

Hors-série

# DOMANGAS

A coller **28**  
stickers

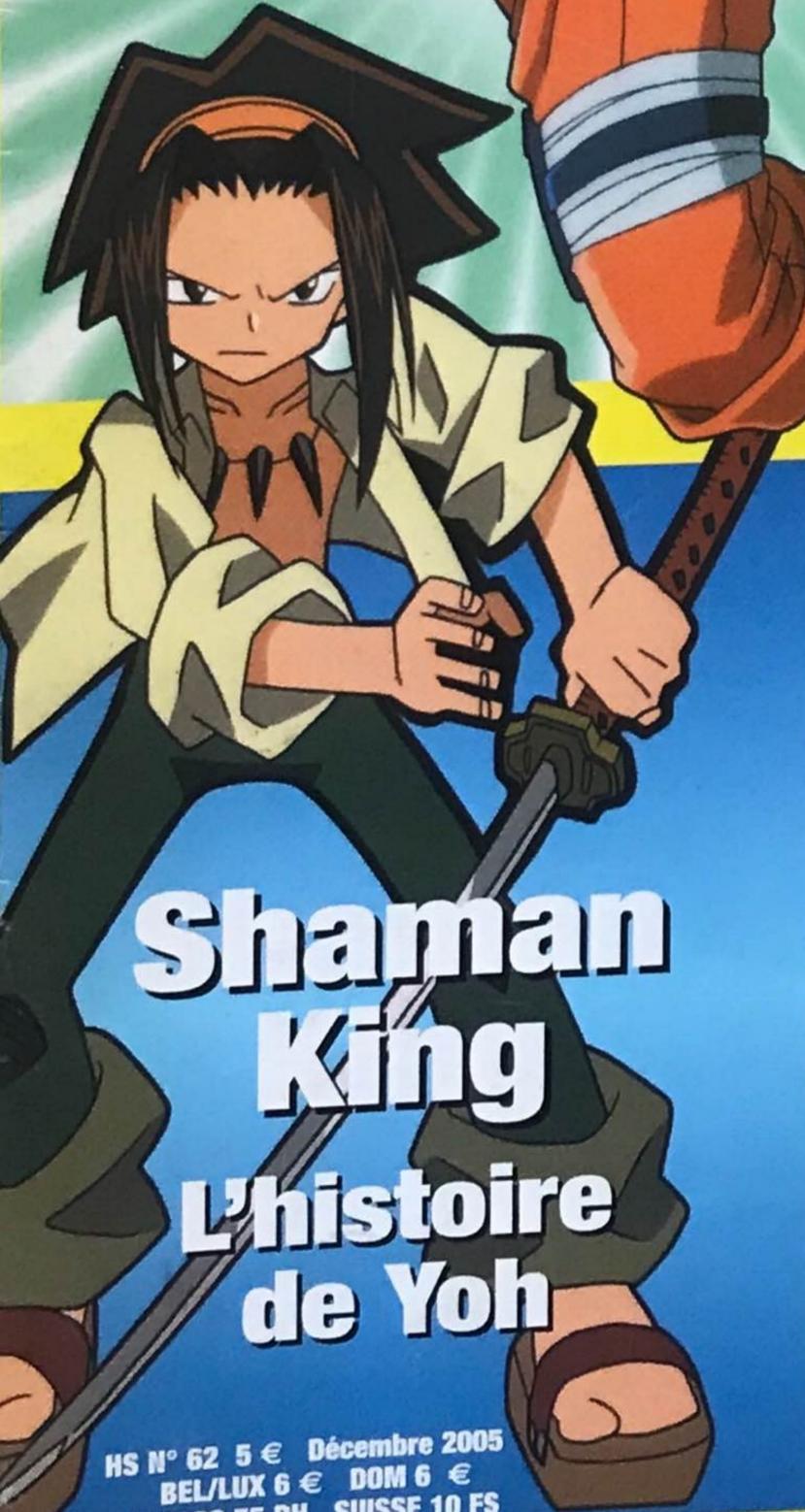
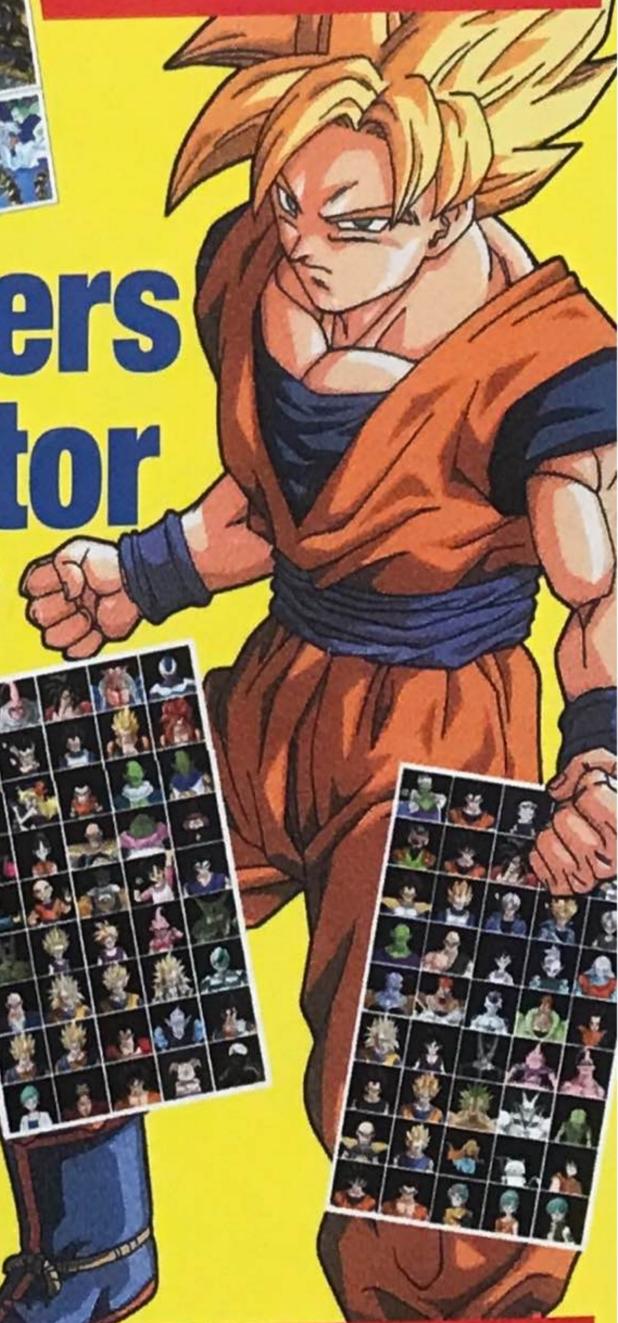
A collectionner  
**16 méga**  
← cartes



**Naruto**  
La sélection  
des ninjas



**2 posters**  
**collector**  
110 images de  
**Dragon**  
**Ball Z**



**Shaman**  
**King**  
L'histoire  
de Yoh



**FMA**  
Tous les  
produits  
dérivés

**A GAGNER EN DVD**  
L'intégrale de DBZ,  
des CDZ,  
de Bioman et de  
Princesse Sarah

HS N° 62 5 € Décembre 2005  
BEL/LUX 6 € DOM 6 €  
MAROC 55 DH SUISSE 10 FS

PRESSE JUNIOR

T 04793 - 62 H - F: 5,00 € - RD



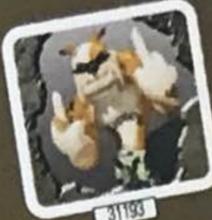
• PAR SMS : envoie **MANGAS** suivi de **81617** la ref au **81617**

ex : pour télécharger le logo **TYSON**, envoie **MANGAS 31193** au **81617** 1,50€/envoi + prix du sms

• PAR TEL : **08 99 700 793**



**TYSON va kiffer GRAAVE ton mobile !**



**LES SONNERIES**

TUBES FM	32761 Zookey Africanism et Yves Larock
43328 1, 2 step Ciara & Missy Elliott	88112 2 Fast 2 Furious - Pump it up
67184 All about us Tatu	55770 8 Mile - Lose yourself
62136 All the way Craig David	98766 Brice de Nice - Le casse...
14701 Antes muerta que sencilla	85781 Brice de Nice - Yellow
56050 Be yourself Audionovave	
12312 Beautiful	
23970 Bouger, bouger Magic System	
30766 Bric à brac Priscilla	
44971 ça fait zizir (ça fait laisir)	
04473 Candy shop 50 cent	
58211 Caravane	
18602 C'est les vacances Ilona Mitrecey	
36822 Das Klein Krokodil Schnappi	
93277 Dile Don Omar	
78518 Do you really want to hurt me	
02776 Do you want to	
32072 Don't lie Black eyed peas	
70617 Don't phunk with my heart	
21245 Ecorchée vive Kayna Samet	
01397 Elle me contrôle M Pokora	
74138 Et si en plus y'a personne	
93003 Every single day Benassi Bros	
81000 Everybody Martin Solveig	
09552 Feel good inc	
51756 From Paris to Berlin Infernal	
59310 Gasolina Papa A.P.	
72514 Hate it or love it The game	
70610 Hey sexy wow Lord Kossity	
02287 Hollaback girl Gwen Stefani	
28969 I was made for lovin' you	
93285 Incomplete Backstreet Boys	
46693 Je me sens si seul Marc Lavoine	
95844 Je suis en vie Gregory Lemarchal	
93302 Jusqu'à la tolérance Gine Line	
65307 Just a lil bit 50 cent	
65466 La camisa negra Juanes	
75064 La isla bonita Squeeze up	
46186 L'olivier	
40389 Lonely Akon	
86671 Love on my mind Freemasons	
14511 Ma liberté Za Boyz	
71061 Ma vie	
69047 Matador	
21927 Métis (se)	
75951 Mon tout Michal	
91078 Mutoto Booka	
21701 Narcotic Potatoheadz	
11105 No fear The rasmus	
11106 On est trop jeune Woulo	
52977 Plus belle la vie	
59006 Pon de replay Rihanna	
38994 Pop the music Trim	
00942 Pop'n' gum Superbus	
42177 Protège-toi	
06638 Q.L Mylene Farmer	
83503 Retomber amoureux C.Badi	
08385 Rtt Carlos	
78099 Say it's alright D.R.E.A.M	
40135 Senegal fast food	
23840 Serre-moi Jenifer	
18511 Shame and scandal Madness	
73107 Signs Snoop Dogg	
76472 Slow down Bobby Valentino	
90819 Somebody told me The killers	
12508 Speed of sound	
32736 Suavemente Paul Cless	
33239 The drill	
09481 The sound of San Francisco	
91202 Tu es blonde Les squatters	
82574 Tu es comme ça Maniou et Garou	
52120 Un casting parfait Le 6-9	
96376 Un monde parfait Ilona Mitrecey	
99955 Unbreak my heart Il Divo	
0319 Voce me apareceu Kaleidoscopio	
8574 Vois sur leur chemin Digital	
1728 We belong together Mariah Carey	
3209 What a feeling Global Deejays	
3288 Xote das meninas (ela so quer)	
5781 Yellow, le casse de Brice	
9277 You are beautiful James Blunt	





**TOP SONNERIES**

1	96160	Popcorn
2	67074	Axel F
3	16356	Je ne suis pas un héros
4	47474	T'es pas cap pinocchio Pinocchio
5	55019	Love generation Bob Sinclar
6	21671	San ou (la rivière) Dezil'
7	26652	Space soap Mister cosmic Vs Fat dog
8	84044	Pas sans toi Matt Pokora
9	30929	Petite soeur Låam
10	9285	Don't cha The Pussycat Dolls
11	39922	La tortura Shakira - Alejandro Sanz
12	30126	Listen to your heart DHT - Edmee
13	44722	Pense à moi
14	87514	Sans défense
15	60263	Entre tu y yo Papa AP
16	29277	You are beautiful James Blunt
17	02287	Hollaback girl Gwen Stefani
18	51756	From Paris to Berlin Infernal
19	18602	C'est les vacances Ilona Mitrecey
20	74138	Et si en plus y'a personne

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 et le 08 92 : services édités par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029 - Tarif depuis un poste fixe : 1,35€/appel + 0,34€/min - 08 92 : 0,34€/min - 8 16 17 : service édité par 3614 RCS B 411 864 986 - 1,50€/envoi + prix du sms - 2 sms maxi - Service édité par 3614 - CHAT : 0,35€/envoi + prix du sms - inscription : 3 sms maxi - option wap activée pour recevoir les photos - Listes des compatibilités : 0826 88 33 66 (0,15€/min) - Réclamations : contactez hotline.mobile@123multimedia.com - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi dite de l'informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse. © Sandrine Gestin ; © 64 Telecom ; (c) Krystal Camprubi (c) Studio Takehoshi ; © Vurore ; Copyright 2005 MagicBerry Co., Ltd All rights reserved - © 313 BULLROT - Produit de Banlieue © SHOWCASE - © Royal wear 2005 - © See My Sms tous droits réservés - © Mobibase - © Bob Marley Music, Inc. - © CharacterKorea Co., Ltd 1999-2005. All rights reserved - © 2005 Corbis Inc - © ADAGP, Paris - 2005 - © Digital Vision

**LE FORUM CHAT LE PLUS DELIRE !**

PAR SMS Envoie **CPCHAT** au **61617**

PAR TEL **08 92 70 25 35**



# INCROYABLE!

# NUMÉRO SPÉCIAL FIN D'ANNEE !

2005 fut une année remplie d'événements exceptionnels. Fullmetal Alchemist, Naruto et Shaman King ont fait leur apparition dans votre magazine. Retrouvez dans ce numéro toute l'histoire de ces trois séries.

Dragon Ball Z, qui reste toujours votre favori, vous donne toutes les explications sur le nouveau jeu vidéo Budokai Tenkaichi et suivez les aventures de l'armée du Ruban Rouge.



