

Dragon Ball

MAGAZINE

DRAGON
BALL GT

LE RETOUR SUR TERRE



A GAGNER

2 VIDEOS INEDITES

SAILOR STAR
MAKER



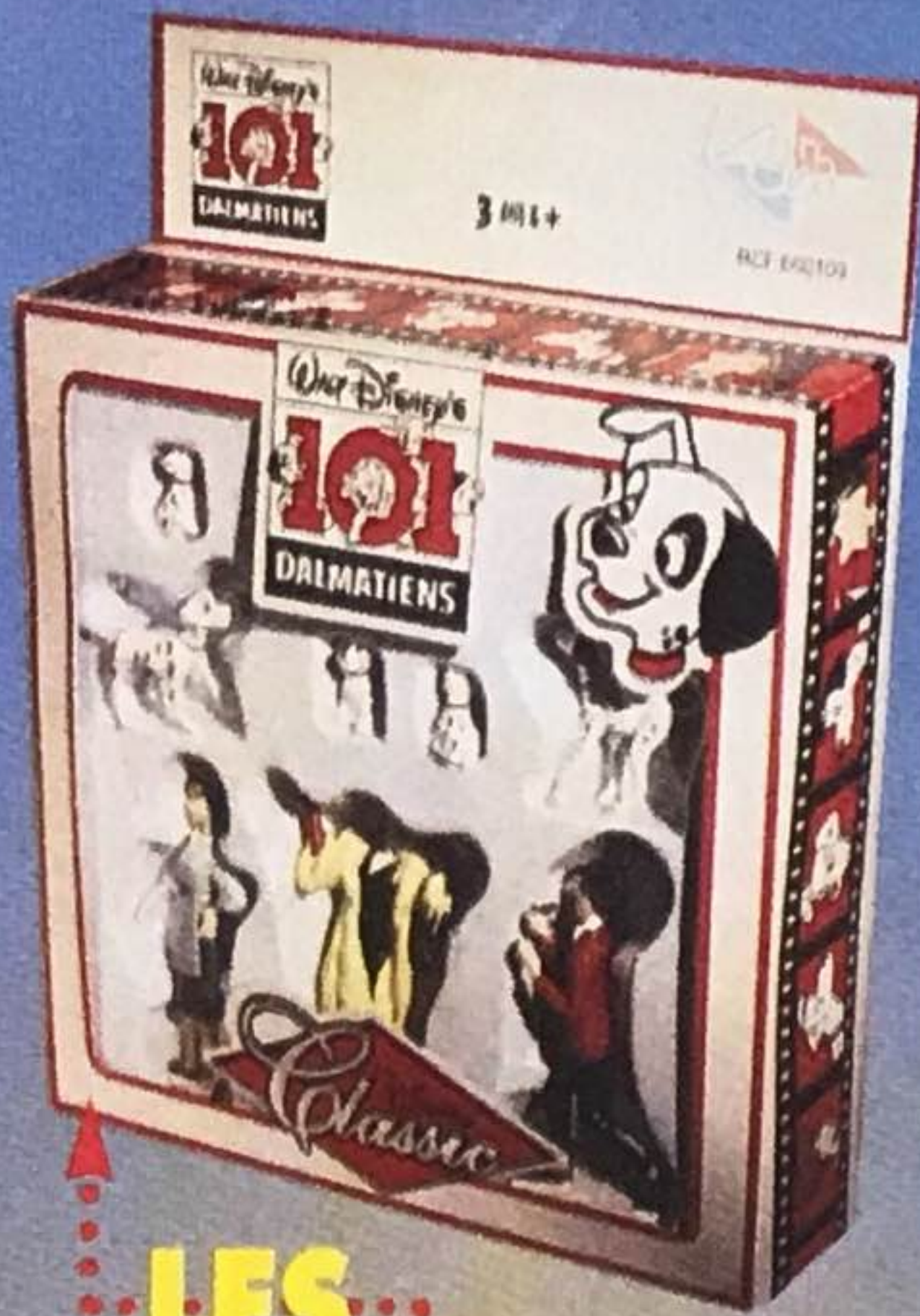
PLEINS FEUX SUR LES
SPICE GIRLS

HEBDOMADAIRE N° 425 - 11 NOVEMBRE 1997 - 10 FF - 71 FB - 3,20 FS ISSN 1142-3323

T 2918 - 425 - 10,00 F



BAMBI



**MERLIN
L'ENCHANTEUR**



**LES
101 DALMATIENS**

**ROBIN
DES BOIS**



DUMBO



EN VENTE EN
GRANDES SURFACES
ET MAGASINS
SPECIALISES

**LES
ARISTOCHATS**



DONALD





Cette semaine
dans
DOROTHEE
Magazine

POSTERS



31
Dragon Ball GT



32
Dragon Ball GT

BANDES DESSINEES

- 4 Dragon Ball Z**
Boubou se révolte (1)
- 19 Les Chevaliers du Zodiaque**
Les griffes du loup (2)
- 36 Sailor Moon**
Une fête pour Camille (1)
- 50 Kangoo**
L'empire des clones (1)



MAGAZINE

- 14 Dragon Ball GT**
Le retour sur terre
- 27 Sailor Moon**
Le professeur Amanoga rêve des étoiles
- 35 Méli-mélo**
- 46 Pleins feux sur...**
Les Spice Girls
- 48 Les Animaux**
par Michel Klein
- 60 A vos consoles**
- 61 Courrier**
- 61 Horoscope**

JEUX

- 58 Jouez et gagnez**
- 62 Test : Feriez-vous un bon comédien ?**

Coucou, c'est moi !
J'espère que vous êtes en pleine forme et que tout va bien pour vous. Je vous propose une semaine pleine d'aventures en compagnie de Dorothée Magazine. Tout d'abord, allons voir les Sailors Stars dans un nouvel épisode de leurs péripéties. Elles doivent toujours combattre Shadow Galaxia et Iron Mouse. Bunny et ses amies ont aussi rencontré un astronome qui leur fait découvrir des étoiles lointaines. De son côté, Sangoku vit d'étranges moments. Ses amis sont sous l'emprise de Baby, comme tous les habitants de la terre. Où va-t-il s'arrêter ? Vous avez aussi rendez-vous avec tous les autres héros des bandes dessinées que vous aimez. Oui, Dorothée Magazine est le journal des héros, il est le vôtre ! Je vous embrasse très fort et vous dis à la semaine prochaine !

Dorothée

DOROTHEE MAGAZINE N° 425 - 11 novembre 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, Luis Ferreira. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu, Harold Leviller.
ILLUSTRATIONS : Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. PRESTATION D'ADAPTATION ET DE CAPTURES D'IMAGES effectuée par la Société A'Planet, 01.47.51.38.33. DEPOT LEGAL : Novembre 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 : Dorothée Magazine, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89 - Imprimé en France par Mouthieux - Photogravure : SSCP - Diffusion : Transport Presse.

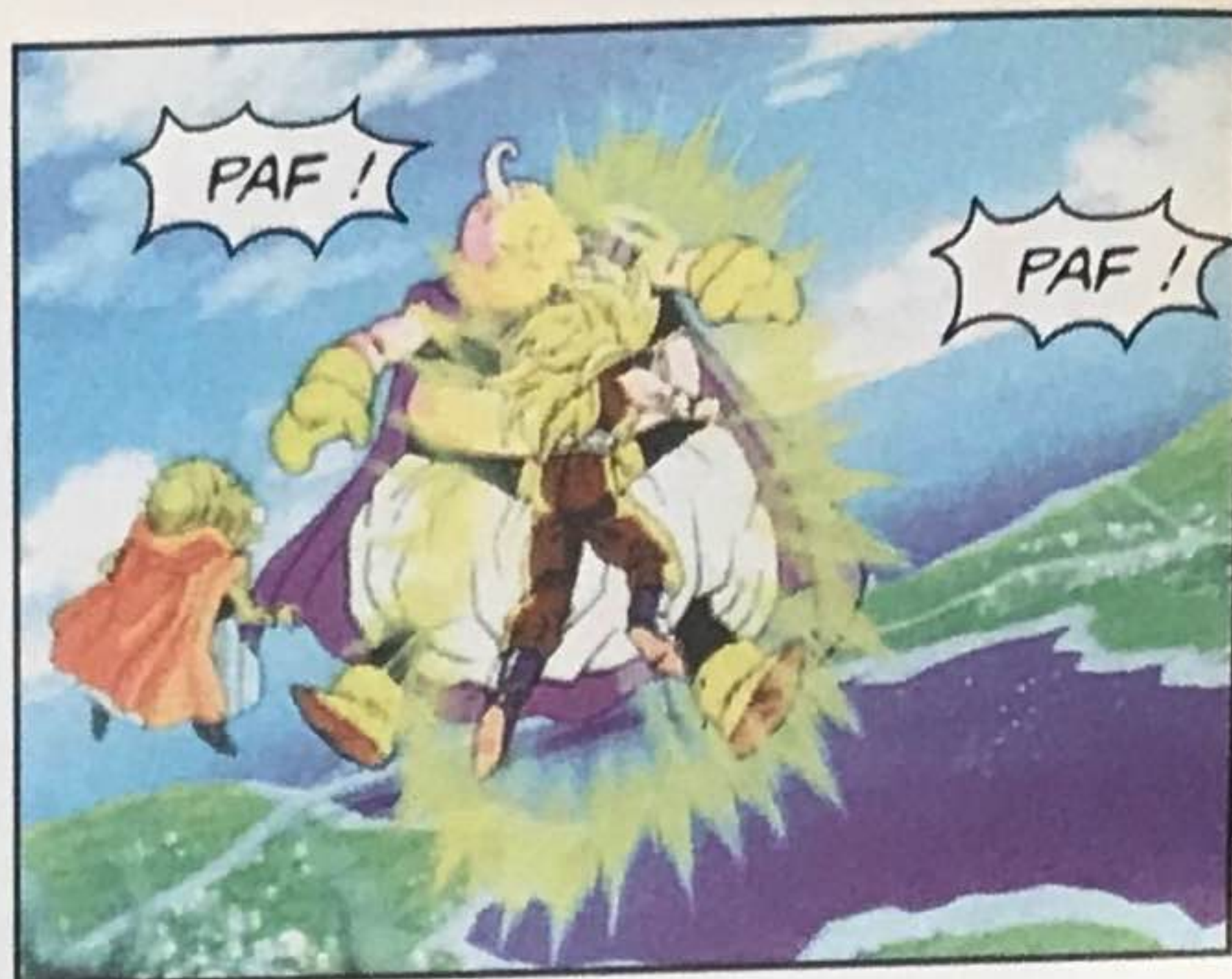


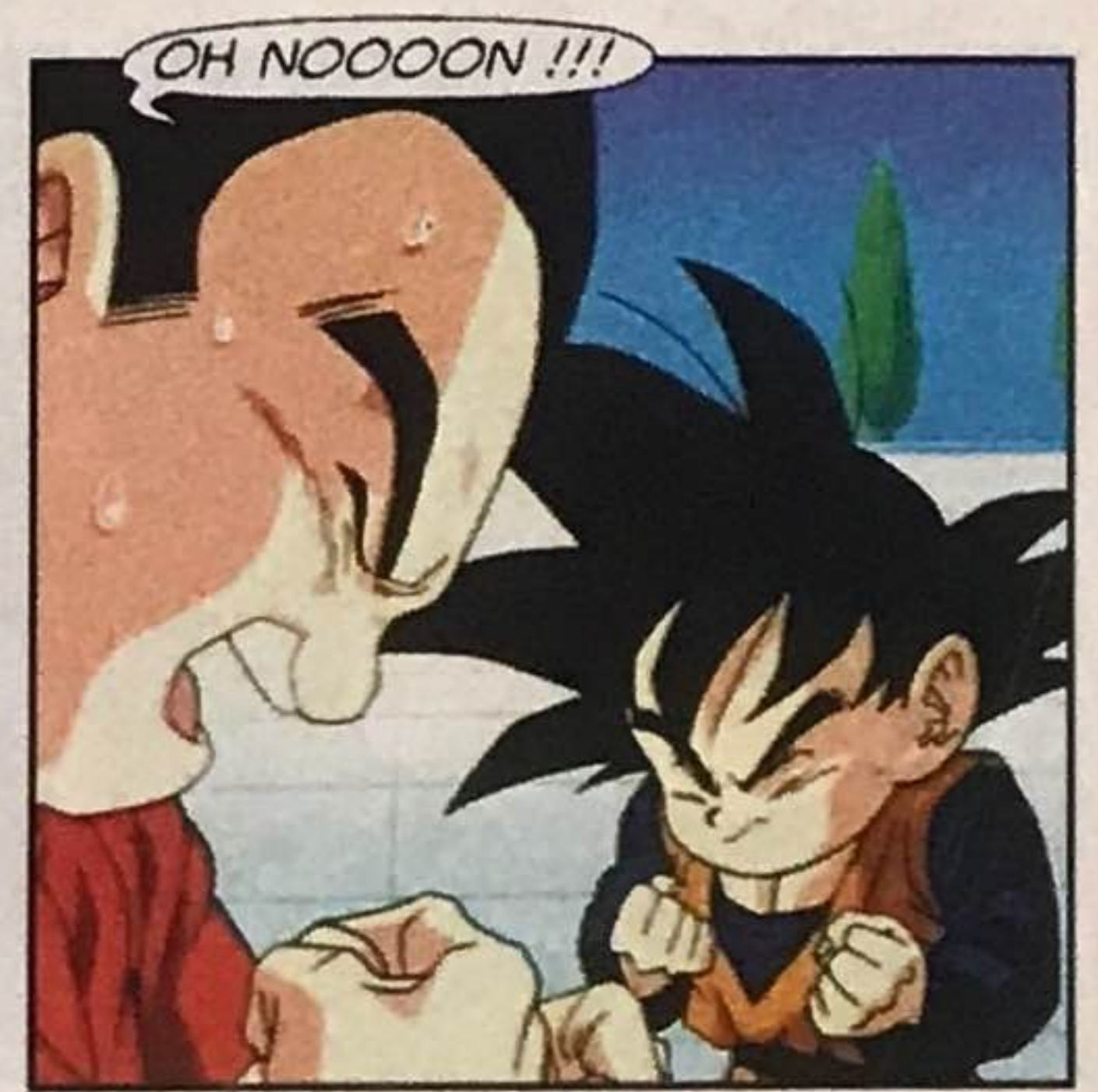
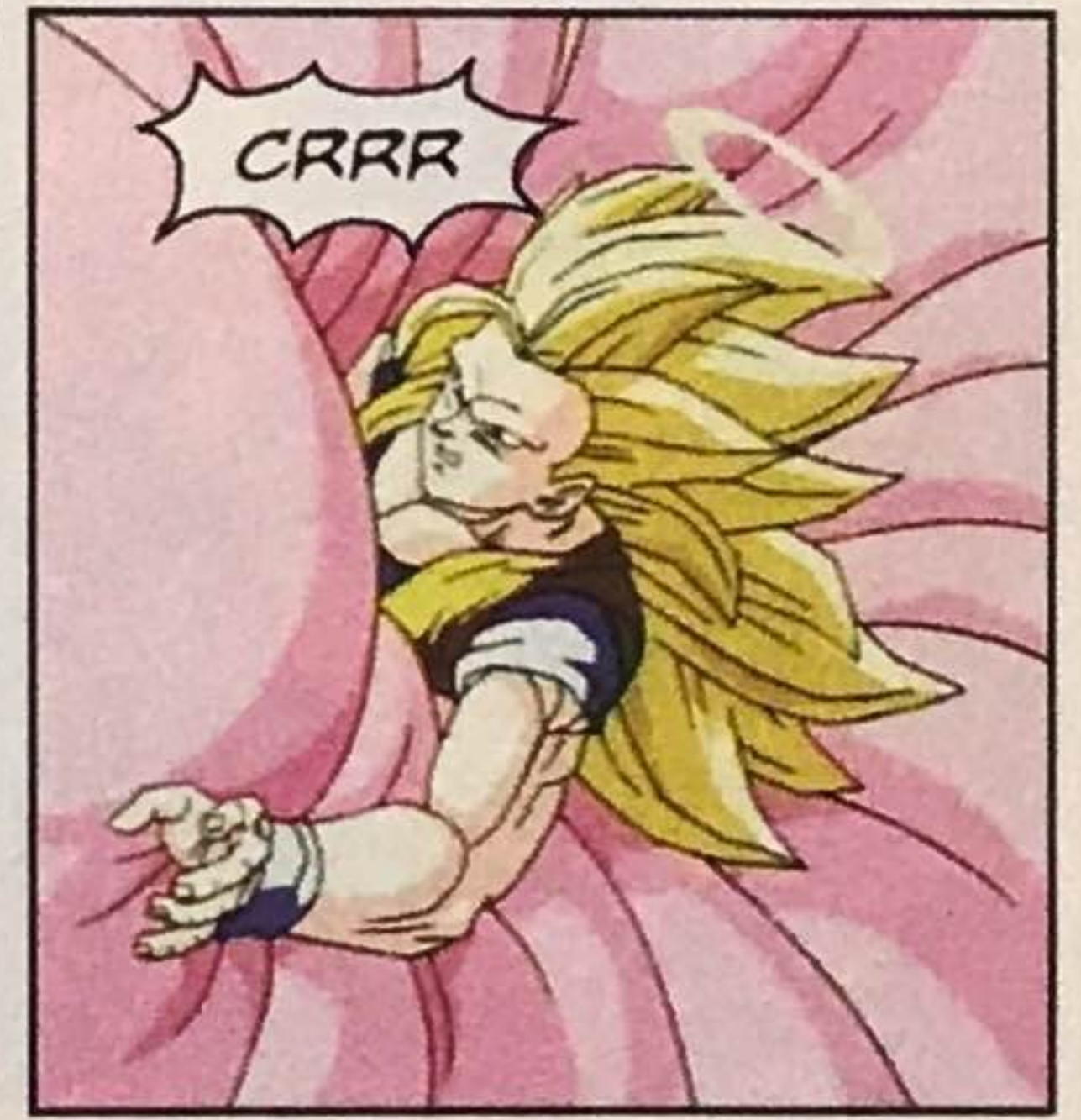
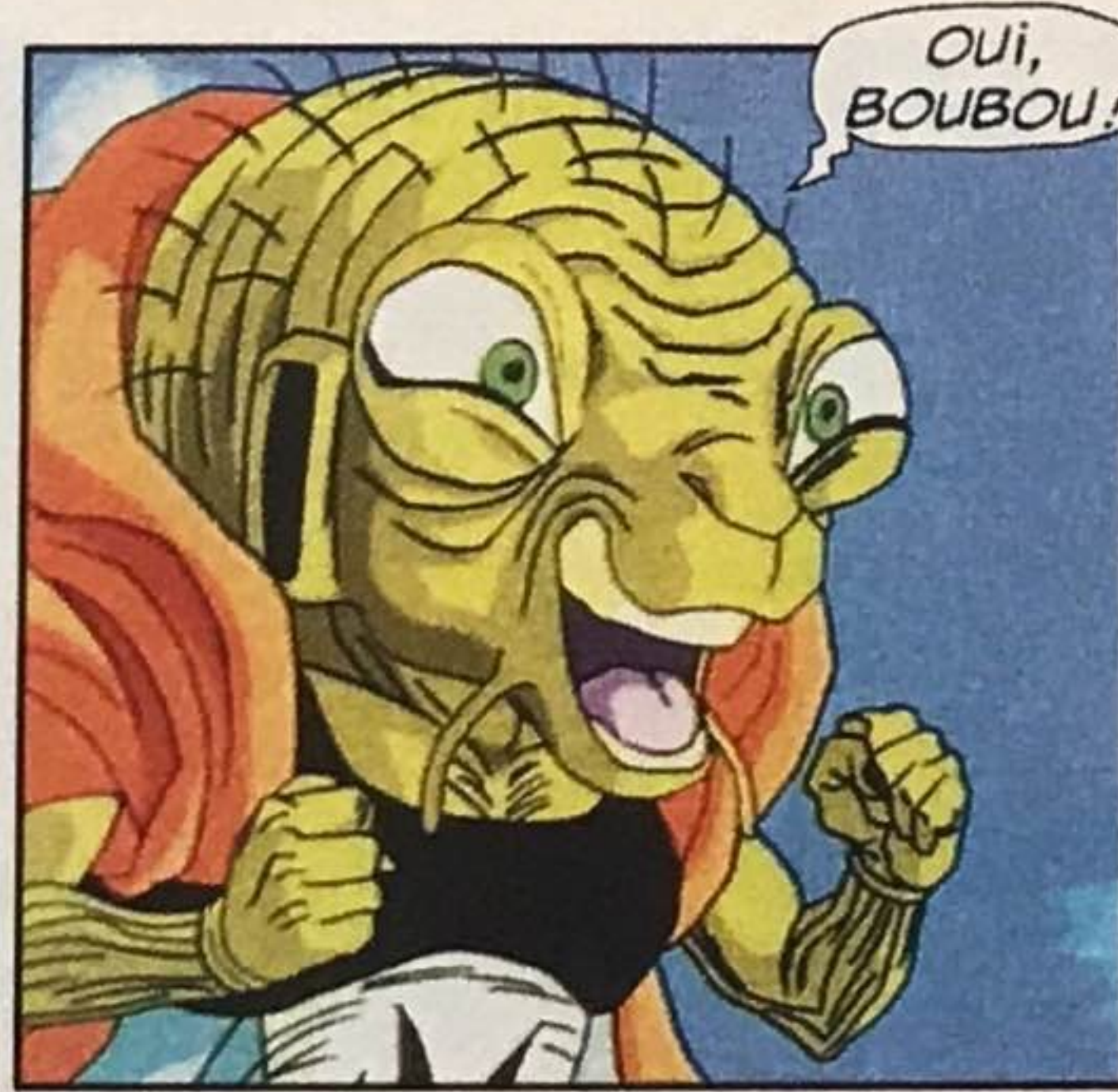
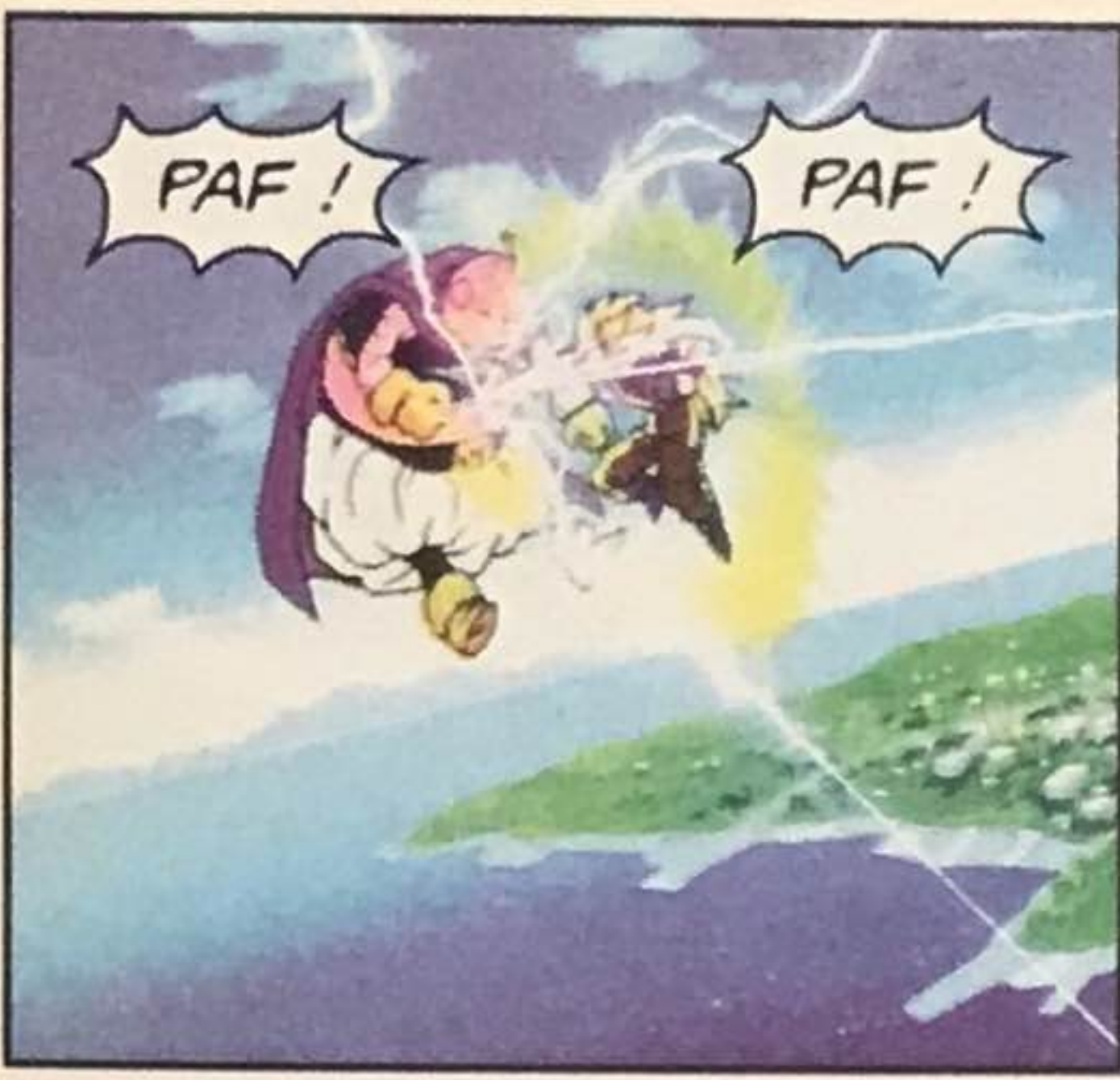
1 9 9 5

