

Dorothée

MAGAZINE

DRAGON
BALL **GT**

BABY ARRIVE SUR TERRE

LA GUERRE DES
SAILORS
STAR



2 BE 3
PLEINS
FEUX SUR
FRANK



OLIVE & TOM
LA SELECTION JAPONAISE



T 2918 - 421 - 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")



VE LA PREHISTOIRE

ant d'aller voir "Jurassic Park. Le monde perdu", ré-
sez vos connaissances sur
préhistoire et tous les ani-
aux de cette période avec
éhistoria un jeu Smoby.
9 F env. Détaillants,
ands magasins.



MAGIC BASKETS

elles sont magiques ! Ces bas-
ets possèdent des lacets qui
allument dans la pénombre à
hacun de vos pas. Etonnant et
amusant ! De 299 F à 329 F.
liste points de vente au
01 40 80 39 00.



VOLEUR D'ESPRITS

Décors en 3 D,
magie, personnages
troublants... tout est
réuni dans "Le voleur
d'esprits", un CD-Rom
édité par Infogrames,

pour vous donner la chair de poule et échapper
à tous les pièges. 349 F. Magasins spécialisés,
grands magasins.



SANS CUILLERE

Fini les petites cuillères !
Avec Zap, le dernier des
yaourts Yoplait, on n'en a plus
besoin. Il se présente dans un
sachet et on peut le manger par-
tout. 11,90 F la boîte de six sachets.
Grandes et moyennes surfaces.

NOUVEAUTES

MELI-MELO

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

LE COIN DES VIDEOS

Pas besoin de vous présen-
ter Dragon Ball Z ! Mais il
est utile de vous dire que
sortent chez TF1 Vidéo
deux cassettes d'épisodes
inédits. Si vous aimez les
chats et les extraterrestes,
"Le chat qui vient de l'espa-
ce", éditée par Disney
Vidéo, devrait vous combler.
83 F "DBZ", et 85 F "Le
chat..." Magasins spéciali-
sés, grandes surfaces.



SUPER BONNET

Les bonnets, c'est pas
terrible... sauf celui-ci ! Il
est signé Over top et il
est décoré avec les
sympathiques dino-
saures du "Monde
perdu". 50 F. Points de
vente au 02 31 34 20 10.



MOTOS DE LEGENDE

Les Speeder Bikes sont
les motos mythiques du
"Retour du Jedi", l'un des
films de la trilogie Star
Wars. Hasbro les a re-
produites rien que pour
vous ! 89 F. Grands ma-
gasins, détaillants.



DRAGON BALL GT





Résumé des épisodes précédents

Myu est désespéré à l'idée de ne pas avoir réussi à faire vivre Baby. Mais tout à coup l'ordinateur qui le maintient en vie se met en fonction et cherche des sources d'énergie.

Une fois chargé du minimum nécessaire, Baby sort du récipient et tente de s'enfuir. Sangoku, Trunks et Pain, qui ne veulent pas le sous-estimer, libèrent alors toute leur puissance et font exploser Baby. Celui-ci, qui peut se transformer en métal liquide, coule jusqu'à Myu et pénètre dans son corps.

Puis, profitant de l'inattention de nos amis, il se retire discrètement. Ignorant que Baby s'est enfui, nos héros reprennent leur route à bord de Tako. Giru leur annonce alors qu'une boule se trouve dans un vaisseau sur le point de tomber dans un soleil. Sangoku, Pain et Trunks y pénètrent, trouvent la boule mais aussi un jeune

garçon inconscient. Ils le ramènent à bord du Tako et le conduisent dans un hôpital de la planète Pital.

Pendant qu'ils sont dans la salle d'attente, le garçon se réveille et s'approche d'une infirmière qui tente de s'enfuir. Baby sort alors du ventre du garçon et fait exploser la pièce. Baby, camouflé dans le corps d'un jeune malade, essaie de prendre possession de Pain mais l'intervention d'un médecin fait échouer son plan. Il prend donc possession de l'homme et l'utilise pour arriver jusqu'à Trunks.

Il réussit à pénétrer dans le corps de notre héros mais ce dernier se transforme en Super Guerrier et fait sortir l'intrus. Sangoku intervient alors pour éliminer Baby qui fait exploser une partie de l'hôpital avant de s'enfuir pour l'aéroport. Là, afin de quitter la planète et se rendre sur Terre, il prend possession d'une voyageuse.



Sangoku, Trunks, Pain et Giru vont devoir affronter une tête de chat géante qui possède une des boules de cristal.

BABY ARRIVE SUR TERRE

Sangoku, Trunks, Pain et Giru continuent leur voyage dans l'espace à la recherche des boules de cristal. Pendant ce temps, Baby a réussi à se rendre sur terre. A la Capsule Corp, l'immense maison de Bulma, tout le monde ignore ce grand danger qui menace maintenant la terre. En l'absence de Sangoku, Bulma a proposé à Chichi et Sangoten de venir habiter chez elle. Et ils se font très rapidement à ce luxe. Sangoten, quant à lui, est au téléphone depuis un moment avec sa petite amie Pelace. Chichi est exaspérée, elle ne supporte plus de le voir passer tout son temps avec sa petite amie. Ils ne peuvent même plus recevoir de communications parce que Sangoten est sans cesse au bout du fil.

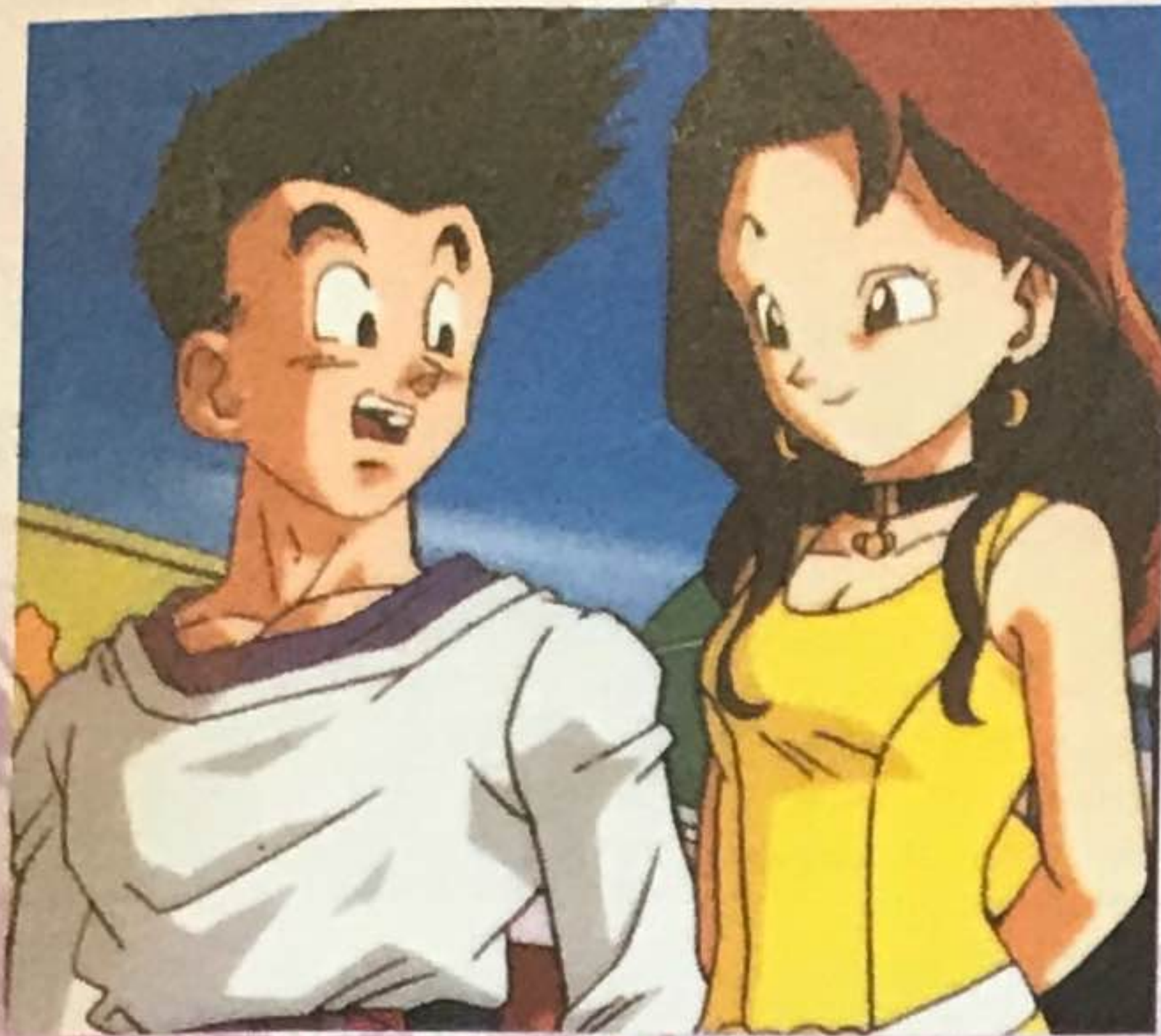
Bulma rejoint Chichi dans la salle à manger et sourit discrètement en voyant sa réaction de mère poule. Sangoten se lève et quitte la pièce sans rien dire. Il va rejoindre Pelace. Dans un des couloirs de l'immense maison, il rencontre Végéta. Ce dernier a pris une grande décision : il veut changer de look.

Pour cela, il s'est coupé la moustache mais Sangoten, qui ne voit plus rien depuis qu'il est amoureux, ne l'a pas remarqué. Vexé, Végéta entre dans la salle à manger où Chichi s'aperçoit aussitôt du changement; elle lui dit qu'il est beaucoup mieux ainsi. Végéta, très gêné, se retire à côté. Bulma, qui était

dans la cuisine, rejoint Chichi et lui explique que Végéta adore sa fille Bra. Il est très protecteur avec elle et fait tout ce qu'elle lui de-



Baby va prendre possession d'une grosse femme afin de passer les frontières incognito et pouvoir venir sur Terre.



Sangoten est fou de Pelace et n'hésite pas à utiliser ses pouvoirs en public pour l'épater.

mande. Le matin même, avant d'aller en cours, elle a dit à son père qu'elle n'aimait pas sa moustache car cela le vieillissait.

Et Végéta est allé acheter de quoi se raser... Chichi et Bulma éclatent de rire en pensant que le puissant Végéta qui terrorisait toute la planète à une époque est à présent sous le charme de sa propre fille qui l'a rendu doux comme un agneau. Végéta, qui n'est pas loin, entend les deux femmes rire à son sujet et préfère s'en aller.

Peu après, Bulma et Chichi se retrouvent sur un balcon de la Capsule Corp, se demandant ce que font Sangoku, Trunks et Pain en ce moment. Chichi est très inquiète pour Pain car non seulement elle est jeune mais aussi impulsive. Bulma avoue alors à son amie qu'elle est également très inquiète pour Trunks mais elle garde confiance en Sangoku qui a toujours su s'en sortir sans dégâts.

Ailleurs, très, très loin dans l'espace, Trunks, Sangoku, Giru et Pain ont trouvé une nouvelle boule de cristal. C'est la numéro 7. Elle se trouve sur une

planète habitée par un animal géant, une immense tête de chat en fait. Le problème, c'est que la boule que nos amis recherchent est un de ses jouets. Nos héros doivent attendre qu'il s'endorme pour lui subtiliser la boule de cristal. C'est Sangoku qui s'y colle.

LE JOUET DU CHAT

Pendant que Trunks, Giru et Pain se cachent derrière un buisson géant, Sangoku s'approche doucement de la tête de chat et prend la boule. En repartant, il se retourne pour vérifier que l'animal ne s'est pas réveillé et trébuche sur une pierre. Pour arrêter sa chute, il tend le bras en arrière et saisit l'une des moustaches du chat. Pas assez résistante, la moustache est arrachée, réveillant l'animal mécontent.

Fou de rage, celui-ci se lance à la poursuite de nos amis. Tout en courant, Sangoku tend la moustache à Trunks et lui demande de la recoller sur le monstre. Pour se débarrasser de lui, ils l'emmènent jusqu'à un précipice et, arrivés au bord, s'envolent dans les airs. L'animal, qui croit pouvoir en faire autant, les poursuit et se retrouve dans le vide.

Nos amis lui sourient et lui conseillent de regarder en bas. Tout en prenant conscience de s'être fait avoir, il tombe dans le vide et s'écrase au sol. Nos amis sont contents car ils viennent de mettre la main sur une nouvelle boule de cristal.

Sur Terre, les choses sérieuses commencent. Une grosse explosion en plein centre-ville effraie tout le monde. Hanma, un grand blond très musclé, sort de la fumée produite par la déflagration et traverse la rue. Il s'arrête devant la banque qui est en train de se faire dévaliser, et pénètre à l'intérieur, ce qui énerve les cambrioleurs.

L'un d'eux s'approche de Hanma mais celui-ci l'attrape par le col tout en l'étranglant. Il lui demande où sont cachés les guerriers de l'espace qui vivent sur Terre. Comme personne sur la planète n'est au courant de leur existence, le cambrioleur ne peut répondre à la question. Hanma sort alors de la banque qui explose derrière lui.

Non loin de là, à proximité du parc public, Sangoten a rejoint sa petite amie Pelace. Elle l'attend sur un banc pendant qu'il est allé chercher des glaces. Sangoten est tout content d'avoir réussi à séduire la plus jolie fille de son université, et même de la ville. Pelace hésite à manger sa glace car elle pense avant tout à sa ligne.



Baby peut contrôler plusieurs personnes à la fois. Quand il aura poussé Sangoten à dévoiler ses pouvoirs, il lui montrera sa véritable apparence.

Au moment où Sangoten finit par la convaincre, ils sont interrompus par l'explosion de la banque. L'instinct guerrier de Sangoten se réveille, ce qui étonne la jeune fille.

Deux rues plus loin, Hanma sème la terreur en ville. Il détruit un à un les maga-



Chichi et Bulma, qui sont devenues amies, vivent ensemble en attendant le retour de Sangoku.

sins, à la recherche des guerriers de l'espace.

Tout à coup une voix célèbre retentit dans la rue. Tous les passant la reconnaissent : c'est celle du grand Hercule. Ils sont tous rassurés car c'est l'homme le plus fort du monde et il va donc arrêter ce nouveau vi-

lain. Hercule apparaît sur le toit d'un immeuble et se jette dans le vide pour tomber devant la brute.

Mais, maladroit comme d'habitude, il rate son entrée et se ridiculise en s'écrasant au sol la tête la première. Il se relève aussitôt comme si de rien n'était et lance un

défi à Hanma. Il lui demande de quitter la ville ou il sera contraint de l'arrêter. Hanma se retourne et lui répond qu'il ne partira pas tant qu'il n'aura pas trouvé les guerriers de l'espace. Ses yeux deviennent rouges et une explosion se produit juste devant Hercule.

À la place du bitume, un grand trou apparaît. Sangoten, qui a discrètement emmené Pelace sur les lieux, interpelle Hercule. Celui-ci est heureux de le voir car il lui permettra de ne pas perdre la face. Il fait passer Sangoten pour son élève et lui demande de se battre à sa place. Les deux hommes sont en train de négocier quand tout à coup notre héros lève la tête et voit Pelace devant Hanma. Il a à peine le temps de réfléchir que les yeux du méchant deviennent rouges comme lors des précédentes explosions.