## Sommaire

### MAGAZINE

- 6 Fullmetal Alchemist**  
Tous les produits dérivés
- 10 Naruto**  
Guerriers Chunin et Jounin
- 10 Naruto**  
La sélection des Ninjas
- 36 Dragon Ball Z**  
L'armée du Ruban Rouge
- 40 Dragon Ball Z**  
Budokai Tenkaichi
- 44 Shaman King**  
Le Shaman Fight
- 46 Shaman King**  
Yoh et sa famille



Et en plus,  
**3 cadeaux :**  
des stickers,  
des cartes à  
collectionner  
et un poster  
collector

## Pour jouer avec tes héros favoris téléphone au

# 0 892 688 088

0,34 €/mn

Hors-Série D.MANGAS N°62 - DÉCEMBRE 2005. N° de commission paritaire : 0509 K 85212. N° ISSN : 1206-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Denis Bortot. RÉDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Karol Alhaire. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maclula. TEXTES : Pascal Lafine, Nicolas Bouchard. JEUX : Audrey Morant. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures. Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Kodansha. Hongo Aktyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. Andy Seto/NEOSUN/Playmore. DÉPÔT LÉGAL : DÉCEMBRE 2005. COMITE DE DIRECTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Jean-Michel Fava, Andrea Bureau. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM, S.A.S. au capital de 120 000 € - R.C.S de Bobigny. 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. Rédaction : 01 49 22 21 32. ABONNEMENTS : 01 44 84 85 44. D.MANGAS, DIP, 18/28, quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. PHOTOGRAVURE : CYMAGINA. IMPRIMERIE DE COMPIEGNE. TRANSPORTS PRESSE.

## ABONNEZ-VOUS A

# D.MANGAS

une  
économie de 8 €  
3 numéros  
gratuits

### BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS  
18/28, quai de La Marne - 75164 Paris Cedex 19.  
Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai  
12 numéros au prix de 28 € au lieu de 36 €, soit  
une économie de 8 €. J'effectue mon règlement par :

- Chèque bancaire
- Chèque postal
- Mandat lettre

à l'ordre de "ABNET.COM"

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

Nom .....

Prénom .....

Rue .....

Ville ..... CP .....

SIGNATURE DES PARENTS  
(Obligatoire pour les mineurs)

# FULLMETAL ALCHEMIST

Cette année est celle de Fullmetal Alchemist par excellence. De nombreux événements relatifs à la série animée sont sortis, voici les divers produits dérivés de Fullmetal Alchemist, cette série qui va sans doute devenir incontournable pour les fans de mangas.

## JEUX VIDÉOS

Plusieurs jeux inspirés de la série ont vu le jour au Japon mais aucun n'est encore sorti en France.

### JEUX PLAYSTATION 2



#### Fullmetal Alchemist : Dream Carnival

Sortie au Japon : 26 Août 2004

30 minutes de scènes animées exclusives, rendues graphiques en cell-shading pour un jeu d'action/aventure dans lequel vous pourrez lancer des sorts et taper sur tout ce qui s'approche de vous.



#### Fullmetal Alchemist and The Broken Angel

Sortie au Japon : 25 Décembre 2003

Une jeu de rôle/aventure dans lequel vous revivrez la quête d'Ed et Al un peu à la manière d'un Final Fantasy. Le jeu est en 3D et les moments de cinématique vous permettent de découvrir les différentes étapes des aventures des deux héros.



#### Fullmetal Alchemist 3 : Kami o tsugu Shôjo

Sortie au Japon : 21 Juillet 2005

Le plus de ce jeu vidéo est l'ajout d'un DVD Bonus contenant un making-of de la série d'après un scénario original écrit par le père de la série, Arakawa Hiromu. Il s'agit encore d'un jeu d'action/aventure.



#### Fullmetal Alchemist 2 : Curse of The Crimson Elixir

Sortie au Japon : 22 Septembre 2004



L'histoire prend place avant le premier épisode et commence à Lior. Alors que les frères Edward et Alphonse reçoivent une mystérieuse bague d'une étrange femme, ils découvrent que de nombreuses personnes commencent

à disparaître un peu partout, et sont remplacées par d'étranges créatures. Avec plus d'une heure d'animation en cell-shading exclusivement créée pour le jeu, le jeu reste néanmoins un RPG, ne vous attendez donc pas à de longues scènes de baston.



#### Memory Card PS2 Fullmetal

Une Memory Card de 8 megas pour la console PlayStation 2 est sortie au Japon. Quelques éléments de jeu avaient été spécialement placés sur la cartouche à cette occasion.



**Fullmetal Alchemist Meisô no Rondo**

Sortie au Japon : 26 Mars 2004

Il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel vous devez voyager, enquêter et trouver divers objets. Vous devrez discuter avec les gens que vous rencontrez et affronter les hommes du fameux prêtre qui apparaît dans les premiers épisodes de la série.



**Fullmetal Alchemist Sonata of Memories**

Sortie au Japon : 22 Juillet 2004

Dans ce RPG, vous partez à la recherche de la pierre philosophale et combattez les différents ennemis qui se dressent sur votre chemin.



**Fullmetal Alchemist Dual Sympathy**

Sortie au Japon : 21 Juillet 2005

Dans ce jeu d'action, vous devez user de vos connaissances d'alchimiste pour avancer et combattre tous ceux qui vous empêcheront de poursuivre votre chemin. Vous disposerez d'attaques basiques, mais vous aurez également la possibilité d'utiliser les éléments présents dans les zones de combat.



L'écran tactile vous permettra de lancer vos sorts contre les adversaires ou sur les obstacles qui se dresseront devant vous.



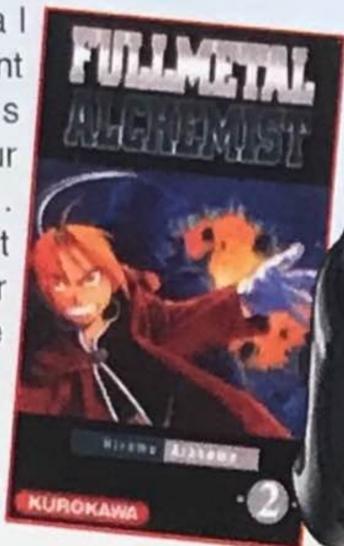
# FULLMETAL ALCHEMIST

EN BANDE DESSINÉE



## Manga Fullmetal Alchemist

Depuis le 8 septembre, les deux premiers volumes du manga Fullmetal Alchemist sont disponibles chez l'éditeur Kurokawa. Le titre est dessiné par Hiromu Arakawa et peut être trouvé au prix de 6,50 euros.



EN DVD



## Fullmetal Alchemist DVD Vol. 1

Si vous avez raté des épisodes ou carrément la série entière, elle est disponible en DVD chez Dibex, depuis le 8 septembre. Initialement prévu en juillet, il a été repoussé, afin de sortir en même temps que le manga. Ce premier volume contient les 4 premiers épisodes en version doublée et en version sous-titrée.

EN LIVRE

## Fullmetal Alchemist Art Book

Il existe plusieurs recueils d'illustrations et d'informations à ce jour.



LES FULLMETAL ALCHEMIST TV ART BOOK 1 ET 2 reprennent tous les dessins réalisés pour la série télé. On y trouve les posters, les affiches et les illustrations créées pour les produits dérivés...

FULLMETAL ALCHEMIST COMPLETE BOOK est notamment composé d'images de la série et de dessins originaux. Il propose des résumés de la trame des épisodes et fournit des explications sur certains détails de l'histoire. On y trouve des interviews et diverses explications sur les techniques des héros.



FULLMETAL ALCHEMIST COMPLETE BIBLE contient quelques pages couleurs au début qui reprennent les illustrations de tous les personnages de la série avec quelques explications. Le reste du livre, en noir et blanc, reprend les décors et les différents objets créés pour la série.

## FULLMETAL ALCHEMIST - HIROMU ARAKAWA ILLUSTRATION COLLECTION

Ce recueil contient toutes les illustrations en couleur faites par Hiromu Arakawa, le dessinateur du manga.



## FIGURINES & JOUETS

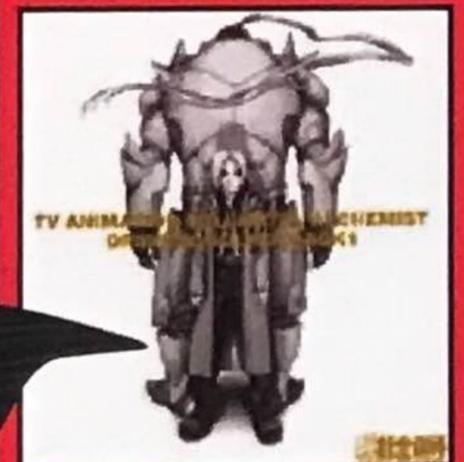


Un grand nombre de jouets ont été créés autour de la série et représentent les divers personnages, dont notamment Alphonse et Edward. Il est possible de trouver la plupart d'entre eux en France dans les boutiques d'import. Les plus belles pièces proviennent de la collection Fullmetal Alchemist Real Figure Deluxe. Elles mesurent 20 cm de haut et comptent entre autres Edward Elric, Riza Hawkeye, Alphonse Elric, Roy Mustang.



Le CD de la bande originale  
"Fullmetal Alchemist Movie  
Original Soundtrack"

Il existe plusieurs disques  
disponibles dans certaines  
Fnac et magasins spécialisés  
reprenant toutes les musiques  
de fond et les chansons de la  
série. Il y a 3 CD's pour la  
bande originale de la série  
télé et 2 CD's pour les films.



# NARUTO

LES GUERRIERS  
CHUNIN ET  
JOUNIN DU  
VILLAGE DE  
HONOHA



**Découvrez les guerriers ninja confirmés du village de Konoha, appelé aussi le Village de la feuille, se trouve au pays du feu. Les guerriers ninja sont classés en trois catégories : les Genin (des élèves apprentis comme Naruto), les Chunin (des guerriers de classe moyenne comme Iruka) et les Jounin (des combattants confirmés comme Kakashi).**

## LES DIFFÉRENTS CHUNIN

**IRUKA 25 ans, né un 26 mai, mesure 1,78 m**

Iruka est un peu le père ou le tuteur de Naruto. Il le protège et croit en lui, car il est lui aussi orphelin. Quand il regarde Naruto, il se voit plus jeune et comprend sa solitude. Après la mort de ses parents tués lors du combat contre Kyubi le démon renard, il s'est retrouvé seul et a dû se battre pour devenir un ninja respecté. Il est professeur à l'académie des ninjas.

**MIZUKI 27 ans, né un 21 octobre, mesure 1,79 m**

Mizuki est un homme fourbe prêt à se servir des autres pour obtenir ce qu'il désire. Au début, il était l'assistant d'Iruka et devait l'aider lors de l'examen final de l'académie. Mais quand il a découvert la détresse de

Naruto, il l'a manipulé et s'est servi de lui, afin de le pousser à pénétrer dans la bibliothèque de Konoha pour voler un vieux manuscrit contenant des techniques interdites et dangereuses.

**KAMIZUKI IZUMO 24 ans, né un 25 novembre, mesure 1,69 m**

Il est toujours aux côtés de Hagane Kotetsu et surveille la première épreuve de sélection des jeunes apprentis. Ils se sont placés devant la porte 201 et grâce à une illusion, ils ont fait passer l'étage pour le 301. Grâce à cette technique, aucun élève n'arrivait à passer.

**TON BO 27 ans, né un 4 avril, mesure 1,67 m**

Il fait partie du groupe de Ibiki Morino, chargé d'être examinateur pour la première

épreuve de cet examen de sélection des ninjas de classe moyenne. Il va intervenir pour stopper la quatorzième équipe qui s'est mise à tricher.

**IWASHI 23 ans, né un 2 janvier, mesure 1,73 m**

Il est l'un des surveillants de la deuxième épreuve de l'examen. Il apparaît pour la première fois au moment où il amène une vidéo de la seconde épreuve sur laquelle, il y a Gaara. Il surveillait les équipes quand il a découvert que Gaara et son équipe avaient réussi à atteindre la tour en seulement 97 minutes.

**HAGANE KOTETSU 24 ans, né un 21 juillet, mesure 1,67 m**

C'est l'un des surveillants de la première épreuve de sélection pour devenir ninja. Il



va faire passer à chacune des équipes une épreuve d'illusion. Pour cela, il va utiliser le Genjutsu, afin de changer l'apparence du couloir et de faire passer le second étage pour le troisième... Sasuke et Sakura seront les premiers à le démasquer.

## LES DIFFÉRENTS JOUNIN

**EBISU 28 ans, né un 8 mars, mesure 1,81 m**

C'est un ninja très fier de sa position élevée. Il est hyper prétentieux et déteste Naruto pour qui, il n'a que du mépris. Il le rejette pour ce qu'il représente et aussi parce que Naruto n'a aucun respect pour lui et le considère comme un nul. Naruto va lui donner le surnom de pervers Sensei après avoir testé sur lui sa technique qui le transforme en une jolie fille. Il va être chargé par l'Hokage de former son petit-fils Konohamaru, qui va le faire tourner en bourrique.



**HATAKE KAKASHI 26 ans, né un 15 septembre, mesure 1,81 m**

Malgré son apparence nonchalante, c'est l'un des plus puissants ninjas du village de Konoha. Il est même très redouté par les plus puissants ninjas des autres villages. Il maîtrise plus de mille techniques et son principal pouvoir est celui de copier toutes sortes de techniques. Il utilise même la technique du Shari-gan. Il est lié pour une raison ou une autre au clan Uchiwa. Au début de la série, il est chargé d'entraîner Naruto, Sasuke et Sakura. Il va leur faire subir une épreuve pour leur apprendre à être solidaires. Par la suite, il va se charger d'entraîner Sasuke et lui apprendre à maîtriser la malédiction qui le dévore.

**YUUSHI KURENAI 27 ans, née un 11 juin, mesure 1,69 m**

Elle s'est spécialisée dans les illusions et vient juste de passer Jounin. Kakashi semble avoir un faible pour elle et ne cesse de la taquiner

à cause de son amitié pour Asuma. C'est elle qui s'occupe de Hinata, Kiba et Shino.

**SARUTOBI ASUMA 27 ans, né un 18 octobre, mesure 1,91 m**

Il s'occupe de Shikamaru, Choji et Ino. C'est un ninja très important de Konoha qui surveille le bon fonctionnement des épreuves de ninja de classe moyenne. Il est très fort et va mettre hors combat une dizaine de Chunin. Pour se battre, il a un poing américain avec une lame de chakra.

