

Hors-série

D. MANGAS

Beyblade

Le choix des
Beyblades

Toutes les
différentes toupies

**Dragon
Ball Z**
les 500
épisodes

Cadeau

**9 super
tatoos
Beyblade**

Hors-série D.Mangas N° 50 juillet 2003
6€ DOM 8€ BEL 7€ 12,50 FS

T 04793 - 50 H - F: 6,00 € - RD



**Les Nouveaux Chevaliers
attaquent les ombres maudites**



NEW... SERVICES PAR SMS !!



CHAT SMS

CHAT en DIRECT LIVE!

SMS+ **61999**
0,35 € par envoi hors coût d'un SMS

Tu veux tchatcher avec des jeunes de ton âge?

Pour recevoir la liste des connectés, envoie vite



Retrouve aussi tous les tchatcheurs au :

08 92 70 25 35*

ABNET - RCS B 334323961
*0892: 0,337 €/mn - ©123MM - RC342477029

GAGNE DE SUPER K-DO EN JOUANT PAR SMS !!

SMS+ **61999**
0,35 € par envoi hors coût d'un SMS

ex.: tu veux gagner le téléphone NOKIA :
Envoie **JEU 8310** (selon k-do choisi) au **61999**.



JEU SCOOTER



JEU BASKET

C'EST SUPER SIMPLE !



JEU GRAVEUR



JEU PS2



IL FAIT DES PHOTOS!

JEU 7650

1 MOIS DE TELEPHONE GRATUIT (*)

(*) Une carte prépayée à 35€

JEU MOBI



JEU 8310



100 SMS GRATIS!

JEU SMS



SPECIAL BLAGUES!!

INDISPENSABLE POUR FRIMER DEVANT TES POTES...

Pour recevoir la blague du jour, envoie

BLAGUE au 61999

SMS+ **61999**
0,35 € par envoi hors coût d'un SMS



compatibles tous téléphones, tous opérateurs

ABNET - RCS B 334323961

Jeu gratuit et sans obligation d'achat - modalités de remboursement de l'appel et du timbre pour obtenir le règlement, figurant sur le règlement du jeu déposé auprès de Maître MONTANE Huissier de Justice à TOULOUSE. Règlement disponible gratuitement en écrivant à Jackphone Plus BP 1141 Toulouse cedex. ABNET RCS B334323961 - Photos non contractuelles.



Sommaire

BEYBLADE	38	L'ombre des âmes maudites
4 Les personnages		
6 Les différentes toupies		
9 Le choix des blades		
12 Les fonctions de la toupie		
14 Toutes les blades		
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE		POSTERS
36 Les Chevaliers attaquent	19	Beyblade Les Chevaliers du Zodiaque
	40	DIGIMON Digimon
	46	DRAGON BALL Le monde de Dragon Ball
	46	500 épisodes

ABONNEZ-VOUS A



CHAQUE MOIS RETROUVEZ LES AVENTURES DE

- Yu-Gi-Oh !
- Beyblade
- Dragon Ball
- Les Chevaliers du Zodiaque
- Sakura
- des bandes dessinées
- les mangas
- des jeux vidéo
- vos séries cultes
- des posters

**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-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)

HS D.MANGAS N° 50 - JUILLET 2003. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Denis Bortot. RÉDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Karol Alhaire. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Franck Soulier, Audrey Morant. TEXTES : Pascal Lafine. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. DÉPÔT LÉGAL : Juillet 2003. COMITÉ DE RÉDACTION (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 ÉDITÉE 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. PP^{aux} ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. RÉDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie au 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas / DIP - 18/28, quai de La Marne - 75164 Paris Cedex 19 - Tél. : 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : SPP. Diffusion : Transport Presse. Imprimé à l'Imprimerie de Compiègne.

NE PEUT ÊTRE VENDU SANS LES TATOOS.



BEY

Cette série qui n'est plus vraiment nouvelle est diffusée tous les jours sur Télétoon et le mercredi sur France 3. Celle que vous suivez actuellement compte 51 épisodes et une seconde série vient juste de voir le jour au Japon. Dans ce dessin animé, la vraie vedette est le yo-yo ou, plus exactement, le Beyblade. D'ailleurs Bandai, le producteur de la série, avait déjà sorti les jouets Beyblade en France, bien avant la diffusion télé. Découvrez cette série différente des autres.



RESUME DES PREMIERS EPISODES

L'ARNAQUEUR OU LE VOLEUR DE BLADES

Alors qu'il est en retard pour son combat de Beyblades avec Andrews, Tyson découvre Carlos, un inconnu qui s'empare des Beyblades. Provoqué par celui-ci, Tyson relève le défi et bat facilement son adversaire... Mais un autre joueur se présente : Kai. Tyson et lui se préparent à combattre...

MAXIMAX OU LE MAXIMUM

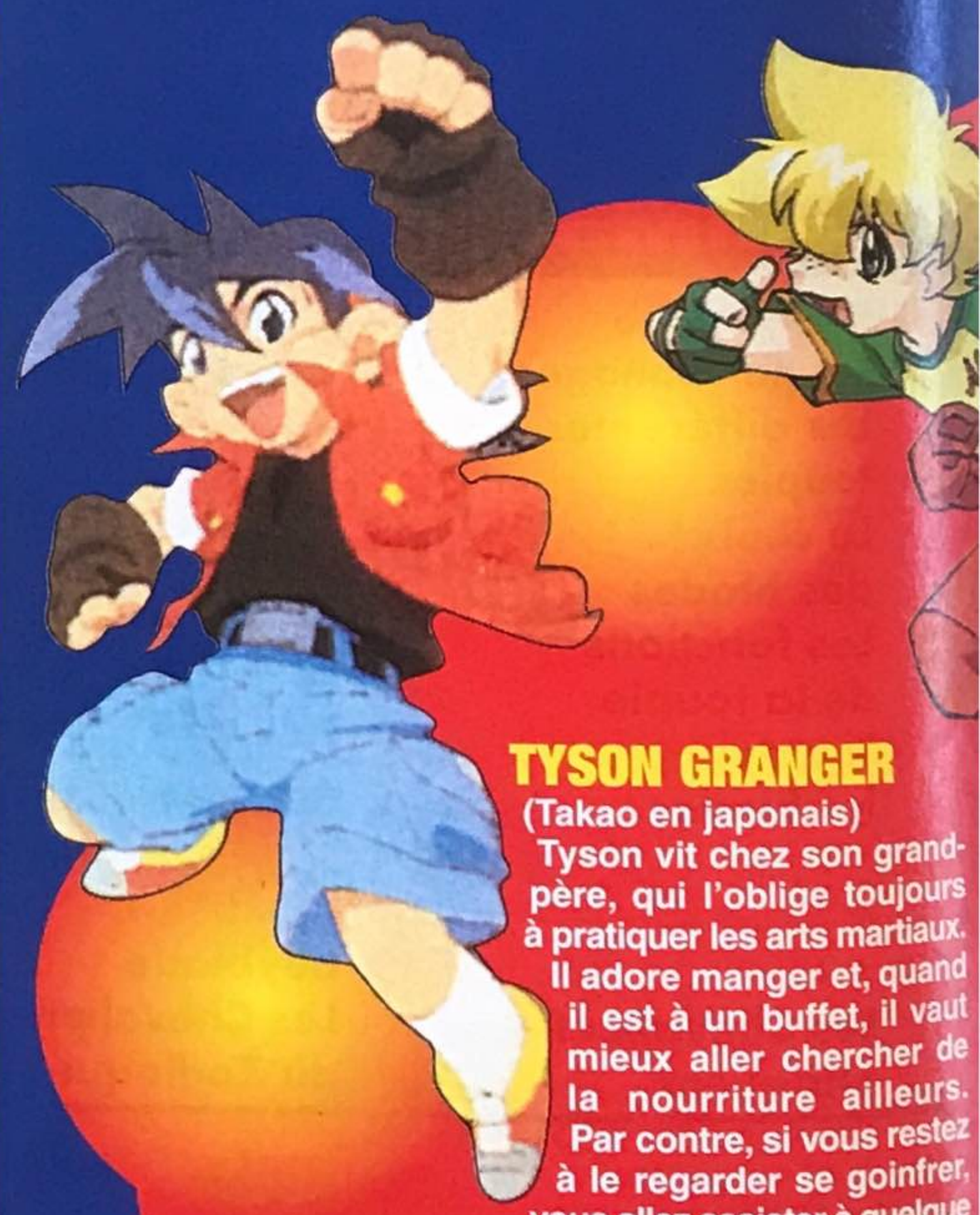
Un nouveau venu arrive dans la bande : Max ! Il montre à Tyson que rien n'est impossible s'il s'entraîne comme il se doit. L'amitié commence alors à grandir entre les deux garçons. Du coup, Kenny se sent mis sur la touche...

LE DÉBUT DES QUALIFICATIONS

Les qualifications régionales viennent de commencer. Tyson, Max, Ray et Kenny s'y sont inscrits, car ils veulent voir s'ils peuvent détrôner Kai, le champion en titre. Kenny est le premier à concourir mais, sans Bit Beast dans sa Beyblade, il est rapidement vaincu par Kai.

LE JOUR DU DRAGON

Tyson et Kai font un match et à sa grande surprise, Tyson perd rapidement. Le chef lui suggère d'avoir une stratégie solide s'il veut battre Kai. Tyson rentre alors chez lui pour s'entraîner. Plus tard, Andrew, Kenny et Dizzi (l'ordinateur de poche) viennent le voir pour tenter de fabriquer une Beyblade performante. Sans grand succès...



TYSON GRANGER (Takao en japonais)

Tyson vit chez son grand-père, qui l'oblige toujours à pratiquer les arts martiaux. Il adore manger et, quand il est à un buffet, il vaut mieux aller chercher de la nourriture ailleurs. Par contre, si vous restez à le regarder se goinfrer, vous allez assister à quelque chose de surprenant... C'est un garçon qui est toujours prêt à relever les défis, mais bon, tous les héros des histoires sont comme ça, non ? En première place dans le tournoi régional japonais, c'est un véritable entêté. Quand il a une idée en tête, il ne l'a pas ailleurs. Son "Bit Beast" est le Dragon.

BLADE

Tyson et ses amis sont des mordus de Beyblade, ce sport qui fait fureur au Japon et qui consiste à lancer des toupies lestées sur un terrain réduit, le stadium. Le but étant d'éjecter l'objet virevoltant de l'adversaire. Mais une Beyblade n'est pas une simple toupie. C'est une toupie de compétition ! Elle est composée de cinq parties et chaque Beyblade est unique. Chaque Beyblader la conçoit pour exprimer sa personnalité et ce, dans des matchs toujours plus surprenants !

L'histoire commence avec Tyson, qui pensait qu'il ne pourrait jamais être battu lors d'un match de Beyblade. Mais quand il est vaincu par Kaï, il n'a plus qu'un seul but : devenir le meilleur Beyblader ! Quand l'esprit du Dragon vient habiter sa Beyblade, il sait qu'enfin il va pouvoir rivaliser avec Kaï... Va-t-il pouvoir le détrôner de son titre de champion régional ? Les deux rivaux sauront-ils faire équipe pour aller aux Championnats du monde ?



Le savais-tu ? Il existe une ligue officielle de Beyblade (la BBA) qui a organisé en mai dernier le premier Championnat du monde de Beyblade. Entraîne-toi et tu pourras sûrement devenir toi aussi un champion !

LES PERSONNAGES

MAX

Juste après Ray, on trouve Max. En 4^e place dans le tournoi régional japonais, il vit avec son père, qui tient un magasin de loisirs. Apparemment, sa famille est américaine et il a déménagé au Japon, il y a relativement peu de temps. Sa mère est une scientifique qui vit aux États-Unis et son "Bit Beast" est Draciel.



KAÏ HIWATARI

C'est un garçon toujours sérieux et, comme pour Tyson, sa seule famille est son grand-père. Ce dernier l'oblige à se battre avec les Beyblades pour retrouver les légendaires "Bit Beast" en forme d'animal. Il est originaire d'une famille très très riche et on découvre plus tard qu'il vit dans un manoir, avec une table de dîner super longue et tout un tas de serveurs. Au tournoi régional japonais, il occupe la deuxième place, juste derrière Tyson. Il est le chef de deux groupes de Beybladers : les Blade Sharks et les Blade Breakers (le groupe de Tyson et les autres) et monsieur Dickenson l'a même surnommé "leader"... Son "Bit Beast" est Dranzer.

KENNY (CHIEF)

On l'appelle "chief" (en anglais) ou "chef" (en français), car c'est un expert en Beyblades.



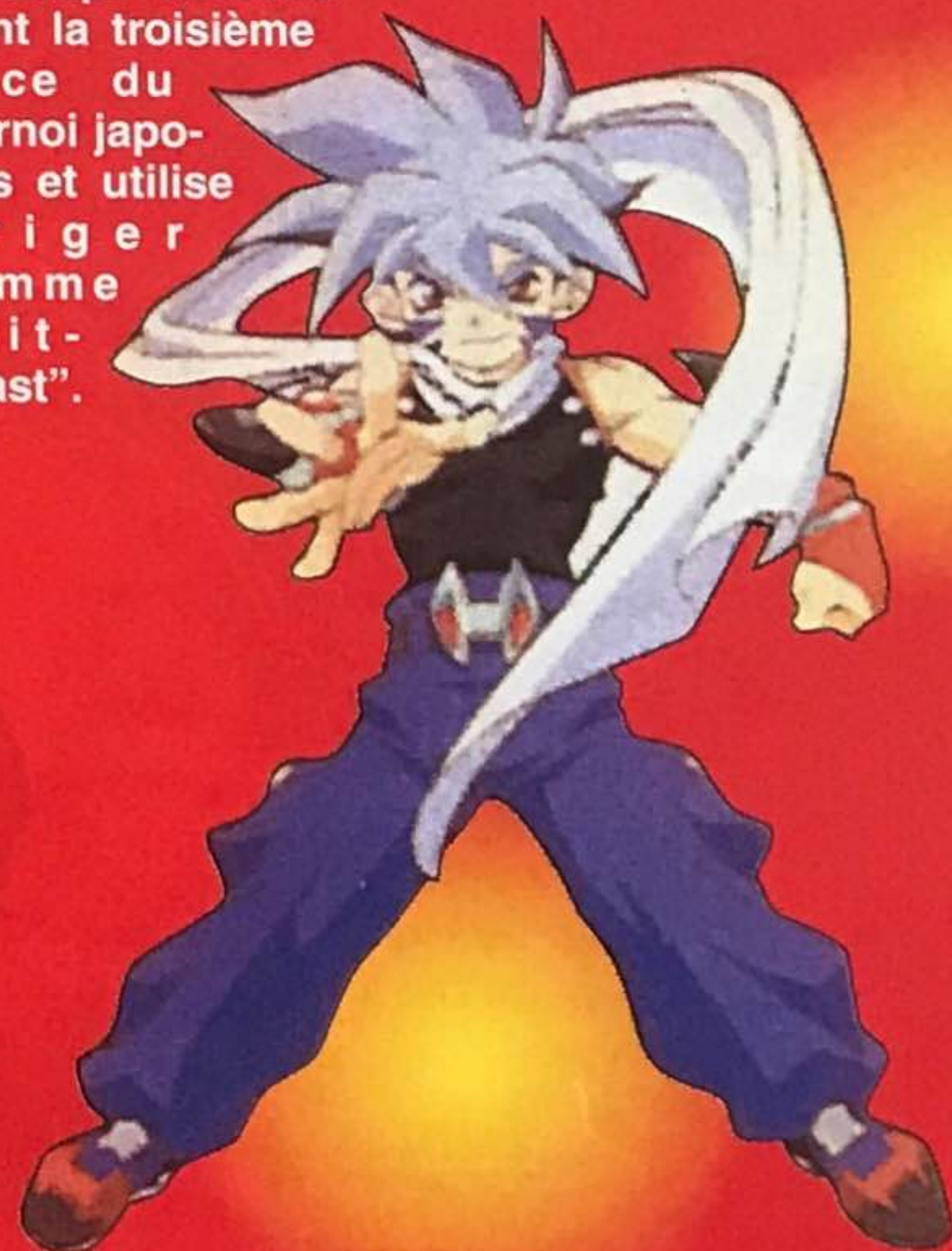
Il faut dire aussi que c'est un fou de la technologie et qu'il a des tonnes de données sur son ordinateur portable. Curieusement, il a aussi un "Bit Beast", mais ce dernier est spécial : "il" est enfermé dans son ordinateur et en plus, il parle ! Il semblerait même que ce soit un "Bit Beast" femelle ! Au sein de l'équipe des Blade Breakers, Kenny est chargé de

donner des informations sur les autres participants, afin de mieux avancer dans la ligue. Son "Bit Beast" est Dizarra, aussi appelé par Dizzy.

RAY (REI EN JAPONAIS)

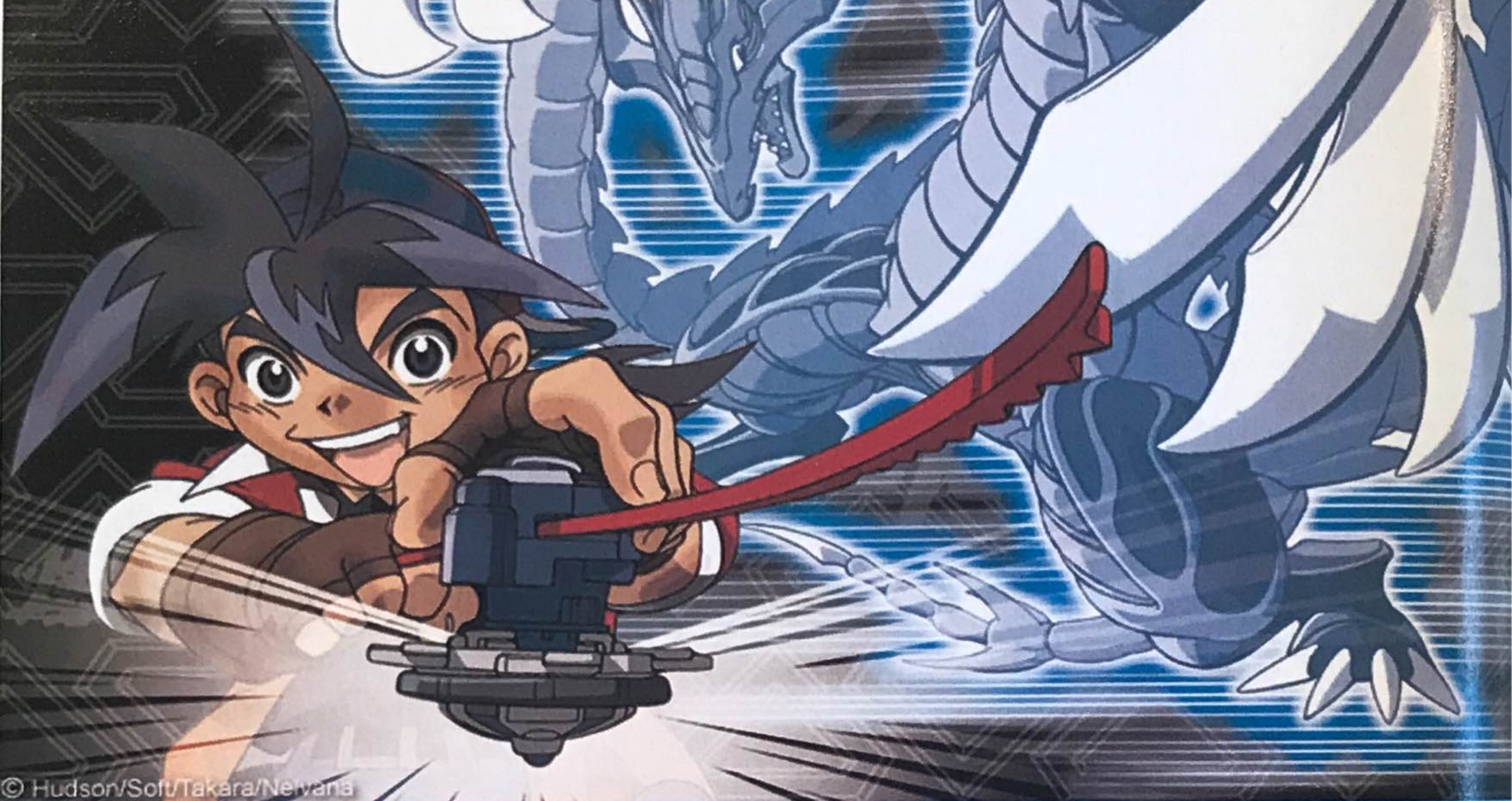
Il appartenait avant au groupe des White Tigers, mais il a préféré les quitter. Il a, en effet, reçu l'emblème des White Tigers et, en découvrant que cet emblème avait certains pouvoirs, il a décidé de voyager à travers le monde pour en apprendre plus sur les Beyblades et les "Bit Beasts". Depuis qu'il est entré dans la compétition japonaise, il a rejoint le groupe des Blade Breakers et fait désormais partie de l'équipe de Tyson.