BABY CONTRE SANGOTEN

Sangoten se précipite sur Hanma et l'assomme d'un coup de pied qui le propulse à l'autre bout de la rue. Sangoten se tourne alors vers Pelace qui lui indique que l'homme cherchait les guerriers de l'espace. Sangoten est pris de stupeur car il est lui-même un guerrier de l'espace et personne sur Terre n'est censé le savoir. Pendant qu'il réfléchit, la foule l'acclame pour son acte de bravoure. Il ne s'aperçoit pas que Acus et Nidor, deux hommes à la mine patibulaire, sortent de la foule et s'approchent de lui. Ces deux furieux se lancent sur lui, prêts à le tuer ainsi que Pelace. Sangoten prend la jeune fille dans ses bras, la lance en l'air pour

Végéta passe son temps libre avec sa fille Bra. Il la protège des garçons mal intentionnés.



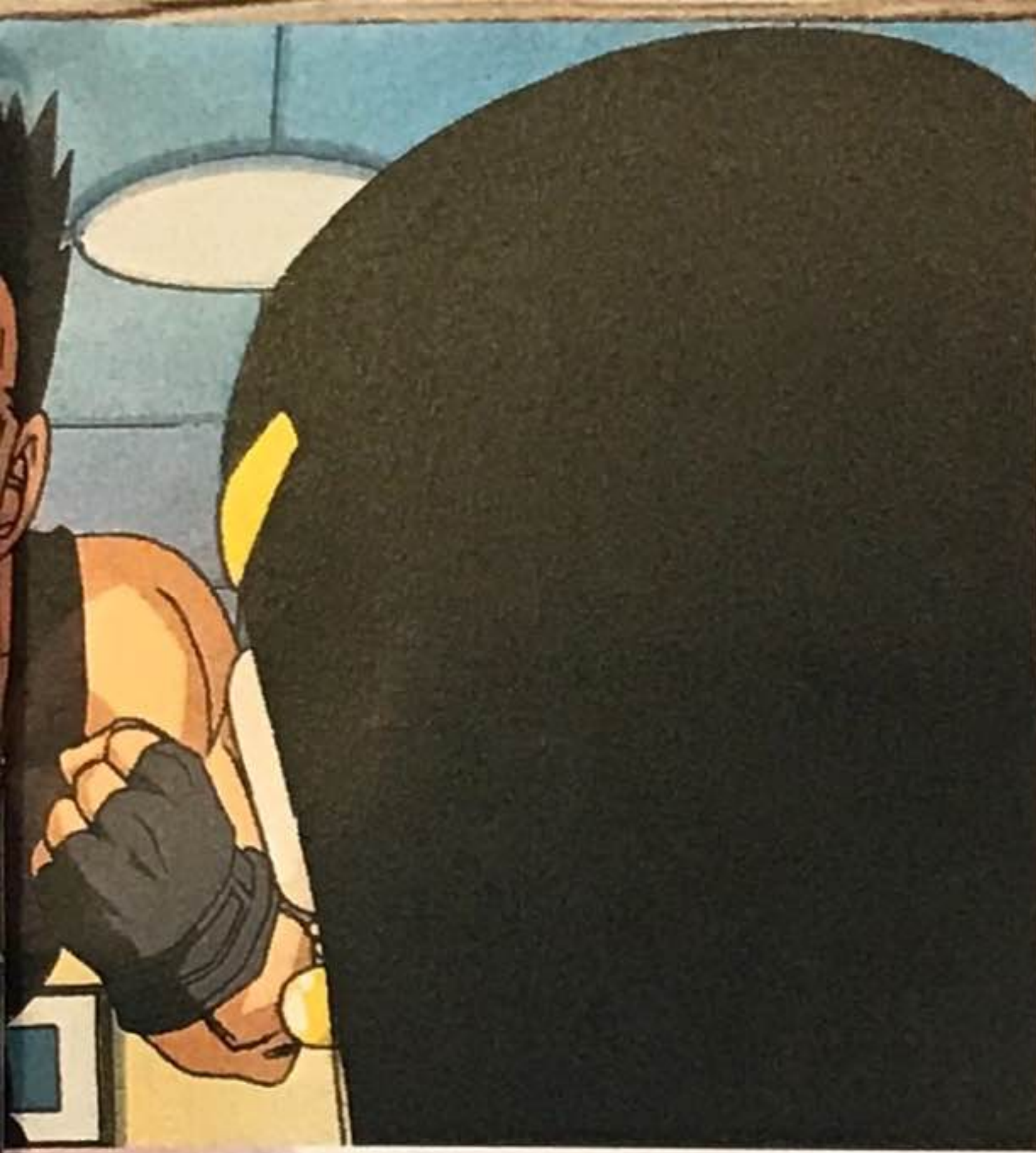
la protéger et assomme les deux hommes avant de rattraper sa petite amie.

Dans les bras de Sangoten, Pelace est terriblement impressionnée. Elle n'aurait jamais imaginé que son petit ami soit aussi fort. Hercule profite alors de l'inconscience d'Hanma, Acus et Nidor pour les ligoter et les remettre à la police. Tout le monde acclame le grand Hercule, sans s'apercevoir que dans la foule un homme du nom de Longe est soudain pris d'un malaise. Il tombe par terre et semble lutter. Il se relève quelques secondes plus tard, les yeux rouges comme ceux d'Hanma, Acus et Nidor.

De son côté, Sangoten, heureux de ses prouesses, se retire discrètement avec Pelace. Il reçoit alors un coup violent qui le fait tomber. C'est Longe qui l'a frappé, l'homme qui semblait souffrir dans la foule. Sangoten se met en position de combat et s'apprête à attaquer. Une puissante lumière sort alors du corps de Longe qui s'écroule sur le sol. Dans son dos, une ombre lumineuse apparaît et se transforme.

C'est Baby ! Il est différent et a atteint une nouvelle maturité. Il a maintenant un corps d'adolescent et semble beaucoup plus fort. Hercule a juste le temps d'arriver pour rattraper Pela-





Chichi et Bulma se moquent de Végéta qui a coupé sa moustache parce que Bra, sa fille chérie, le lui avait demandé.

ce qui vient de s'évanouir. Sangoten demande à Hercule de la mettre en sécurité pendant qu'il affronte ce nouvel ennemi. Sangoten est effrayé en entendant Baby lui annoncer qu'il va enfin pouvoir se venger de Sangoku.

Baby se concentre alors et produit une grande explosion qui fait voler en éclats les immeubles voisins. Pour éviter qu'il n'y ait trop de dégâts, Sangoten s'envole au-dessus de la ville, suivi par Baby qui est bien décidé à le posséder. Sangoten igno-

re la menace qui se trouve face à lui : Baby est en effet bien plus puissant puisque chaque fois qu'il possède une personne, il absorbe un peu de sa puissance et de ses connaissances, tout en grandissant comme un être humain.

Le combat va bientôt commencer. Dans l'espace, Sangoku, Trunks et Pain ignorent que Baby est arrivé sur Terre; ils continuent leur voyage à la recherche des boules de cristal tout en ignorant quelle menace pèse sur leurs familles.

Baby va pénétrer dans le corps de Hanna et faire des dégâts en ville afin d'attirer les guerriers de l'espace. Sangoten, qui le trouve en premier, va tout faire pour épater sa petite amie.



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

LES HACHES DE GAMMA (2)

Résumé : Tout comme Shun et Hyoga qui tentaient de parvenir au Palais pour retirer à Hilda l'anneau maléfique, Seyar est terrassé par Tholl, un guerrier divin d'Asgard.

QUELLE FORCE INCROYABLE !...
JE N'AVAIS JAMAIS AFFRONTÉ UN
ADVERSAIRE AUSSI TERRIBLE.



HÉ ! HÉ !



JE DOIS ME
RESSAISIR...



...SINON ATHÉNA MOURRA
D'ÉPUISEMENT AU COUCHER
DU SOLEIL !



MAIS COMMENT VAIS-JE
POUVOIR ATTAQUER CETTE
MONTAGNE
HUMAINE ?



JE NE SUIS PAS DE
TAILLE À LUTTER
CONTRE UNE TELLE
FORCE DE LA
NATURE !



SOUDAIN...

C'EST TOI,
MARINE ?!

SEYAR !



SEYAR...
AURAI-TU
DÉJÀ OUBLIÉ
TOUS LES
DOULOUREUX
COMBATS
QUE TU AS
MENÉS
PENDANT LA
BATAILLE DU
SANCTUAIRE ?



TU AS AFFRONTÉ ET VAINCU LES
CHEVALIERS D'OR DONT LA FORCE
ÉTAIT PLUS TERRIBLE ENCORE QUE
CELLE DE CET HOMME !...



...TU AS ERRE
ENTRE LA VIE ET
LA MORT MAIS TU
N'AS JAMAIS
ABANDONNÉ !

TU N'AS PAS LE DROIT DE DOUTER DE L'ISSUE DU COMBAT ET LAISSER TES COMPAGNONS À DEMI-MORTS À LA MERCI DE CE GÉANT !

OUI MAIS... COMMENT VAIS-JE POUVOIR VAINCRE CET HOMME ?

CE N'EST PAS À MOI DE TROUVER LA RÉPONSE !

N'OUBLIE PAS QUE TU ES CELUI QUI, PAR SON COURAGE ET SA VOLONTÉ, A RÉUSSI À SAUVER ATHÉNA D'UNE MORT CERTAINE !

...JE N'AI PLUS RIEN À T'APPRENDRE... L'ÉLÈVE A DEPUIS LONGTEMPS DÉPASSÉ LE MAÎTRE !

ELLE A RAISON, JE N'AI PAS LE DROIT DE DOUTER... LA JUSTICE DOIT TRIOMPHER !

AU COURS DES COMBATS QUE J'AI MENÉS À TRAVERS LES DOUZE MAISONS DU ZODIAC, J'AI APPRIS À UTILISER MES FORCES JUSQU'À L'EXTRÊME LIMITE !

...MALGRÉ SES ATTAQUES FOUDROYANTES !

...J'AI VAINCU LA CORNE D'OR DU CHEVALIER DU TAUREAU...

...J'AI VAINCU LE CHEVALIER DU LION...

...EN ÉVITANT SES COUPS PORTÉS À LA VITESSE DE LA LUMIÈRE !

...CAR LA VIE D'ATHÉNA EN DÉPENDAIT COMME ELLE EN DÉPEND AUJOURD'HUI.



POUR AVOIR OSÉ VOUS ATTAQUER À HILDA...



...VOUS ALLEZ BIENTÔT CONNAÎTRE LE REPOS ÉTERNEL !



HEIN ???

ATTENDS !



CHEVALIER, JE DOIS RECONNAÎTRE QUE TU ES COURAGEUX...



MAIS LE COURAGE NE SUFFIT PAS POUR VAINCRE !...



...IL FAUT ÊTRE PLUS PUISSANT QUE SON ADVERSAIRE !



TU L'AURAS VOULU !



J'ai BIEN PEUR QU'APRÈS LE COUP QUE JE VAIS T'ASSÉNER, TU NE PUISSES JAMAIS TE RELEVER !



J'ARRIVERAI À LE BATTRE !... IL LE FAUT !



YAAAAH...



QUE LE POING DU TITAN TE TERRASSE !!!



FSSS...







BOUM !



J'AI RÉUSSI !... J'AI BATTU LE CHEVALIER DE GAMMA !



SOUDAIN...

HYOGA !...



...SHUN !



BRRR



OH !!



OH NON !!!

TU T'ES RÉJOUI UN PEU TROP VITE, CHEVALIER, UN GUERRIER DIVIN N'ABANDONNE PAS SI FACILEMENT !



MAIS JE DOIS AVOUER QUE TU ES LE PREMIER HOMME AU MONDE QUI EST PARVENU À ME FAIRE TOMBER !



APPAREMMENT, MES MÉTÉORES N'ONT EU AUCUN EFFET SUR LUI !... SON ARMURE N'A MÊME PAS ÉTÉ ABÎMÉE !



...SA COSMO-ÉNERGIE S'INTENSIFIE... ELLE EST PLEINE DE HAÏNE ET DE VIOLENCE !



PLUS SA COLÈRE AUGMENTE, ET PLUS SON AURA SEMBLE ÉMETTRE DES VIBRATIONS MALÉFIQUES !



LES GUERRIERS DIVINS SONT ENCORE PLUS FORTS QUE JE NE LE PENSAIS !



TU NE POURRAS JAMAIS NOUS COMPRENDRE PARCE QUE TU AS PASSÉ TOUTE TA VIE SOUS LA LUMIÈRE DU SOLEIL !

DANS LE ROYAUME D'ASGARD, PERDU À L'EXTRÊME NORD DE L'EUROPE, LA VIE EST TERRIBLE !



DÈS LA NAISSANCE, NOUS DEVONS ENDURER LES PIRES PRIVATIONS...



...ET DEPUIS LA NUIT DES TEMPS, NOUS AVONS HUMBLEMENT ACCEPTÉ NOTRE SORT !



MAIS MAINTENANT, NOUS ALLONS PRENDRE NOTRE REVANCHE EN DÉTRUISANT LE SANCTUAIRE ET EN GOUVERNANT LE MONDE !



...NOUS, LES GUERRIERS DIVINS...



...NOUS AVONS JURÉ FIDÉLITÉ ET PROTECTION...



...À LA PRINCESSE HILDA DE POLARIS !

...PAR LES POUVOIRS QUE LUI A ACCORDÉS ODIN, SEIGNEUR D'ASGARD...



...ELLE A RÉVEILLÉ LES LÉGENDAIRES ARMURES DES CONQUÉRANTS...



...QUI DORMAIENT D'UN PROFOND SOMMEIL DEPUIS PLUSIEURS SIÈCLES !



NON, C'EST FAUX !... HILDA EST POSSÉDÉE PAR DES ESPRITS MALÉFIQUES ENFERMÉS DANS L'ANNEAU DES NIBELUNGEN !



ÇA SUFFIT !... NOUS AVONS ASSEZ DISCUTÉ COMME ÇA !



PRÉPARE-TOI À MOURIR !



JE CROIS QU'IL EST INUTILE DE LE RAISONNER !



...ÇA NE FAIT QU'ACCROÎTRE SA COLÈRE !



...ET SA COSMO-ÉNERGIE IRRADIE DE PLUS EN PLUS VIOLEMMENT !



YAAAAAH !!!



QUE LE POING DU TITAN TE TERRASSE !!!



VVVV



OH NON !!!



AAAAAAH...

