

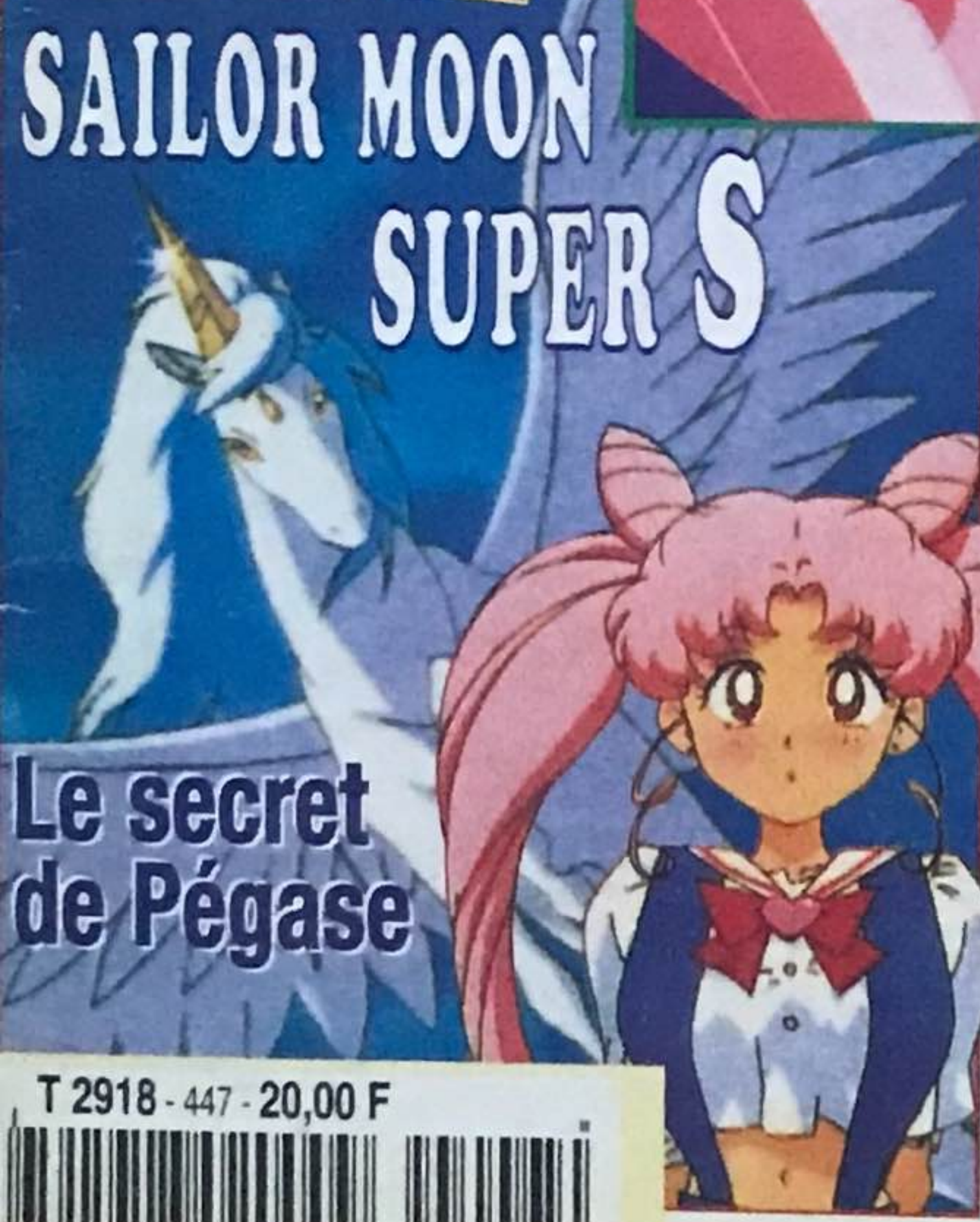
# D. manga

**CADEAU**  
Le méga calendrier  
DRAGON BALL GT  
**1999**



## DRAGON BALL GT

### UH SHERON LE DRAGON DE LA FOUDRE



## SAILOR MOON SUPER S

Le secret  
de Pégase

Pleins feux sur  
**PERDUS  
DANS L'ESPACE**



Dans la hotte  
du père Noël  
choisissez  
vos cadeaux



T 2918 - 447 - 20,00 F



# JOYEUX NOËL

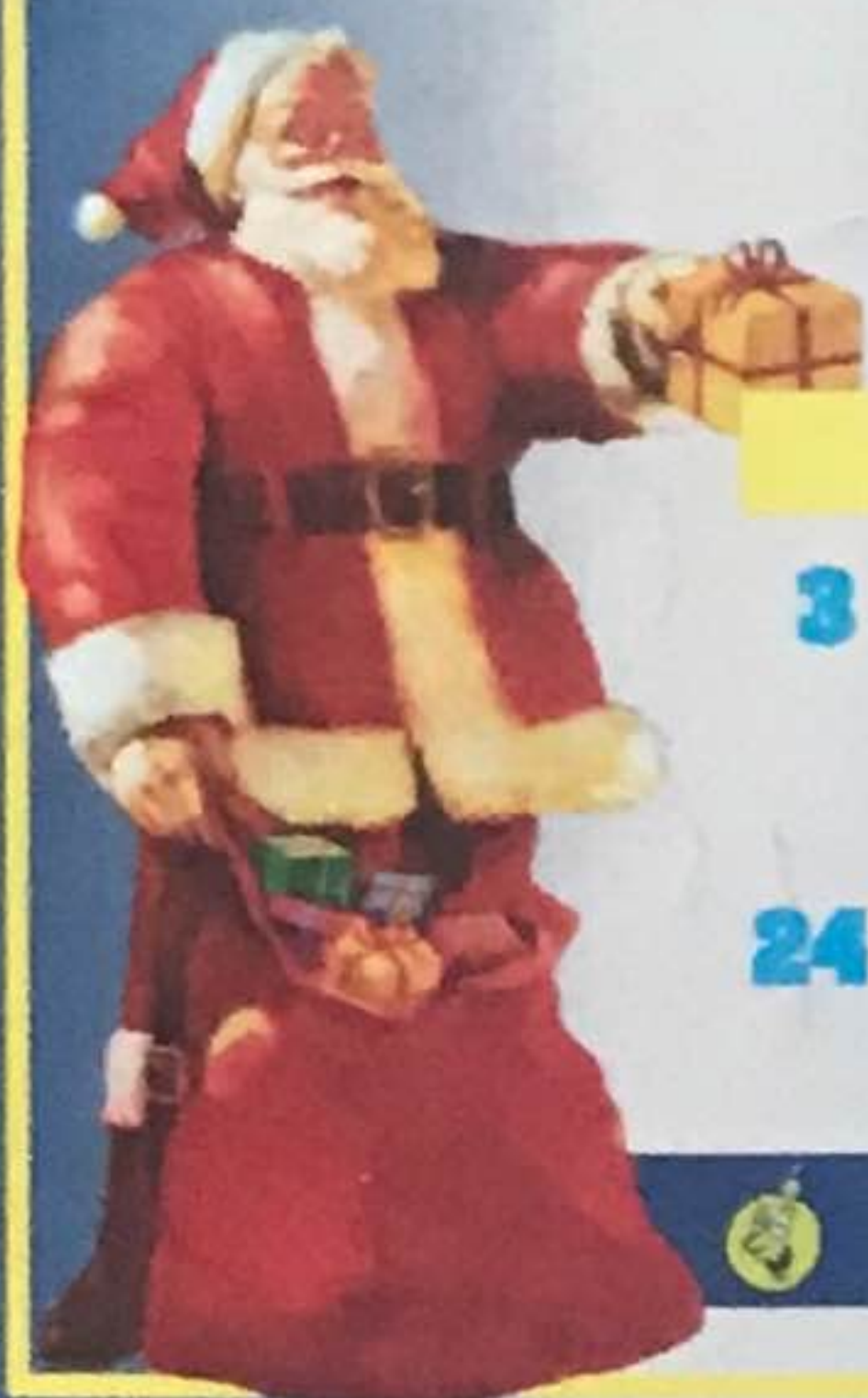


## BANDES DESSINEES

- 6** **Dragon Ball Z**  
Une partie de volley...
- 38** **Chevaliers du Zodiaque**  
Les esprits de la nature (2)
- 51** **Sailor Moon** Le vieux tacot (1)

## JEUX

- 50** **Test :**  
Quels cadeaux avez-vous envie de recevoir pour Noël ?



## CALENDRIER-POSTER



**27** Poster Dragon Ball GT



**31** Poster Dragon Ball GT

## MAGAZINE

- 3** **Dragon Ball GT**  
Uh Shéron,  
le dragon de la foudre
- 24** **Spécial cadeaux**  
Jouets - Jeux - Vidéos - B.D.
- 38** **Cinéma**  
Vos films de Noël
- 46** **Sailor Moon**  
Le miroir de la liberté  
Le secret de Pégase



DOROTHEE MAGAZINE N° 447 - décembre 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 Bonpunt, 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 : décembre 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 (gérants). 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 : SSCP - Diffusion : Transport Presse.



**Jouez et gagnez avec D. manga**

**Appelez tout de suite le**

**08 36 68 21 12\***

**et gagnez un super téléviseur couleur ou des centaines de vidéos de vos dessins animés favoris**



\* 2,23 F la minute - Broadsystem



# DRAGON BALL GT

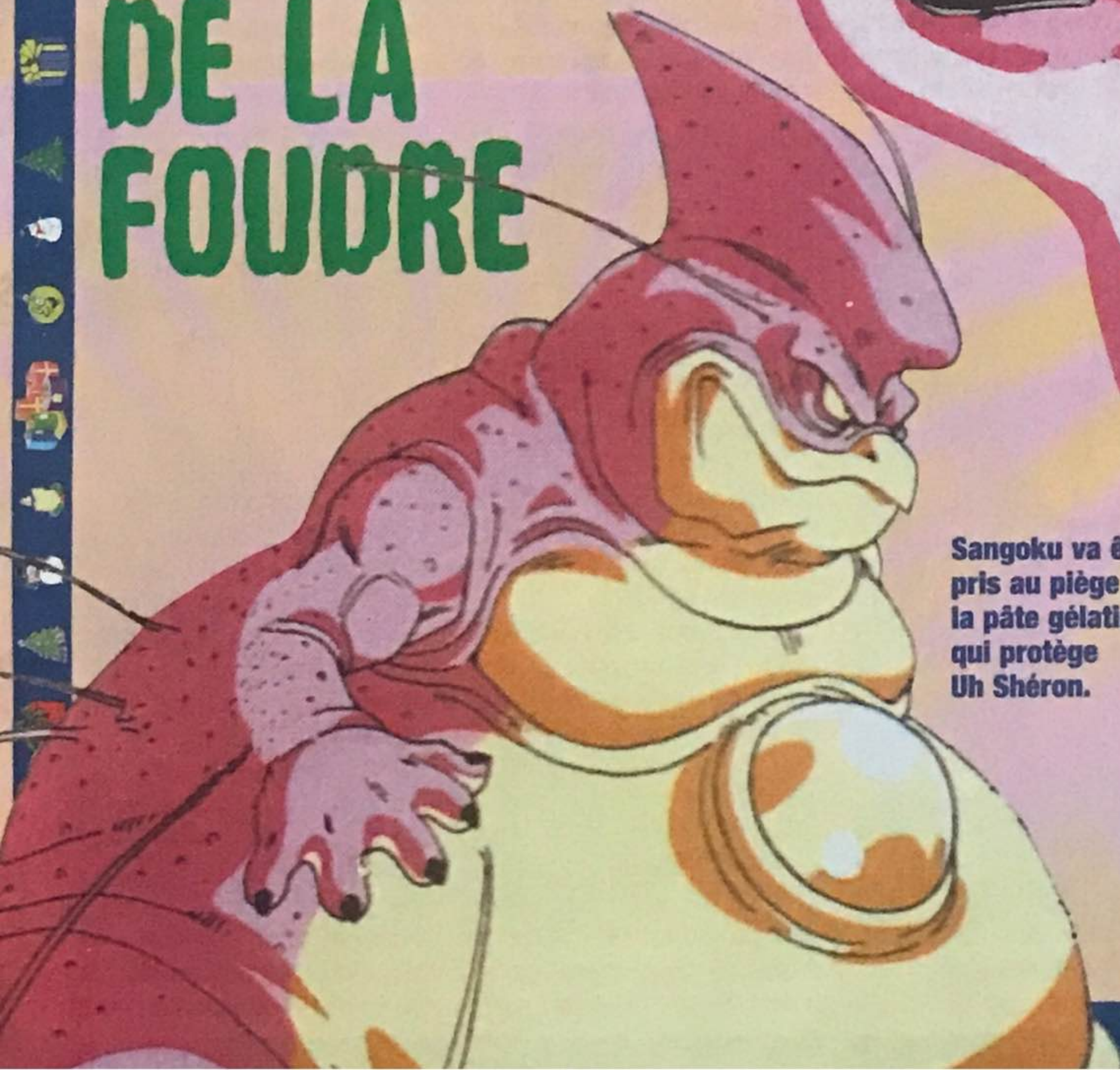
Sangoku et ses amis ont une fois de plus fait appel aux pouvoirs des boules de cristal. Mais, cette fois, c'est un dragon noir qui est apparu. Il leur a lancé un défi : combattre chaque boule transformée en un puissant dragon noir. Lancés dans cette nouvelle aventure, Sangoku et Pain se retrouvent face à Ryan Shéron, le dragon de la boule n° 2 qui représente la pollution. Nos héros en viennent à bout grâce à une source d'eau pure qui rend sa forme initiale à la boule de cristal.

## UH SHÉRON LE DRAGON DE LA FOUDRE

**Sangoku va être pris au piège par la pâte gélatineuse qui protège Uh Shéron.**

**A**près la destruction de Ryan Shéron par l'eau pure, toute la pollution environnante disparaît comme par enchantement et la vie reprend ses droits. La forêt devient resplendissante et les animaux s'abreuvent dans le lac. Pendant que Sangoku et Pain se félicitent de cette victoire facile, à la Capsule Corp leurs amis attendent patiemment la fin des hostilités.

Près du lac, Giru se met à gigoter en tous sens, il signale ainsi à Pain et Sangoku qu'il







**Uh Shéron est un petit dragon prétentieux qui ne mesure pas plus de 50 centimètres.**

vient de détecter une nouvelle boule de cristal. Il s'agit de celle à cinq étoiles. Nos héros s'envolent donc à toute vitesse. Ils arrivent en vue d'une ville mais quand ils atterrissent, ils découvrent un lieu totalement désert.

Les habitants ont tous disparu et le silence fait froid dans le dos. Pain aperçoit alors un distributeur de boissons et s'y

précipite pendant que Sangoku, de son côté, cherche à travers les rues la cinquième boule. Il est rappelé par les cris de Pain. Elle n'a pas besoin de lui expliquer ce qui se passe : Sangoku voit une étrange substance rouge émettant des flashes électriques qui sort du distributeur de boissons.

Cette substance, présente dans toute la ville, absorbe tout ce qui est électrique. C'est alors qu'un couple de petits vieux se présente; ils conseillent à nos amis de quitter la ville au plus tôt. Puis ils leur souhaitent bonne chance et offrent une cannette de boisson à Pain.

### LE DRAGON THUNDER

Pain, Sangoku et Giru déambulent à travers la ville en regardant l'étrange substance qui se propage dans tous les circuits électriques. Sangoku va pour la toucher mais un grand rire retentit. C'est Uh Shéron qui se moque de nos amis en leur demandant si ce sont eux les minables gnomes qui veulent s'emparer de la boule n° 5.

Pain et Sangoku découvrent alors derrière eux un monstre plus proche du canard que

du démon et qui ne mesure pas plus de cinquante centimètres. Pain continue à boire sa cannette sans même s'occuper du monstre. Furieux que nos amis ne prêtent aucune attention à lui, il lève les bras et appelle l'énergie négative. La substance gluante qui avait envahi la ville prend

goku réussit à éviter son attaque et fonce sur lui. Arrivé tout près de Uh Shéron, il découvre que la substance qui le recouvre forme un exosquelette protecteur. En le touchant, Sangoku reçoit une nouvelle décharge électrique qui



**Sangoku et Pain vont sous-estimer Uh Shéron à cause de sa taille. Ce petit monstre est en réalité une créature redoutable.**

son envol et fonce sur Sangoku et Pain qui ont bien du mal à s'en dépêtrer.

Tout à coup, ils reçoivent une violente décharge électrique et s'écroulent au sol, un peu sonnés. La substance s'envole à nouveau pour intégrer le corps du monstre qui grandit à vue d'œil. En quelques secondes, il devient aussi grand que Ryan Shéron. C'est alors qu'il explique à ses adversaires qui il est. Il a été créé au moment où Nappa et Végéta sont arrivés sur Terre. Sangoku était mort depuis un an et vivait sur la planète de Kaïoh.

Quand Bulma a fait appel au dragon Shéron pour le ressusciter, le temps était à l'orage et le ciel rempli d'éclairs... Or, Uh Shéron contrôle la foudre et l'électricité. A ce moment il tend la main vers Sangoku et lance une attaque appelée "Dragon Thunder". Touché de plein fouet, Sangoku s'écroule. Le monstre recommence mais, cette fois, San-

l'envoie contre un immeuble à plusieurs mètres de là. Pain intervient et lance un rayon d'énergie sur le monstre qui réplique par un Dragon Thunder. L'attaque de Pain est stoppée et notre héroïne se fait éjecter à son tour.

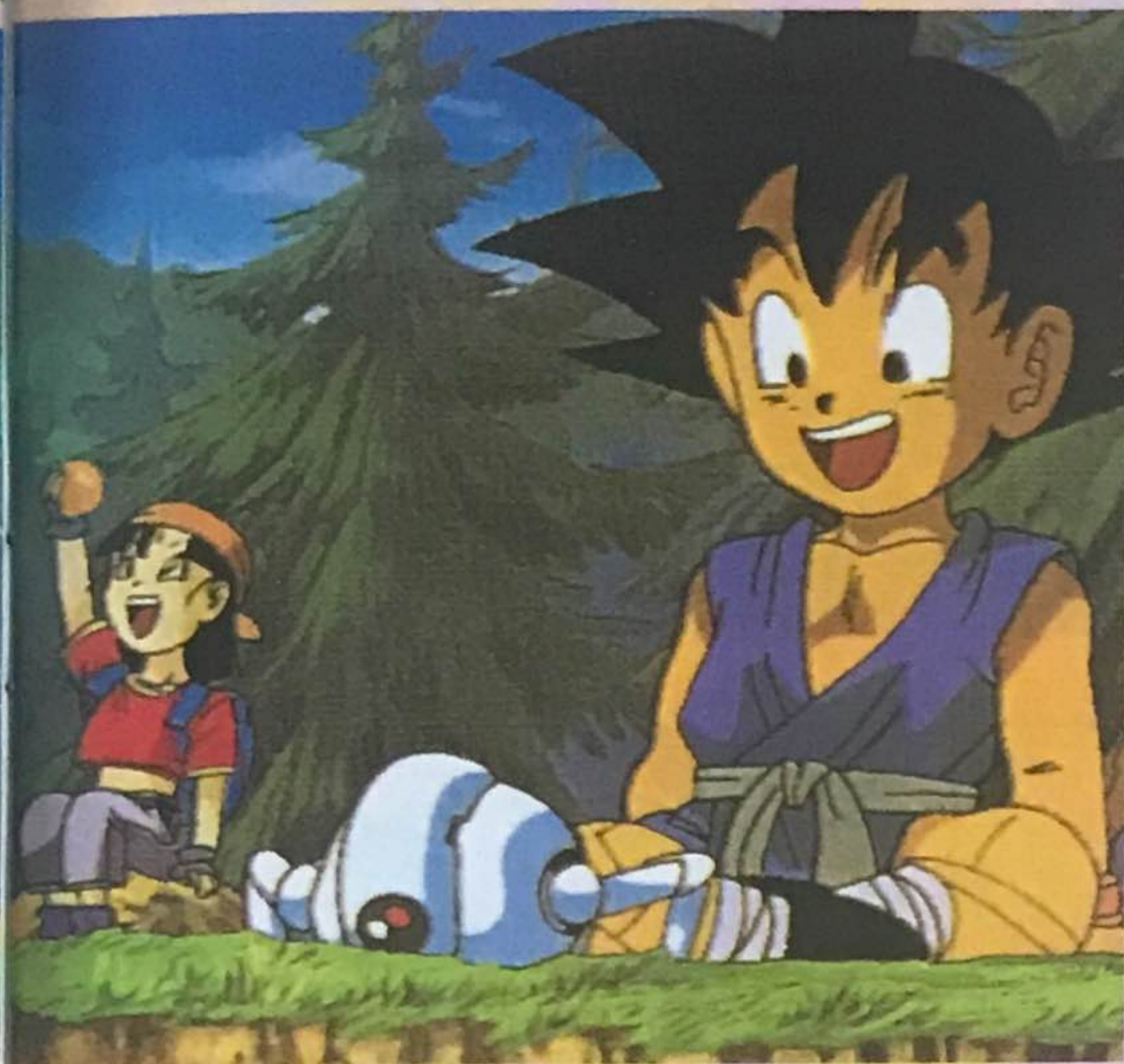
### 20 METRES DE HAUT

Tout à coup, la voix de Sangoku retentit : "Fini de jouer !" Il apparaît en effet transformé en Super Guerrier 4. Uh Shéron lance un Dragon Thunder sur Sangoku qui se tient en lévitation, les bras croisés devant lui. Il reçoit la décharge électrique comme s'il s'agissait d'un simple rayon de lumière. Puis Sangoku 4 atterrit et lance un kaméhaméha sur le monstre. Ejecté à l'autre bout de la ville, Uh Shéron parvient cependant à repousser l'attaque de Sangoku en absorbant l'énergie et en la renvoyant sur Pain, toujours



**En absorbant l'électricité, Uh Shéron devient de plus en plus grand et fort.**





**Grâce à la pluie, Sangoku et Pain vont réussir à éliminer Uh Shéron. Ils arriveront aussi à récupérer la boule aux cinq étoiles.**

au sol. En se précipitant pour la sauver, Sangoku reçoit dans le dos sa propre attaque. Assommé, il redevient enfant. Cependant, Uh Shé-

ron, qui a failli y passer, décide de devenir plus fort. Il se rend près d'un barrage électrique. De longs tentacules sortent de son dos et se collent au câble, fournissant au monstre l'énergie dont il a besoin. Il grandit une fois de plus pour atteindre les vingt mètres. Pain s'élève alors

dans les airs et, avant que Sangoku ait eu le temps de le lui interdire, elle lance trois boules d'énergie que le monstre lui renvoie aussitôt.

