

D. manga



DRAGON
BALL **GT**

**SANGOKU
CONTRE LE
DRAGON NOIR**

Sailor
Star

Princesse
KAKYU

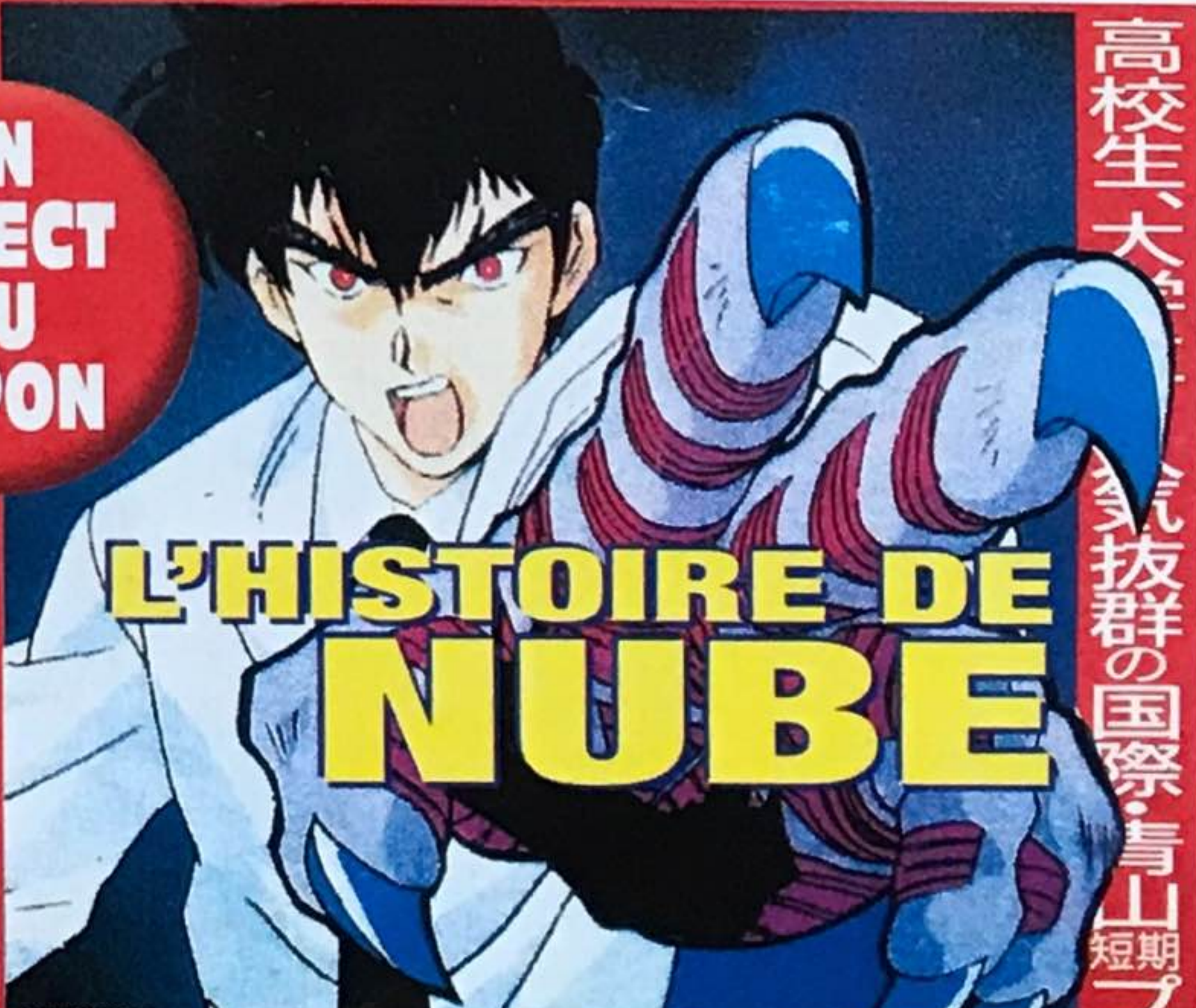


LES PRINCIPAUX OBJETS
CREES POUR

DRAGONBALL Z

EN
DIRECT
DU
JAPON

高橋
気拔群の国際・青山
短期



高校生、大
気拔群の国際・青山
短期

L'HISTOIRE DE
NUBE

T 2918 - 444 - 20,00 F

Mensuel N° 444 - Septembre 1998
20 FF - 145 FB - 6,50 FS
ISSN 1286-1707



Jouez avec

A B Cartoons

Gagnez des VTT

TOYS



des SET SKATE PARC

ROLLET



en téléphonant au 08 36 68 80 88

2,23 F la minute - Broadsystem

D. manga

Bonne rentrée à tous



POSTERS

31 Poster
Sailor Star



27 Poster
Dragon Ball GT

JEUX

59 Test :
Savez-vous
vous faire de
bons copains ?

MAGAZINE

- 22 En direct du Japon
- 24 Sailor Star La princesse Kakyu
- 35 Dragon Ball GT Sheron devient l'ennemi
- 46 Dragon Ball Z Les objets inventés pour la série
- 48 Sailor Moon Super S Le cirque
- 50 Méli-mélo



BANDES DESSINEES

- 4 Dragon Ball Z
Une drôle de tactique
- 38 Sailor Moon L'affaire Raya (2)
- 51 Chevaliers du Zodiaque
L'épée flamboyante (1)



DOROTHEE MAGAZINE N° 444 - septembre 1998. N° de commission paritaire: 71672. N° ISSN: 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF: Andrea Bureau. REDACTRICE : Sylvie Bullo. SECRETAIRE DE REDACTION : Pascale Cancalon. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, Anne-Hélène Bonpant, Luis Ferreira. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu. ILLUSTRATIONS : Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL: septembre 1998. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Michel Fava. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par SFC, SA au capital de 750.000F - R.C.B. 334 323 961 - 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La-Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La-Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01.49.22.20.01 REASSORTS : 08.00.31.32.68. ABONNEMENTS : Dorothee Magazine, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89 - Imprimé en France par Mouthieux - Photogravure : SCPP - Diffusion : Transport Presse.



1 9 9 5

MANGA

zone

☎ 01 40 21 19 19

Sailor Moon Super S vol. 1 à 5



109F la K7



109F la K7

Olive et Tom vol. 1 et 2



109F la K7

Evangelion n°8



109F la K7

Très cher Frère vol.1 et 2

129F le CD



Les grands génériques de dessins animés



119F la K7

Nadia vol. 1 à 10



40F le livre

Sailor Moon Manga n°18



99F la K7

Sailor Moon le film



109F la K7

Docteur Slump vol. 1 et 2



129F la K7

Street Fighter vol.1 à 6



40F le livre

DBZ Manga n°33

DRAGONBALL Z



99F la K7

DBZ le Film 2



109F la K7

DBZ les inédits vol. 1 à 6

399F le coffret



LE COFFRET INTEGRAL des Mystérieuses Cités d'Or



32F le livre

Fly n°27 n°28



32F le livre

City Hunter n°27 n°28



109F la K7

Saint Seiya Posséidon vol. 1 à 4



109F la K7

Saint Seiya le film vol. 1 à 4

à nous retourner à l'adresse suivante:

MODE DE REGLEMENT

- CHEQUE MANDAT EUROCHEQUE
 CARTE BLEUE
 Port 39F ou Contre Remboursement 79F (en recommandé)
 Port DOM/TOM - Europe 89F

PAIEMENT PAR CARTE

NOM DU PORTEUR :
N°CB:

Validité :

Signature des parents obligatoire

MANGA ZONE - BP 713 - 92776 BOULOGNE CEDEX

SAILOR MOON - super s
vol.1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □ - 109 F la K7
- manga 18 □ - 40 F le livre
- le film □ - 99 F la K7
NADIA vol.1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □ 6 □
7 □ 8 □ 9 □ 10 □ - 119 F la K7
SAINT SEIYA POSEIDON
vol.1 □ 2 □ 3 □ 4 □ - 109 F la K7
SAINT SEIYA FILM
vol.1 □ 2 □ 3 □ 4 □ - 109 F la K7

DBZ LES INEDITS vol.1 □ 2
□ 3 □ 4 □ 5 □ 6 □ - 109 F la K7
DBZ LE FILM
vol.2 □ - 99 F la K7
DBZ LE MANGA
n.33 □ - 40 F le livre
OLIVE ET TOM
vol.1 □ 2 □ - 109 F la K7
TRES CHER FRERE
vol.1 □ 2 □ - 109 F la K7

DR SLUMP
vol.1 □ 2 □ - 109 F la K7
FLY vol.27 □ 28 □ - 32 F le livre
CITY HUNTER
vol.27 □ 28 □ - 32 F le livre
CD BEST OF □ - 129 F le CD
COFFRET CITES D'OR
□ - 399 F le coffret
EVANGELION
vol.8 □ - 129 F la K7
ENVOI D'UN CATALOGUE

TES COORDONNEES

NOM: _____ PRENOM: _____

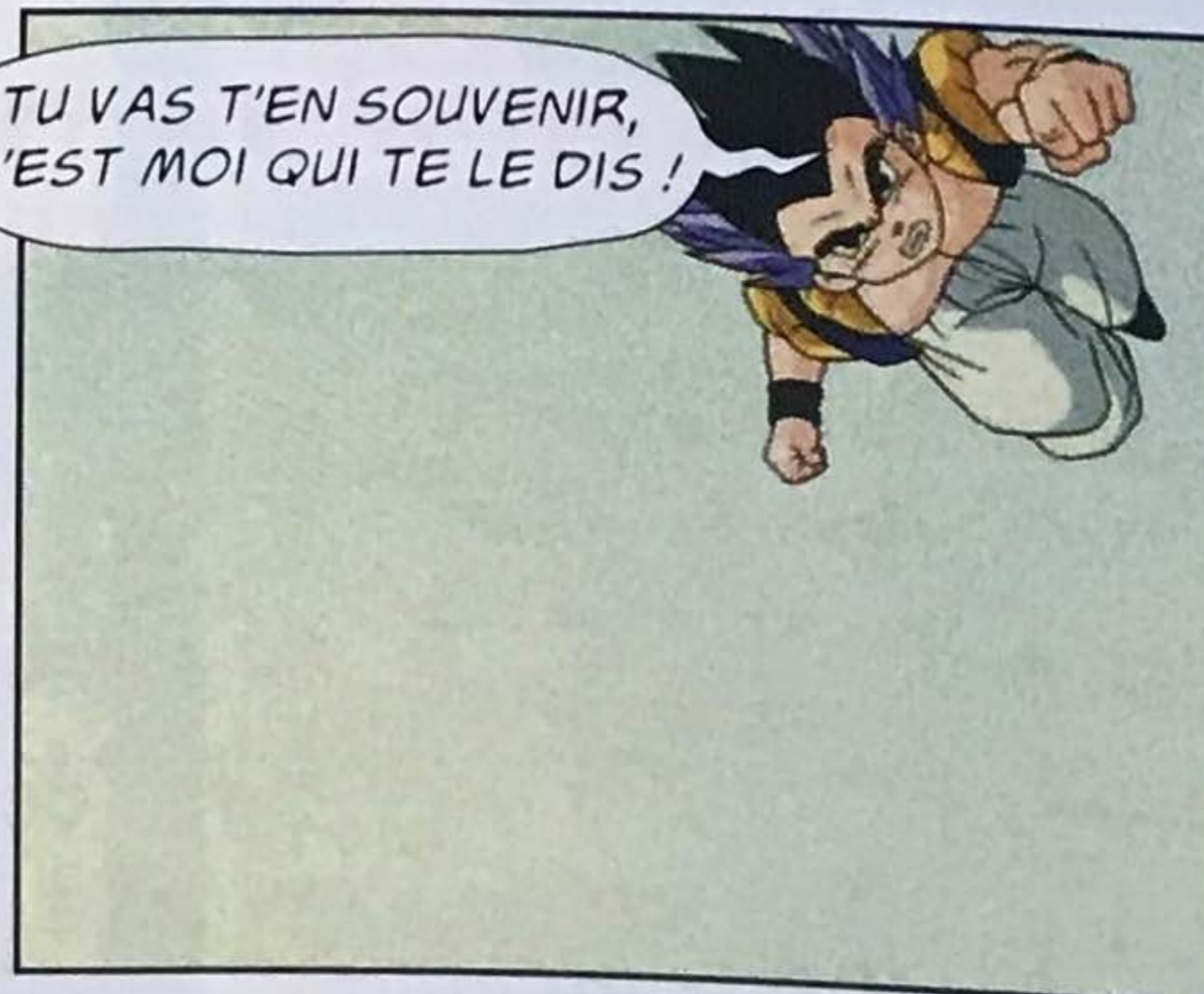
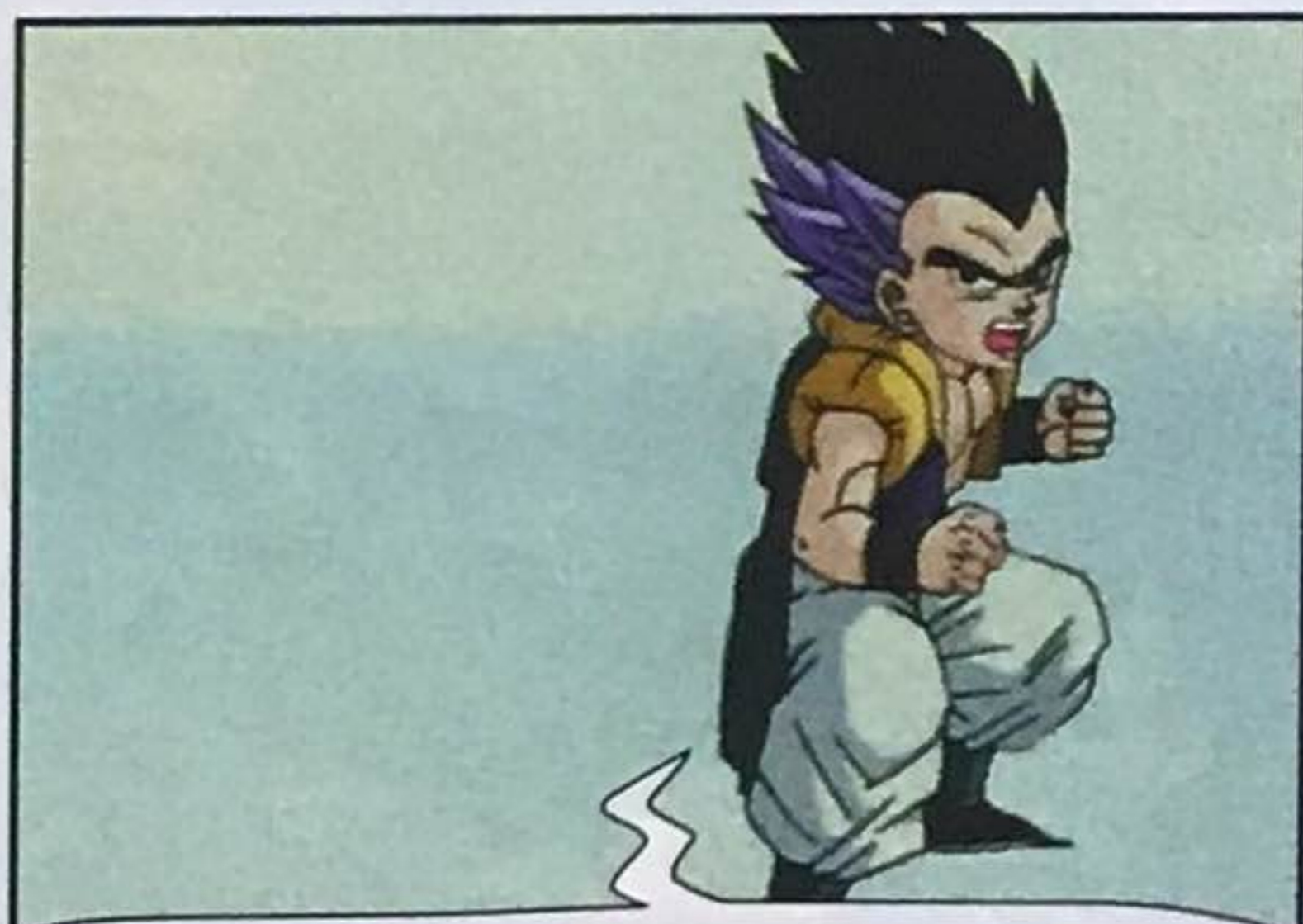
ADRESSE: _____