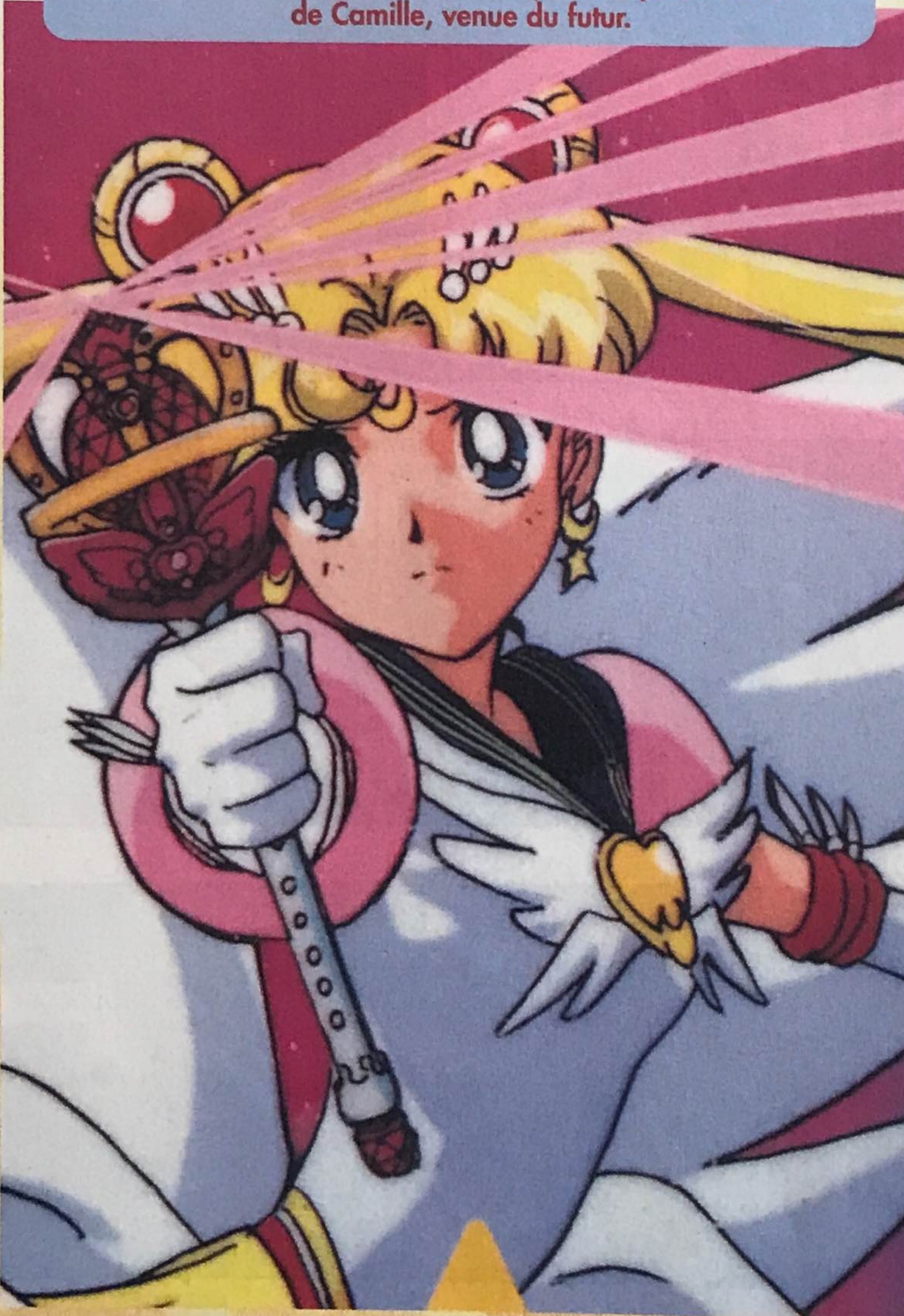


AAAAAAH...

Fin d'épisode

SAILOR STAR

A partir de cette semaine, nous passons à la seconde partie de la série Sailor Star. Sailor Moon porte son costume de Sailor Eternelle et va utiliser ses pouvoirs pour que les humains changés en monstres retrouvent leur apparence. Trois nouvelles guerrières vont faire leur apparition, ainsi qu'une petite fille que tout le monde va prendre pour l'enfant de Camille, venue du futur.



Il y a longtemps, très longtemps, à l'époque où la lune était habitée, il y avait deux peuples : celui du Millénum d'Argent et celui de la Lune Morte qui était placé sur la face cachée de la lune. Les habitants de la Lune Morte ne pouvaient voir le soleil que tous les quatre ans.

La princesse du Millénum d'Argent s'appelait Séléne et celle de la Lune Morte, Néphernia. Elles avaient tout pour être heureuses, mais Néphernia était seule; son unique lucarne sur le monde était un miroir magique qui lui permettait de voir la Terre et le soleil. Elle se mit à envier Séléne et sa colère fut à son sommet le jour où Séléne eut une petite fille, la princesse Sérénity.

Un grand bal fut organisé pour sa naissance et Néphernia fut la seule à ne pas être invitée. Elle se jura de se venger un jour. Mais le temps passa et le royaume du Millénum d'Argent fut détruit par la reine Béryl. Néphernia ne put prendre sa vengeance et se sentit très frustrée.

Le temps passa et Sérénity se réincarna sur Terre sous les traits de Bunny Rivière. Néphernia ne pouvant s'y rendre à cause de la malédiction du miroir, elle attendit patiemment son heure et, profitant d'une éclipse, elle envoya Jilkonla et le cirque de la Lune Morte sur Terre. Grâce à l'aide de ses amies les Sailors, Bunny put parvenir au palais de Néphernia pour l'arrêter et, grâce à son pouvoir de Sailor Eternelle, elle réussit à donner à Béryl l'énergie nécessaire pour sortir du côté obscur et venir à la lumière.

La guerre des Sailors

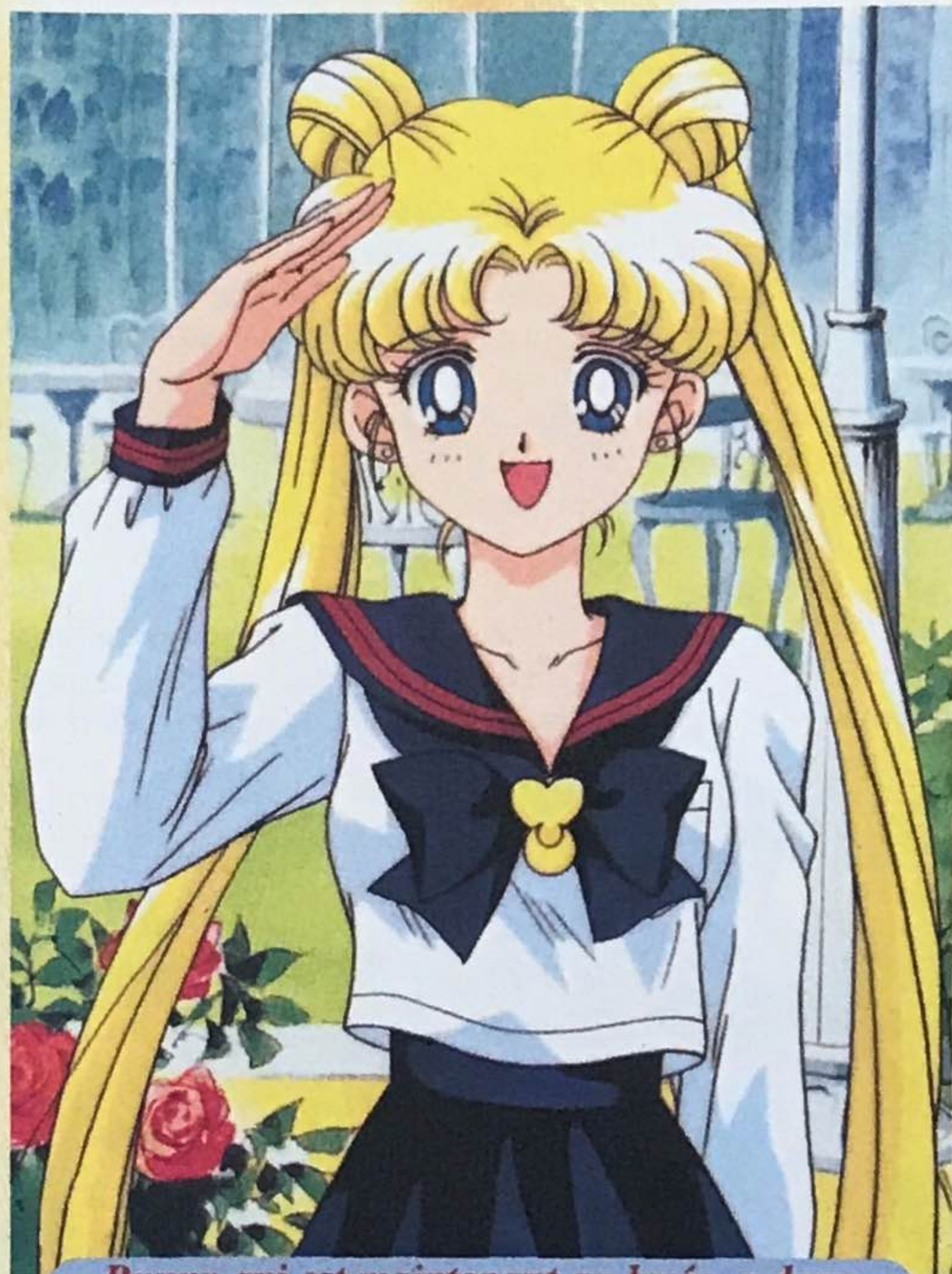
Comme le dit le général Chang, "il n'y a pas de paix dans le monde". Ce sont les paroles que prononce une mystérieuse femme du nom de Shadow Galaxia. Elle contemple Bunny et ses amies sur Terre et se prépare à les affronter.

Les Sailors se sont réunies au bar afin de discuter du concert des Three Lights (les trois lumières). Il s'agit de trois jeunes chanteurs pop qui remportent un grand succès. Ils viennent d'arriver dans la ville de J-Ban et s'apprêtent à donner un concert. Raya, Marcy, Molly et Mathilde sont très enthousiastes. Chacune donne des

détails sur celui qu'elle préfère. Elles finissent cependant par remarquer que Bunny, habituellement la plus enthousiaste pour ce genre de choses, ne participe pas à la conversation.

En voyant sa mine triste et ses yeux rouges, Mathilde lui demande ce qui se passe mais Bunny refuse de répondre. Devant l'inquiétude de ses quatre amies, elle va finir par avouer la terrible vérité : après avoir perdu Camille – qui est retournée dans le futur retrouver ses parents –, elle va maintenant perdre son bien-aimé, Bourdu.

Celui-ci lui a annoncé le matin même qu'il avait reçu



Bunny qui est maintenant au lycée, a deux gros soucis : Camille est repartie définitivement dans le futur et Bourdu, son petit ami, est allé terminer ses études aux USA.



Les Sailor Star Lights sont des guerrières venues d'une autre planète. Elles se cachent sur Terre sous l'identité d'un groupe de rock, les Three Lights.

une importante bourse pour finir ses études aux Etats-Unis. Bunny a tout fait pour le retenir, mais Bourdu, studieux, lui a fait comprendre que c'était important pour lui. Malgré la promesse de Bourdu de toujours lui être fidèle, Bunny ne peut s'empêcher de penser qu'elle ne le reverra plus. Le soir suivant, Bunny n'arrive pas à dormir et pleure toute la nuit en regardant une photo de Camille, Bourdu et elle.

Le lendemain, Bunny accompagne Bourdu à l'aéroport pour lui dire au revoir. Elle ne peut s'empêcher de pleurer. Bourdu sort alors de sa poche une boîte où se trouve une bague ornée d'un diamant. Il l'enfile au doigt de Bunny comme symbole de leurs fiançailles. Bunny

est folle de joie car elle sait maintenant qu'il tient suffisamment à elle pour ne pas se laisser séduire par les jolies Américaines.

Le départ de Bourdu

A l'autre bout de l'aéroport, une foule en furie acclame les Three Lights qui viennent d'arriver. Seiya, Teki et Yaten sont encore étudiants et ont formé les Three Lights pour meubler leur temps libre. Ils arrivent à J-Ban non seulement pour donner un concert mais pour s'y installer.

En effet, ils vont se retrouver dans le lycée de Bunny à l'occasion d'un échange intercollège. L'un d'entre eux passe devant Bunny et croit reconnaître en elle quelqu'un qu'il a déjà vu. Bunny

regarde partir l'avion de Bourdu, le cœur lourd et triste. Shadow Galaxia, elle aussi, est attentive au décollage. Elle décide alors qu'il est temps de passer à l'action et lance une puissante boule d'énergie sur l'appareil, ce qui le fait aussitôt exploser. Bunny, qui ignore encore ce qui s'est passé, va au café pour rejoindre ses amies. Elle montre sa jolie bague à Marcy, Molly et Raya. Cette dernière n'hésite pas à manifester sa jalousie car, auparavant, c'était elle qui sortait avec Bourdu. Mathilde pénètre alors dans la pièce en courant et leur annonce que les Three Lights tournent un clip à

proximité. Elles s'y rendent et découvrent une foule immense amassée tout autour. Toutes les filles, à l'exception de Bunny, réussissent à se glisser dans la foule pour arriver devant la scène.

L'intervention des Star Lights

Bunny ne voit pas au-dessus d'elle, perchée dans un arbre, Sailor Mouse, l'une des créatures de Shadow Galaxia qui s'apprête à passer à l'attaque. Bunny, lasse de ne rien voir, décide de contourner la foule. Sans s'en apercevoir, elle se retrouve du côté des artistes. C'est alors qu'elle est interpellée par l'un des membres



Seiya, le chef du groupe des Three Lights, va se prendre d'affection pour Bunny.

des Three Lights qui reconnaît en elle la jeune fille de l'aéroport.

Pendant ce temps, près d'une des caravanes, Sailor Mouse attaque une des figurantes. Elle la capture et lance sur elle un rayon qui fait sortir de sa tête un cristal très brillant. Au bout de quelques secondes, le cristal s'assombrit jusqu'à devenir noir. Attirée par les cris de la jeune fille, Bunny arrive et se transforme en Sailor Eternelle pour la sauver. Sailor Mouse enveloppe alors la figurante dans d'étranges tentacules.

Pendant que sa créature attaque Sailor Moon, Sailor Mouse fait apparaître une cabine téléphonique, entre à l'intérieur puis disparaît. Sailor Eternelle aura à peine le temps de l'affronter que trois guerrières se présentent à elle. Ce sont les Sailors Star Lights : Sailor Star Fighter, Sailor Star Maker et Sailor Star Healer. Elles attaquent avec force la créature et s'apprêtent à la tuer quand Sailor Moon Eternelle s'interpose.

Elle leur explique que la créature est innocente, qu'elle ne sait pas ce qu'elle

fait. Les Sailors Star Lights ne veulent rien entendre, elles sont persuadées que le seul moyen d'éliminer l'ennemi est de le tuer. Bunny déclenche alors la puissance de la Sailor Eternelle. Non seulement elle repousse les Star Lights mais en plus elle redonne figure humaine à la jeune fille. Les Star Lights se retirent mais sont inquiètes à propos de cette puissante jeune fille.



Sailor Moon a du mal à savoir si les Star Lights sont bonnes ou mauvaises car elles n'hésitent pas à éliminer leurs ennemis.



Seiya, Yaten et Teki sont des garçons dans la vie de tous les jours, mais deviennent des filles quand ils se transforment en Sailors.