DRAGON BALL Z

BOUBOU SE RÉVOLTE (1)

Résumé : Dans le but de retrouver les boules de cristal, Trunks est parti chercher un radar chez ses grands-parents. Pendant ce temps, Sangoku affronte Boubou.







RÉAGIS, PAPA!



NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, C'EST CERTAINEMENT UNE RUSE POUR ATTAQUER À NOUVEAU!



BIEN JOUÉ, BOUBOU, VOILÀ CE QUI ARRIVE QUAND ON VEUT DÉFIER LE FUTUR EMPEREUR DE L'ESPACE!



CRRR

GNNNNN...



SSSSSS...



AAAAAH...

SSSSSS...



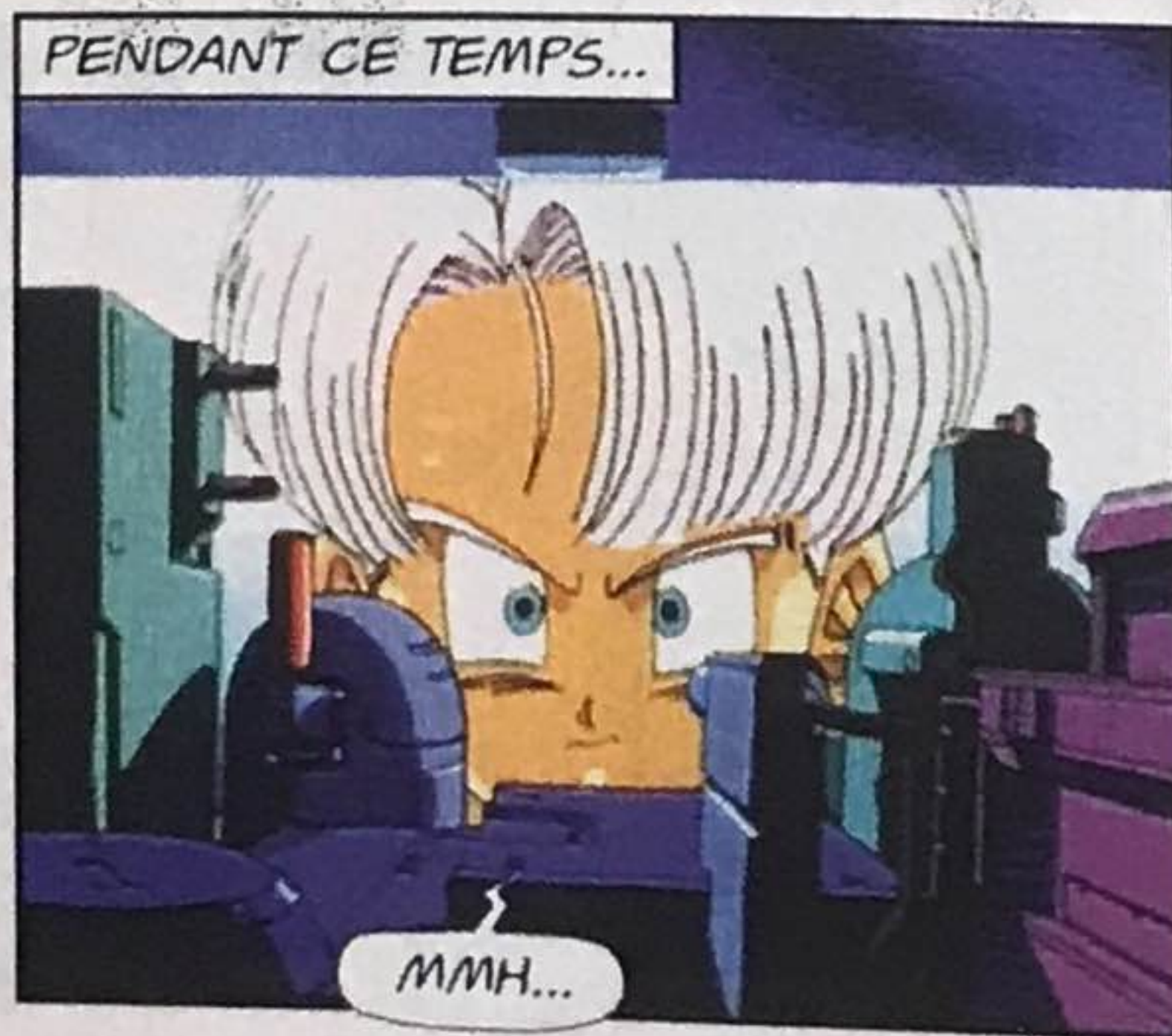
OH NON, PAS ÇA !!!



VVVV



PSCHHHH...



PENDANT CE TEMPS...

MMH...



JE NE LE VOIS NULLE PART !... RÉFLÉCHIS, GRAND-PÈRE ! OÙ L'AS-TU RANGÉ ?!

JE N'EN AI AUCUNE IDÉE, MAIS IL NE DOIT PAS ÊTRE LOIN!



SI ON FAISAIT UNE PETITE PAUSE ? JE VOUS AI PRÉPARÉ DES SANDWICHS À LA BANANE ET AU CHOCOLAT !



DÉSOLÉ, GRAND-MÈRE, MAIS ON N'A PAS LE TEMPS !

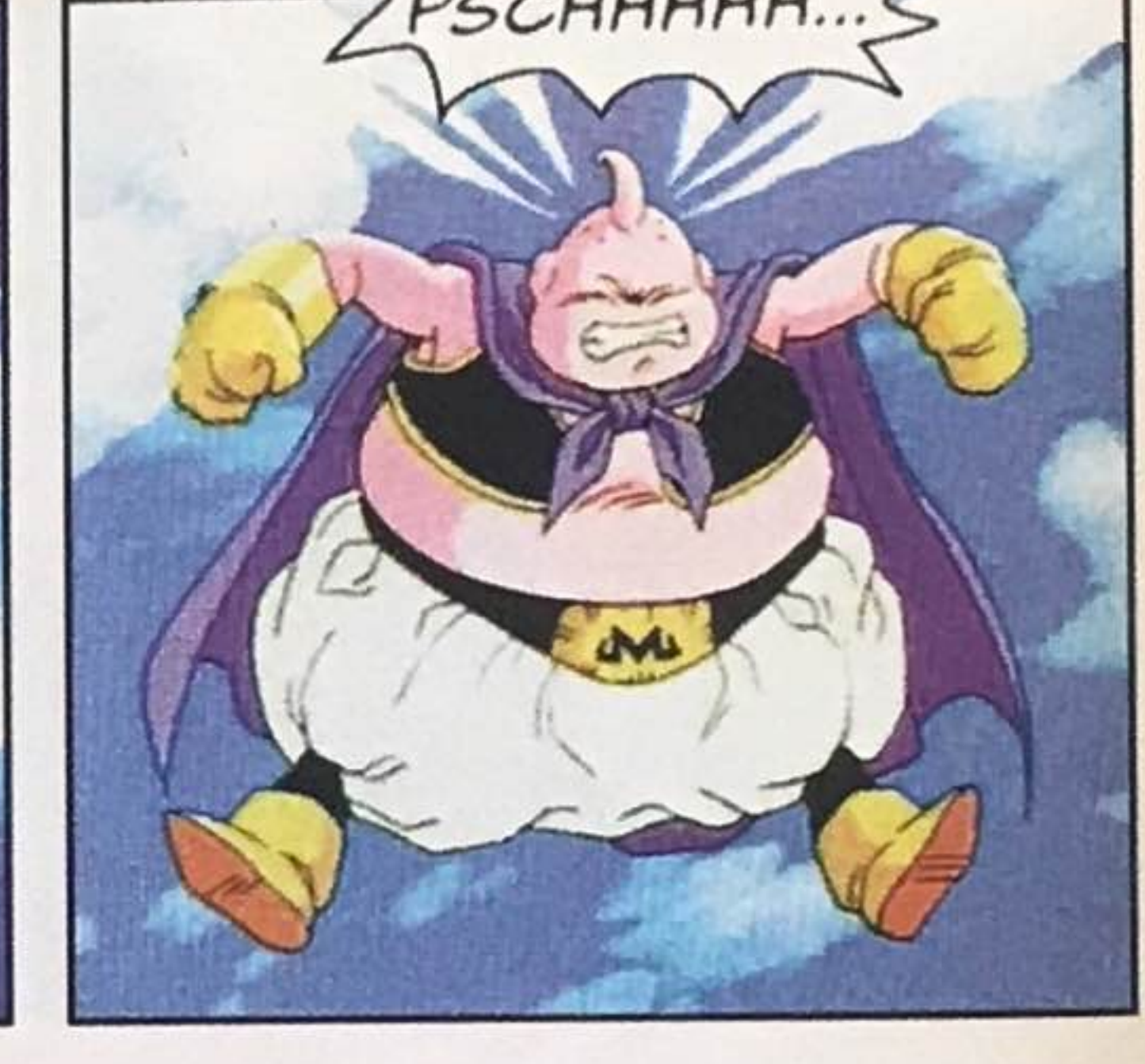
...SI ON NE LE RETROUVE PAS TRÈS VITE, BOUBOU ET BABIDI RISQUENT DE DÉTRUIRE LA VILLE ! SANS LE RADAR, ON NE POURRA JAMAIS RETROUVER LES BOULES DE CRISTAL QUI REDONNENT LA VIE !

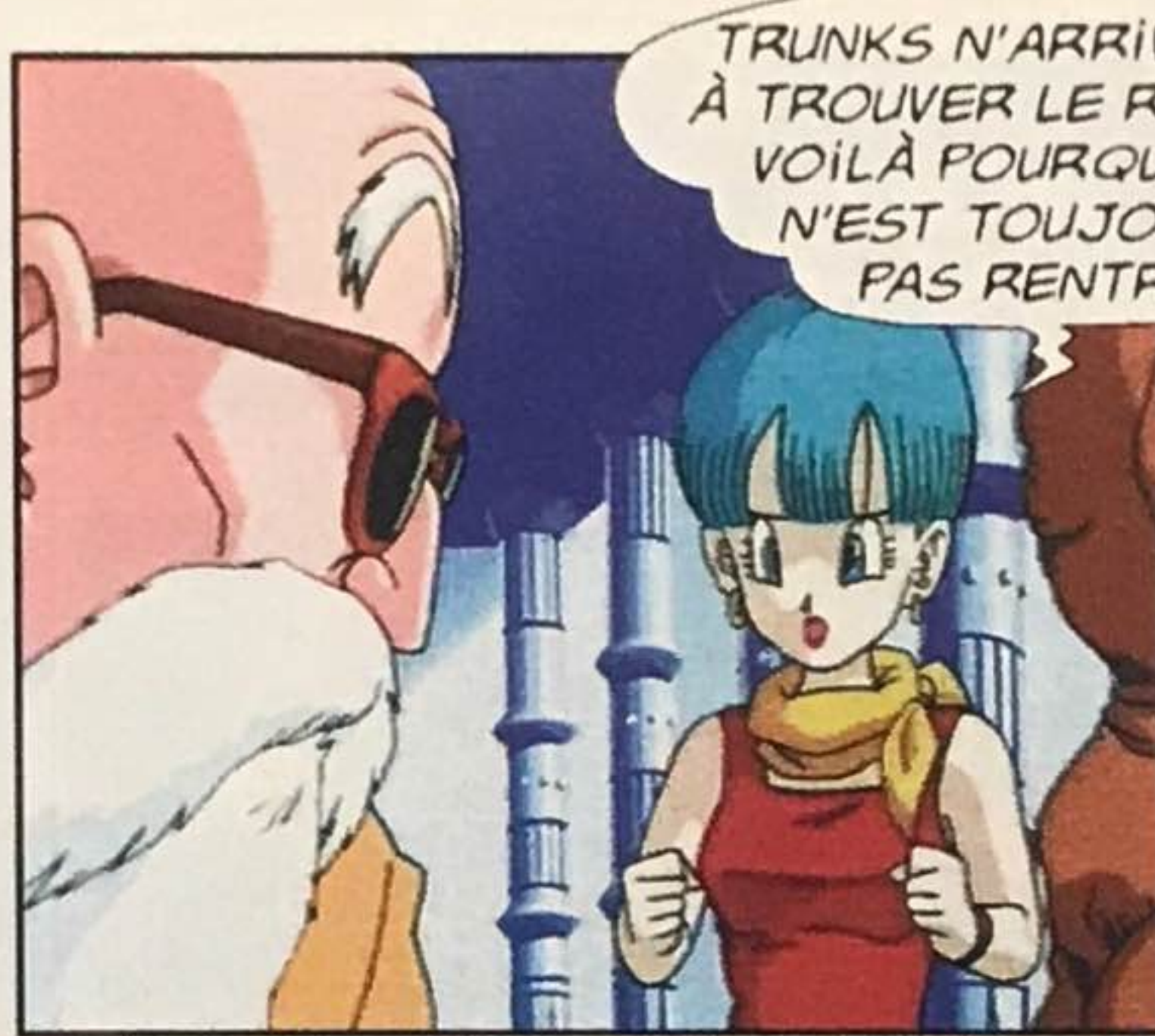
EN EFFET, ÇA SERAIT DOMMAGE !



AU MÊME MOMENT...

