

# Dorothée

MAGAZINE

DRAGON  
BALL GT

SANGOTEN  
POSSEDE PAR BABY

A GAGNER  
UNE FIGURINE DE  
SANGOKU  
QUI PARLE



L'HISTOIRE DU FILM



LES SAILORS STAR

T 2918 - 422 - 10,00 F



HEROIC LADYRE N°22 - 25 OCTOBRE 1997 - 10 FF - 71 FF 3 MOIS ISSN 112-3323

**AB**  
TOYS

**DRAGONBALL Z**

**DES COLLECTIONS  
A SUIVRE**

ドラゴンボール

En vente en grande surface  
et magasins spécialisés



**LES KITS  
A ASSEMBLER  
SANS COLLE ET  
SANS PEINTURE**

**LES POUPEES  
PARLANTES**



**LES POUPEES  
40 CM**



**LES COFFRETS 6  
PERSONNAGES**



**LES ARTICLES**

**ENCORE DES CREATIONS AB TOYS**

ドラゴンボール

**DRAGONBALL Z**



**C**'est une bonne semaine qui commence puisque certains d'entre vous seront en vacances dès vendredi. Une bonne nouvelle ! Et dans ce numéro de "Dorothee Magazine", il y en a plein d'autres. Les fans de Sailor Moon trouveront en effet la suite des palpitantes aventures de ces super héroïnes. Les fous de Dragon Ball GT seront ravis de connaître le récit des exploits de ces puissants guerriers. Enfin, les passionnés de foot sauront tout des équipes affrontées par Olive et Tom. Je vous emmène également au cinéma à la découverte de "Jurassic Park. Le monde perdu." et de ses dinosaures fascinants. Et comme chaque semaine, vos bandes dessinées préférées sont dans "Dorothee Magazine". Je vous embrasse très fort et vous souhaite de bonnes vacances.

*Dorothee*

Cette semaine  
dans  
**DOROTHEE**  
Magazine

**POSTERS**



**31**  
**Dragon Ball GT**

**32**  
**Dragon Ball GT**



**BANDES DESSINEES**

**4 Dragon Ball Z**  
Le chantage continue (2)

**19 Les Chevaliers du Zodiaque**  
Le saphir d'Odin (1)

**36 Sailor Moon**  
Le sauveur (2)

**50 Kangoo**  
Le trésor du jumbo Princesse (1)



**MAGAZINE**

**14 Dragon Ball GT**  
Episode inédit :  
Sangoten possédé  
par Baby

**27 L'histoire des dessins animés**  
Sailor Star : L'arrivée  
de Shadow Galaxia

**35 Méli-mélo**

**44 AB Cartoons**  
Olive et Tom

**46 Les Animaux**  
par Michel Klein

**48 Spécial cinéma :**  
Jurassic Park. Le  
monde perdu

**61 Courrier**

**61 Horoscope**

**JEUX**

**58 Jouez et gagnez**

**62 Test : Croyez-vous  
aux fantômes ?**

DOROTHEE MAGAZINE N° 422 - 21 octobre 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, Luis Ferreira. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu, A'Planet. PHOTOS: Tom Beynon. ILLUSTRATIONS : Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL: octobre 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 : Sandrine Marie 01.49.22.20.01 REASSORTS : 08.00.31.32.68. ABONNEMENTS : Dorothee Magazine, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89 - Imprimé en France par Mouthieux - Photogravure : SSCP - Diffusion : Transport Presse.



# DRAGON BALL Z

## LE CHANTAGE CONTINUE (2)

Résumé : Alors que Trunks et Sangoten commencent leur apprentissage de la fusion, Babidi lance des appels à la population pour les rechercher.



CE N'EST PAS POSSIBLE !...  
QUEL EST LE TRAITRE QUI LUI  
A DONNÉ MON ADRESSE ?



MES GRANDS-PARENTS  
SONT SÛREMENT À LA  
MAISON EN CE MOMENT... IL  
VA SE VENGER SUR EUX !



JE N'AIMERAI PAS  
ÊTRE À TA PLACE !



NE RESTEZ PAS  
PLANTÉS LÀ !... LA  
VIE DE MES PARENTS  
EST EN JEU !



SI ON NE FAIT RIEN,  
CES DEUX MONSTRES  
RISQUENT DE S'EN  
PRENDRE À  
EUX !



INUTILE DE  
T'INQUIÉTER, BULMA, NOUS  
LES RESSUSCITERONS AVEC  
LES BOULES DE CRISTAL !



TU OUBLIES  
TOUS LES HABITANTS DE  
MA VILLE NATALE !



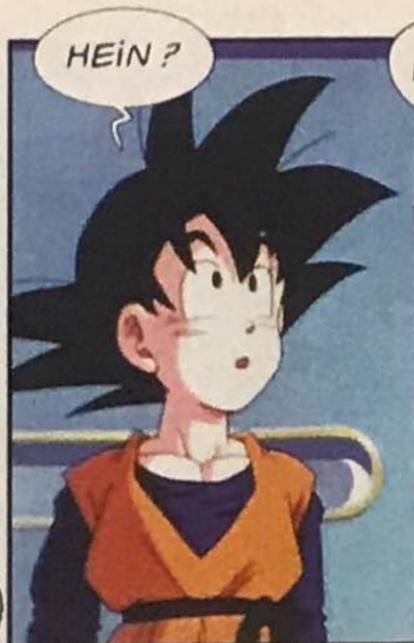
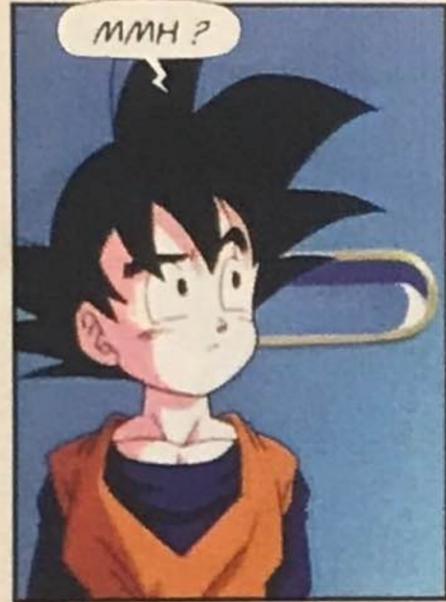
ON LES RESSUSCITERA AUSSI !...  
LE DRAGON EXAUCÉ TOUJOURS  
TROIS VŒUX !



PEUT-ÊTRE, MAIS IL A  
DÉJÀ EXAUCÉ UN VŒU, IL N'EN  
RESTE PLUS QUE DEUX !



AH OUI, C'EST VRAI !...  
J'AVAIS COMPLÈTEMENT  
OUBLIÉ !



NE T'INQUIÈTE PAS, CES DEUX BRUTES SONT PLUS BÊTES QUE TU NE LE CROIS !



FAIS BIEN ATTENTION !... SI LA SITUATION DÉGÈNÈRE, REVIENS VITE !



ON COMPTE SUR TOI !



JE NE VOUS DÉCEVRAI PAS !



J'Y VAIS !



J'ESPÈRE QUE TOUT VA BIEN SE PASSER !



...ÇA PRENDRA CINQ MINUTES !



NE T'INQUIÈTE PAS, C'EST LE DIGNE FILS DE SON PÈRE !... IL REVIENDRA SAIN ET SAUF !



FSSSSS



IL A DÉJÀ REMPORTÉ LE CHAMPIONNAT DU MONDE JUNIOR !... PLUS TARD, IL SERA UN GRAND GUERRIER !

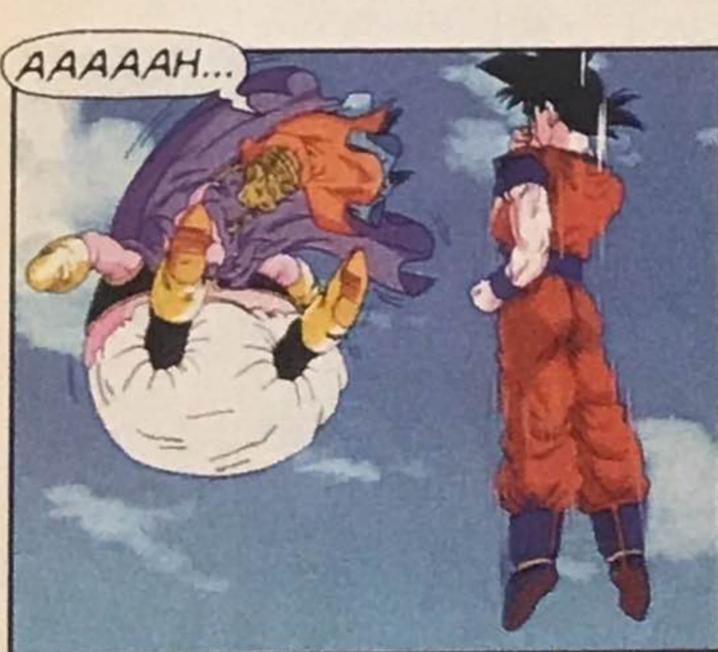


BON... JE VAIS ESSAYER DE LOCALISER BOUBOU !



ÇA Y EST, JE LE VOIS !







BONJOUR !



DITES-MOI QUE JE RÊVE !...



JE CROYAIS QUE VÉGÉTA T'AVAIT RÉGLÉ TON COMPTE !



AU FAIT, JE N'AI PAS EU L'OCCASION DE TE REMERCIER POUR AVOIR AIDÉ BOUBOU À SORTIR DE SA PRISON !



NOTRE TORT À VÉGÉTA ET À MOI, C'EST DE NE PAS VOUS AVOIR PRIS AU SÉRIEUX !... BOUBOU NOUS A IMPRESSIONNÉ, IL EST TRÈS FORT !



AH ! AH ! AH !...



C'EST MON PÈRE QUI L'A CRÉÉ !... TOUT LE MÉRITE LUI REVIENT !

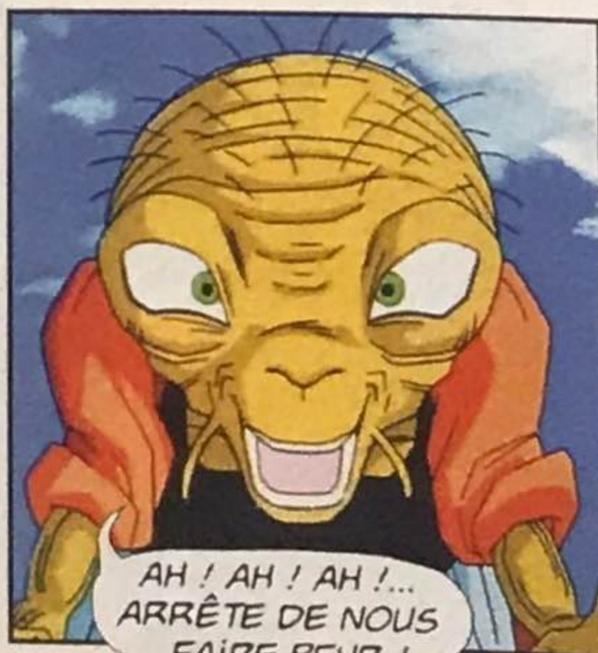


NON, AUCUNE !... JE SUIS LE PÈRE D'UN DES GARÇONS ET JE T'INTERDIS DE LUI FAIRE DU MAL !... JE PRÉFÈRE TE PRÉVENIR !

J'Y PENSE... TU N'AVAS PAS QUELQUES INFORMATIONS À NOUS DONNER SUR LES TROIS FUGITIFS ?



DIS PLUTÔT QUE TU ES VENU POUR NOUS MENACER !



AH ! AH ! AH !... ARRÊTE DE NOUS FAIRE PEUR !



ÉCOUTE-MOI BIEN !...

LES TROIS PERSONNES QUE TU RECHERCHES ONT PROMIS DE SE LIVRER DANS QUELQUES JOURS !



JE N'AI AUCUNE PATIENCE !... POURQUOI NE SE RENDENT-ILS PAS TOUT DE SUITE ?



ILS ONT DÉCIDÉ DE S'ENTRAÎNER AVANT DE VOUS DONNER UNE PETITE LEÇON !



MFF !!!



AH ! AH !  
AH ! AH !



JE NE PLAISANTE PAS !



AH ! AH !  
AH ! AH !



AH ! AH !  
AH !



IL EST INUTILE D'ATTENDRE TROP LONGTEMPS !



DEMANDE-LEUR DE VENIR IMMÉDIATEMENT !



ET S'ILS NE S'EXÉCUTENT PAS NOUS CONTINUERONS À DÉTRUIRE D'AUTRES VILLES !



PUISQUE TU LE PRENDS COMME ÇA, JE VAIS MOI AUSSI REJOINDRE DES RÉSISTANTS !





D'ACCORD, SI ÇA T'AMUSE !



BOUBOU, DÉBARRASSE-MOI DE CET IDIOT, JE NE VEUX PLUS LE VOIR



ALLEZ, DÉPÊCHE-TOI !



PARLE-MOI UN PEU PLUS GENTIMENT, S'IL TE PLAÎT !



JE CROYAIS QUE C'ÉTAIT TOI LE PATRON, MAIS, EN FAIT, TU N'ES QU'UN ESCLAVE !



NE L'ÉCOUTE PAS !



BOUBOU EST MON LIEUTENANT !... IL DOIT EXÉCUTER MES ORDRES SANS DISCUTER !...



...ET NE FAIS PAS CETTE TÊTE SINON JE T'ENFERME À NOUVEAU DANS UNE BOULE DE MATIÈRE !



SI TU ME JETTES EN PRISON, TU NE SURVIVRAS PAS TRÈS LONGTEMPS !... CET HOMME RISQUE DE TE MASSACRER !



DEPUIS QUAND BOUBOU EST-IL DEVENU AUSSI INTELLIGENT ?



BON, NE T'INQUIÈTE PAS... JE VAIS ME DÉBARRASSER DE LUI !...



...J'AI TOUJOURS EU HORREUR DES DONNEURS DE LEÇONS !



VOILÀ, C'EST TRÈS BIEN !



TRUNKS N'EST PAS ENCORE ARRIVÉ, JE DOIS GAGNER DU TEMPS !



UN PEU D'ACTION AVANT LE DÎNER, ÇA OUVRE L'APPÉTIT !



HI ! HI !... NOUS ALLONS VOIR CE QUI ARRIVE À TOUS CEUX QUI OSENT SE METTRE EN TRAVERS DE NOTRE CHEMIN !



YAAAAAAH...



FSSCHHH...



AU MÊME MOMENT...

TU SENS CES VIBRATIONS ?... ÇA DOIT ÊTRE PAPA !



JE RECONNAÎTRAIS CETTE MASSE D'ÉNERGIE N'IMPORTE OÙ !



PLUS LOIN...

FSSSS



ÇA ALORS, C'EST INCROYABLE !



SANGOKU EST PRESQUE AUSSI FORT QUE L'ÉTAIT MON PÈRE !...



...JE NE L'AURAI JAMAIS CRU !



# GRAND JEU

**BAN  
DAI**

## FLASH GORDON

LE RETOUR D'UN HÉROS DE LÉGENDE

Revivez ses aventures avec ...



### LE TRIPHIBIAN

C'est le vaisseau de Flash Gordon. Il peut se déplacer dans les airs, sur terre et sur l'eau.



### FLASH GORDON ET SON EQUIPE

Des figurines livrées avec leurs Surf Rockets et leurs armes.