BAMBI



MERLIN L'ENCHANTEUR



LES 101 DALMATIENS



ROBIN DES BOIS



DUMBO



EN VENTE EN
GRANDES SURFACES
ET MAGASINS
SPECIALISES

LES ARISTOCHATS



DONALD

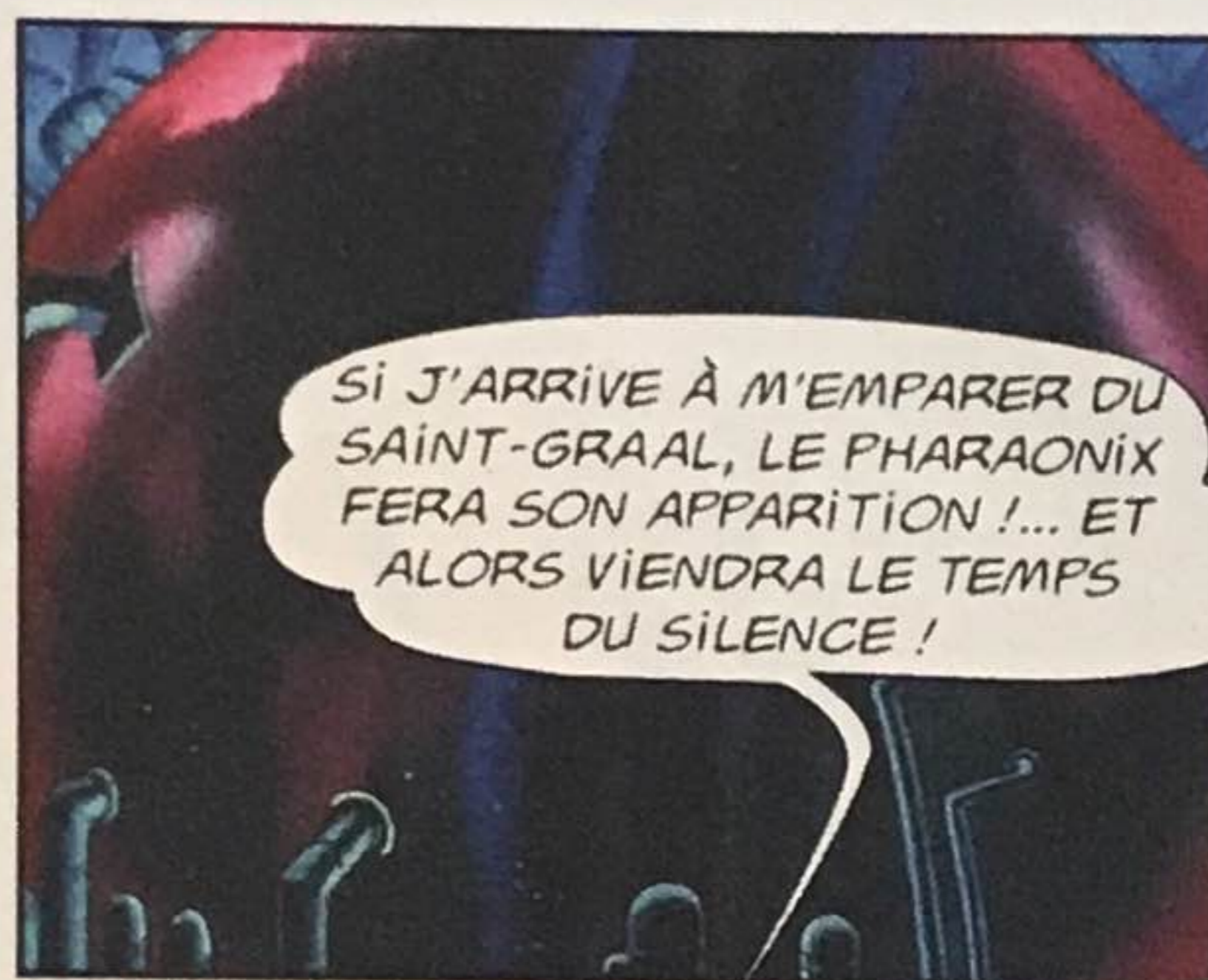


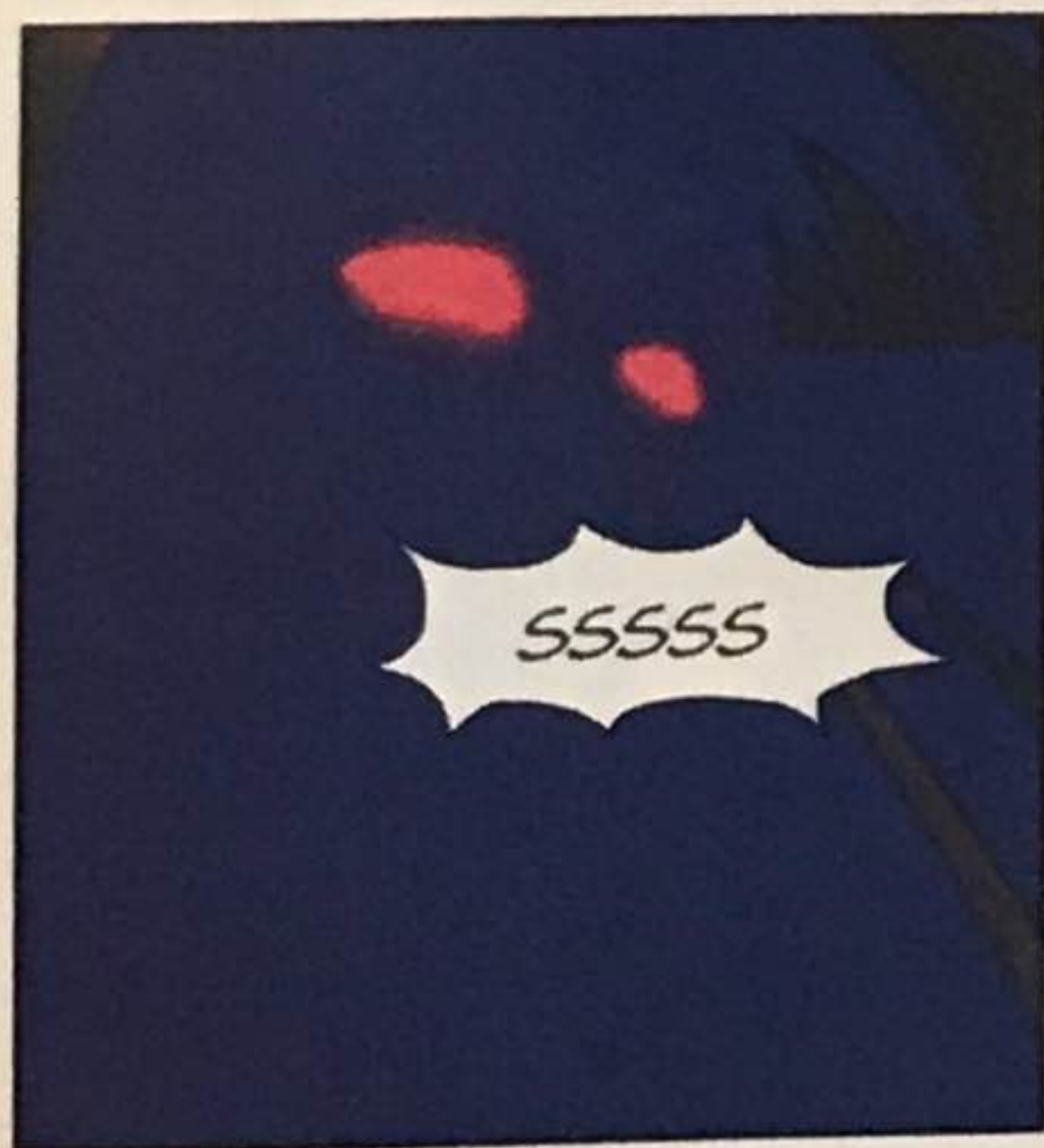
Sailor Moon

LE SAUVEUR

(1)

Résumé : Sailor Saturne et la prêtresse Alexandra se sont incarnées en Olivia. Pour la sauver, Sailor Moon s'oppose aux attaques de Sailor Neptune et Sailor Pluton.











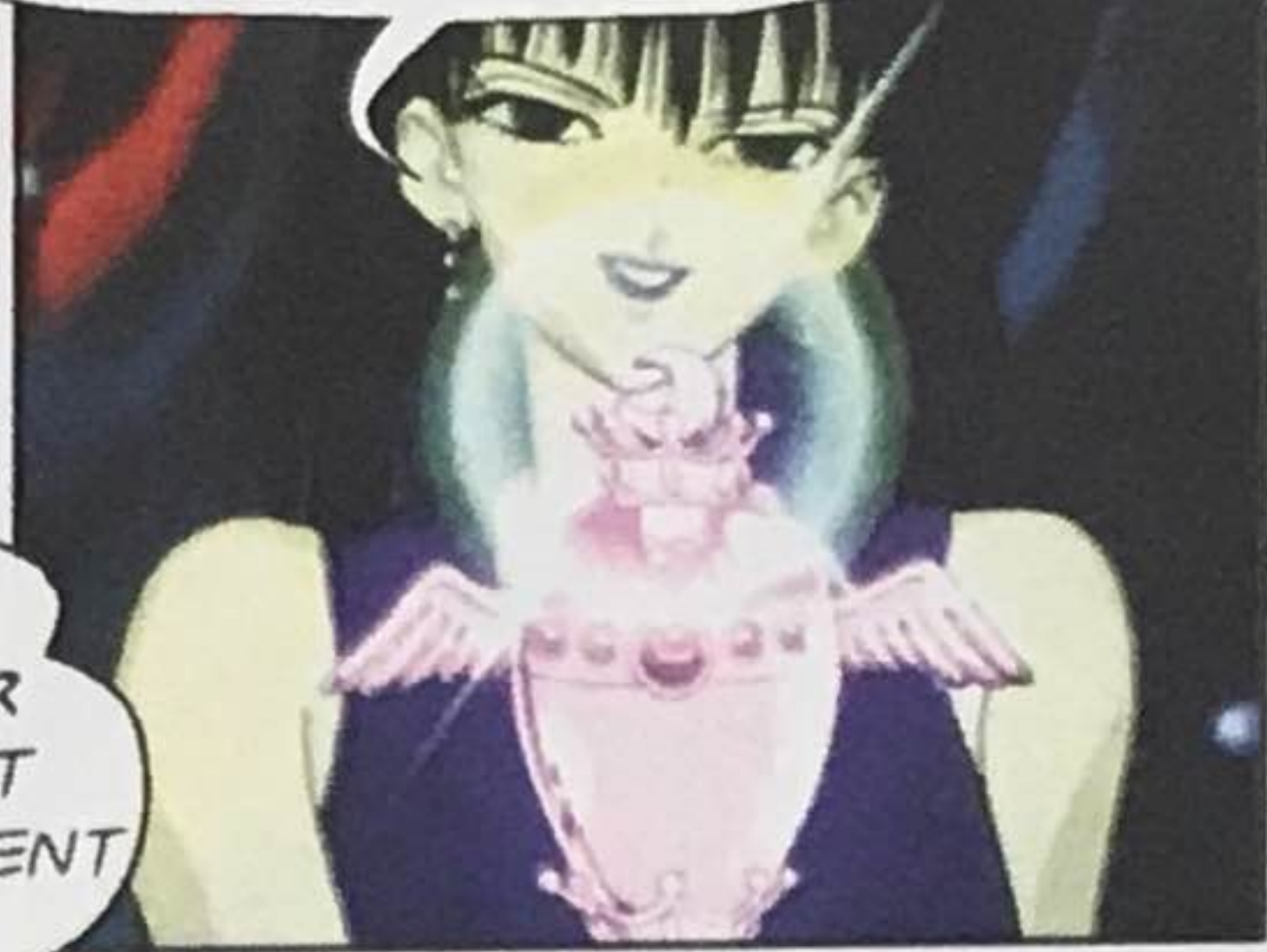


TU VOUDRAIS OLIVIA ET CE MONDE... MAIS TU NE LES AURAS PAS !



TU N'ES PAS DE TAILLE !... COMME TU LE SAIS, LE SAINT-GRAAL REPRÉSENTE LA PURETÉ... CAR LES TROIS TALISMANS QUI ONT PERMIS DE L'OBTENIR PROVENAIENT DE TROIS COEURS PURS !

... POUR VAINCRE LE PHARAONIX... IL TE FAUDRA TROUVER UN COEUR PARFAITEMENT PUR !



... ET TU AS PEU DE CHANCES D'Y PARVENIR !



FSSSS

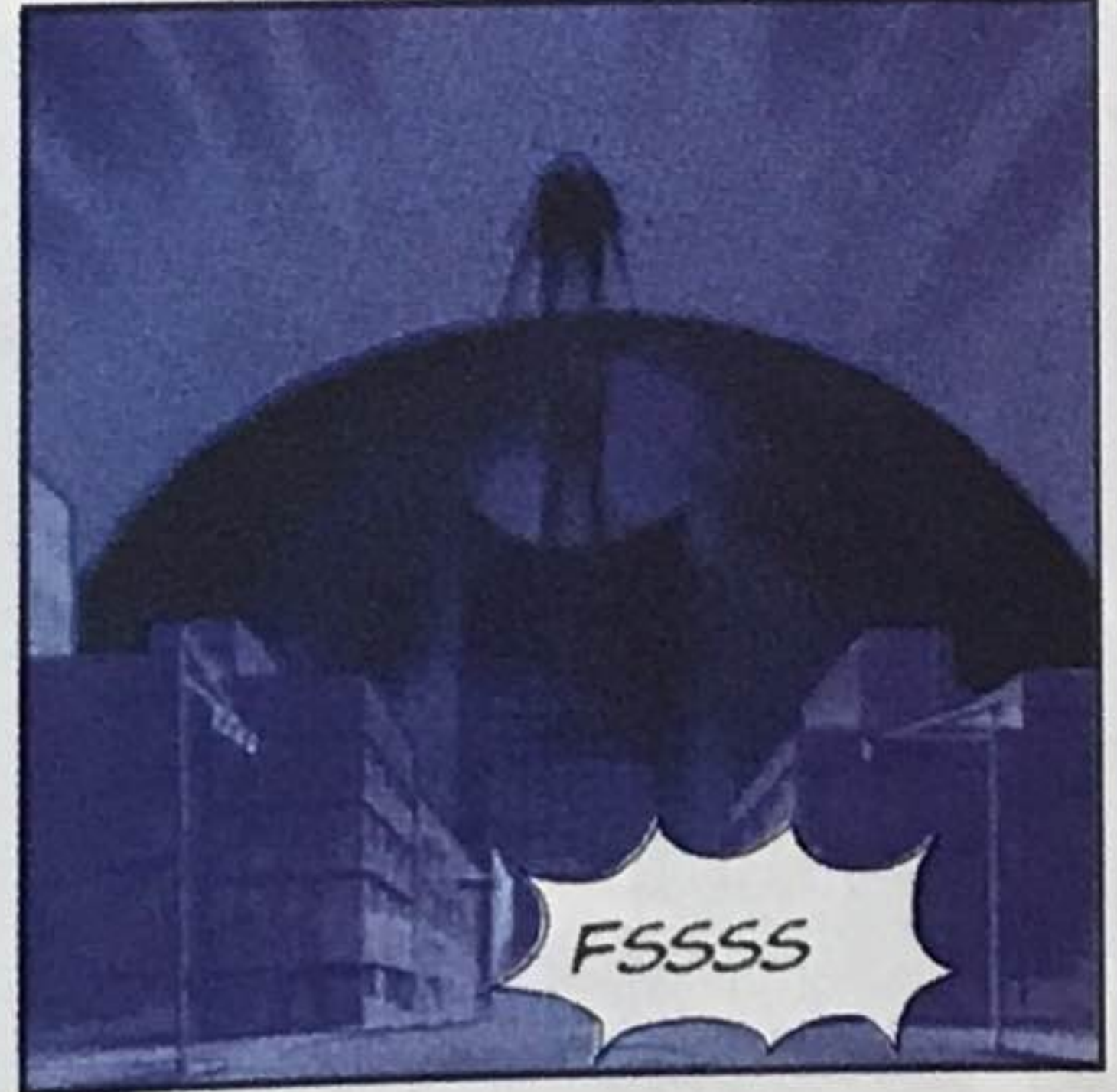
AH ! AH ! AH !



