

D. manga

Halloween

Des idées pour faire la fête



avec
**l'inspecteur
Gadget**
gagnez
plein de
cadeaux

**2 super
posters**



DRAGON BALL GT

LE GUERRIER DU SOLEIL

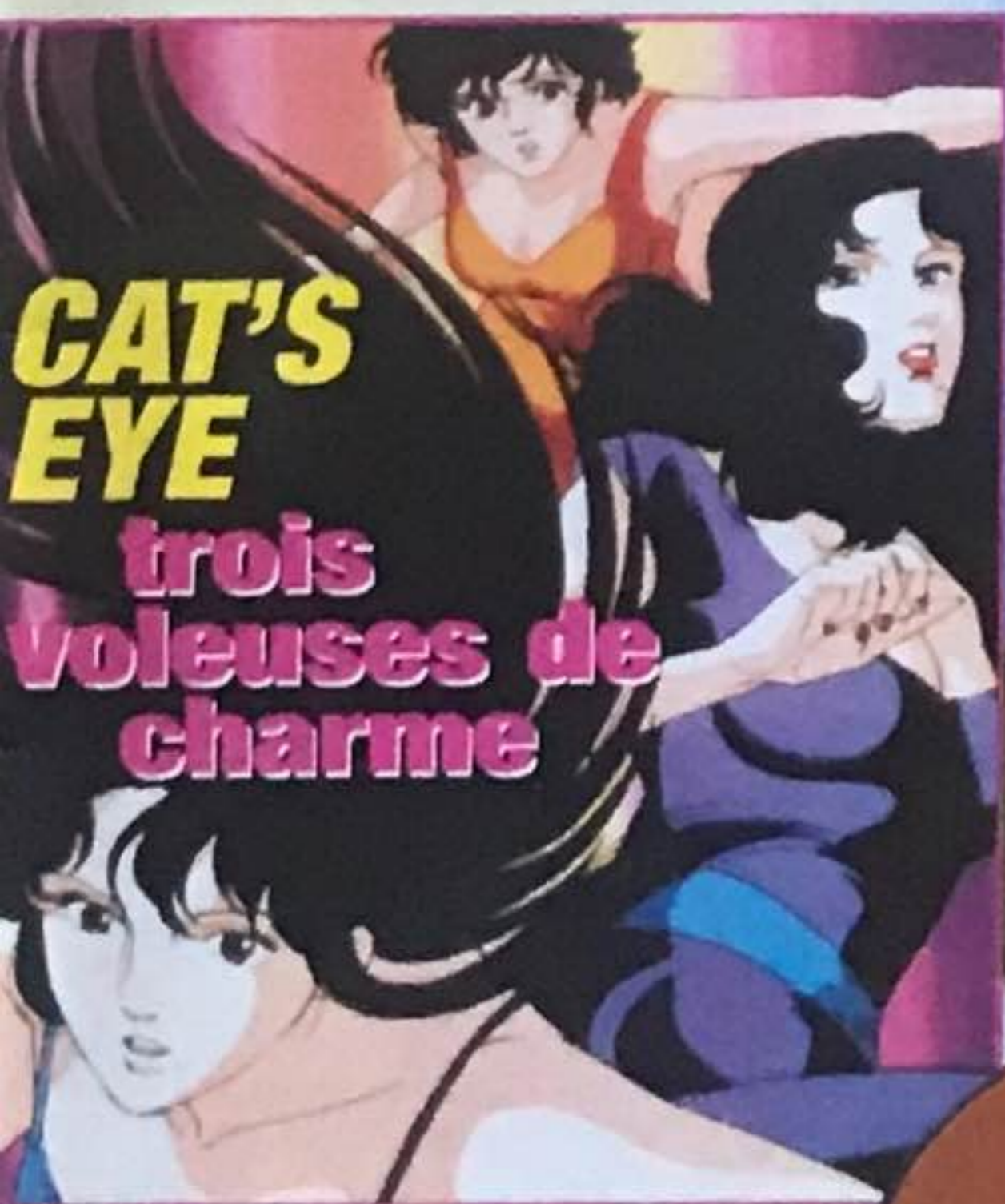


au cinéma

TARZAN

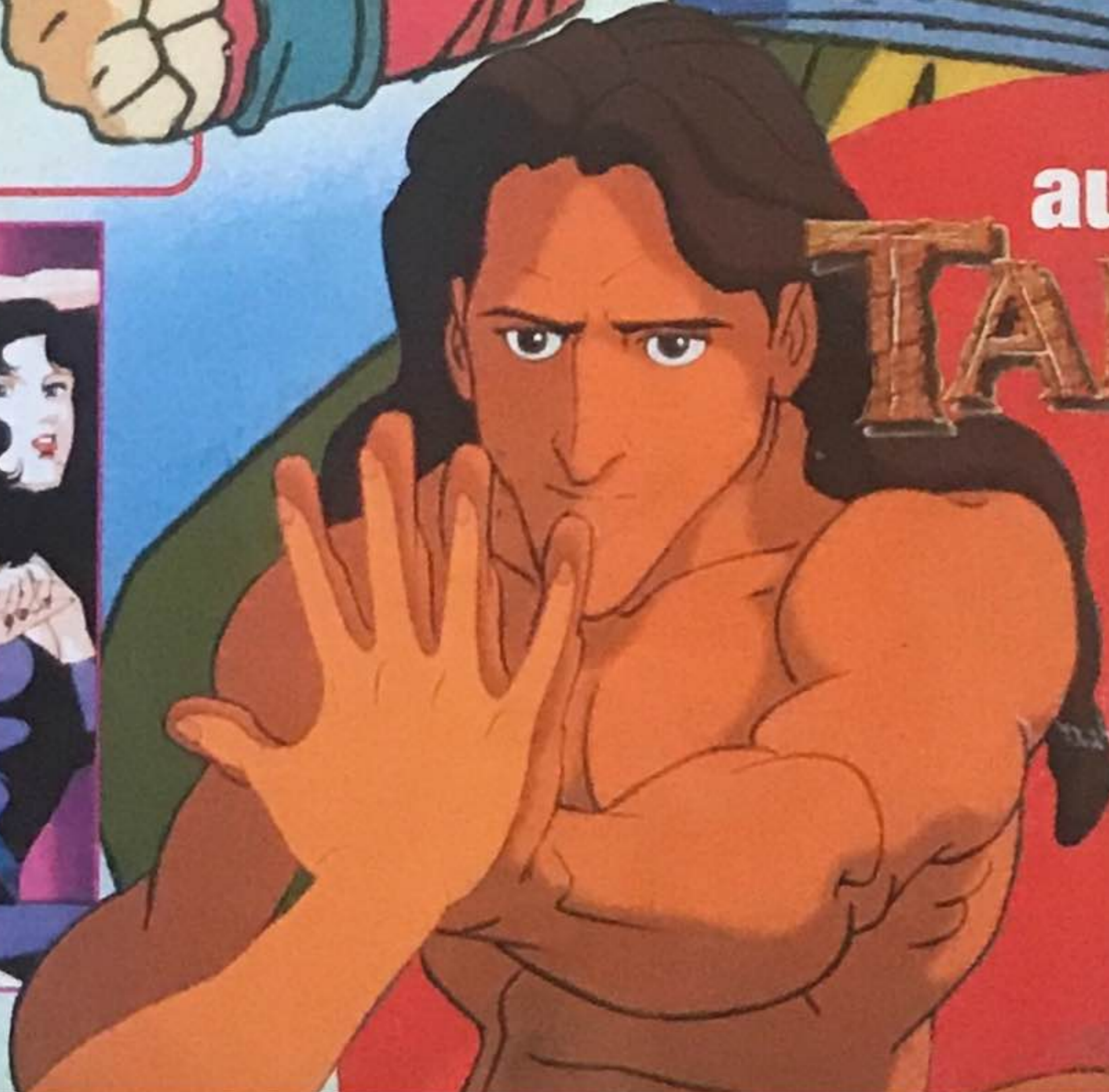
en dessin animé

A GAGNER des super cadeaux



CAT'S EYE

trois
voleuses de
charme



T 2918 - 458 - 20,00 F



Attention !

**dans
le prochain
numéro de
D. manga
6 pages
réservées
aux consoles
et jeux
vidéo !!!**

SOMMAIRE

MAGAZINE

- 20 Cat's Eye**
L'histoire et les principaux personnages
- 24 Spécial Halloween**
Le grand frisson ! Déguisez-vous ! Faites votre choix !
- 46 Plots feux sur...**
Inspecteur Gadget & Tarzan
- 48 Dragon Ball GT**
Le guerrier du soleil

BANDES DESSINEES

- 3 Dragon Ball GT**
La malédiction de Ludée
- 38 Sailor Moon**
Question de confiance (2)
- 52 Les Chevaliers du Zodiaque**
L'épée d'Odin (1)

JEUX

- 36 Test spécial Halloween**
Aimez-vous avoir peur ou faire peur ?

POSTERS

- 27 Dragon Ball GT "Halloween"**
- 31 Tarzan** L'affiche du film

**POUR 180 F RECEVEZ
D. manga
CHEZ VOUS TOUS LES MOIS**

**une économie de 60 F
3 numéros gratuits**



Chaque mois retrouvez les aventures de **DRAGON BALL GT**



- 33 pages de bandes dessinées
- les mangas japonais
- des tests
- des jeux
- les consoles

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à : DIP "D. MANGA" ABONNEMENTS
70, rue Compans 75019 Paris

Oui, je m'abonne à "D. manga" pour un an et recevrai 12 numéros au prix de 180 F au lieu de 240 F, soit une économie de 60 F. J'effectue mon règlement par :

- Chèque bancaire
 - Chèque postal
 - Mandat lettre
- à l'ordre de "SFC D. manga"

Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

D. manga N° 458 - Novembre 1999. N° de commission paritaire : 0504 K 71172. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SECRETAIRE DE REDACTION : Michèle Blacque. MAQUETTISTES : Luc Maciula, 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 : Novembre 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 EDITIONNEE par SFC, SA au capital de 750 000 F - R.C.B. 334 323 061 - 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 144, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01 ABONNEMENTS : D. manga, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89. REASSORTS : 08 00 31 32 68 - Photogravure : Immepho - Diffusion : Transport Presse - Imprimé par l'imprimerie Compiègne.

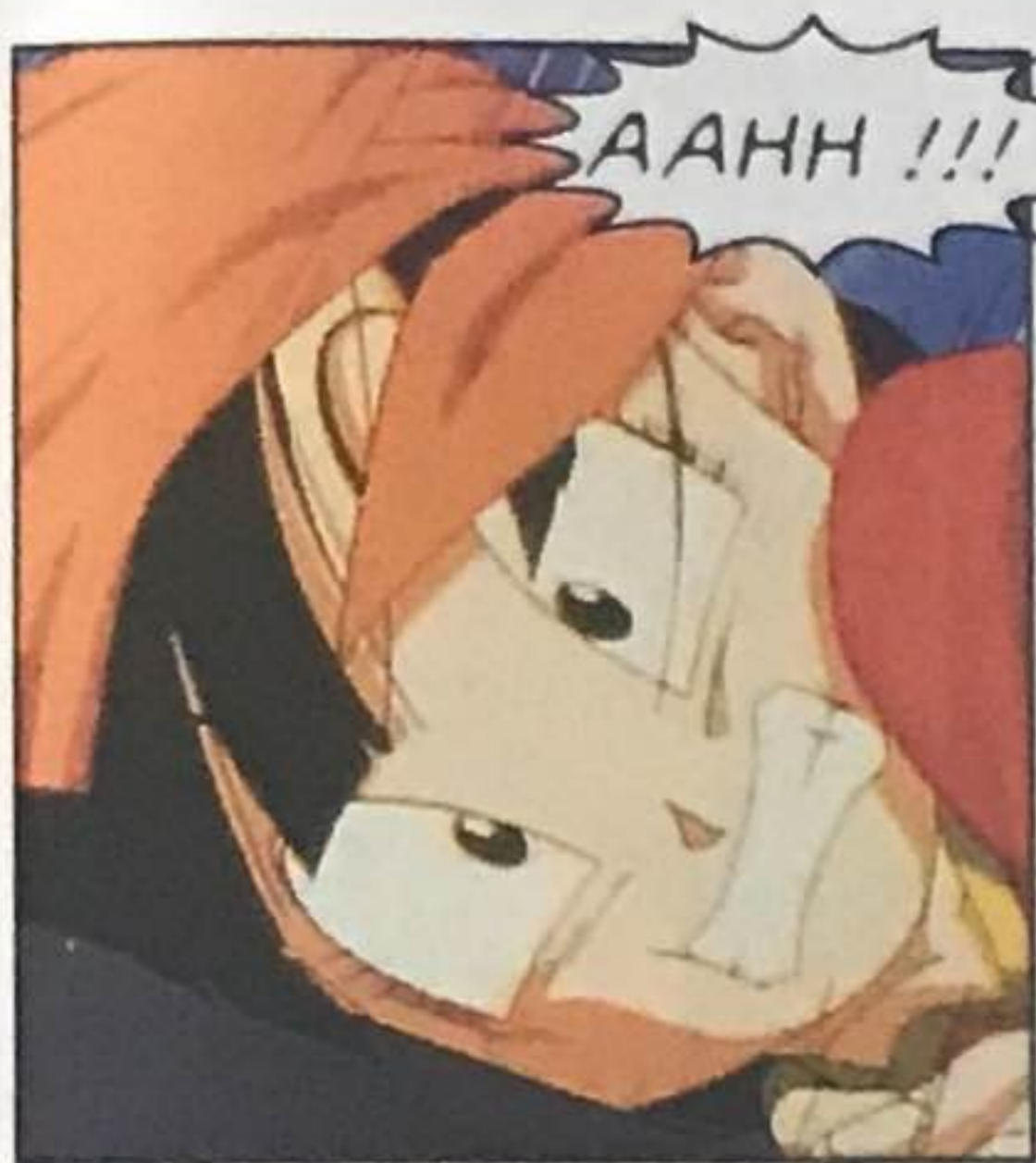
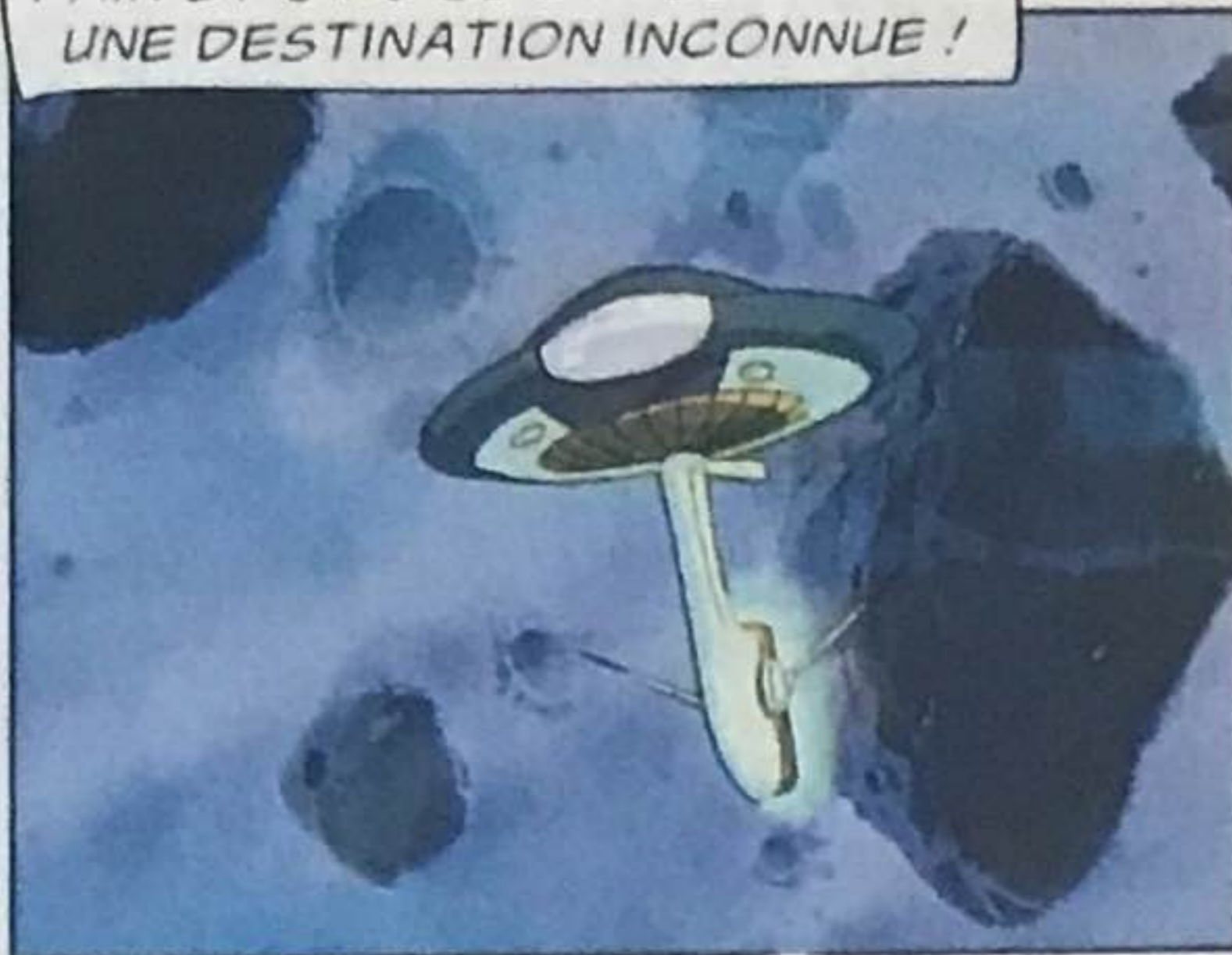


DRAGON BALL GT

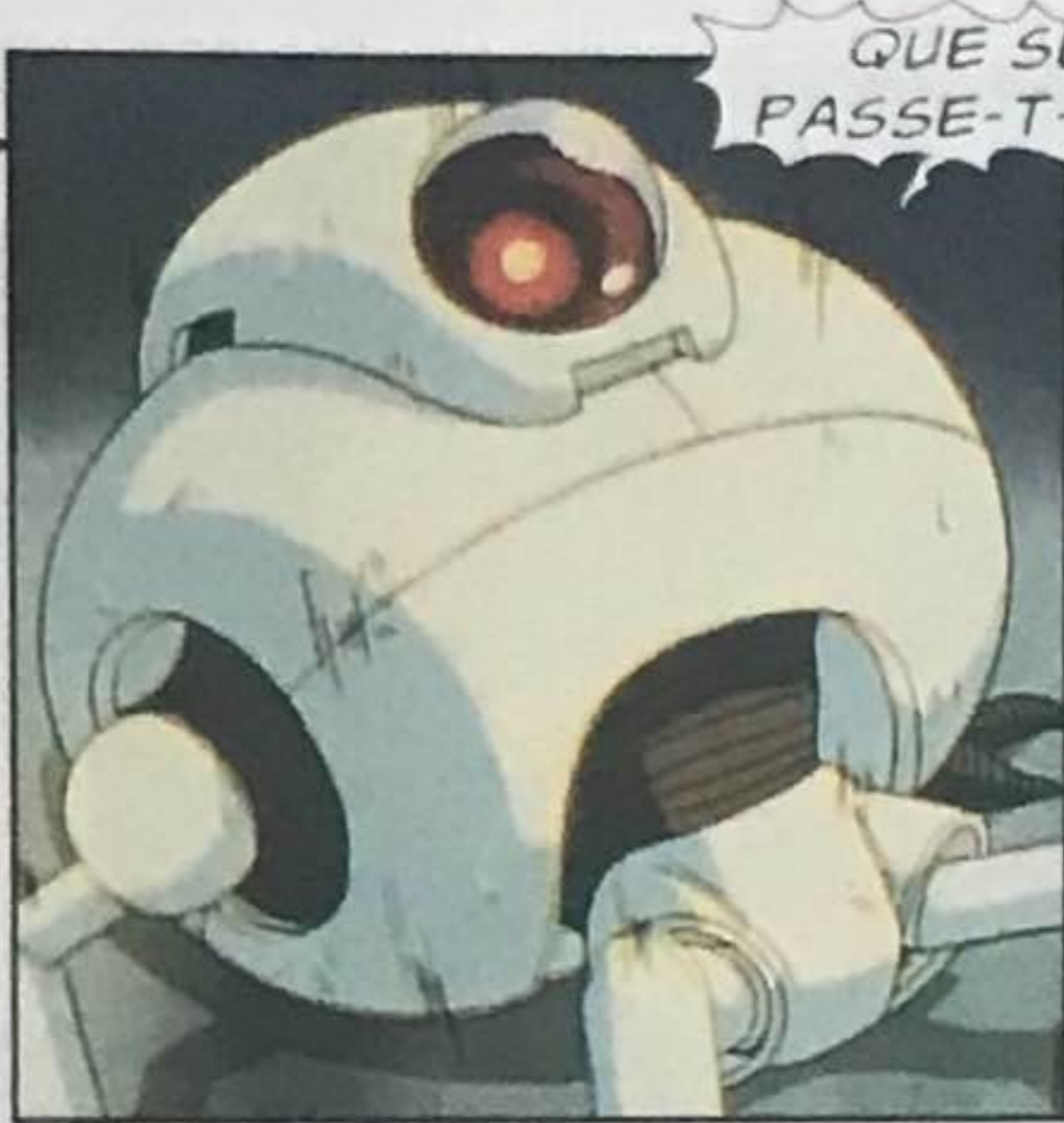
La malédiction de Ludée

Résumé : Après avoir vaincu les monstres et les danseurs de l'espace, le calme règne enfin sur la planète Biihet ! Pain et Giru se sont laissés enfermer dans le vaisseau des frères Barabara qui a mis le cap sur la planète Ludée...

PAIN ET GIRU SE DIRIGENT VERS UNE DESTINATION INCONNUE !



AAHH !!!



QUE SE PASSE-T-IL ?



FSSSS !!



AU SECOOOURS !!!



NOUS SOMMES SORTIS DE L'ATMOSPHÈRE DE BIIHET ! MISE EN ROUTE DU CONTRÔLE DE LA GRAVITÉ !



AÏE ! AÏE ! AÏE !

JE RÉPÈTE, MISE EN ROUTE DU CONTRÔLE DE LA GRAVITÉ !



JE NE SAIS PAS CE QUI ME RETIENT DE TE DÉCOUPER AVEC UN OUVRE-BOITE !



ON NE DOIT PLUS ÊTRE TRÈS LOIN DE BIIHET ! IL FAUT FAIRE DEMI-TOUR !!!



JE SAIS QU'ON NE S'APPRÉCIE PAS BEAUCOUP, MAIS IL VA FALLOIR...



... QUE TU TE MONTRES PLUS COOPÉRATIF !



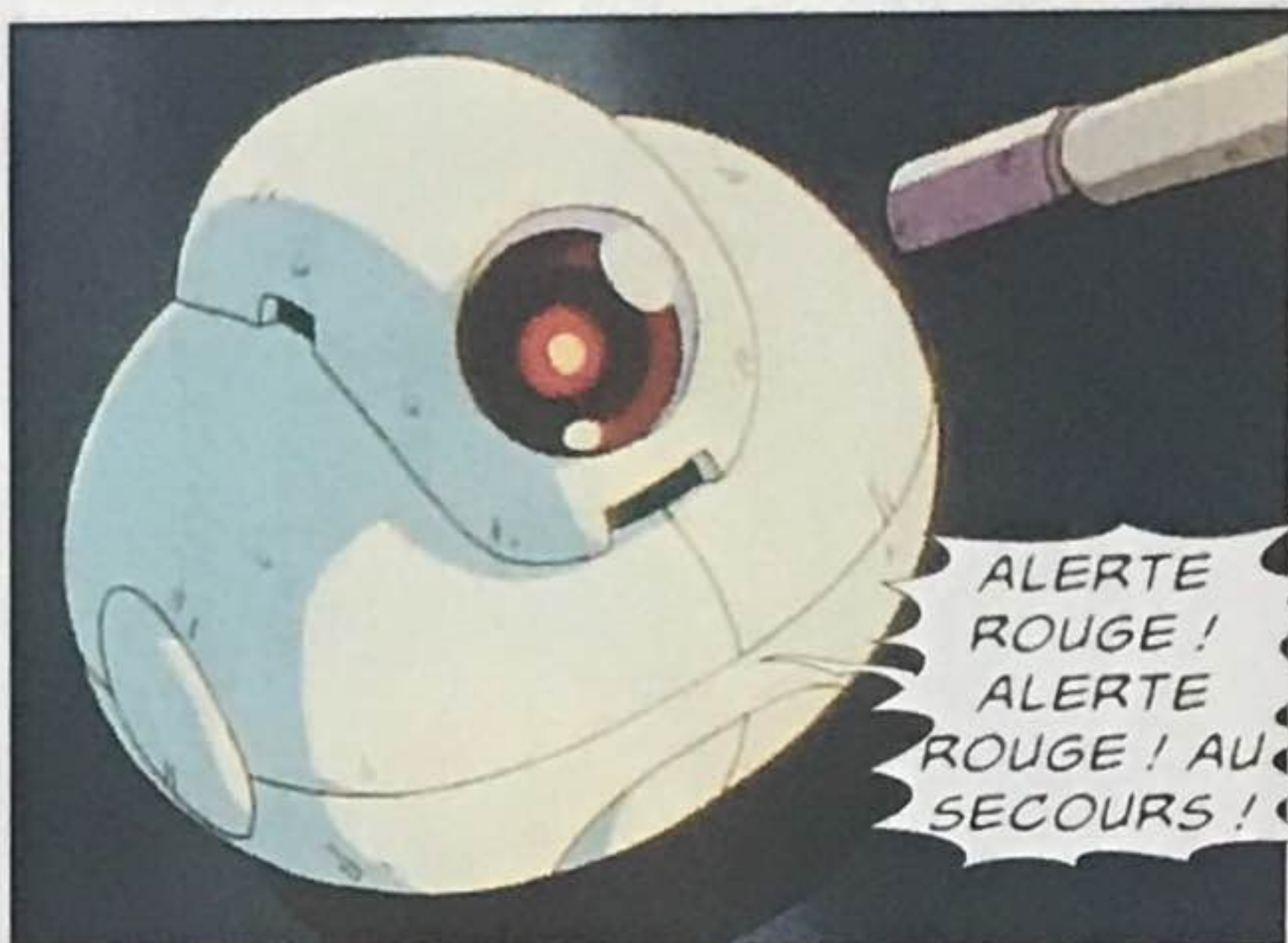
ALORS, TU VIENS ?



DANGER DROIT DEVANT ! DANGER DROIT DEVANT !



TU VAS TE METTRE AUX COMMANDES TOUT DE SUITE ! TU SAIS CE QUI ARRIVE QUAND JE SUIS EN COLÈRE ?



ALERTE ROUGE ! ALERTE ROUGE ! AU SECOURS !



TAIS-TOI !



ÇA M'ÉTONNERAIT QUE J'ARRIVE À TE SUPPORTER PENDANT TOUT LE VOYAGE !



TOUS CES SIGNES NE ME DISENT RIEN DU TOUT ! SI SEULEMENT IL Y AVAIT UN MODE D'EMPLOI !