Il occupe actuellement la troisième place du tournoi japonais et utilise Driger comme "Bit-Beast".



BEYBLADE vedettes

En ce moment, les toupies Beyblade font partie des meilleures ventes de jouets. Voici un rapide tour des Beyblades vedettes.



© Hudson/Soft/Takara/Nervana

Les différentes toupies

Plusieurs modèles sont disponibles :

40 (Metal Draciel), A-25 (Dragoon Fighter), A-33 (Master Draciel), A-32 (Master Dranzer), A-24 (Driger-F), A9 (Galzzly).

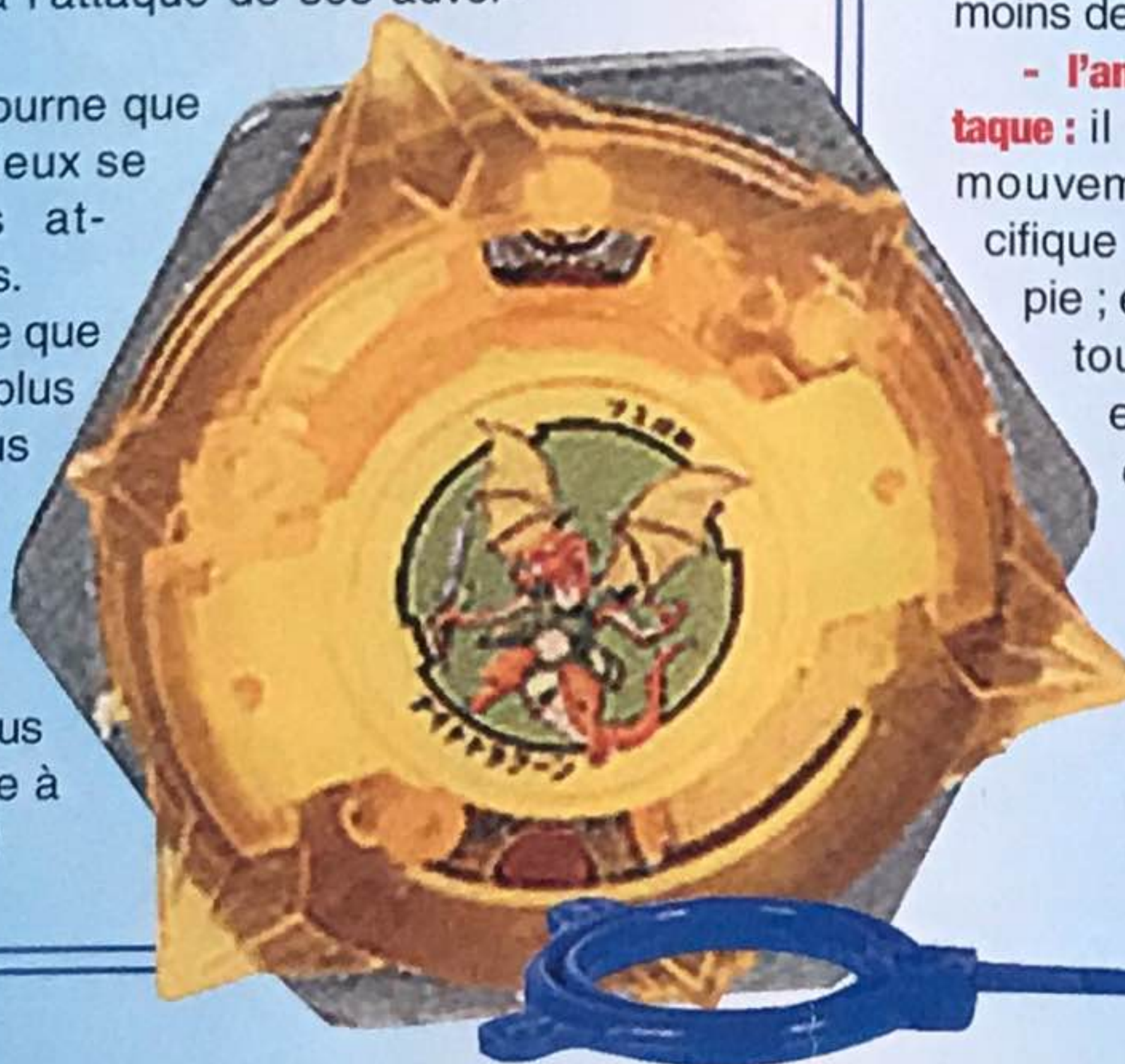
IL EXISTE 4 TOUPIES DIFFÉRENTES :

- **l'offensive** : légère et très mobile, elle se déplace dans tous les sens et part à l'attaque de ses adversaires.

- **la défensive** : elle ne tourne que sur elle-même pour mieux se défendre contre les attaques des concurrents.

- **l'endurante** : plus légère que les autres, elle tourne plus longtemps et a donc plus de chance de gagner... Si elle n'est pas déstabilisée avant !

- **la balance** : plus lourde que les autres, elle est plus stable, donc plus difficile à déstabiliser ou à éjecter !



Chaque toupie peut être démontée en **quatre morceaux** interchangeables ; chaque morceau a une fonction bien particulière :

- **la base** : elle détermine la nature de la toupie (offensive, défensive, endurante ou balance).

- **le disque de poids** : plus ou moins lourd, il donne de la stabilité à la toupie et donc plus ou moins de vitesse.

- **l'anneau d'attaque** : il donne un mouvement spécifique à la toupie ; en plus de tourner sur elle-même, elle pourra aussi avancer ou décrire des cercles ou des ellipses...

- **l'embout** : il donne la direction du mouvement.





**AUTO CHANGE
BALANCER/KAI SPECIAL**
Cinq parties interchangeables
Inclus le ripcord et le lanceur
Inclu Cross-sell, le livret
Type = offensive



DRACIEL 5
Composée d'un système
d'attaque dorsal.



DRANZER F
Cinq parties interchangeables
Inclus le ripcord et le lanceur
Inclu Cross-sell, le livret
Type = offensive



BAKUSHIN-OH
Composée d'un système
d'attaque dorsal.



DRANZER S
Composée d'un système
d'attaque dorsal.



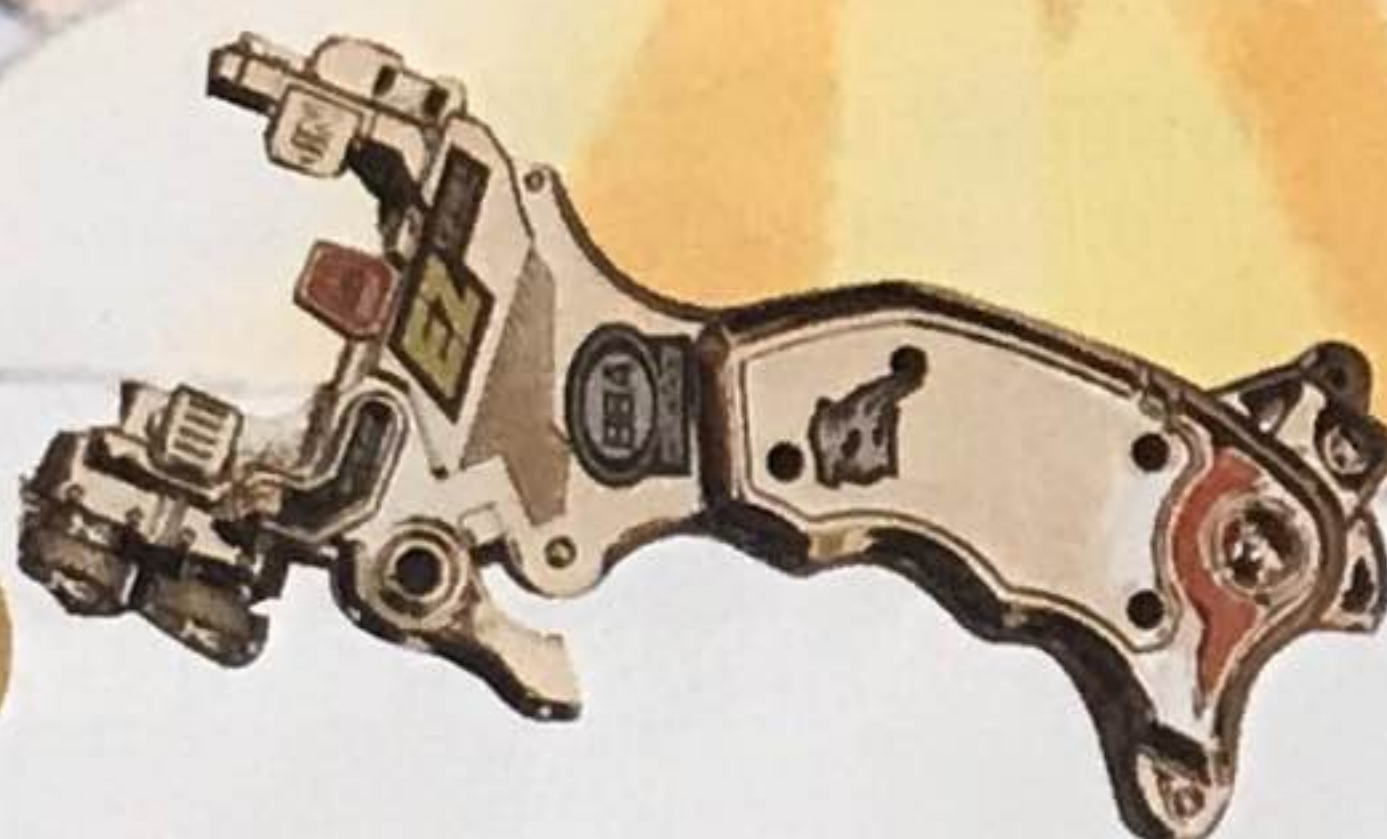
BEARING STINGER
Cinq parties interchangeables
Inclus le ripcord et le lanceur
Inclu Cross-sell, le livret
Type = endurante



DRAGON FIGHTER
Cinq parties interchangeables
Inclus le ripcord et le lanceur
Inclu Cross-sell, le livret
Type = offensive

LANCEUR

Il existe trois type de lanceur, celui
à poignée est le meilleur





DRANZER 5 (2)

Montée avec un système de lumières et des bruits électroniques qui rendent la bataille de Beyblade plus passionnante. Lumière clignotante électronique sur le dessus, qui tourne. Bruits de bataille, quand elle heurte une autre toupie.



DRAGON STORM
Composée d'un système d'attaque dorsal.



BEYSTADIUM

Si vous en avez assez de jouer sur le sol, sachez qu'il existe un stadium officiel, où vous pourrez affronter d'autres utilisateurs de toupies Beyblade.

Les différents groupes

BladeBreakers : C'est un groupe de Beybladers qui vient du Japon. Ils ont gagné le tournoi asiatique, le tournoi américain avec quelques obstacles, le tournoi d'Europe avec difficulté. Le groupe est composé de Tyson, Kaï, Ray, Max et Kenny. Le mot-clé de leur bit-beast (spectre) est DRA ou DR.

WhiteTiger : Ce groupe vient de Chine. Ils habitaient en montagne avant, mais maintenant, ils ont décidé d'aller en ville pour gagner le tournoi asiatique. Il sont en 2^e place. Il y a Lee, Mariah, Gary et Kevin. Un garçon du nom de Bruce veut faire partie de ce groupe, mais il a échoué à l'épreuve durant laquelle, il devait battre Ray en Beyblade. Le mot-clé de leur bit-beast (spectre) est GAL.

BladeSharks : Ce groupe du Japon est constitué de beybladers des rues. Dans les quartiers, ils sont les plus forts et on les dit imbattables. Le premier à avoir remporté la victoire sur eux est Tyson. Ils ont participé au tournoi du Japon, mais Tyson les a tous battus. Kaï est leur chef et les autres beybladers se nomment Stewart, Carlos, Trevor (un petit gars aux cheveux bruns qui porte un chapeau) et Cassey. S'y ajoutent d'autres personnes dont on ne connaît pas le nom.

AllStarz : Ce groupe américain est probablement originaire de Las Vegas. Leur matériel (notamment les beyblades) est étudié et fabriqué en laboratoire. Du coup, même leurs bit-beast sont artificiels. Le groupe compte Émilie, Steve (ou Steven, ils disent les 2), Eddy et Michael, le chef du groupe. Ils sont tous professionnels dans un jeu. Le mot-clé de leur bit-beast (spectre) est TRY.

Majestics : C'est un groupe de beybladers européens. Tous fils de millionnaire, ils n'ont de groupe que l'apparence. En fait, ils jouent tous perso et sont des beybladers individuels. Au début, ils ont des petits problèmes de communication avec les BladeBreakers, mais plus tard, ils vont s'entraider. Le groupe est mené par Robert et compte Johnny, Olivier et Enrique. Le mot-clé de leur bit-beast (spectre) est LYON.

DemolitionBoyz : C'est en fait une organisation criminelle du nom de Biovolt qui a créé ce groupe. Leurs bit-beast sont réalisés à partir de vrais animaux. On ne sait pas encore comment ils arrivent à faire ça, mais ce doit être comme pour les AllStarz : grâce à la science... Ils prennent l'énergie ou l'esprit de l'animal et créent des bit-beast (spectres). Le groupe est composé de Tala, Yuri, Ian et d'un quatrième individu. Le mot-clé de leur bit-beast (spectre) est BORG.

Tout sur les tournois BBA

Tournoi d'Asie

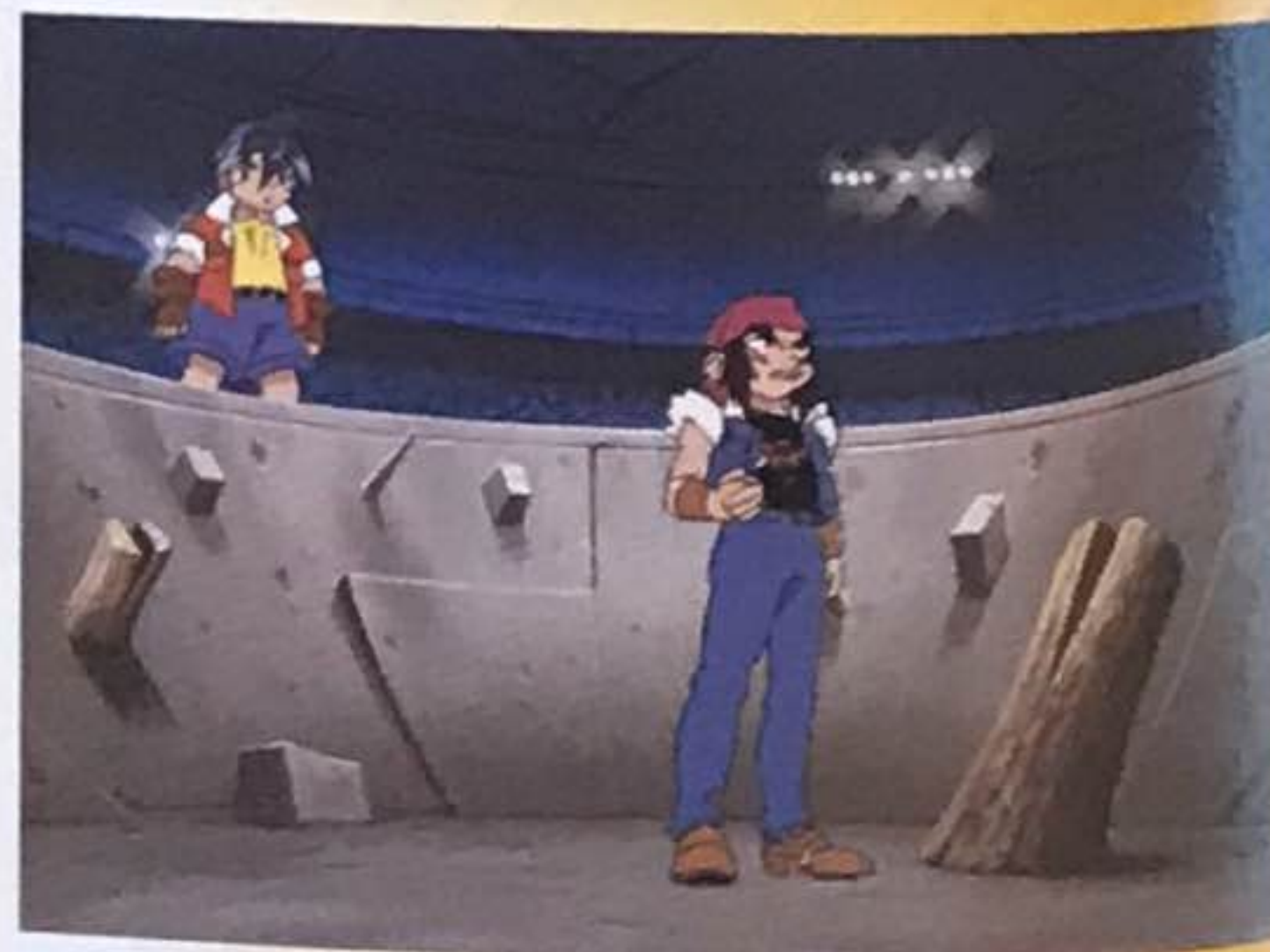
Ce tournoi s'est déroulé quelque part en Chine, où les grands rivaux des BladeBreakers dans cette compétition ont été les WhiteTigers.