FSSSS...



BRRRR



FSSSS



BRAOOOOM !



BRRRR...



FSCHHHH



OH !!!





A suivre...

LA SELECTION JAPONNAISE

Vous connaissez sûrement la série "Olive et Tom", pour l'avoir suivie à la télé. Au Japon, elle continue. Découvrez ce que sont devenus ses héros qui forment à présent l'équipe junior du Japon.

Ben Beker

Parmi tous les personnages, c'est l'éternel compagnon d'Olivier, celui avec qui il a réalisé la mythique "Golden combinaison". En fait, quand ils se sont rencontrés avec Olivier, ils ont tout de suite formé un duo imbattable et ont connu une série de victoires. Depuis, il a voyagé dans tout le Japon. Il a vécu en France pendant trois ans et ses dernières péripéties l'ont conduit en Afrique où il a travaillé sa vélocité et son dribble. Il a fini par retrouver sa mère et sa famille et a sauvé sa sœur de la mort. En revanche, il n'a pas réussi à éviter une grave blessure à la jambe gauche. En principe, cela lui interdit de participer au Mondial junior.

Les anciens ennemis d'Olivier font maintenant partie de la même équipe que lui.



Thomas Price

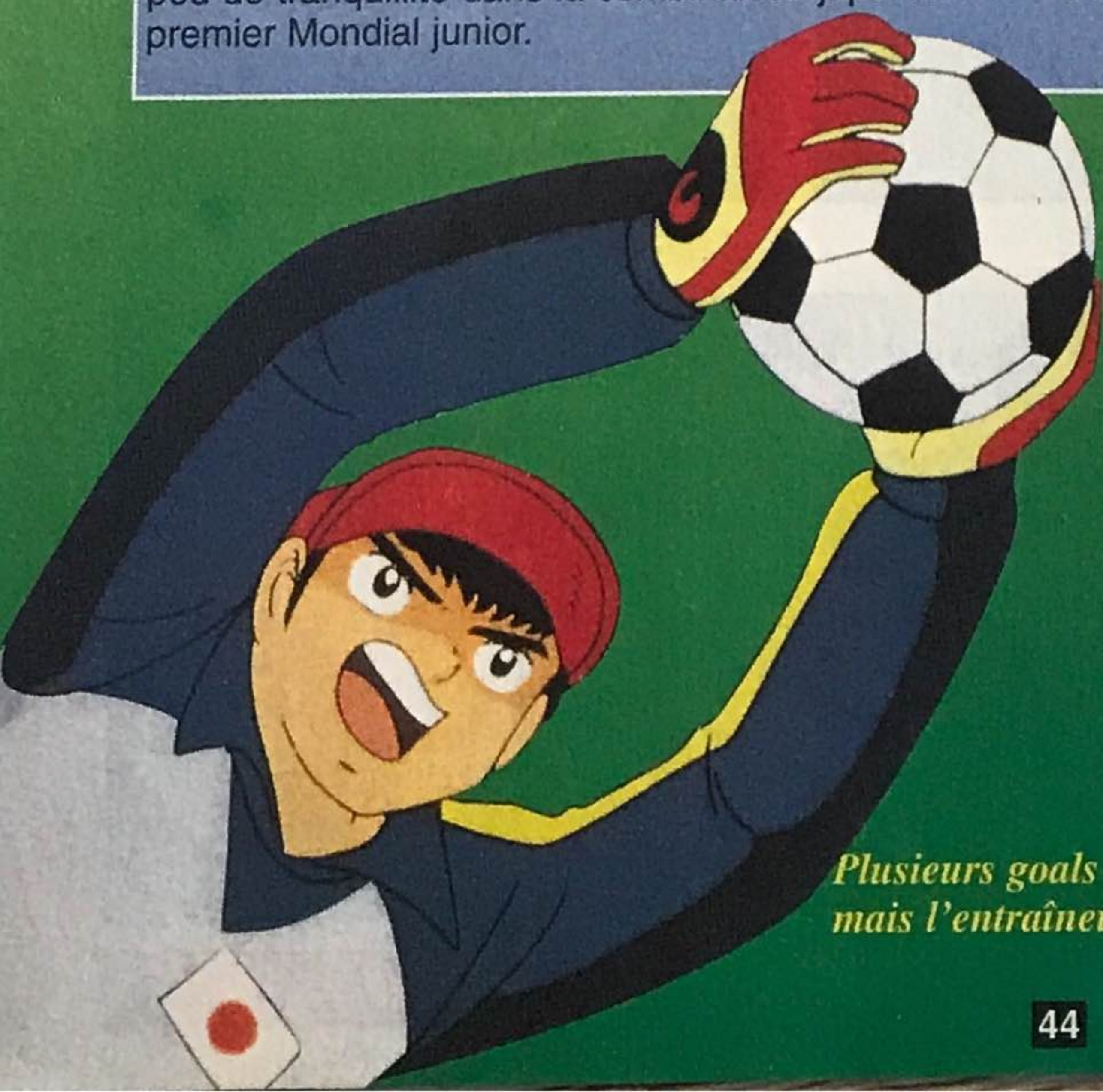
On le surnomme le GSGK (great super goal keeper) de l'équipe. En fait, c'est l'un des plus grands goals du Japon. Il a été le premier rival d'Olivier. Actuellement il vit en Allemagne où il triomphe dans l'équipe de Hambourg. Il a vu sa carrière interrompue lorsqu'il a été blessé aux bras par Stefan Levin puis par Brian Cruyfold. Il continue de se soigner en attendant la finale de la classification asiatique. Actuellement, il a complètement récupéré et espère se venger de ses rivaux. Il voudrait apporter un peu de tranquillité dans la combinaison japonaise lors du premier Mondial junior.

Aoi Shingo

Cela fait peu de temps qu'il est entré au Japon. C'est un personnage sympathique et étourdi. Il est rapide, très technique et il adore les challenges. Plus la partie est dure et plus il est motivé au combat. Cela lui a permis de marquer un grand nombre de buts décisifs. Il est plus jeune d'un an que ses compagnons et se montre très nerveux en certaines occasions. Il a une grande expérience car il a fait partie de l'équipe junior de l'Inter de Milan.

Marc Landers

Au départ, c'est le plus grand rival d'Olivier. Il a d'abord fait partie de Meiwa, puis est allé à la Toho. Il a participé à une grande compétition contre Nankatsu en finale quand il était enfant. Il est très orgueilleux de nature. C'est l'avant-centre de l'équipe junior japonaise. Grâce à son "Raijyu shoot", Marc est celui qui a marqué le plus de buts dans la phase de qualification des équipes d'Asie. Il appartient toujours à l'équipe universitaire de la Toho et espère que le Mondial des jeunes va lui servir de tremplin pour se faire remarquer par un club italien. C'est pendant la sélection d'Olinawa qu'il a connu Miki, une jeune fille avec laquelle il entretient une franche amitié.



Plusieurs goals ont été sélectionnés, mais l'entraîneur n'arrive pas à se décider entre Thomas et Ed.

UN FAN DE DRAGON BALL

“J’ai découvert ce dessin animé en 1989 par hasard en regardant la télévision. Je l’ai tout de suite adoré. C’est drôle, bien fait et délirant. L’humour de Sango-ku me fait rire et j’aime bien son côté coquin et rêveur



en même temps. Les combats et les tournois d’arts martiaux, même s’ils ne reflètent pas du tout la réalité, sont amusants, notamment quand ils font tourner la terre. Je n’ai pas de personnage préféré. Tous sont intéressants. J’ai enregistré tous les épisodes ou presque. Oui, comme vous, j’adore toute la série Dragon Ball”.

l’été dans les boîtes que j’ai rencontré mon premier amour, Chantell, une belle Allemande en vacances aux Sables d’Olonne”, raconte Frank.

C’est vraiment la première fille qui a compté pour lui. Avant, les filles ne l’inté-

ressaient pas tellement. Entre le sport, ses copains et les études, il avait largement de quoi s’occuper ! Et puis, Frank est tout de même un garçon timide qui préfère se laisser séduire que de faire le premier pas !

Quand il ne tourne pas dans “Pour être libre” ou qu’il n’est pas en gala ou en concert, il passe son temps à faire du sport. Comme Adel, Frank estime que le sport est la meilleure des écoles, qu’il aide à garder la tête froide et qu’il est parfait pour l’équilibre. “J’ai fait et je continue à pratiquer les

arts martiaux. J’ai commencé par le judo, je suis passé au vovinam et j’ai enchaîné avec le viet vo dao. J’étais hyper heureux quand j’ai reçu le titre de champion d’Europe dans cette discipline. Le sport m’a aussi appris à être patient, à me discipliner”.

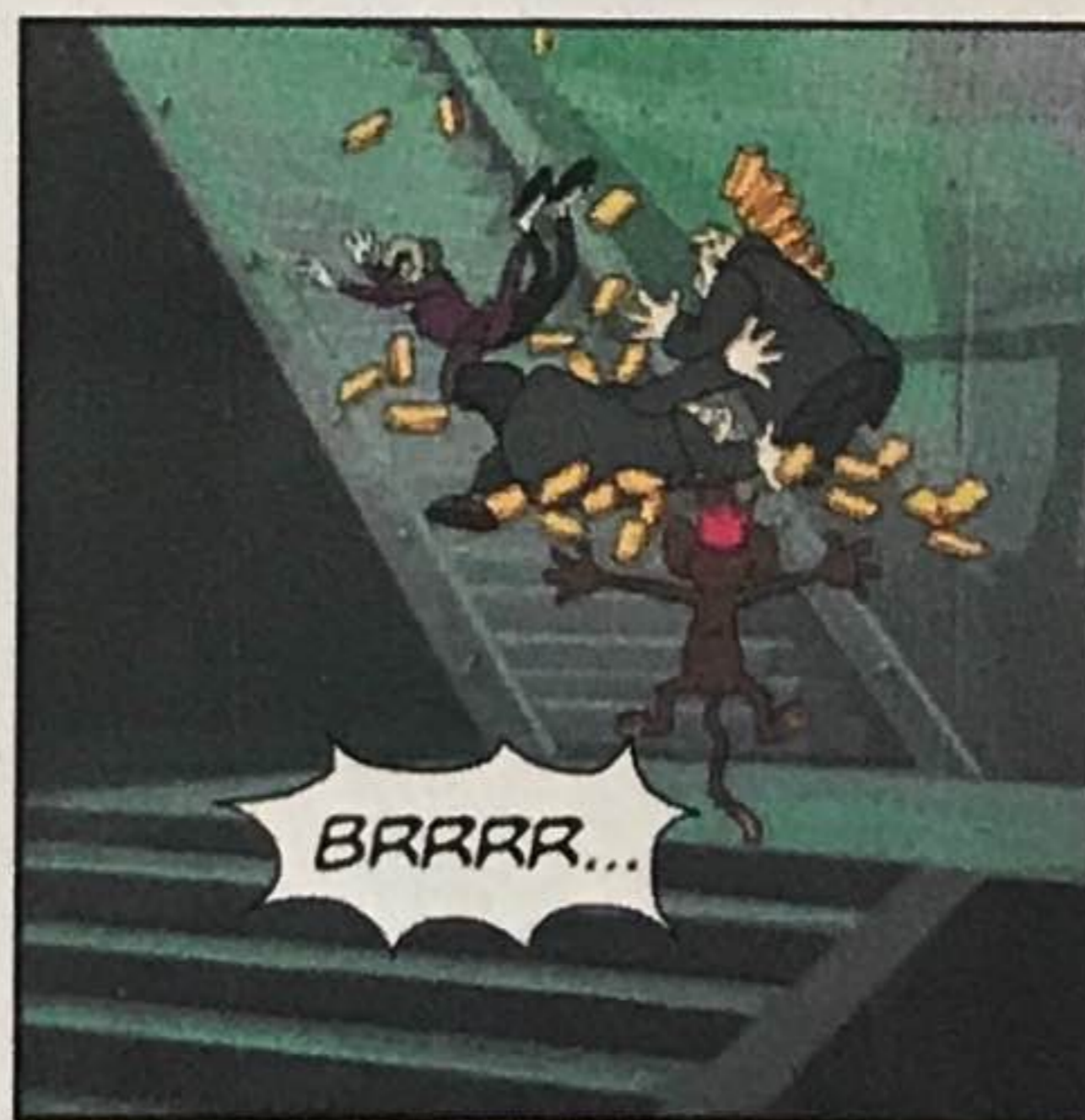
Et cela se voit dans la vie de tous les jours. Frank se lève tôt et attaque sa journée par un super petit déjeuner : jus d’orange, céréales... Tout ce qu’il faut pour être en forme. Il ne prend jamais ce repas au lit mais à table en regardant les clips sur M6. Toujours la musique !



KANGOO

TREMBLEMENT DE TERRE A WESTLAND (3)

Résumé : Mister D a inventé une machine à déclencher des tremblements de terre. Il en profite pour dévaliser la banque de Fort-Box. Les Kangoo tentent de déjouer ses plans !