### LA BOULE N° 5

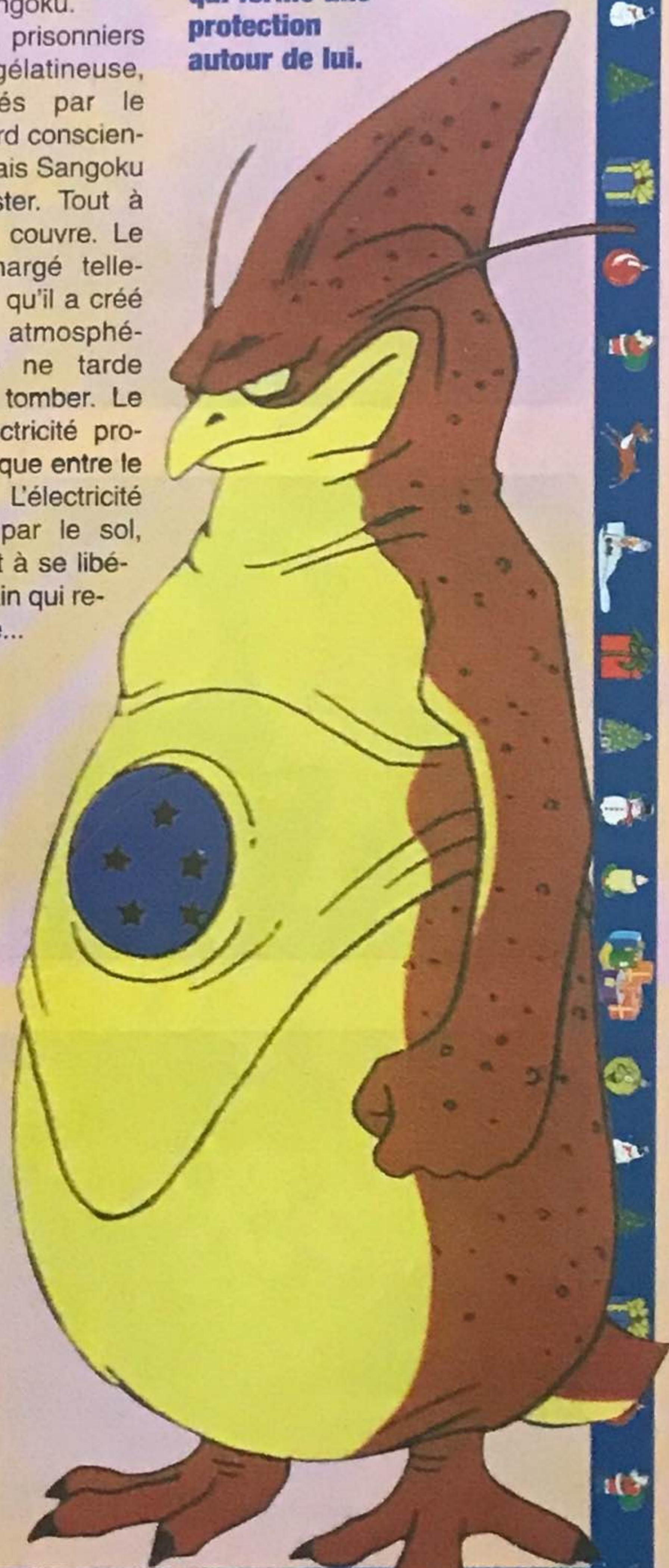
Une fois de plus, notre héros se précipite pour la sauver. Uh Shéron déploie alors d'autres tentacules qui envahissent la ville et se mettent en contact avec tous les transformateurs électriques des environs. Sa taille atteint de telles proportions qu'il finit par recouvrir la ville. Puis, avec deux tentacules, il absorbe Pain et Sangoku. Nos deux héros, prisonniers de la masse gélatineuse, sont électrocutés par le monstre. Pain perd conscience rapidement mais Sangoku continue à résister. Tout à coup, le ciel se couvre. Le monstre a déchargé tellement d'électricité qu'il a créé un phénomène atmosphérique. La pluie ne tarde d'ailleurs pas à tomber. Le mélange eau-électricité produit un arc électrique entre le ciel et la terre. L'électricité étant absorbée par le sol, Sangoku parvient à se libérer et à sauver Pain qui reprend conscience...

Le beau temps est revenu et le petit monstre de cinquante centimètres est couché sur le sol. Pain s'approche de lui pour lui prendre la boule n° 5 mais le monstre lui envoie sa substance gélatineuse. Par réflexe, Sangoku lance un kaméhaméha qui désintègre Uh Shéron. Parmi les décombres de la ville, Pain récupère la boule n° 5 qui a retrouvé son aspect normal.

**Pour se défendre, Uh Shéron absorbe de l'électricité à l'aide d'une pâte gélatineuse qui forme une protection autour de lui.**



**Uh Shéron est né au moment où Sangoku est revenu à la vie pour la première fois. Il devait combattre Nappa et Végéta par une nuit d'orage.**

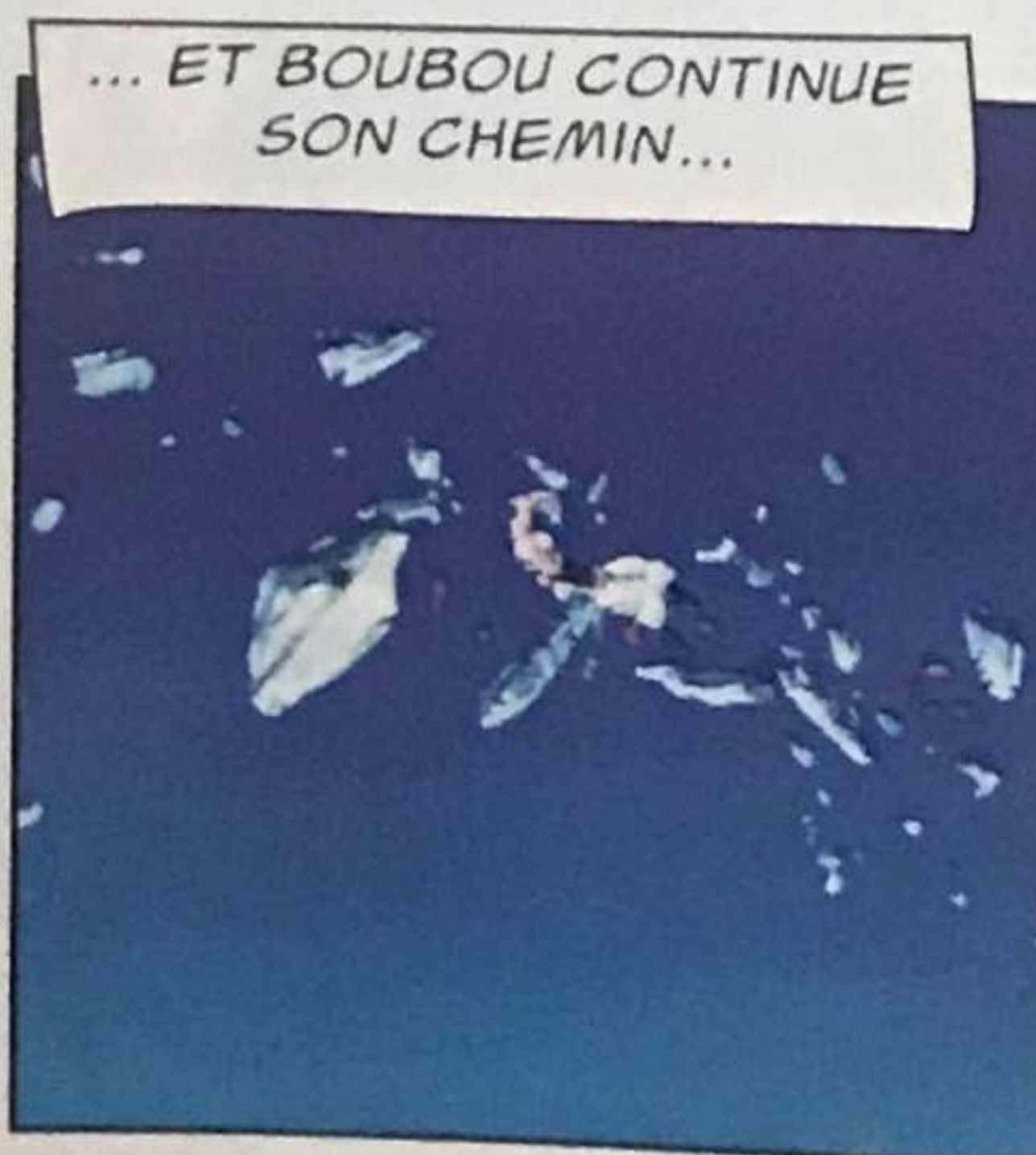




# DRAGON BALL Z

## Une partie de volley qui tourne mal

Résumé : Boubou a réussi à s'échapper de la salle d'entraînement spécial. Il a faim et il transforme tous les habitants en chocolat. La vengeance de Gotrunks risque d'être terrible.





TIENS, PRENDS ÇA !  
C'EST POUR TE METTRE EN APPÉTIT !



VLAN !

TU N'AURAS JAMAIS DÛ  
MANGER TOUS LES HABITANTS !



J'AI ENFIN TROUVÉ  
UN ADVERSAIRE  
À MA HAUTEUR !

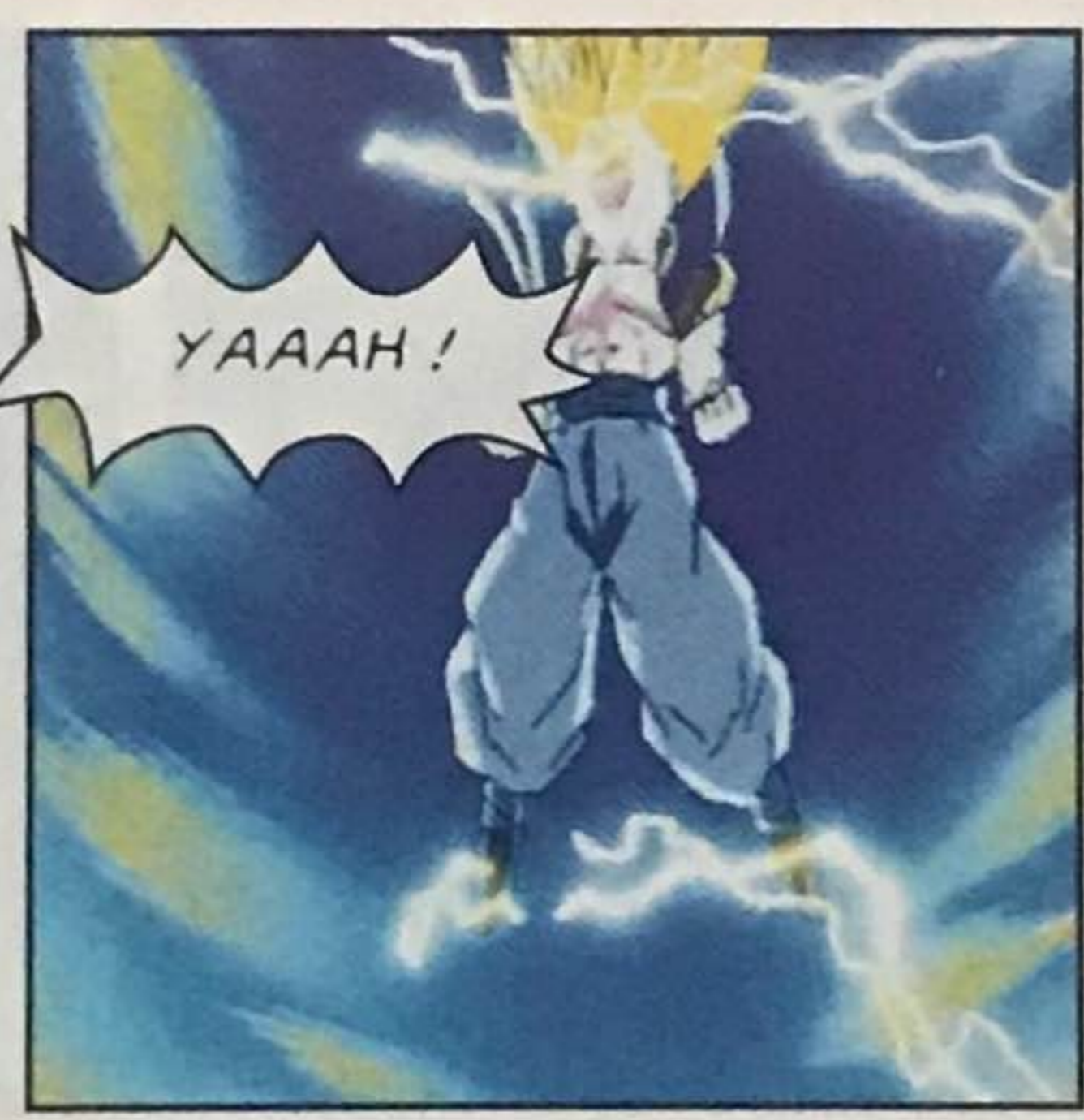


TU NE TE DÉBROUILLES PAS MAL  
POUR UN JEUNE TERRIEN !

À TA PLACE, JE NE ME  
FIERAIS PAS TROP À  
MA TAILLE OU À MON ÂGE...



... SINON TU VAS  
ÊTRE SURPRIS !



YAAAH !



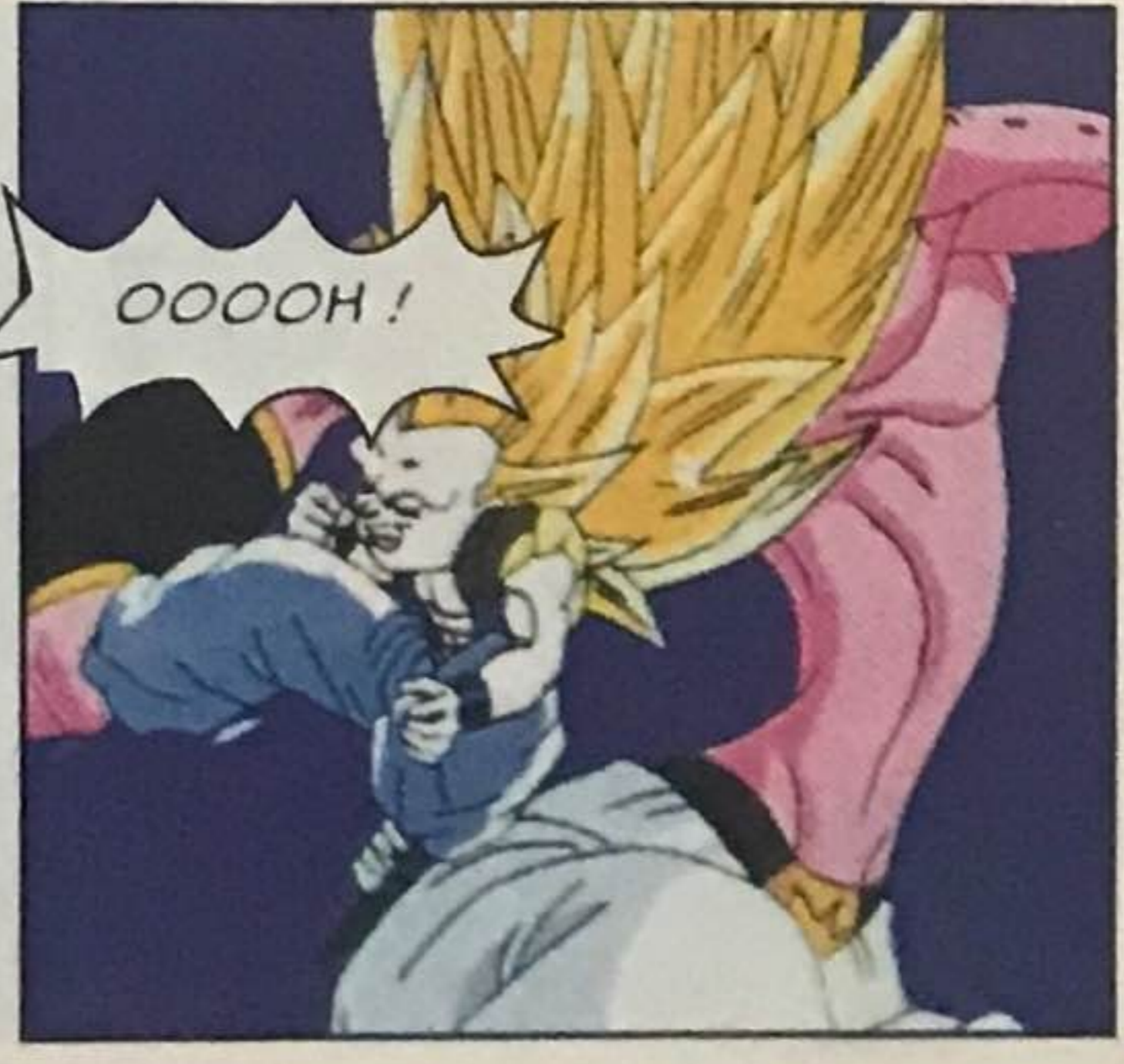
FSCHHH !



JE N'AI PAS DIT  
MON DERNIER MOT !