Tournoi d'Amérique

Tout s'est déroulé à Las Vegas (Nevada) aux États-Unis. Les BladeBreakers ont ici été opposés aux AllStarz.

Tournoi d'Europe

Curieusement, les BladeBreakers ont eu des difficultés pour accéder à ce tournoi. Il faut dire qu'il se déroule à Moscou et que ce n'est pas forcément très facile d'y arriver. Les BladeBreakers ont quand même réussi à participer à cette compétition et se sont retrouvés confrontés aux DemolitionBoys. Peu avant, ils avaient déjà eu affaire aux Majestics.





Le choix des Blades

La plupart des magasins sont envahis par les Blades. Faites bien attention, car il y en a beaucoup de fausses. Vérifiez donc qu'il y ait bien le nom "Beyblade" sur la boîte, comme la série télé éponyme. Et, si vous aussi, vous voulez devenir champion de Blades, le texte qui suit vous aidera à acheter les meilleurs éléments.

Qu'est-ce qu'une Beyblade ?

La Beyblade est une toupie, mais dans une version quand même un peu plus avancée. Elle est constituée de trois éléments : un anneau d'attaque, un disque de poids et une base de lame. À ceci s'ajoute un lanceur, que l'on utilise pour faire tourner la Beyblade. Comme pour les trois autres éléments, il existe plusieurs sortes de lanceurs, selon que l'on veuille obtenir plus de vitesse ou d'exactitude. Donc, si vous ne voulez pas passer pour un ringard, ne dites plus "toupie", mais "Beyblade". Aujourd'hui, on ne joue plus à la toupie, on joue avec une Blade.

Règles et mises à jour

Selon les règles du fonctionnaire BBA, toutes les pièces de votre toupie doivent être officielles. De plus, chaque Beyblade doit contenir au minimum : un anneau d'attaque, un disque manufacturé et une Blade Hasbro. Vous serez ainsi, habilité à participer au tournoi officiel de BBA.



Ce que vous devez savoir sur les Blades

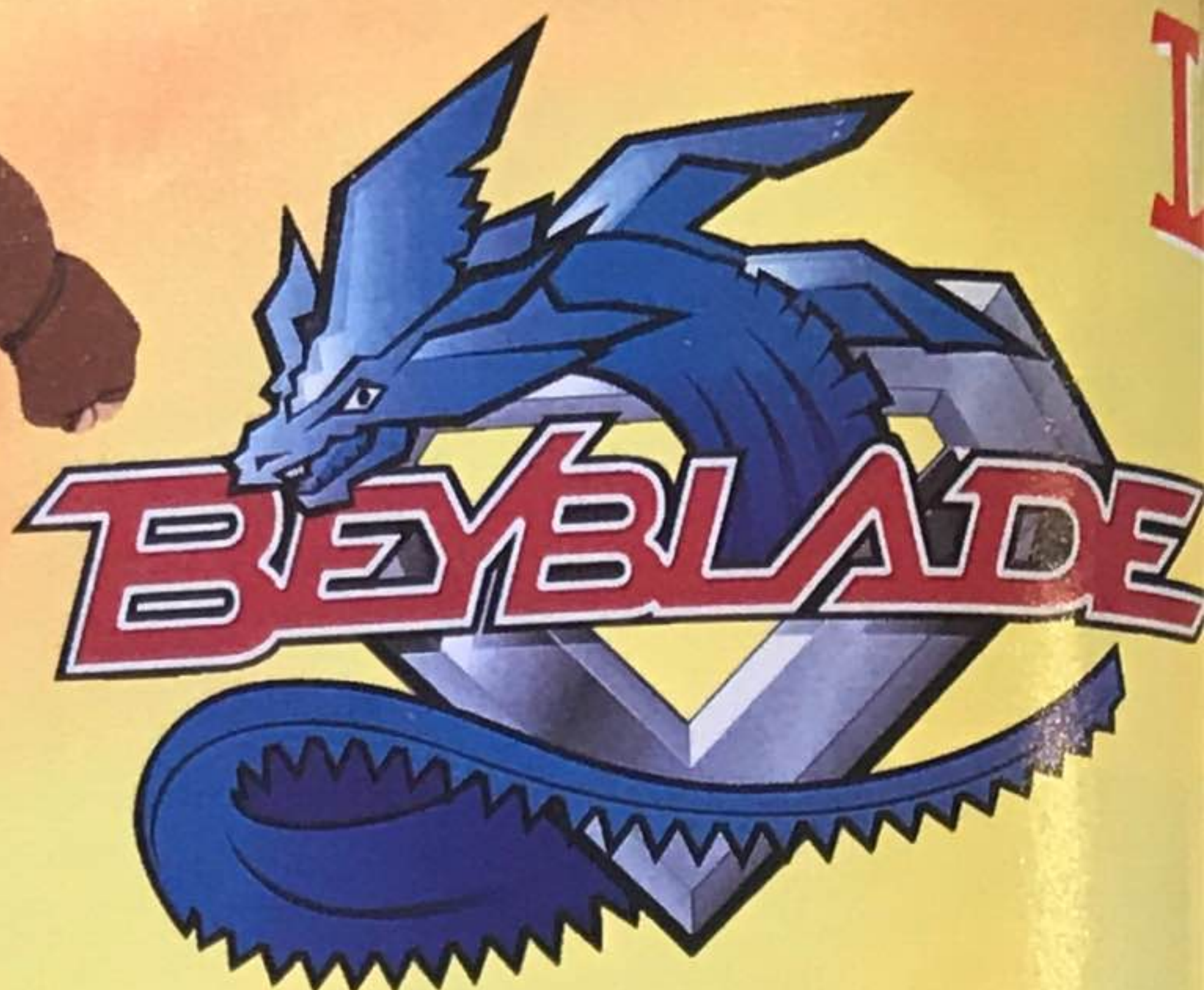
ABREVIATION

Atk	Attaque
Def	Défense
End	Endurance
Vit	Vitesse
Efc	Efficacité
Pre	Précision
Dif	Difficulté
Niv	Niveau

GLOSSAIRE

Skilz	Niveau général
Speed	Vitesse
Attack Ring	Anneau d'attaque
Weight Disk	Anneau de défense ou disque de poids
Launcher	Lanceur
Bit Beats	Spectre
Blade Base	Base de lame

Chaque semaine, suivez les aventures de Tyson. France 3 : mercredi 9h30, samedi 7h15. Télétoon : lundi, mardi, jeudi et vendredi 16h30, mercredi 9h30 et 16h30.



IL existe 4 types de TOUPIES DIFFÉRENTES

La toupie offensive

Elle est très légère et mobile, elle peut aller dans toutes les directions et attaque très vite ses adversaires.

La toupie balance

Plus lourde, elle est plus stable et donc plus difficile à déstabiliser ou à éjecter.

La toupie défensive

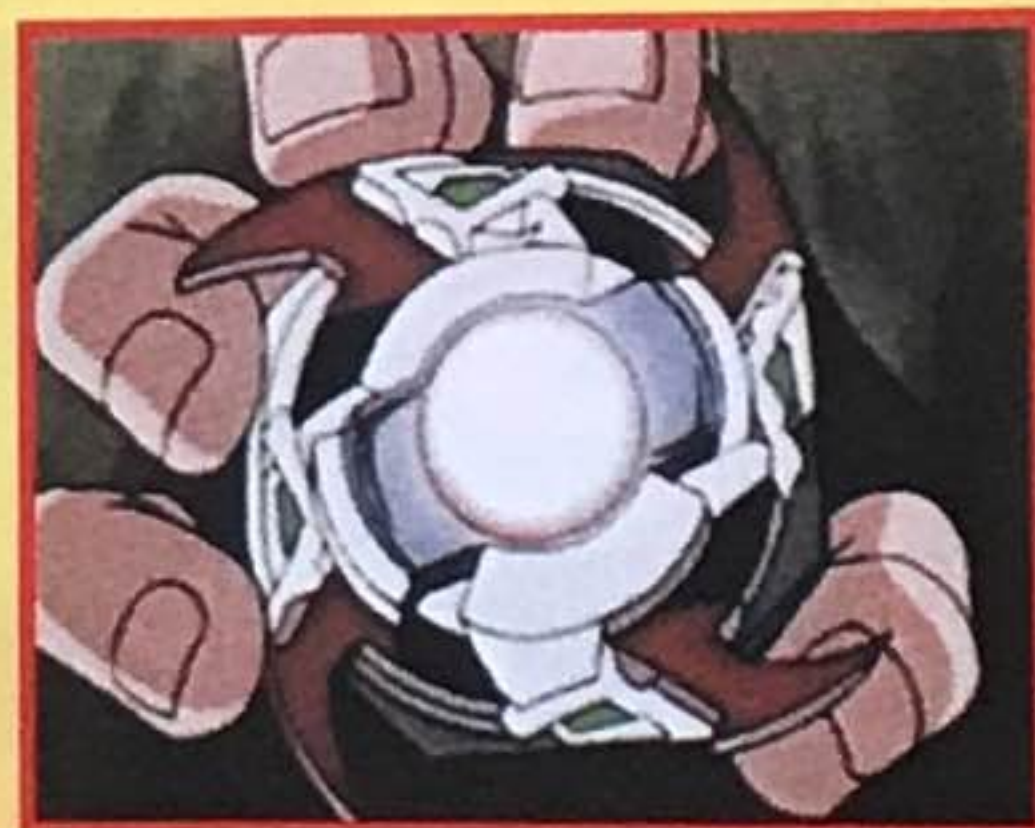
Elle ne tourne que sur elle-même et devient presque intouchable en éjectant tout ce qu'elle touche.

La toupie endurante

Plus légère que les autres, elle tourne plus longtemps et a beaucoup plus de chance de gagner.

Chaque boîte contient une toupie (à assembler) et un lanceur

Chaque toupie Beyblade est composée de 4 parties interchangeables. Et chacune a une fonction bien particulière. En échangeant les parties d'une toupie avec une autre, on crée des toupies différentes. Cela peut donner un grand nombre de combinaisons.



STRATÉGIE

Construire sa propre toupie Beyblade et faire en sorte qu'elle soit la plus performante. Tout un programme, car il existe de multiples possibilités.

LES FONCTIONS DE LA TOUPIE



La toupie comprend

L'anneau d'attaque

C'est lui qui donne à la toupie ses mouvements spécifiques, comme décrire des cercles ou des ellipses..

L'embout

C'est lui qui donne sa direction à la toupie.

La base

Elle détermine la nature de la toupie (Offensive, Défensive, Endurante ou Balance).

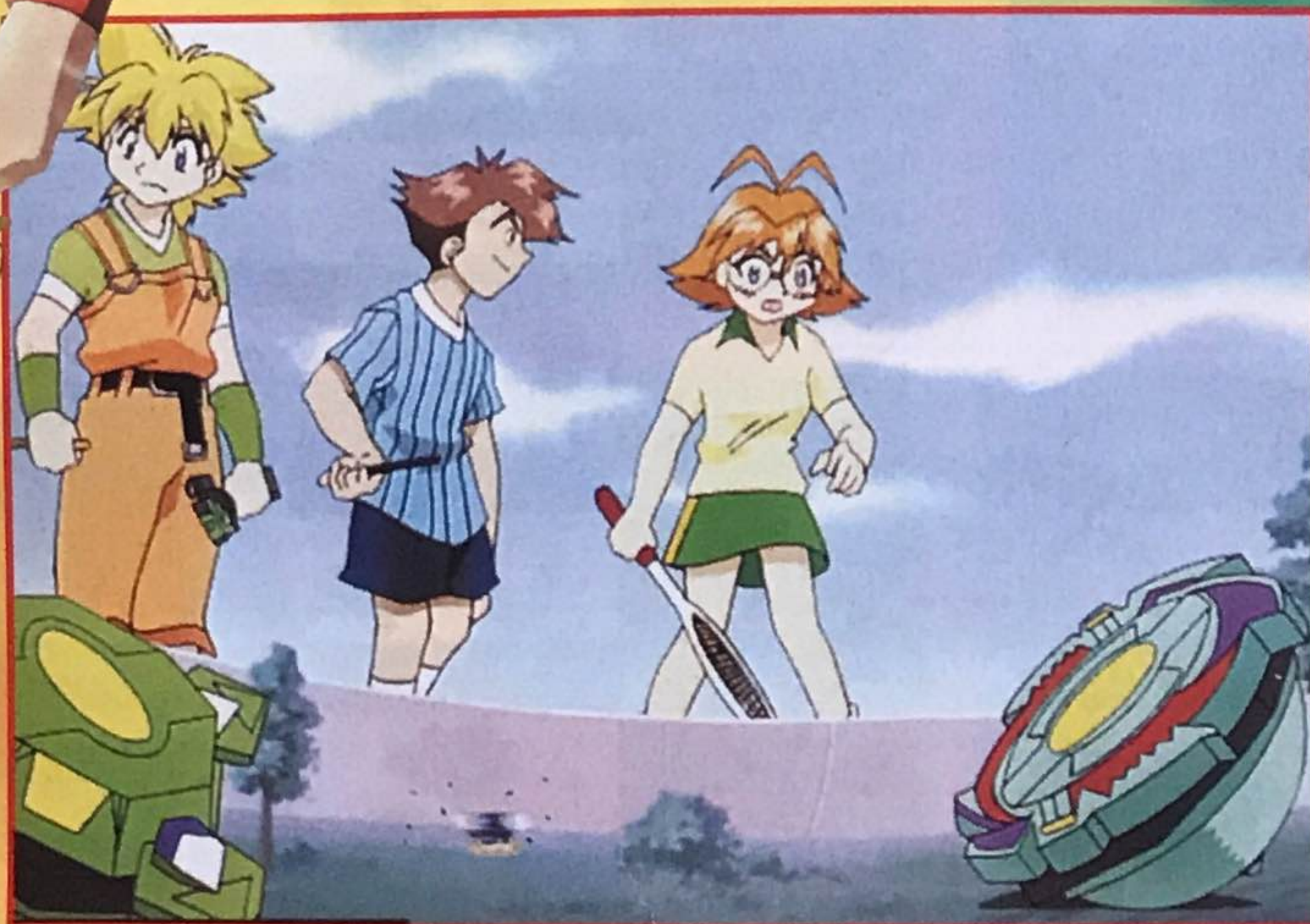
Le disque de poids

Son poids est très variable et donne sa stabilité à la toupie et parfois sa vitesse.



Le Beystadium

Il a été spécialement conçu pour organiser des compétitions. Grâce à leur lanceur ultra-performant, deux joueurs lancent simultanément leur toupie dans le stade. Qui sera le premier déstabilisé ou éjecté.





TOUTES LES BLADES

BAKUSHIN-OH

 <p>ATTACK RING determines attack method</p> <p>attack ★★★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★</p>	 <p>WEIGHT DISK determines balance & stamina</p> <p>attack ★★★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★</p>
<p>TYPE DEFENSE</p>	 <p>SPIN GEAR determines spin direction</p> <p>RIGHT ROTATION</p>
	 <p>BLADE BASE determines movement patterns</p> <p>attack ★★★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★</p>

BEARING STINGER

 <p>ATTACK RING determines attack method</p> <p>attack ★★★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★</p>	 <p>WEIGHT DISK determines balance & stamina</p> <p>attack ★★★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★</p>
<p>TYPE ENDURANCE</p>	 <p>SPIN GEAR determines spin direction</p> <p>RIGHT ROTATION</p>
	 <p>BLADE BASE determines movement patterns</p> <p>attack ★★★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★</p>

DRACIEL S

 <p>ATTACK RING determines attack method</p> <p>attack ★★★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★</p>	 <p>WEIGHT DISK determines balance & stamina</p> <p>attack ★★★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★</p>
<p>TYPE DEFENSE</p>	 <p>SPIN GEAR determines spin direction</p> <p>RIGHT ROTATION</p>
	 <p>BLADE BASE determines movement patterns</p> <p>attack ★★★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★</p>

FAITES VOTRE CHOIX !

Voici les 25 toupies de base, utilisées par les héros de la série. Grâce à ce tableau vous connaîtrez toutes leurs performances. Pour ceux qui ne connaissent pas l'anglais, vous trouverez page 9 un petit lexique. Faites attention, quand vous achetez des toupies de bien vérifier si la mention Beyblade est inscrite sur celles-ci. Car en France, il y en a beaucoup de fausses.

DRAGOON FIGHTER



TYPE
ATTACK

ATTACK RING determines attack method attack ★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★	WEIGHT DISK determines balance & stamina attack ★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★
SPIN GEAR determines spin direction LEFT ROTATION	BLADE BASE determines movement patterns attack ★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★

DRAGOON STORM



TYPE
ATTACK

ATTACK RING determines attack method attack ★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★	WEIGHT DISK determines balance & stamina attack ★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★
SPIN GEAR determines spin direction LEFT ROTATION	BLADE BASE determines movement patterns attack ★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★

DRANZER S



TYPE
COMBINATION

ATTACK RING determines attack method attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★	WEIGHT DISK determines balance & stamina attack ★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★
SPIN GEAR determines spin direction RIGHT ROTATION	BLADE BASE determines movement patterns attack ★★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★

DRANZER



TYPE
COMBINATION

ATTACK RING determines attack method attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★	WEIGHT DISK determines balance & stamina attack ★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★
SPIN GEAR determines spin direction RIGHT ROTATION	BLADE BASE determines movement patterns attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★

DRIGER F



TYPE
COMBINATION

ATTACK RING determines attack method attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★	WEIGHT DISK determines balance & stamina attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★
SPIN GEAR determines spin direction RIGHT ROTATION	BLADE BASE determines movement patterns attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★


DRIGER S



TYPE
COMBINATION

ATTACK RING determines attack method attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★	WEIGHT DISK determines balance & stamina attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★
SPIN GEAR determines spin direction RIGHT ROTATION	BLADE BASE determines movement patterns attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★

GALEON ATTACKER



TYPE
COMBINATION

ATTACK RING determines attack method attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★	WEIGHT DISK determines balance & stamina attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★
SPIN GEAR determines spin direction RIGHT ROTATION	BLADE BASE determines movement patterns attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★

GALMAN



TYPE
DEFENSE

ATTACK RING determines attack method attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★	WEIGHT DISK determines balance & stamina attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★
SPIN GEAR determines spin direction RIGHT ROTATION	BLADE BASE determines movement patterns attack ★★ defense ★★★★★ endurance ★★★★★

ULTIMATE FROSTIC DRANZER



ATTACK RING

determines attack method

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



WEIGHT DISK

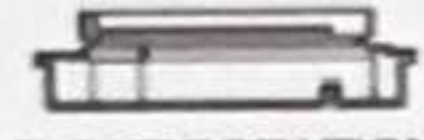
determines balance & stamina

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



SPIN GEAR

determines spin direction



RIGHT ROTATION

BLADE BASE

determines movement patterns

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



TYPE

COMBINATION

ULTIMATE SAIZO



ATTACK RING

determines attack method

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



WEIGHT DISK

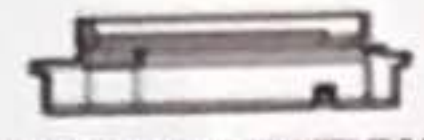
determines balance & stamina

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



SPIN GEAR

determines spin direction



RIGHT ROTATION

BLADE BASE

determines movement patterns

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



TYPE
DEFENSE

WING DEFENSER



ATTACK RING

determines attack method

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



WEIGHT DISK

determines balance & stamina

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



SPIN GEAR

determines spin direction



RIGHT ROTATION

BLADE BASE

determines movement patterns

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



TYPE
DEFENSE

WOLBORG



ATTACK RING

determines attack method

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



WEIGHT DISK

determines balance & stamina

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



SPIN GEAR

determines spin direction



RIGHT ROTATION

BLADE BASE

determines movement patterns

attack
★☆☆☆
defense
☆☆☆☆
endurance
☆☆☆☆



TYPE
ENDURANCE

戰鬥陀螺

BEYBLADE

www.GTV.com.tw

2002(C)GTV. All rights reserved.