**à gagner**

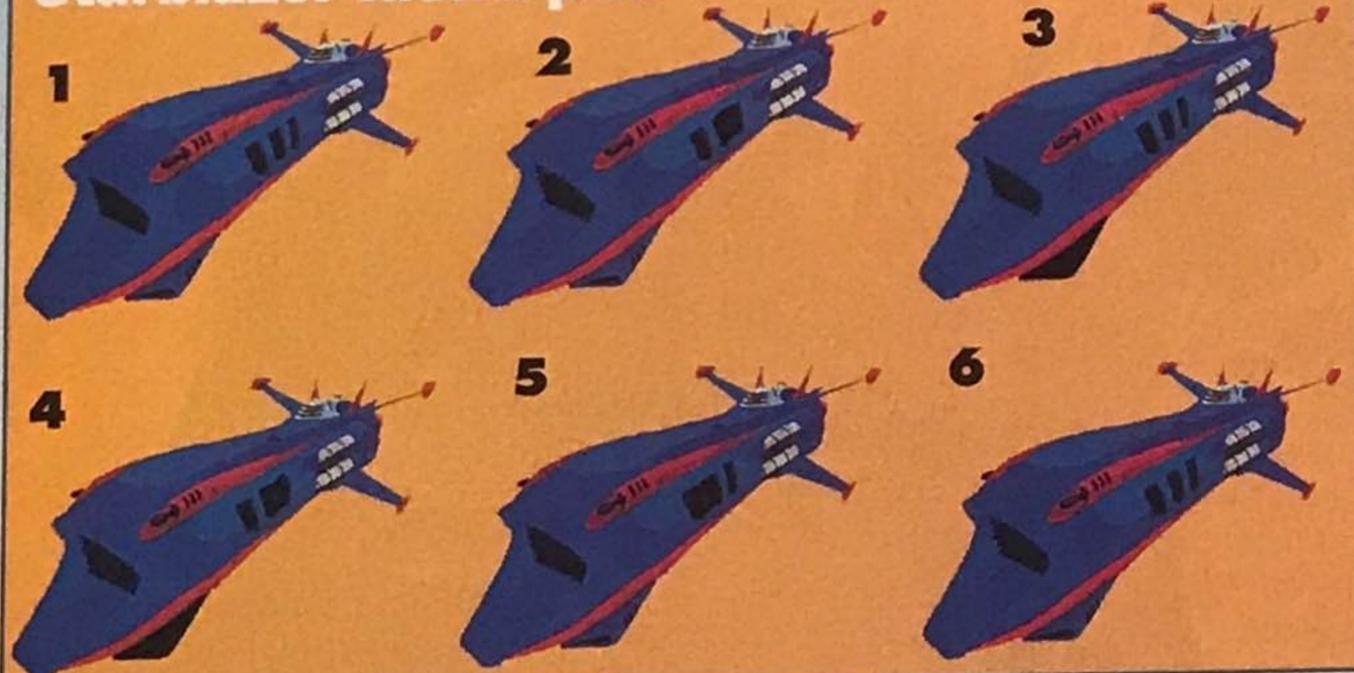
**30**  
figurines  
de  
l'empereur  
Ming



### LA MOTO VOLANTE

Cette moto commandée par Flash est l'engin interstellaire des Rebelles.

Quelles sont les deux forteresses volantes Starblazer identiques ?



### BULLETIN-REPONSE

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

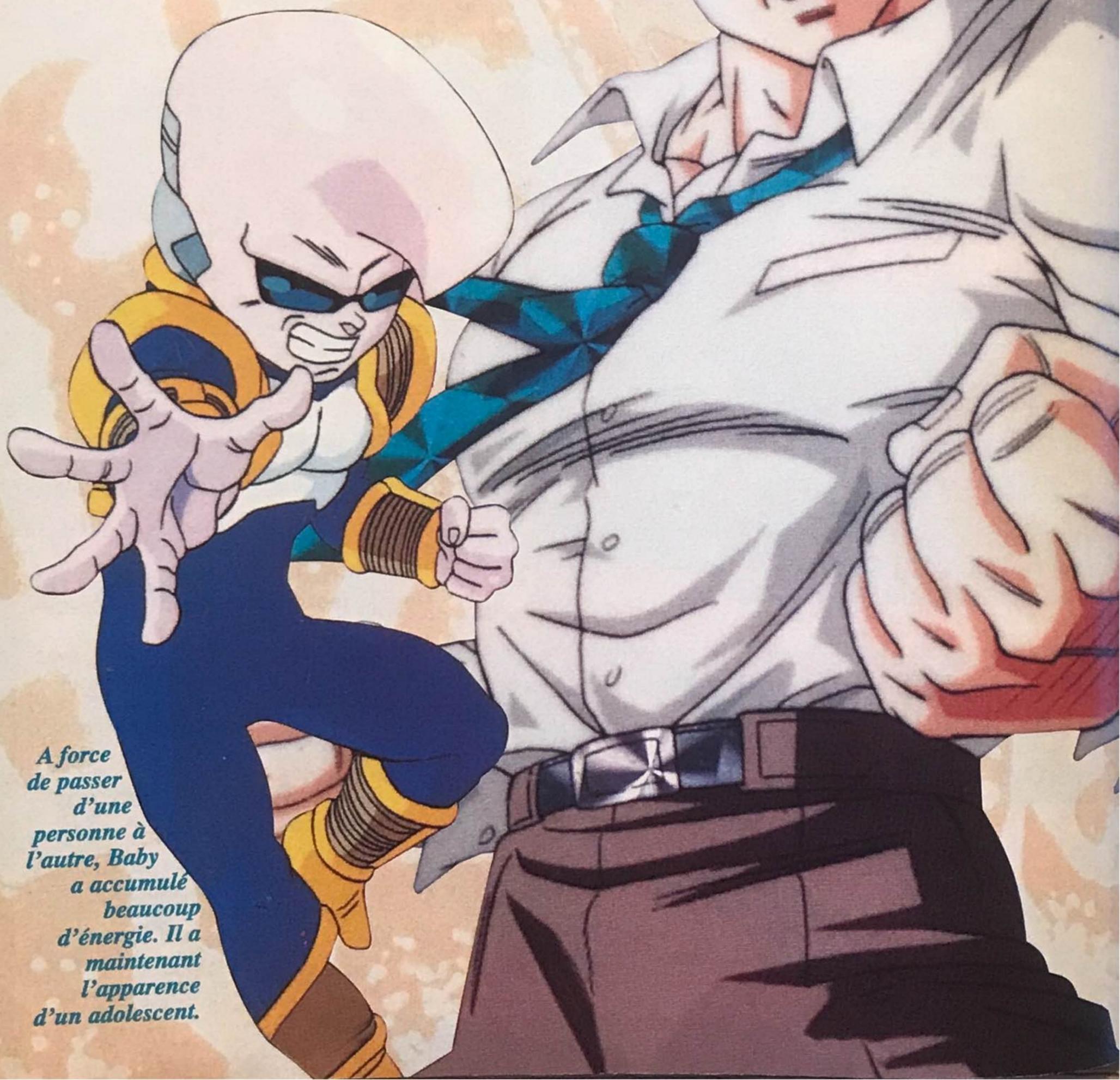
Trouvez la réponse. Vous avez jusqu'au lundi 27 octobre pour envoyer votre bulletin. Les premières bonnes réponses seront récompensées.

Les deux forteresses sont :

.....  
NOM .....  
PRENOM .....  
RUE .....  
.....  
VILLE .....  
.....  
CP. ....

# DRAGON BALL GT

Nous venons d'entrer dans la seconde partie de la série Dragon Ball GT. La quête des boules de cristal est terminée mais un nouveau danger menace la Terre. Baby, un ancien Tsufur devenu Cyborg grâce à une intervention du docteur Myu, veut venger les siens. Il y a des siècles de cela, les Tsufurs étaient la race la plus avancée de l'univers. Les Super Guerriers les ont attaqués et ont volé leurs technologies avant de tous les éliminer.



*A force de passer d'une personne à l'autre, Baby a accumulé beaucoup d'énergie. Il a maintenant l'apparence d'un adolescent.*

## RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Baby, qui se trouve dans le corps d'un jeune malade, tente de prendre possession de Pain mais il est gêné par l'intervention d'un médecin dont il va prendre possession et qu'il va utiliser pour arriver jusqu'à Trunks. Il pénètre alors dans le corps de notre héros qui se transforme en Super Guerrier et parvient à le déloger. Sangoku intervient et tente d'éliminer Baby mais celui-ci fait exploser une par-

tie de l'hôpital avant de s'enfuir pour l'aéroport. Il y prend possession d'une voyageuse, ce qui lui permet de pouvoir quitter la planète pour aller sur Terre. De leur côté, Trunks, Sangoku et Pain dénichent une nouvelle boule de cristal sur une planète habitée par une tête de chat géante. Sur Terre, Végéta a décidé de couper sa moustache parce que sa fille Bra trouvait que cela le vieillissait. Sangoten, lui, se

promène avec sa petite amie Pelace quand il est attiré par le bruit d'une explosion en plein centre-ville. Sur les lieux il affronte Hanma, un homme qui détruit tout sur son passage afin d'attirer un guerrier de l'espace. Sangoten est alors attaqué par Acus, Nidor et Longe, des hommes possédés par Baby. Sangoten les repousse et affronte Baby sous sa véritable apparence.

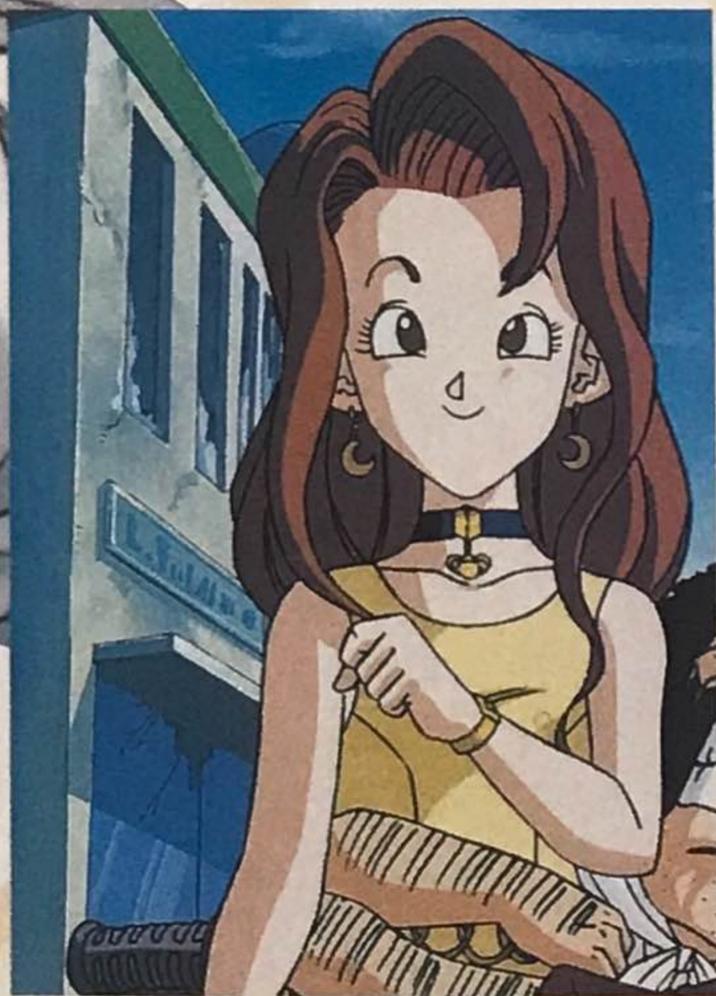
# SANGOTEN POSSEDE PAR BABY

**H**ercule, qui tient Pelace évanouie dans ses bras, tente de la mettre en sécurité. Mais la jeune fille se réveille et prend son portable pour appeler Sangoten. Celui-ci est en lévitation au-dessus de la ville, prêt à se battre avec Baby. En regardant en bas, il découvre que Baby a détruit tout un quartier en se transformant.

C'est à ce moment que son téléphone sonne. Sans plus s'occuper de Baby,



*Sangoku, Pain et Trunks ont enfin toutes les boules de cristal. Ils peuvent donc revenir sur Terre.*



*Pelace, la petite amie de Sangoten, est folle de lui depuis qu'elle l'a vu se battre sous la forme de Super Guerrier.*

Sangoten répond pour entendre Pelace lui dire qu'elle est impressionnée, qu'elle ne savait pas qu'il pouvait voler. Baby, fou de rage de voir ce garçon se moquer ainsi de lui, fonce pour l'éliminer.

Voyant la scène depuis le sol, Pelace le prévient du danger. Sangoten a juste le temps d'éviter son adversaire. Il se lance alors sur Baby et l'attaque. Malgré l'énergie qu'il a accumulée, Baby n'est pas encore assez puissant pour rivaliser avec Sangoten qui finit par le jeter au sol. Persuadé qu'il s'est définitivement débar-

rassé de son adversaire, il reprend sa conversation téléphonique avec Pelace. Cette dernière est définitivement conquise et plus amoureuse que jamais. Aux anges, Sangoten ne s'aperçoit pas que Baby est toujours vivant et qu'il lui décoche plusieurs filets d'énergie très tranchants. L'un d'eux lui entaille d'ailleurs légèrement le bras.

Sangoten raccroche et décide de s'occuper de Baby. Il se concentre et se transforme en Super Guerrier. Pelace trouve Sangoten magnifique avec ses cheveux jaunes. Il lance alors plu-

sieurs boules d'énergie au sol pour faire exploser Baby et finit par creuser un immense trou en plein centre-ville. Assis sur une voiture, Baby, qui s'est enfui depuis longtemps, regarde la scène. Puis il s'élance vers Sangoten qui lui envoie un kaméhamé.

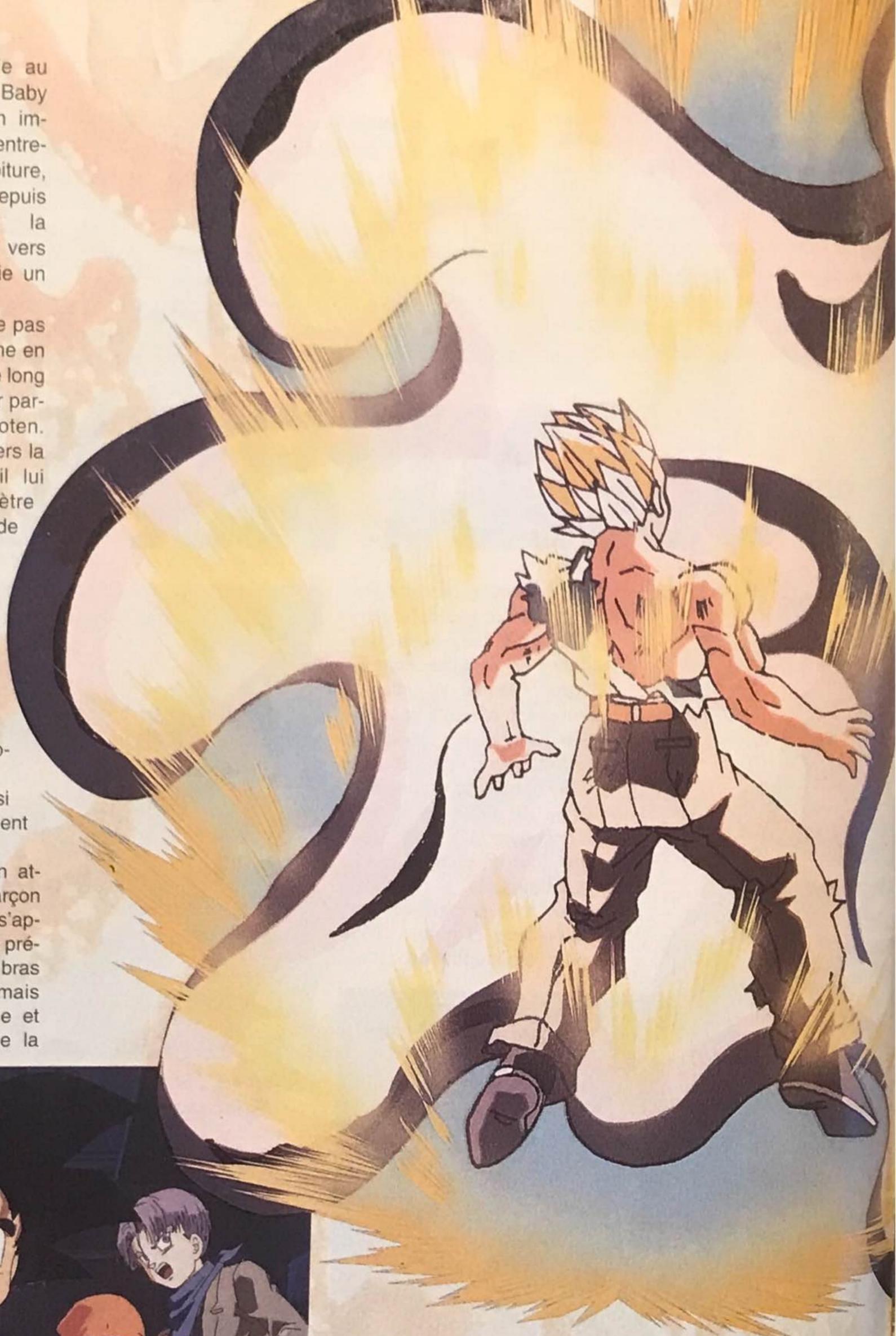
Baby ne cherche même pas à l'éviter; il se transforme en métal liquide et glisse le long du rayon d'énergie pour parvenir jusqu'à Sangoten. Puis, il se glisse à travers la coupure au bras qu'il lui avait infligée et pénètre ainsi dans le corps de Sangoten.

