

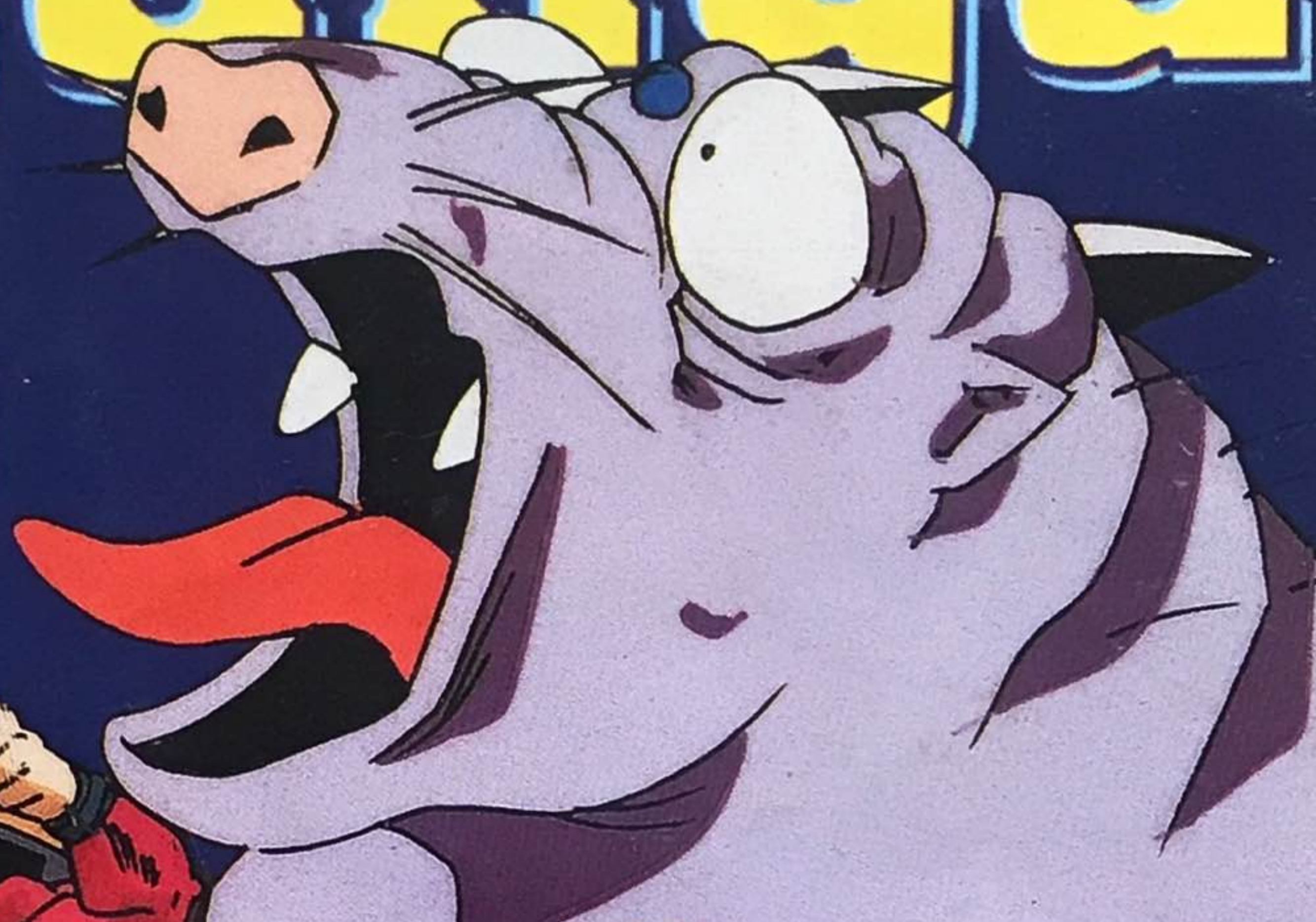
**DRAGON  
BALL GT**

**EN BANDE  
DESSINEE  
ATTERRISSAGE FORCÉ**

**UN  
ÉPISODE  
COMPLET**

# D. manga

**SANGOKU 4**  
*contre*  
**CHII SHERON**  
le Dragon de la Terre



Avec le film  
**STAR  
TREK**  
**GAGNEZ**  
des T-shirts  
des casquettes

**EN  
DIRECT  
DU  
JAPON**

**TOUT SUR  
LES NOUVEAUX  
MANGAS**

## SAILOR MOON

**SUPER S**

Le secret du chapiteau



**2  
SUPER  
POSTERS  
GEANTS**

T 2918 - 450 - 20,00 F



# s o m m a i r e

## BANDES DESSINEES

### NOUVEAU

**3 Dragon Ball GT**  
Atterrissage forcé

**38 Sailor Moon**  
Une petite fille trop sérieuse (2)

**50 Chevaliers du Zodiaque**  
L'étoile secondaire (1)

## JEUX

**58 Test**  
A quel héros d'Astérix  
ressemblez-vous ?



## POSTERS

**31 Poster Dragon Ball GT**



**27 Poster Dragon Ball GT**

## MAGAZINE

- 21 Méli mélo**
- 22 Sailor Moon Super S**  
Aux mains de l'ennemi  
Le secret du chapiteau
- 26 A vos consoles**
- 35 Dragon Ball GT**  
Chii Shéron  
le dragon de la Terre

**46 Pleins feux sur...**

- Babe  
le cochon dans  
la ville
- Star Trek  
Insurrection
- 48 Sailor Moon**  
L'affrontement  
final



DOROTHEE MAGAZINE N° 450 - Mars 1999. 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 : Michèle Blacque. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, Anne-Hélène Pageau, 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 : Mars 1999. 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 : Dorothée 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 une  
**figurine**

ou des centaines  
de vidéos de vos dessins  
animés favoris



\* 2,23 F la minute - Broadsystem

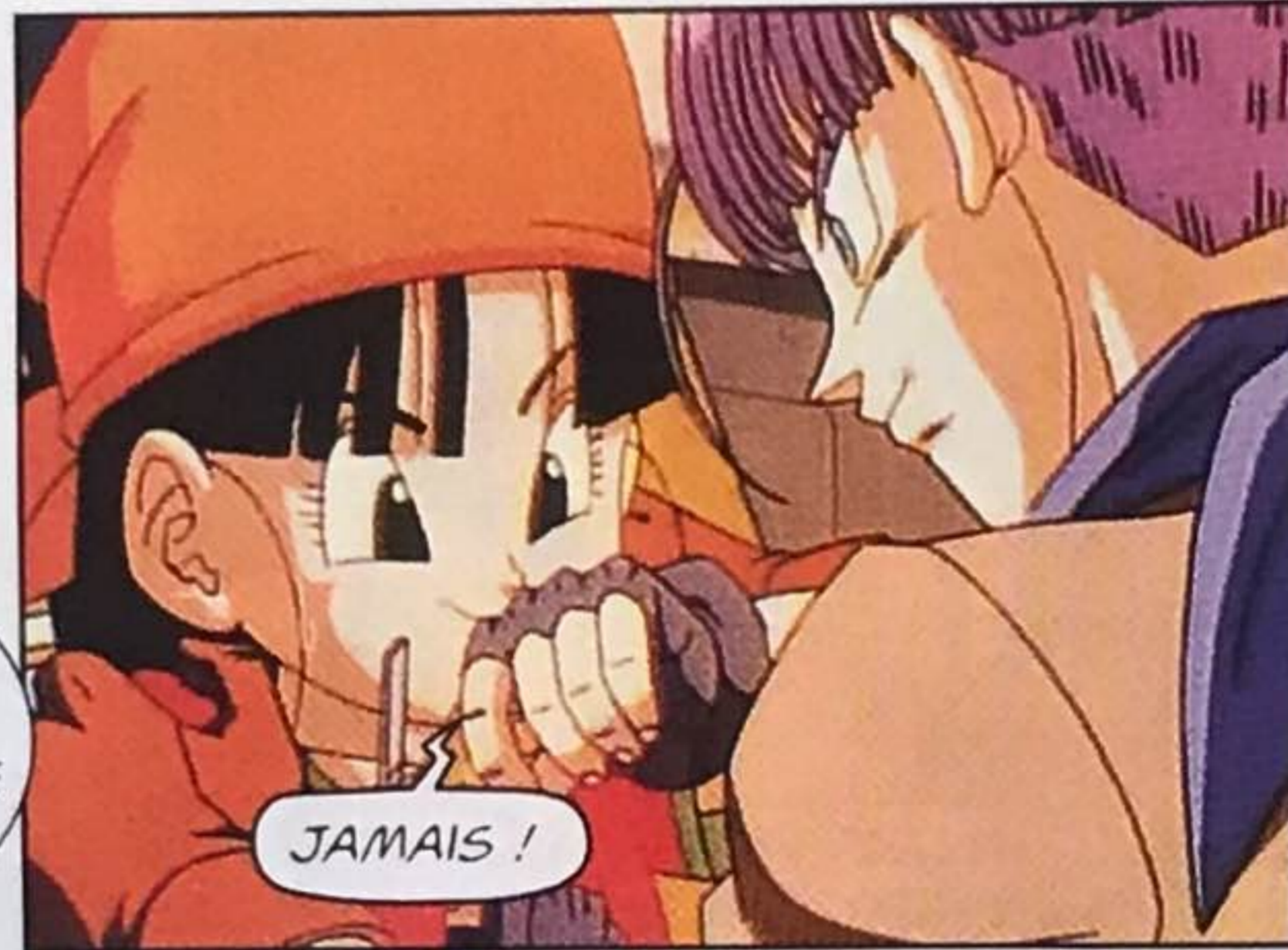
# DRAGON BALL GT

## Atterrissage forcé

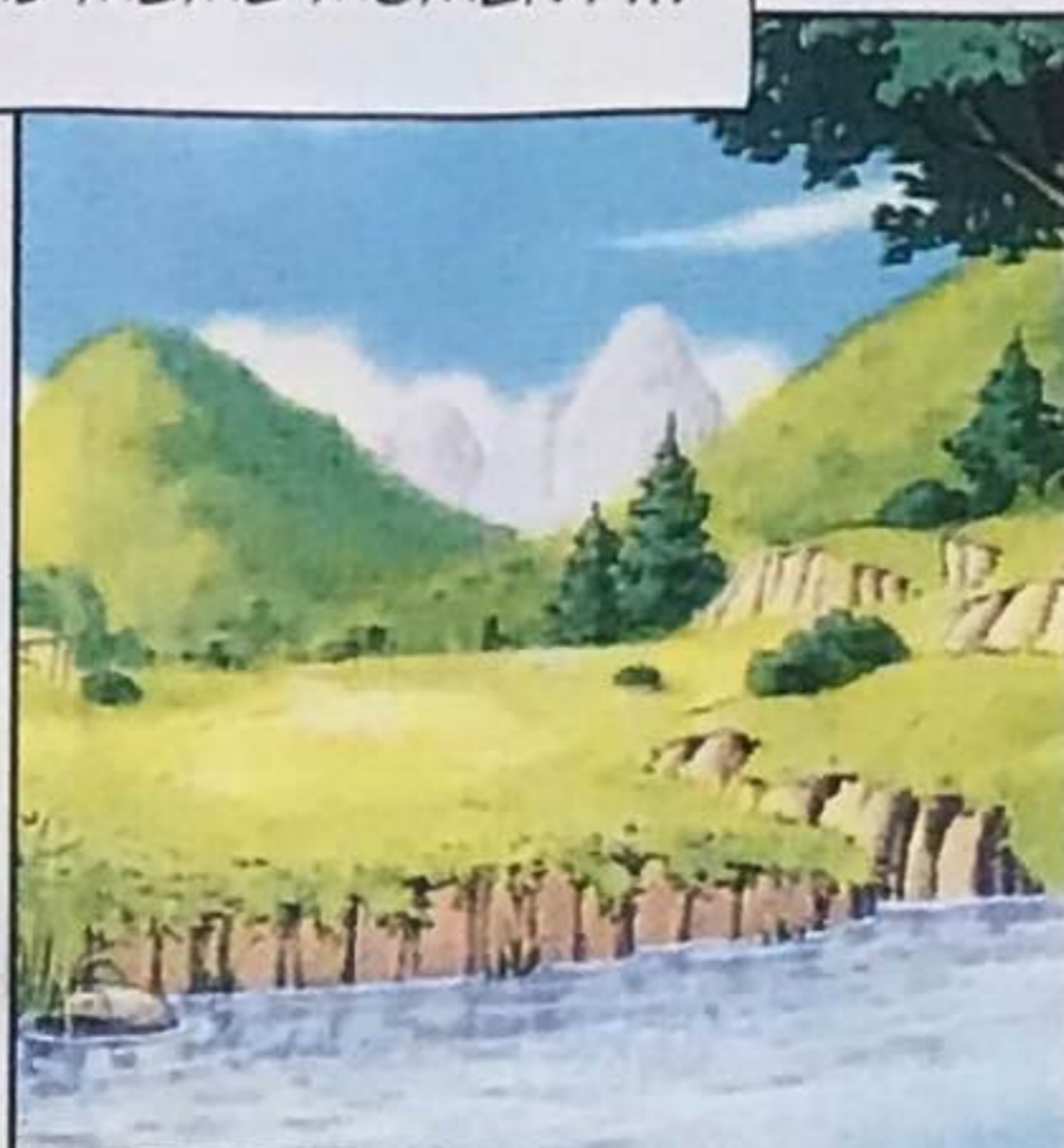
Résumé : Pour retrouver les 7 boules de cristal, Sangoku a mis le cap vers la voie lactée. Trunks et Sangoten devaient l'accompagner pour ce long voyage d'un an. Mais une erreur a fait échouer le plan.

LA CAPSULE S'ENVOLE MAINTENANT DANS LES AIRS...





AU MÊME MOMENT...



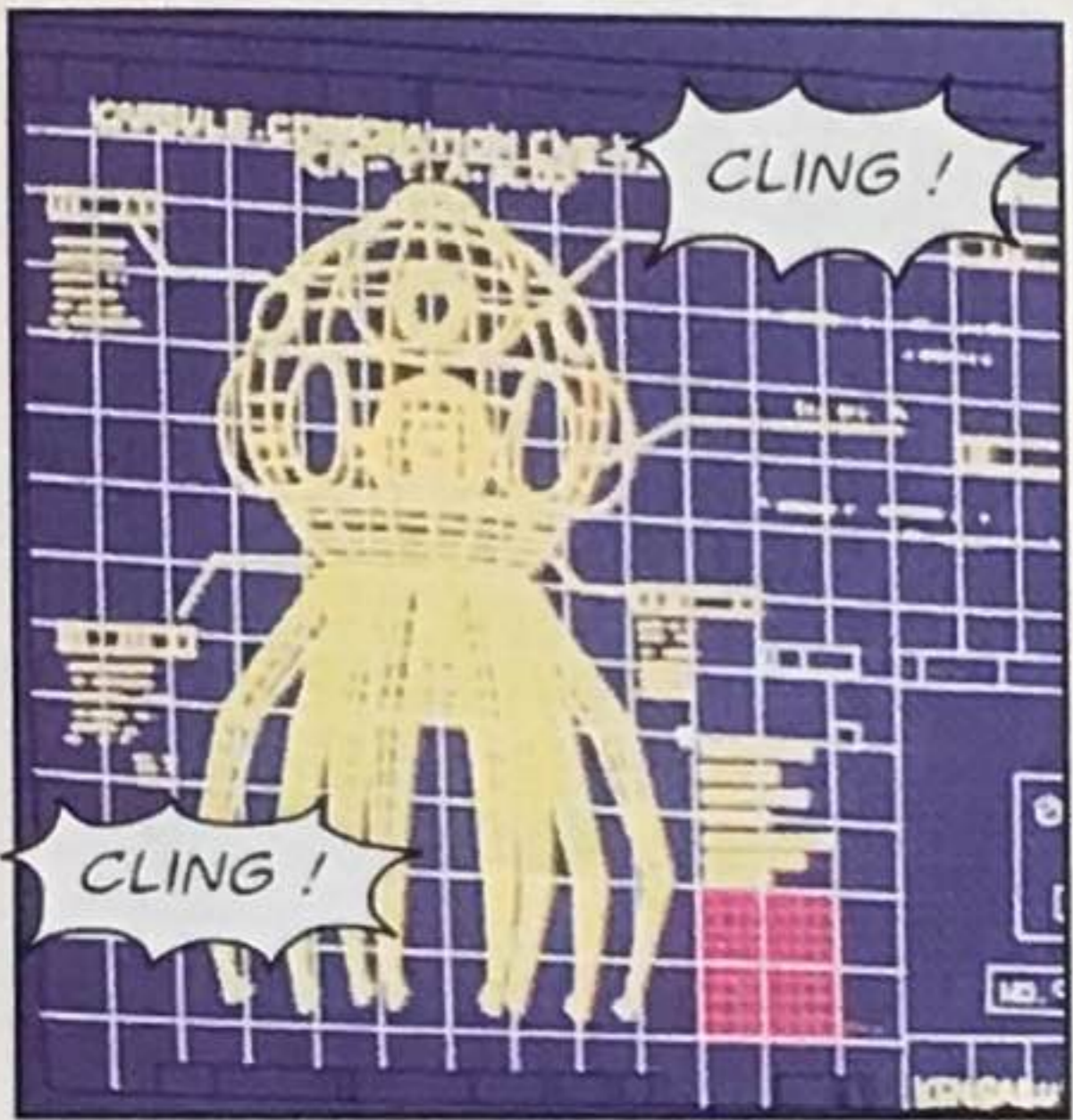


J'AI DU MAL À CROIRE QU'UNE SEMAINE SE SOIT DÉJÀ ÉCOULÉE DEPUIS LE DÉPART DE PAIN ET DE SANGOKU !