KEYBLADE



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

EPISODE 2 LES TROIS

Découvrez le second épisode d'Hadès, la suite des Chevaliers du Zodiaque. Le mois dernier, le Bélier affrontait deux chevaliers d'or revenus à la vie grâce à Hadès. Un mystérieux homme dont on ne voyait pas le visage les commandait et Mu n'osait pas le défier.

térieux homme dont on ne voyait pas le visage

Mu vient d'utiliser la Star Light Extinction, son attaque spéciale, sur Seiyar. Ce dernier a disparu, mais le mystérieux troisième homme ne se laisse pas bernier. Il s'approche donc de Mu et lui demande où il a envoyé Seiyar. Le Bélier s'obstine à prétendre que ce dernier est mort. L'homme ordonne alors à Aphrodite et Masque de mort de se rendre à la maison d'Athéna pour récupérer sa tête. Une fois encore, Mu accomplit son devoir de chevalier : d'un bond en arrière, il se place devant ses adversaires et leur lance une attaque très puissante.

Une fois

encore, le mystérieux homme lui dit que s'opposer aux deux chevaliers, c'est s'opposer à lui. Mais Mu est prêt à mourir pour défendre la maison du Bélier. Il s'adresse donc à Masque de mort "Le chevalier du Cancer" et à Aphrodite "Le chevalier des Poissons" pour leur révéler leur trahison : eux qui ont juré de défendre Athéna, les voilà qui se sont rangés dans les rangs d'Hadès ! Pour les trois hommes, c'en est trop. Ils lancent alors leur plus puissante attaque simultanément et une explosion phénoménale s'ensuit dans la maison du Bélier.

À la cascade de Rosan,

Shunraï se rend auprès du vieux maître. Ce dernier lui explique qu'il y a de grandes chances qu'il ne revienne jamais, la bataille tant attendue vient de commencer. Mais le vieux maître rassure Shunraï : même s'il ne revenait pas de ce combat, Shiryu serait toujours là pour elle. Il demande à Shunraï une ultime faveur : faire en sorte que, quoi qu'il arrive, Shiryu ne reparte pas. Puis, le vieux maître se lève et se jette dans la cascade, pour disparaître dans l'écume. Shunraï se retourne alors et découvre un homme mystérieux vêtu de haillons, comme l'étaient ceux de la maison du Bélier. Le combat de la première maison n'est d'ailleurs pas fini. Mu a détruit Masque de mort et Aphrodite avec son attaque spéciale. Mais le troisième homme lui dit qu'il commet une erreur

s'il pensait que cela suffirait à arrêter la bataille. Inflexible, Mu continue d'affirmer sa volonté : tant qu'Hadès et ses 108 spectres ne seront pas vaincus, il ne pourra cesser le combat. Deux ombres se déplaçant à grande vitesse arrivent à leur tour dans la maison du Bélier. Et c'est devant un Mu incrédule que deux nouveaux chevaliers d'or fidèles à Hadès font leur apparition.

À la fontaine de Rozan,

Shunraï découvre qu'il n'y a pas un, mais trois hommes venus chercher le vieux maître. Ils lui demandent où il est passé, devant son refus, ils se précipitent sur elle et menacent de la tuer, si elle ne parle pas. Shiryu apparaît alors et leur ordonne de la lâcher. Et, tandis que le Dragon reconnaît la voix de l'un d'entre eux, les trois hommes s'exécutent et arrachent leurs haillons. Shiryu est désormais face à Persus Argol, Capella du Clocher et le Cerbère de Dante.

Shiryu ne comprend pas : pourquoi leur Cosmos est devenu maléfique. C'est les chevaliers qui vont lui apporter la réponse : Hadès leur a rendu la vie. L'un d'entre eux en profite pour attaquer Shiryu, qui s'écroule sur le sol. Les trois chevaliers ne sont pas venus prendre la vie du Dragon, mais celle du vieux maître. Shiryu refuse de leur avouer la vérité. Les trois chevaliers passent à l'attaque. Malgré les coups, Shiryu se relève. Une énergie bleue sort de son corps et il ordonne aux trois chevaliers de partir. Le chevalier du Dragon lance alors son ultime attaque et les met hors combat en un seul coup. Mais cette victoire à la Pyrrhus est lourde de conséquences pour Shiryu qui va redevenir aveugle.



CHEVALIERS ATTAQUENT

♈ ♉ ♊

Au sanctuaire trois nouveaux chevaliers se présentent devant Mu. Ils enlèvent leur haillons et révèlent leur identité de chevaliers noirs. Le premier est Shura du Capricorne, le second est Camus du Verseau. Le troisième est le plus terrible de tous les chevaliers d'or, puisqu'il s'agit de Saga des Gémeaux. Leur armure est maintenant noire. Tous sont devenus des chevaliers d'Hadès prêts à tuer Athéna. Shura s'approche alors de Mu et lui ordonne de lui laisser le passage. Devant son refus, il lève la main et lance l'attaque "Excalibur" à bout portant. Mu est plus rapide et se téléporte juste avant que le coup ne l'atteigne. Camus lance à son tour son attaque et tente de geler Mu. Mais le Bélier se relève et lance alors son attaque sur Saga, pour la voir bloquée d'une seule main. Le Gémeaux réplique et Mu est une fois de plus contraint de se téléporter. Cette fois, Shura a prévu le coup et saute sur lui dès son apparition décidé à lui asséner un coup dans le ventre. Les trois chevaliers noirs se mettent alors à pleurer des larmes de sang tout en dégageant une aura d'énergie. Saga est sur le point de lancer son attaque mortelle quand l'inconnu en haillons lance son attaque juste avant. Mu se retrouve pris dans un champ électrique qui le paralyse. Devant l'impossibilité de réaction du Bélier, l'homme ordonne alors aux chevaliers de lui ramener la tête d'Athéna. Elle est bien

plus importante que celle d'un simple chevalier d'or et ils n'ont que douze heures pour accomplir leur mission. Shura, Camus et Saga s'éloignent alors, laissant Mu aux prises avec l'homme mystérieux. Alors que ce dernier s'apprête à tuer Mu, la flamme sacrée de l'horloge des douze maisons s'allume. Le vieux maître vient d'arriver. Et, il demande à ce que l'homme révèle son visage. Ce dernier s'exécute et enlève ses haillons. Il s'agit de Shion, l'ancien chevalier du Bélier. Il porte lui aussi une armure du Bélier mais, comme les spectres d'Hadès, elle est de couleur noire. Et, curieusement, Shion ressemble à s'y méprendre à Shun. Le vieux maître ne comprend pas : Shion devrait avoir 261 ans, alors qu'il en est encore à sa prime jeunesse. Mais pour le Bélier noir, la solution est simple : il a juré fidélité à Hadès, qui lui a donné ce nouveau corps en échange. Le vieux maître Dokko tente bien de lui expliquer que cette vie offerte par Hadès n'est qu'une illusion, que les douze flammes de l'horloge représentent la durée de vie des spectres d'Hadès... Mais Shion n'en a cure. Dokko libère alors Mu de l'emprise de Shion et lui ordonne de rejoindre Aioros pour protéger Athéna : il leur faut tenir jusqu'à ce que les douze flammes soient éteintes ! Puis, il s'adresse à Shion : c'est lui son adversaire maintenant.



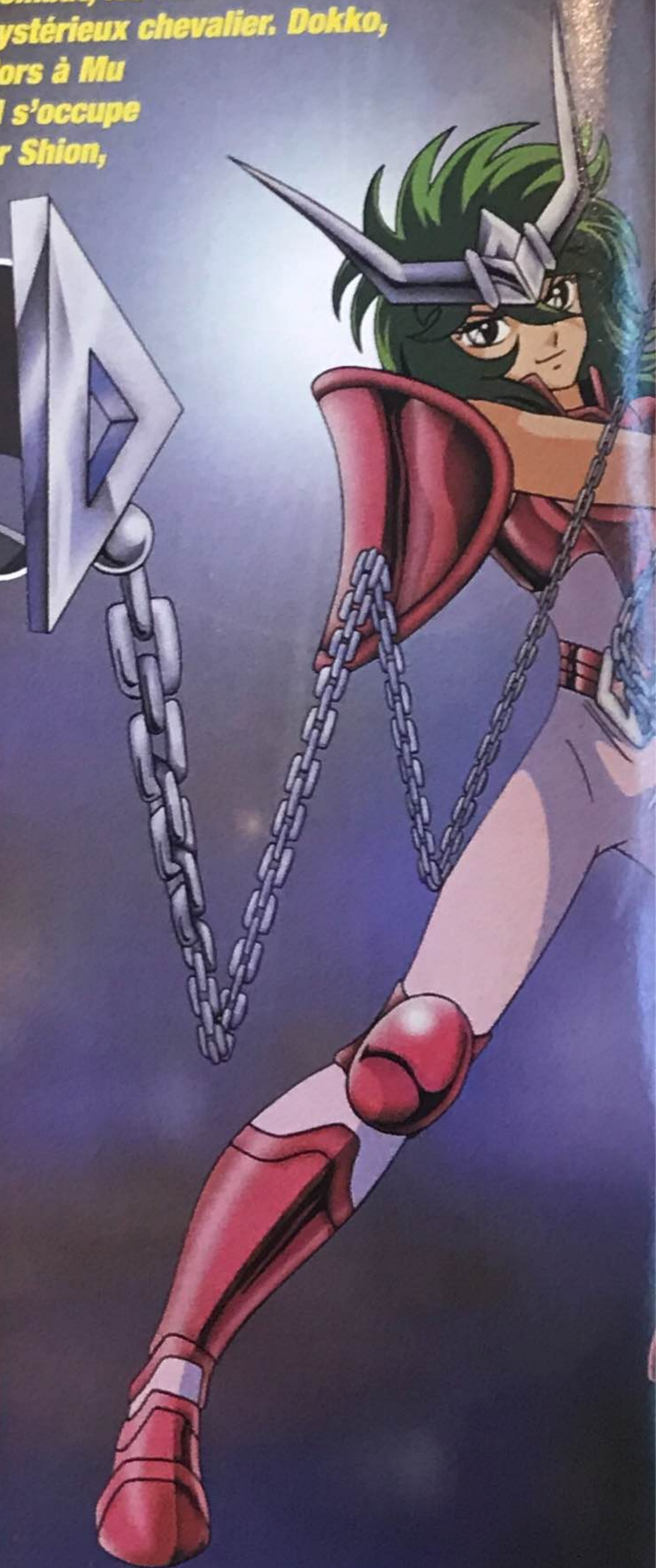
Plusieurs chevaliers dont des chevaliers d'Or sont revenus à la vie par l'intermédiaire d'Hadès. En échange de cette seconde vie comme chevaliers Noirs, ils doivent éliminer Athéna avant que douze heures ne se soient écoulées. En tant que chevalier d'Or, Mu a pour mission d'empêcher quiconque de pénétrer dans sa maison (celle du Bélier), le point de passage obligé pour atteindre Athéna. De ce fait, il doit affronter le Cancer, le Poissons, le Verseau, le Capricorne et le Gémeaux. Après un court combat, les chevaliers rebelles se rendent à la maison suivante, laissant Mu face à un mystérieux chevalier. Dokko, le vieux maître de Shiryu redevenu chevalier, demande alors à Mu de partir à la poursuite des chevaliers Noirs pendant qu'il s'occupe du mystérieux adversaire. Il a une revanche à prendre sur Shion, l'ancien chevalier du Bélier censé être âgé de 261 ans.



AV ROYAUME D'HADÈS

De son côté, le chevalier Rhadamante de la Wyvern, l'un des cent huit spectres d'Hadès, demande à sa majesté Pandore l'autorisation d'attaquer le sanctuaire à la place des chevaliers Noirs. Sa demande est rejetée. Sur Terre, Mu se précipite jusqu'à la maison du Taureau, gardée par Aldébaran. Pendant ce temps, Shun fait un cauchemar. Il rêve de sa petite enfance, quand il était encore avec son frère. Mais le visage de Pandore apparaît et le réveille. Debout, le chevalier d'Andromède ne peut s'empêcher de songer à son frère... jusqu'à ce qu'il ressente un puissant cosmos émanant du sanctuaire. Pour Shun, les choses sont claires : il lui faut se rendre au sanctuaire, car quelque chose est en train de se passer. Sur ces entrefaites, Mu arrive dans la maison du Taureau, mais ne ressent la cosmoénergie d'aucun chevalier. C'est d'autant

plus surprenant que les chevaliers Noirs ont forcément dû se battre contre Aldébaran, le chevalier du Taureau. Poussé par un mauvais pressentiment, Mu se met à courir et arrive devant Aldébaran. Au même moment, Athéna et tous les autres chevaliers ressentent la mort du Taureau. Il s'est battu vaillamment, mais sa fougue n'a pas résisté aux attaques cumulées de Saga, Camus et Shura. Incrédule, Mu n'arrive pas à comprendre comment Aldébaran a pu être battu ! La seule explication est donc que le Taureau était paralysé et qu'il ne pouvait se battre quand Saga, Camus et Shura sont venus à lui. Mu en est là de ses réflexions quand l'armure du Taureau se défait et chute au sol. Le chevalier Noir Niobé de la constellation de Deep révèle, alors sa présence et explique au Bélier que, si les autres ont pu éliminer Aldébaran, c'est grâce à lui..



MES MAUDITES

EPISODE 3

SUR TERRE...



Mu prend peu à peu conscience que les chevaliers rebelles ne sont pas les seuls membres du complot : il faut aussi compter avec les spectres ! Ses doutes se vérifient, lorsque Niobé lui révèle que les chevaliers Noirs lui servaient seulement de guide et qu'il a l'intention d'administrer à Mu, le même traitement qu'au Taureau. Il lui lance alors l'attaque Deep Fragrance et Mu se retrouve paralysé. Fort heureusement, Mu a réussi à placer son mur de cristal et repousse l'attaque avant de repartir. Niobé enjoint alors le Bélier à se battre contre lui, mais Mu lui dit :

- Il n'y a aucun intérêt à combattre un ennemi déjà mort.

Ces mots déclenchent aussitôt un flashback dans l'esprit de Niobé. Aldébaran tenait une fleur à la main, qui s'est fanée avec l'arrivée de Niobé. Pressentant le danger, le Taureau lança alors son attaque qui sembla n'avoir aucun effet. C'est alors que le Bélier révèle l'atroce vérité à Niobé : l'attaque du Taureau a bel et bien porté et a réduit le corps de son ennemi en morceaux. Et c'est sur ces mots que le corps de Niobé se met à exploser. Mu n'a plus qu'à sortir de la maison du Taureau, remerciant Aldébaran pour le message que sa cosmo-énergie lui a transmis.

RETOUR SUR SHUN...

Alors qu'il court dans le port pour prendre un bateau, Shun sent des ombres qui le traquent. Il fait un bond dans les airs, avant de retomber face à ses ennemis. Il découvre Dio, Algueti et Sirius qui lui expliquent qu'ils ont été ramenés à la vie par Hadès. Sirius s'en prend alors à Shun, mais ce dernier n'a pas de temps à perdre avec eux. Il lui faut retrouver, Shiryu, Yoga, Seiyar et son frère Ikky au sanctuaire, afin d'aider Athéna. Shun revêt alors son armure et lance sa plus puissante attaque, éliminant ses ennemis d'un seul coup.

Au sanctuaire, Mu finit par arriver au pied de la maison du Gémeaux. Une puissante cosmo-énergie la protège. Or, cela est totalement impossible, puisque Saga a changé de camp pour faire partie des chevaliers Noirs ! Qui a donc une cosmo-énergie assez puissante pour protéger la maison du Gémeaux ?

La réponse est à l'intérieur de la maison, où Saga, Shura et Camus se retrouvent face au chevalier d'Or du Gémeaux. Saga demande alors au Capricorne et au Verseau de partir devant. C'est lui qui se chargera d'affronter son double.



DIGIMON

La quatrième saison de Digimon est sur le point de s'achever au Japon et on ignore à l'heure actuelle, si une cinquième verra le jour. Mais, étant donné que nous n'en sommes pour l'instant qu'à la troisième en France, nous allons vous donner un maximum d'infos sur la quatrième en attendant sa prochaine diffusion.

L'intérêt principal de cette série est que les héros peuvent se transformer en Digimon. Avec cela, ils peuvent atteindre le niveau Hybride qui doit être encore plus fort que le niveau Mega.

Un adolescent du nom de Takuya reçoit un jour un étrange message sur son portable : il doit se rendre dans un tunnel, car son avenir en dépend. Takuya suit donc les instructions du message et arrive devant un ascenseur, dans lequel il monte. Aussitôt, l'ascenseur se met en route et file à toute vitesse dans les profondeurs de la terre. Arrivé à ce qui semble être une profondeur extraordinaire, Takuya découvre une sorte de gare souterraine au pied de l'ascenseur. Il réussit à grimper in extremis dans un train qui quitte la gare et fait alors la connaissance de trois enfants de son âge : une fille du nom d'Izumi et deux garçons, Jumpei et Yuki. Mais, à peine ont-ils fait

connaissance que le train commence à se transformer : c'est un Digimon du nom de Diginorimon ! Il les éjecte alors sans cérémonie et leur explique qu'ils sont à l'intérieur de son corps et qu'ils doivent désormais récupérer leur esprit.

Malheureusement, c'est ce moment précis que choisit le Digimon Cerebumon pour les attaquer. Mais, alors que les enfants prennent la fuite, une colonne de lumière surgit du sol et laisse apparaître l'armure d'un esprit. Tout à sa course, Takuya fonce sur la colonne et produit la première Digi-évolution Esprit. Dès lors, Takuya devient un guerrier Digimon du nom d'Agunimon le guerrier des flammes. Il va donc pouvoir affronter Cerebumon et, finalement, le vaincre.

Cerebus est un Digimon champion maléfique à trois têtes. Il vit dans = la zone noire et on raconte qu'il garde la porte des enfers. Il est capable de cracher du feu.



