

Hors-série

D. MANGAS

Cadeau 54 autocollants

Sakura • Pokémon • Dragon Ball
Gundam • Super Nana • Digimon

Tous les héros et leurs Gundams

12 cartes postales



4 posters geants

Digimon les différentes digivolutions

Du nouveau chez les Pokémon



T 04793-43H-F: 7,00 € - RD

Hors-série D. Mangas N° 43 Avril 2002 - 7 € - BEL 7 € - DOM 8 €
12,50 FS - Ce numéro ne peut être vendu sans les autocollants

Sommaire

- 6 Pokémon**
Quoi de neuf ?
- 9 Pokémon**
Si on faisait le point ?
- 14 Sakura**
Son petit monde
- 16 Gundam**
La présentation des héros

- 20 Gundam**
Suite de la présentation des héros
- 21 Posters géants**
Gundam
Sakura

- Pokémon et Digimon
Dragon Ball
- 40 Gundam**
Le monde des méchants
- 42 Gundam**
Les différents robots
- 46 Digimon**
Les différentes digivolutions

Pour tout savoir sur vos mangas favoris



Téléphonez au

0 892 688 088

0,34 €/m

Hors-série D.MANGAS N° 43 - Avril 2002. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Michèle Blacque. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Franck Soulier. TEXTES Pascal Lafine. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha.NHK.NEP. DEPOT LEGAL : Avril 2002. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse). MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Michel Fava (gérants). PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM SA au capital de 120 000 €. R.C.B. 334 323 961 - 132 av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas/DIP, 18/28, quai de La Marne 75164 Paris Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photographure : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimerie Compiègne.



CHEZ VOUS TOUS LES MOIS



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



- des bandes dessinées
- les mangas japonais
- des tests
- des jeux
- des posters

une économie de 8,59 €
3 numéros gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

A 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-D.MANGAS"
Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

Nom

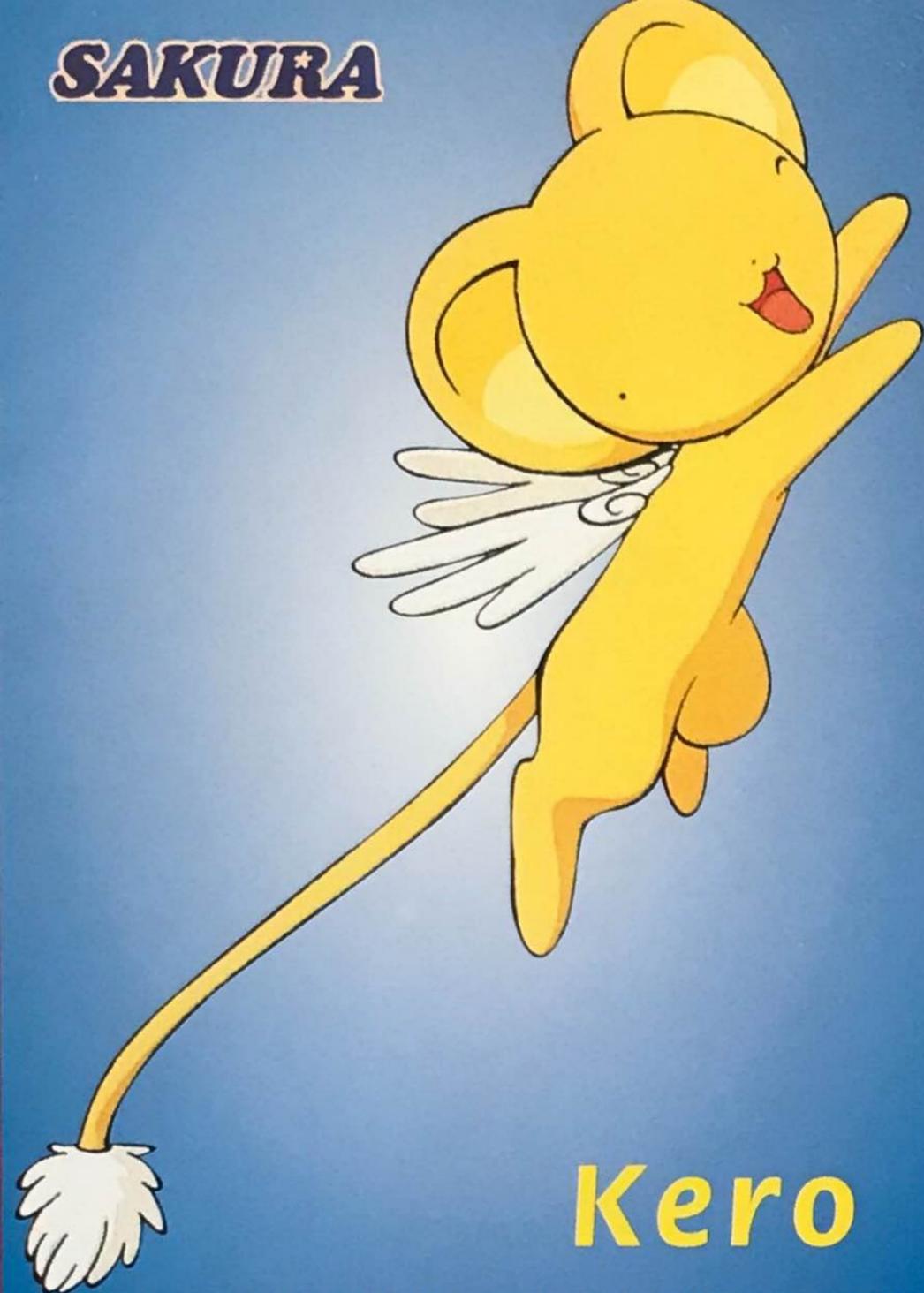
Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

SAKURA



Kero

SAKURA



Lionel

SAKURA

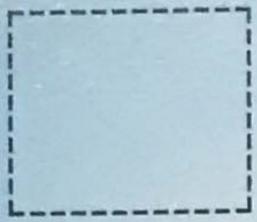


Tiffany

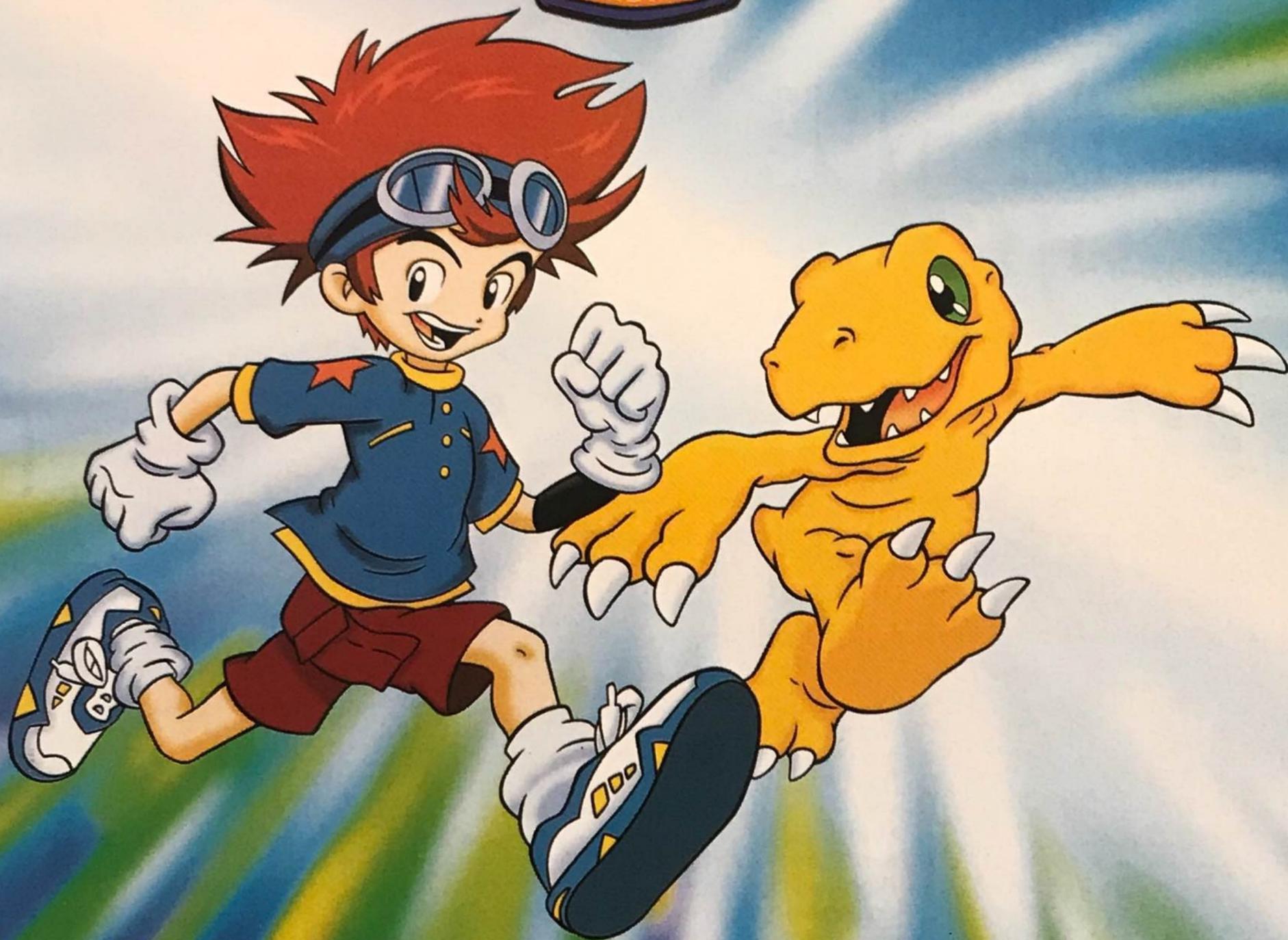
Sakura



SAKURA



Fais le plein de DigiCadeaux !!



Gagne des peluches, des figurines, des jeux vidéo...
en jouant dès maintenant par téléphone !

08 92 700 886

www.digimon.tm.fr

**FOX
KIDS**
TM
www.foxkids.fr

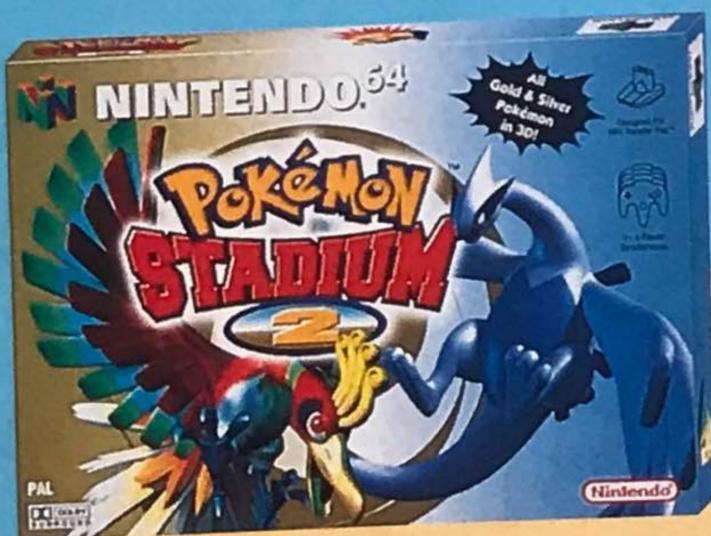
TM & ©2001 Akiyoshi Hongo, Toei Animation Co., Ltd. All Rights Reserved.
FOX KIDS and the related logo are exclusive property of Fox. All Rights Reserved.
©123MULTIMEDIA EDITIONS -RC41375959800019-0.337€/MN

POKÉMON

DU NEUF DANS LE MONDE DES POKÉMON



Découvrez vite l'actualité sur les Pokémon ! Certains titres sortent en ce moment et d'autres sont prévus pour plus tard. Cette liste n'est pas exhaustive, mais elle vous informera au maximum sur ce que se passe dans le petit monde des monstres de poche.



Ce jeu vient de sortir en France. Avec la cartouche Pokémon Stadium 2, vous avez le pouvoir de faire combattre vos Pokémon sur l'écran de votre téléviseur en 3D. Pokémon Stadium vous permet de vous mesurer à des entraîneurs de plus en plus forts, contrôlés par l'ordinateur. En utilisant le Transfer Pak, qui est fourni avec la cartouche Pokémon Stadium, vous pouvez com-

poser des équipes grâce aux Pokémon que vous avez attrapés et entraînés sur votre Game Boy. Vous pouvez également utiliser des Pokémon de prêt qui sont disponibles dans la cartouche Nintendo 64. Voici quelques-unes des épreuves de ce jeu : **Labo Pokémon** : Le laboratoire du Professeur Chen vous permet de ranger vos Pokémon. Vous pouvez importer tous les objets spéciaux et les Pokémon de votre cartouche Game Boy sur votre cartouche N64 ; et si un ami possède un second Transfer Pak, vous pourrez échanger vos

POKÉMON STADIUM 2

Pokémon. **Tour GB** : Vous pouvez jouer aux jeux Pokémon Rouge, Bleu et Jaune directement sur votre TV en insérant les cartouches dans le Transfer Pak. **Combat Libre** : Deux Pokémon pourront s'affronter dans un combat donné. **Colisée** : Vous pouvez remporter les Coupes Pika, P'tite, Poké et Elite. **Citadelle des Champions d'Arènes** : C'est ici que huit champions super entraînés et leurs cohortes sont prêts à vous en mettre plein la vue. **Palais Victoire** : Rempotez les Coupes ou démolissez vos adversaires. **Club Junior** : Retrouvez dans cette épreuve les plus mignons des Pokémon (Pikachu, Magikarpe, Mélofée et beaucoup d'autres) qui s'affrontent dans 9 mini-jeux.

HEY YOU PIKACHU !

Ce jeu est destiné à la Nintendo 64 et, une fois n'est pas coutume, vous n'utiliserez pas la manette. En effet, ce jeu utilise un système de reconnaissance vocale. Un micro sera fourni dans la boîte et vous devrez le brancher à l'arrière de la manette. Le but du jeu est juste de parler à Pikachu.



POKEMON MINI PIGS

Le nouvel ordinateur de poche de Nintendo est consacré à un jeu Pokémon. Il est fait pour remplacer le Pocket Pikachu. C'est une sorte de Game Boy, mais pour un logiciel. Il est composé d'une série de jeux incluant un mini-Flipper, similaire à Pokémon Pinball sur Game Boy avec 3 modes de jeu et 90 stages, et Zani Card, un jeu Pokémon Puzzle Collection.

La machine n'est pas très grande et elle est composée d'une croix multidirectionnelle et 3 boutons (A, B & C), un écran grand format et une fente pour les cartouches recharges. Un connecteur infrarouge sur le sommet tient compte du mode multi-joueurs. Il y a un système de vibrations intégré et même



des bruitages incorporés. Nintendo va permettre à d'autres sociétés de créer des éléments pour cette mini Game Boy. Elle sera livrée avec Pokémon Party Mini (secouer pour avancer), et vous pourrez aussi acheter d'autres mini-jeux.

POKEMON CRISTAL

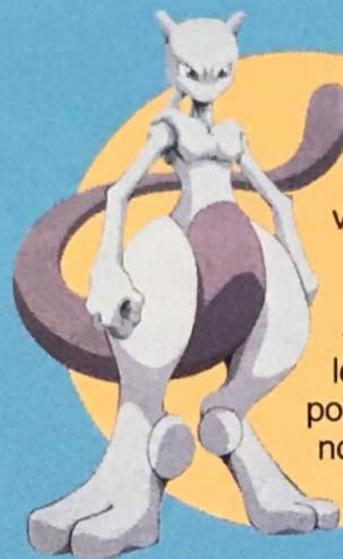
Après Pokémon Jaune, Rouge et Bleu, Nintendo a sorti la version Cristal qui est pour Or et Argent ce qu'est la version Jaune pour Rouge et Bleu. L'histoire est basée sur celle de la GS Ball. Cette fois, le joueur peut choisir le héros et - innovation ! - une héroïne : Kriss. Au Japon, on peut jouer en réseau avec un câble qui relie la Game Boy à un portable.

Avec cette sorte de modem, vous pouvez combattre et échanger vos Pokémon avec n'importe qui et à distance. Autre amélioration notable : l'animation des Pokémon lors des combats. Le jeu vient de sortir en France.