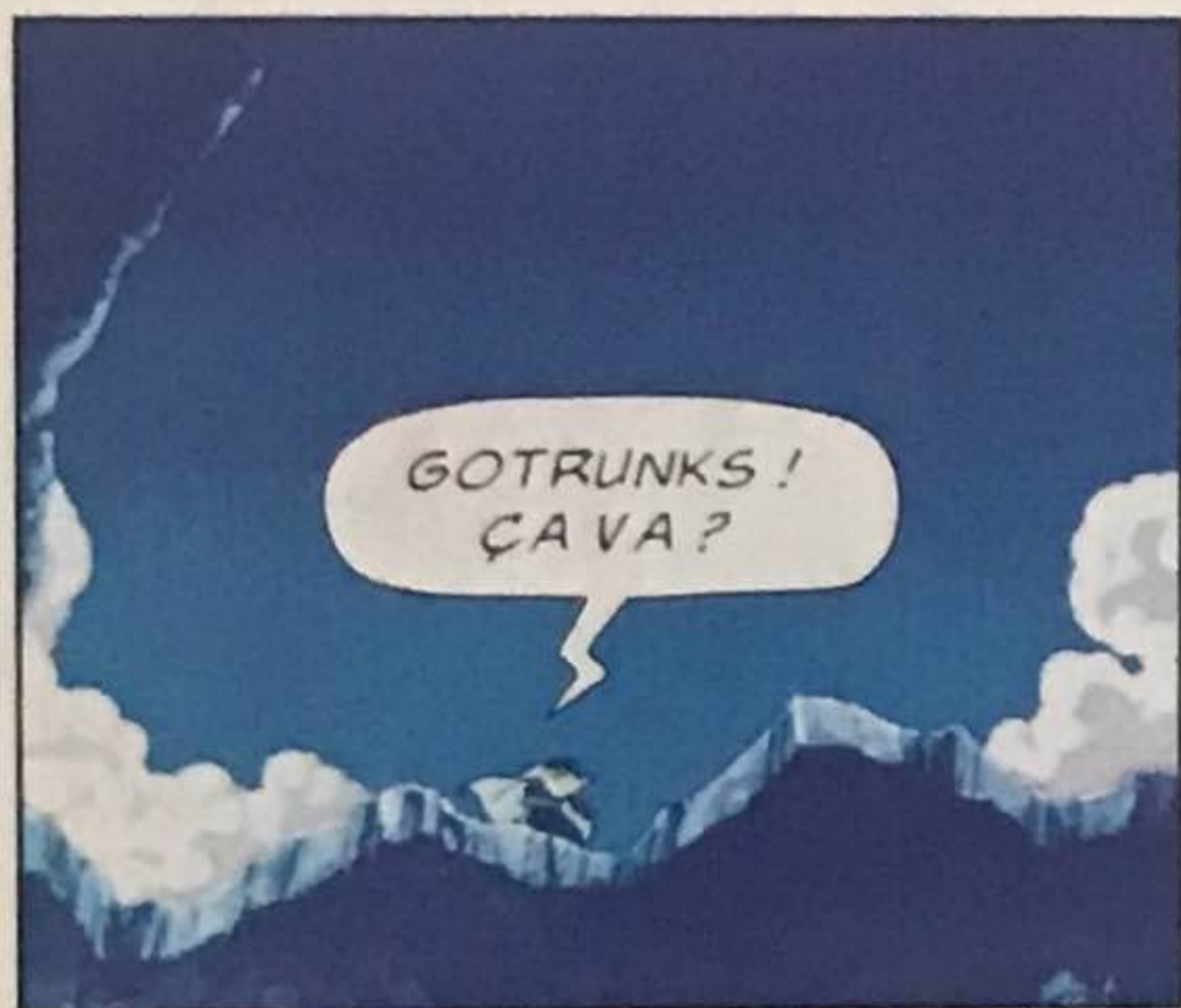
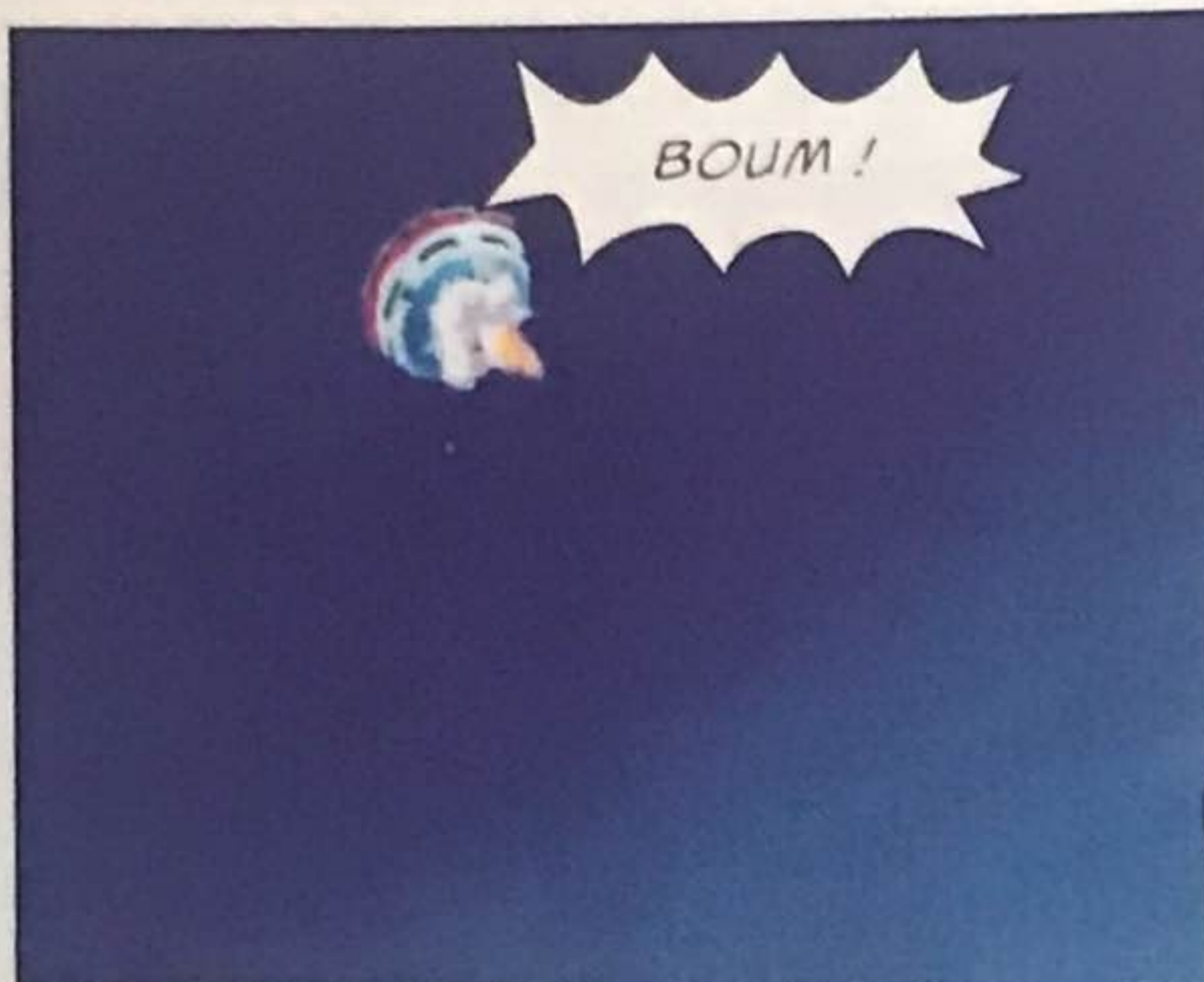


CETTE FOIS-CI,  
TU VAS PASSER UN  
SALE MOMENT !



OOOOH !











AU MÊME MOMENT...



NOS 2 GAMINS SE DÉBROUILLENT PLUTÔT BIEN...



... ILS VIENNENT DE MARQUER UN POINT CAPITAL !



PAPA ! QU'EST-CE QUI SE PASSE ? IL Y A DU NOUVEAU ? BOUBOU A ÉTÉ ÉLIMINÉ ?



PAS ENCORE MAIS ÇA NE SAURAIT TARDER ! SANGOTEN ET TRUNKS ONT FUSIONNÉ ET LE RÉSULTAT EST REMARQUABLE !



JAMAIS JE N'AURAI IMAGINÉ QU'ILS DEVIENDRAIENT AUSSI FORTS !



AH OUI !



SANGOHAN, NE LES ÉCOUTE PAS !

SI TU VEUX QUE L'EXPÉRIENCE RÉUSSISSE, CONCENTRE-TOI ! ON A DU RETARD ! IL Y VA DE LA SURVIE DE LA TERRE !



MAIS VOUS AVEZ ENTENDU CE QU'IL A DIT !

TON PÈRE SE TROMPE ! LE CAUCHEMAR EST LOIN D'ÊTRE TERMINÉ !



QU'EST-CE QU'IL M'ÉNERVE !





DOMMAGE QUE VÉGÉTA  
NE SOIT PAS LÀ POUR  
VOIR TOUT ÇA !



ILS ONT RÉUSSI À FUSIONNER  
ET À SE TRANSFORMER EN  
SUPER SUPER GUERRIER EN  
MOINS DE 2 HEURES !



TU VAS TROP VITE SANGOKU !  
TU NE DEVRAIS PAS SOUS-  
ESTIMER NOTRE ADVERSAIRE !



TU CROIS ?



ENCORE UN PETIT  
EFFORT LES ENFANTS !  
TENEZ BON, ON  
EST AVEC VOUS !

PLUS TARD, SUR LES  
LIEUX DE LA BATAILLE...



FSSSS...



GLLLLLC...

GLLLLLC...

GLLLLLC...



MAIS ?



SSSS...

SSSS...



AAAAH !  
C'EST QUOI ?



NOON !





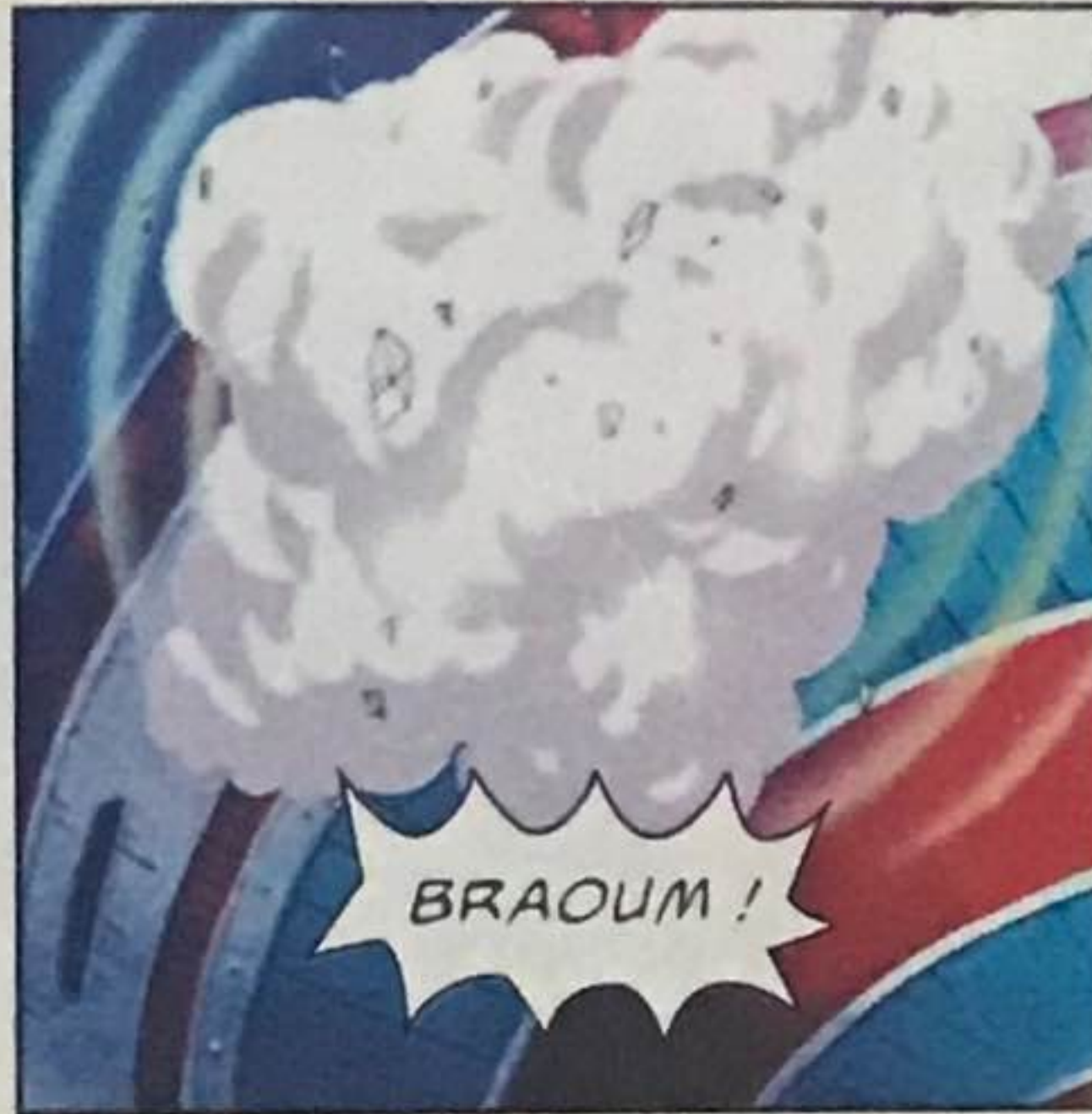
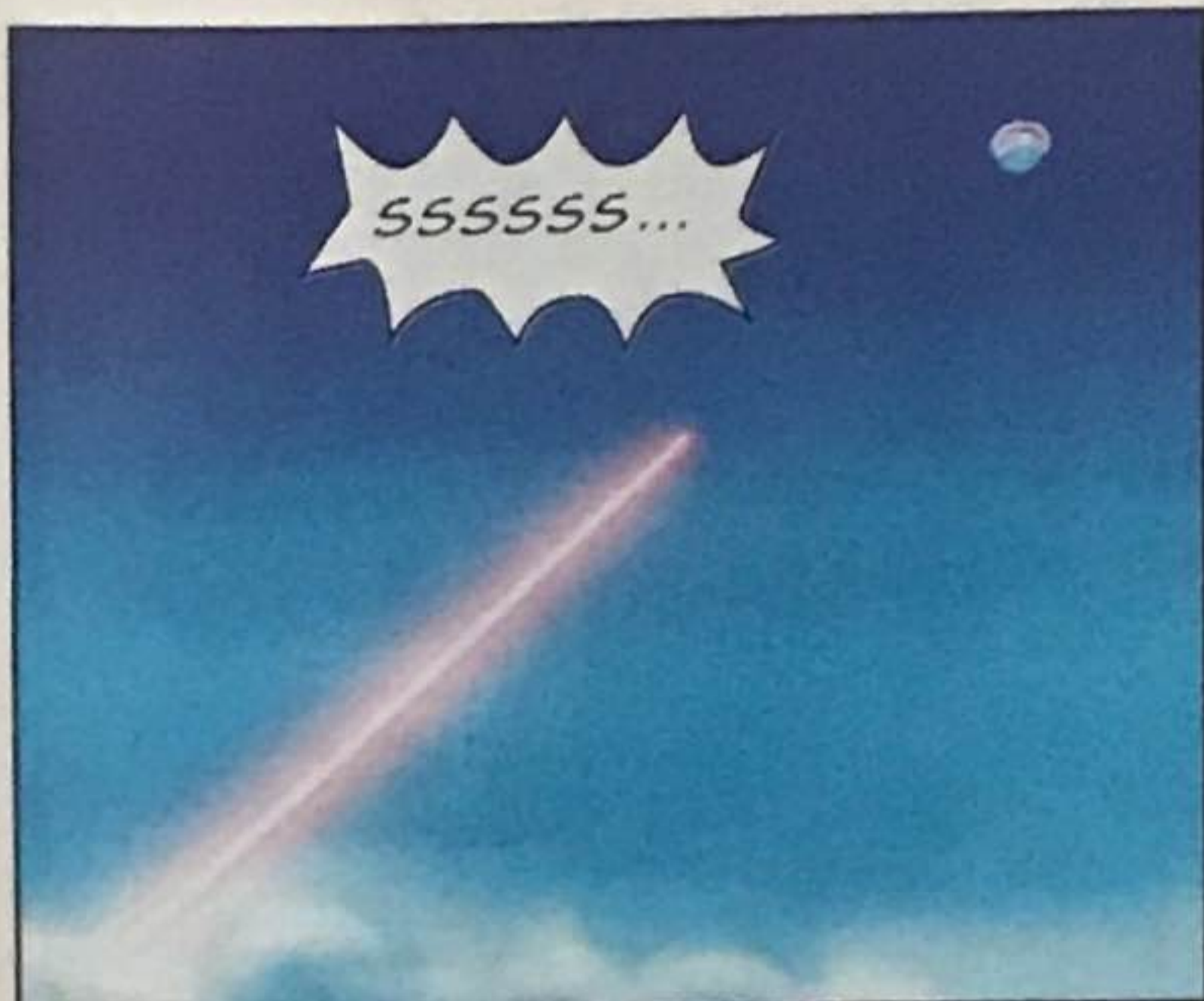














PLUS AUCUNE VIE  
HUMAINE NE SEMBLE  
AVOIR RÉSISTÉ...



C'EST  
HORRIBLE !



MAIS ?



CE N'EST PAS  
POSSIBLE !



C'EST UN AFFREUX  
CAUCHEMAR !



PAUVRE  
DENDÉ !



ON LE  
RECONSTRUIRA  
LE PALAIS !



ÇA RISQUE DE  
PRENDRE PLUSIEURS  
SIÈCLES !



ET VOILÀ BOUBOU QUI  
RÉAPPARAÎT COMME PAR  
ENCHANTEMENT...

... LA MOITIÉ DU  
PALAIS DE DENDÉ EST  
COMPLÈTEMENT DÉTRUIT...



... ET BOUBOU CONTEMPE  
SA DESTRUCTION...



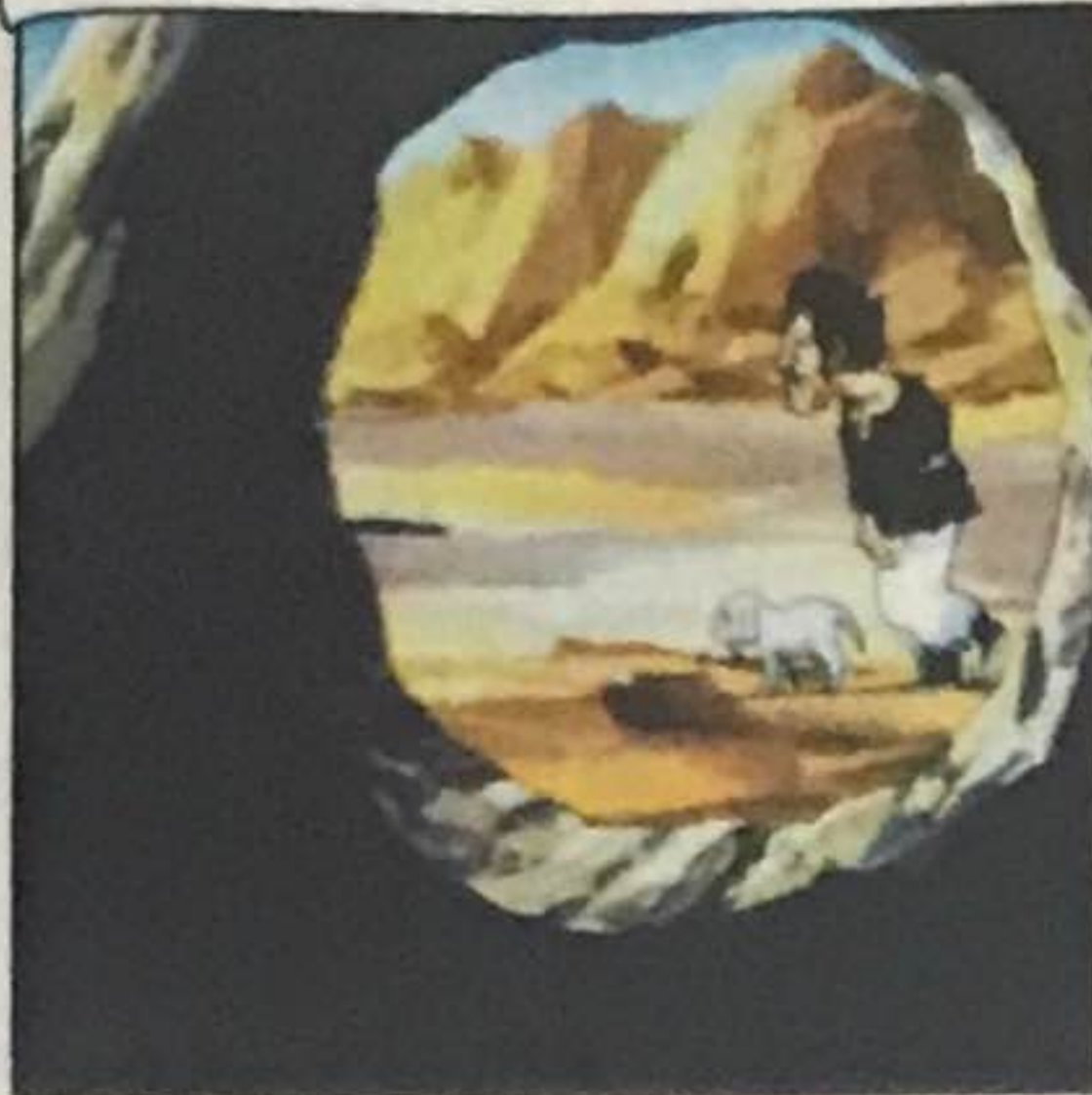
REGARDE PETIT  
CŒUR, LE  
REVOILÀ !



AILLEURS...



... HERCULE MARCHE  
DIFFICILEMENT DANS  
LE DÉSERT ...



... QUAND  
SOUDAIN...



MAIS, C'EST  
UNE VILLE !

ELLE EST PEUT-ÊTRE HABITÉE !  
ON FERAIT BIEN D'ALLER VOIR !



ON RISQUE DE  
TROUVER UN  
RESTAURANT !



VVVV...



J'AI FAIM !



OOOOH !



C'EST TOUT  
CASSÉ !

HÉ OH, IL Y A  
QUELQU'UN ?



VOTRE CHAMPION DU MONDE  
EST DE RETOUR PARMİ VOUS !



C'EST TERRIBLE !  
LA VILLE EST DÉSÉRTE !  
TOUT LE MONDE  
M'A ABANDONNÉ !