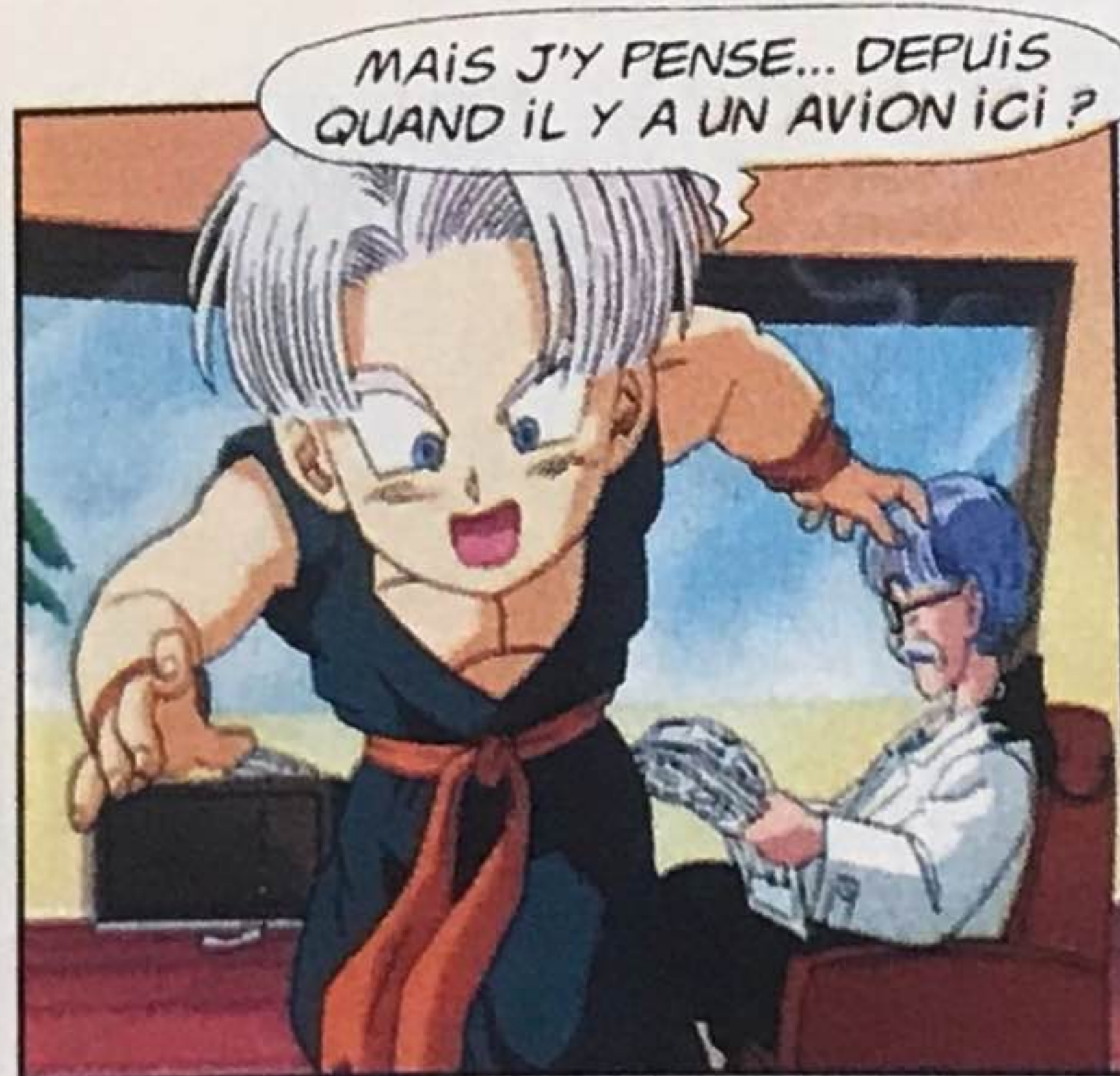
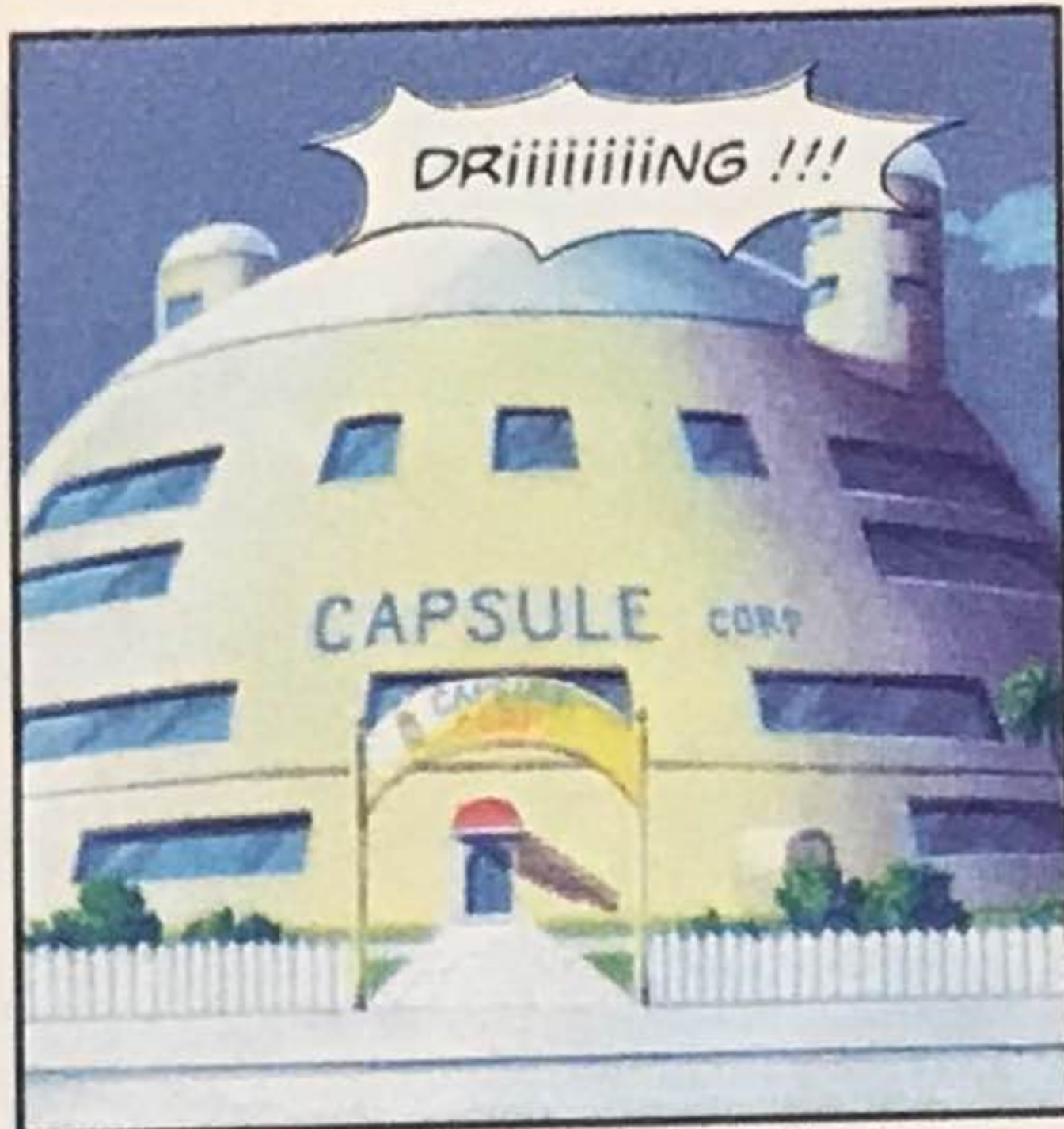






C'EST MA FAUTE !... J'AVAIS COMPLÈTEMENT OUBLIÉ !... JE SAIS OÙ SE TROUVE LE RADAR ! JE L'AI LAISSÉ DANS L'AVION !











LE BEETLEBORG BLEU EST LE CHEF DE LA BANDE. IL EST HABITUELLEMENT ENTOURE DE SES DEUX AMIS, LE BEETLEBORG ROUGE ET LE BEETLEBORG VERT.



PAR LA MAGIE D'UN FANTOME, TROIS AMIS SE TRANSFORMENT EN HEROS DE BANDE DESSINEE ET VIVENT DES AVENTURES INCROYABLES...

BEETLEBORGS UNE BD D'ENFER, DES JOUETS D'ENFER.



POUR SE DEFENDRE, ILS DISPOSENT D'UNE ARME A CLAVIER NUMERIQUE DE 10 CHIFFRES : LE SONIC LASER !



CHAQUE BEETLEBORG POSSEDE UN VEHICULE. ILS S'ASSEMBLENT A GARGANTIS POUR FORMER UN SUPER VEHICULE DE COMBAT !

LES MAGNAVORES SONT LES ENNEMIS JURES DES BEETLEBORGS. ILS POSSEDENT DES ARMES REDOUTABLES !





Résumé de l'épisode précédent

Sangoten et Sangohan sont maintenant commandés par Baby et recherchent Végéta. Sangohan l'attaque le premier sans sommation. Végéta comprend qu'il est possédé et demande à Bra, sa fille, de rentrer. Sangoten le rejoint et un combat titanesque s'engage. Baby réussit à pénétrer dans son corps. Mais avant de le posséder, il lui explique son histoire. Il est le dernier Tsufur, une race éliminée par le père de Végéta. Il est venu se venger. Sangoku, Trunks et Pain trouvent la dernière boule sur une planète où il fait moins 200°.

DRAGON BALL GT

LE RETOUR SUR TERRE

Alors qu'il entraînant Oub, son jeune élève, le roi Pilaf a récupéré les boules de cristal afin de faire un vœu. Surpris par notre héros, il a demandé au dragon de rajeunir Sangoku pour le transformer en enfant. Afin de retrouver sa taille d'origine, Sangoku est parti dans l'espace en compagnie de sa petite-fille Pain et de Trunks, le fils de Végéta. Dans leur quête, ils vont affronter Baby qui, vaincu par nos amis, va se rendre sur terre pour se venger.

Sangoku, Trunks et Pain ont enfin terminé leur long voyage. Ils ont réussi à récupérer toutes les boules de cristal et reviennent sur terre. En approchant de leur planète, Pain est excitée à l'idée de retrouver ses parents. Elle ne tient pas en place et s'amuse à des jeux étranges. Finalement, nos amis atterrissent au sommet de la tour du palais du Tout-Puissant. Dendé et monsieur Bobo les attendent avec impatience.

Sangoku, Pain et Trunks sont si heureux d'être revenus sur terre qu'ils ne font pas attention au fait que les visages de leurs deux amis ont changé. Ils remettent les boules de cristal à Dendé et monsieur Bobo sans se rendre compte qu'ils sont possédés par Baby. Sangoku et Pain s'envolent pour rentrer chez eux à la campagne, pendant que Trunks et Giru se rendent à bord de leur vaisseau, le Tako, à la capsule Corporation. Après leur départ, Dendé regarde Bobo et lui dit que Maître Baby va être heureux car ils ont réussi à récupérer les boules de cristal sans difficulté.

Ailleurs, à la maison d'Hercule, les habitants de Satan City protestent devant sa porte. Ils sont armés et prêts à l'éliminer. Pour le protéger Bou-Bou l'a absorbé et caché dans son ventre. Il descend de la maison puis souffle sur les manifestants qui sont emportés par le vent produit par son souffle. Il les transforme ensuite en sucette et marche en ville en la mangeant. Hercule lui de-

mande pourquoi il a fait cela. Bou-Bou lui confie qu'en mangeant la sucette, il est venu à bout de Baby puisque ce dernier possédait les gens qu'il vient de transformer.

Hercule se retourne effrayé et découvre une étrange boule près de lui. Bou-Bou lui explique qu'il s'agit de l'essence de Baby. Elle lui permet de transformer les habitants et de les contrôler



Sangoku va se transformer en Guerrier 3 pour tenir tête à Baby-Végéta. Du fait de sa petite taille, il ne pourra pas garder cette transformation très longtemps.



Sangoku va être contraint de se battre contre son fils Sangohan, possédé par Baby.



En rentrant chez lui après son long voyage dans l'espace, Sangoku ne va pas comprendre pourquoi ses fils l'attaquent.

en les influençant. Pour calmer Hercule, Bou-Bou lui explique que Baby ne peut rien contre lui. Il le fait alors sortir de son corps en crachant la boule.

Tout à coup, Bou-Bou s'arrête. Hercule lui demande ce qui se passe. Il lui dit qu'il y a encore beaucoup de manifestants, mais que ce n'est pas grave car il peut aussi les transformer. Hercule refuse qu'il élimine des innocents et lui demande de le laisser sortir.

Bou-Bou accepte et le libère. Hercule fonce alors sur la foule et les met tous rapidement hors combat. Quelques secondes plus tard, tous les hommes se lèvent et se précipitent sur lui. Bou-Bou est obligé d'intervenir pour le sauver. Il s'envole avec lui et part loin de la ville.



A chaque fois que Baby possède quelqu'un, il grandit et devient plus fort.

A des centaines de kilomètres de là, Sangoku et Pain arrivent chez eux. La jeune fille se précipite dans la maison et appelle sa mère et sa grand-mère. Personne ne lui répond. Ils entrent dans la maison et découvrent Bidel et Chichi près de l'évier. Elles préparent tranquillement un grand repas. Sangoku et Pain se

mettent à table sans comprendre ce qui se passe. Ils sont étonnés par le comportement des deux femmes. Normalement, elles auraient dû être heureuses et folles de rage à la fois. Mais là, aucune des deux ne réagit. Elles sont très calmes et ne

disent pas un mot. Ailleurs dans la capitale, Trunks et Giru



Sangoku, transformé en Guerrier 3, ne réussira pas à tenir tête à Végeta, Bra, Trunks, Sangohan et Sangoten.



Après son voyage dans l'espace, Trunks va être attaqué par son père.

atterrissent à la capsule Corporation. Ils sont aussi très étonnés car il n'y a aucun comité d'accueil.

Trunks monte l'escalier qui mène dans la maison et découvre que Végéta l'attend en haut. Il le conduit dans la salle à manger où se trouve sa mère, Bulma. Giru confie à Trunks que quelque chose ne va pas. Il sent une étrange présence connue. Végéta se retourne et se transforme. Ses cheveux deviennent blancs et des traits rouges apparaissent sur son visage. Trunks est pétrifié et ne remarque pas que Baby, qui possède déjà son père, ne va pas tarder à en faire de même avec lui.

CHICHI ET BIDEL : DES MÉCHANTES...

Tout à coup, une petite explosion les sépare et libère Trunks. Il s'agit de Giru qui sort un canon de son ventre pour en faire sortir Trunks. Ce dernier ordonne à Giru de lancer tous ses missiles sur Baby-Végéta. Au moment où le petit robot tire, Baby-Végéta lève la main et le fait exploser en le jetant contre l'un des murs de la pièce.

Baby-Végéta se retourne en direction de Trunks : il est assis par terre et regarde une coupure sur son bras.

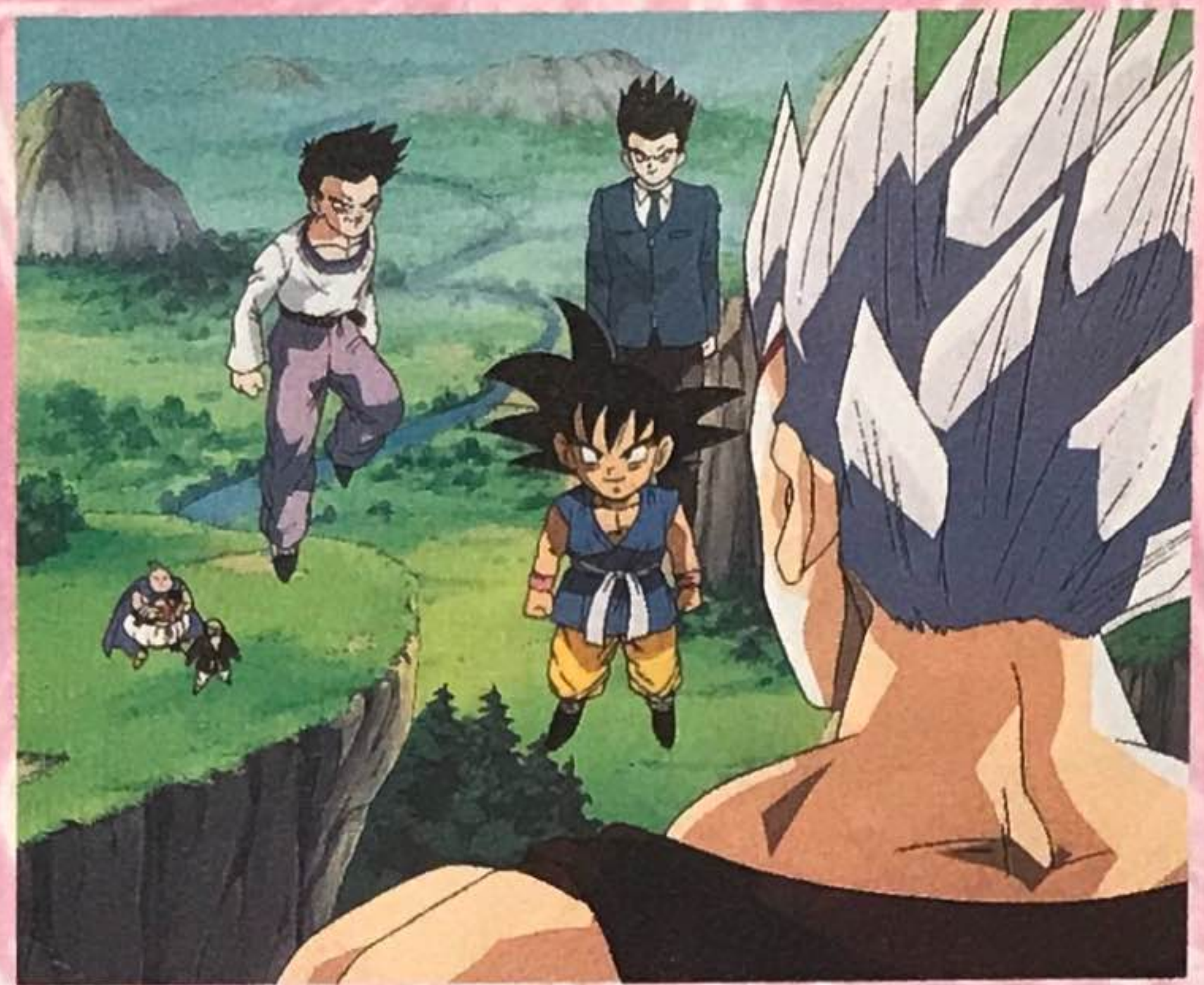
Baby sort du corps de Végéta sous forme de métal liquide et pénètre dans la coupure de Trunks. En quelques secondes, il réussit à prendre possession du jeune garçon et fait de lui l'un des siens.

Pendant ce temps, Sangoku et Pain sont attablés et tentent de comprendre pourquoi Bidel et Chichi sont devenues si méchantes. Sangoten entre alors dans la pièce avec une mine patibulaire. Sangoku descend de sa chaise et va vers lui en lui disant qu'il a l'air plus fort qu'à son départ.

Sangoten lève alors la main en direction de Sangoku comme s'il voulait tirer sur lui une décharge d'énergie. Sangohan, qui rentre à son tour, lui demande d'attendre. Ce qui étonne encore plus Sangoku. Les deux garçons se transforment en Super Guerriers et se préparent à attaquer Sangoku et Pain qui sont effrayés. Pain demande à sa mère pourquoi son père veut lui faire mal.

Cette dernière est elle aussi sous l'emprise de Baby : elle demande à Sangoten et Sangohan de se dépêcher de les éliminer. Transformés en Super Guerriers, les deux garçons libèrent leur énergie en faisant exploser le toit de la maison. Ils font apparaître

Baby possède tous les habitants de la Terre, et il les contrôle depuis le corps de Végéta.



une boule d'énergie dans chacune de leurs mains et les lancent sur Sangoku et Pain. Ils réussissent à les éviter en s'envolant par le trou fait dans le plafond.

Pain est au bord des larmes. Elle ne comprend vraiment plus rien. Sangoten et Sangohan l'encerclent et ensemble lancent sur elle une puissante boule d'énergie. Pain a si peur qu'elle ne réagit pas. Sangoku se précipite sur elle et parvient à retenir une partie du rayon d'énergie. Mais cela ne suffit pas et Pain, blessée, s'écroule sur le sol. En la voyant inconsciente, San-

goku se fâche et décide de rosser les deux garçons, persuadés qu'ils ne peuvent être ses fils. Il s'envole en les regardant fixement.

Sangohan lance une boule d'énergie que Sangoku élimine en donnant un coup de poing. Les deux garçons lui foncent dessus et tentent de le maîtriser. Sangoku se débarrasse d'eux très rapidement. Mais ils reviennent à chaque fois à l'assaut. Sangoku utilise alors les grands moyens et les élimine en un coup. Il prépare un Kaméhamé pour les deux garçons.



Sangoku réussira à repousser les assauts de ses deux fils, mais pas ceux de Végéta.



Une voix connue l'interpelle alors et lui dit de ne pas faire cela. Il se retourne vers le sol et voit Hercule. Ce dernier lui explique que Sangohan et Sangoten ne savent pas ce qu'ils font car ils sont tous les deux sous l'emprise de Baby, comme tous les habitants de la terre. Il n'y a que lui et Bou-Bou

qui sont encore libres. Sangoku se retourne vers ses deux fils qui sont prêts à reprendre le combat. Une autre voix interpelle Sangoku et lui dit que le dernier Guerrier de l'espace est enfin arrivé. L'heure de la vengeance finale a sonné. Sangoku ne comprend rien : Végéta a une apparence très différente et plus puissante. Notre héros est en grande difficulté car sous cette forme d'enfant, il ne peut pas rivaliser avec Végéta.

Prochain épisode :
Sangoku en Guerrier 3
Sangoku est attaqué par Végéta, Sangohan, Sangoten, Trunks et Bra. Tous sont possédés par Baby. Il n'arrive pas à leur tenir tête. Il se transforme en Guerrier 3. Baby Végéta le met hors combat et se métamorphose en un nouveau Guerrier.

Pour être sûr de vaincre Sangoku, Baby-Végéta va utiliser l'énergie de tous les Super Guerriers pour augmenter la sienne.



Ayant trouvé toutes les boules de cristal, nos amis reviennent sur Terre pour les remettre à Dendé. Ils ignorent qu'il est sous l'emprise de Baby.

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

LES GRIFFES DU LOUP (2)

Résumé : Pour accéder au Palais d'Hilda, les guerriers du Sanctuaire se sont séparés. Shiryu affronte un guerrier divin et ses loups.













FSSCHHHH...



AAAAAH...



QUE LA GRIFFE DU LOUP TE DÉCHIRE !!!



AAAAAH...



NOOOON...



OOOOH...



LE CHEVALIER DU CAPRICORNE A SACRIFIÉ SA VIE POUR MOI... JE N'AI PAS LE DROIT DE LE DÉCEVOIR !



NOUS DEVONS NOUS EMPARER DES SEPT SAPHIRS D'ODIN ET ÔTER L'ANNEAU MALÉFIQUE DU DOIGT D'HILDA !... JE DOIS M'EMPARER DE SA PIERRE PRÉCIEUSE !



ASSEZ JOUÉ COMME ÇA... PASSONS AUX CHOSES SÉRIEUSES !



FFFT !!!



MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE ?



JE N'ARRIVE PLUS À DISTINGUER MON ADVERSAIRE !



GRRR...

S'IL ARRIVE ENCORE À ÉVITER LA COLÈRE DU DRAGON, JE N'AURAI AUCUNE CHANCE DE LE VAINCRE!



...JE DOIS LE TERRASSER D'UN SEUL COUP!



TON HEURE A SONNÉ!

...QUE LA GRIFFE DU LOUP TE DÉCHIRE !!!



FSSCHHHH...



GRRRR...