**MAITO GAI 26 ans, né un 1er janvier, mesure 1,84 m**

Il ressemble beaucoup à Rock Lee et donne l'impression d'être son père. Il est toujours là pour lui et s'occupe de son entraînement en priorité. Malgré son côté très ringard, c'est un très puissant ninja. Il est assez étrange, car il apprend des techniques très dangereuses à ses élèves, mais leur interdit de les utiliser, sauf pour sauver une



personne. Kakashi et lui sont à la fois amis et rivaux. Pour l'instant, ils en sont à 50 victoires pour Gai contre 49 pour Kakashi.

**MORINO IBIKI 27 ans, né un 20 mars, mesure 1,93 m**

C'est un vrai militaire qui est prêt à tout pour protéger son pays. Pour Kakashi, c'est un sadique surtout quand on sait que sa tâche est d'interroger les espions et de les torturer si nécessaire. Pour la première épreuve d'examen de sélection des ninjas de classe moyenne, il va diriger une

cellule composée de plusieurs ninjas chargés de surveiller les épreuves d'examineur.

**MITARASHI ANKO** 24 ans, née un 24 octobre, mesure 1,67 m

C'est une ancienne élève d'Orochimaru qui lui avait donné le sceau maudit. On la voit au début de la seconde épreuve de l'examen des Chunin. C'est elle qui est chargée de leur expliquer en quoi consiste l'épreuve. Elle est très forte et utilise parfois des techniques interdites, qu'elle a apprises auprès d'Orochimaru.



**GEKKOU HAYATE** 23 ans, né un 2 novembre, mesure 1,75 m

Il n'apparaît pas longtemps dans la série. C'est l'un des examinateurs de la troisième épreuve. Il mourra sur le champ de bataille lors de son combat contre Baki.

**GENMA** 29 ans, né un 17 juillet, mesure 1,81 m

C'est un Jounin relativement fort qui arrive même à utiliser la brindille qu'il a dans la bouche comme arme. Il interviendra lors du combat contre Baki pour tenter de l'arrêter mais n'y parviendra pas. Il va remplacer Gekkou Hayate lors de la finale de l'épreuve de l'examen.



## PRINCIPAUX GUERRIERS DU VILLAGE DU BROUILLARD

### ONIKYODAI GOUZU

Grade : Chunin

Ce mercenaire et son frère démon sont sous les ordres de Zabuzza.

### ONIKYODAI MEIZU

Grade : Chunin

Frère de Onikyoudai Gouzu, il est sous les ordres de Zabuzza. Ils combattent en binôme.

### MOMOCHI ZABUZA

Grade : Jounin

Zabuzza est un ninja en exil qui dirige un groupe de mercenaires. Il est engagé par Gato pour éliminer Tazuna.

### HAKU

Grade : Genin

En découvrant qu'elle avait le pouvoir de contrôler l'eau, son père tua sa mère et décida de l'utiliser comme arme. Mais elle le tua par erreur et se retrouva toute seule. Zabuzza l'a prise sous son aile et l'utilise aujourd'hui comme arme.

## PRINCIPAUX GUERRIERS DE SUNA, VILLAGE DU SABLE

### GAARA DU DESERT

Grade : Genin

Il porte dans son dos une sorte de jarre contenant du sable contrôlé par l'esprit de sa mère défunte. Elle le protège au mépris de tout. Gaara est très dérangé, car depuis son enfance, on ne cesse d'intenter à sa vie à cause de ses dons.

### KANKURO

Grade : Genin

Il porte toujours sur le dos la momie Karasu qu'il contrôle. C'est le grand frère de Gaara.

### TEMARI

Grade : Genin

Sœur de Temari et Gaara, elle utilise un éventail géant comme arme.

### BAKI

Grade : Jounin

C'est lui qui entraîne et dirige le groupe de jeunes aspirants composé de Temari, Kankuro et Gaara.

## PRINCIPAUX GUERRIERS DU PAYS DES VAGUES

### TAZUNA

Le grand-père de Inari est un homme mystérieux qui cache beaucoup de choses. Son métier officiel est de construire des ponts.

### INARI

C'est le petit-fils de Tazuna. Il déteste ceux qui ont de l'espoir. Naruto lui apprendra à en avoir.

### KAIZA

Héros du village, c'est le père adoptif d'Inari. Il sera exécuté par Gato.

### GATO

Cet homme très méchant et très riche a fait fortune dans les transports maritimes. Il fait régner sa loi dans tout le pays.

## PRINCIPAUX GUERRIERS DE OTO, VILLAGE DU SON, PAYS DU RIZ

### DOSU KINUTA

Grade : Genin

Il a été envoyé afin de tuer Sasuké durant les examens.

### ZAKU ABUMI

Grade : Genin

Il accompagne Kinuta et doit éliminer Sasuké.

### KIN TSUCHI

Grade : Genin

Orochimaru l'a envoyé avec Kinuta et Abumi pour éliminer Sasuké, mais elle ignore qu'elle a une arme cachée dans son corps.

### YAKUSHI KABUTO

Grade : Genin

Cet orphelin a été élevé au village de Konoha, mais malgré tout, c'est un espion à la solde d'Orochimaru.

### AKODO YOROI

Grade : Genin

Tout comme Kabuto, il a été envoyé au village de Konoha pour les espionner. Il est à la solde d'Orochimaru.

### TSURUGU MISUMI

Grade : Genin

Cet espion à la solde d'Orochimaru est capable de rendre son corps élastique.

### TAYUYA

Tayuya est l'un des quatre prêtres qui protègent Orochimaru. Il est capable d'invoquer les esprits avec sa flûte.

### JIROUBOU

Jiroubou est l'un des quatre prêtres qui protègent Orochimaru. Son pouvoir héréditaire est de contrôler la Terre.

### SAKON ET UKON

Sakon et Ukon ne font qu'un. En réalité, ils font partie des quatre prêtres qui protègent



Orochimaru. Ils ont la particularité de pouvoir fusionner avec n'importe quel être vivant.

### KIDOUMARU

Kidoumaru est l'un des quatre prêtres qui protègent Orochimaru. Il a six bras, comme une araignée et peut créer des toiles avec sa salive.

### KIMIMARO

Chef des prêtres, il sert de réceptacle à Orochimaru. Il possède de grands pouvoirs qui lui ont valu d'être maudit par ceux de son village.

## PRINCIPAUX GUERRIERS D'AME, VILLAGE DE LA PLUIE, PAYS DE LA PLUIE

### AOI

Grade : Jounin

C'est un ninja envoyé par le clan Wagarashi.





# NARUTO

## La sélection des ninjas

Naruto est un orphelin qui vit dans un village de ninja caché. Il passe des examens dans le but de devenir un grand ninja. Dans ce numéro, découvrez les premières épreuves que subit Naruto pour atteindre son but.



Naruto, Sasuke et Sakura participent à la même session d'examens et se retrouvent dans une salle avec une centaine d'autres ninjas, dont font partie, entre autres, Shikamaru, Kiba, Ino, Rock Lee, Neji, Kabuto. C'est le premier jour de la septième lune que débute l'examen de sélection des ninjas de classe moyenne. Chaque professeur peut recommander un élève si celui-ci a déjà accompli huit missions.

● Maître Kakashi Hatake est en charge de l'équipe n°7, composée de Sasuke Uchiwa, Naruto Uzumaki et Sakura Haruno.

● Maître Kurenai Yuhi dirige l'équipe n°8, composée de Hinata Hyûga, Kiba Inuzuka et Shino Aburame.

● Maître Asuma Sarutobi s'occupe de l'équipe n°10, composée d'Ino Yamanaka, Shikamaru Nara et Choji Akimichi

### La première épreuve est un test écrit.

Cet examen se déroule par équipe. Ibiki Morino et ses hommes sont chargés de la surveillance du premier examen, qui dure une heure.

Les règles de cette épreuve sont les suivantes :

● Les élèves partent tous avec un total de 10 points. Le questionnaire compte 10 questions qui valent chacune un point. Chaque mauvaise réponse entraînera la soustraction d'un point.

● Cet examen écrit est une épreuve d'équipe. Le calcul final des points sera fait par l'addition des résultats des trois membres.

● Si l'un des membres se fait prendre à tricher, son équipe perdra 2 points.

● Les candidats qui auront perdu tout leur capital de points en trichant ou avec le décompte des mauvaises réponses et qui arriveront à 0 causeront automatiquement l'élimination de leur équipe.

Naruto a la pression, car il est nul en théorie, et si, il échoue, ses deux amis seront disqualifiés. Il n'ose pas non plus tricher, car les surveillants sont très doués et ont même déjà renvoyé plusieurs tricheurs. En fait, tout le monde triche sauf Naruto, qui tente de garder son sang-froid. À la fin de l'examen, il ne reste plus que 78 candidats répartis en 26 équipes de 3. On leur annonce alors qu'ils ont réussi l'examen d'entrée. Ce test n'est en réalité pas du tout basé sur les connaissances, mais sur l'habileté à récolter des informations sans être détecté.



### La seconde épreuve se passe dans la forêt de la mort.

Anko Mitarashi est l'examinatrice chargée de la seconde épreuve. Elle se déroule dans la zone d'entraînement numéro 44, appelée aussi "La forêt de la mort".

Avant d'y participer, les élèves doivent d'ailleurs signer un certificat de consentement. Il s'agit d'une épreuve de survie en conditions extrêmes. La zone d'entraînement 44 est encerclée par une clôture grillagée, et tout au long du périmètre se trouvent 44 portes cadénassées. Elle abrite une immense et dense forêt traversée par une rivière. Au centre de la zone, une grande tour a été érigée. Elle se trouve à environ 10 kilomètres de la porte d'entrée principale. Chacune des 26 équipes recevra un rouleau de parchemin. Treize auront un rouleau de la terre et treize un rouleau du ciel. Dans cette épreuve, tous les coups sont permis. Le but est d'arriver à la tour avec un exemplaire de chaque parchemin. Les élèves devront donc se battre entre eux pour récupérer le parchemin qui leur manque. L'épreuve durera 120 heures, soit cinq jours, et à la fin il ne restera plus que 13 équipes en liste.

● Seront éliminées toutes les équipes qui n'arriveront pas à la tour dans le temps imparti avec les deux rouleaux en leur possession.

● Les équipes dont un ou plusieurs membres sera soit mort soit hors d'état de combattre seront aussitôt éliminées.

● Les élèves ne doivent en aucun cas regarder ce que contiennent les rouleaux avant d'être arrivés à la tour.

Malheureusement, parmi les élèves, se trouve l'équipe de trois mystérieux ninjas de Kusa no Kuni commandée par un certain Orochimaru. Ce dernier s'intéresse de très près à Sasuke. Après avoir éliminé plusieurs participants, ils s'attaquent à Sasuke et lui laissent une sorte de marque maléfique. Petit à petit, elle prend possession de son porteur et le laisse aller à ses plus bas instincts. Sasuke va vite comprendre que ce sceau libère aussi certains de ses pouvoirs. En chemin, ils rencontrent Kabuto qui leur propose de s'entraider pour arriver à la tour. À la fin de l'épreuve, on découvre que Kabuto est en réalité un espion à la solde d'Orochimaru devant évaluer Sasuke.

### Troisième épreuve : le tournoi

À la suite de la seconde épreuve, il ne reste plus que sept équipes sur 26. Cet examen est considéré

comme une guerre à échelle réduite. Elle réunit des élèves de tous les pays, afin que des techniques différentes puissent être confrontées. Cette fois, il ne s'agit pas d'une épreuve en équipe mais de combats individuels qui se déroulent dans une arène ouverte au public et dont les juges seront les plus grands ninjas de chaque pays.



## Matches éliminatoires

### Premier match

Gagnant : Uchiwa Sasuke.  
Perdant : Akado Yoroi.

### Second match

Gagnant : Aburame Shino.  
Perdant : Zaku Abumi.

### Troisième match

Gagnant : Kankuro.  
Perdant : Tsurugi Misumi.

### Quatrième match

Gagnant : Haruno Sakura.  
Perdant : Yamanaka Ino.

### Cinquième match

Gagnant : Temari.  
Perdant : Tenten.

### Sixième match

Gagnant : Nara Shikamaru.  
Perdant : Kin Tsuchi.

### Septième match

Gagnant : Uzumaki Naruto.  
Perdant : Inuzuka Kiba.

### Huitième match

Gagnant : Neji Hyûga.  
Perdant : Hinata Hyûga.

### Neuvième match

Gagnant : Gaara.  
Perdant : Rock Lee.

### Dixième match

Gagnant : Dozu.  
Perdant : Choji.

Après ces éliminatoires, il reste en réalité neuf participants. Quatre matches sont prévus pour la troisième épreuve. L'un des

candidats se retrouvant seul au premier tour, si son adversaire ne se présente pas, il passe d'office au second tour. On retrouve à cette finale les candidats suivants.

1<sup>er</sup> match : Neji Hyûga contre Naruto Uzumaki.

2<sup>e</sup> match : Sasuke Uchiwa contre Gaara.

3<sup>e</sup> match : Kankuro contre Aburame Shino

4<sup>e</sup> match : Temari qualifié pour le second tour.

5<sup>e</sup> match : Nara Shikamaru contre Dozu.



La finale ne peut être menée à son terme, car une guerre des clans a été déclarée. Les forces du mal se dévoilent, afin de tuer le maître Hokage.

Kabuto révèle enfin sa véritable identité : c'est un Anbu. Il endort les spectateurs de l'arène. Kakashi, Gai, et Sakura ne se laissent pas prendre au piège, et pratiquent un contre-sort.

Le Kazekage, un des invités du tournoi, enlève le 3<sup>e</sup> Hokage, et l'emmène sur le toit, où il se fait enfermer dans une prison de chakra.

Plusieurs jounins interviennent pour mettre fin au match opposant Sasuke et Gaara. Ce dernier s'enfuit avec l'aide de Kankuro et Temari. Genma, l'examineur, demande à Sasuke de les poursuivre.

Kakashi ordonne à Sakura de réveiller Naruto et Shikamaru, et leur demande de ramener Sasuke. Il invoque un petit chien, du nom de Pakkun, qui est chargé de les aider dans cette mission grâce à son flair.



