

Dorothée

MAGAZINE

DRAGON
BALL GT

LE DIEU LOURD
ET LA FUGUE
DE PAIN

A GAGNER
10 ZAZOO



EN BANDES DESSINEES

SAILOR
MOON

KANGOO

DRAGON
BALL Z

TICO ET SES AMIS



T 2918 - 408 - 10,00 F



AVEC

Dorothee

MAGAZINE

TELEPHONEZ AU

08 36 68 80 88

ET GAGNEZ UN
CADEAU PAR
JOUR

JOUEZ
ET COMBATTEZ AUX COTES DE
VOS HEROS FAVORIS

* 2,23 F la minute
Broadsystem

POUR LA
BELGIQUE

0900 321 12

(6,03 FB par 20/40")





Cette
semaine dans

DOROTHEE

Magazine

2 POSTERS GEANTS

(40 x 53 cm)

25 à 32



Dragon Ball GT



MAGAZINE

- 12 L'histoire des dessins animés**
Dragon Ball GT
- 23 Méli-mélo**
- 34 Les coulisses du Club Dorothée**
- 44 Dragon Ball Z**
Episode inédit :
"Boubou et les billets de banque"
- 46 Le courrier**
- 46 Le Hit des Séries**
- 47 Horoscope**

BANDES DESSINEES

- | | |
|---|---|
| 4 Dragon Ball Z
Le sacrifice d'un père (3) | 36 Sailor Moon
Le monde parallèle (2) |
| 16 Tico & ses amis
La baleine et le serpent (2) | 48 Kangoo
Le piège de Vipéra (2) |

JEUX

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 33 Jouez avec le Club Dorothée | 24 Test : Etes-vous intrépide en vacances ? |
|---------------------------------------|--|

DOROTHEE MAGAZINE N° 408 -15 juillet 1997. N° de commission paritaire: 71672. N° ISSN: 1142-3323. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF: Andrea Bureau. REDACTRICE : Sylvie Bullo. SECRETAIRE DE REDACTION : Pascale Cancalon. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, Tom Beynon. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Jacques De Coster, Dominique Préhu. PHOTOS: Tom Beynon. ILLUSTRATIONS : Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL: juillet 1997. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Marc Sillam. PUBLICATION HEBDOMADAIRE EDITEE par SFC, SA au capital de 750.000F - R.C.B. 334 323 961 - 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis La Plaine. PUBLICITE : Corinne Povels 01.49.22.20.01 REASSORTS : 08.00.31.32.68. ABONNEMENTS : Dorothée Magazine, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89 - Imprimé en France par Mouthieux - Photogravure : SSCP - Diffusion : Transport Presse.



1 9 9 5

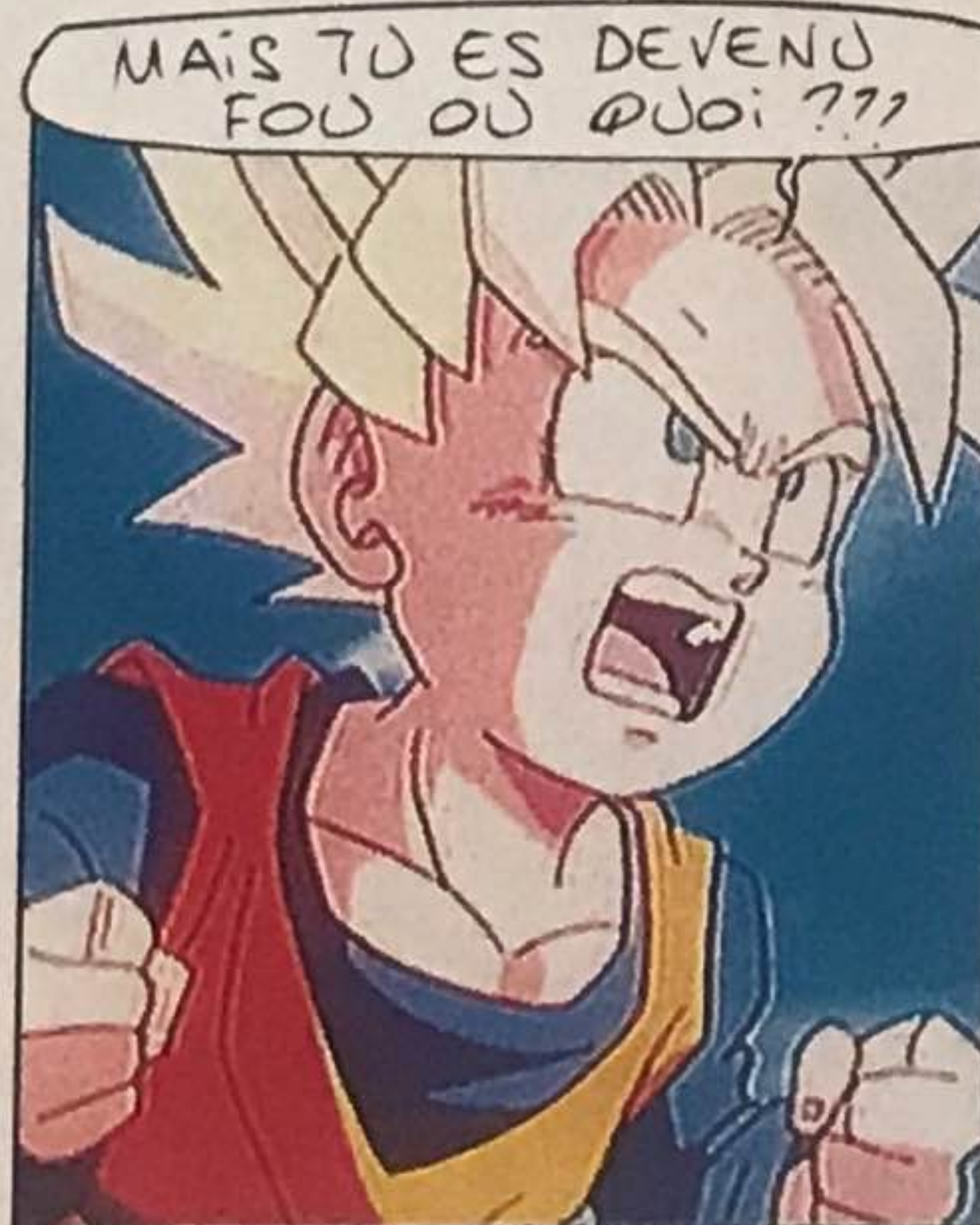
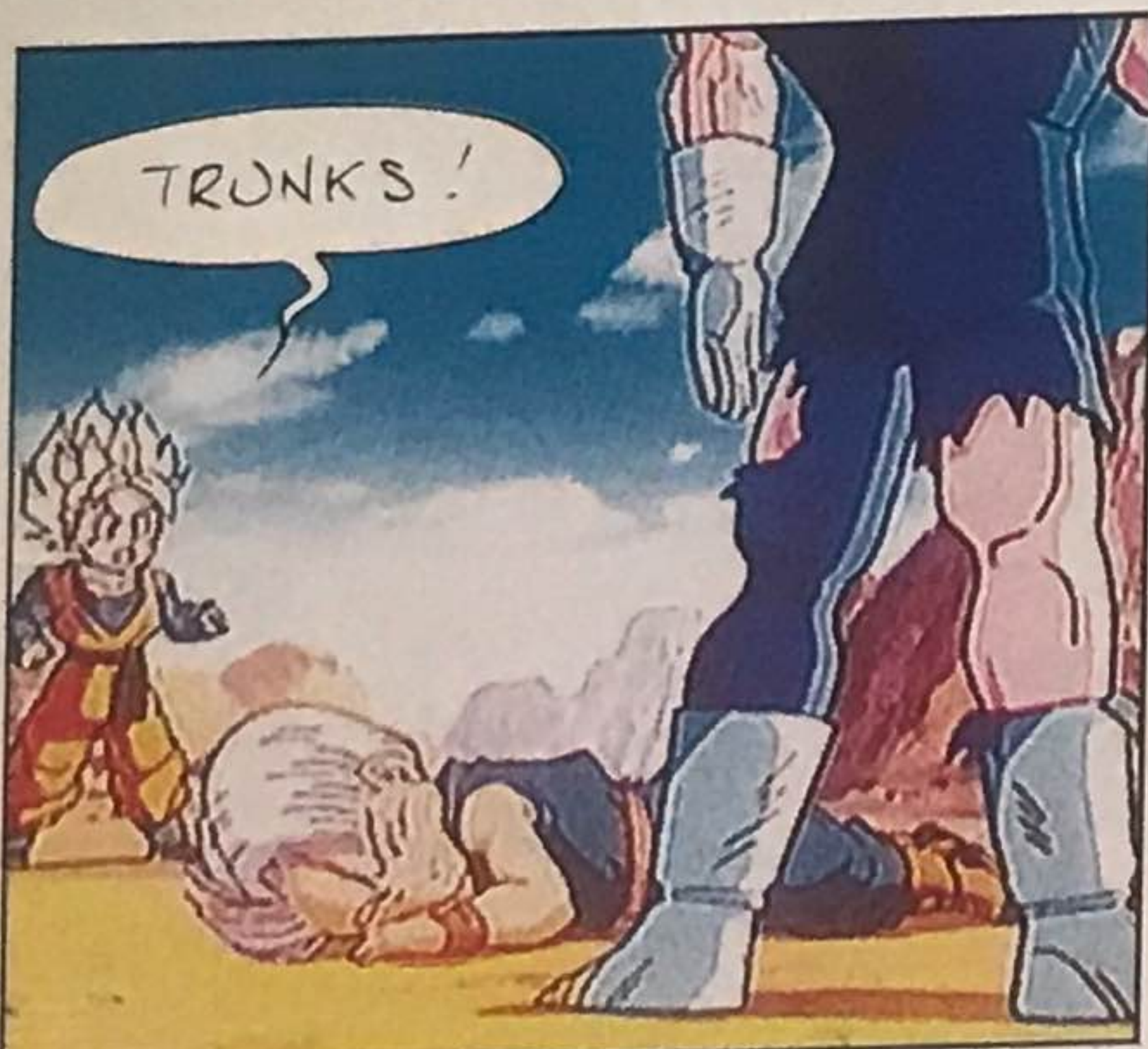
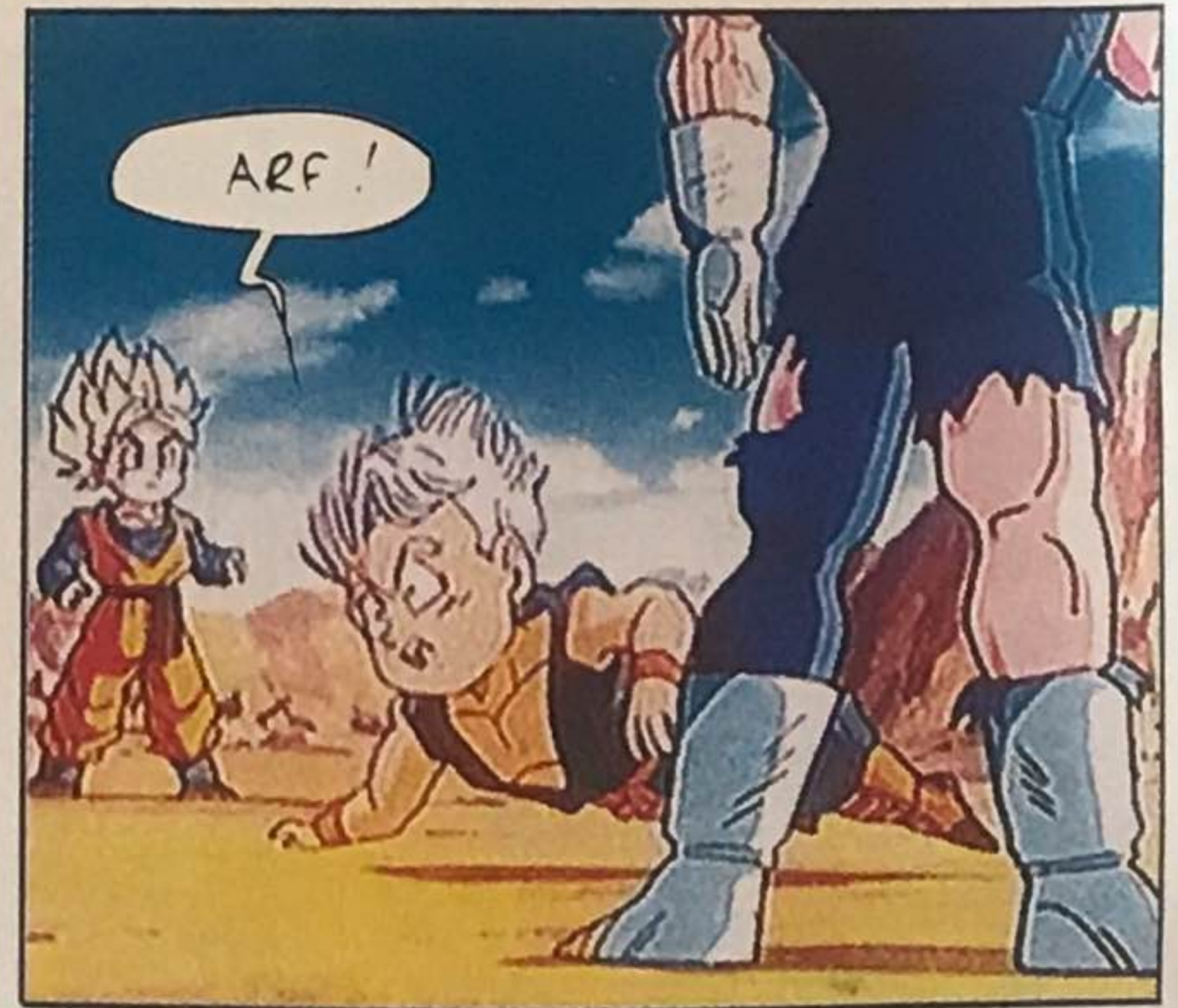
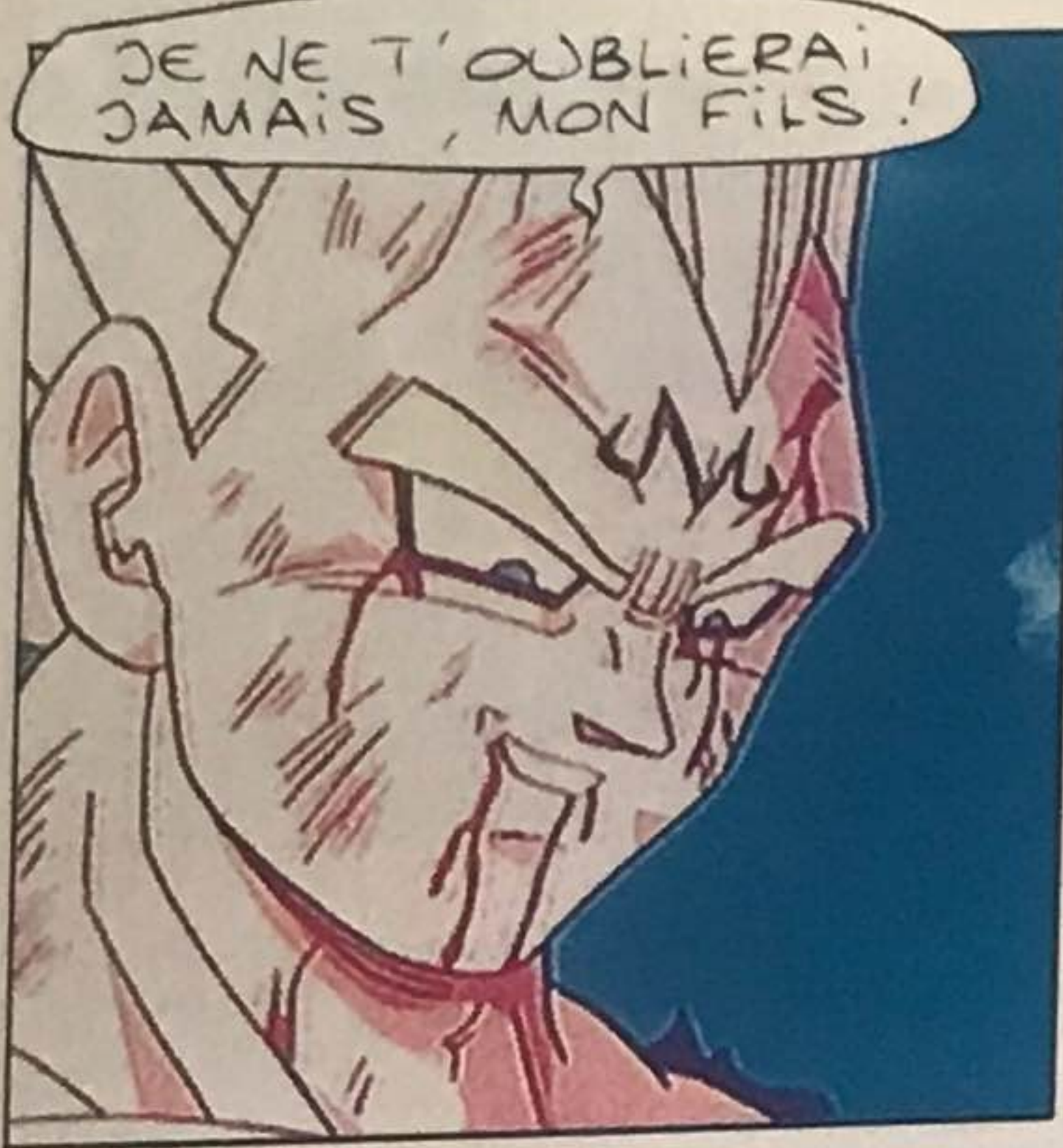
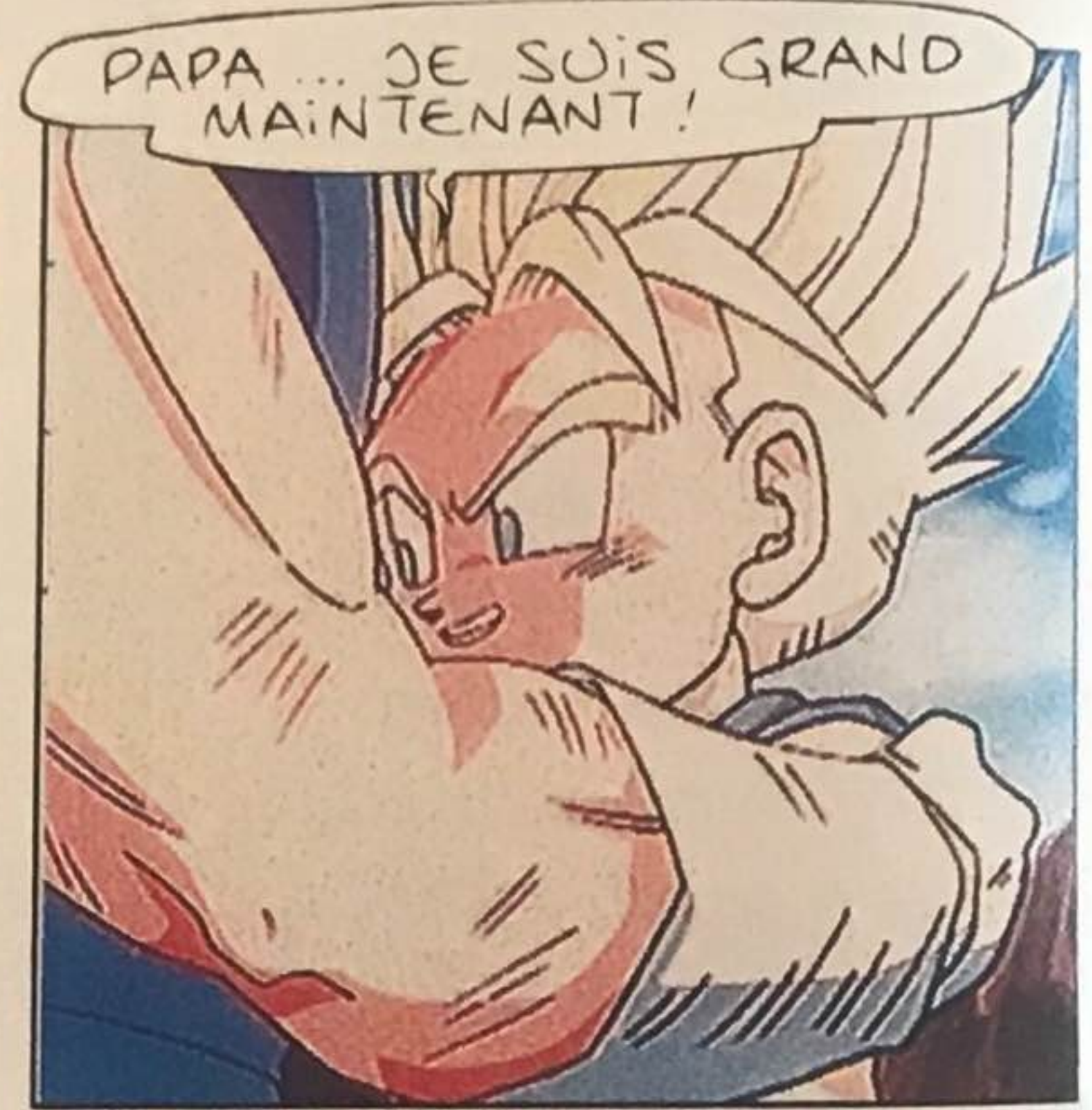
J'espère que vous allez aussi bien que nous qui poursuivons nos aventures bretonnes. Nous tentons de mener à bien la mission que nous a confiée Sahara, pas facile ! En attendant, vous avez rendez-vous avec les héros de Dragon Ball GT dont nous vous relatons les exploits. Ce sont décidément de vrais héros, aussi forts que ceux du Club Dorothée ! Je ne vous en dis pas davantage pour vous laisser le soin de découvrir ce qui va leur arriver... En ce qui concerne Dragon Ball Z, vous pourrez lire un nouvel épisode inédit, comme chaque semaine. Enfin, deux super posters vous attendent cette semaine. Et n'oubliez pas de participer au grand jeu de l'été pour gagner un Zazoo. Gros bisous à vous tous.

Dorothée

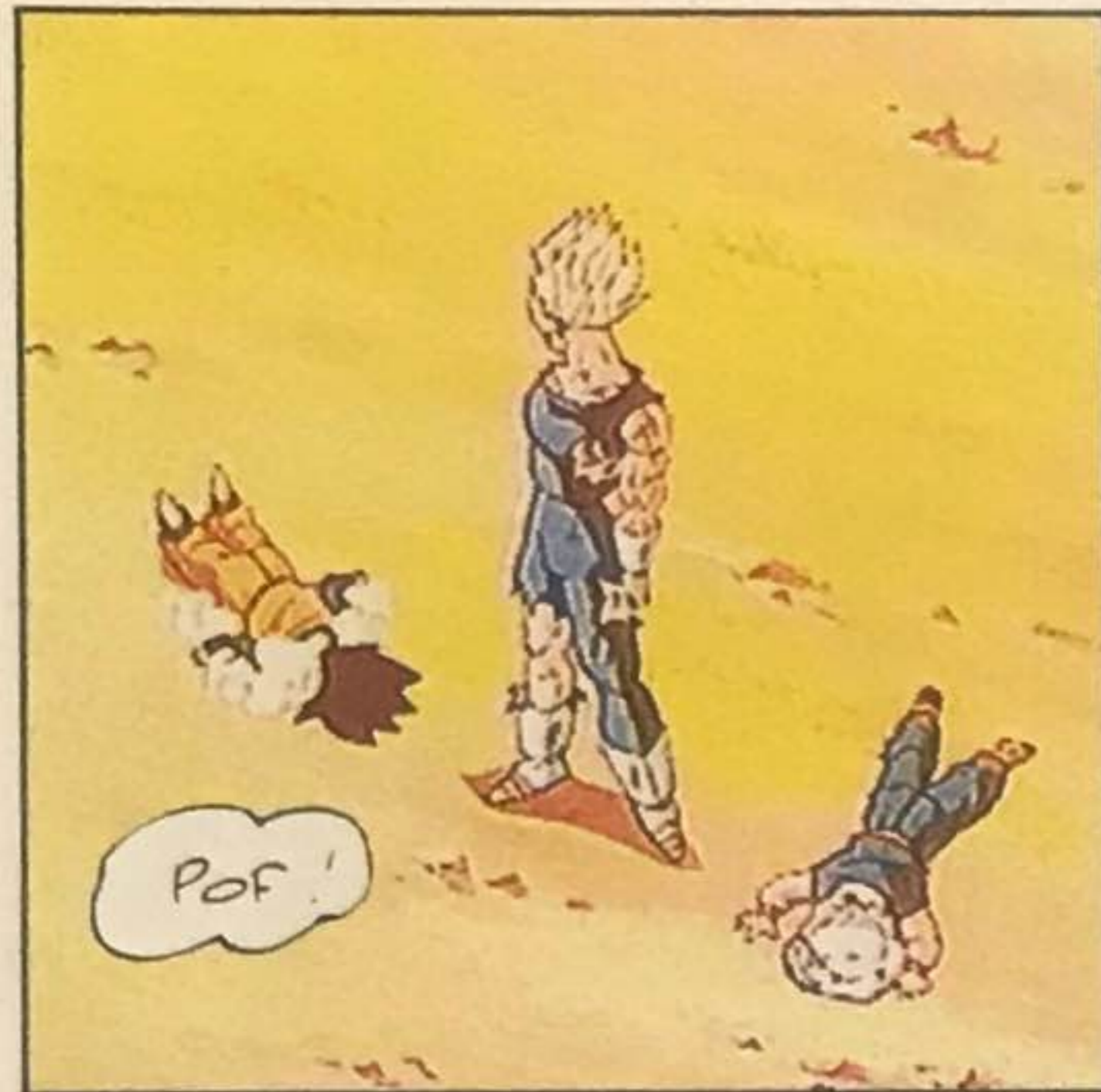
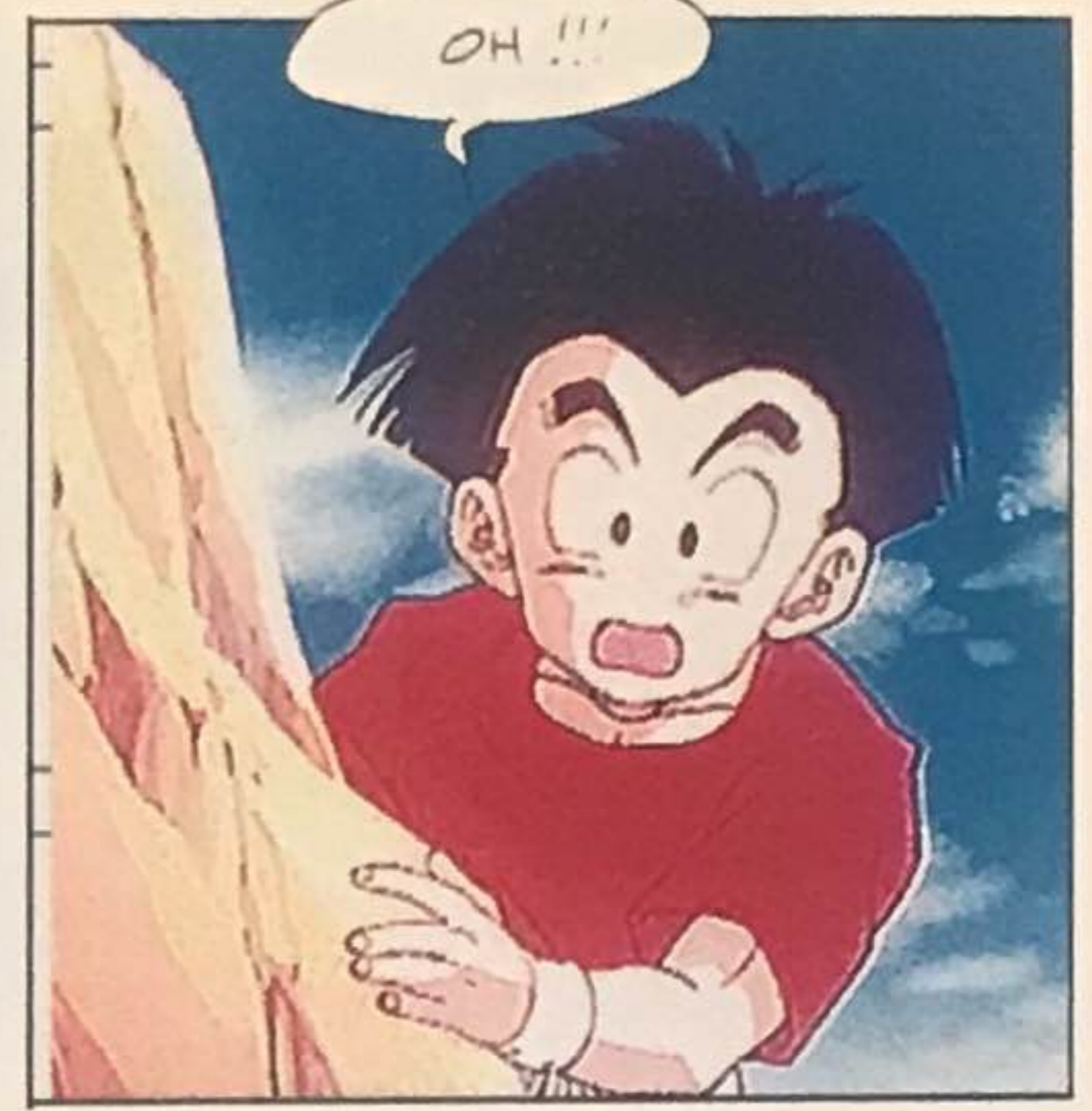
DRAGON BALL Z

LE SACRIFICE D'UN PERE (3)

Résumé : Végéta annonce à son fils son intention de se sacrifier pour vaincre Boubou. Il refuse l'aide de Trunks et Sangoten.