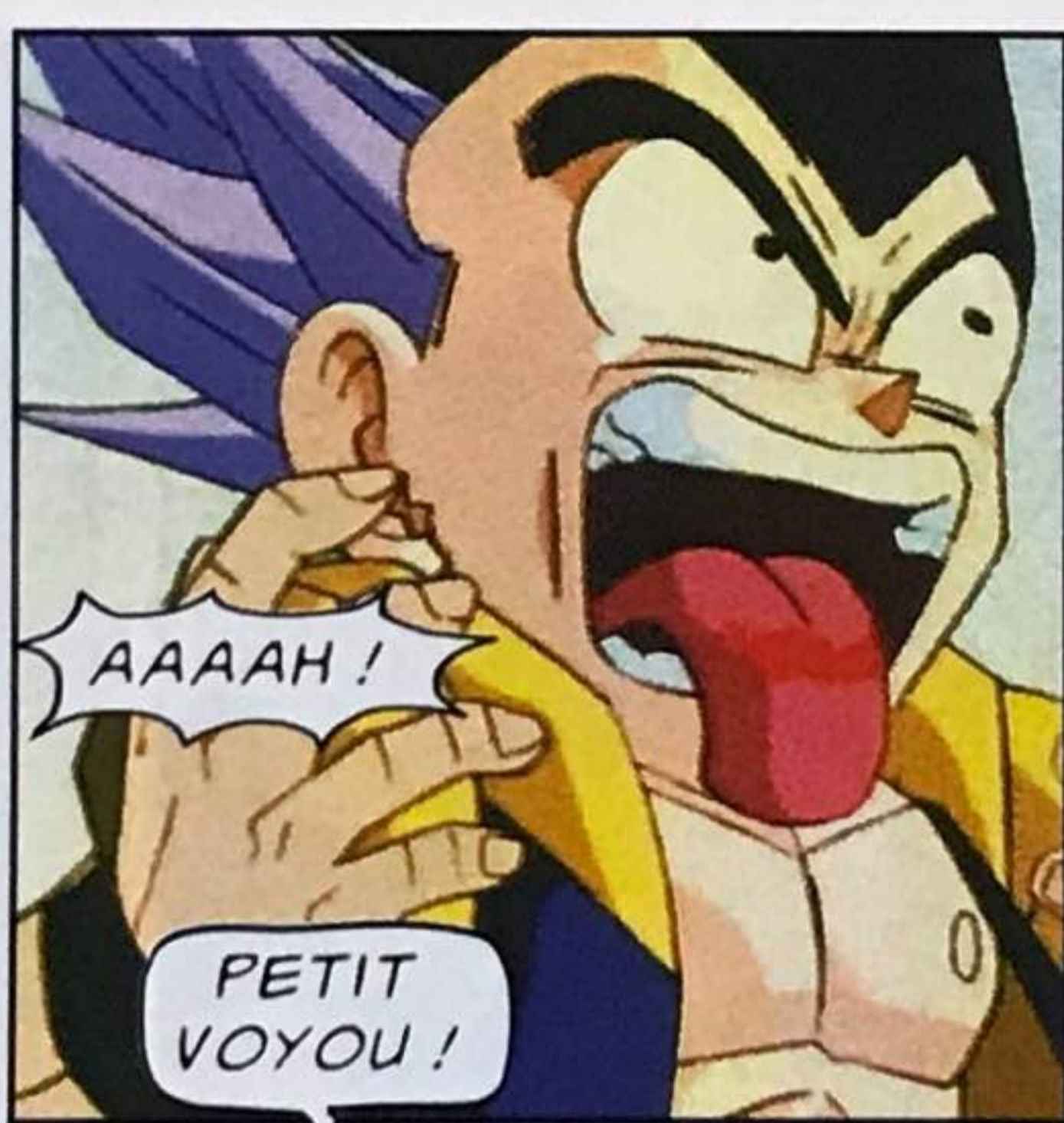
CODE POSTAL: _____ VILLE: _____

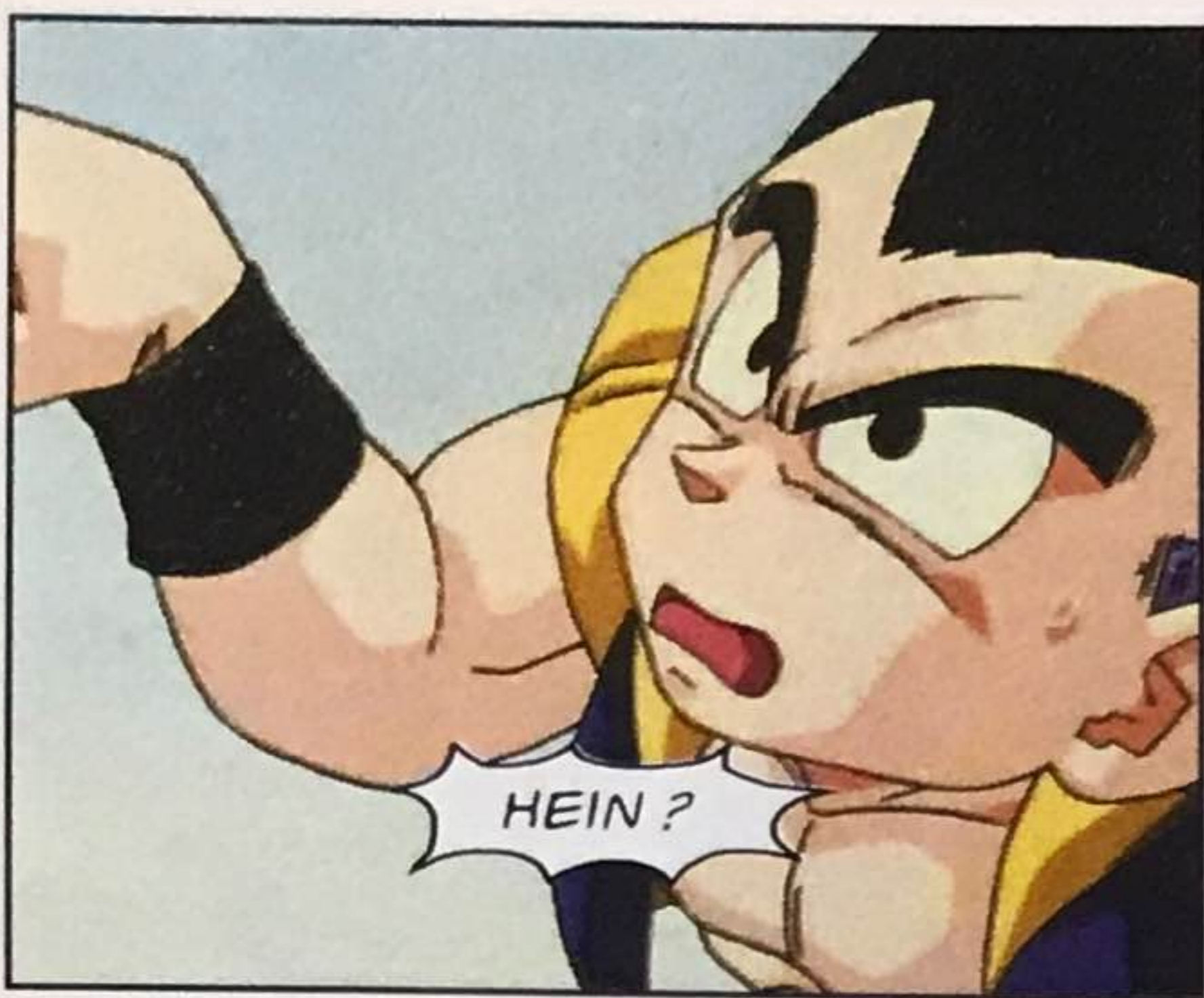
DRAGON BALL Z

Une drôle de tactique

Résumé : Boubou a finalement réussi à retrouver la trace des deux jeunes enfants au Palais de Dendé. Petit Cœur l'a attiré dans la salle spéciale où Trunks et Sangoten s'entraînent.





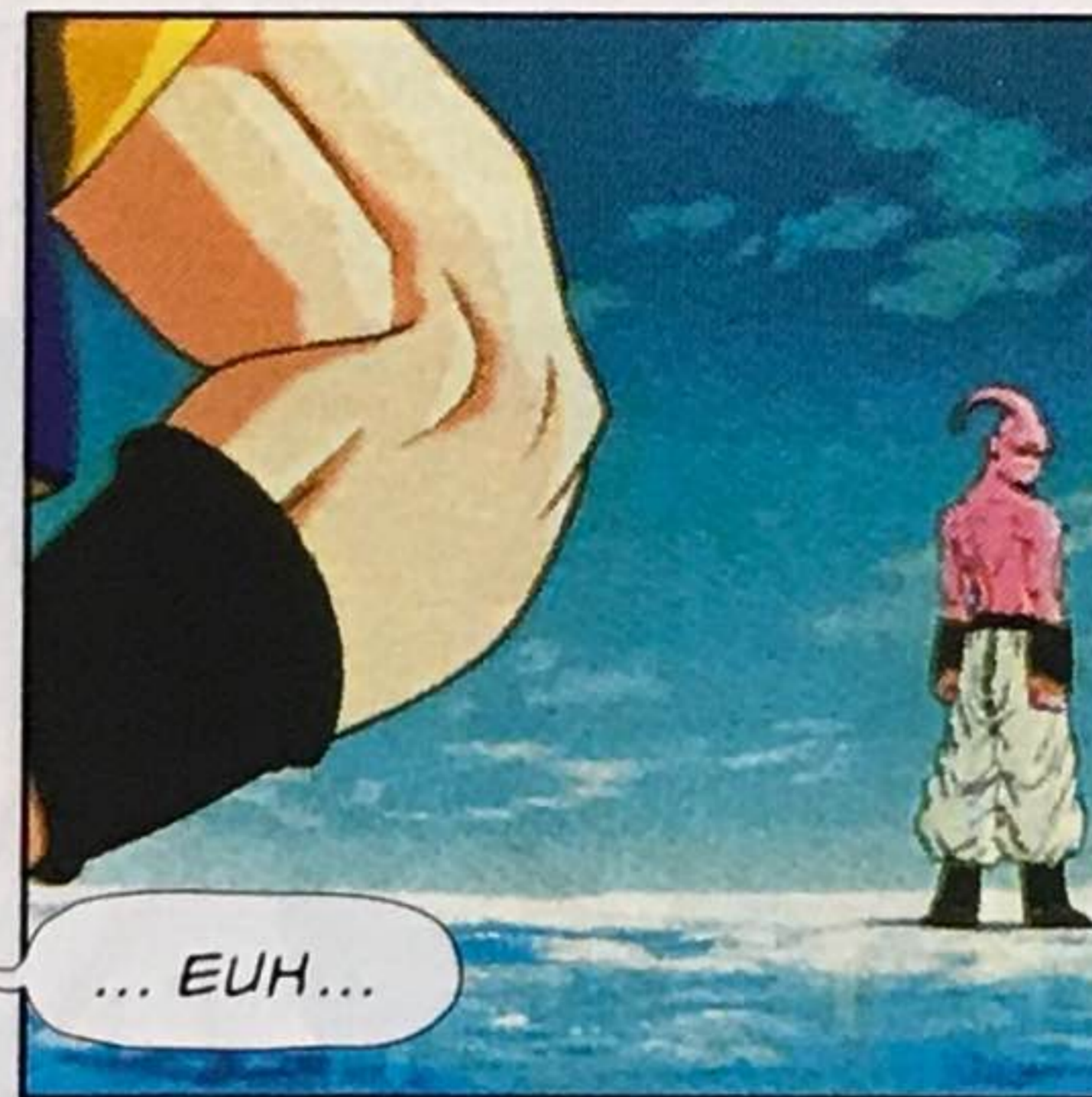
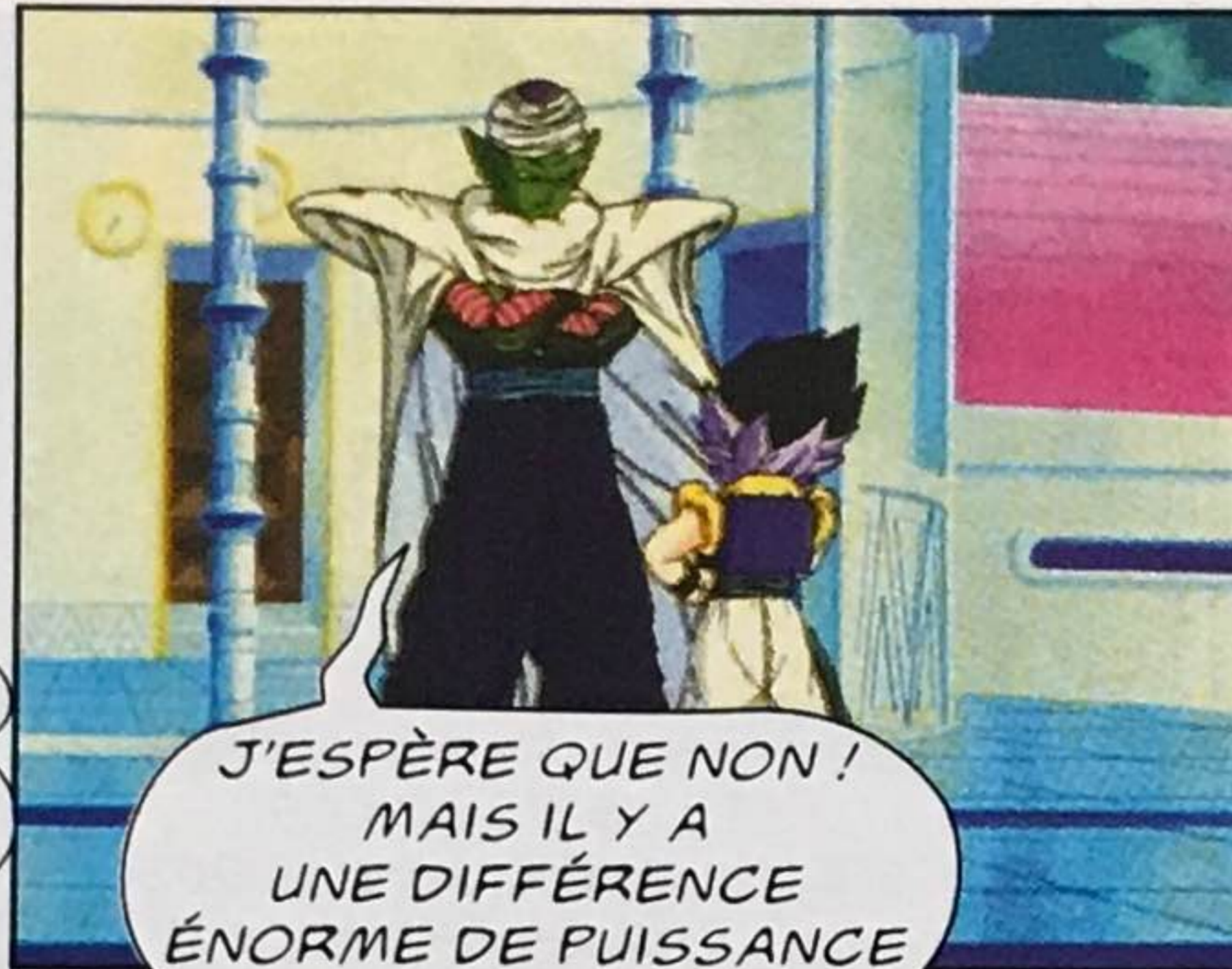








... ET POUR L'INSTANT, TU N'AS PAS L'AVANTAGE !



ATTENDS UNE MINUTE !







J'EN AI ASSEZ D'ATTENDRE !



À LA FIN DU FILM, ON LUI DÉCERNAIT LA MÉDAILLE DU COURAGE !



ON N'EST PAS AU CINÉMA, FAIS COMME ON AVAIT DIT !



FSCHHHH...



SSSSSS...



AAAAAH...



EN PISTE POUR LE SECOND ROUND !



NE SOUS-ESTIME PAS TON ADVERSAIRE !



JE PAIERAIS CHER POUR SAVOIR OÙ ILS EN SONT ! CETTE ATTENTE EST INSUPPORTABLE !



POURVU QU'ILS NE SE LAISSENT PAS IMPRESSIONNER PAR CETTE MACHINE À TUER !



VOUS NE POURRIEZ PAS CHANGER DE SUJET ! FAITES UN EFFORT...



... TROUVEZ QUELQUE CHOSE QUI NE SOIT PAS DÉMORALISANT !



SI LES PETITS PERDENT LE COMBAT ET QUE PETIT CŒUR DÉCIDE DE BRISER LA PORTE...



... NOUS NE SOMMES PAS PRÊTS DE LES REVOIR !



NE T'ÉNERVE PAS IL Y A TOUJOURS LES SEPT BOULES DE CRISTAL !



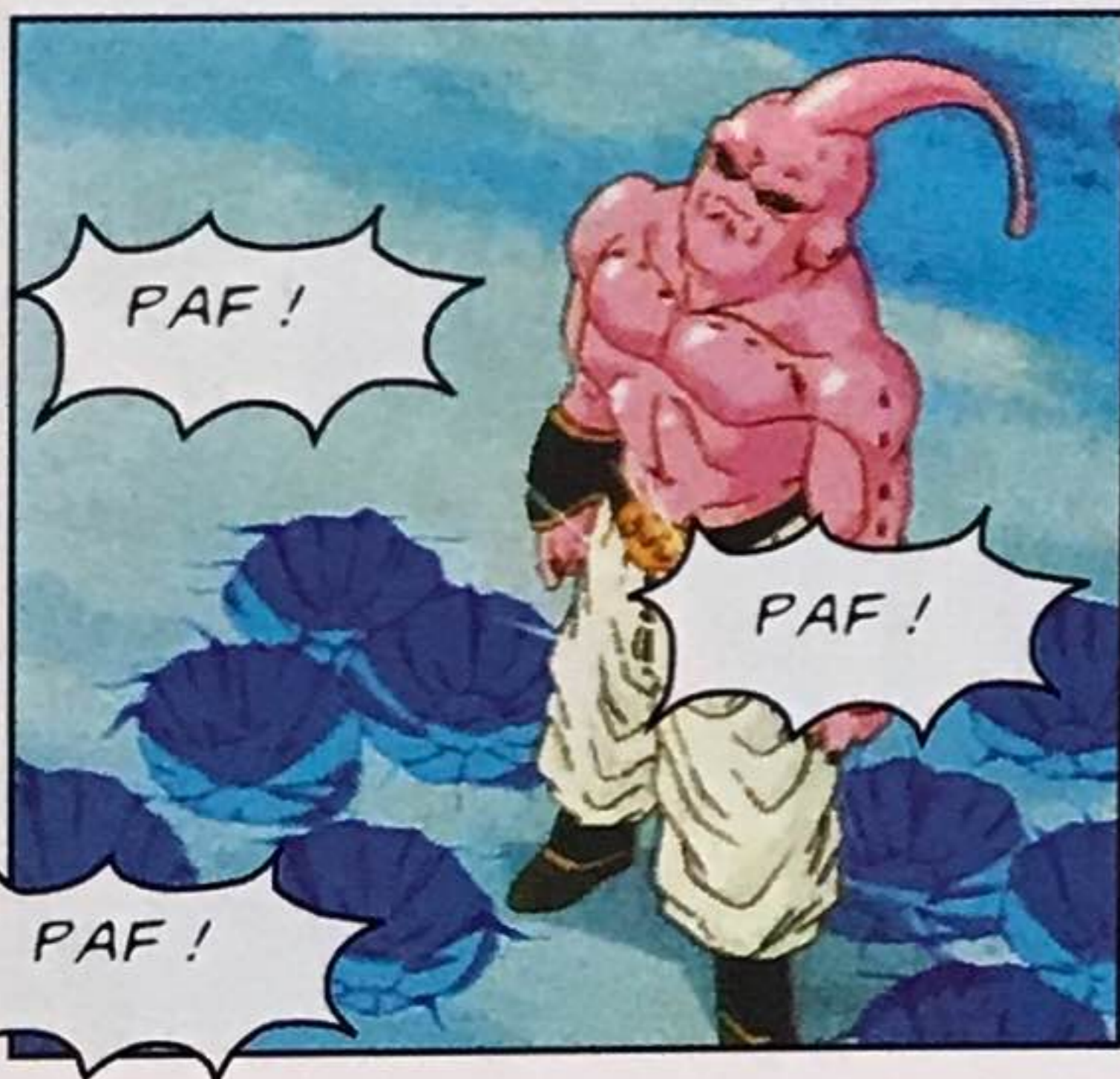
CETTE SALLE EST SPÉCIALE ! QUI NOUS DIT CE QUI PEUT ARRIVER ?



EN PLACE !



PLUIE DE COUPS DE POING !



PAF !

PAF !

PAF !



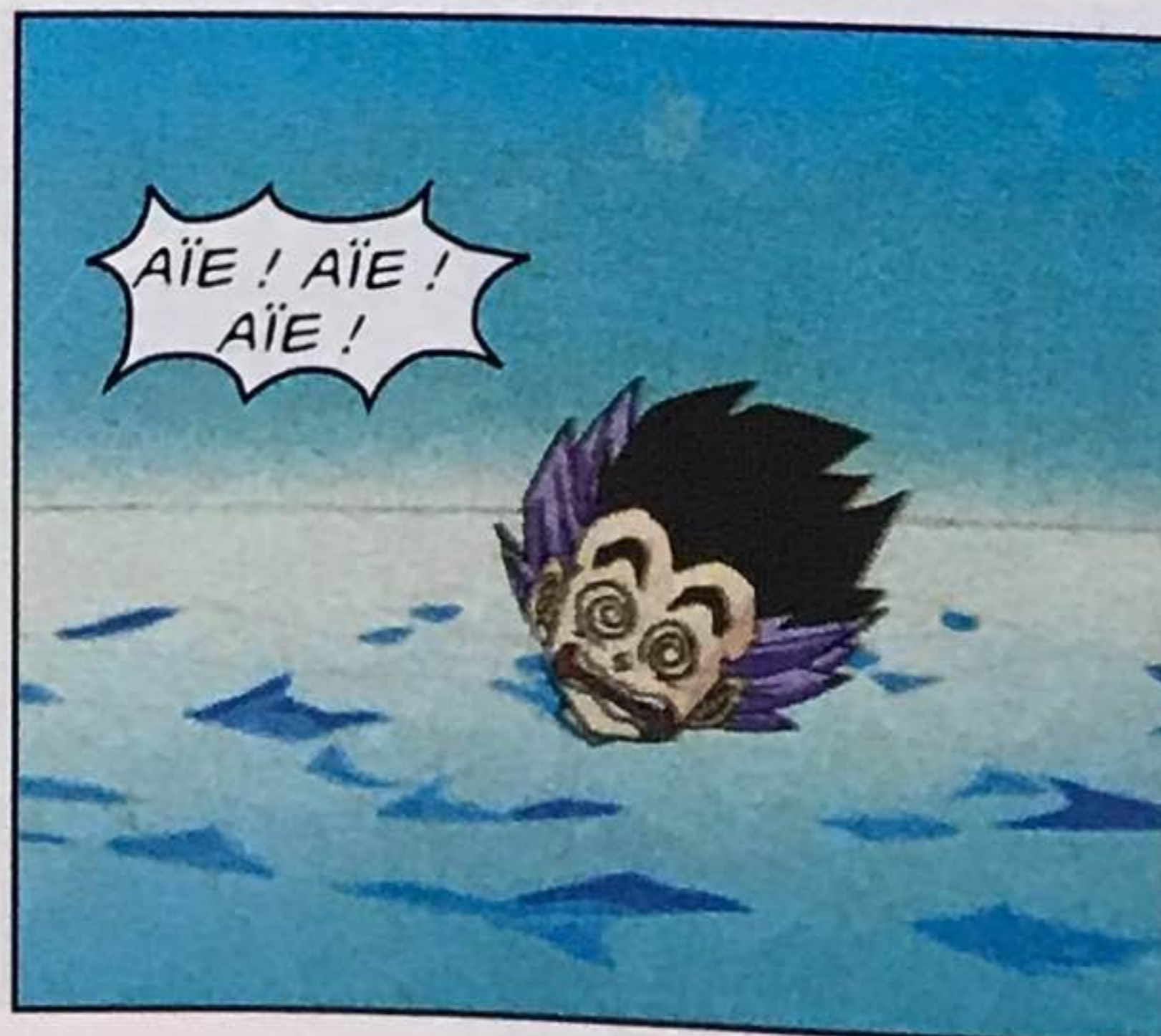
TOURBILLON DE COUPS DE PIED !