LE TEMPS PASSE TELLEMENT VITE !



J'ESPÈRE QUE TU T'OCCUPES BIEN DE NOTRE PETITE FILLE SANGOKU ! ELLE EST ENCORE SI JEUNE !



CLING !

CLING !



JE N'Y COMPRENDS PAS GRAND CHOSE ! CES SCHÉMAS SONT TELLEMENT OBSCURS !



POUSSE-TOI ! TU M'EMPÊCHES DE PASSER !



TANT PIS ! TU L'AURAS VOULU !



AÏE ! AÏE ! AÏE !



JE PEUX SAVOIR À QUOI TU JOUES ?



TU LE FAIS EXPRÈS DE NOUS ENVOYER DE L'EAU ! CE N'EST PAS POSSIBLE !

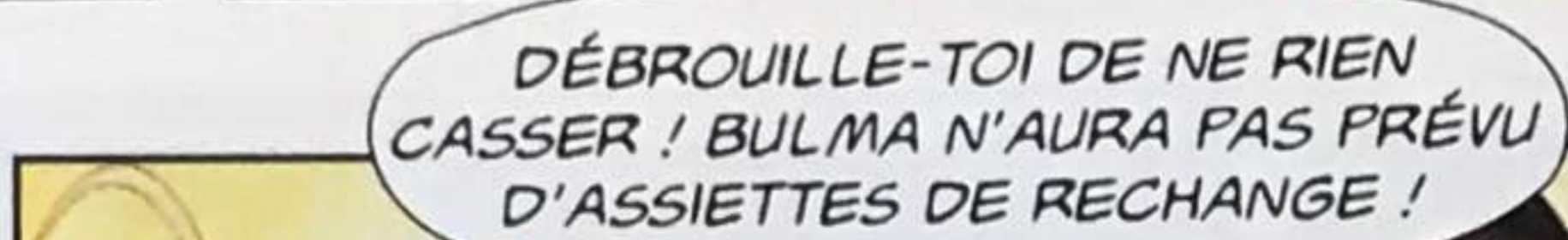
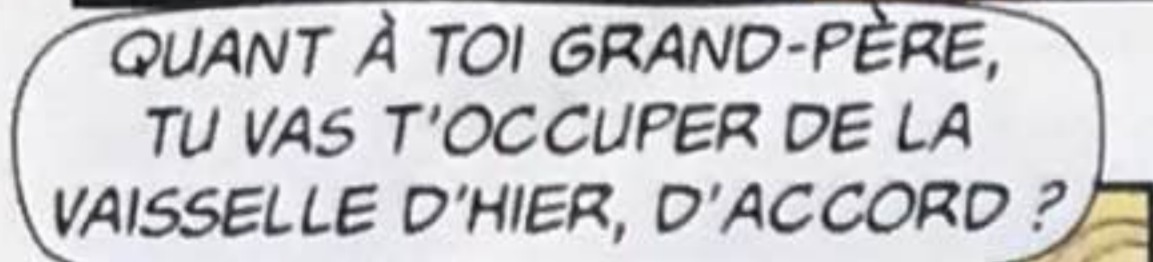


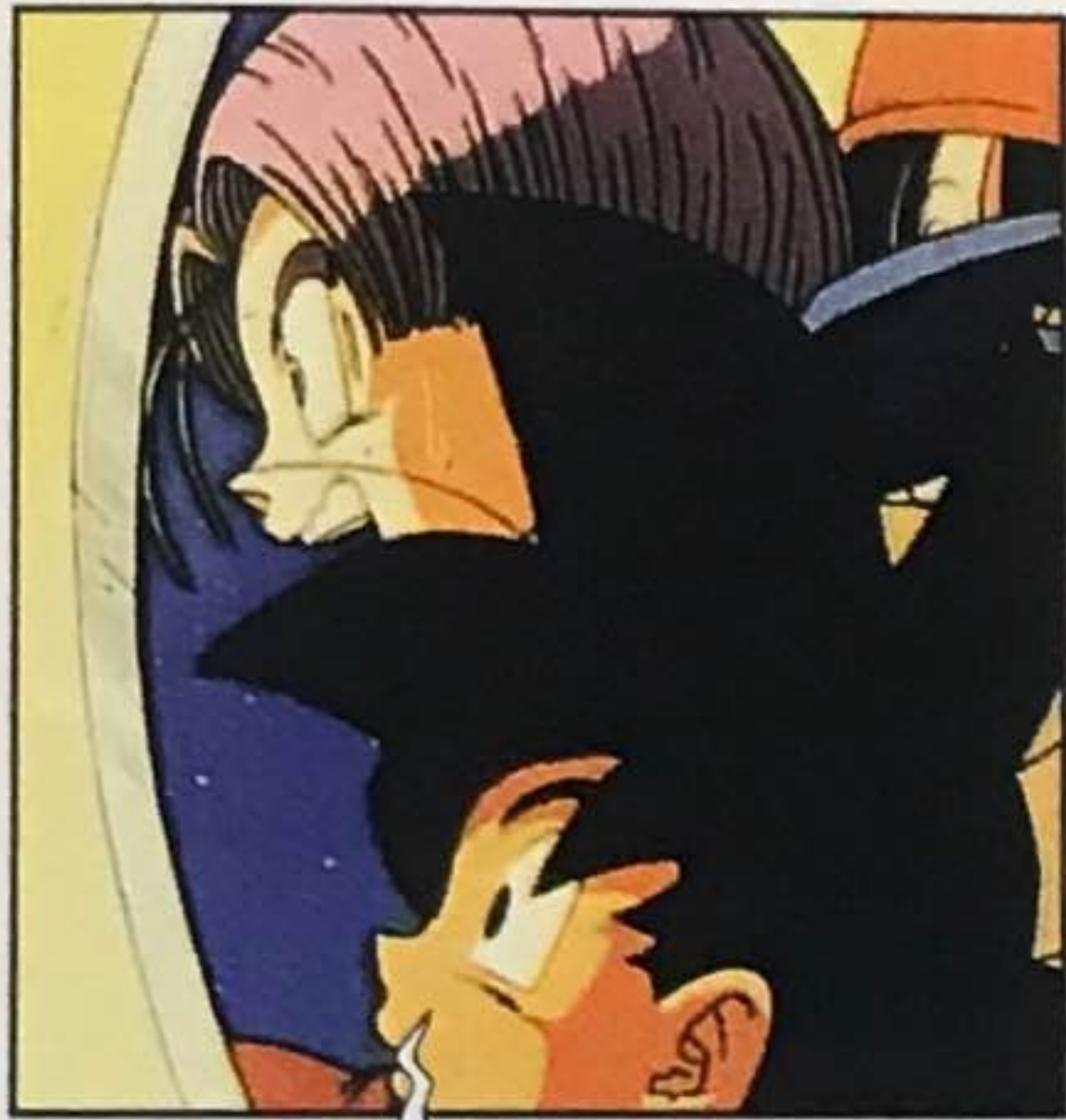
IL FAUT BIEN QUE QUELQU'UN FASSE LE MÉNAGE !



OH !

OH !









LA NAVETTE S'APPROCHE DE PLUS EN PLUS D'UNE PLANÈTE INCONNUE ...



TOI LE PETIT CHEF, TU COMMENCES À M'ÉNERVER !



ON Y EST PRESQUE ! JE LA VOIS ! ON DEVRAIT ATTERRIR DANS DIX MINUTES ! ÇA VA SECOUER !



PAS DE PROBLÈME ! JE SUIS PRÊT !



EH BIEN MOI, JE NE LE SUIS PAS !



IL N'Y A PAS D'AUTRES SOLUTIONS ! LA CAPSULE RISQUE D'EXPLOSER !



JE N'AI PAS BESOIN DE CONNAÎTRE TOUS LES DÉTAILS, D'ACCORD ?



C'EST INFERNAL ! TU N'ES JAMAIS CONTENTE !



BON, J'Y VAIS !



SSSSS !



FSCCHH...



AU SECOURS !



BRAOOOUM !



AAAH !  
JE CROIS QU'ON  
A EU CHAUD !



PLUS TARD, SUR CETTE  
PLANÈTE INCONNUE...



APPROCHEZ,  
APPROCHEZ,  
MESSIEURS DAMES !

VENEZ ADMIRER LES  
MEILLEURS PRODUITS  
DU MARCHÉ !



VOUS NE TROUVEREZ  
DES PRIX AUSSI  
IMBATTABLES QUE SUR  
CETTE PLANÈTE !



OH, COMME ILS  
SONT JOLIS !



JE PROPOSE  
QU'ON DORME ICI CETTE NUIT !  
ON POURRA RÉPARER  
LA CAPSULE DEMAIN !



TRÈS BONNE  
IDÉE !



SOUDAIN...

AAAAH !

AAAAH !

AAAAH !



ÇA ALORS !  
QU'EST-CE  
QU'ILS FONT ?



TENEZ, C'EST  
POUR VOUS !

ESSAYEZ ÇA,  
C'EST MAGNIFIQUE !

ÇA, C'EST  
POUR VOUS



VOUS ALLEZ AVOIR UN SUCCÈS FOU AUPRÈS DES FILLES AVEC CE BEAU COSTUME !













IL FAUT ÊTRE FOU POUR METTRE UN COMPTEUR SUR UNE SIMPLE BOITE À MUSIQUE !



ALLONS-NOUS EN ! CET ENDROIT ME DONNE LA CHAIR DE POULE !



NON ! ATTENDEZ ! J'AI UNE PETITE FAIM !



SANGOKU, ON NE DISCUTE PAS !



DEHORS, LA NUIT EST TOMBÉE...



QUAND JE PENSE QU'ON AURAIT PU ATTERRIR SUR UNE PLANÈTE PLUS ACCUEILLANTE !



IL FALLAIT TE DÉBROUILLER POUR QUE LA CAPSULE NE TOMBE PAS EN PANNE !



PERSONNE NE T'A OBLIGÉE À VENIR AVEC NOUS !



TU FERAI MIEUX DE NE RIEN DIRE PLUTÔT QUE DE FAIRE DES REMARQUES STUPIDES !



JE COMMENCE À EN AVOIR MARRE QUE TU ME PARLES SUR CE TON !



JE TE RAPPELLE QUE C'EST TOI SEUL QUI ES À L'ORIGINE DE CETTE HISTOIRE !



DE TOUTE FAÇON, C'EST TOUJOURS MA FAUTE AVEC VOUS !





PARFAITEMENT !  
C'EST DE TA FAUTE SI JE SUIS MONTÉE  
DANS LA CAPSULE ET C'EST DE TA FAUTE  
SI ELLE EST TOMBÉE EN PANNE !



IL EST TROP TARD !  
ON NE PEUT PLUS  
RIEN Y FAIRE MAINTENANT !



ON VA ALLER DORMIR  
DANS LE VAISSEAU !  
AU MOINS, LÀ-BAS,  
ON SERA AU SEC !



QUOI ?  
MAIS C'EST À AU MOINS  
UNE HEURE DE MARCHÉ !  
J'AI LES PIEDS  
TREMPÉS ET ...



AAAAAH !



PAIN, EST-CE  
QUE ÇA VA ?



EUH, BONSOIR  
TOUT LE MONDE !



BONSOIR  
MADEMOISELLE !

QUELQUES INSTANTS  
PLUS TARD ...



VOUS VENEZ D'UNE PLANÈTE  
LOINTAINE, C'EST NORMAL  
QUE VOUS SOYEZ ÉTONNÉS !



LES HABITANTS DE CETTE  
PLANÈTE NE PENSENT QU'À  
L'ARGENT ET AU PROFIT !



PAIN,  
TAIS-TOI !



CE N'EST PAS GRAVE !  
LAISSE-LA S'EXPRIMER !  
ON NE SE VEÛE PAS  
FACILEMENT !





JE SAIS BIEN, MAIS NOUS N'AVONS PLUS LES MOYENS DE PAYER LE LOYER ! IL N'ARRÊTE PAS D'AUGMENTER !



DEPUIS QUE DENKIR A PRIS LE POUVOIR, LES CHOSSES SONT DEVENUES DE PLUS EN PLUS DIFFICILES POUR LES GENS COMME NOUS !



TOUT EST TELLEMENT CHER QUE CHAQUE HABITANT EST OBLIGÉ DE LUI EMPRUNTER DE L'ARGENT À DES TAUX SCANDALEUX...



... LES SEULES CHOSSES QUI NOUS APPARTIENNENT, CE SONT NOS HABITS ET NOS JEUNES ENFANTS !



VOUS COMPRENEZ POURQUOI TOUT LE MONDE EST OBSÉDÉ PAR L'IDÉE DE VENDRE ET DE RÉALISER UN PETIT PROFIT !



LES VOYAGEURS SONT SOLLICITÉS PUISQUE CE SONT LES SEULS À AVOIR DE L'ARGENT !



JE VOUS PLAINS BEAUCOUP !



SI VOUS VOULEZ, JE PEUX ALLER RÉCUPÉRER VOTRE MAISON !



J'APPRÉCIE BEAUCOUP TON OFFRE, MAIS JE NE VEUX PAS METTRE MA FAMILLE EN PÉRIL !

SI ON OPPOSAIT LA MOINDRE RÉSISTANCE, DENKIR ENVERRAIT SON ARMÉE À NOS TROUSSES !



CELA FAIT UN MOMENT QUE L'ON SE PRÉPARE À CETTE ÉVENTUALITÉ ! TOUS NOS AMIS DORMENT DÉJÀ DANS DES ABRIS DE FORTUNE !

LE LENDEMAIN...



ON RÉPARE LA CAPSULE ET ON QUITTE CETTE PLANÈTE DE FOUS !



TU AS RAISON !



J'ESPÈRE QUE CES PAUVRES GENS TROUVERONT VITE UNE JOLIE MAISON OÙ HABITER AVEC LEURS ENFANTS !



CHAQUE PLANÈTE A SON PROPRE MODE DE GOUVERNEMENT !



ON PEUT S'ESTIMER HEUREUX D'ÊTRE NÉS DANS UNE DÉMOCRATIE !



AU FAIT, C'EST TOI QUI AS LE RADAR DE BULMA ?



OUI !

BIP ! BIP ! BIP !



AAAH !



J'AI BESOIN D'ÉNERGIE !



AAAH ! IL A AVALÉ LE RADAR !



SALE VOLEUR, RENDS-MOI IMMÉDIATEMENT MON RADAR !



AU MÊME MOMENT, UN ENGIN ÉTRANGE EMPORTE LA CAPSULE DES HÉROS...



NE TOUCHEZ PAS À NOTRE CAPSULE !

# nouveautés méli-mélo nouveautés

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

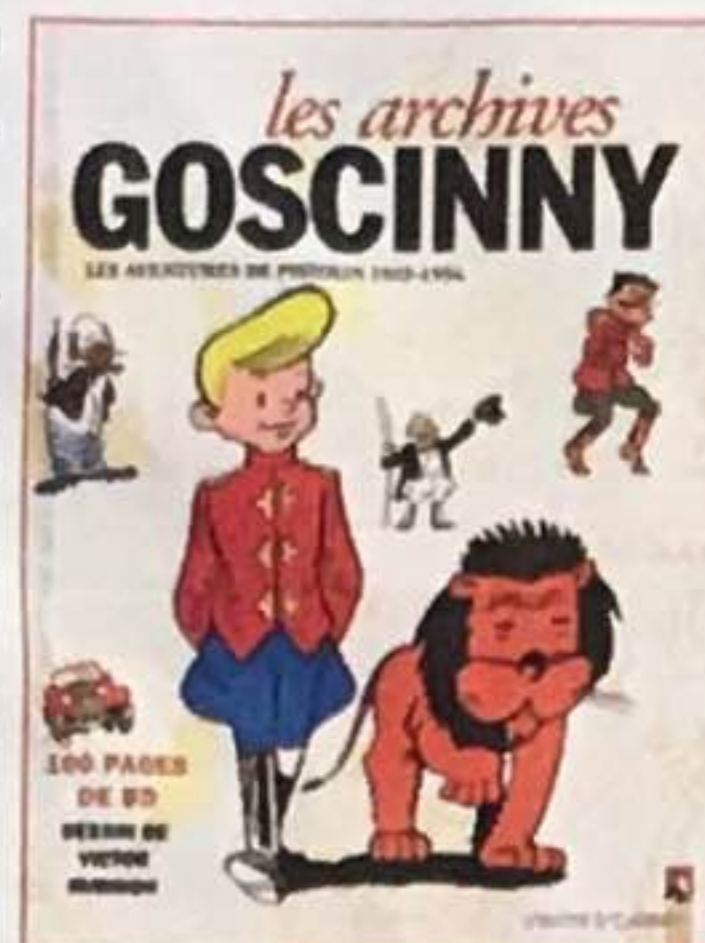
## CHAIR DE POULE

Des tours de magie faciles et à vous donner la chair de poule, voici ce que contient le coffret "Magic by Mr. Creepy". Poignard, cercueil mystérieux... tous les accessoires y sont ! Yeno. 129 F.



## UNIVERS BD

Vous avez certainement vu "Astérix et Obélix contre César". Pour connaître davantage l'univers de leur "père", Goscinny, les éditions Vents d'Ouest proposent une collection appelée "Les archives de Goscinny" avec des BD inédites ou méconnues comme "Les aventures de Pistolin". 95 F.