© 1989 BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION CO.,LTD





ALORS PENSES-TU
QU'IL Y A UN MONDE
D'ENFER ?



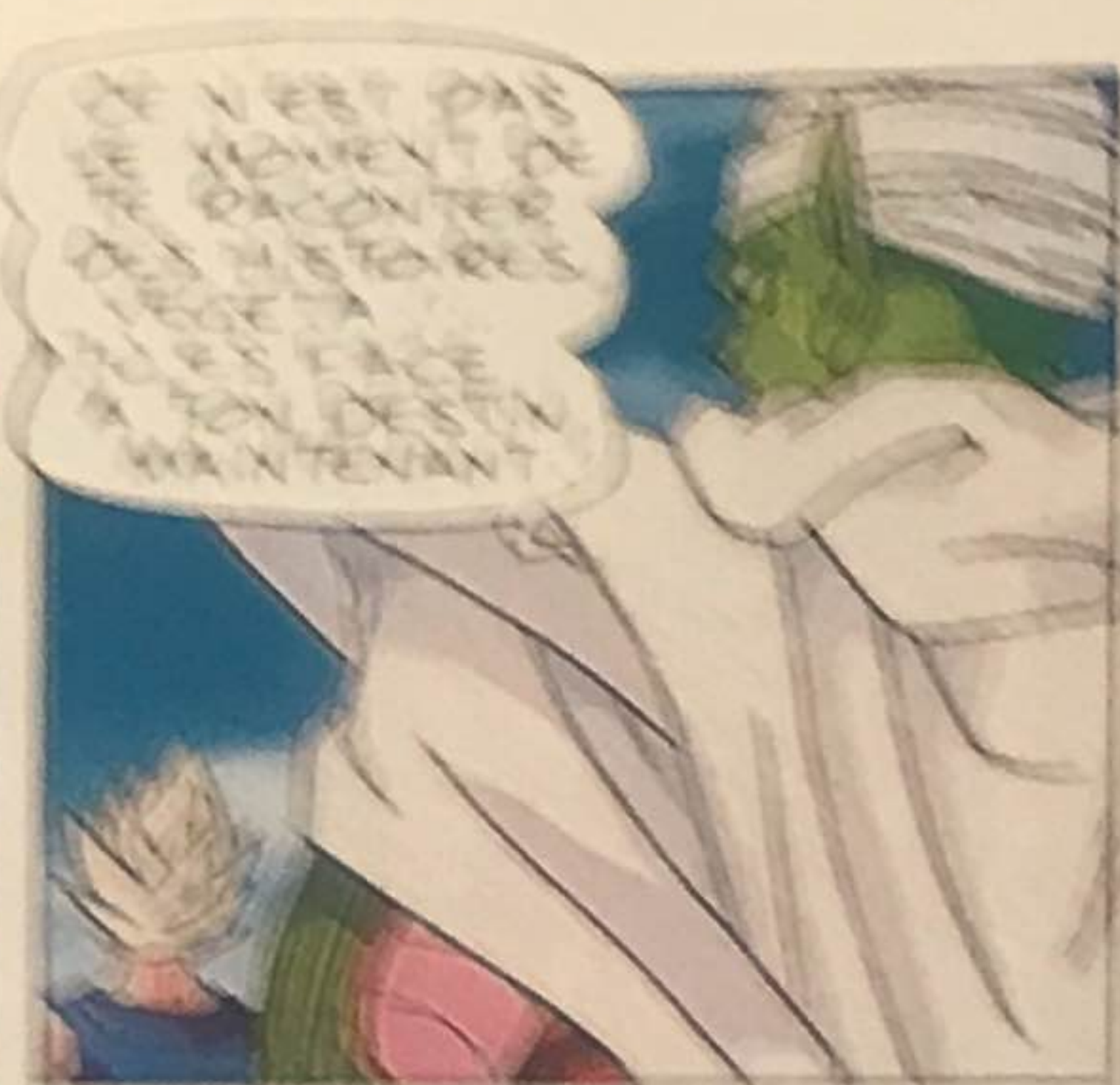
IL Y A LE SACRÉ
DES ENFER ?



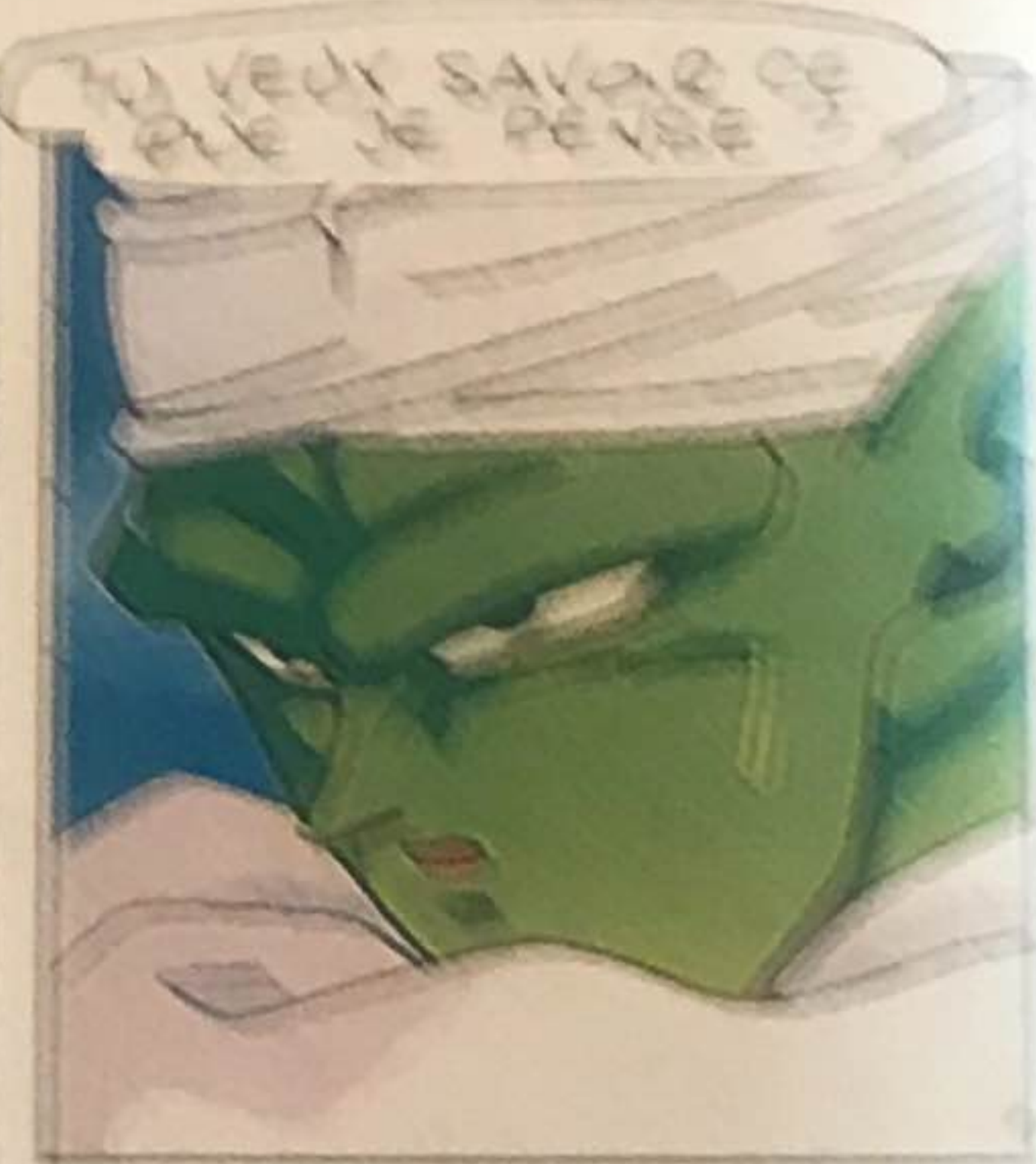
J'AI BESOIN DE SAVOIR



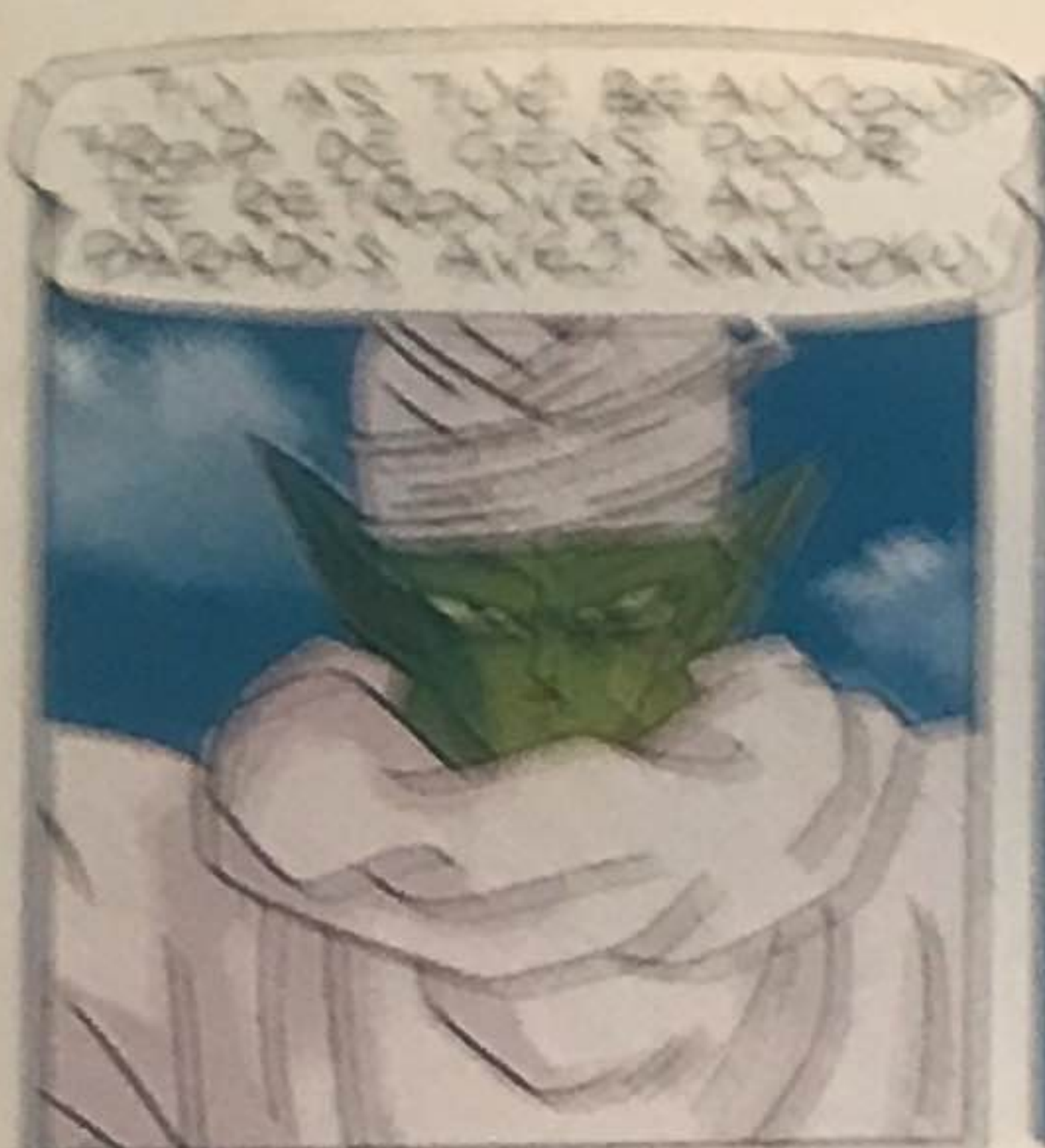
IL Y A DES MONDES
D'ENFER ?



IL Y A UN MONDE
D'ENFER ?



TU VEUX SAVOIR CE
QUE JE PENSE ?



IL Y A DES MONDES
D'ENFER ?



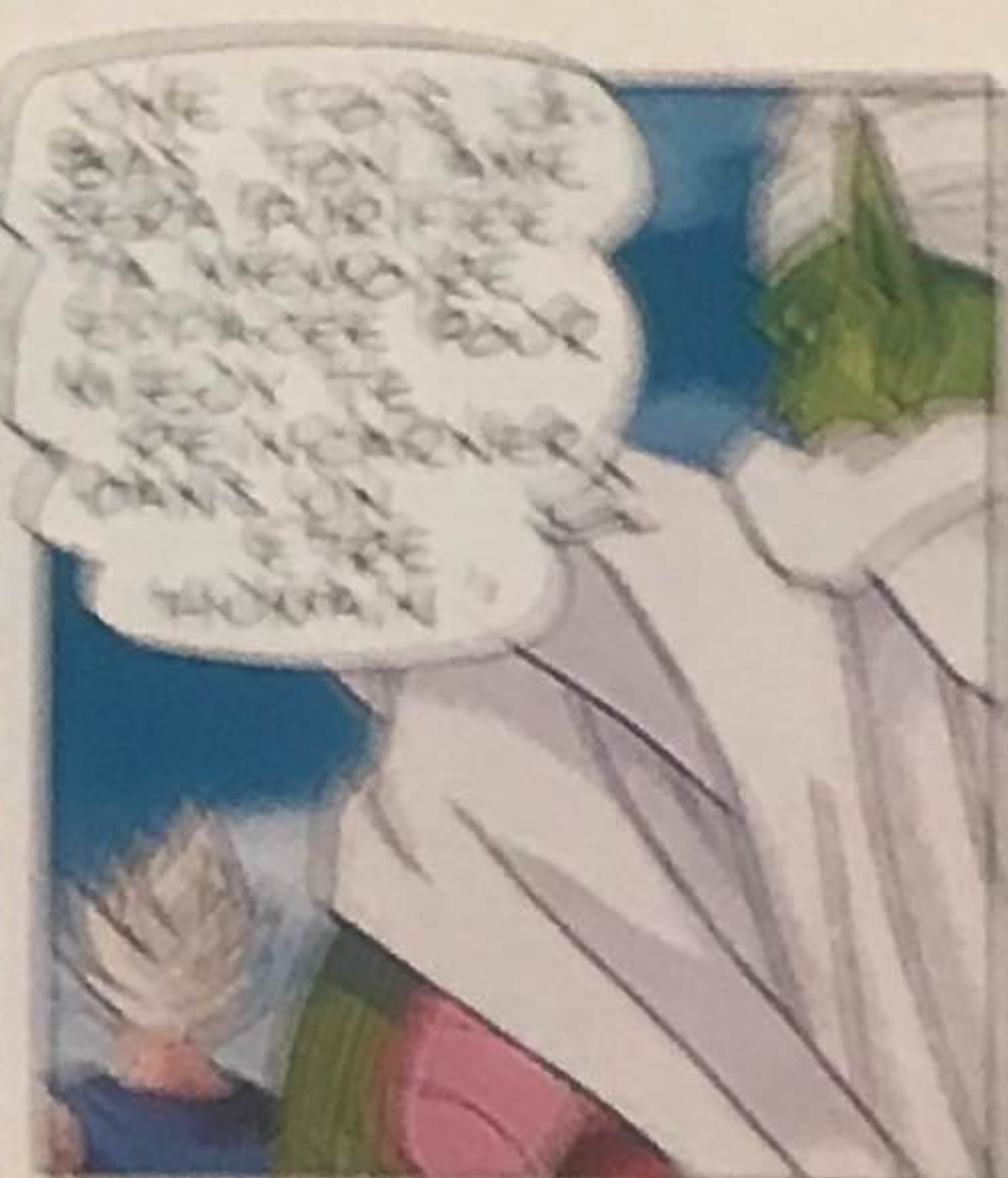
TON CORPS
DESINTÈGRERA



ET TON ÂME ENTRERA
DANS UN MONDE INCONNU
DES MORTELS, OÙ SAUVOIR
N'A PAS SA PLACE



MMH... MMH...

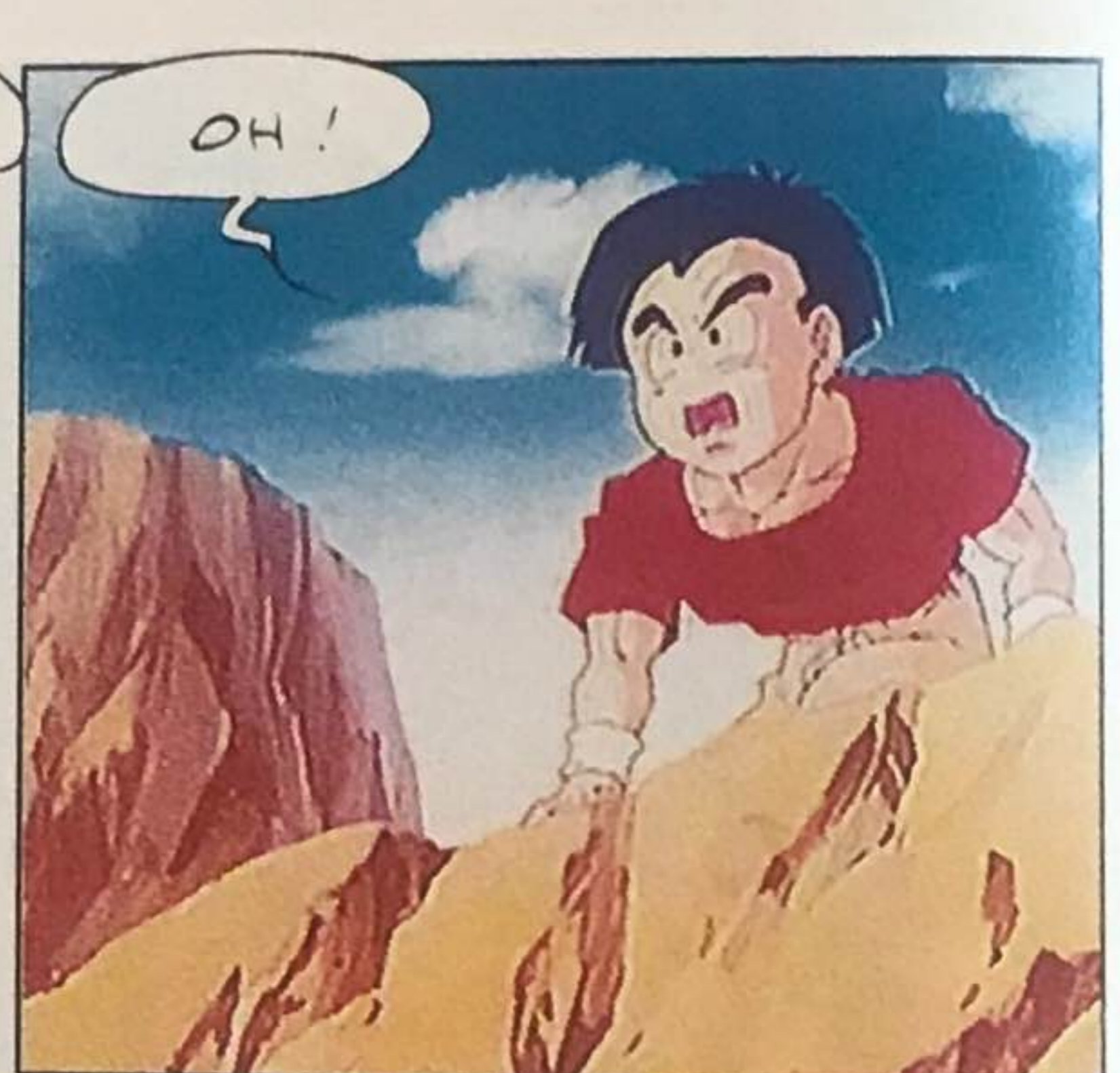


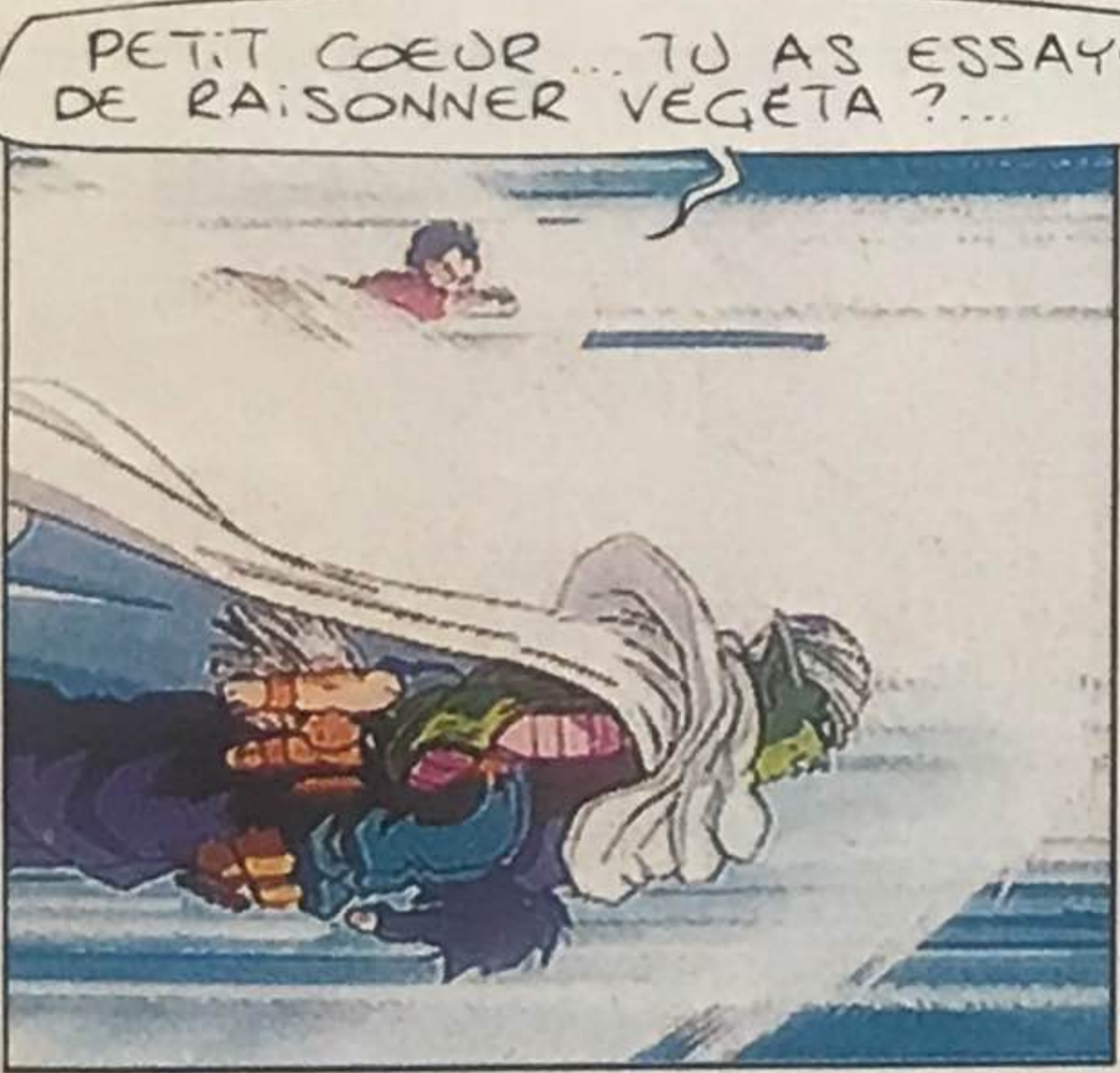
IL Y A UN MONDE
D'ENFER ?