## La finale

Avant que la finale ne commence, les élèves ont droit à une courte phase d'entraînement pour se préparer au combat. Naruto demande à Kakashi de l'entraîner, mais ce dernier refuse, préférant s'occuper de Sasuke. Il propose Eibisu pour le remplacer, mais Naruto le déteste et tout se passe mal. Durant l'entraînement, ils remarquent tous deux un homme qui regarde à travers un trou les femmes dans le bain public où Naruto doit apprendre à marcher sur l'eau. Eibisu tente de corriger le voyeur, mais l'homme en question, qui se prénomme Jiraya, le rosse en deux secondes. En fait, Jiraya n'est autre que l'un des trois Ninjas de la légende. Naruto demande donc à Jiraya de l'entraîner. Il est un peu réticent au départ, mais en découvrant que Naruto est l'enfant qui abrite l'esprit scellé du démon Kyubi, il finit par accepter. Il lui impose donc un entraînement pour qu'il puisse s'appropriier et contrôler la puissance du chakra du démon renard. Un mois est passé et la finale débute.

### Premier match

Gagnant : Naruto Uzumaki.  
Perdant : Neji Hyûga.

### Second match

Gagnant : Gaara.  
Perdant : Sasuke Uchiwa.

### Troisième match

Gagnant : Aburame Shino.  
Perdant : Kankuro.

### Quatrième match

Gagnant :  
Nara Shikamaru.  
Perdant : Dozu.

### Cinquième match

Gagnant :  
Temari.  
Perdant : Nara  
Shikamaru.



# JEU CONCOURS



## MINI FLECHES

Relève les lettres se trouvant dans les cases jaunes et remets-les dans l'ordre ci-dessous.

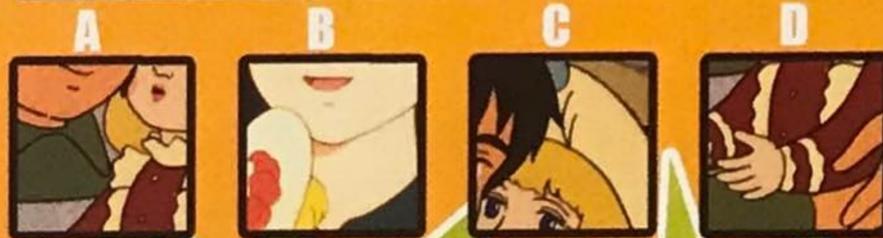
Indice : Il s'agit d'un style musical.



	Récipient en verre pour les poissons		Créature mythique
	Appel au secours		
Petite nappe		Cours préparatoire	
Son prénom		Habitants de Rome	
Bien élevé			
Après-midi (Anglo-saxon)			
Elles sont pétillantes ou plates...			
Range			
			Double voyelle
Etre sur la même longueur d'...			
Surmontée d'une anse			

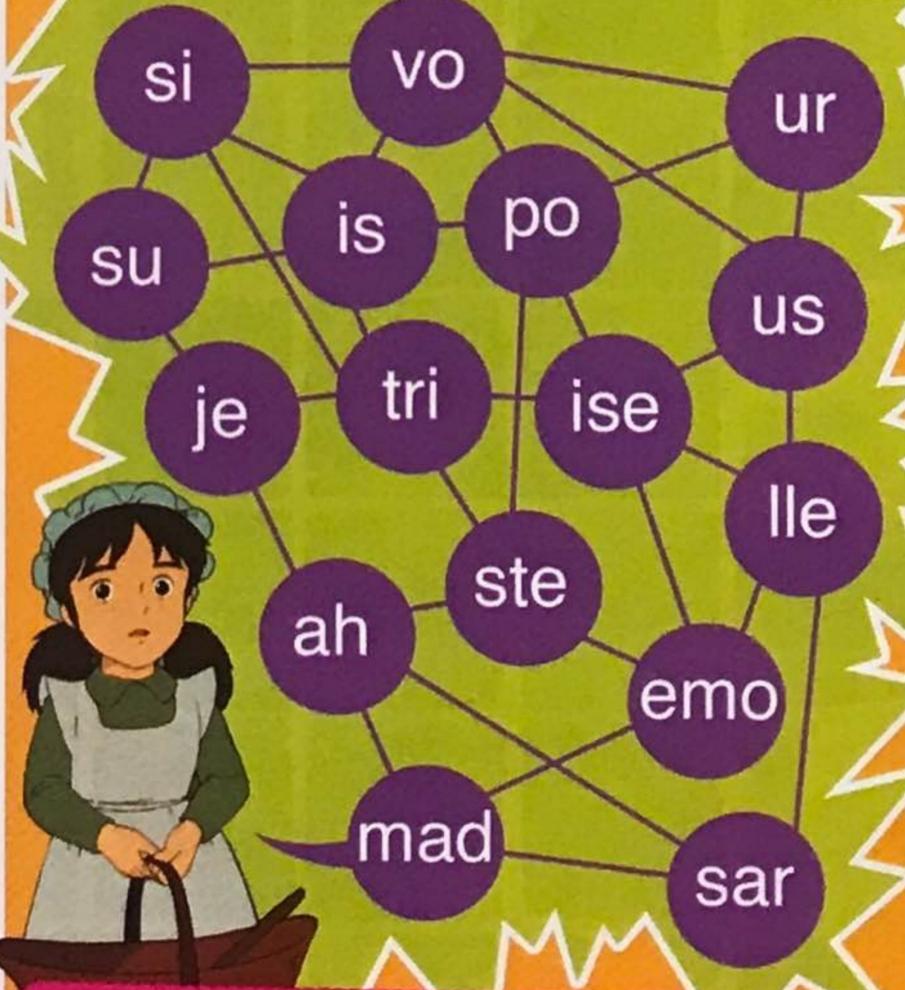
Retrouve le morceau d'image correspondant au point d'interrogation.

## K-RÉ MANQUANT



## PHRASE EMMELÉE

Passes de bulle en bulle pour découvrir ce qu'elle dit.



**SOLUTIONS**  
 K-RÉ MANQUANT : C PHRASE EMMELÉE : Mademoiselle Sarah, je suis si triste pour vous. MINI FLECHES : Pour répondre et gagner le coffret, voir en page 48 le Jeu Concours.

**JEU CONCOURS**

*Juliette, je t'aime*

**JEU X**



**MINI FLECHES**

Relève les lettres se trouvant dans les cases jaunes et remets-les dans l'ordre, ci-dessous.  
**Indice :**  
 Il s'agit d'un style musical.



	Entrées		Education physique et sportive
	Service gagnant		
Son prénom		Cours préparatoire	
Futés		Instrument de mesure du temps	
Fatigué			
Relevé d'identité bancaire			
		Voix grave	Arrivées
On en prend avant de sauter			
Dont on se sert			
Sommet du corps			
Même ajoutés, ils ne donnent rien			

**REBUS**



**PHRASE CODEE**

Déchiffre la réponse de François, sachant qu'il faut décaler chacune des lettres de 3 vers la gauche dans l'alphabet.

G'BPMBOB  
 NRB QR  
 SXP JB  
 ZELFPFO...  
 BQ KLK ZB  
 ZOBQFK  
 A'ERDL!



**SOLUTIONS**  
 Rebus : 1-un-garçon-seins-pas-mer-sect-fait-fleurs-son-b'-alles / 2-es un garçon sympa, merci les fleurs sont belles PHRASE CODEE : J'espère que tu vas me choisir... et non ce crétin d'Hugo ! MINI FLECHES : Pour répondre et gagner le DVD, voir en page 48 le Jeu Concours.



OMBRE EXACTE

Une seule de ces ombres correspond parfaitement au robot ci-contre... laquelle ?



MAGIC BOX

Remets les lettres dans l'ordre et découvre le nom des ennemis des Bioman.



JEU CONCOURS

SOLUTIONS

10 DIFFERENCES : Il manque à la grange, une antenne et une main au gentil, le dessin sur la ceinture du méchant, ainsi qu'un morceau de ses ailes et une partie de l'ombre au sol. Sont apparus : Un chat devant la grange et un oiseau dans le ciel. Ont changé de couleur : La boule sur l'armure du méchant et un cercle sur celle du gentil. OMBRE EXACTE : 3 MAGIC BOX : Pour répondre et gagner le coffret DVD, voir en page 48 le Jeu Concours.

# 10 DIFFÉRENCES



# JEUX KEN LE SURVIVANT



# ALI DANTIK

Aaah ! Ils ont essayé de clôner Ken ! Seulement sur 3 répliques, une seule est vraiment parfaite. A toi de trouver laquelle !



# LABY

Aide Mamia à retrouver Rei.



## SOLUTIONS

10 DIFFÉRENCES : Il manque un rond ; Sur le drapeau, sur l'épaulette, sur la selle, sur le casque, sur le haut de l'armure, sur la genouillère, sur le harnais, sur la botte, sur la cuisse et sur le poignet.  
KEN LE SURVIVANT : Pour répondre et gagner le DVD, voir en page 48 le Jeu Concours.

# 10 DIFFÉRENCES



## magic box

Remets les lettres dans l'ordre et découvre le nom des ennemis des Bioman.



# JEU X

## Detective CONAN

### REBUS

### JEU CONCOURS



Découvre ce que dit Conan en décodant ce rébus.



### SOLUTIONS

10 DIFFÉRENCES : Il manque : Un bout d'une branche des lunettes et un autre de l'épi de cheveux de Conan, une vignette de la BD, un doigt à la fille de droite et un morceau du chapeau de celle de gauche. Ont changé de couleur : L'œil de Conan, une partie du ruban, une partie des tasses. Il y a une séparation de plus sur la porte et une des mèches de Conan est plus petite. MAGIC BOX : Malignet REBUS : Pour répondre et gagner le DVD, voir en page 48 le Jeu Concours.

# JEU X DRAGON BALL

**JEU  
CONCOURS**



## OMBRE EXACTE



Une seule de ces ombres correspond parfaitement à l'image ci-contre... laquelle ?



## K-RÉ INTRUS

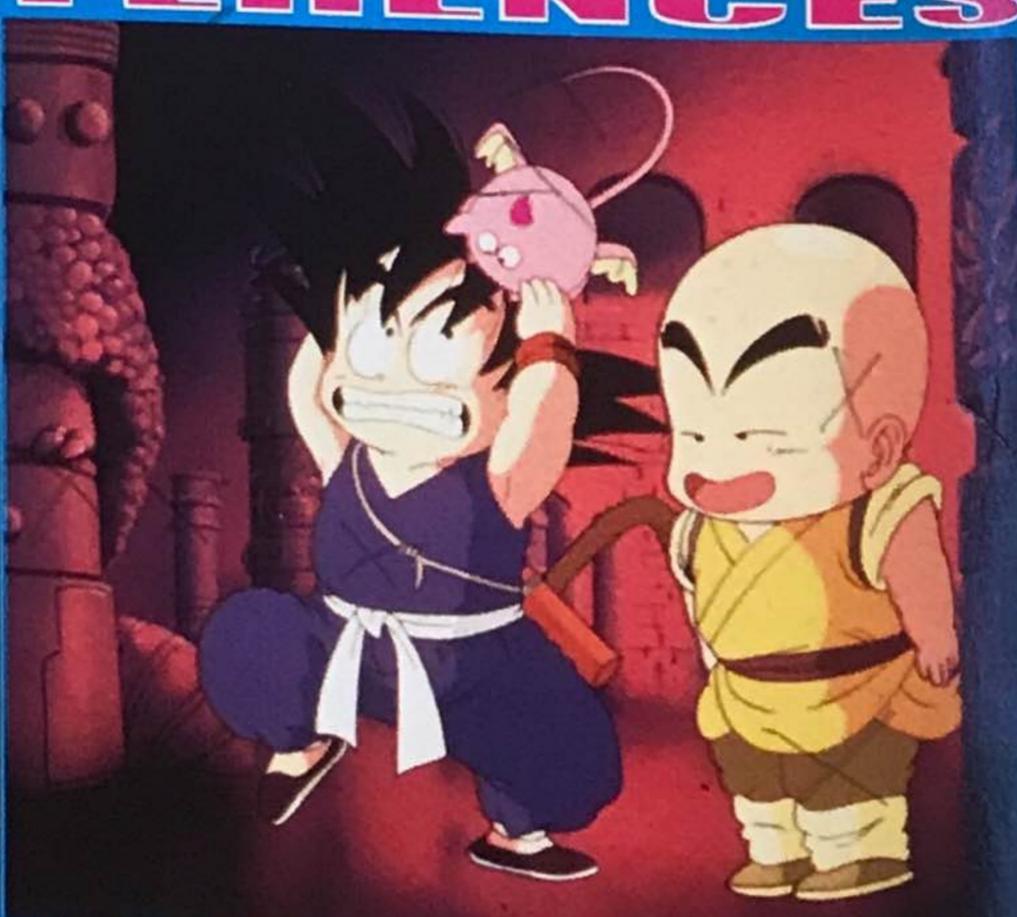
Un des carrés ne fait pas partie de l'image ci-dessous... lequel ?



**A B C D E**



## LES 10 DIFFÉRENCES



### SOLUTIONS

1. Le bec du dragon. 2. Le bec du dragon. 3. Le bec du dragon. 4. Le bec du dragon. 5. Le bec du dragon. 6. Le bec du dragon. 7. Le bec du dragon. 8. Le bec du dragon. 9. Le bec du dragon. 10. Le bec du dragon.