## ROI LION II

A l'occasion de la sortie du "Roi Lion II" en vidéo, les fans trouveront également un livre-cassette audio qui retrace tous les grands moments des aventures du héros de la savane. Walt Disney Records. 50 F.



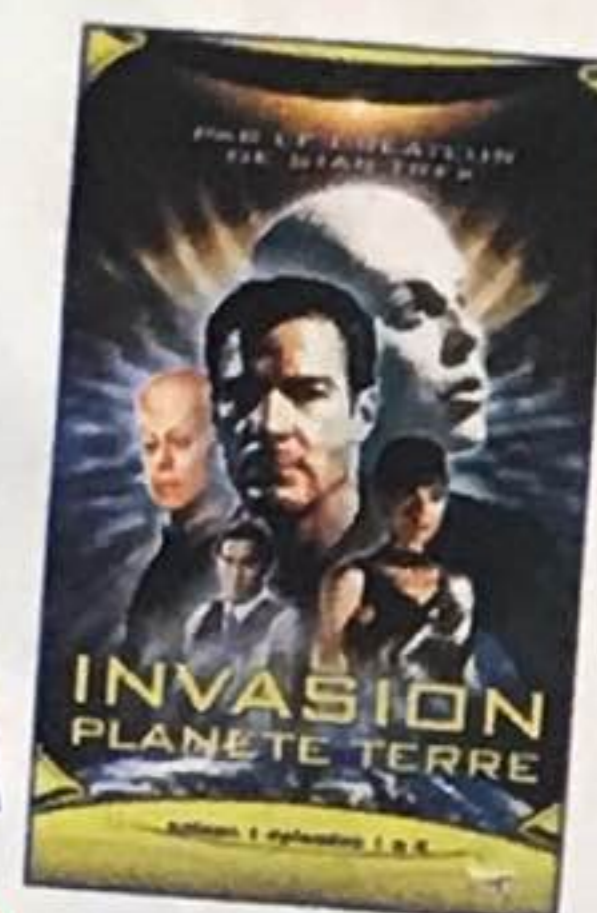
## LA FRIME !

Hyper design et branchée, voici l'une des montres de la nouvelle collection Youngster de chez Flik Flak. La frime est garantie, et elle est destinée aux filles comme aux garçons. De 180 à 200 F.



## PLANÈTE VIDÉO

Alex, le héros de "Maman, j'ai raté l'avion", est de retour dans "Maman, je m'occupe des méchants". Toujours aussi malin, il va tout faire pour déjouer les plans de crâpules sans scrupules. PFC Vidéo. 99 F. Ceux qui préfèrent la science-fiction seront ravis de la sortie en vidéo des épisodes 1 à 4 de la première saison de "Invasion Planète Terre". PolyGram Video. 115 F.



## SUPER FLIPPER

Si jouer au flipper en 2 ou 3D vous tente, sachez que c'est possible avec "Flipper 3D XXL" de chez Micro Application pour PC. On peut choisir son flipper, la dimension, le nombre de joueurs et les bruitages. 159 F.



## DANS LES ÉTOILES

Pour regarder la lune, les étoiles et autres planètes, ce télescope vous sera très précieux. Catalogue JouéClub. 299 F.



## JEANNETTE ET LE PANDA

La vie d'une journaliste n'est pas de tout repos, et celle de Jeannette Pointu encore moins ! Dans "Le grand Panda", édité chez Dupuis, vous découvrirez ses aventures toujours plus échevelées. 49,90 F.

# SAILOR MOON Super S

La reine Néphernia s'est enfin réveillée. Mais la lumière de la Terre affaiblit peu à peu son pouvoir des Ténébres. Pour recouvrer sa puissance, elle doit absolument retrouver le miroir d'or dans lequel se cache le prince Élios.

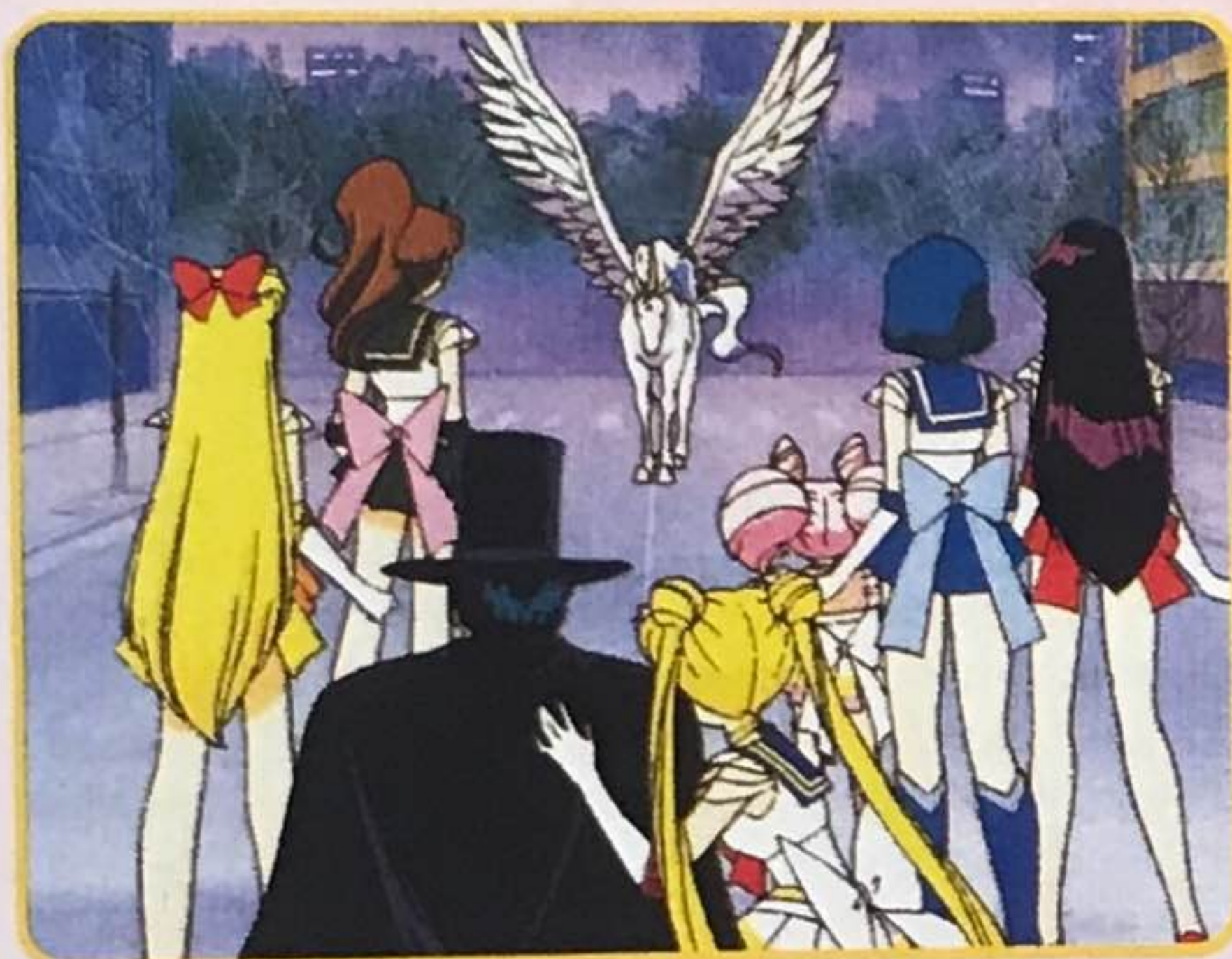
Sailor Moon va découvrir que Camille cache la Licorne



# AUX MAINS DE L'ENNEMI

Néphernia est enfermée dans un miroir qui est une porte entre le Monde des Ténèbres et la Terre. A chaque fois qu'elle tente de la franchir, la lumière de notre monde la brûle et elle est obligée de rester dans le sien. Furieuse des échecs successifs de Jilkonia, elle le convoque et sort la main du miroir pour le tuer. Au moment de l'occire, elle est brûlée par la lumière, ce qui l'oblige à se rétracter. Elle décide de recouvrir la ville en se servant de plu-

par ces toiles. Pégase apparaît dans sa chambre et lui explique que Néphernia tente de recouvrir la ville afin d'y amener les Ténèbres. Pégase lui confie qu'il doit partir à la recherche de celui qui pourra contrôler le cristal d'or, la seule chose qui peut vaincre Néphernia. Les filles se retrouvent au centre-ville et tentent de trouver le point de départ des toiles d'araignée. Elles se retrouvent devant le chapiteau du cirque de la lune noire. Elles approchent de l'entrée et aperçoi-



**La Licorne va empêcher les Sailors d'aller affronter tout de suite la reine Néphernia.**

sieurs araignées pour tisser une immense toile. Ce dimanche, Camille est mécontente car elle doit participer à un marathon. Bourdu, qui l'attend à l'arrivée, la conduit ensuite à un salon de thé où se trouvent les filles. Ces dernières sont très étonnées car, alors qu'il n'y a pas de nuages, il fait de plus en plus sombre. Leur étonnement s'amplifie lorsqu'elles découvrent un grand nombre de toiles d'araignée alors qu'il n'y en a pas normalement en cette saison. Molly prend un morceau de toile pour l'analyser et les filles rentrent chez elles. Le lendemain, au réveil, Camille s'aperçoit que la ville est presque recouverte

vent Flora, Carla, Prisca et Nina, les quatre filles qu'elles n'ont pas cessé de trouver sur leur chemin. Ces dernières empiètent des corps afin de regarder leur miroir des rêves. Bunny, Molly, Marcy, Raya, Mathilde et Camille leur demandent ce qu'elles font. Elles se transforment en guerrières et se présentent comme étant le quatuor Ama-



**Vénus et les autres Sailors combattent les guerriers placés sur leur route qui veulent les empêcher d'atteindre le cirque.**

zones. Bunny et ses copines, qui n'ont plus rien à perdre, se transforment en Sailors sous les yeux étonnés des Amazones. Les guerrières de la Lune attaquent aussitôt. Carla lance une boule jaune par terre qui lui permet de contrôler les mouvements des Sailors. L'homme masqué apparaît et libère les Sailors de leur emprise. Jilkonia intervient à son tour et demande aux Amazones de rentrer. Les filles découvrent que le soleil

est sur le point de disparaître. Elles décident de se rendre au royaume de la Lune Noire afin d'empêcher Néphernia d'arriver sur terre. Au moment de partir, Pégase apparaît et leur dit que le moment n'est pas encore venu et qu'elles ne doivent pas pénétrer au royaume de la Lune Noire.

**Elios se cache sous la forme d'une licorne dans les rêves de Camille.**



# LE SECRET DU CHAPITEAU

L'homme masqué a de plus en plus de malaises depuis l'apparition des toiles d'araignée. Pégase leur explique que le royaume de la Lune Noire est comme un monstre qui se nourrit des rêves auxquels les gens ont renoncé. Aussi longtemps qu'il y aura des rêves non réalisés, le royaume de la Lune Noire existera. Sailor Jupiter lui demande qui il est. Pégase explique qu'il s'appelle Élios, vient du royaume des Lutéons et est le gardien des rêves des humains.

tenta de s'emparer du cristal d'argent source des rêves. Élios s'échappa avec le cristal et fut rattrapé par Néphernia. Cette dernière l'enferma dans son royaume mais Élios réussit à s'enfuir avec le cristal d'argent après s'être transformé en cheval volant.

Il se cacha dans les rêves de Camille jusqu'à ce qu'il trouve une personne capable de contrôler le cristal. Il s'agit de la corne en or qui se trouve sur son front. C'est le seul moyen de renvoyer la Lune Noire dans son univers. Le



celle qui pourrait contrôler le cristal d'or. Nos amis sont interrompus par un tremblement de terre. D'immenses racines se mettent à sortir du sol et à envahir la ville. Avant de disparaître, Pégase explique qu'elles doivent retrouver au plus vite celui qui pourra contrôler le cristal.

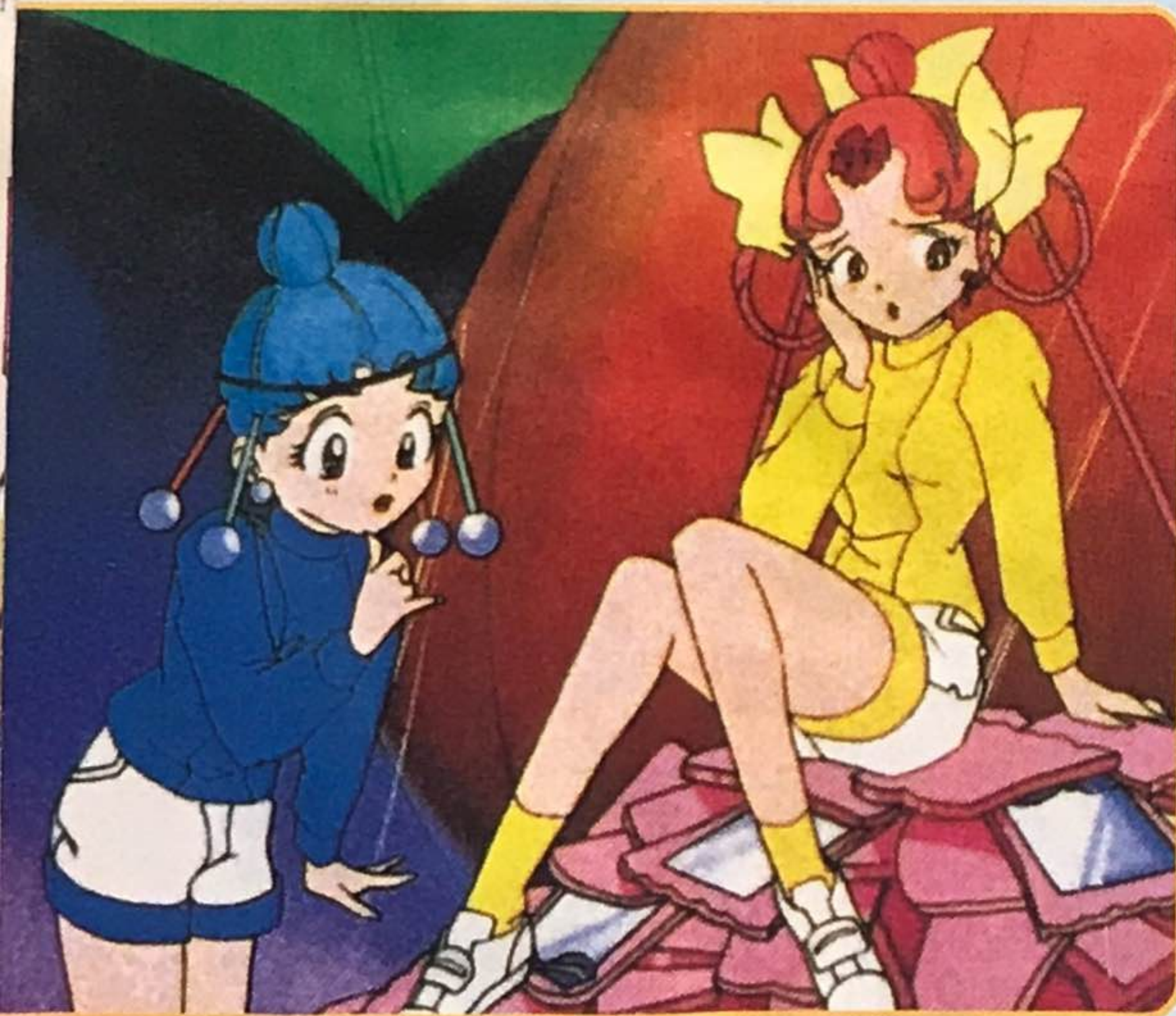
L'homme masqué s'écroule sur le sol juste après la disparition de Pégase. Une fois au lit, il explique aux filles que Pégase lui est apparu et lui a expliqué que chaque Sailor correspondait à une planète ; et, lui, il représente la Terre en tant que prince Andimion.

Comme la Terre souffre avec l'arrivée des Ténèbres, le mal se reporte sur lui. Sa santé s'altère à mesure que les toiles d'araignée envahissent la ville. Les filles le laissent et partent à la recherche de l'élu. Dehors, elles découvrent que les habitants du cirque de la Lune Noire envahissent la ville. Ils s'arrêtent et forment un chemin conduisant jusqu'au cirque. Elles se transforment toutes en Sailors. Les monstres se mettent à les attaquer pour les empêcher d'arriver au cirque. La bataille commence.

Elles combattent un à un les monstres et réussissent à entrer dans le cirque.

Le quatuor Amazones est surpris par la puissance des Sailors. Néphernia, qui les a convoquées, augmente leur pouvoir et les envoie afin de stopper les Sailors. Elles rejoignent les Sailors à l'entrée du chapiteau et les attaquent. Leur puissance est de loin supérieure et, en peu de temps, elles mettent les Sailors hors combat.

Chibi Moon fait alors appel au carillon de cristal et invoque le pouvoir de Pégase. Néphernia découvre que le corps d'Élios se met à briller. Grâce à cela Néphernia com-



Les amazones examinent avec attention tous les miroirs des rêves.