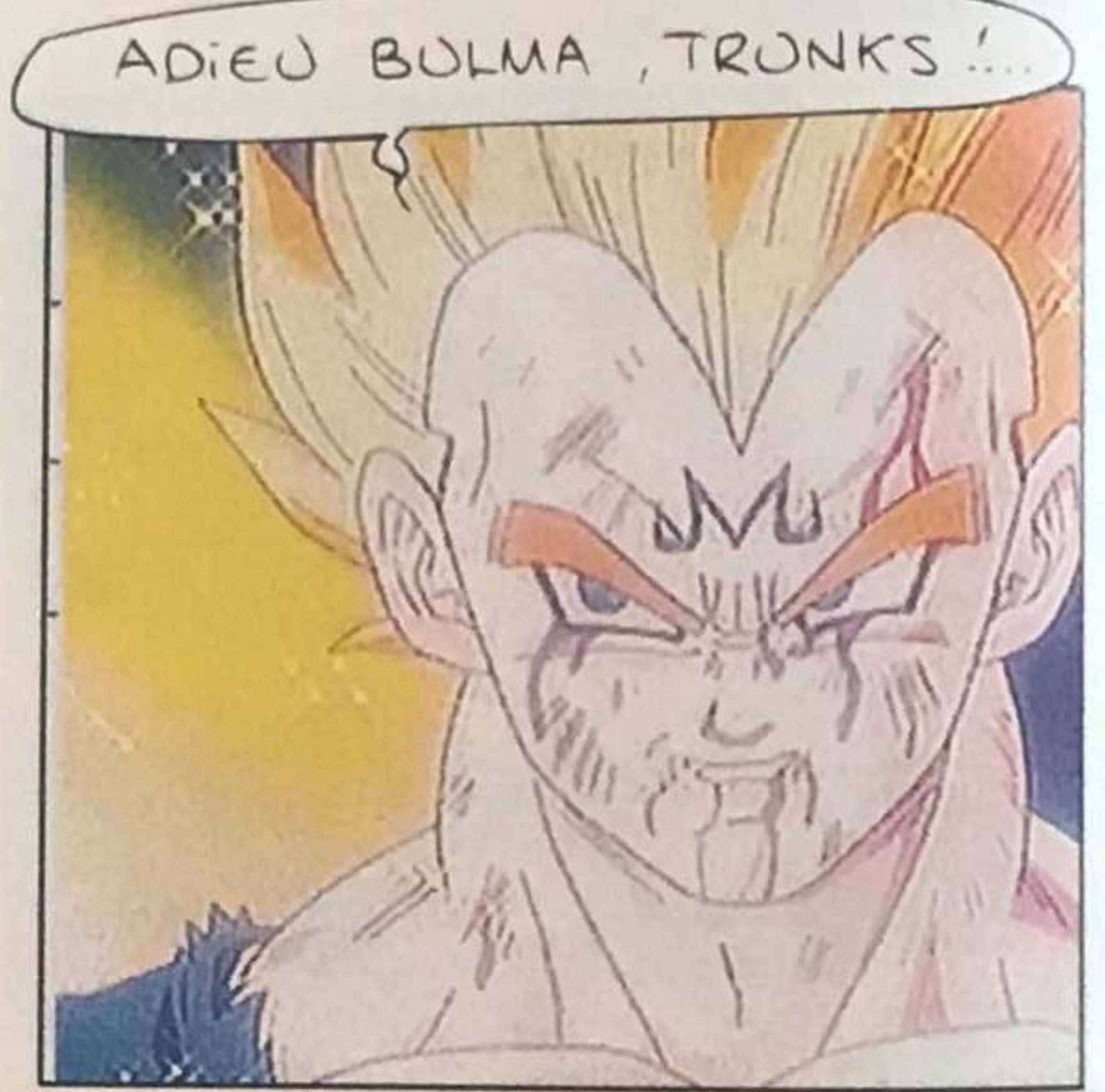


TU EN ES SÛR ?











FSSCHHH ...



AAAAAAAH ...



YAAAAAH ...



BRRRR ...



VÉGÉTA !!!



BRRRRRRR ...



VÉGÉTA AAAA !!!

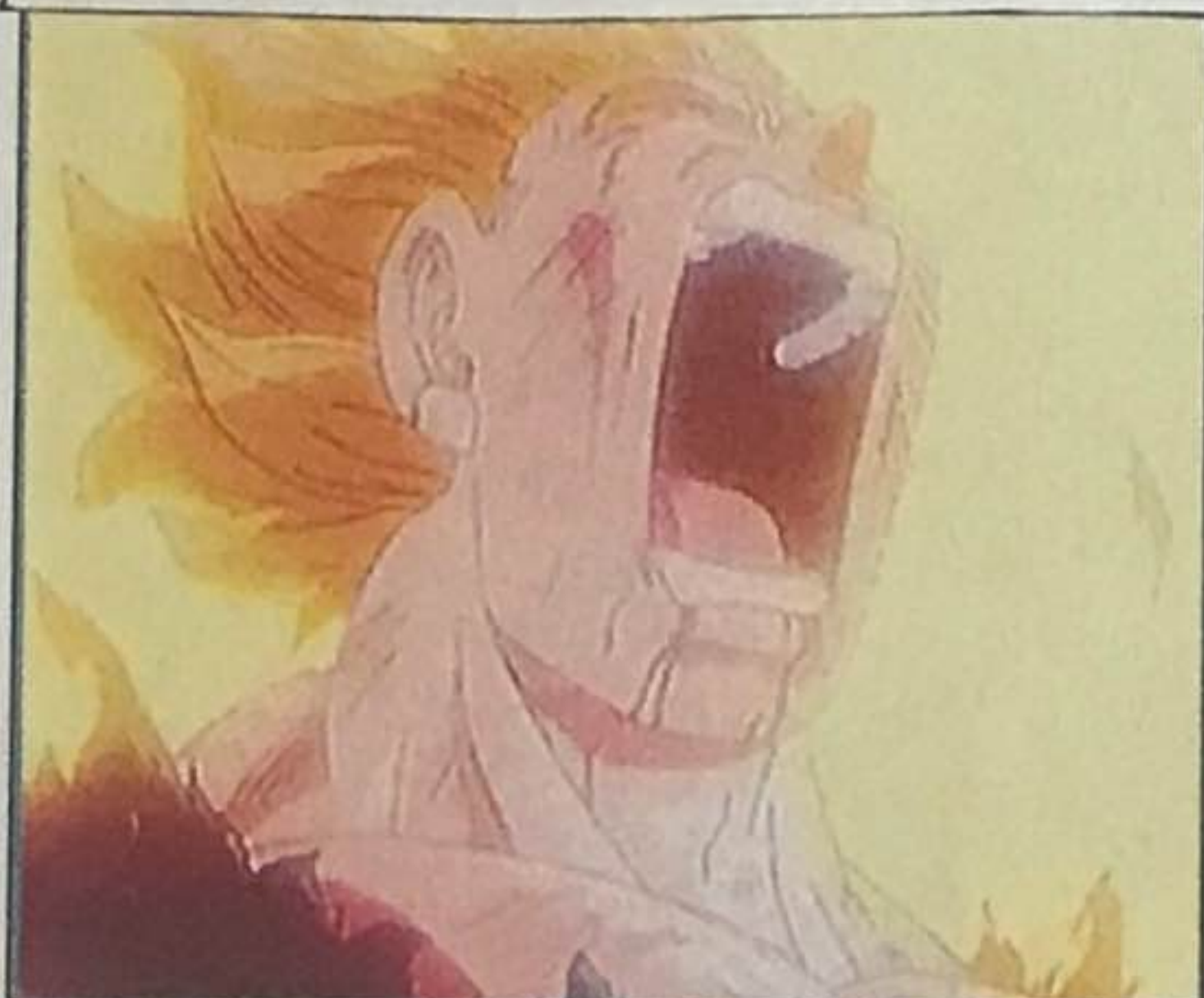


DOH ...



FSSSSS ...

UN VALEUREUX GUERRIER S'EN EST ALLÉ ...



... IL S'APPELAIT VÉGETA ! ...



... L'HISTOIRE NE RETIENDRA DE LUI QUE SON COURAGE MAIS SES PROCHES NE SAURONT JAMAIS À QUEL POINT IL LES AIMAIT ...



FIN DE L'ÉPISE

DRAGON BALL GT

Dans la série des épisodes de Dragon Ball GT, voici cette semaine le résumé des épisodes 14 et 15 où l'on assiste à l'arrivée du docteur Myu, le pire ennemi du Super Guerrier.

LE DIEU LOURD



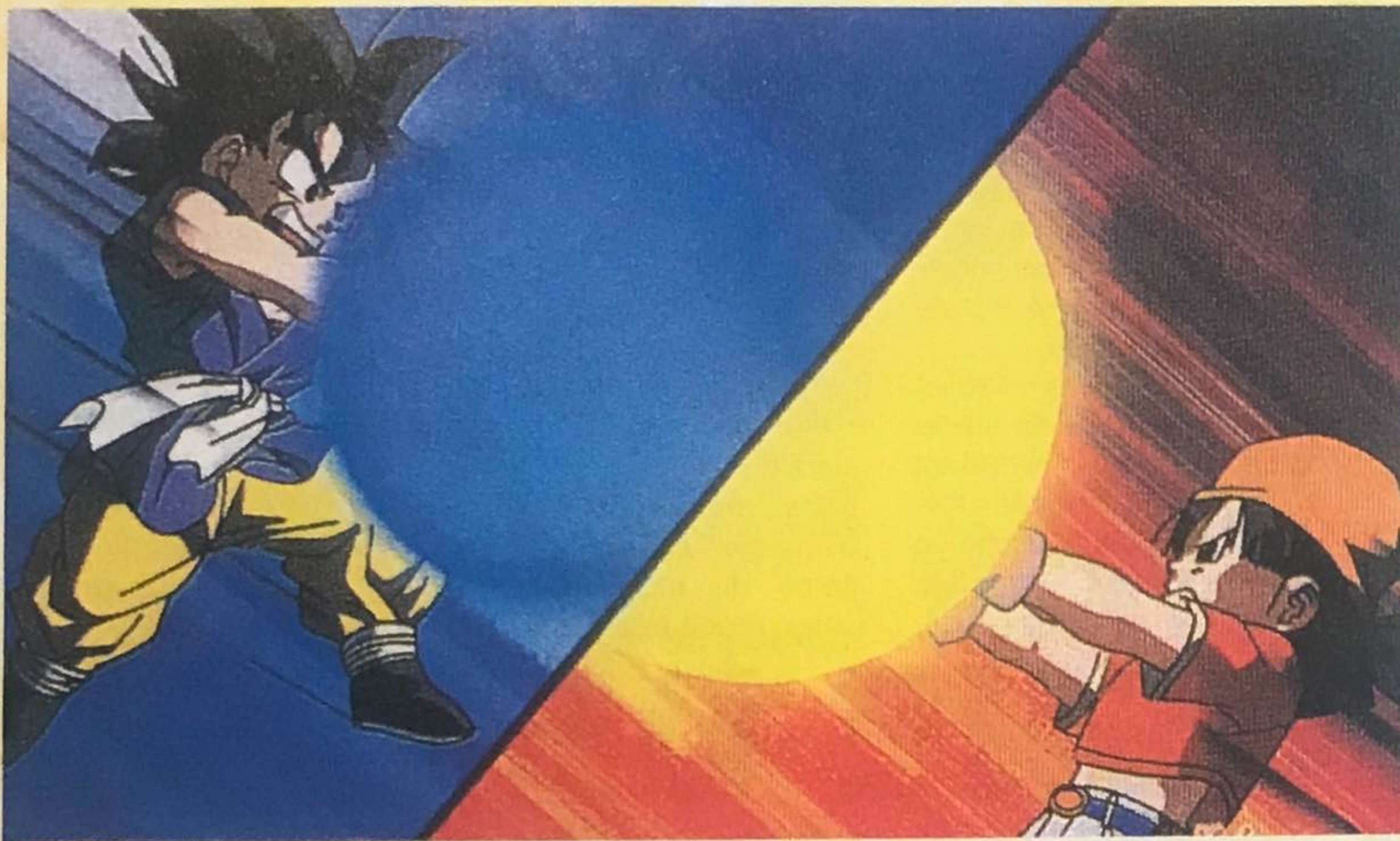
Sangoku, Trunks, Pain et Giru voyagent dans l'espace à la recherche des boules de cristal.

Pour que le mutant robot géant Lourd ait l'énergie suffisante pour être à cent pour cent opérationnel, le docteur Myu a offert Pain au monstre.

Lourd a à présent toutes ses capacités grâce à l'énergie des guerriers de l'espace que Pain garde en elle. Il s'apprête à attaquer Sangoku et Trunks et à les éliminer. A l'intérieur du corps du monstre, Pain, qui était transformée en poupée, retrouve sa forme humaine. Elle découvre que toutes les personnes jetées dans le corps de Lourd sous forme de poupées ont ici retrouvé leur état originel. C'est alors que Dontaky surgit devant elle et tente de l'embrasser. Pain, affolée, fait un kaméhamé pour se défendre. Les hommes de Dontaky découvrent alors que Pain est

Lourd, le robot géant de Myu, devient très puissant après avoir avalé Pain, transformée en poupée





Pour vaincre Lourd, Sangoku et Pain lancent ensemble un rayon d'énergie qui fera exploser son cœur artificiel.

Pour prévenir Sangoku qu'elle est prisonnière du corps de Lourd, Pain va s'allier à Sonpara, Donpara et Bonpara.

plus forte que leur maître et décide de lui obéir. Pain, qui veut donner une leçon à Dontaky, demande à Bonpara, Sonpara et Donpara d'utiliser leur technique de danse pour obliger Dontaky à se ranger de leur côté.

LA CELLULE VITALE

Fatigué de danser, Dontaky explique à Pain que l'énergie vitale et la puissance du monstre sont concentrés dans une cellule placée au-dessus d'eux. La seule façon d'éliminer Lourd est de détruire sa cellule vitale. Enfermée à l'intérieur du monstre, Pain cherche le moyen d'informer Trunks et son grand-père Sangoku à l'extérieur. Bonpara, Sonpa-

ra et Donpara trouvent la solution pour retenir leur attention : ils prennent chacun un micro et commencent à chanter de leur plus belle voix.

En entendant la musique, Sangoku arrête de se battre durant quelques minutes. Pain lance alors un rayon d'énergie sur la cellule. De l'extérieur, Sangoku aperçoit une petite lumière jaune briller au niveau de l'épaule du monstre. Il comprend que c'est là que se trouve son point faible. Il s'apprête à tirer quand le monstre ouvre la bouche et lance une puissante décharge d'énergie.

Trunks est projeté à l'extérieur



du palais. Sangoku, encore debout, se place face au monstre et exécute un kaméhamé. Mais cela ne suffit pas à entamer la cuirasse du monstre et ainsi accéder à la cellule vitale. Sangoku crie alors à Pain de lui donner le signal quand elle sera prête à effectuer un kaméhamé en même temps que lui. Bonpara donne le coup d'envoi et nos héros envoient une puissante rafale d'éner-

Comme il n'a pas autant l'expérience du combat que Sangoku, Trunks a du mal à résister aux assauts de Ryld.



gie. Tous deux parviennent à percer la cuirasse mais l'énergie n'est pas suffisante pour détruire la cellule. En fait, pour réussir à la faire exploser, ils doivent lancer leur rayon d'énergie exactement en même temps. Ils recommencent à plusieurs reprises mais n'arrivent pas à synchroniser leurs tirs et, à chaque fois, leur énergie ricoche sur le monstre. Ce dernier lance alors par les yeux des rayons d'énergie très puissants qui désta-

bilisent Sangoku. Pain demande alors à tous ceux qui sont enfermés avec elle de hurler en même temps que Bonpara pour leur donner le coup d'envoi. Cette fois, Sangoku entend distinctement le feu vert et tire de toute sa puissance. Le rayon d'énergie de Pain et le sien atteignent en même temps la cellule, la faisant exploser. Le monstre s'écroule sur le sol et tombe en morceaux. Pain, ainsi que tous ceux qui sont prison-



Pendant que Trunks s'occupe des réparations du vaisseau, Sangoku retient les vers des sables qui les attaquent.

niers du corps de Lourd, se transforment en rayon d'énergie et sortent du corps du monstre. Avant que quiconque ait le temps

de réagir, Dontaky prend une navette et s'enfuit. Ailleurs, dans un laboratoire, le docteur Myu observe la scène avec attention.

LA FUGUE DE PAIN

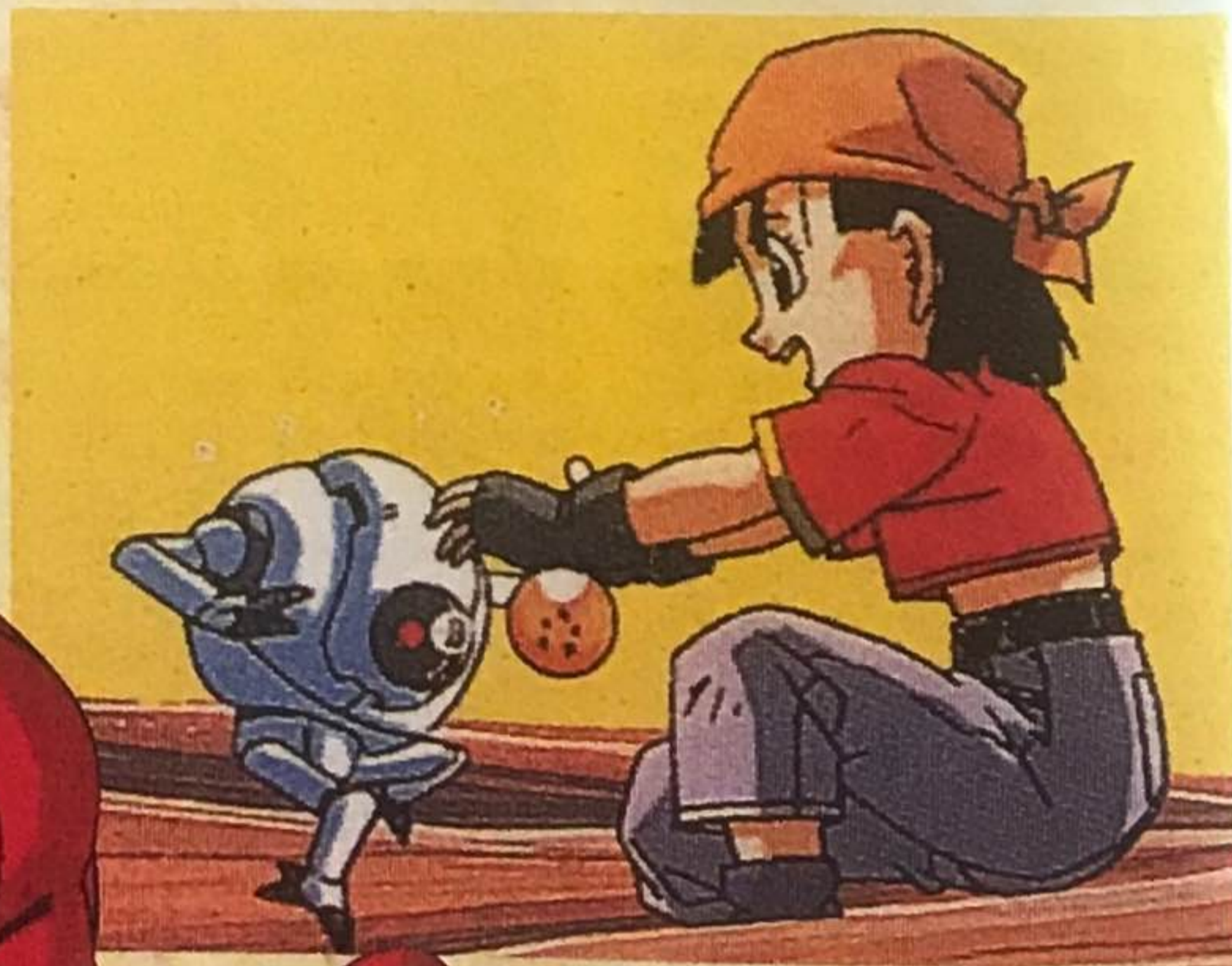
Nos amis ont repris la route à bord de leur vaisseau spatial. Ils voyagent dans l'espace à la recherche d'une boule de cristal. Pain, qui s'ennuie, s'en prend à Giru, le petit robot radar, car il ne repère pas de nouvelle boule. La trouvant méchante avec le robot, Trunks lui fait la leçon. Folle de rage d'être

traînée comme une enfant, Pain se fâche et monte s'enfermer dans la salle de repos du vaisseau. Giru, qui la suit, tente de lui remonter le moral. Il lui annonce qu'il vient de repérer la boule numéro 5.

Elle se trouve sur une planète, à quelques kilomètres de là. Nos amis atterrissent et décident de descendre. A

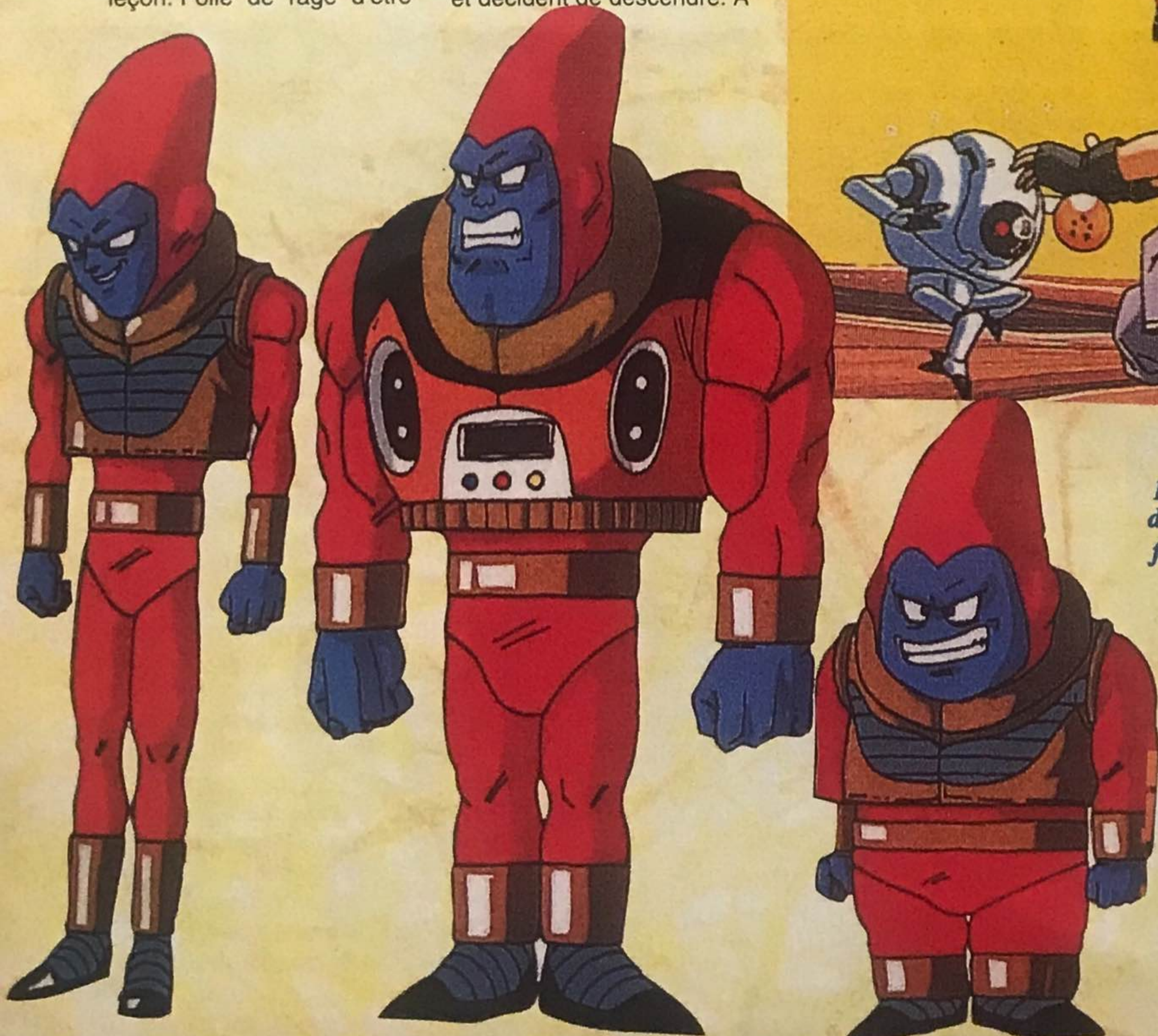
leur grande surprise, cette planète est un immense désert. Malgré leurs lunettes de soleil, ils sont éblouis par la lumière trop intense. De plus, la chaleur accablante qui règne sur cette planète

les pousse à remonter très vite dans leur vaisseau. Quelques secondes après, un immense ver géant sort du sable et s'immobilise au-dessus du vaisseau. Pour le détruire, nos amis lancent



Pain, qui s'ennuie pendant les réparations du vaisseau, va faire une fugue et se perdre sur la planète de sable. Giru, le petit robot, réussira à la retrouver.

Bonpara, Sonpara et Donpara, chargés de voler à nos amis les boules de cristal, ont le pouvoir de faire danser leurs ennemis.



alors un rayon d'énergie qui ricoche sur le ver.

Celui-ci se lance alors à l'assaut du vaisseau et l'entoure pour l'écraser. La paroi commence à craquer sous la pression. Sangoku sort alors et lance une boule d'énergie qui effraie le monstre. Celui-ci plonge dans le sable et disparaît sans laisser de trace.

Mais en serrant le vaisseau, le monstre a écrasé le système de climatisation et l'ar-

le plus puissant soldat du docteur et il élimine Dontaky pour incompetence. Myu contacte alors Ryld et lui demande de rechercher Sangoku et ses amis afin de récupérer les boules de cristal. Ryld doit de préférence les capturer pour que le docteur puisse les analyser. Myu est en effet très intéressé par la puissance infinie des guerriers de l'espace.

Giru, qui continue à voler, finit par repérer la gourde de

Pain et suit ses traces de pas sur le sable. Toujours occupés par les réparations du vaisseau, Sangoku et Trunks sont attaqués par un autre ver. Pendant que Trunks continue à bricoler, Sangoku affronte le monstre. Le combat commence à prendre plus les apparences d'un jeu que d'une bataille, ce qui énerve encore plus le ver.

De son côté, Pain est couchée sur le sable, épuisée. Un ver sort alors du sable pour la dévorer. Elle a juste le temps de s'envoler pour l'éviter. Mais cela ne sert à rien car son manque de force la contraint à atterrir. Le ver est prêt à l'avalier quand Giru fait son apparition et s'attaque au monstre. Pain a juste le temps de le voir utiliser une technique de combat exceptionnelle pour arriver à bout du monstre, avant de s'évanouir.

Elle rêve alors de Sango-han, son père, et de sa mère Bidel qu'elle ne rever-

ra peut-être plus. Tout à coup elle est réveillée par la fraîcheur de l'eau que Giru lui passe sur le visage et sur la bouche. Elle prend alors le robot dans ses bras et s'excuse de s'être montrée si méchante avec lui. De plus, Giru tient dans sa main la boule numéro 5 qu'ils étaient venus chercher. Trunks et Sangoku, qui ont fini par s'apercevoir de la disparition de Pain, la retrouvent en compagnie de Giru. Ils la ramènent au vaisseau qu'ils ont déplacé dans une crevasse de pierre. A l'intérieur, il y a une immense source d'eau où ils peuvent remplir les réserves de leur vaisseau.

