

# Duothée

MAGAZINE

DRAGON  
BALL GT

## LA FIOLE DE CHOI-SUI



A GAGNER 20 VIDEOS  
LES DERNIERS EPISODES DE

# SAILOR MOON

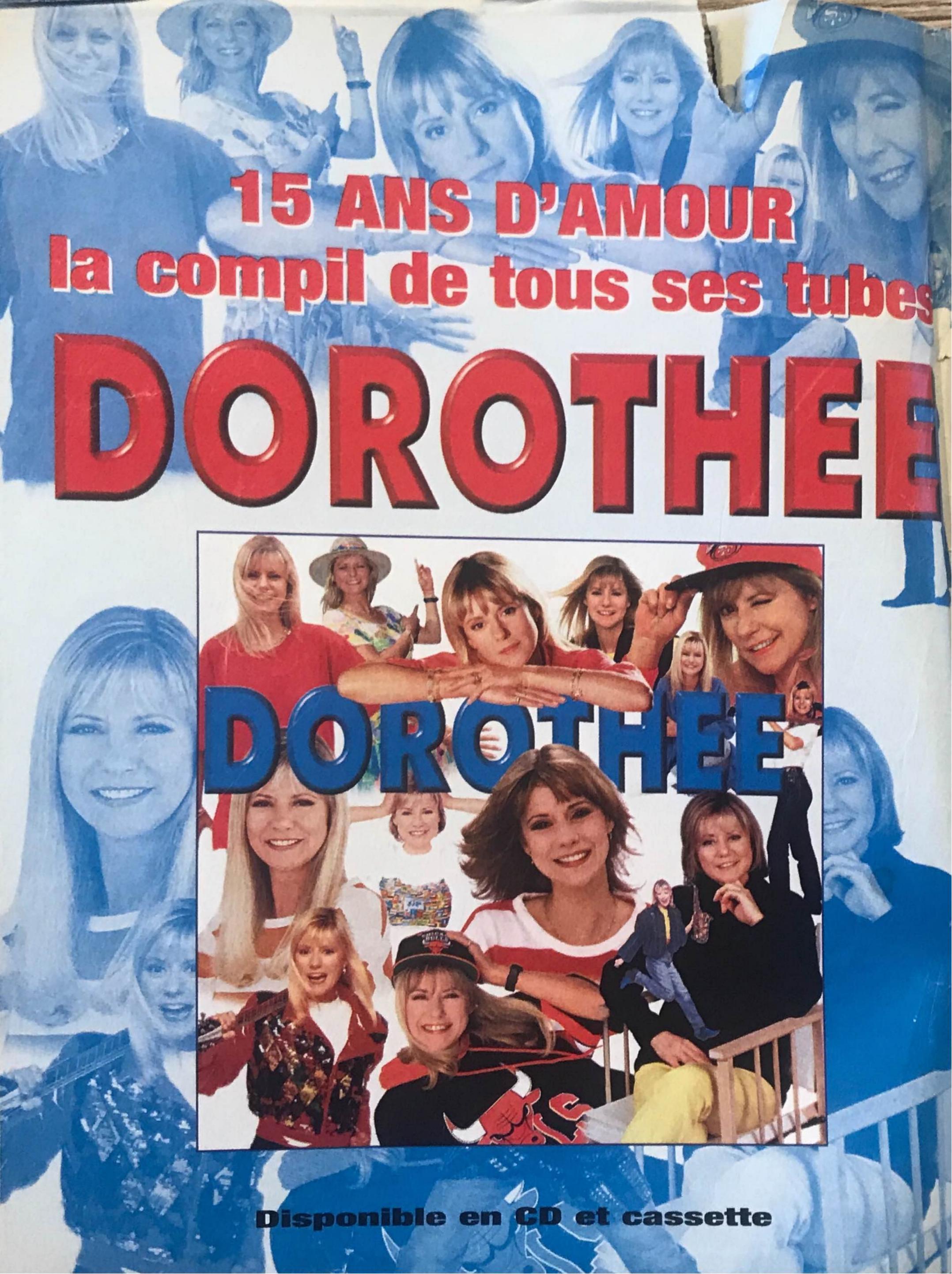
LES CHEVALIERS  
DU ZODIAQUE  
LES CHEVALIERS D'OR

SAILOR STAR  
TEKY ET  
SON AMIE



T 2918 - 434 - 10,00 F



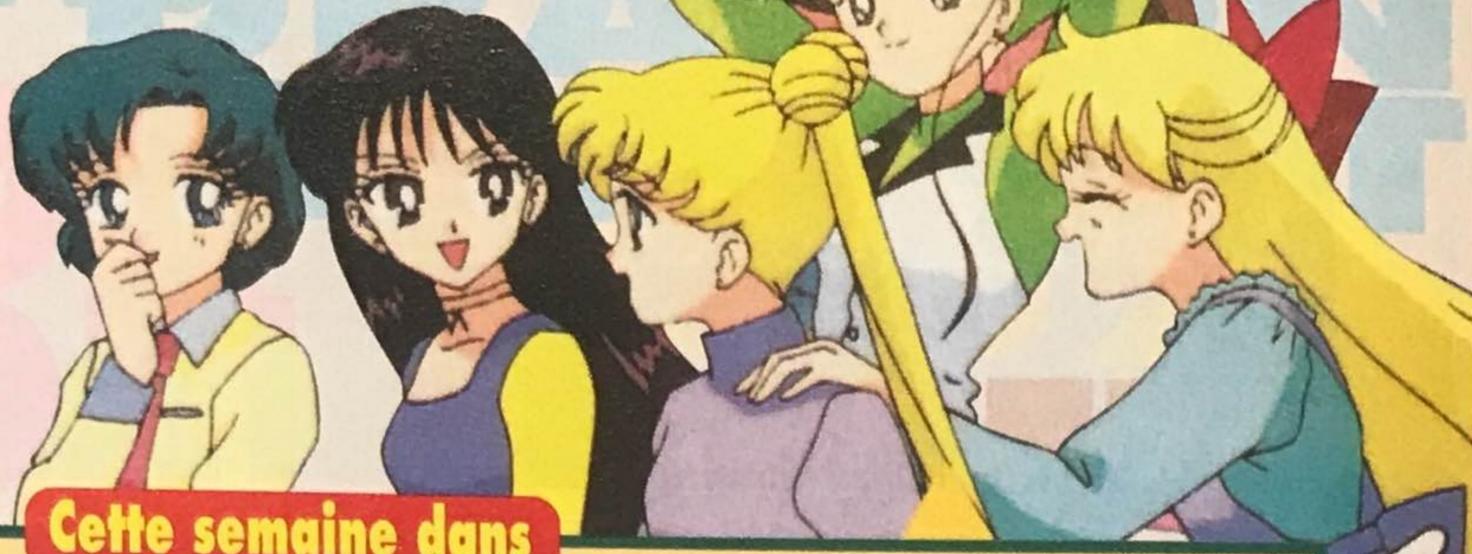


**15 ANS D'AMOUR**  
**la compil de tous ses tubes**

# DOROTHEE



**Disponible en CD et cassette**



**Cette semaine dans**



**MAGAZINE**

- 13 Méli-mélo**
- 14 Sailor Star**  
Teky et son amie
- 26 Dragon Ball GT**  
La fiolle de Choi-Sui
- 36 AB Cartoons**  
Les Chevaliers du Zodiaque
- 46 Pleins feux sur...**  
Les 101 dalmatiens
- 48 Les Animaux**  
par Michel Klein
- 60 A vos consoles**
- 61 Courrier**
- 61 Horoscope**

**JEUX**

- 58 Jouez et gagnez**
- 62 Test : Etes-vous agité ou calme ?**

**POSTERS**



**31 Poster**  
Dragon Ball GT



**32 Poster** Dragon Ball GT

**BANDES DESSINEES**

- 4 Dragon Ball Z**  
L'épée cassée (2)
- 18 Les Chevaliers du Zodiaque**  
La harpe mystérieuse (1)
- 38 Sailor Moon**  
Un piège pour Pégase (2)
- 50 Kangoo**  
La trahison de Napo (1)

**C**oucou, c'est moi !  
J'espère que vous êtes prêts pour une semaine de folie avec «Dorothée Magazine». Tous vos héros favoris sont là au rendez-vous. Les Sailors, Sangoku et ses amis et les Chevaliers d'Or vous attendent pour vous faire découvrir leurs nouvelles aventures. Comme toujours, il se passe plein de choses dans leur vie... je ne vous en dis pas plus pour laisser un peu de suspense ! D'adorables dalmatiens, 101 exactement, vont arriver chez vous... pour fêter la sortie en vidéo du célèbre film de Walt Disney. Et n'oubliez pas de jouer avec nous, il y a plein de cadeaux à gagner ! Je vous souhaite une très bonne semaine et vous embrasse très fort.

*Dorothée*

DOROTHEE MAGAZINE N° 434 - 13 janvier 1998. 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, Harold Leviller. PHOTOS: Tom Beynon. 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: janvier 1998. 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 : SCPP - Diffusion : Transport Presse.

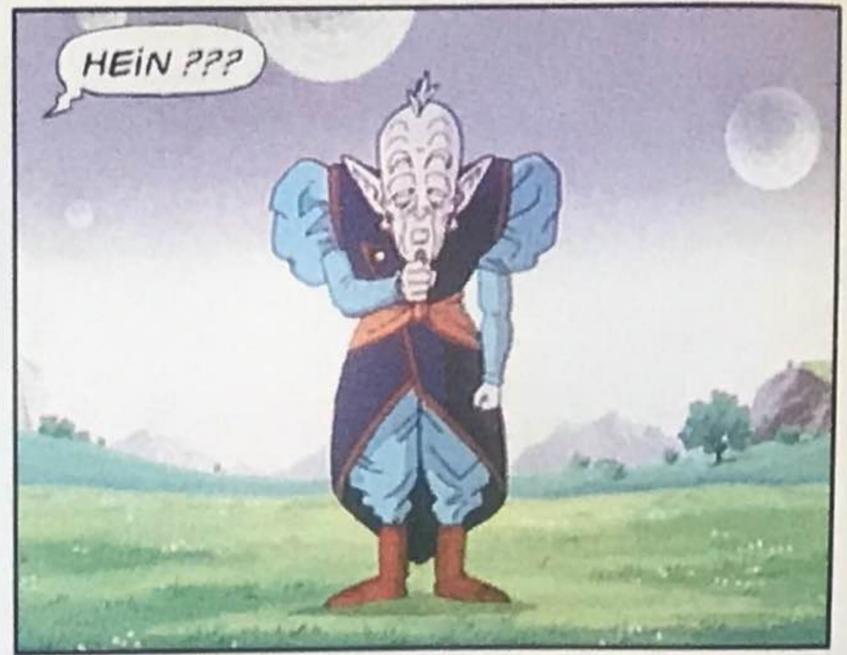


1995

# DRAGON BALL Z

## L'ÉPÉE CASSÉE (2)

Résumé : Sangoku a retrouvé Sangohan dans le Royaume des Dieux. Celui-ci a cassé l'épée sacrée lors d'un entraînement. Un vieil homme apparaît soudain.

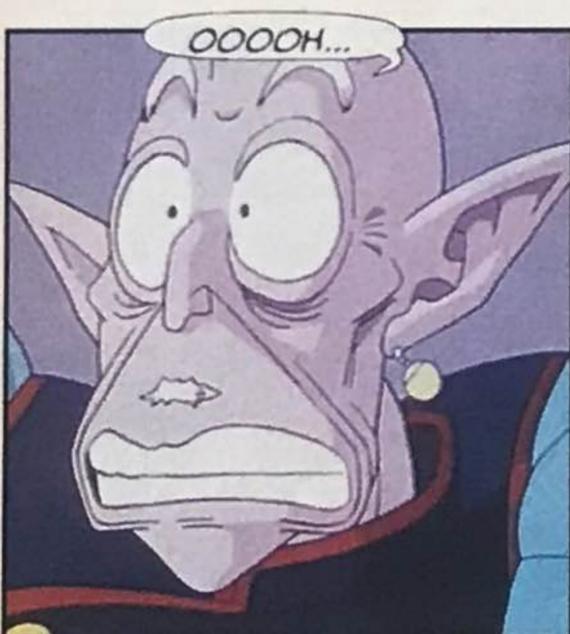


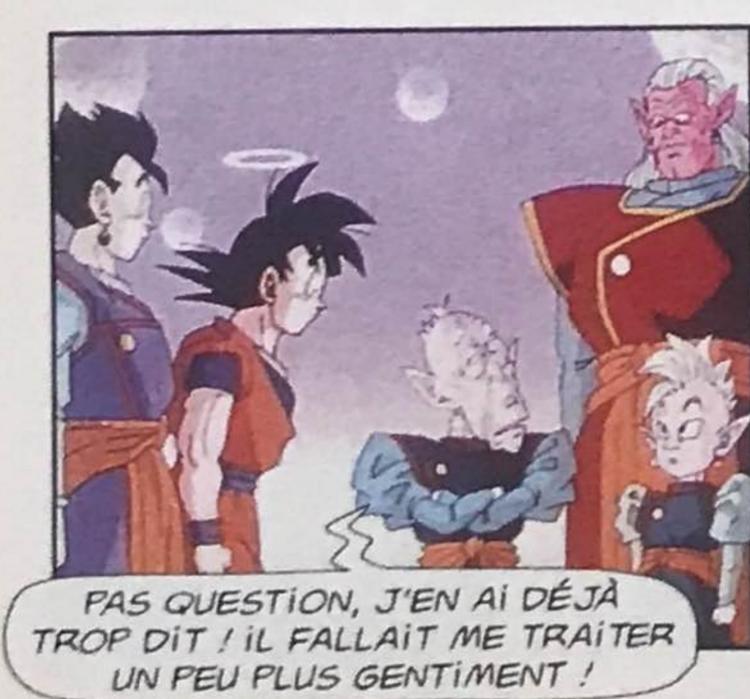
IL ÉTAIT UNE FOIS UN TERRIBLE MONSTRE QUI AVAIT JURÉ MA PERTE !