BOKOMON

Il possède un plan ultra-complet du Digimonde. Grâce à cela, il aide les Digisauteurs à évoluer dans ce monde étrange.



NEEMON

Ce personnage plutôt comique est le meilleur ami de Bokomon. Il n'a aucun pouvoir, mais c'est un fan des caleçons longs.

TAKUYA KANBARA



Âge : 11 ans
Élément : Feu
H-Hybrid : Agnimon
B-Hybrid : Vritramon
A-Hybrid : Ardhmon

C'est le héros de la série et, tout comme Tai, il porte des lunettes. Doté du même caractère que Tai et Davis, il est courageux, mais a tendance à foncer tête baissée. C'est le héros typique de Digimon. En classe de CM2, il se dispute très souvent avec Koji.



AGUNIMON

C'est le guerrier du feu. La Digi-évolution de Takuya s'effectue grâce à l'esprit du feu. Du fait qu'il peut contrôler le feu sous toutes ses formes, il est très puissant.



Savais-tu que...

Le personnage de Cerebus est inspiré par une créature de la mythologie grecque. Cerbère était, en effet, un chien à trois têtes qui gardait l'entrée des enfers pour empêcher que les morts ne s'enfuient et surtout, que les vivants n'y entrent. C'était donc un gardien fort peu commode...

FRONTIÈRE

IZUMI ORIMOTO

Âge : 11 ans

Élément : Vent

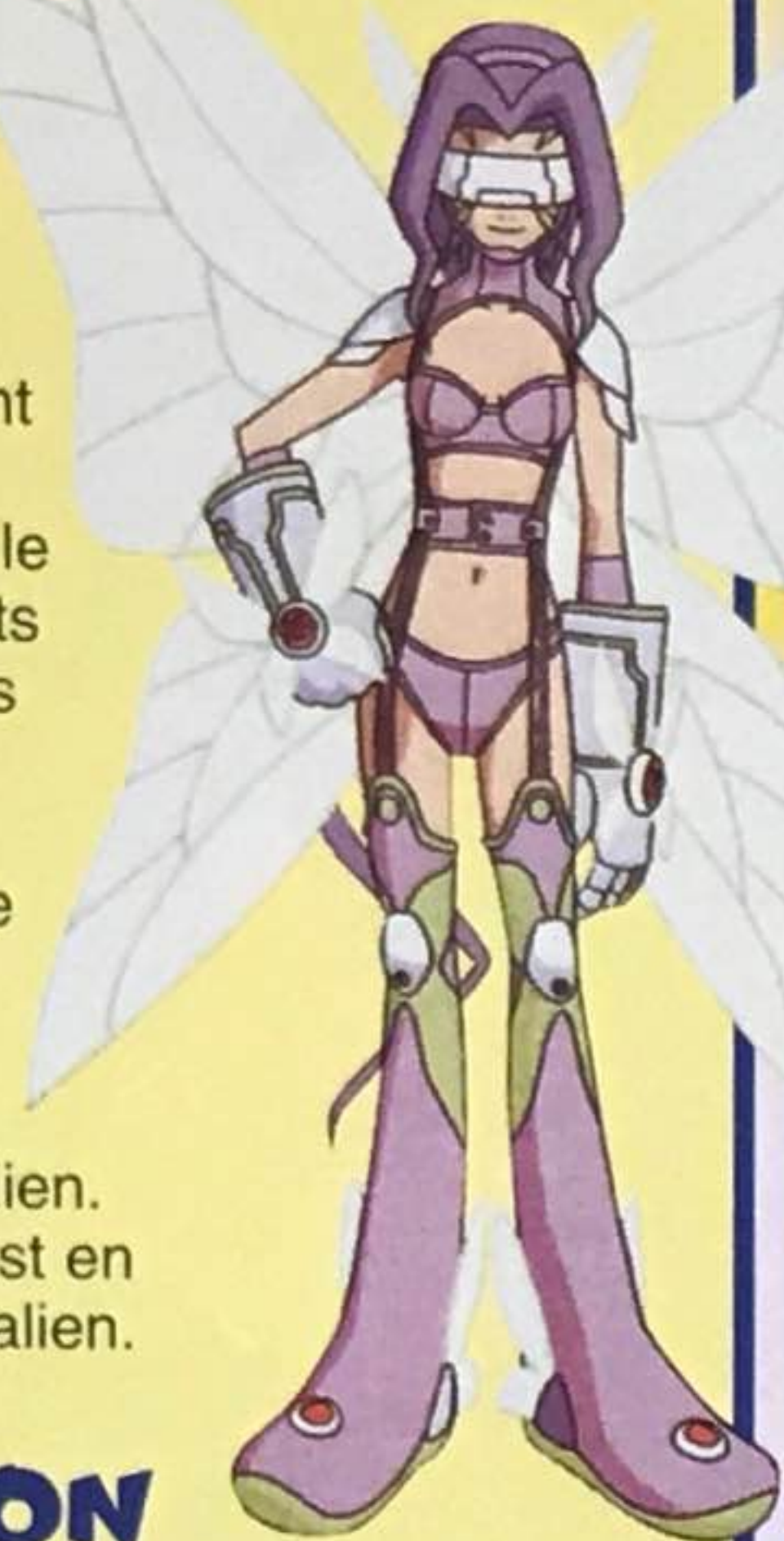
H-Hybrid : Fairymon

B-Hybrid : Shutumon

Un peu solitaire et réservée, elle a souvent du mal à se faire des amis. Il faut dire que le métier de ses parents ne lui a pas non plus permis de s'en faire. Quand commence la série, elle revient d'Italie où elle a passé deux ans avec ses parents. Elle est en CM2 et parle couramment l'italien. D'ailleurs quand elle est en colère, elle parle en italien.

KAZEMON

C'est la guerrière du vent. La Digi-évolution d'Izumi s'effectue grâce à l'esprit du vent. Elle peut voler dans le ciel à l'aide de ses ailes et lancer son attaque "vent coupant".



JUNPEI SHIBAYAMA

Age : 12 ans

Élément : Foudre

H-Hybrid : Blitzmon

B-Hybrid : Bolgmon

Très ambitieux par nature, Junpei joue néanmoins le rôle du comique de service. Ce gourmand qui aime le chocolat remonte le moral au groupe, quand c'est nécessaire. Il n'aime pas trop Takuya, mais semble amoureux d'Izumi. En classe de sixième, il aime tirer les cartes et lire les lignes de la main.

BEETLEMON

C'est le guerrier du tonnerre. La Digi-évolution de Junpei s'effectue avec l'esprit du Tonnerre. Beetle signifie scarabée et Junpei a l'apparence d'un insecte en guerrier Digimon. Son attaque s'appelle "pouvoir spectaculaire".



KOJI MINAMOTO

Âge : 11 ans

Élément : Lumière

H-Hybrid : Wolfmon

B-Hybrid : Garmmon

A-Hybrid : Beowulfmon

Dans cette quatrième saison, ce personnage est l'équivalent de Matt dans la première série. Koji et Takuya entretiennent la même relation que celle entre Matt et Tai. Fier et hautain, ce garçon est néanmoins très réfléchi et pense toujours de façon stratégique. Il a souvent changé d'école à cause du travail de son père et la mort de sa mère l'a beaucoup touché. Il est donc très renfermé sur lui-même et ne s'entend même pas avec son frère jumeau Kouichi ! Il est en CM2 et aime bien passer pour un loup solitaire.

LOBOMON

C'est le guerrier de la lumière. La Digi-évolution de Koji s'effectue grâce à l'esprit de la lumière. Il a l'apparence d'un loup et possède un sabre laser. C'est sans doute le plus puissant du groupe.



TOMOKI HYOMI

Âge : 9 ans

Élément : Glace

H-Hybrid : Shakmon

B-Hybrid :

Blizzarmon

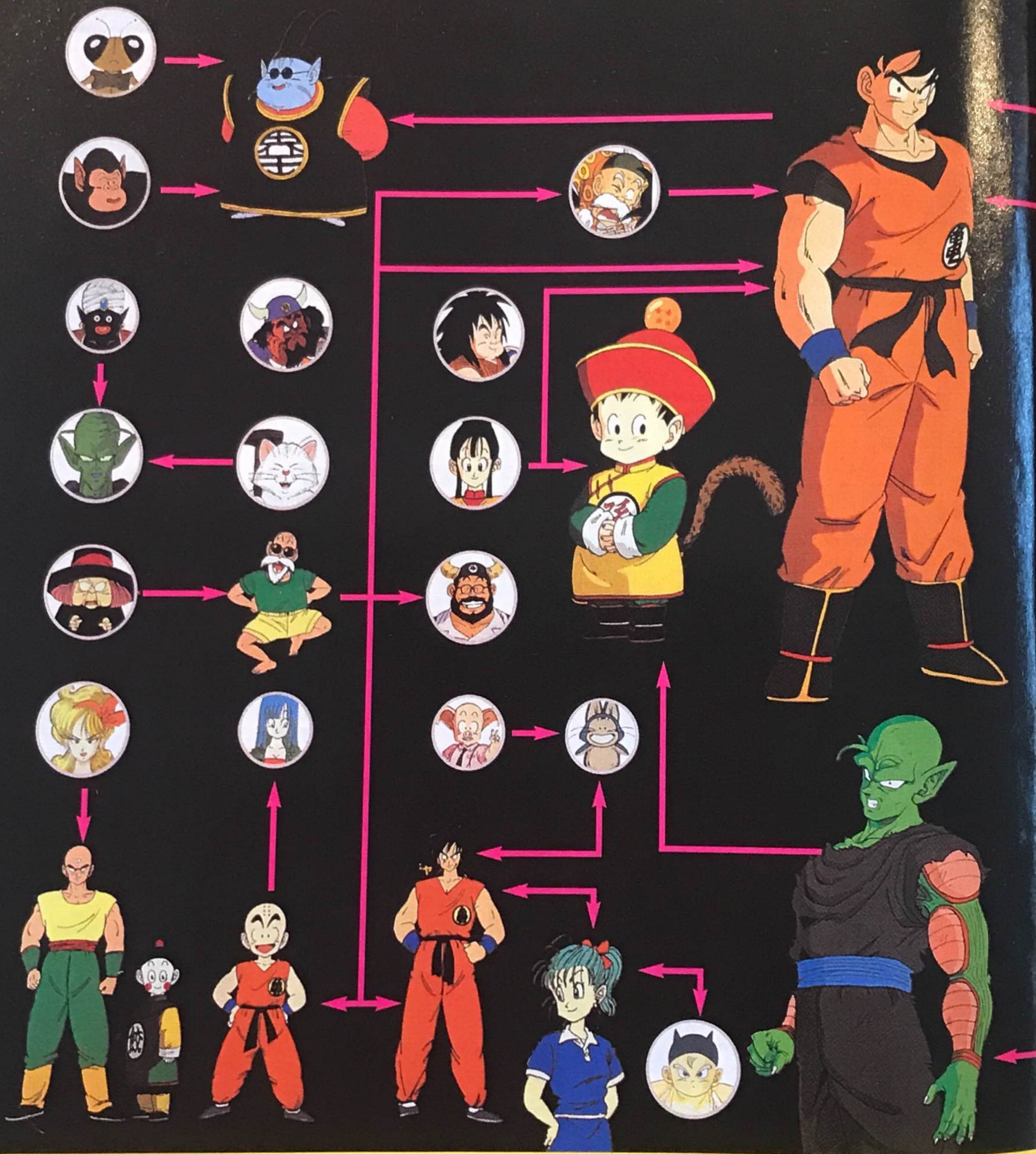
C'est le plus jeune du groupe mais, malgré tout, le plus courageux. Il ne recule pas devant le danger et il réussit à extérioriser ses sentiments. Il considère Takuya comme un grand frère, mais se méfie de Kouji. Il en CE2 et c'est un peu la mascotte du groupe.

KUMAMON

C'est le guerrier de la glace. La Digi-évolution de Tommy s'effectue grâce à l'esprit de la glace. Le plus drôle est que, non seulement il ressemble à une peluche, mais il en a également le corps (ça doit être à cause de son côté mascotte...). À cause de cela, il est protégé par une armure. Son attaque spéciale s'appelle "stalactites".

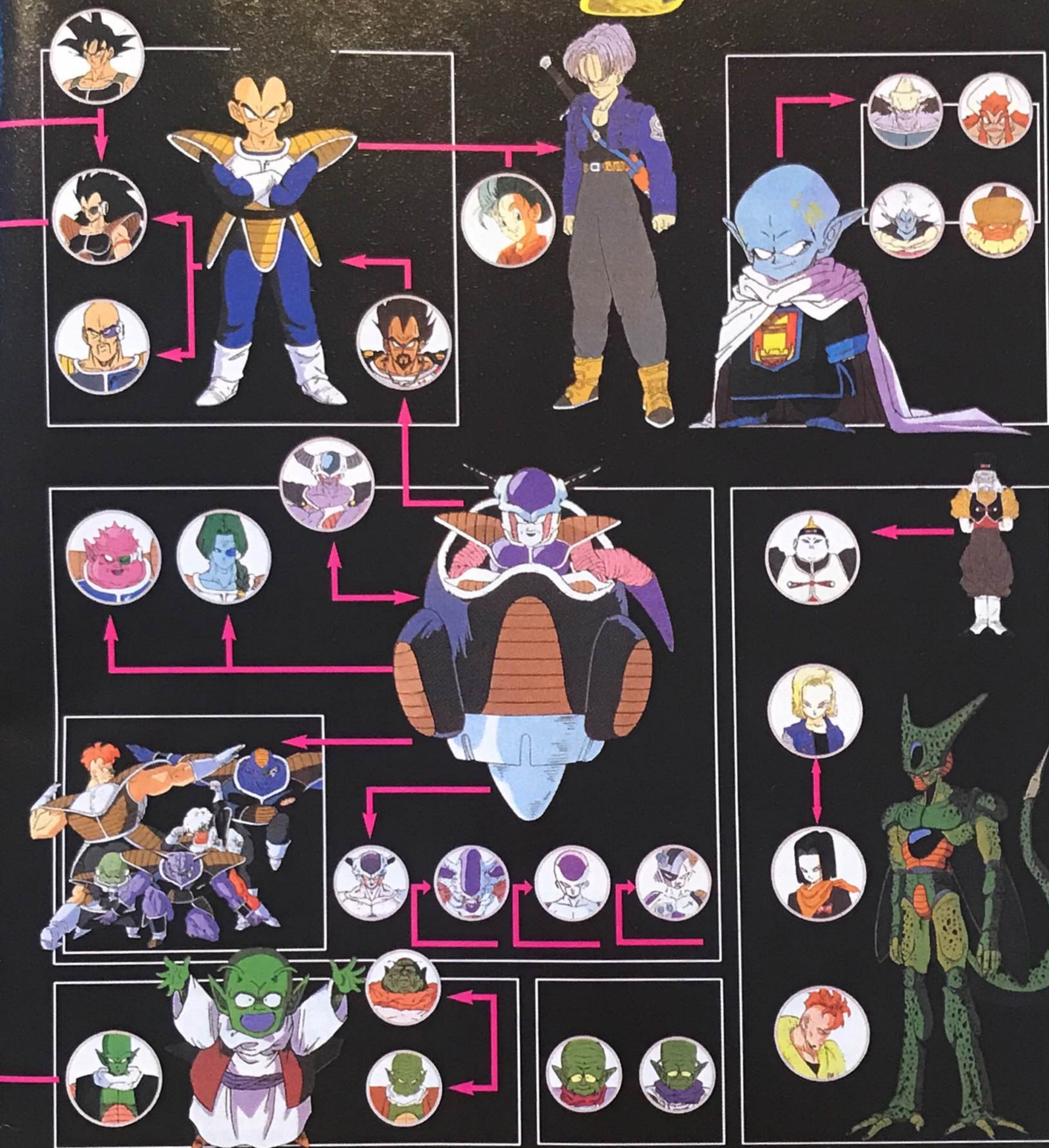


Le monde



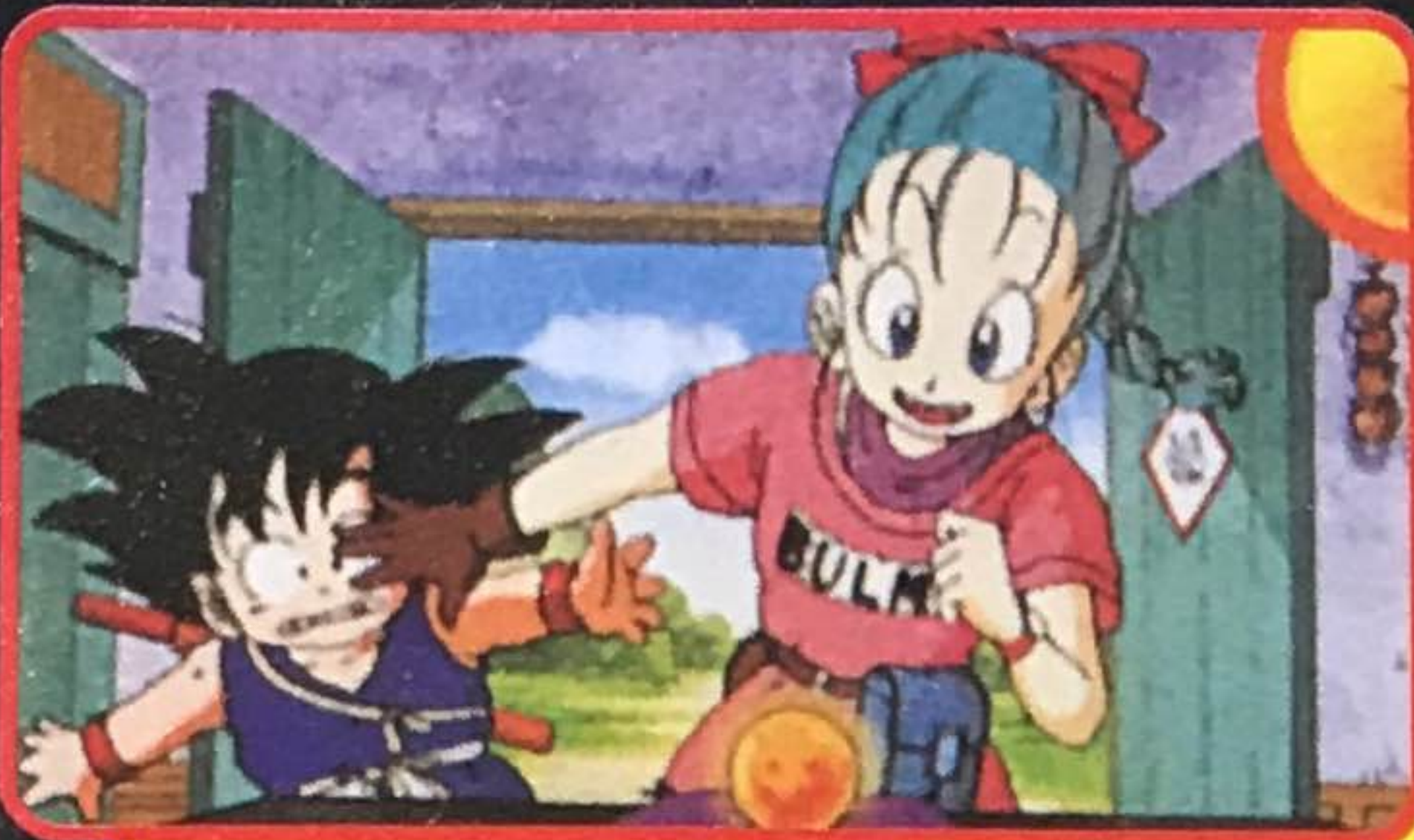
Dans la série "À la connaissance de Dragon Ball", découvrez ce mois-ci l'évolution de Sangoku et de tous les personnages qui l'entourent. La première double page vous présente Sangoku, ainsi que les héros et méchants des 147 premiers épisodes. Dans les pages suivantes, vous pourrez découvrir le début de la vie de Sangoku, depuis sa naissance jusqu'à son mariage.