Sangoku, qui ne perd pas une occasion de s'amuser, se déshabille aussitôt et plonge dans l'eau. Après s'être amusés, nos amis reprennent la route de l'espace à la recherche d'une nouvelle boule de cristal. Mais, non loin de là, Ryld les attend : il a bien l'intention de les éliminer.



Baby, qui n'arrive pas à vaincre Sangoku 4 et ses amis, va être contraint de quitter le corps de Végéta pour fuir dans l'espace.

rivée d'eau. Sangoku et Trunks s'activent pour réparer et remettre le vaisseau en fonction. Pain, qui ne supporte plus la chaleur, demande à Trunks de lui donner de l'eau, mais Trunks, occupé par la mécanique, refuse. Une fois de plus fâchée, Pain prend une gourde, un parapluie et quitte le vaisseau à la recherche d'une oasis.

SAUVÉE PAR GIRU

Après avoir bu toute l'eau, et morte de fatigue, elle se rend compte qu'elle s'est perdue au milieu de cette planète de sable. Giru, qui a senti qu'elle était en danger, s'envole et quitte le vaisseau à sa recherche. Pain, qui marche toujours, est à bout de souffle. Et le ver géant, qui a toujours faim, la suit de loin en cachette.

Ailleurs, dans l'espace, Dontaky débarque sur la planète vaisseau du docteur Myu pour lui faire son rapport. Mais, arrivé au bureau du docteur, il se rend compte que quelqu'un d'autre est assis à la place de Myu. Il s'agit du général Ryld. C'est

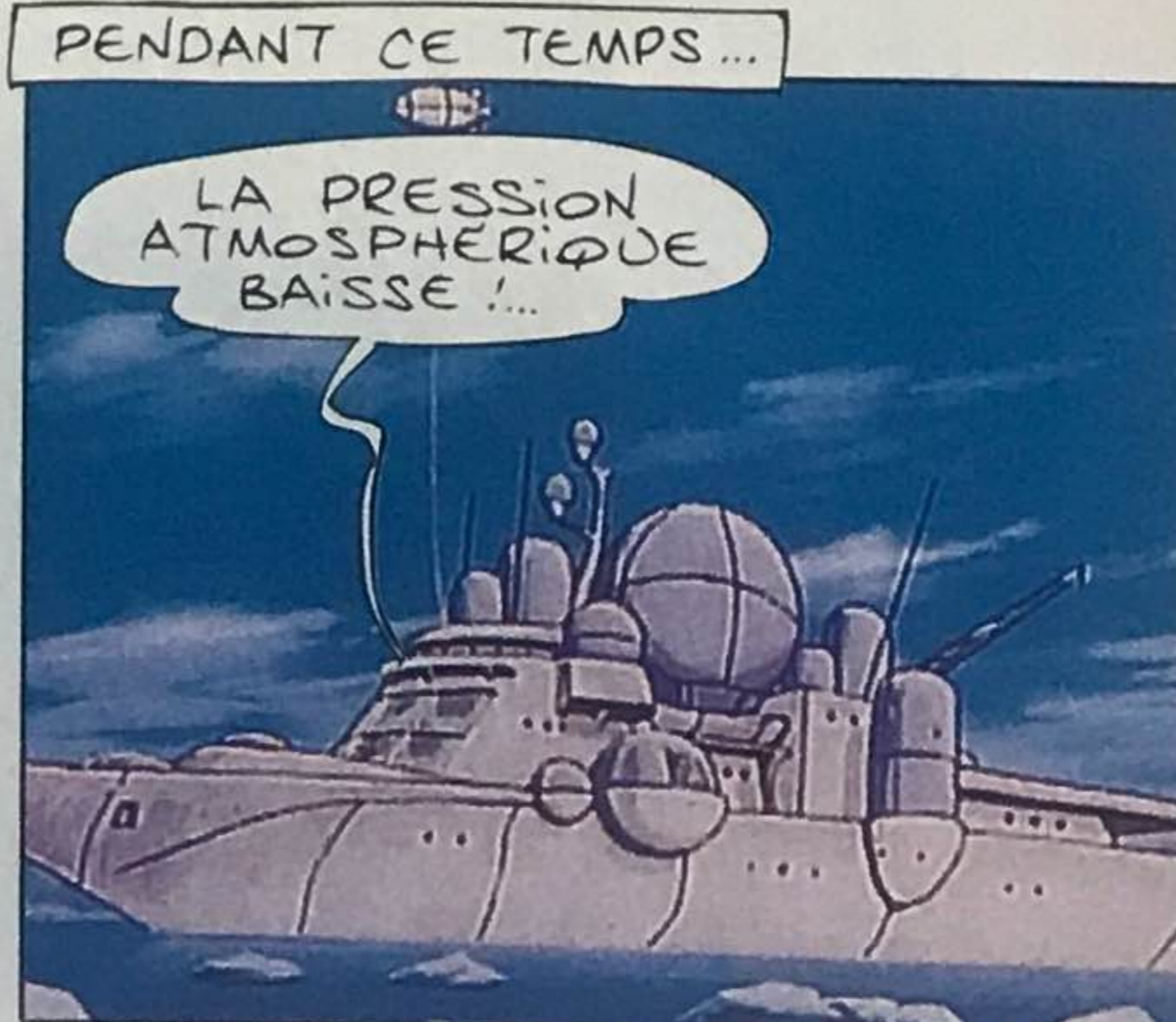


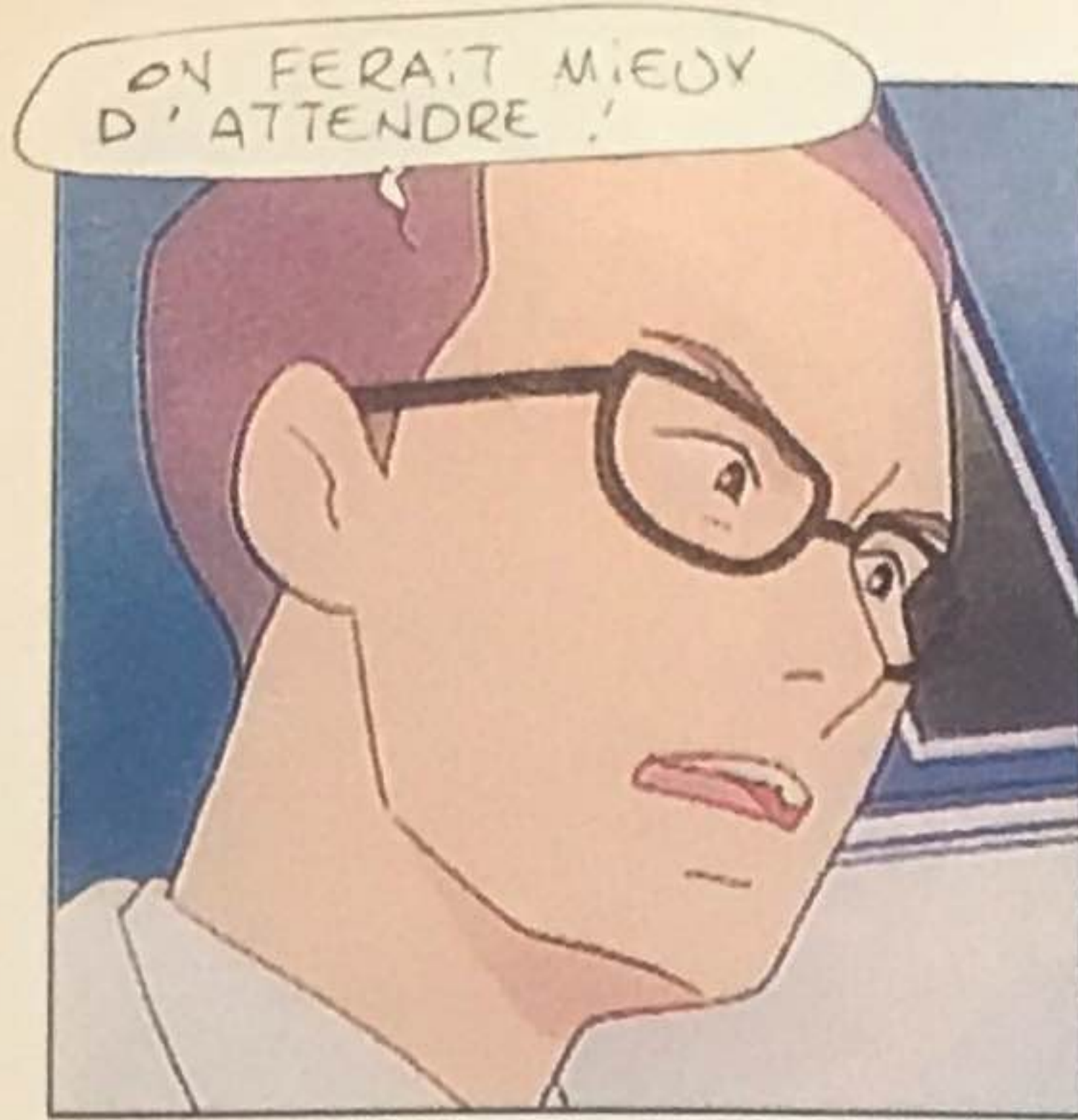
Sangoku, Trunks et Pain sont à la recherche de la boule de cristal numéro 5. Ils atterrissent sur une planète recouverte de sable et sont attaqués par une créature qui va endommager le vaisseau.

Tico & ses amis

LA BALEINE ET LE SERPENT (2)

Résumé : Sur les indications d'un habitant, l'équipage du Pépéronchino est parti à la recherche de la baleine lumineuse. Toupia emmène Scott, Nanami et Thomas sur son traîneau.







Hiiiiiii...



COURAGE ! ILY A UN IGLOO PAS TRÈS LOIN D'ICI !... C'EST LE MEILLEUR DES ABRIS !



TU PENSES VRAIMENT QU'IL VA Y AVOIR UNE TEMPÊTE ?



... LE CIEL EST TELLEMENT CLAIR !... ÇA ME PARAÎT INCROYABLE !

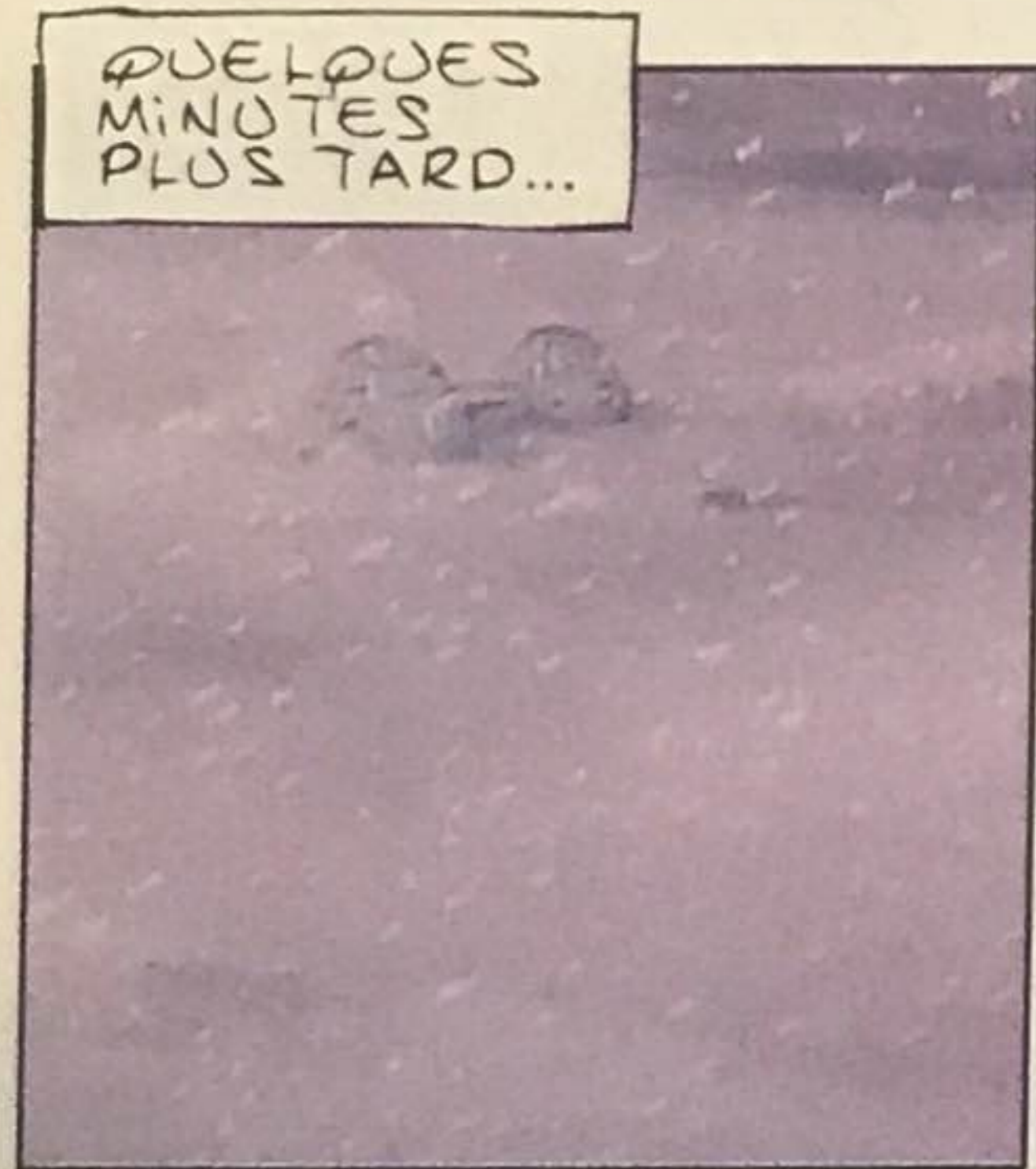


SI TU NE ME CROIS PAS, TU PEUX TOUJOURS RESTER ICI !



CERTAINEMENT PAS !

NE GASPILLE PAS TES FORCES À PARLER !



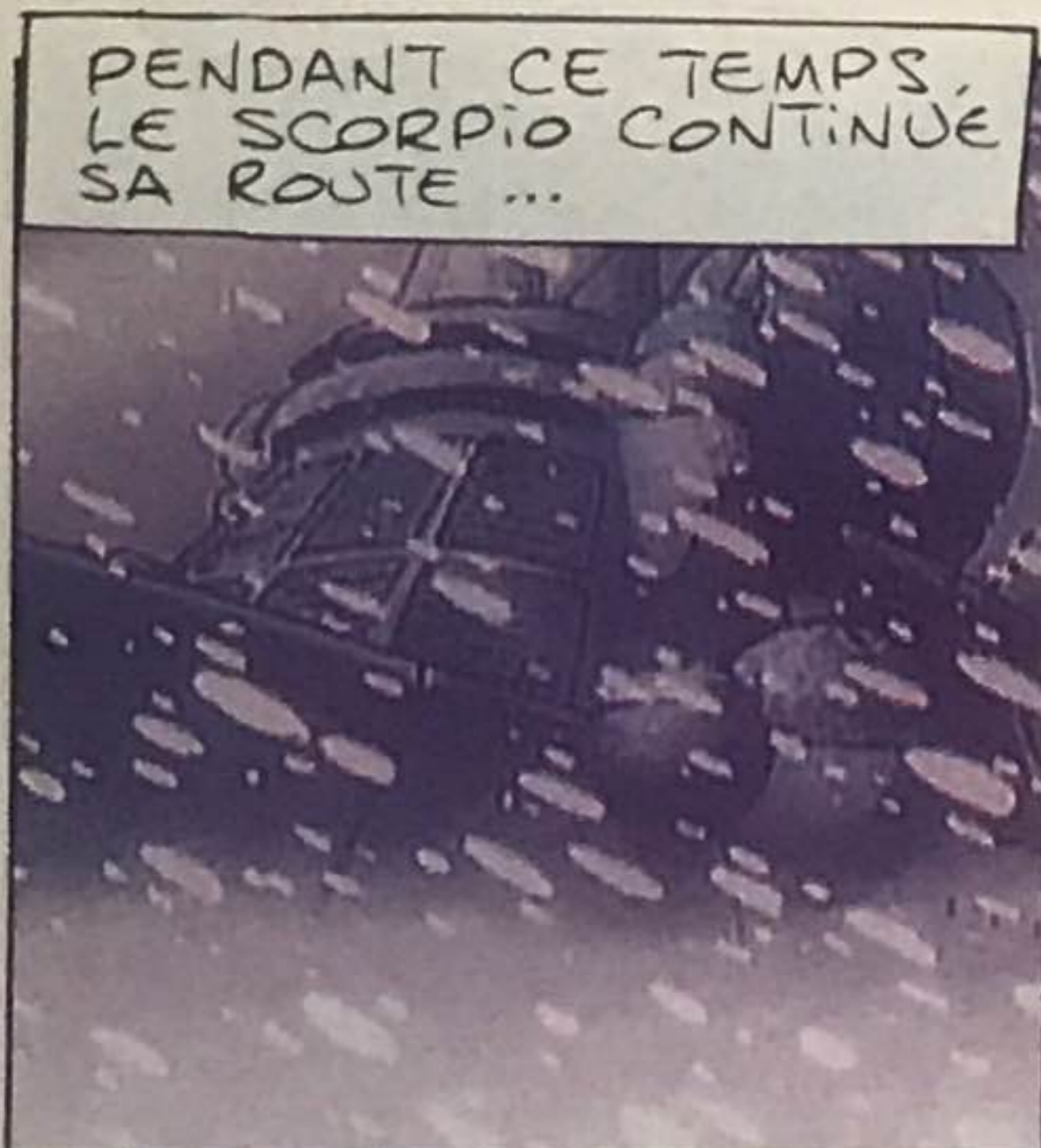
QUELQUES MINUTES PLUS TARD...



TU ES UN EXCELLENT GUIDE, JE TE FÉLICITE !



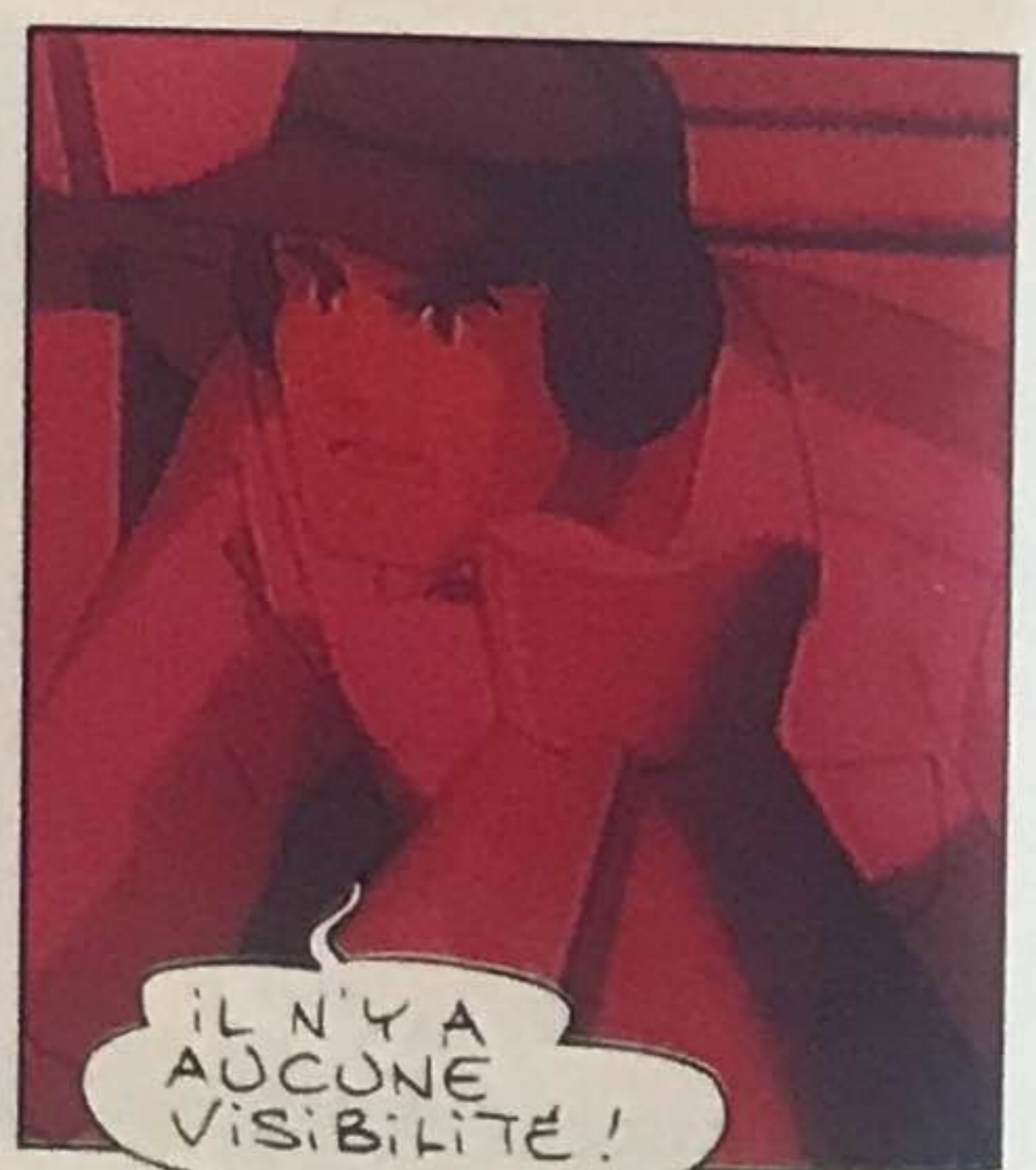
LA TEMPÊTE NE VA PAS DURER TRÈS LONGTEMPS MAIS ASSEZ POUR NOUS PERMETTRE DE REPRENDRE DES FORCES !



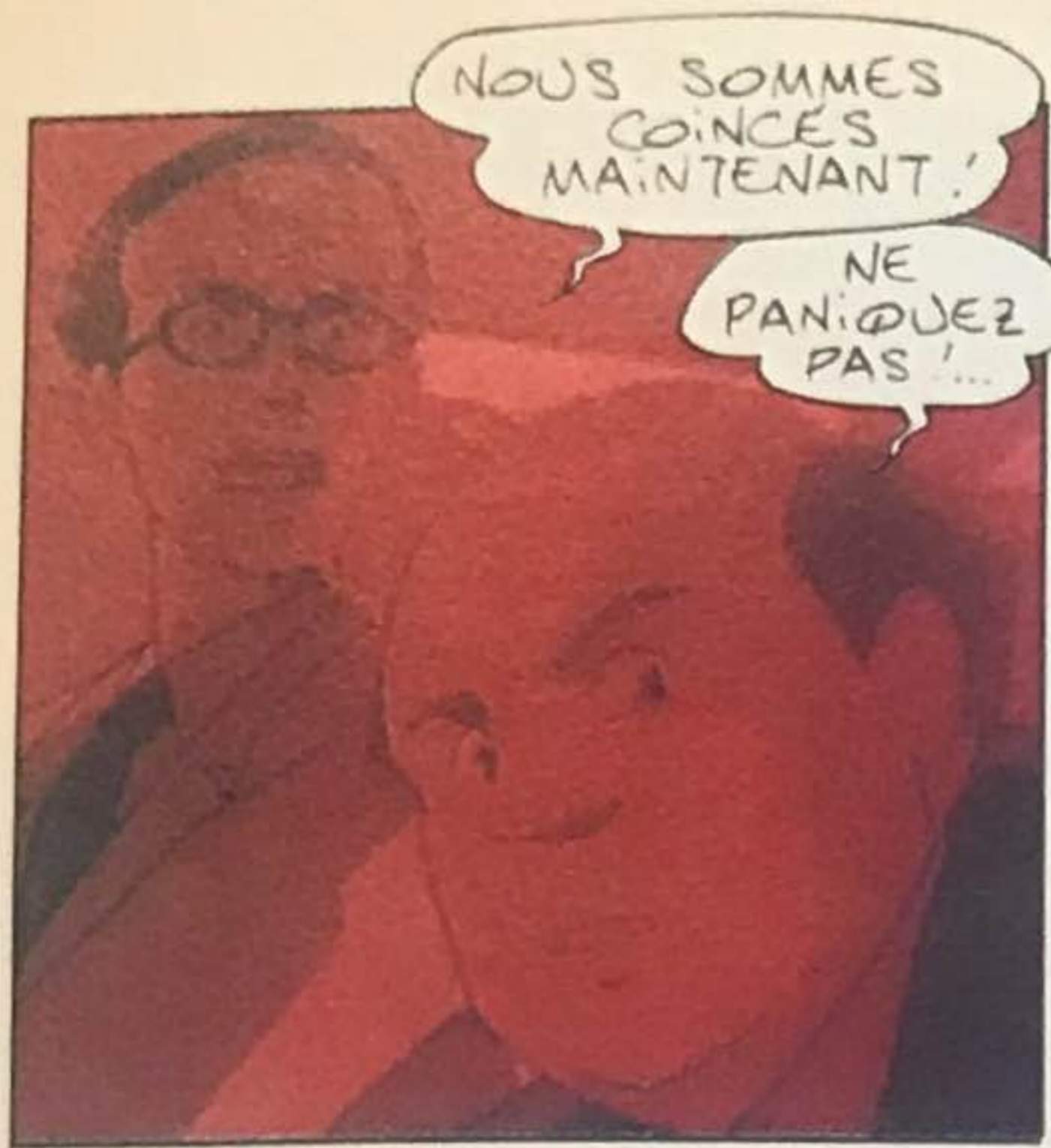
PENDANT CE TEMPS, LE SCORPIO CONTINUE SA ROUTE ...



ATTENTION ! ILY A UN ICEBERG DROIT DEVANT !



IL N'Y A AUCUNE VISIBILITÉ !







BROOOOM !

OH !!!



BRRRRR ...