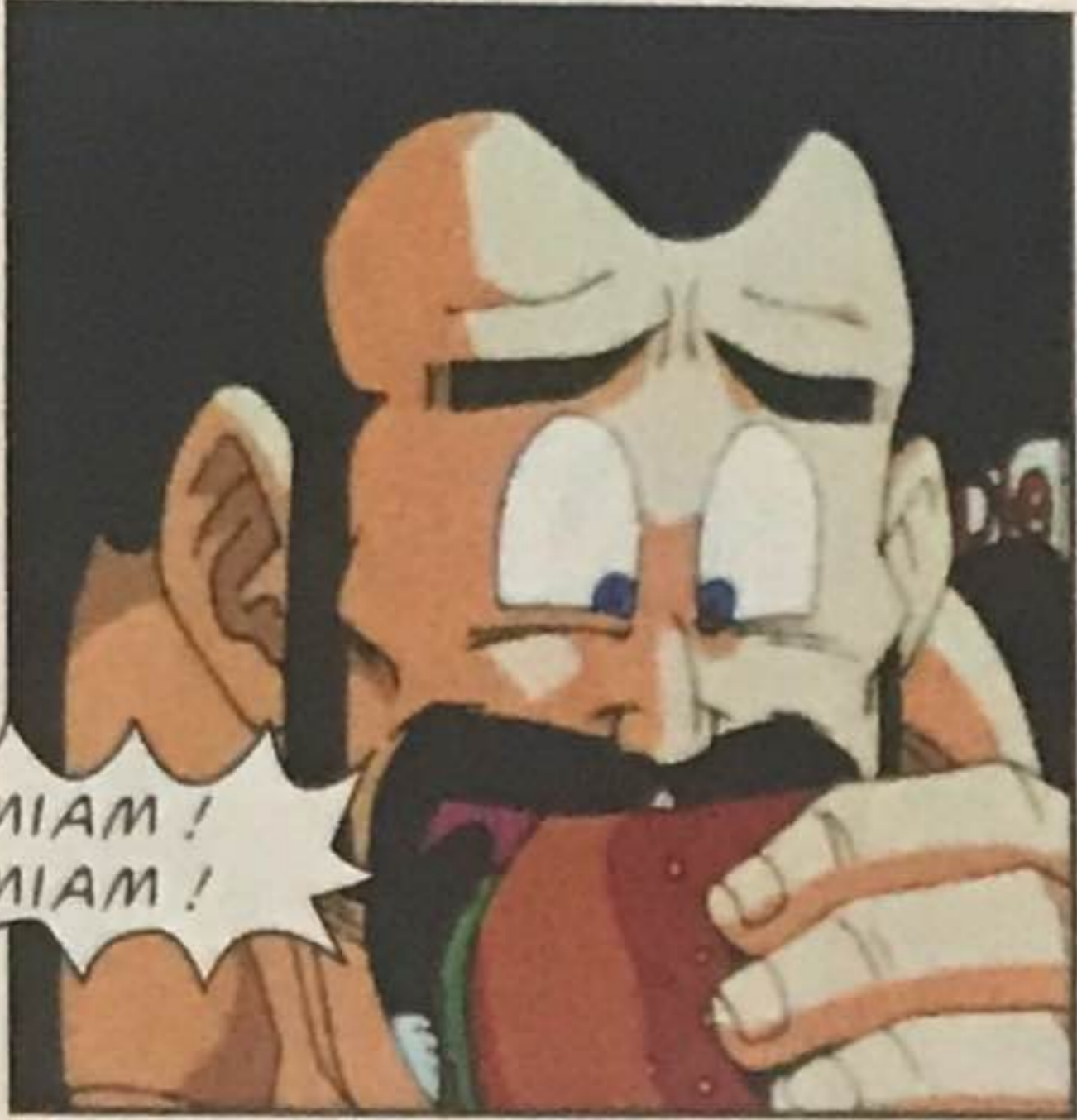
HEUREUSEMENT QUE TU M'ACCOMPAGNES, MON GENTIL CHIEN !



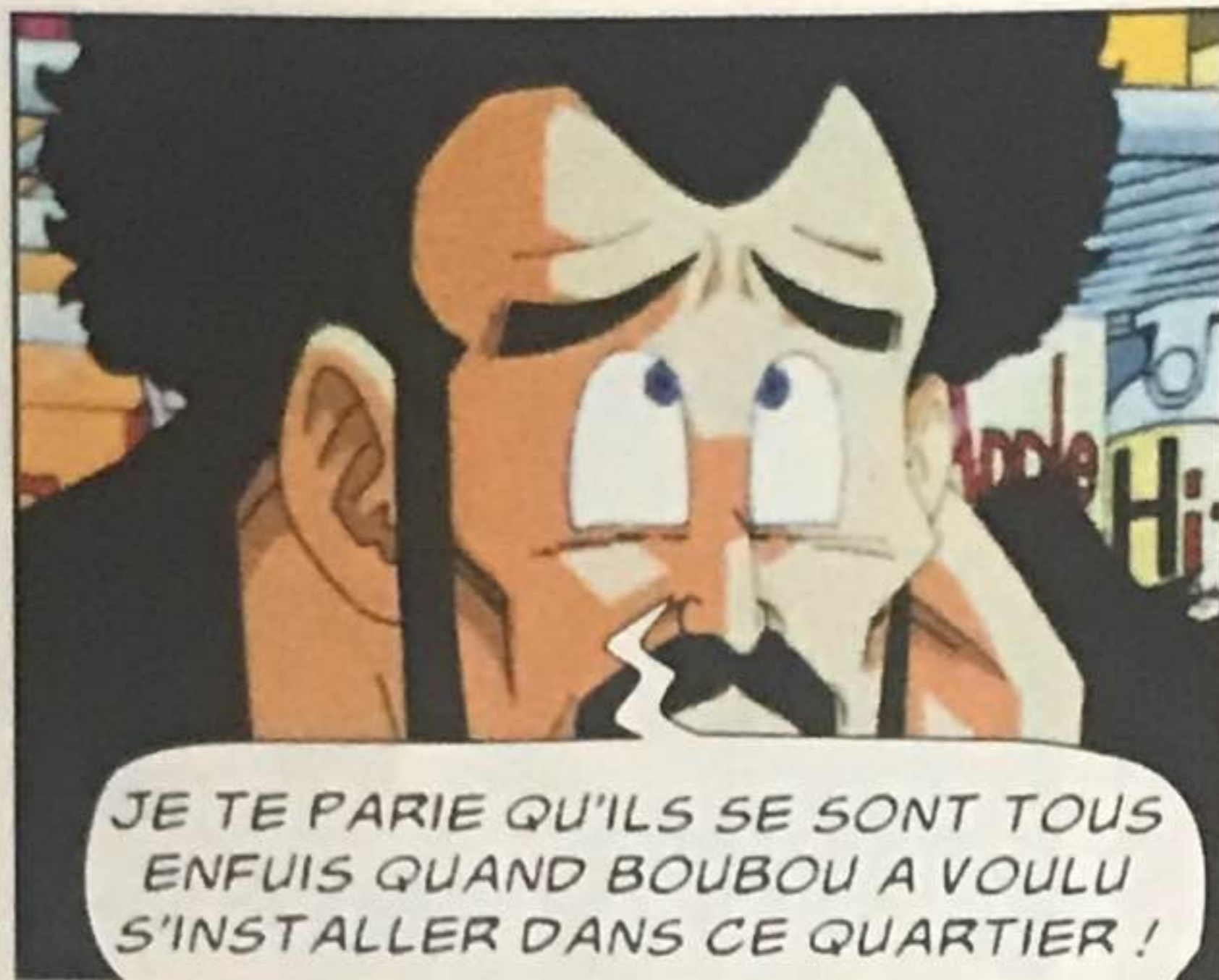
TIENS, VOILÀ DU LAIT POUR TOI !



ON VA FAIRE UN BON REPAS TOUS LES DEUX !



MIAM ! MIAM !



JE TE PARIE QU'ILS SE SONT TOUS ENFUIS QUAND BOUBOU A VOULU S'INSTALLER DANS CE QUARTIER !



JE NE SAIS PAS POURQUOI ILS ONT PEUR DE LUI ! IL EST TELLEMENT GENTIL !



TU ES BIEN D'ACCORD AVEC MOI ! IL GAGNE À ÊTRE CONNU !



... ET ILS CONTINUÈRENT LEUR CHEMIN...



QU'EST-CE QUI LUI A PRIS À BOUBOU !



JE NE LE RECONNAIS PLUS !



QUELQUES INSTANTS PLUS TARD...

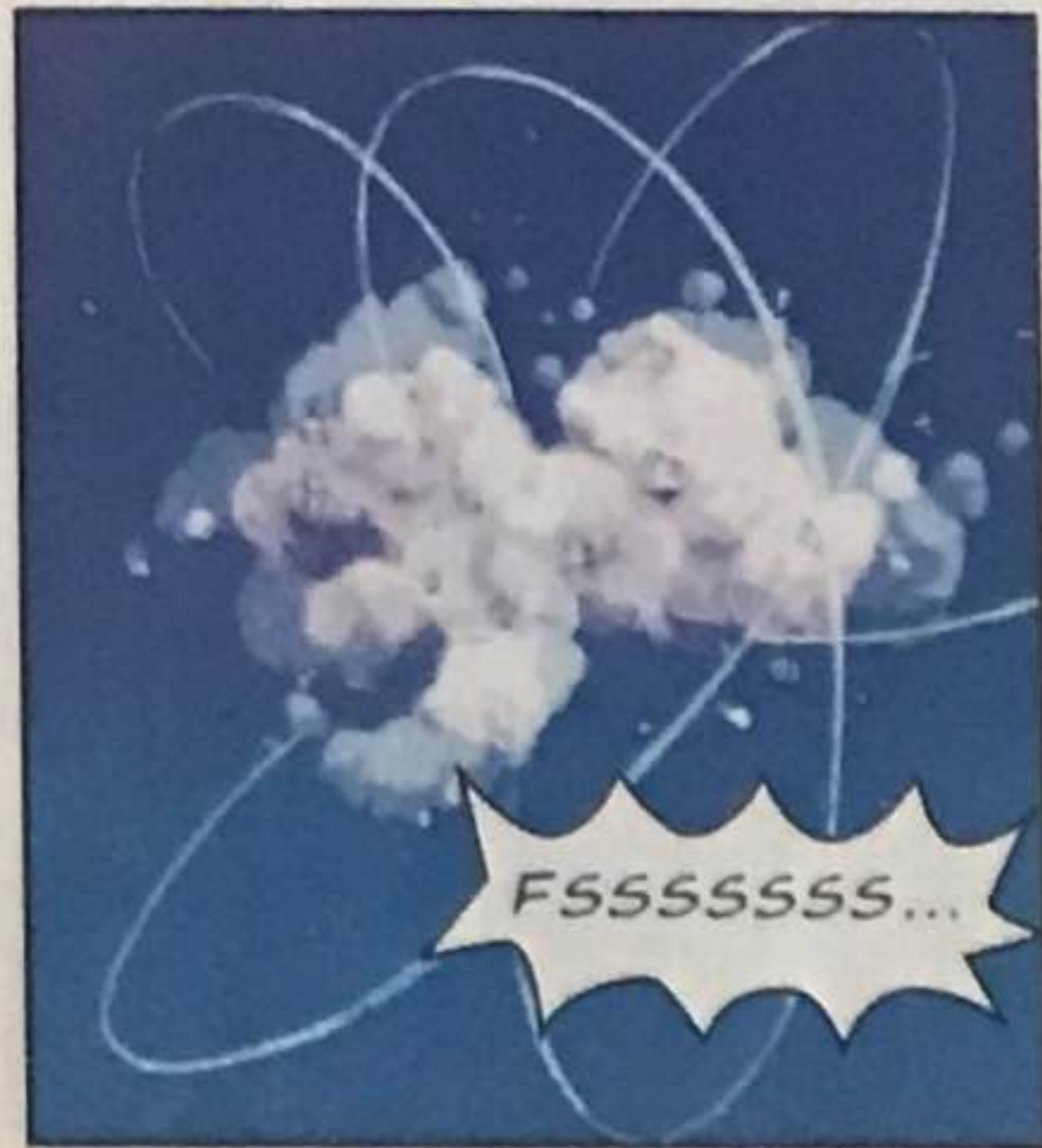
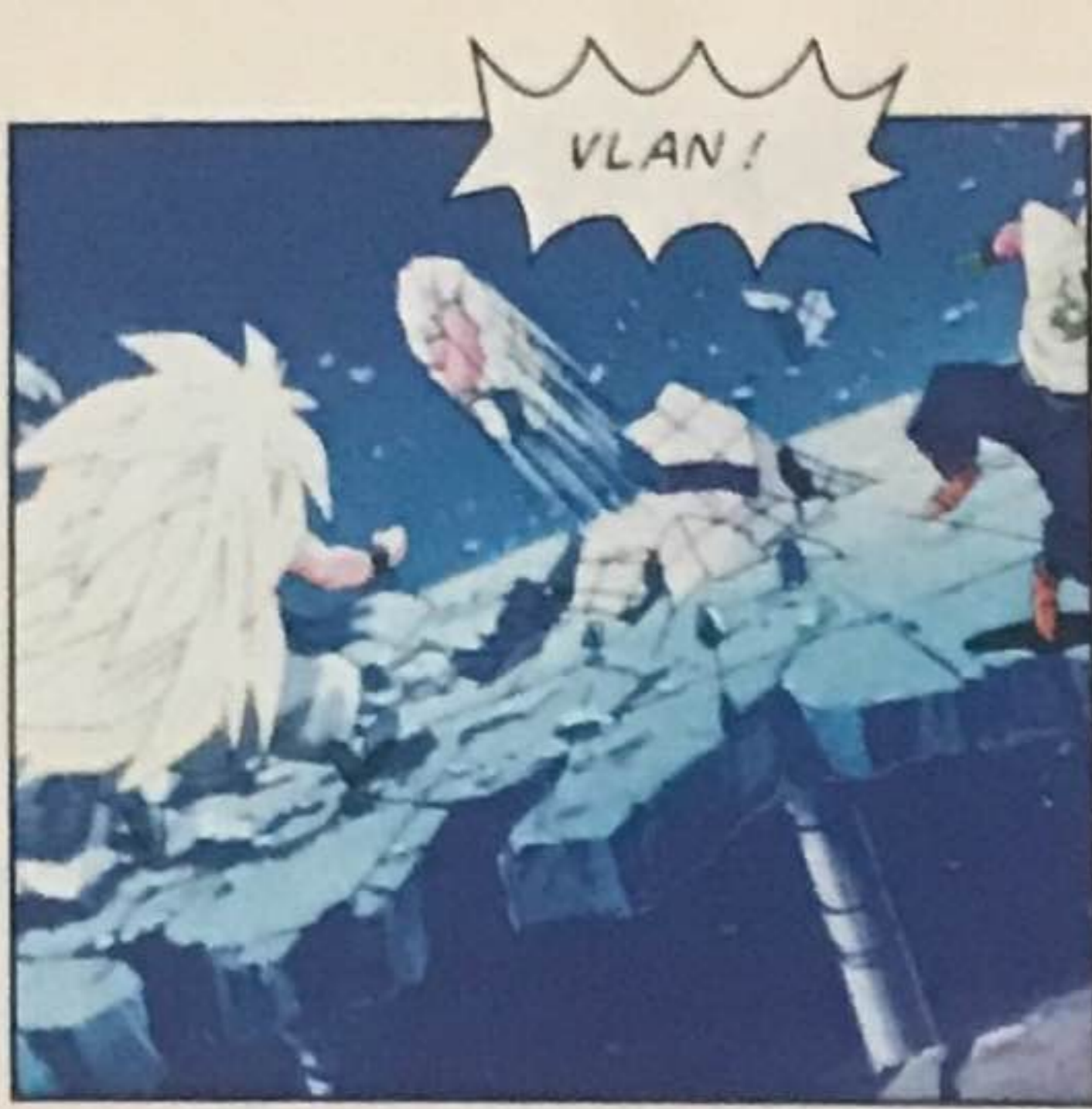


JE N'AI PAS ENCORE TERMINÉ











À L'ATTAQUE !



ÇA SUFFIT GOTRUNKS !



LA PLAISANTERIE A ASSEZ DURÉ ! TU VAS ME LE PAYER !



ARRÊTE, TU N'IMPRESSIONES PLUS PERSONNE !



BON, TRÈS BIEN ! CE N'EST PAS LA PEINE DE CRIER ! JE PENSAIS BIEN FAIRE !



SUPER BEIGNET RADIO-ACTIF !



AH ! AH ! AH !



SSSS...



PARFAIT ! MAINTENANT, ON SERRE TRÈS FORT !



BRAVO PETIT ! JE SUIS FIER DE TOI !



C'EST GENTIL MAIS CETTE CAGE NE RÉSISTERA PAS TRÈS LONGTEMPS !

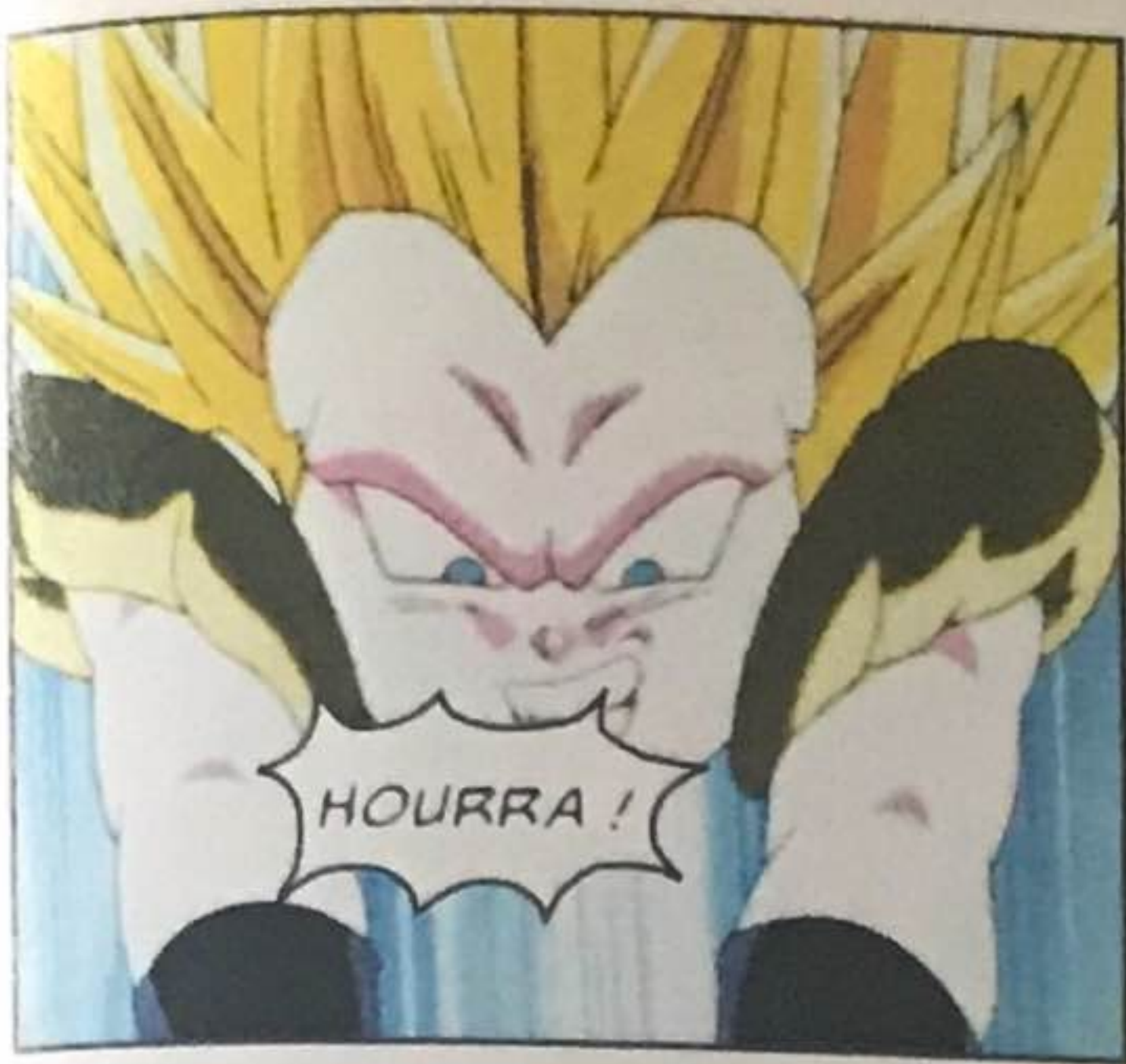
IL FAUT EN PROFITER PENDANT QU'IL EST EN POSITION DE FAIBLESSE !











HOURRA !



ON DIRAIT QU'UNE GROSSE MÉTÉORITE VIENT DE S'ÉCRASER SUR LA TERRE !



PETIT CŒUR, TU AURAS FAIT FORTUNE SI TU AVAIS JOUÉ AU VOLLEY !



OÙ EST PASSÉ LE MONSTRE ?



IL EST JUSTE EN DESSOUS DE TOI !



DÉCIDÉMENT CES ENFANTS SONT DE LA VRAIE GRAINE DE CHAMPION !



ILS ONT INTÉRÊT À RESTER SUR LEUR GARDE, LE COMBAT N'EST PAS TERMINÉ !



EH, BOUBOU, SORS DE LÀ SI TU L'OSSES !



GRRRR !

NON, IL NE PEUT PAS ÊTRE MORT ! JE SUIS LE VAINQUEUR !



J'AVAIS SOUS-ESTIMÉ MA PUISSANCE ! J'AI FINI PAR LE TERRASSER CE VILAIN MONSTRE !