# JEU X CHEVALIERS ZODIAQUE

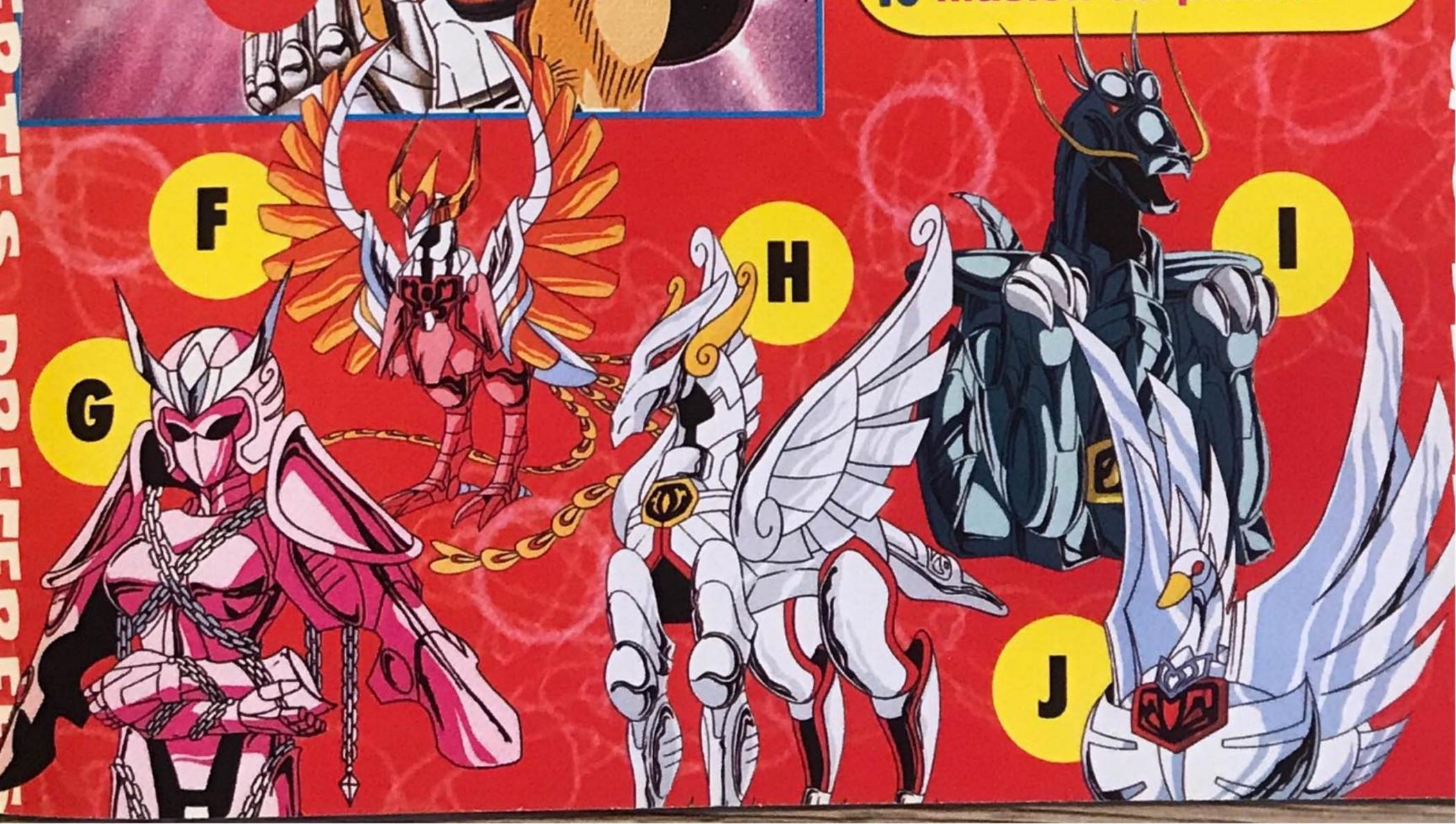
Tout est mélangé... Redonne à chaque personnage son nom, son armure et son attaque pour gagner les coffrets.

JEU  
CONCOURS



1 SHIRYU SHUN  
2 3 IKKYY  
4 SEIYA HYOGA  
5

- 6 Chaines nébulaires
- 7 La colère du dragon
- 8 Météores de pégase
- 9 Poussière de diamant
- 10 Illusion du phénix



# DRAGON BALL Z

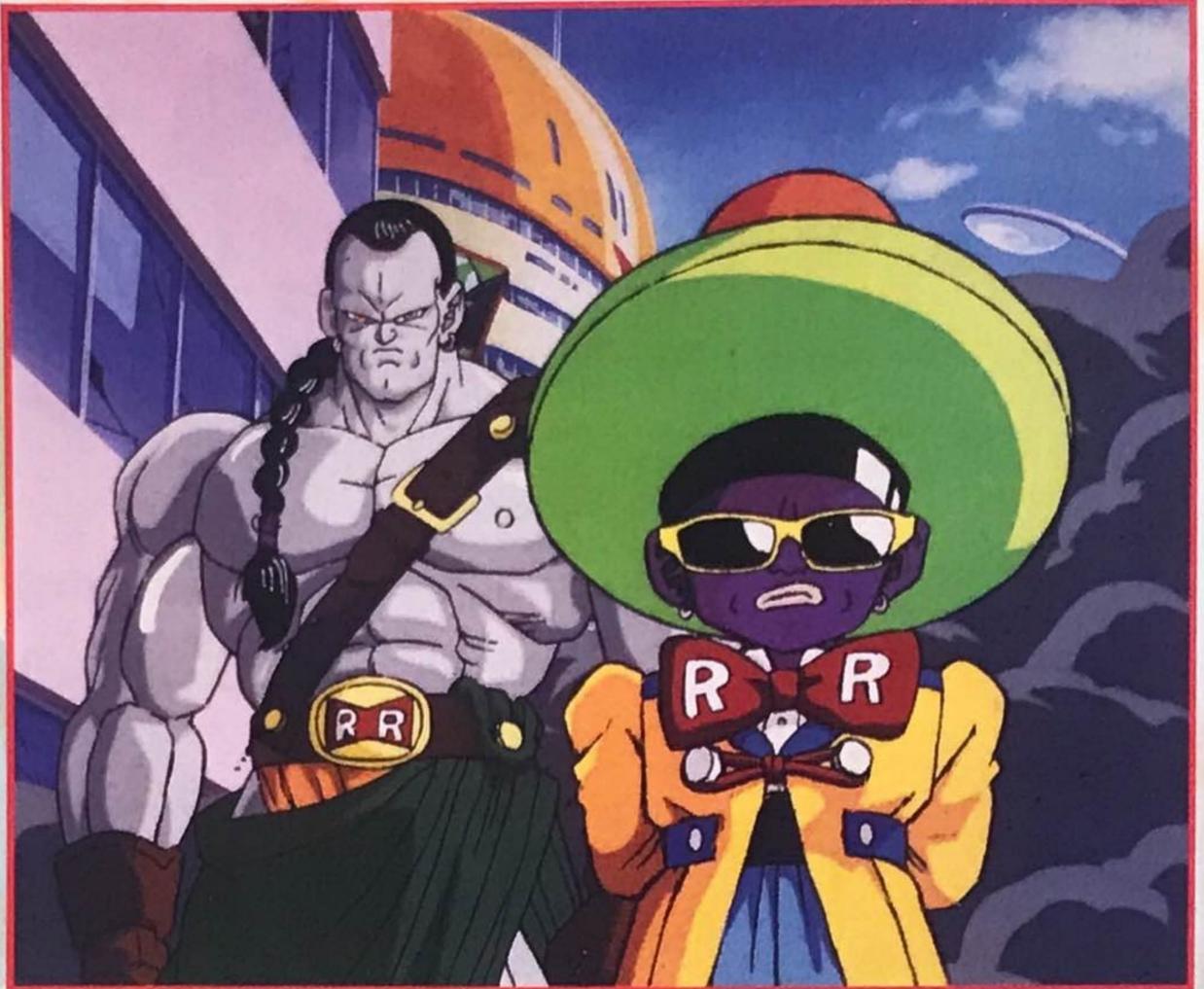


Découvrez les aventures de Sangoku contre l'armée du Ruban Rouge, son ennemi de toujours. Il les combat d'abord dans la série Dragon Ball, où il doit faire face au général Rouge, chef de l'armée du Ruban Rouge. Ce dernier a créé ce groupe, afin de récupérer des boules de cristal pour demander au dragon Sheron de faire de lui un grand homme. Par la suite, Sangoku se retrouva face à ce qui restait de l'armée du Ruban Rouge en la personne du docteur Gélot et de ses robots.

# L'ARMÉE DU RUBAN ROUGE

**A**près le tournoi, Sangoku décide de partir en quête de la quatrième boule de cristal, qui lui avait été offerte par son grand-père, Sangohan. En faisant la connaissance du colonel Gris, il découvre que l'armée du Ruban Rouge cherche aussi les Dragon Ball, afin d'étendre sa domination. Il va tout d'abord se rendre au nord, où se trouve l'une des boules. La région est sous le joug du Ruban Rouge qui y a établi une grande base. Le général Blanc, qui dirige l'armée, habite dans une grande tour. Sangoku va y pénétrer et affronter différentes épreuves avant d'atteindre le général. C'est dans cette tour qu'il aura affaire pour la première fois

grotte sous-marine où est cachée une des boules de cristal. Mais Bleu réussit à subtiliser la boule et s'enfuit. Sangoku, lancé à sa poursuite, l'intercepte sur l'île des Pingouins, où vit le Docteur Slump. Bleu parvient à s'échapper une fois de plus pour se rendre



sur sa base. Il va être tué par Tao Paï Paï, qui se chargera de terminer sa mission. Bien plus fort que Sangoku, il le blesse grièvement. Notre héros se rend alors au sommet de la tour Karine pour y subir un entraînement spécial sous la coupe de Matou Malin. Quand il en ressort, il affronte son ennemi et l'élimine. Il part ensuite pour la base de l'armée du Ruban Rouge, afin d'éradiquer la menace qu'elle constitue. Le père du petit Indien Upa qui vivait au

pied de la tour Karine ayant été tué par Tao Paï Paï, Sangoku décide de retrouver toutes les boules de cristal, afin de le ramener à la vie. Il se rend dans une région éloignée et demande à Baba la sorcière de l'aider à retrouver la dernière boule qui lui manque. Elle accepte à condition que Sangoku affronte plusieurs de ses gardes du corps. C'est lors de ce tournoi qu'il rencontrera Sangohan, son grand-père mort quelques années plus tôt et ressuscité.



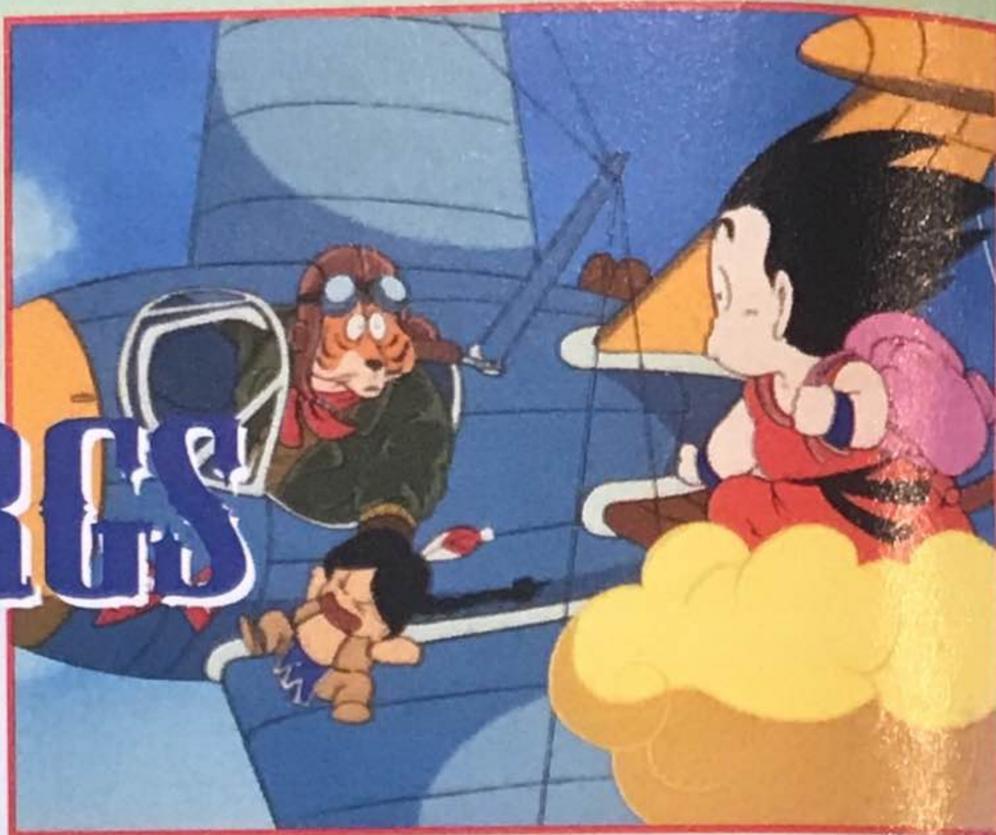
à une des créations du docteur Gélot : le robot n°8, affectueusement appelé Ha-chan. Une fois sa boule récupérée, Sangoku part pour la capitale demander de l'aide à Bulma. Il veut, en effet, qu'elle lui répare le radar qu'il a cassé. Elle accepte à condition de pouvoir le suivre dans les prochaines étapes de sa quête. Poursuivis par le général Bleu, tous deux vont se rendre dans une



## L'ATTAQUE DES CYBORGS

Juste après la bataille contre Freezer sur Namec, nos amis ressentent un jour qu'une énergie très puissante

s'approche de la Terre. Ils se rendent sur son lieu d'atterrissage et découvrent un guerrier qui terrasse Freezer et son père sous



retourne dans son monde. Le temps a passé et, comme prévu, deux cyborgs apparaissent dans le nord du pays. Nos amis décident de s'y rendre et constatent qu'il ne s'agit pas des machines mentionnées par Trunks. Durant le combat contre C19, Sangoku perd connaissance à cause d'une faiblesse cardiaque. C'est Végéta, devenu un super guerrier, qui mettra fin à la lutte. C20, qui n'est autre que le docteur Gélot, s'enfuit vers son repaire et libère C17 et C18, mais ces derniers refusent de lui obéir et le tuent sans remords. Ils vont ensuite mettre en fonction C16, pourtant considéré par Gélot comme un échec. Quand nos héros tenteront d'affronter les cyborgs, ils subiront une cuisante défaite. Après un combat, Crillin s'éprend de C18, qui lui a donné un baiser sans raison. De son côté, Bulma trouve un appareil à voyager dans le temps identique à celui de Trunks. Celui-ci et Sangohan se rendent sur les lieux et y découvrent qu'un monstre venu du futur a débarqué sur Terre. La situation est devenue alarmante, et Petit Cœur va au palais du Tout-Puissant dans le but de fusionner avec lui, afin de reformer l'être surpuissant qu'ils étaient dans le passé.

leurs yeux. Le jeune guerrier va à leur rencontre et leur annonce l'arrivée imminente de Sangoku. De retour de Namec, notre héros atterrit effectivement peu après sur Terre. Trunks, le jeune guerrier, confie à Sangoku qu'il vient du futur et qu'il est le fils de Bulma et Végéta. Il a remonté le temps pour les prévenir

d'un danger qui va bientôt menacer la Terre : deux cyborgs qui vont faire leur apparition sur une île située au nord. Ces monstres détruiront tout sur leur passage et la planète deviendra un champ de ruines. Avant de repartir, Trunks remet un médicament à Sangoku et lui explique qu'il mourra d'une maladie du cœur dans le futur. Le jeune garçon reprend ensuite son engin et



# CELL LE CINZONIGEN



télévision et lance un appel aux plus grands guerriers de la planète. En effet, il organise un tournoi des arts martiaux, afin de trouver un combattant susceptible de le vaincre. C'est dans cette partie de l'histoire que va apparaître Satan Hercule, le vainqueur du 24<sup>e</sup> tournoi des arts martiaux et le plus célèbre catcheur du monde.