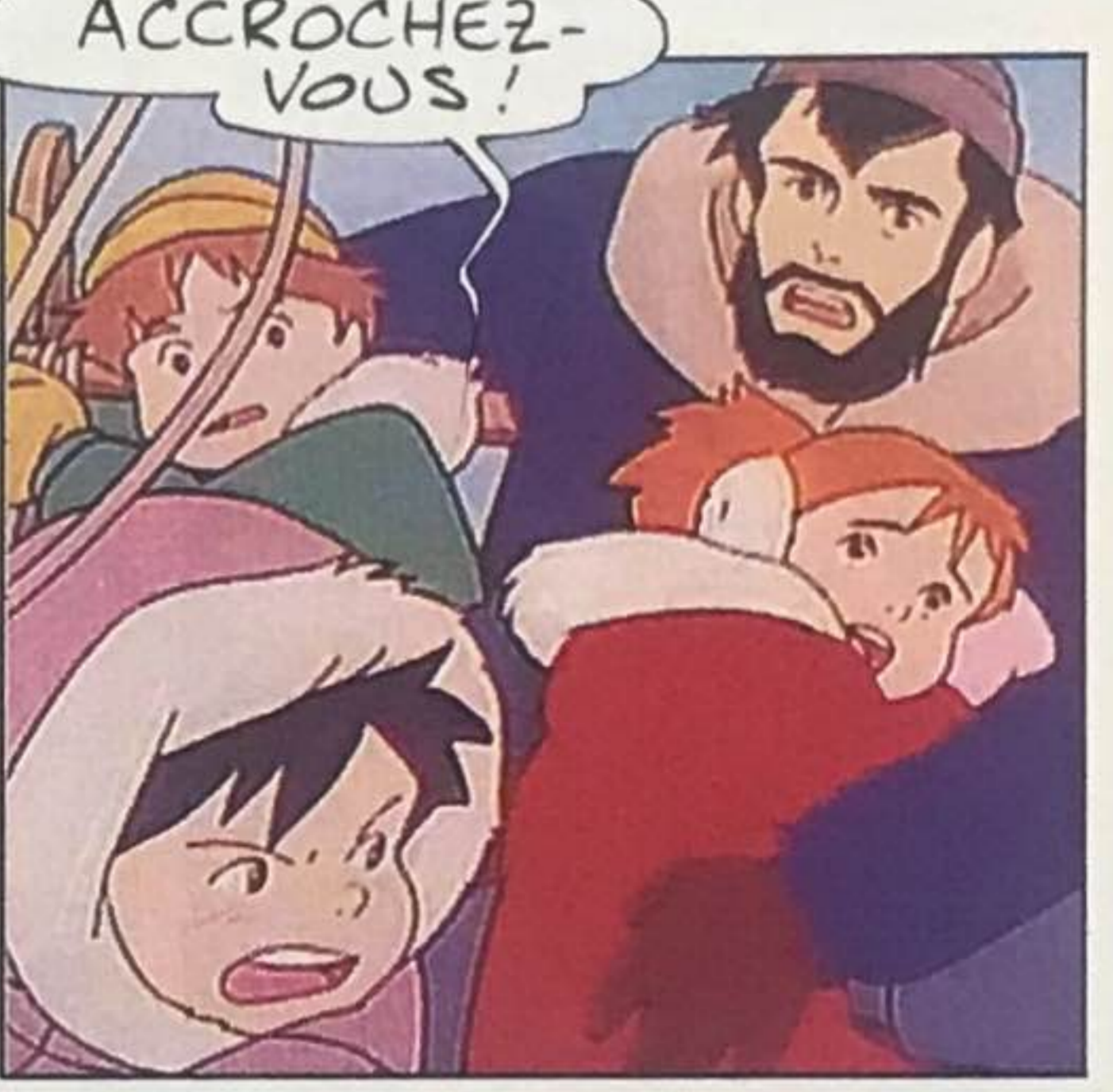
ATTENTION !



OH, QU'EST-CE QUE C'EST QUE ÇA ?



... REGARDEZ !



ACCROCHEZ-VOUS !

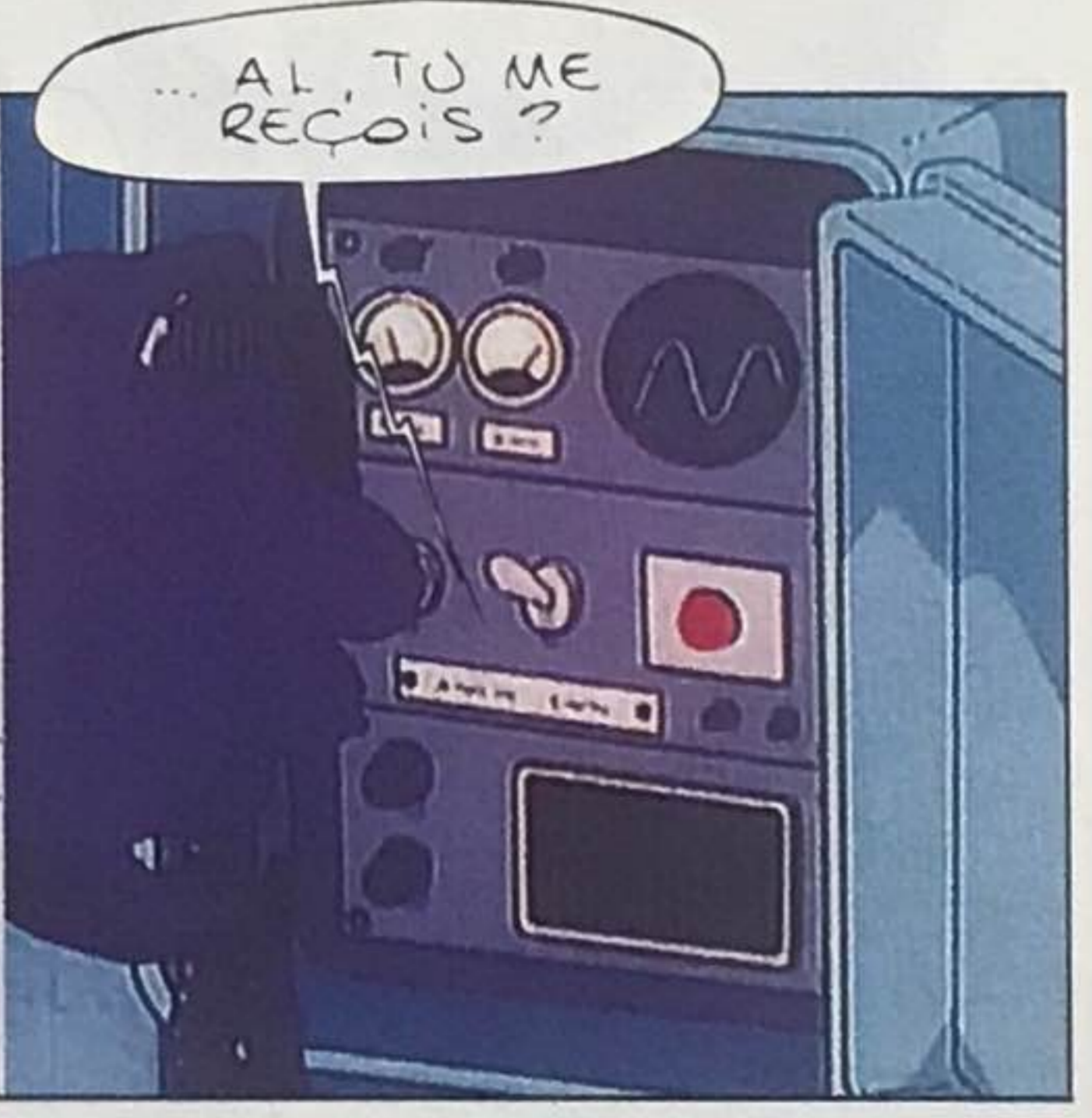


AAAAAAH...

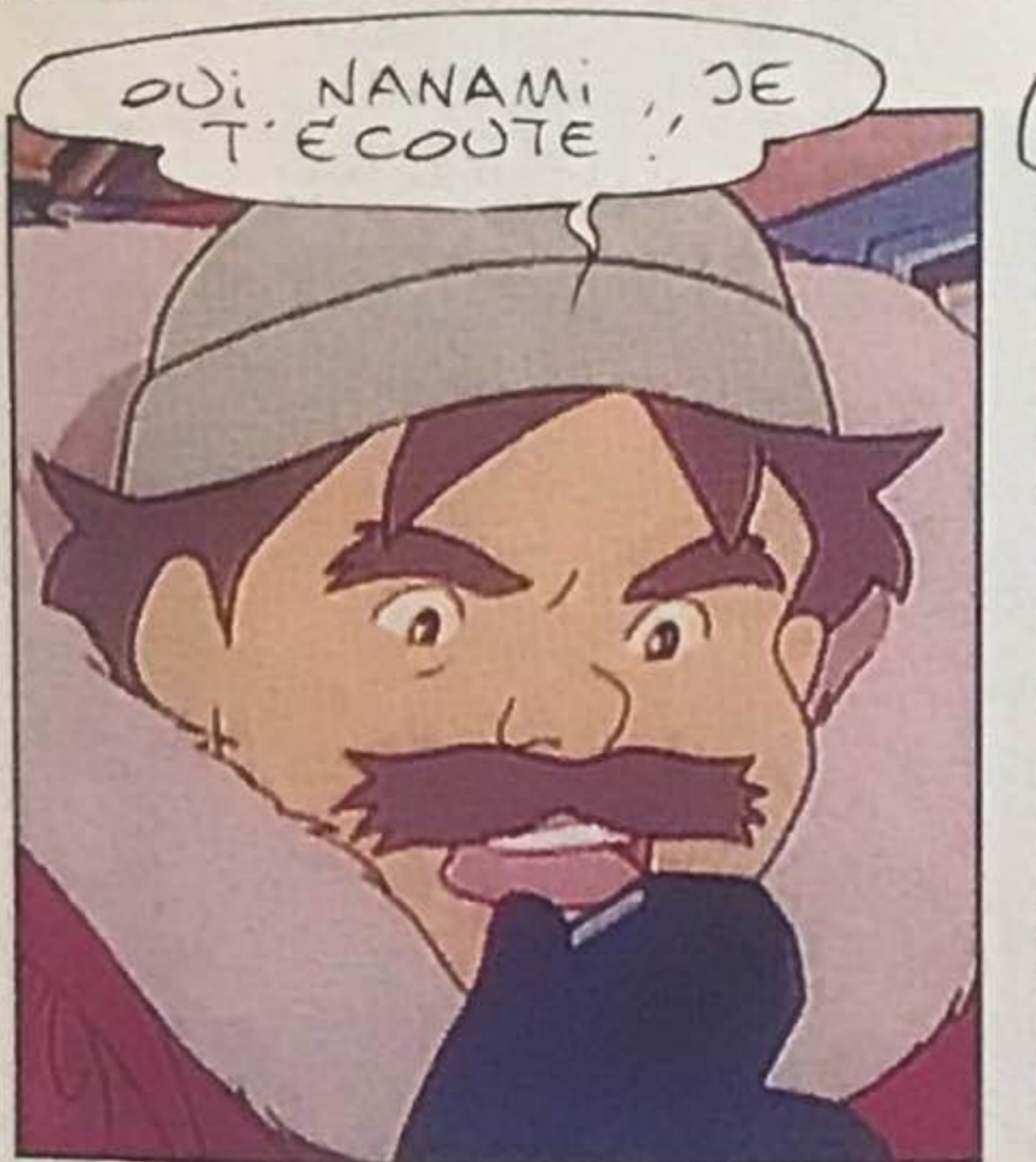


PEU APRÈS ...

J'APPELLE LE PÉPERONCHINO !



... AL, TU ME REÇOIS ?



OUI, NANAMI, JE T'ÉCOUTE !!



NANAMI, QU'EST-CE QUI SE PASSE ? ... JE NE T'ENTENDS PLUS !



AU MÊME MOMENT ...

NE T'INQUIÈTE PAS, ÇA VA ALLER !



TIENS BON!



VOILÀ!



FFF...



TU M'AS SAUVÉ LA VIE, THOMAS!



OH, MAIS JE RÊVE OU QUOI?... TU ES UNE FILLE!!!



TU CROYAIS QUE TOUPIA ÉTAIT UN GARÇON?!



SOUDAIN...

ÇA RECOMMENCE!!!

BRRRRRRR...



NANAMI RECONTACTE LE PÉRONCHINO DÉPÊCHE-TOI!



TU ES BLESSÉE!... J'ESPÈRE QUE ÇA VA ALLER!



ALLÔ, LE PÉPERON-CHINO... C'EST URGENT!

BRRRRRRR...



BRRR...



AAAAAAH...

FIN DE L'ÉPISODE

L'ÉTÉ AVEC LUCKY

Cet été, partez avec Lucky Luke ! Il est le héros d'un jeu pour Super Nintendo, édité chez Infogrames. Il est dynamique, se joue sur trois niveaux, en trois langues. Bonne route ! Prix : 399 F. Fnac, Virgin, grands magasins.



VITAMINES

C'est nouveau, rafraîchissant et plein de vitamines. C'est tout simplement le dernier des Yop. Il a un goût d'orange et de pamplemousse et c'est très bon ! Prix : 13,10 F le pack de 4.



NOUVEAUTES

MELI-MELO

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

VELO DE HEROS

La frime ! Avec ce vélo AB Toys décoré avec votre héros préféré, Sanguo, vous ne passerez pas inaperçu et vous foncerez comme un héros ! Prix : 1 000 F env. Grandes surfaces.



POUR LE VOYAGE

Pour jouer n'importe où sans problème, adoptez le nouveau Scrabble de Voyage. Tout est rangé dans une belle et peu encombrante mallette. Prix : 185 F env. Détaillants, grands magasins.



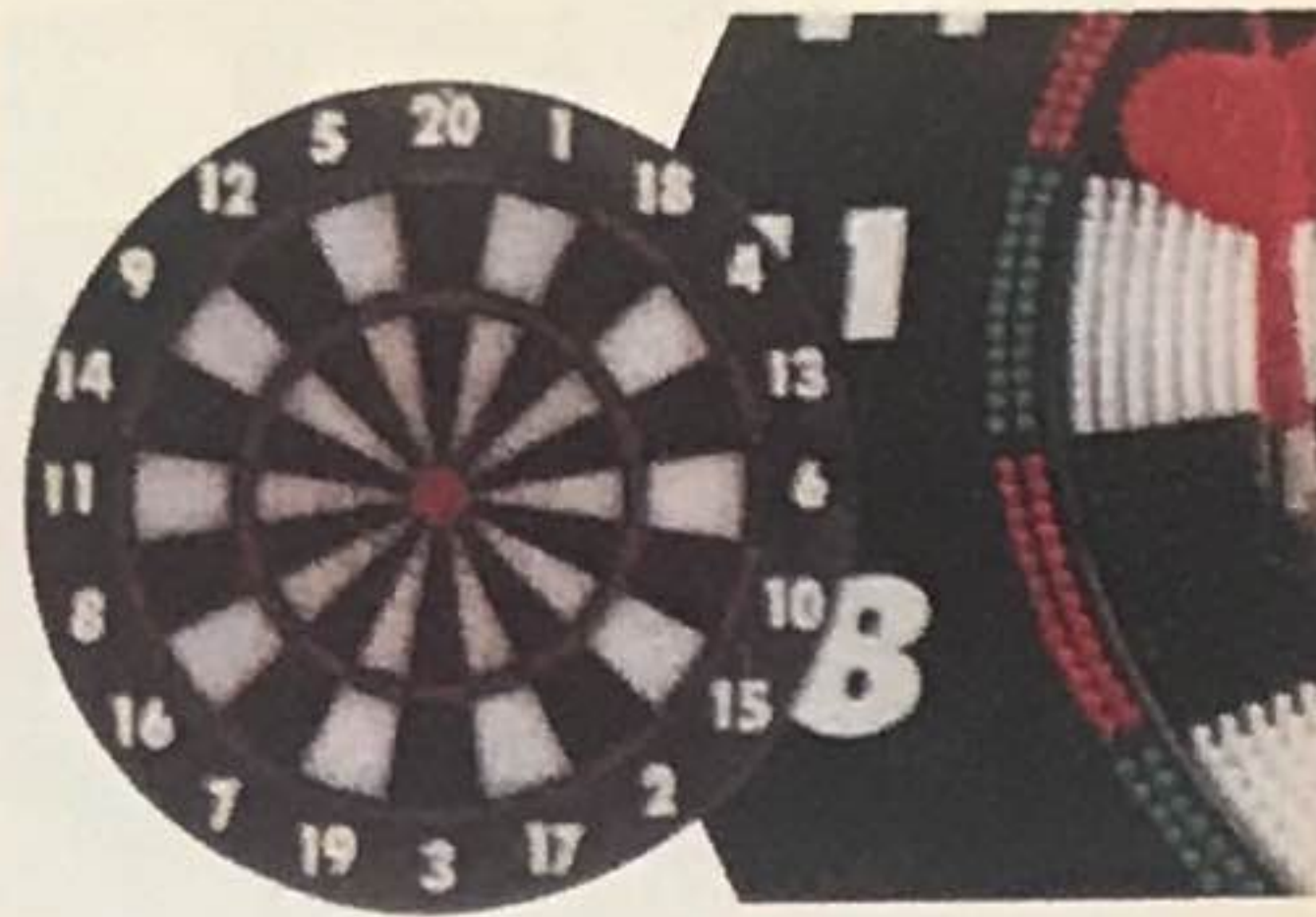
FLIPPER PARTY

Pas mal ce flipper électronique Monneret ! Il est compact mais efficace et ne mesure pas plus de 45 cm. Une dimension parfaite pour l'amener en vacances ! A vous de jouer. Prix : 145 F. Grands magasins, détaillants.



BONNES IDEES

Pour ne pas vous ennuyer une seconde pendant les vacances, Larousse a tout prévu ! Le livre s'appelle "Je m'amuse en vacances" et regorge de tonnes de bonnes idées. Prix : 89 F. Librairies, grands magasins.



FLECHETTES

C'est un jeu de fléchettes traditionnel, avec une cible, une vraie, et des fléchettes à pointe souple pour ne pas se faire mal. Il se trouve dans le catalogue Bien Joué. Prix : 149 F la cible et 29,50 F la recharge de 6 fléchettes. Pour tous renseignements appelez le 02 32 29 19 19.



MOTO DE L'ESPACE

Flash Gordon a enfourché la moto interstellaire des Rebelles. En roulant, l'engin émet des éclairs. Cette moto signée Bandai est vendue avec cette figurine exclusive. Prix : 100 F env. Grands magasins, grandes surfaces.

TEST

ÊTES-VOUS INTREPIDE EN VACANCES ?

Les vacances : est-ce l'époque pendant laquelle vous vous montrez le plus inventif en matière de cascades ? Ce test doit vous permettre de mesurer combien vous êtes intrépide, l'été.

1 Vous avez déjà été plâtré ?

- A Plus d'une fois
- B Encore jamais
- C Une fois

2 Au bois, vous grimpez sur les rochers ?

- A Surtout pas !
- B Bien sûr !
- C Quand il n'a pas plu et qu'ils ne sont pas trop élevés

3 Vous arrivez dans un coin inconnu, vous :

- A Vous mettez en quête de l'endroit où se réunissent les garçons et les filles de votre âge
- B Demandez à votre père de vous accompagner pour en faire le tour
- C Partez seul à la découverte du lieu

4 Qu'est-ce que votre mère dit de vous le plus souvent ?

- A Quand il n'y a plus de bêtise à faire, il en invente
- B Il n'a peur de rien
- C Il est sage comme une image

5 Votre ballon est tombé chez le voisin, vous :

- A Allez sonner pour le réclamer
- B Passez par-dessus le mur pour le récupérer
- C Envoyez un copain voir s'il n'y a personne avant d'y aller vous-même



7 Vous faites du roller où ?

- A Sur la rue
- B Sur le trottoir
- C Au parc sur l'anneau de vitesse réservé aux deux roues

6 Sur le trottoir, vous marchez :

- A En plein milieu
- B Près des murs
- C Tout au bord, en essayant de ne pas tomber dans le caniveau

et aux patineurs

8 Vous grimpez aux arbres ?

- A Pas si fou !
- B Tout en haut, c'est génial par grand vent

C Dans les cerisiers pour manger tranquillement autant de cerises que vous en avez envie

9 A vélo, vous roulez :

- A Le plus vite possible
- B Bien à droite
- C Assis sur le porte-bagages pour rendre le vélo un peu plus amusant

10 Avant de plonger du haut d'un rocher, vous :

- A Appelez vos copains pour qu'ils regardent le champion
- B Vérifiez que la marée est suffisamment montée
- C Laissez vos camarades s'y essayer d'abord

COMPTEZ VOS POINTS

1 point pour chacune des réponses : 1c 2a 3b 4c 5a 6b 7c 8a 9b 10c - 2 points pour chacune des réponses : 1b 2c 3a 4b 5c 6a 7b 8c 9a 10b - 3 points pour chacune des réponses : 1a 2b 3c 4a 5b 6c 7a 8b 9c 10a

Vous obtenez de 1 à 10 points : vous n'êtes pas plus intrépide l'été que pendant le reste de l'année. On peut même dire que votre style, c'est la prudence d'abord. Vous laissez l'initiative aux autres et vous ne vous aventurez sur une pente glissante qu'après avoir mesuré tous les dangers d'une telle prouesse. A quoi cela tient-il ? Vous avez pris une belle bûche tout petit et ça vous a rendu méfiant pour le reste de votre vie ? Peut-être. A moins que ça ne soit votre vraie nature. Vous êtes comme les chats qui tâtent le lait du bout des coussinets pour savoir s'il n'est pas trop chaud avant d'y plonger leur jolie petite langue.

Vous obtenez de 11 à 20 points : vous devenez nettement plus intrépide que d'habitude l'été. Va savoir pourquoi ! c'est sans doute que pendant les grandes vacances il souffle un vent de folie. Vous vous sentez pousser des ailes et les bêtises pleuvent. Les conditions climatiques se prêtent à des cascades inimaginables l'hiver. Grimper dans un cerisier pour se goinfrer à s'en rendre malade ne vous viendrait pas à l'idée une autre

saison, les cerises ne sont mûres qu'au début de juillet... Vous avez vos journées entières pour inventer des jeux. Quand vous allez en classe, vous êtes limité par les devoirs et les leçons.

Vous obtenez de 21 à 30 points : vous êtes un vrai casse-cou en été, principalement parce que c'est la période de l'année pendant laquelle vous échappez à la surveillance de vos parents. On doit dire de vous : "Quand il n'y a plus de bêtises à faire, il en invente". Rien ne vous arrête et il faut croire que plus c'est dangereux et plus vous avez envie de tenter l'exploit. Vous ne roulez pas à vélo pour aller d'un point à un autre. Vous cherchez la difficulté. Vous allez vous asseoir sur le porte-bagages et pédalez en appelant vos copains pour leur montrer comme vous êtes adroit. Vous marcherez au bord d'une falaise, tout au bord pour mieux voir ce qui se passe en contrebas. Vous sauterez du rocher le plus haut sans chercher à savoir si la marée est montante ou descendante, précaution indispensable : il vaut mieux qu'il y ait suffisamment d'eau...

PENDANT LES VACANCES JOUEZ AVEC LE CLUB DOROTHEE

Pour participer aux jeux, utilisez ces coupons-réponse et envoyez-les sur carte postale à : Club Dorothée, 93215 Saint-Denis-La-Plaine Cedex. Vous serez couverts de cadeaux... Si bien sûr vous êtes tirés au sort ! Ceux qui font partie du Club Dorothée ne doivent pas oublier de mettre leur numéro de carte de membre, un cadeau supplémentaire leur sera offert.

LA PHRASE MAGIQUE

Les six mots de la phrase magique sont dévoilés dans le désordre, un par jour.

NOM

PRENOM.....AGE

RUE

CP.....VILLE.....

PHRASE MAGIQUE :

.....

N° DE CARTE DE MEMBRE

FACE A FACE

CHOIX

NOM

PRENOM.....

AGE

RUE

CP

VILLE.....

N° DE CARTE DE MEMBRE :

.....

TELEPHONE.....

CADEAU DU CLUB DOROTHEE

Grâce à ce bulletin-réponse, vous gagnerez automatiquement un super cadeau s'il est tiré au sort !

NOM

PRENOM.....AGE

RUE

CP.....VILLE.....

N° DE CARTE DE MEMBRE :

.....

LE HIT DU CLUB DOROTHEE

NOM.....

PRENOM.....

AGE

RUE

CP

VILLE.....

PROGRAMME PREFERE

GAGNEZ PLEIN DE SUPER CADEAUX



Des VTT



Des caméras vidéo



Des appareils photo



Des circuits auto



Des 4x4 télécommandés



Des horloges en kit

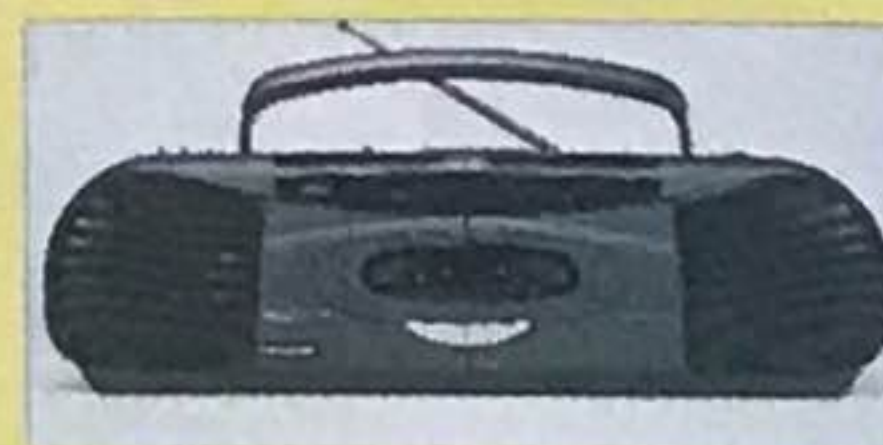
Des ballons et leur panier



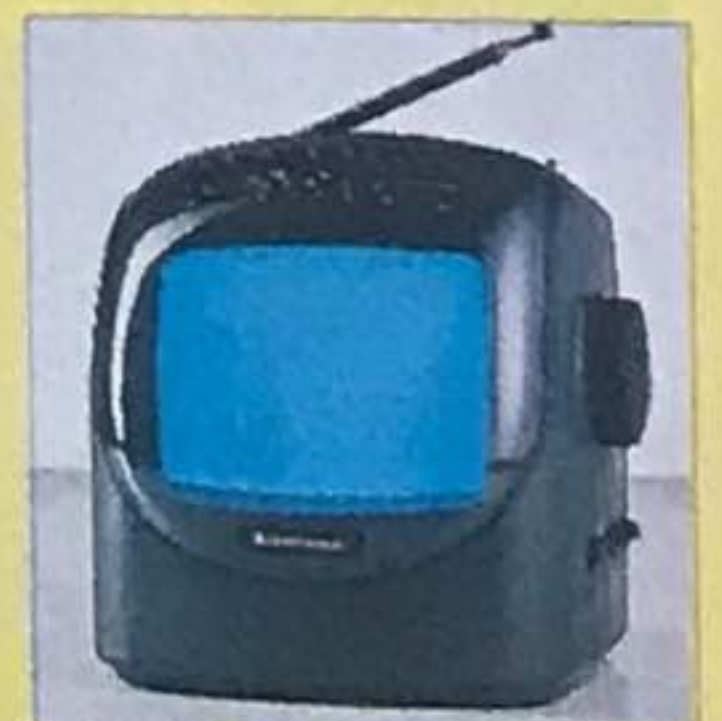
Des bateaux télécommandés



Des chaînes laser K7



Des radios bi K7stéréo



Des télévisions noir et blanc

Des cages avec crosses et palets de hockey



Des talkies-walkies



Des lecteurs CD portables



Des baladeurs "Sportsman" stéréo



Des radios K7 stéréo laser

Des skates avec sac, casque, genouillères et coudières



LES VACANCES DU CLUB DOROTHEE

VIVE LES VACANCES !

Ça y est ! Dorothée et Ariane sont en vacances et ont retrouvé leur maison de campagne. Elles sont parties en compagnie de leurs héros préférés, Jacky et Corbier. Que la fête commence !