LE RETOUR DE MEWTWO EN VIDEO

Dans le 1^{er} film sorti en salle, on découvrirait le plus intelligent des Pokémon : Mewtwo. Aujourd'hui, il revient dans une vidéo sortant aux USA sous le nom de «Pokémon : Le retour de Mewtwo». Tous les Pokémon vont tenter de protéger les pouvoirs psychiques de Mewtwo contre les noirs desseins de la Team Rocket. Le film dure 70 minutes. A signaler qu'il existe plusieurs épisodes inédits.



CASSETTE VIDEO POKEMON FILM 3

Ce film est sorti en salle en juin et ne devrait pas tarder à être disponible en vidéo. L'histoire : Molly est triste d'avoir perdu ses parents, deux archéologues. Tout ce qui lui reste, c'est un livre de pièces sur lequel travaillait son père avant de disparaître. Molly va, par réflexe,

reconstituer les pièces et amener dans notre monde d'étranges Pokémon nommés les Zarbis. Ils se mettent à exaucer les vœux de Molly et redonnent vie à son père dans le corps d'Entaï, l'un des Pokémon les plus rares.



CINEMA POKEMON 4

Son titre japonais est «Serebi Toki Wo Koeta Deai» et il est sorti le 7 juillet 2001 au pays du Soleil-Levant. Le titre américain est «Celebi a Timeless Encounter» et il sort pour Noël aux USA. Le titre français est «Célebi le voyageur intertemporel».

Dans une grande forêt mystérieuse, un adolescent du nom de Yukinari fait la connaissance d'une fille, Mika, qui est la gardienne de la forêt et de ses habitants. En allant se promener, Yukinari entend des cris. Il

se retrouve alors face à Célébi, un Pokémon pourchassé par un homme possédant un seul œil et ses Pokémon. Yukinari prend Célébi dans ses bras pour le protéger. Tout à coup, une étrange lumière les enveloppe et le jeune garçon et le Pokémon disparaissent sans laisser de traces. Quarante ans plus tard, Sacha, Ondine et Pierre, en visite dans cette forêt, tombent nez à nez avec le garçon et le Pokémon qui viennent d'apparaître dans une lumière aveuglante.



POKEMON DIAMOND

Le principe est simple : il y a d'abord pour Game Boy les cartouches Rouge et Jaune où l'on découvrait 150 nouveaux Pokémon. Puis Jaune qui mélangeait le tout. Ensuite, il y a eu Or et

Argent avec 100 nouveaux Pokémon, et enfin Cristal pour rassembler le tout. Sachez qu'en ce moment Nintendo prépare pour Game Boy Advance un nouveau jeu appelé Pokémon

Diamond. Vous allez y découvrir un grand nombre de nouveaux Pokémon. Soyez patients, car ce jeu sort courant 2002 au Japon et sûrement pas avant novembre 2002 en France.

TRADING CARDS POKEMON NEO

Neo Revelation est une nouvelle collection de trading cards. La boîte est décorée des trois Pokémon antiques car cette collection est basée, entre autres, sur les Pokémon légendaires. Le jeu contient 64 toutes nouvelles cartes. Vous avez vu Entaï, le Pokémon légendaire, dans le Film 3 et les nouveaux épisodes de la série de TV. Vous pourrez maintenant l'attraper pour la première fois ainsi que d'autres nouveaux Pokémon. Le jeu se compose ainsi : **cartes 001 à 082**, les cartes Pokémon classiques ; **cartes 083 à 103**, les cartes dresseurs ; **cartes 104 à 111**, les cartes énergie. Dans la collection Neo, il existe déjà Pokémon Neo Genesis et Pokémon Neo Discovery.

POKEMON GREEN VERSION

Ce n'est pas un nouveau jeu. C'est, en réalité, le tout premier jeu Pokémon sorti au Japon avant Bleu et Rouge. Vu que c'est l'ancêtre qui a donné le jour au jeu que vous connaissez, le graphisme était assez rudimentaire. De plus, il y a une différence au niveau de la disposition des Pokémon, car ils ne sont pas du tout placés dans les mêmes lieux. Les grottes sont vraiment nombreuses et ont été, par la suite, simplifiées pour les versions Rouge et Bleu. L'intérêt principal de



cette version vient du fait que vous gagnez automatiquement Mew quand vous avez eu les 150 Pokémon.

POKÉMON™

Beaucoup d'épisodes sont passés et beaucoup d'aventures ont été vécues par nos amis. Aujourd'hui, nous faisons une mise à jour pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de voir tous les épisodes de la série.

ET SI ON FAISAIT LE POINT ?



SACHA

Quand son aventure commence, il a environ 10 ans. Le rêve de ce jeune garçon est de devenir le plus grand maître Pokémon de tous les temps. Sacha vit au Bourg Palette, en compagnie de sa mère. Etant arrivé en retard dans le laboratoire du professeur Chen, c'est Pikachu, un Pokémon un peu rebelle, qui lui est donné. Après quelques prises de bec, tous deux vont commencer leur quête à travers le pays.

Sacha est parfois égoïste, prétentieux et vantard. Macho et souvent rustre, il ne cesse pas de se disputer avec Ondine, sa compagne de voyage. Il est obsédé par sa quête et ne pense qu'à se

battre et manger. Il agit souvent sans réfléchir et tombe parfois dans des pièges tout simples tendus par la Team Rocket. Au début, Sacha était persuadé de pouvoir tout gagner sans avoir besoin de connaître la théorie des Pokémon. C'est sa rencontre avec Ondine et Pierre qui le rendra plus humble et lui apprendra à être moins égoïste.

Il avait aussi un grand problème d'autorité et voulait que ses Pokémon lui obéissent au doigt et à l'œil. C'est cette attitude qui a fait que Salamèche s'est transformé en Reptincel puis en Dracaufeu, et refusait de lui obéir. Dracaufeu a mis du temps à accepter de le faire et de l'aider. La seule exception s'est produite lors du combat contre le Champion de Craïmois'île. Mais en réalité, il ne l'a fait que pour montrer qu'il était supérieur à Magmar.

La plus grande frayeur de Sacha lui venait, au départ, de Régis, le champion de Bourg Palette qui ne cessait de le rabaisser. Régis est un dresseur Pokémon comme les autres, dont le seul désir est de

gagner et de collectionner un grand nombre de Pokémon. La plus grande faculté de Sacha est d'apprendre très vite et de retirer des leçons de ses échecs. Il sait maintenant beaucoup de choses sur les Pokémon (leurs qualités, leurs faiblesses) et, surtout, quand utiliser l'un ou l'autre.

Bien qu'il ne remporte pas la ligue Indigo, il fait ses preuves. A la différence de Régis qui veut avoir un très grand nombre de Pokémon, Sacha, lui, veut devenir leur ami, les comprendre, et il n'hésite pas à s'exposer à leur place.

C'est, entre autres, cette attitude qui lui a valu de devenir l'ami de Pikachu. Sacha a tout de même capturé un grand nombre de monstres de poche.

- **Nom français :** Sacha
- **Nom américain :** Ash
- **Nom japonais :** Satoshi
- **Age au début de la série :** 10 ans
- **Age dans la série Johto :** 12 ans
- **Occupation :** Dresseur Pokémon
- **Titres :** Champion de la ligue Orange
- **Origine :** Bourg Palette

Ses premiers Pokémon

Pikachu, Roucarnage, Papilusion, Carapuce, Bulbizarre, Rattatac, Spectrum, Colossinge, Lokhlass, Dracaufeu

Ses Pokémon

à partir de Johto

Pikachu, Bulbizarre, Carapuce, Grotadmorv, Tauros, Kraboss, Ronflex, Scarhino, Macro-nium, Héricendre, Kaïminus, Noarfang



ONDINE

Ondine vient de la ville d'Azuria où elle a quatre sœurs qui sont championnes de l'arène du coin. Son plus cher désir est de devenir le plus grand maître de Pokémon aquatiques. Sa position de sœur cadette faisait qu'elle était souvent rabaissée par ses aînées et ses proches. C'est pour cela qu'elle a décidé de partir avec Sacha afin de faire ses preuves. Elle a rencontré Sacha alors qu'il était attaqué par des Piafabec. Il emprunte la bicyclette d'Ondine en lui promettant de la lui rendre plus tard. Quand elle la récupère, elle est dans un état déplorable. Dès lors, elle décide de le suivre, prétextant un quelconque remboursement. Ils vont peu de temps après s'affronter pour avoir le badge Cascade qui était dans la famille d'Ondine. Ondine s'y connaît beaucoup mieux que Sacha en Pokémon, et elle va lui donner un grand nombre de bons conseils.

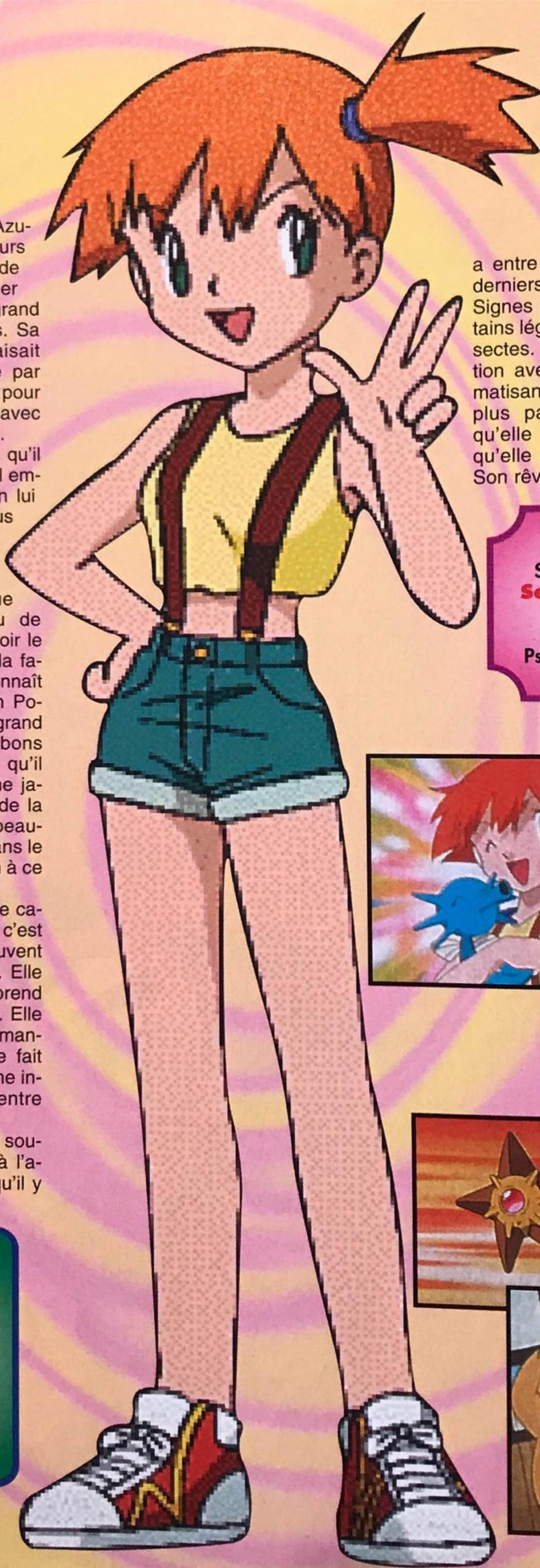
Bien qu'il fasse mine de ne jamais l'écouter et de la rabaisser, il aime beaucoup Ondine et fait, sans le montrer, très attention à ce qu'elle dit.

Ondine a un aussi sale caractère que Sacha, et c'est pour cela qu'il y a souvent des tensions entre eux. Elle est très susceptible et prend la mouche pour un rien. Elle est tout de même très romantique, et ce romantisme fait parfois croire qu'il y a une intrigue amoureuse entre Sacha et elle.

D'ailleurs, Jacky fait souvent des allusions à l'amour réciproque qu'il y



- Nom français : Ondine
- Nom américain : Misty
- Nom japonais : Kasumi
- Age au début de la série : 11 ans
- Age dans la série Johto : 13 ans
- Occupation : Dresseuse de Pokémon aquatiques
- Titre : aucun
- Origine : Azuria



a entre Sacha et Ondine, mais ces derniers refusent de le reconnaître...
Signes particuliers : elle déteste certains légumes et a une phobie des insectes. Au début de la série, sa relation avec Chenipan est assez traumatisante. Ses deux Pokémon les plus particuliers sont Psykokwak, qu'elle ne voulait pas, et Togépi qu'elle considère comme son bébé. Son rêve est d'avoir un Akwakwak.

Ses premiers Pokémon :

Starie, Staross, Poissirène

Ses Pokémon à partir de Johto :

Poissirène, Starie, Psykokwak, Togépi, Têtarte, Staross, Hypotrempe



PIERRE

Champion d'Argenta, il est spécialisé dans les Pokémon de type roche, d'où son prénom en français : Pierre. Il est l'aîné d'une grande famille et, du coup, il a dû sacrifier durant longtemps ses rêves de dresseur Pokémon pour s'occuper de ses frères et sœurs. Après la mort de sa mère, son père a disparu en le laissant seul pour s'occuper des siens.

Il rencontre Sacha pour la première fois lorsqu'ils s'affrontent dans l'arène d'Argenta. Il gagne le combat mais, lors de la revanche, c'est Sacha qui le bat. Pierre lui remet son Badge Roche et, comme son père est revenu, il décide d'accompagner Sacha et Ondine dans leur voyage. Il rêve de devenir le plus grand éleveur de Pokémon et essaie donc de trouver des recettes adaptées à chacun d'eux. Il observe ce qui rend les Pokémon heureux,

etc. Pierre est de bon conseil en matière de Pokémon et c'est lui qui a largement contribué à rendre Sacha plus gentil avec les siens.



Chaque fois qu'il voit une jolie fille,

il devient complètement obsédé et tente de la séduire. Sa particularité est d'avoir toujours les yeux fermés. Pierre disparaît un bon moment de la série pour laisser place à Jacky. Il va alors rester chez le professeur Flora pour approfondir ses connaissances en matière de nourriture Pokémon.



- Nom français : Pierre
- Nom américain : Brock
- Nom japonais : Takeshi
- Age au début de la série : 14 ans
- Age dans la série Johto : 16 ans
- Occupation : Eleveur Pokémon
- Titre : Champion d'Argenta
- Origine : Argenta



Ses premiers Pokémon :
Onix, Racailleu

Ses Pokémon à partir de Johto :
Onix, Racailleu, Nosferapti, Goupix, Tauros, Pomdepic

PIKACHU

C'est le premier Pokémon de Sacha. Il l'a reçu des mains du professeur Chen. Au départ, Pikachu était très sauvage et refusait d'obéir. Il ne voulait pas rentrer dans sa Pokéball et se moquait de Sacha. C'est au moment où ce dernier a risqué sa vie pour lui qu'ils sont devenus amis.

Pikachu est le préféré de Sacha qui l'envoie toujours en première ligne. Pikachu est une souris électrique, et il peut envoyer de fortes décharges. Intelligent, il sait se faire comprendre des humains.



- Nom français : Pikachu
- Age au début de la série : inconnu
- Occupation : Pokémon de Sacha
- Type : Elektrik
- Attaques : Eclair, Tonnerre et Fatal-Foudre.
- Particularité : Hyper rapide





La Team Rocket est une organisation criminelle dirigée par Giovanni, alias le Boss, et regroupant de nombreux voleurs et bandits du monde entier dont Jessie, James, Miaouss, Butch, Cassidy. Leur but est de capturer tous les Pokémon rares afin de les revendre et de s'enrichir. Tous les moyens leur sont bons pour les obtenir. Ce qui est étrange, c'est que Giovanni compte parmi les meilleurs dresseurs Pokémon. Il est

d'ailleurs le champion de l'arène de Jaidelle, appelée aussi l'arène Team Rocket.

Personne ne connaît ses motivations profondes et pourquoi il vole ce qu'il pourrait avoir facilement. Son organisation est très riche et très puissante. C'est elle qui a donné naissance à Mewtwo pour posséder le plus puissant des Pokémon. C'est d'ailleurs Mewtwo qui détruit le quartier général de la Team.

Jessie, James et Miaouss font partie de la Team. Ils se connaissent depuis longtemps et ont été à l'École Spéciale des dresseurs de Pokémon où ils ont eu les plus mauvais résultats de l'histoire de l'établissement. Miaouss leur a fait remarquer le bon côté de la chose : ils sont entrés dans l'histoire de l'école... Enfin bref, ils ont également fait partie d'un gang de cyclistes avant de rejoindre la Team Rocket où ils ont rencontré Miaouss qui, à l'époque, était le favori de Giovanni.