QUAND TOUT-À-COUP



# Dans la hotte du Père Noël

Rêvez et faites votre choix parmi ces objets sélectionnés spécialement pour vous.

## GRAND ÉCRAN

Enfin, le portable grand écran est arrivé chez Lansay. Le Micro Gold Master possède toutes les qualités d'un ordinateur fixe et toutes celles d'un portable. 999 F. grands magasins, grandes surfaces.



## TOTALE ORGANISATION

Pour organiser votre vie, les éditions Vient d'Ouest ont sorti deux super agendas, l'un est 100% humour et l'autre pour les fous de moto. 70 F. env. Libraires-papeteries; grands magasins.



## PATINEUSE

Après la sortie en vidéo d'Anastasia arrive une collection de figurines, chez Lansay, des héros de ce dessin animé, comme cette patineuse. Il existe des coffrets et même des peluches. De 30 à 380 F. Grands magasins, grandes surfaces.



## BELLES CHANSONS

Un cadeau pour vos petits frères et sœurs qui seront ravis d'écouter Dorothee qui chante les plus belles chansons françaises traditionnelles. 115 F. env. Grands magasins.



## POUR LA FRIME

Multifonctions, cette montre Action Man est tout ce qu'il y a de plus frime et carrément géniale. 85 F. Catalogue et magasins JouéClub.



## TOUT-TERRAIN

Avec deux roues à l'avant et quatre à l'arrière, la dernière née des tout-terrain passe partout. Dotée d'un moteur électrique, cette voiture a une puissance incontestable. 370 F. Grandes surfaces, grands magasins, détaillants.

## SUPER BD

Tout le monde connaît Lucky Luke et les Tuniques Bleues. Bonne nouvelle, deux nouveaux albums de ces héros toujours actuels débarquent. Le premier s'intitule "Marcel Dalton" et le second, "Les Bleus en cavale". 52,50 F pour les Dalton et 49,90 F pour les Tuniques Bleues. Grands magasins, librairies.



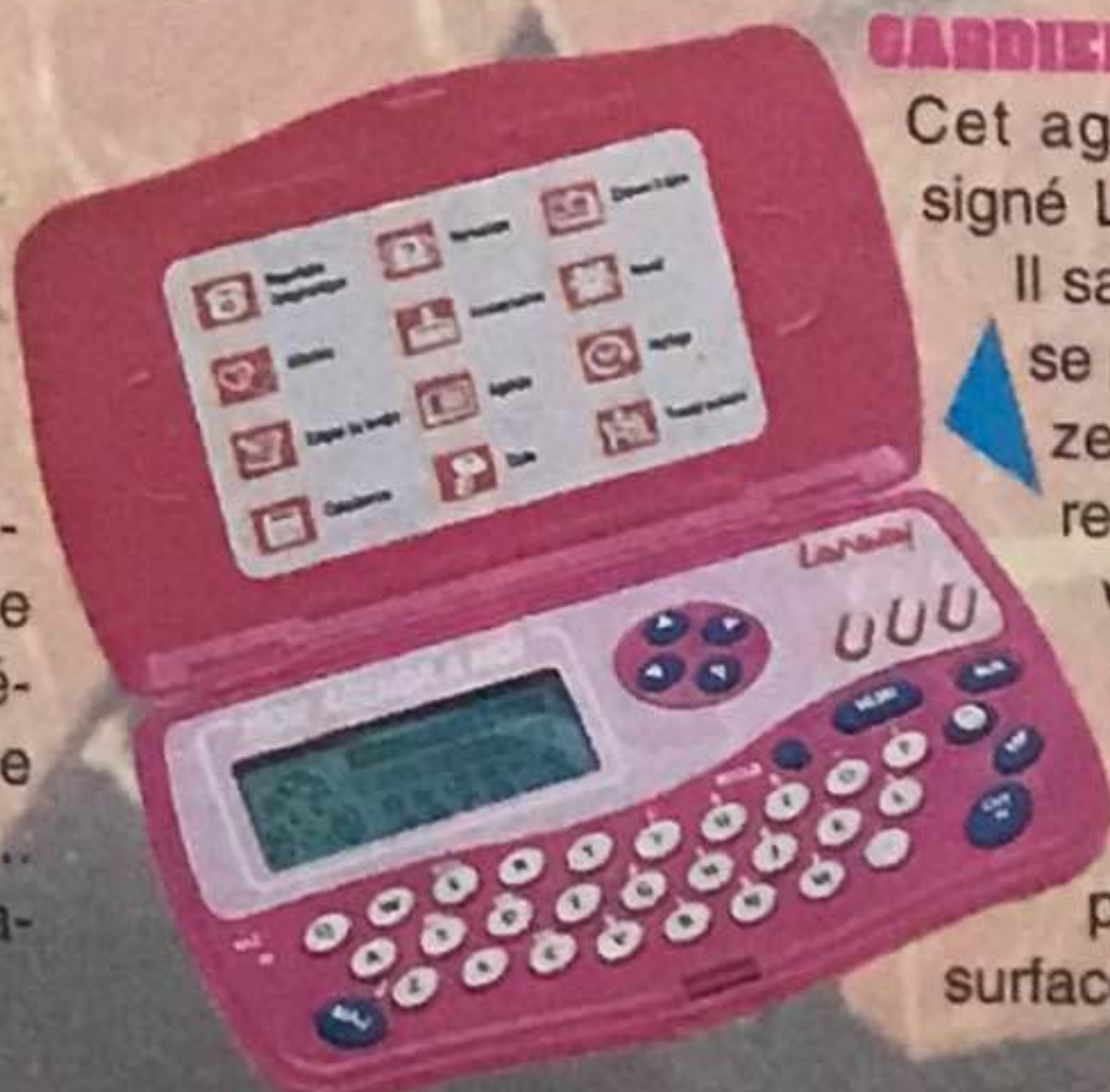
## DUO D'ENFER

Quelle équipe d'enfer font Zorro et Torpédo ! Ce coffret de chez Ideal vous réserve bien des surprises. On entend le cheval hennir, galoper, s'ébrouer... comme le vrai. 200 F. Grands magasins, grandes surfaces.



## GARDIEN DES SECRETS

Cet agenda électronique signé Lansay est magique. Il sait tout faire et propose pas moins de quatorze programmes différents, de la gestion de votre emploi du temps à garder vos secrets en passant par votre horoscope. 149 F. Grandes surfaces, grands magasins.





## LE PRÉPARE NOËL

Grâce à ce CD-Rom imaginé en Micro Application, vous préparerez Noël et créerez des cartes de vœux, cartons d'invitations, décors, étiquettes pour les cadeaux... 249 F. Magasins spécialisés, grandes surfaces.



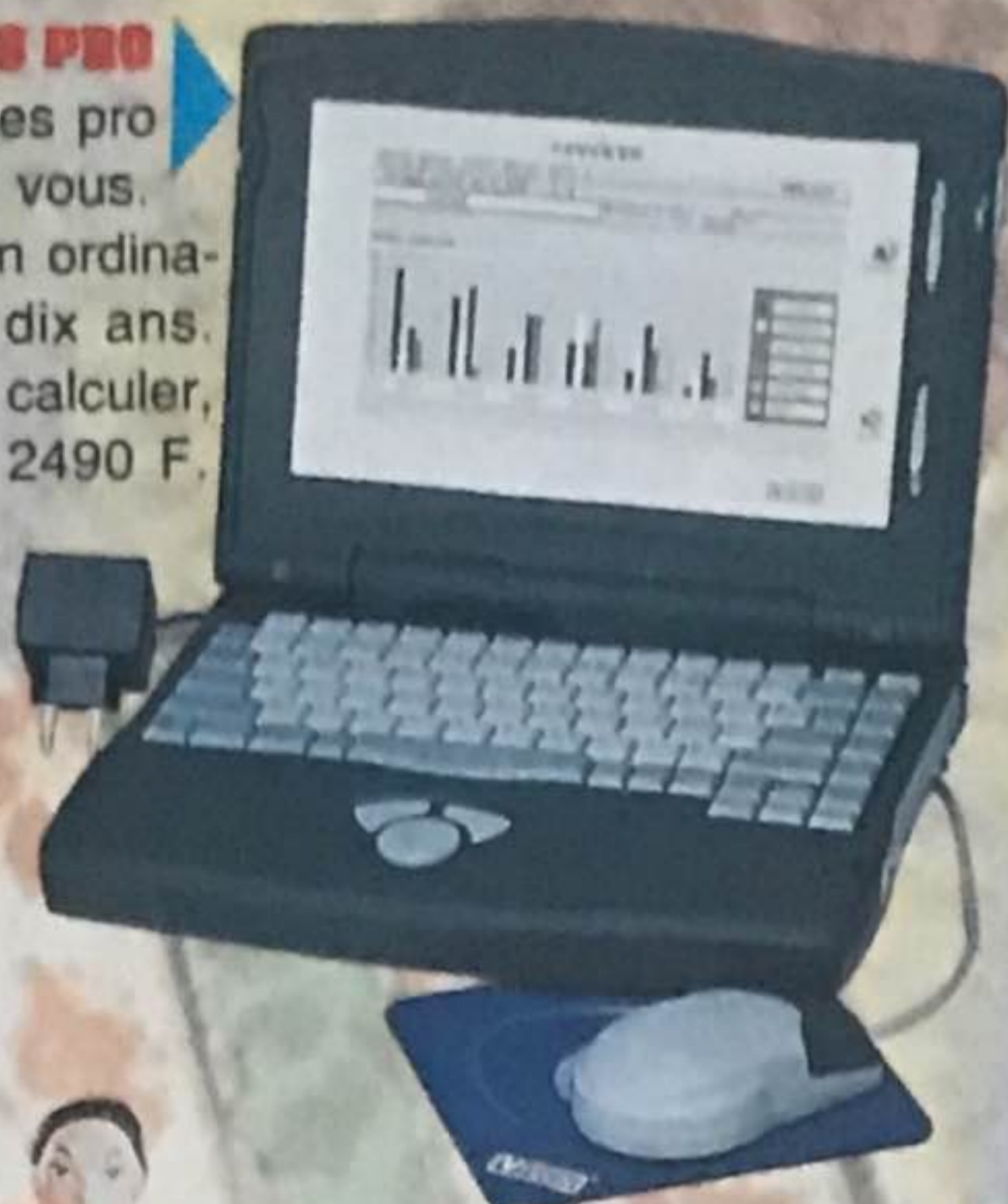
## L'HEURE DU FOOT

Après la Coupe du monde, le foot continue. Avroel va combler tous les passionnés avec ces montres aux couleurs des grands clubs français de 1<sup>re</sup> division. 199 F. Points de vente au 01 48 00 09 10.



## COMME LES PRO

Il est l'exacte réplique de celui des pros mais il est fait uniquement pour vous. Vtech lance en effet Manager, un ordinateur portable pour les plus de dix ans. Pour communiquer sur Internet, calculer, dessiner, cacher vos secrets... 2490 F. Grands magasins, détaillants.



## LE MASQUE DE ZORRO ET LES RECORDS

Ceux qui ont adoré "Le masque de Zorro" découvriront tous les secrets du tournage du film dans ce livre édité chez Mango, "Le masque de Zorro". Ceux qui sont fascinés par les records apprendront plein de choses avec l'édition 99 du "Livre des Records" de chez Guinness Media. 79 F le premier, 159 F le second. Grands magasins, librairies.

## MULAN MAGIQUE

Voici Mulan en magnifique poupée, signée Mattel, dans sa superbe robe de cérémonie... à moins qu'elle redevienne simple villageoise... C'est à vous de la transformer. 225 F env. Détaillants, grands magasins.



## AU GUIDON

Aux commandes de ce guidon de moto Trial, vous serez le cham-

...pion d'une course mouvementée. Un jeu électronique à la forme rigolote de chez Radica. 249 F. Catalogue et magasins JouéClub.



## PARFUM HÉROÏQUE

Sonic n'est pas seulement le héros d'un jeu vidéo, c'est aussi un parfum présenté dans un flacon vraiment sympa. 89,95 F. Catalogue et magasins JouéClub.



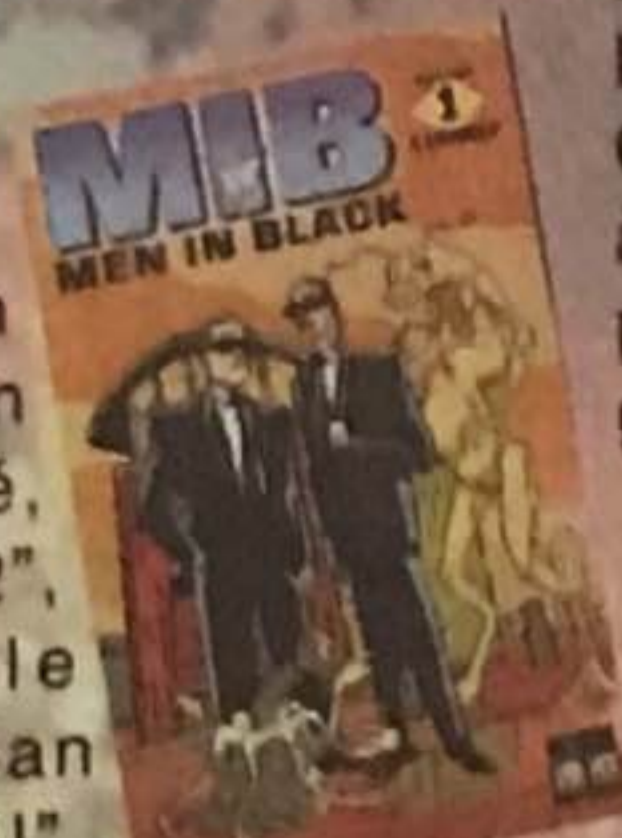
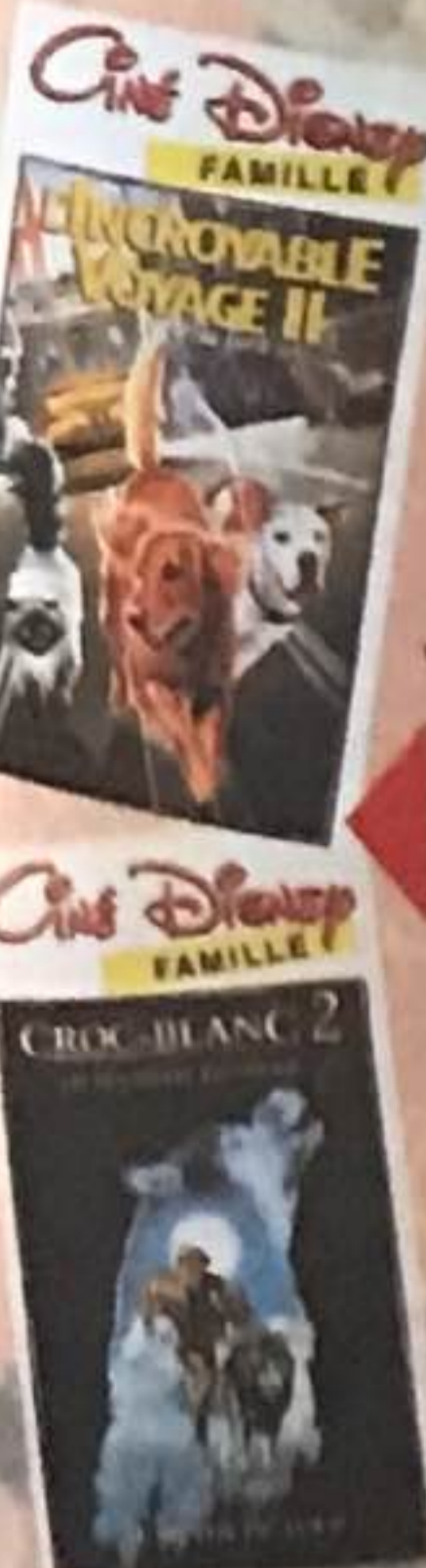
## FLASHY

Après le légendaire mande-disque, débarque, chez Lansay, le tout nouveau mange CD. Il est rouge flashy, facile à utiliser et vous suivra partout. 599 F. Grands magasins, grandes surfaces.



## LES HÉROS EN VIDÉO

"Oliver", "Men In Black" en dessin animé, "Croc-Blanc 2", "L'incroyable Voyage à San Francisco II", "Benji la malice", voilà plein de cassettes vidéo pour passer de bonnes vacances avec l'aventure au rendez-vous. 120 F env. Grands magasins.



## ÉCHEC ET MAT

Que vous soyez débutant ou joueur d'échecs confirmé, le Voice Master de chez Tiger vous séduira. L'échiquier électronique parle, vous guide et corrige vos erreurs. Un vrai pro ! 259 F. Grands magasins, détaillants.



## FOLLE DE MODE

Devenez styliste pour Barbie avec ce CD-Rom pour PC de chez Mattel Media. Il vous permettra d'inventer plein de tenues pour le mannequin le plus célèbre de la terre. 299 F. Grands magasins.





## LA LEGENDE DE ZELDA

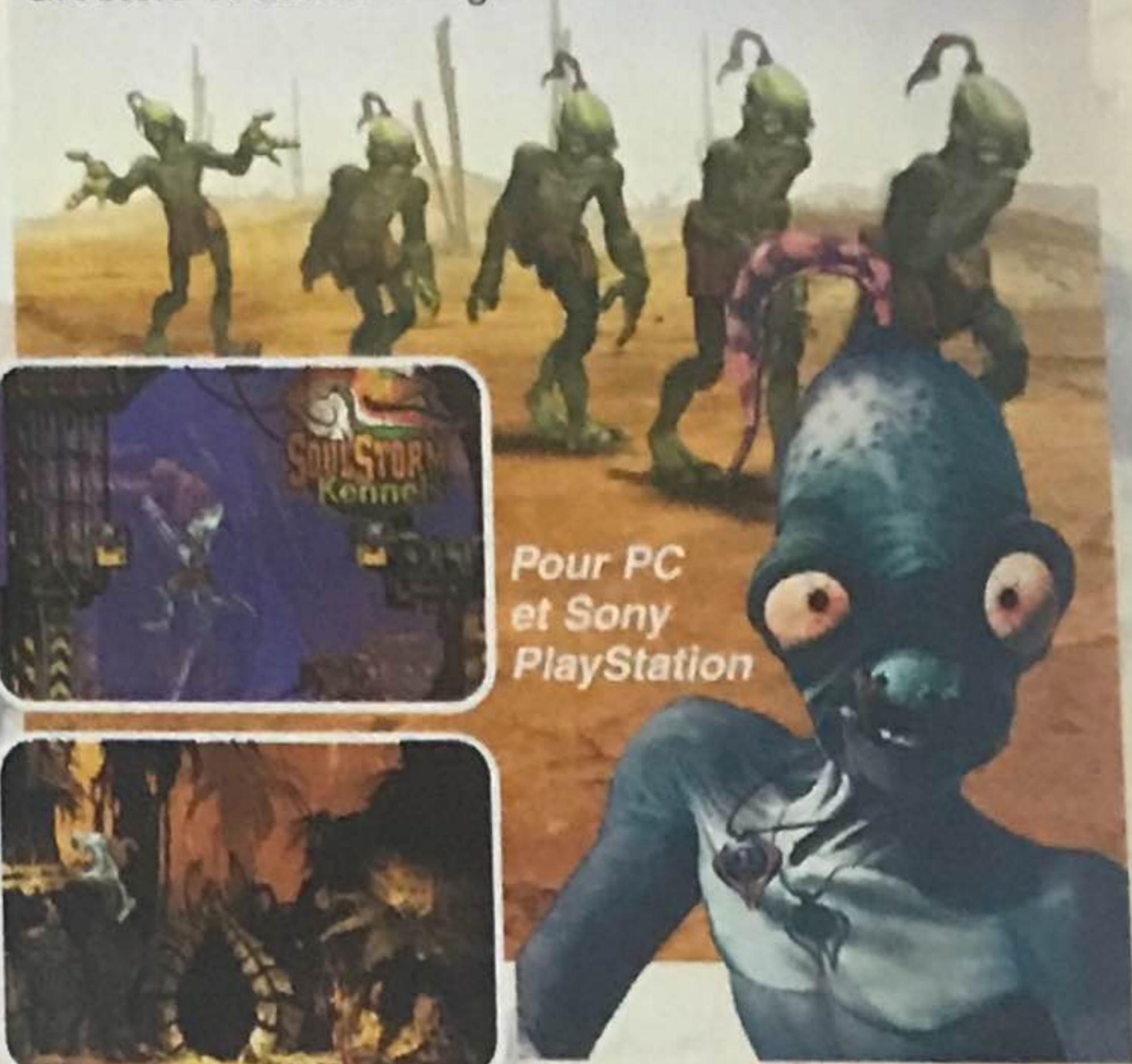
Link, le héros du jeu, est capable de courir, nager avec un bras s'il transporte un objet, lancer un boomerang, manier une épée et effectuer sa fameuse attaque en cercle. Une des nouveautés de ce jeu est Navi, une sorte de fée Clochette qui veille sur Link tout au long de l'aventure le prévenant des dangers, l'aidant à se défendre ou usant de ses pouvoirs pour le rendre encore plus puissant. Vous pourrez voyager dans le temps avec Link dans différentes étapes de sa vie. Ce jeu est compatible avec le kit vibration.