Pendant ces vacances vous retrouvez tous les dessins animés que vous aimez, comme les Chevaliers du Zodiaque, L'Ecole des Champions.. C'est parti, Dorothée l'a dit !

UN NOUVEAU HEROS

Les héros ont décidé de faire profiter l'humanité de leur expérience en formant une nouvelle recrue. Oui, vous l'avez reconnue, il s'agit de l'innocente victime. Mais aura-t-il l'étoffe d'un héros ? Affaire à suivre !



Quelle surprise pour Dorothée et Ariane ! Elles étaient très attendues par la vache de Corbier, heureuse de revoir l'équipe.



EPREUVE N°1

Avant de devenir un héros, l'innocente victime doit subir des tests. Devenir héros se mérite ! Il doit donc monter sur cette jolie vache et galoper à vive allure dans la verte vallée. Un suspense d'enfer ! Va-t-il y parvenir ? Oui, mais avec quelques difficultés. Allez, courage !



Bertrand est plein de bonne volonté. Oui, il veut devenir un héros digne de ce nom. Mais à quel prix !

EPREUVE N° 2

Les héros sont fermes : leur recrue doit être à la hauteur ! Il subit ici une deuxième épreuve et doit en effet traire la vache. Pas de problème ! Il se met immédiatement à la tâche mais oh surprise, il reçoit un énorme jet de lait au visage. Trempé de la tête aux pieds, il se présente ainsi à Dorothee et Ariane.



CHAMPION DE NATATION

Cette fois, la recrue doit montrer qu'il sait parfaitement nager. Mais il a préféré garder sa bouée !



Comme il avait peur de plonger, l'innocente victime a été poussé à l'eau par Jacky et Corbier. Quel magnifique plongeon, n'est-ce pas ?

Ariane a bien ri en regardant le test de natation. Elle a beaucoup apprécié la tenue de celui qui se prend déjà pour un héros. Elle pense quand même qu'il doit encore s'entraîner dur pour être un héros, un vrai !



Tout penaud, le nouveau héros remonte à la surface sous l'œil de ses petits camarades et maîtres.

Sailor Moon

LE MONDE PARALLELE (2)

Résumé : Camille et son amie Olivia se sont perdues dans un monde parallèle. Les guerrières de la lune sont venues les sauver.





C'EST L'ÉNERGIE DIFFUSÉE PAR CE MONSTRE QUI DONNE VIE AU MONDE PARALLÈLE !



C'EST EXACT !... J'ESPÈRE QUE VOUS AVEZ APPRÉCIÉ VOTRE FOLLE ÉQUIPÉE !



J'ADORE LE JEU !... QUE DIRIEZ-VOUS D'UNE PARTIE AVEC MOI ?



SI VOUS GAGNEZ JE VOUS RENVOIE DANS VOTRE MONDE ...



... À MOINS QUE VOUS PRÉFÉRIEZ LA BANQUISE POLAIRE !



C'EST D'ACCORD MAIS PROMETTEZ-NOUS DE NOUS LAISSER PARTIR SI L'UNE D'ENTRE NOUS REMPORTE LA PARTIE !



D'ACCORD MAIS SI JE GAGNE VOUS SEREZ CONDAMNÉES À JOUER AVEC MOI POUR TOUJOURS !

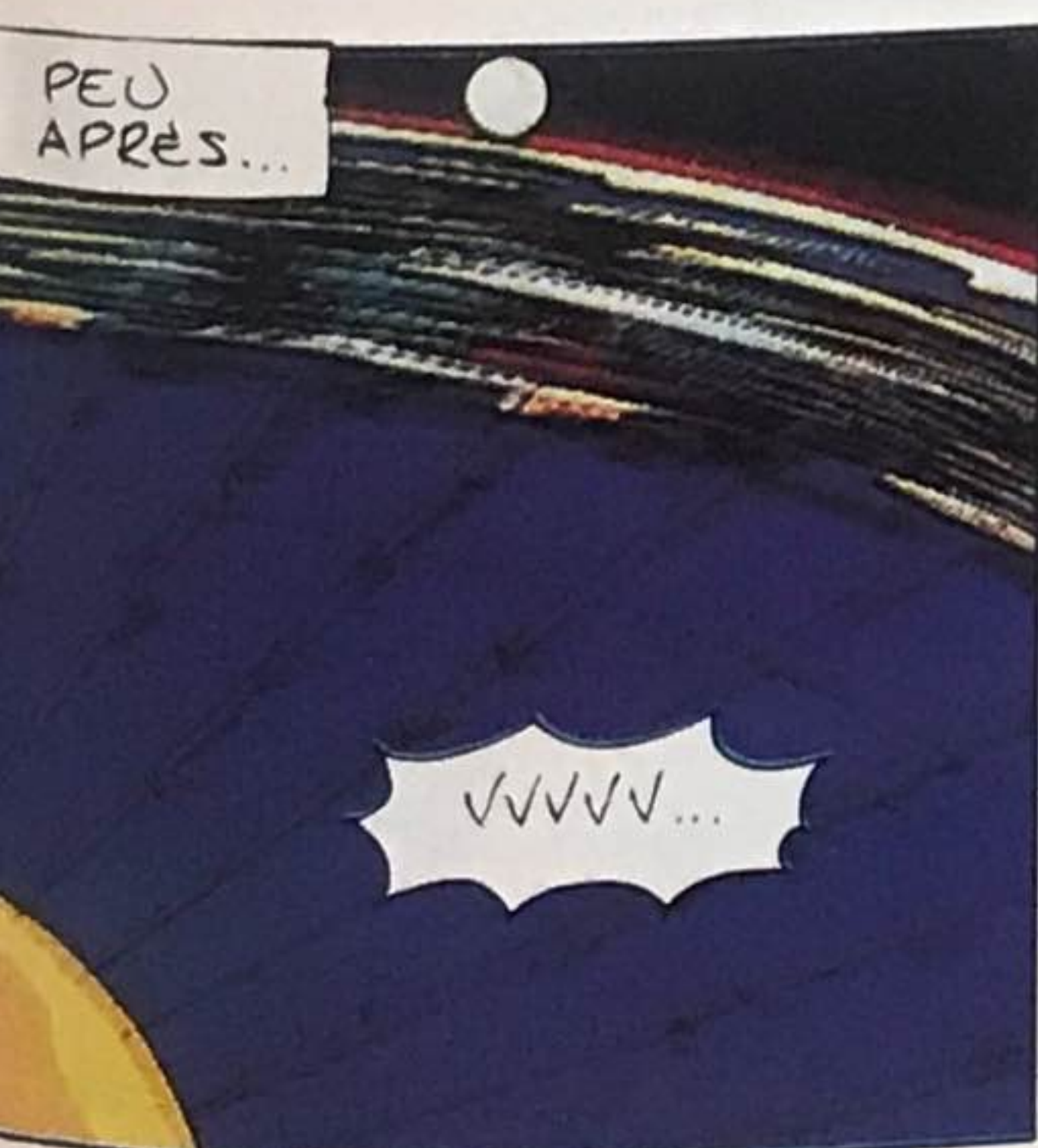


NOUS POUVONS COMMENCER !... JE VOUS LAISSE LE CHOIX DU JEU !



C'EST MOI QUI COMMENCE À LA ROULETTE !

D'ACCORD !



PEU APRÈS...

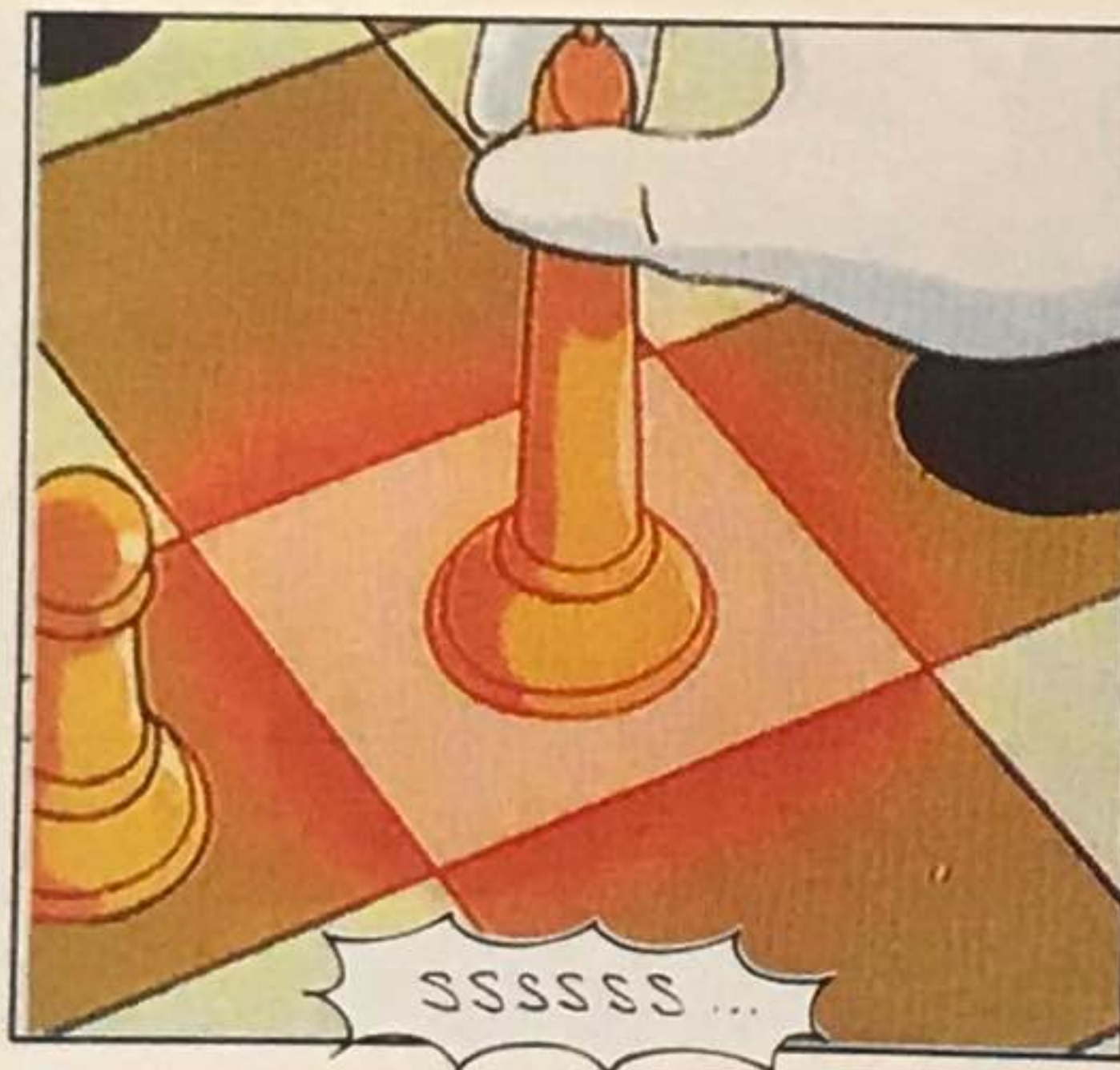
VVVVV...



CRRR



CRRR...





BiNG!



RESTE-T-IL D'AUTRES CANDIDATES ?



NOUS SOMMES PRÊTES A NOUS MESURER A VOUS!



QUEL JEU CHOISISSEZ-VOUS ?

LES CARTES!



HÉ! HÉ!...



MAIS QU'EST-CE QU'ELLES FABRIQUENT ?

IL NE RESTE PLUS QUE DIX MINUTES!



MAINTENANT, C'EST À VOUS DE JOUER !



MMH... SI JE PRENAIS CELLE-CI ?



OH, CHOUETTE !



AH, CES GAMINES! ... RIEN DE PLUS FACILE QUE DE LIRE SUR LEUR VISAGE!

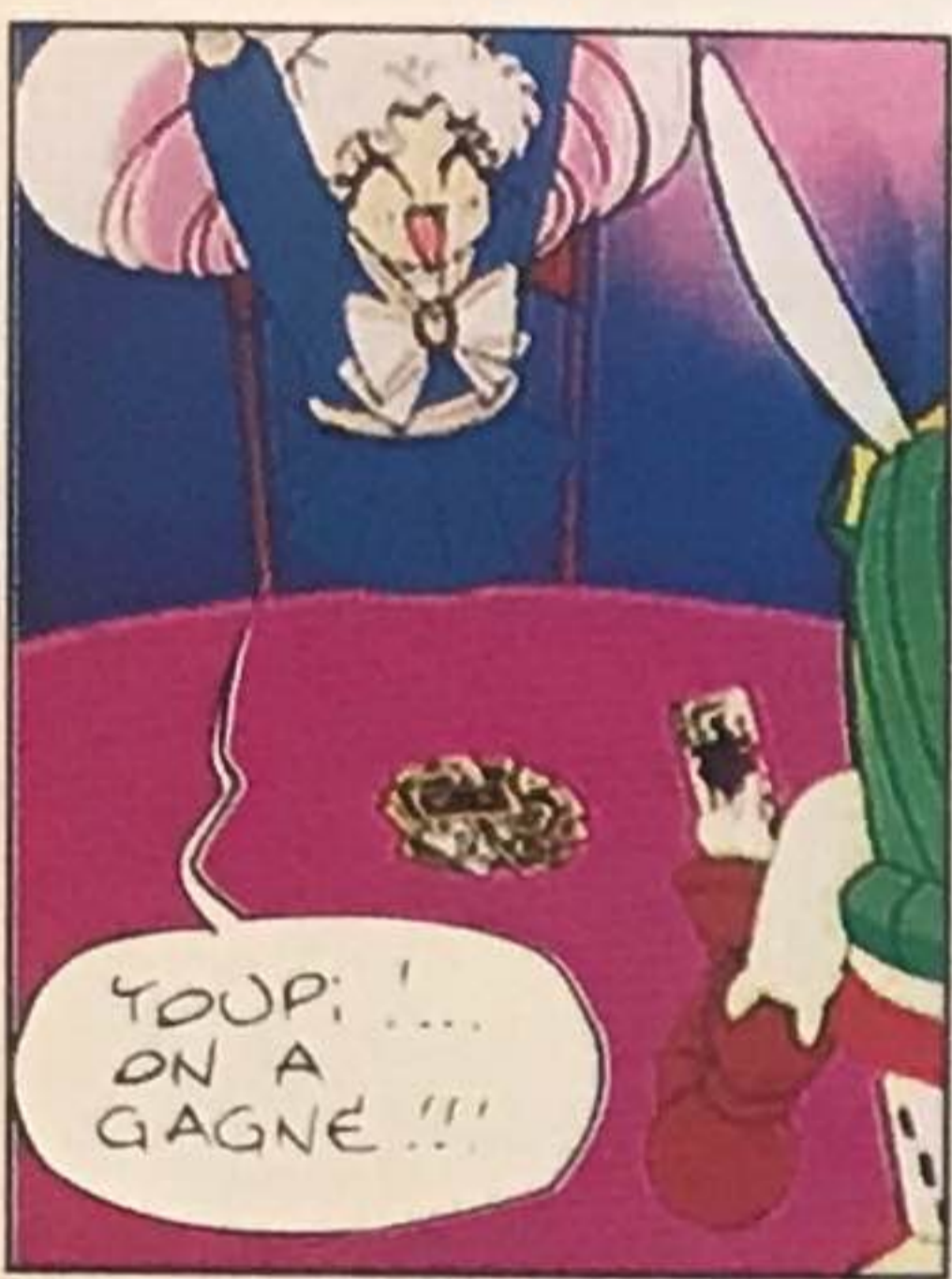


... OU CELLE CI ?

OOOH...



HEIN ???









AB TOYS

DRAGONBALL Z

DES COLLECTIONS A SUIVRE

ドラゴンボール

En vente en grande surface et magasins spécialisés



LE BOL DBZ LIVRE AVEC 4 FIGURINES



L'UNIVERS DE JEUX DBZ



LE NUAGE DBZ SUR COUSSIN D'AIR



LES POIGNEES DE COMBAT DBZ DEUX JOUEURS



LE MINI UNIVERS DE JEUX DBZ

LA STATUE DBZ LIVREE AVEC SES 12 FIGURINES



LA VOITURE DBZ LIVRE AVEC 4 FIGURINES

ENCORE DES CREATIONS AB TOYS

ドラゴンボール

DRAGONBALL Z



LE REVEIL DBZ



LA MONTRE DBZ

INEDIT

DRAGON BALL Z

RESUME DE L'EPISODE PRECEDENT

Afin de tuer Super Bou, Sangoku et Végéta ont réussi à obtenir des humains leur énergie physique. Grâce à elle, Sangoku a réussi à former une boule d'énergie si grosse qu'elle aurait pu écraser le monstre. Le problème, c'est qu'après tous ces combats, Sangoku a épuisé son énergie. Végéta, qui se rend compte que Super Bou résiste et retient la boule d'énergie, demande à Dendé de faire un dernier vœu au dragon : que Sangoku retrouve toutes ses forces. C'est ainsi que notre héros se transforme en Super Guerrier et peut écraser le monstre.





La boule d'énergie formée par Sangoku finira par écraser Bou.

EPISODE 287

BOUBOU ET LES BILLETS DE BANQUE

Sur Namec et au royaume des morts, c'est la fête : tout le monde est heureux que Super Bou ait été éliminé. Sur la planète du doyen, Végéta, Sangoku et Hercule n'en reviennent pas que ce soit fini. Hercule annonce alors par télépathie à tous les habitants de la terre que le cauchemar est fini, Super Bou a été tué. Tout le monde l'acclame comme un héros. Le doyen, Shubit et Dendé se téléportent pour rejoindre Sangoku. Celui-ci demande à Dendé de s'occuper rapidement de Végéta qui est en piteux état. Hercule est appelé par son chien qui le conduit vers un tas de pierres et il y découvre Bou-

bou encore vivant mais bien mal en point. Hercule demande à Dendé de soigner son ami. Végéta s'affole alors en entendant que Boubou vit toujours et il décide de l'éliminer. Mais Hercule s'interpose. Végéta tente de lui faire comprendre que si un jour il s'énerve à nouveau, il pourrait libérer un autre Super Bou. Hercule supplie alors Végéta en lui expliquant que Boubou est gentil et bon et qu'il a simplement été manipulé par des gens peu scrupuleux. Si on le laisse tranquille, il promet de prendre soin de Boubou et de le garder chez lui. Sangoku se retourne et demande à Dendé de soigner

Boubou. Végéta ne comprend pas la réaction de Sangoku qui lui répond que si Boubou n'avait pas été là, il n'aurait pas pu former la boule d'énergie et Hercule n'aurait pas pu le sauver. Shubit intervient alors : les humains n'ont jamais vu Super Bou et la seule image du monstre qu'ils connaissent est celle de Boubou. Dans six mois, nos héros utiliseront donc les boules de cristal afin que le dragon efface de la mémoire des humains tout ce qui s'est passé depuis le tournoi des arts martiaux. Dendé soigne donc Boubou, puis Shubit les téléporte tous au palais du Tout-Puissant rejoindre leur famille. En voyant Boubou apparaître, et ignorant qu'il est gentil, tout le monde commence à paniquer. Quelques explications plus tard, tout est arrangé et nos amis décident de rentrer chez eux. Ils se retrouvent



Sangoku s'est retrouvé épuisé après ses nombreux combats.

six mois plus tard pour appeler le dragon, comme Sangoku l'avait prévu. Après cela, Boubou peut se promener dans les rues sans que personne ne soupçonne son passé. Boubou découvre alors que dans le monde des humains, si on veut manger et vivre, il faut avoir de l'argent. Il va donc tout faire pour en gagner...



Après la disparition de Bou, c'est la fête dans tout l'univers.

LA PRINCESSE

J'aimerais donner plusieurs informations sur Sailor Moon et en particulier sur la princesse Kaguya.

La jeune fille avec une boucle d'oreille lune et une autre en forme d'étoile s'appelle Himeko Nayotake. Le jeune blond est son petit ami. Il se nomme Kakeru Ozora et non pas Arthémis. C'est pour Noël que Luna sera transformée en humaine sous le nom de la princesse Kaguya.

Lise (Pertuis)

LES MERCENAIRES

Je voudrais répondre aux questions de Richard, Carolina et Sarah.

Pour Richard : il y aura une suite à Dragon Ball GT. Les mercenaires sont originaires de la planète Végéta.

Pour Carolina : Cell est devenu Perfect Cell en absorbant C17 et C18. Oui, Végéta va réussir à battre Sangoku quand Babidi va prendre son contrôle. Sangoten va se marier avec



Maron. Baby va absorber Bra, Sangoten, Sangohan, Trunks et Végéta en entrant dans leur corps.

Pour Sarah : Non, Gogéa ne peut pas fusionner avec Sangoku car Gogéa est le résultat de la fusion entre Sangoku et Végéta. Sangoku est plus fort en vie qu'au royaume des morts.

Je voudrais aussi poser une question : Sangoku va-t-il battre Baby ? Si oui, comment ?

Jonathan (Estrablin)

NUAGE IMMORTEL

Je voudrais répondre aux questions de François de Venderville.

Le nuage supersonique ne

peut pas mourir car il est immortel. Le père de Freezer a été tué par Trunks du futur. La fille de C18 s'appelle Maron. Petit Cœur ne peut pas fusionner avec Sangoku. Végéta n'est pas un super guerrier car il n'a pas le cœur pur comme Sangoku.

Alexandre (Strasbourg)

LE HIT DES SERIES

CHAQUE SEMAINE, A L'AIDE DE VOTRE MINITEL, VOTEZ POUR VOS RENDEZ-VOUS PREFERES.

- 1 LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
- 2 NICKY LARSON
- 3 SAILOR MOON
- 4 LES SAMOURAIS DE L'ETERNEL
- 5 LUCILLE AMOUR ET ROCK'N ROLL
- 6 CANDY
- 7 LES FILLES D'A COTE
- 8 SALUT LES MUSCLES
- 9 LES MONDES ENGLOUTIS
- 10 WINGMAN

BIENVENUE



RECEVEZ GRATUITEMENT VOTRE CARTE DE MEMBRE

Pour cela, découpez et remplissez le bon ci-dessous et joignez-y une enveloppe timbrée à 3,50 F. Renvoyez le tout à : Club Dorothée, 93215 St-Denis La Plaine Cedex.

NOM

PRENOM.....

DATE DE NAISSANCE.....

RUE.....

.....N°.....

VILLE.....

CP.....

Tél. :

CETTE SEMAINE A GAGNER 10 ZAZOO



Pour gagner votre jeu de l'été, répondez à la question ci-dessous et renvoyez votre bulletin-réponse le plus rapidement possible.

OU EST PARTIE DOROTHEE EN VACANCES ?

- 1 En Normandie
- 2 Aux USA
- 3 En Bretagne
- 4 A Saint-Martin

BULLETIN REPONSE

A renvoyer à : "Dorothée Magazine les jeux Zazoo", 93215 Saint-Denis-La-Plaine Cedex.

Trouvez toutes les réponses. Vous avez jusqu'au lundi 21 juillet pour envoyer votre bulletin. Les premières bonnes réponses seront récompensées.

LA REPONSE EST :

NOM.

PRENOM

RUE

VILLE

CP.

TEL

AGE.

DE VOUS A NOUS

EN DIRECT DU JAPON

Dans le dernier hors série sur Dragon Ball Z, il est question d'un film qui s'appelle "La vengeance du docteur Egui". Je voudrais savoir si ce film est sorti en France et si oui, où on peut le trouver. Merci pour la réponse.

Sylvain (Gagny)

"La vengeance du docteur Egui" existe bel et bien mais seulement au Japon. En France, il est donc impossible de le trouver en casset-



te vidéo. Les raisons en sont relativement complexes, il faut avoir les droits de diffusion et en France, personne ne les a pour l'instant. Je préfère t'épargner toutes les explications techniques ! Il faudra donc malheureusement attendre avant de pouvoir regarder cette vidéo en France. Je sais que ce n'est pas forcément une bonne nouvelle pour les fans de Dragon Ball Z. Mais grâce à notre spécialiste en dessins animés, Pascal Lafine, tous les lecteurs de Dorothée Magazine et des numéros spé-

ciaux et hors séries sont informés de tout ce qui se passe au Japon. Bravo à lui et surtout merci pour tous ces précieux renseignements et super informations.

COMME LES COPAINS

Il y a plus d'un mois que j'ai écrit pour avoir ma carte de membre du Club Dorothée mais je n'ai toujours rien reçu. Est-ce normal ?

Ludivine (Bourg-en-Bresse)

Pas de panique Ludivine ! Je sais que tu attends avec impatience de recevoir ta carte. Mais il y a énormément de copains qui, comme toi, ont envie de devenir membre du Club Dorothée. Il faut donc laisser le temps aux personnes qui s'occupent des cartes de les fabriquer et les envoyer. C'est aussi simple que cela. Mais rassure-toi, tu la recevras très rapidement, nous ne t'avons pas oubliée. Je t'embrasse très fort et suis très heureuse de savoir que tu fais désormais partie des membres du Club Dorothée.



HOROSCOPE

SEMAINE DU 15 AU 21 JUILLET 1997

BELIER 21 mars au 20 avril

CŒUR Seul ? Ça ne durera pas bien longtemps. Belles amitiés en vue. **TRAVAIL** Votre tendance à contester l'autorité pourrait vous nuire. **SANTE** Du calme !

TAUREAU 21 avril au 20 mai

CŒUR Vous ne saurez comment vous faire aimer. **TRAVAIL** Vous aurez envie de bouger, de partir très loin. **SANTE** Un peu moins de sucre, SVP.

GEMEAUX 21 mai au 21 juin

CŒUR Vous devriez vous faire des tas de copains. **TRAVAIL** N'écoutez pas les mauvaises langues. **SANTE** Pas d'exploit physique sans échauffement.

CANCER 22 juin au 22 juillet

CŒUR On comptera sur votre grand cœur, ne les décevez pas. **TRAVAIL** Vous mettrez en route des tas de choses. **SANTE** Du sport vous dérouillerait.

LION 23 juillet au 22 août

CŒUR Susceptible, les relations avec vos proches seront douloureuses. **TRAVAIL** Vous voudrez dicter votre loi, ça ne sera pas du goût de tous. **SANTE** Buvez plus d'eau.

VIERGE 23 août au 22 septembre

CŒUR Le bonheur, ça ressemble plutôt à ce que vous vivez. **TRAVAIL** En attente de jours meilleurs, vous rongerez votre frein. **SANTE** Boulimie à combattre.

BALANCE 23 septembre au 22 octobre

CŒUR Vous vous montrerez tendre avec vos proches. **TRAVAIL** Et si vous preniez le temps de vous expliquer ? **SANTE** Du sport oui, mais pas de compétition.

SCORPION 23 octobre au 20 novembre

CŒUR Vous vous lancerez tête baissée dans la conquête d'un cœur. **TRAVAIL** Sûr de vous, vous saurez mener à bien tous vos plans. **SANTE** Mangez plus de fruits.