Avant de rencontrer Sacha et son groupe, ils étaient les chouchous de Giovanni, mais depuis qu'ils tentent de capturer Pikachu, ils ratent tout ce qu'ils entreprennent. Ils surnomment Sacha et Ondine "les morveux". Ils sont persuadés que Pikachu est unique, et le veulent pour cela.



Premiers Pokémon :
Des milliers, presque tous volés.

- **Nom français :** Team Rocket
- **Nom américain :** Team Rocket
- **Nom japonais :** Rocket Dan
- **Occupation :** Criminels, voleurs de Pokémon
- **Leur chef :** Giovanni
- **Origine :** Réseau international

JAMES

Il est issu d'une famille très riche, à tel point que son Caninos avait son propre manoir. C'est peut-être ce qui a fait de lui quelqu'un d'imbu de lui-même et parfois un peu snob. Il sait qu'il est beau et plaît aux filles. Mais il n'a aucune personnalité, change souvent d'avis et, en plus, il est lâche et très naïf. Jessie arrive à le manipuler avec une facilité déconcertante. C'est d'ailleurs grâce à cela que l'on voit que James, contrairement à Jessie, n'est pas méchant.

Particularité : Super gourmand, il a toujours très faim.



- **Nom français :** James
- **Nom américain :** James
- **Nom japonais :** Kojiro
- **Age au début de la série :** inconnu
- **Occupation :** Membre de la Team Rocket
- **Titre :** aucun
- **Origine :** Soleil Ville

Ses premiers Pokémon :
Smogo, Léviathor, Arcanin

Ses Pokémon à partir de Johto :
Smogogo, Boustiflor, Empiflor



JESSIE

Elle est un peu le chef du trio de la Team Rocket. Hyper méga prétentieuse, excentrique et rancunière, elle pense être

très très belle. Elle est aussi égoïste et fait passer son intérêt avant celui de ses coéquipiers. C'est elle, en général, qui trouve les plans les plus farfelus. Elle est cruelle et n'hésite pas à recourir aux plus bas stratagèmes pour parvenir à ses fins. Elle n'est pas du tout douée pour la cuisine et ne supporte pas que Miaouss et James lui en fassent la remarque.



Ses premiers Pokémon :
Arbo, Kokiya
Ses Pokémon à partir de Johto :
Arbok, Excelangue, Qulbutoke

Jessie a eu une enfance plutôt difficile dans une famille pauvre, ce qui explique son attrait pour l'argent et le luxe. Etant donné ses rapports conflictuels avec Cassidy, on suppose qu'il y a eu quelque chose entre eux. Même si elle ne le montre pas, Jessie aime beaucoup James. Avec le temps, elle s'est beaucoup radoucie et on s'en rend compte tout particulièrement dans les films Pokémon.

- **Nom français :** Jessie
- **Nom américain :** Jesse
- **Nom japonais :** Mushashi
- **Age au début de la série :** inconnu
- **Occupation :** Membre de la Team Rocket
- **Titre :** aucun
- **Origine :** Soleil Ville

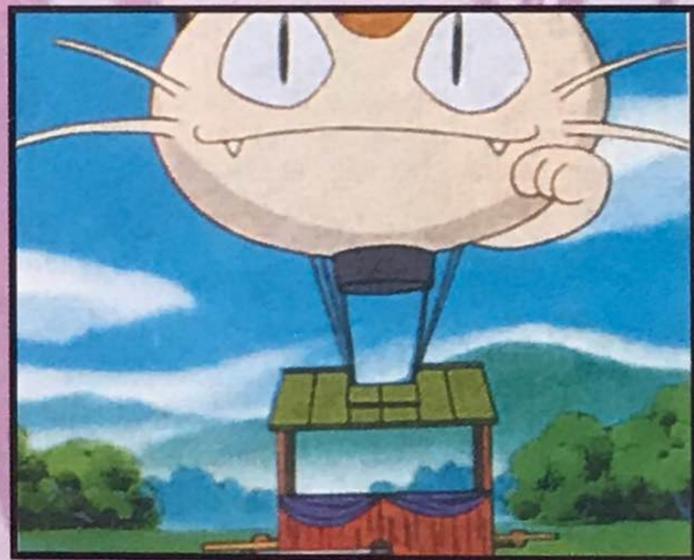


MIAOUSS

Avant de rejoindre la Team Rocket, Miaouss était un Pokémon de gouttière qui volait pour vivre. Un jour, il fut attrapé et puni. C'est alors qu'il eut une révélation : il a vu un film qui l'a poussé à aller faire carrière à Hollywood. Toujours aussi pauvre, il fut recueilli par un groupe de Miaouss commandé par un Persian.

Un jour, il tomba amoureux d'une femelle Miaouss snob appartenant à une riche famille. Elle rejeta son amour car seuls les êtres humains, intelligents et forts, étaient dignes d'intérêt à ses yeux. Miaouss décida d'apprendre à devenir humain. Il s'entraîna à marcher sur deux pattes et à parler comme les hommes. En voyant un Pokémon parler le langage humain,

elle le prit pour un monstre et le rejeta une nouvelle fois. C'est en errant à la suite de ce second échec qu'il rencontra Giovanni qui, surpris de voir un Miaouss capable de parler, lui proposa une alliance. Il devint son conseiller et favori jusqu'au jour où il rejoignit Jessie et James. Il va aussi retrouver la femelle Miaouss dont il était amoureux. Après avoir été abandonnée par sa maîtresse, elle s'est retrouvée seule et a été adoptée par le groupe de Miaouss de gouttière qui avait jadis recueilli Miaouss.



En la découvrant ainsi, ce dernier va vouloir l'aider mais elle refuse son assistance car, par reconnaissance pour Persian qui l'a recueillie, elle a décidé de devenir sa compagne. C'est peut-être parce qu'il appris le langage des humains que Miaouss est très intelligent. C'est d'ailleurs lui qui a les meilleurs plans. Il ne se bat presque jamais. En fait, c'est un être très sensible qui ne souhaite qu'une chose : être aimé.

- **Nom français :** Miaouss
- **Nom américain :** Meowth
- **Nom japonais :** Nyaasu
- **Age au début de la série :** inconnu
- **Occupation :** Membre de la Team Rocket
- **Type :** Normal (félin)
- **Attaques :** Griffes, Rugissement, Tunnel, Tranche
- **Particularité :** Parle le langage humain

LE PETIT MONDE DE...

SAKURA CHASSEUSE DE CARTES

Découvrez les liens existant entre la chasseuse de cartes et ses proches : son père, son frère, ses copines, ses amoureux et, bien sûr, Kéro ! Retrouvez la série le mercredi sur M6, à 13 h 30.

Sakura
Elle a dix ans. Sa mère est morte quand elle avait trois ans et Sakura n'a aucun souvenir d'elle. Sakura vit depuis avec son père et son frère. Elle est très amoureuse de Mathieu. Ce dernier va tenter de la convaincre qu'il ne s'agit pas d'amour mais d'affection. Elle va avoir le cœur brisé en lui disant, à contrecœur, qu'il a raison. Sakura se rendra compte peu à peu que Lionel est secrètement amoureux d'elle et, avant de quitter le Japon, ce dernier va lui avouer son amour. Elle répondra à ses sentiments dans le second film.

Dominique
C'est le père de Sakura. Il est professeur à l'université et avait épousé Nathalie à l'âge de seize ans. Ses parents étaient totalement contre ce mariage et elle a coupé tous les ponts avec eux. Pour subvenir à ses besoins, elle est devenue mannequin..

Sandrine et Sonia
Sonia, sous ses apparences de petite fille sage, est amoureuse de son professeur de maths, Monsieur Teerada. C'est aussi la plus adulte du groupe. Elle est toujours de bon conseil et fait en sorte que ses amies ne soient jamais malheureuses en leur remontant le moral du mieux qu'elle le peut.. Sandrine est une fille charmante et très serviable. Elle est amoureuse d'Yvan qu'elle connaît depuis qu'ils sont petits et elle espère finir sa vie avec lui.

Lionel
Il vient de Hong Kong. Hostile au début envers Sakura, il finira par en tomber amoureux. Contrairement

aux premières impressions, il est très sensible et très timide : il devient tout rouge quand il voit Sakura. Il vit seul au Japon avec un serviteur. Il est souvent accompagné de Stéphanie qui est très amoureuse de lui. Quand ils étaient jeunes, ils avaient fait le pacte de rester fiancés jusqu'à ce que l'un des deux s'amourache de quelqu'un d'autre. Elle est souvent en concurrence avec Sakura.

Kéro
C'est le gardien chargé de protéger les cartes de Clow. Quand il est sous la forme de Kéro, c'est un maladroit qui fait toujours des bêtises et désobéit à Sakura. Il passe ses journées à manger et à jouer aux jeux vidéo. En tigre, il n'a plus la même personnalité. Il devient très sérieux et change complètement d'attitude.

Tiffany
C'est la meilleure amie de Sakura. Elles sont en classe ensemble depuis le CE2. Elle est partout dans ses aventures. Elle est issue d'une famille très riche. Elle a toujours son Caméscope avec elle pour filmer Sakura à la moindre occasion. Elle lui fait aussi confectionner ses costumes. Elle aime beaucoup Sakura et est toujours prête à l'aider. Susan, la mère de Tiffany, est la cousine de Nathalie, la défunte mère de Sakura.

Elle estime que Dominique, le père de Sakura, lui a volé Tiffany car cette dernière le considère un peu comme son père.

Thomas
C'est le frère aîné de Sakura. Il possède des pouvoirs magiques lui permettant de communiquer avec Nathalie, sa mère défunte. Thomas taquine souvent sa petite sœur, mais il l'aime beaucoup malgré tout. Avant, il sortait avec Katia Moreau qui est maintenant amoureuse de Clow. Thomas l'aimait énormément et quand elle lui annonça qu'elle devait partir, car elle n'était que prof stagiaire à l'époque, Thomas en eut le cœur brisé.

Mathieu
C'est le meilleur ami de Thomas et ils sont inséparables. Sakura est amoureuse de lui. Mathieu vient souvent dans la famille Gauthier (Kinomoto). Il est orphelin et vit à Tomoeda chez ses grands-parents.



Père et fils



Thomas

Amis



Elle le considère comme son père

Amies

Tiffany

Père
et
fille

Sakura

Amies

Frère
et
sœur

Amies

Sentiments
ambigus

Amour

Amis

Sandrine

Nadine

Amoureuse



Lionel

Sentiments ambigus



Kéro

Mathieu

GUNDAM

Gundam est la plus longue saga réalisée au Japon. Commencée en 1979, elle s'étend d'année en année sur un très grand nombre de séries et de films. Bien que Gundam Wing soit la première série à arriver en France, ce n'est pas la plus top. Mais elle a l'avantage d'enfin faire connaître Gundam, une des meilleures séries de robots sorties chez nous.



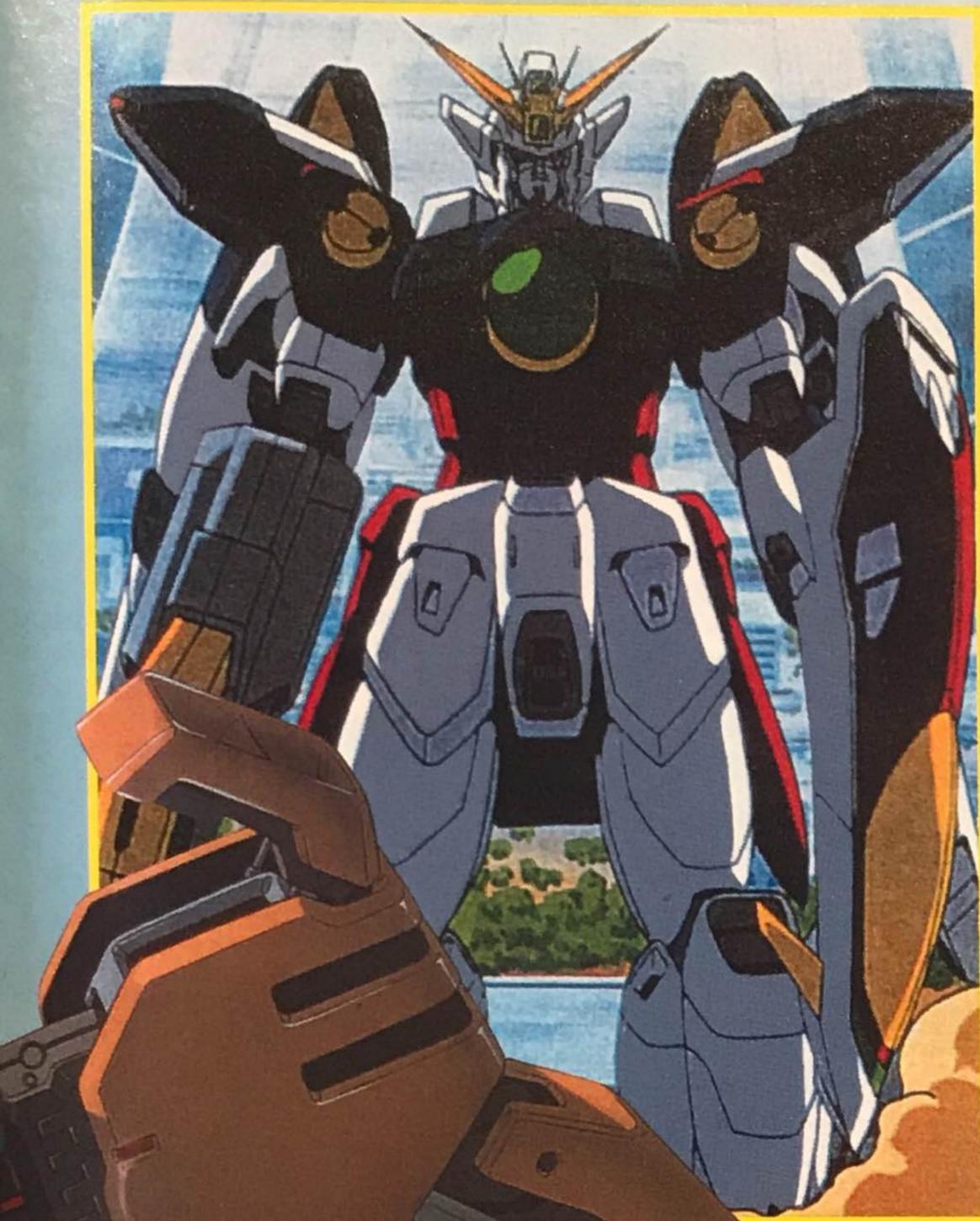
Gundam Wing

Créée sur la Colonie L1, c'est la plus puissante des armures Gundam. C'est aussi la seule des cinq mobiles Gundam à être capable de voler !

Le Gundam Wing est un robot évolué qui a été créé par un groupe de résistance de la Colonie L1, dans le but unique de lutter contre Oz. Le Gundam Wing peut se transformer en Winged, une sorte d'avion. Supérieur à n'importe quel avion de chasse conventionnel, il peut, sous cette forme, voler à très grande vitesse et pénétrer dans l'atmosphère et même dans l'espace. Son arme primaire est le fusil Buster, une arme de rayon immensément puissante qui peut être utilisée seulement trois fois avant que sa provision d'énergie ne soit déchargée. Pour le combat rapproché, le Gundam Wing compte sur ses canons-machines montés sur les épaules et un sabre laser («à la Star Wars») caché sous son bouclier.

Heero

Son père, Odin Lowe, était un assassin qui l'a élevé pour en faire un soldat d'élite. C'est d'ailleurs lui qui a assassiné le vrai Heero Yui dont notre héros a pris le nom. En l'an A.C. (Après Colonisation) 188, lors de leur dernière mission ensemble, Odin Lowe fut tué. Heero se retrouva seul dans une des colonies jusqu'à ce qu'il rencontre le Docteur J. Choisi par ce dernier, il a été entraîné pour mener à bien l'Opération Météore. Sa couverture d'étudiant lui permet de réaliser ses missions dans le plus grand secret. Très déterminé, sa témérité est à la hauteur de son habileté de pilote et de son sens des responsabilités. En japonais, Heero peut aussi se traduire par «Un».



Ce jeune homme mystérieux a été envoyé par le groupe de colonies spatiales L1 pour se battre contre Oz. Il va, sous le pseudonyme d'Heero Yui, devenir le chef des pilotes de Gundam. Heero est un soldat parfait, habile dans le combat au corps à corps et spécialiste des explosifs ainsi que du piratage informatique. Il ne laisse transparaître aucune émotion et semble très froid. Il n'en reste pas moins très attentif aux besoins de ses amis et surtout à ceux de la belle Relena.