Quand Baby avait possédé Trunks, celui-ci l'avait chassé en se transformant en Super Guerrier. Afin de ne pas faire deux fois la même erreur, il a attendu cette fois que Sangoten soit déjà transformé en Super Guerrier. Ainsi notre héros lui appartient corps et âme.

Ensuite, Baby-Sangoten atterrit et redevient un garçon comme les autres. Il s'approche de Pelace qui se précipite pour bander son bras avec un mouchoir mais Baby-Sangoten l'arrache et le lance sur la tête de la



***Pendant que, sur Terre, Baby affronte les amis de Sangoku, celui-ci continue à chercher les boules de cristal dans l'espace. Il y affrontera des dinosaures.***



jeune fille, étonnée. Après avoir bousculé Hercule, Baby fouille dans les pensées de Sangoten et découvre que le plus puissant Super Guerrier sur Terre est sans conteste Végeta. Il s'envole aussitôt en direction de la Capsule Corp. Ailleurs, dans l'espace, Giru a repéré une nouvelle boule de cristal. Nos amis atterris-

sent sur une planète peuplée de dinosaures. Giru annonce que la boule numéro trois se trouve à l'intérieur d'un des monstres. N'écoutant que son courage, Sangoku pénètre dans le corps du dinosaure à la recherche de la boule. Il finit par la retrouver et sort du ventre du monstre en y pratiquant un trou.

*Sangohan va se transformer en Super Guerrier pour arrêter son frère. Baby va en profiter pour l'envelopper et le posséder.*

Le dinosaure s'envole alors comme une baudruche et finit sa course quand il a atteint la taille d'une main. Nos amis remontent à bord du Tako, leur vaisseau spatial, et partent à la recherche de la dernière boule, la numéro deux. Trunks et Pain organisent une fête pour célébrer leur victoire et leur retour sur Terre. Mais Sanguku est inquiet, il a un mauvais pressentiment.

Sur Terre, Petit Cœur médite près d'une cascade. Il est interrompu par la vision d'un grand danger qui menace Sangohan. Il décide de partir à sa rescousse.

A la Capsule Corp. Chichi et Bulma continuent à discuter. Tout à coup le téléphone se met à sonner : c'est le standard qui annonce une arrivée. Chichi, très inquiète, se précipite à l'entrée, persuadée qu'il s'agit de Sangoten. C'est en fait Sangohan et sa femme Bidel qui viennent leur rendre visite. Tous trois vont rejoindre Bulma dans la salle à manger.

### **BABY CHERCHE VEGETA**

Sangohan tente de rassurer sa mère : Sangoten est un grand garçon, il ne risque rien. Ce dernier fait alors son apparition dans la pièce. La mine patibulaire, Baby-Sangoten bouscule sa mère sans s'excuser. Trop heureuse de le voir, celle-ci n'y prête pas at-



*Bra passe ses journées à faire les magasins, toujours accompagnée de son père.*

*Sangoten, possédé par Baby, va provoquer Sangohan dans un duel sans merci.*

tention et le prend dans ses bras. Elle découvre alors qu'il est blessé et tente de le soigner mais Baby-Sangoten la repousse violemment en demandant où se trouve Végéta.

### **SANGOTEN CONTRE SANGOHAN**

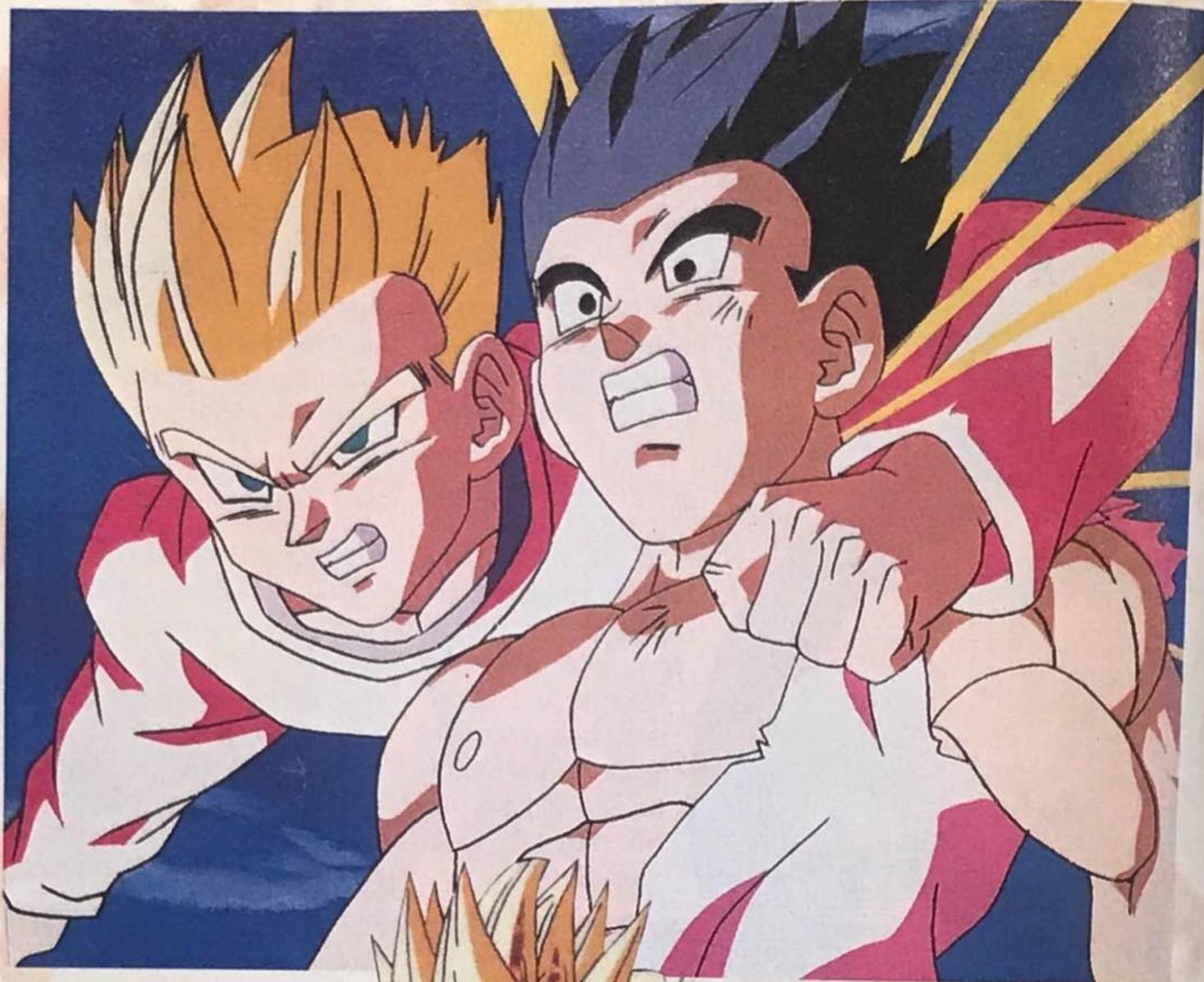
Outrée, Chichi s'approche et le gifle si fort qu'il atterrit contre le mur. Baby comprend alors que Sangoten n'est pas très fort et qu'il lui faut absolument le corps de Végéta. Il se relève et reformule sa question : "Où est Végéta ?" Sangohan s'approche pour calmer Baby-Sangoten qui lui donne un coup de poing dans le ventre et le provoque en combat singulier. Baby réfléchit : Végéta est presque aussi fort que Sangoku et Sangoten est bien en-dessous. Pour vaincre Végéta, il devra posséder aussi Sangohan.

Les deux frères s'envolent par la fenêtre et quittent la ville. Ils arrivent dans une région désertique et s'apprê-

Celui-ci le prend très au sérieux et un combat acharné commence, mais Sangohan ne se transforme toujours pas. Il ne comprend pas ce qui arrive à son frère. Après un long affrontement, les

sa puissance est bien plus grande. Tout à coup, un rayon d'énergie tourbillonnante passe à côté de Baby-Sangohan qui l'évite. Il s'agit de Petit Cœur qui lui demande de libérer Sangohan.

Baby refuse et exécute un kaméhamé qui semble détruire Sangoten et Petit Cœur. Baby-Sangohan se retourne alors et décide d'aller trouver Végéta pour le posséder enfin.



*Bra adore son père Végéta et l'emmène partout avec elle. Mais il ne veut pas qu'elle se batte pour ne pas se blesser.*

tent à se battre. Baby-Sangoten, qui ne peut posséder Sangohan tant qu'il n'est pas transformé en Super Guerrier, décide d'y mettre le paquet. Il se transforme lui-même en Super Guerrier et fonce de toute sa puissance sur Sangohan.

deux garçons, épuisés, se font face. Baby-Sangoten comprend que Sangohan est largement plus puissant que lui.

Pour le pousser à se transformer en Super Guerrier, Baby-Sangoten décide de libérer toute son énergie. Voyant que son frère est prêt à faire exploser la planète, Sangohan se transforme en Super Guerrier et tente de retenir l'énergie adverse avec la sienne.

Baby en profite alors pour se changer en métal liquide et pénétrer dans le corps de Sangohan. Aussitôt il s'aperçoit que

*Baby-Sangoten se bat avec toute sa puissance afin de pousser Sangohan à se transformer en Super Guerrier.*



*Baby va faire une entaille dans le bras de Sangoten et le posséder en entrant à l'intérieur de son corps.*

# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## LE SAPHIR D'ODIN (1)

Résumé : Les sept guerriers divins d'Asgard au service de la princesse Hilda de Polaris ont juré de détruire le sanctuaire défendu par les chevaliers du Zodiaque. Seyar affronte le guerrier Tholl de Phecda.





NOUS ALLONS VOUS MASSACRER!



YAAAAH !!!



FSSCHHHH...



AAAH... MAIS C'EST INSENSÉ ! SON CORPS ENVOIE DES MILLIERS D'ONDES DE CHOC À LA VITESSE DE LA LUMIÈRE !



JE COMMENCE À ME DEMANDER S'IL N'A PAS RAISON !



OOOOH...

BOUM !



ATTENDS PATIEMMENT LA MORT !... TU ES COURAGEUX ET TU NE MÉRITES PAS DE SOUFFRIR !



JE NE ME LAISSERAI JAMAIS MOURIR !

CHEVALIER PÉGASE... RECONNAIS TA DÉFAITE ET DÉPOSE LES ARMES !



JE CONTINUERAI À ME BATTRE !

...NE SERAIT-CE QUE POUR PERMETTRE À MES AMIS DE PRENDRE DE L'AVANCE !



DANS CE CAS, TU L'AURAS VOULU... JE VAIS TE PORTER LE COUP DE GRÂCE !



DÉSOLÉ D'ÊTRE ARRIVÉ SI TARD  
MAIS JE DEVAIS ABSOLUMENT ME  
RENDRE AUX CINQ PICS !



ÉCOUTE, NE T'INQUIÈTE  
PAS POUR MOI, J'ARRIVERAI  
À M'EN SORTIR...



IMPOSSIBLE !... CE N'EST  
PAS AUSSI SIMPLE QUE ÇA !



DÈS QUE JE SUIS ARRIVÉ AUX  
CINQ PICS, J'AI DEMANDÉ À MON  
MAÎTRE DE ME RENSEIGNER SUR  
LES GUERRIERS DIVINS !...

IL SAVAIT QUE LA PERSONNALITÉ  
D'HILDA AVAIT ÉTÉ CHANGÉE À  
CAUSE DE LA MALÉDICTION DE  
L'ANNEAU DES NIBELUNGEN...



MAIS ALORS, IL NOUS SUFFIT  
SIMPLEMENT DE RETIRER L'ANNEAU  
DU DOIGT DE LA PRINCESSE HILDA !...



S'IL S'AGIT EFFECTIVEMENT DE  
L'ANNEAU DES NIBELUNGEN, POUR  
CONJURER SES MALÉFICES...



C'EST EXACT, MAIS  
MALHEUREUSEMENT, MÊME SI  
VOUS PARVEZ AU PALAIS D'HILDA,  
VOUS AUREZ ÉNORMÉMENT DE MAL À  
ÔTER CET ANNEAU MALÉFIQUE !

...IL VOUS FAUDRA  
D'ABORD VOUS EMPARER  
DE LA LÉGENDAIRE ÉPÉE  
D'ODIN !...



...MAIS POUR VOUS RENDRE  
MAÎTRE DE CETTE ÉPÉE MAGIQUE,  
VOUS DEVREZ VAINCRE LES SEPT  
GUERRIERS DIVINS...

...ET LEUR  
PRENDRE  
À CHACUN  
LEUR  
PIERRE  
PRÉCIEUSE...

...QUI PORTE LE NOM  
DE SAPIN D'ODIN !



MAIS ALORS, SI J'AI  
BIEN COMPRIS, IL NE  
SUFFIT PAS D'ARRIVER  
JUSQU'AU PALAIS D'HILDA!



OUI... SI NOUS  
VOULONS DÉBARRASSER LE  
MONDE DE LA MENACE QUI  
PÈSE SUR LUI, IL NOUS  
FAUDRA D'ABORD  
VAINCRE LES  
GUERRIERS  
DIVINS !



AH ! AH ! AH !... ET  
COMMENT COMPTÉZ-VOUS  
VOUS Y PRENDRE ?



SHIRYU, CE QUE TU VIENS  
DE M'APPRENDRE M'A  
REDONNÉ DES FORCES !



NON,  
ATTENDS !





MOI, CHEVALIER DU DRAGON, JE TE BATTRAÏ !

AINSI, C'EST TOI, LE CHEVALIER DU DRAGON !

LAISSE-MOI TERMINER LE COMBAT QUE J'AI COMMENCÉ !... VA PLUTÔT PORTER SECOURS À NOS COMPAGNONS !



D'ACCORD !... RENDEZ-VOUS AU PALAIS !... JE COMPTE SUR TOI, TU DOIS TE BATTRE !

SSSS

FSSSS...

AAAAH !



OOOOH...

TU NE M'ÉCHAPPERAS PAS !

ATTENDS, JE NE SUIS PAS ENCORE PERDU !

BRRR



TOI, DÉCIDÉMENT, TU ME SURPRENDS !

SI JE NE PARVIENS PAS À M'EMPARER DE SON SAPHIR, ATHÉNA MOURRA AU COUCHER DU SOLEIL !... JE DOIS GAGNER !

YAAAAAH...



OUI... MÊME SI L'ENNEMI EST TERRIBLE, NOUS DEVONS VAINCRE LES SEPT GUERRIERS DIVINS, COMME LE VIEUX MAÎTRE L'A DIT !