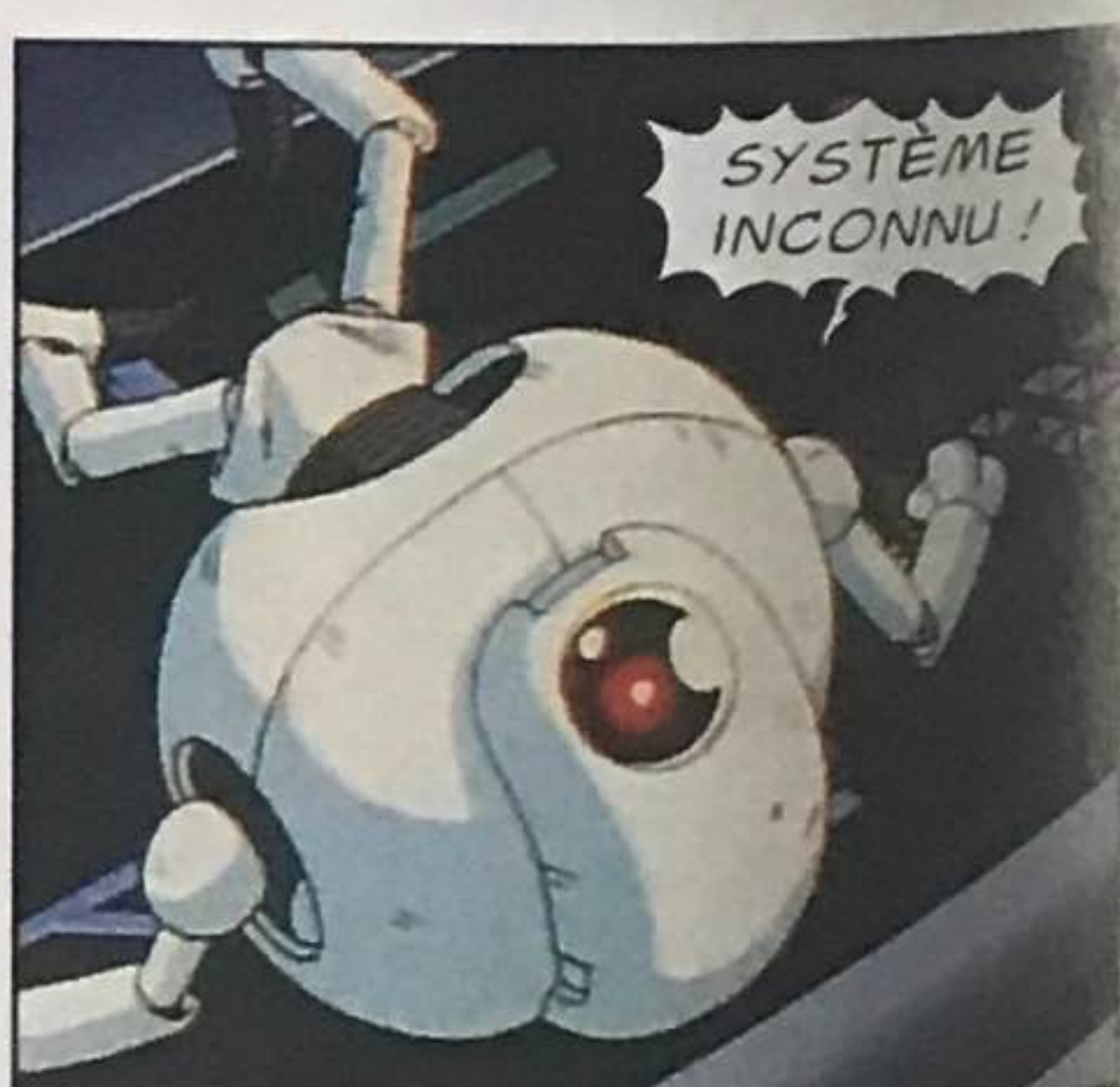
JE NE PEUX PAS PILOTER UN ENGIN DE CETTE TAILLE ! ET TOI ?



GIRU ! RÉPONDS-MOI !

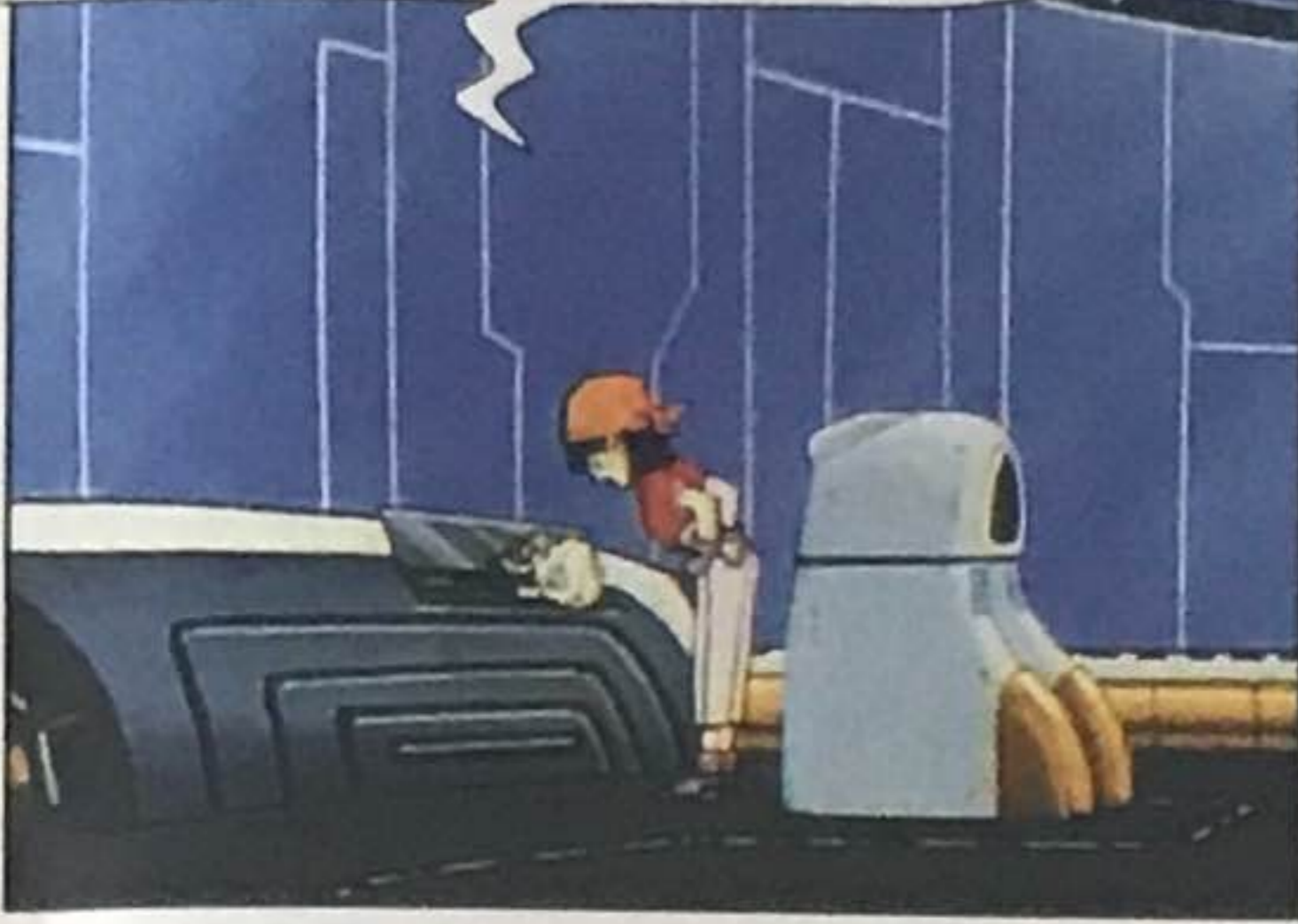


VOILÀ LE TABLEAU DE BORD ! TU CONNAIS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, TU DEVRAIS POUVOIR COMMUNIQUER AVEC LUI !



SYSTÈME INCONNU !

ARRÊTE DE TE SOULÈVER, JE
SUIS SÛRE QUE TU ES CAPABLE DE
DONNER DES ORDRES À CETTE
SATANÉE MACHINE !



TU N'AS PAS INTÉRÊT
À ME CONTREDIRE !
SINON, JE TE CASSE
EN MORCEAUX !



EUH !!!



QU'EST-CE QUE C'EST ?
C'EST LE BOUTON QUI
COMMANDE LE SYSTÈME
DE PILOTAGE ...



... GÉNIAL, DEMI-
TOUR DROITE !

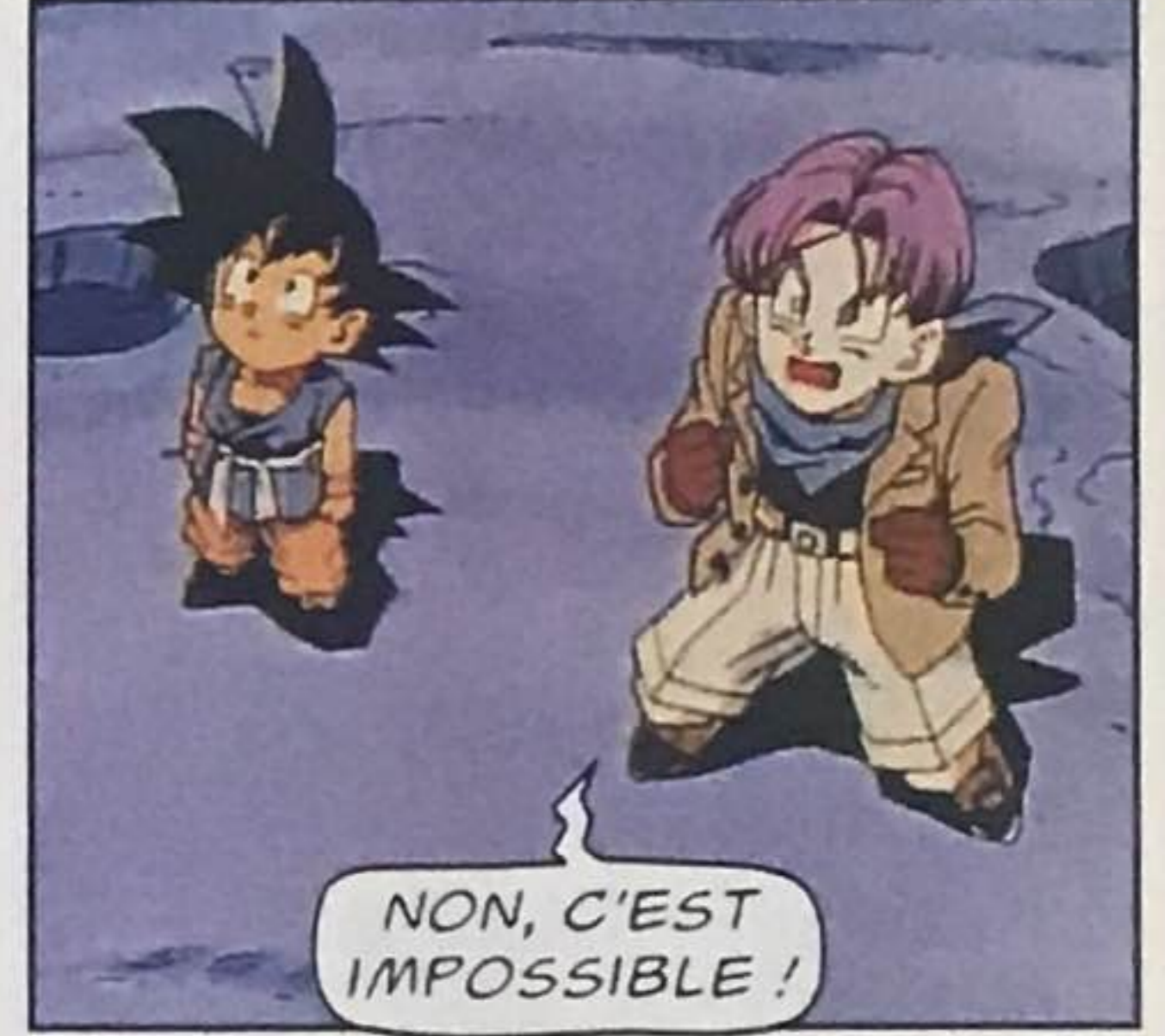
JE NE LES
VOIS PLUS !
ILS SONT
VRAIMENT
PARTIS !



AAAAH !!!



C'EST LA POUBELLE,
IMBÉCILE !!!



NON, C'EST
IMPOSSIBLE !

C'EST VOTRE
FAUTE ! LEUR DESTINATION
AVAIT SÛREMENT ÉTÉ
PROGRAMMÉE !



NOUS NE VOUS
DIRONS RIEN !



DE TOUTE FAÇON,
DÉBROUILLEZ-VOUS
SANS NOUS !



C'EST CERTAINEMENT ICI QU'ILS ENTREPOSENT LEUR VAISSEAU !



L'ORDINATEUR A CHOISI DE PROGRAMMER LA DESTINATION INITIALE !



QU'EST-CE QUI T'ARRIVE ?

EH !



J'AI REPÉRÉ LE SIGNAL D'UNE BOULE DE CRISTAL !



C'EST IMPOSSIBLE !!!



BIP ! BIP ! BIP !

X52 Y55 Z03

ILS NOUS ONT ATTIRÉS DANS LA GROTTÉ PUIS SONT REPARTIS CHEZ EUX ! VOILÀ POURQUOI ON N'A PAS RETROUVÉ LA BOULE DE CRISTAL !



IL N'Y A AUCUN DOUTE ! IL Y A UNE BOULE DE CRISTAL TOUT PRÈS D'ICI !



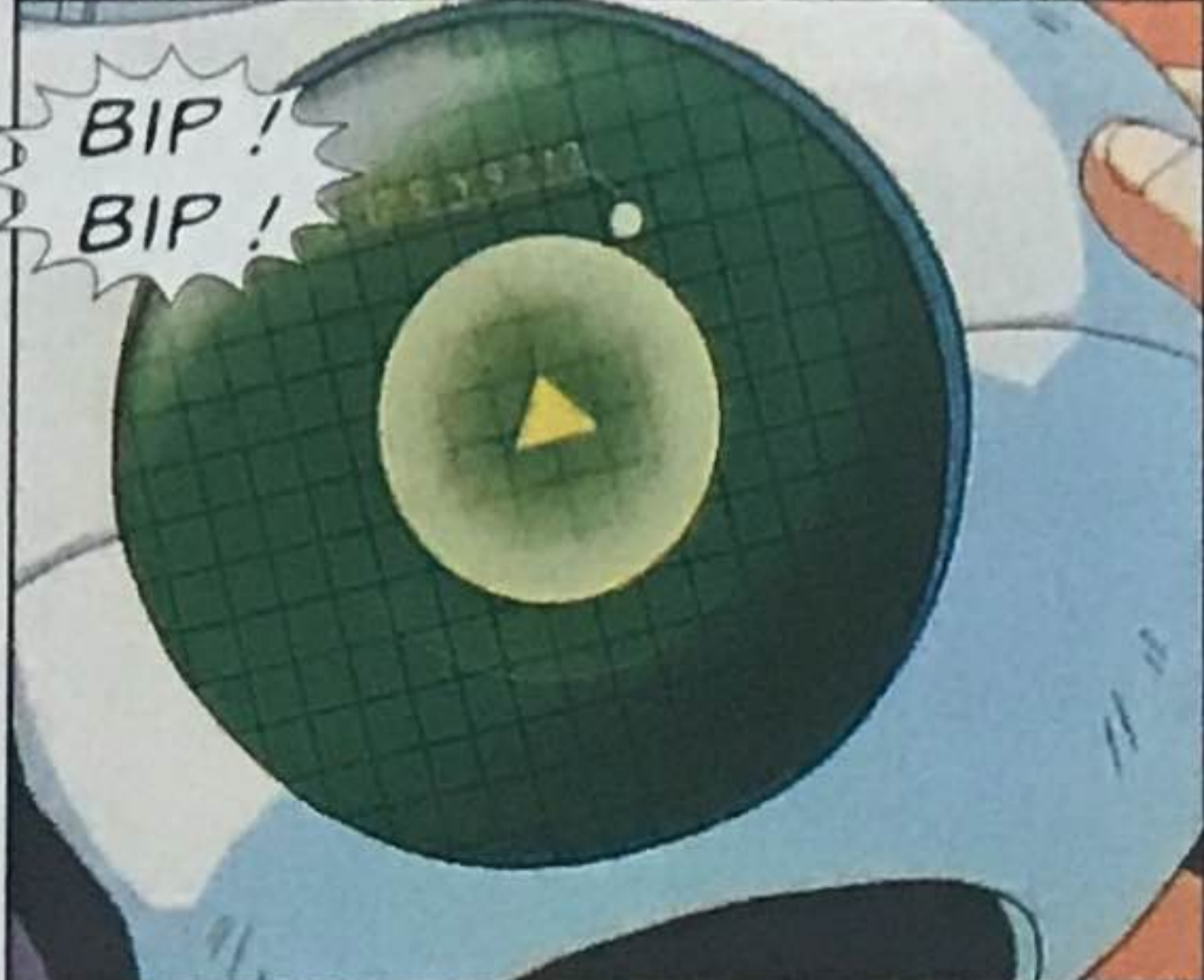
C'EST CELLE AVEC LES SIX ÉTOILES ! LES BARABARAS ONT DÛ LA LAISSER ICI !



APPAREMMENT, IL FAUT SE DIRIGER VERS LE NORD-NORD EST !



BIP ! BIP !



QUEL DRÔLE D'ENDROIT !



ON DIRAIT QU'ILS
QUI A FONDU !



CET ENDROIT
EST VRAIMENT
BIZARRE !

DANGER DROIT
DEVANT !



ALERTE
ROUGE !!!



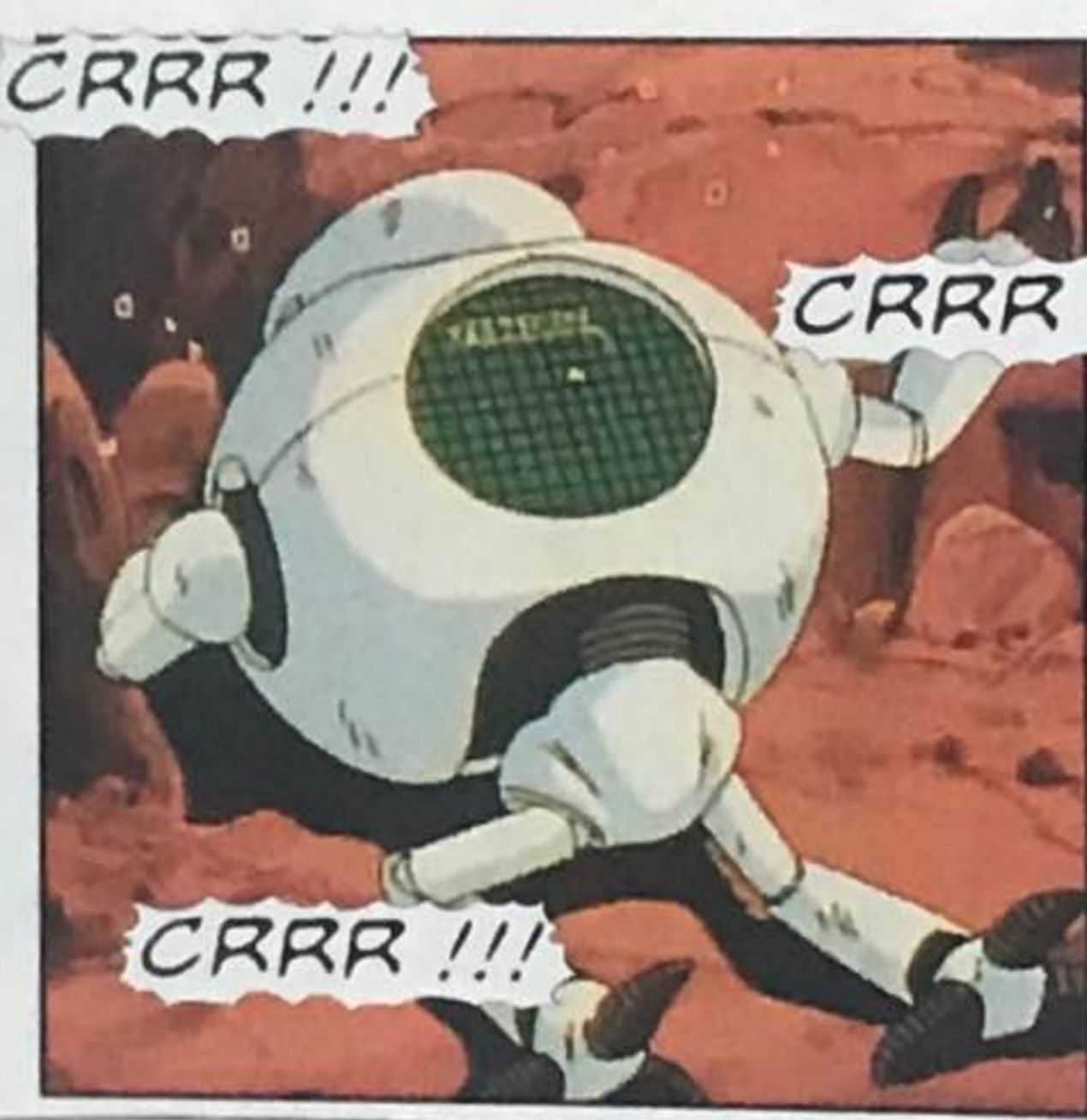
YAAAAH !!!



JE NE VEUX PAS
Y ALLER !!!



REGARDE-
MOI CETTE HORREUR !
L'ARCHITECTE N'AVAIT
PAS BON GOÛT !



CRRR !!!

CRRR !!!

CRRR !!!



JE PEUX SAVOIR
À QUOI TU
JOUES !!!

TU NE VAS QUAND MÊME
PAS ABANDONNER UNE
FAIBLE ET JEUNE FEMME
DANS UN PAYS INCONNU !



DEBOUT ! J'AI BESOIN
DE TOI POUR ENTRER
DANS CETTE PLACE
FORTE !



C'EST DAN-
GEREUX !!!



COMMENT TU PEUX LE SAVOIR ? TU N'ES JAMAIS ALLÉ À L'INTÉRIEUR !



JE REFUSE DE FAIRE UN PAS DE PLUS !



SI TU AS D'AUTRES RENSEIGNEMENTS, POURQUOI TU NE VEUX PAS ME LES DONNER ?



STOP !!!

PUISQUE C'EST COMME ÇA, JE PRÉFÈRE ME DÉBROUILLER TOUTE SEULE !

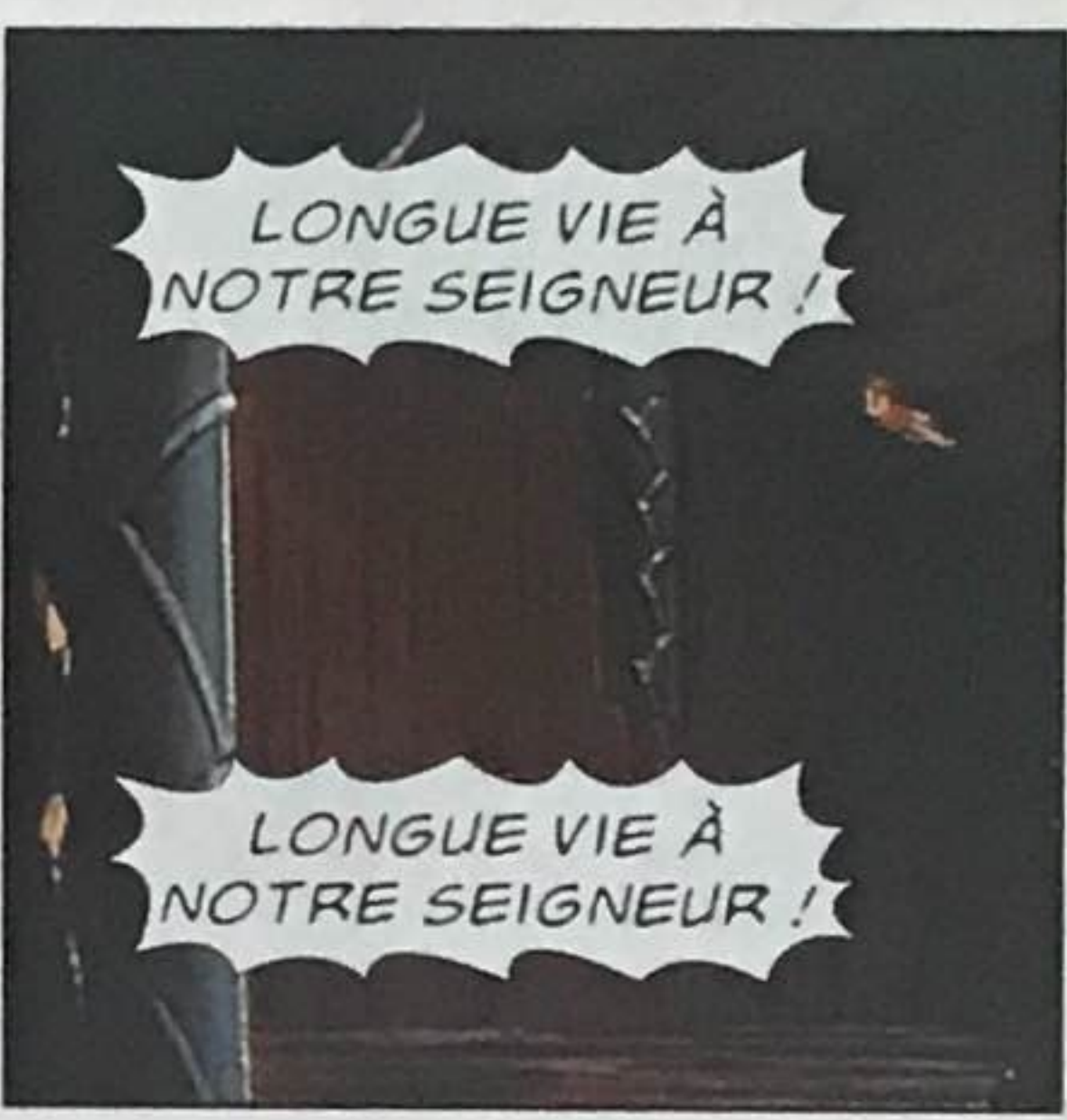


COMBIEN DE FOIS FAUDRA-T-IL TE DIRE QUE C'EST TROP DANGEREUX !



FSSS !!!

TIENS, J'ENTENDS UNE VOIX !!!



LONGUE VIE À NOTRE SEIGNEUR !

LONGUE VIE À NOTRE SEIGNEUR !



QUELLE ÉNORME PORTE !!!

EN PLUS DE ÇA, ELLE EST BIEN PROTÉGÉE !!!



ILS SONT VRAIMENT MÉFIANTS DANS CE PAYS !





C'EST QUOI CES HORREURS ???



CET ENDROIT ME DONNE LA CHAIR DE POULE !



VIVE NOTRE SEIGNEUR TOUT PUISSANT !

VIVE NOTRE SEIGNEUR TOUT PUISSANT !



VIVE NOTRE SEIGNEUR TOUT PUISSANT !



SA RENAISSANCE EST PROGRAMMÉE POUR TRÈS BIENTÔT...



... ET IL A BESOIN DE VOS PRIÈRES POUR SE RESSOURCER !



VIVE NOTRE SEIGNEUR TOUT PUISSANT !



L'ENDROIT SEMBLE BIEN GARDÉ...



MAIS QUI SONT DONC TOUS CES GENS ?