- Nom de code :** Heero Yui
- Vrai nom :** Aldin Odin Lowe Jr.
- Âge :** 15 ans
- Profession :** Pilote de Gundam
- Appareil :** Gundam Wing Zero
- Taille :** 1,56 m
- Poids :** 45 kg
- Yeux :** Bleus
- Cheveux :** Brun foncé
- Localisation :** Colonie L1
- Origine :** Japonaise

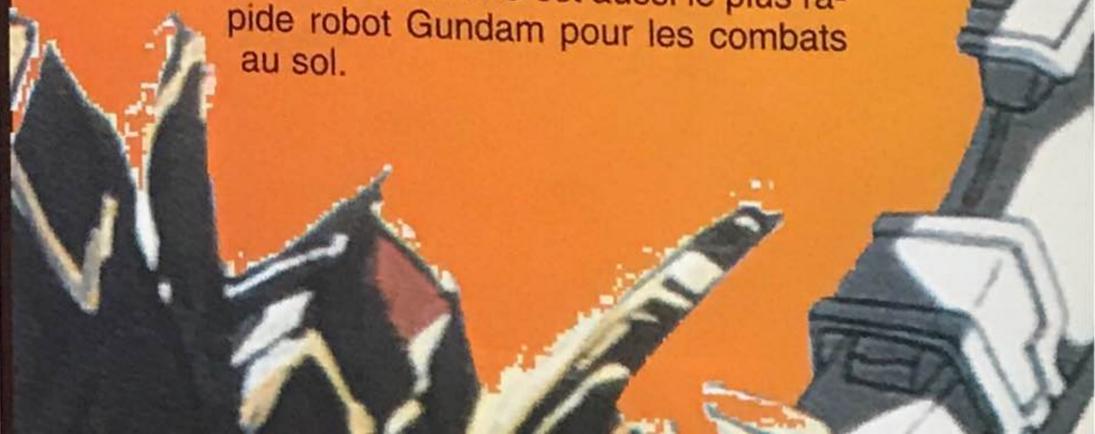


Duo

Duo est un orphelin de guerre. Il a erré jusqu'à ce qu'il arrive à la Colonie L2 où il s'est joint aux autres enfants de la rue. Une maladie hautement contagieuse s'est déclarée dans la Colonie et beaucoup de jeunes sont tombés malades, dont Solo, son meilleur ami. Duo s'est alors mis à voler des médicaments pour eux, mais il était trop tard pour sauver Solo. Quand il est mort, il s'est nommé Duo.

Gundam Deathscythe

Le Gundam Deathscythe a été créé près d'un groupe de la Colonie L2 et d'une organisation de sauvetage nommée "les pilliers de poubelles". Ce nom de Dieu de la Mort (Deathscythe) lui vient du fait qu'il est équipé de brouilleurs hyper puissants qui le cachent des caméras et des radars. Cette armure Gundam est parfaite pour faire tomber les ennemis dans des embuscades. Il les terrasse ensuite d'un coup de sa faux à rayon laser surpuissant. Son bouclier de protection émet aussi une lame d'énergie et peut même être lancée sur les adversaires. Puisque le Gundam Deathscythe compte sur des armes à courte portée, il est conçu pour se précipiter vers les cibles à la haute vitesse. C'est aussi le plus rapide robot Gundam pour les combats au sol.



même Duo pour qu'il ne soit jamais séparé de son ami défunt. Duo a aussi négligé de prendre assez de médicaments pour lui car il avait l'intention de se laisser mourir, mais il n'est jamais tombé malade. Plus tard, Duo fut pris avec les autres enfants par des soldats. Le Père Maxwell et la Sœur Hellen, dans une église proche, se chargèrent d'eux. Tous les autres enfants furent adoptés, sauf Duo. Trop turbulent, il était constamment ramené par ceux qui voulaient l'élever. Lorsque Duo refusa de couper ses cheveux, Sœur Hellen les tressa. C'est pour cela qu'il porte toujours une grande natte. Quant à ses vêtements, ils ressemblent à des habits de prêtre parce que c'était l'uniforme de l'orphelinat de l'église. L'année de ses sept ans,

tous les autres, sauf lui, furent tués. Il était de nouveau seul. Pour se venger, il a tenté de voler un Gundam au professeur G. Il fut pris, mais on l'engagea pour l'Opération Météore.

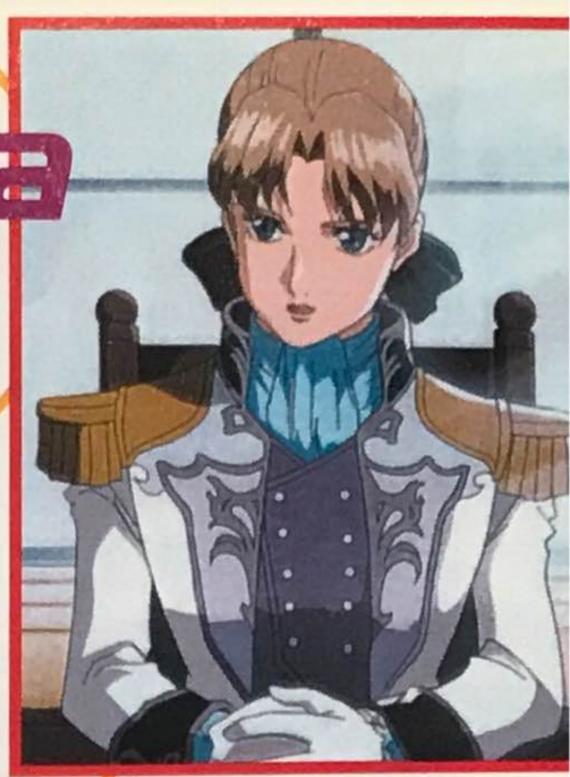
Duo est un garçon plutôt cool. Pourtant, il se compare à Shinigami, le Dieu de la Mort. Il semble spontané et ne pas penser avant d'agir, mais il est quand même très intelligent. Il joue un rôle très important : garder le moral des troupes. D'origine américaine, il peut être considéré comme l'élément comique de l'équipe. Duo est membre du groupe Sweeter, une organisation de pilleurs de poubelles !

Malgré les privations qu'il a subies dans sa jeune vie et le sérieux de sa mission, Duo est toujours gai et accommodant. Mais quand il entre dans la bataille comme pilote du Gundam Deathscythe, il frappe avec sa faux rayon laser mortelle, ce qui lui vaut son surnom de Dieu de la Mort.

Nom de code :
Duo Maxwell
Vrai nom : Inconnu
Âge : 15 ans
Occupations : Pilote de Gundam et voleur
Gundam : Deathscythe ou Deathscythe Hell 02
Taille : 1,56 m **Poids :** 43 kg
Couleur des yeux : Bleus
Couleur des cheveux : Bruns
Place d'origine : Colonie L2
Ethnie : Américaine

Relena

C'est la fille du Vice-Premier ministre des Affaires Etrangères, Darian Peacecraft. Avec le temps, Relena va prendre la place de son père et devenir diplomate. Elle s'y applique avec toute sa passion et sert surtout de parlementaire afin de mettre fin à la guerre. Elle voudrait que ceux de la terre et ceux de l'espace revivent en paix. Sa tâche lui donne parfois la grosse tête. Il lui arrive de se



Vrai nom : Relena Peacecraft
Age : 15 ans
Ethnie : Européenne du Nord
Origine : Royaume des Cinq
Taille : 1,54 m
Poids : 38 kg
Yeux : Bleus, et parfois violets
Cheveux : Châtain clair



prendre pour la reine du monde. Cela vient aussi du fait qu'elle est l'une des personnes les plus riches de la terre. Elle semble très éprise d'Heero Yuy, mais étant donné qu'il est froid, elle tente, tout comme lui, de ne rien laisser transparaître de ses sentiments. Son père est responsable des négociations avec les colons spatiaux, une nomination qui laisse à M. Peacecraft peu de temps pour sa femme et sa fille. La richesse et le statut de sa famille font de Relena l'étoile de la scène sociale de son école privée, mais ne parviennent pas à combattre son ennui et sa solitude. Quand son existence calme est perturbée par les pilotes Gundam, cette pauvre petite fille riche déploie ses capacités latentes telles que la force et le courage.



GUINDAM WING

La diffusion de Gundam a commencé au Japon dans les années 70 et se poursuit encore de nos jours. Mais au-delà d'une grande série de robots, c'est une histoire passionnante d'amitié et de sentiments sur fond de guerre politique. Voici la suite de la présentation des personnages et des robots de la série diffusée par M6.

Trowa

Lui et Chang Wufei sont les deux solitaires du groupe. Trowa est encore plus renfermé que ce Chang, et cela est surtout dû à son passé très trouble. Poète dans l'âme, il ne parle presque jamais. Quand il est seul, il dialogue avec lui-même pour se remonter le moral et chercher à combler les trous dans son passé. Trowa est un personnage extrêmement mystérieux, il laisse planer le doute sur tout, notamment sur son âge et ses origines. Seule certitude : son agilité lui est d'une grande

utilité dans les affrontements. En arrivant sur Terre pour effectuer sa mission, il s'est installé dans un cirque incognito. Il a fait la



connaissance de Catherine Blum pour qui il éprouve une grande affection. Il été envoyé sur Terre comme pilote du Gundam Heavyarms. Trowa est non seulement calme, mais, en plus, il a des nerfs et des réflexes d'acier.

Dans le cirque, il cache sa véritable identité sous les traits d'un clown-acrobate. Le cirque voyage beaucoup, ce qui est idéal pour quelqu'un comme lui. Il a une grande expérience dans l'armée. Avec son Gundam lourdement armé et ses compétences tactiques, Trowa a des capacités de combat qui font de lui une arme individuelle véritable.

Nom de code : Trowa Barton

Vrai nom : Inconnu, il est amnésique

Age : 16 ans **Taille :** 1,60 m **Poids :** 44 kg

Yeux : Vert foncé **Cheveux :** Bruns

Origine : Terre **Langue :** Latin

Famille : Une grande sœur, Catherine

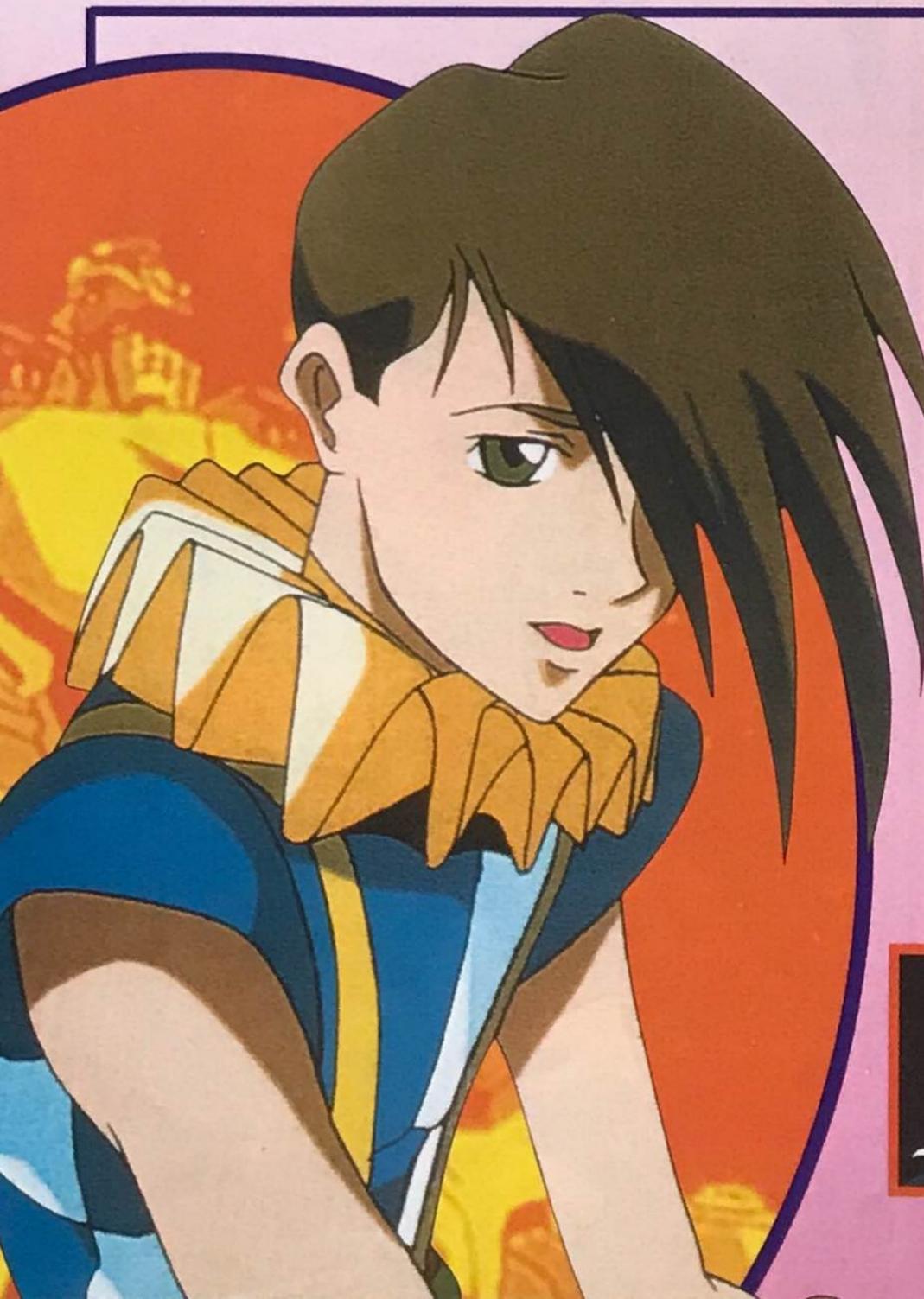
Talent : Il joue de la flûte.

Gundam : Heavyarms (03)

Le Gundam Heavyarms

Ce Gundam est une véritable forteresse ambulante. Il a été créé par un groupe de résistants de la Colonie L3. Conçu pour les longues missions, ce Gundam comprend un grand nombre d'armes à feu et des missiles de la tête aux pieds. L'arme principale d'Heavyarms est le rayon mortel

gating qui se trouve sur sa main gauche. Il est complété par des missiles dans ses épaules. Il a aussi des micros missiles sur ses jambes et des armes à feu cachées à l'intérieur de sa poitrine. Quand il a épuisé ses munitions, le Gundam Heavyarms a recours au petit couteau monté sur son avant-bras.





Le Gundam Sandrock

Ségalement conçu pour les combats dans le désert, et grâce à son blindage impressionnant, c'est le plus résistant de tous les Gundam. Il a été créé par le groupe de Colonie L4, et en utilisant les res-

sources de la famille de Quatre qui est très riche. Ce Gundam puissant et lourdement blindé est conçu pour le combat au corps à corps. Il a des aptitudes particulières pour des missions dans le désert. Ses armes principales sont les lames de rayonnement de chaleur. Le Sandrock est

assez fort pour utiliser sa main comme une simple lame. Il est surmonté d'une sorte de sac à dos qui est, en fait, un bouclier de protection. Il a aussi deux appareils qui créent de la chaleur sur ses avant-bras. Il peut ainsi exécuter des attaques mortelles appelées «broyeurs mutuels».

Quatre

Il déteste tuer, mais conçoit que parfois cela peut être nécessaire. Il est très poli, bien élevé. Il joue du violon et du piano. Il agit un peu comme une mère poule au sein du groupe pour essayer d'y garder un certain calme et une certaine cohésion. Et surtout pour que Heero n'étrangle pas Duo ou fasse quelque chose du même genre...

Quatre est issu d'une riche famille arabe. Malgré son aversion pour la guerre et la violence, il a accepté de faire partie de l'Opération Météore afin de protéger la Colonie L4 et sa famille. Quatre est le plus sensible et il ne se bat, donc, que pour assurer la protection de ceux qu'il aime. Il s'excuse même chaque fois qu'il tue quelqu'un....

Ce jeune aristocrate est le trentième enfant de la Mis-

sion Météore et le seul fils d'une famille de riches promoteurs de la colonie spatiale. Bien qu'il soit le plus doux des pilotes de Gundam, Quatre est très courageux et déterminé. Il a défié sa famille pour rejoindre la bataille contre Oz. Il garde tout de même son confort puisqu'il est accompagné dans sa mission par quarante subalternes.