Le SANGOKU



Sangoku est né sur la planète Vetgéta sous le nom de Kakarot. Son père s'appelle Barduk et il a deux frères : Raditsu et Thalès. Fils cadet de la famille, Sangoku a été envoyé sur Terre, car il était considéré comme fragile. Comme tous les enfants Guerriers de l'espace jugés trop chétifs, il a été envoyé sur une planète éloignée et habitée par des individus considérés comme faibles, les humains en l'occurrence. Sur Terre, Sangoku devait être méchant et s'entraîner en tuant les habitants de la planète. Mais le destin en a décidé autrement en le faisant recueillir par un vieil ermite du nom de Sangohan.

Enfant, Sangoku était taciturne et nerveux. Mais, il chuta du haut d'une falaise et devint gentil et simple. Sangohan est alors devenu son père adoptif et l'appela Sangoku. Pour Sangoku, Sangohan était tout simplement son grand-père. Mais un soir de pleine lune, une étrange métamorphose eut lieu chez Sangoku et il se transforma en un gorille de 15 mètres de haut. Totalement inconscient de l'ampleur de ses actes, il tua son grand-père. Dès lors, il se retrouva seul et commença à vivre comme un grand. Jusqu'au jour où une étrange jeune fille de la ville le trouva, alors qu'elle cherchait les Dragons Balls...



1 Bulma est en quête des boules de cristal. Elle a construit pour cela, un radar qui lui indique l'emplacement des fameuses

boules et ce radar la mène justement à Sangoku. Bien évidemment, lui ne souhaite pas se séparer de sa boule à quatre étoiles, qui est le seul héritage de son grand-père. Alors, pour faire plaisir à Bulma, il décide de la suivre dans sa quête. C'est ainsi que commencent les aventures de notre jeune héros.

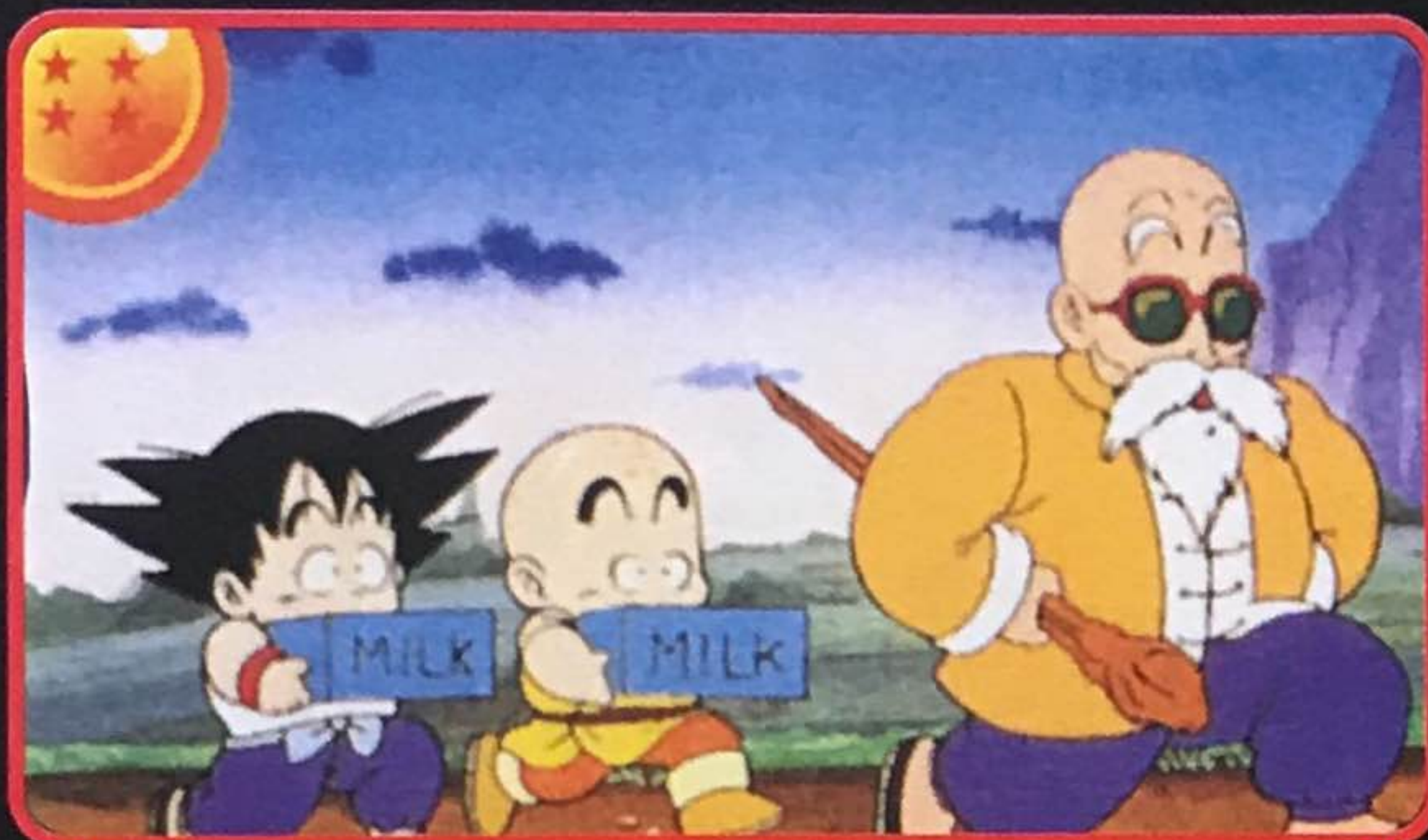
2

Alors qu'il traverse le désert en compagnie de Bulma, Sangoku rencontre son premier ennemi : Yamcha un guerrier



solitaire qui attaque les passants pour les détrousser. Fort heureusement, Yamcha va perdre ses moyens à

la vue de Bulma et décider de se joindre à eux. Du coup, Yamcha devient le premier ami de Sangoku et le suivra désormais dans toutes ses aventures.



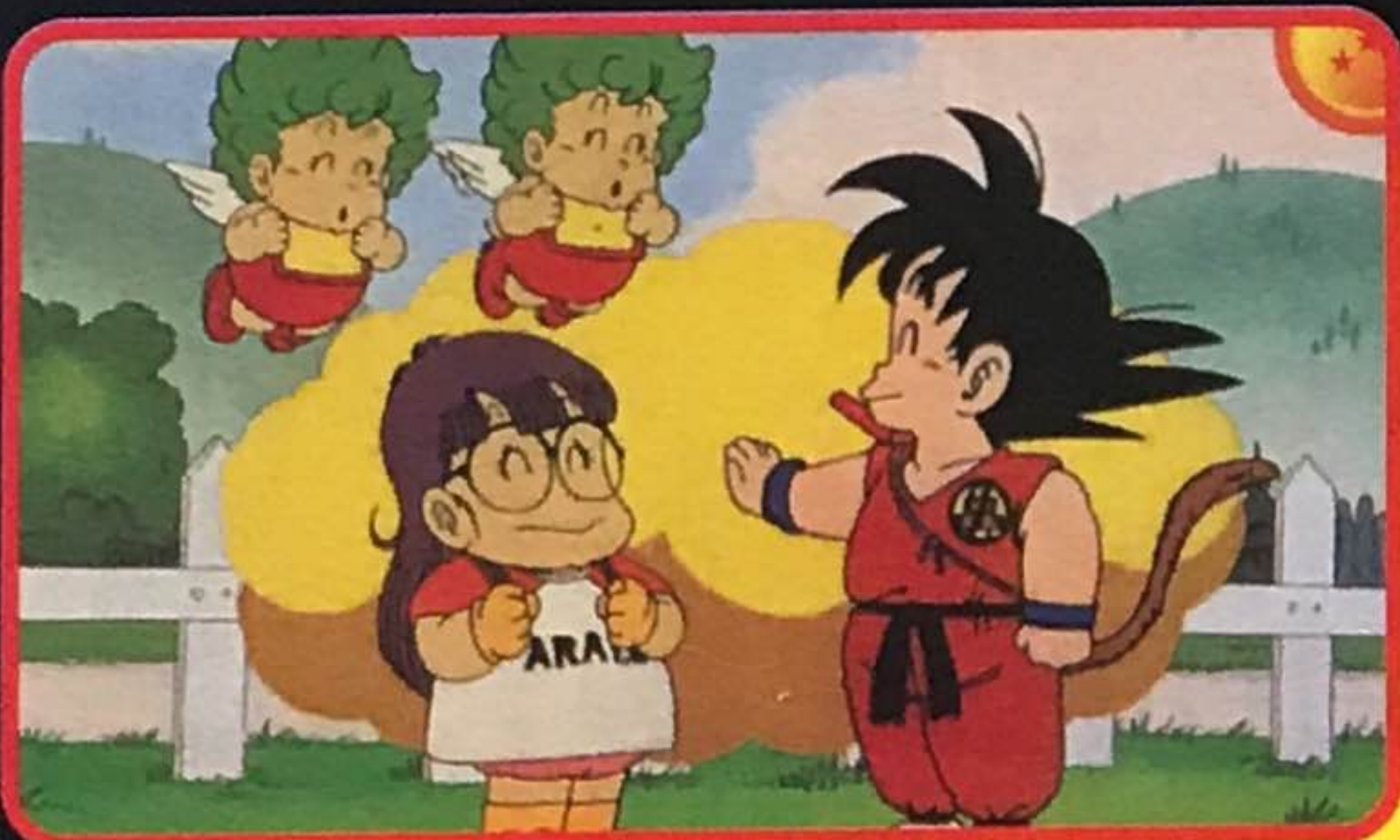
3 Sangoku se rend chez Tortue géniale qui va le prendre en main. Pour notre héros, cela représente un tournant dans sa vie, car Tortue géniale était le maître de son grand-père, Sangohan. Elle va tout lui apprendre, à la fois à lire, à écrire et à se battre. Il va pour cela s'entraîner aux côtés de Crillin qui va devenir son meilleur ami. Pour tester leur apprentissage, Tortue géniale ira même les inscrire à leur premier tournoi d'arts martiaux.

4

En compagnie de Bulma, Sangoku parcourt le pays en quête des sept boules de cristal. Une fois celles-ci réunies, le dragon Shéron apparaît et exauce le vœu de celui qui l'a invoqué. Malheureusement, le roi Pilaf récupère les sept boules réunies par nos amis et s'apprête à devenir le maître du monde. Mais Oolong le cochon est plus rapide



que lui. Lui, qui a rencontré Bulma et Sangoku dans leur quête, se précipite devant le dragon et fait son vœu avant Pilaf. Le monde est sauvé par un cochon qui a souhaité une culotte...



5 Après les tournois d'arts martiaux, Sangoku repart en quête des boules de cristal, et plus particulièrement de

celle à quatre étoiles. Il découvre que l'armée du Ruban rouge cherche elle aussi à réunir les précieux objets. Sangoku va donc les affronter. Pendant son combat contre le général Blue, il va même se retrouver sur l'île de Penguin village où vivent Aral et le Docteur Slump (l'autre série phare de l'auteur de la série Dragon Ball). Un moment épique !

6

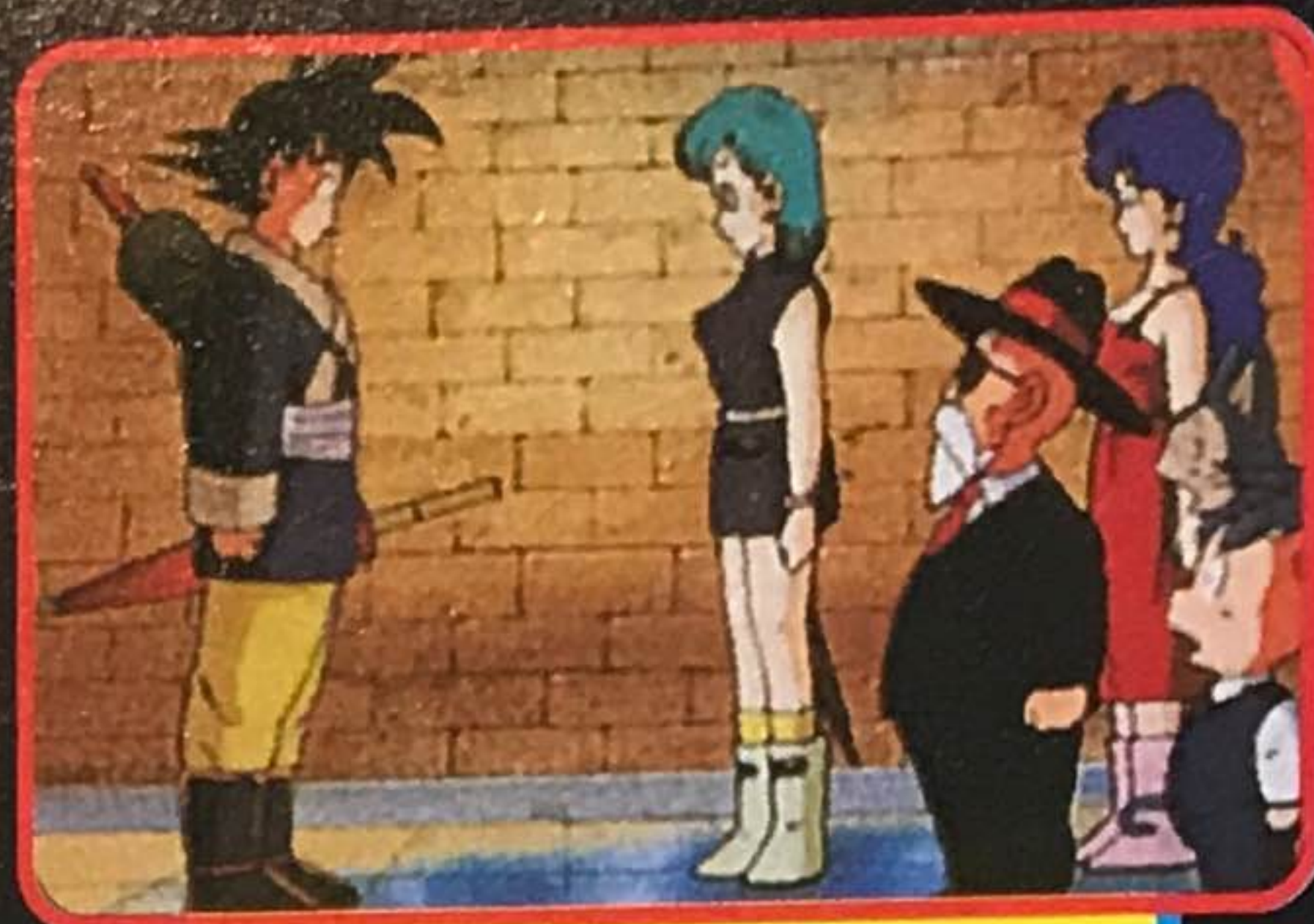
Le 22^e tournoi d'arts martiaux est un moment important pour notre héros, car il correspond à l'arrivée de Ten Shin Han et de Chaoz, ainsi que de leur maître Corbeau génial, (le rival de Tortue géniale). Les deux disciples de Corbeau génial sont très importants dans la vie de Goku, car ils vont lui apprendre pas mal de techniques. Et, même si Sangoku perd en finale contre Ten Shin Han, il a quand même gagné un nouvel ami.





7 À la fin du tournoi, un étrange guerrier assassine Crillin et un grand nombre de participants. C'est le premier grand ennemi de Sangoku : Satan Petit Cœur. Il a réussi à réunir les sept boules de cristal pour rajeunir, mais Sangoku va l'affronter et réussir à

le vaincre. Malheureusement, l'ennemi va donner naissance à un double de lui avant de mourir : Petit Cœur. Et, pour faire face à ce nouvel adversaire, Sangoku n'a d'autre choix que de se rendre au palais du Tout Puissant pour s'entraîner et parfaire ses techniques.



8 Le temps a passé et c'est l'heure du 23^e tournoi. Sangoku et ses amis sont tous devenus adultes et se retrouvent pour participer à un tournoi fait de nouvelles règles.



9 Une grande surprise attend Sangoku : une jeune fille du nom de Chichi. Elle prétend que Sangoku lui a promis de l'épouser, quand ils étaient jeunes. Et, à partir de ce moment, elle ne va plus le lâcher.



10 Petit Cœur participe au tournoi pour venger son père tué par Sangoku. Le Tout Puissant se déguise alors en un guerrier maladroit du nom de Shen pour tenter de le détruire, mais en vain.

11 Sangoku et Ten Shin Han s'affrontent pour la seconde fois, mais Sangoku s'est entraîné depuis. Grâce à cela, il réussit à vaincre Ten Shin Han et à arriver en finale.



12 Son adversaire n'est alors autre que Petit Cœur. Le niveau du combat est si haut que le ring va être détruit par une explosion. Face à un adversaire sans pitié qui se bat dans le seul but de le tuer, Sangoku se retrouve avec presque tous les membres cassés. Mais, à la dernière minute, Sangoku va utiliser une technique qui mettra Petit Cœur hors combat.



13 Plein de bonté, Sangoku offre un haricot magique à Petit Cœur pour le guérir. L'esprit revanchard, Petit Cœur va alors prendre la

fuite avec l'idée d'un prochain combat contre Sangoku. Un duel que ce dernier attend avec impatience...

14 Le tournoi fini, Sangoku part avec Chichi au palais de Gyumao. Quelques aventures plus tard, ils réussissent enfin à se marier sous le regard ému de tous leurs amis. La saga Dragon Ball s'achève sur ces instants de bonheur... pour laisser aussitôt la place à celle de Dragon Ball Z.



DRAGON BALL Z LES 500 EPISODES

Dans la série "À la découverte de Dragon Ball", nous vous proposons de découvrir ce mois-ci les 500 épisodes de la série par saga, depuis l'enfance de Sangoku (dans Dragon Ball) jusqu'à ses aventures d'adulte dans l'espace (dans DBGT).