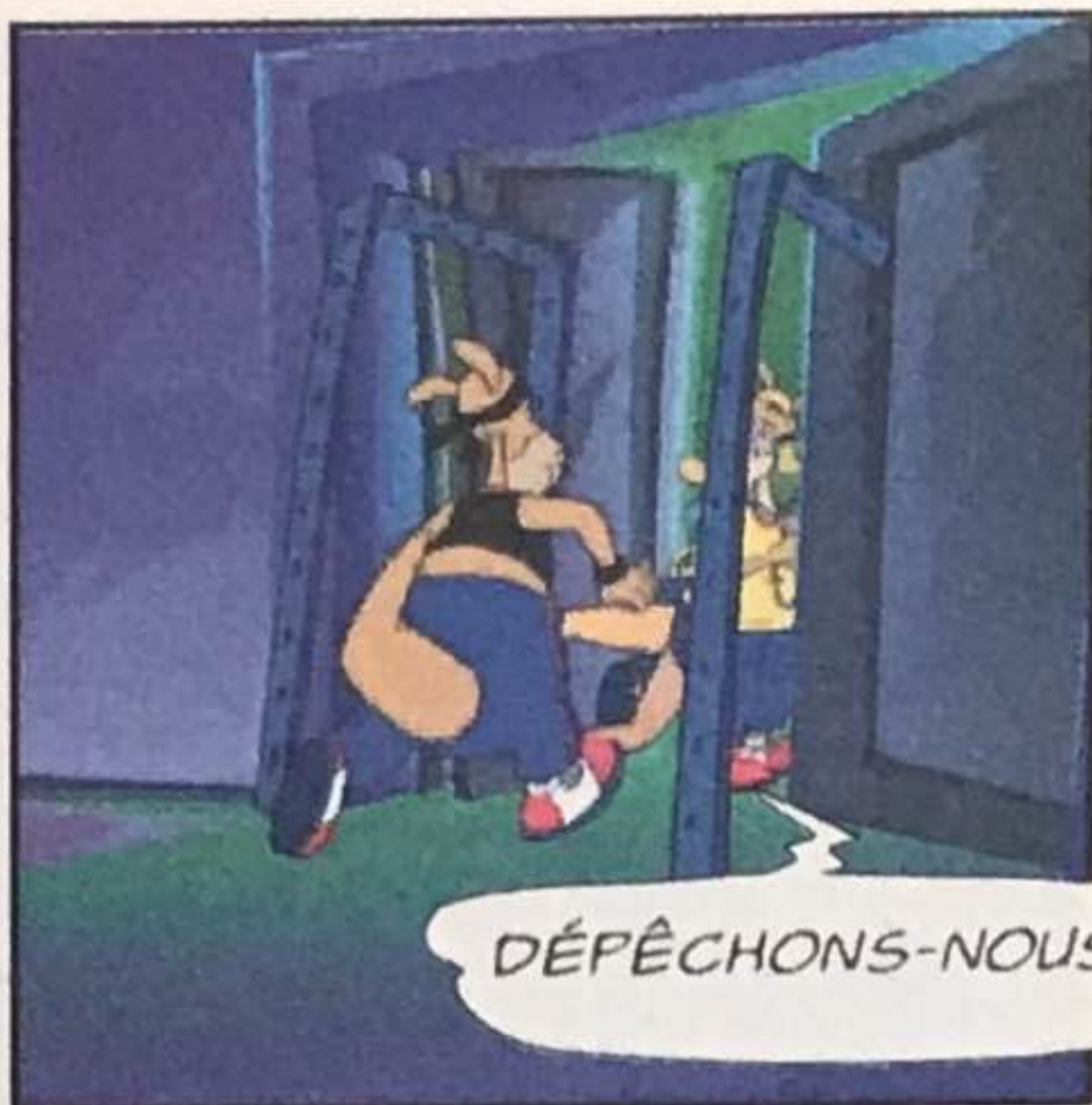




VITE, ILS VONT REMONTER !



J'Y SUIS PRESQUE !



DÉPÊCHONS-NOUS !



DU NERF, MISÉRABLES



BRRR

VVVV



OOOOH...



À PLUS TARD !



ET VOILÀ !



AH ! AH ! AH !



OUVREZ CES PORTES, MAUDITS KANGOO !



BOUM !

BOUM !

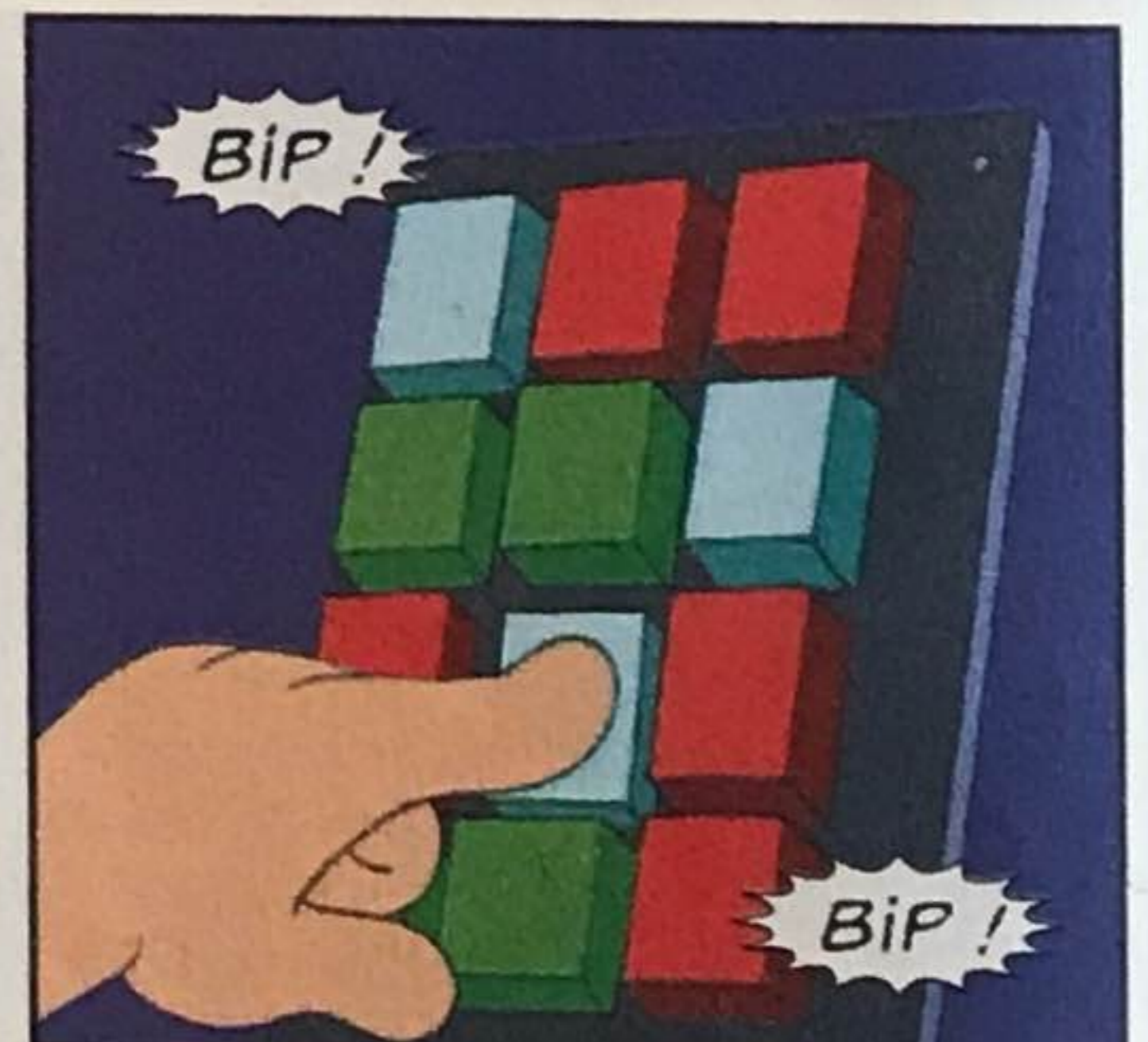


BOUM !

AH ! AH !









AH ! AH ! AH !



FSSCHHH...



BZZZZ



PIC !

OOOOOH...



OUILLE !!!



AÏE !

BZZZZ...



C'EST LUI !...
ATTRAPEZ-LE !



BZZZZ...



EEEEEN AVANT !!!



EN AVANT, EN AVANT...
IL EST DRÔLE, LUI !



BON, J'Y VAIS SEUL !



D'ACCORD, MISTER D NOUS A
EUS... MAIS SES COMPLICES ?... ILS
NE SE SONT PAS TRANSFORMÉS
EN PETITS
OISEAUX !



VOILÀ LE MYSTÈRE,
SERGENT !...



... ILS SE SONT ENFUIS
PAR LES CONDUITS
D'AÉRATION !



J'Y VAIS !



CE N'EST PAS LA PEÏNE !...
ILS ONT RATÉ LEUR COUP
MAIS ILS SONT LOIN !



PLUS TARD...

BRAVO LES
KANGOO !!!



BRAVO !!!



VIVE LES
KANGOO !!!



MERCI !



BRAVO, NAPO !



M... MERCI !



AH ! AH ! AH ! AH !



OUI, MES
CHERS TÉLÉSPECTATEURS,
ME VOICI MALGRÉ MES BLES-
SURES EN DIRECT DU STADE
DE WESTLAND !...



NOUS ASSISTONS AU TRIOMPHE DES KANGOO !!!



... GRÂCE À EUX, LE PLAN DE MISTER D A ÉCHOUÉ !



... QUELLE ÉMOTION !... ET VOICI LES TITANS !... LE MATCH PEUT RECOMMENCER !



FFF...
FFF...



JE VIENS VOUS SOIGNER, CHER ROY !



NON, TIFFANIE !!!



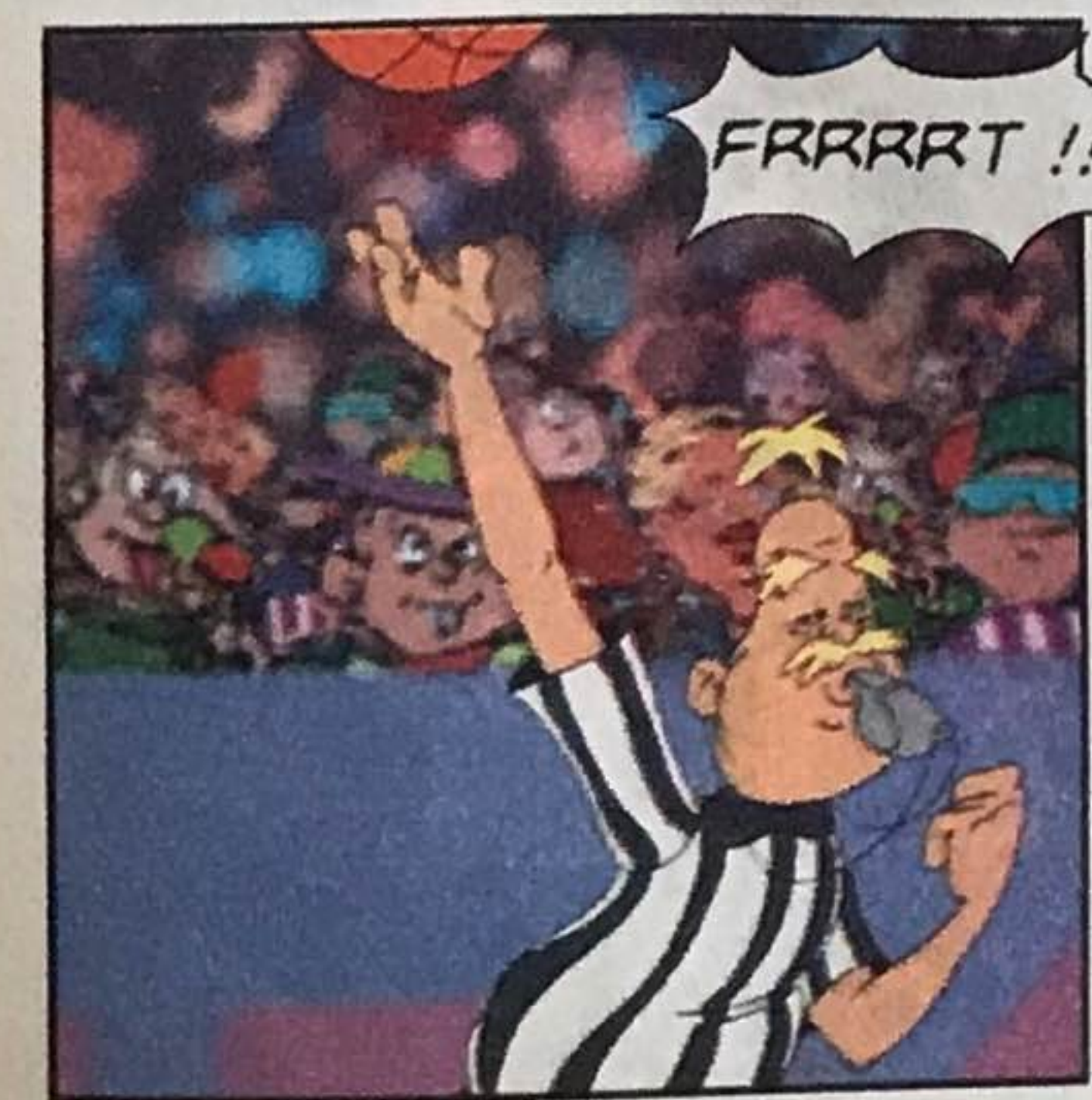
... ÇA VA BEAUCOUP MIEUX !



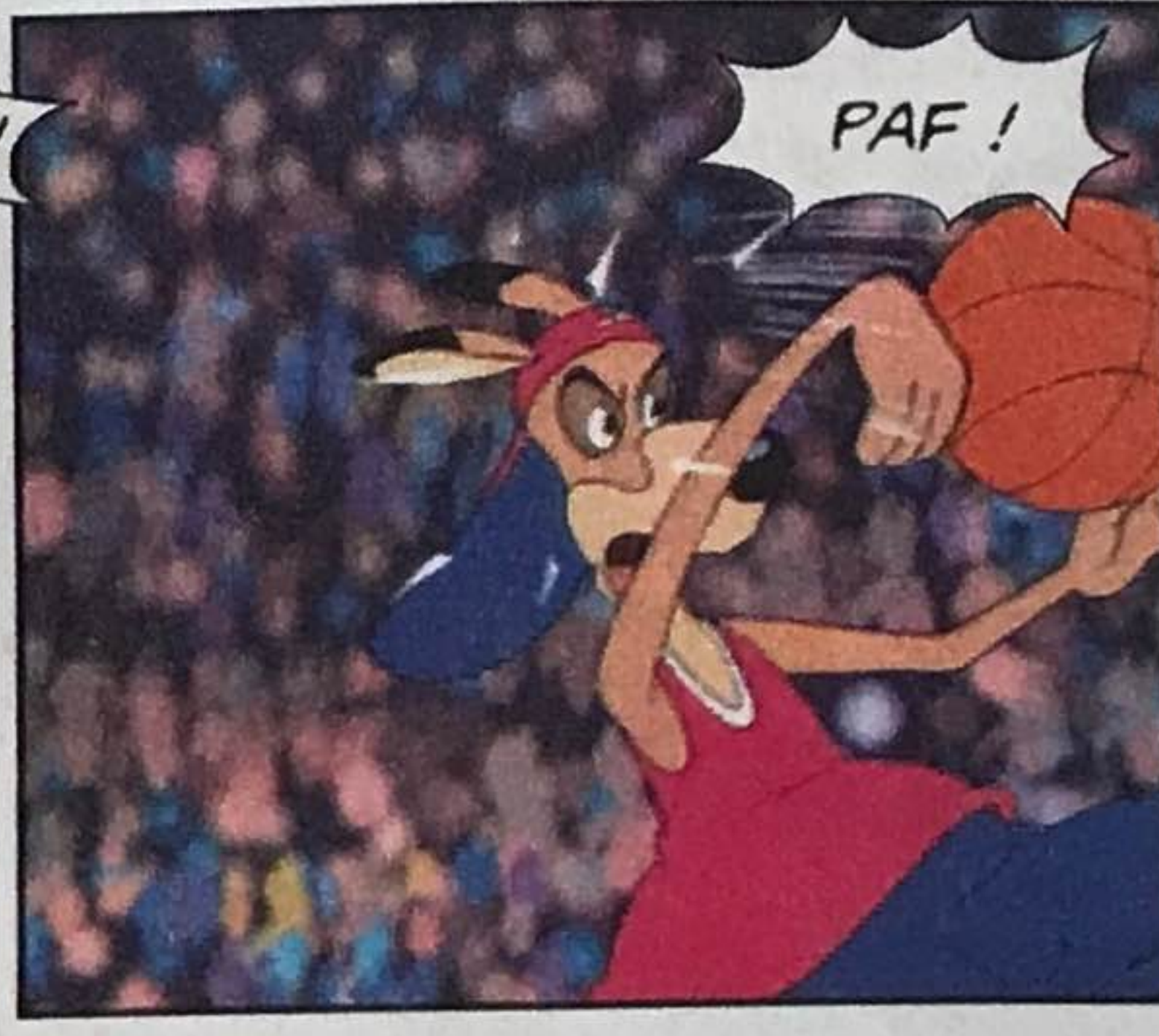
TOUS LES JOUEURS SONT ARRIVÉS !... LE MATCH VA COMMENCER !