Vrai nom : Quatre

Raberba Winner

Origine : Arabe

Place d'origine :

Colonie L4

Taille : 1,56 m

Poids : 41 kg

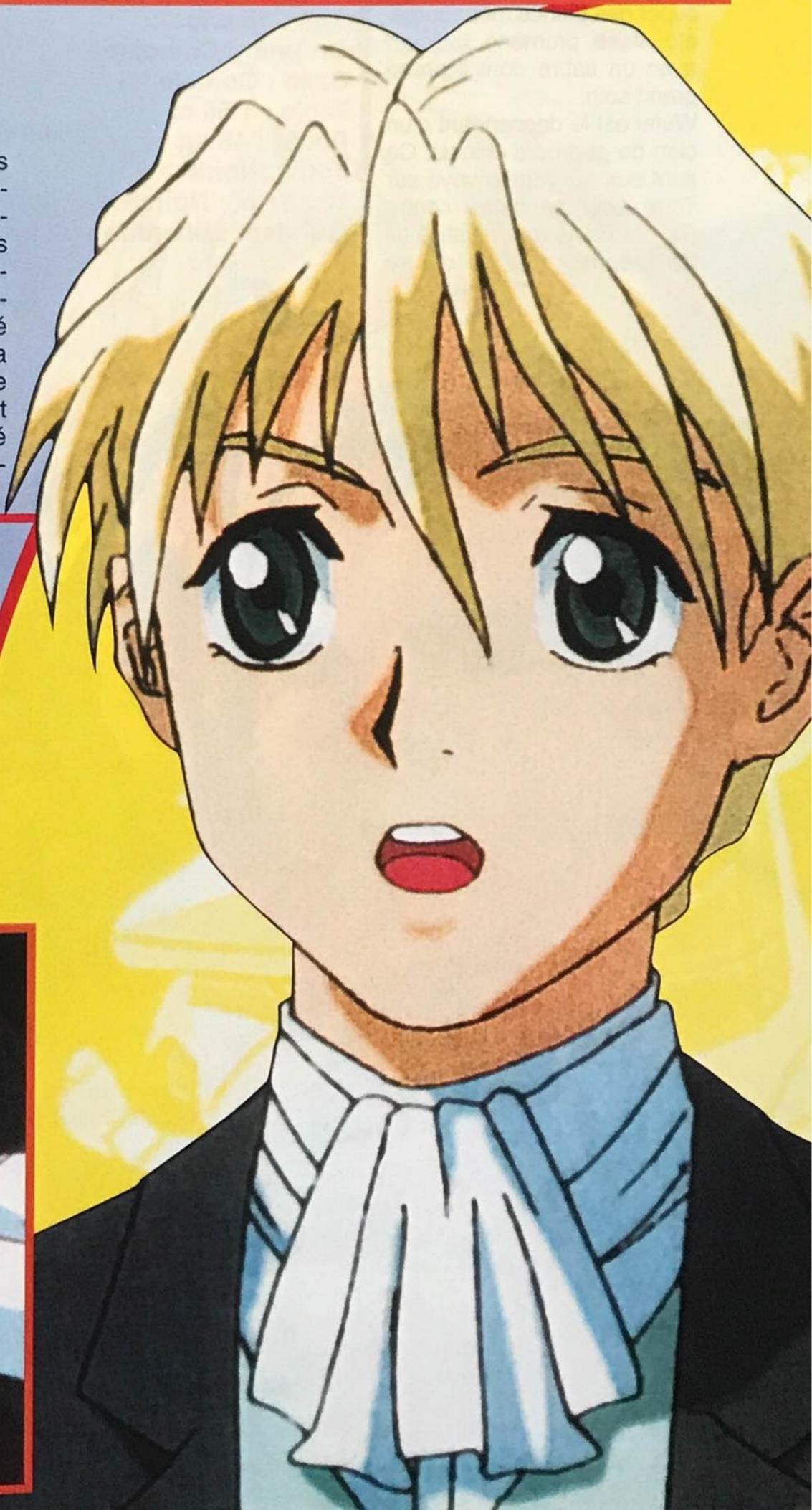
Yeux : Bleus

Cheveux : Blond

platine

Pilote le : Gundam

Sandrock (04)



Wufei



Dernier survivant d'un clan d'anciens guerriers, il a un fort désir de justice. Il aime se battre et y prend un grand plaisir. Solitaire et très fier, il n'aime pas trop se mélanger. Wufei est très macho ; pour lui, les femmes sont faites pour servir les hommes, s'occuper des tâches ménagères, etc. Il se promène toujours avec un sabre dont il prend grand soin.

Wufei est le descendant d'un clan de guerriers chinois. Ce sont eux qui l'ont envoyé sur Terre pour se battre contre Oz. Sa haine de l'injustice lui fait mépriser tout ce qui se

rapproche de l'Alliance ou de ses alliés. Il est calme et discret. Sa vie est régie par un code de l'honneur strict, punissant le mal et mettant en application la justice quand il considère que c'est nécessaire. Wufei préfère fonctionner en solo, car il n'est pas très patient et encore moins envers les autres guerriers. Le seul allié en qui il a confiance, c'est son robot Shenlong Gundam, qu'il a surnommé «Nataku» en souvenir d'un héros de la mythologie chinoise.

Vrai nom : Chang Wufei

Age : 15 ans

Origine : Chinoise

Base : Colonie L5

Taille : 1,56 m

Poids : 46 kg

Yeux : Noirs

Cheveux : Noirs

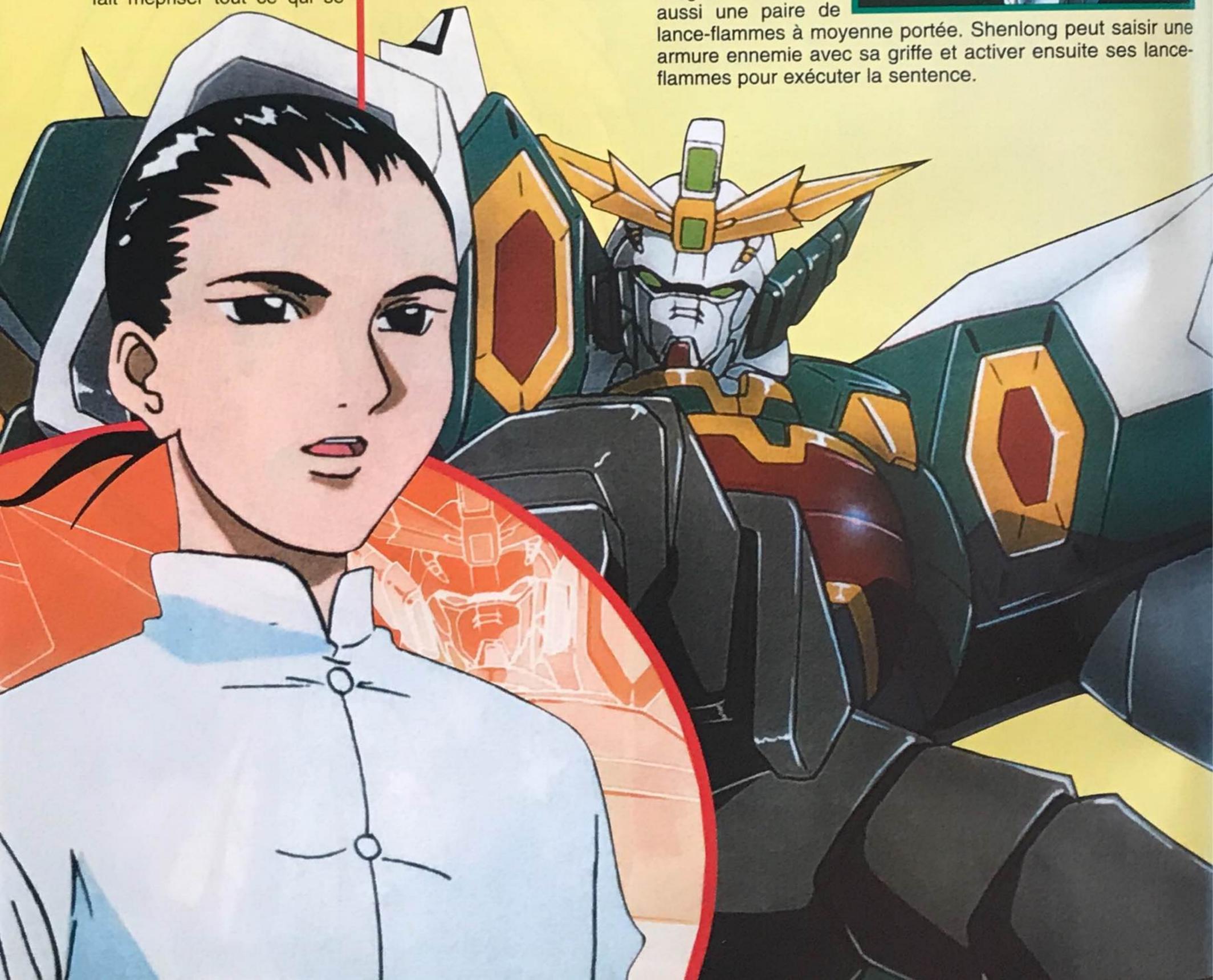
Gundam : Shenlong (05)

Le Gundam Shenlong

Il est rapide et maniable. Shenlong signifie "Dieu Dragon" en chinois. Il a été créé par des concepteurs d'avions de chasse et des résistants de la Colonie L5.

La spécialité de Shenlong Gundam est le combat rapproché. L'utilisation de son rayon est pareille à celle d'une lance ou d'un glaive.

«La canine de dragon» est le nom de la griffe construite dans son bras droit. Dans la gueule du dragon se trouve aussi une paire de lance-flammes à moyenne portée. Shenlong peut saisir une armure ennemie avec sa griffe et activer ensuite ses lance-flammes pour exécuter la sentence.





Tallgeese

Cette armure est une pièce de musée qui a au moins vingt ans. En fait, c'est le tout premier modèle d'armure fait en Gundanium et l'ancêtre du Gundam au service de l'armée d'Oz. Ce dernier avait considéré que le prototype Tallgeese était trop cher pour être fabriqué en série. Il était aussi trop difficile à piloter et a donc été abandonné au profit d'un modèle plus réduit, aux normes Léo.

En conséquence, les spécifications des Tallgeese sont supérieures à celles des armures les plus modernes comme le prototype Mothballed qui est le seul, dans l'arsenal d'Oz, capable de se battre avec un Gundam. Cependant, sa haute accélération et l'instabilité font que Tallgeese est dangereux en vol, même pour les meilleurs des pilotes.

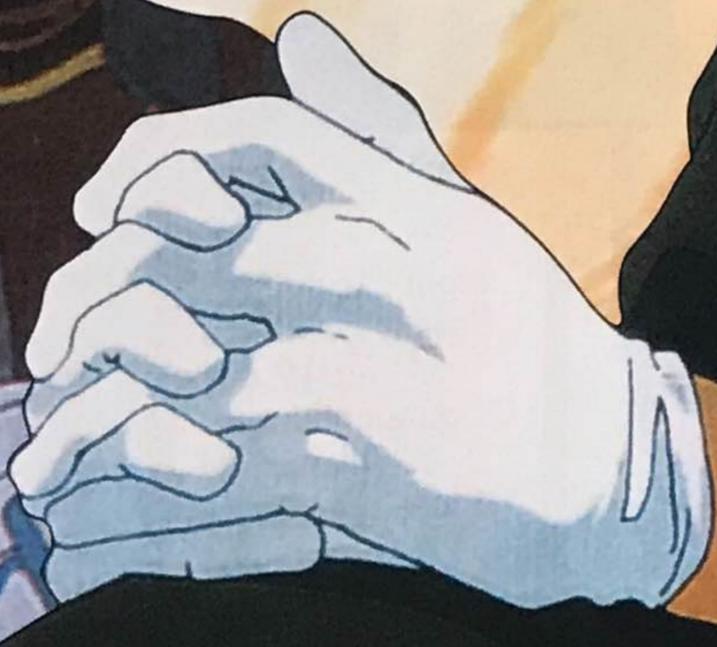
Zech

Dans les premiers épisodes, il porte tout le temps un casque afin de cacher son visage et d'empêcher que quelqu'un l'identifie. En fait, c'est un membre de la famille Peacecraft, tout comme Relena. C'est aussi pour cela qu'il cherche parfois à la protéger. La famille Peacecraft est pacifique alors que Zech est un lieutenant et un pilote hors-pair. Il est aussi appelé "l'âme damnée de Treize Khushrenada".



Treize
Khushrenada

Nom de code : Zech
Merquise
Vrai nom : Milliardo
Peacecraft
Age : 20 ans
Origine : Européen
du Nord
Base : Royaume de
Cinq
Taille : 1,84 m
Poids : 76 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds



GUINDAM **WING**

Dans les deux précédents numéros, vous avez découvert les héros de cette série, diffusée sur M6 et Fun TV, ainsi que Zech, l'âme damnée de Treize. Ce mois-ci, nous entrons de plain-pied dans le monde des méchants...

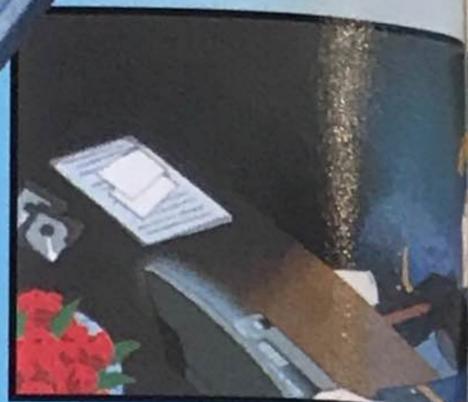
Lady Une

Lady Une est l'officier le plus loyal de Treize. On peut la soupçonner d'en être amoureuse, car elle fait tout dans le but de lui faire plaisir. C'est elle qui est assignée le plus souvent pour assassiner des ennemis ou commander des opérations très importantes. Elle se consacre donc corps et âme à Treize. Lady Une ne montre aucune pitié envers les adversaires de son maître. Elle est infâme et très cruelle. Un jour elle s'occupe du bien-être de Treize, et le jour suivant elle bombarde des diplomates ou menace d'attaquer des colonies spatiales désarmées. C'est elle qui a tué le père d'Hélène.