Sangoku et Sangohan ont achevé leur entraînement pour vaincre Cell et décident de se détendre pour récupérer un peu. Ils rencontrent Tao Paï Paï. Le tournoi débute par un combat opposant Perfect Cell à Sangoku. De force égale, ils font match nul et c'est Sangohan qui prendra la suite de son père. Durant le combat, il parvient

**E**n revenant du palais du Tout-Puissant, Petit Cœur se rend dans une petite ville étrange et y rencontre un monstre du nom de Cell. Cette créature parfaite créée par Gélot a pour mission de retrouver C17 et C18, afin de les absorber et de s'approprier leurs connaissances et leur puissance. Après son affrontement contre Petit Cœur, Cell s'enfuit pour retrouver les deux cyborgs. Pendant ce temps, Trunks détruit la base de Gélot dans laquelle se trouve l'embryon, qui, dans le futur, donnera naissance à Cell. Ce dernier, quant à lui, a réussi à mettre la main sur C17, qui, malgré l'aide de Petit Cœur, sera absorbé par Cell. Celui-ci change alors de forme. C16 s'enfuit avec C18 afin de la cacher. Végéta, qui est arrivé sur les lieux, va se battre contre Cell. Trouvant son adversaire trop faible, Végéta lui donne la possibilité de s'a-

méliorer en absorbant C18. Le monstre va ainsi devenir Perfect Cell. Devenu surpuissant, il se rend dans des studios de

à libérer C18, ce qui aura pour effet de mettre Cell de très mauvaise humeur. Il décide même de se faire exploser pour pulvériser la Terre. Sangoku l'en empêche en se téléportant avec lui sur la planète de Kaïoh. Sangoku meurt mais Cell réussit à se reconstituer. Sangohan, allié à Végéta, Petit Cœur et les autres, va parvenir à l'éliminer définitivement. Trunks retourne dans son futur et détruit ceux qui menacent son monde.



# DRAGON BALL Z Sparking! Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi

L'événement de la fin de cette année, c'est la sortie du nouveau jeu de combat **Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi** (terre ciel mer). C'est la nouvelle série de jeux qui remplace la série des Budokai. Voici une petite présentation pour vous inviter à l'avoir très rapidement. Au Japon, le jeu s'appelle **Dragon Ball Z Sparking**.



## Technique du jeu

Vous aurez un mode affrontement classique, un mode story où vous devrez suivre une histoire prédéfinie et un mode Z dans lequel votre guerrier évolue suivant huit paramètres en utilisant les capsules. Le jeu n'a pas été doublé en français, car l'éditeur français a préféré réaliser une version sous-titrée.

Au départ, vous pouvez choisir près de dix personnages et vous devrez débloquer tous les autres. Chacun des personnages possède un coup ultime très impressionnant. Pour l'instant, vous ne pouvez pas encore orienter les rayons d'énergie mais ce problème sera réglé dans le prochain volet. Pour gagner, vous devez enchaîner des combos. Mais étant donné que dans ce nouvel opus vous pouvez fuir, cela devient très difficile. Tout comme dans Budokai quand vous faites une attaque spéciale ou un super combo, une vidéo prend le relais pour vous montrer le résultat. D'ailleurs, vous pouvez verrouiller un adversaire même quand vous volez. En parallèle, vous pouvez vous rattraper quand vous avez été éjecté par un adversaire. Le bouton rond vous permet de vous mettre en garde. Mais certains coups très puissants peuvent la briser à tout moment.

Les décors sont immenses et l'espace de combat est très impressionnant. Vous pouvez vous éloigner d'un ennemi ou tenter de lui échapper. L'intérêt de fuir un ennemi est de pouvoir recharger vos accus ou préparer une tactique de combat. Une simple pression sur un bouton R1 vous permet de voler partout où bon vous semble.

Un petit radar placé en bas de l'écran vous permet de savoir à quelle distance se trouve votre adversaire par rapport à vous.

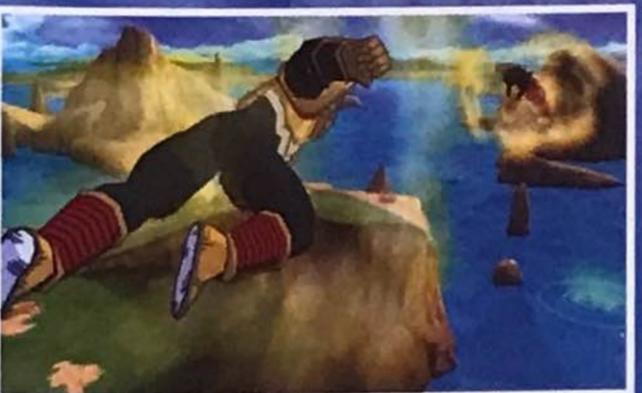
Pous pourrez faire des pointes de vitesse pour aller d'un lieu à un autre et même vous téléporter dans certains cas. Vous pouvez même vous battre sous l'eau : l'effet change mais la maniabilité reste toujours très bonne.

Les décors sont interactifs et peuvent être détruits. Si vous tirez ou si vous vous écrasez contre un immeuble, il sera détruit. Dans ce jeu, vous pouvez vous cacher et ne pas être trouvé si l'adversaire n'a pas pris soin d'utiliser son radar.

Le mode deux joueurs a été fait pour rappeler le jeu Super Butoden sur Super Nintendo. L'écran se sépare en deux et chaque joueur peut aller où il veut.

Le monde de jeu est le même que pour Budokai. Les coups spéciaux sont à peu près les mêmes. De même, les confrontations à coups de rayons énergétiques durant lesquelles vous devrez tourner les sticks pour prendre le dessus sont très similaires.





## Voici ce qui rend ce jeu différent des autres jeux DBZ

**Vous pouvez vous téléporter.**

Vous pouvez aller là où vous voulez sans limite.

**Vous pouvez tout détruire sans exception.**

Avec un simple clic vous pouvez combattre sous l'eau/en l'air/sur terre.

**Vous pouvez avec le mode scénario refaire une bonne partie de l'histoire de DBZ avec de nombreuses ramifications.**

Vous pouvez jouer avec 60 personnages et 80, si on compte les fusions.

**Un grand nombre de ces personnages est pour une fois tiré des 14 films.**

Vous pouvez jouer seul avec le mode Dragon et améliorer un personnage en lui rajoutant dix attributs supplémentaires.

**Vous pouvez récupérer des capsules qui vous permettent d'avoir des bonus comme des capacités supplémentaires.**

En bonus, vous pourrez débloquer des vidéos conçues spécialement pour le jeu.



## Conclusion

Ce jeu est le plus réussi de tous les jeux Dragon Ball Z. Si votre adversaire se cache dans une grotte, vous pouvez la faire exploser pour y entrer. Si votre adversaire s'éloigne trop de vous, l'écran se sépare sans ralentir ni image trop petite. Dans le mode scénario, vous suivez vraiment le déroulement de la série et vous participez aux combats, aux tournois. Dans la partie contre Bou, vous affrontez Végéta avec le M sur le front quand il était sous l'emprise de Bibidi.



## Personnages les plus importants du jeu

### Bojack

Première apparition :  
Film 9

Ce mercenaire est arrivé sur Terre par hasard avec ses hommes et affronte les participants d'un des tournois des arts martiaux.



### Baby Végéta

Première apparition :  
DBGT épisode 22

Baby est l'un des derniers survivants de la planète Plant. Les siens ont tous été tués par les guerriers de l'espace qui ont volé leur planète et leur technologie. Grâce au docteur Myu, il a pu avoir la puissance nécessaire pour se rendre sur Terre, fusionner avec les super guerriers et devenir très puissant.



### Broly

Première apparition :  
Film 8

Broly est né sur la même planète que Végéta et Sangoku. C'est aussi un guerrier de l'espace sauf que c'est le plus puissant de tous. Sa puissance augmente en proportion de sa colère et c'est un homme très nerveux.



### Barduck

Première apparition :  
Tome 26 téléfilm 1

Père de Sangoku, c'est l'un des plus puissants guerriers de l'espace. Il a acquis le pouvoir de voir le futur.



**C13**

**Première apparition :** Film 7  
Ce cyborg créé par le docteur Gélot apparaît accompagné des cyborgs C14 et C15. Pour augmenter sa puissance, il absorbe le cœur atomique de C14 et C15.

**C16**

**Première apparition :**  
Tome 30, épisode 134  
C'est un robot considéré comme défectueux par le Dr Gélot, car il est pacifique. Il peut se démembrer et lancer ses poings sur un ennemi. Il utilise aussi son bras comme canon.

**C17**

**Première apparition :**  
Tome 29, épisode 133  
C'est le frère jumeau de C18 et un garçon très instable qui refuse d'obéir à qui que ce soit. Il est très puissant, grâce à son cœur atomique. Il peut même créer un champ de force autour de lui.

**C18**

**Première apparition :**  
Tome 29, épisode 133  
Elle est aussi étrange que son frère et le suit partout. Elle est gentille dans le fond et va sortir avec Crillin. Elle a les mêmes pouvoirs que C17 et peut aussi lancer des boules d'énergie avec la main.

**C19**

**Première apparition :**  
Tome 28, épisode 126  
C'est un robot d'une grande puissance capable d'absorber l'énergie lancée par ses adversaires. Il est là uniquement pour protéger son créateur, le docteur Gélot dans C20.

**C20**

**Première apparition :**  
Tome 28, épisode 126  
Étant donné que ses robots ont tous été des échecs, le docteur Gélot a enfermé son cerveau dans le corps de C20.

**Cell Jr**

**Première apparition :**  
Tome 34, épisode 183  
Il a été créé par Cell lors du Cell Game. Ils ont été faits pour tester les amis de Sangoku et déterminer s'ils sont dignes de le combattre.

**Cell**

**Première apparition :**  
Tome 31, épisode 145  
Créé par le docteur Gélot, il possède l'ADN de Sangoku et ses amis. Venu d'un futur alternatif, il a été créé dans le but d'éliminer Sangoku et sa bande. Son pouvoir et sa puissance évoluent en absorbant C17 puis C18.

**Crillin**

**Première apparition :**  
Tome 3, épisode 14  
Meilleur ami de Sangoku, il n'est pas très fort mais il est très intelligent et crée pas mal de techniques comme le disque d'énergie.

**Dabula**

**Première apparition :**  
Tome 38, épisode 220  
Ce démon a été envoûté par Babidi qui le contrôle et l'utilise pour libérer Bou. Il est très puissant et peut paralyser ses ennemis.

**Dodoria**

**Première apparition :**  
Tome 21, épisode 47  
Bras droit de Freezer, c'est un homme très méchant et très puissant. Malgré sa taille, il peut se déplacer très vite.

**Freezer**

**Première apparition :**  
Tome 21, épisode 44  
Freezer est un monstre dans tous les sens du terme. Il détruit les habitants des planètes pour les voler et revendre leurs habits. Il peut se transformer trois fois pour maîtriser sa grande puissance.

**Kura**

**Première apparition :** Film 5  
Kura appelé aussi Cooler est le frère de Freezer, venu sur Terre pour le venger. Il est aussi puissant et peut également se transformer pour devenir encore plus fort.

**Gogéta 1**

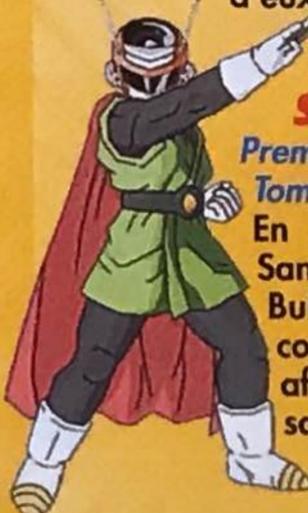
**Première apparition :**  
Film 12  
Il apparaît lors de l'affrontement contre Janemba. Gogéta est la fusion entre Sangoku et Végéta. Dans cette fusion, Sangoku est prédominant.

**Gogéta 2**

**Première apparition :**  
DBGT 60  
Pour combattre Li Shéron, Sangoku transformé en super guerrier 4 fusionne avec Végéta en Super Guerrier 4 pour devenir l'ultime guerrier.

**Gotrunks Super Guerrier**

**Première apparition :**  
Tome 40, épisode 251  
Sangoku va apprendre la technique de fusion à Piccolo qui va l'enseigner à Trunks et Sangoten. Gotrunks est la fusion des deux jeunes garçons pour combattre Bou. Ils peuvent même se transformer en Super Guerrier et créer des versions fantômes d'eux.

**Great Saiyaman**

**Première apparition :**  
Tome 36, épisode 201  
En entrant à l'université, Sangohan a demandé à Bulma de lui créer un costume de super-héros afin qu'il puisse se battre sans être reconnu par ses camarades de classe.

VOICI QUELQUES ADRESSES POUR VOIR DES VIDÉOS DU JEU:  
<http://ps2.ign.com/objects/742/742303.html>  
<http://www.gametrailers.com/player.php?id=7383&type=wmv>

## Gorille guerrier de l'espace

Première apparition :  
Tome 2, épisode 12

Les guerriers de l'espace ont cette capacité de se transformer en gorille les nuits de pleine lune, ou en regardant une lumière de grande intensité. Ils peuvent même lancer de l'énergie avec la bouche.