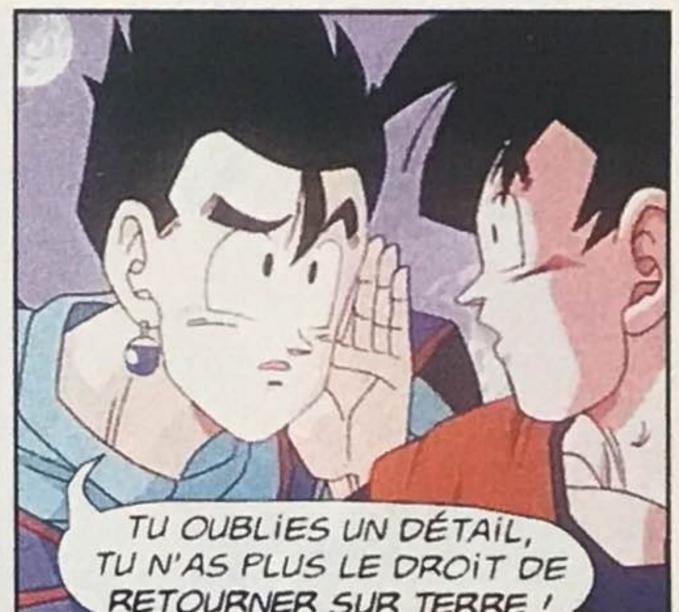


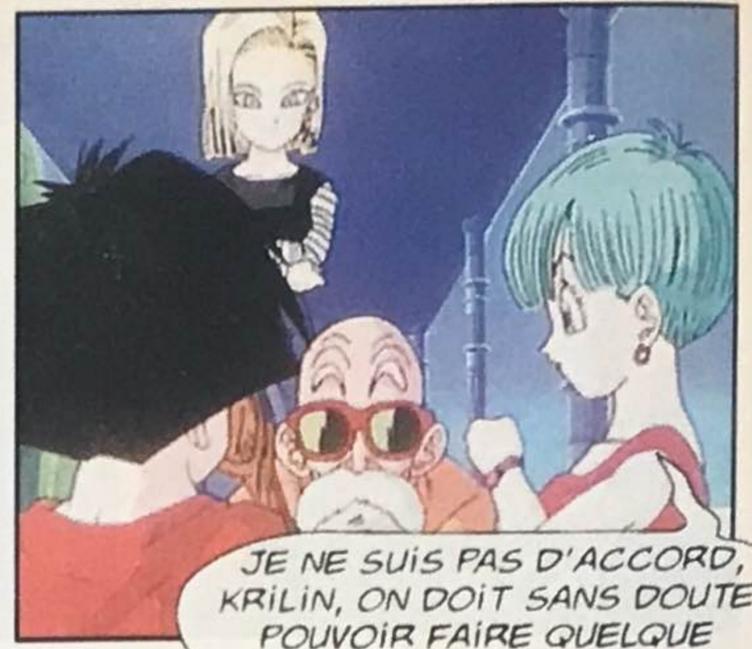
IL M'A JETÉ UN MAUVAIS SORT ET M'A EMPRISONNÉ DANS L'ÉPÉE SACRÉE QUE VOUS AVEZ CASSÉE !











LE PLUS DUR, C'EST D'ADMETTRE QU'ON NE PEUT RIEN FAIRE POUR ARRANGER LES CHOSSES !

...ESPÉRONS QUE SANGOKU NOUS SORTIRA DE LÀ !

JE NE SUIS PAS D'ACCORD, KRILIN, ON DOIT SANS DOUTE POUVOIR FAIRE QUELQUE CHOSE, NOUS AUSSI !



IL SUFFIT D'AVOIR LES BONNES CARTES EN MAIN !

TENEZ !

ELLE A GAGNÉ !



DU MOMENT QU'ELLE N'EST PAS AUSSI VIEILLE QUE MOI !



AU MÊME MOMENT...

DITES... ET SI JE VOUS PRÉSENTAIS UNE FEMME EXTRAORDINAIRE ?

JE VAIS LUI PRÉSENTER BULMA !



QUOI ??? TU VEUX QUE JE DEMANDE À BULMA DE SORTIR AVEC LUI ???

DITES-MOI LA VÉRITÉ... PENSEZ-VOUS POUVOIR VAINCRE À NOUVEAU UN TERRIBLE MONSTRE ?

JE NE SAIS PAS MAIS ÇA NE COÛTE RIEN D'ESSAYER !





SI CELUI QUI A RÉUSSI À S'APPROPRIER L'ÉPÉE SACRÉE VIENT À MOI...



...IL POURRA VAINCRE TOUS CEUX QUI OSERAIENT SE METTRE EN TRAVERS DE SON CHEMIN !



C'EST ÉTRANGE ! J'AURAIS JURÉ QUE CELUI QUI RÉUSSIRAIT À SORTIR L'ÉPÉE APPARTIENDRAIT PLUTÔT À LA CONFRÉRIE DES DIEUX !



QUI AURAIT DEVINÉ QUE JE DEVRAIS MON SALUT À UN TERRIEN ?



JE VOUS DEMANDE PARDON, MAÎTRE, JE NE POUVAIS PAS SAVOIR !



BIEN !... TIENS-TOI DROIT !



ET SURTOUT NE BOUGE PAS D'UN CENTIMÈTRE PENDANT LA CÉRÉMONIE !



D'ACCORD !



LE MOMENT EST ENFIN VENU DE DONNER UNE LEÇON À CELUI QUI TERRORISE LA TERRE !



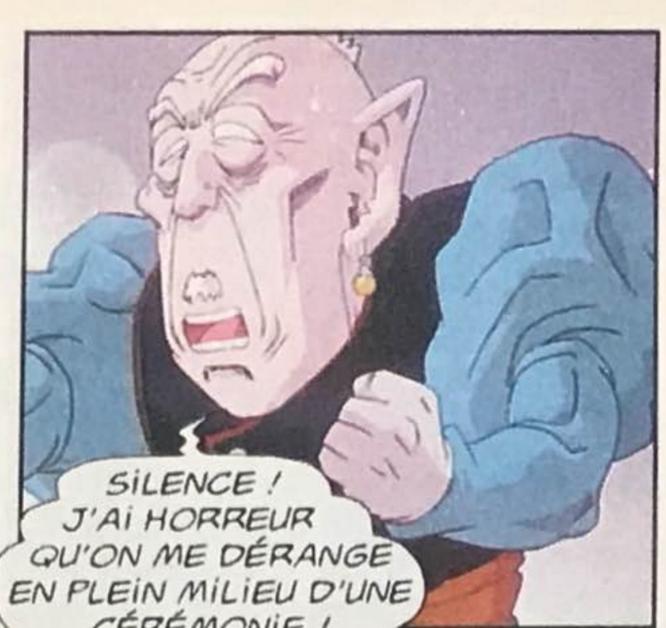
A GA GA...



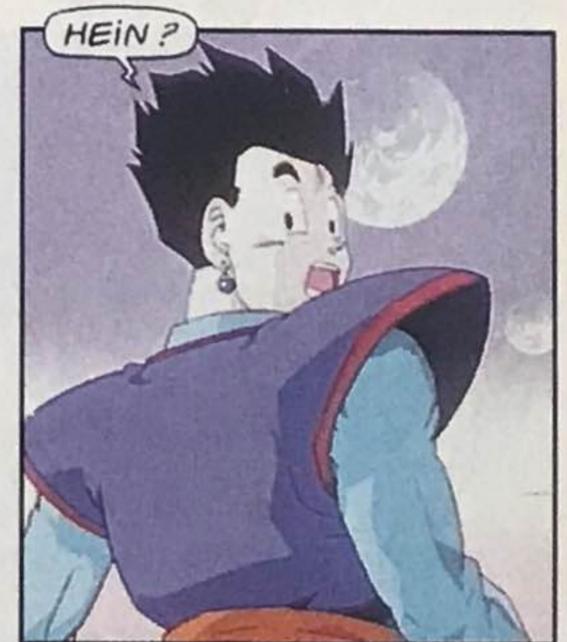
A GA BOU... AGA...

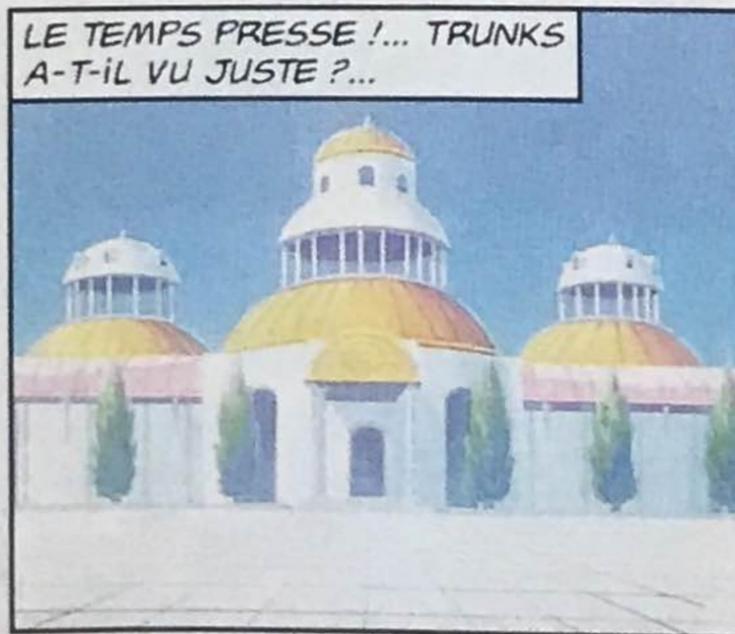
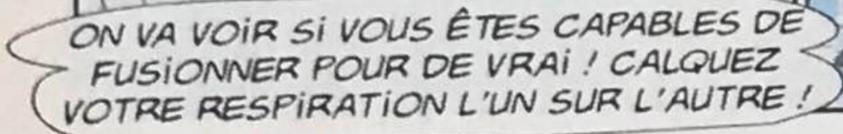
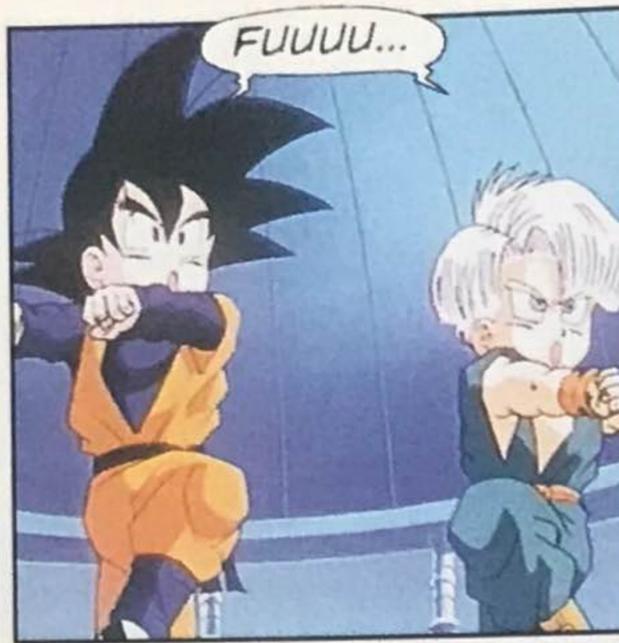


MMH ?



ÇA DURE CINQ MINUTES ET  
IL FAUT ENCORE VINGT MINUTES  
POUR QUE LES POUVOIRS  
ATTEIGNENT LEUR MAXIMUM !





## BIEN PROTEGE

Pour dévaler les pistes à fond et en toute sécurité, ce casque Kiwi "K 8 Diable" conviendra aux sportifs intrépides que vous êtes. De 279 à 290 F. Détaillants articles de sport et magasins "Sport 2000".



# NOUVEAUTÉS

## MELI-MELO

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

## POUR APPRENDRE

Si vous apprenez l'anglais, l'espagnol ou l'allemand, pourquoi ne pas vous perfectionner à la maison avec ces CD-Roms, "Hello Kids", sortis aux éditions Didier ? 195 F. Magasins spécialisés, grands magasins, librairies.



## ELLES SE MONTRENT

Vous adorerez ces amusantes et jolies chaussettes Miki House. Et en plus, vous les montrerez et ne les quitterez plus ! De 55 à 95 F. Liste des points de vente au 01 40 26 23 00.



## QUEL REVEIL

Quel plaisir d'être réveillé par Hercule ! Lansay vous propose ce super radio-réveil à l'effigie d'un héros fort et sympathique. 199 F. Grands magasins, grandes surfaces.



## EN DOUCEUR

A la douce lumière de cette lampe de chevet, vous lirez de belles histoires avant de vous endormir tranquillement. 269 F. Catalogue Jako-o. Commandes au 01 69 36 05 31.