FSSSSSS...



AAAAAH !

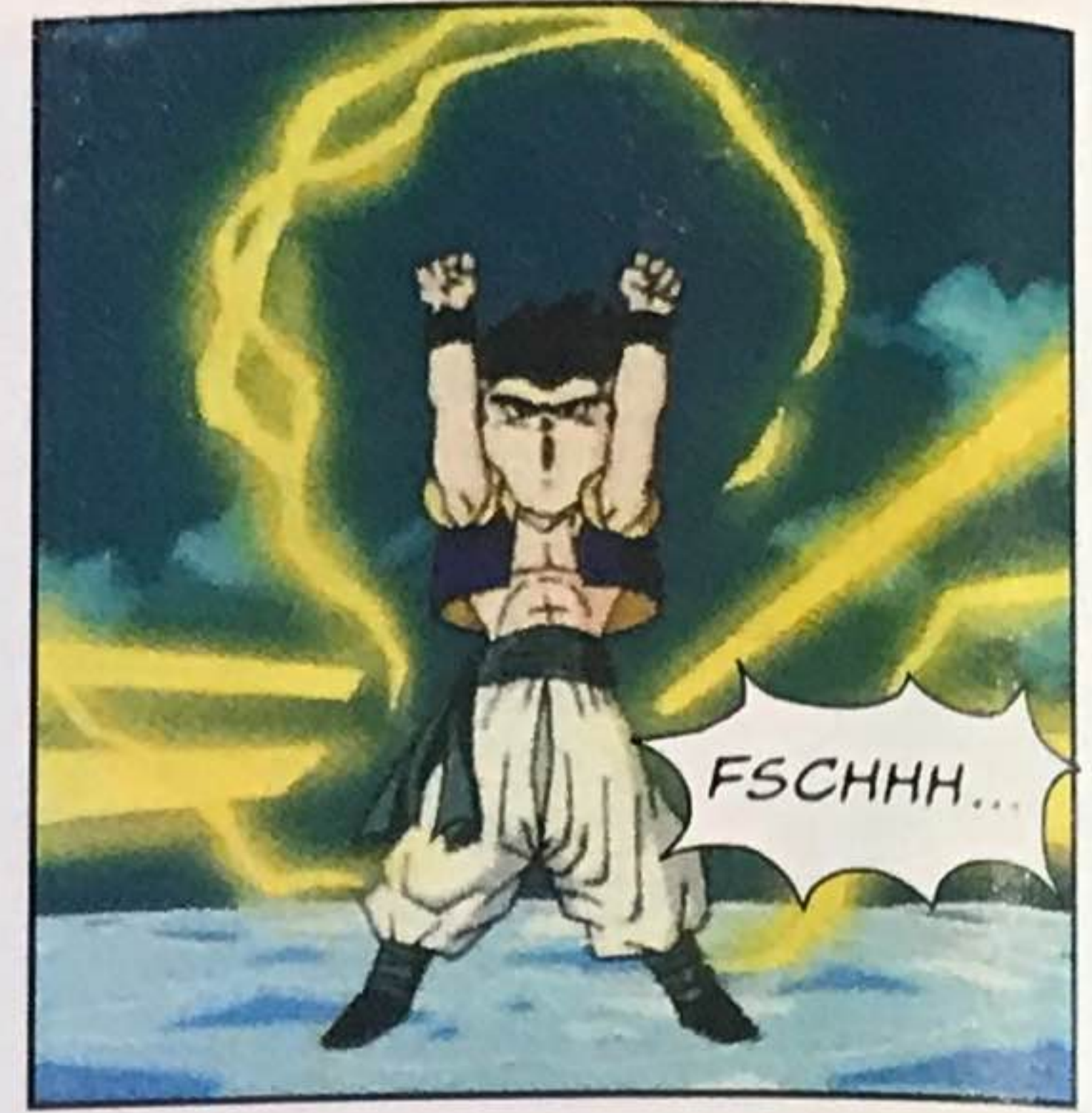
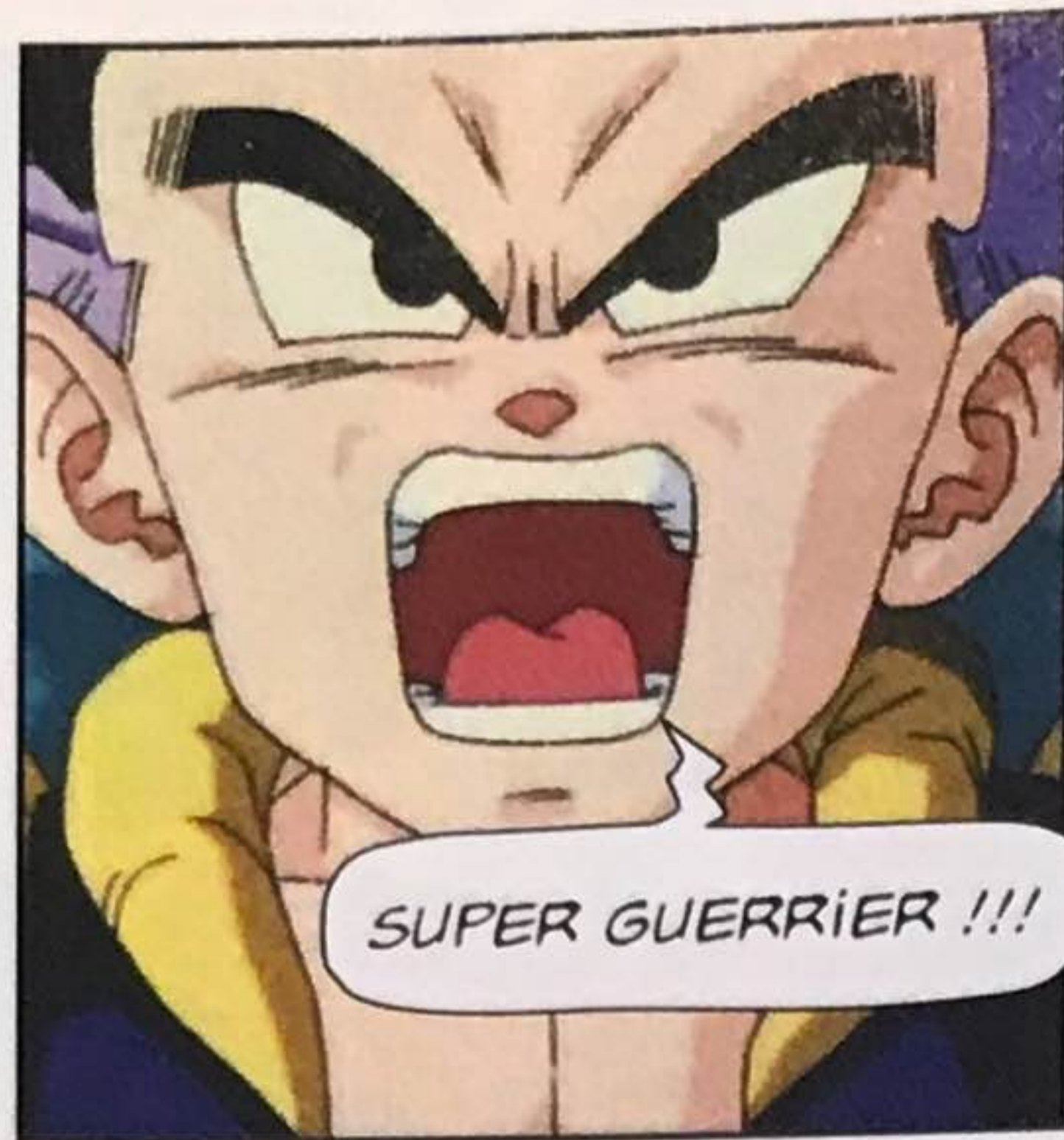


AÏE ! AÏE ! AÏE !



ÇA M'ÉTONNERAIT QUE CELA FASSE PARTIE DE SA STRATÉGIE !







MAINTENANT,
FINISSONS-EN ! ASSEZ
JOUÉ COMME ÇA !



MAIS ?!!



UNE MINUTE ! JE
ME POSE UNE
QUESTION !



QUELLE
TACTIQUE EST
LA MEILLEURE POUR
QUE LE COMBAT
DURE UN MINIMUM
DE TEMPS ?



JE CHOISIS LA
PREMIÈRE OU LA
DEUXIÈME ?



CE N'EST VRAIMENT
PAS LE MOMENT DE
FLANCHER !
RELÈVE-TOI !



ÇA Y EST !
MAINTENANT, JE
SUIS DÉCIDÉ !



JE RISQUE SEULEMENT
DE L'ENVOYER AU TAPIS
EN UN COUP ! CE N'EST
PAS TRÈS AMUSANT
MAIS C'EST EFFICACE !



BEIGNET
INTERGALACTIQUE !



FLLLSCH...

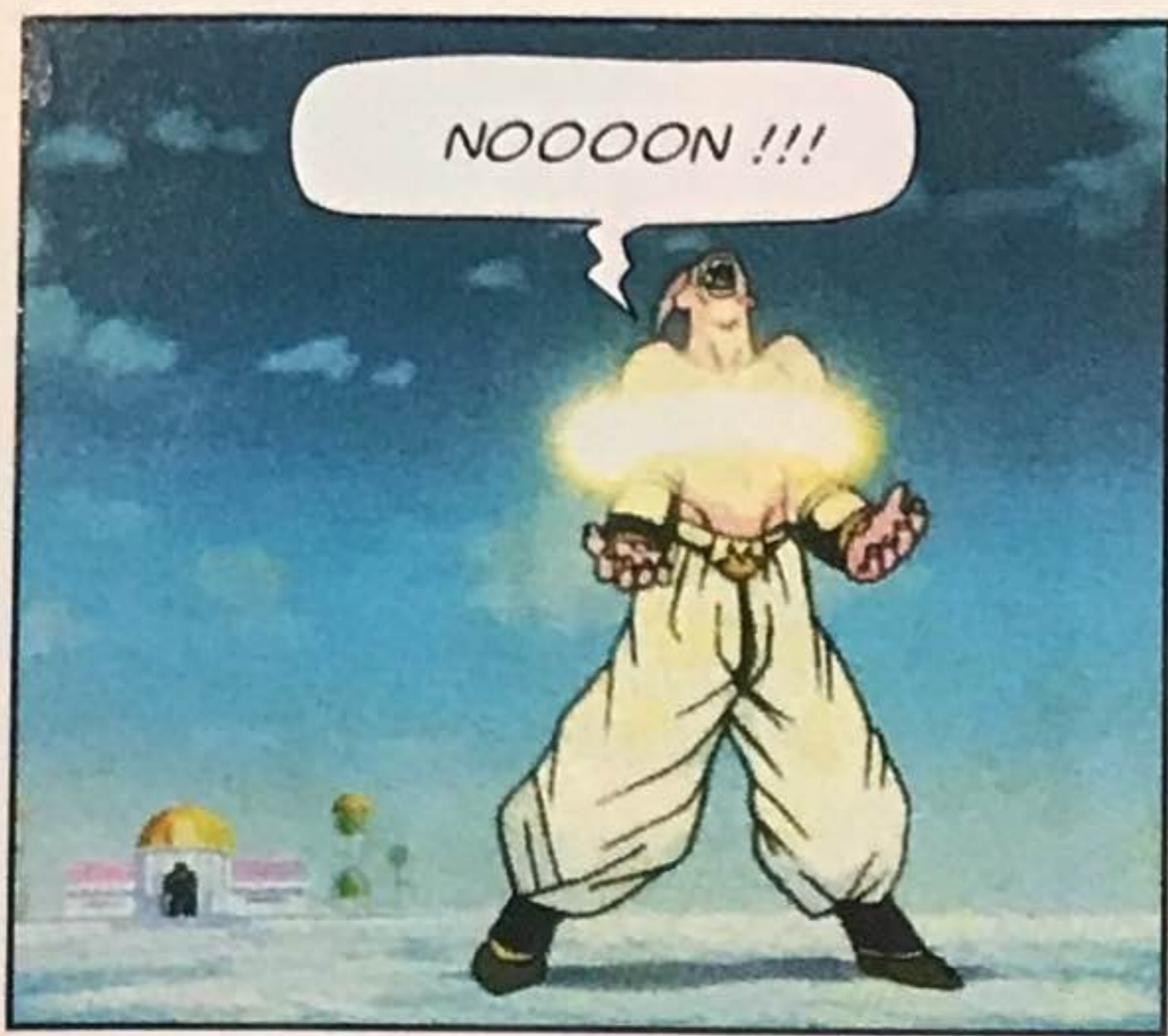


EN ACTION !!!



YAAAH !!!







UN PEU PLUS TARD...



LE COMBAT EST DÉJÀ TERMINÉ ?



C'EST MOI QUI AI CASSÉ LE MUR ?



GLOU ! GLOU !



EH, IL Y A QUELQUE CHOSE LÀ-DESSOUS !



SORS DE CETTE BAIGNOIRE TOUT DE SUITE !



JE T'ASSURE QUE JE NE L'AI PAS FAIT EXPRÈS PETIT COEUR !

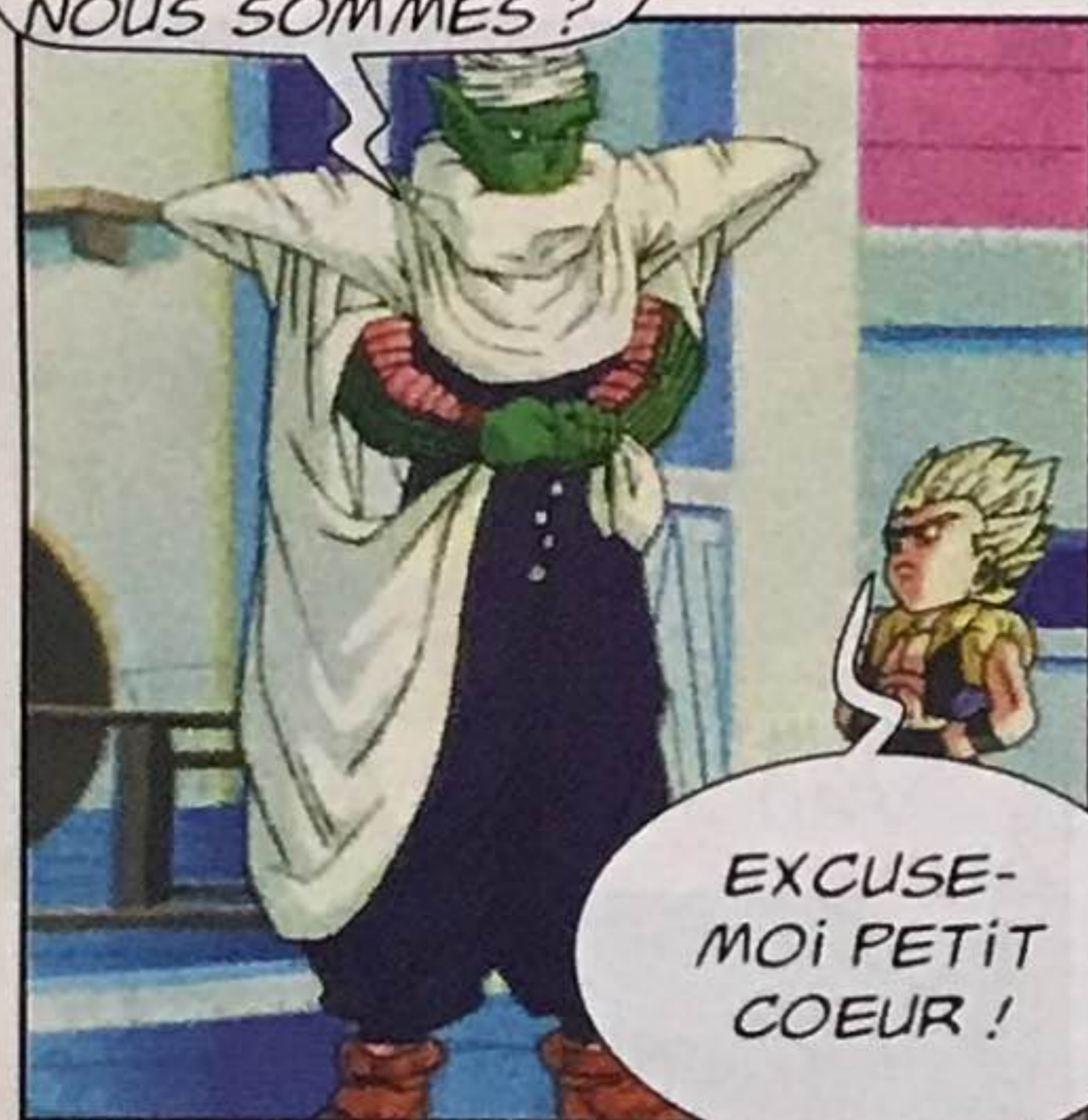


J'EN AI ASSEZ D'ATTENDRE !



VOILÀ QUI EST BEAUCOUP MIEUX !

TU AS VU DANS QUEL ÉTAT NOUS SOMMES ?



EXCUSE-MOI PETIT COEUR !



VENEZ PAR ICI !



OUAH !!





SI TU AS MAL À LA TÊTE, PRENDS DE L'ASPIRINE !



TU FERAIIS MIEUX D'ABANDONNER MAINTENANT ! J'AI D'AUTRES SURPRISES POUR TOI !



TU N'ES PAS DE TAILLE ! J'AI JURÉ À MES AMIS QUE TU NE T'EN SORTIRAIS PAS VIVANT !



TU AS ASSEZ FAIT DE DÉGÂTS POUR AUJOURD'HUI !



J'AI DÉCIDÉ D'EMPLOYER LA TECHNIQUE DES SUPER FANTÔMES !



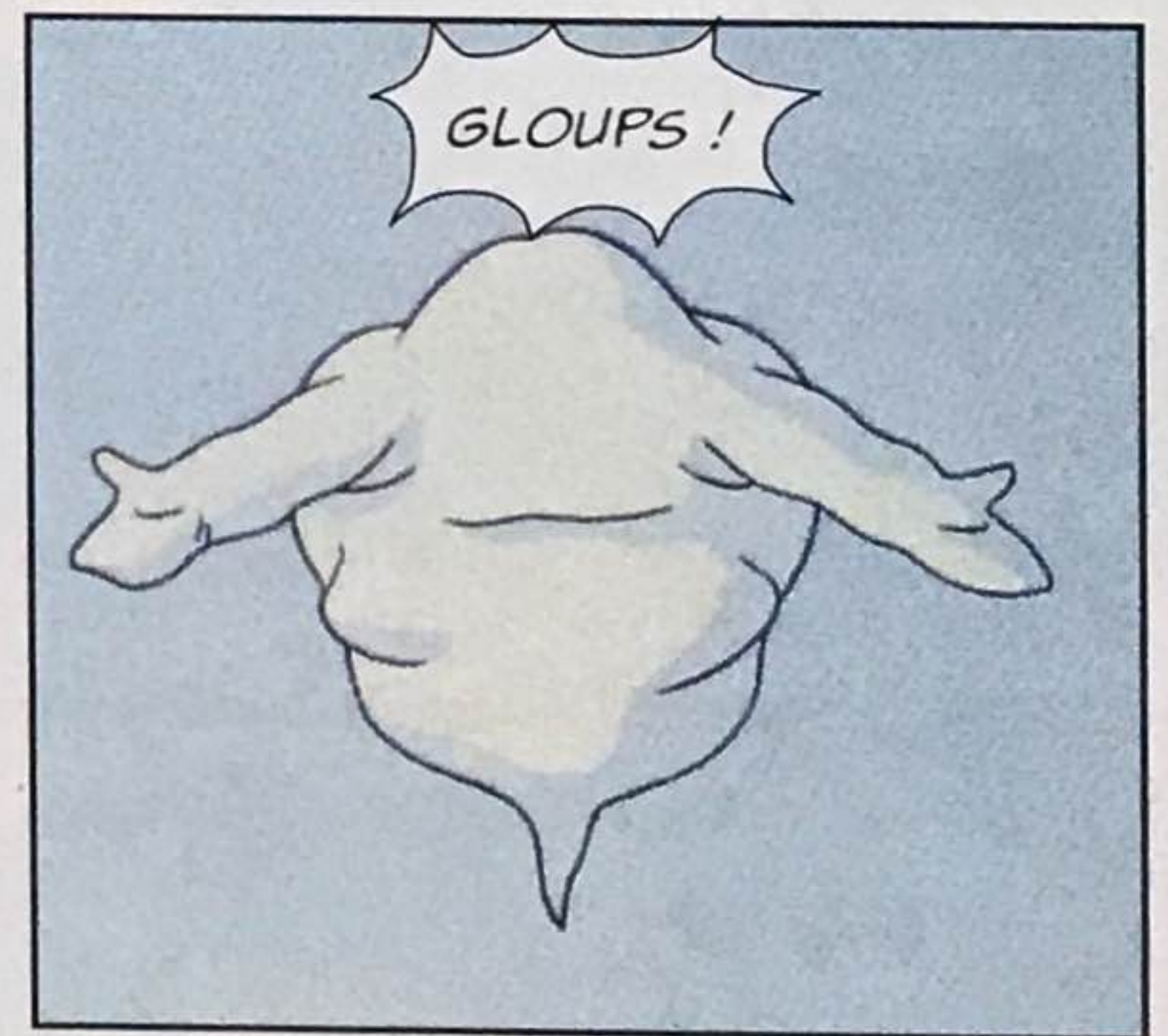
POUR LA PREMIÈRE FOIS DEPUIS DIX MINUTES, JE COMMENCE À REPRENDRE ESPOIR !