MAIS IL FAUT ATTENDRE SEYAR !



NON... SOUVIENS-TOI DU SERMENT QUE NOUS AVONS FAIT... NOUS DEVONS CONTINUER NOTRE ROUTE !



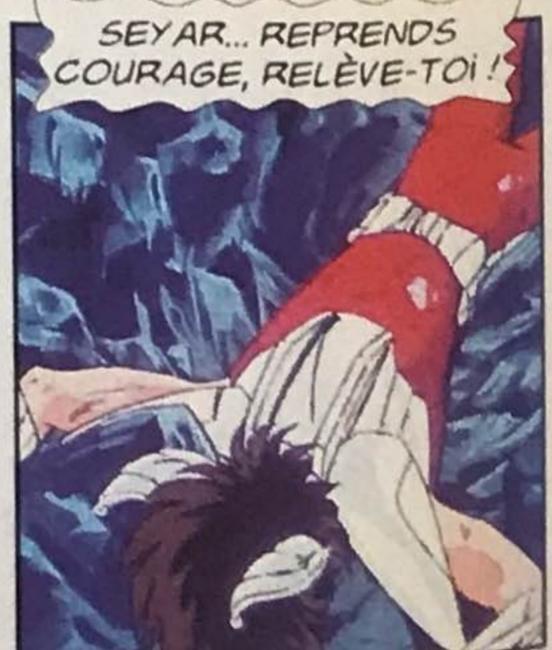
TU AS RAISON... SEYAR FINIRA PAR GAGNER QUELLE QUE SOIT LA FORCE DE SON ADVERSAIRE !



EN AVANT !... NE PERDONS PAS DE TEMPS !



SEYAR... REPRENDS COURAGE, RELÈVE-TOI !





...LORS DES TERRIBLES AFFRONTEMENTS QUE TU AS DÛ SUBIR EN TRAVERSANT LES DOUZE MAISONS DU ZODIAQUE... TU AS TOUJOURS TROUVÉ LA FORCE DE TE RELEVER.





NOTRE TOUR?...  
MAIS ALORS TU VEUX  
DIRE QUE SEYAR EST...



ATTENDS, JE VAIS  
VENGER LA MORT DE  
MON MEILLEUR AMI!



COMME TU  
VOUDRAS!... EN GARDE,  
CHEVALIER!



TOUT À COUP...

SEYAR!

JE T'AVAIS BIEN DIT  
QUE JE FINIRAI LE COMBAT  
QUE J'AI COMMENCÉ!



JAMAIS JE N'AI  
RENCONTRE UN  
TEL ADVERSAIRE!



MAIS  
NOUS CROYIONS  
QUE...



AAAAH...



SEYAR, TU  
ES BLESSÉ?

OOOOH...



CHEVALIER...



TU ES LE SEUL CAPABLE DE  
LUTTER CONTRE LES  
INTENTIONS MALÉFIQUES  
D'HILDA!



MAIS ENFIN,  
QU'EST-CE QUI SE  
PASSE?



SEYAR,  
RÉPONDS-  
NOUS!

# SAILOR STAR

Suite de la série inédite en France : les Sailors doivent affronter un nouvel ennemi du nom de Shadow Galaxia. Il s'agit d'une ancienne Sailor qui voyage d'un univers à l'autre afin de récupérer des étoiles rapides, un cristal qui représente l'énergie vitale des hommes.

## RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Bunny est très triste : non seulement elle a perdu Camille qui est retournée définitivement dans le futur mais sa vie amoureuse est au plus mal. Son bien-aimé Bourdu vient lui annoncer qu'il a obtenu une bourse importante pour finir ses études aux États-Unis. Bunny a peur de ne plus le revoir et surtout qu'il se laisse séduire par une jolie Américaine. Le jour du grand départ à l'aéroport, Bourdu remet à Bunny une bague de fiançailles en lui promettant de lui être toujours fidèle et en lui

annonçant qu'à son retour ils se marieront. Aux anges, Bunny remarque, en sortant de l'aéroport, un attroupement. Ce sont les Three Lights, un célèbre groupe de rock, qui arrivent dans la ville de J-Ban. Les membres du groupe – Seiya, Teki et Yaten – sont envoyés dans le cadre d'un échange inter-lycées. Ils vont passer quelque temps dans la même école que Bunny et ses amies. Un des musiciens passe près de Bunny et ressent une drôle de sensation. Peu de temps après, Mathilde et les autres filles proposent à Bunny de se rendre au parc où se



*Camille quitte définitivement la série dans cet épisode. Elle retourne dans le futur afin de retrouver ses parents.*

*Shadow Galaxia voyage de monde en monde afin de trouver le cristal d'argent de chacun d'eux. Elle combat à chaque fois les Sailors de chaque planète et se nourrit de leur princesse.*



*Sailor Star Maker, Sailor Star Fighter et Sailor Star Healer combattent Shadow Galaxia et tentent de retrouver une mystérieuse princesse.*

tourne un clip vidéo des Three Lights. Sur place, Bunny, qui ne voit rien du spectacle, quitte la foule pour se retrouver dans la zone des caravanes d'artistes. Elle y découvre une jeune femme du nom d'Iron Mouse qui tente de voler l'étoile rapide d'une des actrices du tournage. Bunny se transforme

aussitôt en Sailor Eternelle mais avant qu'elle ait rien pu faire, trois jeunes guerrières surgissent et détruisent la créature créée par Sailor Mouse. Avant de disparaître, elles se présentent à Bunny sous les noms de Sailor Star Fighter, Sailor Star Maker et Sailor Star Healer.



*C'est Sailor Iron Mouse qui est chargée par Shadow Galaxia de trouver la princesse qui cache le cristal d'argent.*



## L'ARRIVEE DE SHADOW GALAXIA

Dans le ciel, une étrange lumière jaillit de l'espace et atteint l'avion de Bourdu qui semble disparaître.

Mathilde est une très grande fan de Seiya, l'un des membres des Three Lights. Elle est prête à tout pour avoir un souvenir de lui. Elle demande donc à Bunny de la suivre en se cachant et de la prendre en photo avec lui.

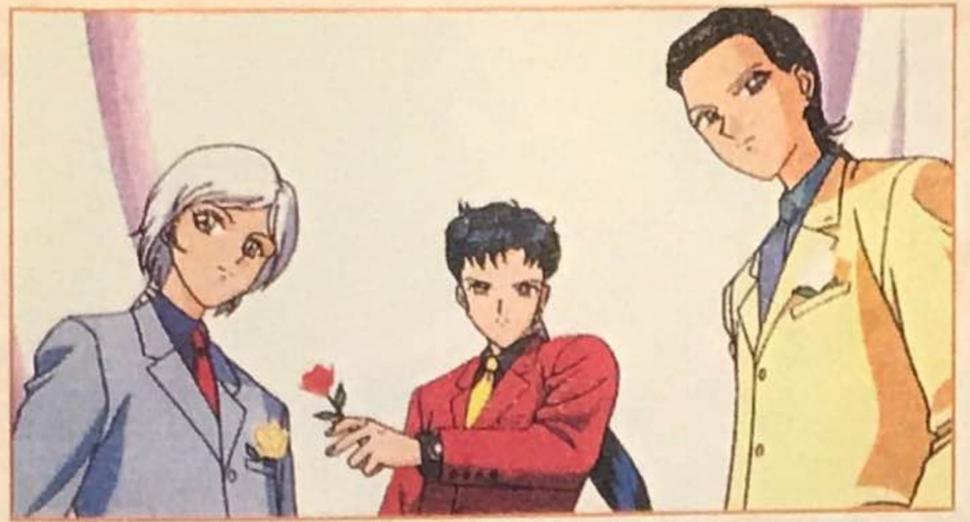
Comme les Three Lights fréquentent le lycée de J-Ban, elle n'a pas de mal à interpellé Seiya et à l'entraîner derrière l'école.

Pendant qu'elle discute de n'importe quoi avec lui, Bunny, cachée derrière un buisson, prend des photos du nouveau couple. Dans son enthousiasme, elle se voit même dans le rôle d'une grande photographe et sort de sa cachette en s'approchant d'eux, sans se rendre compte qu'elle est découverte.

Peu après, Bunny se rend à leur café habituel pour voir ses amies. Mathilde n'est pas encore arrivée et Bunny montre aux filles les photos qu'elle a prises. Elle se dit très inquiète pour Mathilde qui est amoureuse des Three Lights et qui passe son temps à essayer de les séduire. Elle sort avec Seiya, déjeune avec Yaten et fait ses devoirs avec Teki. Raya et Molly sont jalouses : l'une craque en effet pour Yaten et l'autre pour Teki.

Elles décident donc de calmer Mathilde. Celle-ci arrive à ce moment mais n'écoute pas les conseils des filles. Elle s'assied à la place de Bunny et leur explique qu'elle veut devenir la première fan des Three Lights et leur manager. Elle regarde alors sa montre et se sauve en annonçant qu'elle doit s'occuper de la répétition des Three Lights. Molly se retourne pour regarder Bunny mais celle-ci n'est déjà plus là.

A la bibliothèque du lycée, Sailor Mouse cherche dans les archives sa prochaine victime. Puis elle se retire dans une pièce vide et sort de sa poche une carte magnétique. Elle l'utilise pour ouvrir une porte et entre dans une salle étrange au centre de laquelle une très belle femme l'attend. Il s'agit de Shadow Galaxia à qui Sailor Mouse vient faire son rapport. Shadow Galaxia est une extraterrestre



qui voyage d'un univers à l'autre pour se nourrir de lumière.

En fait, chaque planète habitée est protégée par une Sailor qui garde au fond d'elle une étoile rapide. Cette étoile est la seule chose qui puisse apaiser la faim de Shadow Galaxia.

En attendant de la trouver, elle absorbe les étoiles rapides des autres humains. Chacun en possède une en effet, mais pas très puissante. Sailor Mouse est chargée de trouver la

*Yaten, Seiya et Teki sont des garçons en civil. Ils se transforment en filles en devenant les Sailors Star.*

*Les Sailors Star viennent d'une autre planète, comme la Terre, qui a été détruite par Shadow Galaxia.*





**Bunny, qui est maintenant Sailor Moon Eternelle, utilise ses pouvoirs pour redonner leur forme originale aux créatures de Sailor Iron Mouse.**

Sailor qui garde l'étoile qu'elle convoite.

Pendant ce temps, Mathilde assiste de l'extérieur à la répétition des Three Lights. Bunny la rejoint et regarde discrètement par-dessus son épaule. C'est alors que les deux amies découvrent une photographe qui prend en cachette des clichés du groupe.

Sans rien dire, Mathilde en est irritée. Elle le sera encore plus le lendemain,

lors d'une séance photo, quand une jeune femme va lui demander de sortir du cadre pour ne pas gâcher les clichés.

Le soir venu, en rentrant dans leur appartement, les Three Lights y découvrent la jeune femme qui leur propose de devenir leur photographe officielle. Seiya accepte mais Yaten arrache la pellicule de l'appareil.

Le lendemain, les Three Lights ont une journée char-

gée et la photographe qui travaille à présent pour eux les suit partout. Mathilde, qui s'occupe du confort du groupe, ne tarde pas à entrer en conflit avec la jeune femme. Celle-ci tente de lui faire comprendre qu'elle cherche juste à travailler. Puis, comme elle va chercher une boisson au distributeur, la photographe est attaquée par Sailor Mouse.

En voyant la scène, Mathilde se transforme en Sailor Vénus. Elle attaque Sailor Mouse qui réussit à éviter toutes ses attaques. Bunny, qui était allée chercher à manger, entend la voix de Vénus et se transforme en Sailor Eternelle pour prêter main forte à son amie. Sailor Mouse lance alors un rayon d'énergie sur la photographe

inconsciente et la transforme en Sailor Geisha. Cette nouvelle ennemie a plusieurs appareils photo collés sur elle et à chaque fois qu'elle prend un cliché, un grand flash lumineux envoie des décharges électriques sur les Sailors qui ont du mal à l'approcher.

Un bruit de claquements de doigts retentit alors dans la rue et les Sailors Star Lights apparaissent sur le toit d'une maison. Sailor Star Healer lance son attaque sous forme d'une étoile électrique et met aussitôt le monstre hors de combat. Puis Sailor Moon se lève, brandit son sceptre de lune et lance un puissant rayon de lumière qui permet à Sailor Geisha de retrouver son apparence de jeune photographe.



**Bien qu'elle se nourrisse du cristal d'argent des princesses de chaque monde, Shadow Galaxia n'est pas venue sur Terre pour prendre celui de Sérénité; elle cherche la princesse des Sailors Star.**

# NOUVEAUTES

# MELI-MELO

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

### COMME LES VRAIS

Cette figurine Hasbro du Stégosaurus ressemble à s'y méprendre aux dinosaures que vous verrez bientôt dans "Le monde perdu". Articulé, il se défend en donnant de grands coups de queue. 149 F. Magasins de jouets, grands magasins.



### IL IMPRIME

Le Micro Publisher Pro, un ordinateur Lansay, innove : il dispose d'une imprimante incorporée. Vous verrez tout de suite votre travail. Il contient aussi 33 jeux et activités. Il est vraiment super ! 1 300 F. Grands magasins, détaillants, hypermarchés.



### INSPECTEURS

Si vous adorez mener des enquêtes policières, c'est Cluedo qu'il vous

faut ! Jusqu'au 31 décembre, les amateurs d'énigmes trouveront dans le coffret un roman policier en cadeau. Faites-vite ! 149 et 203 F. Détaillants, grands magasins.



### POUR LE SPORT

Pour partir le week-end, pour glisser votre tenue de sport et votre goûter, ce joli sac Copywrite avec tous les héros du film "Space Jam" est idéal. 90 F. Gadgeteries, grands magasins.

# SPECIAL HALLOWEEN

Depuis quelques années, le 31 octobre est jour de fête en France. On y célèbre Halloween, une coutume venue des Etats-Unis. Ce jour-là, les enfants se déguisent et se promènent de maison en maison pour faire peur et demander des gourmandises. Nous avons sélectionné pour vous quelques idées de déguisements.



### MASQUES CITROUILLES

Dans ce coffret vu dans le catalogue Bien Joué, vous trouverez tout le matériel pour sculpter ces masques citrouilles et

les décorer comme vous vous voudrez. 129 F. Commandes au 02 32 29 19 19.

### DECORATIONS CHOCS

Pour fêter dignement Halloween, Dalbe a imaginé pour vous toute une gamme de produits et matériels (maquillages, masques, lanternes, citrouilles...) pour fabriquer vous-mêmes vos déguisements. De 7 à 64 F. Points de vente au 01 40 10 89 10.