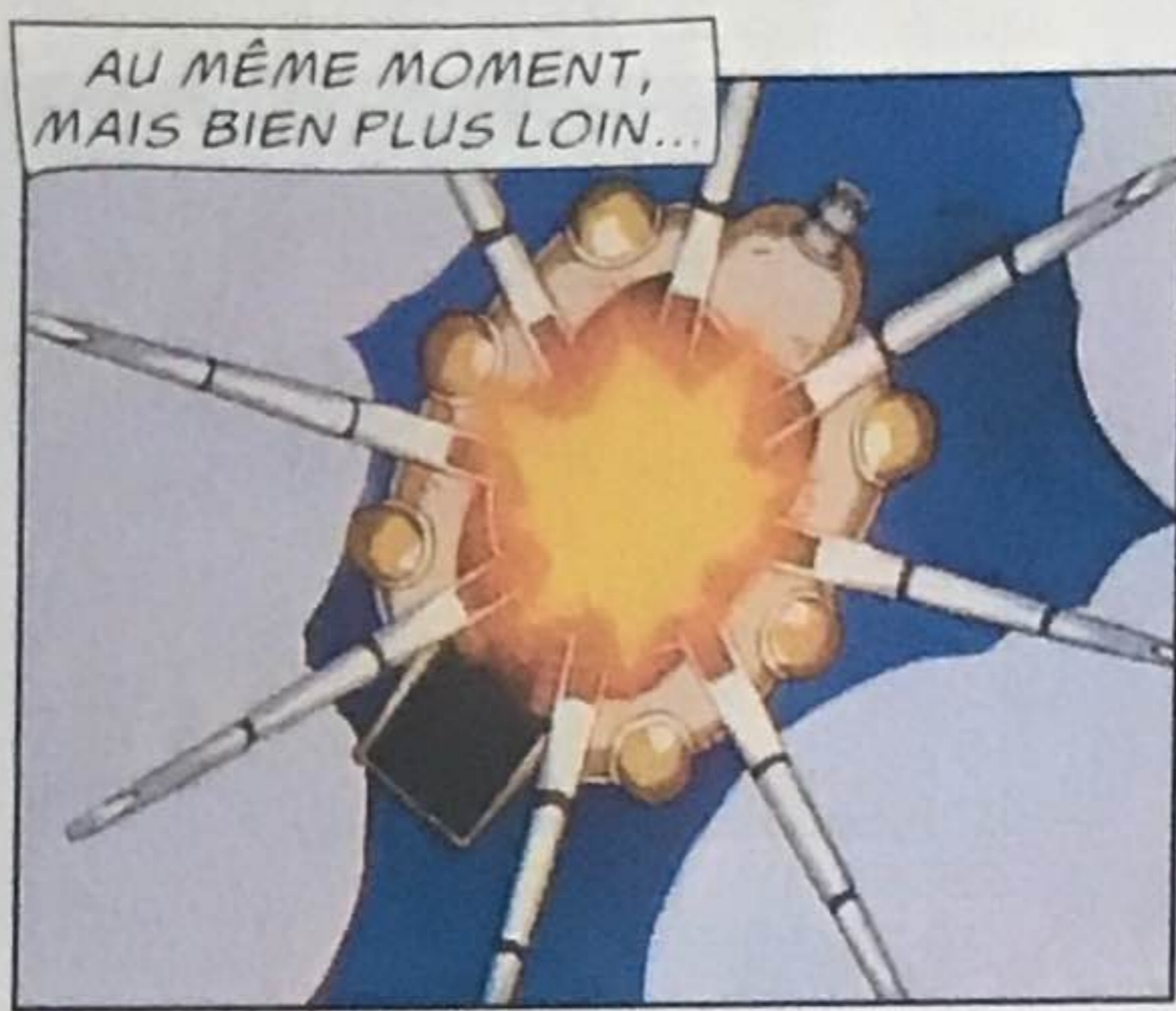
C'EST BIEN, MES FRÈRES !!!



SUR UN TAPIS DE VELOURS, APPARAÎT UNE BOULE DE CRISTAL...



HOURRA, C'EST LA BOULE AUX SIX ÉTOILES !





BIP !!!



AAAAAH !!!

AAAAAH !!!

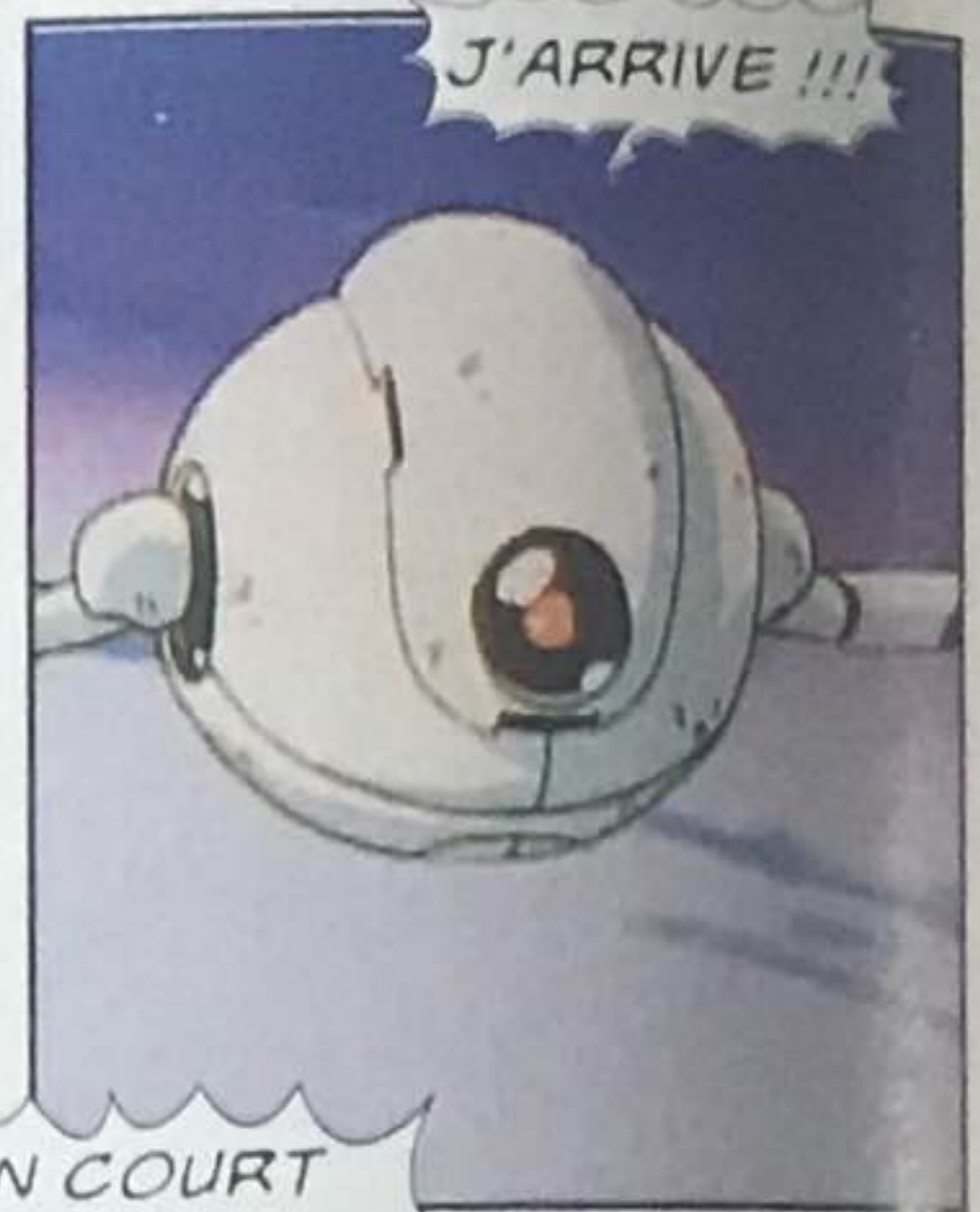


ÇA, C'EST BIEN JOUÉ !

SI LE PATRON APPREND QU'ON A ÉCHOUÉ, ÇA VA ALLER MAL !



JE T'EN SUPPLIE, DÉTACHE-MOI !



J'ARRIVE !!!

PAIN COURT UN GRAND DANGER, IL FAUT LA SAUVER !



OH, GIRU !!!



TU NE PEUX PAS SAVOIR COMMENT JE SUIS CONTENT DE TE VOIR ! OÙ EST PAIN ?



HEP, VOUS LÀ-BAS, LE GROS MONSIEUR !



PAIN EST EN MAUVAISE POSITION...

VLAN !!!

VLAN !!!



QU'EST-CE QUI SE PASSE ?





C'EST VOUS LE PATRON, N'EST-CE PAS ?



SUR MA PLANÈTE, VOLER EST UN DÉLIT ! ON ENVOIE LES VOLEURS EN PRISON !



DE QUOI PARLES-TU ?



CETTE BOULE DE CRISTAL NOUS A ÉTÉ OFFERTE...



... MAIS VOS HOMMES NOUS L'ONT LÂCHEMENT DÉROBÉE !



C'EST VOUS LE CHEF ! IL FAUT MONTRER LE BON EXEMPLE !



AH, JE SAIS QUI TU ES !!! TU VAS ME CONFIER LA DEUXIÈME BOULE QUI EST EN TA POSSESSION !



NON MAIS, ÇA NE VA PAS !!!



C'EST TOI QUI AS LA BOULE DE CRISTAL AUX QUATRE ÉTOILES !



QUI ÊTES-VOUS ?



JE SUIS LE CHEF SPIRITUEL DE TOUS CES GENS ET JE M'APPELLE UGMAT !



C'EST LE SEIGNEUR LUDÉE ! TOUS SES FIDÈLES ATTENDENT SA RÉSURRECTION !



A RENAIÎTRE ! NOUS DÉTRUIRONS LE RESTE DE L'UNIVERS !



NOUS SOMMES SES FIDÈLES ÉMISSAIRES...



TONS SES MAUVAISES PAROLES !



MAINTENANT, DONNE-MOI LA BOULE DE CRISTAL !



MAIS !!!



SI VOUS PENSEZ M'IMPRESSIONNER, RATÉ !



ET COMME J'AI RÉCUPÉRÉ MON BIEN, JE NE VOUS EN TIENDRAI PAS RIGUEUR ! SALUT !!!



NON, REVIENS !!!



SSSSSS !!!



NOON !!!



FSCH !!!

FSCH !!!



NOON !!!



AH, ÇA T'APPREN-
DRA À FAIRE LA
SOURDE OREILLE
QUAND JE TE
PARLE !



M'ARRIVE ? JE NE PEUX PLUS
BOUGER ! J'AI UN MAUVAIS
PRESSSENTIMENT !



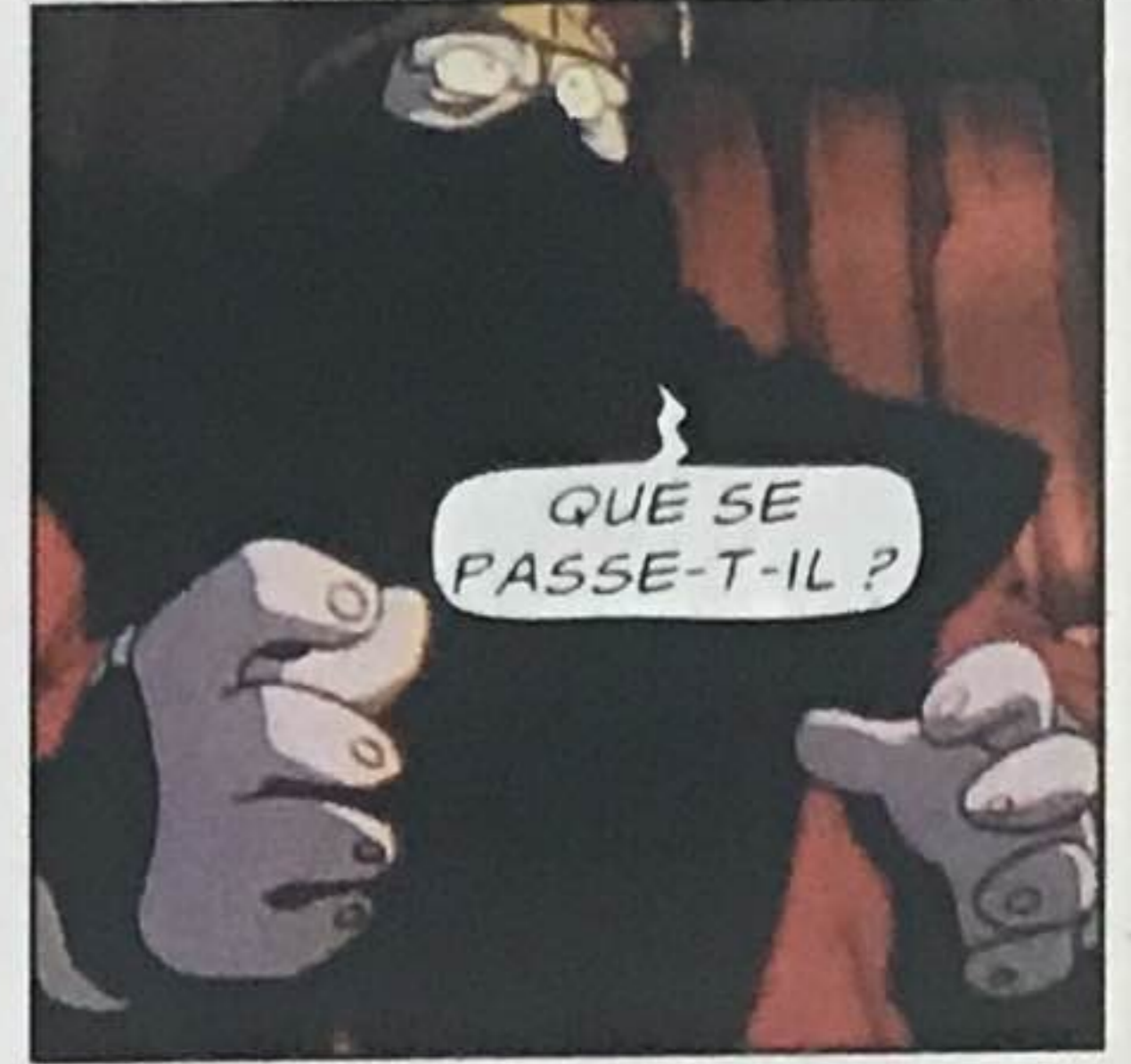
J'AI DÛ ME TROMPER !
CE N'EST PAS ELLE QUI
A LA DEUXIÈME BOULE
DE CRISTAL !



SEIGNEUR, ACCEPTE
CE MODESTE
PRÉSENT !



BOOM !!!



QUE SE
PASSE-T-IL ?



IL Y A
QUELQUE CHOSE
DE BIZARRE !
POURVU QU'IL NE
SOIT RIEN ARRIVÉ
À PAIN !



PAIN, OÙ ES-
TU ?



QUI VOUS A
PERMIS D'EN-
TRER CHEZ
MOI !



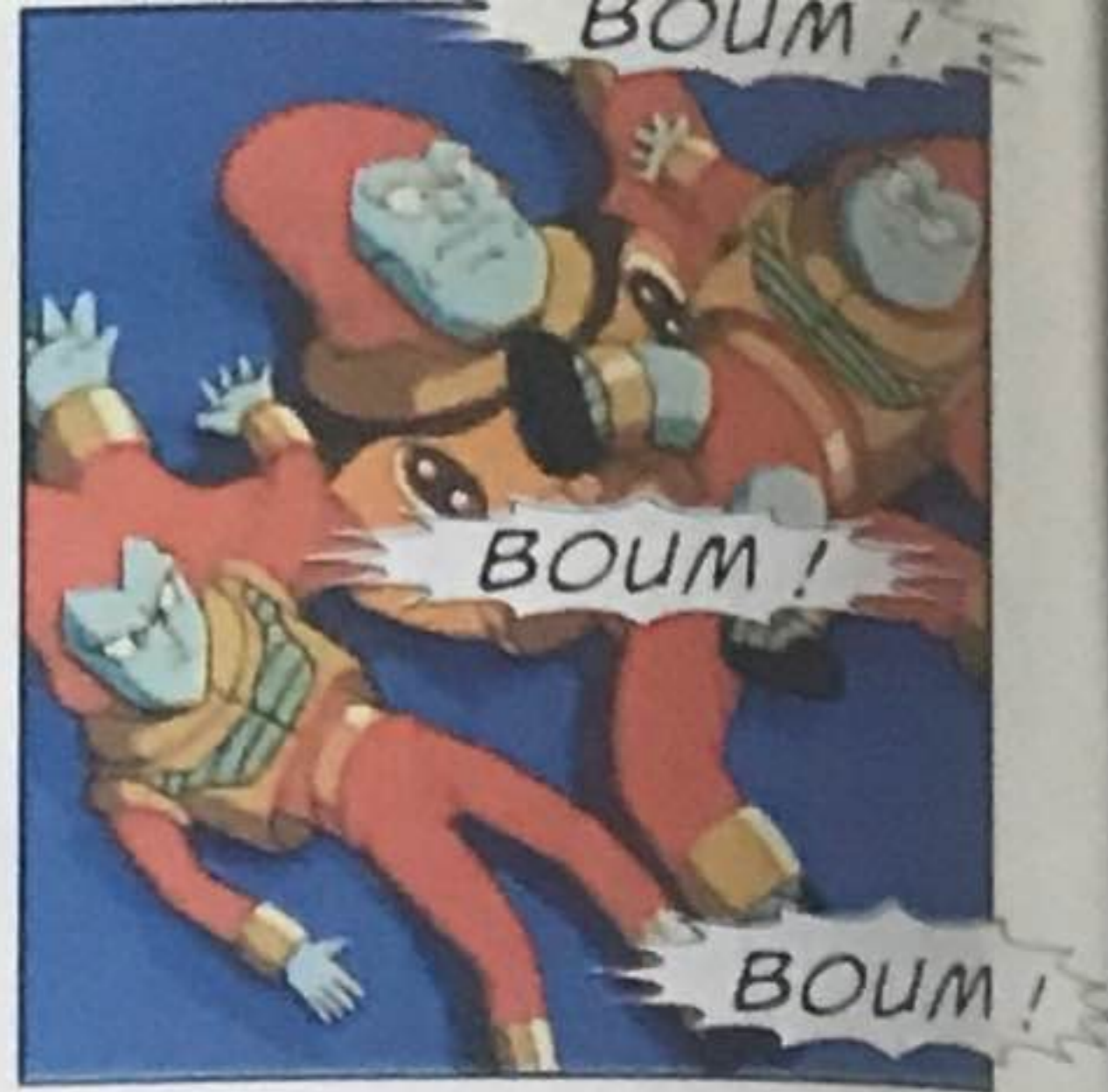
NE VOUS FÂCHEZ PAS
MAÎTRE ! ON N'EST
PAS RESPONSABLES !

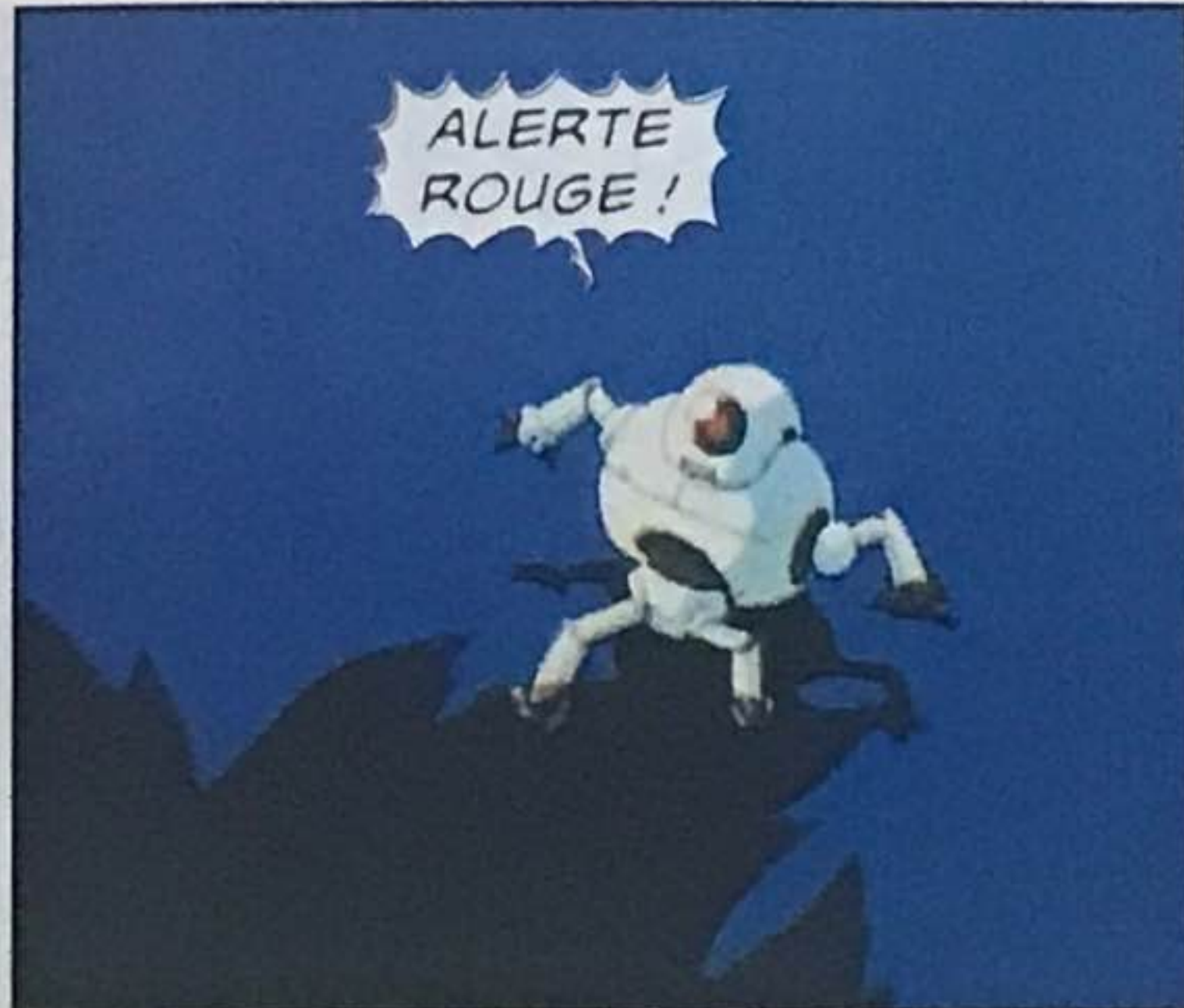


ON A RETROUVÉ
LA BOULE DE
CRISTAL !



VOUS VOULEZ QUE
JE VOUS FÉLICITE,
MAIS IL N'EN EST
PAS QUESTION !!!







FSCHHH !!!



BRAOOOOM !



OH NON !

PAIN EST TOUJOURS INCONSCIENTE SUR LE SOL...



TRUNKS, GRAND-PÈRE, JE SUIS LÀ ! AIDEZ-MOI !



EH, JE SUIS LÀ !



MAIS OUI, C'EST BIEN MOI !



SON CŒUR BAT TOUJOURS ! ELLE EST EN VIE !



NE T'INQUIÈTE PAS, JE VAIS BIEN !



VLAN !



GRRR !!!

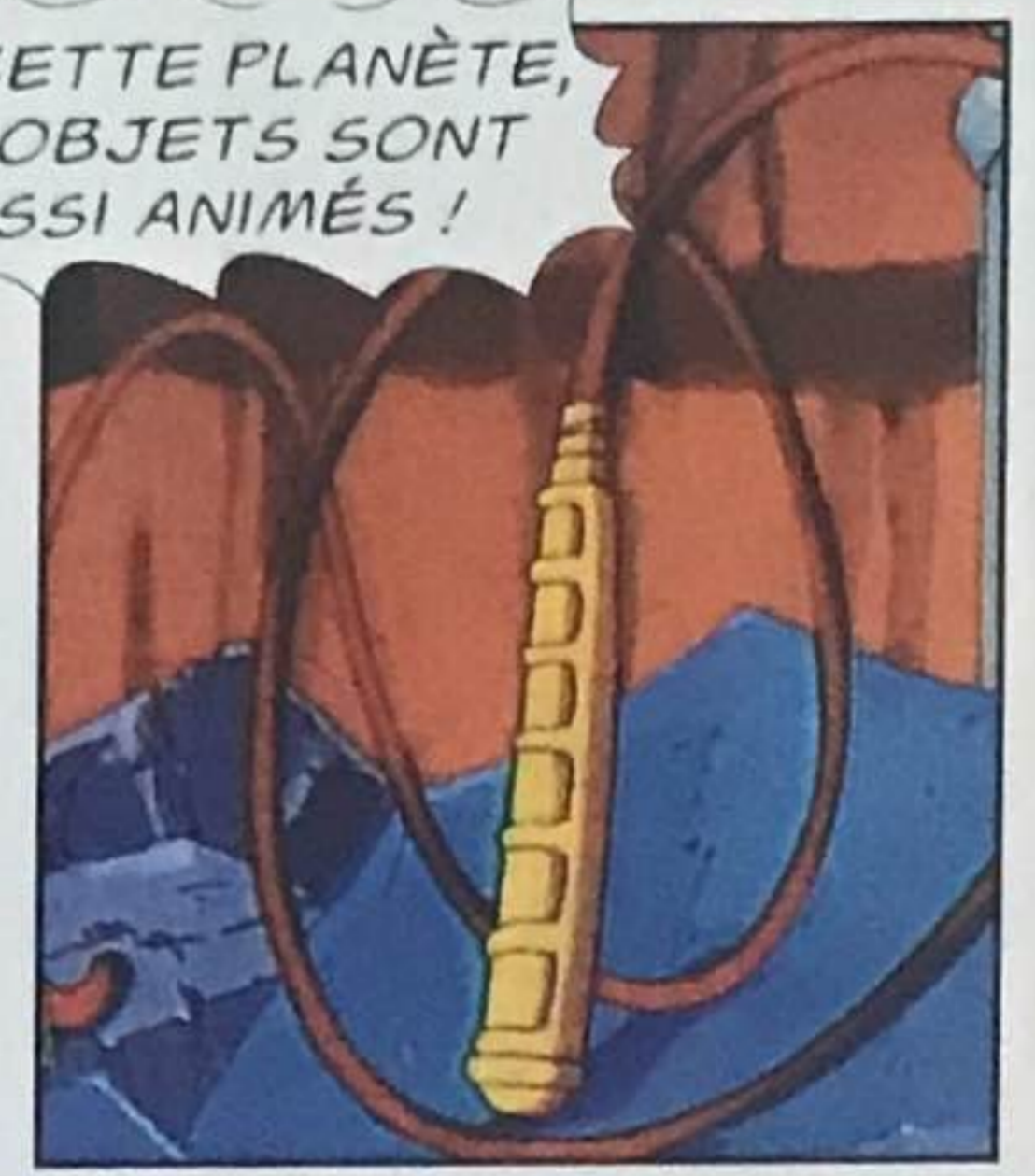


PLUS TARD...

DÉCIDÉMENT, CE PETIT EST DOUÉ !



AAAAH !!!



A manga-style illustration featuring three women and a large black winged figure. The woman at the top center has short black hair and wears an orange and red outfit. The woman on the right has long black hair and wears a purple dress with a blue sash. The woman at the bottom left has long black hair and wears a blue and white outfit. A large black winged figure with a white chest patch is positioned in the center, partially overlapping the women. The background is dark with pink and purple circular patterns.