BBLLLLL ...



OH !



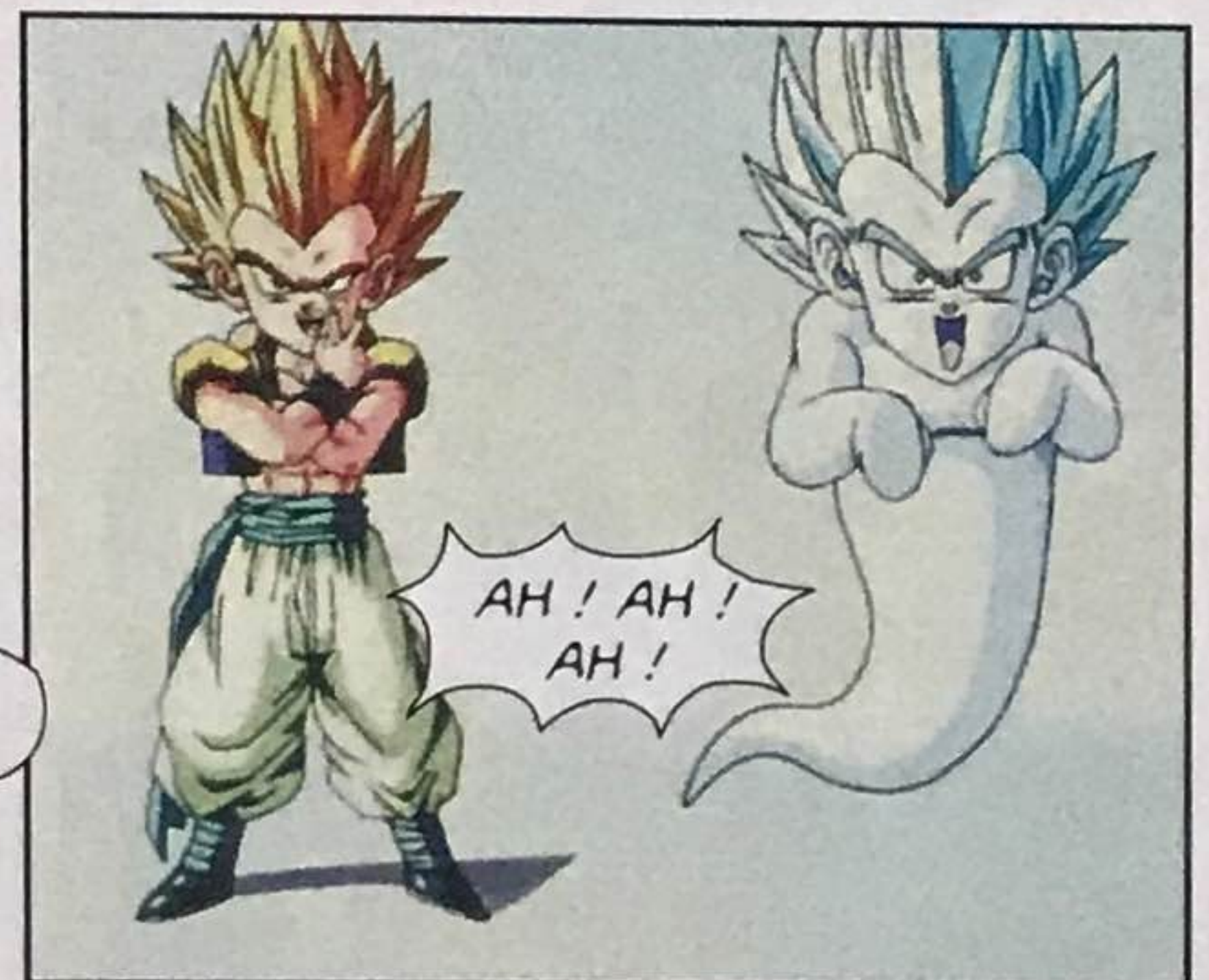
GLOUPS !



C'EST QUOI ÇA ? J'AI DES HALLUCINATIONS !



SALUT, JE SUIS LE SUPER FANTÔME !



AH ! AH ! AH !

**EN
DIRECT
DU
JAPON**

Quatre nouvelles séries chez nos amis japonais

B'T X

Les B'T X (prononcez "Bittix") sont des chevaux mécaniques qui ont été élaborés par les scientifiques du royaume mécanique qui veulent prendre possession du monde. Ces chevaux marchent au sang humain.

Ce dessin animé, adapté d'un manga, a été créé par Masami Kurama, le père des Chevaliers du Zodiaque. Le style et le principe se rapprochent d'ailleurs beaucoup des CDZ.

Le héros de cette histoire s'appelle Teppei. Il rend visite à son frère Kôtarô qu'il n'a pas vu depuis très longtemps. Ce dernier est un grand spécialiste de la bio-mécanique. Les deux frères se rencontrent lors d'une réunion scientifique mais leurs retrouvailles sont de courte durée puisque des hommes venus du royaume mécanique kidnappent Kôtarô. Heureusement, Teppei s'accroche à leur vaisseau et les suit jusqu'à leur base. Perdu dans une décharge, Teppei est attaqué par Metal Face, un puissant dignitaire de ce royaume. Pendant le combat, le sang des blessures de Teppei réveille B'T X, enfoui dans les décombres. C'est le plus légendaire et le plus puissant des chevaux mécaniques.

Teppei au secours de son frère



高校生・大学生に人気抜群の国際・青山短期大学 講義 大学生に人気抜群の国際・青山短期大学

Nadesico

Contrairement aux récits classiques qui voient le jour sous forme de mangas avant d'être adaptés en dessins animés, Nadesico a suivi le trajet inverse. Kia Asamia, son auteur, a déjà créé plusieurs titres qui ont fait sa notoriété. Les producteurs lui ont fait confiance et n'ont pas hésité à programmer une œuvre originale. "Uchu Senkan Nadesico" est une série de science-fiction très moderne avec de nombreux clins d'œil aux séries des années 70. En l'an 2195, la terre est surpeuplée et les hommes ont dû émigrer dans l'espace à la re-

cherche d'autres planètes habitables. Avec le temps, ils ont colonisé des mondes très lointains. Mais cet éloignement coûte très cher. Ils ont donc décidé d'aménager les planètes plus proches pour les rendre vivables.

Un engin ultrasophistiqué contre des Aliens

Peu après le début de la colonisation de Mars, des humains sont attaqués par des aliens nommés Tulipes et ne tardent pas à découvrir que ces visiteurs belliqueux viennent de Jupiter. Mars n'est que leur première étape jusqu'à leur objectif final : la Terre. Aussitôt, les forces spéciales sont envoyées pour défendre les colonies. Une compagnie de construction de vaisseaux spatiaux, fabrique à cet effet un engin ultrasophistiqué, le Nadesico.



短大講義 国際・青山短期大学



Nube

Meisuke Nube est professeur dans un collège de Tokyo. Il porte toujours un gant à la main gauche qui a une particularité, celle d'être possédée par un démon qui lui donne des facultés incroyables.

L'étrange pouvoir de la main gauche de Nube

Nube découvre qu'Hiroshi Tate-no, un de ses jeunes élèves, est possédé par un ancien criminel. Il va tenter de l'aider à s'en débarrasser. Par la suite il deviendra ami avec le jeune homme et ensemble ils combattront des démons de toute sorte.

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期大学 講座 高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期大学

Ruroni Kenshin

C'est la série d'action par excellence qui pourrait remplacer Dragon Ball Z. Pour l'heure, elle en est à son centième épisode. Au début, c'était un dessin animé comme les autres, si ce n'est qu'il s'agissait d'une histoire de samourais. Par la suite, les auteurs ont trouvé un style nouveau et original qui se rapproche beaucoup de celui des films de cinéma. Pour commencer, on a droit durant les combats aux deux bandes du cinémascope, mais aussi à des plans inversés et à de nombreux effets spéciaux qui font de cette série la meilleure du moment. Un long métrage d'animation est même sorti en salles, adapté de la série télé.

Kaoru, une jeune fille qui sait se battre

Dans les années 70 du siècle dernier, le port du sabre était interdit au Japon. Mais dans un quartier populaire de Tokyo, un tueur au sabre du nom de Bato Saï Himura prétend venir d'une grande école. Kaoru, une jeune fille issue de cette école, se sent humiliée à l'idée que ce monstre ait reçu le même enseignement qu'elle. Elle décide donc d'enquêter. C'est là qu'elle fait la connaissance de Kenshin, qui porte aussi un sabre malgré l'interdiction. Un jour, alors qu'elle regagne son dojo, Bato Saï tente de la surprendre pour la faire taire. Kenshin prend sa défense, révélant que derrière son aspect sage et gentil se cache un redoutable guerrier.



Sailor Star

Les Sailors Star sont des guerrières venues d'une autre planète. Pour passer inaperçues parmi les humains, elles se transforment en hommes. Ceux-ci ont formé un groupe de rock, les Three Lights. C'est sous cette identité qu'ils recherchent leur princesse, réfugiée sur Terre pour échapper à Shadow Galaxia, la pire ennemie des Sailors.



La princesse Kakyu

En passant devant Bunny et Chibi Chibi, les Three Lights sentent le parfum de leur princesse disparue. Ils décident donc de mener l'enquête. Pendant ce temps, Lead Crow prend un moment de repos pour penser à son amie défunte, Sailor Aluminium.

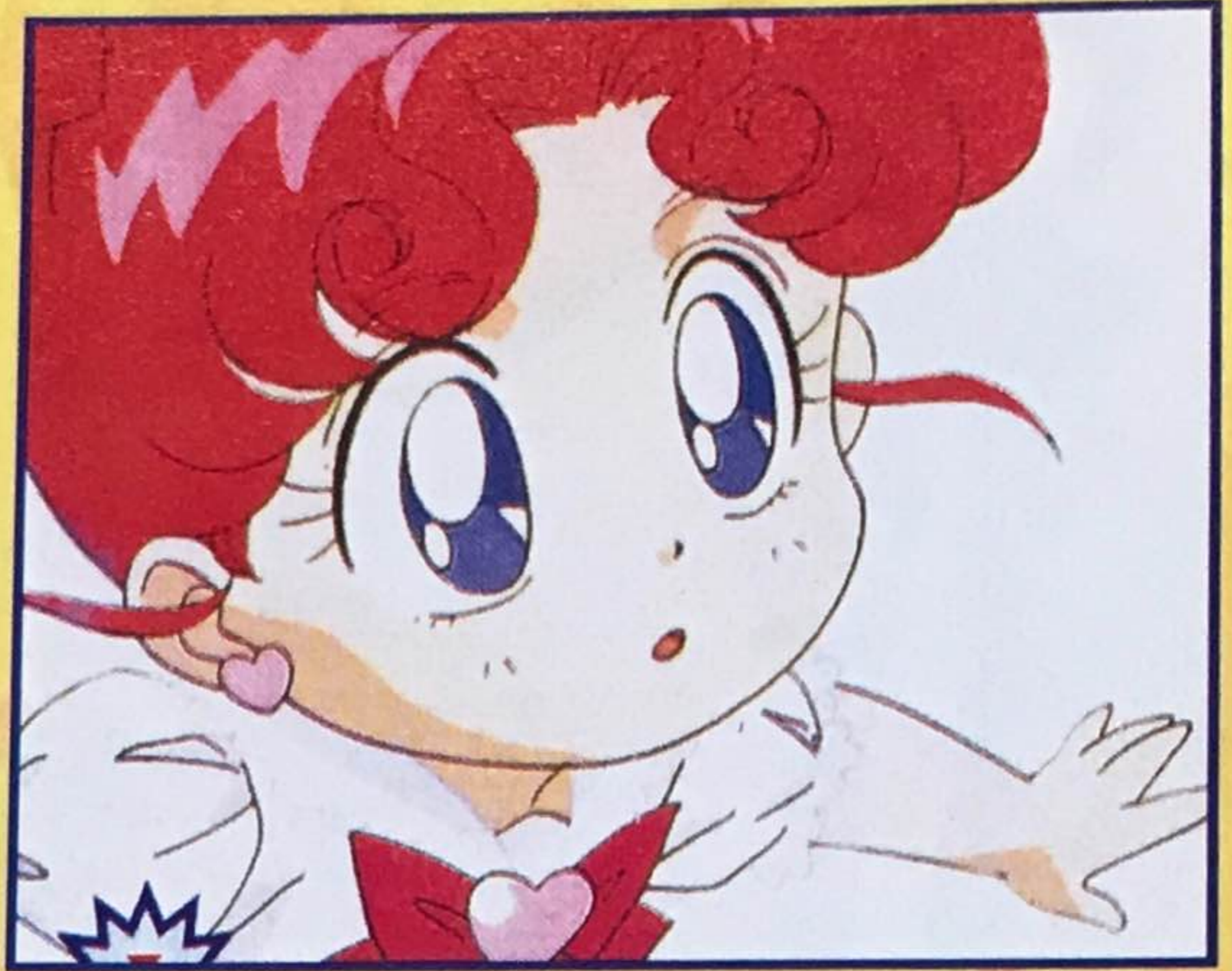
Depuis que celle-ci a été tuée par Néfernia, Lead Crow n'était pas retournée à son bureau. Pleine de nostalgie, elle regarde les affaires de son amie et tombe par hasard sur un étrange cahier intime. Sailor Aluminium Siren notait toute sa vie sur ce cahier, elle y a même écrit l'identité de Sailor Moon. Tin Nyanko, de son côté, reçoit un ultimatum de la part de Shadow Galaxia : elle doit trouver la princesse au plus vite ou elle périra. Elle part donc rejoindre Lead Crow pour faire la paix et travailler avec elle.

Dans le studio de musique, les Three Lights sont en grand débat. Seiya décide de rendre visite à Bunny pour savoir si c'est elle qui dégage ce parfum. Mais, arrivé devant chez la jeune fille, il hésite et, finalement, n'entre pas. Bunny, elle, est assise sur son lit et s'amuse avec des cartes. Tout à coup un étrange papillon de lumière rouge semblant sortir de Chibi Chibi s'élève dans la pièce et fonce vers la fenêtre. Bunny le suit des yeux et aperçoit Seiya en bas, perdu dans ses pensées.

Aucun d'eux n'ose en effet parler de ce qui s'est passé entre eux. Bunny se contente de lui demander si ça va et lui montre un joli costume de serveu-

se que lui a prêté Marcy. Marcy et Mathilde ont été engagées comme serveuses pour la fête de l'école et Bunny espère bien en faire autant. Puis Seiya s'en va, non sans jeter un dernier coup d'œil vers la fenêtre de Bunny. Et quand il voit l'étrange papillon rouge s'envoler, pour lui il n'y a plus de doute. Le lendemain, Seiya va dans la salle de cours transformée en bar. Là il retrouve Bunny et Mathilde. Il est là pour détourner leur attention pendant que Teky et Yaken suivent la jeune Chibi Chibi. Celle-ci va jusqu'à un jardin et s'assoit au pied d'un arbre. Elle sort alors de son petit sac l'étrange encensoir qu'elle avait pris dans son rêve et un papillon rouge vient se poser dessus. Cela alerte Teky et Yaken qui s'approchent de la jeune fille et lui demandent son encensoir.

Raya et Marcy, de leur côté, sont en retard pour la fête. En chemin, elles aperçoivent Teky et Yaken tentant de voler l'encensoir auquel la petite tient tant. Molly se précipite pour l'aider et se retrouve face à Yaken qui montre un drôle de visage. Une bagarre éclate. Ils sont interrompus par l'arrivée de



Chibi Chibi gardait secrètement un petit encensoir dans lequel elle cachait la princesse Kakyu.

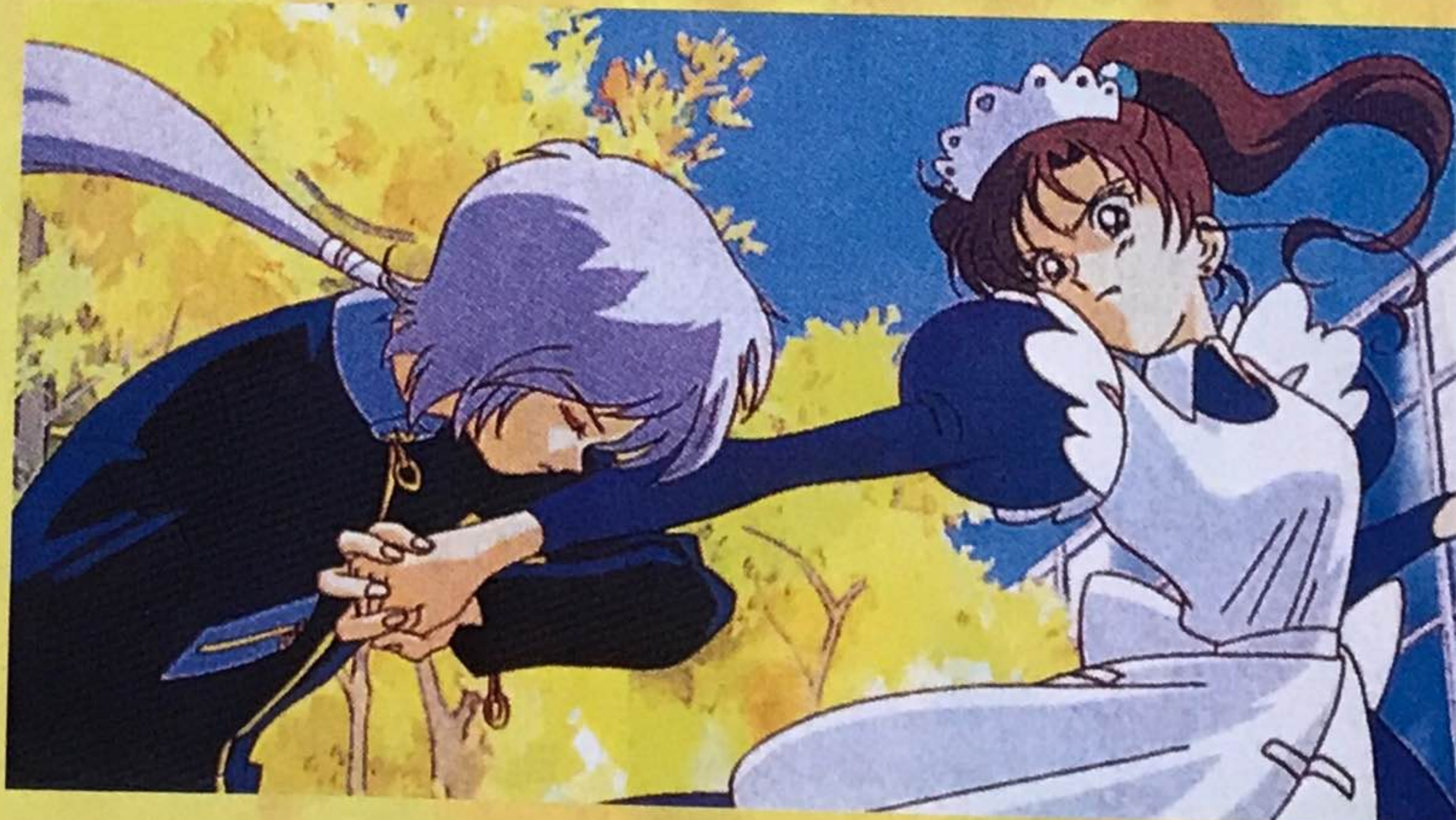
Seiya et des autres filles, prévenus par Raya. Seiya désapprouve les méthodes de ses amis mais il doit choisir son camp. Il les rejoint donc et part avec eux.