Le royaume des Lutéons avait neutralisé le pouvoir de la Lune Noire grâce à celui des rêves des humains. Lorsque que ce dernier s'est affaibli, la reine Néphernia se réveilla et décida d'étendre son pouvoir sur le monde des humains. Elle commença par détruire le royaume des Lutéons, et

cristal d'or est si puissant qu'il pourrait détruire l'univers tout entier. Pégase explique à Camille que, normalement, il n'avait pas le droit de révéler ce secret ; mais lorsqu'il s'est enfui de son corps, c'est grâce à la lumière qui émanait des rêves de Camille qu'il a pu le faire. Il était persuadé qu'elle était





**Pendant que l'esprit d'Elios se cache sous la forme d'une Licorne, son corps est prisonnier de la reine Néphernia.**

prend que Chibi Moon (Camille) est celle qui cache en elle le miroir d'or. Grâce au carillon de cristal, Chibi Moon et Sailor Moon libèrent les autres Sailors et attaquent les Amazones.

C'est alors que Jilkonia apparaît et protège le quatuor avec ses pouvoirs. Il lance une boule sur Chibi Moon et fait apparaître le miroir d'or. Camille le rattrape et le remet dans son corps. Jilkonia, étonné, fait jaillir un immense miroir derrière Chibi Moon et la capture à l'intérieur.



**Molly est très intriguée par les nombreuses toiles d'araignée qui jalonnent la ville.**

**Molly et Mercure vont essayer de se frayer un passage pour pénétrer dans le cirque.**



**STAR WARS  
ROGUE SQUADRON™**

Trois nouveaux jeux "Star Wars", d'après les célèbres films créés par George Lucas, sortiront en 1999. Le premier, "Rogue Squadron", prend place entre "La Guerre des étoiles" et "L'Empire contre-attaque". Avec ce nouvel épisode de la guerre de l'Alliance Rebelle contre l'Empire Galactique, vous accomplirez 16 missions aux commandes des différents vaisseaux tous équipés d'armes spécifiques. A chaque mission réussie, vous obtiendrez des médailles qui vous donneront droit à de nouveaux vaisseaux. Vous découvrirez le monde de la bataille de Hoth, les dunes de sables de Tatooine et la planète Corellia.

Pour Nintendo, Nintendo 64 et Game Boy couleur.

NINTENDO 64



Nintendo

NOUVEAU



**Le Memory Expansion Pak**

Un accessoire qui accroît les caractéristiques de la console Nintendo 64 en augmentant la mémoire de 4 mégas. "Turok 2" et "Star Wars Rogue Squadron" sont les premiers à pouvoir l'utiliser. D'autres nouveautés sont à venir.



Un univers digne des plus grands films de science-fiction. Après avoir détruit le Chronoceptor, Turok a malencontreusement réveillé une nouvelle menace pour le Monde Perdu. Vous êtes Joshua, le descendant



de Turok ; et c'est en sauvant la Terre de ce danger que vous perpétuez la tradition de votre famille. Vous pourrez incarner plus de huit personnages différents de Turok à... un dinosaure !

Pour Nintendo 64.



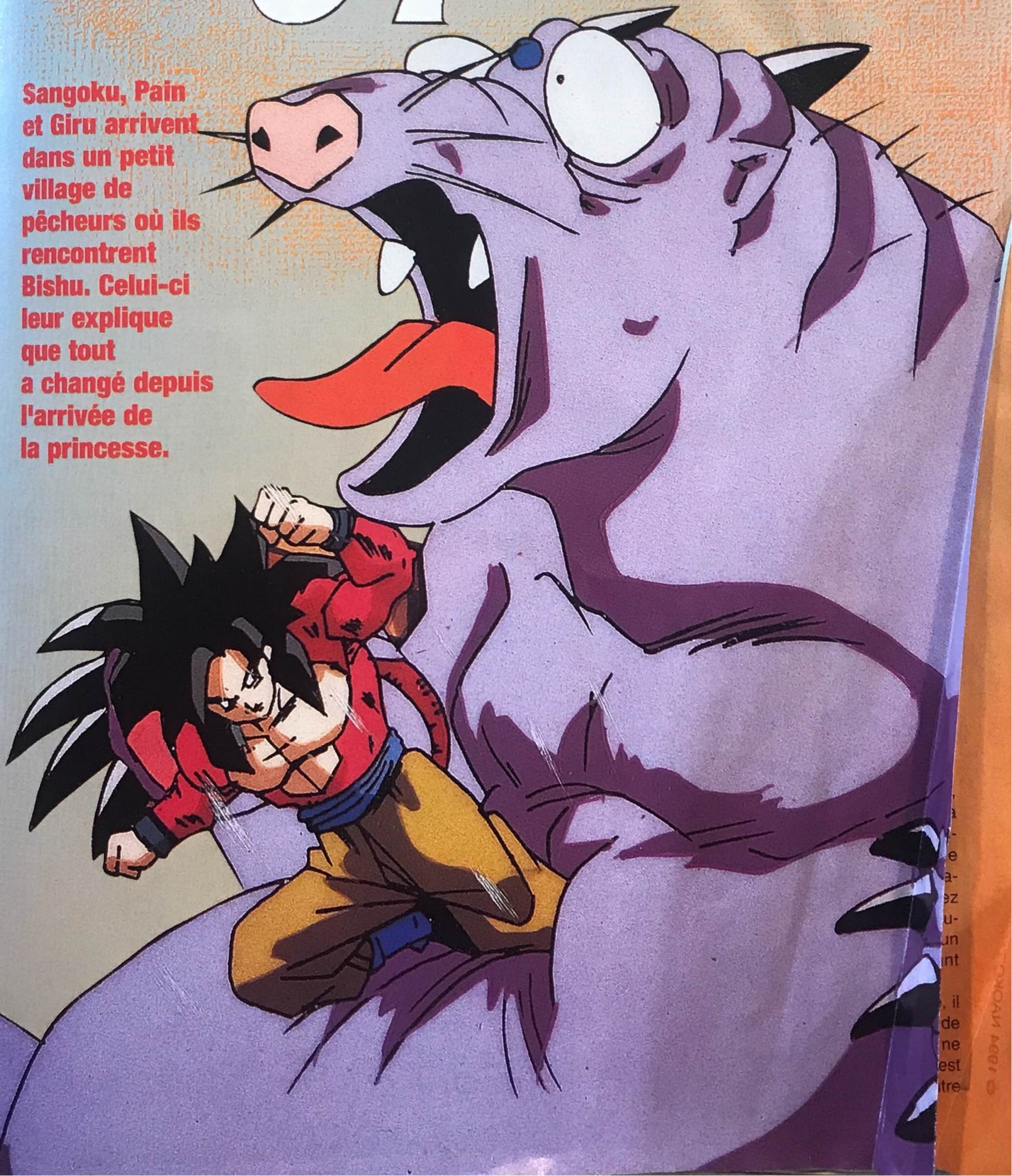
**Incontournable**

La Game Boy couleur qui permet aux mordus de l'avoir toujours avec eux. Les anciens jeux en noir & blanc sont compatibles.

# DRAGON BALL GT

## CHII SHÉRON LE DRAGON DE LA TERRE

Sangoku, Pain  
et Giru arrivent  
dans un petit  
village de  
pêcheurs où ils  
rencontrent  
Bishu. Celui-ci  
leur explique  
que tout  
a changé depuis  
l'arrivée de  
la princesse.



à  
e  
a-  
ez  
u-  
un  
nt  
il  
de  
ne  
est  
tre

© 1994 SHOGAKU


**C**ette princesse vient de la mer et utilise le pouvoir de la tornade pour capturer les poissons et les donner aux villageois. Ils vont tenter de l'arrêter, mais la princesse est intouchable grâce à une tornade permanente se trouvant autour d'elle. Sangoku s'envole très haut dans le ciel et lance un Kaméhamé sur la tête de la princesse qui, en disparaissant, laisse place à une nouvelle boule de cristal.

Giru, Sangoku et Pain volent à pleine vitesse en direction de la nouvelle boule de cristal. Giru les conduit dans un désert de montagne et leur indique que cette boule se trouve sous terre. Sangoku et Pain atterrissent et se mettent à creuser le sol. Après quelques secondes, la terre se met à trembler et un énorme dragon, qui ressemble à un cochon, apparaît. Il s'appelle Chii Shéron et c'est le Dragon Noir de la boule à quatre étoiles.

Sangoku se présente et découvre bien vite qu'il est impossible de parler à ce dragon car il entend très mal. Même après avoir vu nos amis il continue sa tâche en creusant le sol. En fait,

Chii Shéron est une taupe représentant le dragon de la Terre. Sangoku et Pain vont tenter de le suivre mais ils auront du mal car il creuse n'importe où et à une très grande vitesse. Pain décide de l'arrêter en tirant sur lui des boules

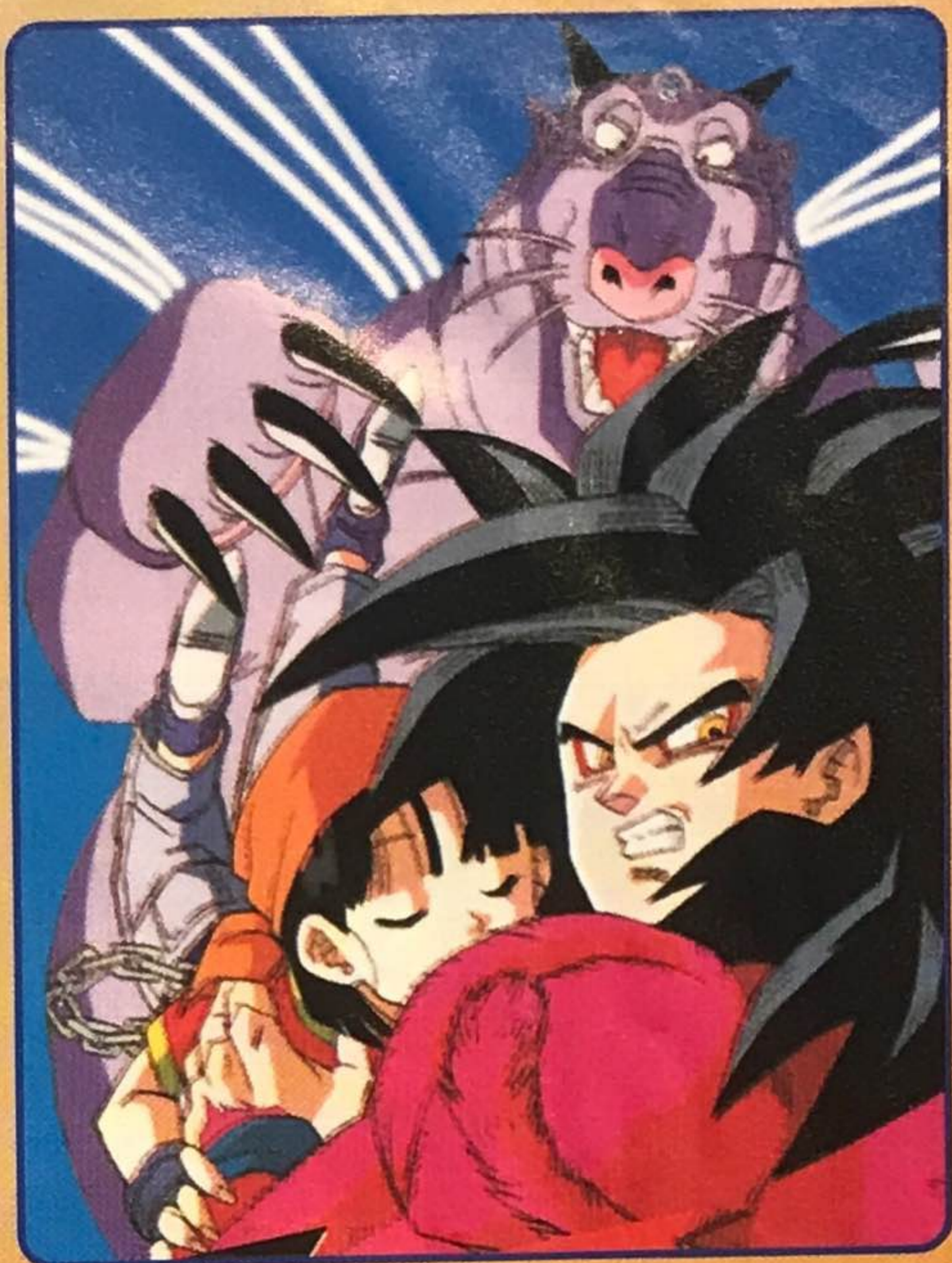
d'énergie afin de faire s'écrouler les galeries sur sa tête. Chii Shéron creuse si vite qu'au moment de l'explosion il est déjà très loin. Sangoku et Pain aperçoivent au loin une grande ville et prennent conscience que le monstre va bientôt passer en dessous et causer tant de dégâts que la ville va s'effondrer. Pain et Sangoku se précipitent au secours des



*Sangoku utilise sa quatrième transformation pour boucher les trous creusés par la taupe.*

citadins. Mais il y en a tant à sauver qu'ils sont contraints de trouver une autre solution. Sangoku se transforme en Guerrier 4 et rentre sous terre afin de reboucher les cavités et de remettre la ville en place.

**Sangoku et Pain essaient en vain d'empêcher le taureau géant de creuser sous les villes.**



**Pain étant prisonnière dans le corps de Chii Shéron, Sangoku doit retenir ses coups.**

A quelques mètres de là, le monstre sort de la terre et découvre que cette cité est toujours sur pied. Furieux, il y retourne avec la ferme intention de l'anéantir cette fois. Sangoku 4 sort alors d'une bouche de métro et se dresse devant Chii Shéron. Le monstre montre son mécontentement et tente d'écraser Pain et Sangoku 4. Ce dernier s'envole, fonce sur lui et lui donne tant de coups de poing qu'il est éjecté de la ville. Il explique alors à nos deux amis qu'il est né de la fureur de Végéta.

### **LE DEUXIEME VISAGE DE CHII SHERON**

Lors du 25<sup>e</sup> tournoi, Végéta était possédé par Babidi. Il ne savait plus ce qu'il faisait et voulait détruire Sangoku. Il a usé de toute sa puissance et a détruit les spectateurs mais aussi la ville se trouvant à proximité. Son but, en tant que Dragon Noir de la Terre, est de détruire le plus de villes possible.

Chii Shéron pose la main sur le sol et un rayon d'énergie,

semblant se propager sous la terre, atteint Sangoku 4 de plein fouet.

Notre héros se reprend rapidement mais le monstre contre-attaque aussitôt. Il fait sortir des dizaines de rayons d'énergie de la terre. Sangoku et Pain passent au travers et vont se placer sur la tête du monstre. Ce dernier, dans son élan, continue à tirer et s'électrocute lui-même. Il s'écroule sur le sol et libère la boule de cristal à quatre étoiles. Pain la saisit au vol et découvre qu'elle est toujours noire.

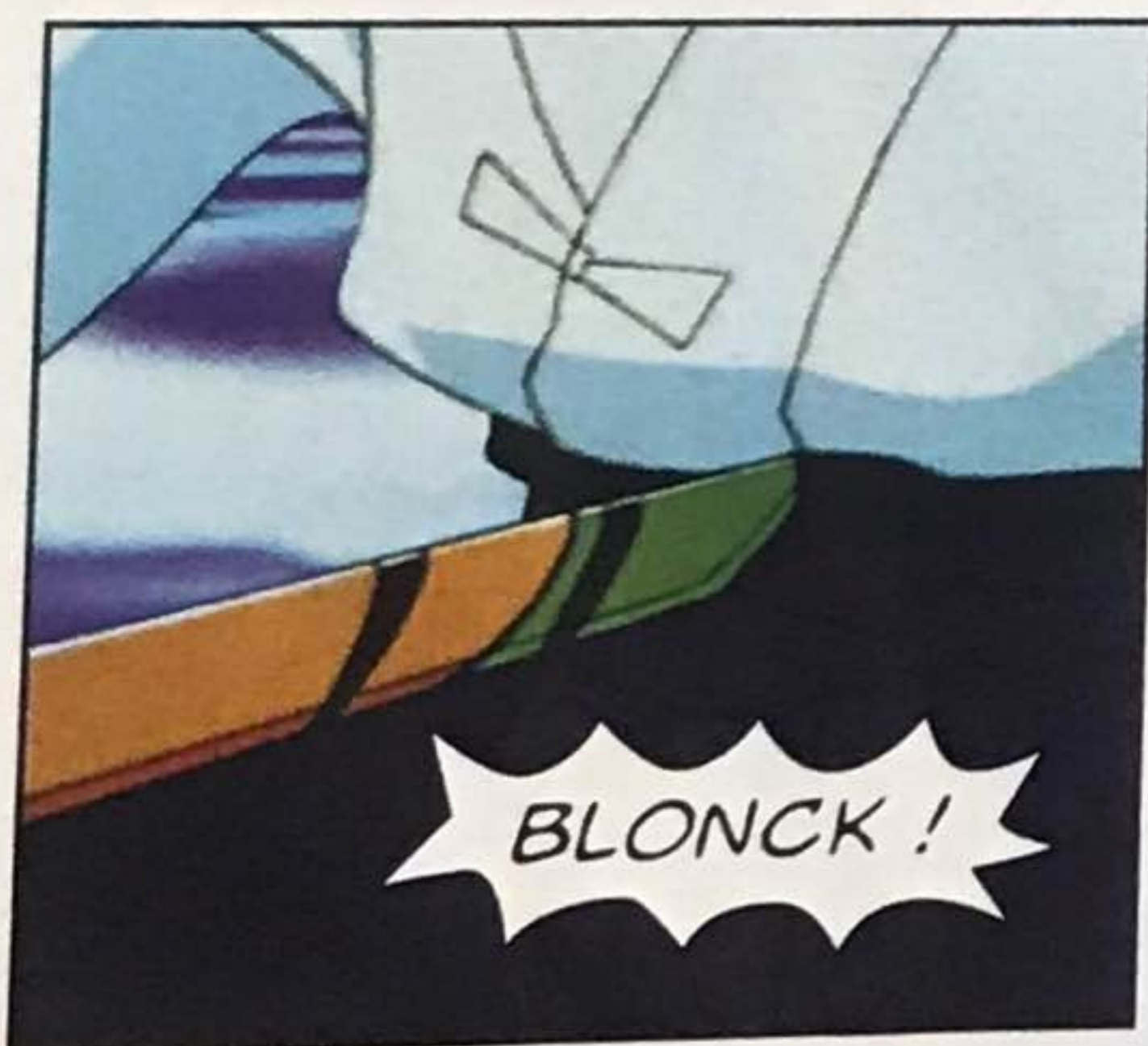
Avant qu'elle n'ait pu réagir, une fumée noire sort de la boule et l'enveloppe. Sangoku, qui a repris sa forme normale, tente de la rattraper mais il n'est pas assez rapide. La fumée grandit autour de Pain et devient un monstrueux et méchant Dragon Noir.