CAT'S EYE

est en octobre 1981 que Tsukasa Hojo, auteur de "Nicky Larson", donna naissance à trois voleuses de charme. A l'origine, cette série comptait 18 volumes qui sont en ce moment publiés en version française. Le grand succès qu'a remporté ce titre au Japon a conduit les Studios TMS (Tokyo Movie Shinsha) à en faire une première adaptation à la télé de 36 épisodes, en juillet 83. Sa popularité lui a valu d'être prolongée par une seconde en octobre 84. "Cat's Eye" passe actuellement sur France 2 le samedi matin.

Cat's Eye est le nom d'un café se trouvant près d'un commissariat, et tenu le jour par trois jeunes filles : Tam (Hitomi), 19 ans, Sylia (Rui), 21 ans, et Alex (Aï), 16 ans. Elles sont moitié japonaises par leur mère et moitié allemandes par leur père. La nuit, elles enfilent des collants sexy afin de subtiliser des tableaux sous le nom de code de "Cat's Eye". Ce n'est ni par vice ni par recherche de sensations fortes qu'elles agissent ainsi.

En fait, les sœurs Chama-de (Kisugi en japonais) tentent de reconstituer la collection de tableaux de leur père, un peintre du nom de Michael Heinz. Ce dernier a mystérieusement disparu à la naissance d'Aï ; Hitomi avait alors 3 ans et Rui, 5. Malgré son enlèvement, 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, qui leur permettraient de découvrir où leur père est retenu prisonnier.

Quentin Chapuis (Toshio Utsumi) qui n'est autre que le petit ami de Tam. Elle se sert de sa relation intime avec Quentin afin d'obtenir des renseignements sur les différents systèmes de sécurité qui protègent les œuvres qu'elle veut subtiliser. Monsieur Tout-le-monde est persuadé que Cat's Eye est le surnom d'un homme. Quentin (Toshio), quant à lui, est persuadé que Cat's Eye est une femme. Avec le temps, il va s'attacher à cette jeune voleuse inconnue. Tam, sa fiancée, va en être jalouse sans pour autant pouvoir lui révéler la vérité.

Clin d'œil à Nicky Larson

Ceux qui ne connaissent pas la série télé "Cat's Eye" ont sans doute entendu parler de ce café dans la série "Nicky Larson" (City Hunter). Les deux dessins animés se passent dans le même monde. C'est aussi pour cela que l'auteur a choisi le café Cat's Eye. A la fin de "Cat's Eye", nos trois héroïnes sont contraintes de quitter le Japon pour vivre aux USA. C'est alors que Mammouth va reprendre le café, ce qui permet de faire un petit clin d'œil...

Des voleuses bien élevées

Les "Cat's Eye" sont devenues connues car elles ont l'habitude de laisser une carte de visite pour annoncer à quel moment elles ont l'intention de voler un tableau. Elles sont sûres de réussir à chaque fois car l'enquête et la protection des œuvres sont confiées à l'inspecteur

Les principales différences entre le manga et le dessin animé



Les filles en plein repérage avant un vol de tableaux

Bien que la série passe en ce moment à la télé, nous vous conseillons de lire en parallèle le manga en version française. Les histoires sont très différentes et bien mieux expliquées. De plus, la fin n'est pas la même. Dans la série télé, Toshio (Quentin) fait cavalier seul et, par la suite, il va avoir sur les bras une jeune inspectrice très soupçonneuse du nom de Mitsuko Asatani (Odile Assaya). C'est en découvrant que Hitomi et Cat's Eye ont le même parfum, qu'elle va se mettre en tête de démasquer les trois sœurs. Mais avec le temps, elle s'attache à Toshio et transformera son acharnement professionnel en vendetta personnelle.

Dans le manga, Toshio et Mitsuko ont deux coéquipiers. Il y a Takeshi Hirano, un jeune policier passionné d'armes qui n'enlève jamais ses lunettes noires. Il est amoureux de Rui (Sylia) qui a du mal à s'en débarrasser. Et Takeuchi qui, lui, s'est entiché d'Aï (Alex). La grande différence entre la série télé et le manga vient du personnage de Masato Kamiya, surnommé "le Rat" en français (Nezumi, la souris en japonais). Très bon ami de Toshio, il est journaliste le jour et voleur la nuit. Il va compliquer les rapports entre Toshio et Hitomi en tombant amoureux de celle-ci. Il s'ensuit une terrible compétition entre lui et Toshio pour conquérir le cœur de la jeune fille.



Un amour impossible entre Tam la voleuse et Quentin le policier

TAM CHAMADE

Hitomi (qui signifie Œil, d'où le nom Cat's Eye) Kisugi

Héroïne de cette histoire, elle est très amoureuse de Quentin (Toshio) avec qui elle a fait toutes ses études. Au départ, Hitomi se servait énormément de sa relation privilégiée avec le jeune inspecteur pour commettre ses cambriolages. Mais avec le temps, et sans même savoir qui elle était, Quentin est tombé amoureux de Cat's Eye. Ce triangle bizarre provoque une succession de quiproquos. Hitomi va devenir jalouse de... Cat's Eye, sans pouvoir avouer à son bien-aimé (policier de surcroît) que c'est elle. En tant que voleuse, Hitomi est le chef du groupe. Elle est agile et très rapide.



SYLLIA CHAMADE

Rui Kisugi

C'est la plus âgée des sœurs et aussi la plus intelligente. C'est elle qui met au point les plans d'attaque pour subtiliser les tableaux. Nigashi, qu'elle voit discrètement, lui fournit tous les renseignements nécessaires sur les systèmes de sécurité. Bien qu'elle ne le laisse pas paraître, Syllia est aussi amoureuse de Quentin.



QUENTIN CHAPUIS

Toshio Utsumi

Depuis qu'il est inspecteur de police, il s'est juré d'arrêter Cat's Eye. Il est très intelligent, astucieux et a du mal à comprendre pourquoi ses plans échouent malgré son acharnement. Sa naïveté l'empêche de prendre conscience que c'est Tam, sa fiancée depuis le lycée à qui il raconte tout, qui fait échouer ses plans. Sans le savoir, Quentin informe celle qu'il doit chasser de la façon dont il espère la piéger. Il est très courageux et a un grand sens du devoir, et c'est cela qui a fait craquer Tam ainsi que ses sœurs.

Elle arrive en cours de série et va devenir l'assistante de Quentin. Odile va tout faire pour démasquer Cat's Eye, d'autant plus qu'elle se doute qu'il s'agit des trois sœurs. Sa passion aveugle pour Quentin va la faire échouer et se laisser berner par Cat's Eye.

ODILE ASSAYA

Mitsuko Asatani



ALEX CHAMADE

Aï Kisugi

C'est la plus jeune des sœurs et la plus espiègle. C'est aussi le génie du groupe : c'est elle qui met au point les gadgets qui vont servir au Cat's Eye. Elle se plaint souvent, d'autant plus que Syllia ne la laisse pas participer à tous les vols ; elle préfère qu'Alex se consacre à ses études. Bien qu'elle fasse croire à Tam et Syllia qu'elle prend Quentin pour un idiot, Alex est, elle aussi, amoureuse de lui. D'ailleurs, Alex va s'attacher à un de ses camarades de classe qui ressemble à s'y méprendre à Quentin !



IL SE REIKOUVRENT LES FANS' DE MANGAS' ?

Minitel

3615 TOON

INFOS • DIALOGUE • JEUX

Téléphone

08 36 68 80 06

INFOS • GÉNÉRIQUES TV

**AKIRA, SAILORMOON,
CITY HUNTER, EVANGELION,
DBZ, VIDEO GIRL, Etc...**

DEPUIS 7 ANS, LA RÉFÉRENCE DE LA JAPANIMATION.

HALLOWEEN

Le grand Frisson

Les origines

Halloween est d'abord une coutume celtique et tire son origine d'une expression anglaise : "All Hallow Even" qui signifie la veille de la fête des Saints. Pour les Celtes (ancêtres des Irlandais, des Gallois et des Écossais), le 31 octobre est le début de "Samhain", la période sombre relative à l'arrivée de l'hiver et du froid. Le 1^{er} novembre, les Celtes célèbrent donc leur Nouvel An qui marque la fin de la saison du soleil et l'entrée dans la saison des ténèbres. La légende raconte que, le jour d'Halloween, les esprits des morts rejoignent ceux des vivants et, pour apaiser les fantômes et éviter leur colère, les habitants des villages déposent de la nourriture devant leur porte.

L'évolution

Au fil du temps, cette célébration devint surtout une fête pour les enfants. Ceux-ci, déguisés en fantômes, en monstres ou en sorcières, allaient frapper aux portes des voisins pour réclamer des friandises. Les habitants, feignant la peur, choisissaient de leur offrir des bonbons plutôt que d'affronter leurs grimaces.

En 1846, les Irlandais commencèrent à émigrer en masse vers les États-Unis où ils amenèrent leurs traditions et leurs coutumes. C'est ainsi que celles d'Halloween furent adoptées par les Américains vers la fin du XIX^e siècle. Aujourd'hui, cette fête a traversé les océans pour trouver des partisans partout dans le monde. De nos jours, les adultes ont, à leur tour, adopté cette coutume celtique. Cette occasion est surtout devenue un prétexte pour se déguiser et faire la fête entre copains.

Les coutumes

Placée sous le signe du grand frisson, de la magie et du mystère, Halloween est l'occasion rêvée de faire peur tout en s'amusant. Plusieurs coutumes, directement issues des pays celtiques, sont aujourd'hui suivies également en France. Ainsi, "Trick or Treat" ("une friandise ou un mauvais sort") exige que chaque enfant revête son déguisement le plus terrifiant pour aller quémander quelques confiseries chez les habitants de leur quartier ou de leur village. Si l'un d'eux venait à refuser d'offrir une douceur, un mauvais sort lui serait jeté.

Cette tradition séculaire fut instaurée par les fermiers irlandais qui rassemblaient de la nourriture afin de la porter aux esprits et de calmer leur fureur. La présence des citrouilles, figures emblématiques d'Halloween, s'explique par l'histoire de "Jack O'Lantern", réputé pour jouer de vilains tours au Diable. Lorsque Jack mourut, son esprit continua de hanter les vivants. Il était facilement reconnaissable grâce à sa lanterne. Afin de perpétuer sa légende et de faire fuir les mauvais esprits, on évide les citrouilles pour y mettre des bougies.

Déguisez-vous

Pour entrer de plain-pied dans la fête d'Halloween, nous avons sélectionné pour vous, dans ce petit livre "Maquillages pour enfants" (Editions Hachette), des maquillages faciles à réaliser et parfaits pour effrayer votre entourage !



Le diable

Fournitures ● Crayon noir pour les yeux ● Peinture à l'eau noire, blanche, rouge, orange et jaune spéciale pour la peau ● Paillettes dorées ● Des pinceaux

😊 Effectuez un tracé au crayon noir pour dessiner les sourcils en pointe, l'arête du nez, les flammes qui encadrent le visage et les rides descendant du nez vers la bouche.

😊 Faites le tour des lèvres au crayon noir. Coloriez les grands espaces à l'aide de la peinture jaune. L'orange se place dans le creux des flammes, sous les pommettes, sur le pourtour du front, entre les sourcils et sur l'arête du nez.

😊 Accentuez les zones préalablement dessinées avec le rouge. Prenez ensuite un pinceau plus fin imbibé de noir pour bien redessiner les yeux, les sourcils, le contour des flammes et l'arête du nez. Avec un pinceau très fin et du blanc, étirez de fines lignes à côté des parties noires pour donner du relief.

😊 Pour finir, disposez les paillettes avec un pinceau légèrement humide sur la pointe des flammes.



La tête de mort

Fournitures ● Crayon noir pour les yeux ● Peinture à l'eau noire et blanche spéciale pour la peau ● Des pinceaux

😊 Commencez par tracer au crayon noir, les formes du "visage" d'un squelette.

😊 Appliquez la peinture blanche sur le front, les tempes, les pommettes en larges bandes, le creux des joues, le pourtour du visage, le menton, les narines en remontant sur le nez et, enfin, l'emplacement des dents.

😊 Recouvrez ensuite le reste du visage d'Aquacolor noir avec un gros pinceau. Laissez un peu de blanc apparaître pour donner du relief au maquillage. Avec un pinceau plus fin, vous pourrez accentuer, en touche finale, le noir et repasser une couche de blanc pour les dents, les yeux, le contour du nez et du visage.

😊 Pour figoler le tout, appliquez de la peinture noire et quelques touches de blanc sur les cheveux.



La sorcière

Fournitures ● Crayon noir pour les yeux ● Fond de teint vert clair ● Poudre libre vert irisé ● Fard à paupières marron cuivré ● Aquarelle noire ● Eponge ● Houppette et pinceaux

😊 Avec le crayon noir, accentuez les lignes du visage. Passez le fond de teint vert clair en transparence et laissez les traits noirs apparaître légèrement. Poudrez le visage pour fixer le maquillage.

😊 Avec un pinceau plat et large, posez le fard marron cuivré sur les traits de crayon en estompant. Cette opération vous permet de creuser le visage. Insistez sur l'arête du nez, les tempes, le creux du menton, les paupières, les rides du front, de la bouche, le contour de l'œil et sous les pommettes. L'aquarelle noire va permettre de redessiner les sourcils, le contour de l'œil et de la bouche.

😊 Coloriez les lèvres, les paupières et sous les yeux avec la poudre vert irisé.

😊 Enfin, passez une dernière fois la poudre libre sur l'ensemble du visage pour maintenir le maquillage en place plus longtemps.

Halloween Party
Coca-Cola organise sa soirée d'Halloween, le 31 octobre à partir de 22 heures au Zénith de Paris. Pour l'occasion, le Zénith sera transformé en une gigantesque citrouille où zombies et sorcières danseront jusqu'à l'aube. La partie musicale sera assurée par les plus grands DJ et animateurs du moment. A la place de la scène, vous trouverez un cimetière des plus lugubres d'où s'échapperont fantômes et autres esprits farceurs. Si vous voulez réveiller votre "face mystérieuse" et vous fondre dans cet univers de ténébres, des stands de maquillage et de déguisements seront à votre disposition.
Places à 120 francs. FNAC, Virgin Mégastore

Fêter Halloween à Disneyland Paris
Du 2 octobre au 7 novembre, Disneyland vit entre frayer et bonne humeur macabre ! Magique et terrifiante, cette fête vous donnera l'occasion de plonger au cœur des traditions celtiques. Chaque visiteur pourra être maquillé et déguisé dans les ateliers situés à Frontierland. Deux soirées à thème sont proposées, les 30 et 31 octobre de 21 heures à 2 heures du matin. Au programme : des animations frissonnantes, des concerts diaboliques, des concours de déguisements. A minuit, un majestueux show pyrotechnique, au terme duquel la place centrale se transformera en discothèque géante.
Pour toute information : 01 60 30 60 30

HALLOWEEN

Faites votre choix

Choisissez entre tous ces objets celui qui fera le plus peur à vos amis pour fêter Halloween !!!



Yarks, c'est immonde !

Les Yarks ce sont ces têtes de sorcières, de morts ou de citrouilles qui vous raviront par leur aspect visqueux et gore à souhait. Lorsque vous les pressez dans votre main, vous pourrez les entendre gargouiller. Franchement, c'est carrément immonde !

Lansay. Prix : 39 F. Grands magasins.

Pour faire peur

Un kit pour confectionner vous-même des masques, des cartes et des décorations "spécial Halloween". L'atelier "pour faire peur" propose des accessoires très complets ainsi qu'un livret explicatif si vous avez besoin de conseils supplémentaires.

Canson. Prix : 35 à 40 F. Grandes surfaces ou papeteries.



L'araignée géante

Pour effrayer votre entourage, confectionnez vous-même cette immense araignée en papier crépon. Toutes les indications vous sont données pour un effet garanti. Liste des points de vente des magasins Dalbe proches de chez vous : 01 40 10 89 10. Aux mêmes endroits, vous pourrez également vous équiper en citrouilles.

Marie Frisson



Cette bande dessinée conte les mésaventures d'une chipie prénommée Marie. Entourée de monstres maladroits, de fantômes distraits ou de vampires malodorants, la petite Marie rêverait pourtant que quelqu'un lui fasse vraiment peur...

Editions Glénat. Prix : 55 F. Grandes surfaces ou papeteries.

Lance-fluide

Indispensable pour pénétrer dans le monde d'Halloween, ce lance-fluide fut d'abord l'accessoire de Spiderman pour l'aider à se déplacer. Grâce à lui, vous pourrez mitrailler à volonté sur le premier qui bouge sans risquer de le salir !

Lansay. Prix : 119 F. Grands magasins.



Les chaussettes diaboliques

Pour avoir le "total look" Halloween, ces chaussettes aux motifs terrifiants sont faites pour le monstre qui sommeille en vous... Idéal pour délirer avec vos copains ou effrayer (gentiment) votre petite sœur !

Orangina. Prix : 37 F. Grandes surfaces.



Le fantôme hurlant

Pour ceux qui rêvent d'un costume terrifiant, celui du fantôme hurlant sera parfait. Il vous suffit de revêtir cette robe avec ses franges pendouillantes le long des bras et un masque intégral de squelette pour déclencher une peur panique autour de vous !

Rubie's. Prix : 129 F. Grands magasins.



Glaciale Morticia

Sorti tout droit de l'univers désopilant de la Famille Addams, ce costume de Morticia fera sensation associé à un maquillage bien pâle, des lèvres rouge sang et à une perruque noire très longue.

Rubie's. Prix : 229 F. Grands magasins.

IDES
 TUCES
 LUTIONS
 S INFINIES
 RGIE INFINIE
 NS EXCLUSIFS
 EAUX SECRETS
 SAGES SECRETS
 TES LES ARMES
 TURES CACHÉES
 ONNAGES CACHÉS
 CTION DE NIVEAUX
 PURES PLUS RAPIDES
 ONNAGES BIZARRES
 ETC.

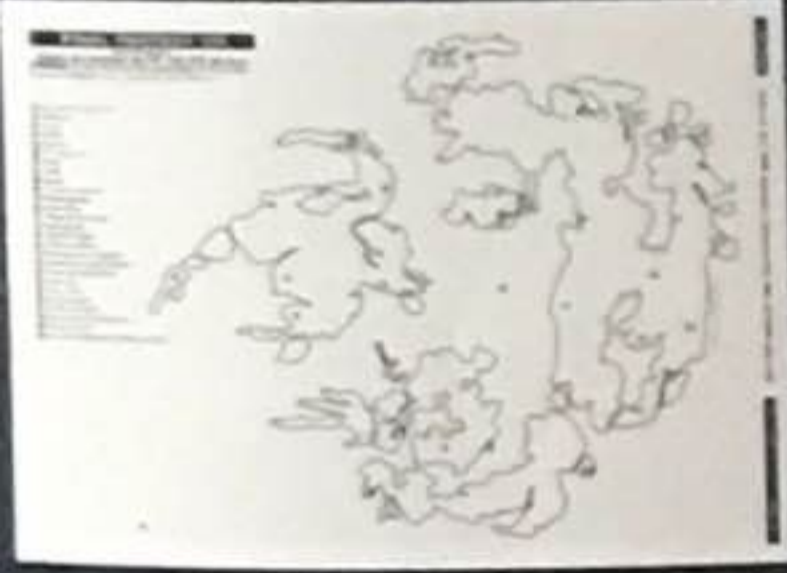
EXCLU: PAUSE

POUR ARRÊTER LE DÉFI-
 NENT D'UNE ASTUCE,
 PUYEZ SUR LA TOUCHE
 DE VOTRE TÉLÉPHONE.
 VOUS AUREZ TOUT LE
 APS DE NOTER L'ASTUCE
 LE BOUT DE SOLU-
 ON! RETAPEZ SUR LA
 UCHE 8 POUR RELAN-
 R. C'EST INDISPEN-
 BLE... ET EXCLUSIVEMENT
 SUR LE 0836688477!



EXCLU: PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET
 IDES DE JEU, SOUVENT
 XCLUSIFS, SONT DISPO-
 NIBLES À LA DEMANDE SUR LE
 3617 TIPS. VOUS LES RECE-
 VREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX
 OU DÈS LE LENDEMAIN PAR
 COURRIER, SELON VOTRE
 CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRA-
 TIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR
 LE 3617 TIPS!




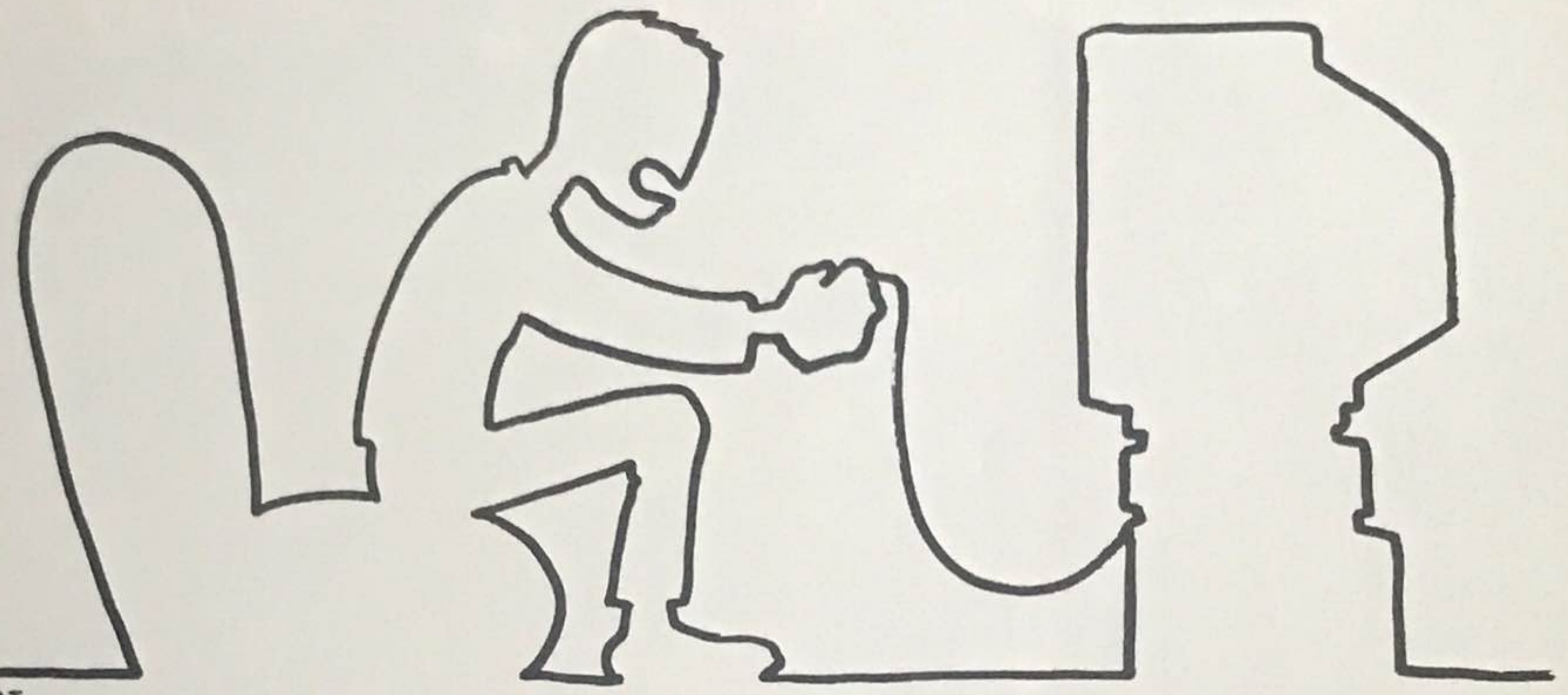
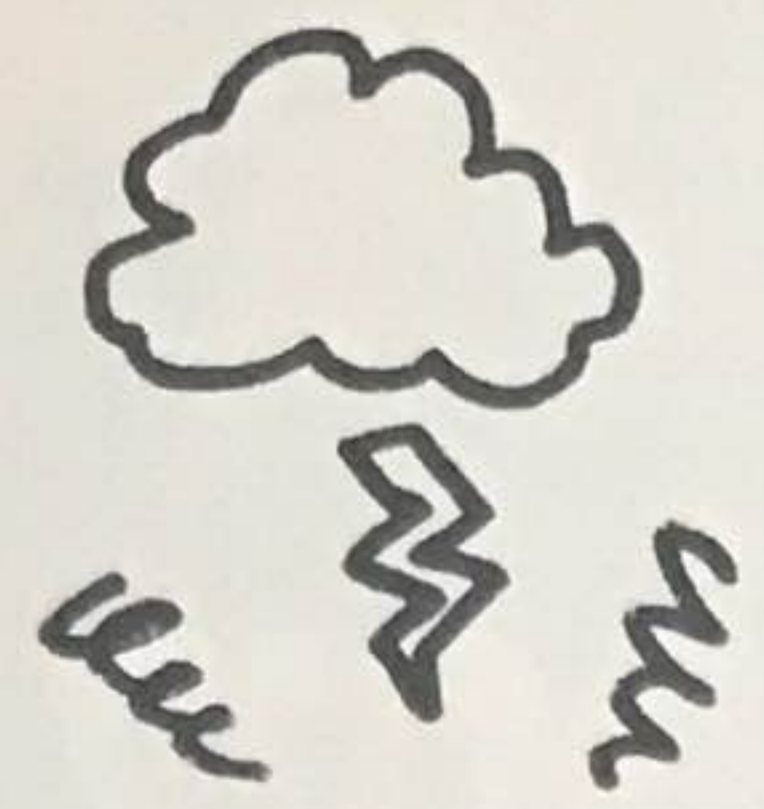
NOUVEAU!

JOUEZ ET GAGNEZ SUR LE 3615
 ARCAD OU LE 083668TIPS:
 • DREAMCAST • VOLANTS...



3615 ARCAD
 Jouez et gagnez!


 COMMENT RESTER INSENSIBLE À SA DÉTRESSE?



TOMKAT

TIPS®

L'anti-galère jeux vidéo!