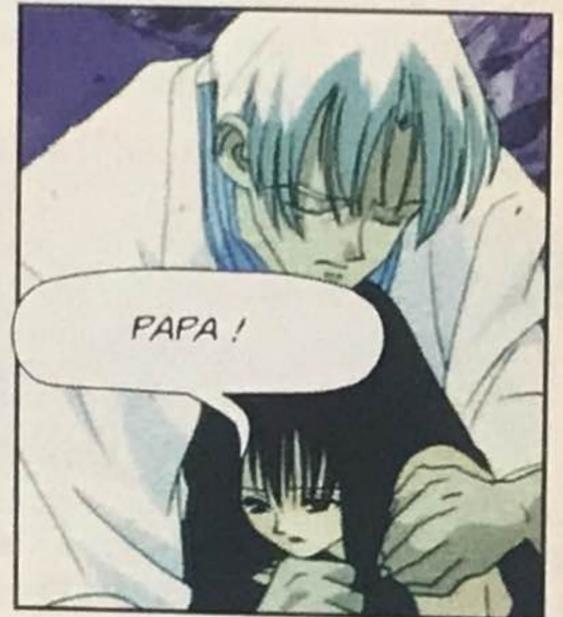
### PANOPLIES GONFLEES

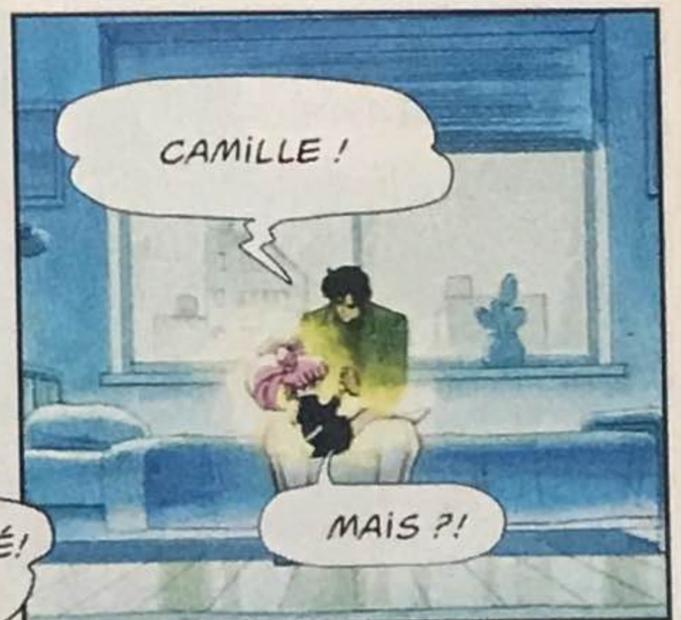
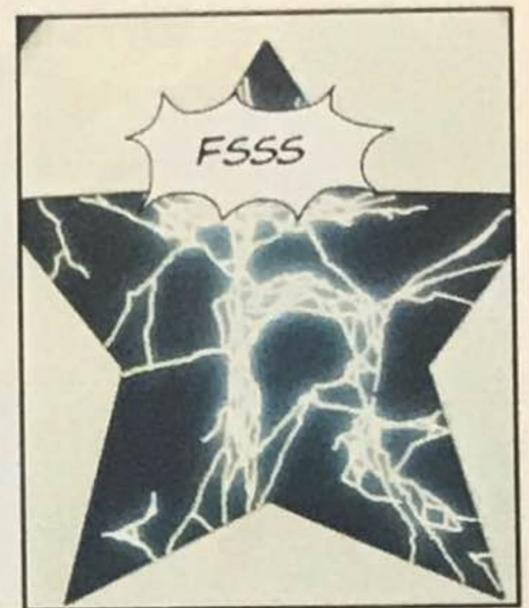
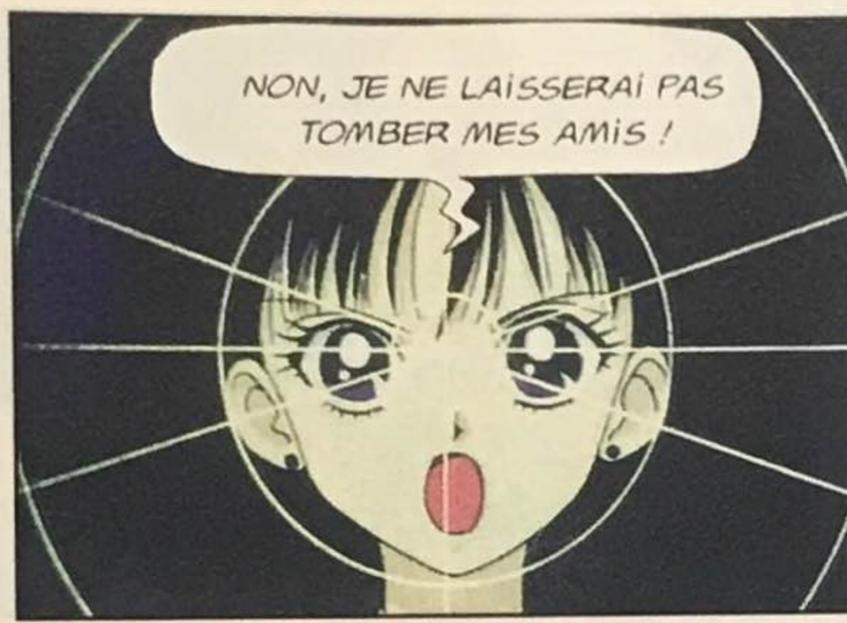
Loisirs Sélection a créé des déguisements, Air Fun, qui ne manquent pas d'air. Une fois enfilés, vous deviendrez une citrouille gonflée ou une sorcière tout aussi ronde. 290 F. Hypermarchés, grands magasins, détaillants.

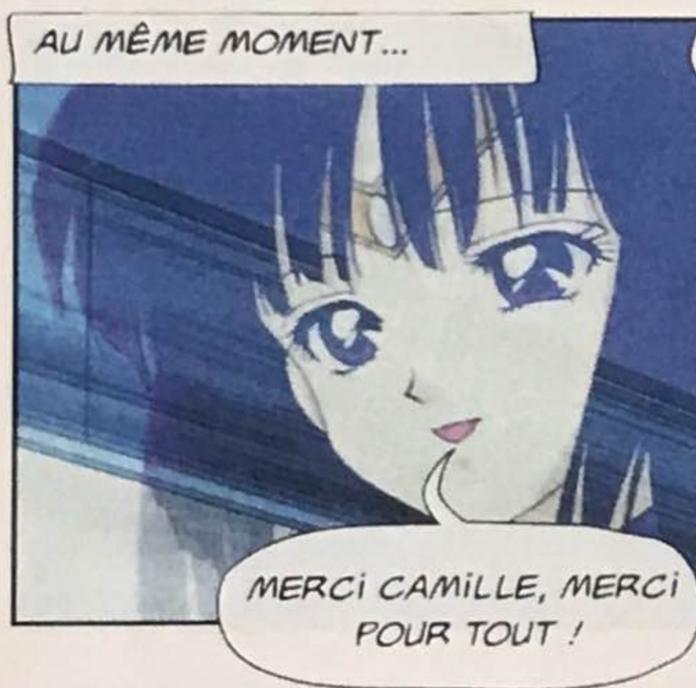
# Sailor Moon

## « LE SAUVEUR » (2)

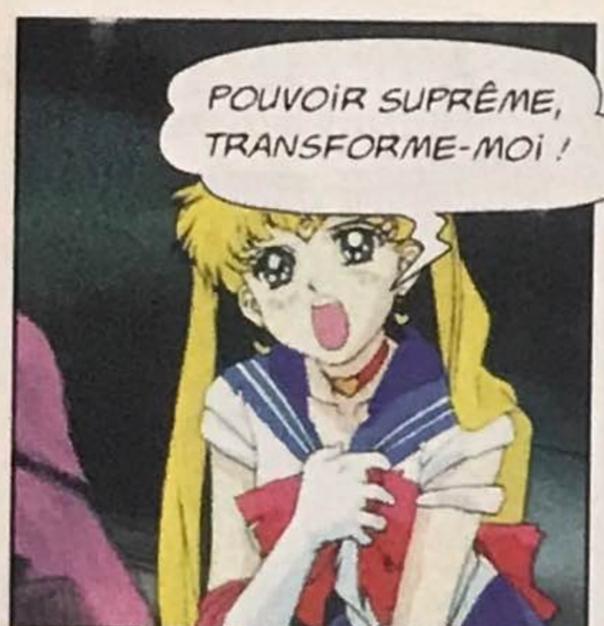
Résumé : Grâce au Saint-Graal, l'empire du silence commence à se développer. Le sauveur du silence a pris vie dans le corps d'Olivia.

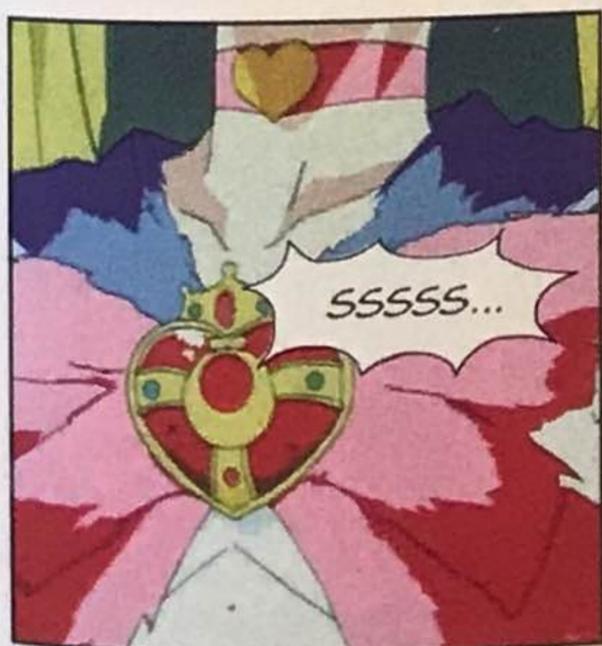
















SSSS



MAIS ?!



QU'EST-CE QUE C'EST ?



SSSSS...



MAIS C'EST ...



OUI, C'EST SAILOR MOON !



SAILOR MOON !



MAIS ?!



OH !



SAILOR MOON !



EST-CE QUE ÇA VA ?



ALLEZ, DONNE-MOI LE BRAS, ON RENTRE !

A suivre...

AB  
Cartoons

Vous pouvez découvrir cette chaîne sur ABSat en numérique. AB Cartoons, une chaîne 100 % dessins animés !

# OLIVE ET TOM

## LES RIVAUX D'OLIVIER

Alors que vous suivez la première partie d'"Olive et Tom" sur AB Cartoons, une nouvelle série est diffusée actuellement au Japon. Découvrez ici les principaux adversaires qu'Olivier devra affronter.

**D**ans la nouvelle série "Olive et Tom", nos héros et tous les jeunes espoirs japonais ont été de nouveau réunis pour participer au Mondial de football junior. Mais ils devront auparavant se présenter à la sélection asiatique et affronter toutes les équipes d'Asie. Voici les joueurs qui ont été choisis pour représenter le Japon au Mondial. Certains d'entre eux n'apparaissent pas dans la précédente série, ils seront donc désignés par leur nom japonais, puis français quand il existe.



### EQUIPE JAPONAISE ● AU MONDIAL

Nom japonais	Nom français	Dossard	Position
Genzo Wakabayashi	Thomas Price	N° 1	Gardien de but
Ken Wakashimazu	Ed Warner	N° 17	Gardien de but
Yuzo Morisaki	Alan Crocket	N° 22	Gardien de but
Mokoto Soda	Ralph Peterson	N° 7	Défenseur latéral/ ailier droit
Hiroshi Jito	Clifford Yuma	N° 5	Défenseur central
Jun Misugi	Julian Ross	N° 6	Défenseur, libéro
Ryo Ishizaki	Bruce Harper	N° 4	Défenseur latéral/ ailier gauche
Shingo Takasugi	Bob Denver	N° 14	Défenseur central
Akai Tomeya		N° 23	Défenseur / attaquant volant
Hikaru Matsuyama	Philip Calahan	N° 12	Défenseur / attaquant volant
Kazuo Tachibana	James Derrick	N° 2	Attaquant volant/ intérieur
Masao Tachibana	Jason Derrick	N° 3	Attaquant volant/ intérieur
Ohzora Tsubasa	Olivier Atom	N° 10	Capitaine
Taro Misaki	Tom Beker	N° 11	Attaquant/ capitaine remplaçant
Takeshi Sawada	Danny Mellow	N° 15	Attaquant intérieur
Mamoru Izawa	Paul Diamond	N° 8	Attaquant intérieur
Mitsuru Sano	Sandy Winters	N° 16	Attaché de presse
Aoi Shingo		N° 20	Remplaçant/ attaché de presse
Kojiro Hyuga	Mark Landers	N° 9	Remplaçant
Jun Nitta	Patrick Evrett	N° 18	Remplaçant
Kazuki Sorimachi	Eddie Brikes	N° 13	Remplaçant
Hajime Taki	Ted Carter	N° 17	Remplaçant
Tetsubei Kisugi	Johnny Maison	N° 19	Remplaçant



Dans la nouvelle série, Olivier et son équipe devront affronter des adversaires redoutables. Certains utilisent des techniques très particulières et parfois supérieures à celle d'Olivier.

## Salvator Gentile

C'est un libero italien arrogant et puissant. Il a humilié Aoi Shingo durant le match qui a opposé la Juventus à l'Inter de Milan. Aoi aurait pu prendre sa revanche au Mondial mais une blessure grave a empêché Salvator de jouer contre le Japon.

## Brian Cruyfold

C'est le milieu de terrain et le capitaine de l'Ajax d'Amsterdam. Il est très rapide et veut à tout prix gagner le Mondial en hommage à son ancien entraîneur défunt. Il est assez extrême dans son jeu et fonce tête baissée. C'est comme ça qu'il est tombé sur le gardien Ed Warner et l'a sérieusement blessé.

## Stefan Levin

C'est un milieu de terrain très solitaire qui joue au Köhln allemand. Il a juré à sa fiancée de devenir le meilleur joueur du monde. Mais depuis qu'elle s'est tuée dans un accident de voiture, il participe aux entraînements les plus sophistiqués et les plus difficiles pour arriver à son but.

## Ryoma Hino

C'est un avant japonais qui faisait partie de la Real Japan Seven. Il s'est fait naturaliser uruguayen et participera au Mondial parmi l'équipe d'Uruguay. Son "tornado shoot" est plus puissant que celui de Marc Landers. Il considère pourtant ce dernier comme l'un de ses plus grands rivaux.

## Fan Diaz

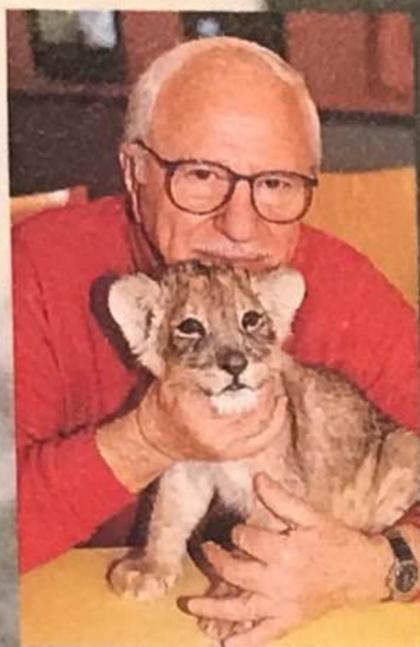
Il est petit et c'est un joueur très rapide qui se faufile entre ses adversaires. Il a une technique phénoménale qui consiste à utiliser des astuces de jeu. Pour attaquer les goals, par exemple, il utilise toute une palette de mouvements acrobatiques. Grâce à lui et Pascal, l'équipe d'Argentine peut tout espérer.

## Carlos Santana

Il s'entraîne nuit et jour pour devenir une machine à jouer, un footballeur sans sentiments programmé pour marquer. Il espère ainsi devenir le joueur parfait. On le surnomme "le footballeur Cyborg" car il peut imiter la technique de n'importe quel joueur. Olivier l'a battu au cours d'une finale et il rêve à présent de prendre sa revanche grâce à Roberto Hongo.