## Gorille Super Guerrier

Première apparition :  
DBGT épisode 33

Sangoku en Super Guerrier va se transformer en gorille, ce qui va le transformer en un monstre tout puissant pour combattre Baby Végéta.

## Ginewtokensentail

Première apparition :  
Tome 23, épisode 61



L'armée secrète de Freezer intervient dans les cas extrêmes comme la récupération

des boules de cristal. Elle est composée de :

**BURTTA** qui est capable de se déplacer très vite.

**GHOORD** a des pouvoirs mentaux. Il peut même déplacer des choses par la pensée.

**JEES** peut contrôler l'énergie et créer des boules d'énergie.

**RECOOM** est très rapide et peut lancer un laser qui peut tout couper.

**GINEW** est le chef de l'armée secrète et peut changer de corps avec qui il désire.

## Janemba

Première apparition :  
Film 12

Janemba est un monstre créé à partir des mauvaises âmes des enfers. Il va semer le désordre au royaume des morts.



## Mister Satan

Première apparition :  
Tome 33, épisode 167

Vainqueur des 26<sup>e</sup> et 27<sup>e</sup> tournois des arts martiaux, c'est un catcheur considéré comme l'homme le plus fort du monde. Il va tenter de combattre Cell lors du Cell Game.

## Majin Boo

Première apparition :  
Tome 40, épisode 276

Il a été créé il y a des siècles par Babidi pour éliminer les Kaïos et prendre le contrôle du royaume des morts. Revenu à la vie par l'entremise de Bibidi, il peut absorber ses ennemis et prendre leurs pouvoirs.



## Nappa

Première apparition :  
Tome 17, épisode 5

Survivant de la planète Végéta, il a été désigné pour accompagner le prince Végéta partout. Sa force est surtout physique et brute.



## Piccolo Petitcœur

Première apparition :  
Tome 14, épisode 122

Créé à la mort du démon Piccolo, cet habitant de Namec est une sorte d'homme plante ami de Sangoku. Il peut allonger ses bras ou les reconstituer.



## Sangoku

Première apparition :  
Tome 1, épisode 1

Héros de la série, il est capable d'apprendre et de se perfectionner. Il peut se transformer en super guerrier 3 avec les cheveux longs et en super guerrier 4 avec la fourrure rouge.

## Raditz

Première apparition :  
Tome 17, épisode 1

Frère de Sangoku, c'est un guerrier de l'espace venu sur Terre pour le contraindre à combattre Freezer.



## Sangohan

Première apparition :  
Tome 17, épisode 1

S'il n'était pas un peu pacifiste, le fils de Sangoku serait aussi fort que son père. Il peut devenir super guerrier pour augmenter ses possibilités.

## Super C17

Première apparition :  
DBGT épisode 44

Pour s'échapper des enfers, les docteurs Myu et Gélot ont construit une seconde version de C17. La fusion des deux donne Super C17.



## Tortue géniale

Première apparition :  
Tome 1, Dragon Ball épisode 3

C'est le premier maître de Sangoku. Il est capable de décupler ses forces et sa musculature, et maîtrise le kaméhamé.



## Trunks super guerrier

Première apparition :  
Tome 28, épisode 126

Fils de Bulma et Végéta, il existe deux versions de lui : une très forte venue du futur pour combattre Cell et une autre qui aime s'amuser et va partir à travers l'espace avec Sangoku dans DBGT.



## Végéta Super guerrier

Première apparition :  
Tome 17, épisode 5

Son père lui a toujours dit qu'il était le guerrier le plus puissant et depuis, ce prince de la planète des Super Guerriers fait tout pour l'être. Il peut se transformer comme Sangoku en Super Guerrier 4.



## Zarbon

Première apparition :  
Tome 21, épisode 45

Homme de main de Freezer, il est capable de modifier son apparence pour avoir une plus grande force physique.





**Asakura Yoh fait partie d'une famille où tout le monde est shaman. Ils ont tous le don de communiquer avec les esprits pour s'approprier leur force et leur courage. Yoh rêve de devenir le Shaman King. Pour déterminer qui est le plus grand shaman, un tournoi, le "Shaman Fight", est organisé tous les 500 ans. Les shamans combattent pour décider qui est le meilleur d'entre eux.**

Afin de ne pas rater le dernier train du soir, Manta Oyamada décide de traverser le cimetière de sa ville. Il voit, assis sur une stèle, un jeune garçon qui contemple les étoiles. Il lui demande de rester avec lui et ses amis. Manta est terrorisé en découvrant que les amis en question sont des fantômes qui lui font signe. Pris de panique, il s'enfuit en courant.

 Le lendemain, Manta explique à ses camarades qu'il a vu dans le cimetière un garçon qui était en compagnie de plusieurs fantômes. Mais ses camarades

refusent de le croire. Les cours commencent et le professeur présente un nouvel élève. Il s'appelle Asakura Yoh. Manta le reconnaît immédiatement : c'est le garçon qui était dans le cimetière. Manta lui demande de confirmer qu'il était bien au cimetière avec des fantômes la veille, mais Yoh lui répond que les fantômes n'existent pas. À la fin des cours, Manta décide de le suivre pour le confondre. Yoh le surprend et s'excuse d'avoir menti. Il lui explique qu'il est venu ici pour parfaire son apprentissage de shaman !

 Manta fait de suite des recherches sur les shamans dans une encyclopédie et apprend ainsi un certain nombre de choses. Le shaman est celui qui relie les deux mondes, celui des morts et des vivants. Le shaman peut se mettre en transe. Il entre en communication avec dieu, les saints et les âmes des morts. Grâce au pouvoir des forces occultes, il peut aussi être guérisseur. C'est un expert en surnaturel qui sait retransmettre la parole des disparus. Les shamans ont été au centre des sociétés dans les temps anciens. Ils ont disparu de notre monde mais continuent à vivre parmi nous de façon plus discrète.

 En se rendant au cimetière le soir suivant pour retrouver Yoh, Manta découvre que le "gang" du bâton de Ryu squatte le cimetière et en a fait son QG. Leur chef, monsieur Ryu, vient de violer la tombe d'Amidamaru, un samouraï très réputé. Mais les membres du gang ayant peur d'une malédiction s'affolent et, dans leur précipitation, surprennent Manta en train de les écouter. Ils le capturent et lui donnent une leçon. Le jour suivant, Yoh, qui a appris ce qui s'est passé par l'intermédiaire des fantômes, décide de venger Manta. Il prend ce dernier par le bras et se rend au cimetière. Ils se retrouvent tous deux face à la bande de Ryu.

 Yoh utilise ses pouvoirs de shaman pour faire apparaître le fantôme du samouraï Amidamaru. Puis, il fusionne avec le samouraï après l'avoir transformé en une sorte de boule. C'est maintenant Amidamaru qui contrôle le corps de Yoh. Il réussit à défaire en quelques secondes Ryu et sa bande. Yoh demande à Amidamaru de

devenir son ami mais celui-ci refuse, parce qu'il attend quelqu'un.

 Yoh et Manta partent à la recherche de Harusame (le sabre d'Amidamaru), qui se trouve dans un musée de la ville. Il est en très mauvais état à cause du passage du temps. De plus, il est gardé par le fantôme de Mosuke, le meilleur ami de Amidamaru, qui n'est autre que celui qui a forgé l'épée. Il explique à nos deux héros qu'il a été tué avant d'avoir pu donner l'épée à Amidamaru. Yoh propose à Mosuke de fusionner avec lui afin de restaurer le sabre pour le remettre à Amidamaru. Après avoir fusionné avec Mosuke, il répare le sabre. Peu après, Yoh remet à Amidamaru l'épée et celui-ci accepte enfin de devenir son compagnon.

 C'est ainsi que commencent les aventures de Yoh et Amidamaru. Leur amitié va se renforcer et ils viendront en aide à diverses personnes. Les aventures de nos deux héros débutent réellement lors de leur rencontre avec un garçon du nom de Tao Ren. Ce dernier veut s'emparer d'Amidamaru. Il tente de contrôler les fantômes les plus puissants, afin de créer une sorte d'armée pour nettoyer le monde du mal et devenir le Shaman King. Il va affronter Yoh et Amidamaru mais sera vaincu. À peine remis de ce combat, Yoh se retrouve face à celle qu'il a tenté de fuir en venant dans cette ville, Anna Itako Kyoyama. Tous les membres de la famille de Yoh sont des shamans, leur don reste dans la famille, grâce à des mariages arrangés avec d'autres familles de shamans. Itako est la fiancée de Yoh, elle considère qu'elle doit l'entraîner, afin qu'il gagne le Shaman Fight et devienne Shaman King.



## Qui est qui dans Shaman King ?

Présentation rapide des principaux personnages.

### Yoh Asakura

13 ans. Il appartient à une grande lignée de shamans et est venu au Japon dans le but de continuer son entraînement. C'est un garçon cool qui ne s'énerve pratiquement jamais. Il a toujours des écouteurs sur les oreilles. Il peut invoquer les morts pour qu'ils lui apportent leur aide. Il les utilise d'ailleurs, même pour faire ses devoirs.

### Anna Itako Kyoyama

C'est la fiancée désignée pour Yoh par sa famille. Elle possède le pouvoir d'appeler tous les fantômes, même ceux déjà montés au ciel. Elle a été élevée par sa grand-mère. Elle a aussi décidé que Yoh devait devenir le Shaman King et s'occupe ainsi de son entraînement. Elle a un sale caractère, elle est autoritaire et très prétentieuse.

### Manta Oyamada

Camarade de classe et ami de Yoh, il a aussi le pouvoir de voir les morts. Il est de petite taille et avant de rencontrer Yoh, c'était un petit génie qui passait son temps à travailler. Il a toujours avec lui une encyclopédie, dont il se sert à chaque fois qu'il ne comprend pas quelque chose.

### Amidamaru

C'est le fantôme préféré de Yoh. Il a été tué, il y a 600 ans, alors qu'il était âgé de 24 ans, trahi par celui qu'il avait juré de servir. Il s'est battu une nuit entière et a fini par être tué à cause de la fatigue. Grâce à Yoh, l'âme d'Amidamaru a été libérée de ce qui la retenait sur terre. Mais en guise de remerciement, il a décidé de rester avec Yoh pour l'aider et le protéger.

### Tao Ren

Ce jeune shaman vient de Chine et c'est un grand idéaliste. Il veut devenir Shaman King, afin de changer le monde, combattre le mal et ceux qui le font. Il est issu d'une famille au passé très trouble. Il a toujours sur lui une valise dans laquelle, il garde une lance très tranchante appartenant à Bason, son fantôme. Il est très sûr de lui et pense qu'un fantôme doit lui être totalement soumis pour bien le servir. Il ne croit pas en l'amitié entre humains et fantômes.

### Baston

Le fantôme de Tao Ren est à l'origine un grand guerrier chinois. Il est dévoué corps et âme à Tao et donne même parfois l'impression d'avoir peur de lui. Il est combatif et maîtrise totalement le combat à la lance.



# SHAMAN KING

## *Yoh et les liens de famille*

Si vous avez le câble, la TNT ou le satellite, vous pouvez découvrir Shaman King une série d'action. Yoh fait partie d'une famille dans laquelle tout le monde est shaman. Il rêve de participer au Shaman Fight, un tournoi qui permet de désigner quel est le meilleur shaman et celui qui mérite le plus de devenir le Shaman King, celui qui a le pouvoir d'être en harmonie avec la Terre et la nature.

**Découvrez les membres de la famille de Yoh et tous ceux qui ont un lien avec lui.**

Héros de cette histoire, Yoh est issu d'une lignée de shamans très réputés.

## SA FAMILLE

### Sa mère s'appelle Keiko Asakura.

Elle apparaît dans la série à l'épisode 9. C'est une Miko. Elle travaille à mi-temps dans un temple. Elle a la possibilité d'entendre des voix divines comme le célèbre Himiko. Elle peut ainsi sauver les populations de grands périls.

### Son père Mikihisa Asakura

Il apparaît pour la première fois dans la série dans l'épisode 9. C'est un shugenja, une sorte de pèlerin qui marche en quête de spiritualité. Il cherche dans les montagnes une divinité qui lui apportera de grands pouvoirs. Il porte souvent un masque de corbeau.

### Son grand-père s'appelle Yohmei Asakura.

Il apparaît également à l'épisode 9. C'est un Onmyoji, capable de donner vie à l'âme de la terre des végétaux et de les contrôler à sa guise. Les Onmyojin comme lui utilisent leurs pouvoirs pour jouer au voyant pour les politiciens et les hommes riches. Il se charge de l'éducation de Yoh, de sa quête et de son apprentissage.

### Sa grand-mère s'appelle Kino Asakura.

Elle apparaît dans la série à l'épisode 9. C'est une Itako, qui peut appeler les esprits se trouvant sur Terre ou dans les cieux, afin de fusionner avec eux. Elle vit dans les montagnes Osore dans la région d'Amori. Elle instruit des disciples comme le fait le grand-père de Yoh avec lui. C'est elle qui s'est chargée personnellement de l'entraînement d'Anna.

### Son ancêtre le plus célèbre est Hao Asakura.

Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 78. C'est un grand maître Onmyojin. Très puissant et un peu mégalomane, il a formé une bande pour créer un royaume dont il sera le roi. Enfermé par la famille Asakura, à cause de ses mauvaises intentions, il est très puissant, grâce à son fantôme de l'esprit du feu. Il va par la suite ressusciter pour devenir Shaman King. Il a fait partie des Paches (tribu organisatrice du Shaman Fight) avant de les trahir.

### La fiancée de Yoh s'appelle Kyoyama Anna.

C'est une Itako, et elle peut invoquer n'importe quel esprit. Entraînée par la grand-mère de Yoh, elle a été désignée pour être la fiancée de Yoh, afin que la lignée des shamans continue. C'est une jeune fille qui a un sale caractère et qui est très intéressée. Elle entraîne Yoh dans le but qu'il devienne Shaman King et elle, First Lady.

## SES AMIS



### Le fantôme préféré de Yoh s'appelle Amidamaru.

Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 1. Il y a 600 ans, c'était un grand samouraï très habile au sabre, craint et respecté. Il a été trahi par le seigneur qu'il servait, qui lui avait demandé de tuer son meilleur ami. Yoh a réussi à retrouver le fantôme de son ami et depuis, Amidamaru a décidé de le servir pour le remercier.