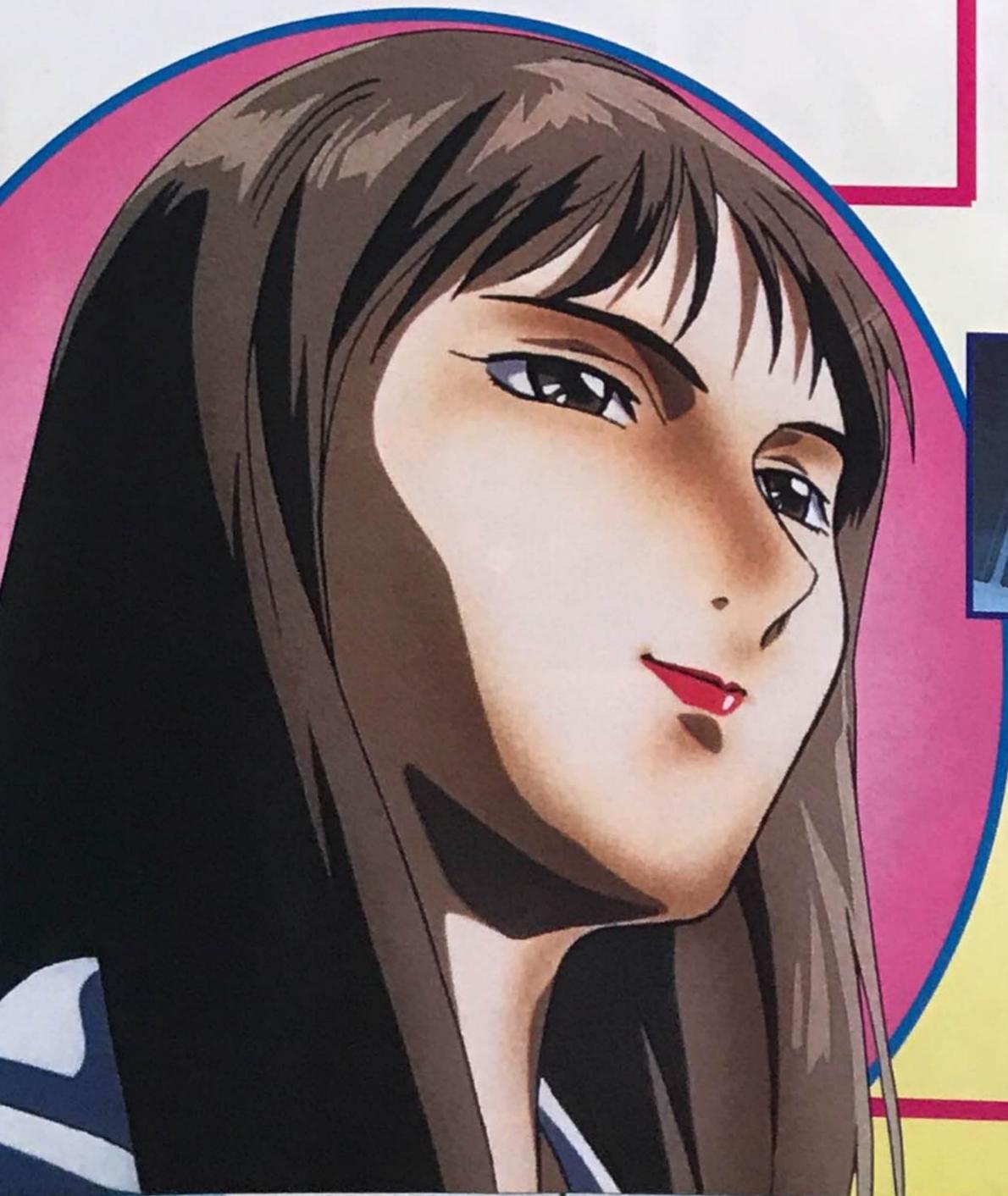


Nom : Lady Une
Rang : Comtesse
Age : 19 ans
Origine ethnique : Allemande
Place d'origine : Inconnue
Taille : 1,61 m
Poids : 47 kg
Yeux : Bruns
Cheveux : Bruns

Nom : Treize Khushrenada
Rang : Duc
Age : 24 ans
Origine ethnique : Aryenn
Place d'origine : Inconnue
Taille : 1,81 m
Poids : 68 kg
Yeux : Bleu clair
Cheveux : Bruns



Treize, le leader charismatique d'Oz, est aussi un élément important de la Taskforce, l'Alliance de la Terre qui sert de couverture à Oz. C'est un aristocrate qui vit selon un code de chevalerie et se conduit comme un homme de la haute société. Mais les mauvais arrangements de Treize l'ont enraciné dans ses convictions qui, elles, n'ont rien de chevaleresque. Il pense que ses actes sont nobles et que les conflits et la guerre servent à renforcer et améliorer l'esprit humain. Les soldats d'Oz l'admirent et il est craint par ses supérieurs de l'Alliance. Son meilleur ami est Zech Merquise qu'il va longtemps couvrir et protéger. Treize est le fondateur des Forces Spéciales d'Oz et il devrait prendre le pouvoir de cette organisation.



Treize Shrenada



Lucrezia Noin



Nom : Lucrezia Noin
Rang : Baronne
Age : 19 ans
Origine ethnique : Méditerranéenne
Place d'origine : Italie
Taille : 1,65 m
Poids : 49 kg
Yeux : Marron-violet
Cheveux : Noirs

Noin est une bonne amie de Zech. Ils se sont connus à l'Académie militaire du Lac Victoria. Après qu'ils aient obtenu leurs diplômes, elle a rejoint le personnel de l'Académie et forme maintenant les nouvelles recrues. Elle est spécialisée dans l'art du combat spatial. Pilote hors-pair, elle est la meilleure après Zech. Bien que rien ne soit déclaré, Zech et elle sont amoureux l'un de l'autre. Noin va abandonner sa place de professeur pour le suivre. Elle va l'aider à retrouver Heero et l'affronter dans un combat singulier. Elle va aussi suivre Héléna dans le royaume de Sank afin de la protéger.



Son robot : l'Aries

Capable de se transformer en avion pour les voyages aériens, cette armure à réaction très rapide est l'une des favorites des pilotes d'Oz. Outre sa capacité à voler, l'Aries a un armement composé de fusils, de chaînes et de lance-missiles qui peuvent être rangés sur des pylônes placés au-dessous de ses ailes.



Qui est qui dans...

GUNDAM

Après vous avoir présenté les cinq héros de la série, puis les différents méchants qui forment le groupe OZ, D.Mangas vous invite à découvrir quelques alliés de nos héros ainsi que les robots des personnages principaux.

Les alliés des cinq héros

CATHERINE BLOOM

A 17 ans, c'est une acrobate douée et experte en lancer de couteaux. Catherine est l'interprète des étoiles de la troupe de cirque au sein de laquelle Trowa se cache. Au départ, elle trouve ce dernier quelque peu effrayant, mais elle va petit à petit changer d'avis et presque tomber amoureuse de lui. Elle va l'aider à s'intégrer dans le cirque en tant que clown et finira par le voir un peu comme un substitut de petit frère.



SALLY PO

Sally, 19 ans, est une femme officier honnête et bien intentionnée. Elle a le grade de major et a été assignée au bureau "intelligence" de l'Alliance de la Terre. En bref, elle fait partie de la résistance et se bat contre OZ. Elle apparaît dans la série au moment où elle capture Heero. En le découvrant, elle va être intriguée par le jeune pilote Gundam. Sally Po reviendra un peu plus tard dans l'histoire et rencontrera de nouveau Heero et ses amis.



HOWARD

Howard est un ingénieur vieillissant qui fait fonctionner un bateau de sauvetage. Il porte invariablement une chemise hawaïenne et des lunettes de soleil funky. Tout comme Duo, le pilote de Gundam, Howard est un membre du "groupe de nettoyage" de la résistance. Il est là pour effacer toute trace de leur présence. Son bateau sert comme base mobile pour Duo et le Gundam Deathscythe.



MAGANAC CORPS

Le pilote de Gundam Quatre Raberba Winner est souvent accompagné par la Maganac Corps, une armée privée de quarante hommes menée par Rashid. La Maganac Corps se bat parfois contre ses propres guérillas alliées à OZ. Il faut expliquer que Quatre est d'origine arabe et très riche. Bien qu'il ait renoncé à sa fortune, sa famille lui a adjoint la Maganac Corps pour le protéger.



Les différents robots

GUNDAM WING ZERO

Ce robot a été créé il y a quinze ans, et était considéré comme l'armure la plus puissante jamais construite. C'est l'ancêtre de toutes les armures Gundam. Elle est aussi très difficile à manipuler. Alors que les cinq Gundams ont été créés pour une utilisation sur la terre, le Wing Gundam Zero est conçu pour le combat spatial. Il peut se transformer en "un néo mode oiseau" et est armé d'un double bouclier. Il a une très grande puissance de feu. Même aujourd'hui, cette conception antique serait sûrement le nec plus ultra des Gundams.

Pilote : Heero Yui



Spécifications

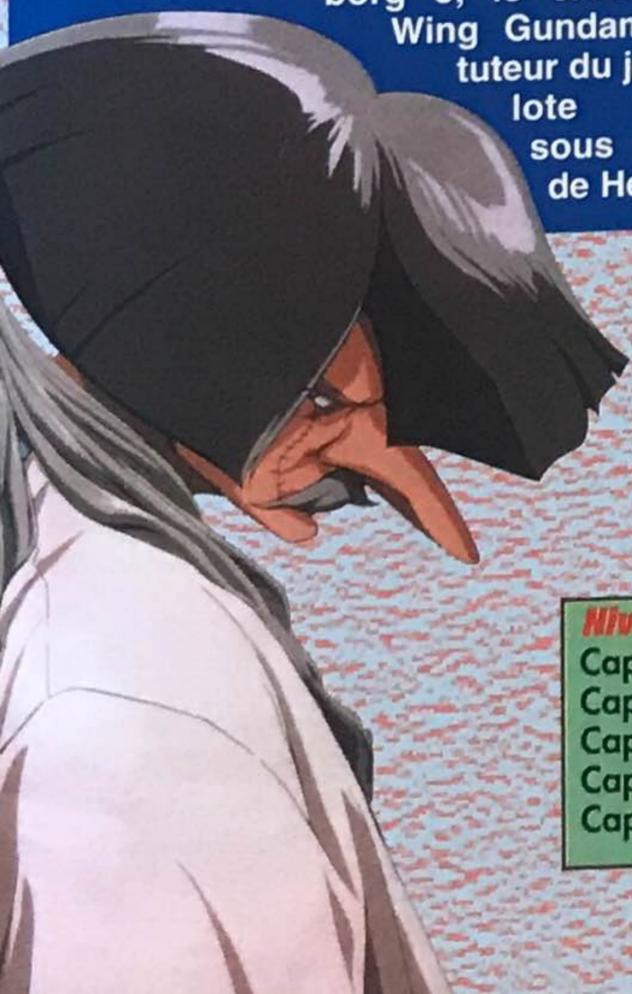
Classification : Armure portable
 Numéro de série : XXXG-00W0
 Hauteur principale : 16,7 m
 Poids à vide : 8 tonnes
 Matériel d'armure : Alliage de Gundanium
 Armement : Le double bouclier vide x 1
 Sabre laser : x 2
 Canon de Corps : x 2
 Aile Vulcan x 2

Niveaux et capacités

Capacité au combat :	Niveau 150
Capacité d'armes :	Niveau 150
Capacité de vitesse :	Niveau 160
Capacité puissance :	Niveau 140
Capacité blindage :	Niveau 140

LES GUNDAM DEVELOPPERS

Pour s'opposer à la tyrannie d'Oz, les leaders du mouvement de résistance des colonies spatiales ont recruté cinq scientifiques afin de créer des armures portables appelées Gundams. Chacun de ces scientifiques a conçu et construit un Gundam. Ils ont formé son pilote et l'ont envoyé sur la Terre pour mener une guérilla contre Oz et l'Alliance terrienne. Pour le moment, nous pouvons identifier seulement le Docteur Cyborg J, le créateur du Wing Gundam, et le tuteur du jeune pilote connu sous le nom de Heero.



WING GUNDAM

Cette armure a été créée par un groupe de résistants de la colonie L1. Elle peut se transformer en Winged, un mode avion supérieur à n'importe quel appareil de chasse conventionnel. Elle peut aussi bien voler sur terre que dans l'espace. Elle possède un fusil d'appoint qui peut être utilisé trois fois avant de se vider. Pour le combat rapproché, elle a un canon monté sur ses épaules et un sabre rayon laser sous son bouclier.

Pilote : Heero Yui



Spécifications

Classification : Armure portable
 Numéro de série : XXXG-01e
 Hauteur principale : 16,3 m
 Poids à vide : 7,2 tonnes
 Matériel d'armure : Alliage de Gundanium
 Armement : Vulcan x 2
 Canon de Corps : x 2
 Faux à rayon : x 1
 Bouclier de protection : x 1
 Hyper brouilleur : x 2

Niveaux et capacités

Capacité au combat :	Niveau 140
Capacité d'armes :	Niveau 120
Capacité de vitesse :	Niveau 160
Capacité puissance :	Niveau 120
Capacité blindage :	Niveau 120

GUNDAM SANDROCK

Le Gundam Sandrock a été créé par les résistants de la colonie L4. Il a été fait avec de grands moyens, car il a été financé par la famille de Winner. Ce puissant Gundam, très blindé, est conçu pour les combats au corps à corps. Il a des aptitudes toutes particulières pour résister dans le désert. Ses armes principales sont des sabres à rayons laser ultra chauffants. Il a aussi un bouclier de protection, un fusil et deux blindages sur ses avant-bras pour exécuter des attaques appelées "broyeurs mutuels".

Pilote : Quatre Raberba Winner

Niveaux et capacités

Capacité au combat :	Niveau 120
Capacité d'armes :	Niveau 120
Capacité de vitesse :	Niveau 110
Capacité puissance :	Niveau 150
Capacité blindage :	Niveau 160

Spécifications

Classification : Armure portable
 Numéro de série : XXXG-01SR
 Hauteur principale : 16,5 m
 Poids à vide : 7,5 tonnes
 Matériel d'armure : Alliage de Gundanium
 Armement : Vulcan x 2
 Lance-missiles de Corps : x 2
 Bouclier de protection : x 2
 Sabre laser : x 2
 Broyeur mutuel : x 1



Spécifications

Classification : Armure portable
 Numéro de série : XXXG-01e
 Hauteur principale : 16,3 m
 Poids à vide : 7,2 tonnes
 Matériel d'armure : Alliage de Gundanium
 Armement : Vulcan x 2
 Canon de Corps : x 2
 Faux à rayon : x 1
 Bouclier de protection : x 1
 Hyper brouilleur : x 2



Elle est avant tout faite pour les combats rapprochés et peut se déplacer rapidement.

Pilote : Duo Maxwell

GUNDAM DEATHSCYTHE

Cette armure Gundam a été fabriquée par le groupe de colonies. L'armure Deathscythe est équipée de brouilleurs hyper sophistiqués qui le cachent des caméras et des radars. Cette aptitude lui permet de tendre des pièges aux armures ennemies. Elle peut les terrasser d'un coup de sa faux à rayons super puissante. Son bouclier cache une

lame

d'énergie qui peut même être lancée aux adversaires proches.

Niveaux et capacités

Capacité au combat :	Niveau 140
Capacité d'armes :	Niveau 120
Capacité de vitesse :	Niveau 160
Capacité puissance :	Niveau 120
Capacité blindage :	Niveau 120

Spécifications

Classification : Armure portable
 Numéro de série : XXXG-01D2
 Hauteur principale : 16,3 m
 Poids à vide : 7,4 tonnes
 Matériel d'armure : Alliage de Gundanium
 Armement : Faux à rayons laser jumeaux x 1
 Armement : Vulcan x 2
 Hyper brouilleur x 2
 Bouclier de protection x 1

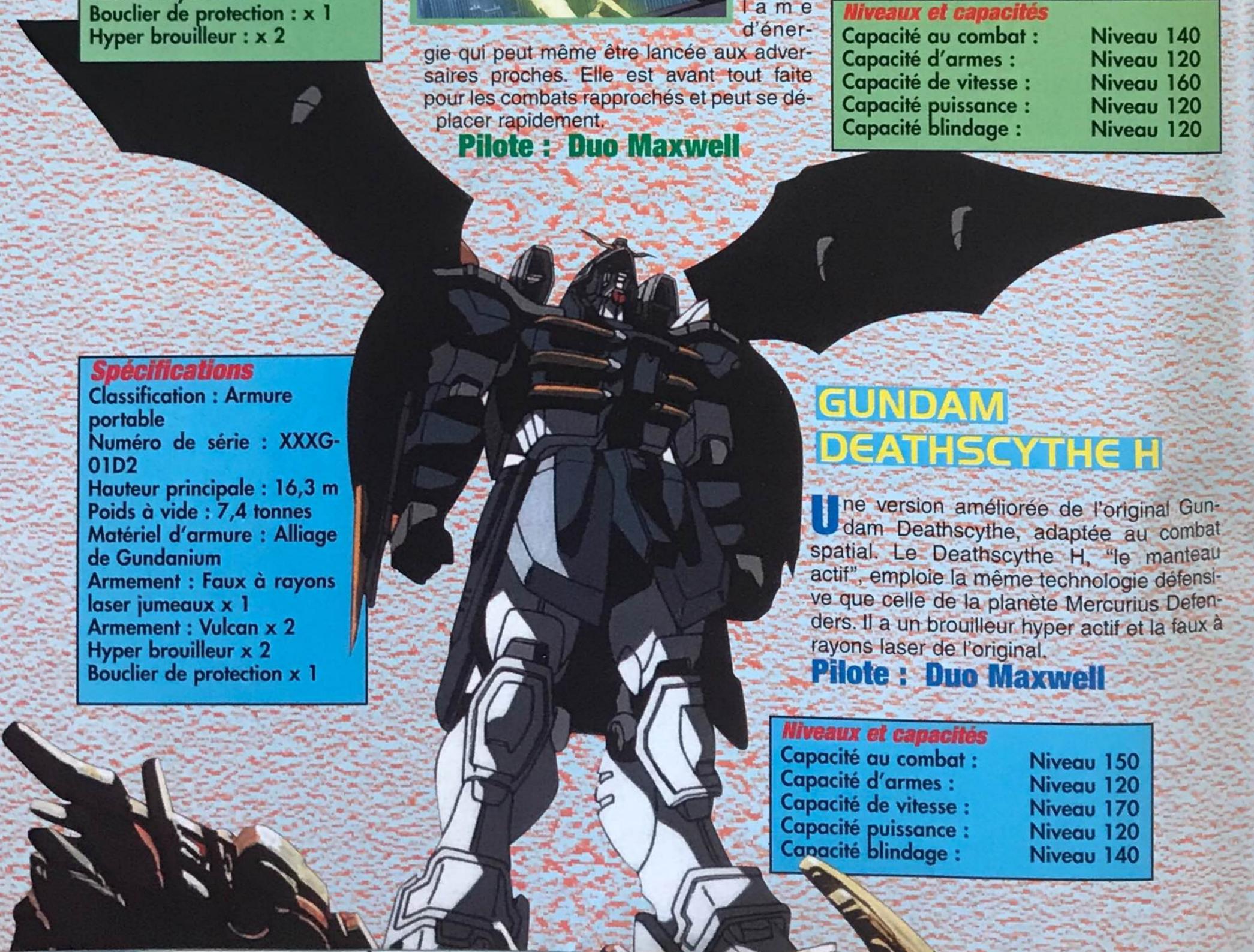
GUNDAM DEATHSCYTHE H

Une version améliorée de l'original Gundam Deathscythe, adaptée au combat spatial. Le Deathscythe H, "le manteau actif", emploie la même technologie défensive que celle de la planète Mercurius Defenders. Il a un brouilleur hyper actif et la faux à rayons laser de l'original.