## Pierre Elcid

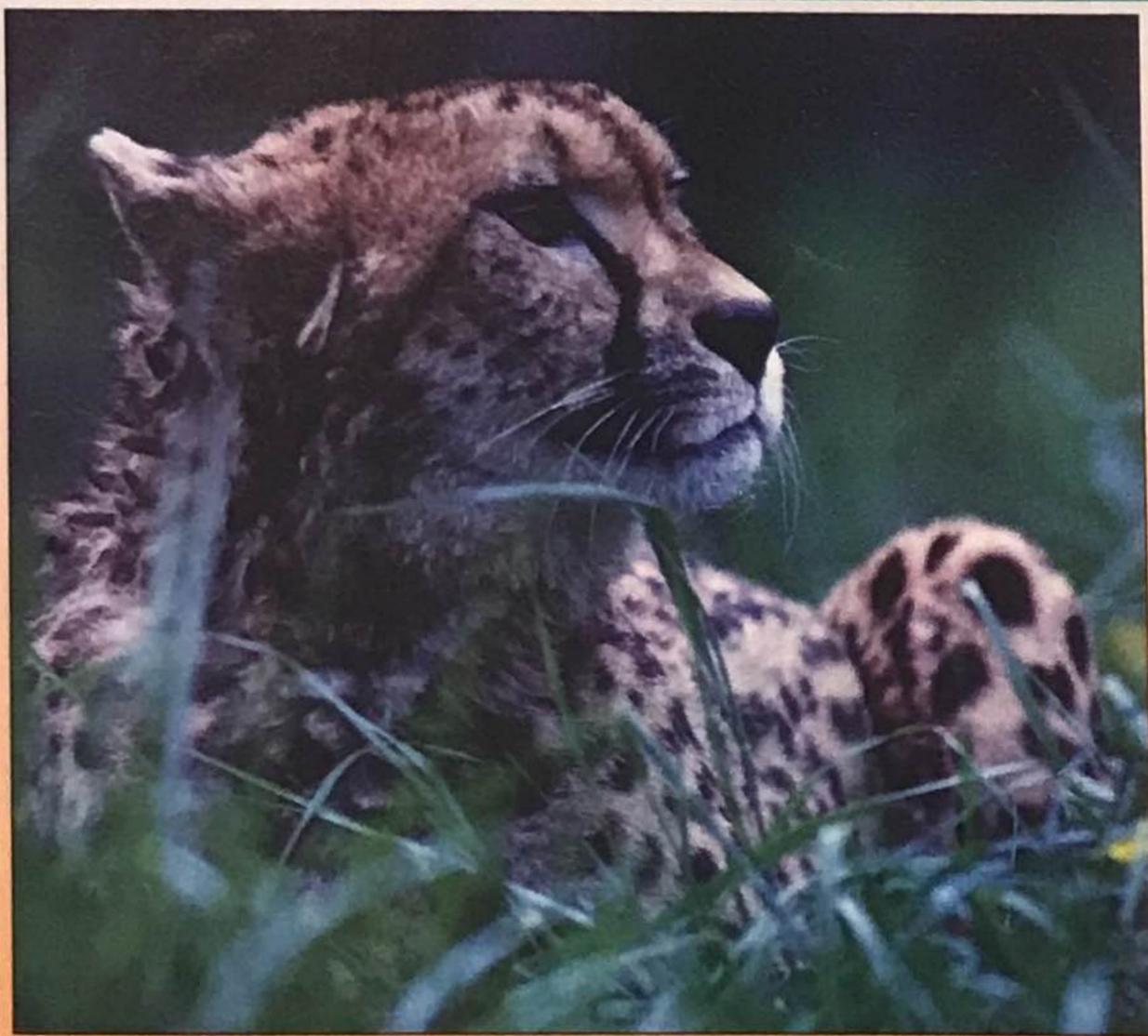
Cet élégant Français a un grand pouvoir attractif. C'est l'un des meilleurs joueurs du monde. Son dribble spécial et le canon shoot de son compagnon Napoléon rendent l'équipe de France favorite dans ce Mondial.



# LES ANIMAUX

PAR LE  
DOCTEUR  
**MICHEL  
KLEIN**

Qui peut affirmer qu'il n'a jamais été subjugué par l'une de ces quatre vedettes animales ? Quoi de plus beau que ces merveilles de la nature ? Et comment a-t-elle fait pour imaginer et créer cette grâce à la fois féroce et admirable ?

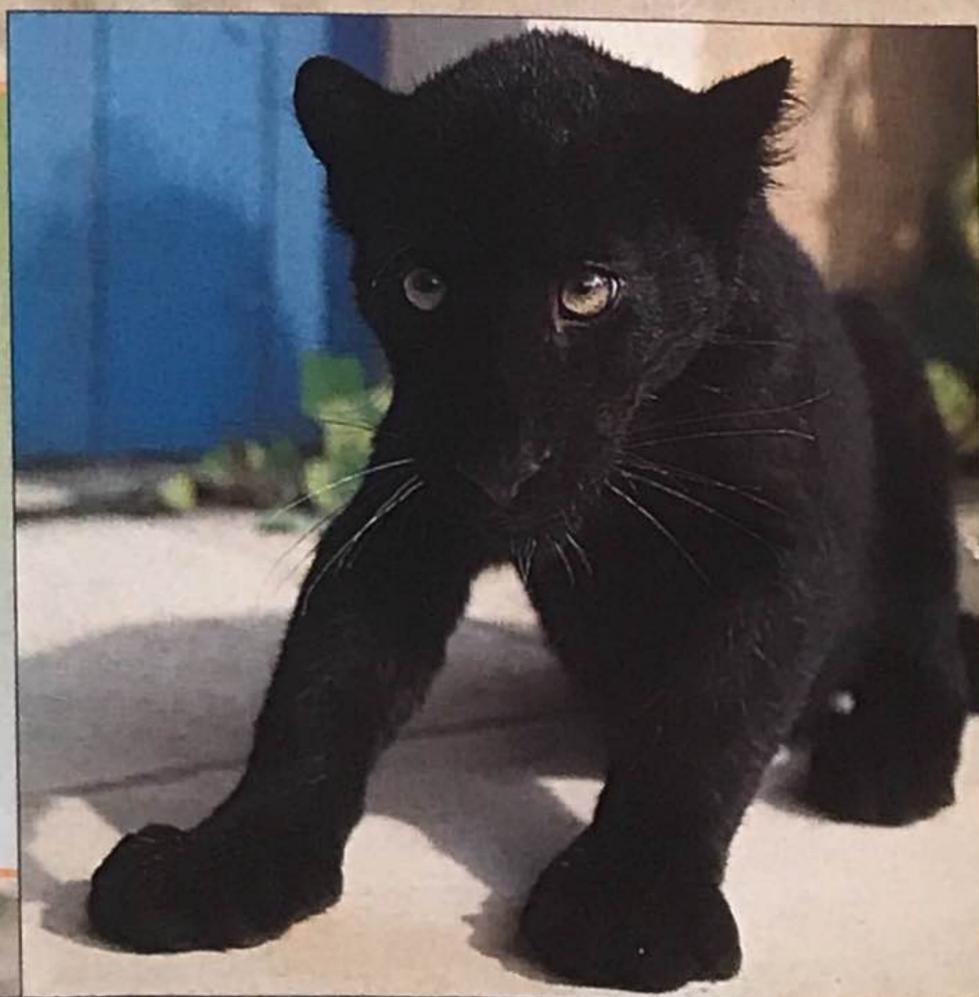


## LE GUEPARD

Il semble se situer entre les canidés et les félidés, mais le guépard est un félin. Haut sur pattes et longiligne comme un lévrier, il a cependant une tête de chat. Ses griffes non rétractiles ressemblent à celles des chiens, hormis les pouces courbés et pointus de ses pattes antérieures qui lui servent à saisir ses proies quand il les a assommées. Les griffes des jeunes restent d'ailleurs dans leurs gaines une quinzaine de semaines, tant qu'elles ne servent pas à la chasse. Son allure non rampante, ses aptitudes pour chasser à la course, ainsi que son caractère très sociable avec les hommes qui l'ont apprivoisé depuis la plus haute antiquité, rappellent bien le chien. Sa rapidité – il peut atteindre les 110 km/h en un laps de temps très court – est devenue légendaire. Il a d'ailleurs été utilisé pour les chasses en meutes et à course.

## LA PANTHERE

La panthère n'est pas la femelle du léopard. Ce sont deux noms synonymes de la même espèce. Cette confusion existe depuis les Romains qui pensaient qu'il s'agissait d'un lion tacheté, "leo pardus". La couleur de fond, jaune doré, varie d'un sujet à l'autre et selon les régions. Il en est de même pour les taches qui sont réparties différemment sur le corps, de sorte qu'il n'existe jamais deux robes identiques. Autrefois, on pouvait rencontrer des panthères partout, aussi bien en Afrique qu'en Asie. La splendeur de sa robe a longtemps symbolisé la féminité et la force de ce félin parfait. On a mis des siècles pour se rendre compte que ces manteaux étaient plus beaux sur l'animal vivant.

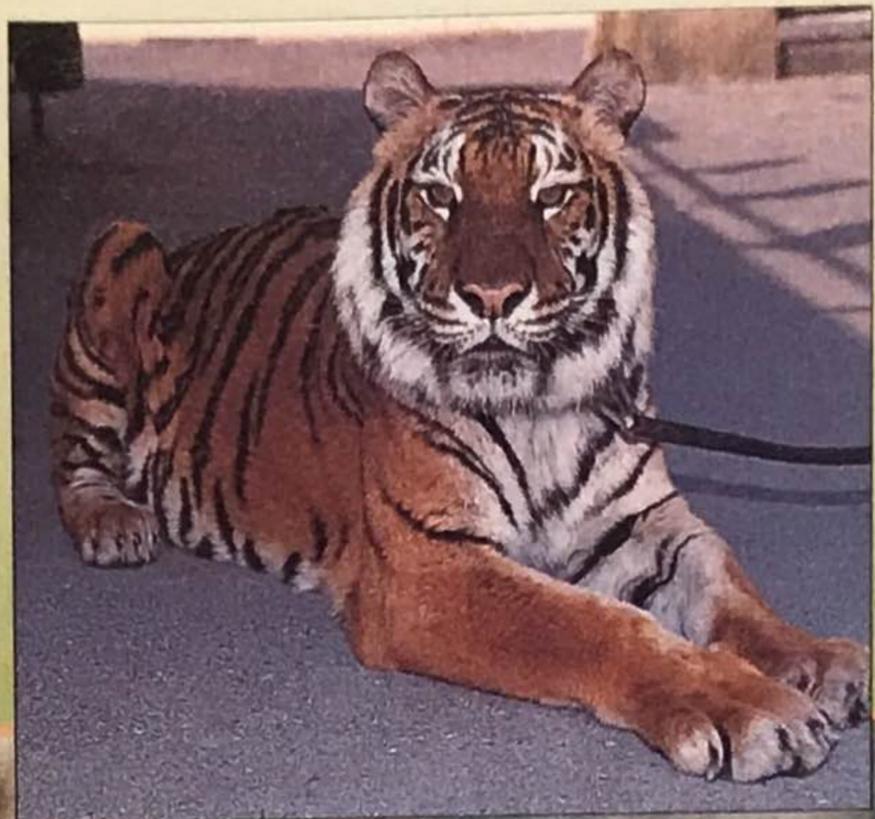


# DANS LES ZOOS

## LE TIGRE

**L**e tigre est un solitaire exclusivement asiatique. Il lui faut un territoire de chasse et il ne s'intéresse aux femelles que pendant la période de rut. La tigresse assure donc seule la garde des petits pendant une année. Ce "chat" énorme a de quoi nous faire frémir, non seulement à cause de la peur qu'il peut nous inspirer mais surtout en raison de sa beauté. Le regarder marcher à pas feutrés, tous les sens en éveil, puis s'aplatir, prêt à

bondir, est un spectacle sans pareil. Sa nonchalance, sa douceur apparente mais trompeuse, et surtout ses mouvements souples, typiquement félins, subjuguent. Il peut jeûner plusieurs jours et avaler des quantités énormes de viande qu'il "arrache" avec sa langue râpeuse. Il s'attaque aux herbivores de grande taille et le surplus de nourriture qu'il laisse caché sous les feuillages est la plupart du temps chapardé par des charognards.



## LE LION

**L**e lion a toujours été considéré comme le roi des animaux. En effet, dans l'ancienne Egypte et au Proche-Orient, c'était le plus grand félin connu. Il a été craint et admiré depuis des temps "préhistoriques". Il y avait de quoi être im-

pressionné et on l'est encore de nos jours lorsqu'on peut voir ces grands yeux jaune doré, qui n'expriment pourtant aucune férocité ni méchanceté, plantés dans cette grosse tête, relevée d'une crinière imposante pour les mâles.

Assis avec une patte repliée, la tête altière relevée, on peut l'imaginer en sphinx. De plus, lorsqu'il fait entendre son rugissement à des kilomètres, on sait que l'on se trouve sur son territoire et qu'il est prêt à tout pour protéger sa

harde – les femelles et leurs petits – contre les intrus. Les lions vivent en famille. Peu de prédateurs s'aventurent à vouloir enlever des lionceaux. Seuls des mâles tentent de ravir quelques femelles et les bagarres se terminent parfois très mal.

**PLEINS  
FEUX** SUR...



Sorti sur les écrans de cinéma le 22 octobre, "Jurassic Park. Le monde perdu" est tout simplement la suite de "Jurassic Park". Ce sera pour vous l'occasion de voir ou revoir des animaux aussi fascinants et mystérieux que les dinosaures. "Dorothée Magazine" vous raconte tout du film.

### UNE HISTOIRE PREHISTORIQUE

Nous sommes quatre ans après la fermeture de Jurassic Park, créé par le milliardaire John Hammond. Sur une île déserte, appelée site B, vivent en liberté quelques dinosaures. Ce sont les descendants de ceux qui vivaient à Jurassic Park. Ayant appris la nouvelle, Hammond réunit une équipe de scientifiques afin d'étudier ces animaux. Parallèlement, Peter Ludlow, le neveu d'Hammond, décide lui aussi d'envoyer une équipe chargée de ramener des dinosaures pour faire un autre parc d'attractions. C'est ainsi que sur le site B vont s'affronter défenseurs et protecteurs des dinosaures. Et si c'étaient eux qui avaient le dernier mot ? "Jurassic Park. Le monde perdu" pose donc la question du rôle de l'homme dans la nature et des limites de son pouvoir. "Le titre du film explique clairement son contenu. Beaucoup de gens ont l'arrogance de croire qu'ils peuvent contrôler la nature et modifier l'ordre des choses. Ils finissent très mal dans le film" raconte Steven Spielberg le réalisateur. Inspiré du roman de Michaël Crichton, "Le monde perdu", ce film fait revivre – grâce à des effets spéciaux, à l'utilisation des ordinateurs, à des images en 3D... –, des animaux disparus depuis 65 millions d'années et que l'on voit évoluer dans un décor plus sauvage, plus naturel et plus agressif que dans "Jurassic Park".

### DINOSAURES ET DECORS

Grâce à des procédés techniques tout nouveaux, il a été possible de créer des animaux si naturels et si parfaits qu'on les croirait vrais. Les dinosaures ont d'abord été dessinés, sculptés, moulés, structurés, montés et peints. Aucun des animaux vus dans "Jurassic Park" n'a été réutilisé et du plus petit, comme le compsognathus, au gigantesque T-Rex, tous ont été créés de toutes pièces. Le T-Rex est énorme, il pèse plus de

neuf tonnes, et l'on a construit des décors autour de lui car il était trop compliqué de le déplacer. L'équipe de Spielberg a également fait appel à Jack Horner, un célèbre paléontologue et chasseur de fossiles, pour avoir tous





les conseils techniques utiles à la reconstitution de l'environnement et du comportement des dinosaures. Une équipe est ensuite partie à la recherche de l'endroit idéal où le tournage pourrait avoir lieu. Finalement, ce monde perdu, cet endroit vierge de toute trace

humaine, a été trouvé en Californie dans un parc naturel où se trouve une très belle forêt de séquoias, une espèce vieille de plus de 160 millions d'années. D'autres séquences ont été tournées dans le deuxième plus grand studio au monde, l'Universal Studio.