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU
 TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS,
 PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR -PRESQUE- TOUS LES JEUX,
 MÊME LES PLUS RÉCENTS! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE.
 CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...) - PC - MAC

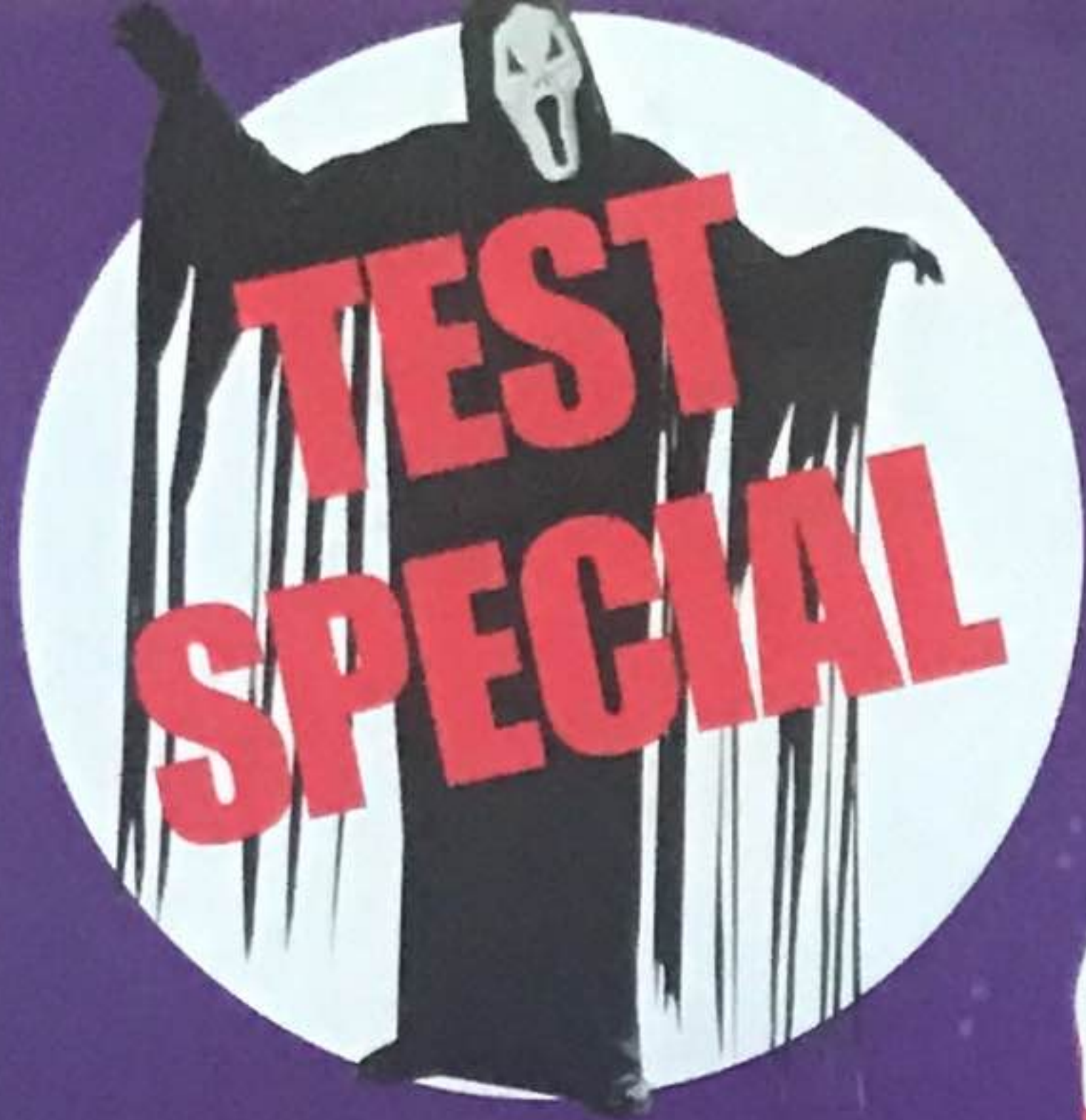
3617 TIPS **0836688477** **3615 TIPS**

L'anti-galère par FAX ou COURRIER

L'anti-galère par TÉLÉPHONE (8477->TIPS)

L'anti-galère par MINITEL

Pixtel 3615, 083668, 223F, 3617, 557F, TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console. * TIPS: tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.



HALLOWEEN

AIMEZ-VOUS AVOIR PEUR ?

Lorsque vous regardez un film terrifiant, êtes-vous du genre à fermer les yeux ou bien éprouvez-vous de délicieux frissons ? Préférez-vous la fête d'Halloween à celle de Noël ? Répondez vite à ce test pour en savoir plus sur vous face à la peur.

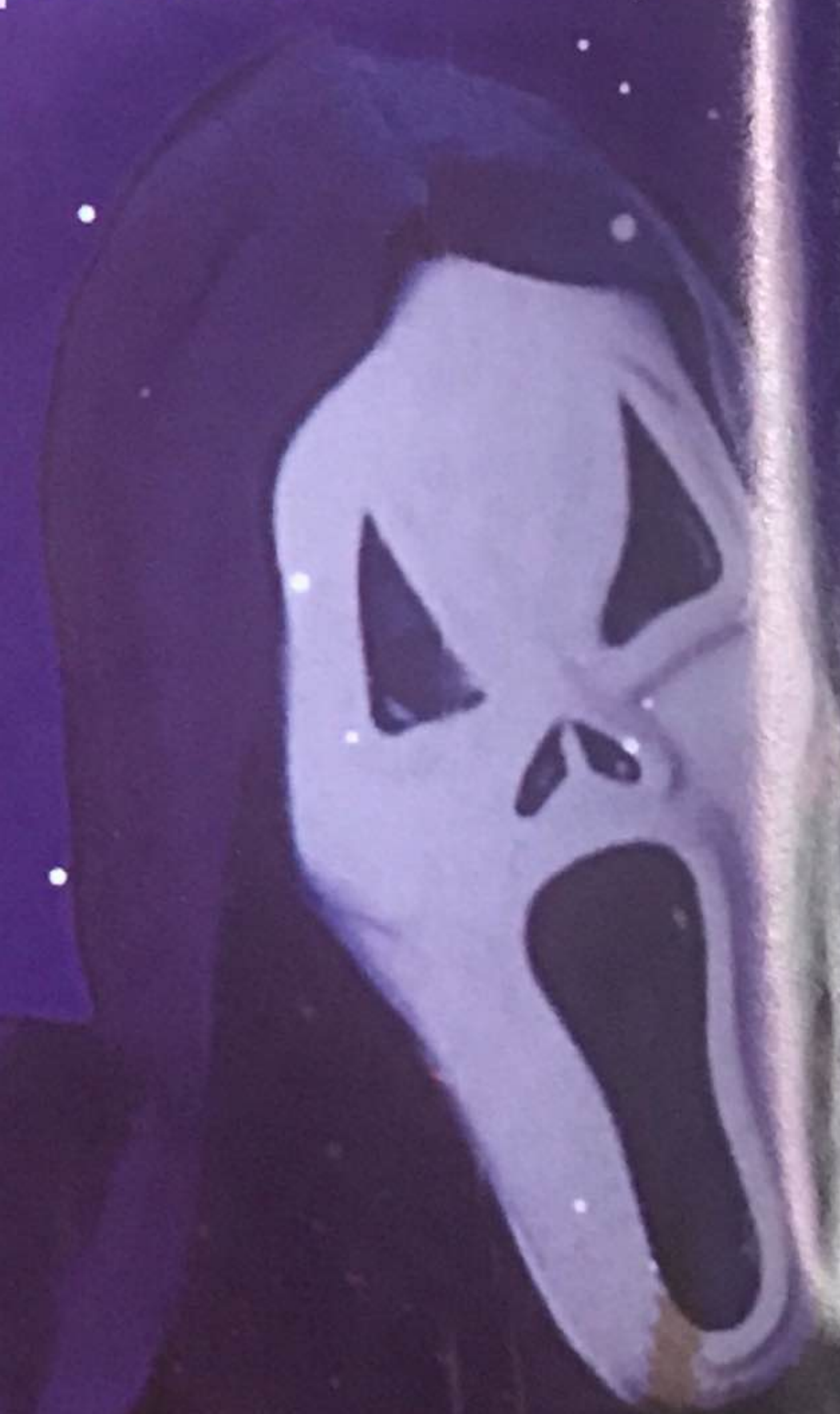
- 1 POUR HALLOWEEN, QU'ALLEZ-VOUS PRÉPARER ?**
- **A** Une citrouille que vous allez évider et transformer en bougeoir
 - **B** Un masque effrayant
 - **C** Un paquet de bonbons

- 2 QU'EST-CE QUI VOUS FAIT PEUR EN GÉNÉRAL ?**
- **A** Les résultats de vos devoirs faits en classe
 - **B** Tout ce qui vous surprend, tout ce que vous ne comprenez pas
 - **C** La vitesse, les précipices, les grands costauds, les fauves

- 3 LE SOIR DE HALLOWEEN, QUE FEREZ-VOUS ?**
- **A** Déguisé, vous irez chez vos copains
 - **B** Vous coucher comme les autres soirs
 - **C** Vous balader dans les rues avec vos parents

- 4 EN CAS DE COUPURE D'ÉLECTRICITÉ, VOUS...**
- **A** Vous pelotonnez dans les bras de votre mère
 - **B** Frôlez vos frères et sœurs et vous mettez à pousser des «hou ! hou !» de hibou
 - **C** Courez jusqu'au compteur pour rétablir l'électricité

- 5 VOUS VOUS TROUVEZ EN PLEINE CAMPAGNE LA NUIT, LE CIEL EST NOIR, VOUS...**
- **A** Sortez votre torche électrique et avancez d'un pas assuré
 - **B** N'osez pas poser un pied devant l'autre et demandez à quelqu'un de vous tenir par la main
 - **C** Vous cachez derrière un arbre et sautez sur tout ce qui bouge



COMPTEZ VOS POINTS

1 point pour chacune des réponses : 1c 2a 3b 4c 5a 6b 7c 8a 9b 10c 11a 12b 13c 14a 15b
 2 points pour chacune des réponses : 1b 2c 3a 4b 5c 6a 7b 8c 9a 10b 11c 12a 13b 14c 15a
 3 points pour chacune des réponses : 1a 2b 3c 4a 5b 6c 7a 8b 9c 10a 11b 12c 13a 14b 15c

RESULTATS

Vous obtenez de 1 à 15 points : La peur, vous n'en avez rien à battre. Par contre Halloween, c'est une fête, et là, vous ne donnez pas votre place. Vous adorez vous déguiser, inventer des masques et surtout manger des bonbons ! Tous les prétextes

sont les bienvenus pour vous amuser avec les copains. Vous ne savez pas plus d'où vient la tradition de Halloween, que vous ne vous indignez du côté commercial de la chose. Ce que vous aimez dans cette tradition, ce sont les cadeaux qu'elle génère. Une occasion de plus d'avoir des jouets et des friandises n'est pas pour vous dé-

plaire. Si les commerçants se mettent à inventer un Noël tous les mois, vous n'irez sûrement pas manifester dans la rue !
De 16 à 30 points : La terreur, vous préférez la répandre. Avoir peur ne vous plaît pas plus que ça. A l'occasion de la fête d'Halloween, vous préparez des masques, vous organisez des descentes

HOWEEN

IR OU FAIRE PEUR ?

6 QU'EST-CE QUI VOUS FAIT SURSAUTER ?

- A Les pétards
- B Les claques dans le dos
- C Une porte qui se ferme toute seule

7 A LA TOMBÉE DE LA NUIT, VOUS VOUS TROUVEZ SEUL CHEZ VOUS, UNE OMBRE SE PROFILE SUR LE MUR, VOUS...

- A Hurlez de peur
- B Vous cachez
- C Vous mettez à rire, vous dites : « Hé ! arrête ton bluff, je t'ai reconnu »

8 UNE GROSSE ARAIGNÉE SE TROUVE AU FOND DE LA BAIGNOIRE, VOUS...

- A L'écrasez d'un coup de talon
- B Restez pétrifié et tremblez de frayeur
- C L'attrapez et l'amenez sur les genoux de votre mère

9 QUEL GENRE DE BONBONS PRÉFÉREZ-VOUS ?

- A Ceux qui explosent dans la bouche, ceux qui ont de drôles de goûts
- B Les chewing-gums de préférence
- C Surtout ceux que vous ne connaissez pas

10 QUEL EST VOTRE CONTE DE FÉES PRÉFÉRÉ ?

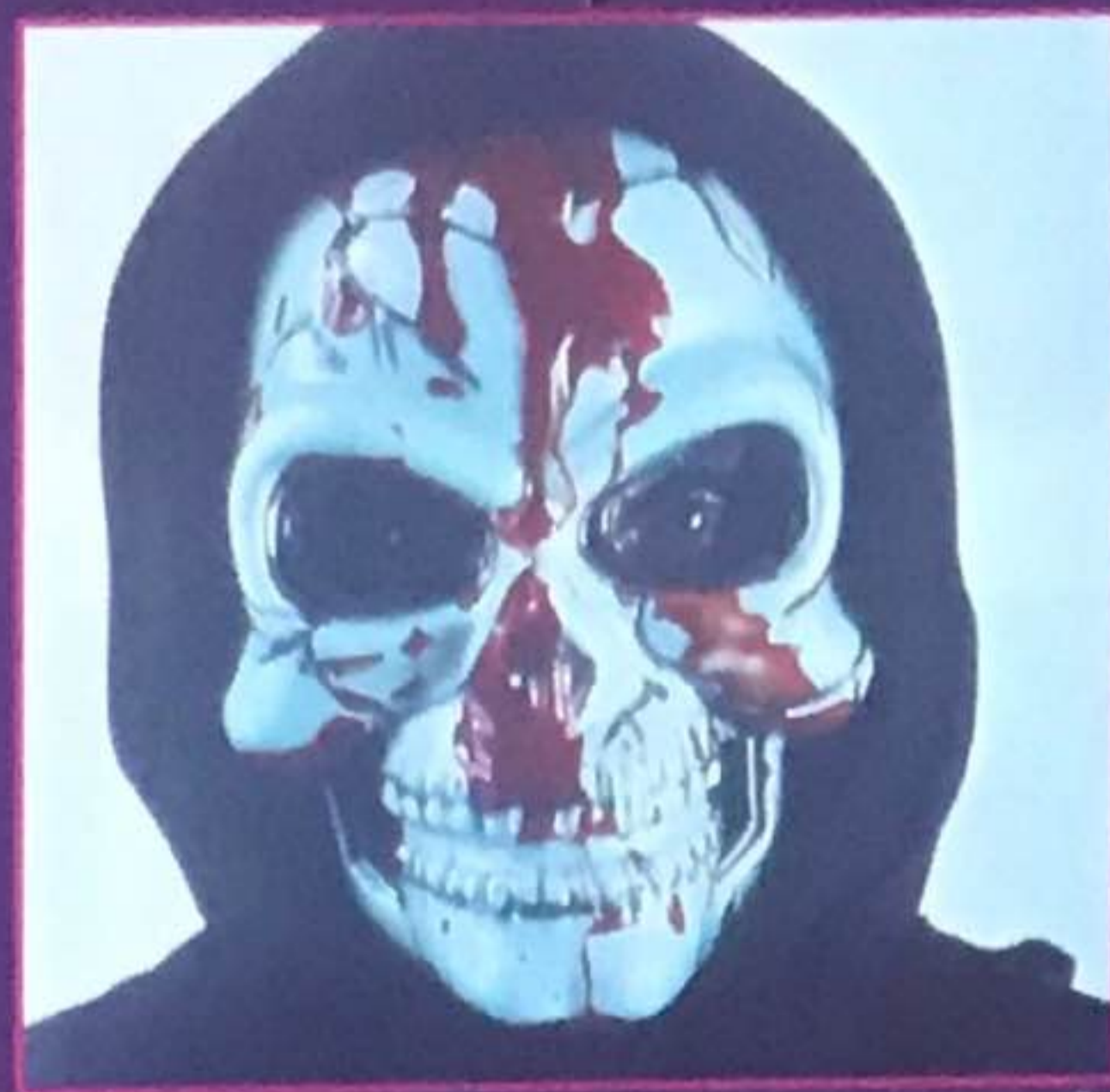
- A Blanche-Neige
- B Peter Pan
- C Pinocchio

11 TROUVEZ-VOUS QUE SE MOQUER DE LA MORT EST DE BON GOÛT ?

- A Si ça en amuse certains, ce n'est pas votre cas
- B Peut-être pas, mais ça vous fait hurler de rire
- C Les occasions de s'amuser ne sont pas si nombreuses, et la mort, ce n'est pas si terrible que ça au fond...

12 SI HALLOWEEN N'EXISTAIT PAS...

- A Il faudrait l'inventer
- B Ça ne vous perturberait pas plus que ça
- C Vous manqueriez un grand moment



13 HALLOWEEN, C'EST UNE FÊTE QUI EXISTE POUR...

- A Votre plus grand plaisir
- B Faire trembler la terre entière
- C Faire marcher le commerce

14 AVANT DE VOUS ENDORMIR, VOUS...

- A Lisez D. manga
- B Demandez à votre mère de vous lire des histoires à faire dresser les cheveux sur la tête
- C Racontez à votre petite sœur ou votre petit frère des histoires d'horreur

15 DES COPAINS SE JETTENT SUR VOUS ET VOUS MONTRENT LE POING POUR QUE VOUS LEUR OBÉISSIEZ, VOUS...

- A Ne vous laissez pas intimider
- B Vous plaignez à qui de droit
- C Ne trouvez pas leur attitude digne d'être humains, cette peur-là ne vous fait absolument pas sourire

chez les voisins pour récolter des bonbons à la pelle. Vous faites sursauter vos copains et ça vous fait hurler de rire quand elles se mettent à trembler dans leurs chaussures. Devenir la victime des plaisanteries macabres de vos copains vous fait beaucoup moins rire. Vous détestez vous faire piéger par ceux qui vous tombent dessus la nuit tombée en agitant des draps blancs.

Plus de 30 points : Avoir peur, vous adorez ça. Plus les copains vous surprennent

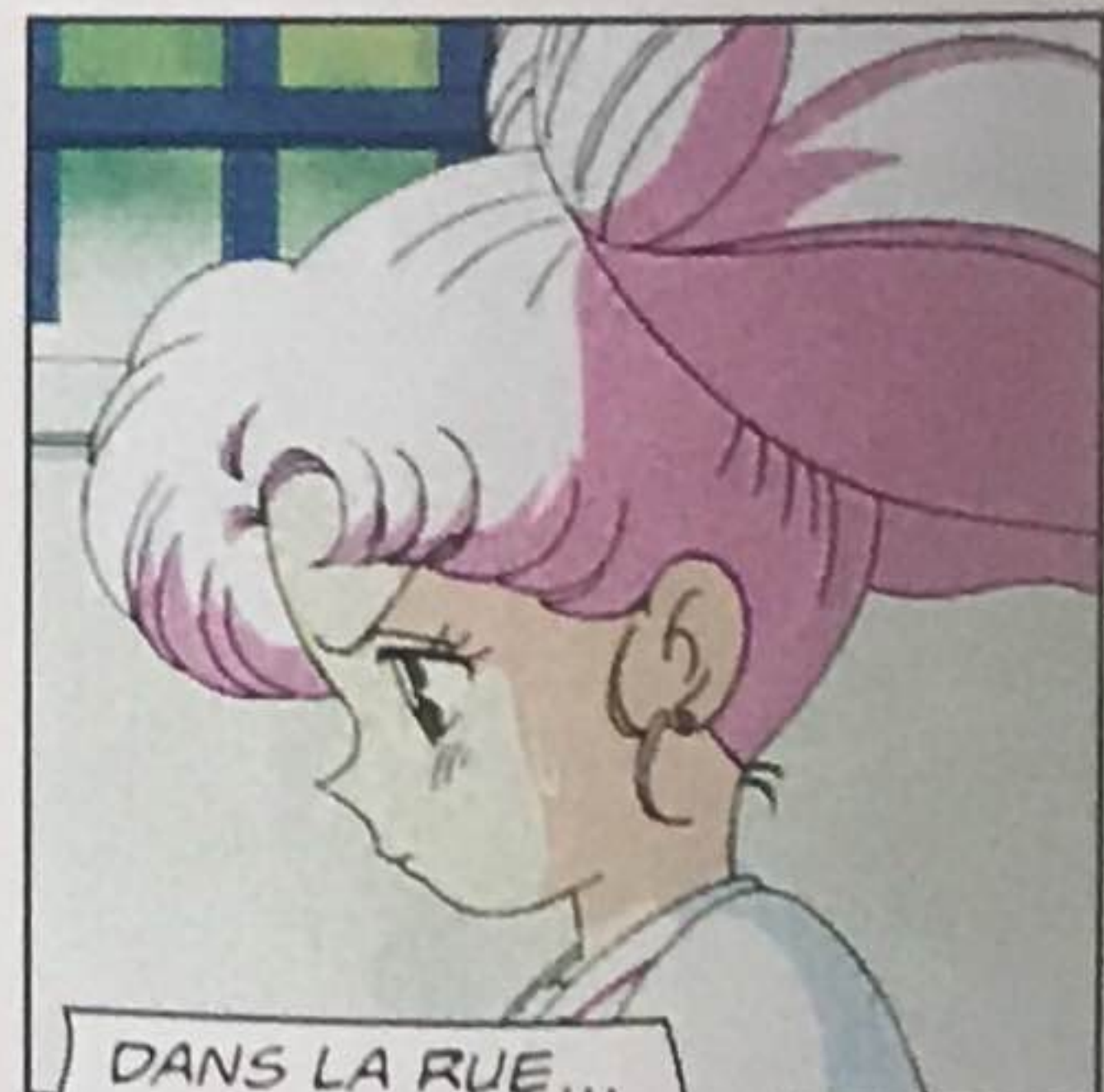
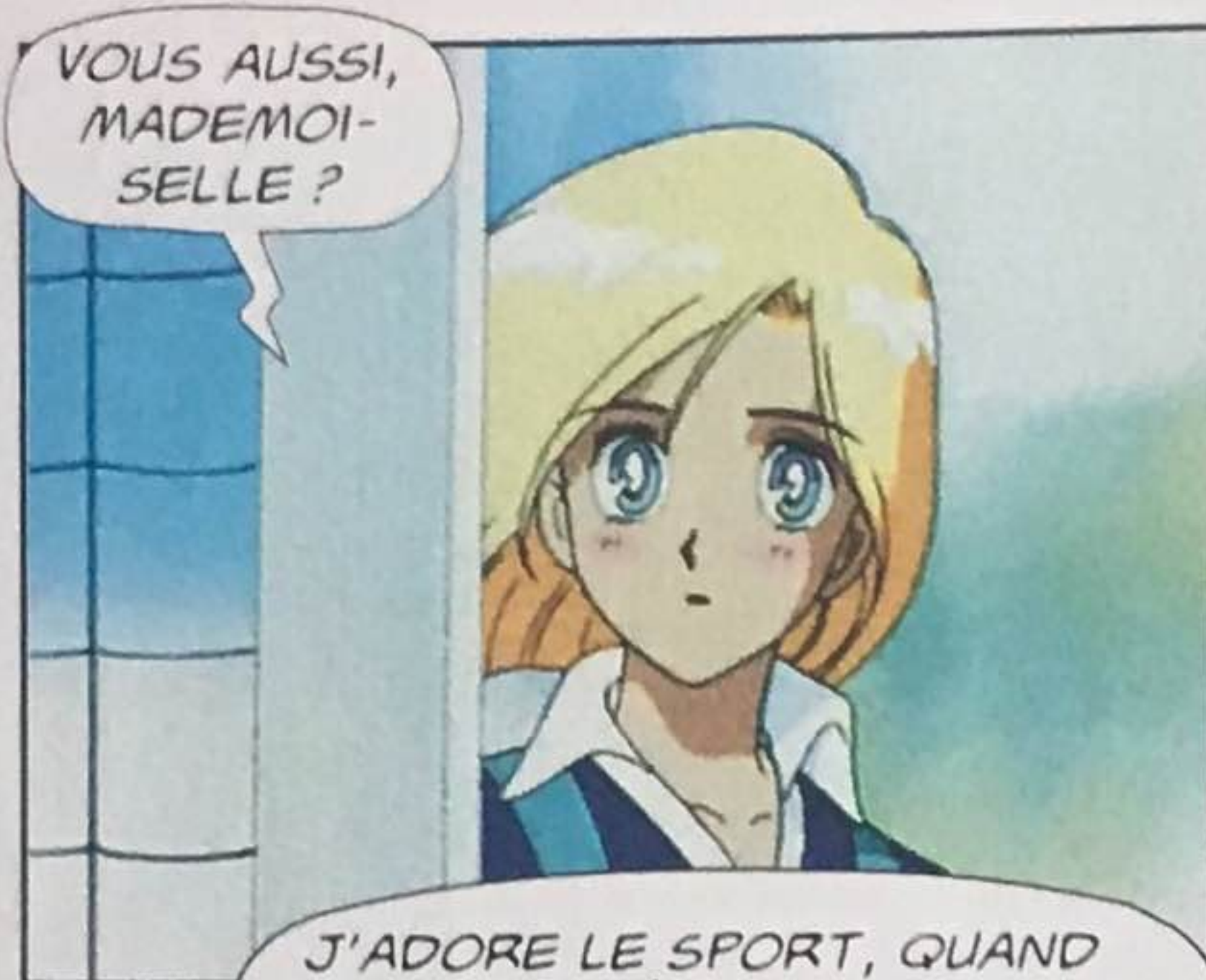
et plus vous rigolez. Sur le coup, vous frémissez, avec des frissons bien réels et puis, comme vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une plaisanterie, vous vous sentez soulagé(e) et vous riez de bon cœur. Plus vos copains font preuve d'ingéniosité pour vous flanquer la trouille et plus vous les aimez. A l'heure où il fait froid, que la nuit envahit tout très vite, vous adorez les histoires qui font peur avant de vous endormir. Vos rêves sont peuplés de vampires, de reve-

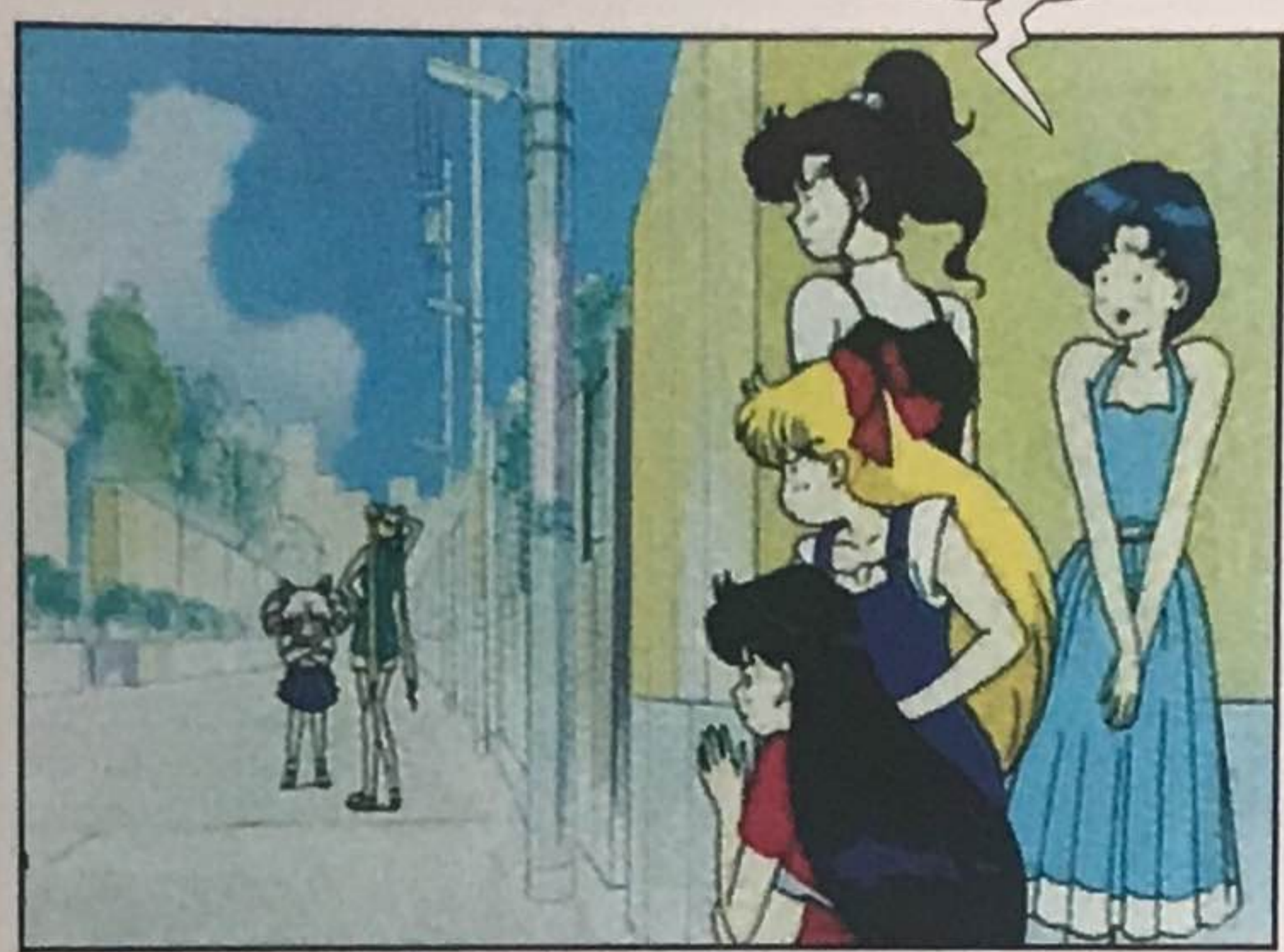
nants, de monstres plus horribles les uns que les autres. Vous aimez trembler d'effroi et vous ne ratez pas une diffusion de la série « X-Files ». Par contre, vous détestez que l'on cherche à vous terroriser avec de la violence ; cette peur-là, vous la rejetez, elle est malsaine, ne se transforme jamais en franche rigolade comme celle générée par les déguisements représentant de répugnants fantômes.