## BARBIE PATINE

Barbie se lance dans une nouvelle aventure : elle concourt pour la médaille d'or du patinage artistique et aucune acrobatie ne l'effraie. C'est magique ! 145 F env. Détaillants, grands magasins.

## GUIDE DES ANIMAUX FAMILIERS

600 QUESTIONS / RÉPONSES sur les chiens, les chats, les poissons, les oiseaux, les rongeurs.



## POUR VOS AMIS

Si vous aimez les animaux, le "Guide des animaux familiers" de chez Bordas est fait pour vous. Il vous donnera tous les

conseils judicieux pour acheter, nourrir et vous occuper de votre chien, de votre chat... 104 F. Librairies, grands magasins.

# SAILOR STAR

Tout comme la Terre, il existe d'autres mondes habités. Chacune de ces planètes est protégée par une princesse et plusieurs guerrières appelées des Sailors. Sur Terre, Sailor Moon Sérényty est cette fameuse princesse. Toutes ont une ennemie jurée : Shadow Galaxia qui voyage de monde en monde pour trouver les princesses et se nourrir de leur énergie.



## RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Bunny invite Seiya à venir passer une journée chez elle. Curieuses, les autres Sailors veulent voir comment les choses se passent entre Bunny et Seiya et elles s'invitent chez leur amie. Teky et Yaken ont, de leur côté, la même idée et débarquent aussi chez Bunny. Quant à Frédérique et Mylène, c'est le moment qu'elles choisissent pour rendre visite à Bunny. La journée va être à son comble avec l'arrivée des Sailors Lead Crow et Aluminium venues attaquer un livreur de pizzas qui se trouvait justement lui aussi chez Bunny. Les Sailors apparaissent toutes en même temps et se retrouvent face à un monstre sommelier lancé par les deux femmes.

# TEKY ET SON AMIE

**L**es Three Lights donnent un nouveau concert. Ils espèrent, grâce à des messages subliminaux cachés dans les paroles de leurs chansons, atteindre la princesse qui se cache quelque part sur Terre. Après le concert, les filles se réunissent dans un café pour discuter. Molly leur confie qu'elle est très embêtée. Elle s'occupe en effet à l'hôpital d'une petite fille qui est très malade et qui doit subir une grave opération. Elle ajoute que Misa, la petite fille en question, est une grande fan de Teky et la seule chose qui pourrait lui redonner des forces serait de le rencontrer. Bunny rétorque que c'est facile : elles sont quand même les mieux placées pour cela. Le lendemain, à l'école, Teky bouscule en se sauvant la horde de filles qui l'entoure, las d'être harcelé. Teky est assez étrange, en fait il n'aime pas beaucoup les fans. Dans

les couloirs de l'école, il rencontre Bunny qui lui expose le problème de la petite fille. Teky accepte de venir et se retrouve avec un ruban cadeau autour de la tête. Il accompagne Bunny et Molly à l'hôpital.

La petite fille est toute heureuse de voir son idole, même si ce dernier se montre récalcitrant lorsque Bunny lui demande s'il peut revenir. Molly propose à Misa de montrer ses dessins à Teky, mais, trop timide, la petite

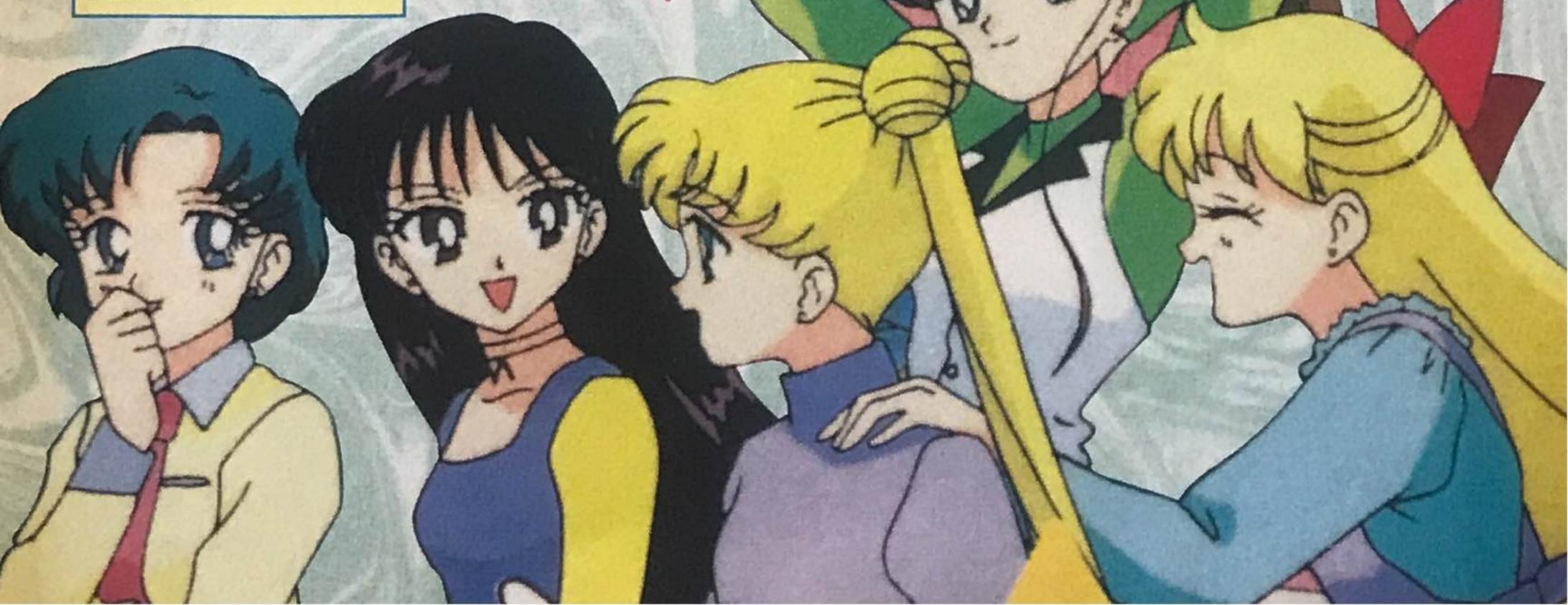


**Teky supporte mal son succès. Il ne s'intéresse qu'à la recherche de sa princesse disparue.**



**Molly s'occupe d'une petite fille malade dont le grand rêve est de rencontrer Teky.**

**Molly va réunir ses amies afin qu'elles trouvent une solution pour l'aider à convaincre Teky de venir à l'hôpital.**





Seiya et Yaken se disputent pour savoir qui s'occupe le mieux de la petite protégée de Molly.

filles garde son carton à dessins dans les mains et refuse.

Le soir suivant, devant la télé, Misa regarde les Three Lights chanter leur dernier tube. Tout en écoutant les paroles de Teky, elle dessine ce qu'elle ressent. Son dessin représente une princesse, qui est justement celle que recherchent les Three Lights. Misa se demande bien pourquoi Teky chante pour cette étrange princesse. Mais elle ressent alors une violen-

te douleur et perd conscience. Sa mère la trouve ainsi peu après et alerte les médecins. Pendant ce temps, dans le studio d'enregistrement, Teky et Seiya se disputent. Seiya ne supporte plus l'arrogance



Sailor Moon aura du mal à combattre son nouvel ennemi qui est armé d'une seringue géante.

de Teky qui n'a qu'une seule idée en tête : sa princesse. Il est obsédé par cela. Teky, qui ne veut pas écouter les reproches de Seiya, quitte le studio et marche sous la pluie pour réfléchir. Affolée, Bunny le rejoint et lui explique ce qui est arrivé à la petite fille.

### UNE FAN À L'HOPITAL

Teky accepte de l'accompagner à l'hôpital. A l'approche de son idole, la petite fille reprend conscience mais elle est très faible. Molly sort alors le carton à dessins et

de l'hôpital, Sailor Aluminium, déguisée en infirmière, interpelle un médecin et, prétextant une urgence, l'attire derrière l'hôpital.

Là, elle enlève son déguisement et lance ses Star Child sur le médecin. Bunny et Molly, qui ont senti ce qui se passait, sortent de l'établissement et se transforment en Sailor Moon et Sailor Mercure. Elles arrivent dans la ruelle au moment où Aluminium change le médecin en monstre. Une énorme seringue à la place du bras droit, il fonce sur Bunny. Celle-ci, affolée



**Teky est le seul du groupe qui ne supporte pas la popularité des Three Lights dans l'enceinte de l'école.**

**Teky, qui ne pense qu'à retrouver sa princesse, ne chante pas sur le même rythme que les autres.**



par la taille de l'aiguille, court se cacher derrière Mercure. Pour protéger son amie, Mercure lance sa nouvelle attaque : Aquarapsody. Un tourbillon d'eau apparaît et propulse le monstre à plusieurs mètres de distance. Bunny fait apparaître son sceptre et lance son attaque sur le monstre qui redevient aussitôt humain. Bunny et Molly retournent alors à l'hôpital et rencontrent les Three Lights, venus voir si l'opération avait réussi. Le médecin

sort de la salle peu après et leur annonce que Misa est hors de danger. Le lendemain, elle peut même sortir dans le parc pour prendre l'air. Bunny et les Three Lights acceptent de l'accompagner. Pendant que Seiya et Yaken jouent avec elle, Teky confie à Bunny que tout cela lui a servi de leçon mais qu'il n'a pas trop l'habitude de jouer avec les enfants. Bunny le pousse alors vers Misa en lui disant que c'est l'occasion de commencer.

montre les œuvres de Misa. A la surprise de Teky, il y découvre le visage de la princesse qu'il recherche depuis si longtemps. Misa lui explique que c'est en l'écoutant chanter qu'elle l'a dessinée.

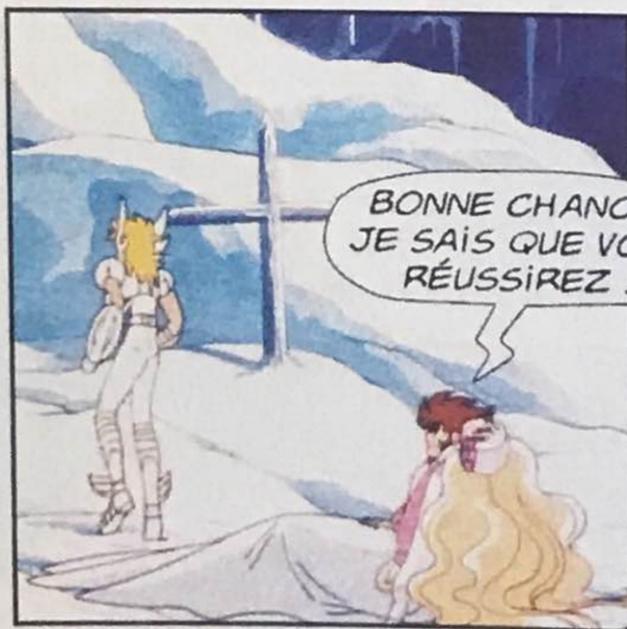
Teky se rend alors compte que Seiya avait raison et que lui-même était tellement obsédé par ses recherches qu'il ne chantait pas avec les autres lors des concerts. A ce moment, le médecin et les infirmières entrent dans la chambre pour venir chercher Misa. Pendant qu'ils l'emmènent au bloc opératoire, Teky court rejoindre les autres Three Lights pour un concert. Devant l'entrée



# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## LA HARPE MYSTÉRIEUSE (1)

Résumé : Lors de leur progression vers le Palais d'Asgard, Seyar a battu Tholl, Shiryu a vaincu Fenril et Hyoga vient de terrasser Hagen de Mérak, ami de la princesse Flamme. Il ne reste plus que quatre guerriers divins pour assurer la protection d'Hilda de Polaris.





...IL M'A FRAPPÉ SI SOUVENT AU MÊME ENDROIT !... ALLONS, COURAGE ! CE N'EST PAS LE MOMENT DE SE PLAINDRE !





...C'EST LE SEUL MOYEN DE NOUS EMPARER DE L'ÉPÉE DE BALNUNG ET DE DÉTRUIRE L'ANNEAU MALÉFIQUE QUI TIENT LA PRINCESSE HILDA EN SON POUVOIR !



ATHÉNA NE SERA PAS EN SÉCURITÉ TANT QUE NOUS N'AURONS PAS RÉUSSI !



TOUT À COUP...

CRRR



AAAAAAH...



AAAAAAAH...



PENDANT CE TEMPS...

ELLE A DE LA FIÈVRE !



VITE SEYAR, IL RESTE PEU DE TEMPS !



OOOOH...



J'AI EU DE LA CHANCE ! JE VAIS M'EN SORTIR SANS ÉGRATIGNURE !



SI JE N'AVAIS PAS PORTÉ CETTE NOUVELLE ARMURE QUE LE CHEVALIER D'OR A RÉPARÉE, JE SERAIS EN MIETTES ACTUELLEMENT !



LE CHEVALIER DU BÉLIER NOUS A TOUJOURS VAILLAMMENT SOUTENUS CONTRE SES SEMBLABLES !



SEYAR SE SOUVIENT...

VOUS ÊTES TOUS PRÊTS ?...



ALLONS-Y !



TCHOFF !



TCHOFF !



MAIS QU'EST-CE QUE VOUS FAITES ?



ALLONS, SEYAR... JE SUIS SÛR QUE TU TE SOUVIENS DE CE QUE JE T'AI DIT...