VVVV



PAF!



YAAAAH...



PAR LA COLÈRE DU DRAGON !!!



SSSSSS...



VVVV



VVVV



IL A RÉUSSI À L'ÉVITER !...
CETTE FOIS, C'EST LA FIN !

CHEVALIER, TU ES CONDAMNÉ... TU NE PEUX PAS PARER MES ATTAQUES ET LES TIENNES N'ONT AUCUN EFFET SUR MOI !



CE TORRENT GELÉ SERA TA TOMBE !... TU SERVIRAS D'EXEMPLE !



TON CORPS MEURTRI SERA PRISONNIER DES GLACES À TOUT JAMAIS !



...JE VAIS TE PORTER UN COUP FATAL !



PENDANT CE TEMPS...



OH !!



CE N'EST VRAIMENT PAS LE MOMENT DE FAIRE DES ACROBATIES !

IL FAUT À TOUT PRIX QUE JE M'EMPRE DE L'ÉPÉE DE BALNUNG !... MAIS IL NOUS FAUT RÉCUPÉRER POUR CELA LES SEPT SAPHIRS D'ODIN !



...JE COMPTE SUR VOUS, MES AMIS, IL FAUT ARRIVER AU PALAIS À TEMPS !



...IL NOUS RESTE DOUZE HEURES TOUT AU PLUS AVANT LE COUCHER DU SOLEIL !

Fin de l'épisode

SAILOR MOON

En direct du Japon, des épisodes inédits de Sailor Moon. Dans ce récit, trois nouvelles Sailors, venues d'une autre planète, arrivent sur terre afin de retrouver leur princesse qui s'y est réfugiée pour échapper à Shadow Galaxia, l'ennemie de toutes les Sailors.

Résumé de l'épisode précédent

Bunny fait plus ample connaissance avec son nouveau prétendant, Seiyar. Membre du groupe de rock les Three Lights, c'est un garçon étrange. Ce n'est pas un élève très doué, un point qu'il a en commun avec Bunny. Seiyar n'arrive pas à concilier ses études et sa vie de chanteur. Pourtant, son professeur de danse tente de faire de son mieux pour qu'il comprenne l'utilité de se donner à fond. Grâce à Raya, Bunny et Seiyar vont découvrir que le professeur de danse est en réalité une religieuse qui vit dans un couvent. Sailor Iron Mouse, l'envoyée de Shadow Galaxia, l'a choisie pour en faire sa nouvelle victime. Elle va la transformer en monstre et la lancer sur Seiyar Sailor Moon transformée en Sailor Star Fighter.



LE PROFESSEUR AMANO



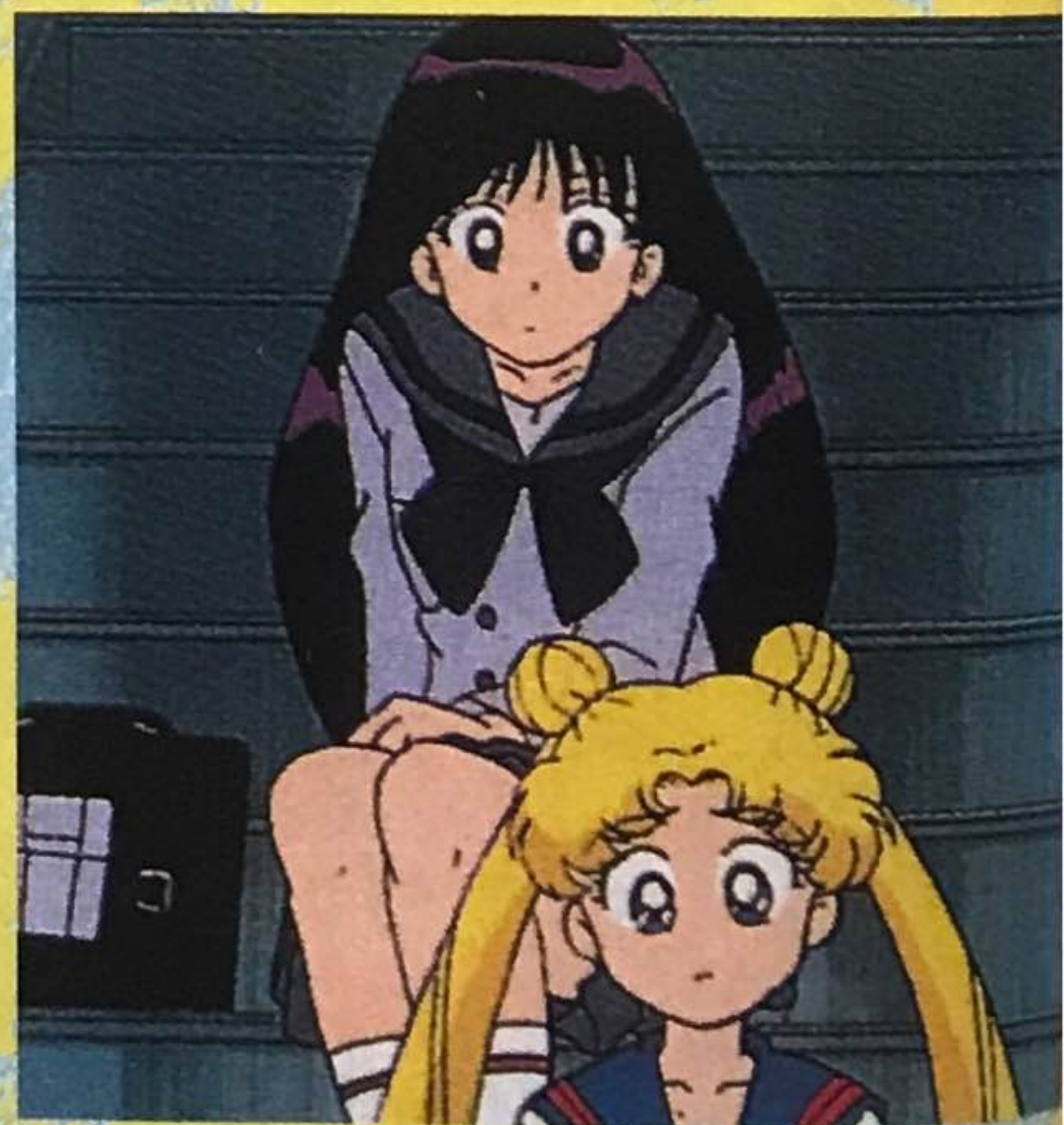
Tous les élèves du lycée J-ban se sont donné rendez-vous devant le tableau principal. Ils sont venus voir les résultats d'un examen important et affichent un air étonné. En fait, tout le monde s'était habitué à ce que Molly arrive toujours largement en tête à chaque examen. Mais cette fois, il semble que quelque chose a changé : Molly est toujours la première mais elle a été rejointe à la tête du classement par Teky, l'un des membres des Three Lights. Mathilde, Marcy et Bunny sont, comme tous les autres, stupéfaites. Bunny, qui est très maline, dit alors à ses amies qu'en récupérant les notes de Teky, elle pourrait non seulement être bien avec lui, mais en plus s'éviter trop de révisions inutiles. Marcy est sur-

prise car, avant même que Bunny ait fini sa phrase, Mathilde est partie voir Teky. Les deux jeunes filles arrivent près de lui en même temps et lui demandent son carnet de notes. Le garçon le sort de son sac et le leur tend. Bunny et Mathilde le saisissent ensemble et se mettent à tirer chacune sur le carnet pour l'avoir à elle seule.

Teky ne comprend pas leur acharnement. En plus de cela, elles ne cessent de se lancer des piques afin d'être bien vues par Teki. Dans leur précipitation, elles finissent par déchirer le cahier sous le regard surpris du garçon.

Une étrange décision

Dans la classe à côté, Molly profite de sa pause pour réviser ses cours. Elle se demande où sont passées Bunny et les autres. Elle décide de partir à leur recherche. En chemin, elle croise le professeur Amanoga qui a l'air très rêveur. Pendant qu'elle discute avec lui, Teky apparaît et vient se



Teki va se transformer en Sailor Star Maker pour aider Molly qui se bat contre le professeur Amanoga

AMANOGA REVE DES ETOILES

mêler à la conversation. Le professeur Amanoga était un grand astronome réputé. Il avait découvert des étoiles inconnues et ses recherches intéressaient la NASA.

Mais un jour, il a tout abandonné. Molly tente de l'encourager dans la voie qu'il a choisie : enseigner dans un lycée. Au contraire, Teky ne comprend pas pourquoi un homme aussi brillant et plein d'avenir a arrêté ses recherches pour devenir un simple professeur.

Après cette discussion, Molly finit par retrouver toutes ses amies dans leur bar favori et elle leur explique ce qui s'est passé avec Teky et le professeur Amanoga.

La colère de Teky

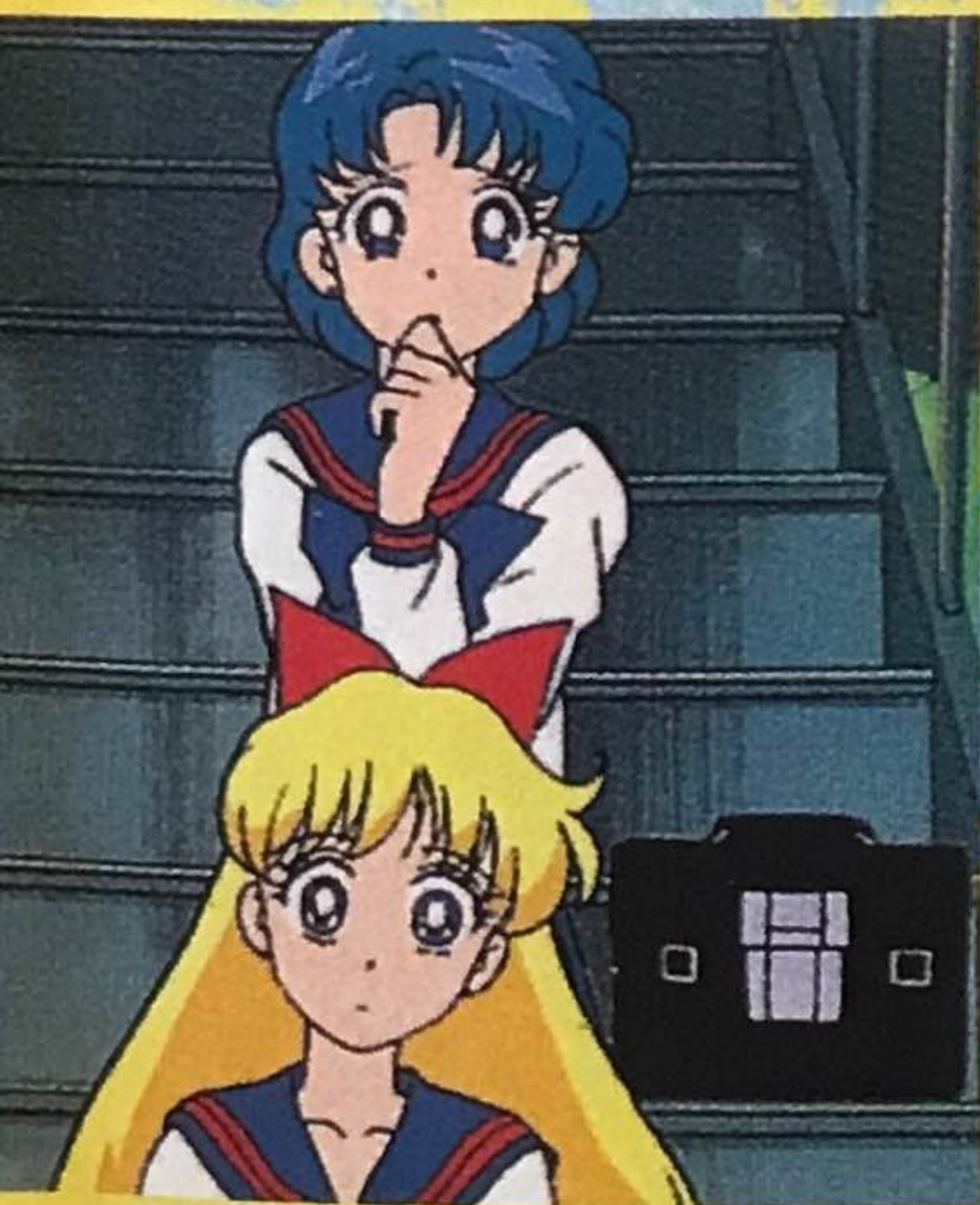
Pendant ce temps, Sailor Iron Mouse continue ses recherches et découvre dans un vieux journal un article parlant d'un brillant astronome. Il s'agit, bien sûr, du professeur Amanoga. Ce dernier passe justement dans un amphithéâtre en compa-

gnie de Teky et de plusieurs enfants curieux. Bunny et les filles sont présentes et elles suivent avec attention le cours du professeur.

Amanoga explique aux élèves le fonctionnement des étoiles. Teky, qui est toujours très en colère, l'interrompt et l'empêche même de continuer. Les filles attendent la fin du cours et rejoignent ensuite Teky. Molly tente de savoir pourquoi Teky rejette le choix du professeur. Mais il s'en va, ce qui la contrarie beaucoup.

Le lendemain Bunny, Marcy

Teky et Molly sont les deux meilleurs élèves du collège



Les Sailors sont des grandes fans des Three Lights, elles les suivent partout





Mathilde et Bunny se battent pour obtenir le carnet de notes de Teky

et Mathilde tentent de consoler Molly. Teky se rappelle les paroles de cette dernière. Elle lui expliquait que l'on devait respecter les choix de chacun.

L'après-midi suivant, Molly se rend chez le professeur Amanoga afin de prendre de ses nouvelles. Iron Mouse, qui a réussi à se procurer son adresse, sonne à la

porte d'Amanoga. En ouvrant la porte, Iron Mouse ne reconnaît pas le professeur qui ne ressemble pas beaucoup à la photo qu'elle a vue dans le journal. En fait, elle a été prise il y a quelques années, et il était plus jeune. Sans perdre de temps, elle se transforme en Sailor devant lui et lui lance deux boules d'énergie. Il perd

aussitôt conscience et son étoile rapide sort de sa tête. Iron Mouse est très déçue car ce n'est pas l'étoile rapide qu'elle cherchait. Alertée par le bruit, Molly se rend sur les lieux et tente d'arrêter Iron Mouse qui transforme alors Amanoga en monstre et fait de lui le démon des études.

Sailor Star Maker

Le professeur lance alors sur Molly des craies et tente de la frapper. Teky, qui se rendait chez Amanoga pour s'excuser, entend les cris de Molly et se précipite. En voyant ce qui se passe, il se transforme en Sailor Star Maker. A force d'éviter les coups du monstre, Molly s'écroule épuisée. Sailor Star Maker lance son attaque pour la protéger. Au moment où Sailor Star Maker s'apprête à éliminer le monstre, Molly la re-

tient et tente de lui faire comprendre que l'on ne peut pas éliminer un innocent qui a de grands rêves.

Bunny, inquiète pour Molly, se rend elle aussi chez Amanoga. En découvrant ce qui se passe, elle se transforme en Sailor Eternal et tente à son tour d'arrêter le monstre. Mais ce dernier ne se laisse pas faire et se jette sur Bunny. Sailor Star Maker lance alors une nouvelle attaque qui l'assomme.

Elle rassure aussitôt Molly en lui expliquant qu'elle avait compris la leçon et qu'il n'est pas mort. Bunny fait ensuite apparaître son sceptre et lance son attaque suprême sur Amanoga. Elle réussit à lui faire retrouver son état normal et le libère de l'emprise de Iron Mouse. Pour les remercier, Amanoga les invite au télescope géant et fait découvrir aux Sailors des étoiles lointaines.



Sailor Star Maker refuse qu'on puisse changer une personne

SPECIAL JURASSIC PARK

Si vous avez vu "Jurassic Park, Le monde perdu" et si vous avez envie d'en savoir encore plus sur ce film et les dinosaures, sachez que les éditions Mango ont sorti un livre super, "Le monde perdu/Cinéguide". 69 F. Librairies, grands magasins



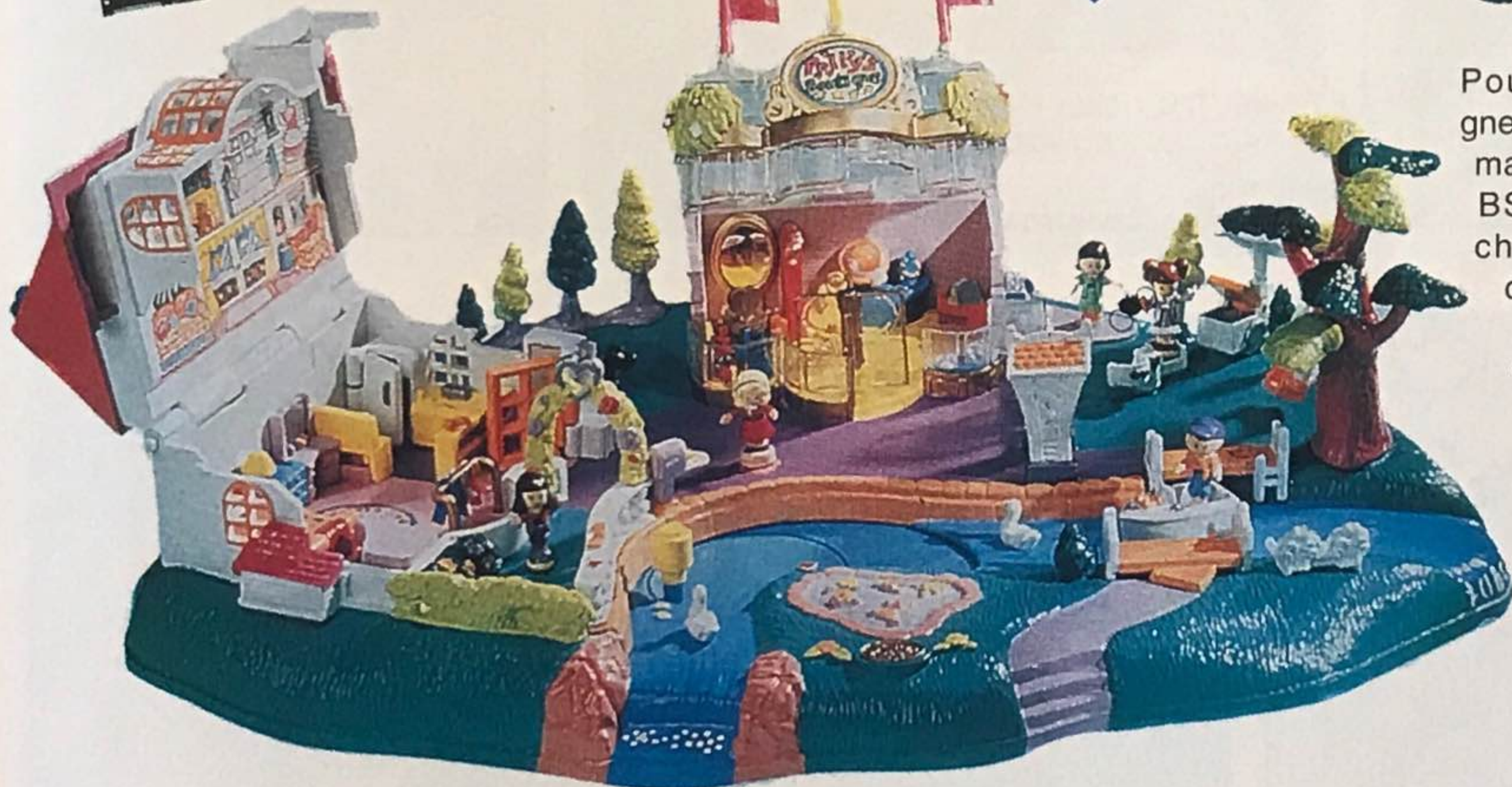
NOUVEAUTES

MELI-MELO

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

LE VILLAGE DE POLLY

Voici le village de Polly reconstitué pour vous par Mattel. Il est entièrement animé. Un simple tour de manette et hop, Polly et son monde sont en pleine action ! 265 F. Grands magasins, détaillants.



AU PARFUM

Ce coffret, vu dans le catalogue Planète Découverte, est magique. Il contient tout ce dont vous avez besoin pour créer un parfum, le vôtre. 179 F. Allô commande au 0803 890 890.



LE QUARTIER DU CRIME

C'est le repère des méchants et Spider-Man a décidé d'aller y faire un tour. Ça va faire mal ! Ce jeu est signé Lansay et il se replie. Vous pourrez donc l'emporter où vous voulez ! 280 F.

Grandes surfaces, détaillants.



MISSION SPATIALE

Etiez-vous au courant que Action Man avait une mission à remplir dans l'espace ? C'est vrai puisque Hasbro a créé pour vous son buggy lunaire. Action Man y est confortablement installé pour de folles aventures.