DRAGON BALL 1 A 13

La quête des boules de cristal

Pour palier à son ennui, Bulma décide de partir en quête des sept boules de cristal. En cherchant la boule à quatre étoiles, elle fait la connaissance de Sangoku qui va la suivre. Ensemble, ils vont partir à l'aventure et faire la connaissance de Yamcha, Plume et Oolong, le cochon. À la fin, ils vont se trouver face au roi Pilaf, qui cherche lui aussi les boules de cristal.



DRAGON BALL 14 A 28



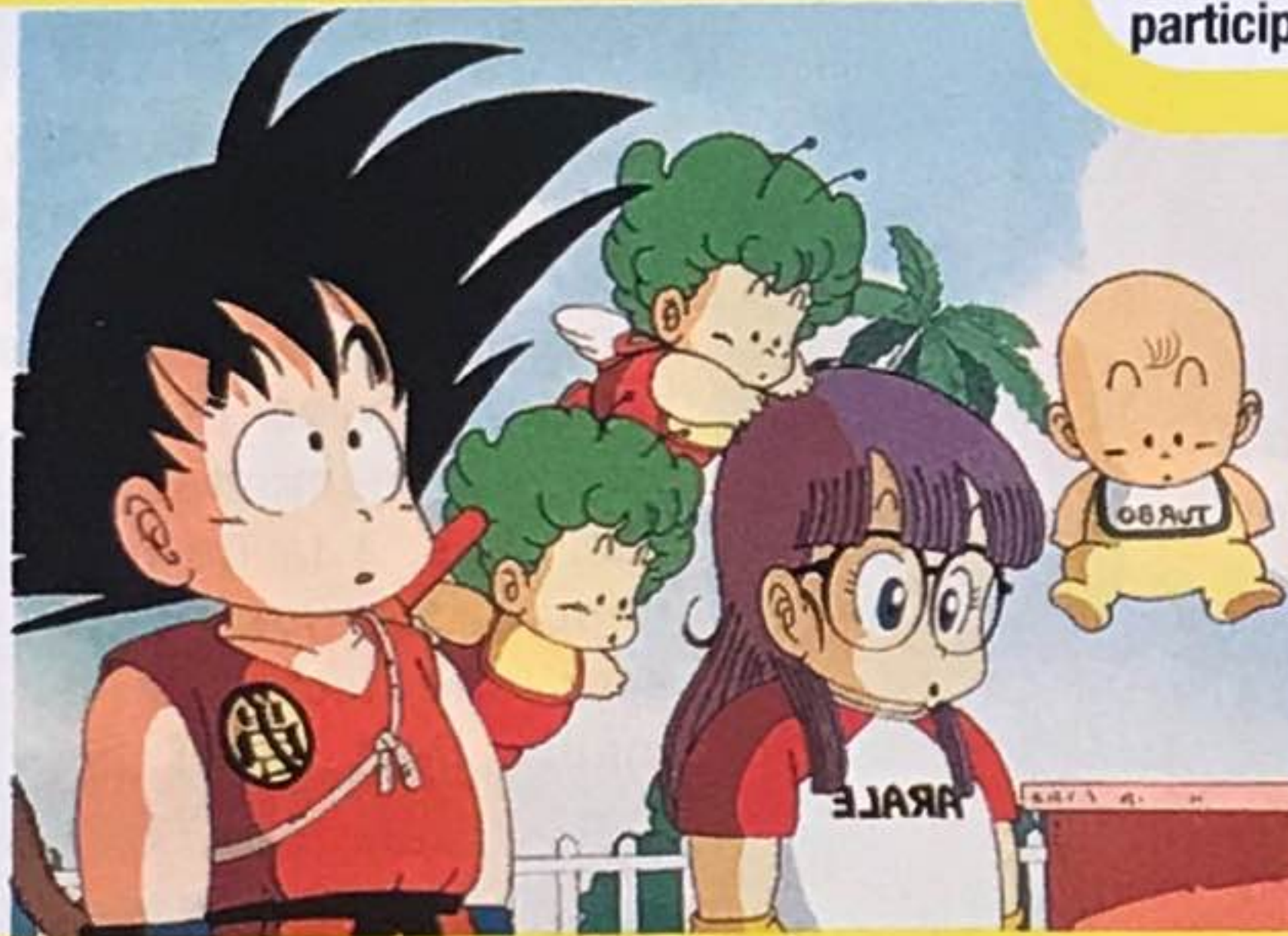
Le 21^e Tournoi d'arts martiaux

Sangoku se rend chez Tortue Géniale, afin que ce dernier lui apprenne à se battre. Il va faire la connaissance d'un jeune bonze du nom de Crillin qui désire lui aussi être entraîné. Tortue Géniale va leur faire subir une préparation spéciale dans le but de participer au 21^e Tournoi d'arts martiaux.

DRAGON BALL 29 A 68

L'armée du Ruban Rouge

Sangoku et ses amis affrontent la terrible armée du Ruban Rouge qui cherche les boules de cristal, afin de conquérir le monde. Sangoku va affronter le général Bleu et se retrouver sur l'île de Penguin Village. Il va aussi faire face au mercenaire Tao Paï Paï. Cette rencontre le conduira à la tour Karine, où il fera la connaissance de Matou malin.



DRAGON BALL 79 A 101



Le 22^e Tournoi d'arts martiaux

Sangoku fait un tour du monde, afin de s'entraîner en vue du tournoi. Il va ensuite retrouver tous ses amis et faire la connaissance de Corbeau Génial (le frère de Tao Paï Paï) et de ses élèves. En finale, Sangoku affronte Ten Shin Han, mais perd le combat. Il y gagne cependant deux nouveaux équipiers : Ten Shin Han et Chaoz.

DRAGON BALL 69 A 78

Le tournoi de Baba la sorcière

Pour sauver Bora le père de Uppah l'Indien, Sangoku repart en quête des boules de cristal. Mais il va devoir faire appel à la voyante Baba pour trouver la dernière. En échange de son aide, Sangoku va participer à un mini-tournoi d'arts martiaux. Il affrontera son grand-père Sangohan en finale. Ce sera la dernière fois qu'il le verra.



DRAGON BALL 123 A 148

Le 23^e tournoi d'arts martiaux

Sangoku s'est entraîné au palais du Tout Puissant, en vue de participer au tournoi d'arts martiaux. Il y retrouvera ses amis, ainsi que Chichi, à qui, il a promis le mariage. En finale, Sangoku va se retrouver face à Petitcœur et, pour la première fois, va remporter ce tournoi.



DRAGON BALL 102 A 122



Le retour de Satan Petitcœur

Crillin et les participants des différents tournois d'arts martiaux sont assassinés les uns après les autres. Sangoku découvre que le roi Pilaf a libéré Satan Petitcœur, enfermé jadis par Tortue Géniale. Satan Petitcœur réunit les sept boules de cristal et demande au dragon de le rajeunir. Il va attaquer le palais du roi et tenter de conquérir le monde. Sangoku et Ten Shin Han l'affrontent et réussissent à le vaincre. Avant de mourir, Satan Petitcœur libère un œuf dans lequel se trouve sa progéniture : Petitcœur.

DRAGON BALL 149 A 153

Mariage de Sangoku

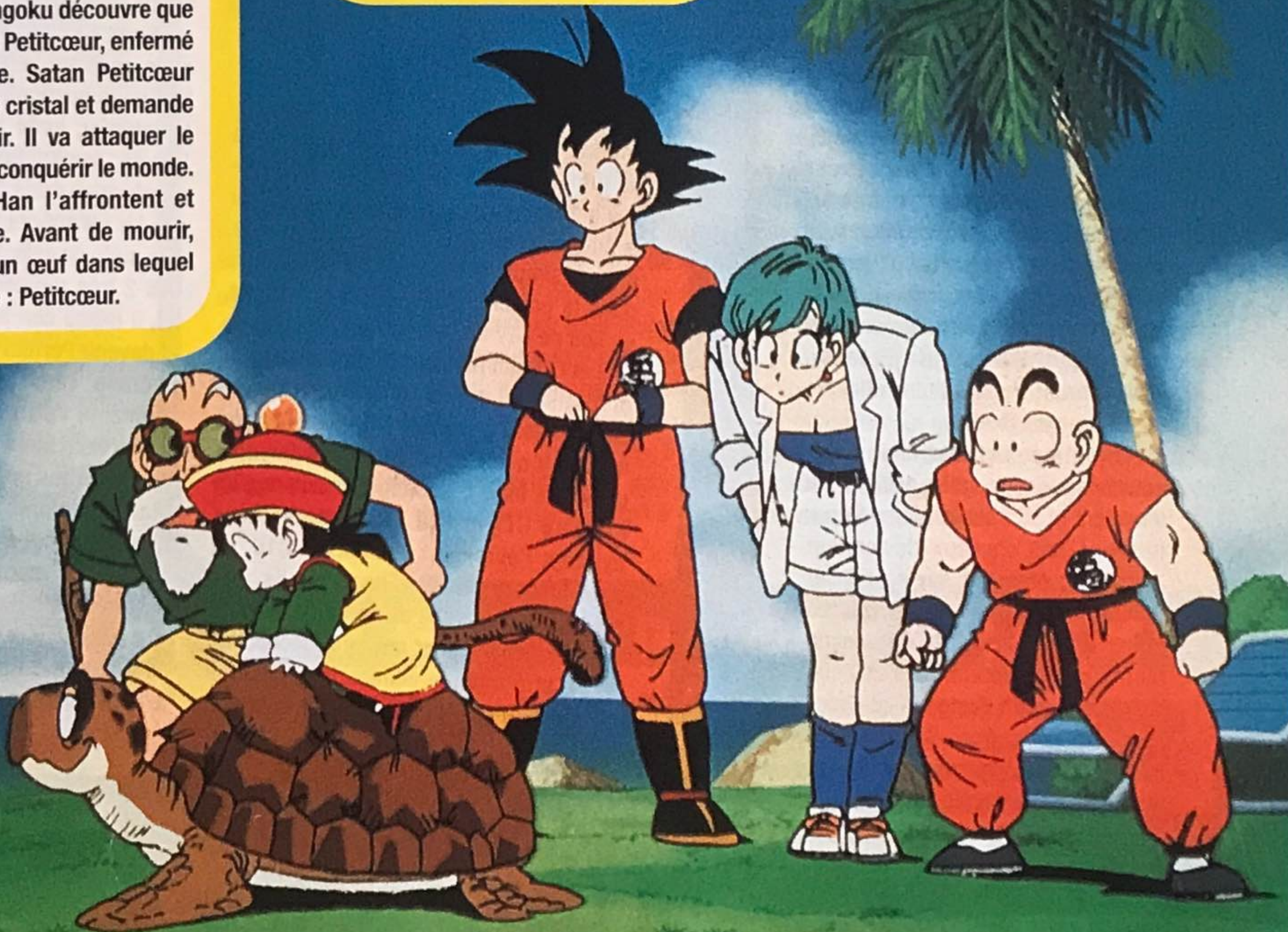
Après le tournoi, Sangoku se rend avec Chichi au palais de Gyumao pour se marier.



DRAGON BALL Z 1 A 36

Les Super guerriers

Sangoku vient présenter son fils Sangohan à ses amis. Mais son frère Raditz débarque et l'enlève, pour obliger Sangoku à attaquer la Terre. Ce dernier refuse et part en compagnie de Petitcœur affronter Raditz. Ils réussissent à le vaincre, mais Sangoku perd la vie et se retrouve au royaume des morts, où il va s'entraîner durant un an avec le seigneur Kaïoh, afin de combattre Végéta et Nappa venus venger Raditz. Sangoku réussira à les vaincre, mais Végéta parviendra à s'enfuir sur la planète Namec. Durant le combat, Ten Shin Han, Chaoz, Yamcha et Petitcœur vont perdre la vie et se retrouver chez le seigneur Kaïoh. Ce dernier va alors les entraîner, comme il l'avait déjà fait avec Sangoku.



DRAGON BALL Z 37 A 107



La saga Freezer

Grâce à Végéta et Nappa, le tyran Freezer connaît l'existence des sept boules de cristal. Il se rend avec son armée sur la planète Namec, afin de récupérer les Dragon Balls originales (car elles sont nées sur cette planète). Partis à la poursuite de Végéta, Bulma, Crillin et Sangohan arrivent finalement sur Namec et décident de récupérer les boules avant Freezer, grâce au radar. Ils vont faire la connaissance des Namecs qui vont les aider. Freezer fera appel à son armée spéciale, le commando Ginue (les Ginewtoken-sentaï en japonais) pour se débarrasser d'eux et récupérer les boules de cristal.

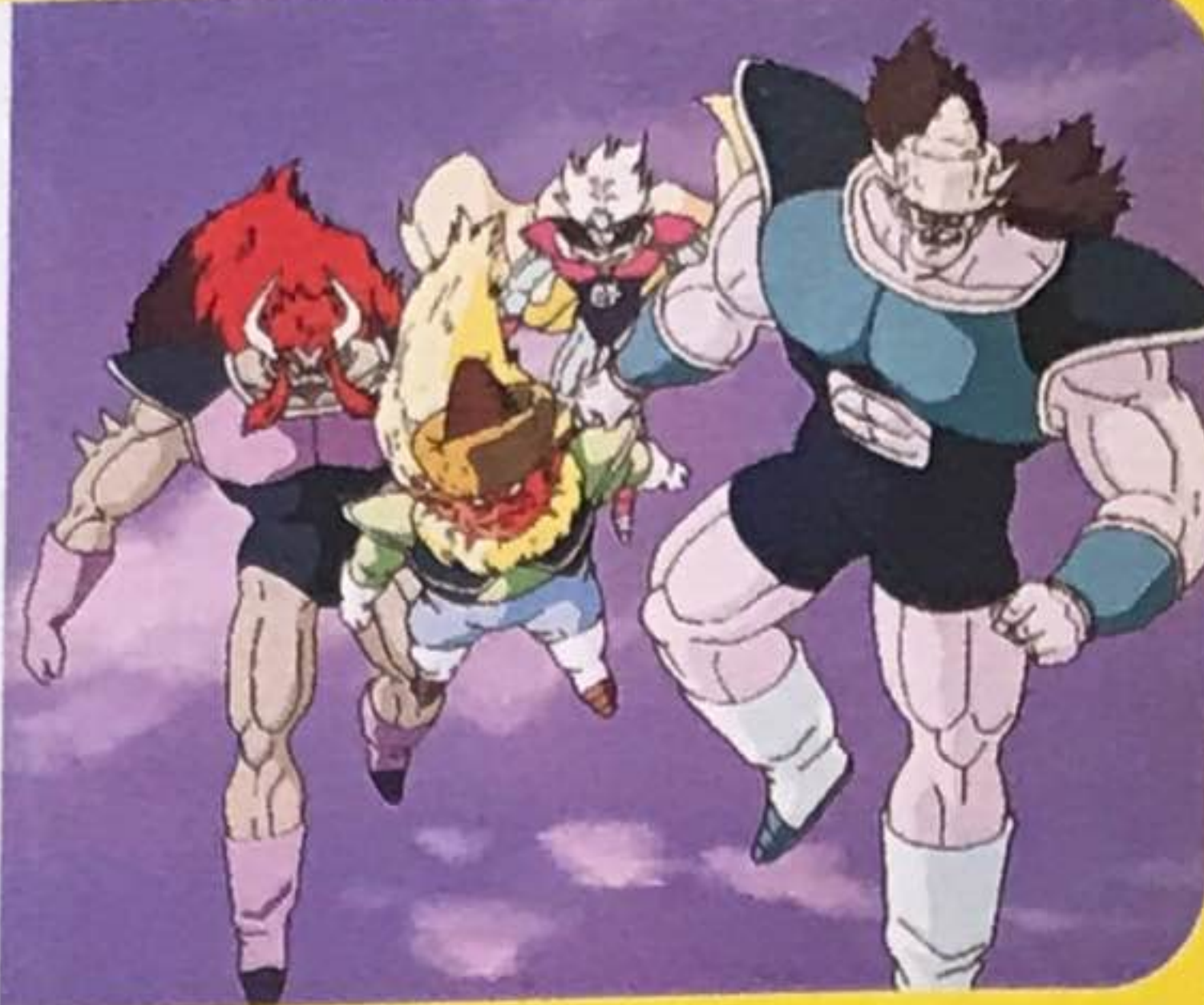
Sangoku va arriver sur Namec pour aider Bulma, Crillin, Sangohan et Végéta (qui s'est rangé de leur côté). Blessé, Sangoku est obligé de se reposer pendant que ses amis affrontent Freezer. Petitcœur ressuscité vient également leur prêter main-forte. Sangoku arrivera par la suite et aura droit à toute une série de transformations de Freezer. Mais, durant l'une d'entre elles, le tyran va tuer Crillin.

En voyant son meilleur ami mourir sous ses yeux, Sangoku devient fou de colère et se transforme en Super Guerrier. Ses cheveux deviennent jaunes, se dressent sur sa tête et il devient surpuissant. Le groupe utilise alors Polonga le dragon de Namec pour téléporter tous les gens de Namec (sauf Sangoku et Freezer), sur Terre. Puis Sangoku affronte et vainc Freezer juste avant que la planète n'explose.

DRAGON BALL Z 108 A 118

La saga Garlik

Garlik et ses acolytes arrivent sur Terre dans le but de se venger du Tout Puissant. Malheureusement, Sangoku n'est pas là pour les affronter. C'est donc à Sangohan et à Crillin de lutter contre eux. Malheureusement, Garlik va utiliser un sort hypnotisant sur tous les habitants de la Terre, les ralliant ainsi à sa cause.



DRAGON BALL Z 119 A 194



La saga Cell et les cyborgs

Trunks, le fils de Végéta et Bulma, arrive du futur pour prévenir nos amis de l'arrivée imminente de deux cyborgs créés par le docteur Gélot pour conquérir le monde. Mais le simple fait que Trunks se retrouve dans le présent, change déjà le futur et, au lieu de C17 et C18, ce sont les cyborgs C19 et C20 qui font leur apparition. Végéta et tout le groupe vont alors lutter contre eux et réussir à détruire C19. Ils vont aussi découvrir que C20 est le docteur Gélot en personne. Mais il s'enfuit dans son repaire et libère C17 et C18. Rebelles, les deux cyborgs l'éliminent et libèrent C16, un autre cyborg rebelle. Ensemble, ils vont partir à la recherche de Sangoku. Dans le même temps, nos amis découvrent qu'un être étrange élimine les habitants de plusieurs villes. Alors qu'il enquête,

Petitcœur se retrouve face à Cell, une autre créature créée par le docteur Gélot à partir des cellules de Sangoku, Petitcœur, Ten Shin Han et Yamcha. Pour vaincre Cell, Petitcœur est obligé de fusionner avec le Tout Puissant. Mais cela ne réussit malheureusement qu'à provoquer la fuite de Cell, parti retrouver C17 et C18.

En fait, Cell espère les absorber dans le but de renforcer sa puissance. Il réussit à capturer C17 et à l'absorber, mais nos amis arrivent à point pour l'affronter. Malheureusement, ils ne réussiront qu'à le retarder, juste le temps nécessaire à Végéta, Trunks, Sangoku et Sangohan de s'enfermer dans la salle du temps pour y subir un super entraînement.