Les filles se retrouvent seules dans le jardin et se demandent pourquoi ce petit objet intéressait tant les Three Lights. Elles sont interrompues par l'arrivée intempestive de Sailor Lead Crow qui déclare à Bunny qu'elle connaît son secret. Elle lui avoue l'avoir appris en lisant le carnet secret de son amie Sailor Aluminium

Siren. N'ayant plus rien à cacher, les filles se transforment toutes en Sailors pour protéger Bunny. Pendant ce temps, Teky et Yaken expliquent à Seiya que la princesse doit être enfermée dans l'encensoir.

Tout à coup un papillon rouge passe devant Seiya. Ce dernier comprend que Bunny est en danger et retourne en courant vers le jardin. Lead Crow a bien l'intention de ramener Sailor Moon à Shadow Galaxia. Elle déploie toute sa puissance pour lutter contre les filles

En voyant Teky et Yaken essayer de s'emparer de l'encensoir de Chibi Chibi, Marcy les attaque pour aider la petite fille.





Tin Nyanko, jalouse que Lead Crow ait découvert le secret de Sailor Moon, va la trahir et causer sa mort.

qui essaient de protéger Sailor Moon de leur mieux. Mais elles sont mises hors de combat assez rapidement.

Au moment où elle s'apprête à attaquer Sailor Moon, Lead Crow est surprise par l'arrivée des Sailors Star. Elle tend le bras dans leur direction et fait sortir de son bracelet un étrange cylindre émettant une forte décharge électrique. Elle menace nos amis de ce cylindre qui est un noyau noir pouvant tout englober et détruire sur son passage.

Les Sailors sont impuissantes. Lead Crow demande à Sailor Moon de se rendre, ce qu'elle fait pour que les élèves de l'école ne soient pas blessés. Lead Crow fait sortir de son poignet deux boules d'énergie qui foncent sur Sailor Moon et l'enveloppent. Son cristal d'argent apparaît et s'avère être une Star Speed.

Même si ce n'est pas celui que Shadow Galaxia recherche, il est tout aussi puissant. Lead Crow ne pensait pas que Sailor Moon puisse être à la fois

une guerrière et une princesse de la lune. Profitant de l'étonnement de Lead Crow, Tin Nyanko vise sa main et lance une boule d'énergie qui lui fait lâcher le cylindre. En tombant par terre, il se brise et libère le puissant trou noir destructeur.

En fait, Tin Nyanko est jalouse que Lead Crow ait refusé son aide et préféré agir seule. Lead Crow, qui se trouvait près de la boule, est la première à périr. Les Star Lights unissent leurs forces pour lancer des rayons d'énergie sur la boule qui grandit de plus en plus. Chibi Chibi intervient, elle tente de réveiller Sailor Moon redevenue Bunny, qui gît, inconsciente.

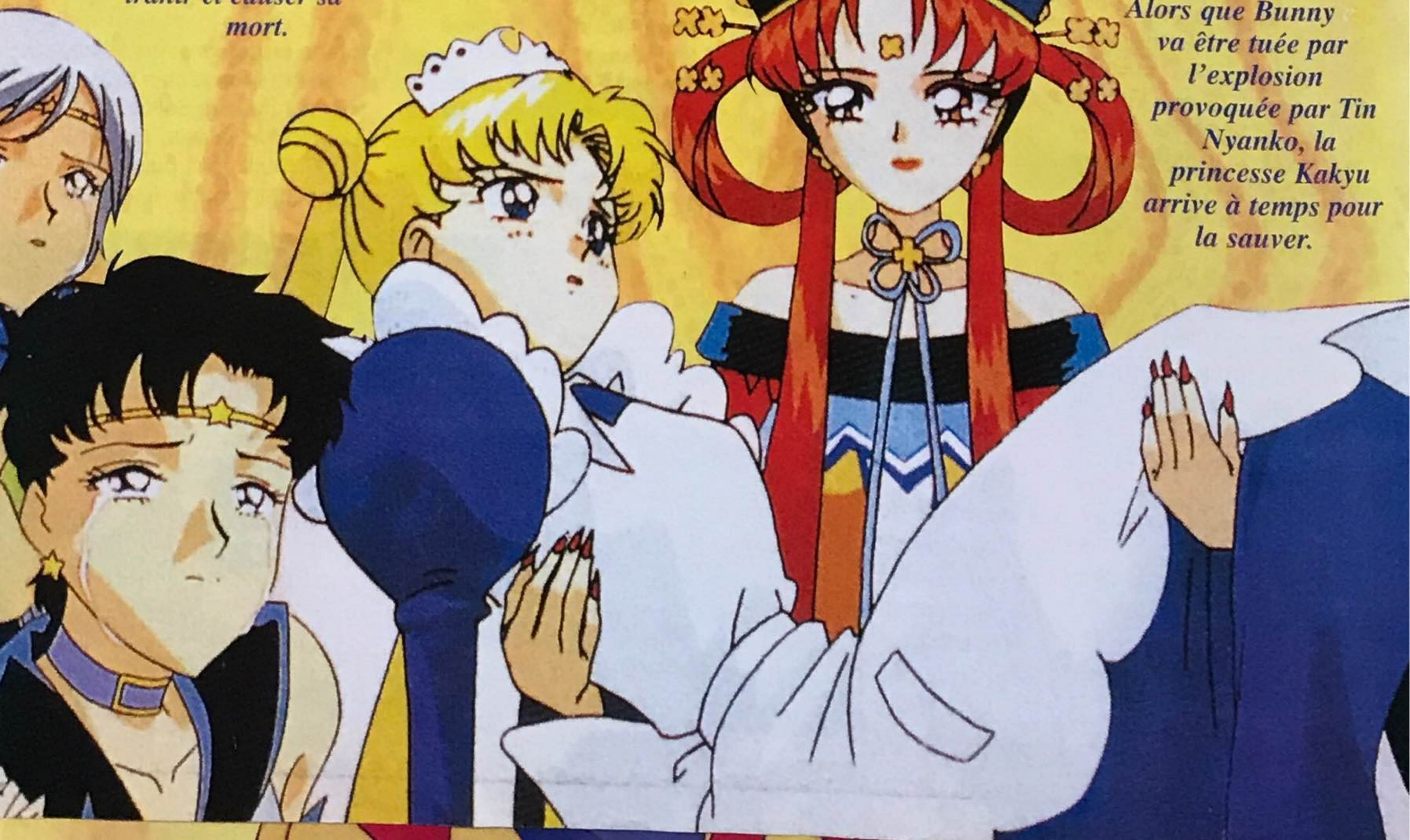
Mais toutes deux sont avalées par la boule d'énergie qui englobe tout sur son passage. En voyant l'étendue des dégâts, Tin Nyanko fait apparaître sa cabine de téléportation et s'enfuit. Tout à coup une grande explosion



Le papillon rouge va aider Bunny.

se produit et la boule noire disparaît. A sa place, apparaît Chibi Chibi, les bras en l'air, tenant dans ses mains l'encensoir d'où sortent plein de papillons rouges. Ils virevoltent autour de Bunny qui se tient en lévitation au-dessus du sol. Puis les papillons se réunissent pour prendre la forme d'une jolie princesse. Quand Bunny ouvre alors les yeux, elle est dans les bras de la princesse Kakyu. La longue quête des Star Lights prend donc fin. Ils sont heureux, ils ont enfin retrouvé leur princesse.

Alors que Bunny va être tuée par l'explosion provoquée par Tin Nyanko, la princesse Kakyu arrive à temps pour la sauver.



DRAGON BALL GT

Sangoku devant Shéron, le bon dragon, qui apparaissait chaque fois que les sept boules de cristal étaient réunies.



Le nouveau C17 construit par Myu et Gélot sème la terreur sur Terre et même Sangoku n'est pas parvenu à le vaincre. C'est l'intervention de C18 qui a tout changé. Grâce à elle, Sangoku a pu lancer une attaque en forme de dragon. Pour remettre les choses en place, Sangoku, Trunks et Pain repartent dans l'espace à la recherche des boules de cristal. Quand ils les ont réunies, ils font appel au dragon mais un étrange phénomène se produit : le ciel se couvre d'une épaisse couche de nuages noirs et un vieux dragon noir apparaît.

Shéron, le gentil dragon, a laissé sa place à Black Shéron, un vieux dragon noir. Il est issu du côté mauvais des boules de cristal.

SHERON DEVIENT

Après avoir collecté les sept boules de cristal, nos amis remarquent qu'elles ne sont plus comme avant. Elles sont toutes cassées ou fêlées.

Sangoku, Pain, Trunks, Bra, Bulma, Chichi, Sangohan,

exaucé un vœu, ce dragon est très expressif. La première chose qu'il fait est de sortir un cigare, de l'allumer et de le fumer devant nos amis. Puis il se moque d'eux en faisant de l'esprit... C'est alors que le seigneur

Ses yeux rouges s'illuminent et une épaisse vapeur noire enveloppe le monstre. Elle tourbillonne jusqu'à ce que sept dragons de fumée en sortent. Chacun d'entre eux tient dans la gueule une boule de cristal et prend une direction différente. Puis Shéron le démoniaque disparaît et le ciel redevient bleu. Nos amis sont d'ailleurs très étonnés de voir à la place des nuages une superbe aurore boréale, inhabituelle dans cette région.

C'est alors que le seigneur Kaïoh se met à hurler dans

cristal sont issues de la planète Namec dont les habitants ne connaissent ni le bien ni le mal. Ils avaient inventé les "Dragon Balls" qui exaucent les vœux pour que les jeunes guerriers courageux montrent leur détermination en partant en quête de ces boules.

Leur récompense était de voir leur plus cher désir exaucé. Les Dragon Balls de la Terre ont été créées par Petit Cœur plusieurs années après son arrivée sur la planète. Il ne se souvenait pas très bien de son monde et, comme les Namecs ne sont

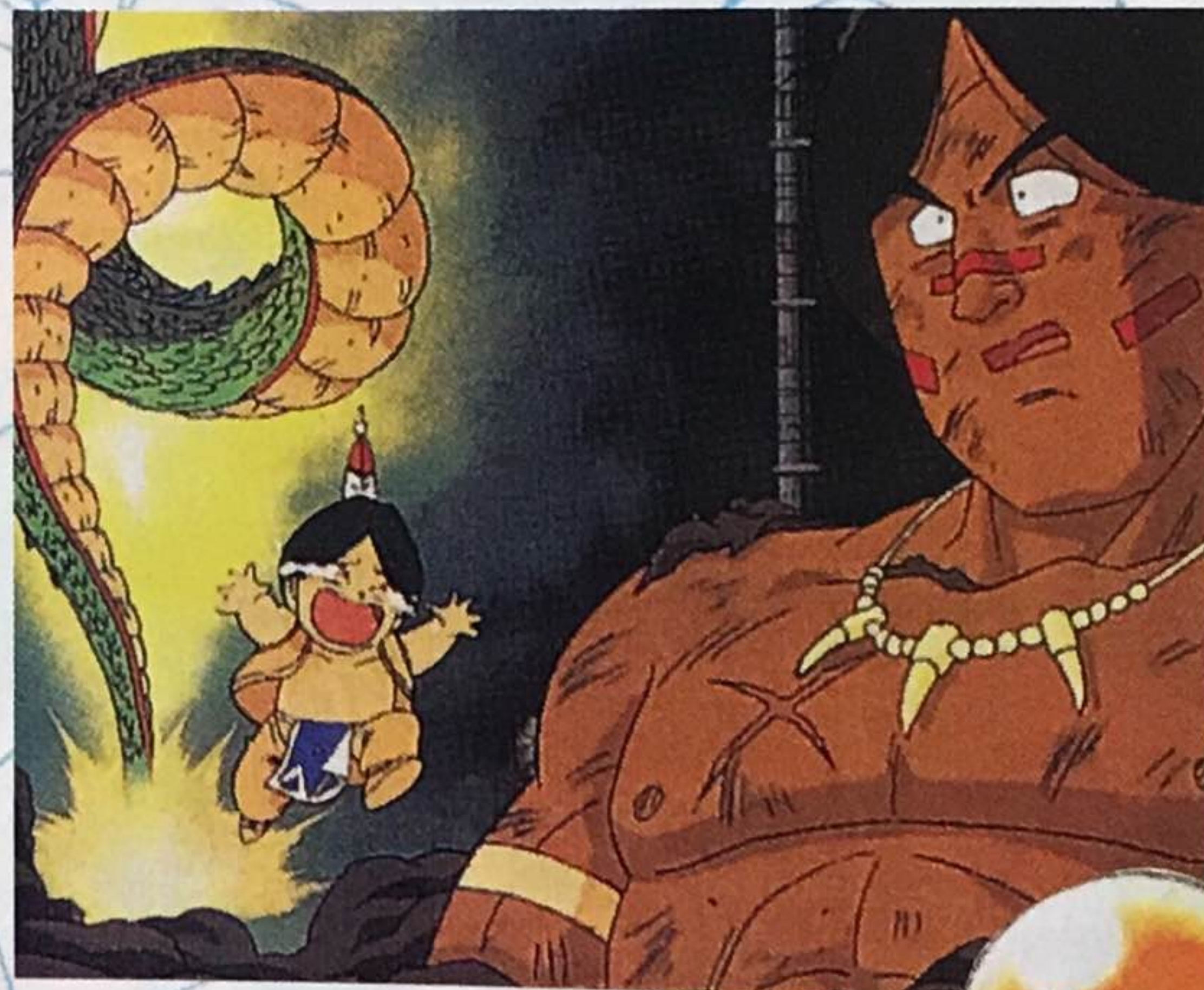
La boule à une étoile fut utilisée la première fois pour exaucer le vœu d'Olong.



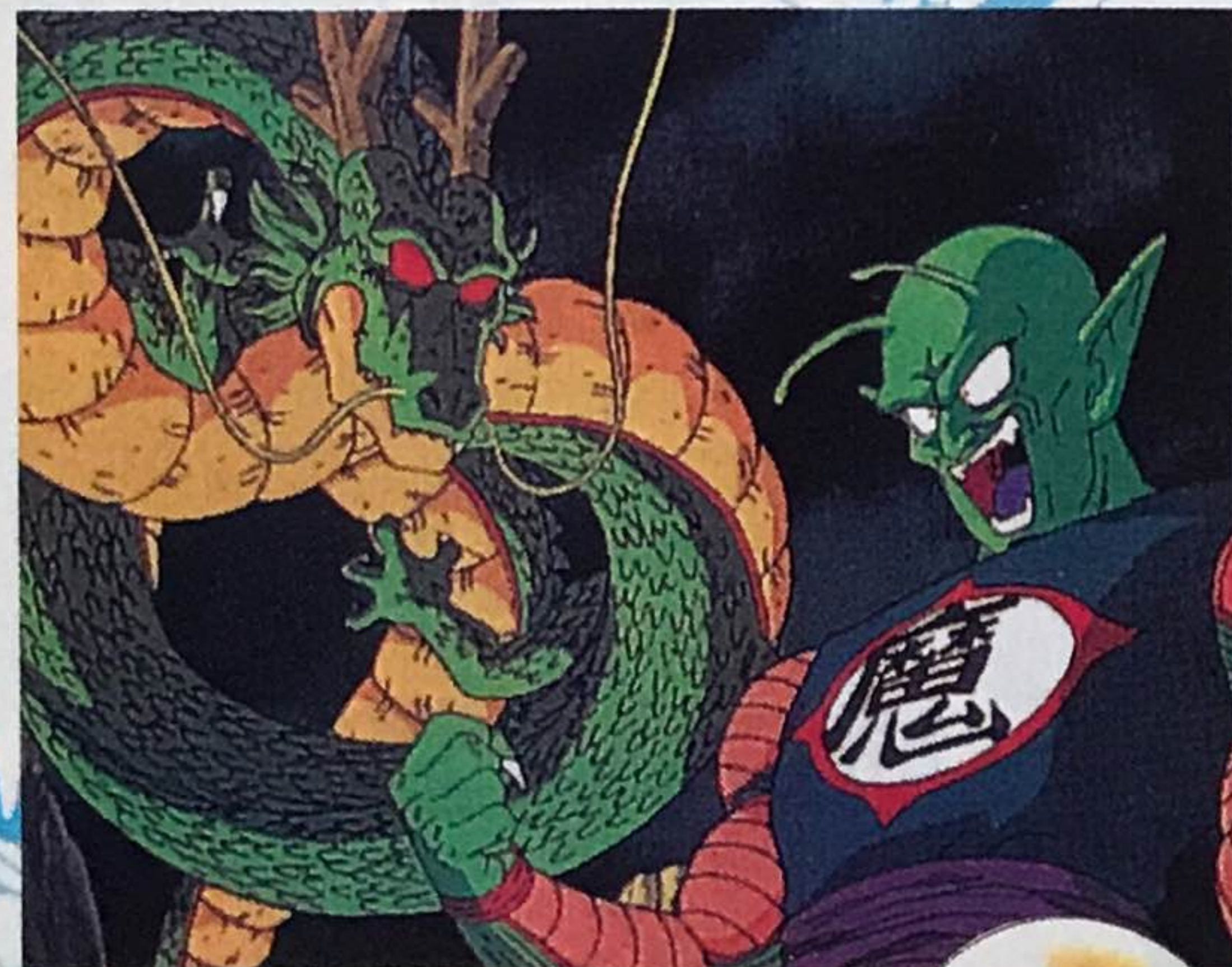
Sangoten et Bidel appellent quand même le dragon Shéron. La Terre se met à trembler et une étrange fumée noire en sort qui monte au ciel et se transforme en un vieux dragon bleu foncé.

A la différence de l'impassible Shéron qui ne parlait que pour dire qu'il avait

Kaïoh contacte Sangoku par télépathie, ce qui inquiète Shéron qui souffle alors la fumée de son cigare sur nos amis. Aveuglés, ceux-ci s'aperçoivent trop tard que la fumée emporte les sept boules jusqu'à la gueule de Shéron le démoniaque qui les avale toutes.



Avec la seconde boule, Sangoku a fait le vœu de redonner vie à Boha le père d'Upah.



La boule de cristal numéro 3 a aidé Satan Petit Cœur à retrouver sa jeunesse.



la tête de nos amis pour leur signifier qu'il est encore là. Il leur annonce que le doyen, autrement dit le vieux Kaïoh, a quelque chose de très important à leur dire.

Celui-ci hurle à son tour et ordonne à Bulma de se dépêcher de retrouver les boules de cristal avant que chacune d'elles ne se transforme en dragon noir. Shībit tente de calmer le doyen et donne quelques explications à nos amis. Les boules de

ni bons ni méchants, il y avait deux êtres en lui. Les boules qui avaient été créées à l'image de l'âme de Petit Cœur étaient aussi partagées : 50 % de bien, 50 % de mal.

Il les a alors lancées aux quatre coins de la planète pour qu'elles soient récupérées par le premier venu et qu'il exprime le vœu de son choix. Mais depuis que Sangoku et ses amis ont décidé de s'en emparer, les boules

L'ENNEMI

n'ont servi qu'au bien. La première fois, c'est Olong le cochon qui avait appelé le dragon pour lui demander de lui offrir un sous-vêtement.

victimes de Satan Petit Cœur. Elles ont été utilisées plus tard pour que Sangoku puisse revenir du royaume des morts afin de combattre



La boule numéro 4 a permis à Sangoku de redonner vie à Krilin ainsi qu'aux victimes de Satan Petit Cœur.