...LA PREMIÈRE FOIS QUE J'AI REPÉRÉ TON ARMURE AVANT LE GRAND COMBAT !



TU VEUX DIRE QUE NOS ARMURES SONT AUSSI MORTES QUE CELLE DE SEYAR QUAND IL EST VENU TE VOIR LA PREMIÈRE FOIS ?



EN EFFET ! VOUS DEVEZ TOUJOURS VOUS SOUVENIR QUE CETTE ARMURE EST DOUÉE DE VIE !... ET C'EST POUR CETTE RAISON QU'IL LUI FAUT LE SANG DE QUELQU'UN POUR QU'ELLE PUISSE RENAITRE !



JE SAIS AUSSI QU'IL FAUT BEAUCOUP DE SANG POUR RÉANIMER UNE ARMURE !



ET SI L'ON PREND PLUS D'UN TIERS DE TOUT LE SANG QUE NOUS AVONS DANS LE CORPS, CELA ENTRAÎNE OBLIGATOIREMENT LA MORT !



VOUS VOULEZ DIRE QUE VOUS ÊTES TOUS PRÊTS À RISQUER VOTRE VIE POUR RÉANIMER NOS ARMURES ?



OUI, C'EST NOTRE DEVOIR ! PAR VOTRE FAUTE, VOUS AVEZ ÉTÉ OBLIGÉS DE LIVRER CES COMBATS POUR SAUVER LA VIE DE CELLE QUE NOUS ÉTIIONS CENSÉS PROTÉGER !



JE SUIS FIER DE POUVOIR VOUS PROUVER MA GRATITUDE !

NOUS DEVONS D'UNE FAÇON OU D'UNE AUTRE ESSAYER D'EXPIER NOTRE CRIME ENVERS ATHÉNA ET DE VOUS RENDRE CE QUE VOUS AVEZ PERDU !



MERCI AYOR !



NOUS DEVONS NOUS RENDRE À L'ÉVIDENCE... LES VÉRITABLES PROTECTEURS D'ATHÉNA, C'EST VOUS, CHEVALIERS DU ZODIAQUE !

BIEN PARLÉ MILO !



C'EST AINSI QUE LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE SE SONT DOTÉS D'ARMURES EXCEPTIONNELLES...



SSSS...



SSSS...



SSSSS...



SSSSS...



ELLES SONT ENCORE PLUS SOLIDES QUE LES ANCIENNES !



JE LA SENS VIBRER !



JE SENS LA VIE PALPIER À TRAVERS TOUTE MON ARMURE !

MOI AUSSI !



ÉCOUTEZ-MOI TOUS !...  
MON ARMURE EST REVENUE  
À LA VIE GRÂCE AU SANG  
QUE VOUS AVEZ VERSÉ  
POUR ELLE !...



...ET JE JURE  
SOLENNELLEMENT QUE  
JAMAIS JE N'ACCEPTERAI  
LA DÉFAITE !



JE DOIS  
TENIR PAROLE !

SEYAR ENTREPREND  
ALORS DE SORTIR DU  
GOUFFRE DANS LEQUEL  
IL ÉTAIT TOMBÉ...



C'EST BIZARRE, JE NE SENS  
PLUS LA COSMO-ÉNERGIE  
DE SHIRYU !



CE QUI M'INQUIÈTE ENCORE PLUS,  
C'EST QUE JE PERÇOIS À PEINE  
CELLE DE HYOGA ET DE SEYAR !



...CE QUI VOUDRAIT  
DIRE QU'ILS ONT ÉTÉ  
SÉRIEUSEMENT  
BLESSÉS !

J'ESPÈRE QUE CETTE  
TERRE DÉSOLÉE NE SERA PAS  
LEUR DERNIÈRE DEMEURE !



...LA BATAILLE DU SANCTUAIRE  
VIENT TOUT JUSTE DE S'ACHEVER  
ET NOUS AVONS RÉUSSI À SAUVER  
LA VIE D'ATHÉNA...



...MAIS LA VICTOIRE N'A  
ÉTÉ POSSIBLE QUE PAR DE  
NOMBREUX SACRIFICES !

...TANT DE BRAVES CHEVALIERS  
ONT PERDU LA VIE DANS CETTE  
GUERRE ATROCE ET RIDICULE !



SHURA, CAMU,  
APHRODITE ...





...ET À PRÉSENT, LA TERRE EST À NOUVEAU MENACÉE !



PENDANT CE TEMPS...

LE CHEVALIER ANDROMÈDE EST LE SEUL À ÊTRE ENCORE VAILLANT !



...MAIS JE SUIS CERTAINE QUE MYME DE VÉNÉTA AURA VITE FAIT DE SE DÉBARRASSER DE LUI !... PERSONNE N'A ÉTÉ CAPABLE DE RÉSISSER AU CHARME MALÉFIQUE DE SA HARPE ENCHANTÉE !



AU MÊME MOMENT...

Oooo  
QUELLE ÉTRANGE MUSIQUE ENVOÛTANTE !



JE ME DEMANDE SI QUELQU'UN SE CACHE PAR ICI !



Oooo  
POURTANT MA CHAÎNE NE BOUGE PAS ! JE N'AI DONC RIEN À CRAINDRE !



OH !

JE SUIS HEUREUX DE VOIR QUE MA MUSIQUE TE PLAÎT...



...CHEVALIER ANDROMÈDE !



MAIS ? QUI ES-TU ?



JE SUIS MYME DE VÉNÉTA, GUERRIER DIVIN D'ETA !



LE REQUIEM QUE JE JOUE EN CE MOMENT EST POUR TOI !



...CETTE MUSIQUE T'ACCOMPAGNERA DANS LA MORT !

AINSI, C'EST TOI, MYME DE VÉNÉTA !



JE N'AI QUE FAIRE DE TES MISES EN GARDE ! JE DOIS PROTÉGER ATHÉNA !



J'AI DES POUVOIRS SPÉCIAUX ME PERMETTANT DE LIRE DANS TON ESPRIT ! JE SAIS QUE TU N'AIMES PAS TE BATTRE !... ET C'EST À CAUSE DE CETTE FAIBLESSE QU'AUJOURD'HUI TU NE VERRAS PAS LE SOLEIL SE COUCHER À L'HORIZON !

COMME TU VOUDRAS !

...JE NE MOURRAI PAS AVANT D'AVOIR ACCOMPLI MA TÂCHE !



JE SUIS PRÊT À ME BATTRE !



CHAÎNE NEBULLAIRE !!!



VVVV....

VVVV....



HÉ ! HÉ !



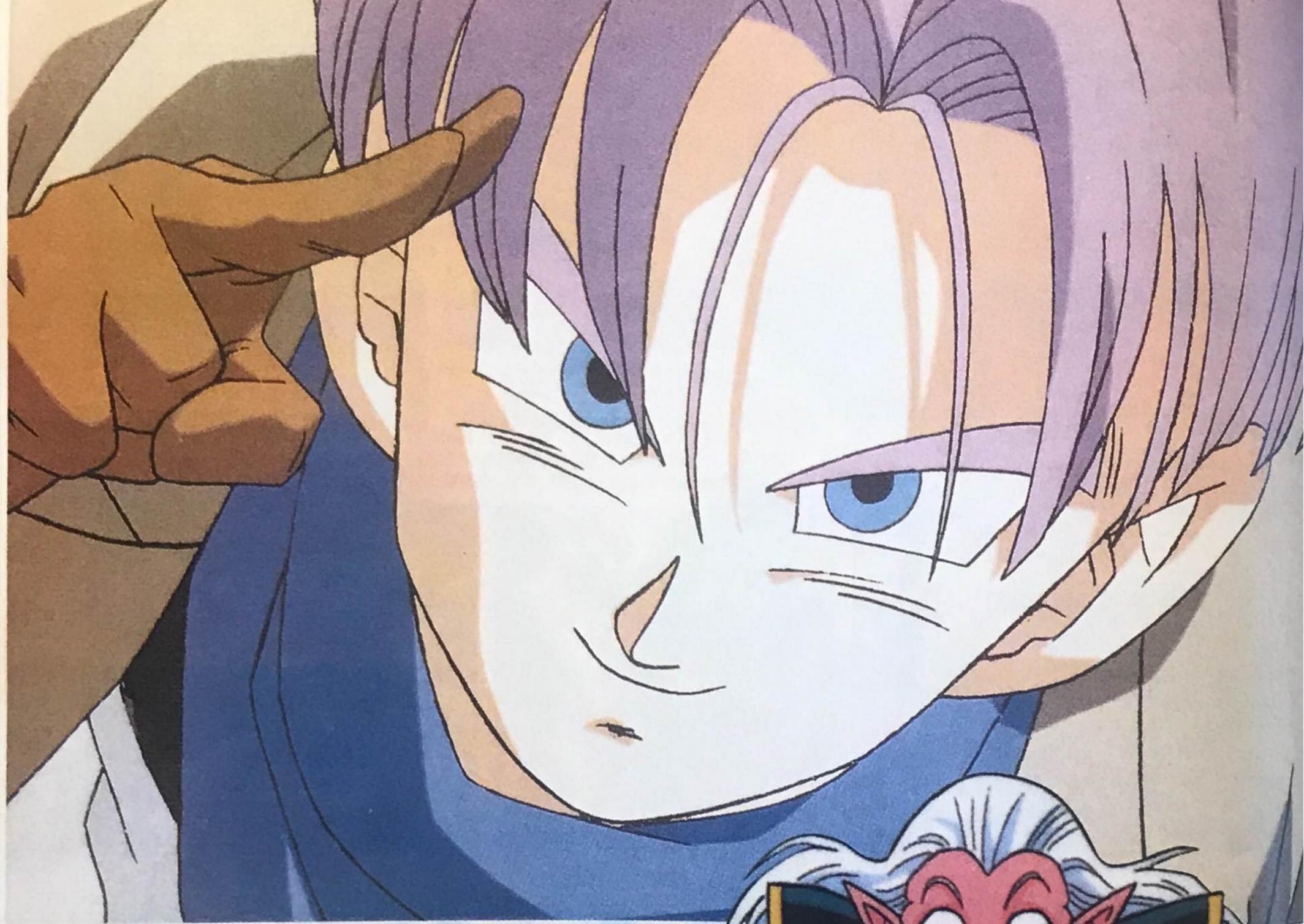
INCROYABLE ! MA CHAÎNE S'EST ARRÊTÉE !



JE N'Y COMPRENDS RIEN !... C'EST IMPOSSIBLE !



A suivre



# DRAGON BALL GT

Pour retrouver sa taille d'adulte, après avoir été transformé en enfant par le dragon, Sangoku est parti à travers l'espace pour retrouver la boule de cristal. Durant son voyage, il a rencontré de nombreux amis et ennemis. Parmi ces derniers, le plus cruel était le docteur Myu, un savant fou qui recherchait les boules de cristal afin de trouver une source d'énergie infinie pour Baby, sa plus grande invention.



## RESUME DE L'EPISODE PRECEDENT

Pour rivaliser avec Sangoku Super Guerrier 4, Végéta a demandé à Bulma de trouver un moyen de le transformer lui aussi en gorille. Devenu une bête de quinze mètres de haut, il se lance sur Sangoku sans parvenir à l'éliminer. En effet, Baby Gorille et Sangoku sont de puissance égale et aucun des deux n'arrive à prendre le dessus. Baby décide d'utiliser une autre méthode en s'attaquant à la famille de Sangoku. Ce dernier réussit de justesse à sauver sa

femme et sa belle-fille Bidel mais Baby comprend qu'il a raison et se retourne vers la Terre. Il ouvre la bouche et en fait sortir un rayon lumineux qui ravage une partie de sa surface. Sangoku, fou de rage, fait apparaître deux boules bleues dans ses mains et lance sur Baby un puissant kaméhaméha. Baby le reçoit de plein fouet et disparaît dans un écran de fumée. Sangoku penche la tête et demande à Végéta de lui pardonner.

# LA FIOLE DE CHOI-SUI

**S**angoku vient de lancer un puissant rayon de lumière contre Baby et attend que la fumée se dissipe pour savoir s'il a réussi à venir à bout du gorille. Mais le rire de ce dernier lui prouve rapidement le contraire. Baby profite du fait que Sangoku ait perdu une partie de son énergie en effectuant le kaméhamé pour foncer sur lui. Ses attaques sont si rapides et si fortes que Sangoku finit par s'écrouler, inconscient. Baby Gorille s'envole au-dessus de lui et s'apprête à exécuter lui aussi un kaméhamé. Il augmente la puissance de sa boule d'énergie pour être sûr d'éliminer Sangoku une bonne fois pour toutes. Celui-ci est couché au sol et n'arrive pas à se relever. Baby Gorille est enfin prêt : sa boule d'énergie est au maximum. Il se lance à l'assaut de Sangoku et lui fonce dessus comme pour l'écraser. Tout à coup il est pris d'une violente douleur : des rayons de lumière jaillissent de son corps et partent dans tous les sens. Toute l'énergie qu'il a accumulée dans ses mains se dissipe dans les rayons de lumière. Il finit par s'écrouler sans comprendre ce qui lui est arrivé. En se relevant, il découvre que Sangoku se tient juste au-dessus de lui. Notre ami a en effet rusé, il voulait obliger Baby à utiliser une attaque qui nécessite une

grande maîtrise de soi. En tentant de reproduire le kaméhamé de Sangoku, Baby a perdu inutilement de sa puissance. En colère, ce dernier se relève et s'approche de Sangoku. Il tente de l'écraser en frappant des mains.