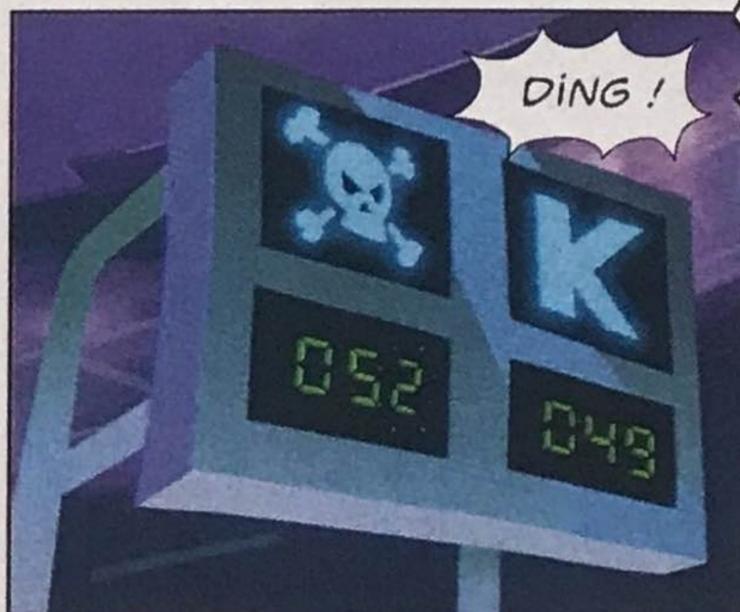
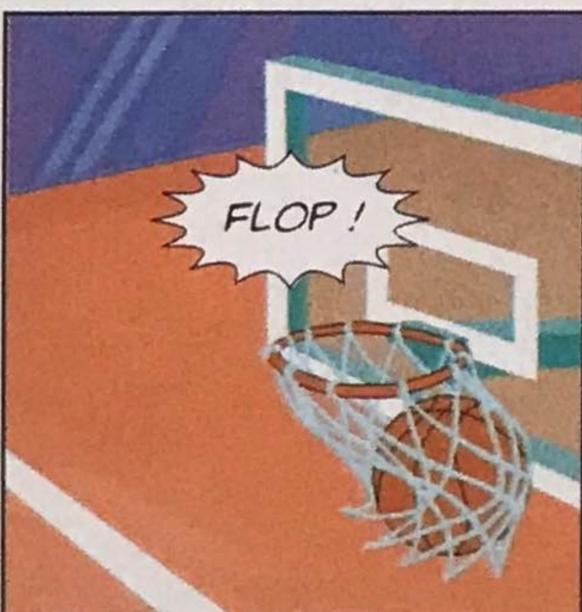
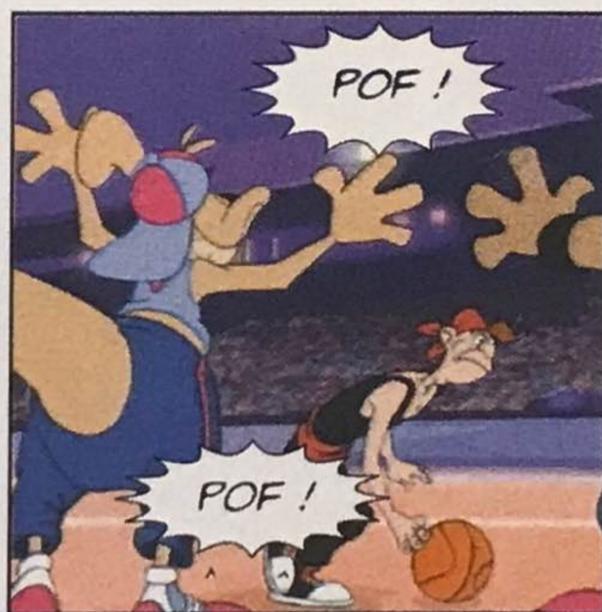
## UN TOURNAGE MOUVEMENTE

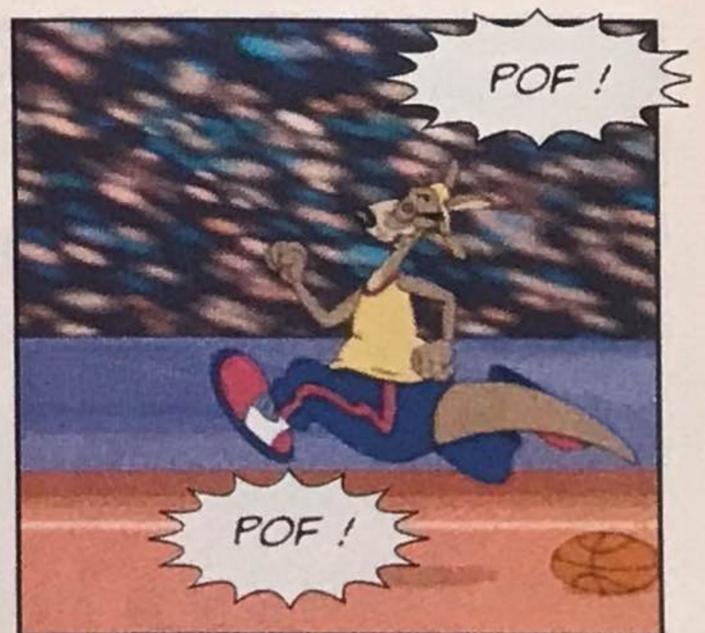
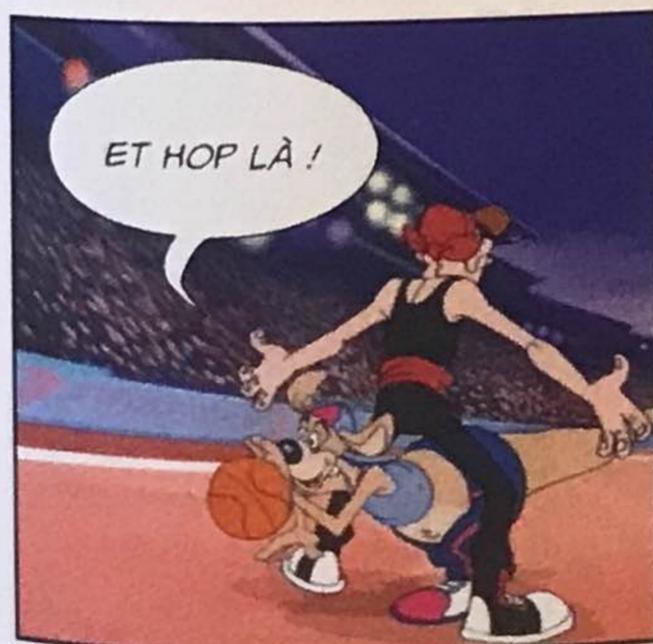
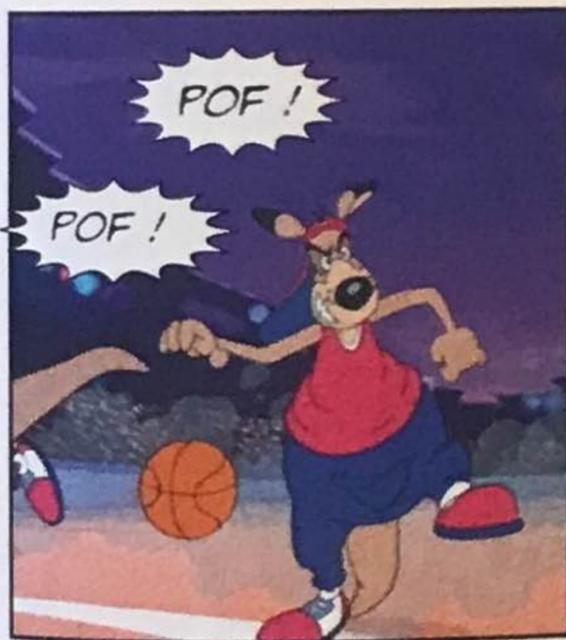
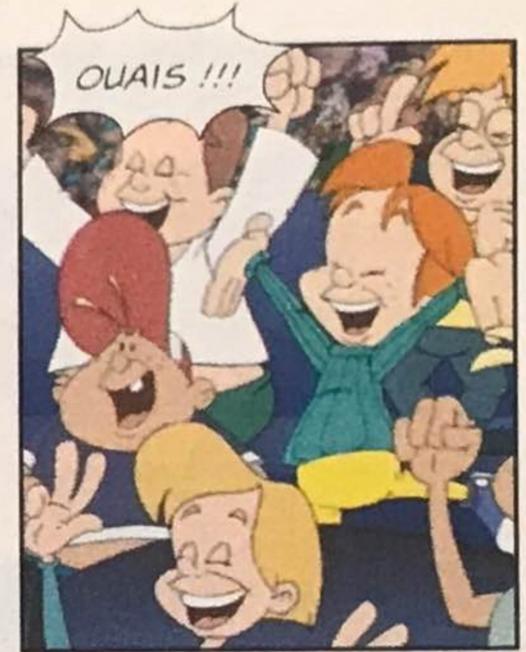
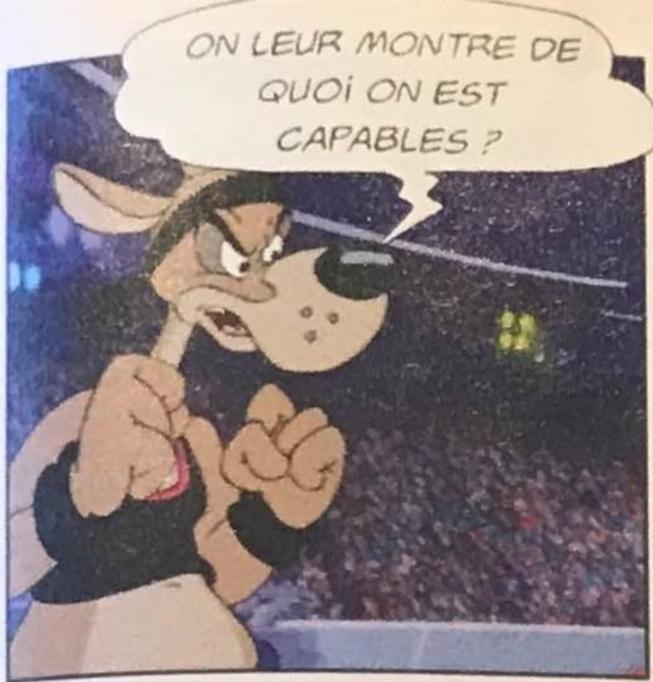
Le tournage de "Jurassic Park. Le monde perdu" a sans doute été l'un des plus "physiques" pour les comédiens. Suspendus à des câbles, accrochés dans le vide, projetés dans la boue..., ils ont vécu mille péripéties mais tous ont adoré avoir participé à ce film et travailler avec Spielberg.

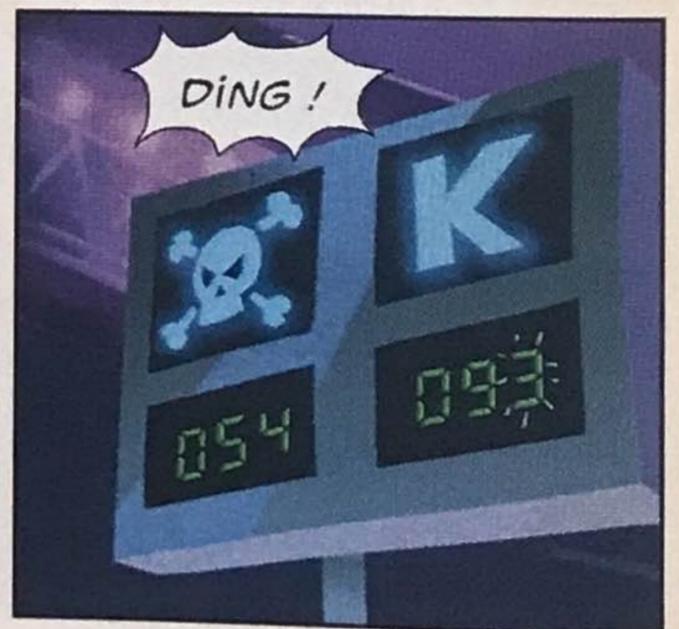
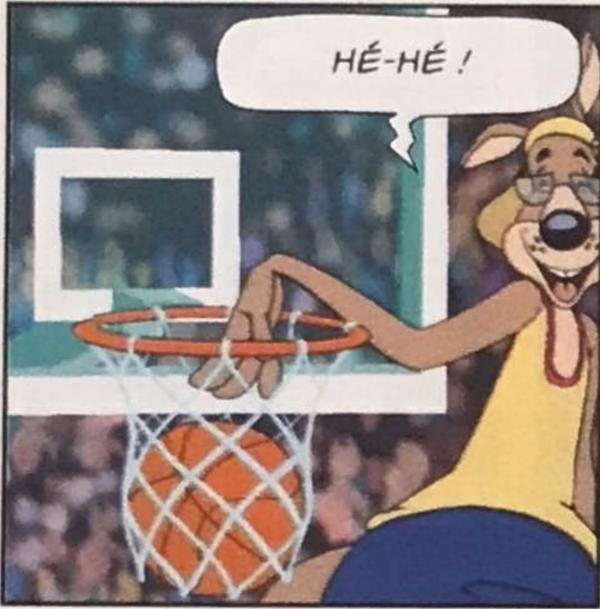


# KANGOO

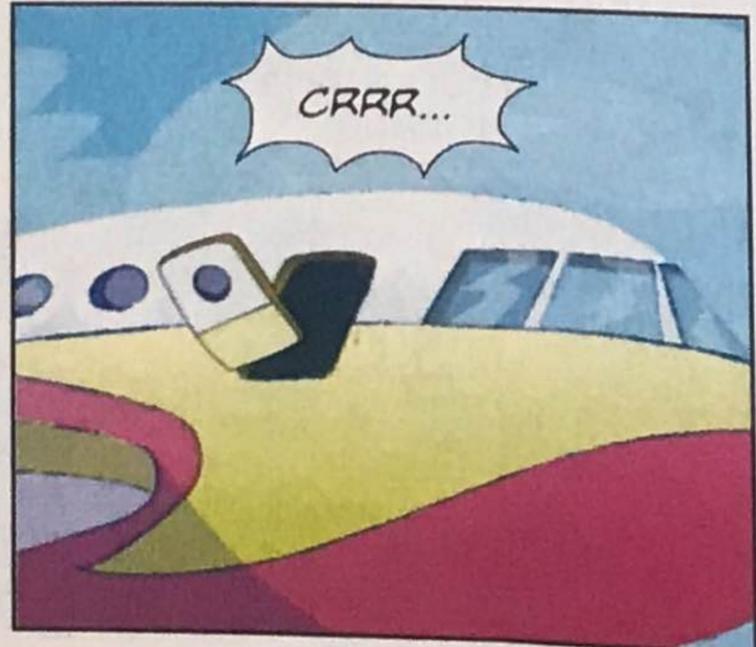
« LE TRÉSOR DU JUMBO PRINCESSE »



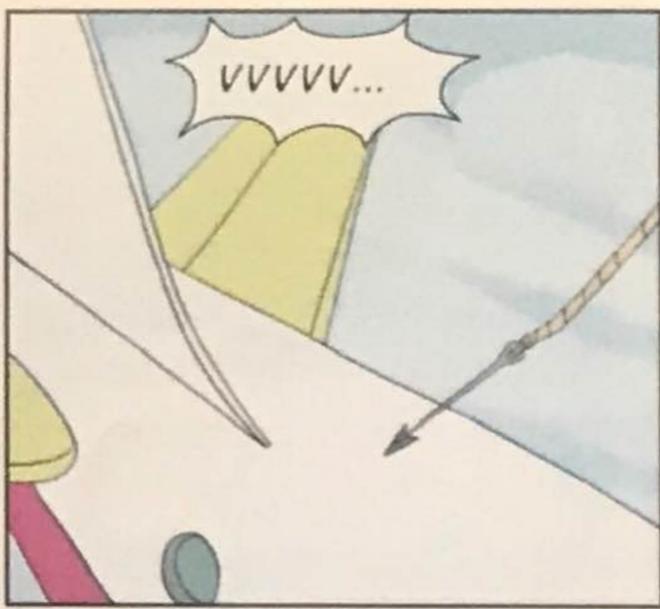














OH, C'EST HORRIBLE !



EN L'ABSENCE DE NAPO, JE PRENDS LE COMMANDEMENT !