La boule numéro 5 a permis à Bulma de redonner vie à Sangoku pour combattre Végéta et Nappa.

en elles et devenait de plus en plus forte.

Quand elle a atteint son paroxysme, les boules se sont fendues. Le vieux dragon maléfique est la représentation physique de cette énergie négative. Dendé et Monsieur Bobo apparaissent

alors pour expliquer que la situation est très grave : si les dragons peuvent réaliser des vœux pour les autres, ils peuvent aussi le faire pour eux. Maintenant qu'ils ont une conscience, ils sont capables de détruire la galaxie s'ils le veulent.



La sixième boule a redonné la vie aux victimes de Freezer.

La seconde fois, Sangoku les avait réunies afin que Shéron le dragon redonne vie au père de Upah, le petit Indien.

La troisième fois, Satan Petit Cœur avait demandé au dragon de lui redonner ses vingt ans. Ensuite, les boules ont été réunies sur l'île de Tortue Géniale pour ressusciter les

Nappa et Végéta. Puis, sur Namec, le dragon a été appelé pour redonner vie aux victimes de Freezer, puis à celles de Cell, de Boubou, de Super Bou.

Du coup, au début de Dragon Ball GT, les boules de cristal étaient devenues instables. Une énergie négative s'était en effet accumulée



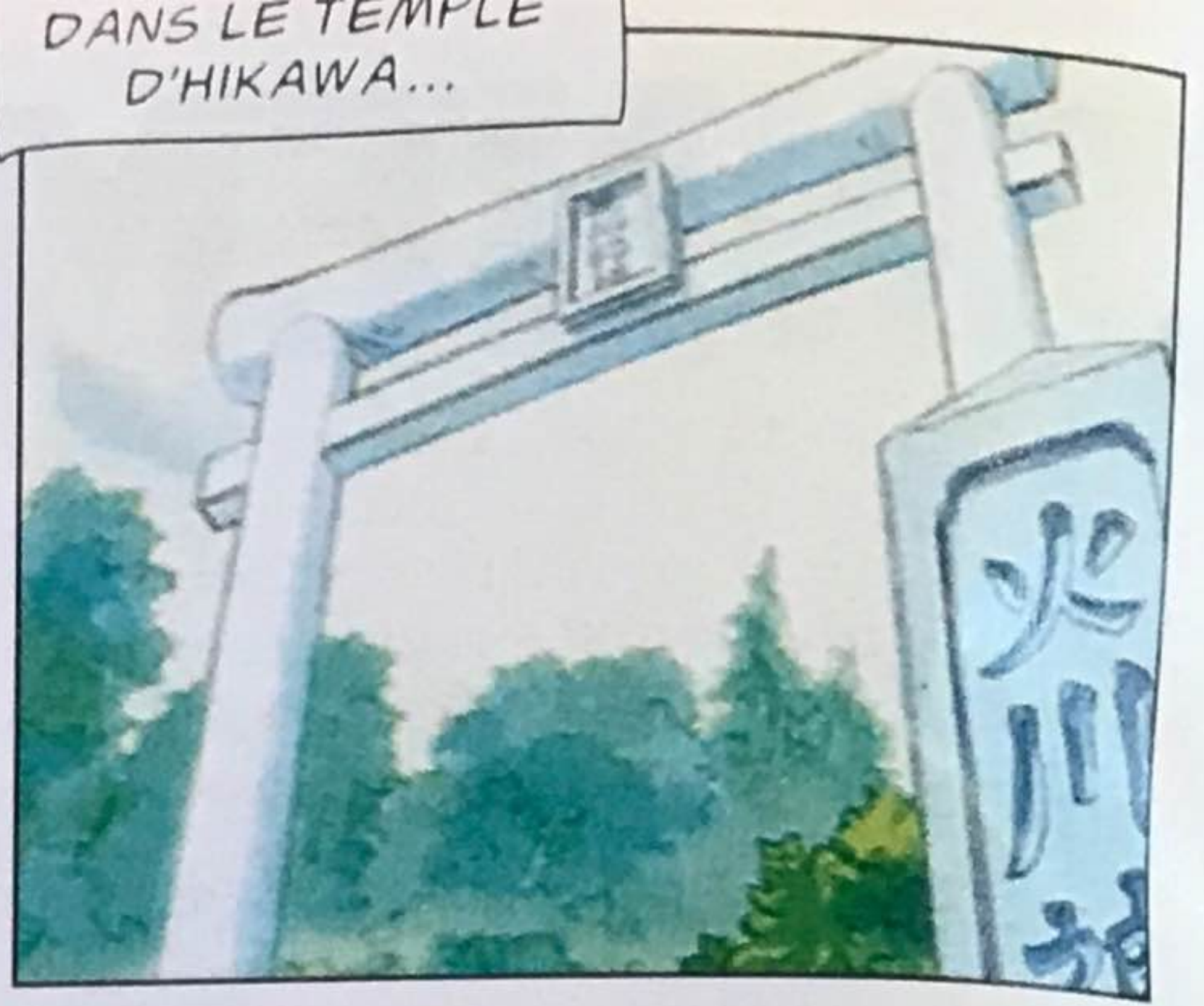
Tous les gens tués par Cell ont été ressuscités grâce à la dernière boule.

Sailor Moon

L'affaire Raya (2)

Résumé : Bunny et Raya sont jalouses l'une de l'autre. C'est à savoir laquelle des deux parviendra à séduire la première Bourdu.

DANS LE TEMPLE
D'HIKAWA...



... TOUT
SEMBLE PAISIBLE...



JE N'AI VRAIMENT
PAS BEAUCOUP
AVANCÉ !



CE N'EST DÉJÀ
PAS SI MAL QUE ÇA !
SON ALTESSE NE DOIT
PAS SE DÉCOURAGER !



C'EST VRAI,
TU AS RAISON !



JE N'AI
PAS RÉUSSI À
FERMER L'ŒIL !



NE TE FAIS
SURTOUT PAS
D'ILLUSIONS, RAYA !



HEIN ?



HIER SOIR,
J'AI BATTU EN RETRAITE,
MAIS AUJOURD'HUI,
JE NE TE LAISSERAI PAS
MON BOURDU !



TU PEUX LE GARDER !
SI TU CROIS QUE JE
M'INTÉRESSE À LUI,
C'EST QUE TU ME
CONNAIS TRÈS MAL !



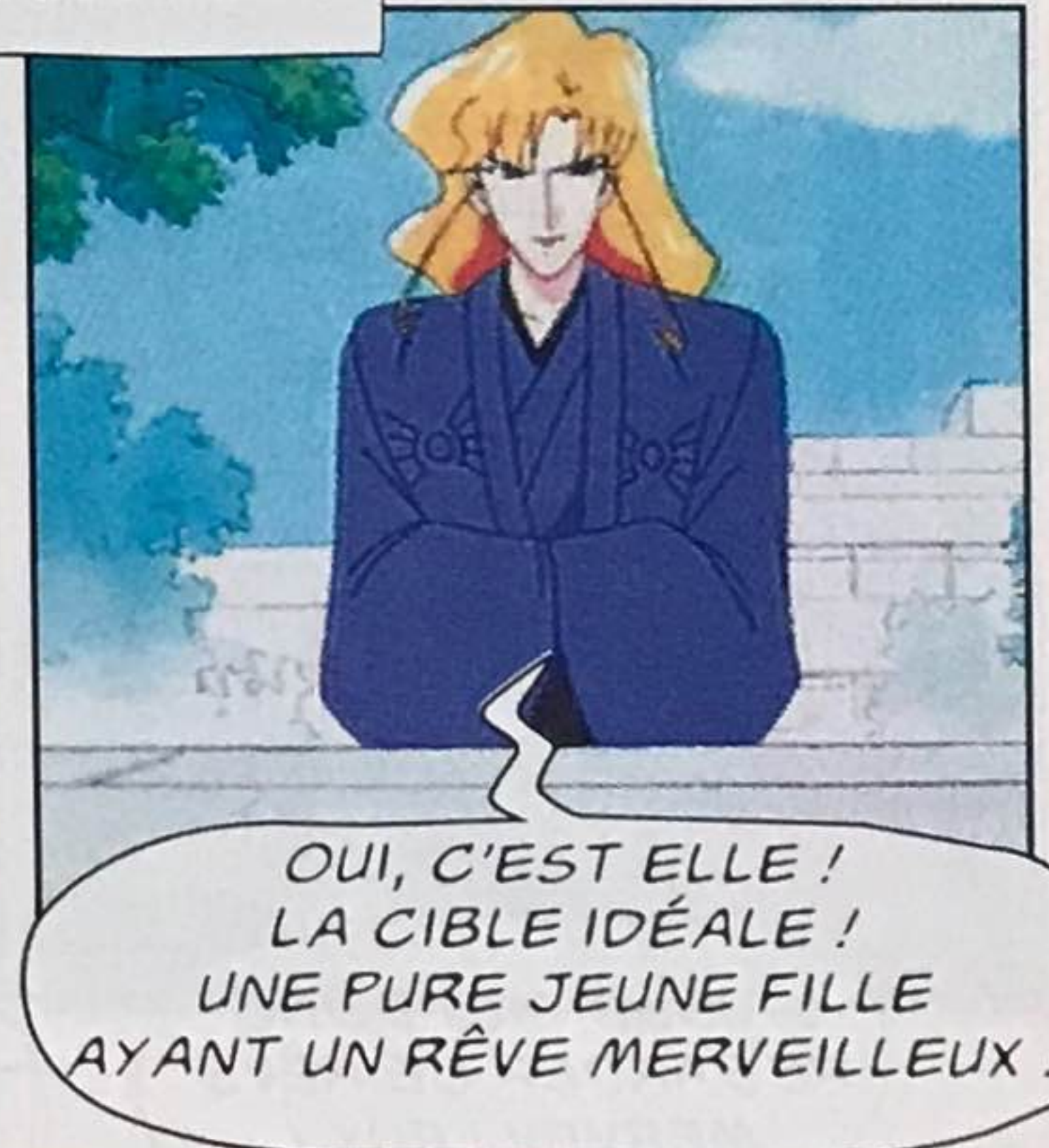


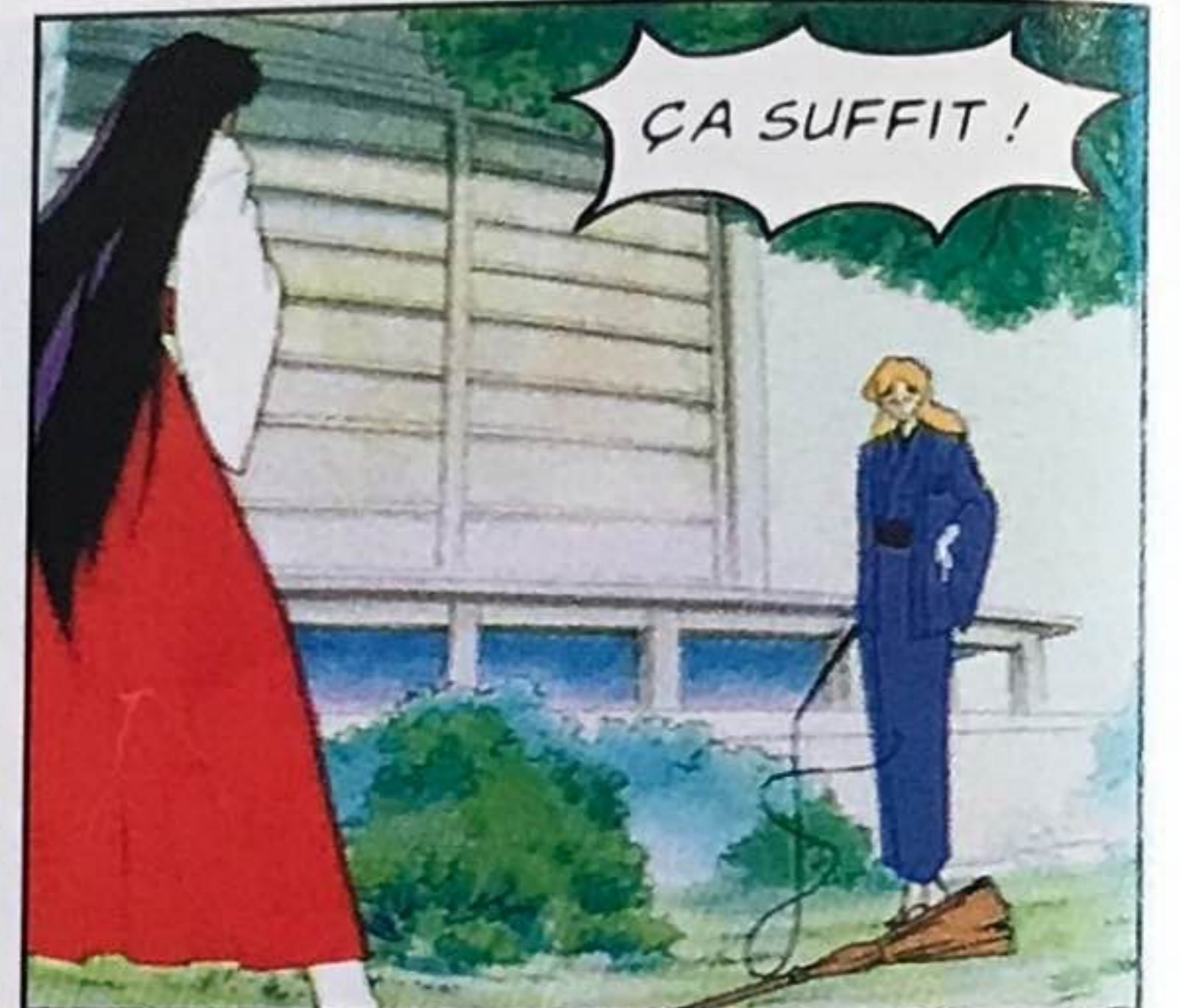


PLUS
TARD...



SOUDAIN...





LASSE-MOI DONC REGARDER CE RÊVE MERVEILLEUX !

NON LOIN DE LÀ...



LES GARÇONS N'AIMENT PAS
LES FILLES TROP
POSSESSIVES !



SI TU AIMES BOURDU,
TU DOIS LUI
FAIRE CONFIANCE !
C'EST LA PLUS BELLE
PREUVE D'AMOUR !



COMMENT SAIS-TU
TOUTES CES CHOSES ?



AAAAH !



IL FAUT AGIR
MAINTENANT !



POUVOIR SUPRÊME...



... TRANSFORME-NOUS !



NON, PÉGASE NE SE
TROUVE PAS ICI !
MAIS JE DOIS PRENDRE DES
MESURES POUR ÉVITER QUE
PÉGASE NE VIENNE UN JOUR SE
CACHER DANS CE RÊVE !

NOUS SOMMES LES
GUERRIÈRES DE L'AMOUR,
DE L'ORDRE ET DE LA JUSTICE !
AU NOM DE LA LUNE,
NOUS TE PUNIRONS !

ARRÊTE ! CETTE
JEUNE FILLE A LE
CŒUR REMPLI DE
RÊVES ET D'ESPOIR !

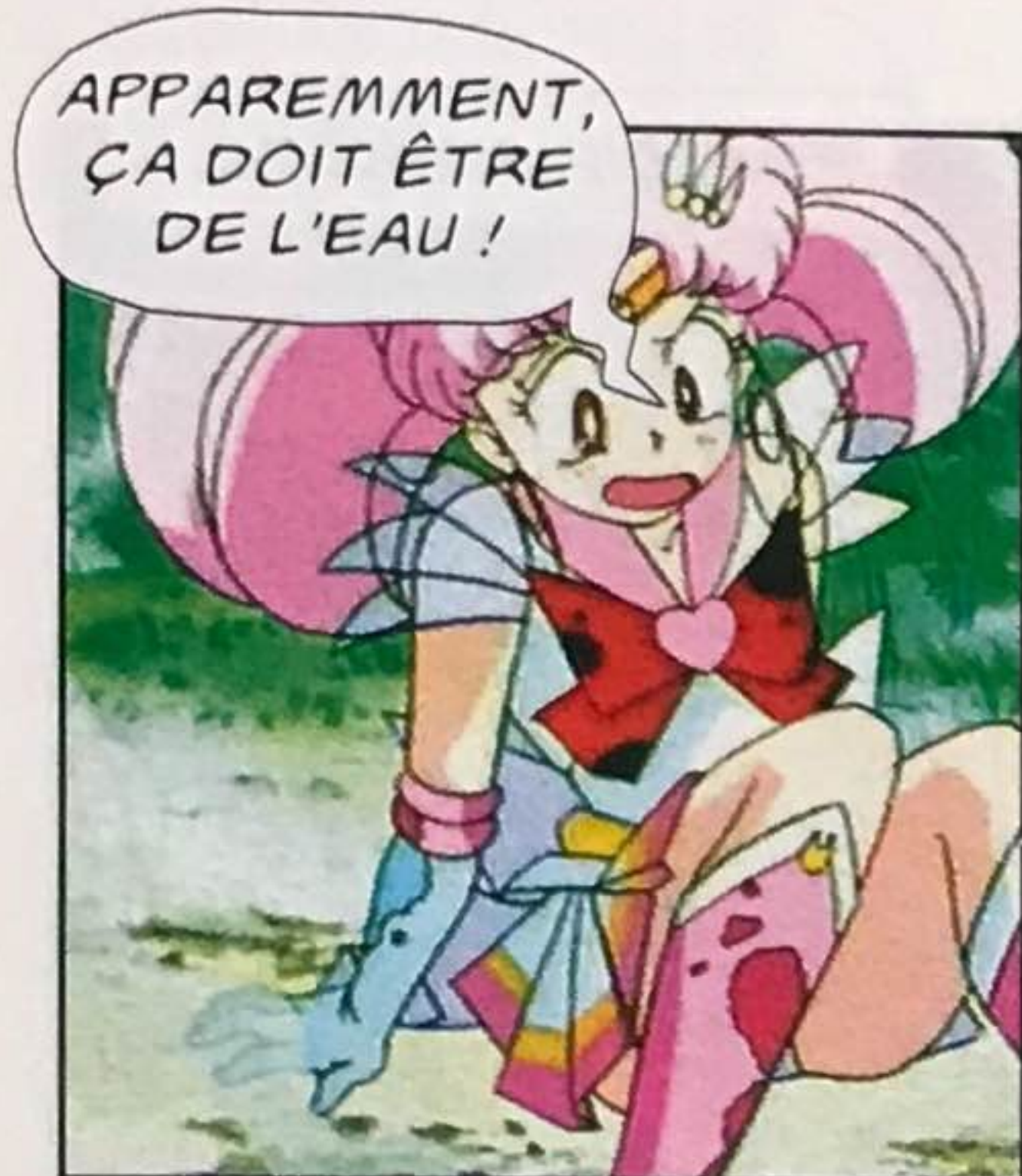


TU ES UN MONSTRE
D'AVOIR OSÉ REGARDER
DANS CE CŒUR PUR !



VOILÀ ENCORE CES
DEUX AFFREUSES
PETITES PESTES !
EN PISTE CRÉATURE
DU CHÂTEAU !







LES PRINCIPAUX OBJETS DE

DRAGON BALL Z

Ce mois-ci, et le suivant, vous pourrez découvrir les principaux objets inventés pour la saga Dragon Ball Z. Ils ont été classés par séries.

La série Freezer

Round Spaceship

Cette capsule en forme de boule est utilisée par tous les guerriers venant de l'espace pour se déplacer d'une planète à l'autre. La première fois qu'elle apparaît, c'est dans le premier épisode de DBZ. Elle avait amené sur Terre Raditsu, le frère de Sangoku. Cet appareil ne peut contenir qu'une seule personne qu'il maintient en hibernation durant tout le voyage, quelque soit sa durée.



Elle apparaît pour la première fois quand Freezer arrive sur la planète Namec. Il en existe plusieurs exemplaires utilisés par tous les guerriers venus de la planète de Freezer. C'est un immense vaisseau qui peut déplacer toute une armée. Il est construit pour les très longs voyages et peut donc être considéré comme un vaisseau de guerre et comme une maison spatiale.