Avec sa queue tranchante, il attaque Sangoku et tente de le découper. Ce dernier ne peut rien faire car Pain est prisonnière dans le ventre du monstre.

# Sailor Moon

## Une petite fille trop sérieuse (2)

Résumé : Sailor Moon et sa bande ont fait la connaissance de Marina, une jeune fille très douée qui entretient des relations particulières avec sa mère...



LE NOM NE TE DIRAIT RIEN...



... MAIS J'AI REÇU L'ENSEIGNEMENT DU MAÎTRE SUPRÊME LÀ-BAS !



CELUI DU MAÎTRE SUPRÊME... CELUI QUE L'ON APPELLE LE SOUVERAIN MAÎTRE ?



JE DOIS FAIRE ATTENTION DE NE PAS ME FAIRE PIÉGER PAR SES QUESTIONS...



ALORS C'EST BIEN LUI ?

C'ÉTAIT UN HONNEUR D'AVOIR UN MAÎTRE COMME LUI...



PAS DU TOUT ! IL S'AGIT DE SON FRÈRE... MAIS IL ÉTAIT TOUT AUSSI REMARQUABLE ! IL FALLAIT LE VOIR AFFRONTER SES ADVERSAIRES...

ELLE EST TOMBÉE EN PLEIN DANS LE PANNEAU !



JE VOUS EN PRIE, PRENEZ-MOI COMME ÉLÈVE !

EN GÉNÉRAL, JE NE PRENDS PAS D'ÉLÈVE... JE VEUX BIEN FAIRE UNE EXCEPTION VU TA DÉTERMINATION !



MERCI !



PENDANT CE TEMPS...

C'EST VRAIMENT RÉVOLTANT ! COMMENT UNE MAMAN PEUT-ELLE ÊTRE AUSSI MÉCHANTE AVEC SA PROPRE FILLE ?



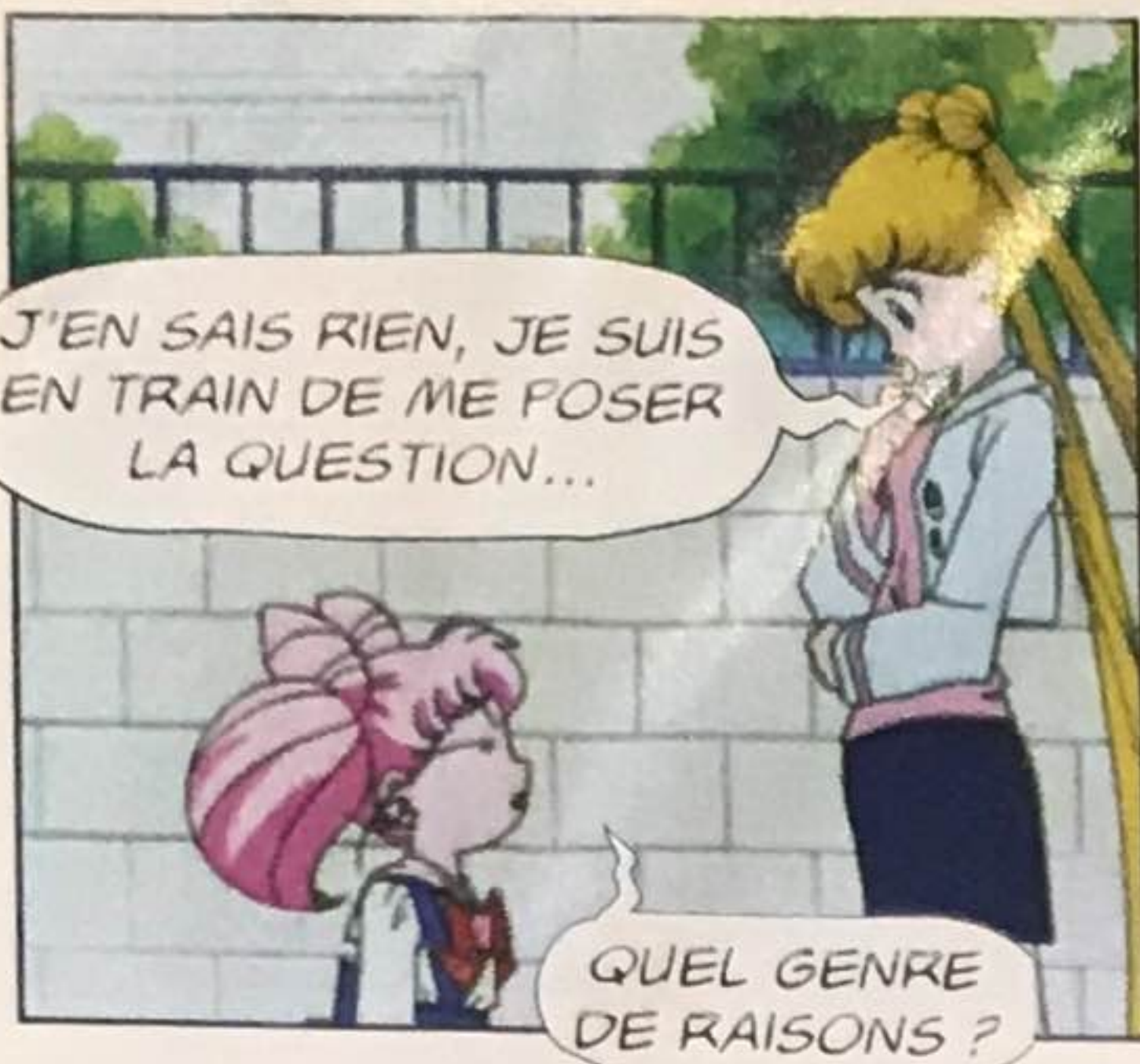
OUI, ELLE S'ENTRAÎNE DUREMENT ET C'EST JUSTEMENT LE PROBLÈME !



JE PENSE À LA MAMAN DE MARINA... IL Y A SÛREMENT UNE RAISON À SON ATTITUDE...

... TU CROIS ÇA ?







...UNE SORTE DE TAPIS VOLANT  
LE VOILE TOTALEMENT...



... APPARAÎT ALORS  
LE NOUVEAU MAÎTRE  
DE MARINA !



MARINA TROUVE CECI  
TRÈS BIZARRE...  
QU'EST-IL EN TRAIN  
DE FAIRE ?

TOUT À COUP...



UN...

... DEUX...



AH ! QUI T'A DIT D'OU-  
VRIR TES YEUX ?



DÉTACHEZ-MOI,  
JE VEUX M'EN ALLER...



C'EST BIEN TOI  
QUI AS VOULU APPRENDRE...  
TU AS FONCÉ TÊTE BAISSÉE DANS  
LE PIÈGE QUE JE T'AI TENDU...



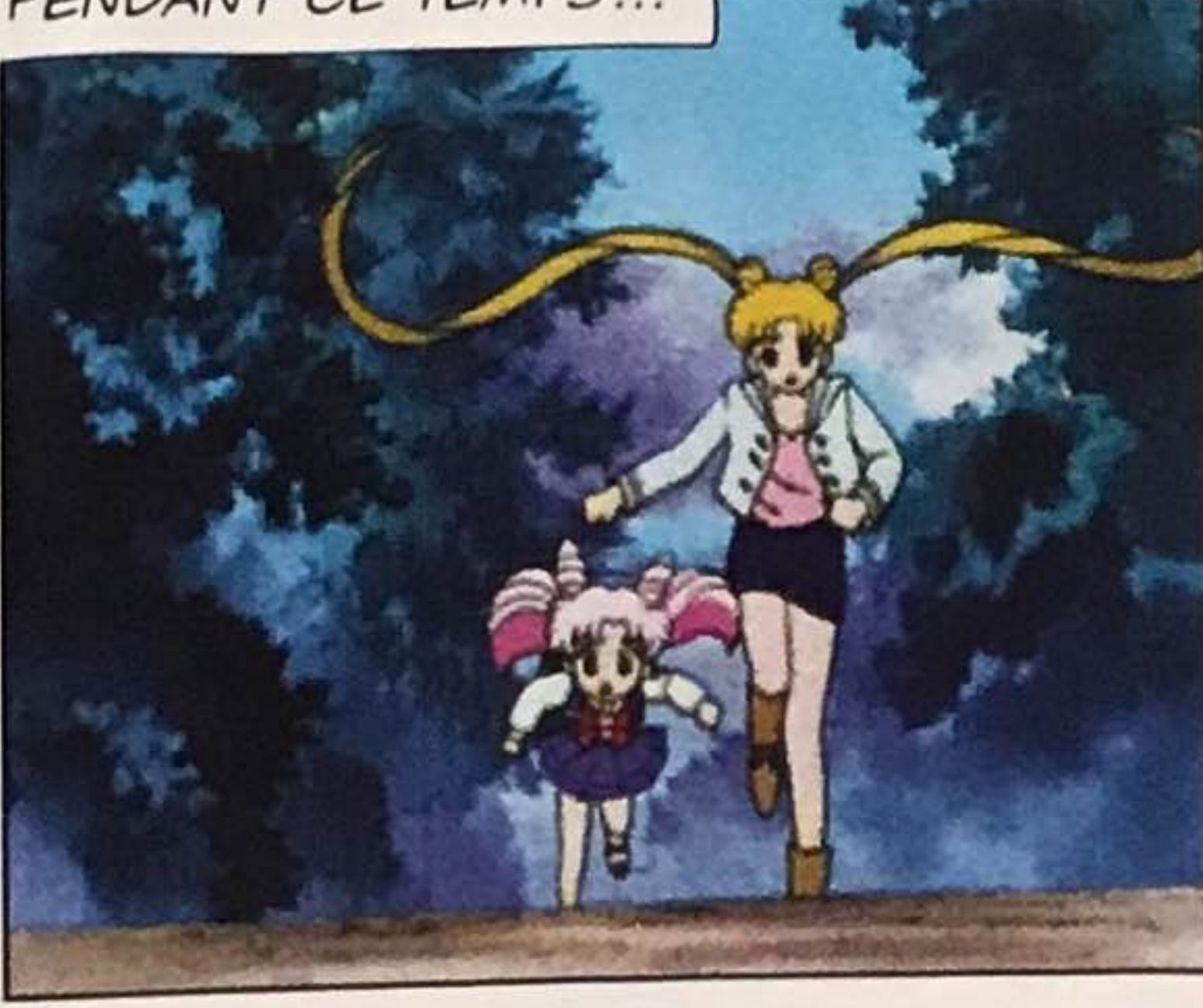
MAINTENANT  
VOYONS CE RÊVE !



PENDANT CE TEMPS...



AAAAHH !



POUVOIR SUPRÊME,  
TRANSFORME-MOI...



FINISSONS-EN...



ÉCLAIR SUPRÊME AGIS TOUT DE SUITE...



ESPÈCE DE MISÉRABLE !

ON N'A PAS LE DROIT DE VOLER LE RÊVE D'UNE ENFANT...

C'EST AU NOM DE LA LUNE QUE NOUS TE PUNIRONS...



MON NOM EST CHIBIMOON...

MON NOM EST SAILOR MOON...



MONTRE-TOI CRÉATURE DU CHAPITEAU... J'AI BESOIN DE TON AIDE !



REGARDEZ, IL A FAIT APPARAÎTRE UN MONSTRE...



À PRÉSENT, JE TE LES CONFIE, APPRENDS-LEUR À JOUER AVEC TOI !

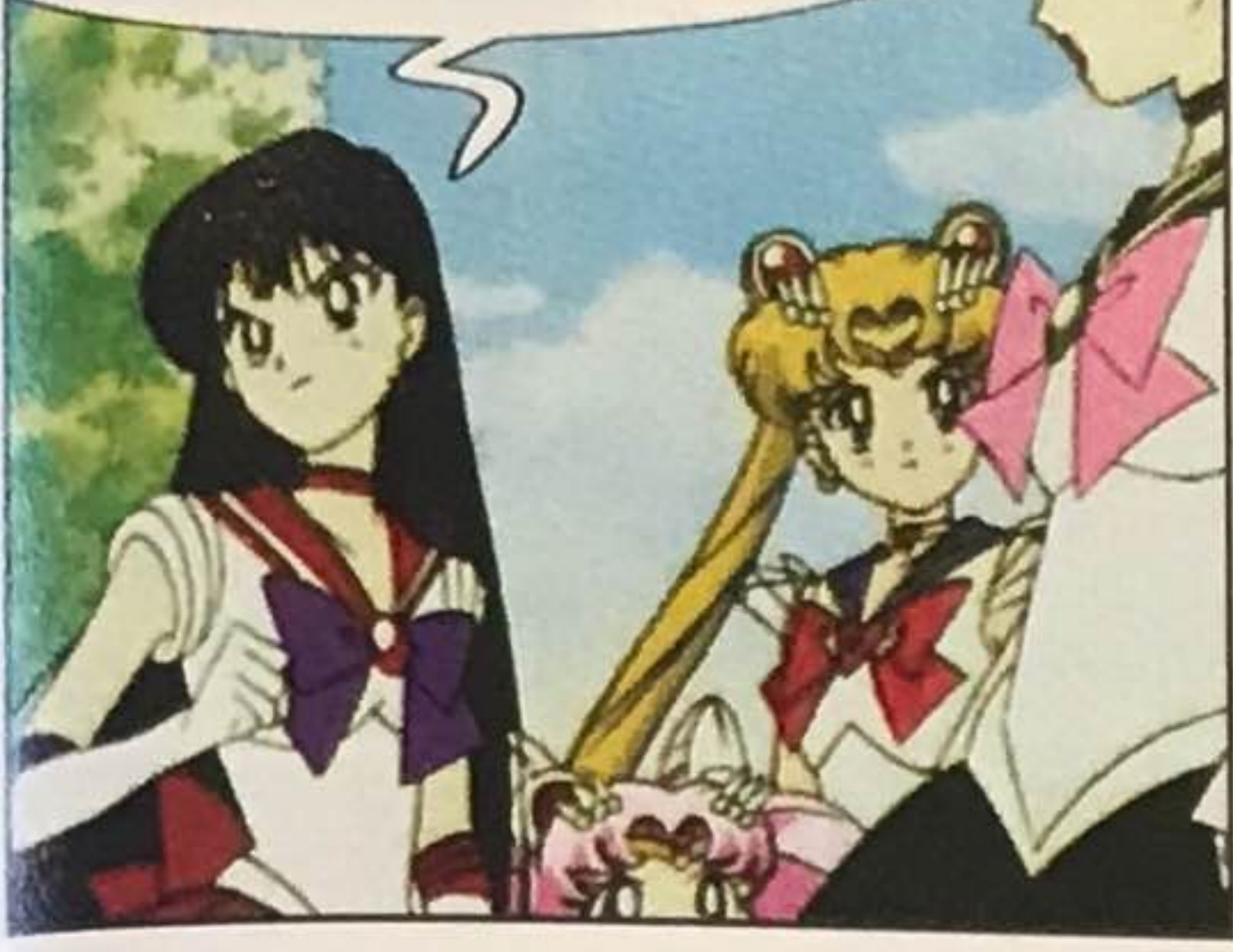
LE NOUVEAU MAÎTRE DE MARINA DISPARAÎT ALORS DANS UN CERCLE DE FEU...



QUI VEUT JOUER AVEC MOI ? C'EST UN PETIT JEU TRÈS DIVERTISSANT...



SAILOR MOON,  
ON TE LAISSE MARINA, ON SE  
CHARGE DU MONSTRE...



ARME DU FEU,  
AGIS TOUT DE SUITE...



MARINA, ÇA VA ?  
RÉPONDS-MOI...



AH ÇA PAR EXEMPLE...  
SAILOR MOON ! IL FAUT QUE  
J'ATTRAPE CE MONSTRE...



QUI VEUT JOUER À CE JEU  
AMUSANT ? ATTENTION...



ADMIREZ  
LA MERVEILLE...



MAIS QU'EST-CE QUI  
DÉGOULINE COMME ÇA ?



FUYONS !



NON,  
CELUI QUI PRATIQUE  
LES ARTS MARTIAUX  
NE S'ENFUIENT JAMAIS...

...C'EST UNE QUESTION  
D'HONNEUR...



VITE, IL FAUT LA SORTIR DE LÀ...