209 F. Grands magasins, grandes surfaces.



POUR BOXER

Pour vous défouler, cogner, boxer sans vous faire mal et en toute sécurité, BSI a imaginé ce punching-ball avec les conseils du boxeur Dominique Valera. 200 F. Grands magasins.



TAMAGOTCHI ET LA CONSOLE

Avec Bandai, vous pouvez retrouver vos Tamagotchi adorés sur votre Game Boy. C'est la première console à les accueillir, maintenant, c'est à vous de jouer ! 249 F. Magasins spécialisés, grandes surfaces.

Sailor Moon

Une fête pour Camille (1)

Résumé : Après avoir vaincu les forces du mal, Sailor Moon est reconnue comme étant le véritable sauveur. Le calme semble revenu dans la ville.

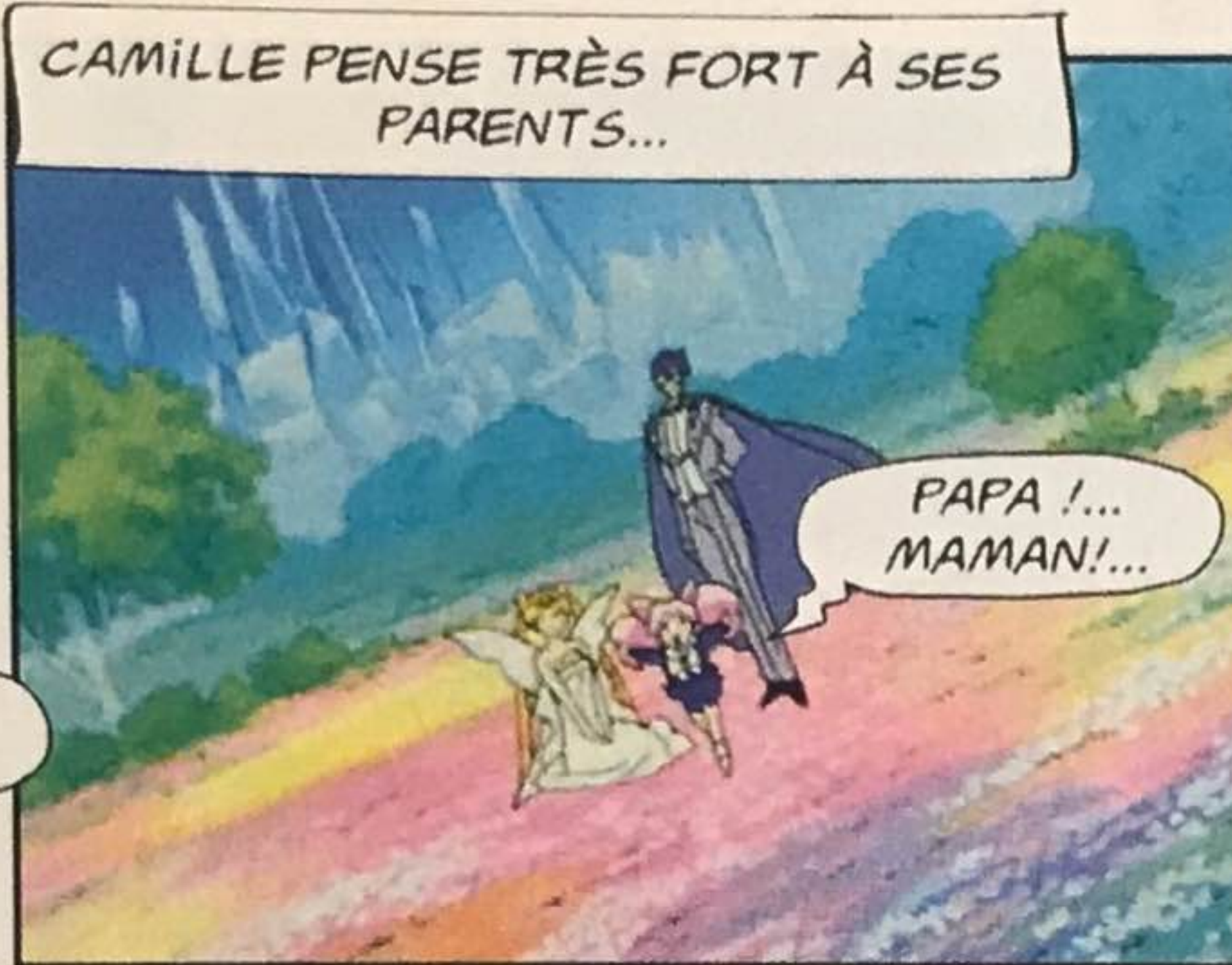
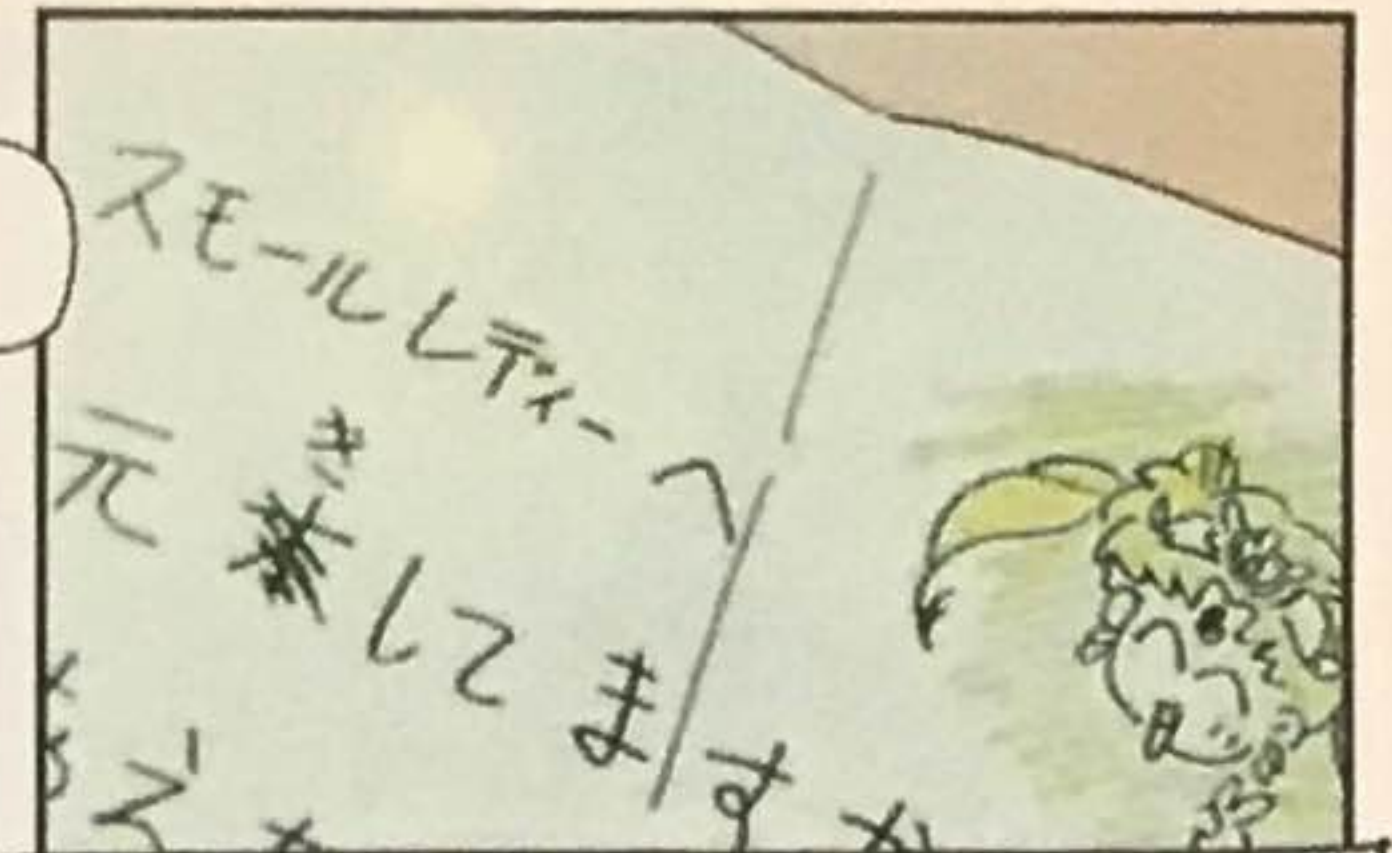


PENDANT CE TEMPS...



TOUT À COUP...













PENDANT CE TEMPS, SUR LES RUINES DE L'ÉCOLE DES SURDOUÉS ...





TIENS, C'EST UN GÂTEAU !



... TU POURRAS LE PARTAGER AVEC TES PARENTS !



J'AI FAIT CE PROGRAMME POUR TOI !



TU ES INCROYABLE, MOLLY, TU NE PENSES DONC QU'AUX ÉTUDES ?



TU SAIS BIEN QU'IL EST IMPORTANT D'ÉTUDIER DÈS LE PLUS JEUNE ÂGE !



... EN TOUT CAS, CECI EST UNE DISQUETTE QUI TE PERMETTRA DE JOUER SUR TON ORDINATEUR APRÈS LE TRAVAIL !



MOI, JE T'AI ENREGISTRÉ DES CHANSONS SUR UNE CASSETTE !



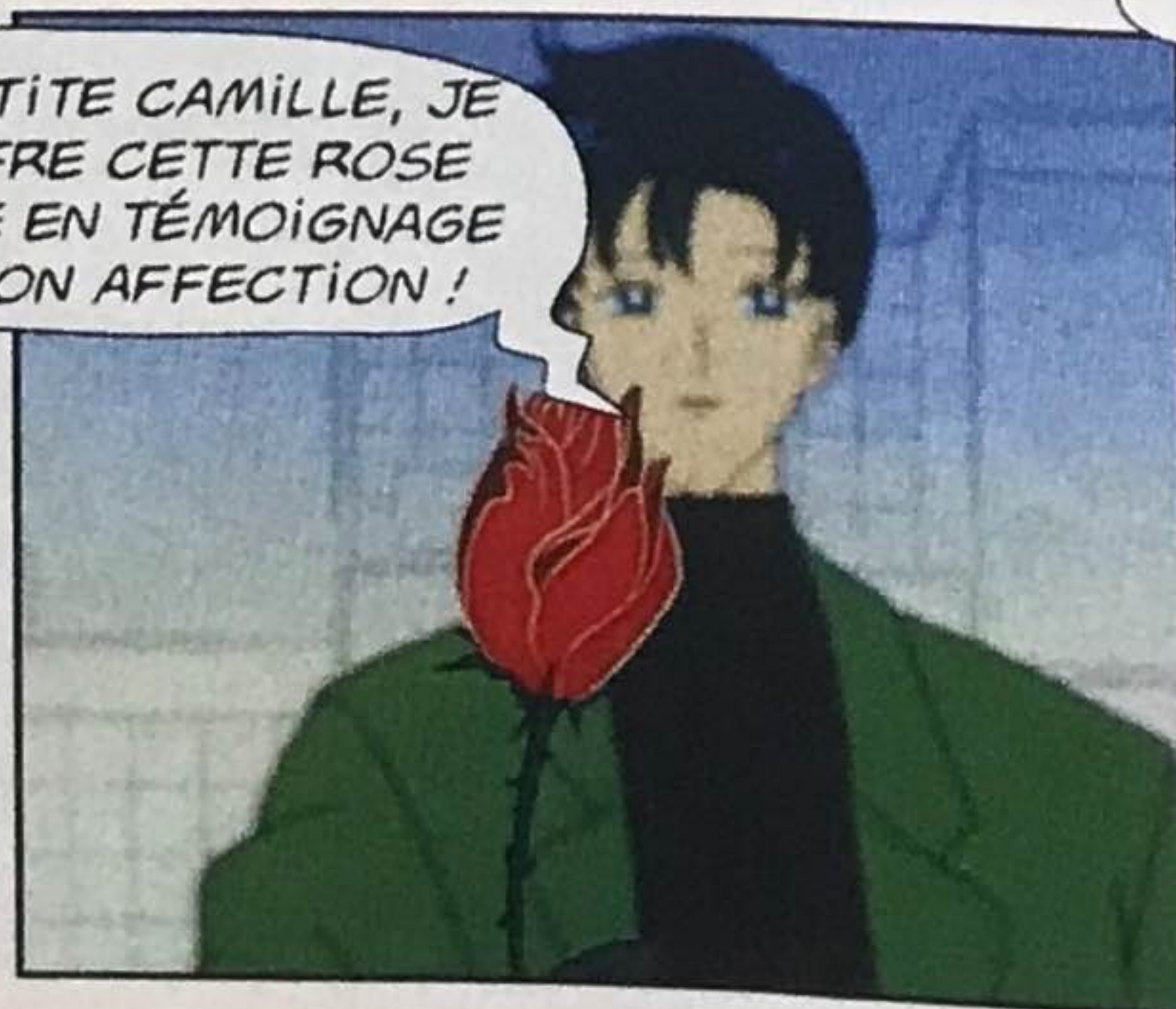
JE T'AI ACHETÉ CET ALBUM ET J'AI COLLÉ LES PHOTOS DE NOUS QUE JE PRÉFÉRERAI !



ÇA TE RAPPELLERA DE BONS SOUVENIRS !



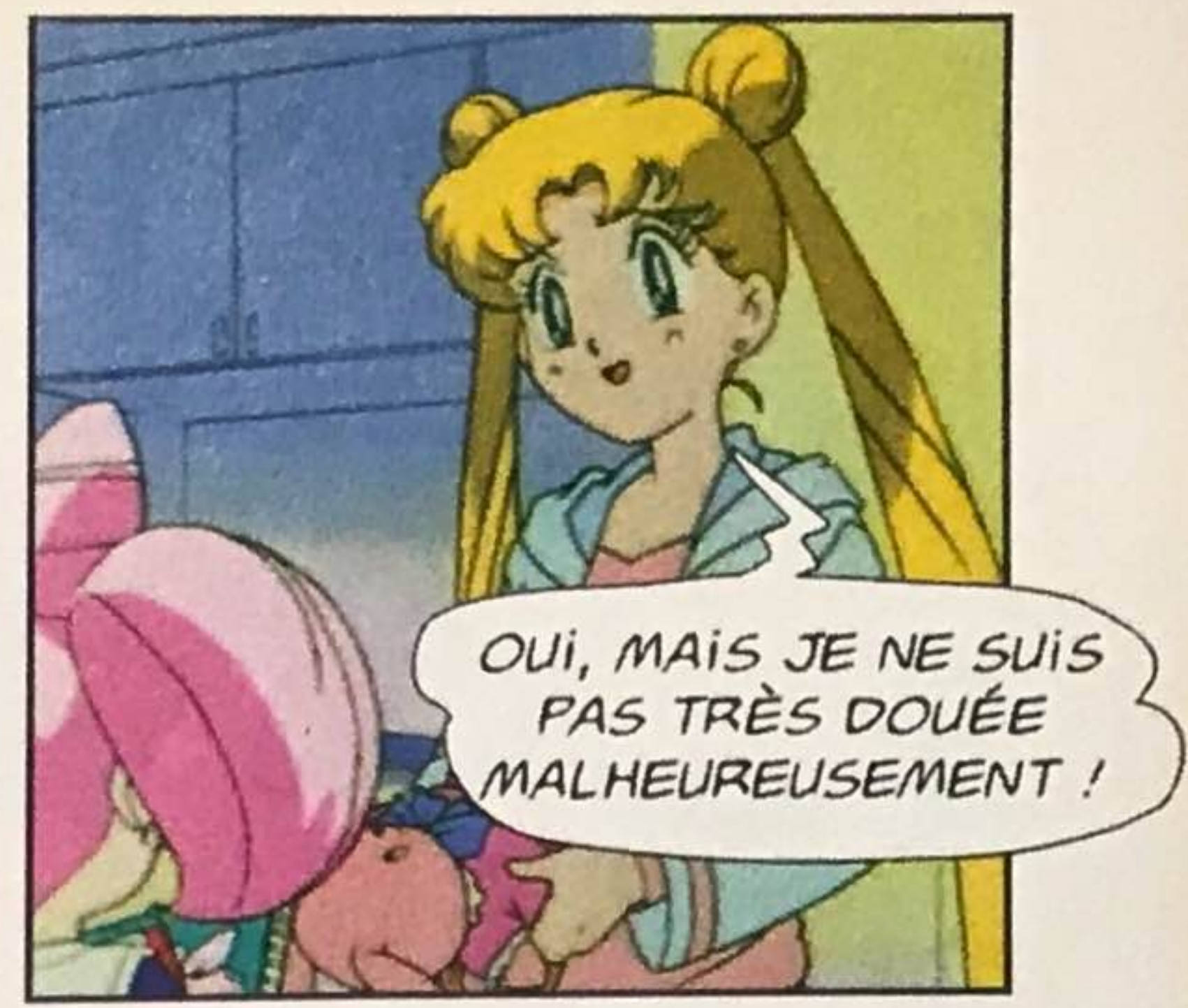
MERCİ, MERCİ À TOUTES !



MA PETITE CAMILLE, JE T'OFFRE CETTE ROSE ROUGE EN TÉMOIGNAGE DE MON AFFECTION !



JE ME DEMANDE SI TOUS TES CADEAUX VONT CONTENIR LÀ-DEDANS !



A suivre...

COOL DECO

**MOI,
JE N'ATTENDRAI PAS D'ÊTRE GRANDE
GRANDE DÉCORATRICE.**

Ton vieux classeur
a besoin d'une nouvelle déco ?
Tu veux repeindre tes crayons,
te faire des boîtes super délirantes !
COOL DECO est fait pour ça !
Grâce à cette peinture magique,
tu peux décorer tous les objets qui peuvent être
trempés dans l'eau.

- 1** TU TREMPES
TON OBJET DEDANS.
- 2** L'OBJET VA AUSSITÔT
PRENDRE L'ASPECT
MARBRÉ DU MÉLANGE.
- 3** AVEC COOL DECO, EXPRIME TOUTE
TA CRÉATIVITE EN T'AMUSANT.



YENNO[®]
C'EST JAMAIS NON

POUR ÊTRE UNE



Accessoires

6 flacons de peinture magique

1 spatule, 1 paille

1 pot de colle

1 mode d'emploi illustré

1 bac à eau

Objets à marbrer

Feuilles de papier à décorer

Cartons à dessiner

Cartes de vœux blanches

1 carnet de notes

Moules à découper

COOL DÉCO[®]

pour personnaliser tout ton matériel d'écriture
Grâce à s'amuser

La peinture magique COOL DÉCO se nettoie à l'eau.



PLEINS FEUX SUR...

LES SP

Depuis que vous avez découvert les Spice Girls, tout ce qui leur plaît. Petites, elles étaient déjà

GERI

Gerri a toujours aimé n'en faire qu'à sa tête. Son père, qui était suédois, est mort quand elle avait deux ans. Comme sa maman était très prise par son travail, Gerri était souvent seule à la maison et faisait ce qu'elle voulait. Elle se déguisait et s'amusait à se teindre les cheveux. Un soir, sa mère l'a retrouvée blond platine ! Gerri s'était renversé une bouteille d'eau oxygénée sur la tête ! A l'école, elle détestait les filles qui la critiquaient quand elle arrivait maquillée et en minijupe. Lorsqu'elle a annoncé à sa famille qu'elle voulait être chanteuse, cela a occasionné quelques tensions. Sa mère aurait préféré qu'elle soit professeur et se marie avec un gentil garçon. Mais ce n'était pas le point de vue de Gerri !

Nom : Halliwell
Prénom : Gerri
Surnom : Ginger Spice (Provocante Spice)
Née le 6 août 1972 à Watford (Grande-Bretagne)
Elle aime : le catch, faire ce qui lui plaît, danser, provoquer
Elle déteste : les gens conventionnels, la routine, les régimes

Nom : Button
Prénom : Emma
Surnom : Baby Spice
Née le 28 janvier 1978 à Finchley (Grande-Bretagne)
Elle aime : rire, Johnny Depp et George Clooney, le Coca-Cola
Elle déteste : les gens cruels envers les animaux, ceux qui ne rient jamais

MEL B

On surnomme Mel B la Diablesse, et ce n'est pas un hasard ! Depuis toute petite, elle a "le diable au corps" ! Elle était tellement agitée et pleine d'énergie que sa maman a dû l'inscrire à un cours de danse pour qu'elle se calme. Mrs. Brown ne savait pas qu'elle allait faire de sa fille une Spice Girl ! Elle monte pour la première fois sur les planches pour un spectacle à l'école. Elle a six ans. Plus tard, Mel B s'inscrit dans le seul lycée qui prépare aux métiers de la scène et prend à seize ans son premier cours de chant. Après avoir fait quelques petits métiers, elle rejoint les Spice Girls. C'est une fille très franche et cela lui cause parfois des ennuis. Melanie dit ce qu'elle pense sans réfléchir, en se disant qu'elle vient de faire une bêtise. Et les bêtises, Mel B connaît ! Un jour, elle a volé des bonbons. Le marchand s'en est aperçu et a tout répété à sa mère. A la cantine, elle essayait de passer avec son plateau sans payer. Découverte, elle s'est retrouvée en salle de punition.