Le scaouteur

Portée par tous les guerriers vivant dans l'espace et travaillant avec Freezer, cette étrange lunette qui s'accroche à l'oreille gauche permet de calculer la puissance d'un adversaire. Le scaouteur indique en points de puissance un pourcentage de force et d'énergie vitale. Quand on regarde un humain normal avec le scaouteur, il indique 6. Pour Tortue Géniale, on lit 139. Raditsu, le frère de Sangoku, a un taux de 1500; Nappa, le guerrier de l'espace, 4000; Végéta, à sa première apparition, 18 000. Quant à Freezer, en troisième transformation, il atteignait les 1 200 000; et Sangoku, en Super Guerrier, 1 500 000. Toutefois, ce système a une faille que Sangoku et ses amis ont trouvée et qui leur permet de tromper le scaouteur en faisant croire qu'ils ont une énergie très faible.



L'armure Saiyans

Cette armure est le costume de combat que portent tous les soldats qui travaillent pour Freezer, y compris les guerriers de l'espace. A son arrivée sur Terre, Végéta en portait une. Cet uniforme a la particularité d'être très résistant, quasi indestructible. Il ne peut être déchiré, sauf par une explosion. La matière est non seulement très solide mais surtout légère et élastique.

La navette de Freezer

La navette Yunzabito



C'est un vaisseau originaire de la planète Namec. Il a été utilisé par le Tout-Puissant pour venir sur Terre. Abandonné dans le désert, ce sont Bulma et Monsieur Bobo qui l'ont ramené à la Capsule Corp. Il a été réparé pour permettre à Bulma, Sangohan et Krilin de se rendre sur la planète Namec.

Le tapis volant magique



Cet étrange tapis volant appartient à Monsieur Bobo, le serviteur du Tout-Puissant. Il l'utilise chaque fois qu'il quitte la tour Karine. Ce tapis peut non seulement voler mais il peut se téléporter dans n'importe quel lieu.

La navette spatiale Capsule Corp.

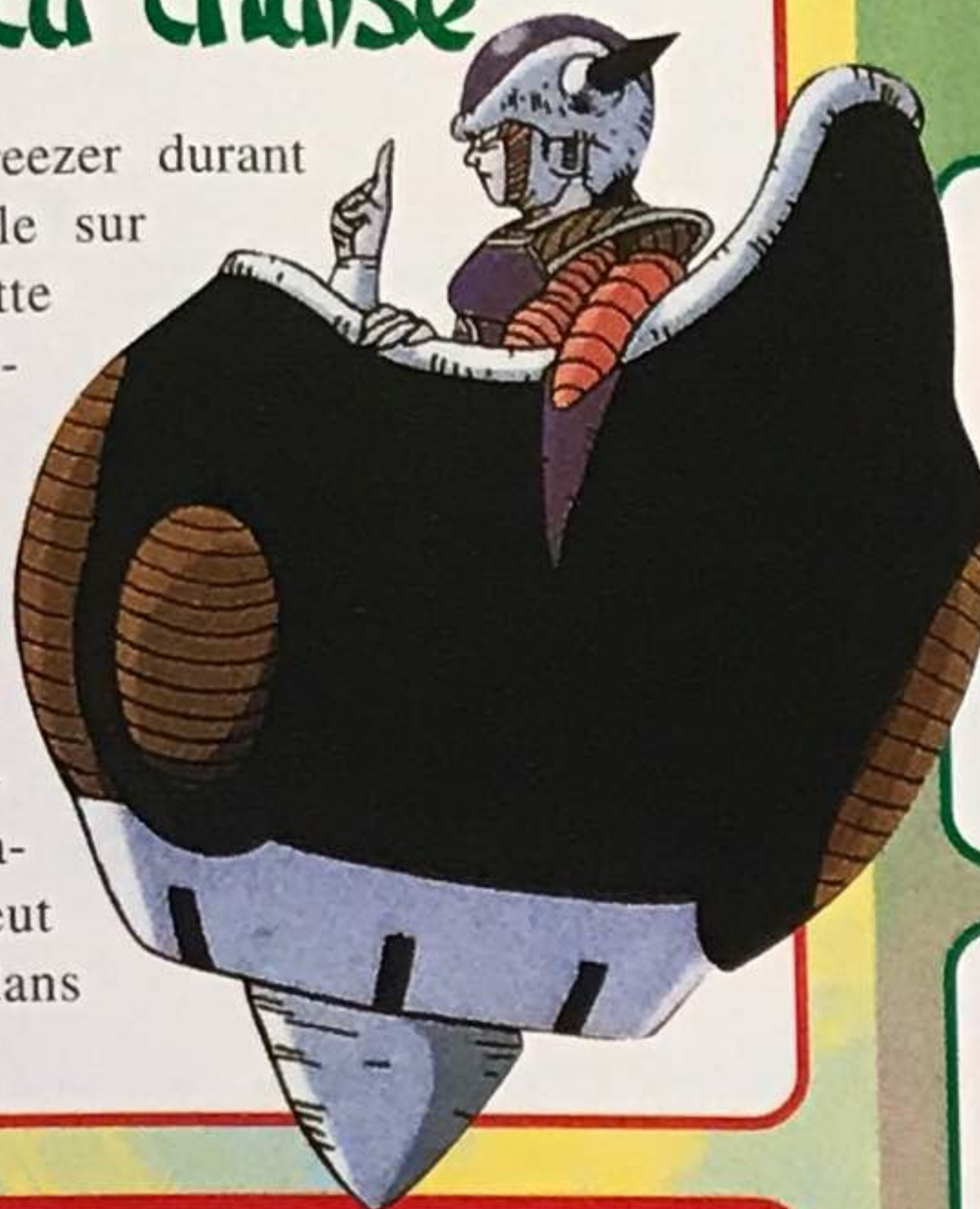


Elle a été construite par le docteur Brief, père de Bulma et plus grand génie de la planète. Il l'a fabriquée pour permettre à Sangoku d'aller sur la planète Namec. Cette navette a la particularité de changer l'attraction à volonté. Sangoku a utilisé ce système pendant son voyage afin de s'entraîner en subissant une attraction cent fois supérieure à celle de la Terre. Cette navette a plus tard servi à Végéta qui, une fois revenu sur Terre, l'utilisait pour s'entraîner.

La saga du Ruban Rouge

La méca chaise

Utilisée par Freezer durant tout son périple sur Namec, cette chaise très particulière peut déplacer une personne au-dessus du sol. Grâce à son immense pouvoir de lévitation, elle peut même aller dans l'espace.



La machine à remonter le temps

Elle a été construite dans le futur spécial où les robots C17 et C18 semaient la terreur. C'est Bulma qui l'a fabriquée afin que son fils Trunks puisse voyager dans le passé pour prévenir Sanguo de la menace des Cyborgs.



Dragon Balls de Namec

Elle sont depuis très longtemps sous la responsabilité du plus vieux Namec, et existeront tant que ce dernier est en vie. Ces boules sont plus grosses que celles de la Terre et elles peuvent exaucer trois vœux.

Saibaman Set



Utilisé par les guerriers de l'espace, c'est un petit récipient contenant six graines mutantes. Une fois plantées dans le sol, elles donnent naissance à des monstres guerriers possédant une puissance de combat approchant les 426. Lors de leur arrivée sur Terre, Nappa et Végéta ont utilisé ces créatures pour combattre Sanguo-han, Petit Cœur, Ten Chin Han, Tchaoz et Yamcha.

Médical Instrument

C'est un hôpital à lui tout seul. Il y en a partout dans les sites appartenant à l'armée de Freezer ou aux Super Guerriers. Il s'agit d'un bain très spécial qui guérit toutes les blessures internes ou externes. Végéta va l'utiliser après son retour sur Terre.



La navette spatiale du général Zorg

Plus grande que le vaisseau de Freezer, elle est utilisée par son père, le général Zorg, pour aller trouver le Super Guerrier sur Terre.



Emergency Stop Controller

Cette télécommande a été créée par Bulma. C'est la réplique de celle construite par le docteur Gélot pour arrêter les Cyborgs puisqu'elle permet de les désactiver. Bulma l'a confiée à Krilin pour qu'il s'en serve contre C17 et C18. Mais il n'a pas eu le courage de l'utiliser et l'a détruite. Gélot avait fabriqué la sienne car il n'avait pas confiance dans les Cyborgs, il les obligeait ainsi à lui obéir.

Le computadora

Il s'agit d'un immense ordinateur capable de s'autogérer. Il a été construit par le docteur Gélot pour maintenir en vie l'embryon Cell. Cet appareil, caché dans la base souterraine de Gélot, donnait des informations sur nos amis. Il a entièrement créé Cell à partir de divers gènes dont ceux de Sanguo et ses amis.



L'épée de Trunks

Trunks va venir du futur avec une épée sur le dos. C'est elle qui lui permettra de lutter contre Freezer et de l'éliminer. L'apparition de cette épée a deux versions. La première est qu'elle a été offerte à Trunks par Sanguo-han quand il était son entraîneur. L'autre, qu'elle vient du jeune guerrier qui apparaît dans le premier film sorti en salles en France.

SAILOR MOON SUPER S

Bunny et ses amies font la connaissance de quatre filles en ignorant qu'elles sont les nouvelles envoyées de Jilkonia. Mais celles-ci ne tardent pas à s'attaquer à une des amies de Camille...

LE CIRQUE

Néphernia convoque son serviteur Jilkonia pour lui expliquer sa mission sur Terre. Il doit trouver Pégase, caché dans un rêve qui se reflète dans un miroir magnifique. Un miroir qui étincelle de tous les feux du cristal d'or.

Pour trouver l'unique personne qui dissimule le miroir dans ses rêves, Néphernia lui confie quatre filles astucieuses : les quatre Amazones. Elles sont efficaces mais imprévisibles. La ville est en effervescence, tout le monde n'a

qu'un sujet de conversation : le nouveau cirque qui s'est installé dans le centre-ville. Camille et sa jeune amie Léa se sont donné rendez-vous dans la salle de jeux vidéo du quartier.

Elles cherchent toutes les deux le moyen d'aller voir ce cirque. Bunny et Bourdu les rejoignent dans la salle et Camille en profite pour tenter de convaincre Bourdu de l'inviter. Bunny pique une crise et refuse que Bourdu accompagne Camille. Léa déclare alors à Camille qu'elle aimerait être adulte pour pouvoir faire ce qui lui plaît...

Tout ce petit monde est brusquement interrompu par quatre étranges jeunes filles qui s'acharnent sur le même jeu vidéo. Elles sont très douées et réussissent à pulvériser tous les records. Mais Jilkonia les appelle. En partant, elles s'arrêtent devant Léa et lui disent que les adultes ne sont pas heureux car ils ne sont autorisés qu'à rêver aux choses qui ne dérangent pas la société dans laquelle ils vivent. Et, en s'éloignant, elles crient que les rêves n'appartiennent qu'aux enfants.

Toutes les quatre se rendent donc au cirque des rêves pour recevoir les ordres de Jilkonia. Celui-ci les envoie à la recherche de Pégase.

se. Il pense qu'il se cache dans le rêve de Léa, l'amie de Camille. Presca est alors choisie pour s'occuper de la jeune fille. En retournant à la salle de jeux vidéo, elle la croise sur son chemin.

Elle lui offre alors plusieurs billets pour le cirque des rêves en prétendant que c'est pour s'excuser d'avoir été odieuse.

Le soir même, Bunny, Mathilde, Raya, Marcy et Molly accompagnent Camille et Léa au cirque. En haut du chapiteau, les quatre filles surveillent le petit groupe. Presca cherche le moyen d'isoler Léa pour la capturer. Pendant le spectacle, l'une des quatre Amazones en profite pour hypnoti-



Les Sailors vont devoir se battre contre les Amazones qui sous le couvert d'un cirque sont venues les attaquer.



ser Léa qui quitte la salle et se retrouve derrière le chapiteau où l'attendent les quatre filles. Camille s'est rendu compte de la disparition de son amie et prévient les filles. Elles arrivent au moment où les Amazones regardent le miroir des rêves de Léa.

Nos héroïnes se transforment en Sailors et attaquent les Amazones. Presca fait alors apparaître un monstre du nom de Créature du Chapiteau. Ce dernier fonce sur Léa et avale son miroir des rêves. Chibi Moon, furieuse, se lance sur le monstre et entre dans sa bouche pour tenter d'en extirper le miroir. Les Sailors viennent à son secours et attaquent le monstre. Camille fait appel à Pégase qui donne suffisamment de pouvoir à Sailor Moon pour détruire le monstre.

Les Amazones s'enfuient alors et retournent au fond du cirque. Elles décident de continuer à chercher Pégase, mais pour leur compte et non plus celui de Jilkonia.

La chanson de Molly

Un beau jour d'automne, les filles retrouvent Molly seule dans un jardin public, en plein travail. Curieuses, les filles cherchent à savoir pourquoi puisque c'est un jour de vacances.

Molly leur confie qu'elle a entendu sur le réseau un air de musique qu'elle a trouvé magnifique et elle a décidé d'en écrire les paroles. Camille demande alors qui a composé cette musique mais Molly ne connaît que ses initiales : JB. Camille décide de trouver ce mystérieux artiste.

Au cirque, Jilkonia va trouver les Amazones qui sont en train de s'amuser et leur confie une photo floue de leur nouvelle victime. Il s'agit d'un musicien. De son côté, Molly, qui est rentrée chez elle, cherche toujours des paroles pour la chanson. Elle est interrompue par la visite du facteur qui lui remet un paquet venant de son père.

C'est une magnifique peinture qui va l'inspirer pour la suite des paroles. Le lendemain, les filles se retrouvent dans leur bar habituel pour lire la chanson de Molly. Elles sont rejointes par Diana, la petite chatte de Luna et Artémis, qui leur annonce qu'elle a réussi à trouver le compositeur de la chanson.

Le mystérieux JB est un pianiste qui joue dans un restaurant. Molly va donc l'attendre à la sortie de son travail et lui confie qu'elle a écrit des paroles pour son morceau. Il lui demande si elle est bien Molly, celle avec qui il communiquait par le réseau, et dit qu'il cherchait depuis longtemps à la rencontrer.

Il se présente, son nom est Jean-Baptiste. Puis ils sont rejoints par les autres filles et Jean-Baptiste invite tout le monde chez lui. En arrivant, Molly découvre qu'il a une petite amie, Clara. Ils composent ensemble leur musique et rêvent tous deux que leurs chansons soient connues dans le monde entier.

Mais, gênée par la présence de Clara, Molly refuse de laisser JB lire son texte. Elle se lève et s'enfuit. Les filles lui courent après pour comprendre ce qui se passe.

Mais Presca a elle aussi retrouvé le musicien et pendant que les filles se sauvent, les quatre Amazones pénètrent chez Clara et Jean-Baptiste, et les capturent.

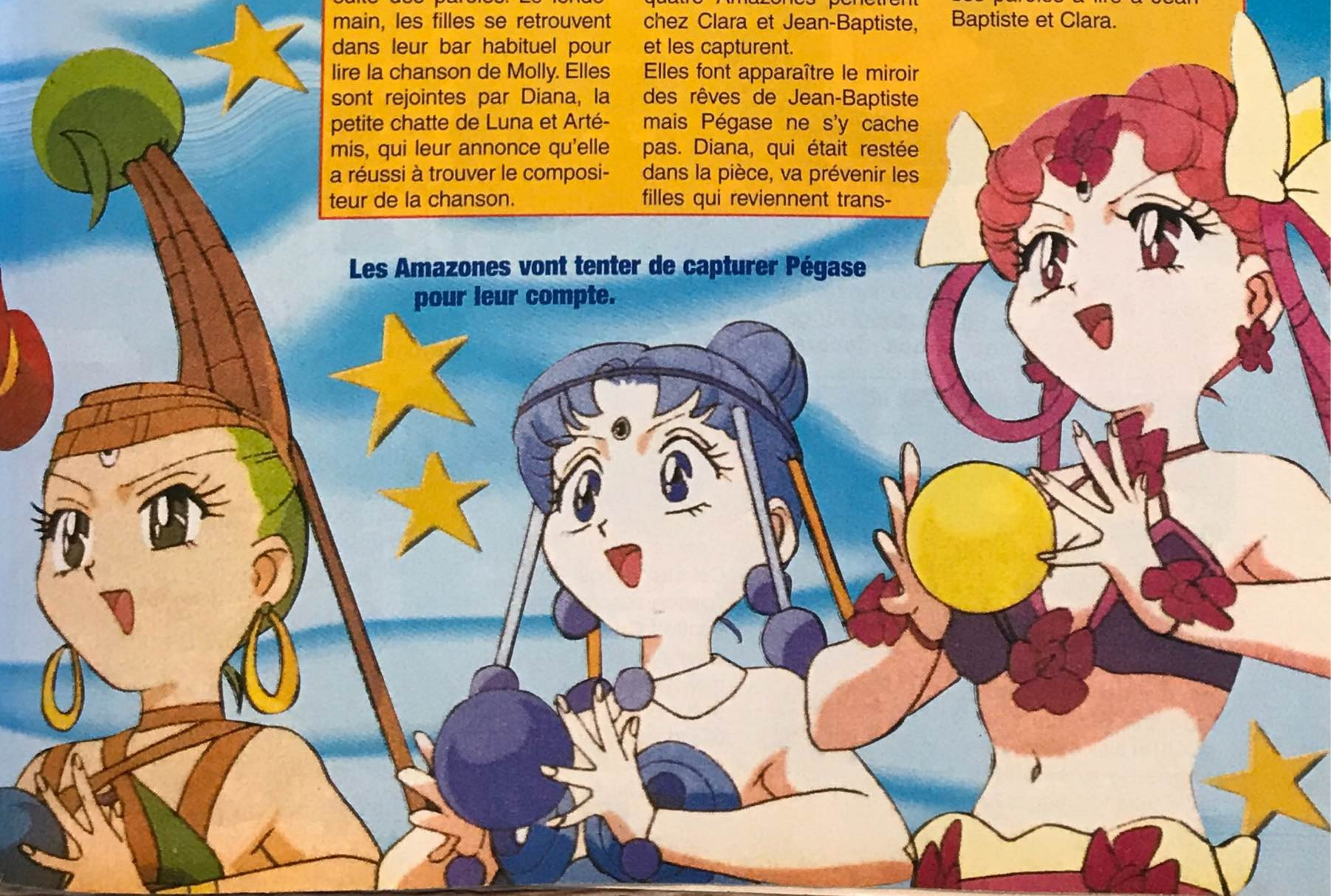
Elles font apparaître le miroir des rêves de Jean-Baptiste mais Pégase ne s'y cache pas. Diana, qui était restée dans la pièce, va prévenir les filles qui reviennent trans-



formées en Sailors. Elles attaquent les Amazones. L'une d'entre elles fait apparaître une jolie petite créature qui devient très vite un monstre étrange. Il capture les filles et les enferme dans un ordinateur. Voyant Jean-Baptiste en danger, Molly se transforme sous l'effet de la colère et fait exploser leur prison.

Elles réussissent à sortir de l'ordinateur et éliminent le monstre. Les Amazones se sont enfuies pendant ce temps et Molly donne alors ses paroles à lire à Jean-Baptiste et Clara.

Les Amazones vont tenter de capturer Pégase pour leur compte.



nouveautés méli-mélo nouveautés

C'est la rentrée, faites votre choix parmi ces objets sélectionnés spécialement pour vous.



Il parle aussi

Pour apprendre en s'amusant, cet ordinateur parlant de chez Yeno est top. Plus de 32 activités vous sont proposées, des maths à l'anglais en passant par la musique. 700 F env. Grands magasins.