Mais notre héros disparaît et apparaît derrière Baby. Il lui donne un coup de pied qui lui fait perdre l'équilibre. Le

*Sangoku n'arrive pas à vaincre Baby qui a la même force que lui.*



*Sangoku est en mauvaise posture car Baby a récupéré toute son énergie grâce à Bulma.*

*Bulma va construire une machine qui va restaurer en les amplifiant les pouvoirs de Baby Gorille.*



*Sangoku 4 et Baby vont se mettre tous deux hors combat en même temps.*



gorille entraîne Sangoku dans sa chute et c'est un double K.O. Sangoku 4 et Baby Gorille sont définitivement de la même puissance. A terre, tous deux tentent de récupérer leurs forces.

Sur la planète du doyen, Shībit suit toujours le combat. Il est heureux de voir que Sangoku a réussi à tenir tête au monstre et annonce à Sugoro que c'est à son tour d'agir. Ce dernier demande des précisions. Shībit lui explique alors que lorsqu'il a télétransporté Sangoku dans

la salle du temps, il ne sentait plus l'emprise de Baby mais la présence d'une entité magique, la Choi-sui, qui contracte son aura maléfique. Baby maintient tous les hommes sous contrôle grâce à une aura qu'il émet depuis la plus haute tour de son quartier général sur Tsufur. Sur Terre, le plus haut bâtiment est la Tour Karine. Le vieux Kaïoh demande alors à Shībit ce qu'il attend pour agir. Shībit se téléporte aussitôt au palais du Tout-Puissant, au sommet de la Tour

Karine. Il apparaît dans le jardin où Monsieur Bobo travaille tranquillement. En le voyant, Shībit se cache aussitôt car Bobo est lui aussi sous l'emprise de Baby. Shībit rase les murs et réussit à entrer dans le palais. Il aperçoit Dendé qui, lui aussi, est possédé. Il s'avance discrètement jusqu'à la salle des potions et cherche la Choi-sui dans tous les récipients mais ceux-ci sont vides. C'est alors que Dendé et Monsieur Bobo apparaissent et lui annoncent que maître Baby a pensé à vider toutes les jarres susceptibles de lui faire du mal. Shībit quitte aussitôt la salle en courant, poursuivi par Dendé et Monsieur Bobo.

### **LA POTION MAGIQUE**

S'emparant des jarres, Shībit les lance sur les deux hommes mais cela ne les empêche pas d'approcher et de le coincer contre un mur. Pris au piège, Shībit saisit tout ce qui lui tombe sous la main et l'utilise comme projectile. Il finit par attraper une fiole emplie d'un liquide magique. Il la lance sur Bobo qui se tient la tête avant de s'écrouler à terre.

Une fumée rouge sort de son corps, ce qui inquiète Dendé. Shībit comprend qu'il a trouvé ce qu'il cherchait et arrose aussi Dendé. Après quelques secondes, les



*Pendant que Shībit libère les humains, Trunks va aider Sangoku à combattre.*



*Shībit ramène de la Tour Karine une potion qui va libérer Trunks de l'emprise de Baby.*

deux hommes recouvrent leurs esprits. Shībit les remercie et leur dit qu'il doit à présent retrouver Trunks, la personne encore en vie la plus puissante après Sangoku et Végéta.

Il arrive sur Tsufur et trouve Trunks inconscient, près des montagnes. Il lui soulève la tête et fait couler quelques gouttes du liquide magique dans sa bouche. De la fumée rouge sort de son corps et Trunks retrouve ses esprits. Quand il se lève, Shībit lui résume la situation. Une pluie torrentielle se met alors à tomber sur toute la planète. Baby et Sangoku sont toujours inconscients et même l'eau qui tombe ne parvient pas à les réveiller. Trunks et Shībit se sépa-

rent pour "traiter" le plus de monde possible.

A la tour de Tsufur, Bulma, inconsciente depuis l'explosion provoquée par Baby, vient de se réveiller. Elle regarde sur l'écran de contrôle et découvre son mari inconscient. Elle met en fonction l'ordinateur qu'elle a fabriqué et déplace les paraboles qui avaient permis à Baby de devenir un gorille. Puis elle les dirige vers Baby et reproduit une lumière de même intensité que la première fois. Un rayon laser sort de chaque parabole et tous convergent vers un même point dans le ciel.



**Sangoku va s'acharner sur Baby qui s'en prend à ceux qu'il aime.**

Une fois réunis, ils forment un rayon encore plus gros qui illumine Baby et lui transmet l'énergie suffisante pour restaurer sa puissance. Sangoku, qui se trouve non loin

de là, bénéficie un peu de cette nouvelle énergie. Baby se réveille et réalise que son pouvoir est en train de lui revenir. Une fois de plus, il est sauvé par Bulma.

Il se réveille et éclate de rire en prévision de sa victoire. Il se lève alors et se concentre pour libérer son énergie. Il produit un dégagement d'air si puissant que les nuages pluvieux se dissipent pour laisser place à un soleil radieux. Tout à coup, il entend une voix derrière lui : celle de Sangoku. Baby se retourne et le voit assis sur un immeuble, les bras croisés. Baby le prévient que cette fois il y aura un vainqueur. Sur la planète du doyen, le vieux Kaïoh explique à Sūgoro que Sangoku n'a pas récupéré son énergie et qu'en exécutant son super kaméhamé contre Baby, il a libéré toute sa puissance. En fait, Sangoku n'a récupéré que quelques parcelles de lumière de la tour de Tsufur.

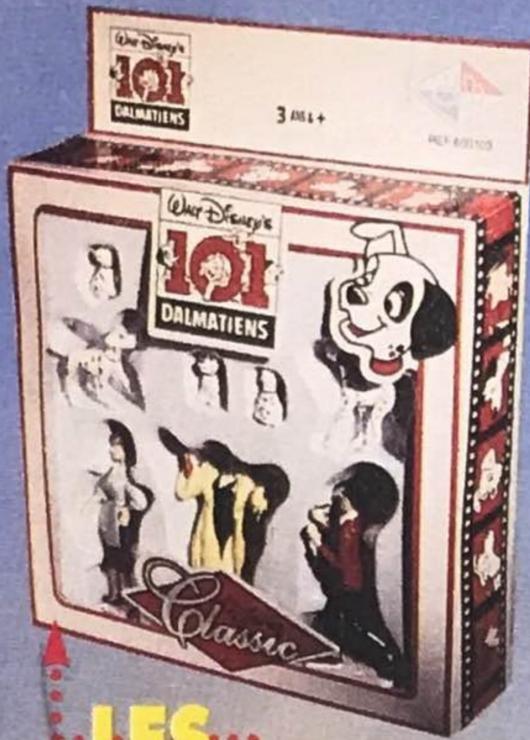
Baby, lui,

est au contraire devenu plus puissant. Il ouvre la bouche et commence à souffler de toutes ses forces. Sangoku, qui n'arrive pas à lutter contre le vent, se laisse emporter.

**Sangoku va apprendre à Baby à faire un kaméhamé qui va lui faire perdre toute son énergie.**



# BAMBI



# LES 101 DALMATIENS

# MERLIN L'ENCHANTEUR



# ROBIN DES BOIS



# DUMBO



EN VENTE EN  
GRANDES SURFACES  
ET MAGASINS  
SPECIALISES

# LES ARISTOCHATS



# DONALD



**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

# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## LES CHEVALIERS D'OR

Il existe près de 86 chevaliers du zodiaque chargés de protéger Athéna. Ces guerriers sont partagés en trois types : les chevaliers de bronze, d'argent et d'or. Il existe douze maisons du zodiaque où se trouvent douze chevaliers d'or. Ce sont les plus forts et les plus puissants des protecteurs d'Athéna.

### L'ARMURE DU SAGITTAIRE



Cette armure appartient à Aioros, le frère aîné d'Aiolos, le chevalier du Lion. Avec le Gémeaux, ils ont été les deux premiers chevaliers d'or de la nouvelle génération. Aioros était le seul à savoir que le vrai Grand Pope avait été

tué et remplacé par Saga mais il n'avait rien fait car il n'en était pas sûr. Il découvrit la vérité le jour où le Grand Pope tenta de tuer Athéna. En combattant pour sauver la petite fille, Aioros arracha le masque de son adversaire et découvrit que c'était Saga. En s'enfuyant avec le bébé, Aioros fut gravement blessé par Saga. Ce dernier fit croire aux autres chevaliers qu'Aioros était un traître et qu'il avait tué Athéna. Tous les chevaliers d'or partirent à ses trousses. C'est le chevalier du Capricorne qui le trouva et lui donna le coup de grâce. Malgré tout il réussit à se relever et à se glisser

hors du sanctuaire. C'est là qu'il rencontra Mitsumasa Kido et lui confia Athéna ainsi que son armure. Avant que le Grand Pope ne le fasse passer pour un traître, il était adoré de tous et considéré comme le plus brave et le meilleur chevalier d'or. Aioros est un nom grec qui s'apparente au dieu du vent. Il est né un 30 novembre. Il mesure 1,87 m pour 85 kilos. Son attaque principale s'appelle la foudre atomique. Il est mort à quatorze ans.



### L'ARMURE DU CAPRICORNE



Shura est le plus égocentrique de tous les chevaliers. Il est orgueilleux et sûr de lui. Depuis qu'il a éliminé

Aioros, il est persuadé d'être le meilleur de tous les chevaliers. Il a installé dans sa maison une statue d'Athéna tenant à la main l'épée Excalibur. L'armure du Capricorne représente la chèvre de Amalthée. Shura est âgé de vingt-trois ans, c'est le plus vieux des nouveaux chevaliers d'or. Il est né un 1<sup>er</sup> décembre et mesure 1,86 m. Sa plus puissante attaque s'apparente à l'épée Excalibur. Grâce à cette attaque spéciale, il peut tout couper sur son passage. Il utilise aussi une autre attaque appelée le saut du rocher.



Vous pouvez découvrir cette chaîne sur certains réseaux câblés et sur ABsat en numérique. AB Cartoons, une chaîne 100 % dessins animés !



## L'ARMURE DU VERSEAU

**C**amus, qui porte l'armure du Verseau, est le maître de cristal, lui-même maître de Hyoga. C'est un chevalier noble qui tente de faire croire à qui veut l'entendre qu'il est insensible. Il est convaincu de la bonne foi du Grand Pope et refuse de croire qu'il puisse être un traître. Dans la série, Camus est français. Il est âgé de vingt ans et est né un 7 février. Il mesure 1,84 m pour 76 kilos. Camus, tout comme Hyoga, contrôle la glace sous toutes ses formes. Ses attaques principales sont : le cercueil de glace qu'il utilisera contre Hyoga et l'exécution de l'aurore qui est sa plus puissante attaque.

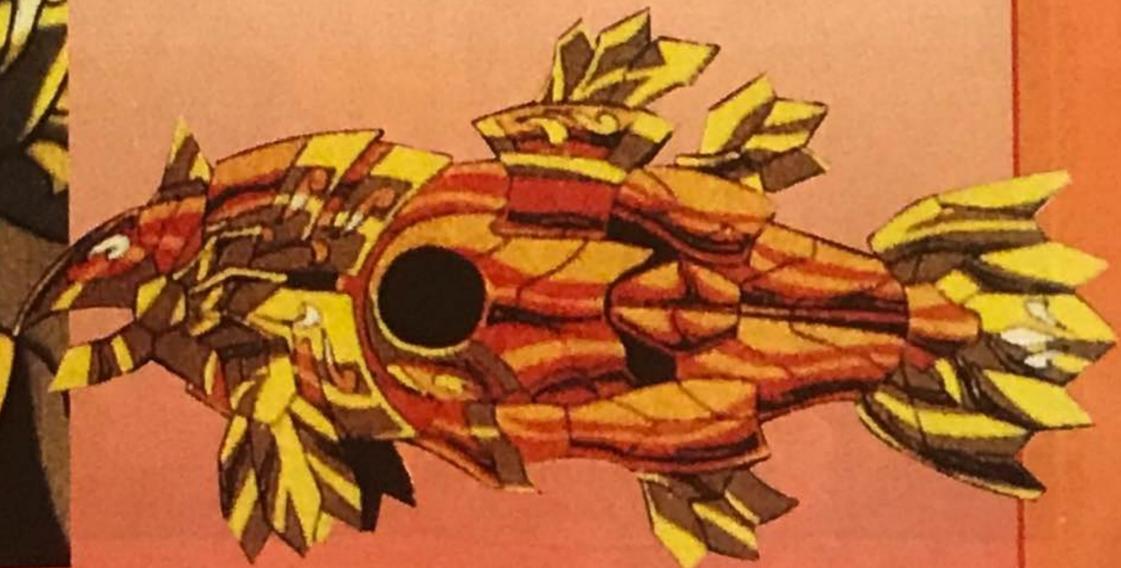
## L'ARMURE DU POISSONS



**C**ette armure appartient à Aphrodite. Dans la mythologie grecque elle représente la déesse de la beauté et de l'amour. Dans la série, Aphrodite est un homme égocentrique et narcissique. Il adore la beauté sous toutes ses formes et prend la rose comme symbole. Aphrodite déteste le sang et ne supporte pas d'en voir. Paradoxalement, c'est un tueur-né qui élimi-

ne ses ennemis en les couvrant d'une pluie de roses dont les épines sont empoisonnées. Aphrodite est le maître d'Albior qui lui-même est celui de Shun.