Pour Nintendo 64



## ODDWORLD L'ÉKODE D'ABE

Abe le naïf et chétif héros des terres d'Oddworld revient dans de nouvelles aventures ! La suite d'un jeu qui a enchanté plus d'un million de joueurs : un univers et une histoire extraordinaires, des graphismes dignes des meilleures productions hollywoodiennes. Abe est un des rares héros non violents des jeux de consoles, mais il peut devenir invisible, dialoguer et il est entouré de nouvelles créatures : les Fleeches, Mudombies, Greeters et autres Slurgs.



Pour PC et Sony PlayStation

### SPECIAL CADEAU

## Nintendo 64

Une console de jeux vidéo avec laquelle quatre joueurs peuvent sans adaptateur entrer en compétition dans une même partie.

Prix : 790 F



## Ninja : l'ombre des ténèbres

Ninja vous emmène, au travers de 12 niveaux, dans une aventure pleine d'action sur trois mondes fantastiques. Maîtrisez de nombreuses armes et gagnez de la force et des pouvoirs pour venir à bout des hordes maléfiques qui se dressent sur votre chemin.

Un jeu d'arcade, d'action et de combat. Des décors en 3D temps réel vous plongent dans un univers haut en couleur et mystérieux.

Eidos Interactive pour PlayStation



Ninja : l'ombre des ténèbres

### POUR LES PASSIONNÉS DE F1

## F1 WORLD GRAND PRIX

Ce jeu reconstitue l'actualité de la saison. Il permet de suivre les onze écuries avec leurs voitures et leurs pilotes. F-1 World grand prix propose cinq angles de vue, trois niveaux de difficultés pour le pilotage et trois niveaux de dextérité pour les concurrents. Ce jeu est compatible avec le kit vibration qui permet d'augmenter le réalisme du jeu.

pour Nintendo 64



Et toujours Super Mario présent dans Super Mario 64 et dans Mario Kart 64

### POUR LES AMOUREUX DU FOOT

## COUPE DU MONDE 98

Le jeu officiel pour revivre l'événement sportif de cette fin de siècle

Pour revivre ou vivre en direct tous les matchs de la Coupe du monde 98. Choisissez votre équipe, maniez avec brio, passes, tacles, tirs et remportez la finale du plus grand exploit sportif de cette fin de millénaire. Des sensations inédites, un réalisme époustouflant comme si vous étiez au Stade de France.

Pour Nintendo 64





# DÉCOUVREZ LES NOUVEAUX MANGAS QUI SORTENT EN VERSION FRANÇAISE CE MOIS-CI

## OLIVE ET TOM

Champions de foot

Deux cassettes contenant chacune quatre épisodes. La première cassette débute avec l'épisode 98 "Souvenir d'Europe". A la veille de la grande finale qui opposera la New Team à la Toho, nos jeunes joueurs se remémorent le grand tournoi qui les avait amenés un an plus tôt à affronter les plus grandes équipes junior d'Europe : la France, l'Italie, l'Angleterre et l'Allemagne. Souvenirs de moments forts où ils jouaient tous dans la même équipe.



## DRAGON BALL Z

### Le Film 2

Le deuxième film sorti en salles est à présent disponible en vidéo. D'une durée de 90 minutes, ce film se divise en deux parties. La première, "Dangerous rival", raconte les aventures de Sangoten, Trunks et Bidel à la recherche des boules de cristal. Leur quête les conduit dans un petit village terrorisé par un monstre vivant dans la montagne. Mais nos jeunes amis vont bientôt se retrouver face à un bien plus grand danger : Broly, le fameux guerrier millénaire prisonnier des glaces depuis qu'il a atterri sur Terre.

La deuxième partie, "Attack the Super Warrior", narre les aventures d'un homme très riche qui finance des expériences pour créer un être biologique parfait. Il invite Hercule, réputé être l'homme le plus fort du monde, à visiter ses installations dans le but d'utiliser ses gènes pour créer un guerrier très fort. Hercule est accompagné de Trunks et Sangoten qui découvrent que les ingénieurs de l'île ont recréé Broly à partir d'une simple goutte de sang.



## TRÈS CHER FRÈRE

Imaginée d'après une bande dessinée de Riyoko Ikeda (Lady Oscar), "Très cher frère" est une comédie dramatique et sentimentale, animée et mise en scène par le duo qui a réalisé "Cobra" et "Rémi sans famille". Depuis qu'elle est toute petite Emilie Lambert, une adolescente, entretient une correspondance avec Guillaume, un jeune homme qui traînait toujours près de chez elle. Le considérant comme son grand frère, elle s'est mise à l'appeler ainsi, ignorant que Guillaume était réellement son grand frère puisqu'ils avaient le même père. Aujourd'hui, Emilie et sa meilleure amie Mélanie entrent dans un nouveau lycée. Elles vont vite faire la connaissance des grandes figures dirigeantes de l'école. Le capitaine, chef de l'équipe de basket; Saint-Just, poète solitaire; et surtout Clarisse qui dirige le cercle de la rose, la caste bourgeoise de l'école. Sans raison apparente, Emilie et Mélanie vont être les deux seules recrues de l'année. Cette promotion va attiser la haine des autres filles qui vont s'acharner sur elles.



## CAT'S EYE

Créé par Tsukasa Hojo (Nicky Larson), le célèbre dessin animé diffusé à plusieurs reprises à la télé sort enfin en bande dessinée.

L'histoire est plus complète et contient des éléments qui ne figuraient pas dans la série télé. Une grande partie est inédite, en particulier la fin qui n'a jamais été adaptée en animation. Cat's Eye est le nom d'un café se trouvant près d'un commissariat. Le jour, il est tenu par trois jeunes filles - Tam, Sylvia et Alex - japonaises par leur mère et allemandes par leur père. La nuit, elles enfilent des collants sexy et volent des tableaux.

Leur nom de code : "Cat's Eye". Elles n'agissent pas ainsi par vice mais parce qu'elles tentent de reconstituer la collection de tableaux de leur père, un peintre allemand nommé Michaël Heinz. Celui-ci a mystérieusement disparu à la naissance de la plus jeune des trois sœurs. Mais divers tableaux ont continué à apparaître sur le marché. Elles ont alors décidé de les réunir afin de trouver des renseignements dissimulés dans les toiles.



## ZETMAN

Cet unique volume créé par Masakazu Katsura ("Wingman") comprend quatre petites nouvelles.

### "Zetman"

Jin Kourono est programmeur de jeux vidéo. Depuis que sa mère a été tuée par un chauffard, il est obsédé par le crime et rêve de pouvoir l'éradiquer. Un jour, le vœu de Jin va être exaucé : il va devenir Zetman, le héros de son dernier jeu. Enfin, il peut combattre les bandits.

### "Shin-no-shin"

Dans notre futur, un homme envoie 76 ans dans le passé un robot de combat destiné à éliminer Shin-no-shin, un jeune justicier qui a volé le cœur de celle qu'il aimait.

### "Woman in the man"

Tsuyomaru, un garçon très efféminé, tient le dojo Gôriki avec son père. Un jour qu'il se fait passer à tabac par un élève de l'école Yashin, Tsuyomaru est sauvé par

Azumi, sa meilleure amie. Celle-ci propose à Tsuyomaru et à son adversaire de se battre dans le cadre d'un tournoi. C'est Azumi, véritable garçon manqué, qui entraîne Tsuyomaru. Comme elle teste la résistance de son ami sur une nouvelle machine, les deux adolescents se retrouvent tout à coup chacun dans le corps de l'autre. Ils vont alors rapidement découvrir qu'ils sont faits pour vivre ainsi.

### "Shadow Lady"

Aimi reçoit de sa grand-mère un fard à paupières magique. En l'utilisant, la petite fille timide devient une super athlète qui n'a pas froid aux yeux. Elle tente alors de conquérir le cœur de Might, un camarade de classe fan d'enquêtes policières.





# PLEINS FEUX SUR...

A D Manga, on pense à vos loisirs ! Ce mois-ci, nous avons décidé le 9 décembre, le second, "Prince d'Égypte" débarque le 16 décembre.

**A**vec "Perdus dans l'espace", vous ferez assurément un super voyage dans l'espace et dans le temps. Et vous ne serez pas déçus, ça décolle et ça décoiffe vraiment.

Nous sommes en 2050 et la Terre est bien mal en point. D'après les prévisions, la vie y sera impossible d'ici quelques années et il faut donc rapidement trouver une planète plus accueillante. Cette dernière s'appelle Alpha Prime et se trouve à dix années-lumière de la terre.

Une mission de la plus haute importance a été confiée à John Robinson, un éminent scientifique : il doit ouvrir un tunnel spatio-temporel pour relier la Terre à Alpha Prime et ainsi permettre l'évacuation des hommes sur cette planète.

Cette mission étant très longue, il décide d'emmener avec lui sa famille : Maureen, sa femme; Judy, sa fille aînée, médecin; Penny, sa fille cadette; et Will, son fils, un vrai

génie de l'électronique, ravi de partir explorer l'espace.

Le jour J, ils embarquent tous à bord de Jupiter II, un vaisseau spatial piloté par un héros de guerre, Don West. Mais tout le monde ignore que s'est introduit à bord le docteur Smith, un traître. Sa mission est de faire échouer celle de la famille Robinson qu'il doit détruire à l'aide d'un robot programmé pour cela.



Les ennuis commencent donc rapidement pour les Robinson qui vont se perdre dans l'espace, assister à des guerres intergalactiques, rencontrer les araignées de l'espace mais aussi Blawp, une sympathique bestiole qu'ils ramèneront avec eux... Avec les Robinson, on ne s'ennuie pas un quart de seconde et on embarque volontiers avec eux plutôt deux fois qu'une.

Côté décors, on est servi : c'est gigantesque, délirant, grandiose... On a vraiment la tête dans les étoiles. Construit à 100% sur les effets spéciaux autour des plus grands acteurs américains, ce film n'a plus rien à voir avec la série culte des années 60 dont il s'inspire : c'est un vrai film de science-fiction qu'il faut absolument aller voir.

**Blawp va devenir la mascotte de cette mission dans l'espace.**



# LE PRINCE D'ÉGYPTE

Un formidable voyage dans l'Égypte ancienne, qui est aussi un film d'aventure.



vous présenter deux super films. Le premier, "Perdus dans l'espace" sort sur les écrans. Tous deux vous transporteront par la magie de leurs images et de leur histoire. Bon ciné !

# PERDUS DANS L'ESPACE

Effets spéciaux dernier cri dans "Perdus dans l'espace" ! Will est devenu un robot...



Toute la famille Robinson part dans l'espace à bord de Jupiter II.



Après "Fourmiz", les studios de Steven Spielberg, DreamWorks, s'inspirent de la Bible pour ce superbe dessin animé. Il retrace, de façon pas du tout ennuyeuse, l'histoire de Moïse et de son demi-frère, Ramsès. Une véritable épopée, maintes fois racontée mais portée à l'écran sous une forme nouvelle.

A cette époque, l'Égypte était un très vaste empire qui occupait une grande partie du bassin méditerranéen. Tous les peuples vivant dans cette région étaient d'ailleurs les esclaves des pharaons égyptiens. Pour sauver son bébé de la mort, la mère de Moïse abandonna son enfant sur un petit bateau.

Et c'est ainsi que Moïse fut recueilli par l'épouse du pha-

raon et qu'elle éleva cet enfant comme le sien, faisant croire à tout le monde que Moïse était vraiment son enfant. Moïse grandit donc le plus normalement du monde, ne sachant rien de ses véritables origines, avec celui qu'il croit être son frère et qui va devenir son plus grand rival, Ramsès. En effet, lorsque Moïse apprend qu'il est juif, il décide de repartir en Palestine, de libérer son peuple et de trouver Dieu.

Il a fallu quatre ans à toute l'équipe pour faire aboutir ce gigantesque projet qui regroupe plus de 350 artistes. Tout de cette époque est parfaitement reconstitué : l'architecture des temples majestueux, les gigantesques statues, les paysages désertiques, les rues

grouillantes de Palestine, les vêtements portés à l'époque... grâce à de longues et précises recherches auprès d'égyptologues et de spécialistes de la Bible.

C'est en tout cas l'occasion d'apprendre beaucoup de choses en passant un moment très sympa. De grands acteurs, comme Val Kilmer (Le Saint), Ralph Fiennes (Chapeau Melon et Bottes de cuir) ou encore Sandra Bullock ont prêté leur voix à ces personnages légendaires. Enfin, les six chansons du film ont été écrites par Stephen Schwartz, l'auteur des chansons de Pocahontas. Rien que du beau et du bon.

C'est toute l'Antiquité qui est reconstituée dans ce magnifique dessin animé.





# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## Les esprits de la nature (2)

Résumé : Hyoga qui était venu libérer Marine et Seyar est bientôt lui-même menacé par l'épée flamboyante. Le combat ne fait que commencer...











C'EST TERRIBLE !  
JE N'AI PLUS  
AUCUNE FORCE !



ESPRITS DE LA NATURE,  
VOS ÂMES SONT LA PROIE  
DU MAL ! LAISSEZ-MOI LES  
PURIFIER À TOUT JAMAIS !



CRRRAC !

AAAAH !

CRRRAC !



QU'EST-CE DONC, CES  
TENTACULES QUI  
SURGISSENT DU SOL !



YAAAAH !



VVVVVV !

VVVVVV !



ATHÉNA, AIDE-  
MOI À LUTTER !



YAHHHH !



PFFFF !



NOON !



AAAH !



SES FORCES S'AMENUISENT  
CONSIDÉRABLEMENT !  
C'EST BON SIGNE !



PENDANT LE COMBAT,  
MARINE ET SEYAR...



... SONT TOUJOURS  
PRISONNIERS DU  
CERCUEIL D'AMÉTHYSTE !

SOUDAIN...



OH NON,  
HYOGA !



JE NE PEUX PAS  
TE LAISSER DANS  
CET ÉTAT !



IL NE FAUT PAS QUE  
JE M'ÉPUISE !



ATHÉNA, POUR TOI,  
JE VAINCRAI !



YAAAAH !



FLLL !



VLAN !



AÏE !

VLAN !



AAAAH !



BOUM !





ALORS, TU ABANDONNES ?



TU VAS ME DONNER LA PIERRE DE HAGEN ! ET AVEC CELLE DE THOLL, J'AURAI 3 SAPHIRS D'ODIN !



ENCORE 4 ET JE SERAI MAÎTRE DU MONDE ! AH ! AH ! AH !

QUELQUES INSTANTS PLUS TARD...



J'APPORTE DES NOUVELLES AU SUJET D'ALMÉRIC !



IL EST MORT, LUI AUSSI ?



NON, AU CONTRAIRE, LA BATAILLE SEMBLE ENFIN TOURNER À NOTRE AVANTAGE !



IL A DÉJÀ MIS 2 CHEVALIERS HORS DE COMBAT ET IL SE MESURE AU CHEVALIER DU CYGNE QUI A PEU DE CHANCES DE GAGNER !



LE PLAN SE DÉROULE COMME PRÉVU ! LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE SONT TOMBÉS DANS LE PIÈGE !



IL SE POURRAIT BIEN QU'IL RÉUSSISSE À LES VAINCRE TOUS !



ALORS, SIEGFRIED, QU'ALLONS-NOUS FAIRE ?



JE NE SAIS PAS ! NOUS DEVRIONS NOUS RÉJOUIR PUISQUE NOS ENNEMIS TOMBENT LES UNS APRÈS LES AUTRES MAIS...





ALORS CHEVALIER,  
EST-CE QU'IL TE RESTE  
SUFFISAMMENT DE FORCE  
POUR TE RELEVER !



HEIN ?



BRAVO, TU AS PROUVÉ  
QUE TU ÉTAIS  
TRÈS COURAGEUX...



... JE T'ACCORDE  
DONC L'HONNEUR  
DE MOURIR  
DEBOUT !



CE NE SERA PAS  
UNE CHOSE FACILE  
POUR TOI !



QUE LE CERCUEIL  
D'AMÉTHYSTE SE  
REFERME SUR TOI !



JE ME BATTRAI  
JUSQU'AU BOUT !



FSSSCH !



OH !  
YAAAAAH !



MAIS QU'EST-CE QUI  
SE PASSE ?

JE SUIS VENU  
SAUVER MON AMI !







COMMENT A-T-IL FAIT ?



MERCI SHYRYU !



REPOSE-TOI !  
JE VAIS  
CONTINUER  
LE COMBAT À  
TA PLACE !



POURQUOI ? OÙ SONT-ILS ?  
DIS-LE-MOI, JE T'EN SUPPLIE !



QUI ES-TU ?  
ES-TU UN CHEVALIER ?

IL FAUT ABSOLUMENT  
DÉLIVRER SEYAR ET MARINE,  
SINON ILS VONT MOURIR !

J'AURAIS DÛ M'EN DOUTER  
! TU ES LE DISCIPLE DU  
MAÎTRE DES 5 PICS !



JE SUIS LE CHEVALIER  
DU DRAGON, SHYRYU !



EN EFFET, MAIS  
COMMENT LE SAIS-TU ?



IL Y A BIEN LONGTEMPS  
DE CELA, ALMÉRIC XIII A  
COMBATTU LE VIEUX  
MAÎTRE DES 5 PICS !



C'EST VRAI, LE VIEUX  
MAÎTRE M'EN A PARLÉ !



MALHEUREUSEMENT,  
IL A PERDU LE COMBAT !  
AUJOURD'HUI JE DOIS  
VENGER SON HONNEUR !

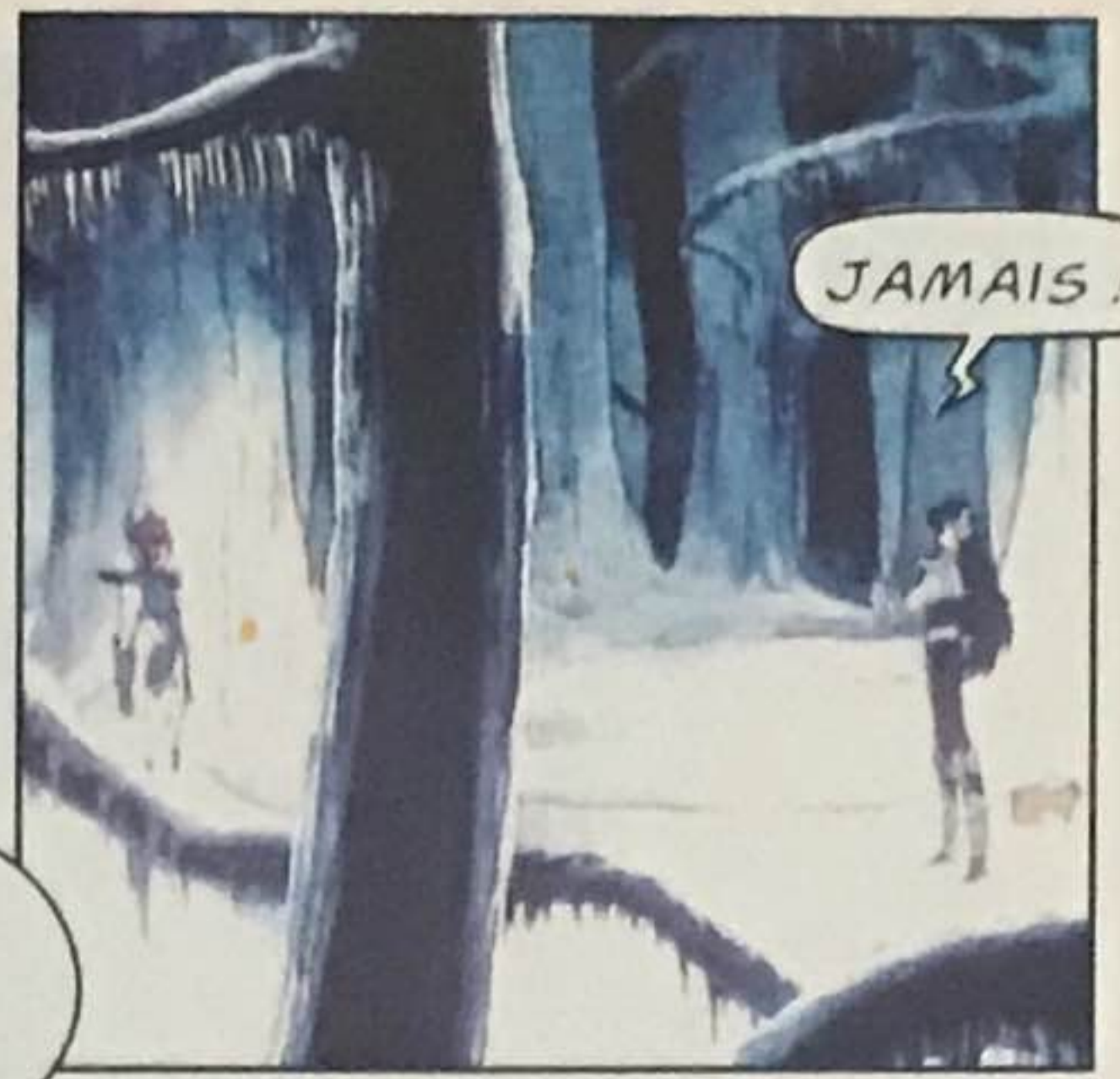




TU ME SEMBLES TRÈS SÛR DE TOI !