Sailor Moon

Question de confiance (2)

Résumé : Robert attend Camille... Celle-ci ne vient pas ! Une fois de plus, le monstre du cirque va frapper ! Et Pégase est-il vraiment celui qui occasionne tant de graves accidents ?







JUSTEMENT, C'EST UNE BONNE OCCASION DE FAIRE CONNAISSANCE !



TU ES MAL ÉLEVÉ DE T'EN ALLER COMME ÇA !



VOUS NE VOUS SOUVE-NEZ PAS, JE VOUS AI DIT QUE J'ATTENDAIS QUELQU'UN !



OH !



UN...



DEUX...



AH AH !!

TROIS...



ROBERT ! NOTRE ENNEMI EST LÀ !



POUVOIR DU PRISME LUNAIRE TRANSFORME-MOI !



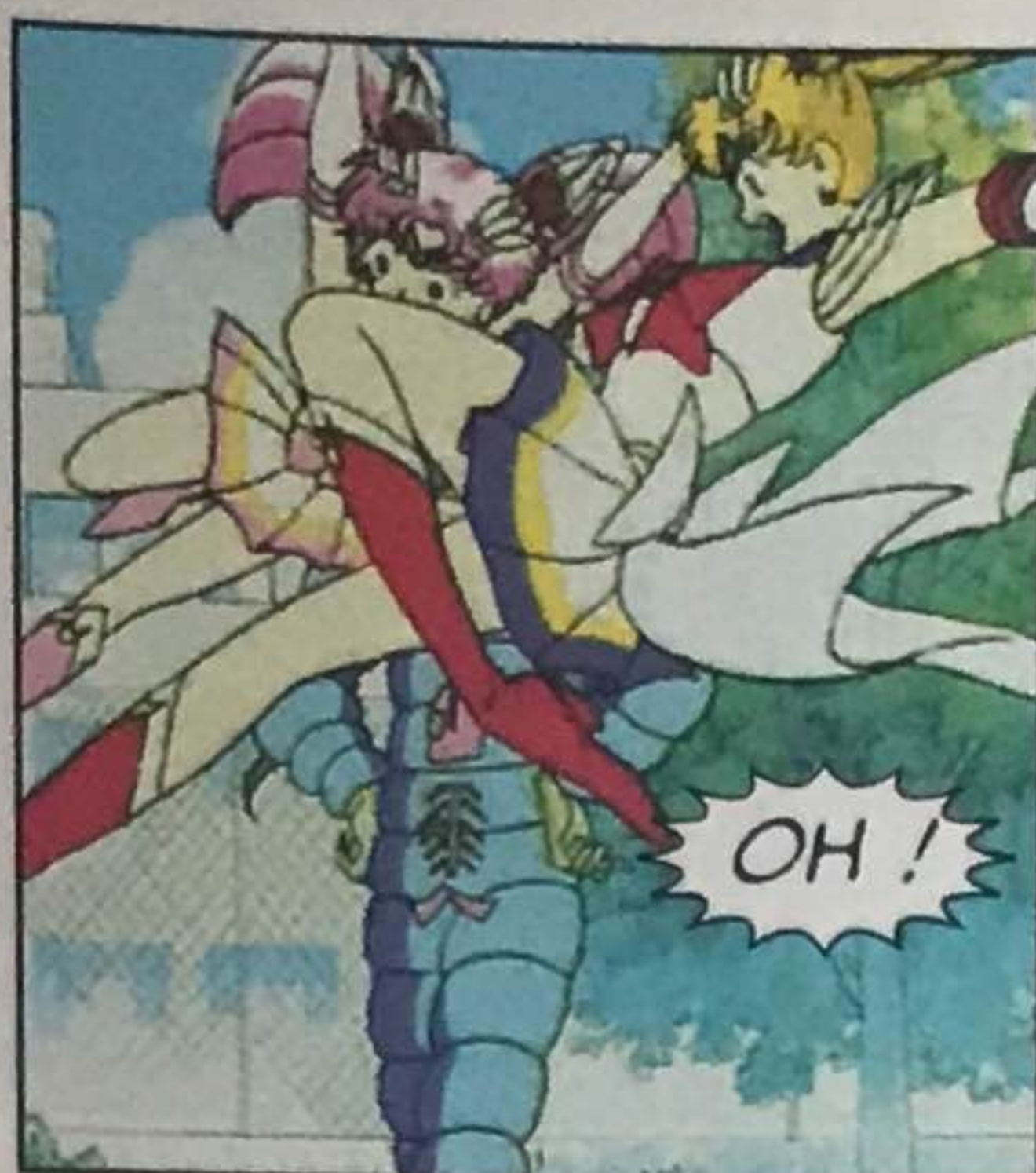
COMME TU AS ÉTÉ TRÈS DÉSAGRÉABLE ET QUE JE N'AI PAS TROUVÉ PÉGASE, JE VAIS T'ÉLIMINER !



ARRÊTE ! TU AS EU TORT DE T'EN PRENDRE À UN ENFANT, ON NE PEUT TE PARDONNER !



RAVIE DE VOUS VOIR !



PÉGASE EN VOULANT DÉLIVRER CAMILLE S'ÉCRASE SUR CE DÔME !



OH !



TOURNEZ MANÈGE !



COMME C'EST DOMMAGE, PÉGASE NE PEUT VOUS DÉLIVRER !



VOUS VOUS RENDEZ COMPTE TOUT EST CONTRE VOUS !



REGARDEZ, PÉGASE EST LÀ !



IL EST TROP TÔT POUR LE SAVOIR ! EN ATTENDANT ...



ÉCLAIR SUPRÊME, AGIS TOUT DE SUITE !



ARME DU FEU, AGIS TOUT DE SUITE !



RATÉ !



SI J'ARRIVE À ME DÉBARRASSER DE TOI SAILOR MOON, MA TÂCHE SERA PLUS FACILE !



OH !





LE MONSTRE DU CHAPITEAU DISPARAÎT ALORS !

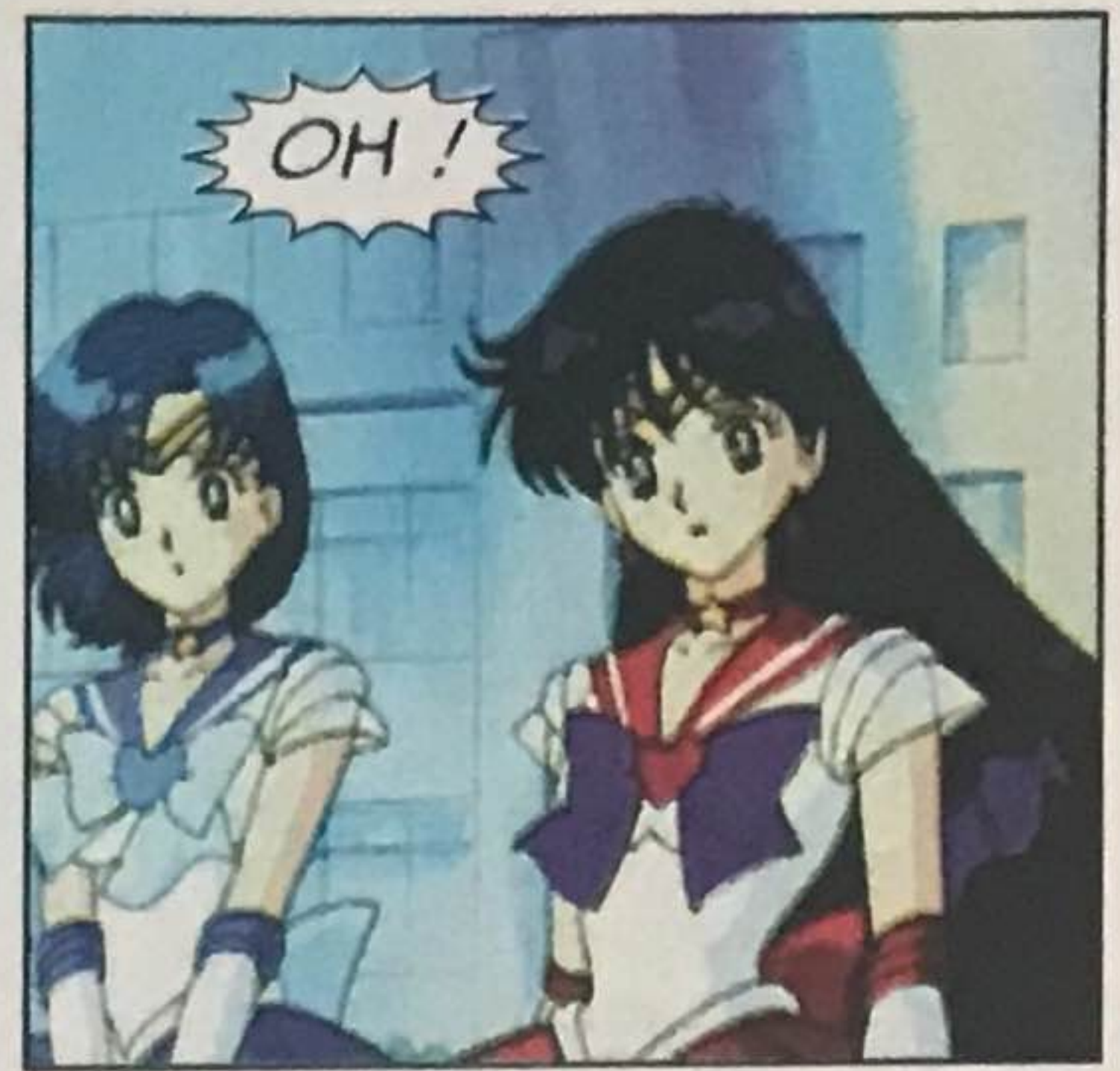




HEUREUSE !



MERCI DE M'AVOIR FAIT CONFIANCE !

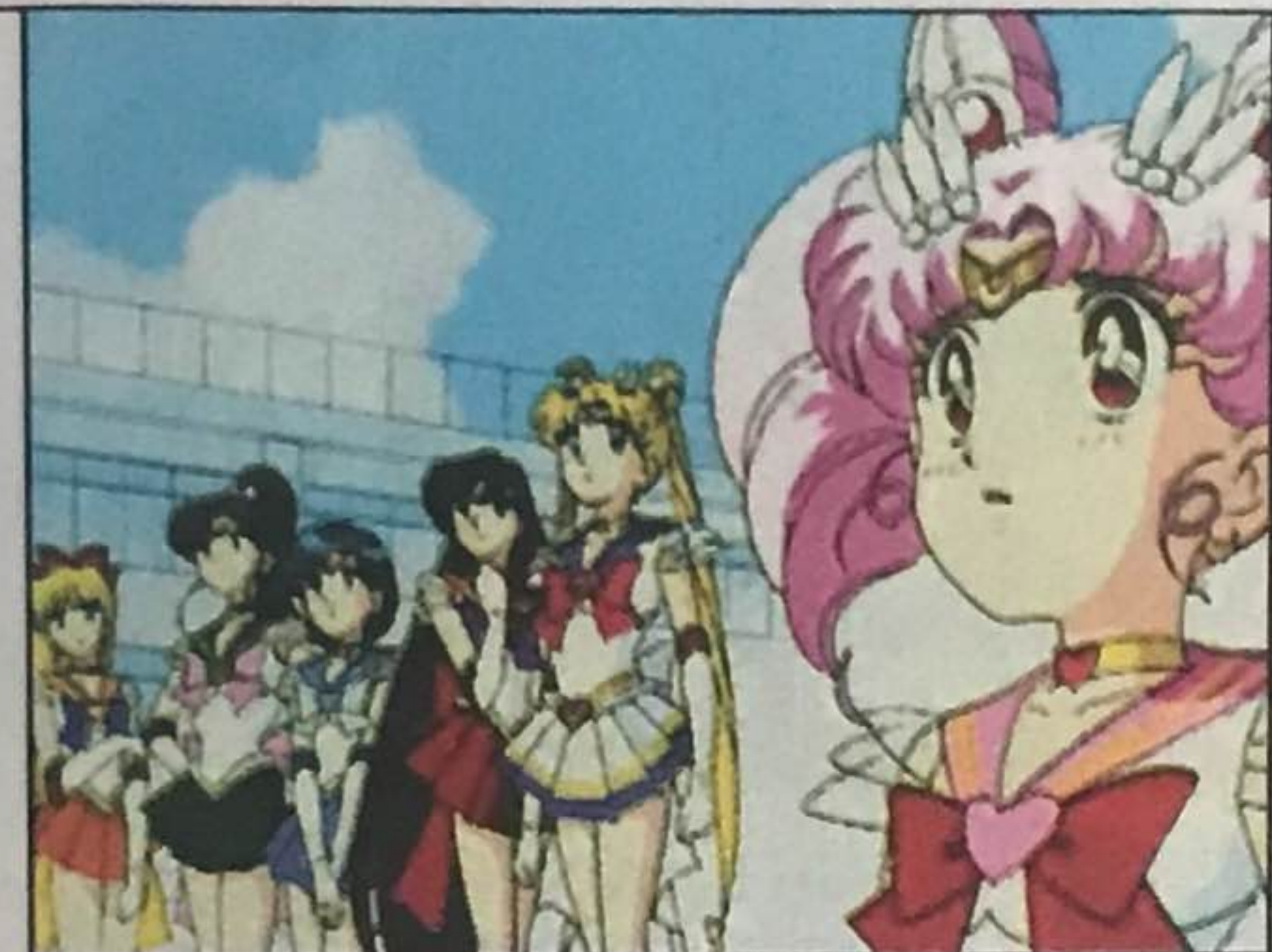


OH !



PÉGASE S'EN VA ALORS !

LES FILLES LE REGARDENT S'ENVOLER !



PÉGASE...



NE M'EN VEUX PAS, JE T'AIME BEAUCOUP, MAIS JE NE PEUX SORTIR AVEC TOI !



C'EST DOMMAGE ! C'EST LA PREMIÈRE FOIS QU'UNE FILLE ME DIT NON !



JE SUIS DÉSOLÉE !



ES SANS DOUTE TRÈS AMOUREUSE DE QUELQU'UN !



IL FERAIT UN TRÈS JOLIE COUPLE ! C'EST AGAÇANT, JE N'ENTENDS RIEN D'ICI !



ÇA SUFFIT, MAINTENANT RENTRONS CHEZ NOUS !

PLEINS FEUX SUR...

INSPECTEUR GADGET

Jusqu'à présent, Gadget était un inspecteur hyper farfelu, héros d'un dessin animé très populaire, qui pourchassait l'ignoble Docteur Mad. Cette fois, l'Inspecteur Gadget arrive dans un film où vous allez découvrir les origines de ce policier peu ordinaire.

A gagner

10 montres
20 T-shirts



20 casquettes

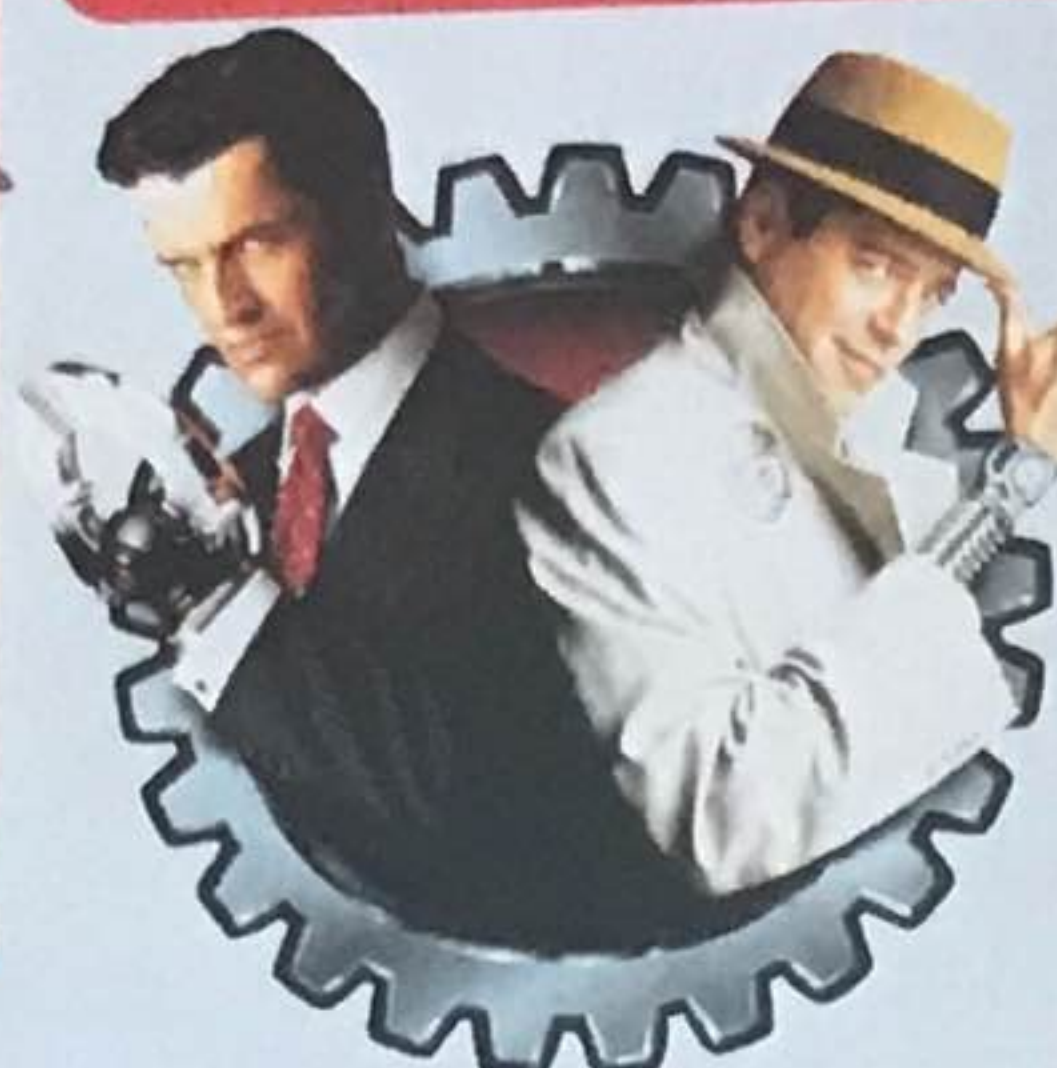


10 lunettes

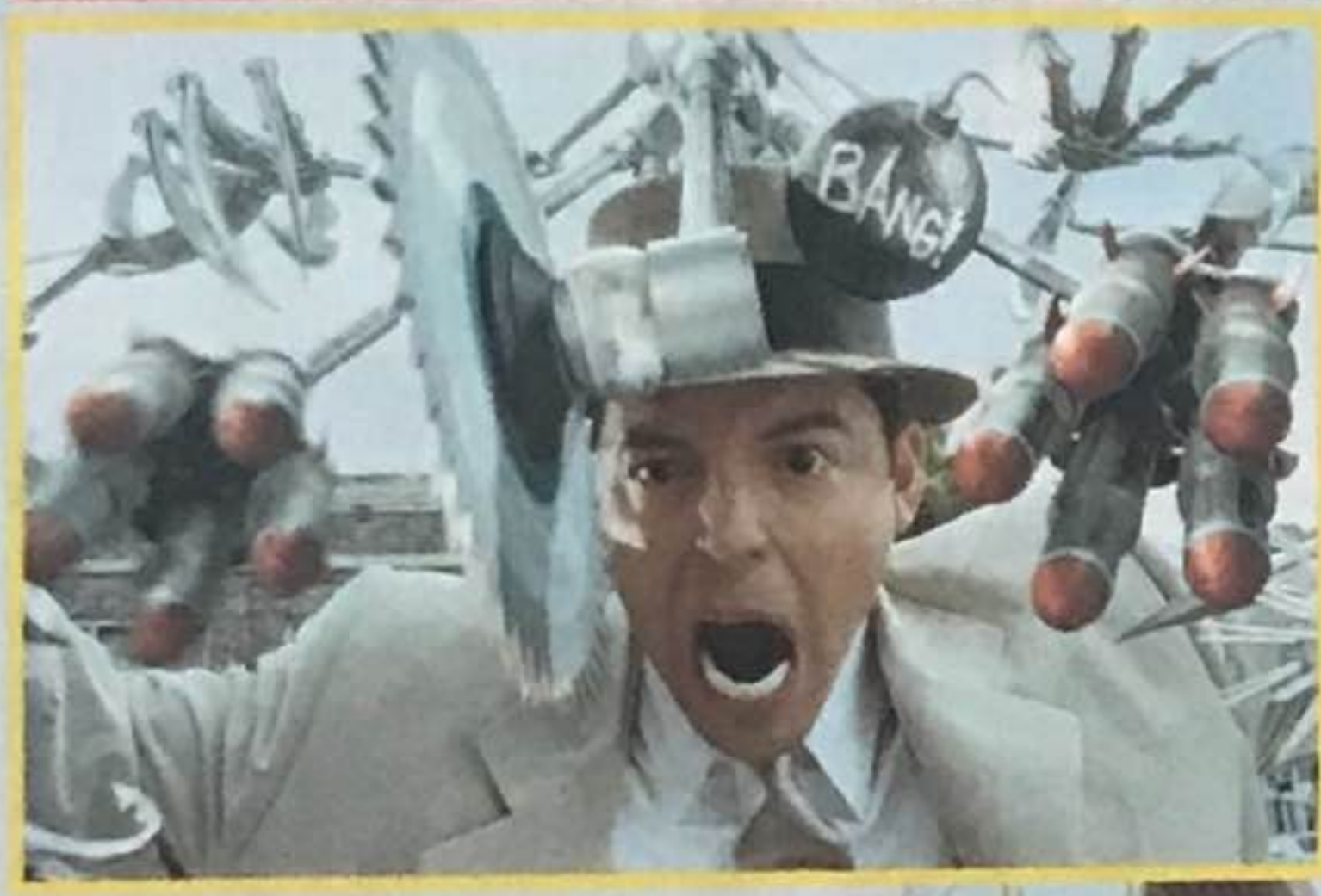


& 20 pistolets à ressort

Pour gagner Répondez à la question ci-dessous et envoyez vite le bulletin-réponse
Le dessin animé a été diffusé la première fois en 1983 en 1990 en 1970



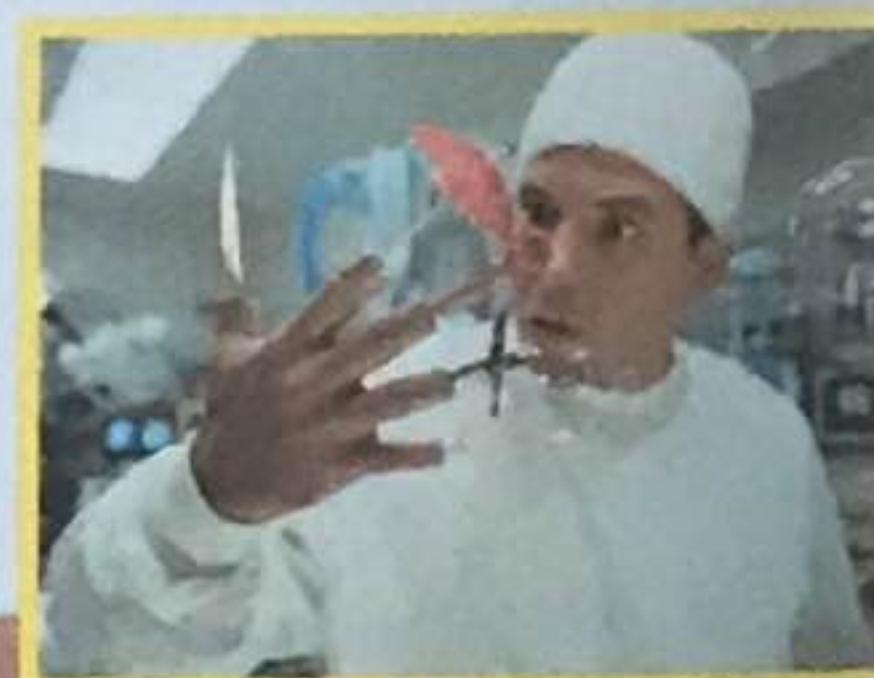
Un conseil : restez pendant le générique de fin pour découvrir ce que deviennent les héros et pourquoi ils sont comme cela dans la série télé.



Beaucoup de dessins animés ou bandes dessinées sont adaptés au cinéma, mais très peu respectent l'original qui les a inspirés. "Inspecteur Gadget" est une exception. Et le film est beaucoup plus passionnant que le dessin animé. Bien que le début soit un peu

lent, après on ne s'ennuie pas une seconde. L'arrivée de la Gadgetomobile change le film du tout au tout. Très inspirée de "K2000", non seulement elle parle avec un langage de banlieue mais, en plus, elle a énormément d'humour. L'Inspecteur

Gadget lui-même, joué par Matthew Broderick, est beaucoup plus convaincant en héros farfelu que son alter ego du dessin animé.



BULLETIN-REPONSE
A envoyer à : D. manga "Jeux"
93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex

Les premières bonnes réponses seront récompensées. Bonne chance !

Le dessin animé a été diffusé pour la première fois en :

.....

NOM.....

PRENOM.....

RUE.....

.....

VILLE.....

CP.....