Pilote : Duo Maxwell

Niveaux et capacités

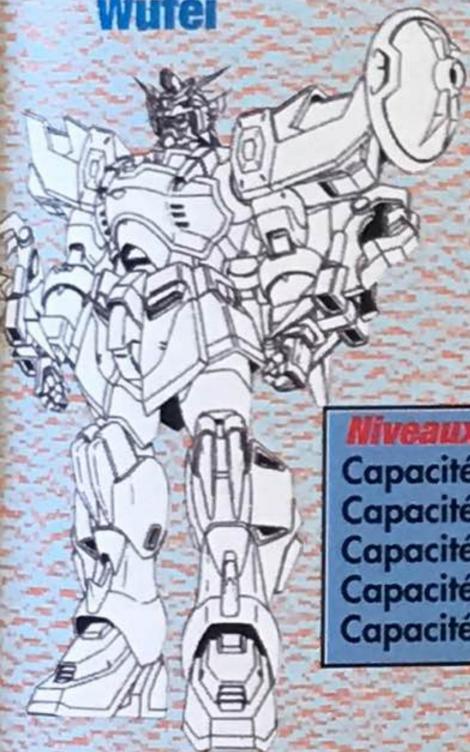
Capacité au combat :	Niveau 150
Capacité d'armes :	Niveau 120
Capacité de vitesse :	Niveau 170
Capacité puissance :	Niveau 120
Capacité blindage :	Niveau 140



ALTRON GUNDAM

Comme le suggère son nom, tiré de l'expression chinoise "le dragon à deux têtes", cette version améliorée du Shenlong Gundam est équipée d'une canine de dragon extensible dans chaque bras. L'Altron Gundam peut exécuter une attaque mortelle du nom de "feu des canines de dragon du jumeau". Il est aussi armé d'un trident à rayons jumeaux et d'une paire de canons à rayons montés sur deux tourelles basées sur l'arme. Un jeu d'ailerons augmente la mobilité d'Altron Gundam dans l'espace.

Pilote : Chang Wufei



Spécifications

Classification : Armure portable
Numéro de série : XXXG-0152
Les années 01
Hauteur principale : 16,4 m
Poids à vide : 7,4 tonnes
Matériel d'armure : Alliage de Gundanium
Armement : Vulcan x 2
Rayon glaive : x 1
Canine de dragon : x 1
Lance-flammes : x 2

Niveaux et capacités

Capacité au combat : Niveau 170
Capacité d'armes : Niveau 140
Capacité de vitesse : Niveau 130
Capacité puissance : Niveau 140
Capacité blindage : Niveau 120

GUNDAM SHENLONG

Il a été créé par les résistants créateurs d'avions de la colonie L5. Le nom de ce Gundam est tiré de l'expression chinoise "le dragon de Dieu." La spécialité du Shenlong Gundam est le combat semi-éloigné. Il a un glaive lance-rayons laser. "Les canines du dragon" sont des griffes construites dans son bras droit, comme la gueule d'un dragon. Il contient une paire de lance-flammes à moyenne portée. Le Shenlong peut saisir les armures ennemies avec ses griffes, et activer ensuite ses lance-flammes pour exécuter "le feu des canines du dragon".

Pilote : Chang Wufei



Spécifications

Classification : Armure portable
Numéro de série : XXXG-0152
Hauteur principale : 16,4 m
Poids à vide : 7,5 tonnes
Matériel d'armure : Alliage de Gundanium
Armement : Trident rayon laser double x 1
Armement : Vulcan x 2
Lance-flammes x 4
Canon à rayons laser x 2
Canine de dragon broyeur x 2

Niveaux et capacités

Capacité au combat : Niveau 160
Capacité d'armes : Niveau 110
Capacité de vitesse : Niveau 130
Capacité puissance : Niveau 140
Capacité blindage : Niveau 120

GUNDAM HEAVYARMS

Le Gundam Heavyarms a été créé par des résistants de la colonie L3. Conçu pour les longs combats, ce Gundam est plein d'armes à feu et possède des missiles de la tête aux pieds. L'arme primaire d'Heavyarms est une mitrailleuse gatling portée sur sa main gauche, complétée de missiles dans ses épaules, de micro missiles sur ses jambes et d'armes à feu gatling (mitrailleuses) cachées à l'intérieur de sa poitrine. Il a aussi un petit couteau monté sur son avant-bras.

Pilote : Trowa Barton

Spécifications

Classification : Armure portable
Numéro de série : XXXG-01e
Hauteur principale : 16,7 m
Poids à vide : 7,7 tonnes
Matériel d'armure : Alliage de Gundanium
Armement : Vulcan x 2
Canon de Corps : x 2
Mitrailleuse canon gatling : x 1
Lance-missiles de Corps : x 6
Petite mitrailleuse gatling : x 2
Micro missile : x 24
Couteau de protection : x 1

Niveaux et capacités

Capacité au combat : Niveau 110
Capacité d'armes : Niveau 160
Capacité de vitesse : Niveau 110
Capacité puissance : Niveau 140
Capacité blindage : Niveau 140



DIGIMON

DIGITAL MONSTERS

Pour chacun des huit héros humains de la série, découvrez vite les caractéristiques et les différentes évolutions de leurs Digimon.



Taichi "Tai" Kamiya

Age : 11 ans
 Caractéristiques : Il représente le courage. Leader du groupe et fan de football, il est parfois un peu égoïste. C'est une tête brûlée qui ne pense qu'à gagner. Il pousse toujours son Digimon à aller plus loin car il n'aime pas perdre. Tai est le frère de Kari qu'il surprotège depuis le jour où elle a failli mourir à cause de lui..



Botamon

Botamon est la première forme d'Agumon. Il est apparu sur l'ordinateur de Tai et a très vite grandi. C'est surtout Kari qui s'est occupée de lui. Elle l'élevait dans l'appartement à l'insu de ses parents. Botamon mange beaucoup et fait caca partout, c'est sa grande particularité !



Koromon

Niveau Digimon : Entraînement
 Type : Aucun
 Race Digimon : Micro
 Attaques : Bulle-Attaque
 Son nom signifie "brave petit monstre". C'est le

Digimon de Tai. Petit, mais plein d'énergie, Koromon ne craint pas de combattre un Digimon Champion tel que Kuwagamon ! A chaque fois qu'il utilise trop d'énergie, il revient automatiquement sous cette forme.

Greymon

Niveau Digimon : Champion
 Type : Antivirus

Race Digimon : Dinosaur
 Attaques : Tir Nova/Super-Cornes
 Greymon est très imposant et très puissant. Il ne peut garder cette forme longtemps car elle demande beaucoup d'énergie à Agumon. Sans son Tir Nova, utilisé pour détruire Shellmon, les Digisauveurs n'auraient pas survécu à leur première journée dans le Digimonde. Il mesure plusieurs mètres de haut et utilise beaucoup les boules de feu qu'il crache pour affronter ses adversaires. Face à SkullGreymon dans l'épisode 16, il ne tient pas longtemps malgré sa force et sa grande résistance.

Agumon

Niveau Digimon : Disciple
 Type : Antivirus

Race Digimon : Reptile
 Attaques : Dino-flamme/Griffe-Attaque

Agumon est très courageux et toujours prêt à défendre son maître Tai. Agumon est une sorte de gros lézard et sa Dinoflamme prend feu au moindre choc ! Il est humble de nature, mais Tai l'aide à avoir une plus grande confiance en lui. Cet état est sa forme principale. Dans l'épisode 16, Tai va obliger Agumon à manger afin qu'il se digivolve plus vite. Il va alors découvrir que cela peut être catastrophique de faire évoluer un Digimon de force. Agumon va se transformer en SkullGreymon.



MetalGreymon

Niveau Digimon : Mega

Attaque : Coffre poitrine à missile

MetalGreymon est armé d'une armure très dure en métal, qui est capable de résister à la plupart des attaques. C'est un cyber-type Digimon. Plus de la moitié de son corps est mécanisé. Il a participé à beaucoup de batailles et prolonge sa vie en mécanisant son corps. Pour se développer en MetalGreymon, ce Digimon doit lutter pour sa vie contre des adversaires forts. On dit que sa puissance d'attaque égale la décharge d'une bombe nucléaire. Il abat un missile d'une écou-tille placée sur son coffre (poitrine).



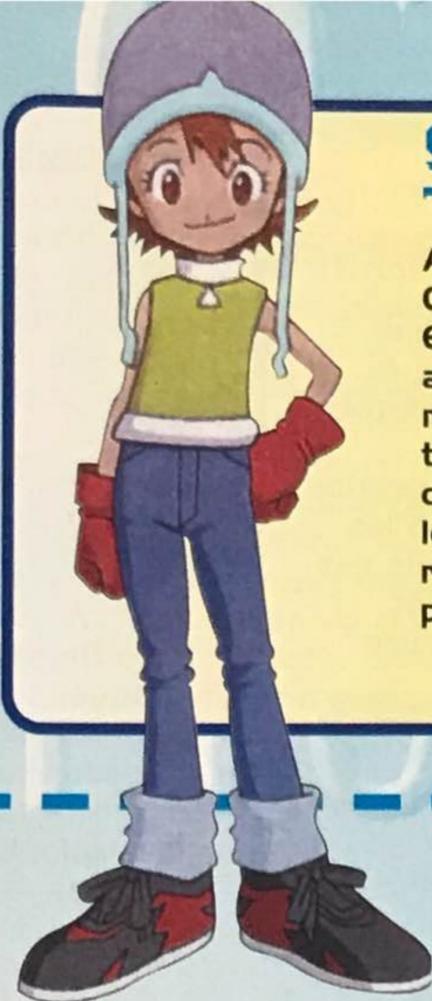
WarGreymon

WarGreymon est le niveau le plus fort d'Agumon. Il apparaît dans l'épisode 38. Karu demande à Angewomon de tirer sur Tai avec son arc céleste. La crête de ce dernier se met à briller et un rayon sortant de son corps frappe Agumon et le transforme en WarGreymon. Aux côtés de MetalGarurumon, il va combattre Myotismon et l'éliminer.



Nyokimon

C'est la toute première évolution de Biyomon. Elle est toute petite et très gentille. Elle apparaît pour la première fois lors de l'arrivée des Digisauveurs sur l'île. Elle a vécu en compagnie des autres Digimon jusqu'à la venue de ces derniers.



SORA TAKENOUCHI

Age : 11 ans

Caractéristiques :

Elle représente l'Amour. Elle aime Tai et se prend pour la mère du groupe. Elle est toujours à l'écoute des autres et les aide à résoudre leurs problèmes.



Biyomon

Niveau Digimon :

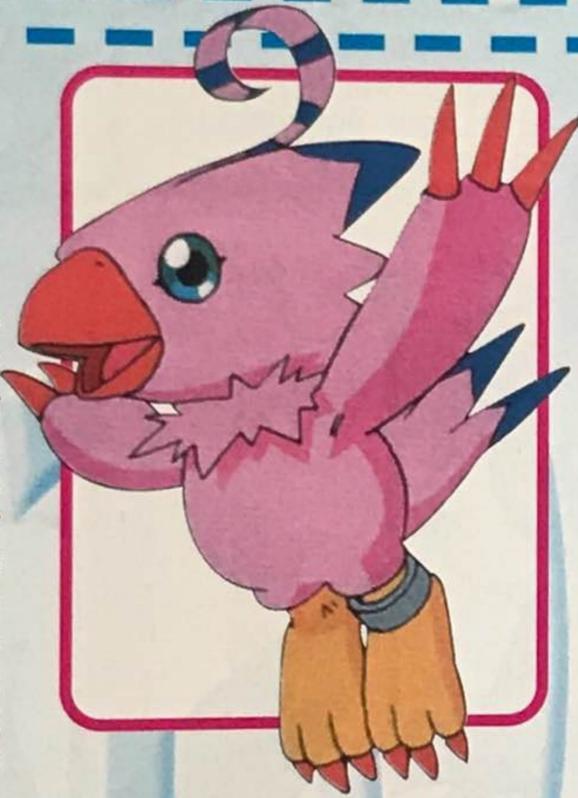
Disciple

Type : Antivirus

Race Digimon : Volatile

Attaque : Spiro-tornade

Biyomon aime beaucoup Sora et elle est prête à mourir s'il le faut pour l'aider. Bien que ses ailes ne soient pas assez puissantes pour voler, elle a résisté au Meramon en feu en lançant son attaque Spiro-tornade. Elle n'a pas sa langue dans sa poche et va donner des conseils très judicieux à Sora pour l'aider à avoir confiance en elle.



Yokomon

Niveau Digimon :

Entraînement

Type : Aucun

Race Digimon : Micro

Attaque : Bulle-attaque

Yokomon appartient à Sora et elle est dotée d'un caractère très réfléchi et raisonnable. Yokomon est la plus petite et probablement la plus mignonne des Digimon du Digimonde. De même que Sora, c'est la voix de la sagesse, et elle garde toujours l'espoir que les gentils vont l'emporter.



Birdramon

Niveau Digimon : Champion Type : Données

Race Digimon : Volatile Attaques : Ailes météores / Flammoflap
Birdramon est un peu l'équivalent du légendaire phénix. C'est un oiseau de feu très puissant. Birdramon ressemble à un faucon du temps des dinosaures. Il a vaincu Meramon grâce à ses Ailes météores. C'est sur son dos que Sora et les autres vont partir combattre Myotismon et sauver Kari avant qu'elle ne soit capturée.

Garudamon

Niveau Digimon :

Ultimate

Birdramon a le pouvoir de voler. C'est l'amour de Sora qui a aidé Birdramon à se digivolver à ce niveau qui est le plus puissant. Garudamon est la forme connue la plus forte de Biyomon. Il est aussi le plus grand des Digimon du groupe. Il sera très utile lors du combat contre Myotismon.



Mimi Tachikawa

Age : 10 ans
Caractéristiques :
 Elle représente la Sincérité et est très sensible. C'est l'écervelée du groupe. Elle attire tous les garçons car elle est très jolie. Plutôt frivole, elle pleure pour un rien.



Yuramon

C'est la première évolution de Palmon. Elle ne parle pas du tout, mais reconnaît de suite son maître en la personne de Mimi.



Tanemon

Niveau Digimon : Entraînement
Type : Aucun
Race Digimon : Micro
Attaques : Bulle-attaque/Enfouissement
 Tanemon est le Digimon de Mimi. Elle est coquette et un peu narcissique. Bien que Tanemon soit jolie, gracieuse et apparemment délicate, elle se jette dans les situations les plus dangereuses sans aucune retenue. Elle peut également s'enterrer pour se cacher si nécessaire.



Palmon

Niveau Digimon : Disciple
Type : Données
Race Digimon : Végétale
Attaques : Sumac vénéneux/
 Attaque fétide

Même si Palmon n'est pas un super combattant, ses attaques sont parmi les plus redoutables de tous les Digimon. Il est aussi léger que Mimi et fait très attention aux choses futiles. Emotif, il peut pleurer, ce qui est rare chez un Digimon.