JE SUPPOSE QUE TOI AUSSI TU POSSÈDES UN DES SAPHIRS D'ODIN !  
DONNE-LE-MOI IMMÉDIATEMENT !



JAMAIS !



PUISQUE C'EST AINSI, JE M'EN EMPARERAI PAR LA FORCE !



J'EN DOUTE ! C'EST MOI QUI PRENDRAI CELUI QUE TU PORTES À LA CEINTURE, QUITTE À RISQUER MA VIE !



TU N'EN SERAS JAMAIS CAPABLE ET BIENTÔT, LES 7 SAPHIRS D'ODIN SERONT À MOI !



PRENDS GARDE CAR JE SUIS PRÊT À ME BATTRE !



GRÂCE À MOI, LE BLASON D'ALMÉRIC BRILLERA AVEC PLUS D'ÉCLAT !  
JE SERAI CELUI QUI AURA VAINCU TOUS LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE !



QUE LE CERCUEIL D'AMÉTHYSTE SE REFERME SUR TOI !



FSSSS...



QUE LES ESPRITS DE LA NATURE SE DÉCHAINENT CONTRE MON ENNEMI !



BOUM !

AAAAAHHHH !



# SAILOR MOON

## Supers



Une nuit, Camille a été réveillée par un étrange cheval blanc du nom de Pégase. Ce dernier l'a alors conduite dans une forêt magique cachée dans l'un de ses rêves. Camille ignorait, à ce moment-là, que le jeune Pégase était recherché par la reine Néphernia qui veut utiliser ses pouvoirs afin de s'échapper du miroir où elle est retenue prisonnière.

## Le miroir de la liberté

**A** lors qu'elles se promènent dans un jardin public, Camille et Bunny aperçoivent un peintre très mignon qui dessine une jeune femme. Une fois le portrait achevé, cette dernière le contemple et refuse de le prendre. Elle affirme que le dessin l'enlaidit. Bunny intervient alors et se dispute avec elle en lui disant que la peinture est très belle et lui rend justice.

Vexée, la jeune femme s'en va, laissant le portrait. Bunny et Camille s'excusent et, très gênées, elles s'éloignent. Le peintre les appelle et leur dit que ce n'est pas grave. Il leur propose de peindre leur portrait en souvenir. Pour le remercier, Camille et Bunny invitent le jeune artiste, qui s'appelle Gaëtan, à dîner chez elles. Affamé, il accepte et va jusqu'à avaler le repas brûlé que lui a préparé Bunny...

Camille qui, le matin même, avait peint un portrait de

Bunny, que cette dernière détestait, le montre au peintre afin qu'il lui donne son avis. Pendant que Bunny se bat avec elle pour l'empêcher de montrer ce portrait au jeune homme, ce dernier dit alors qu'il aime beaucoup

le dessin. En le regardant, il voit que Camille l'a fait avec amour et apprécie beaucoup celle qu'elle a dessinée. Les deux jeunes filles, étonnées, arrêtent de se battre. Le soir venu, Camille monte dans sa chambre afin de demander

des conseils à Pégase. Elle désire savoir pourquoi les gens ne sont jamais contents d'eux-mêmes.

Le lendemain, Camille se rend au temple de Raya afin de voir les filles. Elle leur montre le beau tableau que lui a peint le jeune homme. Émerveillées par la qualité de l'œuvre, elles demandent à Bunny où se trouve Gaëtan afin de lui faire réaliser leur portrait.

### Aura maléfique

Pendant ce temps, Prisca, transformée en princesse, arrive au jardin public dans une grosse voiture. Elle s'arrête devant le peintre et lui explique que son défunt père était un mécène qui adorait les jeunes artistes. Il faisait tout pour les aider et, depuis sa mort, elle tente de faire de même. Le jeune homme accepte de l'écouter et monte dans la voiture avec Prisca.



*Pégase est en réalité un garçon du nom d'Elios, prisonnier dans le corps d'un cheval.*





*Jupiter et les autres Sailors veulent faire réaliser leur portrait par un jeune peintre très doué.*

Peu de temps après, les filles arrivent dans le jardin. Elles découvrent que le peintre n'est plus là et décident de s'en prendre à Bunny. Accompagnée de Camille, cette dernière part à la recherche de Gaëtan. Elles aperçoivent Luna perchée sur un mur donnant sur un grand manoir. Camille et Bunny s'approchent d'elle et lui demandent ce qui se passe. Luna leur explique alors que cette maison est très mystérieuse et dégage une aura maléfique.

Pendant ce temps, dans la maison, le peintre a fini le portrait de Prisca. Elle lui dit qu'il n'est absolument pas ressemblant, et lui ordonne de "l'améliorer". Le jeune homme refuse, lui expliquant qu'il ne peint que la réalité. Prisca s'énerve et lui dit de choisir : soit il peint un portrait plus flatteur d'elle, soit il renonce à son rêve et finit dans la rue pauvre, affamé... Le jeune homme accepte finalement de refaire le portrait de Prisca.

### **Vengeance !**

Bunny et Camille, de leur côté, ont suivi Luna dans la maison. En passant devant une fenêtre, elles découvrent Prisca en compagnie du peintre qui vient de finir son portrait. Elle lui dit que cette fois il est parfait. Mais avant de le laisser repartir, elle regarde son miroir des rêves, se transforme en guerrière amazone et s'apprête à capturer le jeune homme. Camille et Bunny se métamorphosent alors en guerrières et pénètrent dans la pièce. L'amazone se retourne vers elles et lance une boule magique qui repousse les deux jeunes filles. La boule revient vers Gaëtan et le touche de plein fouet. Il perd conscience et son miroir des rêves apparaît aussitôt. En découvrant que ce n'est pas celui qu'elle recherche, l'amazone fait alors apparaître une créature du chapiteau et lui ordonne d'avalier le miroir des rêves de Gaëtan. La créature refuse, prétextant que le miroir est sale. Furieuse, l'amazone s'approche de sa créature



*Le monstre du chapiteau s'est une fois de plus attaqué aux Sailors.*

et se bat avec elle pour la forcer à avaler le miroir. Sailor Moon et Sailor Chili Moon font alors appel au pouvoir de Pégase et attaquent la créature. Une fois son monstre détruit, l'amazone s'enfuit en jurant de se

venger très vite. Gaëtan reprend conscience et remercie les deux jeunes filles. Il leur dit que tout cela lui a servi de leçon et que, dorénavant, il ne travaillera plus dans le but de gagner beaucoup d'argent.



*Prisca va capturer le jeune artiste, ami de Bunny et Camille. Grâce à sa boule rouge, elle le transformera en monstre.*



# Le secret de Pégase



*Camille découvre que le désavantage d'être adulte est de ne plus avoir les rêves merveilleux des enfants.*

*Du coup, elle ne peut plus voir Pégase.*

Carla a monté un spectacle de marionnettes dans un jardin public. Un conte de fées qui finit mal puisque même le prince et la princesse meurent... Les enfants, outrés par une histoire aussi nulle, décident de partir. Carla se transforme alors en amazone et utilise ses pouvoirs contre eux. Tous les enfants s'écroulent sur le sol, laissant à leur place le miroir des rêves de chacun d'eux.

Avant qu'elle ait eu le temps de se rendre compte qu'aucun d'entre eux ne correspondait au miroir d'or qui cache Pégase, Sailor Moon et Sailor Chibi Moon apparaissent et tentent de l'arrêter. Carla, qui se résigne, fait disparaître le miroir des rêves de chacun des enfants, les libérant ainsi de son emprise. Les enfants se lèvent et s'enfuient en courant, laissant Sailor Moon et Sailor Chibi Moon seules face à Carla.

Elle entame alors une discussion avec nos héroïnes. Elle leur demande si elles sont vraiment heureuses, car toutes deux ont envie d'être différentes de ce qu'elles sont. En fait, elles sont capricieuses. Chibi

Moon se retourne vers Sailor Moon et lui dit qu'elle est effectivement capricieuse. Elle répète tout le temps qu'elle préférerait être petite car les devoirs de classe seraient plus faciles. Sailor Moon dit alors à Chibi Moon que ce n'est pas vrai ; c'est elle qui veut devenir grande pour pouvoir agir comme une adulte.

Ces quelques mots lancent un débat qui finit en dispute. Carla, satisfaite d'avoir semé la discorde, les regarde en souriant. Elle tend alors les mains dans leur direction et échange leur physique. Sailor Moon devient une petite fille et Chibi Moon, une adolescente.

Avec leur nouveau physique, les deux jeunes filles prennent vite conscience qu'elles ne peuvent plus utiliser leurs pouvoirs respectifs. Carla lance alors sur elles de petites créatures qui les mettent en fuite. Les Sailors Mars, Mercure, Jupiter et Vénus apparaissent et obligent Carla à s'enfuir. Toutes les quatre découvrent ensuite que Bunny est devenue une enfant et Camille une adolescente.

Le soir venu, Camille rentre dans sa chambre en se de-

mandant pourquoi Pégase n'est pas venu à son aide. Elle se rend devant la boule magique où il apparaît habituellement et le supplie de venir à son secours. Mais Pégase n'apparaît pas. Camille et Bunny se rendent chez Bourdu, très étonné par leur nouveau physique. Afin que la mère de Bunny ne les voie pas ainsi, elles décident de dormir chez lui.

## Un monde en ruine

La nuit venue, elles s'endorment et Camille se retrouve sur la route menant à la forêt enchantée. Une fois à l'intérieur, elle se met à scander le nom de Pégase qui ne tarde pas à apparaître. Le cheval volant se pose devant elle et lui explique qu'il n'arrivait pas à voir ses rêves depuis sa transformation en adulte. Une étoile très brillante apparaît alors dans le ciel. Pégase révèle à

Camille qu'il s'agit du royaume des Lauteillons où il habite normalement.

Camille lui demande de l'emmener le visiter. Le cheval volant l'invite alors à monter sur son dos et la conduit dans le royaume. Camille découvre un monde en ruine où tout a été détruit. Pégase lui explique que les Lauteillons sont nés grâce aux rêves merveilleux des gens. Malheureusement, leur beauté a suscité l'envie. Un jour, le royaume a été attaqué par des êtres malveillants venus de la Lune Noire située dans l'ombre de la Nouvelle Lune. Ces derniers ont envahi le royaume dans l'espoir de s'approprier le cristal d'or.

En tant que prince du royaume, c'est lui qui était chargé de veiller sur le cristal d'or. Néphernia et ceux de la Lune Noire lui ont tendu un piège dans lequel il est







*Carla va utiliser ses pouvoirs pour échanger le physique de Sailor Moon et Chibi Moon. Du coup, Bunny va devenir une enfant et Camille une adolescente.*

tombé. Enfermé dans le repaire des méchants, un jour il a aperçu l'éclat d'un merveilleux rêve. Il s'est transformé en cheval volant (Pégase) et s'y est réfugié à l'insu de la reine.

C'est là qu'il a découvert que le rêve merveilleux, d'où provenait la lumière, était celui de Camille. Depuis, il s'est caché dans ses rêves. Le problème, c'est que Camille voulait devenir adulte et que le sort lancé par l'amazone lui a permis d'exaucer ce vœu. Du coup, Pégase a perdu la lumière provenant de Camille et ne peut plus accéder à ses rêves merveilleux.

### **Camille rétrécit !**

Camille lui demande comment faire pour qu'elle puisse retrouver la lumière. Le cheval volant lui explique qu'elle doit croire en elle et en ses rêves, et cela très rapidement. Sinon, ils ne pourront plus se revoir. Camille refuse cette fatalité et se précipite vers le cheval qui l'avait déposée quelques minutes avant.

En approchant de l'animal, elle rétrécit et retrouve son

état normal. Le cheval se transforme en un beau jeune homme qui se présente à Camille sous le nom d'Eliosse. Il lui explique qu'il est le gardien du cristal d'or qui protège les rêves des humains. Camille se réveille en sursaut et voit par la fenêtre une puissante lumière venant du jardin public.

Elle réveille aussitôt Bunny qui a retrouvé, elle aussi,

son état normal. Toutes deux et les autres Sailors se rendent au jardin public. Elles découvrent Carla en compagnie d'enfants inconscients. Carla crée alors une nouvelle créature du chapiteau qu'elle lance sur les Sailors. Le monstre se transforme en une créature gélatineuse qui fonce sur nos amis.

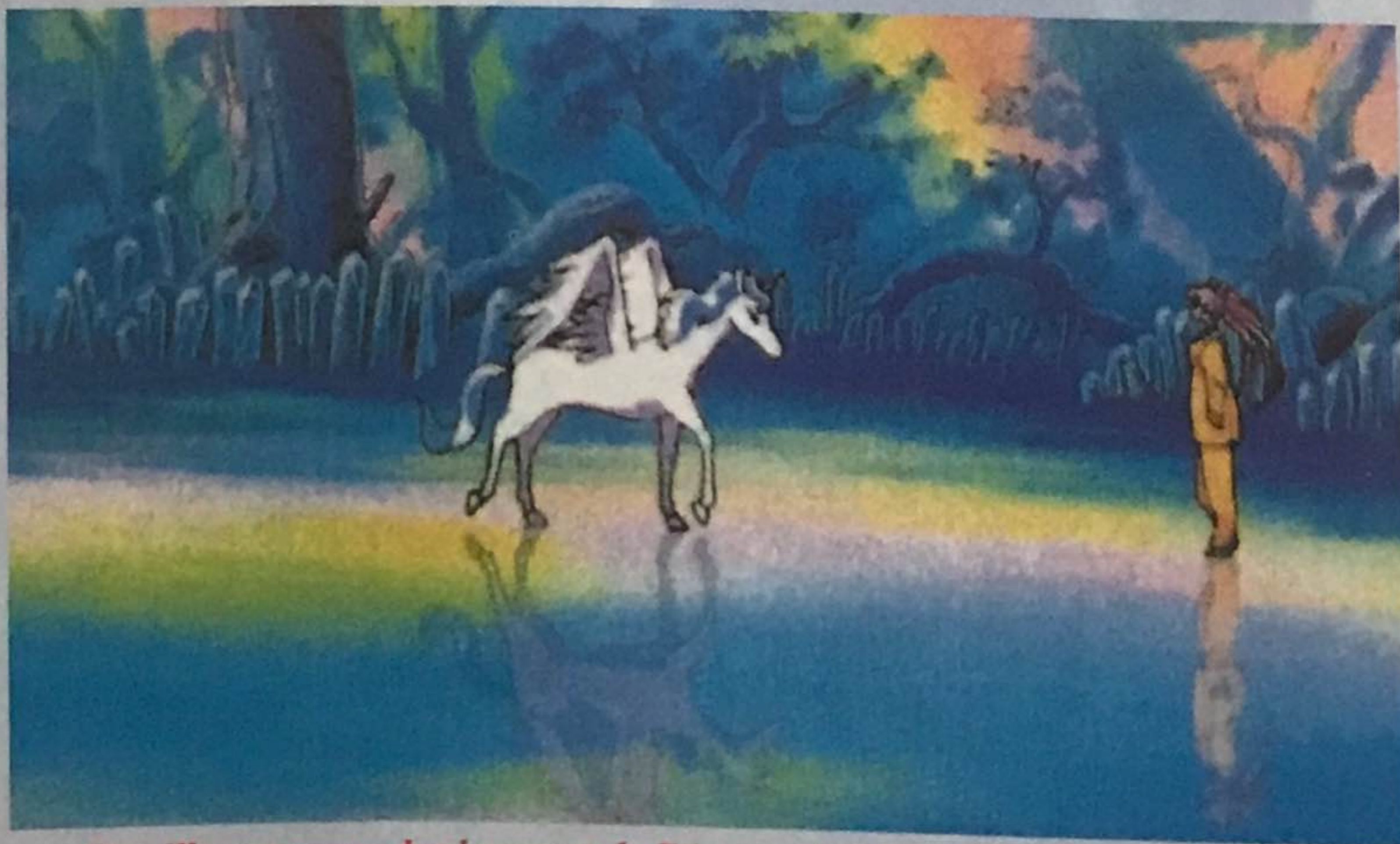
Sailor Vénus lance alors ses cœurs magiques mais son attaque n'a aucun effet. Sailor Mars tente alors à son tour de lancer une flèche de flamme mais son attaque est aussi repoussée. Les Sailors, qui voient le monstre gélatineux approcher, s'enfuient en courant. Sailor Mercure, qui refuse de se laisser faire, se retourne et lance sa nouvelle attaque de l'eau. Lafreuse créature gluante se cristallise et tombe sur le sol.

Un autre morceau du monstre, resté un peu plus loin, prend la forme d'une belle jeune femme dont le corps est en friandise. Elle se lance sur les Sailors mais n'y arrive pas car l'homme masqué a attaché sa cape à l'aide d'une de ses roses

*Bunny et Camille vont découvrir les inconvénients de leur nouveau physique. Elles doivent se cacher chez Bourdu.*



magiques. Il demande alors à Chibi Moon et Sailor Moon d'attaquer. Chibi Moon fait appel aux pouvoirs de Pégase tandis que Sailor Moon lance son fameux kaléidoscope lunaire. Le monstre est détruit par Pégase qui, en repartant, regarde Chibi Moon pensive.



*Camille va apprendre le secret de Pégase : le jeune gardien des rêves s'est transformé en cheval volant pour échapper aux méchants de la Lune Noire.*

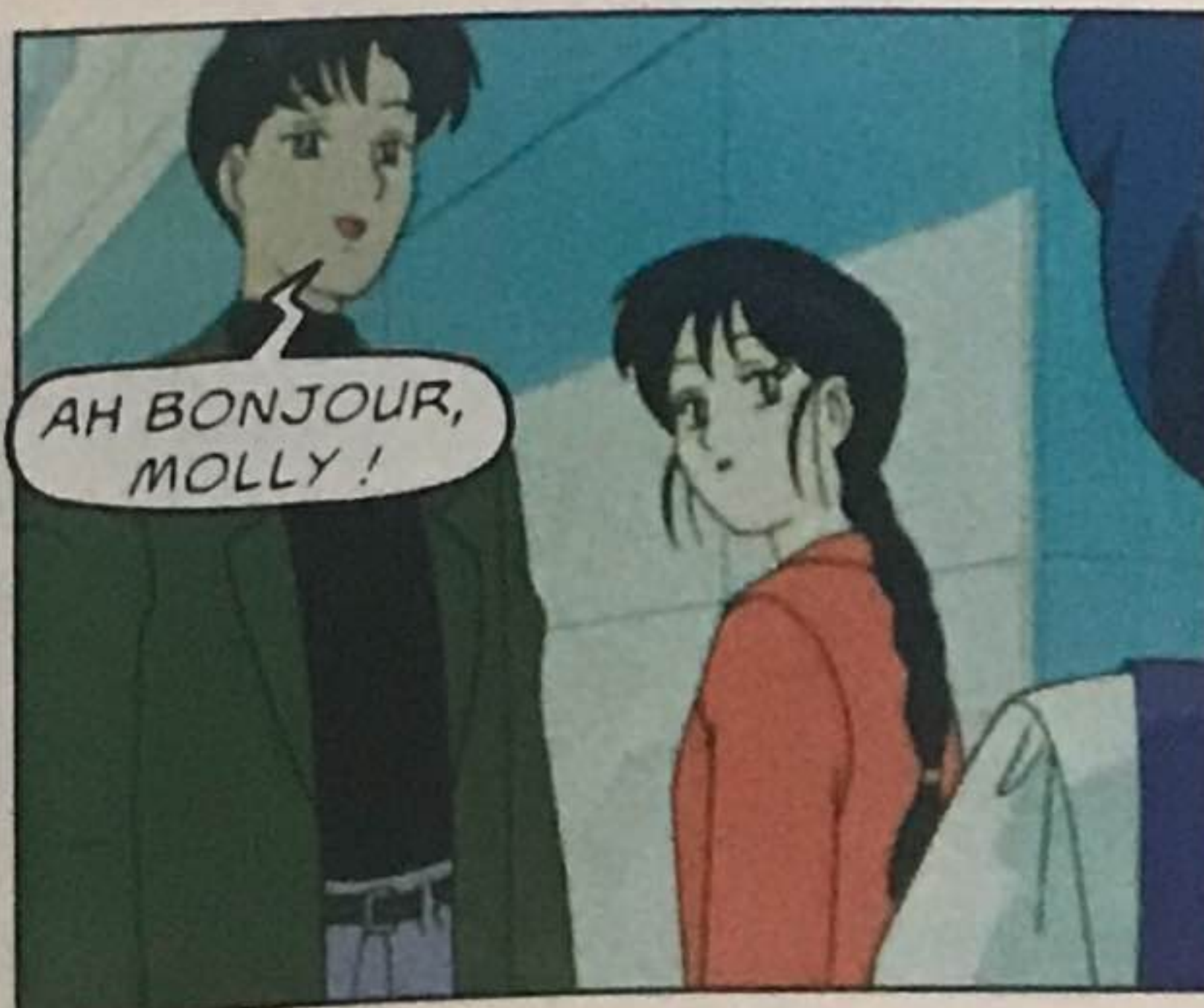


# Sailor Moon

## Le vieux tacot (1)

Résumé : Venus d'une autre planète, Maître Zirkonia et son trio infernal sont toujours à la recherche de Pégase qui se cache dans les rêves.