MAIS ? !



FRRRRT !!!



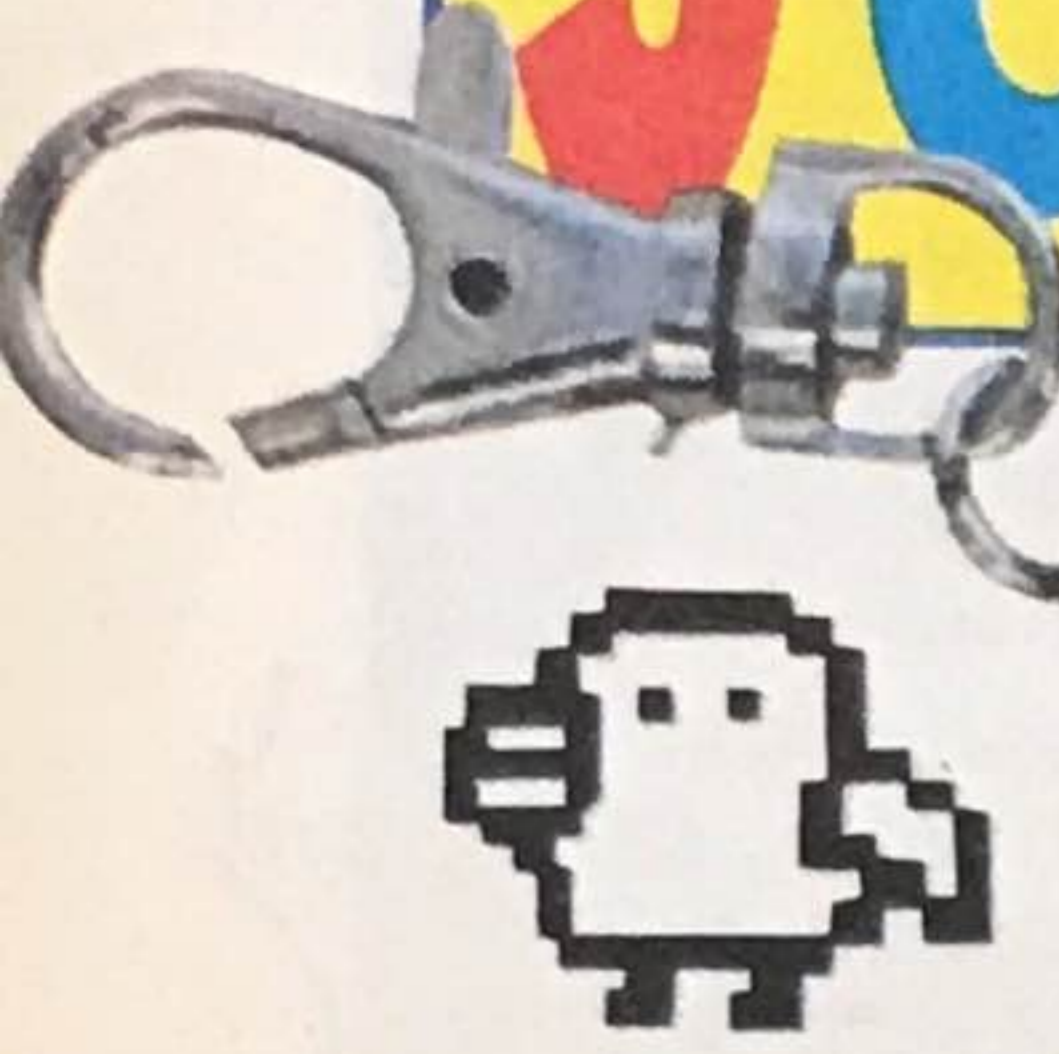
PAF !



ET C'EST PARTI !!!

Fin de l'épisode

JOUEZ ET GAGNEZ



Bébé chien et bébé poussin : deux petits animaux virtuels qu'il faudra nourrir, soigner, et avec qui jouer pour qu'ils grandissent.

50 POCKET PUPPY



2 LES JUMENTAUX

Trouvez les deux chiots identiques.



1

HISTOIRE DE CHIENS

Trouvez la race des chiens en remettant dans l'ordre les lettres.



RABLODAR

KRISHOREY



LLOCYE

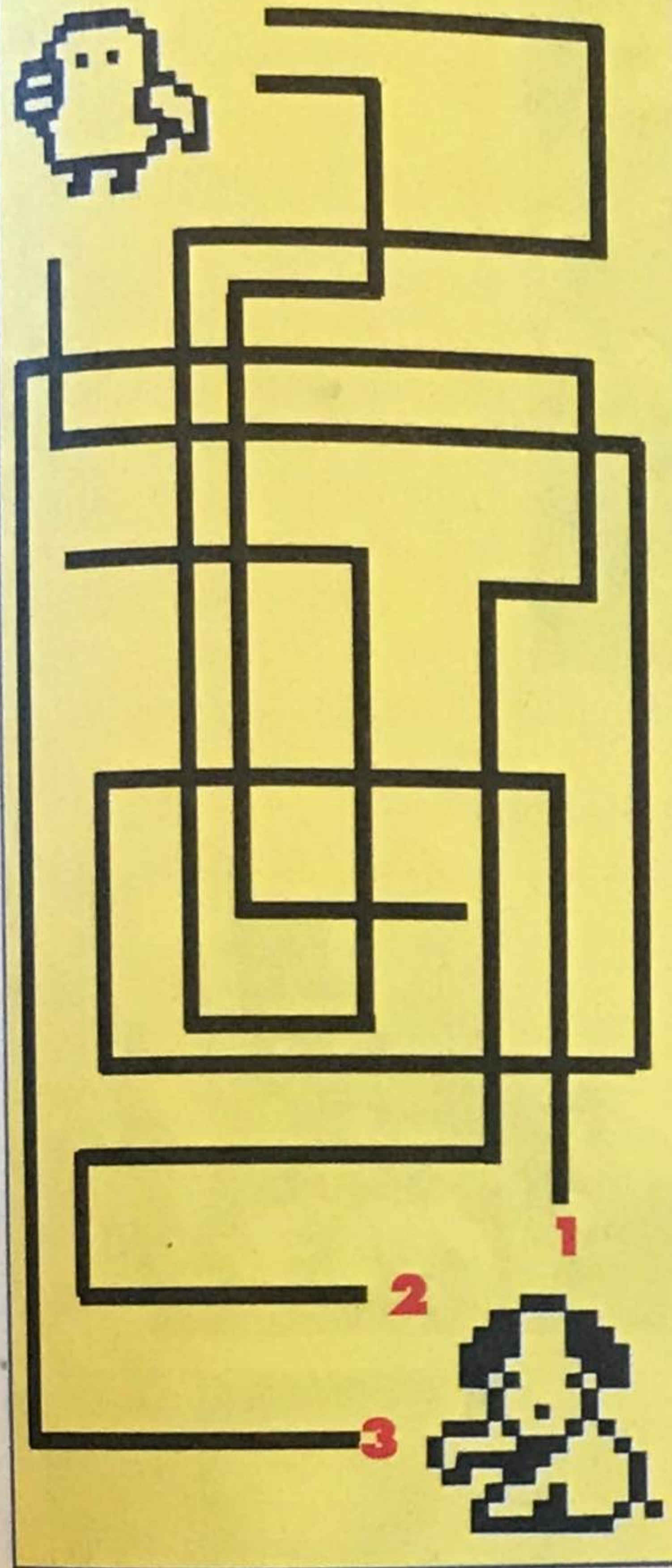


MERGRANBALELED



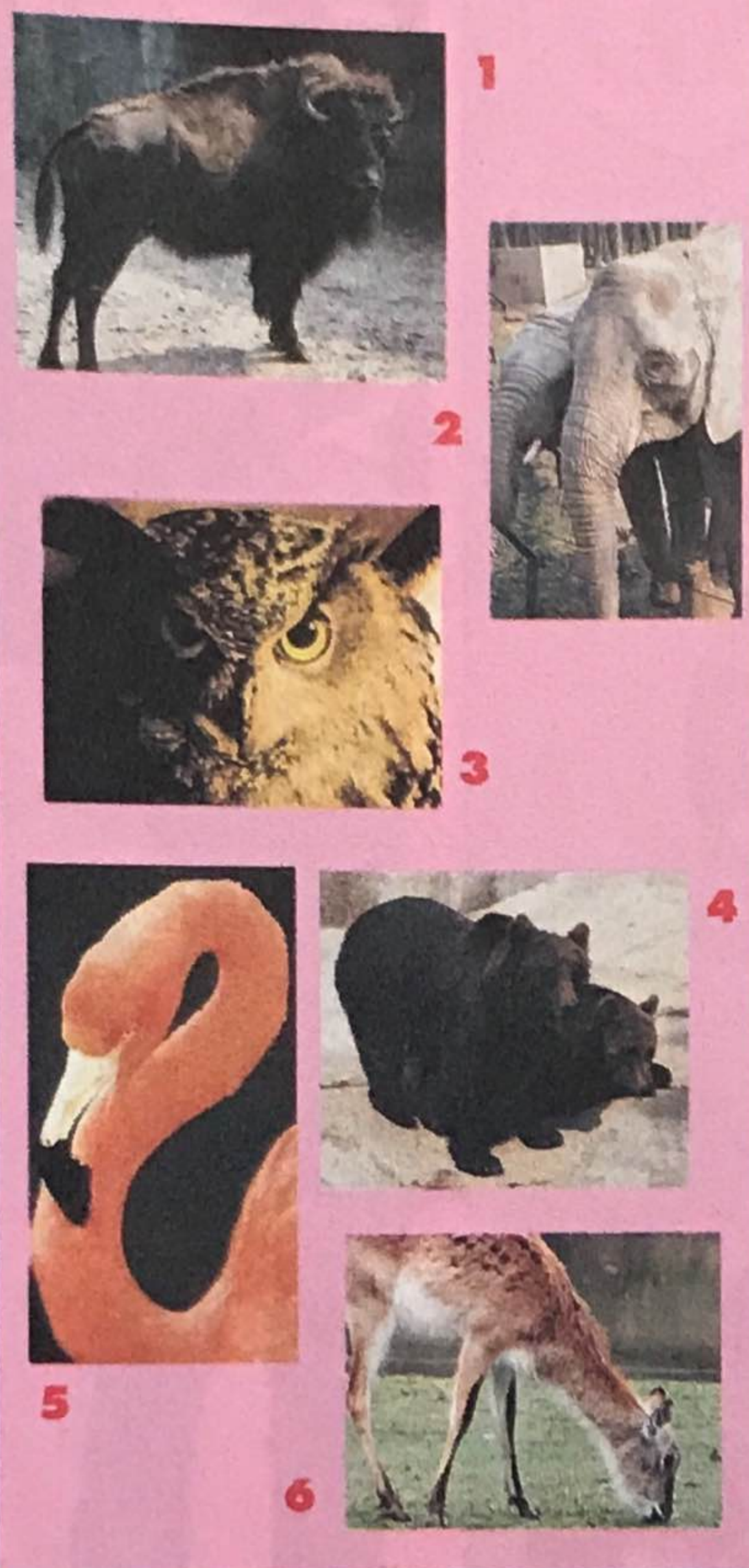
3 LE BON CHEMIN

Quel chemin doit prendre le chiot pour arriver au poussin ?



4 L'INTRUS

Quel animal n'est pas à sa place ?



5 LES DIFFERENCES

Combien de différences entre ces deux photos ?



BULLETIN-REPONSE

A renvoyer à :
 "Dorothée Magazine les jeux", 93215 Saint-Denis La Plaine Cedex.
 Trouvez toutes les réponses. Vous avez jusqu'au lundi 20 octobre pour envoyer votre bulletin. Les premières bonnes réponses seront récompensées.

JEU 1

Les chiens sont :

JEU 2

Les jumeaux sont :

JEU 3

Le chemin est :

JEU 4

L'intrus est :

JEU 5

Il y a différences

NOM.
 PRENOM
 RUE

 VILLE
 CP.
 TEL
 AGE.

A VOS CONSOLES

Chaque semaine, retrouvez de nouveaux jeux pour vos consoles.