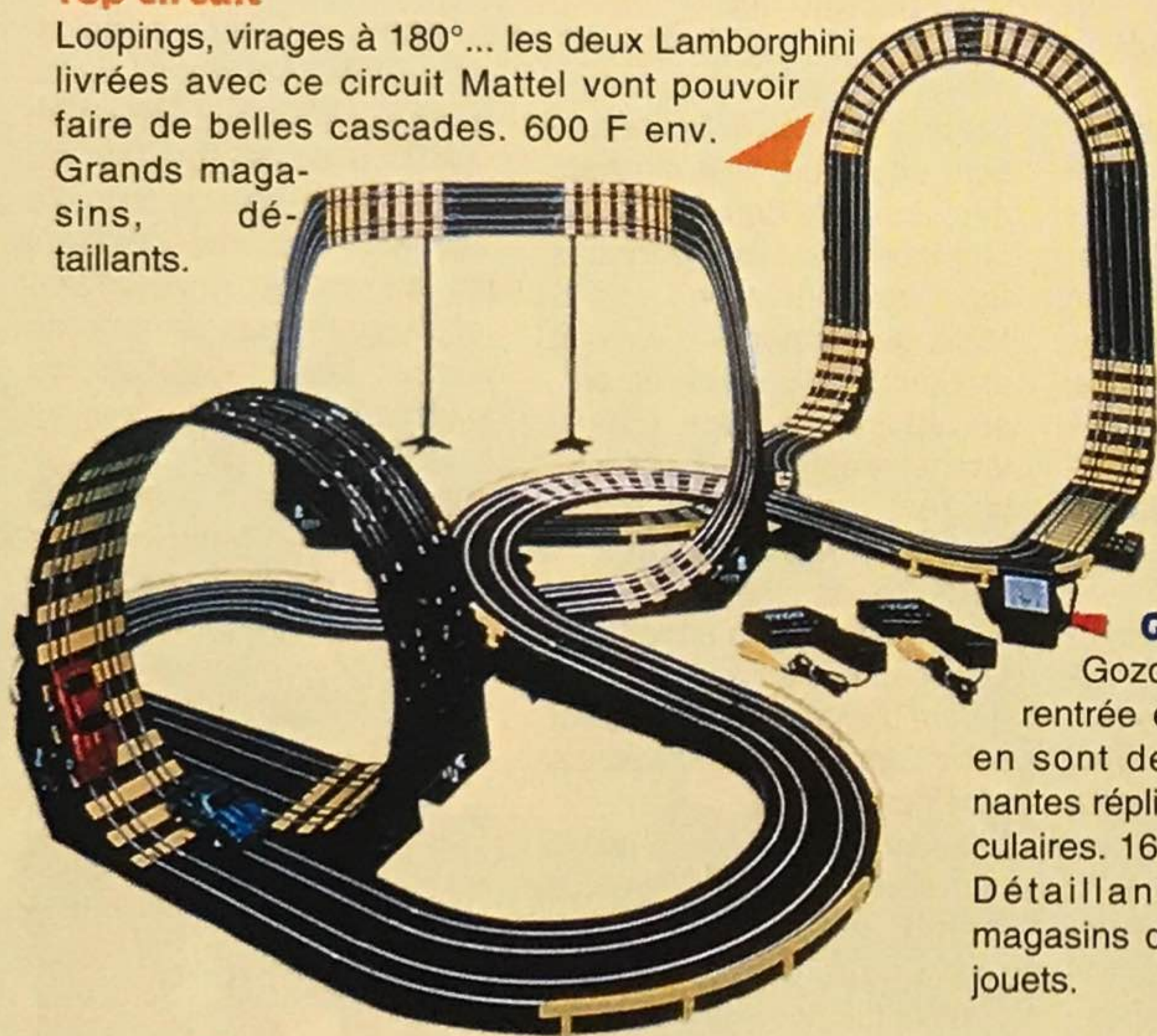


Deux en un

Ce crayon Faber-Castell est coloré et rigolo. Le capuchon fait également office de taille-crayon. Papeteries.

Top circuit

Loopings, virages à 180°... les deux Lamborghini livrées avec ce circuit Mattel vont pouvoir faire de belles cascades. 600 F env. Grands magasins, détaillants.



Super héros

Couleurs flash pour ce cartable Batman de chez Mattel. Accompagné d'un héros comme celui-ci, c'est bien plus rigolo d'aller à l'école ! De 125 à 230 F. Grands magasins.



Aventuriers

Les fans de Niki Larson seront aux anges avec la sortie de cette vidéo. Ceux qui préfèrent l'aventure, la nature seront comblés avec «L'appel de la forêt». Tout le monde est content ! 79 F la première et 69 F la seconde.



Godzilla hurlant

Godzilla, c'est le film de la rentrée et ces figurines Idéal en sont de parfaites et étonnantes répliques aux cris spectaculaires. 169 F. Détaillants, magasins de jouets.



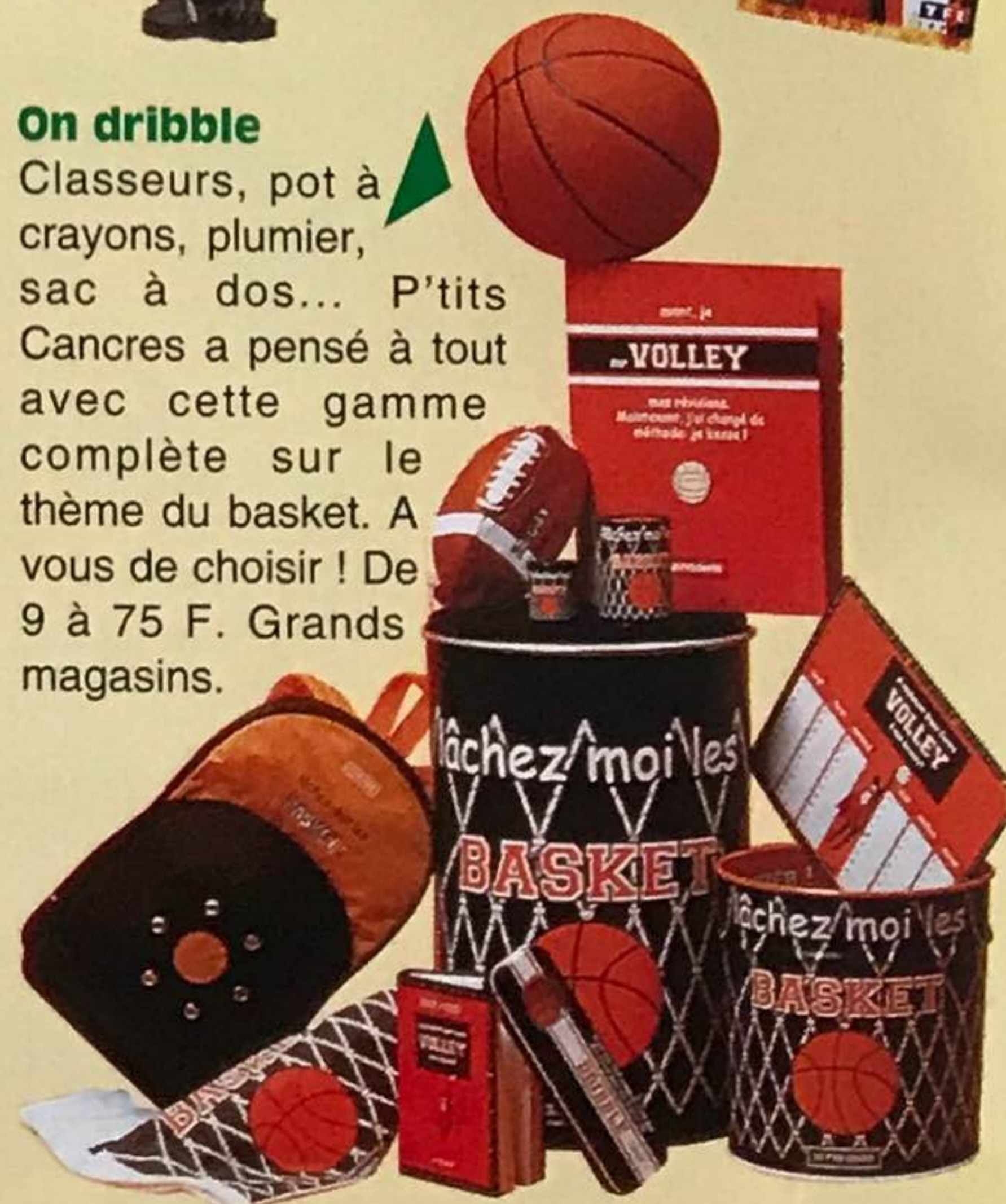
Pour les fans de Barbie

Barbie fait sa rentrée ! Elle est en médaillon sur ce joli sac à dos décoré de fleurs, de cœurs... Charmant. De 90 à 230 F. Grands magasins.



On dribble

Classeurs, pot à crayons, plumier, sac à dos... P'tits Cancre a pensé à tout avec cette gamme complète sur le thème du basket. A vous de choisir ! De 9 à 75 F. Grands magasins.



Vive la BD

Plus de mille héros sont à votre disposition dans ce CD-Rom de Micro Application. A vous de les mettre en scène dans une BD que vous inventerez avec des tonnes de possibilités. 167 F. Grands magasins.



Gonflé

Ce sac à dos Tennessee est vraiment gonflé ! Ce n'est pas pour rire puisque le dos et les bretelles sont gonflables. C'est pratique et confort. 320 F. Grandes surfaces.

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

L'épée flamboyante (1)

Résumé : Les sept guerriers divins se sont réunis autour de la Princesse Hilda de Polaris. En voulant détruire le sanctuaire, les chevaliers du Zodiaque doivent livrer une nouvelle bataille.



ATTENDS CHEVALIER !
JE TE CONSEILLE DE
NE PAS ME TUER !



RÉFLÉCHIS DONC
UN PEU !

SI C'EST SA MORT QUE TU
SOUHAITES, FRAPPE-MOI !



SI JE MEURS, RIEN ET PERSONNE
NE POURRONT PLUS JAMAIS LIBÉ-
RER MARINE DE SON CERCUEIL !



COMMENT ?



SEYAR, NE
L'ÉCOUTE PAS !



SI TU VEUX LA SAUVER,
TU DOIS T'AGENOUILLER
DEVANT MOI ET
JURER DE M'OBÉIR !



MAIS, DONNE-MOI
D'ABORD LE
SAPHIR QUE TU AS
PRIS À THOLL !



JAMAIS !



JE NE PEUX TOUT DE
MÊME PAS LA LAISSER MOURIR !
C'EST GRÂCE À ELLE QUE
JE SUIS DEVENU CHEVALIER...



... ELLE M'A FORMÉ
DÈS MON PLUS
JEUNE ÂGE...



... SANS RELÂCHE,
ELLE M'A ENTRAÎNÉ
AU COMBAT...



... ELLE A SU ME FAIRE
DÉPASSER MES LIMITES
ET ACCROÎTRE MA
COSMO-ÉNERGIE ...



... MAIS JE SUIS UN
CHEVALIER D'ATHÉNA
AVANT TOUT...



... ET MON DEVOIR,
AUSSI PÉNIBLE SOIT-IL,
EST DE PROTÉGER
CELLE À QUI JE DOIS
RESPECT ET FIDÉLITÉ !



SSSSS...

SI TU M'OBÉIS,
JE JURE DE LIBÉRER
TON AMIE !



JE N'EN CROIS
PAS UN MOT !

... SINON BIENTÔT,
ELLE NE SERA PLUS QU'UN
SQUELETTE DESSÉCHÉ !

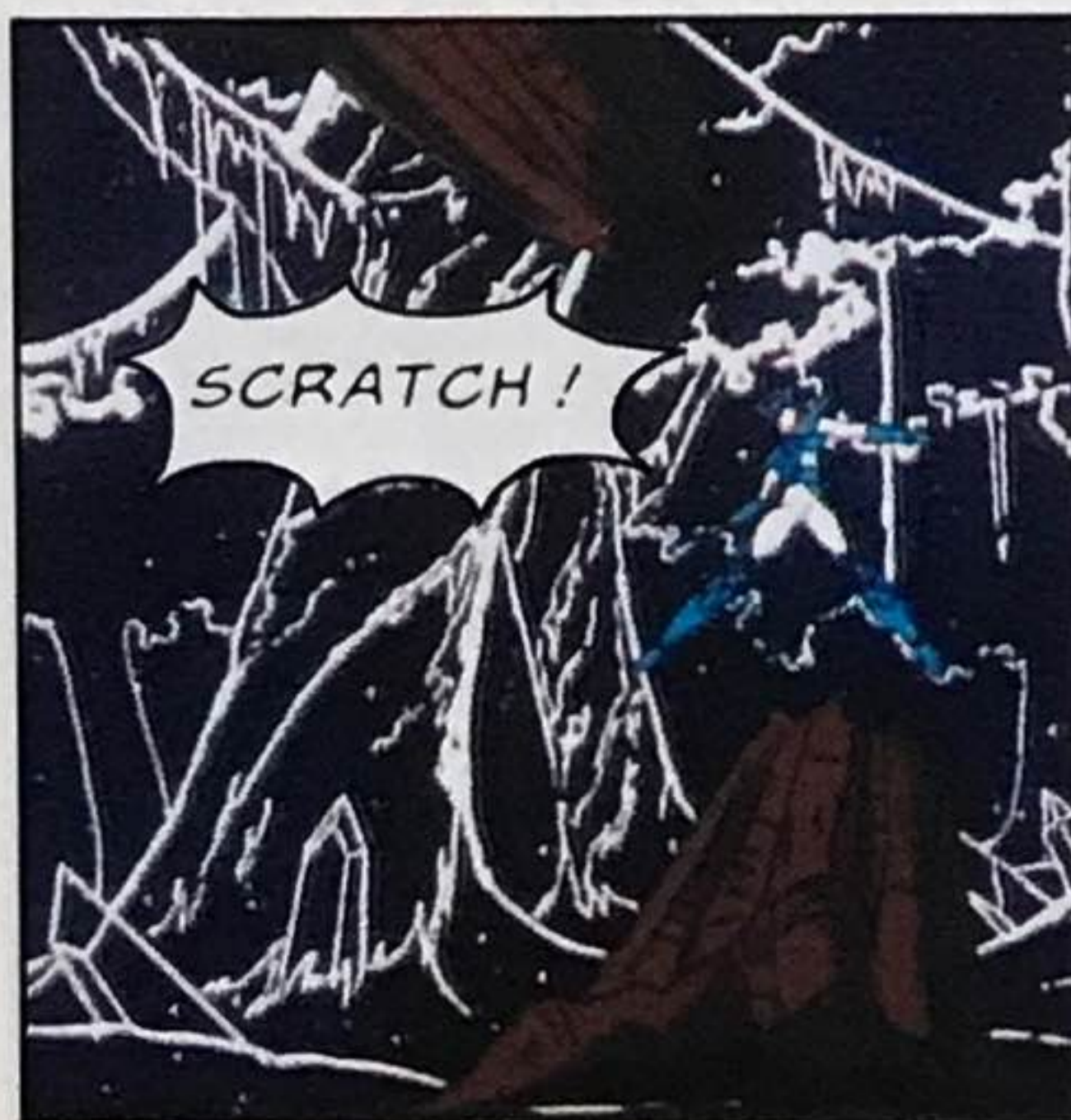


JE SUIS UN GUERRIER
DIVIN ET JE N'AI QU'UNE
PAROLE !



ALLEZ,
DÉPÊCHE-TOI...









IL FAUT QUE J'ARRIVE AU PALAIS !



AAAH !



SEYAR ! JE TIENDRAI PAROLE, J'ARRIVERAI AU PALAIS !



INUTILE DE FUIR, JE VAIS TE TUER !



RÉFLÉCHIS BIEN À CE QUE TU VAS FAIRE ! TU NE PEUX PAS SOUHAITER UNE MORT AUSSI HORRIBLE À UNE AMIE !



PARDONNE-MOI, MARINE !



YAAAAH !



OH, JE L'AI MANQUÉ !



HÉ ! HÉ !



JE T'AI RÉSERVÉ UNE SURPRISE !



REGARDE L'ÉPÉE FLAMBOYANTE ! C'EST ELLE QUI VA T'ENVOYER DANS LE ROYAUME DES MORTS !



L'ÉPÉE FLAMBOYANTE ?





SAVEZ-VOUS VOUS FAIRE DE BONS COPAINS?

La rentrée, c'est le temps des nouveaux copains, comment vous y prenez-vous pour les choisir ?

1 Qu'est-ce qu'un bon copain ?

- A** Un garçon ou une fille qui veut bien jouer avec vous
- B** Quelqu'un avec qui vous vous sentez très proche, comme un frère
- C** La personne la plus importante après vos parents, vos frères et sœurs

2 Vous changez de copains :

- A** Rarement
- B** Tout le temps
- C** Quand vous ne pouvez pas faire autrement, que vos copains ont déménagé par exemple

3 A la rentrée, vous accueillez comment les nouveaux ? Vous :

- A** Acceptez qu'ils intègrent votre groupe si tout le monde est d'accord
- B** Les observez d'abord, voyez comment ils se comportent
- C** En faites vos copains tout de suite

4 L'instituteur installe un nouveau à côté de vous, vous :

- A** Lui parlez immédiatement et jouez avec lui à la récréation
- B** Lui demandez d'où il vient
- C** Attendez qu'il vous adresse la parole



5 Vous avez un "meilleur ami" ? Depuis longtemps ?

- A** Depuis une semaine
- B** Vous connaissez votre meilleur ami depuis la maternelle
- C** Depuis le CP

6 Qu'est-ce qui vous attire chez un copain ?

- A** Son rire et ses idées de jeux
- B** Sa franchise
- C** Sa bonne tête

7 Qu'est-ce que vous partagez avec un bon copain ?

- A** Votre goûter ou vos bonbons
- B** Les copains
- C** Vos loisirs



8 Vous débarquez dans une nouvelle école, une nouvelle classe, vous :

- A** Attendez que les élèves viennent vous voir

B Faites votre choix parmi les élèves qui ont l'air le plus sympathique

C Etes d'abord fort impressionné par ces nouvelles têtes et puis vous en repérez certains

9 Vos parents n'aiment pas l'une de vos nouvelles fréquentations, vous :

- A** Tâchez de transformer le copain, de le rendre plus présentable
- B** Le laissez tomber s'il vous amène des ennuis
- C** Refusez de le laisser tomber

10 Un nouveau propose un jeu que vous ne connaissez pas, vous :

- A** Lui demandez de vous l'expliquer
- B** Demandez à vos autres copains si ça les intéresse
- C** Refusez d'y jouer

COMPTEZ VOS POINTS

1 point pour chacune des réponses : 1c 2a 3b 4c 5a 6b 7c 8a 9b 10c
2 points pour chacune des réponses : 1b 2c 3a 4b 5c 6a 7b 8c 9a 10b
3 points pour chacune des réponses : 1a 2b 3c 4a 5b 6c 7a 8b 9c 10a

RESULTATS

Vous obtenez de 1 à 10 points : Vous ne savez pas bien vous faire de nouveaux copains, tout simplement parce que vous êtes fidèle en amitié. Vous retrouvez avec plaisir vos amis de l'an dernier. Les nouveaux de la classe ont beaucoup de mal à intégrer votre groupe. Votre timidité est cause de ce manque d'intérêt pour les nouvelles têtes. Il vous faut du temps pour devenir ami avec qui que ce soit. Une fois copains, c'est cependant à la vie à la mort entre vous. L'amitié est la chose la plus importante à vos yeux et il n'est pas question de laisser le hasard choisir vos meilleurs amis à votre place.

Vous obtenez de 11 à 20 points : Vous vous faites de nouveaux copains quand vous y êtes obligé, que vous changez d'école parce que vos parents ont déménagé et que vous vous retrouvez dans un quartier inconnu. Si vous fréquentez le même établissement, vous retrouvez les mêmes copains avec plaisir et reprenez vos habitudes. Vous aimez jouer

avec ceux qui connaissent les mêmes jeux que vous. Il n'y a aucune raison pour en changer. Vous accueillez volontiers les nouveaux, vous considérez qu'on n'est jamais trop nombreux. Plus on est de fous et plus on rit, non ?

Vous obtenez plus de 21 points : Vous savez remarquablement bien vous faire de nouveaux copains. Il vous arrive même de laisser tomber de vieux amis pour devenir pote avec un inconnu qui a l'air particulièrement sympathique. Vous n'êtes pas ce que l'on appelle un ami fidèle. Vos amitiés ne durent que l'espace d'une saison, une semaine quelquefois. Vous aimez le changement et le dernier qui a parlé a raison. Vous vous laissez séduire par les beaux parleurs, les garçons qui font des blagues vous fascinent. Ceux qui vous entraînent à commettre les bêtises les plus pendables ont votre préférence et de loin. Ça n'est pas pour plaire à vos parents, pas plus qu'à l'instituteur, mais ça vous est bien égal.

Avec

D. manga

TELEPHONEZ AU

08 36 68 80 88*

ET GAGNEZ UN CADEAU PAR JOUR



**JOUEZ ET
COMBATTEZ
AUX COTES
DE VOS HEROS
FAVORIS**



**POUR LA
BELGIQUE**

0900 321 12

(6,03 FB par 20/40")

* 2,23 F la minute Broadsystem