Nom : Brown
Prénom : Melanie
Surnom : Scary Spice (Diablesse Spice)
Née le 29 mai 1976 à Leeds (Grande-Bretagne)
Elle aime : danser, draguer, faire la fête et se ronger les ongles des pieds
Elle déteste : la routine, les hypocrites, les ragots



ICE GIRLS

vous adorez ces cinq super filles qui n'ont pas froid aux yeux et font comme ça. Dorothee Magazine vous raconte leurs plus belles bêtises.

Nom : Adams
Prénom : Victoria
Surnom : Posh Spice (Snob Spice)
Née le 17 avril 1975 à Hetford (Grande-Bretagne)
Elle aime : la mode, lire, dépenser de l'argent, danser
Elle déteste : les garçons mal habillés, ceux qui la jugent sans la connaître

EMMA

Emma aime le spectacle et être vue. Petite, elle posait déjà pour des catalogues de mode enfantine. Elle adorait. Plus grande, dans sa chambre, elle inventait des émissions de radio et se prenait pour un DJ ! A l'école, elle n'était ni bonne ni mauvaise élève. Elle se situait dans la moyenne, sauf pour faire des bêtises ! Un jour, elle a réussi à inonder les toilettes de l'école en bouchant les canalisations et en ouvrant à fond les robinets des lavabos. Elle a été renvoyée ! Emma, la dernière arrivée dans le groupe, est pourtant plus calme et plus douce que ses copines. Elle aime s'habiller avec des couleurs pastel comme le bleu ou le rose. On la voit souvent avec des petites robes courtes à fleurs ou à carreaux. Emma, en revanche, porte toujours des bottes ou des baskets à semelles très hautes. Tellement hautes, qu'un jour elle est tombée et s'est retrouvée avec une cheville dans le plâtre, le nez égratigné et un poignet cassé.

VICTORIA

Victoria a toujours aimé la musique. Son père, Tony, était le chanteur d'un groupe de pop des années 60, les Sonics. Petite, Victoria était plutôt sage et discrète. Solitaire, elle avait peu d'amis et ne s'en plaignait pas. Elle jouait tranquille dans le jardin de la maison de ses parents. Jamais, elle ne s'est révoltée contre ses professeurs et n'a fait de grosses bêtises. Sauf une fois, mais elle ne l'avait pas fait exprès. Elle avait très soif et a bu une cruche d'eau de javel croyant que c'était de l'eau. Depuis son enfance, Victoria aime chanter et surtout danser. Elle a remporté beaucoup de premiers prix de danse et a toujours participé aux spectacles de l'école. Elle a d'ailleurs rencontré Emma à cette occasion. Elles avaient huit ans et jouaient toutes les deux dans une pièce intitulée "Les stars de demain". Prémonitoire ! On dit que Victoria est la plus snob des Spice Girls.

MEL C

C'est sans doute sa mère qui lui a donné envie de se lancer dans une carrière artistique. Elle était en effet chanteuse dans un cabaret et Mel C rêvait en la regardant se maquiller. Mel C a des frères avec qui elle regardait des films d'horreur et un cousin avec qui elle a passé son enfance. Ils n'arrêtaient pas de se bagarrer comme des chiffonniers. Ils se tiraient les cheveux, se donnaient des coups, se mordaient. Une fois, elle a reçu une chaise sur la tête et en a gardé la cicatrice. Petite, Mel C a eu beaucoup d'accidents, elle était plutôt du genre garçon manqué. Elle a toujours fait beaucoup de sport. Elle a commencé à l'âge de trois ans et a gagné de nombreux concours. Aujourd'hui, elle joue au football. Mel C, la plus timide, est une fan de Madonna qu'elle aimerait rencontrer un jour. Côté look, elle aime les vêtements dans lesquels elle se sent à l'aise, le plus souvent des baskets, des joggings et des tops moulants. Quand elle sort, elle aime être élégante mais comme elle déteste ses jambes, elle ne porte jamais de minijupe.

Nom Chilsholm
Prénom : Melanie
Surnom : Sporty Spice (Sportive Spice)
Née le 12 janvier 1976 à Widnes (Grande-Bretagne)
Elle aime : le sport et en particulier le foot, les piercings, Madonna
Elle déteste : les gens snobs, parler d'elle, ses jambes trop maigres



LES ANIMAUX D

Nous continuons notre promenade en allant à la rencontre d'autres animaux. Tous sont intéressants, voire curieux. Les observer, apprendre à mieux les connaître et à les différencier des espèces voisines ou de celles qui leur ressemblent... tout cela nous apporte un enseignement utile et en même temps agréable.

LE WALLABY

C'est un kangourou de taille moyenne, de 15 à 30 kilos. Les wallabys sont les plus répandus en Australie et ils peuvent s'adapter facilement dans les pays tempérés sur les autres continents. Cependant, comme d'autres marsupiaux, ils sont fragiles. Leur durée moyenne de vie dans leur pays d'origine est de quatre ans alors qu'ils atteignent dix-huit ans dans les parcs zoologiques. Ils se déplacent en sautant et en bondissant. Ils prennent appui sur leur pattes antérieures et sur la queue, dont la base est très développée, pouvant ainsi avancer les postérieures qui effectueront la poussée. Lorsqu'ils s'assoient, ils se posent sur leurs pattes postérieures et sur la queue, comme sur un trépied. Leur tête est petite et rappelle parfois celle des lapins. Ceux qui vivent dans la savane en plaine sont herbivores. Il existe des variétés qui se nourrissent de feuilles et de bourgeons. La musculature de la queue de ces derniers est moins développée, car elle ne sert que de balancier.



LE NANDOU

Ce grand oiseau coureur ressemble à l'autruche. Il ne sait et ne peut pas voler. Il vit en Amérique du Sud, mais n'a aucune parenté avec l'autruche qui est africaine. Le nandou est plus petit, 1,70 m à l'âge adulte, et ne pèse que 25 kilos environ pour ceux qui vivent en plaine. La variété qui vit sur les hauts plateaux dans les Andes (le nandou de Darwin) est encore plus petite. Dans la pampa, l'herbe juteuse lui fournit suffisamment d'eau, ce qui le rend sédentaire.

Cependant, depuis l'expansion des moutons, les nandous se trouvent en concurrence et se sont fait éliminer par manque de rentabilité. Pourtant, ils sont prolifiques. Le mâle vit avec plusieurs femelles et c'est lui qui range les œufs dans la dépression où il va les couvrir pendant 40 jours. On peut les monter, comme les chevaux, et il existe même des courses ainsi que des fermes d'élevage.

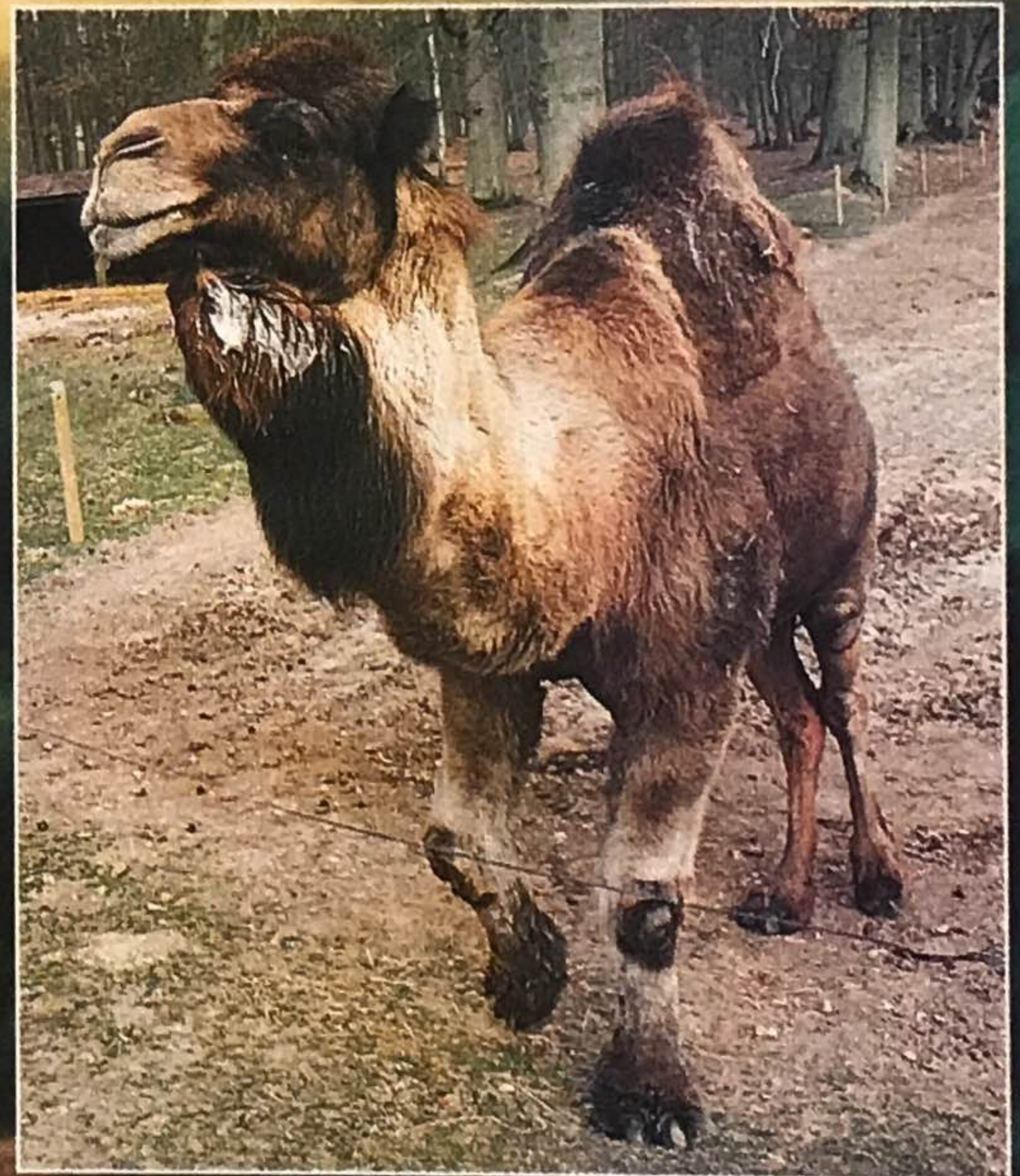


DANS LES ZOOS

PAR MICHEL KLEIN

LE LEMUR

Le lémur catta ou mococo est un malgache qui préfère les plaines ou les rochers afin d'y profiter du soleil. Ces animaux peuvent rester des heures immobiles les bras écartés. Ils ne boivent presque jamais. Ils consomment des cactées et des fruits dont ils font couler le jus, leur tête relevée de manière à ne pas souiller leur fourrure qu'ils entretiennent avec beaucoup d'application, car ils sont très propres. On les reconnaît facilement à leur queue annelée, noire et blanche, qu'il tiennent relevée comme un drapeau, et leur tête fine et pointue comme celle des renards. Ils ronronnent et miaulent quand ils sont contents ou quand on les caresse. Leur cri d'alarme est un aboiement, mais quand ils ont peur les lémurs poussent des cris stridents. Ils vivent en groupes, sont prolifiques, très sociables, joueurs et sauteurs. Ils grimpent très facilement le long des murs et des rochers en se servant de saillies minuscules.



LE CHAMEAU

Il a deux bosses sur le dos contrairement au dromadaire qui n'en a qu'une. Ce sont des dépôts de graisse qui servent de réserves d'eau pour l'hydratation de leur corps et leur permettent, ainsi, de rester un bon nombre de jours sans boire. Il est vrai que leur pays d'origine se trouve en Mongolie, dans le désert de Gobi. On pense qu'ils y vivent encore par groupes de six à vingt têtes dans la région du Takla-makan près du lac Lob-nor. L'humidité ne leur convient pas. Ils peuvent supporter des températures de plus 50° le jour et de moins 25 la nuit. En été, ils se nourrissent d'herbes sèches et de buissons contenant peu d'eau. En hiver, ils se tiennent près des oasis ou de lits de ruisseaux où il n'y a plus d'eau. Ils furent domestiqués probablement au cours du quatrième et du troisième millénaires avant notre ère par les peuples d'Asie Centrale.

KANGOO

L'EMPIRE DES CLONES (1)

Résumé : Les Kangoo ont une attitude bizarre... En pleine nuit, ils roulent à vive allure...





AAAAAH...



BOUM!

ENCORE UNE ATTAQUE DE JOAILLERIE AU MYSIALAND, CHEF, MAIS NOUS N'AVONS PAS PU IDENTIFIER LES MALFAITEURS!



CES BANDITS NE PERDENT RIEN POUR ATTENDRE !...



... NOUS LES COINCERONS LA PROCHAINE FOIS !



SI VOUS AVEZ BESOIN DE ME JOINDRE, JE SUIS AU STADE AVEC SA MAJESTÉ !



PEU APRÈS...

CHERS AMIS, VOICI LA REINE DU MYSIALAND !



BONJOUR LES AMIS !



BRAVO !!!



MERCI !... MERCI !...



ALLEZ ME CHERCHER CES DRÔLES DE PETITES BOULES EN ATTENDANT LE MATCH MON CHER BOB !



VOTRE MAJESTÉ VEUT SANS DOUTE PARLER DES POP-CORN !



JE CROIS QUE CELA S'APPELLE COMME ÇA !



AINSI LA REINE DU MYSIALAND S'EST DÉRANGÉE EN PERSONNE...



... POUR ASSISTER À CE MATCH ORGANISÉ À LA HÂTE...



... PAR SAMY, L'ENTRAÎNEUR DES KANGOO !



OUAIS !

BRAVO !



VOICI L'ÉQUIPE DES NINJAS !



... ET LES KANGOOOOOOO !!!



BRAVO !!!



OOOOH... LES KANGOO !!!



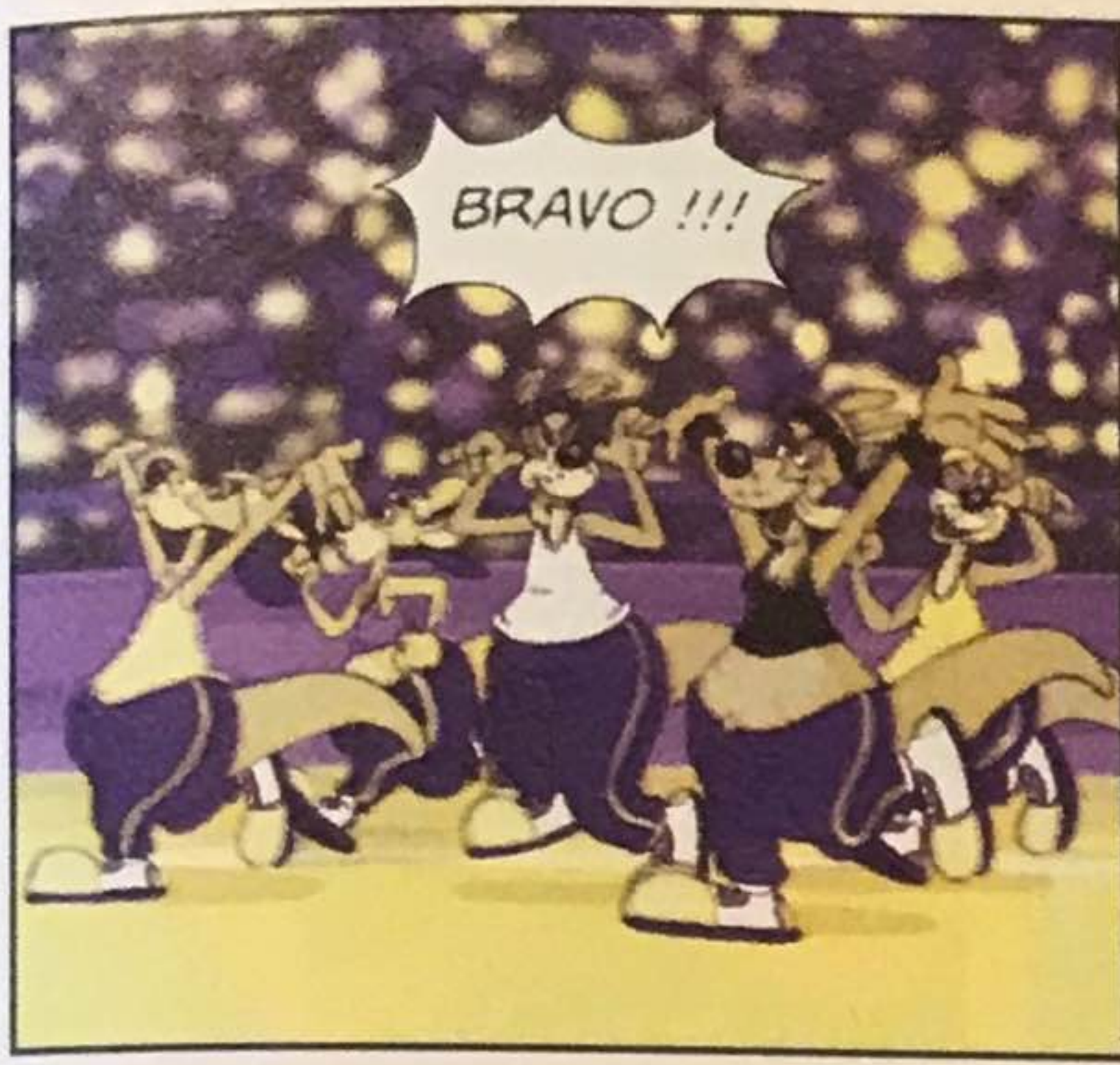
L'ÉQUIPE DES KANGOO EST TRÈS APPRÉCIÉE PAR LA REINE !...

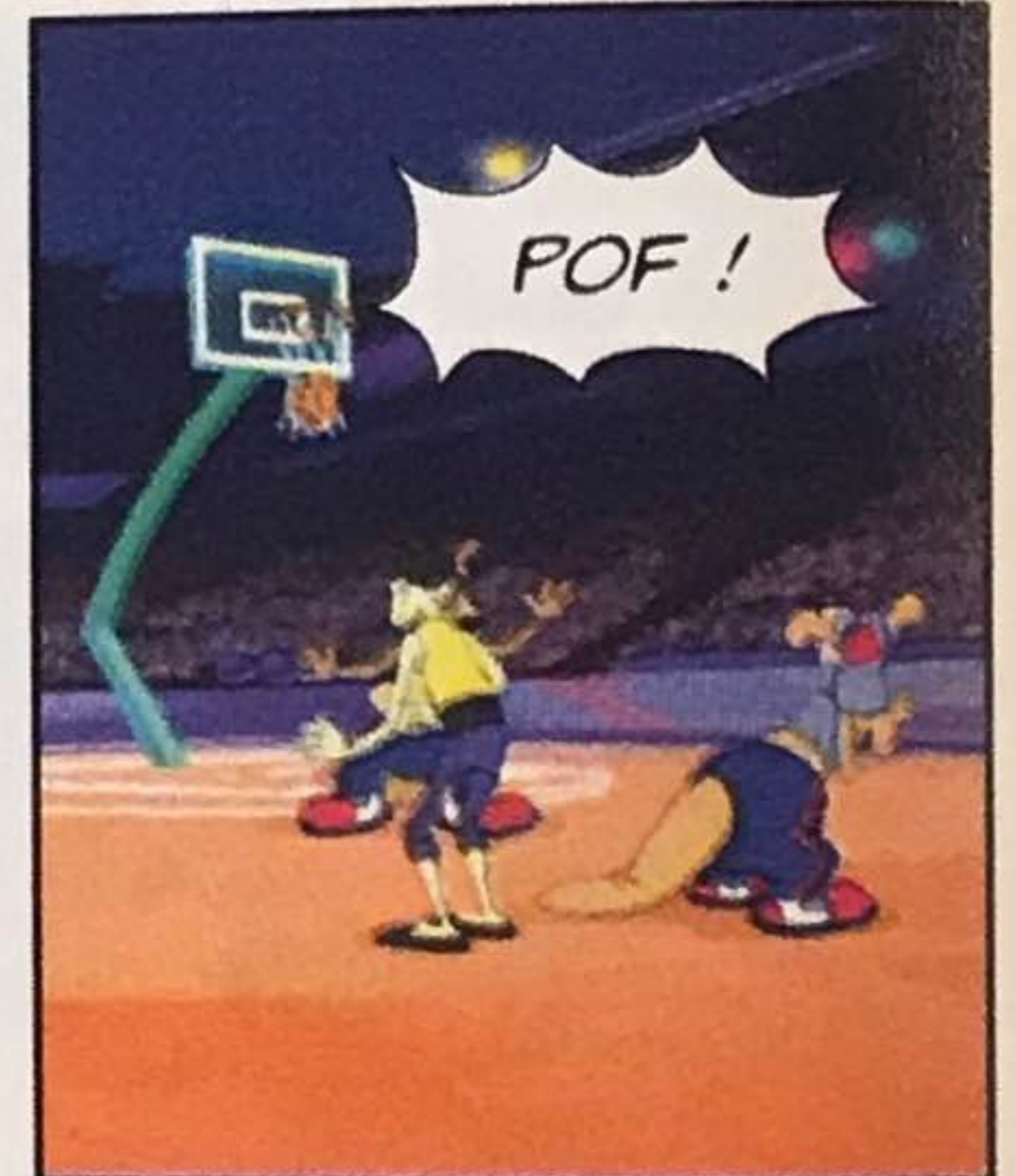


... N'OUBLIONS PAS QUE SA MAJESTÉ A DÉCORÉ EN PERSONNE NOS GRANDS CHAMPIONS !