SAGITTAIRE 21 novembre au 20 décembre

CŒUR Vous vivrez vos aventures dans le plus grand secret. **TRAVAIL** Les jeux à plusieurs vous plairont énormément. **SANTE** Le sommeil répare tout.

CAPRICORNE 21 décembre au 20 janvier

CŒUR Vous aurez envie de faire des folies. **TRAVAIL** Vous pourrez avancer sans entrave, qu'est-ce que ça vous plaira ! **SANTE** Faites attention à votre alimentation.

VERSEAU 21 janvier au 19 février

CŒUR Libre, ce sera votre devise. On vous enferme trop à votre gré. **TRAVAIL** Vous vous tournerez vers de nouvelles activités. **SANTE** Bonne.

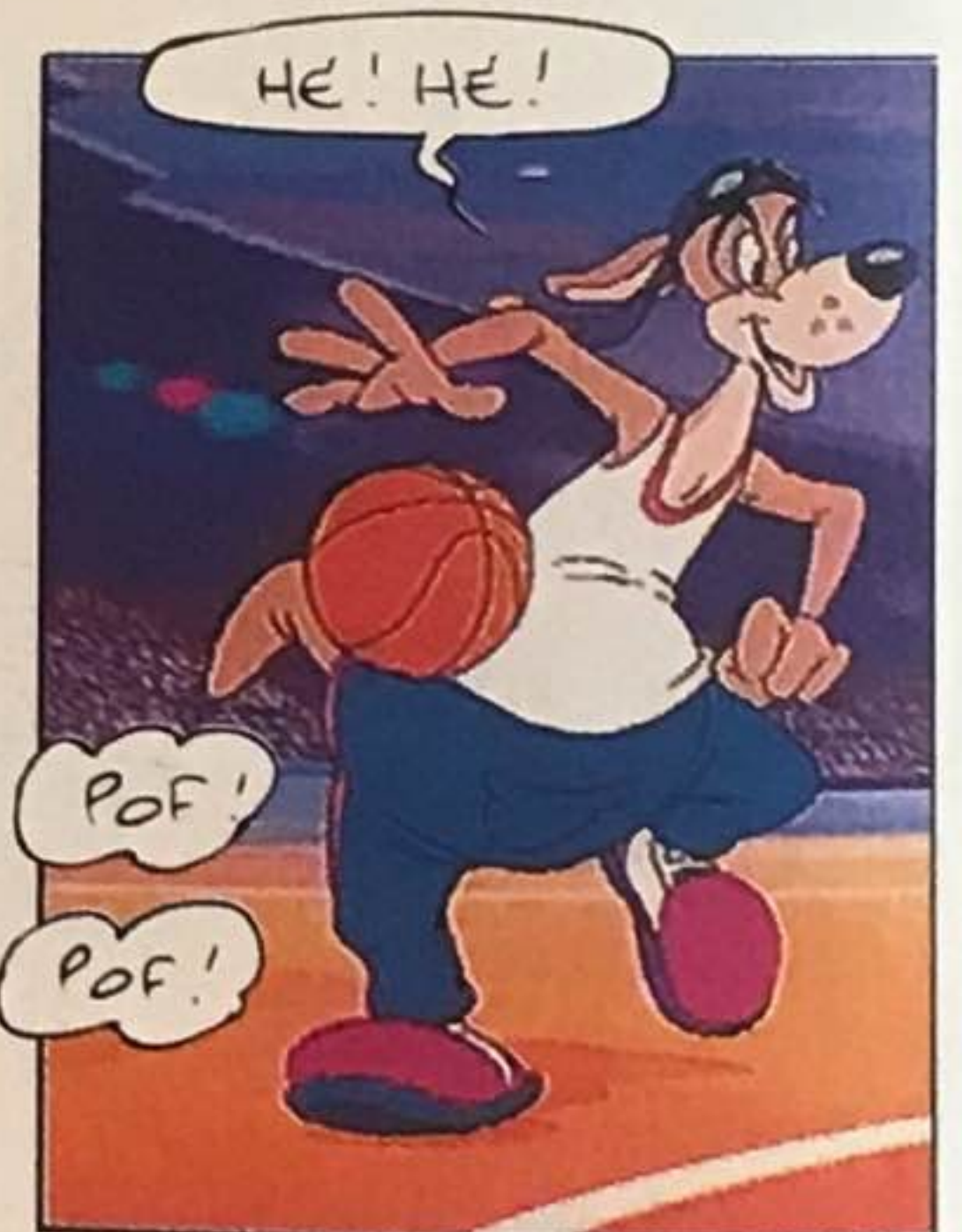
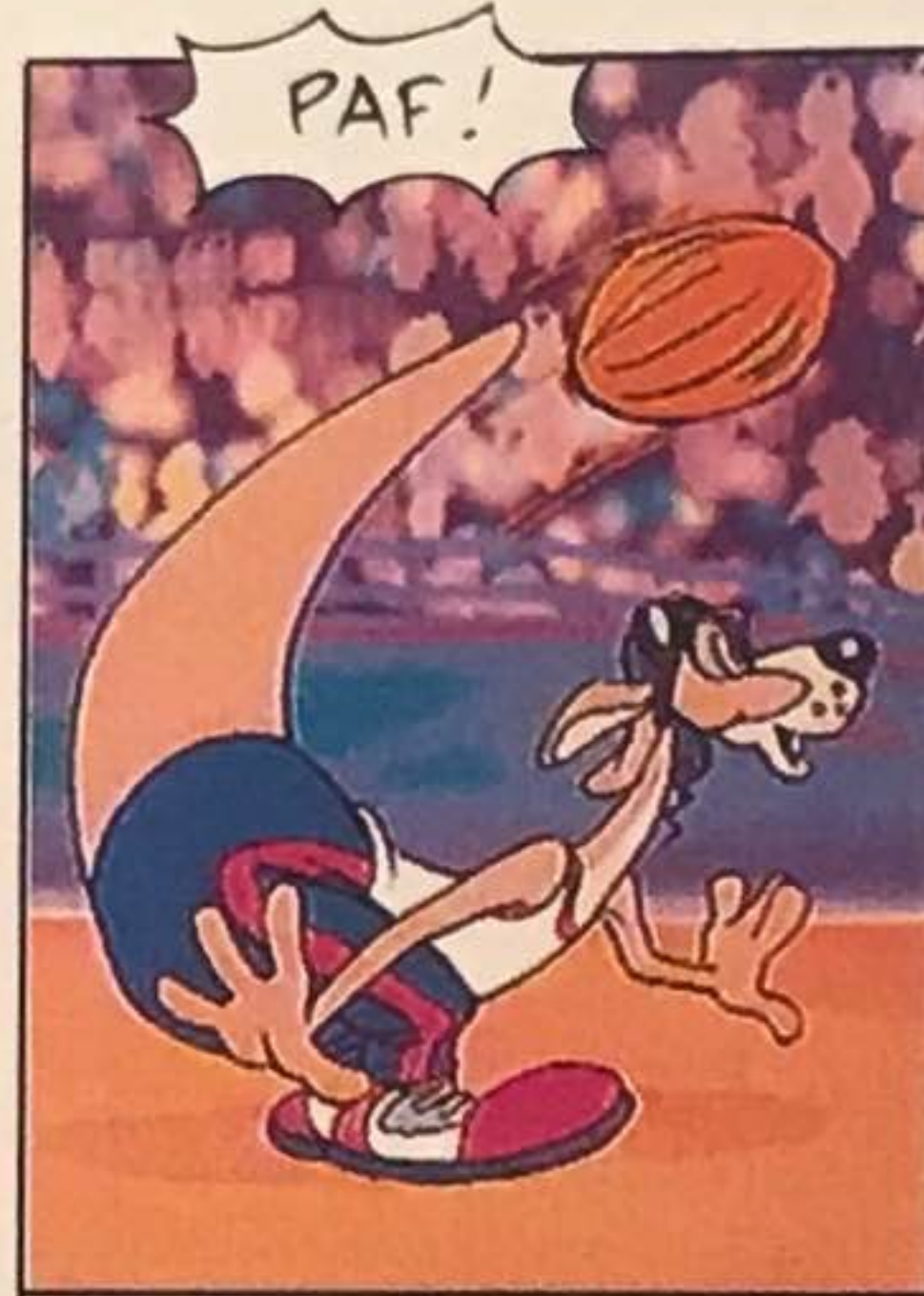
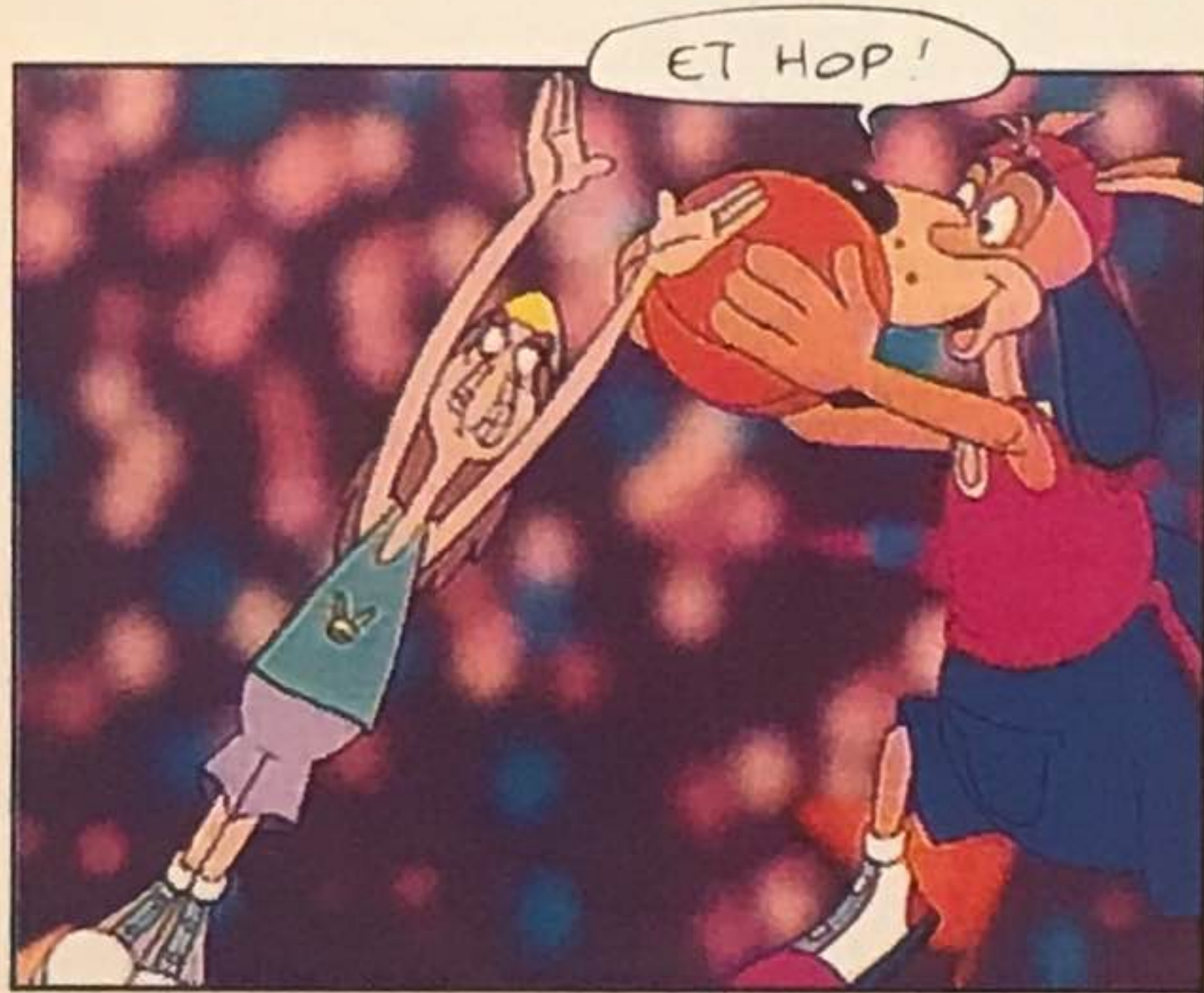
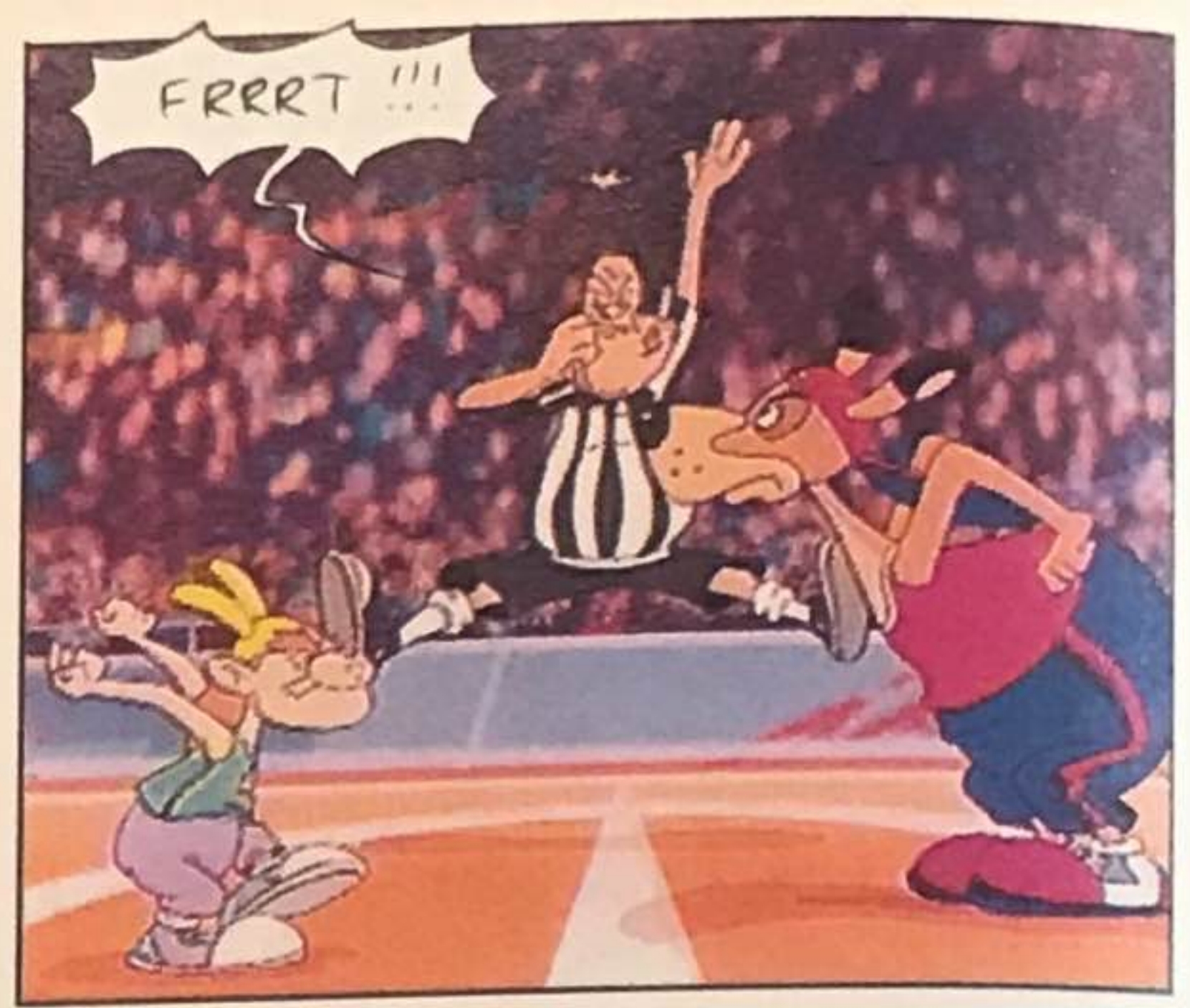
POISSONS 20 février au 20 mars

CŒUR En route vers de nouvelles aventures ! **TRAVAIL** N'hésitez pas à bousculer votre paresse. **SANTE** Un claquage musculaire est vite arrivé.

KANGOO

LE PIEGE DE VIPERA (2)

Résumé : Jalouse de Tiffanie, Vipéra cherche à se venger. Les Kangoo, en difficulté face aux petits hommes de Westland, sont décidés à se ressaisir.



ALLEZ BILLY LA POUBELLE,
RENTRONS SUR NOTRE ÎLE DE
VULCANUM !...



... J'AI UNE PETITE
SURPRISE POUR VOUS,
LES KANGOO !



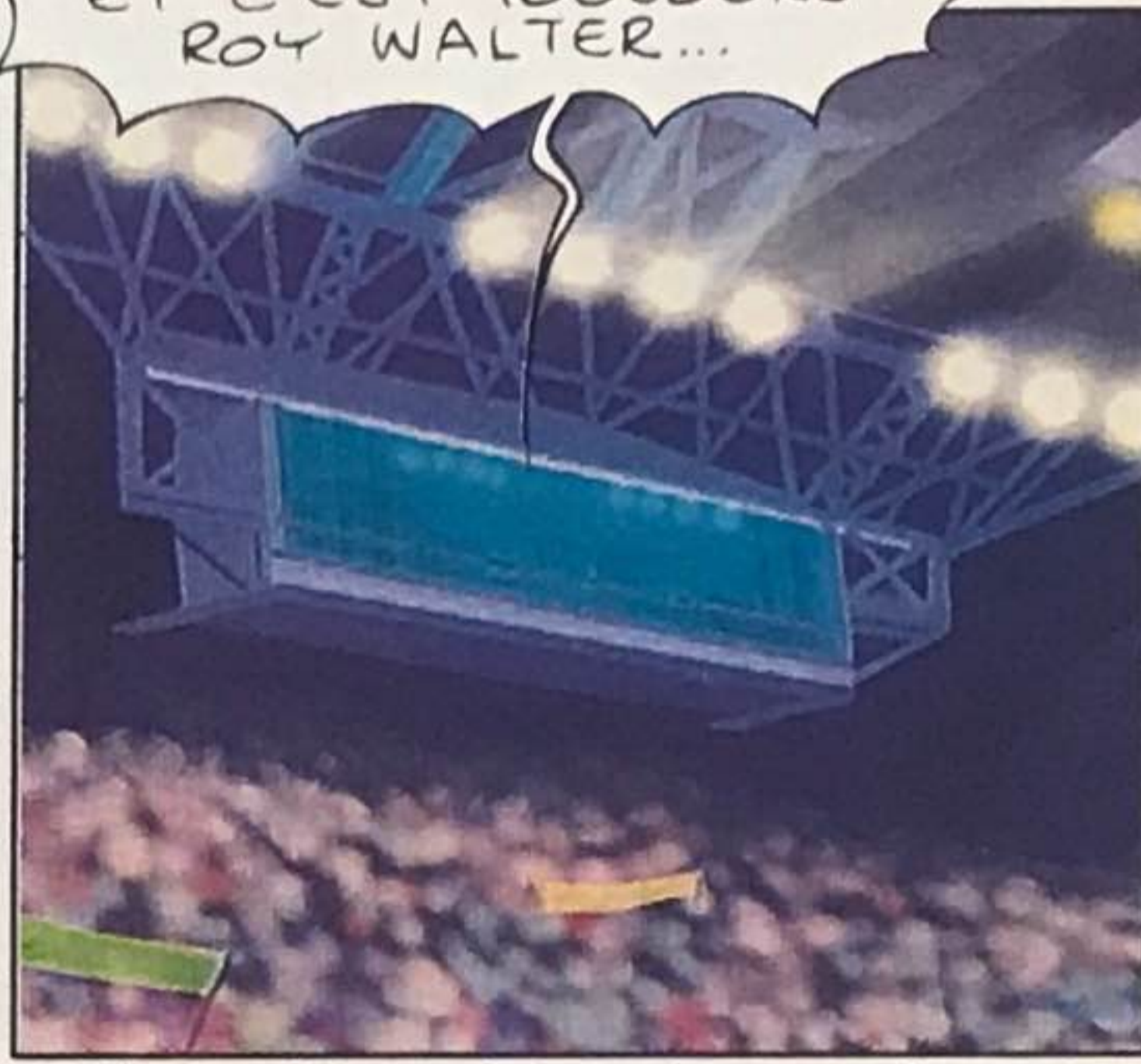
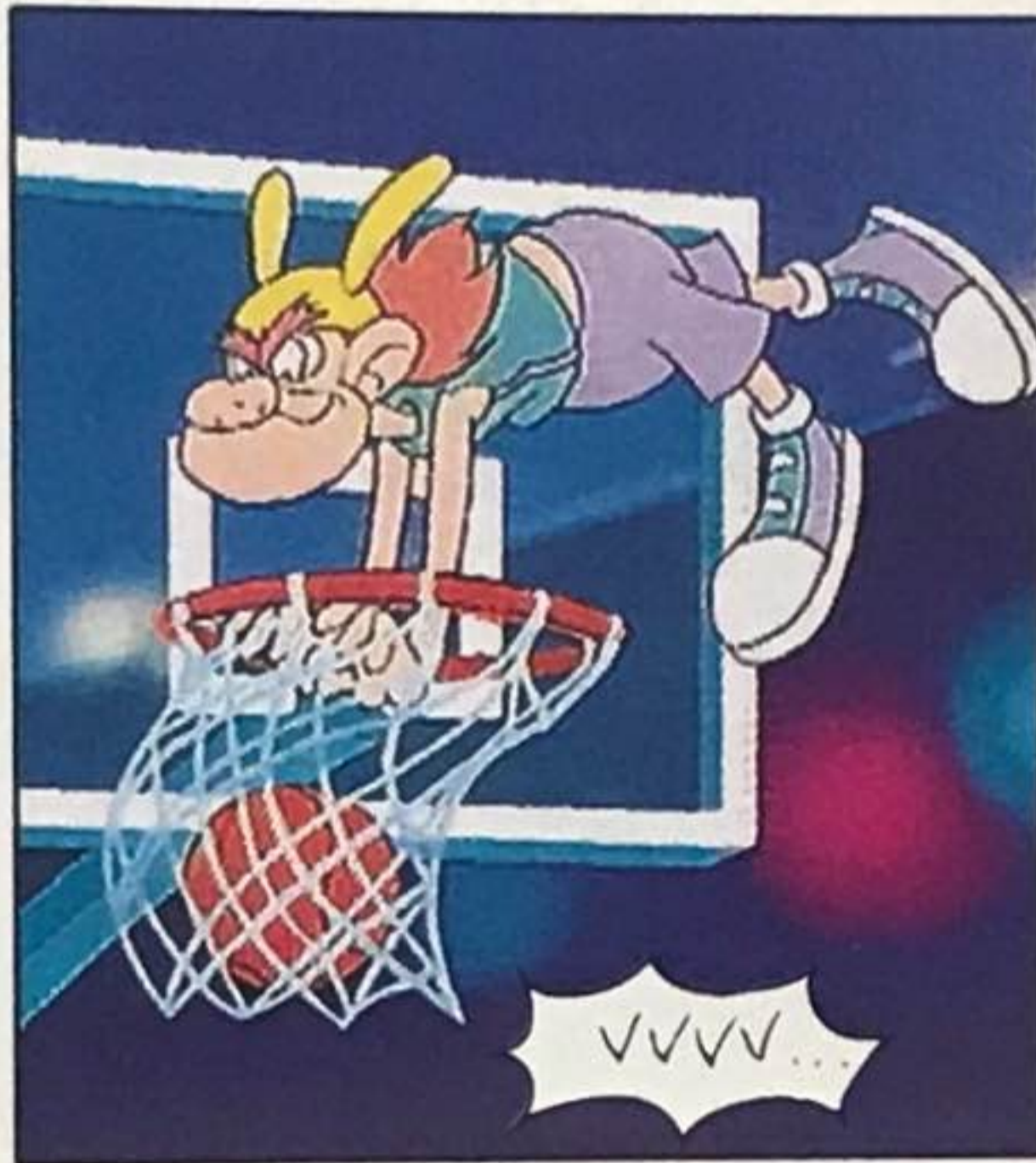
JE - VOUDRAIS - ENCORE -
VOIR - TIFFANIE !



TAIS - TOI , STUPIDE CIRCUIT
IMPRIME !



ET C'EST TOUJOURS
ROY WALTER...



... QUI VOUS PARLE EN
DIRECT...



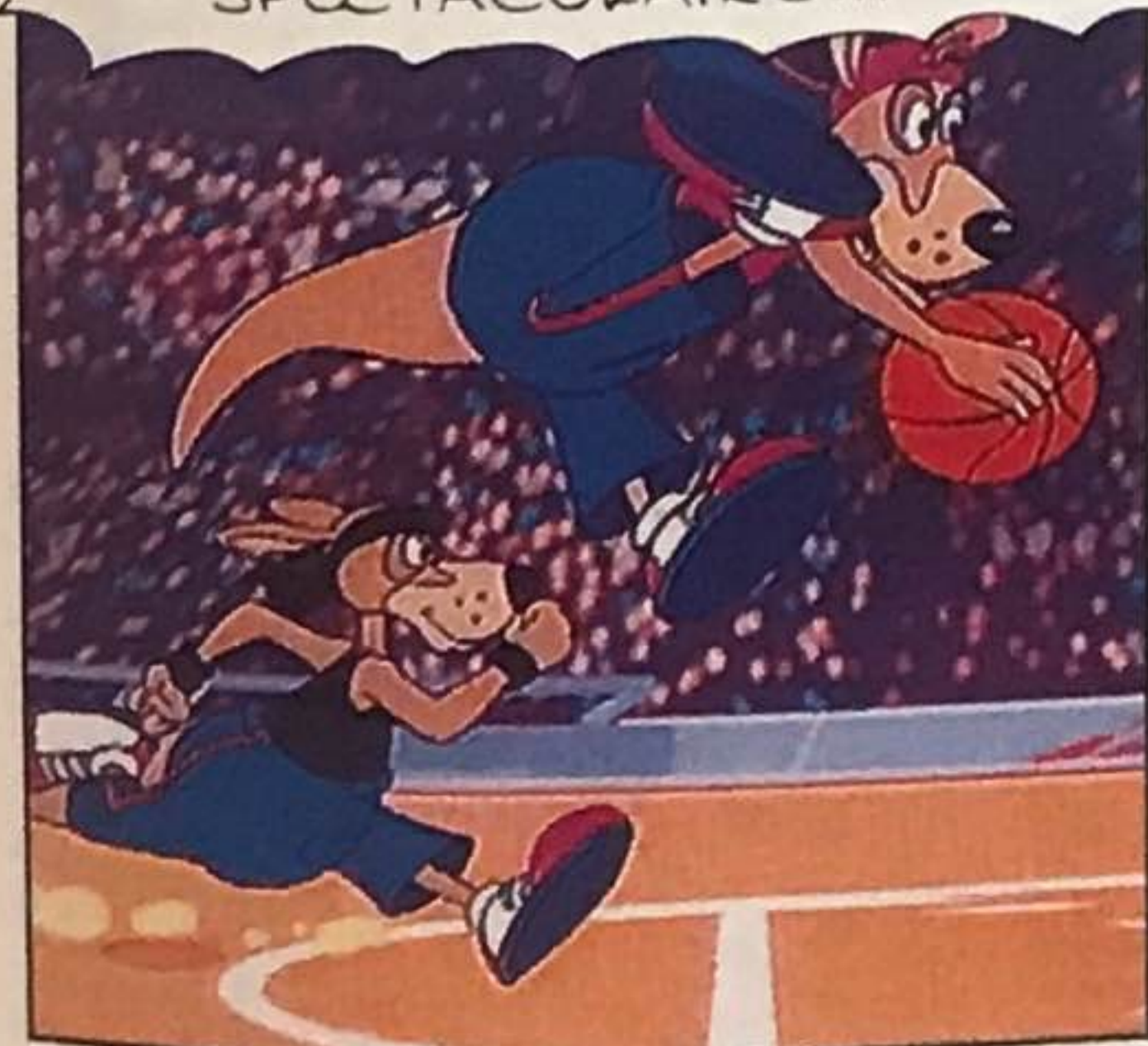
OOOOH...