### Le meilleur ami de Yoh s'appelle Oyamada Manta.

Il n'est pas shaman, mais peut voir aussi les fantômes. Il sert Yoh et le suit partout pour l'aider. Très petit et très gentil, il connaît beaucoup de choses.

### Elle sert la famille Asakura depuis son plus jeune âge et s'appelle Tamamura Tamao.

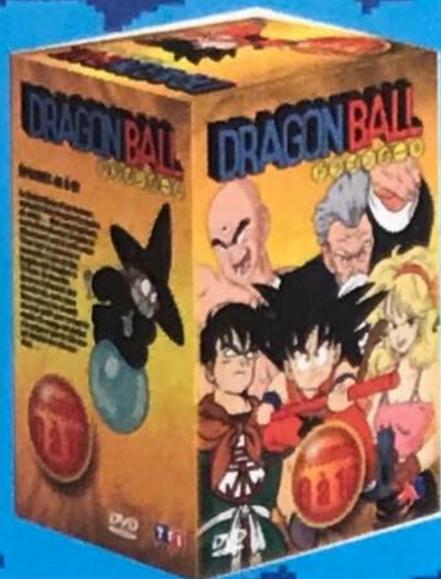
Très amoureuse de Yoh, c'est une jeune fille très craintive qui n'a peur de rien, quand il s'agit de Yoh.

### Un ami de confiance de Yoh s'appelle Bokutou no Ryu.

Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 1. Au début, c'était un simple chef de gang sans cesse à la recherche de refuge. Il se sent redevable à Yoh de l'avoir sauvé et hébergé lors du conflit avec Tokageroh.



# Gagnez des DVD ou des coffrets

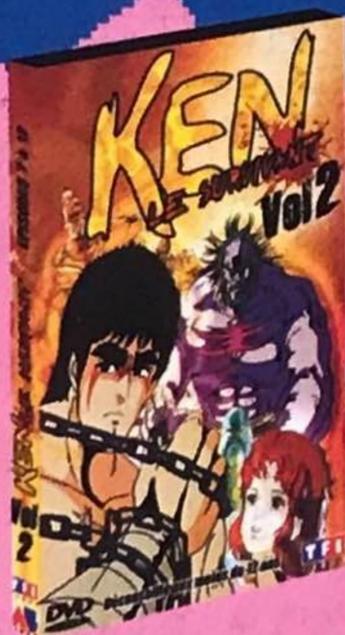
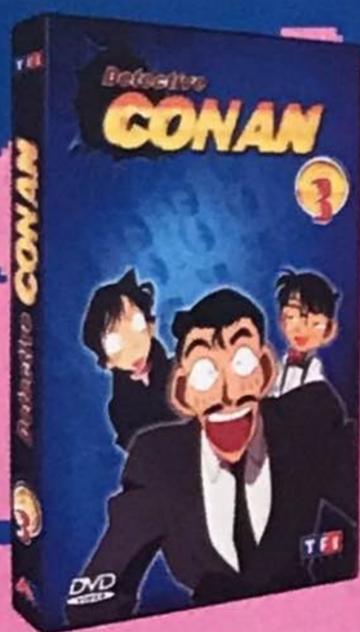


L'intégrale de Dragon Ball

L'intégrale des Chevaliers du Zodiaque



L'intégrale de Princesse Sarah



3 épisodes de vos séries favorites

L'intégrale de Bioman

## BULLETIN-RÉPONSE

Pour gagner l'un de ces DVD, répondez aux questions des jeux concours. Vous pouvez répondre à un ou plusieurs jeux, mais vous ne recevrez qu'un DVD. Les 30 premières bonnes réponses seront récompensées. Envoyez ce bon à : D.Mangas "Jeu concours DVD" 132, av. du Président Wilson, 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

### Réponses

Juliette je t'aime ..... Détective Conan .....

Ken le Survivant ..... Dragon Ball ..... Bioman .....

Les Chevaliers du Zodiaque A    B    C    D    E

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... CP : ..... Ville : .....

• PAR SMS Envoie

**MANGAS** et ta ref au **81617**

Ex : Pour télécharger  
AXEL F, envoi par SMS  
MANGAS 67074 au  
81617

• PAR TEL.

**08 99 700 793**

Logos coups de coeur



LES SONNERIES

**LES TUBES RADIO**

thing Amerie	43328
2 step Gara & missy elliot	67184
I about us Tatu	11428
l the way Craig david	62136
ntes muerta que... N.Isabel	14701
autiful Moby	12312
ouger bouger Magic system	23970
ic a brac Priscilla	30766
ait zizir Rohff	44971
ravane	58211
as klein krokodil Schnappi	36822
le Omar don	93277
you really want... Culture club	78518
on't lie The black eyed peas	32072
on't phunk with my heart	70617
orchee vive Kayna samet	21245
ery single day Benassi bros	93003
everybody Martin solveig	81000
everybody's changing Keane	38423
el good inc Gorillaz	09552
om paris to berlin Infernal	51756
ate it or love it The game	72514
ey sexy wow Lord kossity	70610
ollaback girl Gwen stefani	02287
was made for lovin' you	28969
complete Backstreet boys	93285
me sens si seul Marc lavoine	46693
suis en vie Gregory lemarchal	95844
usqu'a la tolerance Ginie line	93302
st a lil bit 50 cent	65307
famisa negra Juanes	65466
isla bonita Squeeze up	75064

Un monde parfait Ilona mitrevey	66376
Unbreak my heart Il divo	09955
Vois sur leur chemin Digital	18574
We belong together Mariah carey	51728
Xote das meninas (ela so quer)	93288
You are beautiful James blunt	29277
Zookey - lift your leg up	32761

**CINE**

2 Fast 2 Furious - Pump it up	88112
8 Mile - Lose yourself	55770
Be cool - Ain't no reason	19176
Brice de Nice - Le casse de Brice	98766
Brice de Nice - Yellow	85781
Chapeau melon et bottes de cuir	79940
Charité et la chocolaterie	13284
Flashdance - Maniac	80828
Gangsta's paradise	46233
Gladiator	34338
Kill Bill - Ode to Oren Ishii	62340
Kill bill 1	71902
La 7ème compagnie	97074
La caribca	82144
La famille Addams	70733
La soupe aux choux	70734
La valse d'Amélie Poulain	70735
La vérité si je mens	82158
Le fic de Beverly hills	54254
Le Parrain	55674
Le professionnel	75147
Le seigneur des anneaux	82616
Les aventures de Rabbi Jacob	33932
Les bronzés (hip hop mix)	93541
Les bronzés font du ski	54256
L'exorciste	55671
Mission impossible	54257
La panthère rose	70807
Pretty woman	74319
Pulp fiction	55673
Rocky	75170
Sexe intentions	70724
Space Soap	26652
Super mario	06717
Taxi 3	74320
Top gun	42031
Vois sur ton chemin	78104
X Files	82982

**SERIES TV**

Alerte à malibu	82139
Alias	67521
Benny hill	55679
Blues brothers	85593
Buffy	79938
Buffy - Already met you	60443
Chapeau melon et bottes de cuir	79940
Charmed - Hot	61390
Charmed - how soon is now	00053
Charmed - Rainbow in the sky	63450
Dragon ball Z	02663
Friends - Smelly Cat	97313
I'll be there for you - Friends	70728
K 2000	80071
La famille Addams	70733
L'agence tous risques	55773
Les experts - who are you	70292
Magnum	54260
Mc gyver - mac gyver	46009
Mission impossible	54257
Mutant X	62310
NCSI	74082
Nip/Tuck - A perfect lie	92929
Plus belle la vie	52977
Save me - superman - smallville	81360
Sex and the city	21308
Stargate SG-1	21310
Starky et Hutch (série tv)	73844
Un gars une fille	62326
Un, dos, très	83737
Urgences	73845

LES LOGOS

**MANGAS**



UN MOBILE  
**100%**  
MANGAS

TOP MOBILE

TELECHARGE-MOI  
ENVOIE PAR SMS  
MANGAS 58210 AU  
81617



LE CLASSEMENT OFFICIEL  
DES MEILLEURES SONNERIES

1	Popcorn Crazy frog	96160
2	Petite soeur Laam	30929
3	Je ne suis pas un heros	16356
4	Axel f. Crazy frog	67074
5	T'es pas cap pinocchio Pinocchio	47474
6	Don't cha The pussycat dolls	09285
7	Listen to your heart Dht feat edmee	30126
8	Love generation Bob sinclar	55019
9	Pas sans toi Matt pokora	84044
10	Space soap Mister cosmic vs fat dog	26652
11	San ou (la riviere) Dezil'	21671
12	Entre tu y yo Papa ap	60263
13	La tortura Shakira	39922
14	Sans defense Clemence	87514
15	Tripping Robbie williams	79792

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 et le 08 92 : services édités par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029 - Tarif depuis un poste fixe : 1,35€/appel + 0,34€/min - 08 92 : 0,34€/min - 8 16 17 : service édité par 3614 RCS B 411 864 986 - 1,50€/envoi + prix du sms - 2 sms maxi - Service édité par 3614 - CHAT : 0,35€/envoi + prix du sms - inscription : 3 sms maxi - option wap activée pour recevoir les photos - Listes des compatibilités : 0826 88 33 66 (0,15€/min) - Reclamations : contactez hotline.mobile@123multimedia.com - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi dite de l'informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse. © 64Telecom 2005 ; © Vurore ; (c) Studio Takehoshi ; © meo 24 ; © MForma





TELECHARGE-MOI !  
ENVOIE CP 57620  
AU 81617

# LES MANGAS DEBARQUENT SUR TON MOBILE

Par SMS : envoie **MANGAS** suivi de **81617**  
la ref au

Ex : Pour télécharger le logo 25595 envoie MANGAS 25595 au 81617

Par TEL : **08 99 700 793**



**REJOINS NOTRE TRIBU !**

envoie **CPCHAT** au **61617**  
0,35 €/ENVOI + PRIX DU SMS

aussi par tel **08 92 70 25 35**  
0,34 €/MIN

## SONNERIES : Reçois la meilleure version selon ton modèle de portable !!

TOP	Et si en plus y'a personne	HITS RADIO	Everybody Martin solveig	Ma liberte Za boyz	Say it's alright
Popcorn Crazy frog 96160	Yellow, le casse de brice 85781	1 thing Amerie 43328	Everybody's changing Keane 38423	Ma vie Amine 71061	Senegal fast food 40135
Petite soeur Laam 30929		1,2 step Ciara & missy eliot 67184	Feel good inc Gorillaz 09552	Matador Mickey 3d 69047	Serre-moi Jenifer 23840
Je ne suis pas un heros 16356		All about us Tatu 11428	From paris to berlin Infernal 51756	Metis(se) Yannick noah 21927	Shame and scandal Madness 18511
Axel f. Crazy frog 67074		All the way Craig david 62136	Hate it or love it The game 72514	Mon tout Michal 75951	Slow down Bobby valentino 76472
T'es pas cap pinocchio 47474		Antes muerta que sencilla 14701	Hey sexy wow Lord kossity 70610	Mutoto Booka 91078	Speed of sound Coldplay 12508
Don't cha The pussycat dolls 9285		Beautiful Moby 12312	Hollaback girl Gwen stefani 02287	Ne partons pas faches 14700	Suavemente Paul cless 32736
Listen to your heart 30126		Bouger bouger Magic system 23970	I was made for lovin' you 28969	No fear The rasmus 11105	The drill 33239
Love generation Bob sinclar 55019		Bric a brac Priscilla 30766	Incomplete Backstreet boys 93285	On est trop jeune Wouilo 11106	The sound of san francisco 91202
Pas sans toi Matt pokora 84044		Ca fait zizir Rohff 44971	Je me sens si seul M.lavoine 46693	Playa's only R kelly 81254	This is the last time Keane 97813
Space soap Mister cosmic 26652		Caravane 58211	Je suis en vie G.lemarchal 95844	Plus belle la vie 52977	Tu es blonde Les squatters 09481
San ou Dezil' 21671		Das klein krokodil Schnappi 36822	Jusqu'a la tolerance Ginie line 93302	Pon de replay Rihanna 59006	Tu es comme ca Marilou 32574
Entre tu y yo Papa ap 60263		Dile Omar don 93277	Just a lil bit 50 cent 65307	Pop the music Triim 38994	Un casting parfait Le 6-9 62120
La tortura Shakira 39922		Do you really want to hurt me 78518	La camisa negra Juanes 65466	Pop'n'gum Superbus 00942	Un monde parfait Ilona 66376
Sans defense Clemence 87514		Don't lie The black eyed peas 32072	Le centre du monde 32801	Precious Depeche mode 26665	Unbreak my heart Il divo 09955
Tripping Robbie williams 79792		Don't phunk with my heart 70617	Le petit kangourou Jumpy 52610	Protege-toi 42177	Vois sur leur chemin Digital 18574
Pense a moi 44722		Ecorchee vive Kayna samet 21245	L'olivier Wallen 46186	Q.i Mylene farmer 06638	We belong together 51728
Big city life Mattafix 32393		Every single day Benassi bros 93003	Lonely Akon 40389	Retomber amoureux 83503	Xote das meninas 93288
C'est les vacances Ilona 18602			Love on my mind Freemasons 86671	Rtt Carlos 08385	You are beautiful James blunt 29277
				Sarah Kyo 79599	Zookey Africanism 32761

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 et le 08 92 : services édités par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029 - Tarif depuis un poste fixe : 1,35€ / appel + 0,34€ / min - 08 92 : 0,34€ / min - 8 16 17 : service édité par 3614 RCS B 411 864 986 - 1,50€ / envoi + prix du sms - 2 sms maxi - Service édité par 3614 - CHAT : 0,35€ / envoi + prix du sms - inscription : 3 sms maxi - option wap activée pour recevoir les photos - Listes des compatibilités : 0826 88 33 66 (0,15€ / min) - Reclamations : contactez hotline.mobile@123multimedia.com - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi dite de l'informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse. © Sandrine Gestin ; © 64 Telecom ; © Krystal Camprubi (c) Studio Takehoshi ; © Vurore; Copyright 2005 MagicBerry Co., Ltd All rights reserved