ÉCLAIR SUPRÊME,  
AGIS TOUT DE SUITE...





L'ÉCLAIR BRISE ALORS LA TOILE DE L'ARAIGNÉE...



UNE BARRIÈRE, DEUX, TROIS, QUATRE... QUI VEUT JOUER AVEC MOI...



JE VEUX BIEN JOUER AVEC TOI ! TU NE FERAS PAS DE CINQUIÈME BARRIÈRE...



IL FAUT QUE J'Y ARRIVE...



À MOI DE JOUER, ... ARME DU FEU AGIS TOUT DE SUITE...



ATTENTION, IL VA NOUS ATTACHER AVEC SON LASSO...



MARINA, SAUVE-TOI...

NON, IL N'EST PAS QUESTION QUE J'ABANDONNE MON SABRE ICI...



MARINA, NE PRENDS PAS DE RISQUES INUTILES, PENSE À TA MAMAN...



L'ARAIGNÉE TOMBE À LA RENVERSE... MARINA EN PROFITE POUR DÉTACHER SES AMIES...



OH PÉGASE, J'EN T'EN PRIE, PROTÈGE NOTRE RÊVE...



CARILLON DE CRISTAL, ACTION...



AAAAHHHH !



L'ARAIGNÉE DISPARAÎT ALORS EN FUMÉE...



TU AS RÉUSSI, BRAVO !

MERCI DE M'AVOIR AIDÉE, C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE JE ME LIVRE À UN TEL COMBAT...



EN TOUT CAS CETTE AVENTURE M'AURA AU MOINS APPRIS UNE CHOSE...



PLUS TARD...

SI JE COMPRENDS BIEN, TU AS ENCORE ENVIE DE TE FAIRE BATTRE !



ES-TU PRÊTE ? EN GARDE...



LORS DE SA COURSE, LA MAMAN DE MARINA TOMBE DANS UN TROU...



J'AI COMPRIS...



QU'EST-CE QUE TU AS COMPRIS ?

J'AI COMPRIS QUE JE DEVAIS AVOIR L'ESPRIT OUVERT SI JE VOULAIS VRAIMENT M'AMÉLIORER...



ALORS, TU AS ENFIN COMPRIS...



IL N'EMPÊCHE QUE TU M'AS JOUÉ UN SALE TOUR AVEC CE TROU...

HI ! HI ! HI ! EXCUSE-MOI, JE N'AVAIS PAS DIT QUE JE ME BATTRAIS DANS LES RÈGLES...



TOUT EST BIEN QUI FINIT BIEN... CROIS-TU QUE MARINA POURRA UN JOUR RÉALISER SON RÊVE ?



AVEC L'AIDE D'UNE MAMAN AUSSI MERVEILLEUSE, JE CROIS QUE TOUT EST POSSIBLE...

**PLEINS  
FEUX SUR...**

# Babe

## LE COCHON DANS LA VILLE

Si vous avez adoré "Babe, le cochon devenu berger", vous allez vous réjouir de la sortie, le 17 mars, de "Babe, le cochon dans la ville". Toujours aussi adorable et drôle, Babe vous entraînera dans des aventures rocambolesques.

### L'histoire

Le meilleur cochon chien de berger des Etats-Unis est de retour dans de nouvelles aventures. Après son énorme triomphe, on retrouve Babe à la ferme des Hoggett où la vie s'écoule tranquillement jusqu'au jour où... la maladresse du petit cochon



va conduire à la catastrophe. Il précipite, sans le vouloir, le brave monsieur Hoggett au fond du puits. Plâtré des pieds à la tête, ce dernier ne peut plus travailler et, bientôt, l'argent manque à la ferme. Pleine de ressource, madame Hoggett décide de partir avec Babe pour le présenter à un concours. Et c'est vraiment là que les ennuis commencent ! Par une suite de quiproquos et de mésaventures, Babe et sa maîtresse font connaissance avec les "dangers" de la ville. Ils vont vivre des émotions fortes, mille périls et nous faire rire avant de retrouver leur petit paradis, leur si jolie petite ferme !

**Egale à elle-même, cette bonne madame Hoggett !**

### Un casting d'enfer !

Ceux qui aiment les animaux seront une fois de plus comblés avec la virée en ville de Babe ! Ce sont au total 799 bestioles de tout poil qui apparaissent à l'écran, des adorables petites souris à de nombreuses races de chiens en passant par une troupe de singes et le fidèle ami de Babe, Ferdinand le canard. Si tous ces animaux ont été dressés spécialement pour ce film, Babe a eu un traitement de faveur avec une dresseuse attirée. "J'ai plus de respect



**Babe découvre la ville, ses pièges et se fait de nouveaux amis.**

pour le cochon que pour n'importe quel animal. Je peux lui apprendre en vingt minutes quelque chose dont il se souviendra un mois plus tard et qui demanderait plusieurs semaines d'efforts à un chien. Le porc a du caractère, c'est un être fier et retors qui cherche d'abord à vous dresser. C'est ce qui m'est arrivé avec un porcelet de six mois !", raconte Joanne Kostiuk, la dresseuse de Babe.

### A GAGNER

**5 SOURIS  
CLIPS**



**5 SACS  
À DOS  
BABE**



**5 SACS  
À DOS  
FERDINAND**

Pour gagner, répondez vite à la question ci-dessous et envoyez-nous le bulletin-réponse. Les premières bonnes réponses seront récompensées.

**Combien d'animaux jouent dans le film ?**

### BULLETIN-RÉPONSE

A renvoyer :

D Manga "jeu Pleins Feux"  
93215 St-Denis-La Plaine Cedex

**REPONSE :** .....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

CP : .....

Ville : .....





# STAR TREK INSURRECTION

Prêts à décoller pour explorer les galaxies de l'univers ? Le départ a lieu le 3 mars dans les salles de cinéma avec une nouvelle aventure de la saga "Star Trek". Action, effets spéciaux, téléportation... tout est réuni pour faire plaisir aux fans de science-fiction.

## L'HISTOIRE

Tout commence dans le paisible village des Ba'ku, un peuple pacifique qui a renoncé au progrès et à la technologie pour vivre plus près de la nature. Coupés du reste du monde depuis



**Le capitaine Picard et les Ba'ku, le peuple dont il a pris la défense.**

plus de trois cents ans, ils sont heureux et éternellement jeunes grâce à des radiations émises par les montagnes environnantes. Mais cet équilibre harmonieux va être perturbé par la visite de Data, un androïde manipulé par un peuple ennemi commandé par Ru'afo : les Son'a. Ces derniers veulent détruire les Ba'ku et s'emparer de leurs molécules de jouvence. Et c'est là qu'intervient le célèbre capitaine Picard, aux commandes de son non moins célèbre vaisseau spatial, l'Enterprise. La guerre est déclarée et va donner lieu à une giga bataille intergalactique.

## EFFETS ET MAQUILLAGES

Ce neuvième film "Star Trek" reste fidèle à la légendaire saga de l'espace. Il intègre tous les personnages de "Star Trek nouvelle génération" (série actuellement diffusée sur Canal Jimmy). Tout est réuni pour satisfaire les fans de cette série, les néophytes en mal d'émotions fortes et ceux qui rêvent d'être téléportés dans l'univers. Les effets spéciaux sont garantis grâce aux images de synthèse et à des maquillages élaborés pour les extraterrestres dotés d'une peau luisante, translucide et plissée suite à de nombreux liftings (on y assiste d'ailleurs régulièrement dans différentes séquences). Enfin, les scènes d'action sont plutôt spectaculaires et on a l'impression d'être dans l'Enterprise aux côtés du capitaine Picard. Accrochez-vous au fauteuil !



**Un maquillage hyper sophistiqué a suffi à créer des extraterrestres.**

## A GAGNER



**10 CASQUETTES STIX**

**10 T-SHIRTS DIESEL**

Pour gagner, répondez vite à la question ci-dessous et envoyez le bulletin-réponse. Les premières bonnes réponses seront récompensées.

**Quel est le nom du vaisseau spatial du capitaine Picard ?**

## BULLETIN-RÉPONSE

A renvoyer à :  
D Manga "jeu Pleins Feux"  
93215 St-Denis-La Plaine  
Cedex

**REPONSE :**  
.....

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
.....  
CP : .....  
Ville : .....



# SAILOR MOON

## L'AFFRONTLEMENT FINAL

Les Sailors Star ont fini par retrouver leur princesse. Maintenant, le plus dur reste à faire : la protéger contre Shadow Galaxia. Cette dernière veut la capturer afin d'absorber son énergie. Tin Nyanko, qui doit se racheter aux yeux de la princesse, la trouve mais Shadow Galaxia ne lui laisse pas le temps de finir sa mission et la tue.

La princesse Kakyu explique aux Sailors que le chaos avait envahi l'univers il y a très longtemps. Pour sauver l'humanité, une Sailor s'est sacrifiée en emprisonnant en elle le chaos qui menaçait l'équilibre universel.

Avec le temps, le mal l'a rongée de l'intérieur et, aujourd'hui, il a réussi à se libérer. La Sailor de légende ayant disparu, il est maintenant impossible de trouver comment la détruire. Le chaos a pris forme humaine en la personne de Shadow Galaxia. Il se nourrit en absorbant l'énergie des stars speed (une sorte de cristal d'argent) des princesses de chaque planète.

Après avoir tué plusieurs mondes, elle est arrivée à celui de la princesse Kakyu et a tenté de prendre son star speed. Elle s'est enfuie

mais, en plus, elle risque de découvrir que la princesse Sérénity (Bunny) en possède un aussi.

Pour ne pas être découverte, la princesse s'est cachée dans un petit encensoir que possédait Chibi Chibi, la petite sœur de Bunny. Pour sauver cette dernière du piège de Lead Crow, elle dévoile sa cachette et sort au grand jour. Shadow Galaxia, qui sait maintenant où la trouver, décide de prendre les choses en main. Elle attaque elle-même les Sailors, capture la princesse et la tue en prenant son star speed. Après l'avoir absorbé, Shadow Galaxia retrouve sa puissance maximum et peut s'attaquer à la Terre afin de trouver la princesse qui renferme le cristal d'argent. C'est l'heure de l'affrontement final. Shadow Galaxia commence à tout détruire sur la planète. Elle prend le

*Sailor Moon voit ses amies mourir sous les coups de Shadow Galaxia*



juste à temps pour se réfugier sur Terre. Trois de ses Sailors, qui ont survécu, sont alors parties à sa poursuite afin de la protéger et la ramener. Mais Shadow Galaxia les a suivies et maintenant la Terre est menacée. Non seulement elle va capturer la princesse Kakyu pour lui prendre son star speed

contrôle des médias et annonce la fin prochaine de la Terre. Les Sailors sont très inquiètes et décident de réagir. Sailor Mercure utilise ses talents d'informaticienne pour trouver l'épicentre des éclairs noirs qui s'abattent sur terre et, du coup, le repaire de Shadow Galaxia. Aussitôt fait, les Sailors Star les abandonnent pour prendre les choses en main. Elles considèrent que c'est leur affaire car ce sont elles qui ont ramené Shadow Ga-



Galaxia sur terre et mis la planète en danger. Elles partent toutes trois abandonnant les Sailors.

Quelques minutes plus tard, Shadow Galaxia repère la princesse Sérénité en la personne de Sailor Moon. Elle passe elle aussi à l'attaque en lançant des éclairs noirs pour la capturer. Sailor Mars, Sailor Jupiter, Sailor Vénus, Sailor Mercure, Sailor Neptune et Sailor Uranus se précipitent sur elle pour la protéger.

### LA MORT DES SAILORS

Mais Shadow Galaxia a une grande puissance et celle des Sailors réunies ne sert à rien. C'est alors qu'apparaît Sailor Saturne, la guerrière de la destruction. Elle ne se montre que dans les cas ultimes, lorsque la Terre est menacée ou en danger. En levant simplement son sceptre, elle repousse les éclairs de Shadow Galaxia. Pendant ce temps, les trois Sailors Star arrivent au repaire de Shadow Galaxia. Cette dernière, qui les attendait, leur a tendu un piège.

De leur côté, les filles se rendent au temple de Raya, seul lieu



*Sailor Saturne protégera Sailor Moon contre les attaques de Shadow Galaxia.*

épargné pour l'instant par les attaques du chaos. De loin, elles regardent la ville. C'est la plus grande crise qu'elles aient eu à affronter. Aucun méchant, jusqu'à présent, ne s'était attaqué à toute la terre en détruisant tout en même temps. Les quatre Sailors des temps nouveaux se séparent des autres afin de trouver où est passé Bourdu. Sailors Moon, Mars, Mercure, Vénus et Jupiter se rendent elles aussi au repaire de Shadow Galaxia.

En chemin, elles découvrent que toutes les télévisions diffusent la bataille des Sailors Star contre Shadow Galaxia. Cette dernière est d'une telle puissance qu'elle lance, assise sur son trône, ses attaques sur les Sailors Star qui ne peuvent même pas l'approcher. Sailor Moon est effon-

drée car, une fois dans le repaire du chaos sur Terre, il faut encore pénétrer dans sa dimension. Chibi Chibi se transforme en Sailor Chibi Moon et fait alors apparaître une porte dimensionnelle.

Les cinq Sailors s'engouffrent à l'intérieur et se retrouvent dans le palais de Shadow Galaxia. Cette dernière est très étonnée de les voir. Elle se lève de son trône, tend la main dans leur direction et lance une puissante tornade qui les repousse. Les filles se retrouvent par terre et n'ont même pas le temps de voir la suite. Shadow Galaxia colle ses deux poignets et, en les séparant, lance quatre boules d'énergie jaunes qui percutent Sailor Mercure, Sailor Vénus, Sailor Jupiter et Sailor Mars au ventre.

Les filles perdent conscience et s'écroulent sur le sol. Au-dessus d'elles, une fleur apparaît libérant leur âme sous forme d'un star speed. Les Sailors Neptune, Uranus, Pluton et Saturne, qui assistent à l'événement sur une télévision, sont effrayées. Shadow Galaxia saisit leurs âmes, les tuant du coup. Les corps des quatre filles se dissolvent petit à petit sans que Sailor Moon ne puisse rien faire. En larmes, elle tente de les saisir mais il n'en reste bientôt plus rien. Les quatre Sailors viennent de mourir. Sailor Moon est folle de rage et se lève pour attaquer Shadow Galaxia. Assise sur son trône, elle repousse Sailor Moon d'un geste de la main. La méchante fait apparaître au-dessus d'elle plusieurs âmes qu'elle a prises et qu'elle a gardées en souvenir. Parmi elles, Sailor Moon découvre qu'il y a celle de Bourdu, son bien-aimé. Elle comprend pourquoi il n'avait pas donné de nouvelles depuis si longtemps.

*Les Sailors de la Terre vont se faire tuer en tentant d'aider les Sailors Star.*



# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## L'étoile secondaire (1)

Résumé : Après un dur combat, Shyriu a réussi à libérer Seyar et Marine emprisonnés dans les cercueils d'améthyste. Mais le chevalier du dragon est sérieusement blessé... Il ne reste plus que deux guerriers à abattre et deux saphirs d'Odin à récupérer...

DANS UN CHÂLET...



PRINCESSE FLAMME, VOUS CROYEZ QUE MARINE AURA LE TEMPS DE PRÉVENIR SEYAR ET LES AUTRES ?



OUI, ENFIN J'ESPÈRE, SINON ILS RISQUENT DE TOMBER UN PAR UN DANS UN PIÈGE...

NON LOIN DE LÀ, UN CORPS GÎT SUR LA NEIGE...



SEYAR ET SON AMI COURENT...



DANS DES ESCALIERS, ÉPUIÉ, SEYAR TRÉBUCHE ET TOMBE...



SEYAR, TU NE TE SENS PAS BIEN ?



NE T'INQUIÈTE PAS, JE NE VAIS PAS MOURIR ICI !

ÉCOUTE, TU SAIS QUE MA VIE A PEU D'IMPORTANCE, VA AU PALAIS ET SAUVE ATHENA... MAIS MÉFIE-TOI DE CID...



D'ACCORD COMME TU VOUDRAS...



LE TEMPS PRESSE, IL FAUT SAUVER LA PRINCESSE HILDA...



ÇA VA ALLER  
CONTINUONS  
NOTRE ROUTE...



D'ACCORD...



AU CHÂTEAU...



MAIS, JE SUIS  
LE PREMIER AU CHÂTEAU,  
OÙ SONT LES AUTRES ?



IL SEMBLERAIT Q'UN DES CHEVALIERS  
DU ZODIAQUE AIT RÉUSSI À S'INTRODUIRE  
DANS LE PALAIS SILFRIED...



OUI, MAIS CID DE MISARE  
L'ARRÊTERA, APRÈS TOUT  
C'EST LE PLUS PUISSANT DE  
TOUS LES GUERRIERS APRÈS  
VOTRE HUMBLE SERVITEUR,  
MAJESTÉ...



... AH, LE CHEVALIER  
ANDROMÈNE N'A AUCUNE  
CHANCE DE LUI RÉSISTER !



OUI, MAIS  
RESTONS  
SUR NOS  
GARDES...  
TOI AUSSI  
TU DEVRAIS  
ÊTRE  
VIGILANT...



TU COMPRENDRAS  
CE QUE ÇA VEUT  
DIRE UN JOUR...  
AAHHH !