Il est âgé de vingt-deux ans et est né un 10 mars. Il mesure 1,83 m pour 72 kilos. Ses attaques principales sont la pluie de roses sanguinaires, les roses piranhas et les roses démoniaques.



# Sailor Moon

## Un piège pour Pégase (2)

Résumé : Nina, une amie de Bunny se laisse attendrir par un jeune homme malade qui n'est autre qu'œil de Tigre ! Le trio infernal a préparé un piège pour Pégase.















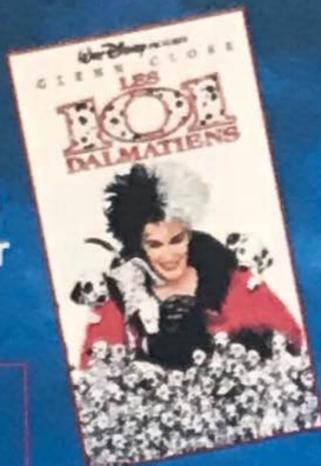


Fin de l'épisode

PLEINS  
FEUX SUR...

# LE RETOUR DES

"Les 101 dalmatiens" ont pris cette année une bonne résolution : ils débarquent chez vous ! En effet, après la sortie du film de Walt Disney, c'est au tour de la vidéo\* de faire son apparition. Une belle histoire pour prolonger la magie de Noël !



\*Vidéo éditée par Walt Disney Home Video. A la location ou à la vente (140 F)

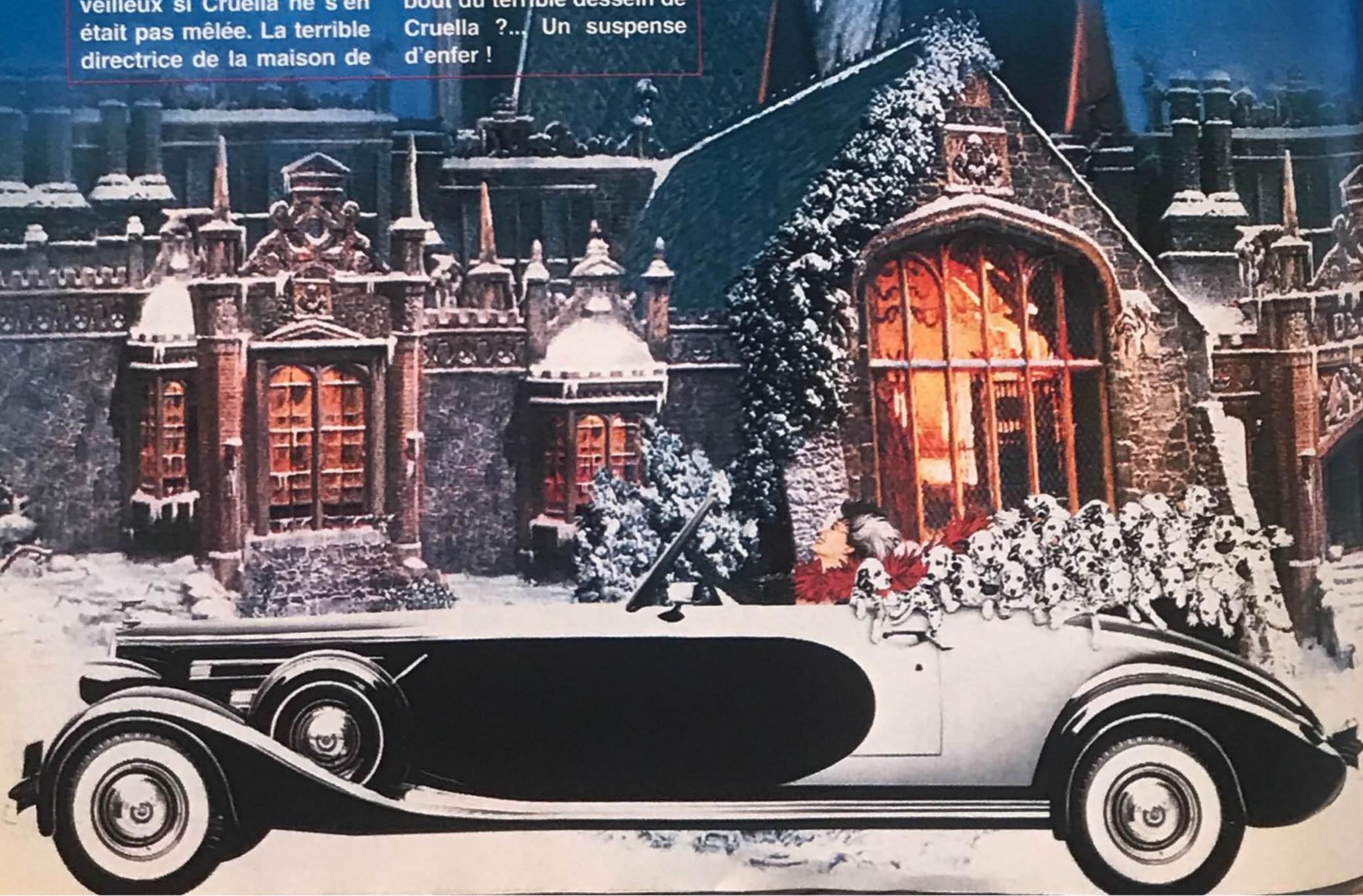
## NICHES DE STARS

**P**our que les chiens se sentent à l'aise, l'équipe du film a mis en place un chenil de luxe, décoré de blanc tacheté de noir à l'extérieur avec des niches peintes en rose ou bleu ornées de rubans brillants. Chacun des chiens avait sa propre niche, chauffée ! Les dalmatiens sont en effet des chiens fragiles, il était donc important qu'aucun d'entre eux ne soit malade, sinon, les deux cents autres l'étaient aussi ! C'est aussi la raison pour laquelle le plateau était désinfecté chaque jour. On a aussi pensé à amuser les chiots en leur offrant os et balles plus qu'il n'en fallait pour leur bonheur.

## L'HISTOIRE

**L**e coup de foudre, Pongo et Perdy savent que ça existe ! Ce sont deux superbes dalmatiens qui habitent le même quartier. Ils se sont rencontrés au parc où ils étaient en balade avec leurs maîtres respectifs : Roger, concepteur de jeux vidéo et Anita, styliste de mode. Ce fut une belle rencontre puisque Roger et Anita sont tombés eux aussi dans les bras l'un de l'autre. Tout aurait été merveilleux si Cruella ne s'en était pas mêlée. La terrible directrice de la maison de

couture pour laquelle travaille Anita est en effet une folle dingue de fourrures et en particulier de celle des jeunes dalmatiens. Ses deux hommes de main, Jasper et Horace, kidnappent les chiens. Pour Anita et Roger, une course contre la montre commence alors. Aidés par tous les chiens du quartier, réussiront-ils à éloigner la menace qui pèse sur quarante-dix-neuf chiots dalmatiens ? Viendront-ils à bout du terrible dessein de Cruella ?... Un suspense d'enfer !



# 101 DALMATIENS

## DES MOIS DE DRESSAGE

**C**omment réunir quatre-vingt dix-neuf chiots sur un plateau ? Pas facile ! "Personne n'avait encore jamais essayé de dresser des chiots de huit semaines pour un film et encore moins d'en dresser deux cents..."

Cependant, les chiots ont appris très vite. Leur capacité de progrès et d'adaptation est surprenante", raconte Gary Gero, coordi-

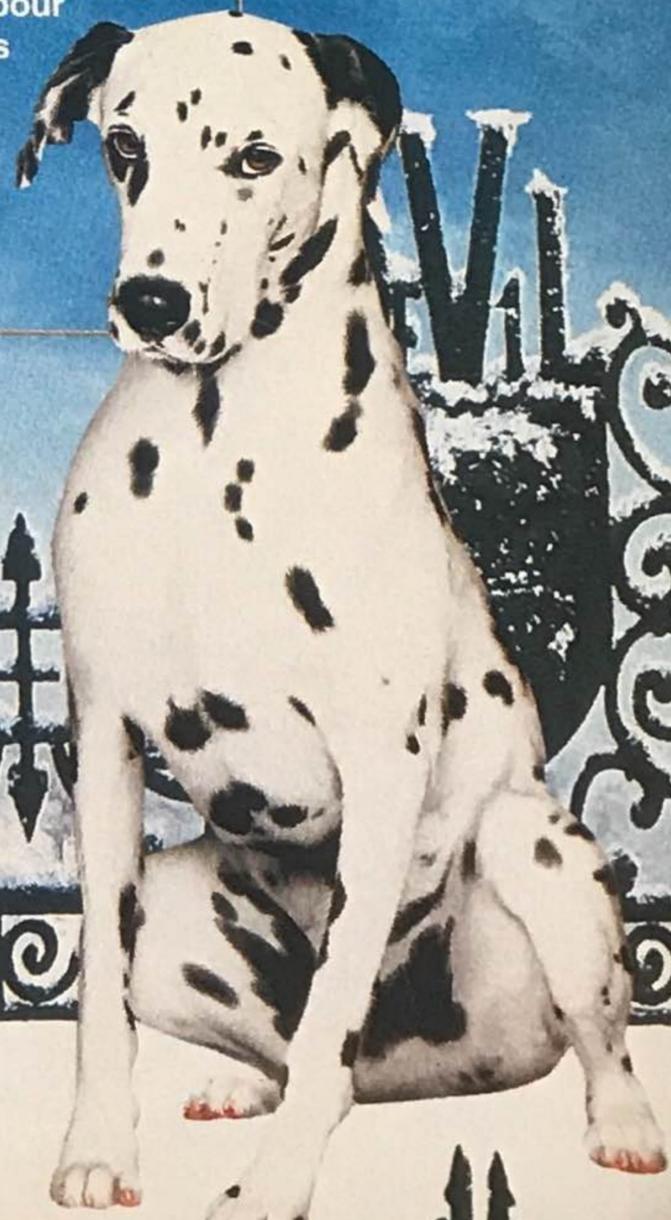
néateur animalier sur le tournage. Quatre dalmatiens adultes jouèrent Pongo, trois Perdy, trois airedales interprétèrent Kipper et deux bergers anglais se glissèrent dans le "personnage" de Fogey. "Nous avons eu une période intensive de dressage. Les dalmatiens sont des chiens qui ont beaucoup d'énergie à dépenser et un grand cœur. Plus on les entraîne,

et plus ils aiment ça. Les mâles sont durs, les femelles plus douces, et tous sont intelligents. Le dressage a été passionnant quoiqu'épuisant", poursuit Gary Gero. Et puis, comment forcer un chiot à faire ce qu'il n'a pas envie de faire ? Il mange quand il a faim, il dort quand il a sommeil. Il a donc fallu attendre que les chiots soient prêts et disposés à travailler !

## MAQUILLAGES

**E**tant donné qu'aucun dalmatien ne ressemble à un autre et qu'il fallait plusieurs chiots et adultes pour interpréter le même "personnage", la maquilleuse a été chargée de rajouter ou de retirer des taches ou des marques. Cette même mé-

thode a été utilisée pour différencier toutes les portées qui ont participé au film afin de les rendre à leurs propriétaires respectifs sans faire d'erreur.