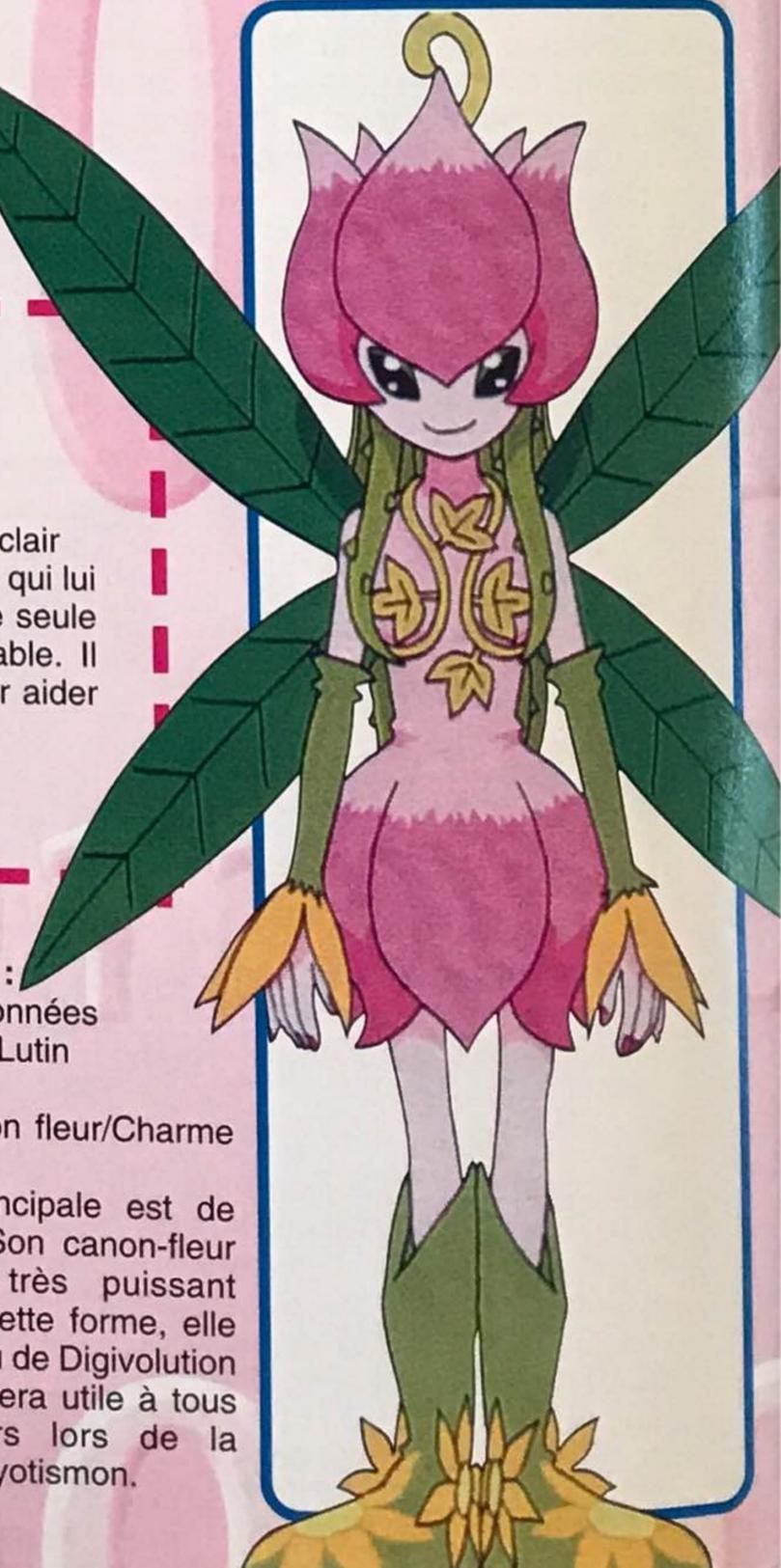
Togemon

Niveau Digimon : Champion
Type : Données
Race Digimon : Végétale
Attaques : Attaque cactus/Punch éclair
 Togemon utilise surtout son attaque qui lui permet de lancer des épines. Cette seule attaque fait de lui un être redoutable. Il apparaît souvent dans la série pour aider Mimi en lui servant de bouclier.



Lillymon

Niveau Digimon : Ultime
Type : Données
Race Digimon : Lutin
Taille : 16 Gigas
Attaques : Canon fleur/Charme féérique
 Sa capacité principale est de voler très vite. Son canon-fleur fait d'elle un très puissant Digimon. Sous cette forme, elle atteint son niveau de Digivolution maximum. Elle sera utile à tous les Digisauveurs lors de la bataille contre Myotismon.



Pichimon

Première forme de Gomamon, on le voit très peu comme cela. Il n'apparaît que lors de son éclosion, après que Gennai ait réussi à le sauver des griffes de l'Ombre.



JOE KIDO

Age : 12 ans
Caractéristiques : Sécurité et fiabilité. C'est un garçon timide et introverti. Il décide de très peu de choses par lui-même. Ce sont ses parents qui décident de sa vie et ont choisi le métier qu'il devait exercer. Joe n'a pas le courage de leur dire qu'il aimerait avoir plus de liberté.



Bukamon

Niveau Digimon : Entraînement

Type : Aucun

Race Digimon : Micro

Attaque : Bulle-attaque

Bukamon est le Digimon courageux de Joe. Il est toujours là pour prendre sa défense. Et comme son maître, il est d'une nature plutôt timide et solitaire.



Zudomon

Niveau Digimon : Ultime

Type : Antivirus

Race Digimon : Marin

Taille : 35 Gigas

Attaques : Cornes & défense/Marteau Vulcain

Son élément étant l'eau, Zudomon est un très bon nageur. Sous cette forme, il atteint son niveau de Digivolution maximum. Grâce à son marteau, il est très puissant et peut éjecter n'importe quel ennemi. Dans l'épisode 39, il aidera Joe à sauver Wizardmon qui était blessé dans le lac.



Gomamon

Niveau Digimon : Disciple

Type : Antivirus

Race Digimon : Marin

Attaques : Escadron poissons/Griffe-attaque
Gomamon est très curieux et adore nager. L'eau est son élément et il a le pouvoir de communiquer avec certains types de poissons. C'est lui qui trouvera, à plusieurs reprises, de la nourriture à nos amis. Il est toujours joyeux et a un grand sens des responsabilités. Gomamon va très souvent conseiller Joe et lui redonner confiance en lui.

Ikkakumon

Niveau Digimon : Champion

Type : Antivirus

Race Digimon : Marin

Attaques : Torpille-harpon/Hydroflamme

Il est très puissant sous cette forme, et Joe lui doit la vie grâce à cette Digivolution. Ikkakumon avance très vite quand il est dans l'eau. Il est résistant, très fiable et d'une loyauté sans limite envers Joe. C'est parce qu'Ikkakumon a vaincu Drimogemon dans la grotte sous-marine, que tous les enfants ont remporté des symboles. Il va aider Joe à rejoindre le groupe lors de la bataille contre Myotismon, et traverser le lac recouvert du brouillard magique.



Poyomon

C'est la première évolution de Patamon. TK va découvrir dans l'épisode 12 son lieu de naissance et celui de tous les Digimon. Sous cette forme, c'est un gentil, et TK va s'occuper des autres Poyomon avec Patamon.



Tokomon

Niveau Digimon : Entraînement

Type : Aucun

Race Digimon : Micro

Attaque : Bulle-attaque

Tokomon est très fort sous cette forme. Il est toujours de bonne humeur et s'énerve rarement. C'est le Digimon de TK. Il ressemble à un gentil petit cochon, mais c'est un sacré monstre ! Sa plus grande force réside dans son enthousiasme, qu'il conserve dans les pires circonstances.



Takeru "TK" Takaishi

Age : 8 ans

Caractéristiques :
Il représente l'Espoir.
Frère de Matt, c'est un garçon fragile mais très courageux. Il n'a pas froid aux yeux et est prêt à tout pour aider le groupe. Parfois, on a l'impression qu'il préfère Tai, comme exemple, à son grand frère.



Patamon

Niveau Digimon : Disciple

Type : Données

Race Digimon : Mammifère

Attaques : Bille-tonnerre

Patamon est gentil mais il est aussi très susceptible. Toujours là pour défendre TK, il est obéissant. Son apparence fait beaucoup penser à une souris ailée. Patamon peut lancer avec la bouche une boule de feu capable de faire pas mal de dégâts.



Angemon

Niveau Digimon : Champion

Type : Antivirus

Race Digimon : Angélique

Attaques : Main du destin/Lance angélique.

Angemon est sous cette forme presque aussi puissant que les Digimon sous leur forme Héros. Il a sorti TK et les autres de mauvaises postures à plus d'une reprise. Il est né pour combattre le mal aux côtés d'Angewoman. Ce dernier est la personification de la bonté qui l'emporte toujours sur le mal dans le Digimonde. Lorsqu'Angemon frappe Devimon avec la puissante Main du destin, celui-ci ne peut plus nuire à personne.

MagnaAngemon

Niveau Digimon :

Ultime

Type : Antivirus

Race Digimon :

Angélique

Taille : 24 Gigas

Attaques : Lance Angélique/Porte du destin

En plus de voler sous cette forme, il est aussi puissant que les Digimon de Tai et Matt à leur niveau maximum. Grâce à son pouvoir exceptionnel, il peut faire se transformer MetalGreymon à son niveau maximum en tirant sur Matt. Lui et Agewomon forment un duo exceptionnel.



Nyaromon

Niveau Digimon :

Entraînement

Type : Aucun

Race Digimon : Micro

Attaque : Bulle-attaque

Nyaromon a grandi tout seul, loin des autres Digimon, et dans la crainte. Bien qu'il ait été éduqué depuis son éclosion par les méchants, il reste tout de même très pur. Il ne supporte pas le malheur des autres et l'injustice. De même que Kari, Nyaromon a bon cœur et n'apprécie pas du tout de voir les autres souffrir ou se faire maltraiter.



Kari Kamiya

Age : 8 ans

Caractéristiques : Généreuse, elle pense toujours aux autres. C'est la petite sœur de Tai. Elle est très fragile et chétive. Elle aime beaucoup la photo et, surtout, son frère.

Bagarreuse, elle se laisse emporter facilement.



Salamon

Niveau Digimon : Disciple

Type : Antivirus

Race Digimon : Animal

Attaques : Inconnues

On sait très peu de choses sur Salamon car il a passé le plus clair de son temps sous la forme de Gatomon. Il a été l'esclave du méchant Myotismon.

Gatomon

Niveau Digimon :

Champion

Type : Antivirus

Race Digimon : Animal

Attaques : Griffes lumière/

Regard hypnotique

Malgré sa forme de chat très mignon, il est redoutable et très puissant grâce à ses griffes et sa très longue queue. C'est un Digimon Champion, et son attaque, la Griffes lumière, est l'une des plus rapides du Digimonde. Il faisait partie des troupes de Myotismon et était chargé de retrouver Kari. Mais, au contraire, il l'a sauvée car ils étaient destinés l'un à l'autre.



Angewomon

Niveau Digimon : Ultime Type : Antivirus

Race Digimon : Angélique Taille : 20 Gigas

Attaques : Charme divin/Arc céleste

En fait, Angewomon et MagnaAngemon ont des capacités similaires en tirant sur Tai, le frère de Kari. Garurumon, son Digimon, peut atteindre sa digivolution ultime. Angewomon est très puissante et forme un duo exceptionnel avec MagnaAngemon.

MANGAS LA CHAÎNE DE VOS HÉROS PRÉFÉRÉS

www.mangas.fr



UNE CHAÎNE



DISPONIBLE SUR



CANALSATELLITE

ET LE CÂBLE

木下... 多井... 国際... 青山... 短期... 白養... 成講座... 高校生... 大学生... 人気... 抜群... の国際



Vertical lines for writing in the top-left quadrant.



Vertical lines for writing in the top-right quadrant.



Vertical lines for writing in the bottom-left quadrant.



Vertical lines for writing in the bottom-right quadrant.



Sacha



POKÉMON

POKÉMON



Pikachu & Pichu

POKÉMON

Tai



DIGIMON

Mewtwo

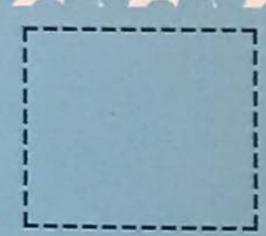
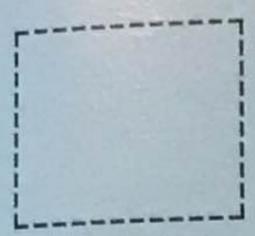


多岐川公三の国際青山短期大学口養成講座
高校生、大学生に人気抜群の
国際青山短期大学口養成講座
高校生、大学生に人気抜群の

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

高校生、大学生に人気抜群



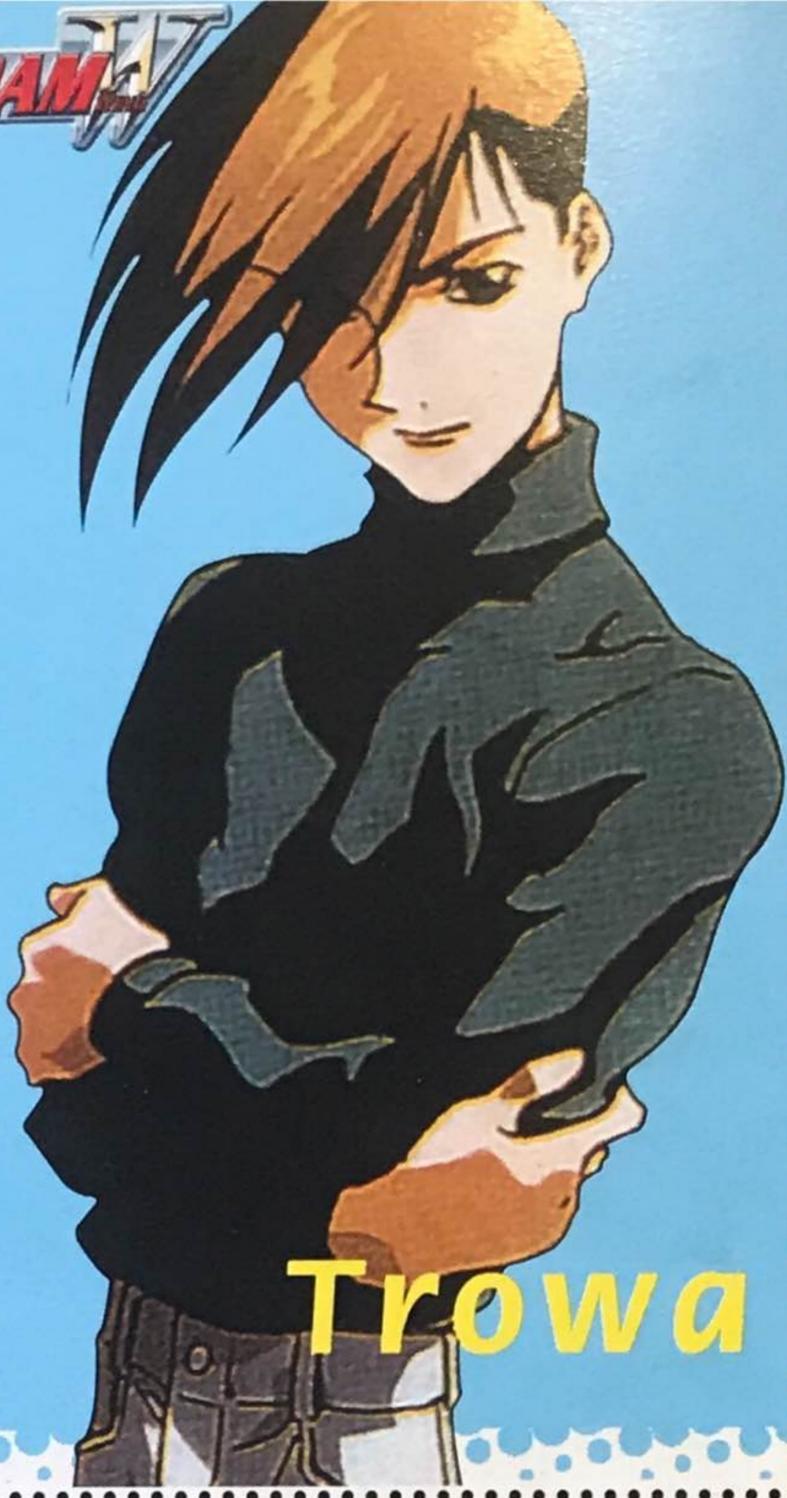


Wufei



Duo

GUNDAM



Trowa

GUNDAM



Heero

GUNDAM



Quatre