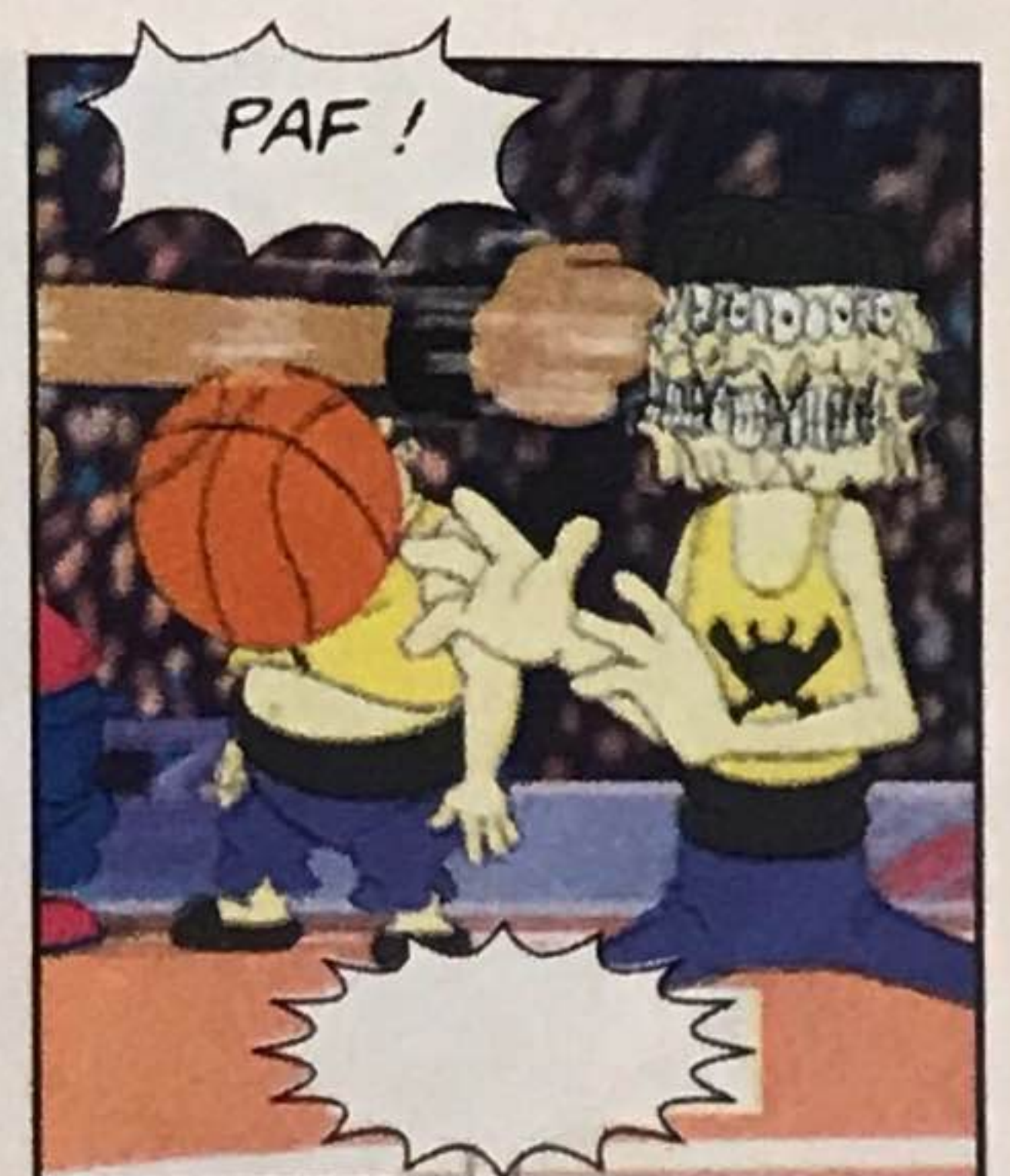
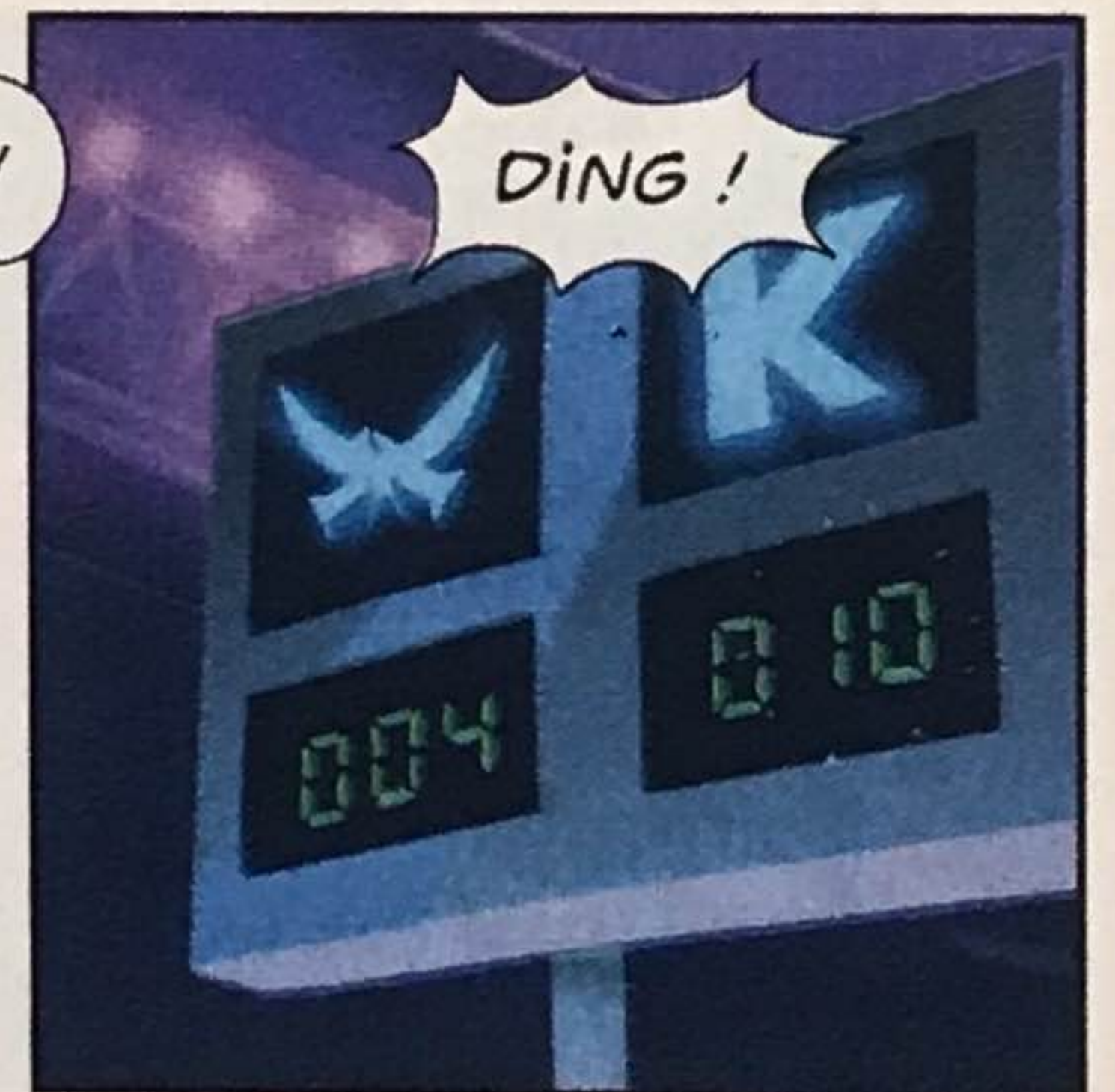
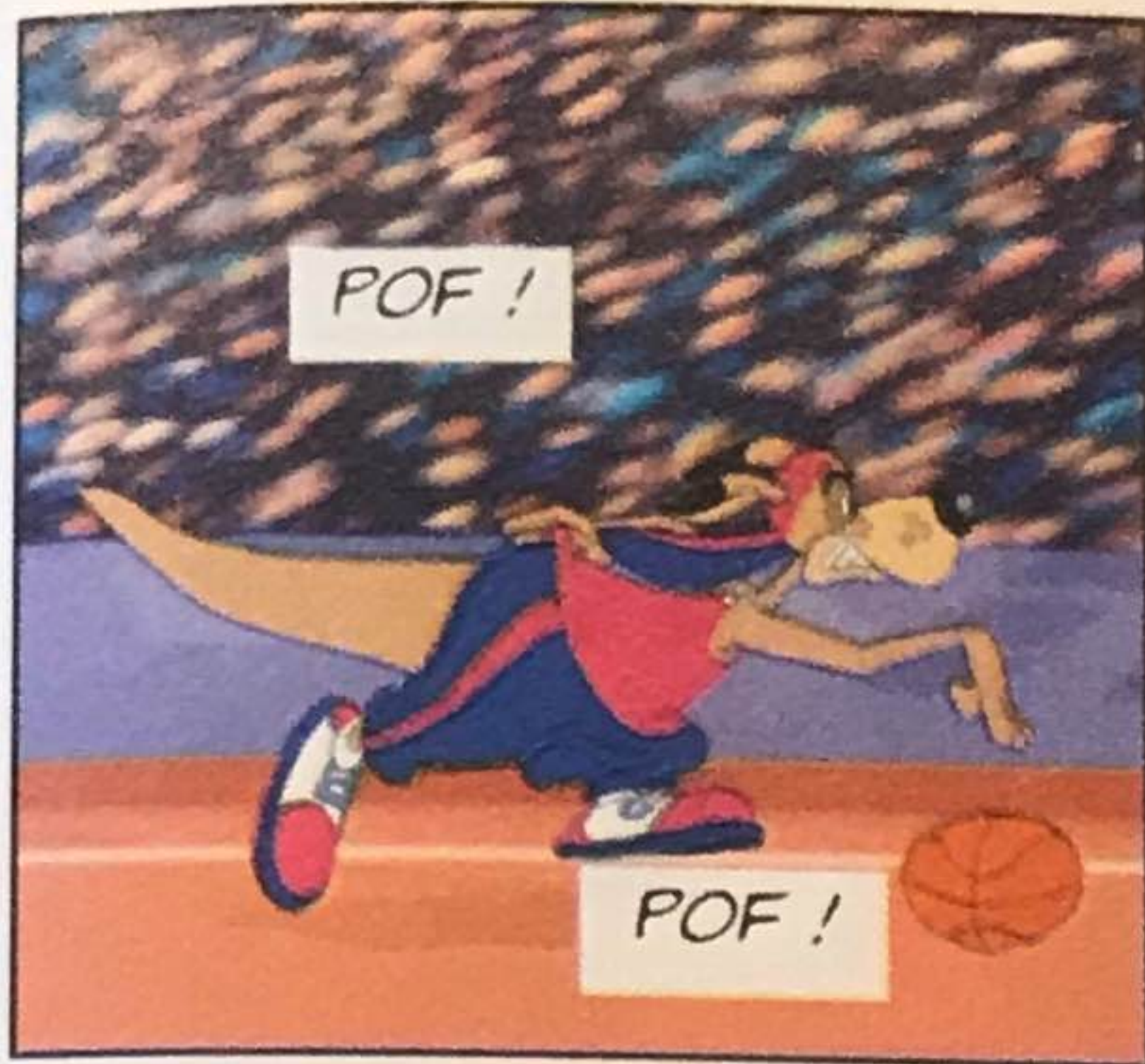
ET LE MATCH VA COMMENCER !!!

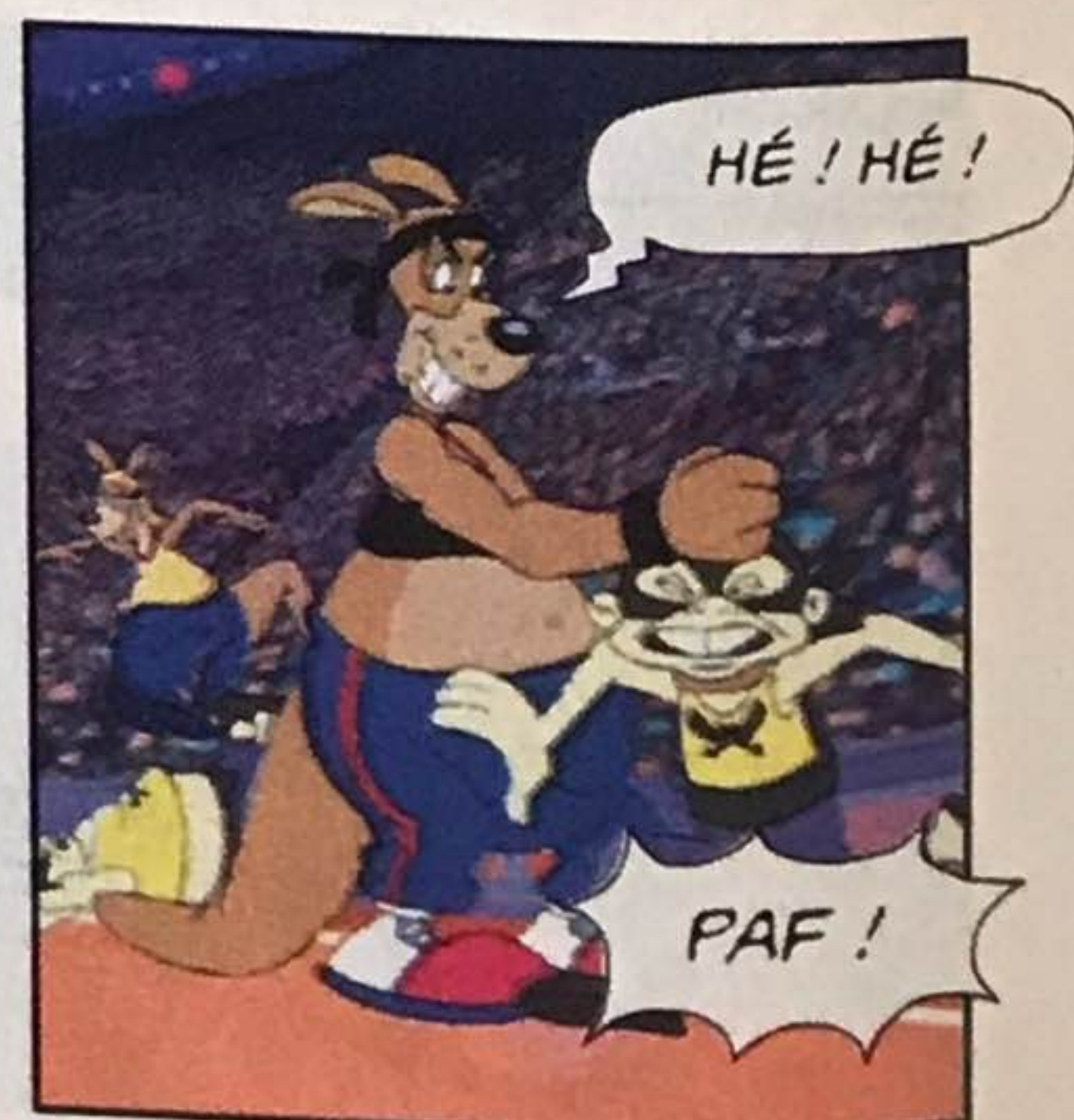


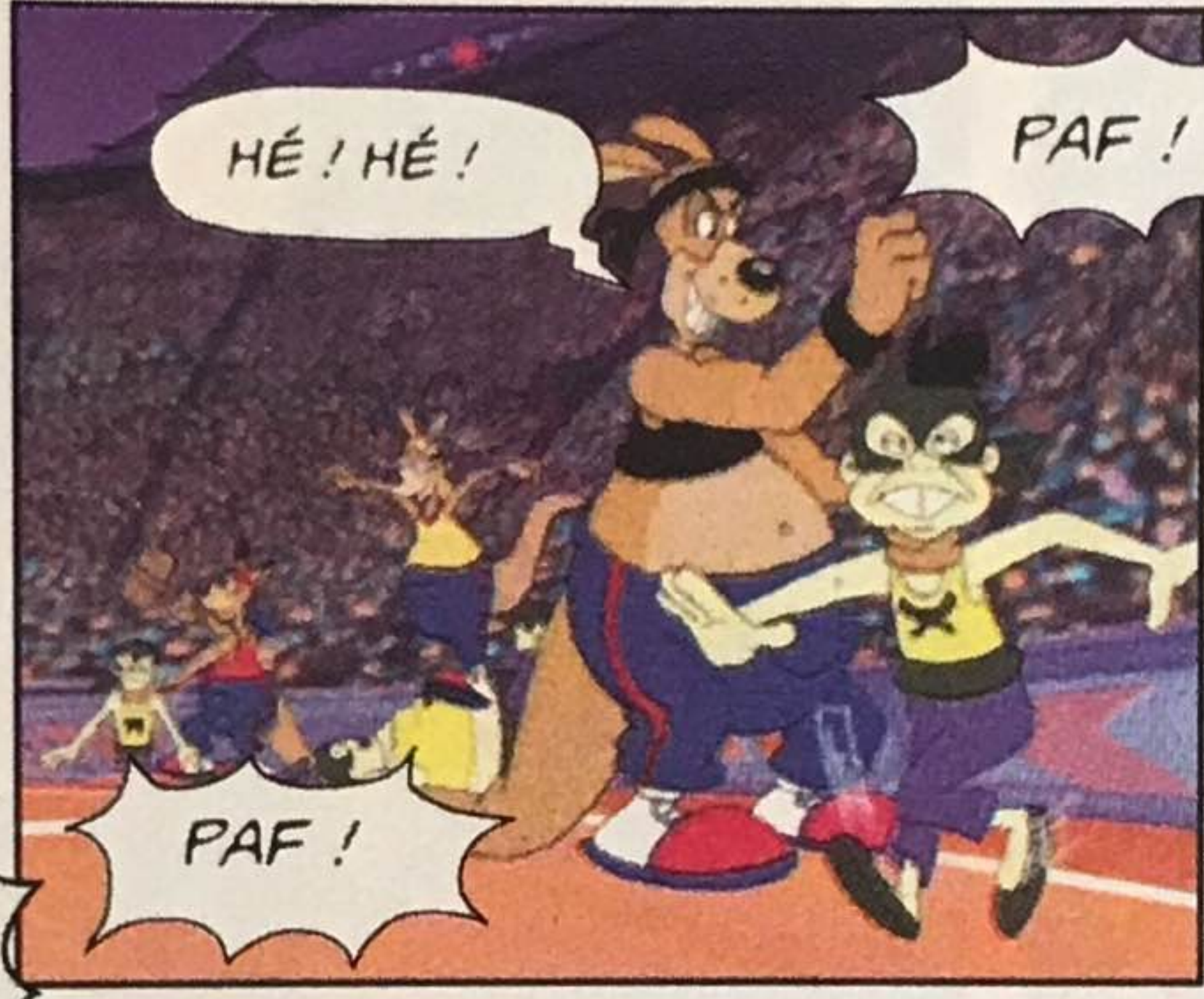
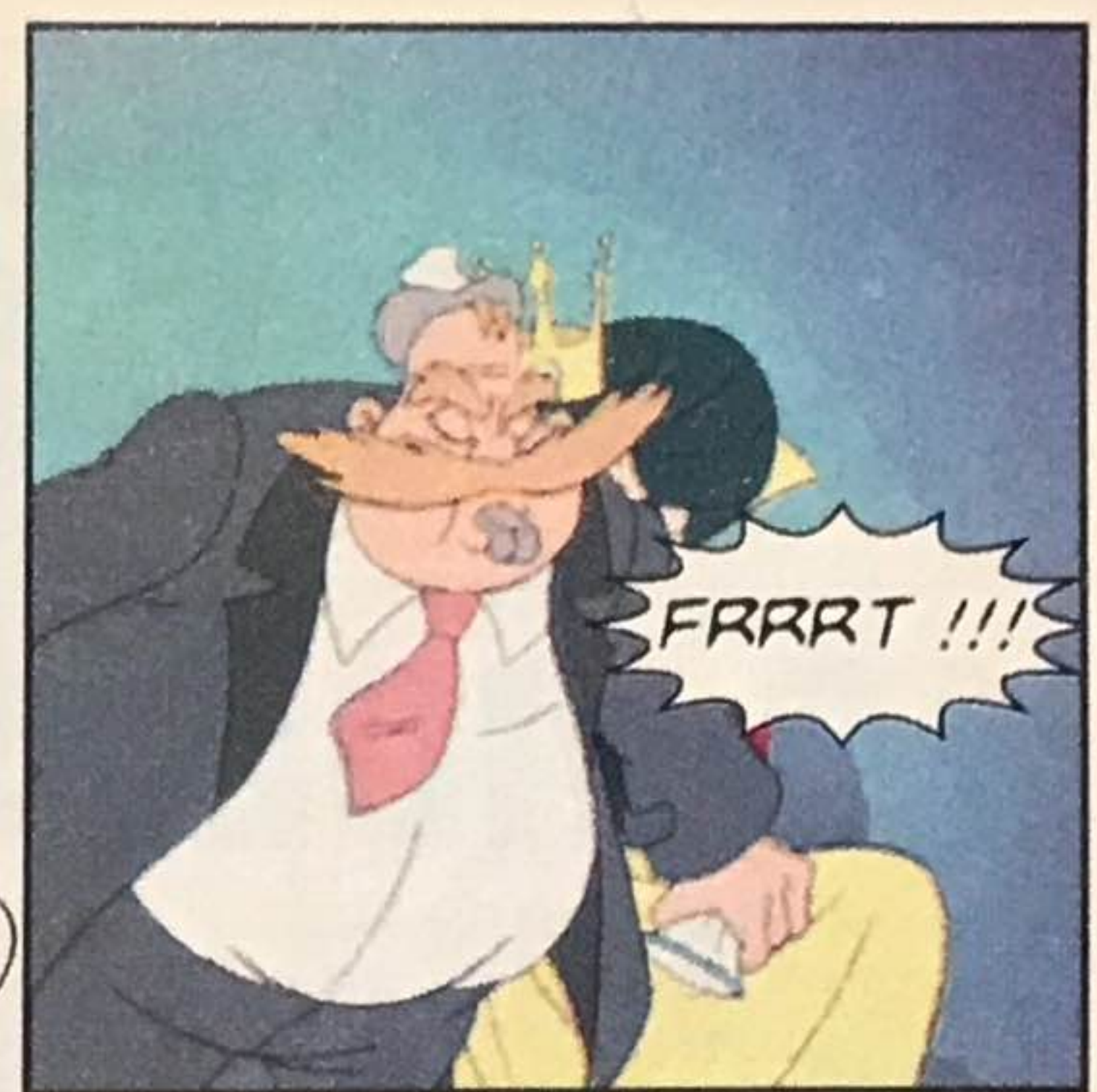


ALLEZ, ON Y VA, ON VA LES DÉGOMMER !