**LES ANIMAUX  
PAR  
MICHEL KLEIN**

# LE LOUP ET

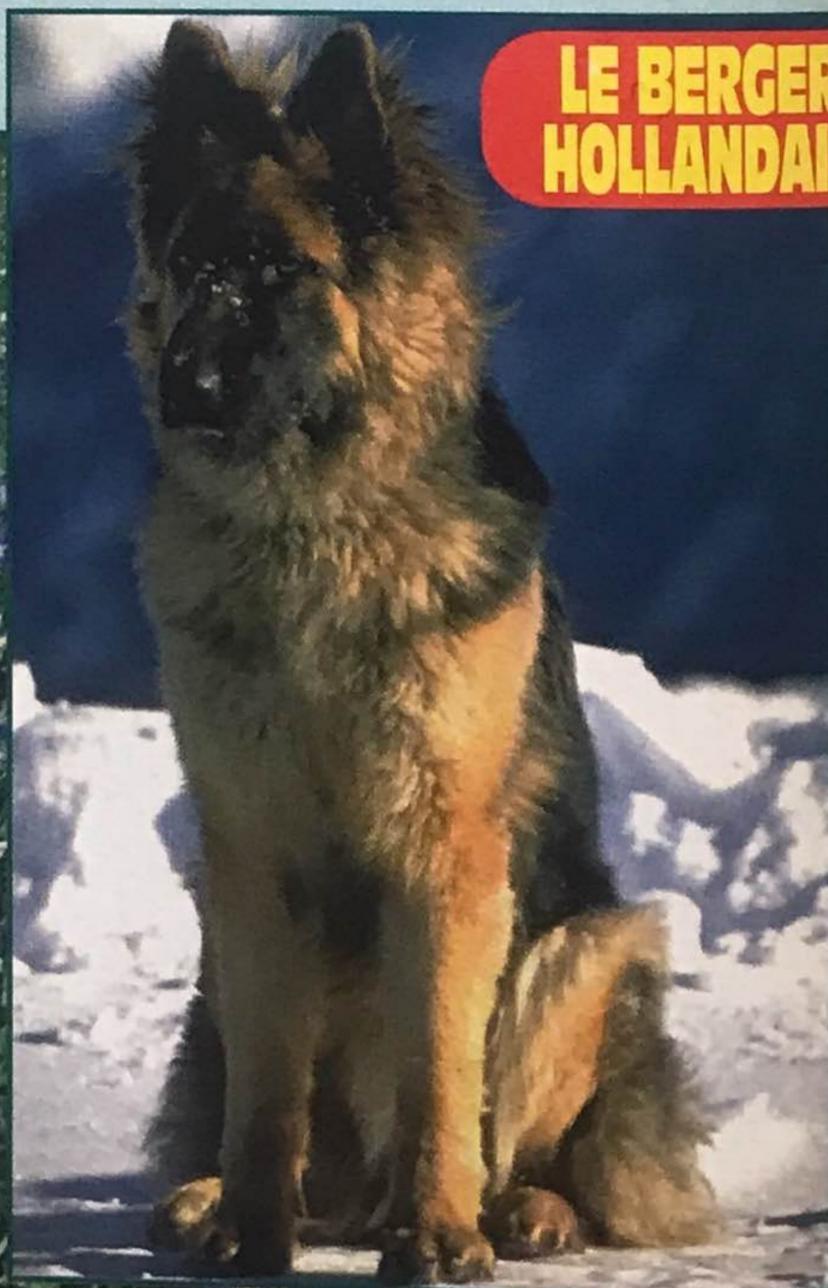


**LE LOUP**

**L**e loup est le plus grand des canidés : 65 à 100 cm de hauteur au garrot pour un poids de 30 à 70 kilos. L'odorat est son sens dominant, la vue est moins développée mais l'ouïe vaut celle des petits félins. Il marque son territoire avec des sécrétions glandulaires ou bien en urinant. Il maintient ainsi le contact avec ses congénères. Cette habitude se retrouve chez les chiens qui flairent pour déchiffrer les messages de leurs "collègues" et les recouvrent avec leurs propres "cartes de visite" en levant la patte le long des murs ou des arbres. Le célèbre hurlement des loups est un excellent et indispensable moyen de communication pour lier les membres éparpillés de la meute. Tous se sentent obligés de répondre et peuvent ainsi se regrouper, vivre en société, chasser à courre, contrôler leurs pulsions agressives en respectant la hiérarchie. Sans cette organisation, la sécurité biologique du groupe s'écroulerait.

**Jusqu'à récemment, on se demandait à quelle espèce il fallait attribuer la paternité des chiens. Certains affirmaient le chacal, le renard, le coyote ou le loup. Finalement, des généticiens de Californie ont effectué une étude sur l'ADN de plusieurs populations de ces animaux et de plusieurs dizaines de races de chiens. Elle a permis d'affirmer que le loup est bien l'ancêtre des chiens.**

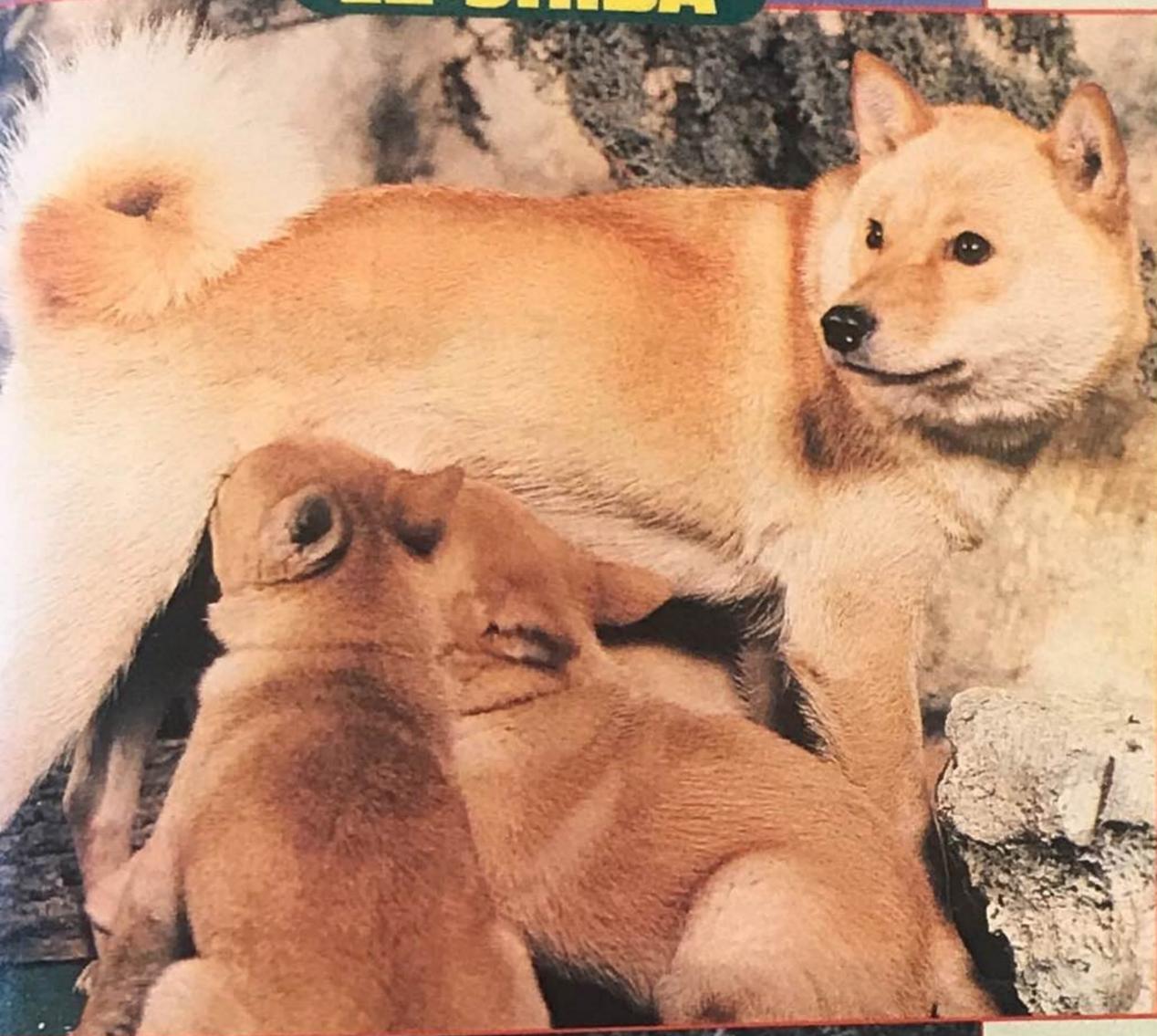
**E**n France, le berger hollandais est une race peu connue. Sa taille peut varier de 57 à 62 cm chez le mâle et de 55 à 60 cm chez la femelle. Il est musclé et sa constitution donne une impression de puissance. La robe peut être faite de poils longs ou courts. Fidèle, docile, affectueux, vigilant, digne de confiance, il est actif et doué d'une solide aptitude de chien de berger. La tête est proportionnelle au corps. Les oreilles sont relativement petites, dressées et dirigées vers l'avant lorsqu'elles entrent en action. Les yeux sombres sont légèrement obliques et en amande. La truffe est noire. La queue pend, légèrement courbée à l'extrémité, un peu relevée en action. Les poils longs sont rudes au toucher mais ne doivent pas être ondulés ni bouclés. Le sous-poil est laineux.



**LE BERGER  
HOLLANDAIS**

# TROIS CHIENS

## LE SHIBA



C'est dans les régions montagneuses du Japon que ces chiens ont vécu. Shiba signifie "petit" mais ce n'est probablement pas sa taille – moyenne : 40 cm pour les mâles, 37 pour les femelles – qui le fit nommer ainsi. C'est plutôt le fait qu'il servait à la chasse aux oiseaux et au petit gibier. Au début de ce siècle, des setters anglais et des pointers furent importés et des croisements effectués au détriment de la race d'origine. Dans les années 20 et 30, on commença à s'inquiéter du maintien du shiba de race pure et, en 1937, on établit son standard. Puis le shiba fut déclaré "monument naturel". C'est un chien très attentif, intelligent, vif. Il est relativement petit, mais très bien bâti et proportionné, avec une ossature et des muscles développés. Son poil est dur et implanté droit mais le sous-poil est dense et doux. Il est en général rouge sésame mais la couleur peut varier. En revanche, tous doivent présenter "l'urajiro", c'est-à-dire avoir du blanc aux joues, sous la gorge, le ventre, la face inférieure de la queue ainsi que la face interne des membres.

son nom situe les origines de l'alaskan malamute. C'est probablement l'un des chiens les plus proches du loup puisque celui-ci

## L'ALASKAN MALAMUTE

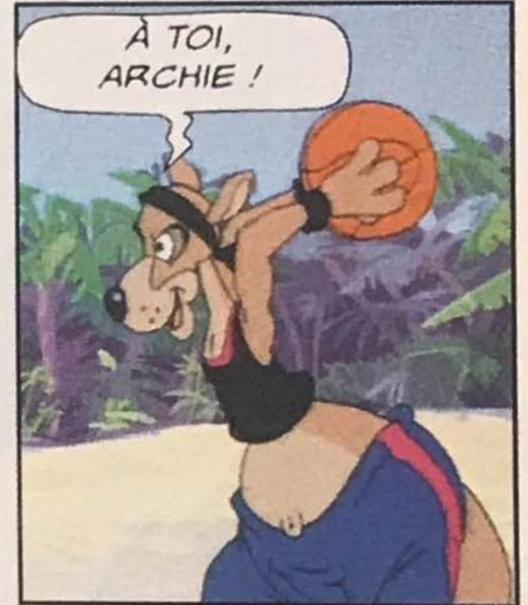
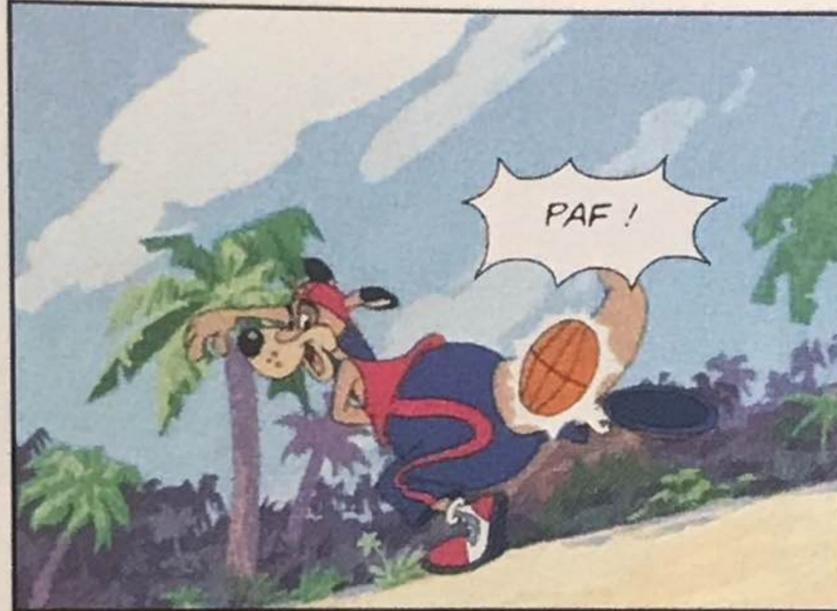
aurait apparu au tertiaire dans le nord du continent américain d'où il a migré par vagues successives vers le continent euro-asiatique. Les hommes qui émigrèrent vers ces régions arctiques ont dû effectuer la mutation du "chien-loup" en chien de travail, pour les déplacements et le transport, en inventant le traîneau. L'adaptation à ces climats sévères est exemplaire. Pour pouvoir vivre par moins 40 ou 50 degrés avec un blizzard qui souffle parfois jusqu'à 300 km/h, sans geler, il faut un métabolisme exceptionnel. La fourrure, dense, est certes protectrice mais les extrémités des pattes, le truffe ou les oreilles ne sont pas mitouffées et pourtant les chiens ne souffrent pas. Ils sont affectueux et sociables, mais entre eux il n'y a pas de quartier : chacun veut dominer et rester le chef.



# KANGOO

## La trahison de Napo (1)







... JE N'AIME PAS TELLEMENT QU'ON DISCUTE MES ORDRES !



NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, MES FILS DE LA BALLE RONDE, LE VIEUX DJANGO VA RESTER GARDER L'ÎLE !

PEU APRÈS...



... COMME D'HABITUDE !



ET SI TU VENAIS AVEC NOUS POUR UNE FOIS ?



OH OUI, ÇA SERAIT TELLEMENT CHOU !



ET LA PROTECTION DE L'ÎLE ?



C'EST SIMPLE... ON DÉCOLLE, TU DÉCLENCHES LA PROTECTION MAGNÉTIQUE DE LÀ-HAUT, ET TU VIENS NOUS VOIR JOUER !