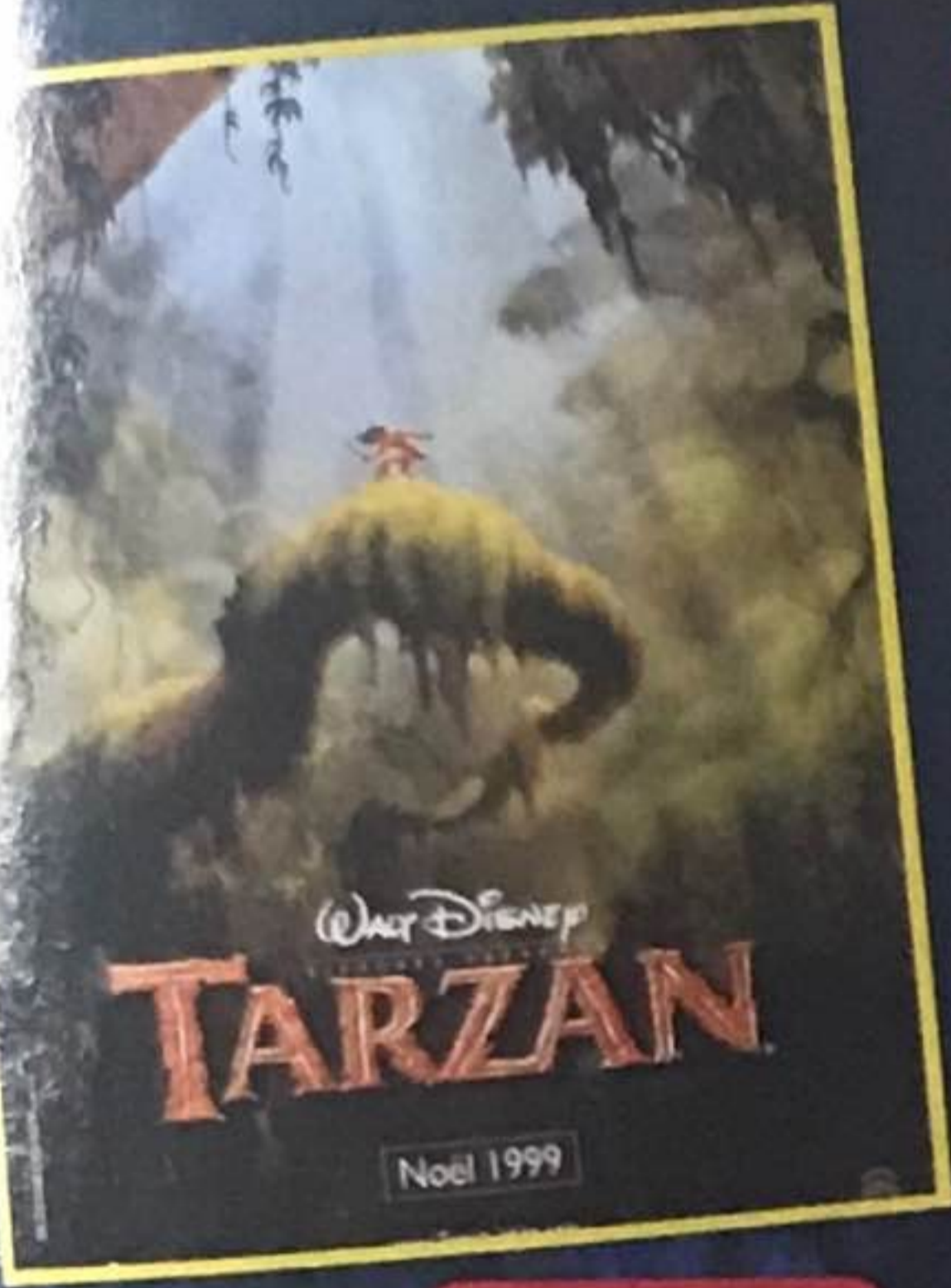


Actuellement dans les salles

PLEINS FEUX SUR...

TARZAN

Chaque année, les Studios Walt Disney nous proposent un nouveau dessin animé très différent du précédent. Cette année, ils sont surpassés et nous gratifient d'une œuvre magistrale.



NOTRE AVIS

Le film est riche en scènes d'action comme celle du combat entre Tarzan et Sabor qui vous laisse cloués sur votre fauteuil. La nouvelle production Walt Disney est aussi un très beau message contre l'indifférence et le rejet de ceux qui sont différents.

L'HISTOIRE

Après que leur bateau ait échoué au large de la jungle africaine, un couple de naufragés et leur bébé se sont installés dans une maison de fortune au milieu de la faune sauvage. Sabor, le plus cruel des léopards, pénètre dans leur refuge et élimine les parents du nouveau-né. Kala, une mère gorille qui a perdu son fils, est attirée par les rires de l'enfant. Elle entre dans la maison et le sauve in extremis des griffes du fauve. Elle va adopter le petit d'homme et le surnommer Tarzan (qui signifie "singe blanc"). Les années passent... Et tout va basculer pour Tarzan le jour où un groupe d'explorateurs, mené par la jolie Jane, entre dans sa vie. Tarzan va alors comprendre pourquoi il est si différent des gorilles de son clan.



Sortie le 24 novembre

A gagner

10 sacs à dos

20 porte-clés



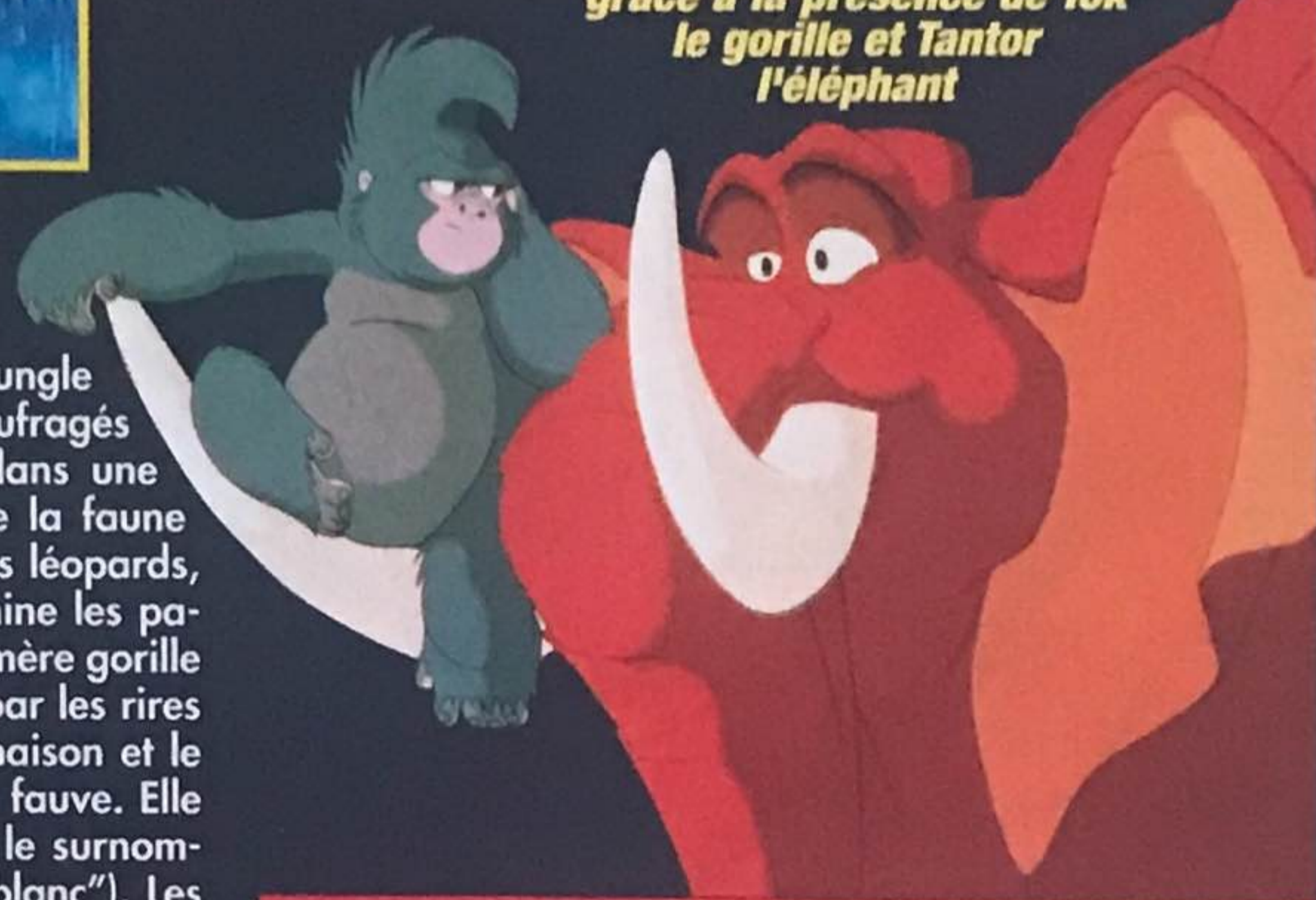
10 T-shirts

& 20 jeux de 6 cartes postales du film

Pour gagner Répondez à la question ci-dessous et envoyez vite le bulletin-réponse

Le chef du clan des gorilles s'appelle
Cherka Kerchak Karshak

Un film très drôle, grâce à la présence de Tok le gorille et Tantor l'éléphant



BULLETIN-REPONSE

A envoyer à : D Manga "Jeux"
 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex

Les premières bonnes réponses seront récompensées. Bonne chance !

Question : le chef du clan se nomme

.....

NOM.....

PRENOM.....

RUE.....

.....

VILLE.....

CP.....

DRAGON
BALL *GT*



LE GUERRIER DU SOLEIL

Nous sommes maintenant à l'épisode 54 de la série. Sangoku, Pain et Giru parcourent le monde à la recherche des sept boules de cristal devenues des Dragons Noirs maléfiques. Ils ont tous un pouvoir lié à la nature. Les premiers que Sangoku a affrontés étaient, en moyenne, assez faibles ou lâches. Sangoku va maintenant devoir combattre un ennemi très sérieux, égal à Cell.

Sangoku, Pain et Giru continuent à parcourir le monde à la recherche des boules de cristal. Giru se met tout à coup à hurler et signale à ses compagnons une nouvelle Dragon Ball. Il a du mal à la localiser précisément. Il se contente de leur indiquer une ville en ruine située à proximité. Pain est très énervée du fait que Giru ne sait pas exactement où se trouve la boule. Elle pense qu'il est cassé et, comme d'habitude, elle s'en prend à lui.

De son côté, Sangoku, qui meurt de faim, perd de plus en plus ses forces. Tout en parlant à Giru, Pain remarque quelque chose d'étrange. Elle interpelle son grand-père et lui dit que le Soleil grandit à vue d'œil. A cause de la chaleur qui devient de plus en plus insupportable, ils sont contraints de se reposer dans la ville. Sangoku, qui poursuit cependant ses recherches, entre dans un bus où il espère trouver la boule de cristal.

Pain lui fait remarquer qu'une chose rouge s'est extraite du soleil et fonce sur le bus. Ce dernier explose laissant Sangoku K.O. par terre. Après être revenu à lui, il remarque un être vivant derrière la brume formée par la chaleur...

Sangoku doit faire face à un Dragon Noir, Suu Shéron, qui a le pouvoir du Soleil



Sangoku lui demande s'il est l'un des Dragons Noirs. La température se met alors à baisser, ce qui permet à Sangoku et Pain de voir à quoi ressemble leur nouvel ennemi.

A LA CONQUÊTE DE LA BOULE 4

De couleur rouge, il a l'apparence d'une gargouille et s'appelle Suu Shéron. Il représente la boule numéro 4. Sangoku lui dit que cette Dragon Ball appartenait à son grand-père. Suu Shéron refuse de la lui donner, en stipulant que, s'il la veut, il devra la lui arracher des mains. Pain prend la parole et dit à son grand-père qu'elle va s'occuper de lui. Etant donné que les autres Dragons qu'ils ont attaqués étaient tous faibles, elle est persuadée de

pouvoir le battre avec seulement la moitié de son énergie. Avant que Sangoku ait eu le temps de lui dire que ce guerrier était différent des autres, elle fonce sur lui et se fait mettre hors combat en un seul coup. Sangoku, qui voit sa petite fille inconsciente dans les bras de Suu Shéron, vole à son secours.

A son grand étonnement, Suu Shéron pose Pain pour qu'elle ne soit pas blessée et s'éloigne d'elle pour affronter Sangoku. Notre héros prend conscience que Suu Shéron est un guerrier noble et honnête. Il défie Sangoku en combat singulier dont le vainqueur sera le seul survivant. Avant que leur affrontement ne commence, Sangoku demande à Suu Shéron d'où il vient. Il lui raconte son histoire et explique que son pou-

voir provient de l'énergie négative du démon Piccolo, autrement dit Satan Petit Cœur. Il est né quand ce dernier a fait le vœu d'obtenir la vigueur et la jeunesse éternelles. Le combat commence, et Sangoku fait une autre constatation : Suu Shéron est un vrai guerrier, à la différence de ses autres ennemis. Son pouvoir lui permet d'adapter la température de son corps à celle du Soleil. S'il le veut, Suu Shéron peut atteindre 6000°.

Sangoku va très vite s'en rendre compte en faisant sa première attaque. A peine a-t-il touché son adversaire

de la chaleur dégagée par son ennemi, ne cesse de se plaindre tout en jouant au chat et à la souris avec lui. Las de ce jeu, Suu Shéron finit par le saisir et le frapper. Sangoku, qui n'a plus de forces à cause de sa grande faim, se débat tant bien que mal. Il réussit à s'échapper et lance aussitôt un Kaméhamé contre le dragon qui l'évite sans mal. Excédé du fait que Sangoku ne se bat pas sérieusement, Suu Shéron se met à lui lancer des centaines de boules de feu.

Dans une autre partie de la ville, Giru aide Pain à se relever tandis que de la glace

Suu Shéron peut modifier son métabolisme pour atteindre les 6000° Celcius !



Pain, assommée par Suu Shéron, reste inconsciente et est enlevée par un mystérieux guerrier

que son poing se met à s'enflammer. Suu Shéron s'envole et se place devant le soleil. Profitant du fait que Sangoku est ébloui et incapable de riposter, il se met à lancer des boules de feu sur notre héros qui tente, avec grande difficulté, de se protéger. Il se rend alors dans un hôtel situé à proximité afin de s'y cacher.

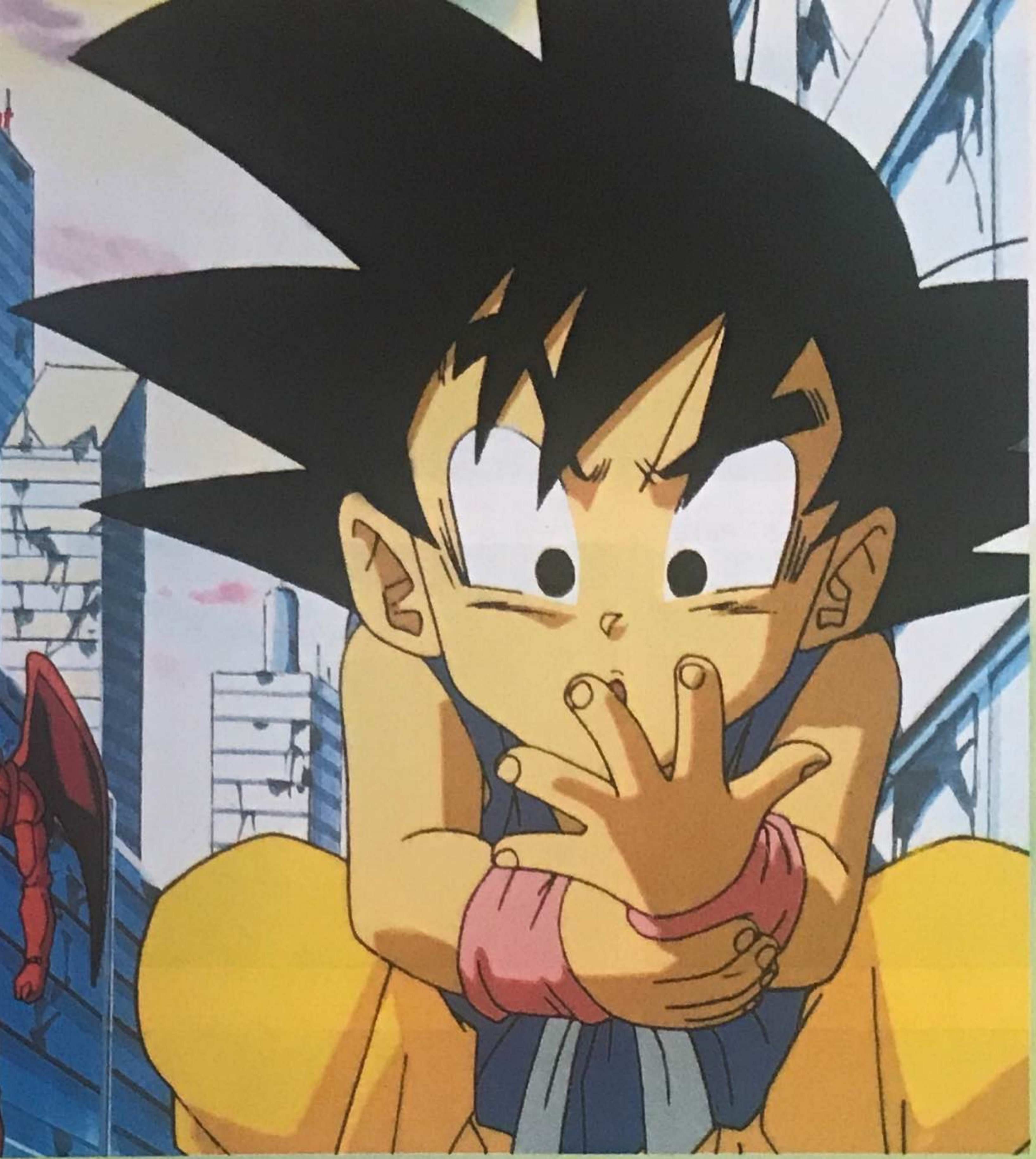
AU JEU DU CHAT ET DE LA SOURIS

Suu Shéron va le suivre et se mettre à fouiller toutes les pièces. Marchant d'un pas lourd et presque mécanique, il finit par rattraper Sangoku qui s'enfuit et cherche une autre cachette. Suu Shéron va systématiquement trouver tous les lieux où il se réfugie. Sangoku, qui, en plus d'avoir très faim, souffre terriblement

se répand autour d'eux. Tout à coup, une chose semblant invisible frappe Giru, le laissant presque hors circuit. Il se met à hurler "Danger ! Danger !", jusqu'à ce qu'il cesse de fonctionner. Un nouveau guerrier sort de l'ombre et fait son apparition. Il ressemble à s'y méprendre à Suu Shéron.

La seule chose qui le caractérise est sa couleur bleue le différenciant de l'autre guerrier qui se bat actuellement dans les égouts de la ville contre Sangoku. Il suit attentivement le combat tout en gardant Pain à sa merci. Suu semble avoir perdu Sangoku qui, en fait, se cache sous ses pieds dans les profondeurs des égouts. Suu finit par comprendre et, furieux, saisit une plaque d'égout avec laquelle il frappe Sangoku.

**Sangoku ne peut pas
toucher le Dragon car
celui-ci est aussi brûlant
que le soleil**



Ce dernier, qui a très mal à la tête, se met à courir dans les couloirs. Se frayant un passage à travers l'eau, Sangoku prend conscience qu'ici il ne sent plus l'énergie de Suu Shéron qui finit par le rattraper dans une voie sans issue. Un immense ventilateur, prenant tout le mur, bouche le passage.

L'ULTIME TRANSFORMATION

Découvrant qu'il n'y a aucune autre sortie, Sangoku se lance sur les pales du ventilateur et réussit à passer à travers. Il se retrouve à la surface, toujours suivi par le Dragon Noir. Ce dernier commence à avoir pitié de Sangoku qu'il trouve très lâche. Il décide d'abréger ses souffrances et prépare son énergie. Il se concentre afin de lancer

son assaut final sous forme d'une forte boule de feu. Sangoku, qui avait fait tout cela dans le dessein d'analyser son ennemi, comprend enfin en quoi cet ennemi est différent des autres qu'il a combattus : le pouvoir de ce Dragon Noir est une émanation du celui du Soleil. Suu lance un rayon lumineux de feu sur Sangoku qu'il esquive sans mal. Après avoir compris que le Dragon tire son énergie de la lumière du Soleil, notre héros découvre la contre-attaque appropriée. Le Taiyo Ken, plus connu sous le nom de Morsure du Serpent, est le seul moyen de l'arrêter. Il s'agit de l'attaque de Tenchin Han consistant à créer, avec son énergie propre, une lumière très forte qui éblouit les adversaires. Sangoku s'exécute et amplifie le pouvoir de

Suu Shéron en espérant le mettre en surcharge. Le Dragon Noir rit devant la crédulité de notre héros. La peau de Suu se met à craquer, laissant la place à une nouvelle apparence de couleur jaune. Il vient d'accéder à sa

transformation ultime. Maintenant, il est l'égal du Soleil. Voyant son erreur, Sangoku décide de prendre le combat au sérieux et se transforme en Super Guerrier 4. Un nouvel affrontement est sur le point de se dérouler...



Suu Shéron est obligé de courir dans toute la ville pour retrouver Sangoku qui, par peur d'être brûlé, change sans arrêt de cachette

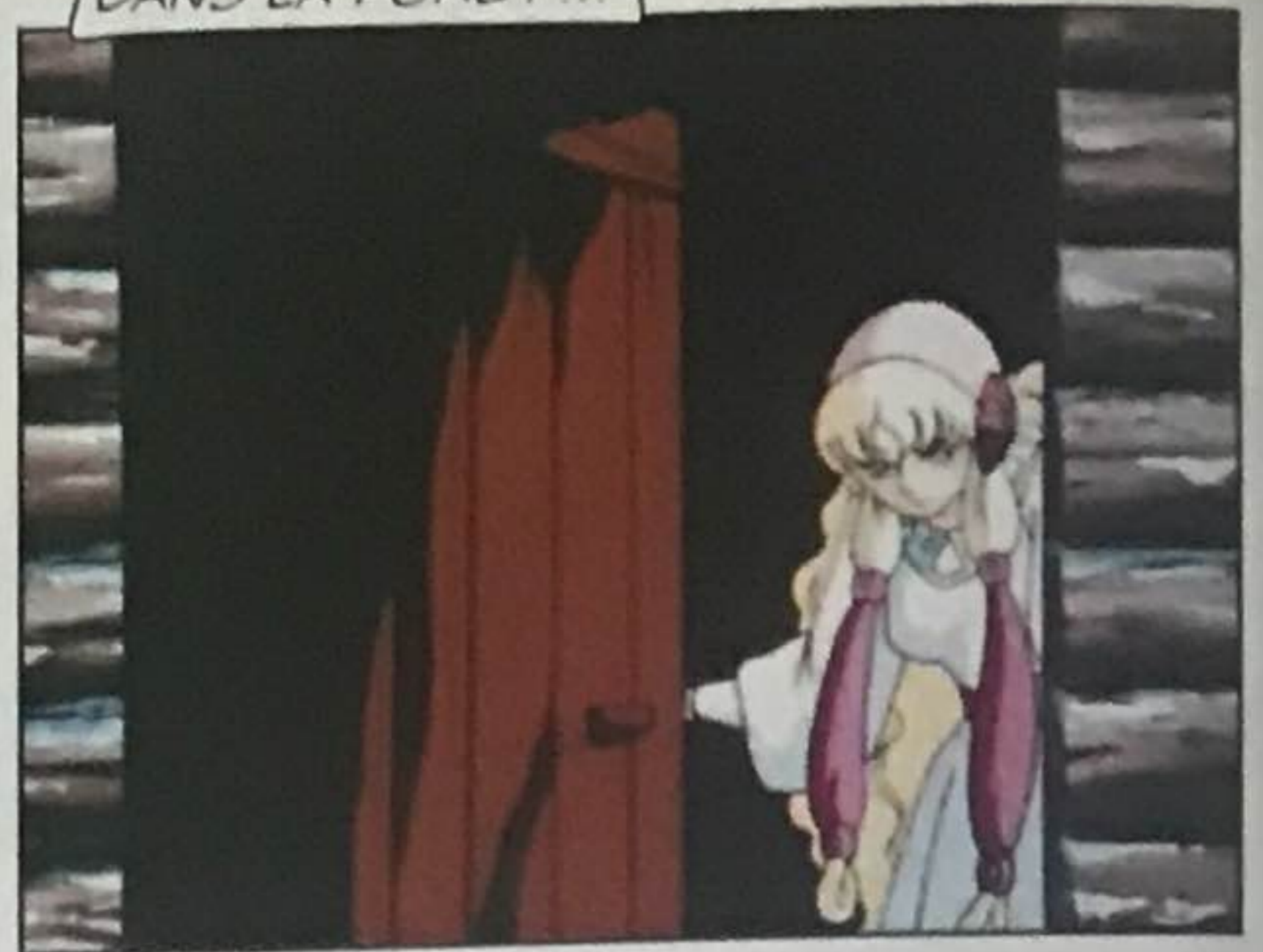
Salte dans le prochain numéro

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

L'épée d'Odin (1)

Résumé : Malgré tous les coups qu'il a reçus, le chevalier Phénix continue à faire face à Bud d'Arcaar ! Au risque de périr en même temps que leur adversaire, Cid donne l'ordre à son frère d'achever Phénix... Mais, les liens du sang sont trop forts et Bud renonce au combat, emportant avec lui la dépouille de celui qu'il croyait haïr...

DANS LA FORÊT...



MAIS ENFIN PRINCESSE REVE-NEZ, VOUS NE TENEZ PAS SUR VOS JAMBES...



...ON NE PEUT RIEN FAIRE POUR SAUVER ATHÉNA !



OUI, MAIS JE VEUX ÊTRE À SES CÔTÉS QUAND ELLE MOURRA !



SON CORPS A SUBI LA MORSURE DU FROID, ET SA FLAMME RISQUE DE S'ÉTEINDRE...



...À TOUT MOMENT !



ET C'EST MA SŒUR QUI EST RESPONSABLE DE SON SUPPLICE !



JE VEUX ÊTRE PRÈS D'ATHÉNA !



JE COMPRENDS ! MOI AUSSI...



REGARDE LA CONSTELLATION DE LA GRANDE OURSE ! C'EST LÀ QUE CHAQUE GUERRIER DIVIN EST REPRÉSENTÉ...

TOUTES LES
DILES ONT
DE BRILLER
UNE, CELLE
ALPHA !



IL NE LEUR RESTE QUE
LE GUERRIER DIVIN
D'ALPHA À VAINCRE !



LA PARTIE EST PRESQUE
GAGNÉE, SEYAR VAINCRA !

'EN DOUTE !



D'APRÈS NOTRE MYTHOLOGIE
SIGFRIED EST LE PLUS DANGEREUX...

PORTRAIT DU GUERRIER !



'ÉTAIT LE
GUERRIER LE
PLUS BRAVE DE
TOUS LES
ROYAUMES !



APRÈS UNE LUTTE INFERNALE FACE AU
DRAGON DE LA FORÊT DU NORD...
IL DEVINT IMMORTEL GRÂCE AU SANG
RECOUVRANT SON CORPS !



DE TOUS LES GUERRIERS
DIVINS, IL EST DE LOIN LE
PLUS REDOUTABLE !