HARD BOILED



À travers une ville et des tunnels déglingués, vous devrez vous battre sans pitié pour sauver Los Angeles de son emprisonnement informatique... Une jouabilité géniale, pour un jeu d'action digne du dernier film de Luc Besson ("Le cinquième élément"). Ce "shoot'em up" en graphisme 3D temps réel est vraiment divertissant. Avec "Hard Boiled", la techno et l'action sont cyber présentes sur votre écran. **Play Station**

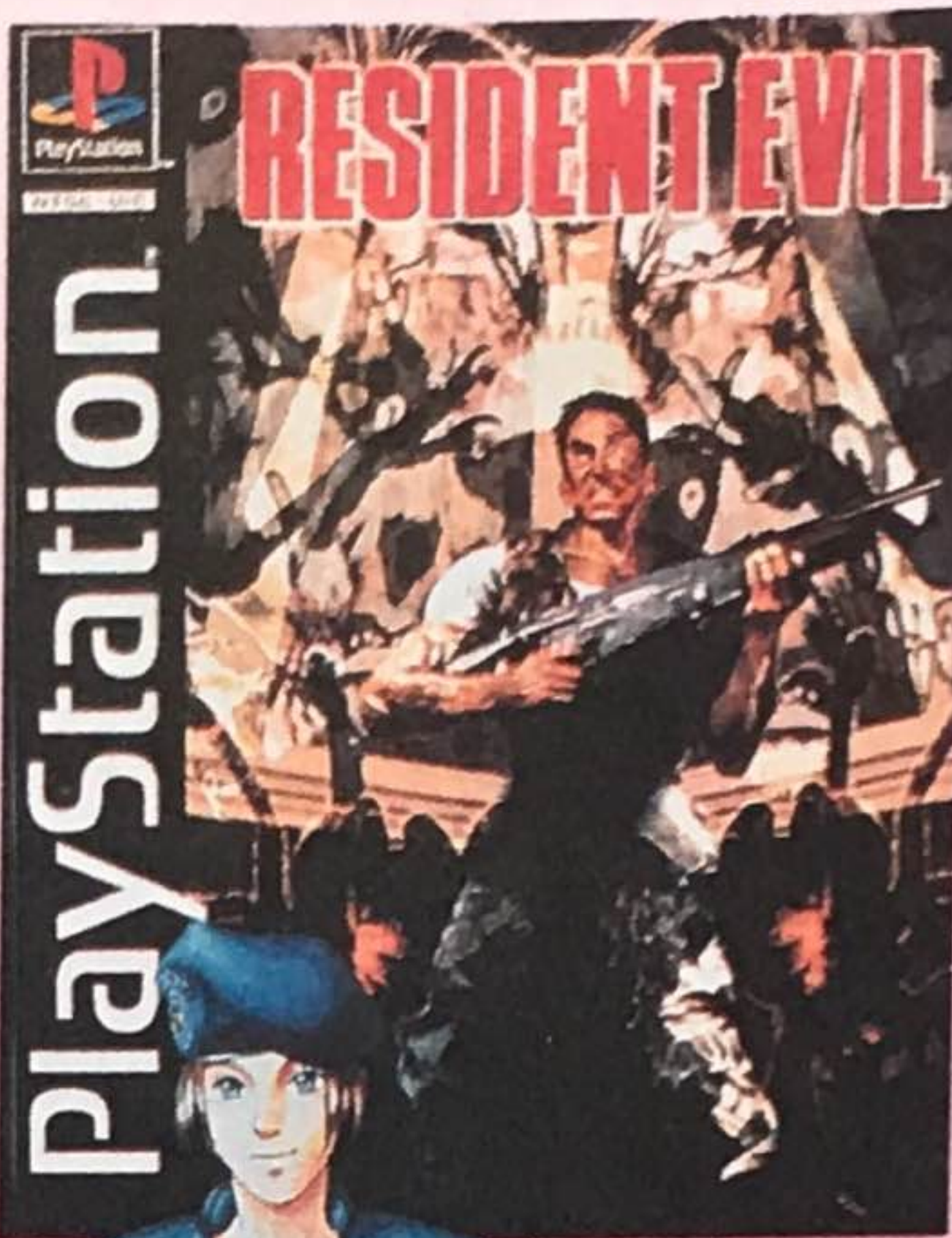


NOUVEAU JOYPAD

Ce nouveau joypad aux multiples facettes vous donnera des heures de plaisir. Doté de boutons à tir répétitif et d'une configuration digne des manettes les plus agréables, ce joypad vous facilitera la vie sans la faciliter à vos adversaires.

Prix public : 140 F.

RESIDENT EVIL



Horrible, étrange et morbide. Vous serez plongé dans un manoir effrayant, théâtre d'expériences secrètes. Seul, coupé du monde vous devrez retrouver votre équipe au milieu d'araignées géantes et autres zombies. "Resident Evil" est vraiment d'une réussite graphique comme il y en a peu. Dans un environnement en 3D à travers des décors exceptionnels et un scénario extraordinaire, votre courage et votre

détermination vous suffiront-ils pour vous sortir de ce mauvais pas ?

Play Station



NOUVEAUTES



SUPER PUZZLE FIGHTER II

Super Puzzle Fighter II est un jeu où rapidité et réflexion procurent aux joueurs des sensations incroyables. Le but : regrouper un maximum d'éléments de même couleur pour décocher des coups à son adversaire afin de l'anéantir. En

mode « 2 players » le jeu devient captivant sans jamais lasser. **Play Station et Saturne.**

ENTRE VOUS...

JOLIES DANSEUSES

J'adore les danseuses qui jouent dans "Pour être libre". Je les trouve vraiment formidables et j'aimerais tout savoir sur elles. Où puis-je leur écrire ?

Séverine (Pontarlier)

Les comédiennes et danseuses de cette série sont super, dynamiques et talentueuses. Et tu as bien raison de l'écrire. Je vais donc te donner l'adresse où tu peux les contacter et leur poser toutes les questions que tu désires. : "Pour être libre", AB Productions, A l'attention de Cissy, Laura, Sévy et Sabine, 93215 Saint-Denis-La-Plaine Cedex. Je suis certain qu'elles te répondront.

COTE VIDEO

Je suis un fan des Chevaliers du Zodiaque et je voudrais savoir s'il existe des cassettes vidéo retraçant les épisodes d'Asgard et Poséidon. Si oui, où pourrais-je les acheter ?

David (Troyes)

Je sais qu'il existe de nombreuses cassettes vidéo des aventures des Chevaliers du Zodiaque. Parmi elles, tu trouveras celle du royaume d'Asgard éditée chez TFI Vidéo. En revanche, il n'y en a pas pour Poséidon. J'espère qu'un jour, elle existera et que tu pourras suivre les exploits de tes héros préférés.



MAX EN FRANCE

J'aimerais savoir si Max et Compagnie est extrait d'un manga. J'adore ce dessin animé.

Pierre-Olivier (Bruxelles)

Max et Compagnie est un dessin animé qui, comme beaucoup d'autres, est extrait d'un manga. Il en existe

pour l'instant dix-huit volumes. Ils ne sont pas encore tous traduits en français, mais cela ne saurait tarder puisque l'année prochaine, ces mangas seront en vente dans notre pays. Je ne manquerai pas de vous prévenir de leur date de sortie exacte, c'est promis. Lorsqu'il y a une bonne nouvelle, elle doit se savoir !



NEPHERNIA ET GALAXIA

Je voudrais répondre aux questions de plusieurs lecteurs à propos de Sailor Moon.

Dans Sailor Stars, l'attaque d'Eternal Sailor Moon est le Sailor Moon Crystal Power Kiss. La série compte 36 épisodes dont les six premiers racontent la bataille de Sailor Moon contre Nephernia. A partir du 7^e épisode, apparaît Galaxia et ses alliées : Iron Mouse, habillée de blanc; Sailor Red Crow, qui a de longs cheveux rouges; Sailor Aluminium Siren, qui a des cheveux bleus et une autre Sailor déguisée en chat. Galaxia est habillée en doré et ses cheveux sont orange. Dans les derniers épisodes, elle se battra avec une épée noire. Sailor Star Fighter s'appelle Seiya; Sailor Star Maker se nomme Taiki et le nom de Sailor Star Healer est Yaten. La princesse des Sailors Stars a les cheveux rouges. Elle est habillée de rouge et de noir et dans le dernier épisode, elle partira avec les Sailors Stars à la recherche d'une nouvelle planète. Galaxia, qui sera libérée du chaos qui la rongait par Sailor Moon, retournera dans l'espace avec Chibi-Chibi.

Marie-Aimée (Jarrie)

HOROSCOPE

SEMAINE DU 14
AU 20 OCTOBRE 1997

BELIER 21 mars au 20 avril

CŒUR Une ambiance de franche camaraderie pour toute la semaine. **TRAVAIL** Vous feriez bien de ralentir, les pièges ne sont pas tous si évidents. **SANTE** Faites du sport.

TAUREAU 21 avril au 20 mai

CŒUR Chamailleries en vue, à cause de petits riens, du calme ! **TRAVAIL** Vous trouverez que votre quotidien manque de piment. **SANTE** Mangez des fruits.

GEMEAUX 21 mai au 21 juin

CŒUR Votre charme fera des merveilles, n'en abusez pas. **TRAVAIL** Vous pourrez vous lancer dans une nouvelle activité. **SANTE** Bien.

CANCER 22 juin au 22 juillet

CŒUR Insatisfait, vous exigerez des autres plus que de vous-même. **TRAVAIL** Vous aurez du mal à faire le bon choix. **SANTE** Mangez moins.

LION 23 juillet au 22 août

CŒUR Trop fier pour avouer votre affection ? Quelle erreur ! **TRAVAIL** Vous parlerez à tort et à travers, tenez votre langue ! **SANTE** Bonne.

VIERGE 23 août au 22 septembre

CŒUR Vos amis se montreront attentionnés et ça vous plaira beaucoup. **TRAVAIL** Vous ne voudrez pas vous charger d'une tâche importante. **SANTE** Mangez régulièrement.

BALANCE 23 septembre au 22 octobre

CŒUR Ça roule pour vous ! **TRAVAIL** Réfléchir avant d'agir devrait être votre mot d'ordre de la semaine. **SANTE** Endormez-vous plus tôt.

SCORPION 23 octobre au 20 novembre

CŒUR Vous vivrez sur un petit nuage. **TRAVAIL** Vous ne comprendrez pas pourquoi rien ne va comme vous voulez. **SANTE** Nervosité extrême.

SAGITTAIRE 21 novembre au 20 décembre

CŒUR Le bonheur est dans votre signe, on vous adore ! **TRAVAIL** Arrêtez-vous un temps pour souffler et mettre un peu d'ordre. **SANTE** Moins de frites SVP !

CAPRICORNE 21 décembre au 20 janvier

CŒUR Les rencontres sont favorisées, c'est bon pour le moral ! **TRAVAIL** Vous affirmez vos convictions avec trop de violence. **SANTE** La pêche !

VERSEAU 21 janvier au 19 février

CŒUR Vous passerez beaucoup trop de temps à jouer avec les copains. **TRAVAIL** Et si vous vous y mettiez sérieusement ? **SANTE** Gare aux rhumes allergiques !

POISSONS 20 février au 20 mars

CŒUR Les copains vous demanderont de l'aide, n'hésitez pas. **TRAVAIL** Perdu, vous vous sentirez mal dans un monde qui vous échappe. **SANTE** Manque de tonus.

TEST

AIMEZ-VOUS LE DIMANCHE ?

Vous amusez-vous, le dimanche ? Est-ce le jour de la semaine que vous préférez ou bien un vrai cauchemar ?

1 Vous attendez le dimanche avec :

- A** Impatience
- B** Curiosité
- C** Angoisse

2 Ce jour-là, vous le passez comment ?

- A** En famille
- B** A rire et vous aérer le plus possible



C A vous demander pourquoi ce n'est pas tous les jours dimanche

3 Le dimanche soir, vous vous sentez :

- A** Inquiet, avez-vous terminé vos devoirs et appris toutes vos leçons ?
- B** Content de retrouver les copains le lundi
- C** Triste que ce soit déjà fini

4 C'est dimanche, le déjeuner est bien arrosé, votre père boit plus que d'habitude, il :

- A** Fait la sieste avant de reprendre le volant
- B** Ne faut pas le contrarier, vous vous éclipses le temps que les vapeurs d'alcool s'estompent
- C** Se chamaille avec votre mère

5 Vous faites vos devoirs à quel moment le week-end ?

- A** Le dimanche soir
- B** Le samedi après-midi
- C** Le dimanche après-midi si vous n'avez rien de mieux à faire

6 Y a-t-il un dimanche qui vous a laissé un grand souvenir ?

- A** La dernière fois que vous avez retrouvé vos

cousins, vous avez fait les quatre cents coups !

- B** Le jour où vos parents ont fini la journée en riant et par un long baiser

C Quand votre père vous a emmené faire du sport ou visiter un musée

7 Quand vous restez à la maison, qu'il pleut, vous :

- A** Jouez dans votre chambre avec vos jouets
- B** Regardez la télé
- C** Trouvez que le temps s'éternise

8 Le repas du dimanche, c'est :

- A** Trop alcoolisé à votre goût
- B** Un moment de grande gastronomie, vous aimez les plats fins
- C** Ennuyeux à mourir

9 Chez vos grands-parents, vous :

- A** Aimez aller jouer dans le jardin
- B** Redoutez le déjeuner qui n'en finit pas

C Aimez raconter vos exploits de la semaine, parler de votre groupe de chanteurs préféré

10 Vos parents vous réveillent tôt le dimanche matin pour aller chez vos grands-parents, vous :

- A** Bondissez hors de votre lit et êtes prêt le premier
- B** Trouvez qu'ils exagèrent de vous empêcher de faire la grasse matinée
- C** Faites celui qui n'entend pas, vous restez au lit le plus longtemps possible



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'aimez pas le dimanche. Ce jour-là, il est bien difficile de vous sortir du lit. A quoi bon ? Le programme de la journée n'a rien de très réjouissant. Vous ne verrez pas les copains, ils sont tous en famille, comme vous. De plus, c'est le dimanche que les cris et les larmes tombent sur la maison. Vos parents se heurtent en paroles rituellement le dimanche. Et puis il y a le déjeuner qui n'en finit pas. Que ce soit à la maison ou chez un parent, grand-mère ou oncle, c'est du pareil au même. Les adultes ne savent pas sortir de table, ils ne pensent pas un instant à votre ennui et n'organisent aucun jeu pour vous. Ah ! ça oui, vous détestez le dimanche !

Vous obtenez de 11 à 20 points : vous aimez le dimanche quand vous retrouvez vos cousins ou que vous allez vous promener avec votre père, tous les deux tout seuls. Là, le dimanche, c'est un jour formidable. Certaines fois, ce n'est pas très réussi, quand vous passez une grande partie de la journée à table, que les adultes boivent trop, que

la joie devient lourde et que certains déraillent. Alors vous vous éclipses et allez jouer dehors. Vous n'aimez pas cette gaieté forcée. Votre père et votre mère se chamaillent en rentrant le soir et le climat entre eux est pesant. L'ambiance est tendue, quelquefois ça se termine par les larmes de votre mère. Charmant dimanche !

Vous obtenez de 21 à 30 points : vous aimez le dimanche parce que ce jour-là, vous ne faites rien que de vous amuser. Vos devoirs sont faits la veille et vous avez quartier libre. Vos parents vous autorisent à aller jouer dehors quand il fait beau, et les jours de pluie vous regardez la télé. Vous ne vous ennuyez pas : vous avez vos jouets et quand viennent les cousins, vous organisez avec eux des parties d'enfer. Le déjeuner ne s'éternise pas pour vous. Vous adorez aller chez vos grands-parents. Bien sûr, ils racontent toujours les mêmes histoires, ils ne sont pas tout neufs, mais ils vous écoutent avec intérêt quand vous leur parlez des 2 Be 3 ou des Worlds Apart, eux.

**CHAQUE SEMAINE
SUIVEZ LES AVENTURES DE**

DRAGON BALL Z

EN BANDE DESSINEE

DANS

Dorothee
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 "Dorothee 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 - Dorothee 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

OFFRE SPECIALE

la dernière collection

DRAGONBALL Z

fabuleux

144

CARTES HOLOGRAMMES

En inclinant les cartes, apparaît une deuxième image.

1 3450421 2056023 0421 FA*1 002792
MR OGER JACQUES
8 RUE DE TOULOUSE
59200 TOURCOING
3103

~~400 F~~
219 F
frais de port inclus

A collectionner et à échanger TOUS LES HEROS DE DRAGON BALL Z



BON DE COMMANDE

OUI, je souhaite profiter de l'offre exceptionnelle et recevoir :

1 BOITE DE CHANGINGCARD, SOIT 144 CARTES AU PRIX DE 219 F (FRAIS DE PORT INCLUS)

La commande est payable par chèque bancaire, chèque postal, mandat-lettre, à l'ordre de **SFC**, à l'exclusion de tout autre mode de paiement. N'envoyez jamais d'argent liquide.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Téléphone :

Signature des parents (obligatoire)

Bon de commande à retourner à :
SFC "card" - 144, av. du Président Wilson - B.P. 95 - 93213 St-Denis-La-Plaine Cedex