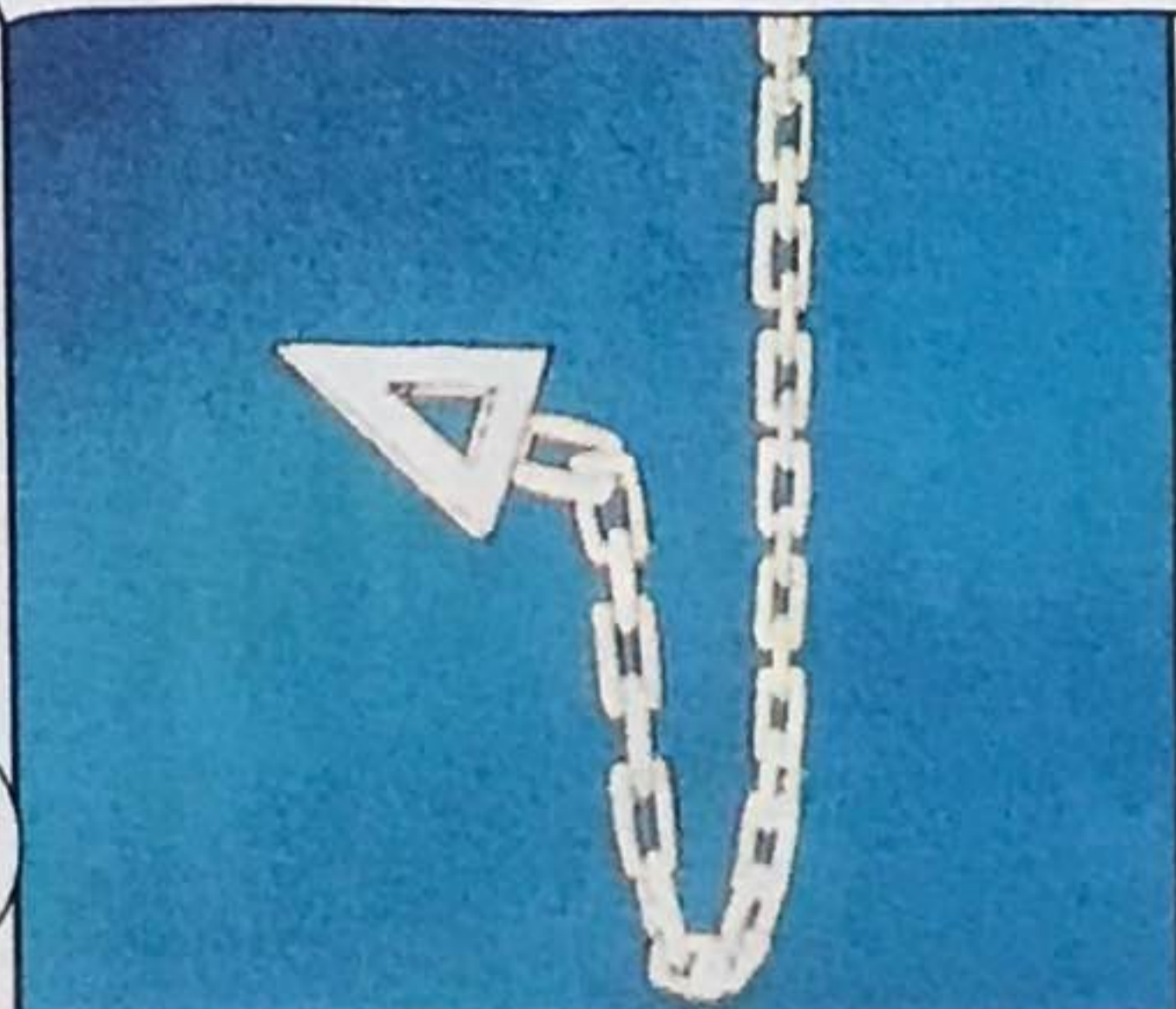


HILDA DOIT SE  
TROUVER PAR ICI...



JE SUIS SÛR  
QUE LES GUERRIERS  
DIVINS DOIVENT  
M'ATTENDRE...

SOUDAIN LA CHÂÎNE NÉBULAIRE  
PREND UNE DIRECTION ÉTRANGE...





JE TE FÉLICITE  
CHEVALIER  
ANDROMÈNE...



... TON  
COURAGE  
T'A PERMIS  
D'ARRIVER  
JUSQU'ICI !



CID DE MISARE,  
GUERRIER DIVIN...

SOUDAIN, CID APPARAÎT...

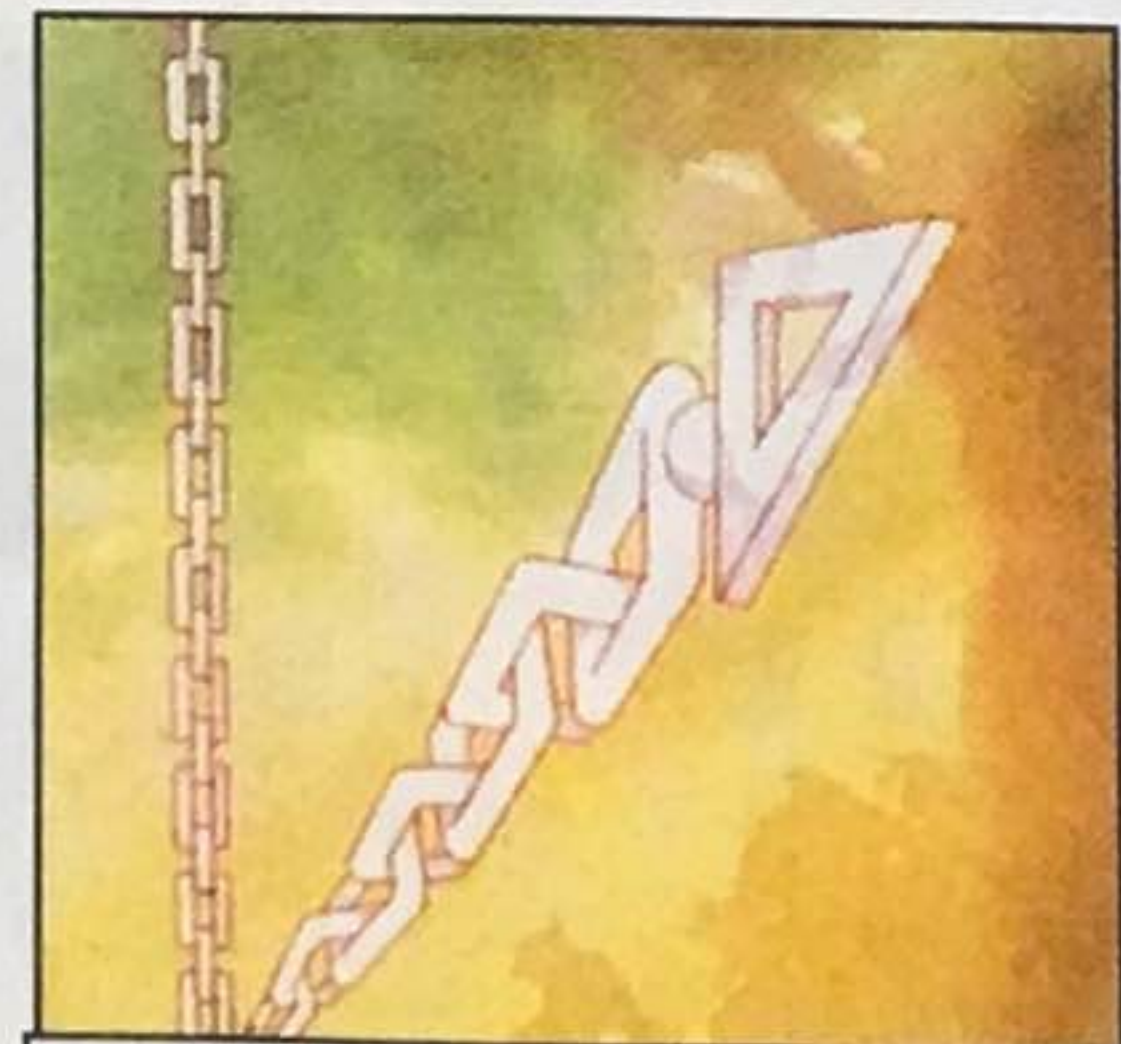


JE VOIS QUE TU TE  
SOUVIENS DE LA LEÇON QUE  
JE T'AI ADMINISTRÉE  
AU JAPON...



MALHEUREUSEMENT  
POUR TOI TU N'AS  
PAS COMPRIS !

LA COLÈRE MONTE...

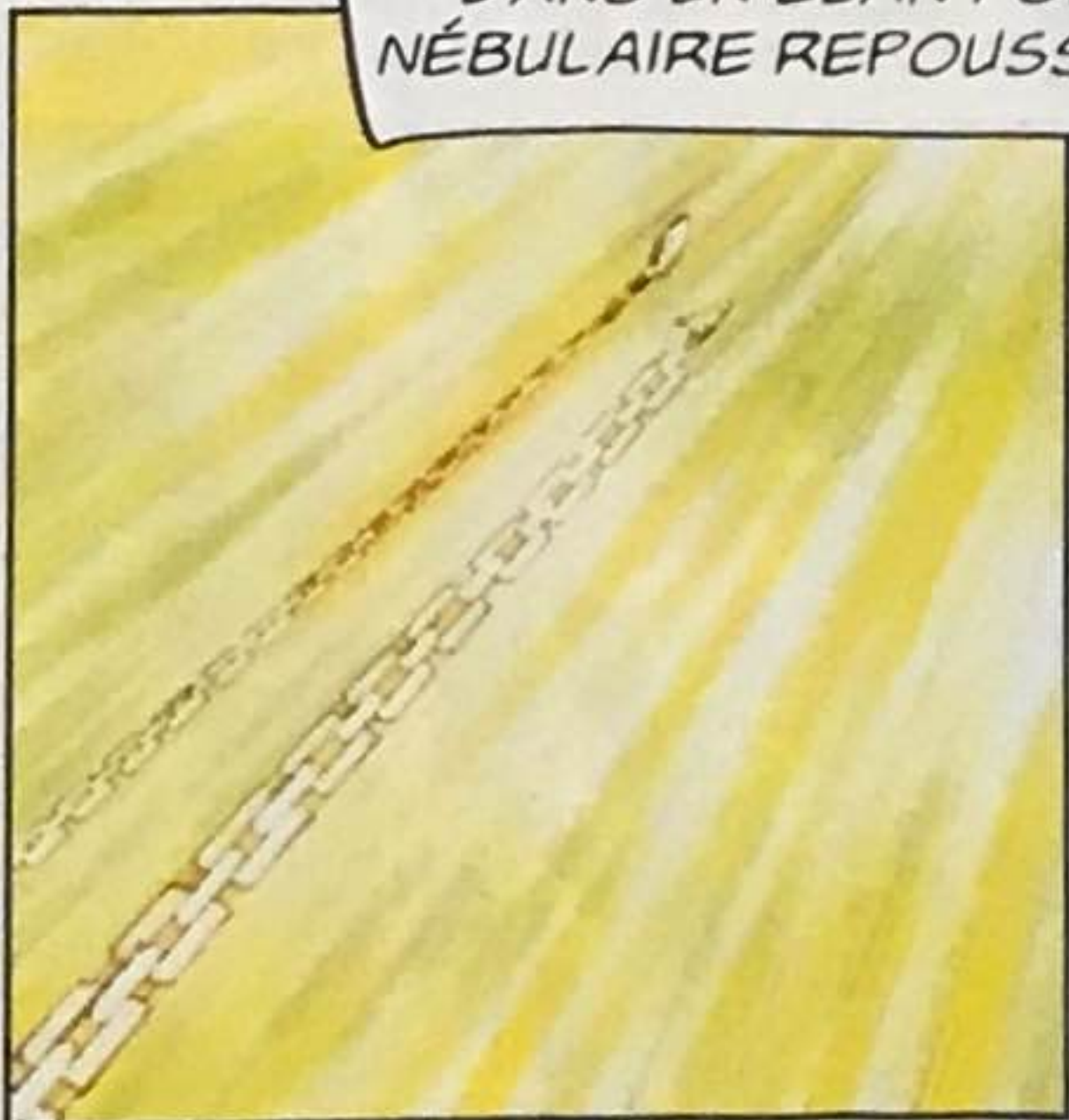


LA CHAÎNE NÉBULAIRE  
CHANGE DE NOUVEAU  
SA DIRECTION...



CHAÎNE  
NÉBULAIRE...

DANS UN ÉLAN FOUDROYANT, LA CHAÎNE  
NÉBULAIRE REPOUSSE LE CID VERS LE CIEL...



AAAAHHH !



AAAHHH!



HIEN  
HIEN!



PAR LA GRIFFE  
DU TIGRE...



AAHHH!

LE CHEVALIER DU ZODIAC  
VIENT S'ÉCRASER SUR LE  
SOL SUITE AU CHOC REÇU...



TES MENACES NE ME FONT PAS  
PEUR, JE NE BOUGERAI PAS D'ICI  
AVANT DE T'AVOIR TUÉ...



PAUVRE INCONSCIENT  
TU N'AS AUCUNE IDÉE  
DE MES VÉRITABLES  
POUVOIRS...



PEU M'IMPORTE!



CHAÎNE  
NÉBULAIRE...



AAHH!



CLING

CLING



OH!



OH !



OH !



TU VAS SUIVRE LE MÊME CHEMIN QUE CELLE DONT TU PORTES L'ARMURE... PRÉPARE-TOI À MOURIR...



AAAHHH !



AAAHHH !



FSSS !



YAAHHH !



OH OH !



AAAHHH !

LE CHEVALIER PART À LA RENVERSE... ET TOMBE...



AIE...



TU ABANDONNES LE COMBAT ?





OUI, CHACUN D'ENTRE NOUS A RÉUSSI À SE DÉFAIRE SON ADVERSAIRE...



J'AI PU M'EMPARER DE CELUI DE MINE GRÂCE À L'AIDE DE MON FRÈRE...



AUTREMENT DIT, IL NE NOUS RESTE PLUS QUE DEUX GUERRIERS À VAINCRE...



... LES DEUX SAPHIRS D'ODIN POUR SAUVER ATHÉNA, ET CELUI QUE TU PORTES SUR LA POITRINE SERA BIENTÔT ENTRE MES MAINS, CAR JE LE PRENDRAI SUR TON CADAVRE !



CLING



EN GARDE...



PAR LA GRIFFE DU TIGRE VIKING...

YAAHH!



LE COMBAT COMMENCE...



AAHH!





EUH !



PAR LE MÉTÉORE DE PÉGASE...

YAAHH !



OOAAHHH !



FÉLICITATIONS CHEVALIER, JE NE PENSAIS PAS QUE TU POUVAIS ME TOUCHER...



C'EST MOI QUI L'AFFRONTAIS, CONTINUEZ VOTRE ROUTE



YAAHH !

ON M'A DIT DE ME MÉFIER DE LUI, IL N'A PAS L'AIR SI TERRIBLE... JE DOIS L'ABATTRE !



NON SEYAR ATTENDS...



POURQUOI ?



JE N'AI PAS SOUFFERT COMME VOUS POUR RÉCUPÉRER LES SAPHIRS DES AUTRES GUERRIERS, C'EST MON FRÈRE QUI A VAINCU MINE DE VENETACH, IL FAUT QUE JE ME MONTRE DIGNE DE LA CONFIANCE D'ATHÉNA...



IL N'Y A PAS DE TEMPS À PERDRE SI VOUS VOULEZ SAUVER ATHÉNA AVANT LE COUCHER DU SOLEIL



JE VOUS PROMETS DE VOUS REJOINDRE TRÈS VITE AVEC LA PIERRE DE TZETA !



MAIS ATTENTION, IL FAUT TE MÉFIER DE CID DE MISARE...