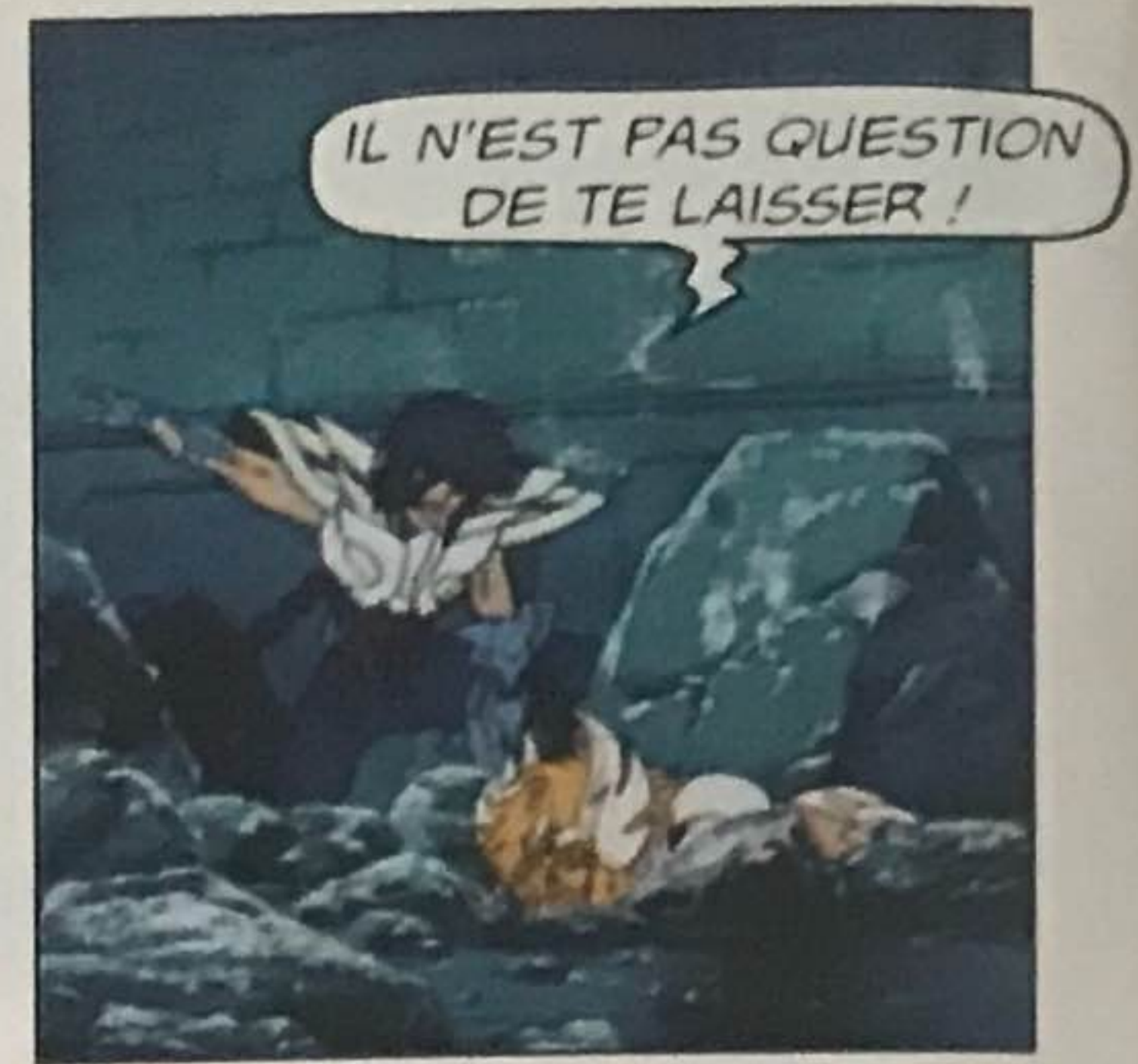
JE CONNAIS BIEN
SEYAR ! RIEN NE POURRA
L'EMPÊCHER DE SAUVER
LA PRINCESSE ATHÉNA !



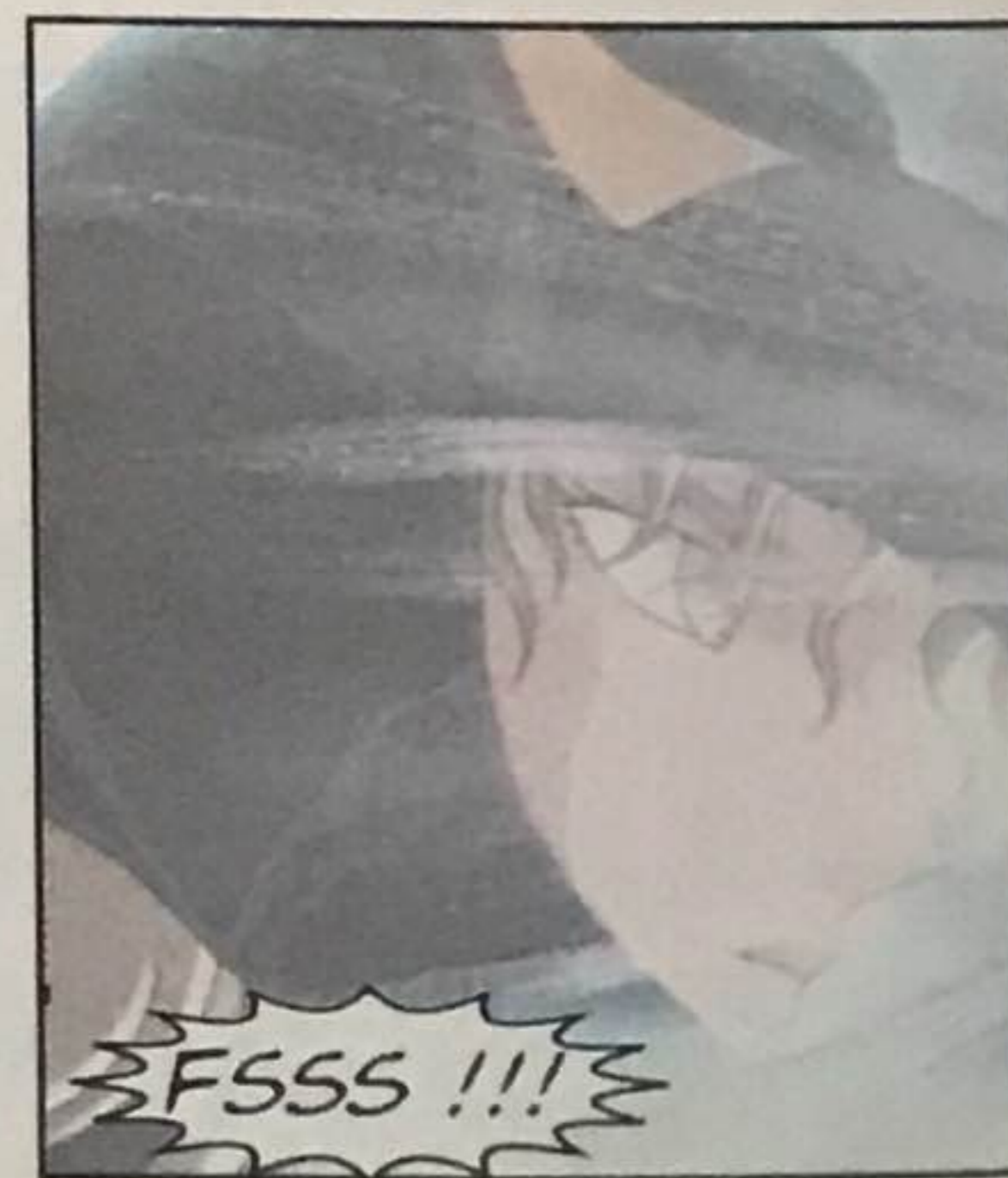
FAITES CONFIANCE
AU DESTIN, IL RÉUS-
SIRA À LE VAINCRE !

AU CHÂTEAU...









INCROYABLE, IL N'A
MÊME PAS ESSAYÉ
DE SE PROTÉGER !

PROJECTIONS
N'ONT PAS PLUS
D'EFFET SUR MOI
QU'UN COURANT
D'AIR !

GRR !!!

YAAA !!!

BAOUM !!!

OH !!!

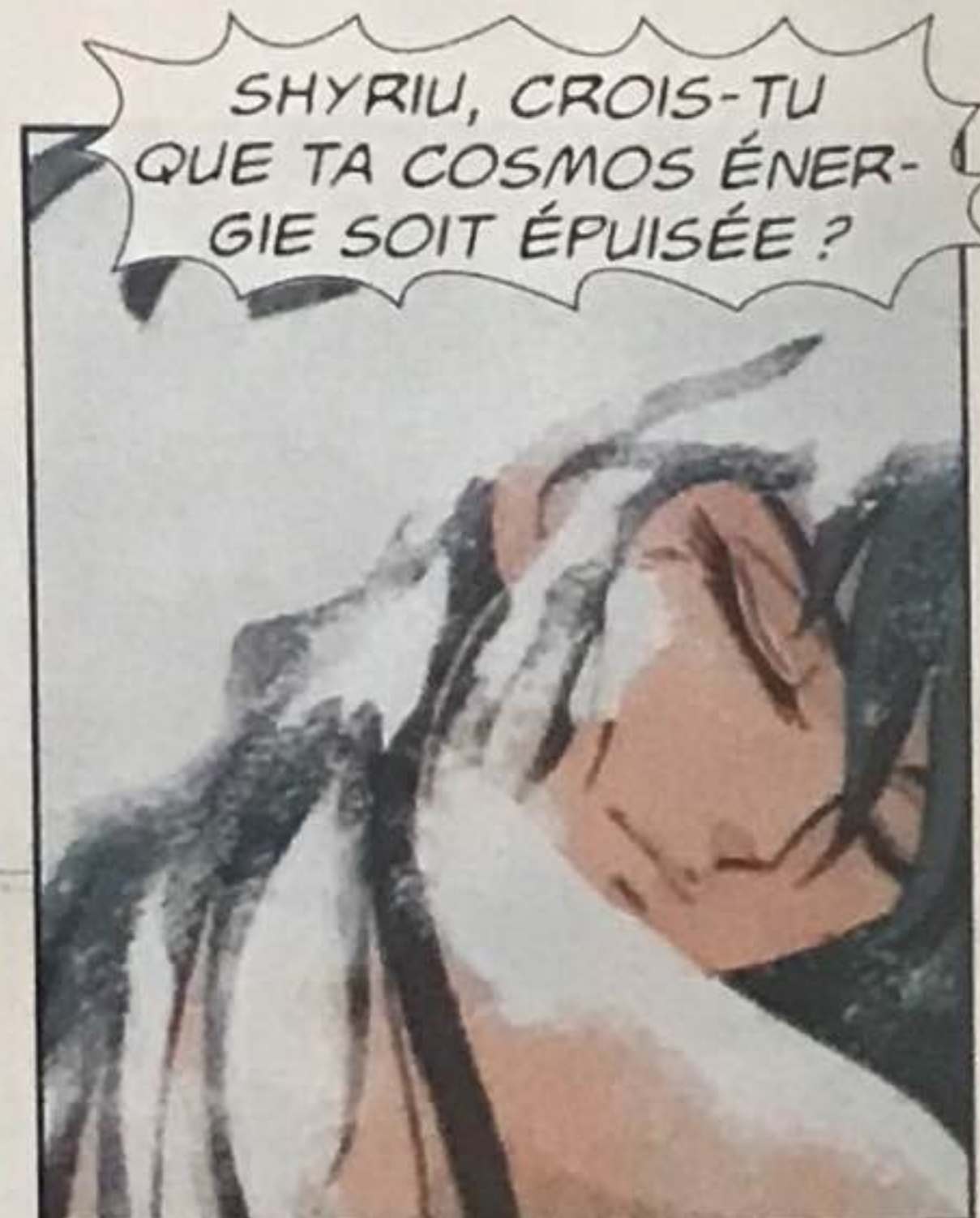
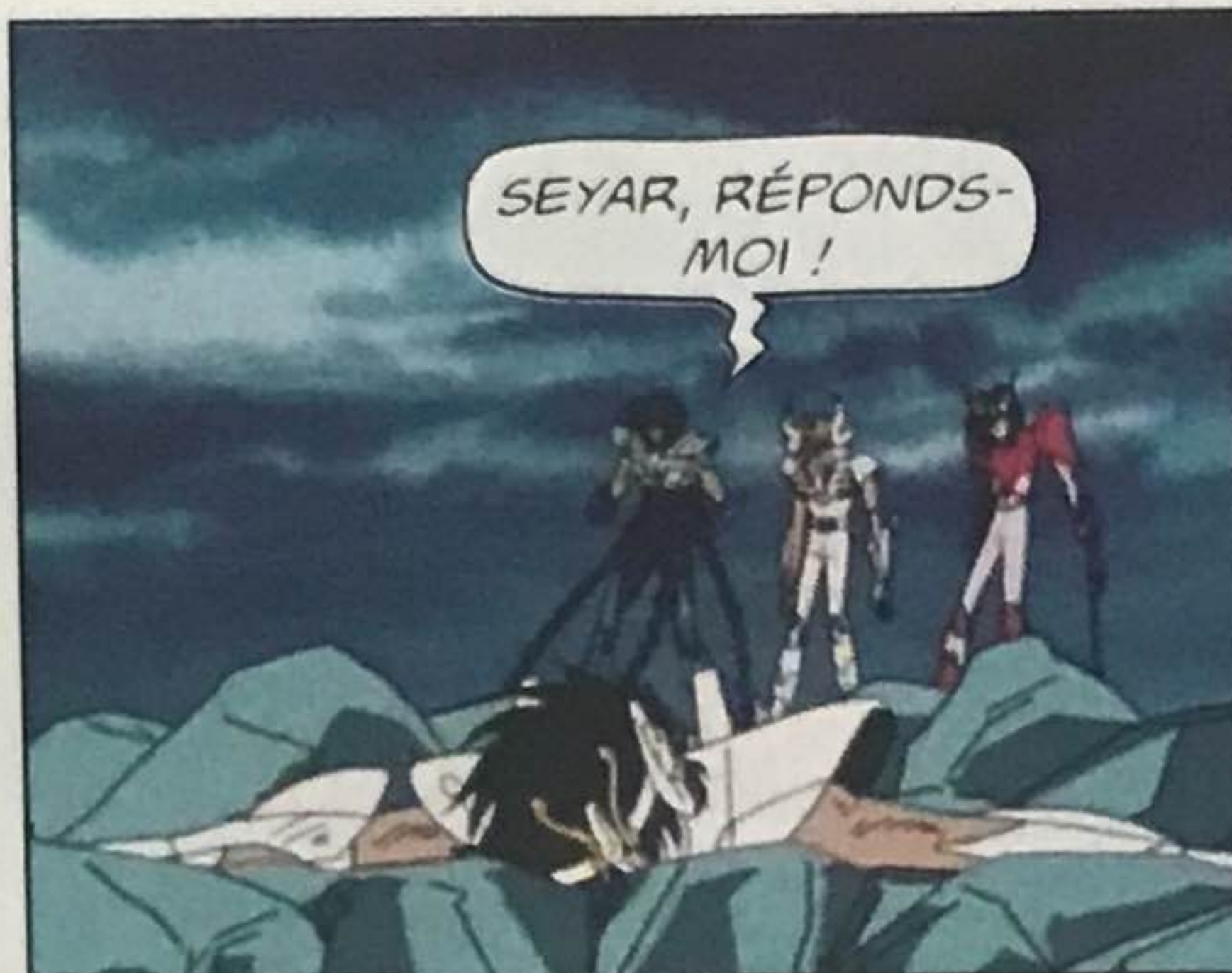
LE CHEVALIER SE RETROUVE
CLOUÉ AU SOL...

... LES SAPHIRS GISENT
SUR LE SOL !

J'ADMIRE TON COURAGE !
C'EST GRÂCE À TA
VOLONTÉ QUE TU AS PU
VENIR À BOUT DE TES
ADVERSAIRES !

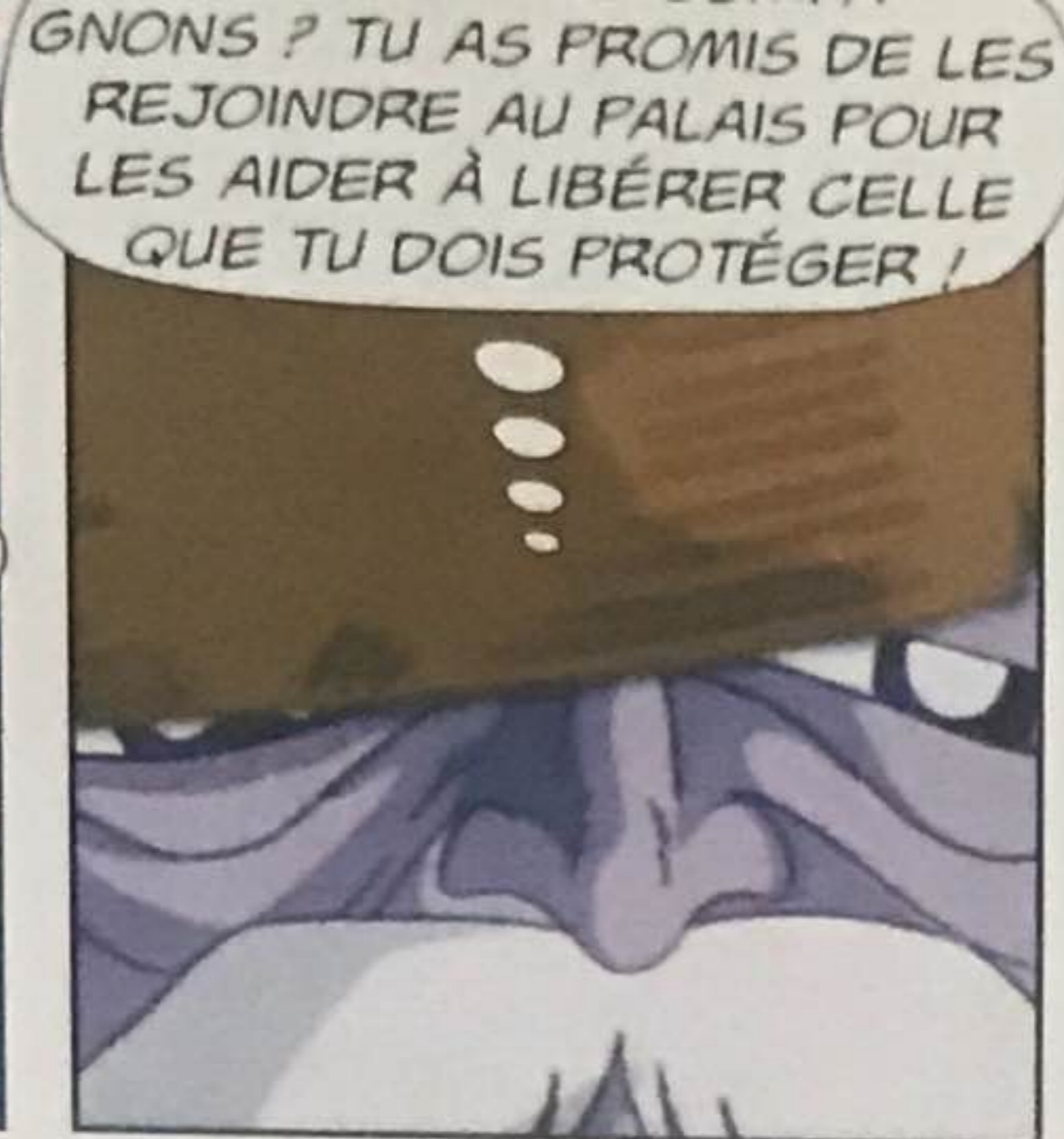
L'HEURE EST VENUE
D'ÉCRASER TOUS LES
CHEVALIERS ! C'EST
À MOI QUE REVIENT
CET HONNEUR !

QUE L'ÉPÉE D'ODIN
TE TRANSPERCE !





TE SOUVIENS-TU DE LA PROMESSE...



GNONS ? TU AS PROMIS DE LES REJOINDRE AU PALAIS POUR LES AIDER À LIBÉRER CELLE QUE TU DOIS PROTÉGER !



OUI...



DEBOUT, FAIS TON DEVOIR !

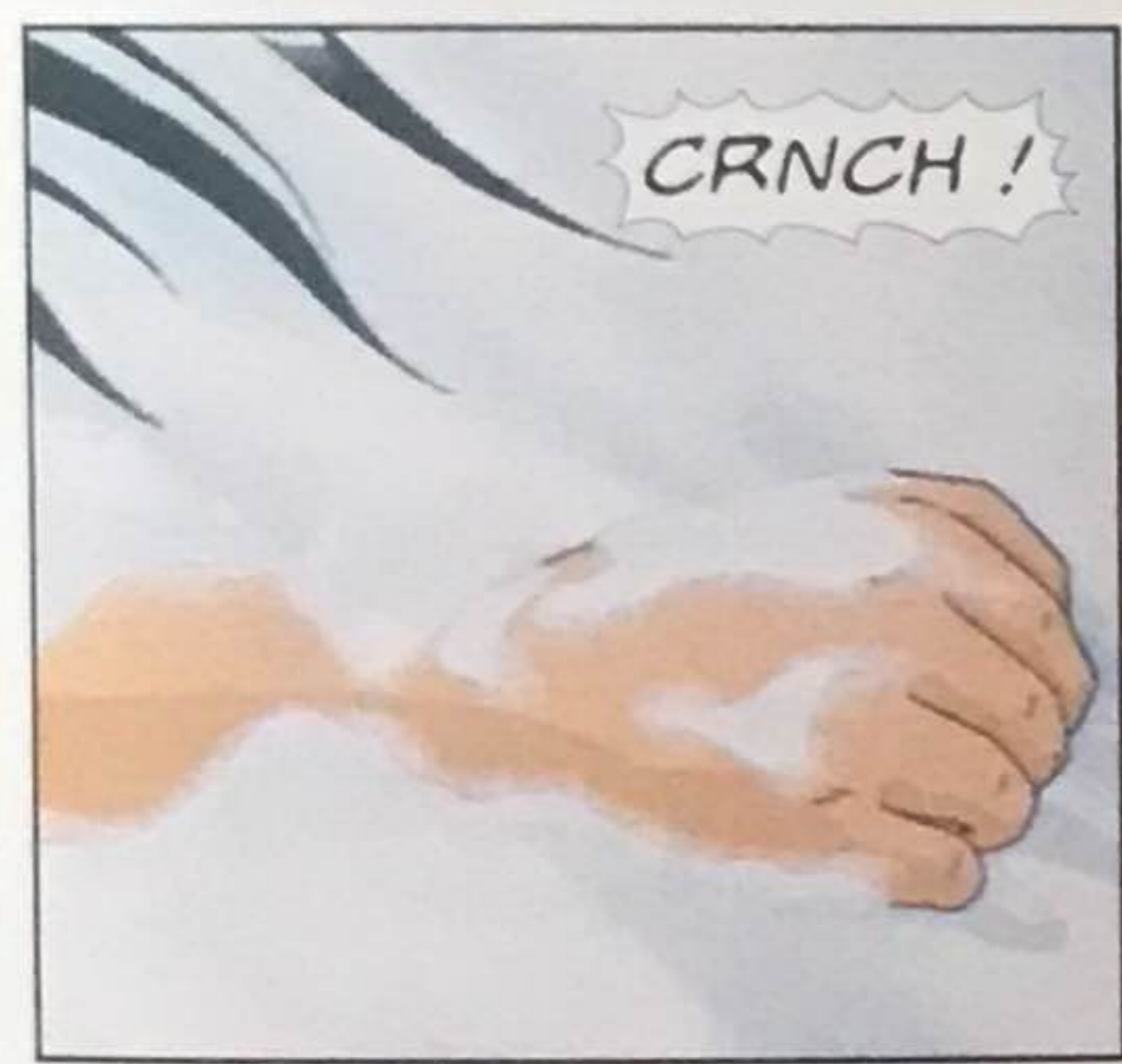


OH ! ATHÉNA !



OH !

LA COSMOS ÉNERGIE DE SHYRIU ENVAHIT ALORS LA FORÊT ET S'INTENSIFIE AU POINT DE FAIRE EXPLOSER LA ROCHE !



CRNCH !



FSS !



BAOUM !

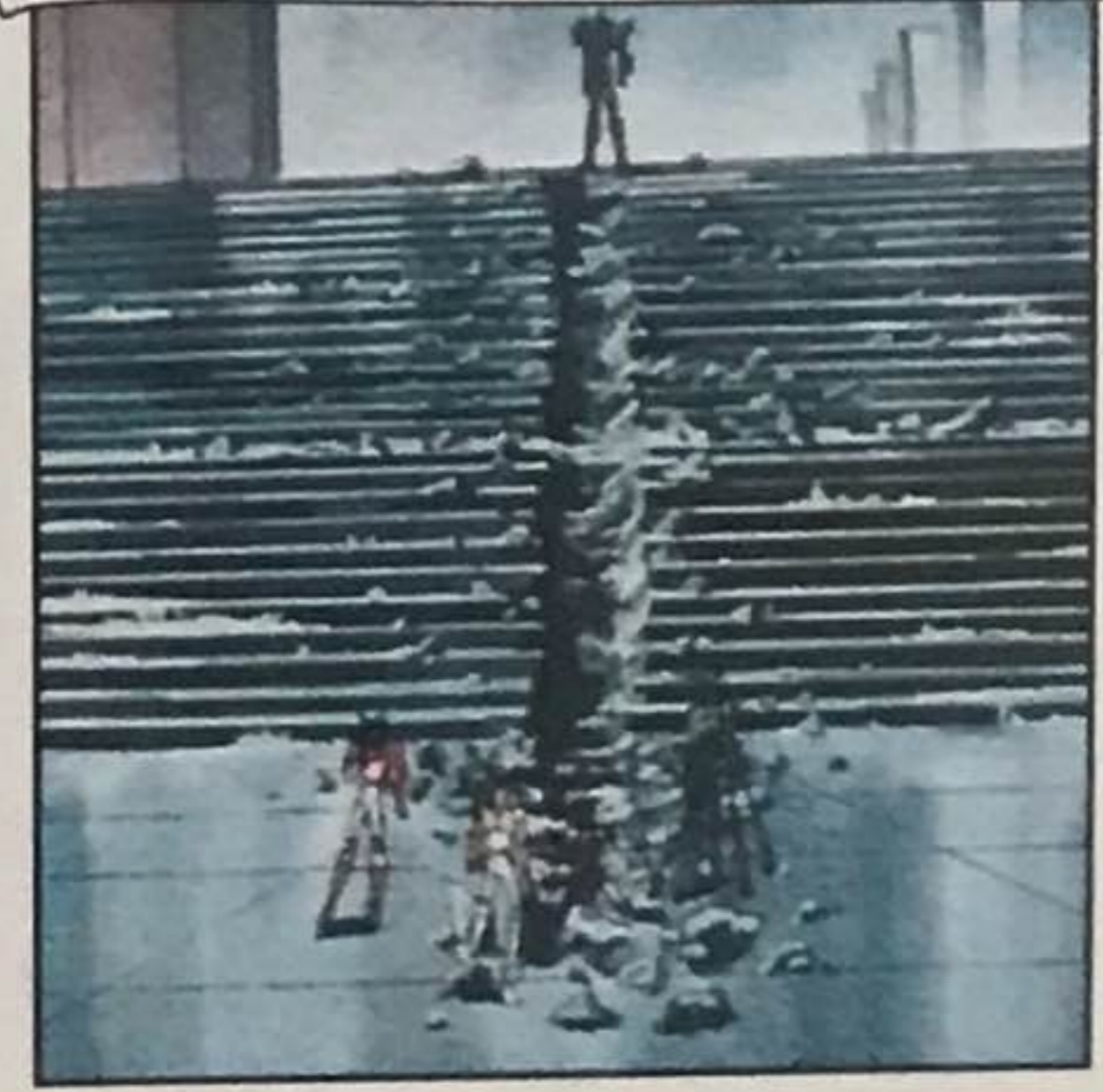


RELÈVE-TOI !



IL NE NOUS MANQUE PLUS QU'UNE SEULE PIERRE...

LES CHEVALIERS VONT-ILS RÉUSSIR À SAUVER ATHÉNA ?



à suivre...