À suivre...

JOUEZ ET GAGNEZ

10 VIDEOS INEDITES

1

DIFFERENCES

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



2

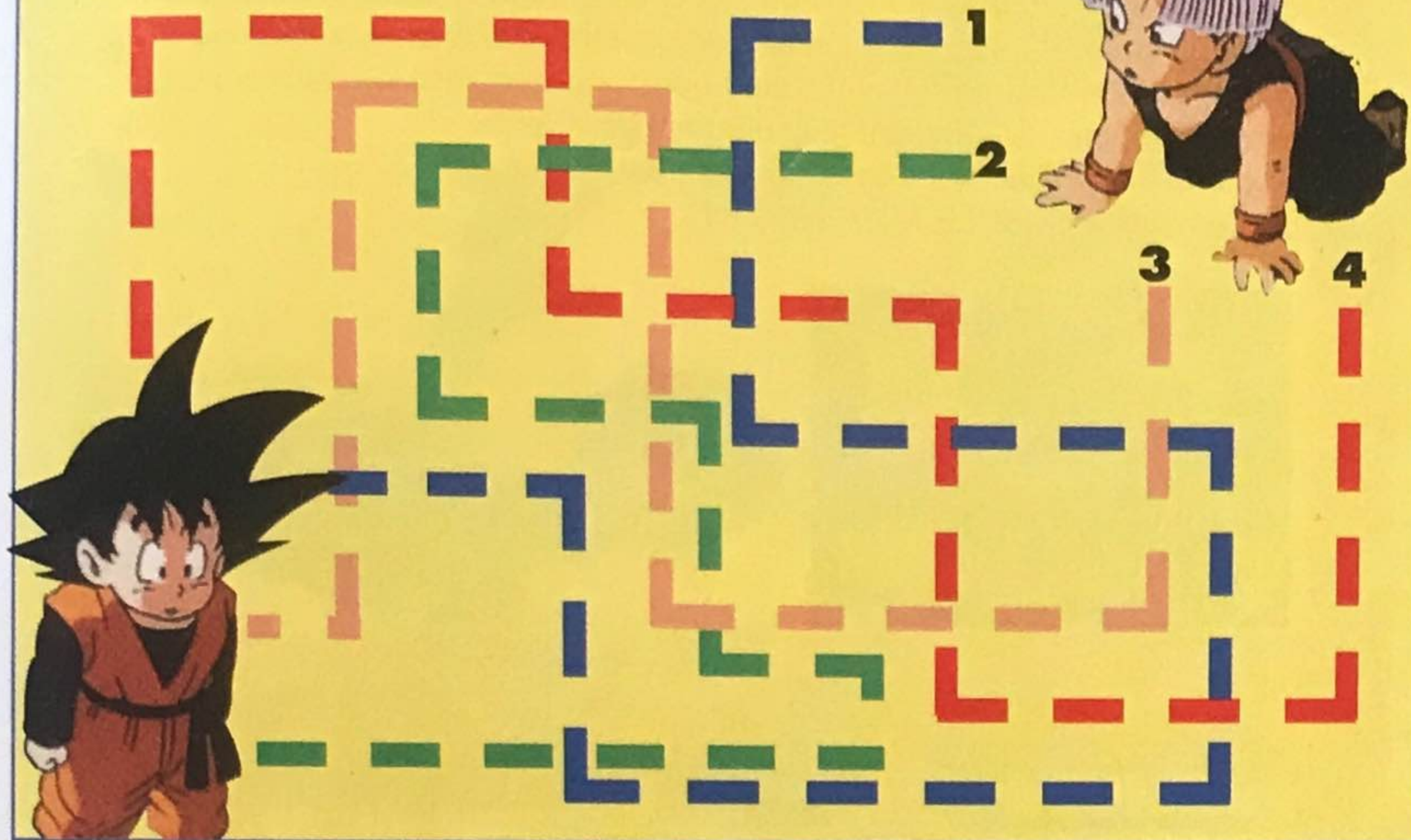
LES JUMEAUX

Trouvez les deux dessins identiques.



3 LE BON CHEMIN

Quel est le chemin le plus court que doit prendre Trunks pour rejoindre Sangoten ?



BULLETIN-REPONSE

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

Trouvez vite toutes les reponses. Vous avez jusqu'au lundi 17 novembre pour envoyer votre bulletin. Les premieres bonnes reponses seront recompensees.

JEU 1

Il y a 4 differences

JEU 2

Les dessins sont :

1 et 3

JEU 3

Le chemin est :

le no 3

JEU 4

Le titre est :

La menace qui se profile sur l'astro monde

JEU 5

La figure est :

triangle

NOM. Levy

PRENOM Alain

RUE 25 rue

de cherville

VILLE trou

CP 59170

TEL 0364970

AGE 9 ans

4 LE TITRE DE L'EPISODE

Remettez dans l'ordre les boules et trouvez le titre d'un episode.



5 QUE FONT-ILS ?

Trunks et Sangoten font une figure. Trouvez son nom.



A VOS CONSOLES

WAVRACE

Fun incroyable pour une impression de glisse d'une rare réalité. Des sensations extraordinaires grâce au joystick analogique et aux graphismes fabuleux. Une "jouabilité" hors du commun pour une course où vous apprendrez à dompter vos adversaires entre vagues déchaînées, sauts, creux et dauphins... Méfiez-vous, car la marée basse joue parfois des tours inattendus ! Pilotes de jet-ski, à vos manettes pour des heures de folie !

WAVRACE POUR N64



PILOT WINGS

Adaptation d'un hit sur Super Nintendo, Pilot Wings est la première simulation de vol sur Nintendo 64. Tout en 3D ultra-réaliste, avec graphisme fou et maniabilité géniale, les types de vols et les engins choisis vous impressionneront. Elancez-vous dans les airs en réacteur, gyrocoptère, Deltaplane, parachute ou homme-canon. Tous les moyens sont bons pour taquiner les étoiles. Hallucinant pour tous ceux qui ont toujours rêvé de voler librement. Avec ce jeu, vous vous sentirez pousser des ailes. **CONSOLE NINTENDO 64**



FORMULA 1 97

Le plus grand jeu de F1 jamais réalisé revient en force avec cette nouvelle version. Choisir son écurie, son pilote, son circuit ou participer à un championnat du monde en plein soleil ou sous la pluie, tout est possible avec F1 97. D'un réalisme sans précédent, et commenté par Jacques Lafitte et Jean-Louis Moncet, le nouveau Formula One vous offre la possibilité de jouer à deux simulta-



nément, dans une ambiance digne des plus grandes courses de l'histoire du sport automobile. Bonne route... **CONSOLE PLAYSTATION**



Pa Rappa The Rapper

Mets ton survêt, tes baskets, ta casquette et rappe ! Ton but : conquérir le cœur de Sonny Funny. Mais tu n'es pas seul à vouloir séduire cette âme solitaire... Beaucoup de prétendants chercheront à devenir le roi du rap en la séduisant par le rythme. Pour réussir, tu devras suivre les instructions de tes professeurs sur un fond musical hip-hop, reggae ou rap... Très amusant, ce jeu original plaira à toute la famille avec un niveau de difficulté spécial enfants.

EXCLUSIVEMENT POUR PLAYSTATION



TETRIS PLUS

Ce jeu, conçu par le célèbre inventeur russe Alexey Pejinov, passionnera les joueurs de tout âge. Pour gagner : formez le plus de lignes possibles. Avec Tetris Plus, vous retrouverez le jeu original et découvrirez un Tétris Puzzle, génial en mode deux joueurs où chaque ligne réussie est envoyée dans l'écran de votre adversaire. Enfin, en mode édition vous pourrez créer vos propres puzzles selon vos désirs. Alors si l'envie vous prend, courez l'acheter car un Tétris est indémodable.

CONSOLE PLAYSTATION



ENTRE VOUS...

RAFALES D'ENERGIE

Je suis un fan de Dragon Ball Z et je voudrais répondre aux questions de Jean-Christophe.

Sangoku 4 n'est autre que Sangoku dans sa quatrième transformation. Sangohan n'est pas plus fort que Sangoku car il ne peut même pas se transformer une troisième fois. Pain est beaucoup plus forte que Bidel et, en plus, elle est capable de lancer des rafales d'énergie. Freezer a détruit la planète Végéta car il craignait que tous les guerriers de l'espace se retournent contre lui.

A mon tour, je voudrais poser quelques questions.

Est-ce que Végéta ira en enfer ou au paradis dans le film "La boule du dragon à quatre étoiles" ? Quand Sangoku va-t-il reprendre son apparence normale ? Est-ce avant ou après la période C17 ?

Ludovic (Valence)

AMOURS ET COMBATS

J'aimerais répondre aux questions de Laëtizia de Vélizy et de Sylvain de Toulon.

Je ne crois pas en l'existence de Rachel et je ne pense pas qu'elle aura des

enfants avec Trunks pas plus qu'elle se mariera avec lui. Le mariage de Trunks ne figure pas à la télé et on ne sait pas encore de quelle façon il mourra puisque, pour le moment, au Japon, il est un jeune adulte. Tout ce que l'on sait,

c'est qu'il tombera amoureux après la bataille contre Baby Végéta. Baby devra fuir la terre car Sangoku deviendra trop fort pour lui mais Végéta pourra être libéré avant. Gotrunks 3 n'est pas plus fort que Sangoku si celui-ci est transformé en Super Guerrier. Il ne s'est écoulé que cinq années après la bataille contre Super Bou et non dix. Trunks a donc 13 ans, Sangoten 12, Pain 4, Sangoku 42, Végéta 47 et Bulma 46. Entre Dragon Ball Z et Dragon Ball GT, dix ans ont passé. Sangohan aura 27 ans, Bidel 28, Maron 13, et Krilin 48.

Elodie (Beauvais)



HOROSCOPE

SEMAINE DU 11 AU 17 NOVEMBRE 1997

BELIER 21 mars au 20 avril

COEUR L'ambiance sera à la franche camaraderie, tout simplement **TRAVAIL** Vous pourrez réconcilier deux frères ennemis **SANTE** Bougez-vous un peu !

TAUREAU 21 avril au 20 mai

COEUR Vous vous ferez de plus en plus d'amis, où vous arrêterez-vous ? **TRAVAIL** Vous manquerez de sérieux, **SANTE** Vous vous porterez comme une fleur.

GEMEAUX 21 mai au 21 juin

COEUR Une histoire d'amitié pourrait prendre des allures d'amour **TRAVAIL** Pourquoi traîner les pieds ? **SANTE** Vous vous rouillez !

CANCER 22 juin au 22 juillet

COEUR Vous aurez du mal à croire que l'on vous aime pour vous **TRAVAIL** Vous mettez le paquet pour obtenir la première place **SANTE** Moins de bonbons.

LION 23 juillet au 22 août

COEUR Une belle histoire d'amour ou d'amitié tombera sur vous **TRAVAIL** Vous manquerez de courage et passerez votre temps à rêver **SANTE** Attention au rhume !

VIERGE 23 août au 22 septembre

COEUR Vous vous sentirez à l'étroit dans votre vie de tous les jours **TRAVAIL** Vous aurez de bonnes idées et obtiendrez des résultats **SANTE** Couchez-vous plus tôt.

BALANCE 23 septembre au 22 octobre

COEUR Vous chouchouterez ceux que vous aimez **TRAVAIL** Ça change beaucoup en ce moment, ce n'est pas pour vous déplaire **SANTE** N'en faites pas trop.

SCORPION 23 octobre au 20 novembre

COEUR Vous manquerez de confiance en votre capacité à séduire, on aura tout vu ! **TRAVAIL** Vous devrez vous montrer rusé pour arriver à vos fins **SANTE** A cran !

SAGITTAIRE 21 novembre au 20 décembre

COEUR L'amitié sera au rendez-vous **TRAVAIL** Vous mènerez à son terme tout ce que vous commencerez **SANTE** Vos dents sont douloureuses ? Consultez un dentiste.

CAPRICORNE 21 décembre au 20 janvier

COEUR Vous plaisez, on vous fait la cour, certains vous admirent même, quel succès ! **TRAVAIL** Par contre, pour vos affaires, ce n'est pas brillant **SANTE** Belle.

VERSEAU 21 janvier au 19 février

COEUR Ne laissez pas tomber un ami qui vous demandera de l'aide **TRAVAIL** Vous aurez intérêt à vous appliquer **SANTE** Ne mangez pas tout le temps.

POISSONS 20 février au 20 mars

COEUR C'est le grand amour avec vos parents et vos amis **TRAVAIL** Laissez-vous porter par les événements et votre flair **SANTE** Décontractez-vous.

REALISEZ VOS REVES GRACE A BARBIE

Barbie invite toutes ses admiratrices à fêter avec elle le milliard de poupées vendues dans le monde depuis sa création. Un grand concours est organisé sur le thème "Décris ton plus beau rêve". Il est ouvert à toutes les filles de trois à quatorze ans qui décriront leur plus beau rêve par un dessin, un poème ou une histoire. Les vingt plus belles réalisations seront récompensées : les gagnantes verront leur rêve devenir réalité grâce à Mattel. Mille autres recevront le Manoir de Rêve de Barbie. Vos dessins, poèmes, récits devront être renvoyés avant le 10 décembre 1997 à l'adresse suivante : Concours "Barbie réalise ton rêve", 92492 Sèvres Cedex. Ce concours permettra aussi d'exaucer les rêves de copains malades. Car Mattel s'engage à reverser 5 F, par lettre reçue, à l'association Petits Princes.



TEST

FERIEZ-VOUS UN BON COMEDIEN ?

Vous aimez les films à la télé ou au cinéma, vous adorez certaines vedettes. Et vous, pourriez-vous être un bon acteur ?

1 Etes-vous bon en récitation ?

- A** Excellent, vous êtes le premier de la classe dans cette matière
- B** Seulement quand le texte vous plaît
- C** Pas moyen de retenir plus d'une strophe

2 Dans la cour de récréation, le plus souvent, vous...

- A** Jouez au football
- B** Inventez de nouvelles histoires à vos héros préférés et les interprétez
- C** Racontez vos exploits à vos copains

3 Vous savez imiter qui ?

- A** Les Guignols de la télé
- B** Le coucou ou la chouette
- C** Aussi bien votre instituteur(trice) que vos parents, vos copains

4 Quand vous montez sur l'estrade pour réciter une leçon que vous avez apprise, vous...

- A** Etes comme un poisson dans l'eau
- B** Avez peur d'avoir un trou de mémoire
- C** Vous sentez perdre vos moyens de seconde en seconde

5 Vous avez cassé un vase et ne voulez pas l'avouer à vos parents. Vous...

- A** Rougissez beaucoup et tentez de leur faire croire que vous n'êtes pas coupable
- B** Leur expliquez comment le chat, le chien ou un courant d'air a brisé le vase
- C** Ramassez les morceaux et les jetez dans la poubelle



6 Votre mère vous fait promettre de garder un secret, votre père vous demande si vous connaissez ce secret. Vous...

- A** Lui expliquez que vous ne pouvez pas trahir votre promesse
- B** Ne résistez pas longtemps et lui dévoilez ce secret
- C** Jurez vos grands dieux que vous ne savez rien

7 Qu'est-ce que vous retenir le plus facilement ?

- A** Les poésies, les sketches de vos comiques préférés
- B** Les leçons que votre mère vous fait réciter
- C** Les chansons des 2 Be 3 et d'Alliage

8 Quand vous racontez des histoires drôles, vous...

- A** Ne vous souvenez jamais de la chute
- B** Améliorez chaque fois les histoires que vous avez lues ou entendues
- C** Retenez celles qui vous ont fait le plus rire et les racontez assez bien

9 Quand vous marquez un but au football ou au basket, vous...

- A** Bondissez dans les bras de vos copains
- B** Reprenez votre place rapidement
- C** Faites le tour du stade pour vous faire admirer de la foule

10 Si aucune fille ne veut vous donner la réplique, vous...

- A** Vous déguisez en fille
- B** Demandez à votre mère de jouer le rôle de la fille
- C** Renoncez à jouer

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 aimez le cinéma et les sketches de comiques vous font mourir de rire. Pourtant, vous ne feriez pas un bon comédien : vous manquez de mémoire pour des textes que vous ne comprenez pas toujours et vous n'arrivez pas à vous concentrer : dès que vous vous trouvez face à un copain incarnant un personnage, vous êtes saisi d'une irrésistible envie de rire. Vous ne savez pas mentir et quand vous niez l'évidence, vous avez les joues qui deviennent écarlates, votre voix tremble, vous n'arrivez pas à soutenir le regard de vos interlocuteurs.

Vous obtenez de 11 à 20 points : Vous feriez un assez bon comédien, mais il vous reste tout de même beaucoup de progrès à faire. Dans la cour de récréation, sur l'estrade, vous arrivez très bien à entrer dans la peau d'un personnage à condition que celui dont vous empruntez l'identité soit un héros, un vrai. Mentir n'est pas votre fort, sauf quand il s'agit de faire une surprise à

un copain pour son anniversaire, par exemple. Vous adorez vous déguiser mais pas en n'importe quoi. Vous refusez catégoriquement de porter une robe car ne voulez pas passer pour une fille : quelle horreur !

Vous obtenez de 21 à 30 points : Vous êtes un comédien-né. Vous aimez vous déguiser, vous changez de voix comme personne et imitez les adultes comme vos copains sans aucun problème. Vous aimez faire rire et les déguisements vous plaisent plus que tout. Vous habiller en fille parce qu'il n'y en a pas une pour interpréter le sketch que vous avez préparé ? Qu'à cela ne tienne ! Vous mettez une robe, une perruque, vous vous maquillez et forcez sur les aigus pour vous adresser à votre public. Avoir tous les yeux braqués sur vous ne vous intimide pas. Bien au contraire, ça vous stimule. De plus, et ce n'est pas le moins important, vous avez une mémoire d'éléphant !

**CHAQUE SEMAINE
SUIVEZ LES AVENTURES DE**

DRAGONBALL Z

EN BANDE DESSINEE

DANS

Dorothée

MAGAZINE



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

**EN
CADEAU
UN T-SHIRT
DRAGON
BALL Z**



BULLETIN D'ABONNEMENT

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

DIP, "DOROTHEE MAGAZINE " Abonnement
70, Rue Compans, 75019 Paris

Tél : 01 44 84 84 89

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

NOM

PRENOM

ADRESSE

VILLE

.....CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)



DBZ

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")