NELSON !... LAISSE LE MANCHE À SAMY !... NOUS NOUS RETROUVERONS AU MYSIALAND !



VENEZ ! NOUS ALLONS TENTER DE RETROUVER NOTRE AMI !



IMPOSSIBLE POUR LE MOMENT, REGARDE !!!



HEIN ???



OOOOH...



JE NE VOIS PLUS RIEN !



DANS LE PALAIS DE ROBUR...



MISSION ACCOMPLIE, SEIGNEUR !



TRÈS BIEN !



... JE SENS QUE L'ON VA BIEN S'AMUSER !

A suivre...

# JOUEZ ET GAGNEZ

## 5 SANGOKU PARLANTS

Ce magnifique Sangoku mesure 30 cm de haut. Si vous possédez la bague magique et que vous la passez devant lui, il vous racontera la légende des mangas. Pour le gagner, répondez vite à ces jeux.

Ce Sangoku est en vente dans tous les magasins de jouets.



### 1 LES JUMEAUX

Trouvez les deux robots identiques.



### 2 LES DIFFERENCES

Combien y a-t-il de différences entre ces deux photos ?



### 3 ETOILES ET BOULES

Combien y a-t-il de boules et d'étoiles ?

### 4 LE MESSAGE DE SANGOKU

Pour découvrir ce que dit Sangoku, décryptez le message, sachant que chaque signe représente la même lettre.

♣	☀	■	▲	♣	□	□	▽	☀	♣	♣
D				O						

○	☀	☀	☀	■	☆	■	♣	♣	♣
A						N		E	

♣	□	◆	▲	□	☀	☀	□	■	▽	♣
		U		R						

♣	□	☀	☀	□	■			G	

☀	☀	●	●				

☀	▽		

### BULLETIN-REPONSE

A renvoyer à :  
 "Dorothée Magazine les jeux", 93215 Saint-Denis-La-Plaine Cedex.  
 Trouvez toutes les réponses. Vous avez jusqu'au lundi 27 octobre pour envoyer votre bulletin. Les premières bonnes réponses seront récompensées.

### JEU 1

Les jumeaux sont :  
 .....

### JEU 2

Il y a ..... différences

### JEU 3

Il y a..... boules et ..... étoiles

### JEU 4

Le message est :  
 .....  
 .....  
 .....

### JEU 5

Les noms sont :  
 .....  
 .....  
 .....

NOM. ....  
 PRENOM .....  
 RUE .....  
 .....  
 VILLE .....  
 CP. ....  
 TEL .....  
 AGE. ....

### 5 LES AMIS ET ENNEMIS DE SANGOKU

Retrouvez leurs noms en remettant les lettres dans l'ordre.

SKNIR, UB, RUI, LLBE, VEATIE, FAN

# ENTRE VOUS...

## RÉINCARNATION

**J'aimerais répondre aux questions de Vanessa.**

Shun et Ikki sont japonais. Pour attaquer, Shun dit : "Chaîne nébulaire attaque !" et pour se défendre : "Chaîne nébulaire protège-moi". Irina, qui n'apparaît que dans l'épisode intitulé "La pomme d'or", aide Mylène à s'occuper des enfants de l'orphelinat. Elis, la déesse de la guerre, va prendre son corps pour se réincarner. Mais grâce aux Chevaliers du Zodiaque, Irina sera sauvée et Elis détruite. Pour finir, Irina est amoureuse de Hyoga qui l'aime aussi.

Pour Anne : je crois que le chien de Boubou s'appelle Pé.

*Nathanaëlle (Madagascar)*

## HISTOIRES DE FUSION

**Je suis un fan de Dragon Ball Z et je voudrais poser quelques questions.**

Qui est le plus fort entre Gogéa et Bèjito ? Est-ce que Gotrunks 3 peut fusionner avec Gogéa en effectuant la danse spéciale ou en utilisant les potaras ? Sangohan peut-il fusionner avec un guerrier de l'espace ? Si oui, pourquoi ? Sangoku 3 et Oub peuvent-ils fusionner grâce aux potaras ? Si oui, comment et quel est le nom du résultat de la fusion ? Comment Sangoku a-t-il fait pour atteindre la 4<sup>e</sup> transformation ? Quelle est la différence entre le kaméhamé et une attaque ?

*Nourah (Fort Dauphin)*

## NOUVEAU COSTUME

**Je suis une méga fan de Sailor Moon et je voudrais répondre à Jeanne de Vincennes.**

On connaît seulement le nom de la mère de Sérénity et jamais on ne parle de son père. Camille n'épousera pas Hélios car il va retourner dans son monde. Bunny et Bourdu n'auront qu'un seul enfant, Camille. Je ne sais pas comment s'appelle le bâton d'Eternal Sailor Moon mais je connais le nom de son attaque qui est : "Baisers guérisseurs de lune de miel". Dans la dernière série, les Sailors devront combattre la reine Galaxia et

Sailor Souris. Lors d'un combat, les Sailors ne peuvent pas éliminer leurs nouveaux ennemis, elles unissent donc leurs forces autour de Sailor Moon et c'est ainsi qu'elle obtient son nouveau costume. Les ailes de Sailor Moon symbolisent sa pureté et le bien.

*Adeline (La Loupe)*

## BOULE UNIVERSELLE

**J'écris pour répondre à Camille de Villepinte, pour poser des questions et rectifier une réponse.**

C'est Sangoku qui tuera Super Bou en faisant apparaître la boule universelle. Même s'il y a une forte ressemblance, le docteur Myu n'est pas le frère du docteur Gélot. Oui, c'est Kibit qui va ramener Sangohan sur la planète des Kaïohs. Si tu as bien regardé Dragon Ball, tu saurais que Sangoku s'est beaucoup entraîné de façon à ce que lorsqu'on lui tire la queue, il ne s'affaiblisse pas.



**Voici mes questions :** Sangoku se transformera-t-il une cinquième fois ? Est-ce que Gotrunks peut devenir un Super Guerrier 4 ? Qui est la mère de Végéta ?

Enfin, je voudrais préciser que Gogéa est beaucoup plus fort que Sangoku 3. Ce n'est pas Sangoku mais Sangohan qui réussira à libérer C18 du corps de Cell.

*Rached (Soignies)*

## HOROSCOPE

**SEMAINE DU 21  
AU 27 OCTOBRE 1997**

**BELIER** 21 mars au 20 avril

**CŒUR** Vous manquerez de confiance en vous, ça passera. **TRAVAIL** Les résultats seront en rapport avec votre envie de réussir. **SANTÉ** Surveillez votre vue.

**TAUREAU** 21 avril au 20 mai

**CŒUR** Vous feriez bien de ne pas accorder trop d'importance à des chamailleries. **TRAVAIL** Vous recevrez une somme sur laquelle vous ne comptiez pas. **SANTÉ** De mieux en mieux.

**GEMEAUX** 21 mai au 21 juin

**CŒUR** Vos amis vous aideront quand la déprime vous cueillera. **TRAVAIL** Pas envie de travailler ? Les vacances de la Toussaint arrivent ! **SANTÉ** Bougez, aérez-vous.

**CANCER** 22 juin au 22 juillet

**CŒUR** De nouveaux amis à l'horizon, c'est extra ! **TRAVAIL** Votre sérieux vous vaudra des compliments. **SANTÉ** Bonne.

**LION** 23 juillet au 22 août

**CŒUR** Vous étouffez vos amis à force de les aimer trop. **TRAVAIL** Vous ferez bien de n'attaquer qu'une chose après l'autre. **SANTÉ** Repos !

**VIERGE** 23 août au 22 septembre

**CŒUR** Vous aurez l'impression que les autres ne vous aiment pas, c'est faux. **TRAVAIL** Vos projets prennent forme, vous arrivez à vos fins. **SANTÉ** Buvez de l'eau.

**BALANCE** 23 septembre au 22 octobre

**CŒUR** Vous userez de votre charme par jeu et pourriez le regretter. **TRAVAIL** Vous n'aurez aucun souci à condition de ne faire aucun emprunt. **SANTÉ** Excellente.

**SCORPION** 23 octobre au 20 novembre

**CŒUR** Vous aurez du mal à faire un choix : vous les aimez tou(te)s. **TRAVAIL** Vous aurez intérêt à faire profil bas et agir en pleine lumière. **SANTÉ** Prudence dans la rue.

**SAGITTAIRE** 21 novembre au 20 décembre

**CŒUR** Un ami pourrait bien vous faire une surprise heureuse. **TRAVAIL** Vous vous ennuierez ferme : sortez, allez jouer avec vos copains. **SANTÉ** Faites de la gym.

**CAPRICORNE** 21 décembre au 20 janvier

**CŒUR** Vous ne donnerez pas suite à une proposition d'amitié avec raison. **TRAVAIL** Vous rencontrerez des obstacles sur votre route. Contournez-les. **SANTÉ** Ça coïncera côté articulations.

**VERSEAU** 21 janvier au 19 février

**CŒUR** De ce côté-là, vous vivez sur un nuage rose. **TRAVAIL** Vous prendrez vos rêves pour des réalités. Réveillez-vous ! **SANTÉ** Ne vous négligez pas.

**POISSONS** 20 février au 20 mars

**CŒUR** Vous prétendez que vous êtes le plus malheureux. Quelle blague ! **TRAVAIL** Vous développerez une allergie au moindre mouvement. **SANTÉ** Allez à la piscine.



**OFFRE SPECIALE**

la dernière collection

**DRAGONBALL Z**

*fabuleux*

**144  
CARTES  
HOLOGRAMMES**

En inclinant les cartes,  
apparaît une deuxième image.

~~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

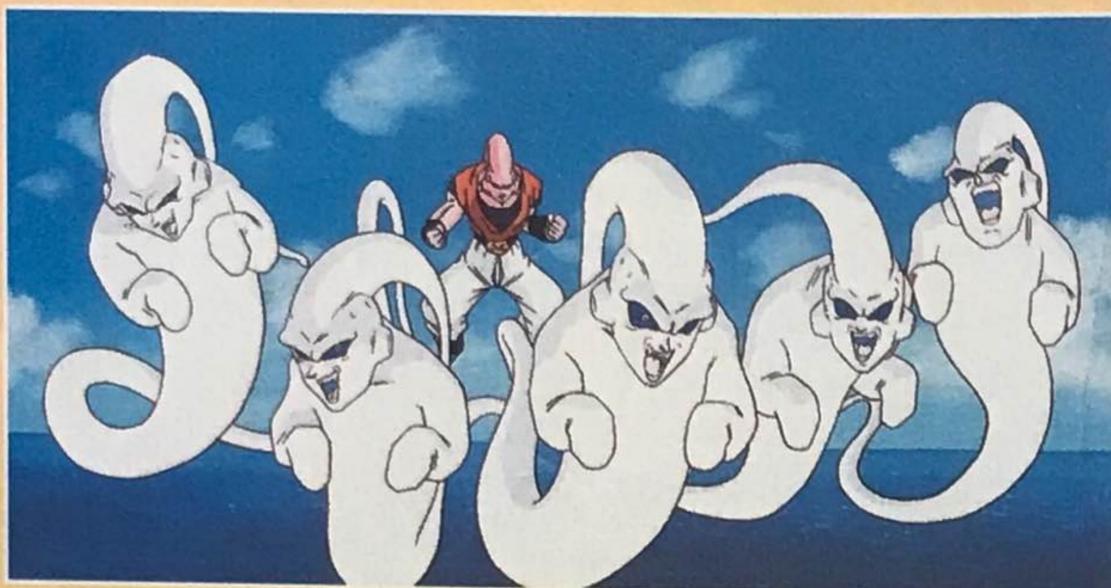
# TEST

# CROYEZ-VOUS AUX FANTÔMES ?

Halloween, la fête des morts, est là. Ça vous plaît, ça vous fait peur ou cela vous laisse-t-il de marbre ?

**1 Il vous arrive de vous réveiller en sursaut la nuit ?**

- A** Quand vous entendez un bruit que vous ne connaissez pas
- B** Vous faites des cauchemars quand vous avez de la fièvre
- C** Jamais, vous dormez du sommeil du juste



la poubelle, la minuterie s'arrête quand vous êtes à mi-étage. Vous :

- A** Tremblez de tous vos membres, vous ne supportez pas de rester dans le noir
- B** Pestez tout en tâtonnant jusqu'au bouton pour le rallumer
- C** Ecoutez les bruits de l'escalier, attendez que quelqu'un appuie sur le bouton

**2 Un copain vous tombe dessus par surprise, vous :**

- A** Dites : "C'est toi ? tu ne m'as pas surpris, j'ai reconnu ton pas"
- B** Hurlez et restez le cœur battant un bon moment
- C** Sursautez et criez : "Imbécile ! tu m'as fait renverser mon verre !"

**3 Quel héros de bande dessinée préférez-vous ?**

- A** Le loup de Tex Avery
- B** Mickey
- C** Casper

**4 Halloween, c'est une fête pour vous ?**

- A** Bien sûr ! et vous adorez jouer à vous faire peur
- B** Certains masques vous flanquent la chair de poule
- C** Vous aimez bien parce qu'on vous donne des bonbons

**5 Vous avez déjà visité un château ou une maison hantée ?**

- A** Jamais, ça n'existe que dans les rêves
- B** Ça vous est arrivé
- C** Vous ne resteriez pas la nuit tombée dans certains endroits

**6 Vous croyez que les fantômes sont :**

- A** Gentils avec les enfants, mais bien effrayants quand même
- B** Pure imagination
- C** Foncièrement gentils et vous attendez avec impatience d'en rencontrer un

**7 Un copain vous raconte qu'il a parlé à un fantôme :**

- A** La chance qu'il a eue !

**B** Vous lui demandez de vous donner des détails de cette rencontre

- C** Vous le traitez de menteur

**8 Vous dormez avec une veilleuse près du lit ?**

- A** Jamais
- B** Tout le temps
- C** Seulement quand vous êtes malade

**9 Votre mère vous demande de descendre**

**10 Votre petit frère se réveille en hurlant, il croit avoir entendu un fantôme, vous :**

- A** Lui demandez ce qui lui fait penser qu'il s'agit d'un fantôme et vous redoublez d'attention
- B** Essayez de le rassurer, mais vous tremblez sous vos couvertures
- C** Sortez de votre lit pour aller le consoler

## 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 ne croyez pas aux fantômes parce que vous n'en avez jamais rencontré. Vous aimez bien la fête d'Halloween, comme toutes les fêtes. Ça permet d'oublier que l'hiver n'est pas loin avec la pluie et le froid qui vous glacent les os. S'il vous arrive de jouer à faire peur à vos copains, il est bien difficile de vous effrayer. Les bruits bizarres ne vous réveillent même pas. Quand vous dormez, on pourrait sonner de la trompe, tirer au canon, rien n'y fait, vous terminez votre nuit imperturbable.

**Vous obtenez de 11 à 20 points :** vous auriez peur des fantômes s'ils existaient. Heureusement, jusqu'ici, il ne vous est encore jamais arrivé de vous trouver dans un château ou une maison hantée. Chaque fois qu'un bruit anormal s'est produit, vos parents vous ont expli-

qué son origine. Il vous arrive de temps en temps de vous réveiller la nuit. Vous faites des cauchemars quand vous êtes malade, que vous avez de la fièvre. Heureusement qu'aucun fantôme n'en profite alors pour venir vous tirer les pieds !

**Vous obtenez de 21 à 30 points :** vous croyez aux fantômes dur comme fer. Malheureusement, vous n'en avez encore rencontré aucun. Pourtant, vous multipliez vos chances d'en connaître un. Ce sont les revenants rigolos, les âmes en peine gentilles que vous souhaitez connaître, ceux des dessins animés et des films qui se terminent bien. Halloween n'est pas une fête triste pour vous, au contraire. Ce jour-là, vous avez le droit de vous déguiser, certains adultes vous donnent des bonbons aussi.

**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, 12 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

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")