PAR UNE BELLE MATINÉE ENSOLEILLÉE...







EUH...



BUNNY EST MON AMIE ET JE NE TOLÈRE PAS QUE TU LUI FASSES DES INFIDÉLITÉS !



QUELQUE TEMPS PLUS TARD, EN VILLE...



VOILÀ ! C'EST TERMINÉ !



ET TOI MOLLY, OÙ EN ES-TU ?



JE FINIS À L'INSTANT !



ET SI ON FAISAIT UNE PETITE PAUSE ! ON L'A BIEN MÉRITÉE JE CROIS !



OH, C'ÉTAIT DONC VRAI CETTE HISTOIRE !



C'EST BIEN ÇA, ELLE TRAVAILLE À MI-TEMPS EN TANT QUE MÉCANICIEN !



AAAH !

AAAH !

AAAH !

AAAH !



CRRRR...

CRRRR...



EN TOUT CAS, CE TRAVAIL A L'AIR DE LUI PLAIRE, ÇA NE FAIT AUCUN DOUTE !













MON RÊVE, C'EST DE RÉPARER LES VOITURES VIEILLES OU ACCIDENTÉES ET LES RENDRE COMME NEUVES !



ET GRÂCE À MA JEUNE ASSISTANTE, J'AI LA CHANCE DE FAIRE DU BON TRAVAIL !



MOI JE NE FAIS QU'EXÉCUTER TES ORDRES À LA LETTRE !



TU M'AS VRAIMENT EN AIDÉE ! ON DIRAIT QUE LES VRAIMENT DU MÉTIER !



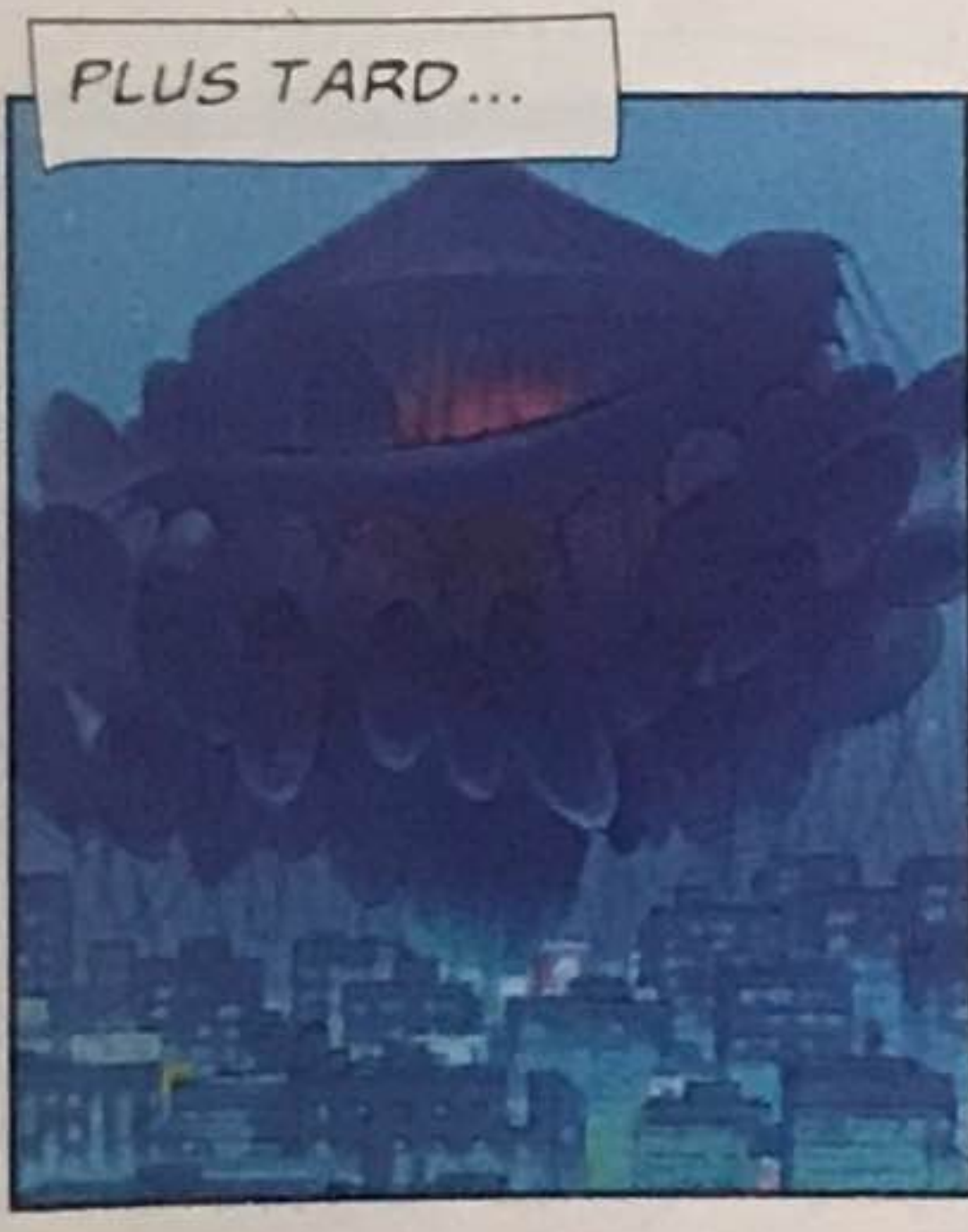
TU ES ADROITE ET LES MOTEURS N'ONT AUCUN SECRET POUR TOI !



BRAVO MOLLY !



MAIS DANS LE GARAGE, LES AMIS NE SONT PAS SEULS...



PLUS TARD...



MAGNIFIQUE !



FAIS-MOI VOIR CETTE FILLE !



TU AS VRAIMENT MAUVAIS GOÛT ! EN PLUS, ELLE DOIT EMPESTER L'HUILE À MOTEUR !



AH ! AH ! AH !





NOUS ALLONS MAINTENANT  
NOUS SPÉCIALISER !  
NOUS REMETTRONS À NEUF  
LES VOITURES LES PLUS  
ENDOMMAGÉES DE  
TOUTE LA RÉGION !



MÊME MOMENT...

MAINTENANT  
EST-ELLE VEUVE ?

OUI ! LE GARAGE DEVINT TRÈS RÉPUTÉ  
COMME ILS L'ESPÉRAIENT MAIS SON  
MARI DÉCÉDA PRÉMATUREMENT !

À L'ÉPOQUE OÙ IL EST PARTI  
POUR UN AUTRE MONDE, IL  
ESSAYAIT DE RÉPARER CETTE  
VIEILLE VOITURE DE COLLECTION !

JE COMPRENDS  
MAIS POURQUOI CE TRAVAIL LUI  
TIENT TANT À CŒUR !

ALORS, TU VAS  
CONTINUER ?

JE NE PEUX PAS LA LAISSER  
TOMBER COMME ÇA !  
ÇA NE SERAIT PAS CHIC  
DE MA PART !

LA NUIT TOMBÉE...

DEPUIS LA MORT DE SON MARI,  
ELLE EST DÉCOURAGÉE !  
FAUT QUE JE L'AIDE À RÉPARER  
CETTE VOITURE !

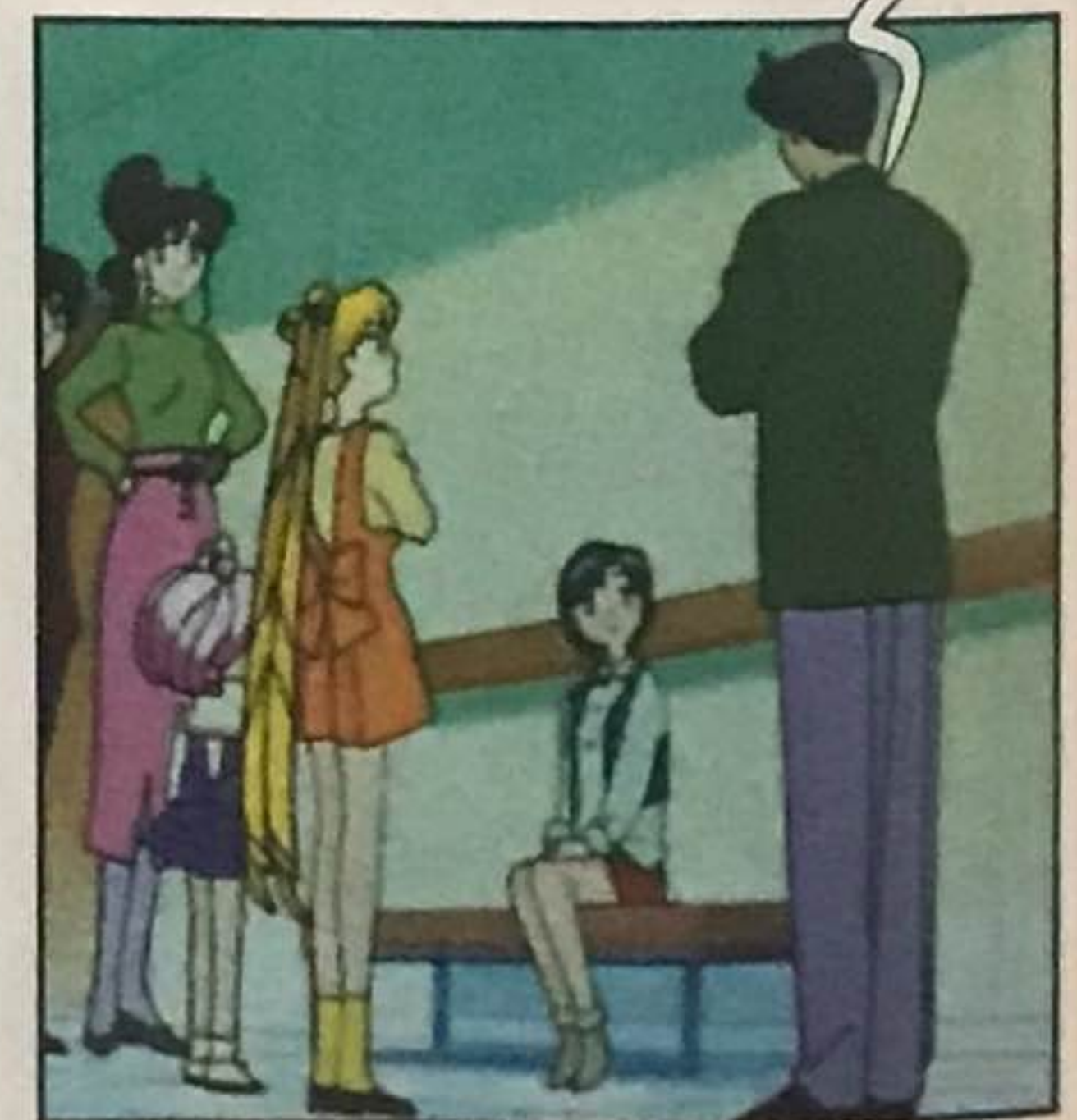
OUI, C'EST  
BIEN !

... AIDER LES  
AUTRES À  
RÉALISER LEURS  
RÊVES EST LE PLUS  
BEAU DES RÊVES !

DIS-MOI PÉGASE,  
POURQUOI MOLLY TIEN  
TANT À AIDER NATHALIE ?

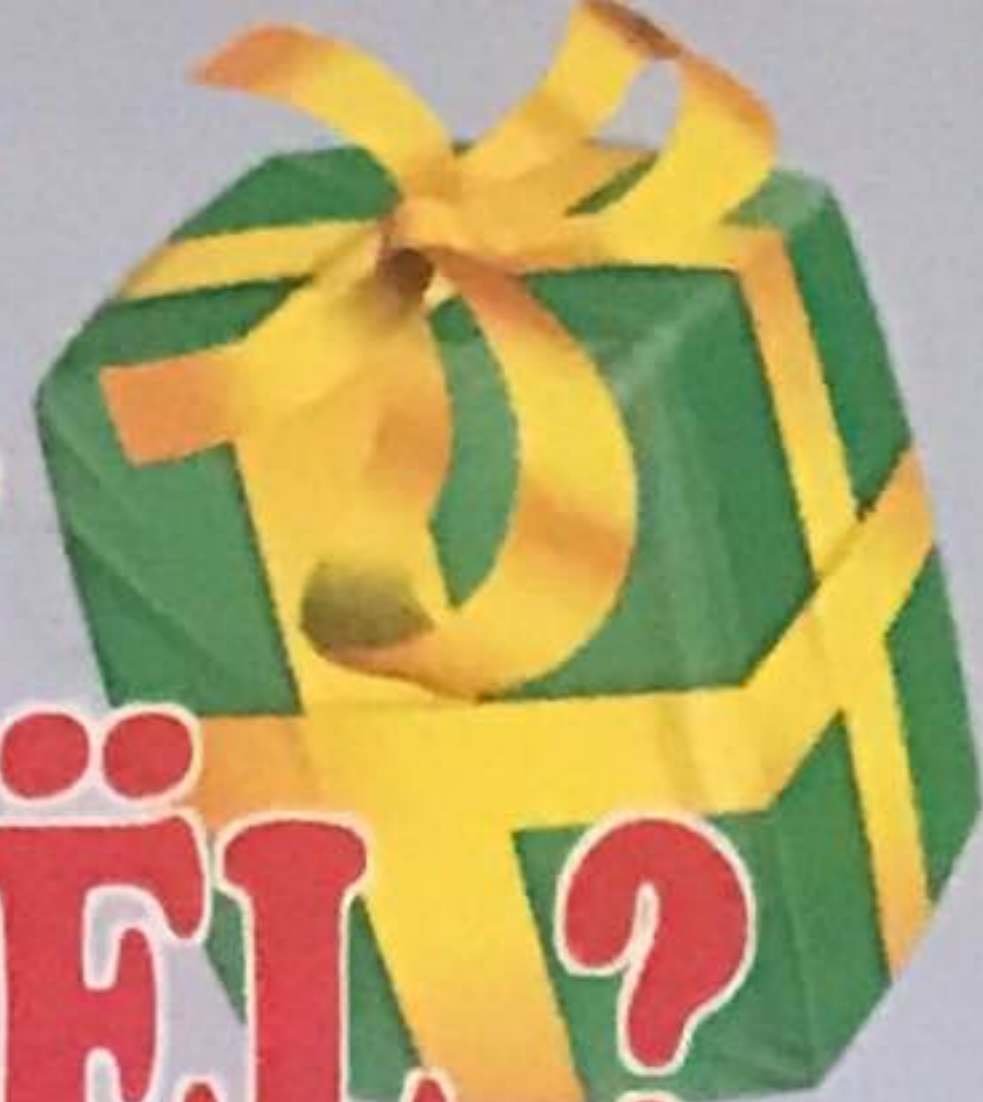
JE L'IGNORE ! MAIS JE SAIS QUE  
TOUS LES ÊTRES PORTENT UN  
RÊVE DANS LEUR CŒUR...







# QUELS CADEAUX AVEZ-VOUS ENVIE DE RECEVOIR POUR NOËL?



**Vous êtes du genre perpétuel insatisfait qui veut tout le magasin ou bien vous savez déjà très précisément ce que vous aimeriez recevoir à Noël ?**

**1 Vous avez accompagné vos parents dans les magasins ?**

- A Non, surtout pas !
- B Ils vous ont montré les vitrines, les étalages pour se faire une idée
- C Vous ne savez jamais quel jour ils y vont, c'est un secret

**2 Vos parents regrettent le temps où vous croyiez au Père Noël ?**

- A Ils le disent en tout cas
- B C'est vous qui le regrettez plutôt !
- C Vous n'en savez rien, ils ne vous l'ont pas encore avoué

**3 Tous vos jouets sont usés ou cassés; vous jouez avec quoi ?**

- A Vous inventez un nouveau jeu
- B Vous proposez à votre père ou votre mère de faire une partie de cartes
- C Au ballon

**4 Quand votre père bricole, vous :**

- A Évitez de vous retrouver dans ses jambes
- B L'observez de loin
- C Lui proposez votre aide

**5 Vous faites une liste de jouets pour leur donner une idée ?**

- A Quand ils vous la demandent seulement
- B Vous préférez ne pas savoir
- C Oui, et vous êtes toujours déçu

**6 Avec quoi avez-vous joué cette année ? Vos :**

- A Barbie ou vos GI Joe
- B Parents
- C Patins à roulettes et vos billes

**7 Si vos parents en avaient les moyens vous voudriez :**

- A Un fort de cow-boys et une piscine
- B Tous les jouets du magasin
- C Que ce soit tous les jours Noël

**8 Vous demandez la même chose que les années précédentes ?**

- A A peu près
- B Autre chose, bien sûr !
- C Un jouet encore plus chouette

**9 Et si vos parents oubliaient de faire le sapin, s'ils n'avaient pas le temps d'acheter des jouets ?**

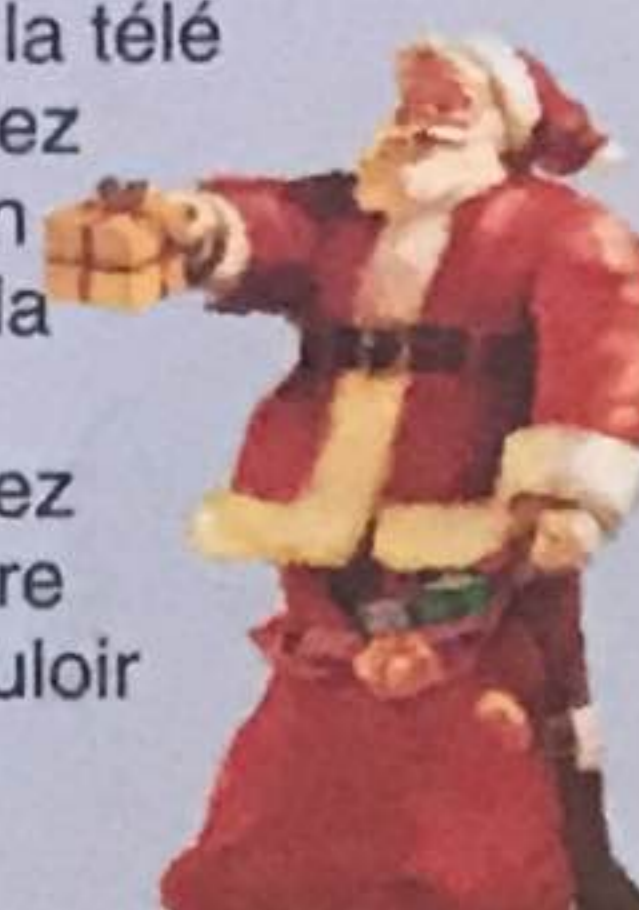
- A Ce sera le jour où vous serez trop grand
- B Impossible, vos parents vous aiment

trop pour oublier un jour pareil

- A Vous croiriez à une blague de leur part

**10 Vous vous retrouvez tout seul à jouer, vous :**

- A Allumez la télé
- B Demandez à un copain de venir à la maison
- C Demandez à votre mère de bien vouloir jouer avec vous



## 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

**Vous obtenez de 1 à 10 pts :**

Vous aimeriez être agréablement surpris par les jouets que vous aurez à Noël. Vous souhaitez que vos parents aient la bonne idée de vous offrir les poupées et les jeux qu'ils désapprouvent mais dont vous rêvez, ceux qu'ils ne peuvent pas vous offrir soit parce qu'ils sont trop chers soit parce que votre logement n'est pas assez grand, qu'ils nécessitent un jardin et que vous habitez en appartement, par exemple. Vous rêvez de tout ce qui n'est pas à votre portée et c'est bien normal puisque c'est du rêve. Vous serez quand même heureux le jour de Noël en déballant vos paquets, vos parents se seront pris la tête pour vous faire plaisir.

**Vous obtenez de 11 à 20 pts :**

Vous regrettez de ne plus croire au Père Noël et devez maintenant vous contenter de ce qui est possible, de ce que vos parents vous ont montré dans

les magasins spécialisés.

Vous savez à peu près ce que vous allez recevoir. Au fond, vous aimeriez que vos parents vous offrent l'impossible, tout le magasin. Vous seriez le plus heureux du monde, si un jour vous vous retrouviez enfermé dans le rayon des jouets. Vous n'auriez pas assez de toute une nuit pour tout tester.

**Vous obtenez plus de 21 pts :**

Vous ne demandez pas le Pérou, juste un jouet, un seul. Vous aimez jouer, bien sûr, comme tout le monde. Mais vous aimeriez surtout que vos parents vous donnent autre chose ce jour-là, un peu plus d'affection, de l'amour et ce ne serait pas si mal. Noël, c'est le moment où jamais de faire des câlins avec les parents. Découvrir les cadeaux sous le sapin, c'est super, ça oui, mais ce qui est encore mieux que tout, ce sont les étoiles que l'on voit dans les yeux des parents quand ils vous regardent.