JE NE SAIS PAS CE QUI S'EST
PASSE MAIS JE CONTINUERAI A
COMMENTER CE MATCH QUOI
QU'IL ARRIVE !...



... MALGRÉ LEUR REMONTÉE
SPECTACULAIRE...

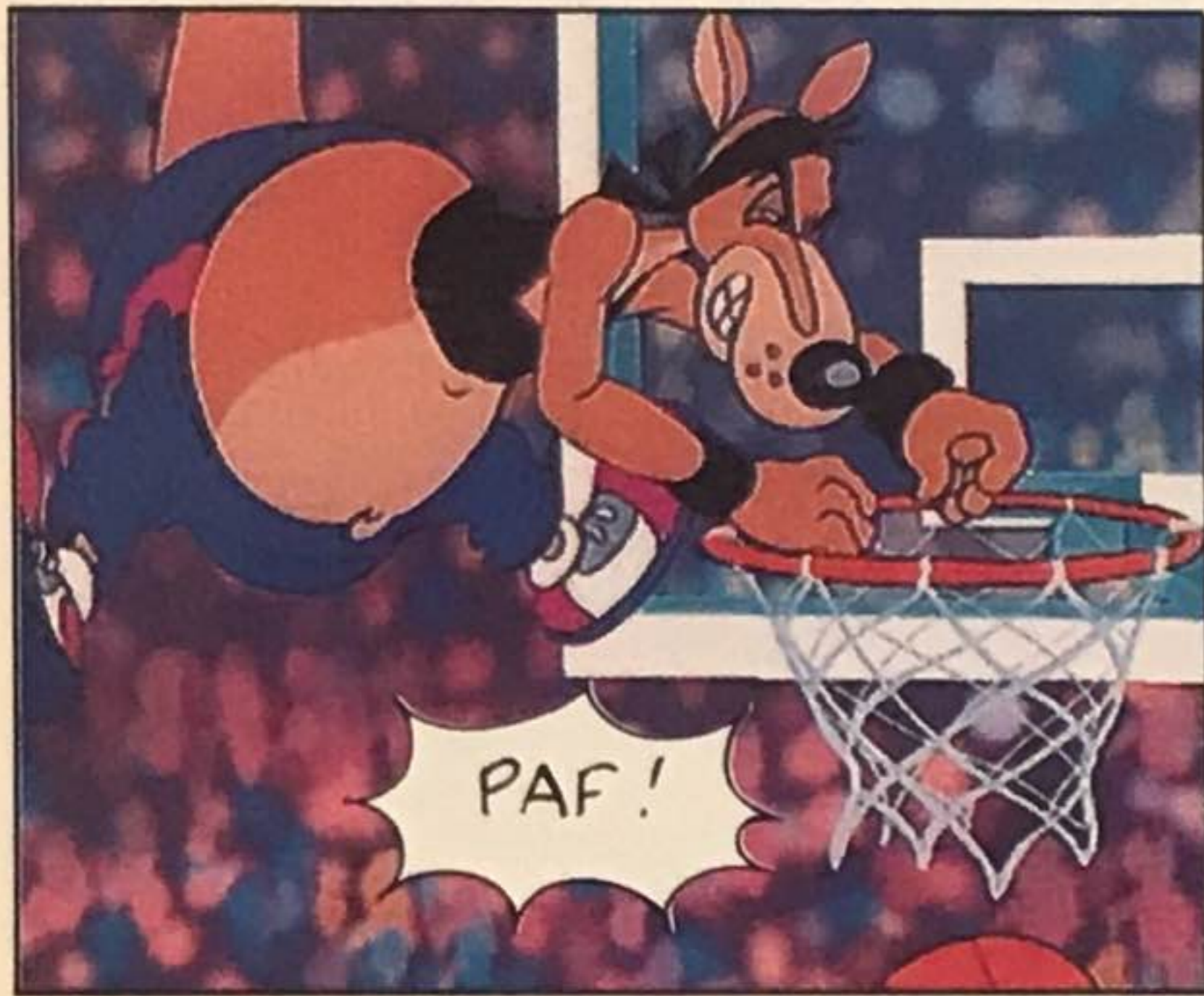


... LES KANGOO RISQUENT DE
PERDRE LE MATCH !...



... NOUS NE SOMMES
QU'À QUELQUES
SECONDES DE LA
DERNIÈRE PÉRIODE !...





SI QUELQU'UN A PLACE UNE DOUBLE COMMANDE, C'EST L'AVION ENTIER QU'IL FAUT DÉMONTÉ !



ALORS ON PEUT Y ALLER ?

JE PENSE QUE OUI !... DE TOUTE FAÇON, LA SIERRA KANGOO EST À PEINE À TROIS HEURES DE VOL !



PEU APRÈS ...



TIFFANIE ENVOIE UN MESSAGE-RADIO À DJANGO POUR LUI DIRE QUE NOUS ARRIVONS !



ALLÔ DJANGO... ICI TIFFANIE !



OOH... ÇA RECOMMENCE !... JE NE SUIS PLUS MAÎTRE DE L'AVION !

AAAAH... QUELQU'UN PILOTE À MA PLACE !



OOOH...



ALLÔ DJANGO !...

... AU SECOURS DJANGO, NOTRE AVION EST DÉROUTE !...

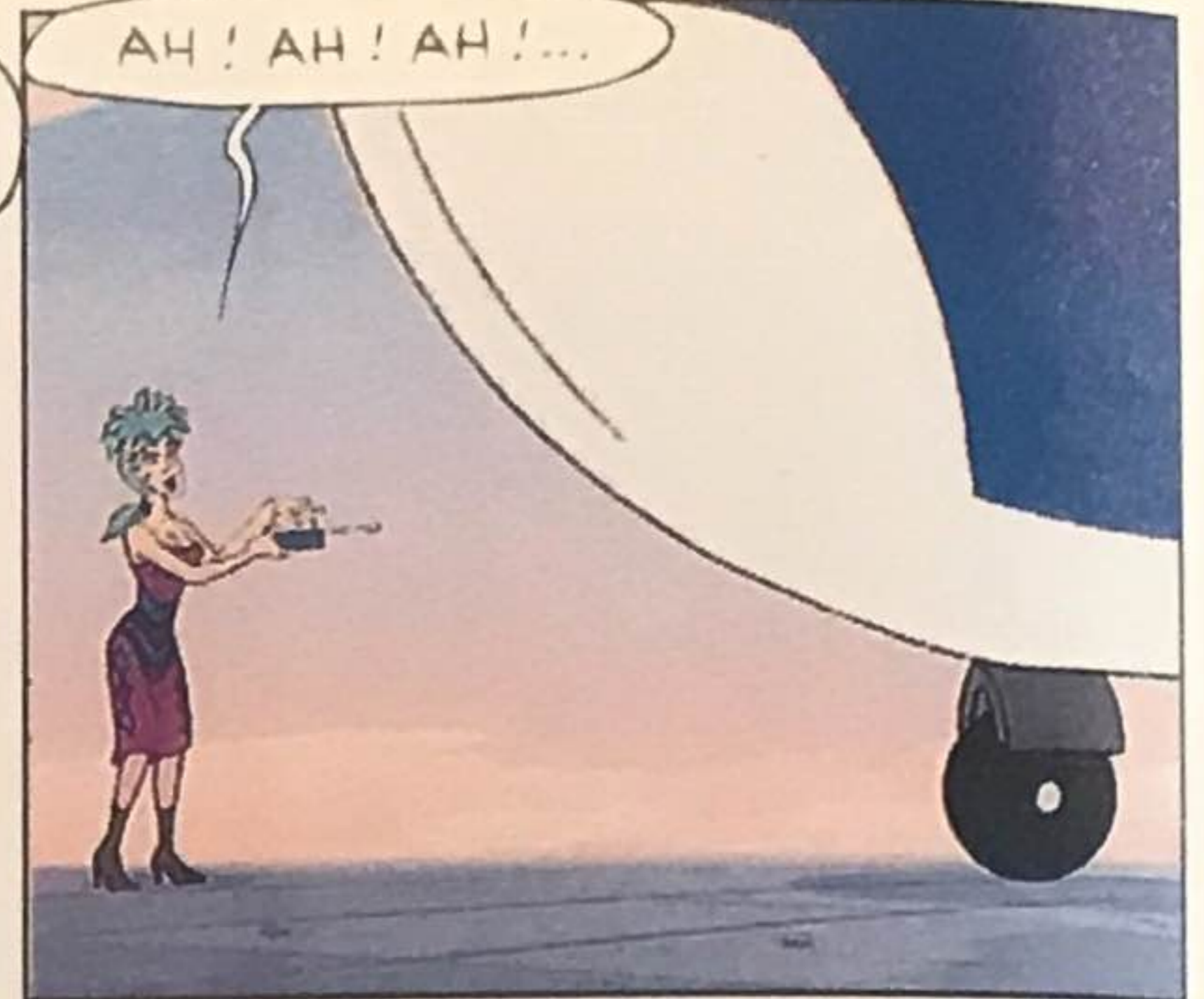
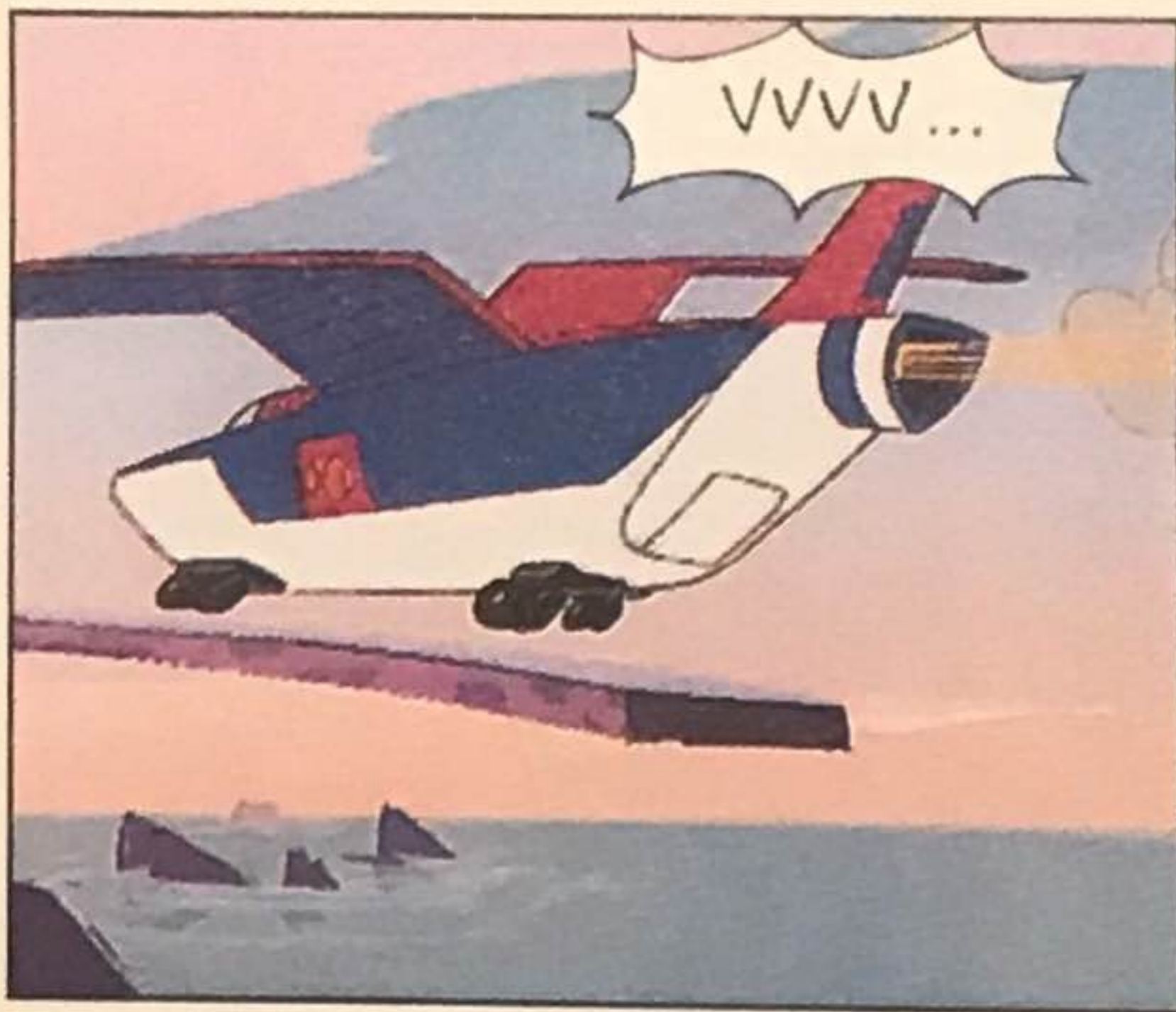


RRR...

... NOUS N'AVONS PLUS LE CONTRÔLE DES COMMANDES !



HEIN ?



VIPÉRA !... SI VOUS FAITES DU MAL
À MA PETITE FILLE ...



SILENCE !... ÉCOUTEZ-
MOI BIEN ...



... MON STUPIDE ROBOT
DIT QUE TIFFANIE EST
PLUS SÉDUISANTE QUE
MOI !...



EH BIEN, IL A RAISON VOTRE
ROBOT !



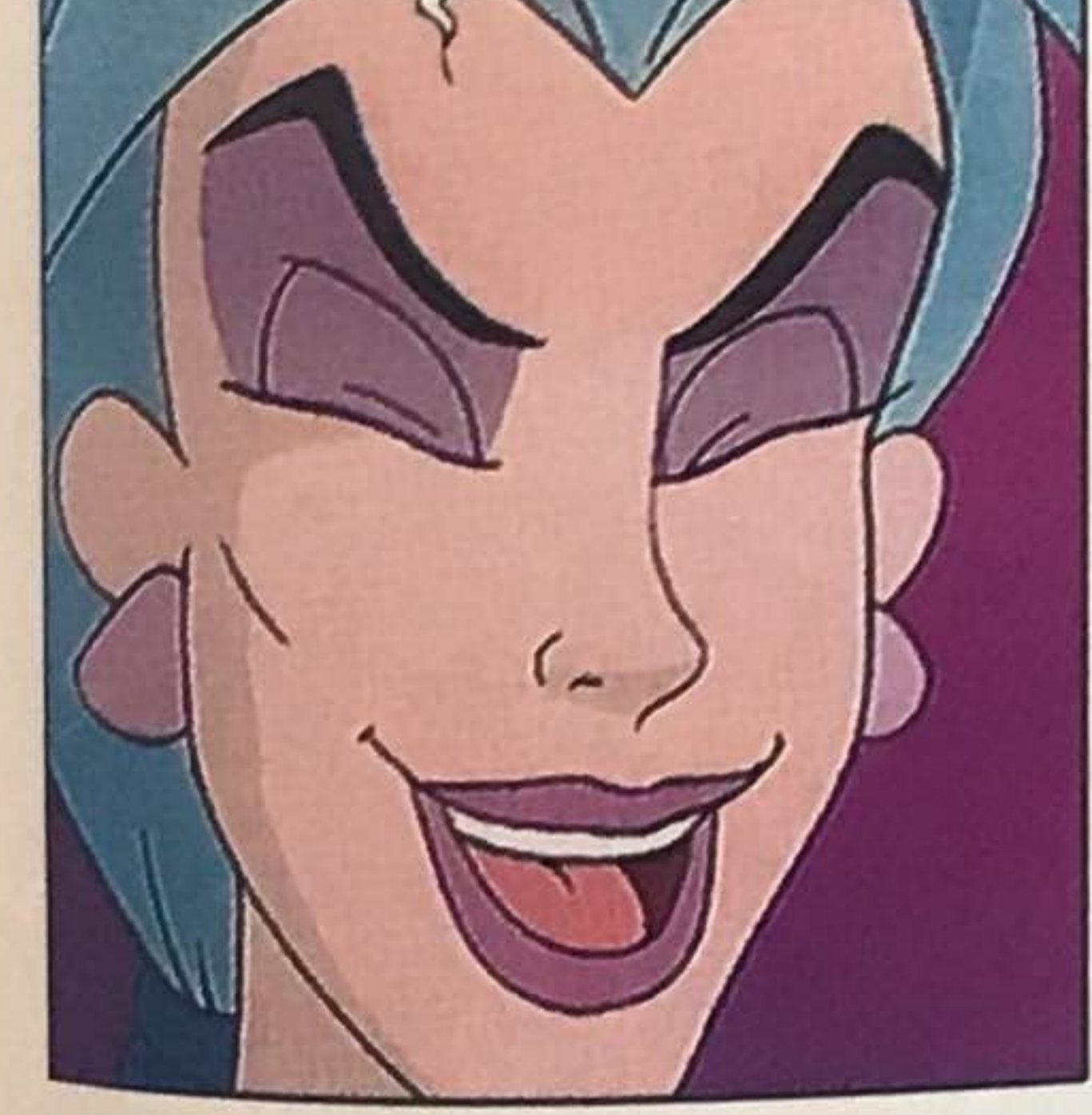
L'UNE DE NOUS EST DE TROP !



... JE VAIS DONC ME
DEBARRASSER DE CETTE
TIFFANIE !... ET POUR
TOUJOURS !...



AH ! AH ! AH !...



OH NOOON ...



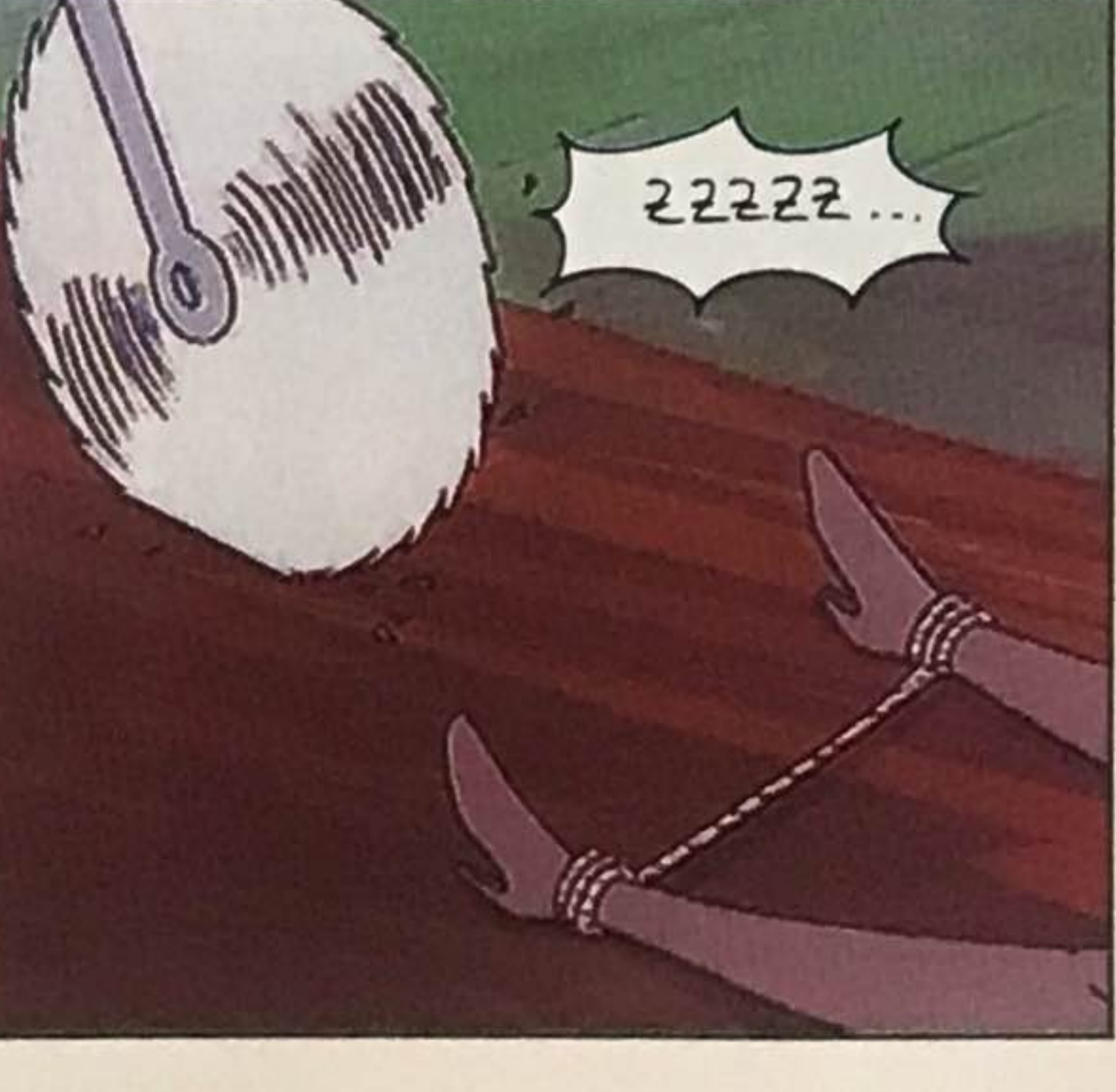
ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT,
HORRIBLE SORCIÈRE !...
VOUS M'ENTENDEZ ?



IL FAUT SAUVER TIFFANIE !!!



REGARDEZ BIEN SINISTRES
KANGOO VOTRE TIFFANIE
VA ÊTRE 'COUPEE EN DEUX
DANS QUELQUES INSTANTS !





A suivre...

**CHAQUE SEMAINE
SUIVEZ LES AVENTURES DE**

DRAGON BALL Z

EN BANDE DESSINEE

DANS *Dorothée* **MAGAZINE**



OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT
350 F AU LIEU DE ~~520 F~~

EN CADEAU
UN T-SHIRT
DRAGON BALL Z

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je m'abonne à "Dorothée Magazine" pour un an, 52 numéros au prix de 350 F seulement au lieu de 520 F, soit une économie de 170 F. Renvoyez ce bulletin accompagné de votre règlement établi à l'ordre de "SFC - Dorothée Magazine" à l'adresse suivante :

DIP, "DOROTHEE MAGAZINE " Abonnement
 70, Rue Compans, 75019 Paris
 Tél : 01 44 84 84 89

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

NOM.....

PRENOM

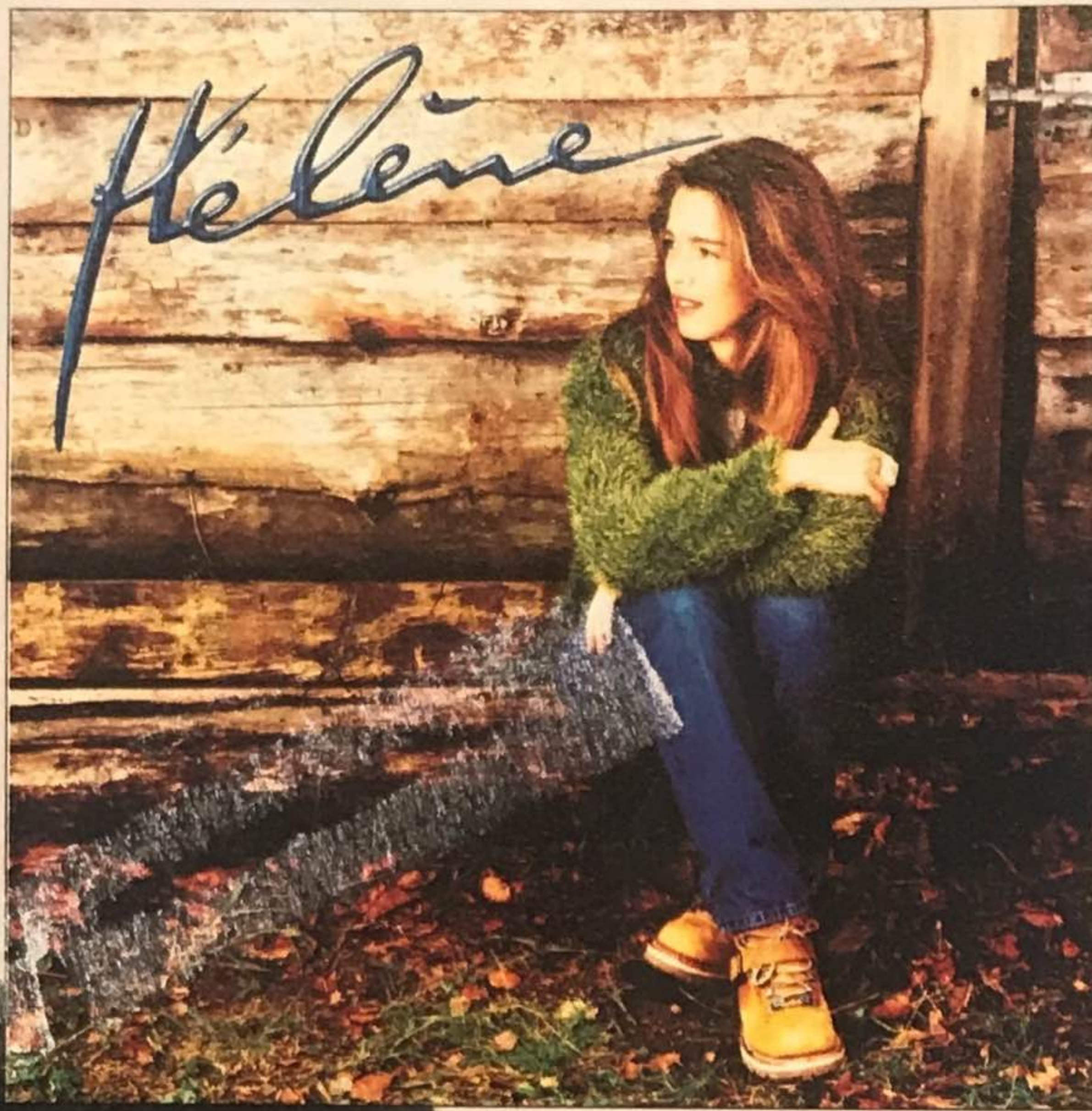
ADRESSE

VILLE

.....CP

SIGNATURE DES PARENTS
 (Obligatoire pour les mineurs)

DBZ



**Enfin
le nouvel
album
12 chansons
 inédites**



en CD et en cassette