# A QUEL HEROS D'ASTERIX RESSEMBLEZ-VOUS ?

**Obélix, Astérix ou Assurancetourix ? Etes-vous un grand costaud naïf, un petit malin ou un maladroit que la chance boude tout le temps ?**

1 Vous tombez sur les fesses parce que vous...

- A Venez de glisser sur une feuille de salade
- B N'avez pas pu éviter de le faire
- C Avez raté votre coup

2 Vous aimez manger ?

- A Surtout des sucreries
- B Enormément
- C C'est du temps perdu pour le jeu

3 Vous jouez avec...

- A Vos copains
- B Tous ceux qui veulent bien jouer avec vous
- C Vos jouets

4 Un copain vous demande de l'aide, vous...

- A Lui répondez que vous êtes trop occupé
- B Lui demandez pour quoi faire
- C Foncez

5 Qu'est-ce qui vous fait pleurer ?

- A Quand on abat un arbre
- B Que les copains vous laissent dans votre coin
- C Une gifle trop forte

6 Un copain vient vous annoncer qu'il n'y a pas classe, vous...

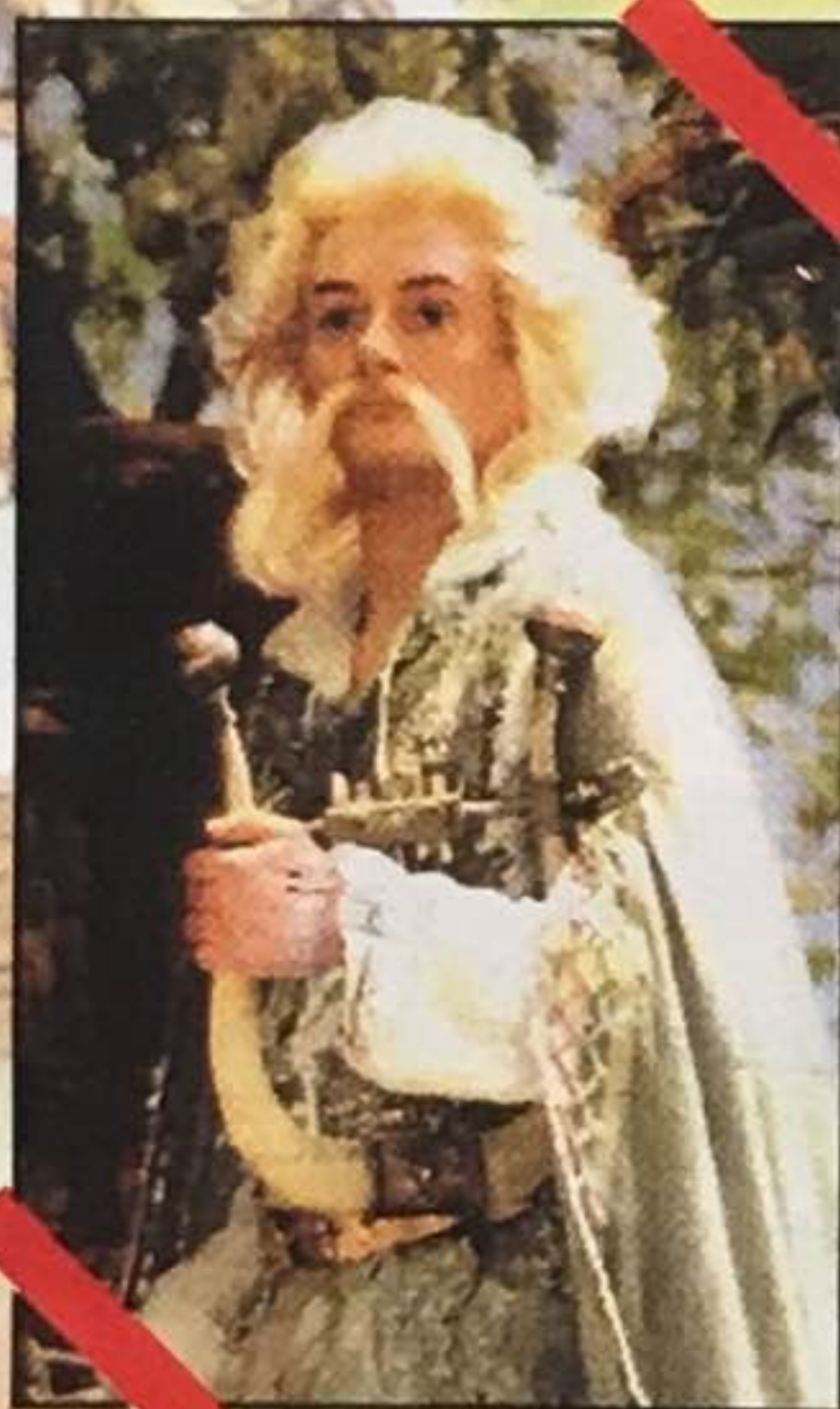
- A Vérifiez que ce n'est pas une blague
- B L'embrassez
- C Y allez quand même

7 Vous êtes sportif ?

- A Complètement nul
- B Vous vous entraînez beaucoup
- C Premier du cours de gym

8 Faites-vous partie d'une bande de copains ?

- A Bien sûr
- B Vous en êtes le chef
- C Vous aimeriez bien

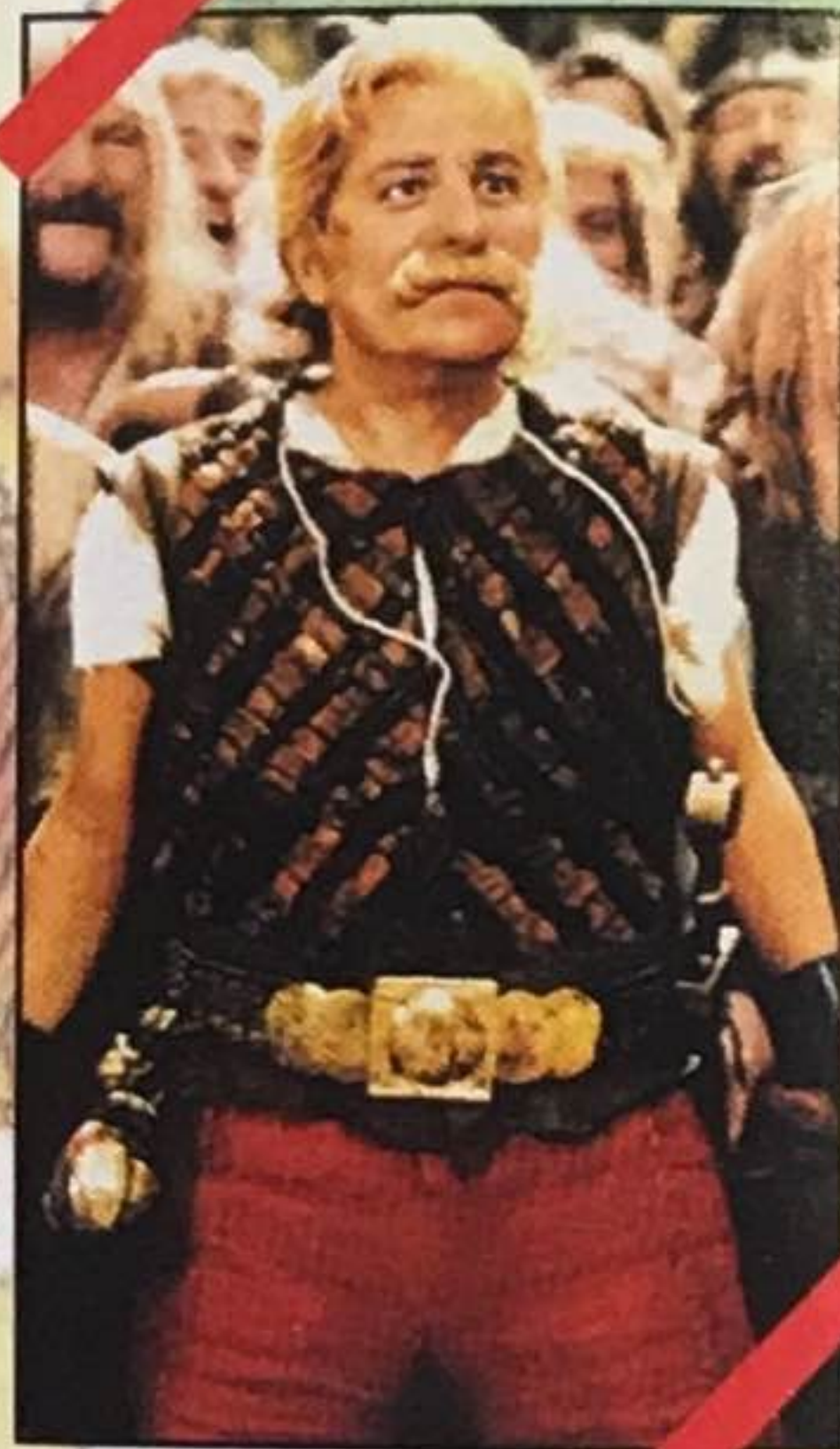


9 Des garçons de votre classe grimpent aux arbres pour détruire les nids, vous...

- A Leur intimez l'ordre de descendre immédiatement
- B Secouez l'arbre pour les faire tomber
- C Allez les dénoncer à votre instit'

10 A la récré, un copain se fait battre par des plus grands, vous...

- A Vous cachez derrière un arbre
- B Essayez de les arrêter en leur parlant sagement
- C Foncez dans le tas



## 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 points :

Vous ressemblez comme un frère - en plus petit bien sûr - à cette bonne pâte d'Obélix. Courageux, naïf, d'une pièce, vous maître-mot, c'est l'amitié. Vous vous feriez tuer pour un copain, vous ne supportez pas que l'on détruise les arbres, vous avez le goût de la bagarre aussi et vous défendez les petits contre les grands méchants. Vous êtes toujours partant, toujours prêt pour l'aventure et il suffit qu'un copain vous demande de l'aide pour que vous vous lanciez à son secours tête baissée. Vous aimez les animaux et seriez capable de vous interposer entre un maître et son chien si l'adulte frappait son compagnon à quatre pattes.

### Vous obtenez de 11 à 20 points :

Vous ressemblez à Astérix. Vous n'avez pas besoin de vos muscles pour vous faire respecter. Chef dans l'âme, vous savez diriger les autres. Dans une équipe, les idées viennent de vous et vous entraînez tout le monde. Vous avez le sens de l'amitié comme person-

ne et vous aussi vous vous feriez tuer pour défendre un copain, à cette différence près que vous ne vous mettez pas en danger de prendre un mauvais coup. Vous préférez les discours aux bagarres à poings nus. L'explication en est simple : vous ne faites pas le poids et, en plus, vous détestez recevoir des coups parce que ça fait mal.

### Vous obtenez plus de 21 points :

Vous ressemblez à Assurancetourix. Ce n'est pas que les autres ne vous aiment pas, mais bien plutôt qu'ils ne vous comprennent pas. Ils n'ont pas les mêmes goûts que vous et ils s'acharment à vouloir vous faire changer de disque, ce que vous refusez bien entendu. Vous êtes un incompris. Vous ne renoncez pas pour autant. Un jour, vous réussirez à vous faire entendre. Votre obstination, votre malchance aussi, vous rendent sympathique et les autres se feraient tuer pour vous. Le contraire est moins sûr. Vous êtes plutôt lâche et vous le connaissez, le moyen de changer ?

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

# MANGA

zone

**RECEVEZ**  
votre **COMMANDE**  
plus **RAPIDEMENT**  
en appelant au  
**01.40.21.19.19**

Retrouvez  
**SLAM DUNK**  
en manga

Payez en  
**MENSUALITÉS**  
sans frais à partir de 350F

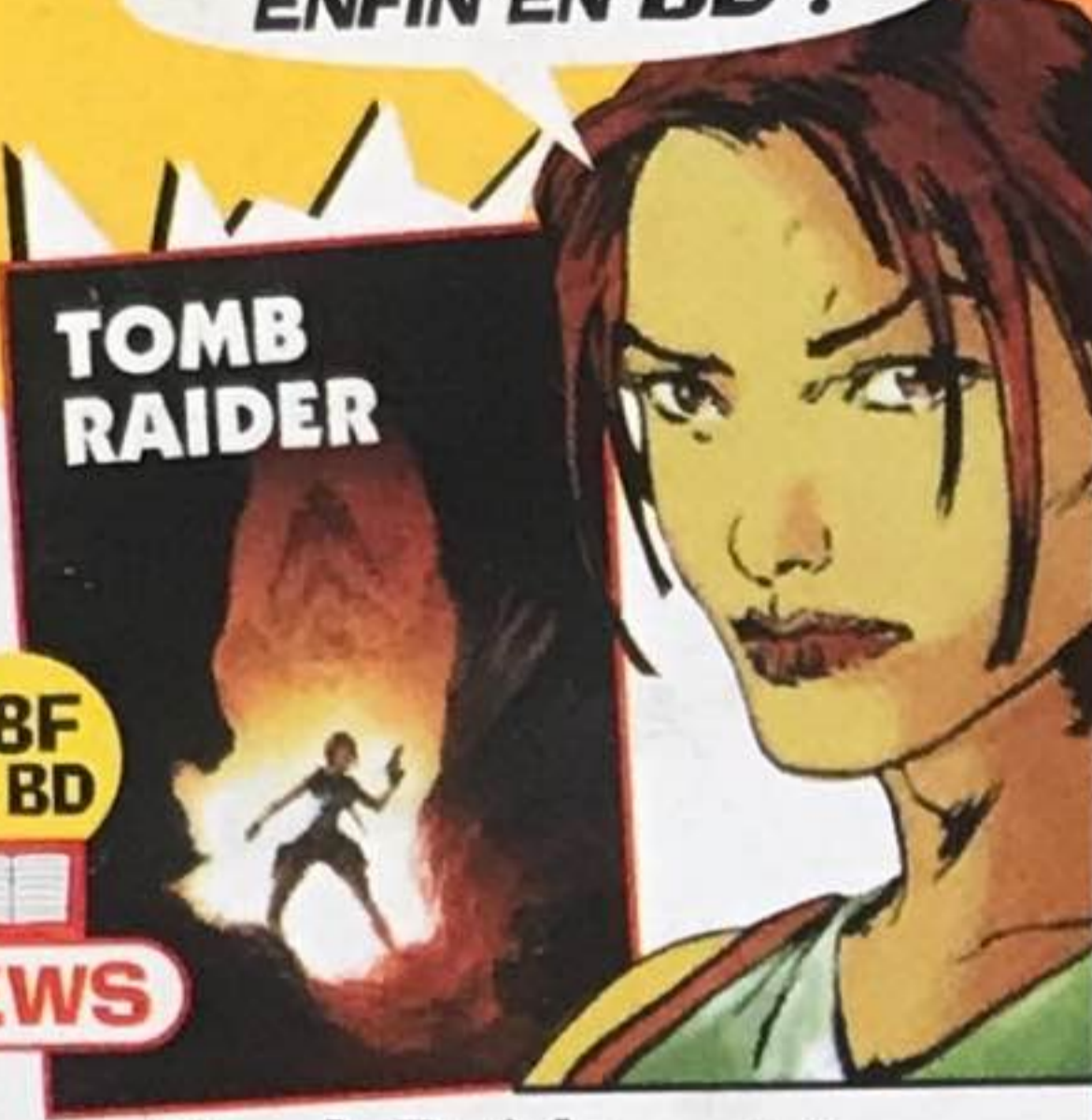
Le **PREMIER**  
dessin animé sur  
le **ROLLER** !



**109F**  
LE VOL. 1

**DRAGON'S ROLLER**

ENFIN EN **BD** !



**78F**  
la **BD**

**NEWS**

**Tomb Raider vol. 1**

**33F**  
le n°1

**SLAM DUNK**  
volume 1

Le meilleur du  
**BASKET BALL** !



**129F**  
LE VOL. 1

**SLAM DUNK**  
ENFIN  
EN VIDÉO !



**119F**  
la **K7**

**NEWS**

Le tour du monde  
de **Lydie** vol. 1



**42F**  
le livre

**Sailor Moon**  
manga 1 à 18



**42F**  
le livre

**Sailor V**  
vol. 1 et 2



**99F**  
la **K7**

**Sailor Moon**  
le Film



**119F**  
la **K7**

**Sailor Moon**  
Super S  
vol. 1 à 5

**PRIX EXCEPTIONNEL**  
**89F le Film**



**34F**  
le n°34

manga n°35  
à paraître

**City Hunter**  
manga n°34



**42F**  
le livre

**Évangélicon**  
vol. 1 à 4



**129F**  
la **K7**

**Évangélicon**  
vol. 1 à 9



**CAPITAINE FLAM**

LE FILM  
INÉDIT OFFERT  
pour l'achat des  
2 COFFRETS !

**399F**  
LE COFFRET  
DE 6 K7

**399F**  
LE COFFRET  
DE 7 K7

K7 à l'unité **109F**  
(VOL. 1 à 13 + LE FILM INÉDIT)



LE MÉDAILLON  
EN CADEAU !

**129F**  
LE CD

**CD LES MYSTÉRIEUSES  
CITÉS D'OR**



**COBRA**

**399F**  
L'INTEGRALE  
EN 7 K7

K7 à l'unité **99F**  
(vol. 1 à 10)



**ALBATOR 84**

**399F**  
L'INTEGRALE  
EN 7 K7

K7 à l'unité **99F**  
(vol. 1 à 7 + le Film)



**LES CITÉS D'OR**

**399F**  
L'INTEGRALE  
EN 7 K7

K7 à l'unité **99F**  
(vol. 1 à 10)

**CADEAU...**

Pour l'achat de 2 de  
ces 3 COFFRETS, recevez  
**GRATUITEMENT** le CD  
des Grands Génériques  
de dessins animés !



**42F**  
le n°36

**DBZ**  
manga n°36



**129F**  
LA **K7**

**VOL. 1 À 4**  
**DRAGON BALL GT**

**COFFRET**  
**ST SEIYA**

LE FILM vol. 1 à 4

K7 à l'unité  
(vol. 1 à 4)

**109F**  
la **K7**

**249F**  
LE COFFRET  
DE 4 K7

**SAINT SEIYA**  
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE



**119F**  
la **K7**

**St Seiya Poséidon**  
vol. 1 à 4



**33F**  
le livre

**Chevaliers du Zodiaque**  
vol. 1 à 15

**BON DE COMMANDE** à envoyer à Manga Zone BP 213 - 75524 Paris cedex 11

Je désire recevoir **GRATUITEMENT** votre catalogue général.

DÉSIGNATION DE L'ARTICLE	Qté	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage pour la France Métropolitaine*		<b>39F</b>
<b>TOTAL DE MA COMMANDE</b>		

**MODALITÉS DE RÈGLEMENT**

Chèque à Mangazone    Mandat lettre    Carte Bancaire (16 numéros)  
N° \_\_\_\_\_

Expire à fin: \_\_\_\_/\_\_\_\_

Ma commande atteint 350F, je désire payer en **2 mensualités** sans frais. Je joins à ma commande 2 chèques d'un montant identique qui seront débités à 1 mois d'intervalle.

Mme    Mlle    M.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_ date anniversaire \_\_\_\_\_

\* Participation aux frais de port et d'emballage hors France Métropolitaine : 89F