À la suite de cela, Végéta réussit à vaincre Cell 2 très rapidement. Mais, trop sûr de lui, il laisse son adversaire absorber C18 et devenir Perfect Cell. Du coup, ce dernier l'écrase sans aucune difficulté et se proclame l'être le plus fort de la Terre. Il intervient alors sur une chaîne de télé et demande aux guerriers les plus forts de la planète de participer au Cell Game, son propre tournoi d'arts martiaux. C'est à ce moment qu'apparaît pour la première fois Hercule, un catcheur qui se fait passer pour un grand guerrier. Durant le combat, Sangoku va perdre la vie et c'est Sangohan qui viendra à bout de Cell.

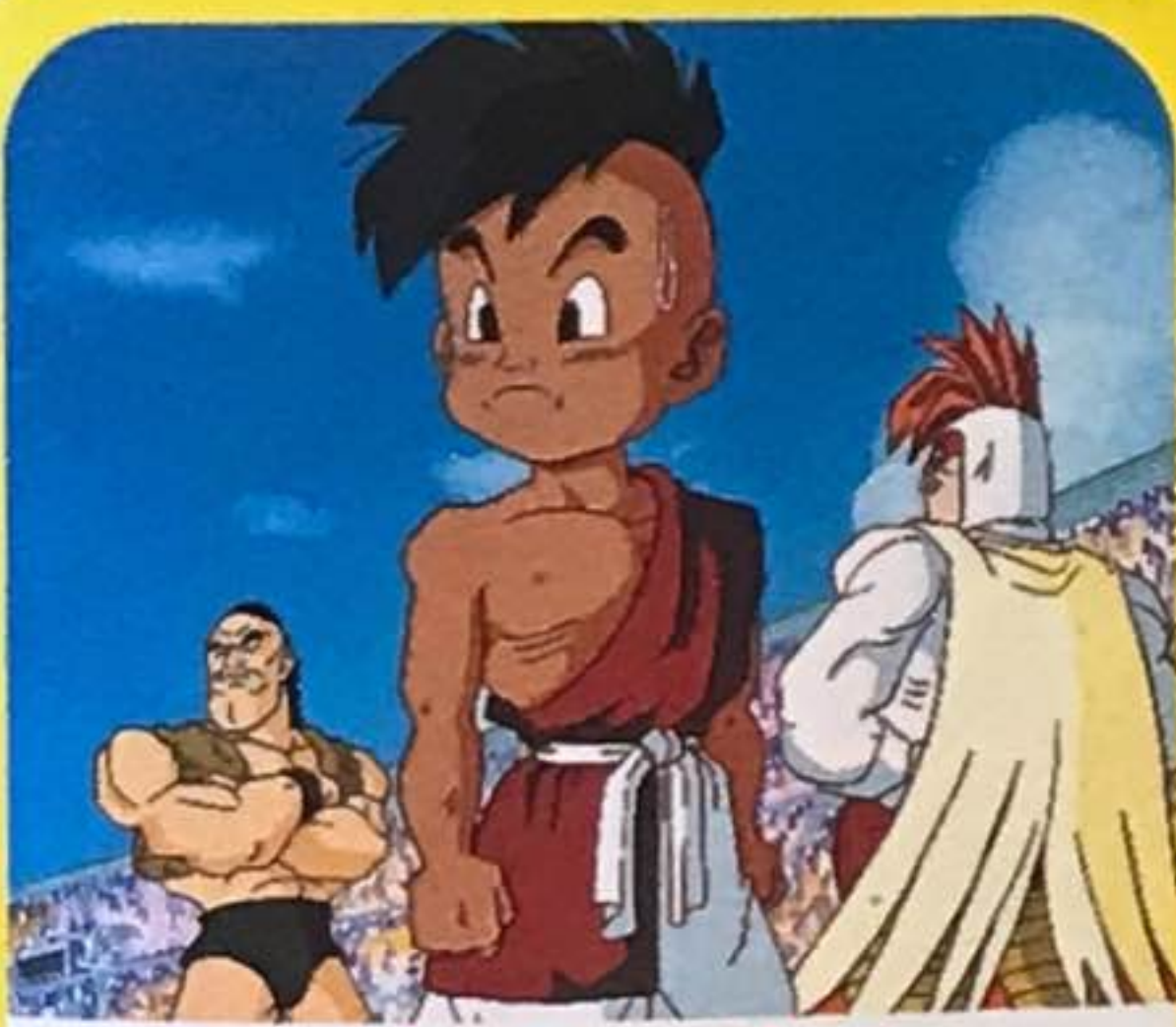
DRAGON BALL Z 195 A 199



Le tournoi des morts

Sangoku est mort et se retrouve avec le seigneur Kaïoh qui l'emmène au palais du chef de Kaïoh. Il va rencontrer les trois autres Kaïoh et découvrir que son maître est celui du Nord. Il va aussi rencontrer différents guerriers entraînés par les autres Kaïoh. Accompagné d'un autre guerrier (Païkuhan), Sangoku va devoir se rendre aux enfers où Cell et Freezer fomentent une révolte. À leur retour, ils vont tous deux participer à un tournoi d'arts martiaux réunissant les guerriers de tous les Kaïoh. Sangoku va se retrouver en finale, face à Païkuhan et remportera le tournoi.

DRAGON BALL Z 293 A 294



fin de la série

Nos amis participent à un nouveau tournoi d'arts martiaux. Sangoku se retrouve face à Oub, un jeune garçon de dix ans qui s'avère être la réincarnation du démon Bou. Sangoku va donc lui proposer de devenir son maître et partir avec lui afin de l'entraîner et le prendre comme successeur.

DRAGON BALL GT 25 A 63

La saga des Dragon Noirs

Les sept Dragon Balls ont atteint un état critique et vont libérer sept dragons noirs. Sangoku et Pan vont alors les combattre et redonner aux Dragon Balls leur état original.



La saga Baby



Pilaf, qui tente de s'emparer des boules de cristal, est arrêté par Sangoku. Mais, avant que celui-ci ne mette la main sur lui, Pilaf demande au dragon de redonner son corps d'enfant à Sangoku. Le vœu achevé, les boules de cristal sont éjectées du palais du Tout Puissant et disparaissent dans l'espace. Sangoku devenu enfant, Trunks et Pan (la fille de Sangohan et Videl) partent donc dans l'espace à la recherche des Dragon Balls. Sur le chemin, ils font la connaissance de Giru un petit robot qui va avaler le radar permettant de repérer les boules de cristal. Nos amis vont donc l'emmener avec eux et leur route va les conduire sur la planète d'origine de Giru. Ce monde est dominé par le docteur Myu, spécialiste en cybernétique qui s'est servi de Giru comme appât pour conduire nos amis sur sa planète. Myu utilise alors l'énergie de Sangoku pour libérer Baby, une de ses créatures cybernétiques. Une fois libérée, la créature va l'éliminer et s'enfuir sur Terre. À leur retour sur Terre, Sangoku, Trunks et Pan découvrent que Baby a pris possession de tous les habitants. Un grand combat va alors commencer entre Sangoku et Baby. Notre héros va se transformer en gorille super guerrier, après s'être fait repousser la queue. En réaction, Baby, qui vit maintenant dans le corps de Végéta, va, lui aussi, se transformer en gorille super guerrier. Mais, grâce à l'aide de Pan, Sangoku va dépasser son état et devenir super guerrier 4. Grâce à cela, il arrivera à bout de Baby.

DRAGON BALL GT

Final : Sangoku va se sacrifier, afin que Shéron permette au dragon d'exister. Avant de mourir définitivement, il va voir le futur de sa descendance. Son arrière-petit-fils Goku Jr vivra ses propres aventures et participera aux tournois d'arts martiaux. Il y rencontrera même Végéta Jr, le petit-fils de son ami et rival.



DRAGON BALL Z 200 A 292

La saga Bou Bou

Sangoku revient sur Terre, afin de participer au 25^e tournoi d'arts martiaux. Mais, durant les festivités, Sangohan est agressé par Sporovitch, qui lui vole son énergie. Tout le petit groupe part alors à sa recherche et se retrouve face à un immense vaisseau spatial. À l'intérieur se trouve Bibidi, un sorcier qui cherche une grande énergie, afin de libérer Bou Bou, une créature créée par son père Babidi. Nos amis n'auront pas le temps de l'empêcher de libérer le monstre, qui va s'empresse de transformer ses ennemis en barres caramélisées. Envoyé pour l'arrêter, Hercule va découvrir que Bou Bou a le

cerveau d'un enfant de dix ans. Il va se servir de ça pour l'arrêter, mais à la suite d'une crise de rage, Bou Bou va libérer son moi maléfique en la personne du démon Bou. Ce dernier va alors absorber un maximum de personnes (y compris Bou Bou) pour devenir un guerrier surpuissant. Face à une telle créature, Trunks et Sangohan doivent fusionner pour l'affronter. Cela ne suffit pourtant pas et ils sont vaincus. Sangoku doit alors fusionner avec Végéta pour l'affronter (au grand dam de celui-ci). Enfin, après un long combat, Sangoku va, grâce à une grosse boule d'énergie, détruire le démon Bou.

DRAGON BALL GT 1 A 24

**Un numéro spécial Yu-Gi-Oh !
pour vos vacances**

Hors-série

D. MANGAS

**Cadeau
9 méga
tatoos**

**Spécial
Yu-Gi-Oh!**

Les cartes
Les jeux • Les jouets
Les vidéos

**Les items
millénaires**

**Tous les
personnages**

**L'histoire
secrète de
Yugi**

**Créez
votre
deck**

Hors-série
D.Mangas N° 49 Juillet 2003
6 € DOM 8 € BEL 7 €
12,50 FS

PRESSE JUNIOR

T 04793 - 49 H - F : 6,00 € - RD



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

RELOOKING INTEGRAL POUR TON MOBILE !!!

Télécharge des logos et sonneries X-clusifs...

Par tél : **08 99 709 809**



SONNERIES

LE BEST OF	LES TUBES FM	LES NEWS	CINEMA/TELEVISION	CHANSONS FRANÇAISES	BLACK MUSIK'
2307 Ketchup song Asereje	42074 A thousand miles	47946 Almo	43266 Chips	12016 Belle	34701 1m73, 62 kg
23095 1er gaou	13435 Billie Jean	46701 Apocalypse flow	11044 Dariadladada	12115 Au café des délices	20040 Angela
28749 Ti amo	44772 Cleanin' out my closet	51972 Avec classe	11089 Dirty dancing	34722 C'est une belle journée	38787 Bad boys de Marseille
39410 J'ai demandé à la lune	40698 Come back to me	48930 Can't stop loving you	29315 Fame	42694 Dr Renaud, mr Renard	13126 Boom boom
11025 L'Exorciste	42227 Cover up	46702 Cry	10010 Hawai Police D'Etat	40699 En apesanteur	44153 Chico's in love again
11023 Le Flic De Beverly Hills	44686 Di sole e d'azzurro	47391 Electrical Storm	11183 La Carroca	38007 Il jouait du piano debout	41520 Clandestino
44834 Manhattan-Kaboul	48914 Dilemma	48818 Elle s'ennuie	11041 La Guerre des Etoiles	32866 J'attends l'amour	45528 Diamant noir
11059 Les bronzés font du ski	29135 Don't let me get me	42648 Get over you	11056 La vérité si je mens	12161 Je l'aime à mourir	46914 Dilemma
23607 A demi nue	46915 Don't stop 'til you get...	47830 Happy	11014 Le bon la brute et le truand	34719 Jusqu'au bout	32307 Elle vit sa vie
40725 I need a girl	41199 Full moon	46703 Je suis et je resterai	43289 Le dernier des mohicans	12034 Là-bas	45529 Get down samedi soir
42896 Without me	46773 Gangsta lovin'	29136 Just like a pill	13234 Le Journal de Bridget Jones	12296 La groupe du pianiste	43021 Hot in herre
10054 Agence tout risque	44997 I say a little prayer	47444 Life goes on	11015 Le Parrain	39128 La musique dans la peau	19082 Je danse le mia
42797 Au soleil	40555 If tomorrow never comes	47644 Like a virgin	12132 Le petit bonhomme en...	12151 Le lundi au soleil	13105 Killing me softly
11104 La soupe aux choux	39736 I'm alive	46771 Mao Boy	14423 Les animaux du monde	12195 Le paradis blanc	19016 La main dans la main
44023 La la yela	43019 I'm gonna be alright	52287 Marie	43270 L'homme qui tombe a pic	44928 L'erreur est humaine	39179 Le bilan
45003 Mon amant de Saint Jean	40716 Imbrantato	47432 Nos différences	10055 Magnum	42791 Les choses	46775 Le show
38729 Desenchantée	47774 In this world	48928 One love	43276 Maguy	32521 Les rois du monde	29351 Le son des bandits
46704 Musique	44882 It's kyz my life	47775 Pardonne moi	10088 Mission Impossible	46772 Nos rendez vous	19002 Lila
38901 Stach stach	45880 J'ai besoin d'amour	46705 People come people go	33003 Pub DIM	43273 On va s'aimer	29350 Mission Cléopâtre
23599 Qui est l'exemple	31537 Like a prayer	47896 Priscocoli	33015 Pub Nescafé	42225 Que des mots	42583 Oh boy
15032 Les Cités d'or	40530 Love don't let me go	45745 Round Round	11045 Pulp Fiction	12293 Que je t'aime	44128 Oublie-moi
47426 Le surf	21749 Murder on the dancefloor	46700 So many men	11060 Rocky	13246 Suprême	20081 Parisien du nord
43292 5,9,1	47433 Once upon a time ...	44126 Symphonie de l'âme	10056 Stareky & Hutch	19006 Tellement je t'aime	40734 Petit frère
23165 La bomba	38699 Underneath your clothes	46658 Too bad	11186 Titanic	34712 Tournent les violons	20169 R&B 2 Rue
28890 Whenever wherever	41006 When you look at me	47896 Tu es mon autre	08076 Top gun	40307 Un enfant de toi	20011 Stan
	44112 In my place	48821 You didn't expect that	21019 Véronique et Davina	12031 Véro	24035 Tourner des pages

LOGOS XXL

46531	28933	12976	23767	46926
22594	18500	12985	45535	12982
42843	23966	79571	21675	19180
42842	19178	44082	00365	08303
19719	19722	20261	20332	20337
23474	23484	23520	23525	23921
30260	30330	30561	30562	31458

LOGOS XS

51106	47877	19966	11547	71160
20243	51054	20245	32035	83606
59104	10917	29732	29733	29734

SPECIAL COLLECTOR

32252	41333
32251	30987
30982	41331
© France animation Editions Glénat / Canal J France 3 / Smec	
Garfield © 2002 PINE All Rights Reserved.	
40537	45396
45397	45398
45400	45403

ECLATE-TOI SUR TA LIGNE TCHATCHE !!!

© 123MM PC 342 177 029 0892-0.337€/mn

08 92 70 25 35

Et, EN DIRECT LIVE, des réponses précises et perso à toutes tes questions !!!

Tu es prévenu gratuitement pas SMS, dès que tu as des messages !

BOOSTE TON REPONDEUR!

Télécharge un nouveau message d'accueil pour ton répondeur ou ta messagerie !

au **08 99 709 809**

NOTRE BEST OF	SERIES TV PARODIES	BLAGUES
01115 Votre répondeur	40790 1m73, 62 kg* mais bavard	01213 Ange & démon
01148 Les tonions flingueurs	28073 Angela*	01372 Baby, baby !
52261 Ketchup répondeur*	42825 Avoir un seul message de toi	01301 Hein, que ça t'énerve !
01186 Le parrain	21807 Because I got high*	01208 Ici, le génie de la messagerie !
01470 Eric Cantona*	42828 Dr Renaud et Mr* répondeur	01389 La messagerie du bonheur
01477 Louis De Funès*	42827 Get what you need*	01407 L'africain le vrai!
01541 Doc Gynéco*	29070 I will survive*	14321 Laisse moi, laisse moi un message
01576 Jean-Marie Bigard*	29069 It wasn't me*	01235 Le répondeur de Physico
01593 Loulou ?	40793 Le répondeur des banilles	01118 Mortie couille
01687 Elie Semoun*	29075 Libertine*	20541 O répondeur tu viens t'éclater
14299 La vérité Réponds 2	40795 Mission Cléopâtre* le répondeur	
18430 Simpsons	45380 Mon répondeur got high	

*IMITATIONS ET PARODIES

NEW!! SURPRISES VOCALES...

Envie de piéger un(e) amie, ...ou ton pire ennemi !!!

1°) APPELLE VITE LE 08 99 709 809

2°) Choisis ton message : déclaration enflammée, blagues, anniversaires...

3°) Tape le n° de tel de ton destinataire - 4°) Choisis l'heure et la date de l'envoi de ta blague - 5°) C'est parti

LE TOP	LES NEWS	DRAGUE AU TÉL
39549 L'assureur de votre voisin	19853 Un égoutier chez vous!	17650 T'es où?
39556 Centre des Impôts	19572 Le livreur de pizza	17651 On pourrait se voir
39557 Les Assedics	17888 Délicieuse invitation surprise	17652 J'ai envie et besoin de toi
17885 Argent diabolique	17900 Problème avec votre dossier	17659 Je suis prête à tout pour toi
17890 Futur papa	17903 Le paysan qui s'énerve	
17898 Le garage de Momo	17910 la drague à donfi	
43095 Voisin cambriolage	17911 Le bombe sexuelle qui l'appelle	
44887 Je t'aime	17912 Y paraît que t'es un super coup!	
17883 Papy déboussolé	17921 La voisine de palier très hot	
17884 Problème de sou	44888 Je te kiffe	

AMOUR FOU

17563 Mon amour, ma merveille

17564 Je t'aime à l'infini

17572 Je te kiffe à donfi

17580 Le détective privé

SONNERIES - COMPATIBLES SUR ALCATEL 311, 511, ERICSSON R520, T2X, T39, T65, T68, MOTOROLA A008, TALKABOUT 19X, 20X, V100, V5X, V6X, NOKIA 3100X, 5100X, 600X, 700X, 800X, 900X, PHILIPS AZALYS 20X, MELODY, FISIO 30X, SAVVY MELODY, VOGUE, XENIUM 999, 9@MELODY, SAGEM MC300, 99X, MW300X, MW99X, MY30X, SIEMENS ME45, 45, TRIUM MAURA, ODYSSEY, MYSTRAL LOGOS OPERATEURS - COMPATIBLES NOKIA 3100X, 5100X, 600X, 7110, 800X, 900X, SIEMENS ME45, 45, SAMSUNG N500, N600, N620, R200S, R210S, R220 * BIG LOGOS - COMPATIBLES FOND D'ECRAN SUR NOKIA 3310, 3330, 3350, 52XX, SIEMENS ME45, 45 ET EN MESSAGE IMAGE SUR NOKIA 3100X, 5100X, 600X, 800X, SAMSUNG N500, N600, N620, R200S, R210S, R220 * ABSAT RCS B 403 038 094 - TARIFS DEPUIS UN POSTE FIXE - 0899 : 1.349 €/MN + 0.337 €/MN.