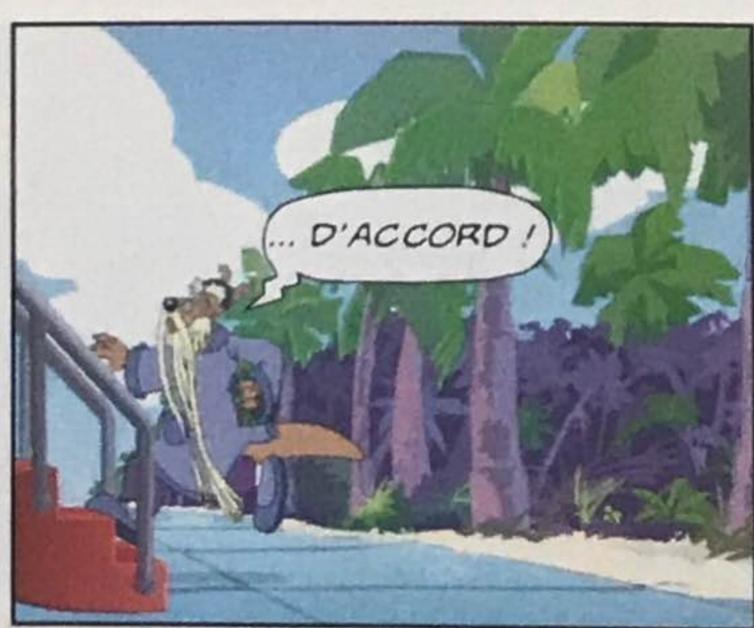
MMH...



ALORS, TU VIENS, DJANGO ?



EH BIEN...



... D'ACCORD !



PRENDS SOIN DE TOI, SIERRA KANGOO !



S'IL ARRIVE QUELQUE CHOSE... FAUDRA PAS VENIR PLEURER !



EN ROUTE !

VRRR



ALORS, C'EST AVEC CE TRUC-LÀ QUE VOUS DÉCLENCHEZ VOTRE BAZAR ?



SI VOUS APPELEZ «BAZAR» CE CHAMP MAGNÉTIQUE QUI SE TRANSMET DEPUIS TOUJOURS ENTRE LES SAGES DE LA SIERRA KANGOO...



... EH BIEN OUI !... C'EST AVEC CE TRUC-LÀ QUE JE LE DÉCLENCHE !



NELSON, LAISSE-MOI PILOTER !



TU AS PRIS UN GROS RISQUE, NAPO, L'ÎLE EST MAINTENANT SANS PROTECTION !



TOUT VA BIEN SE PASSER, TU VERRAS !



JE L'ESPÈRE !



PEU APRÈS...

ICI ROY WALTER EN DIRECT DE PARADISVILLE POUR LES HUITIÈMES DE FINALE DE LA COUPE DU MONDE !



C'EST EXTRAORDINAIRE ! CES NINJAS VONT RENCONTRER LES KANGOO !



LE MATCH VA BIEN TÔT COMMENCER !



... ET VOICI LES NINJAS !!!



BRAVO !!!



AU MÊME MOMENT...

AH ! AH ! AH !



... LES STUPIDES MARSUPIAUX !...



... ILS VIENNENT DE M'OFFRIR UN VOL EN PREMIÈRE CLASSE POUR LA SIERRA KANGOO !



C'EST SÛR, VOTRE SOMPTUEUSE INTELLIGENCE !



ÔTE-TOI DE MON CHEMIN, SAC À PUCES !

PAF !



ALORS, COMMENT ÇA MARCHE, CE MACHIN-LÀ ?



VRRRR...

PEU APRÈS...



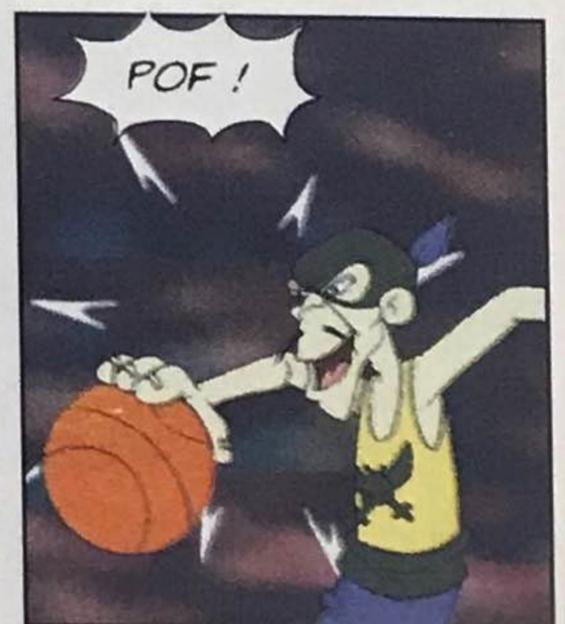
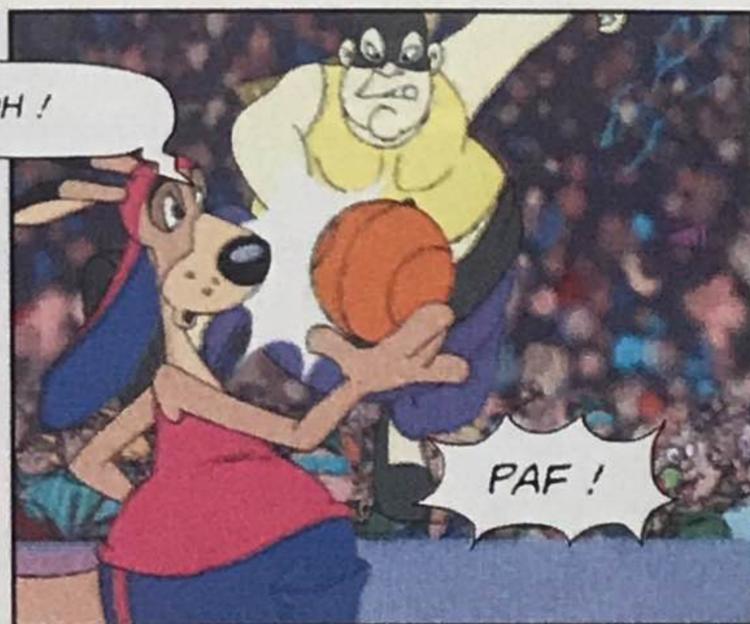
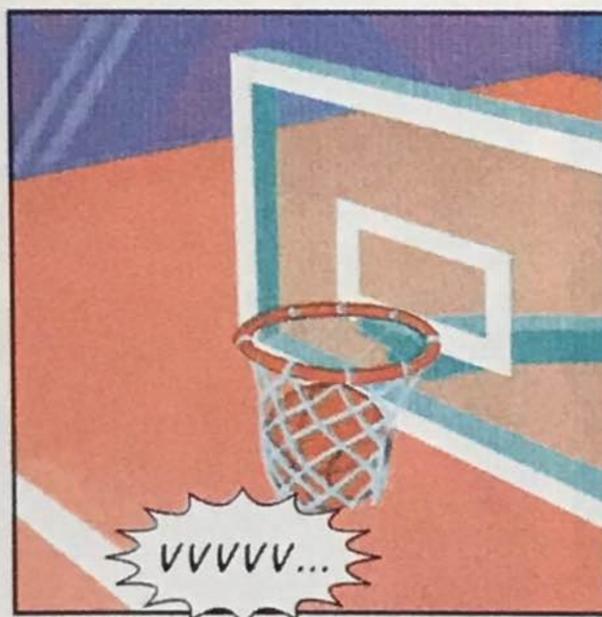
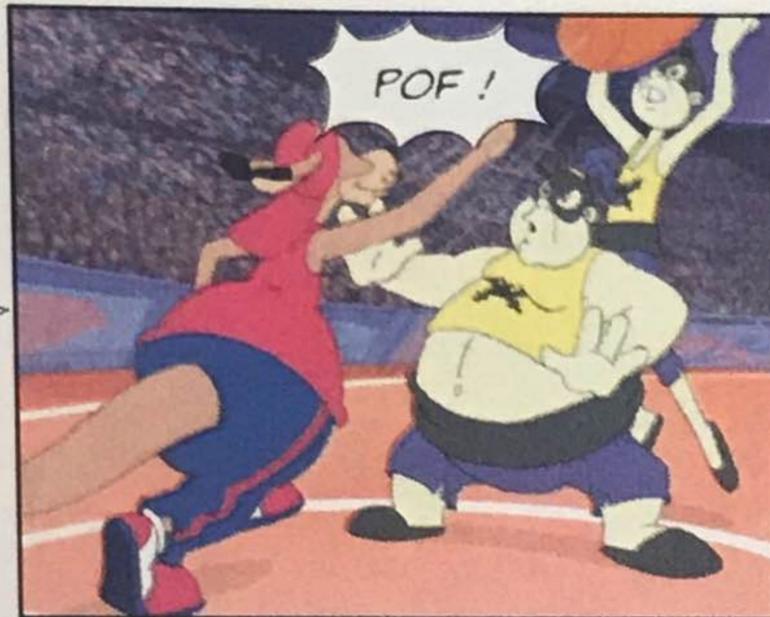
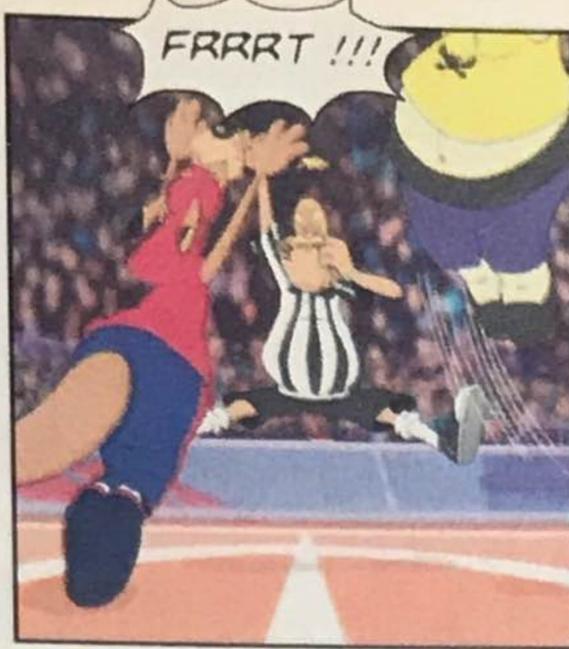
ET VOICI LES KANGOO QUI SORTENT À LEUR TOUR DES VESTIAIRES !

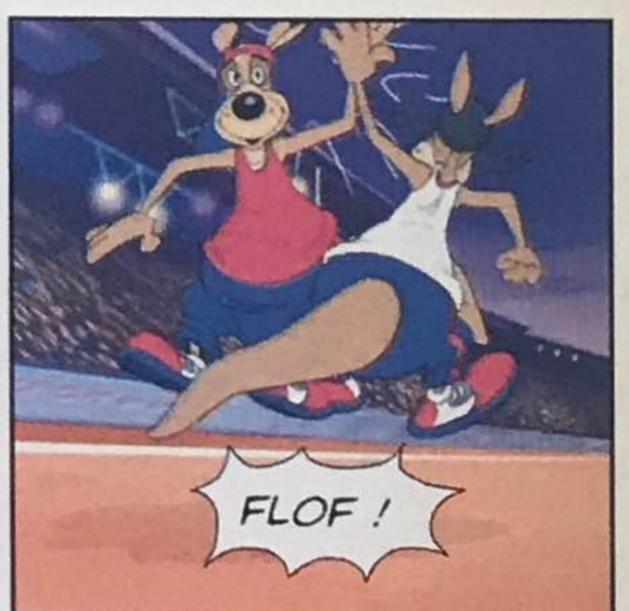
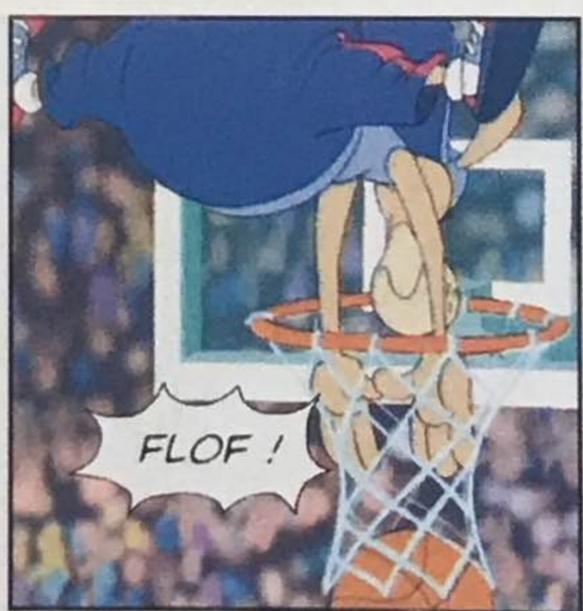
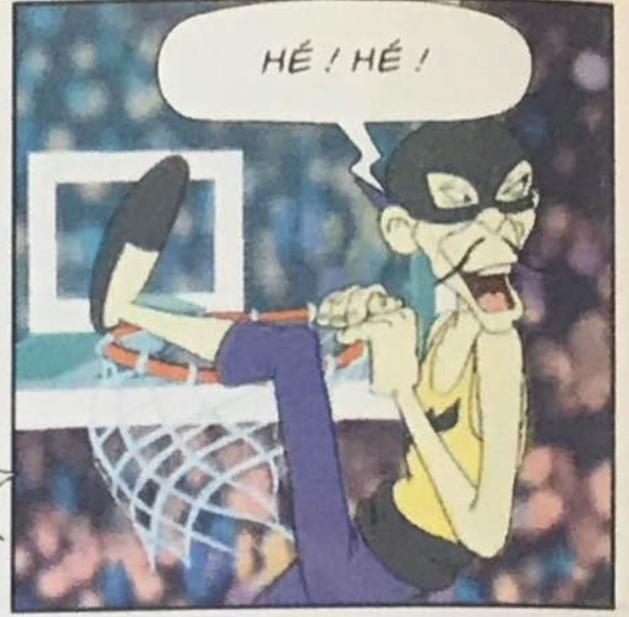
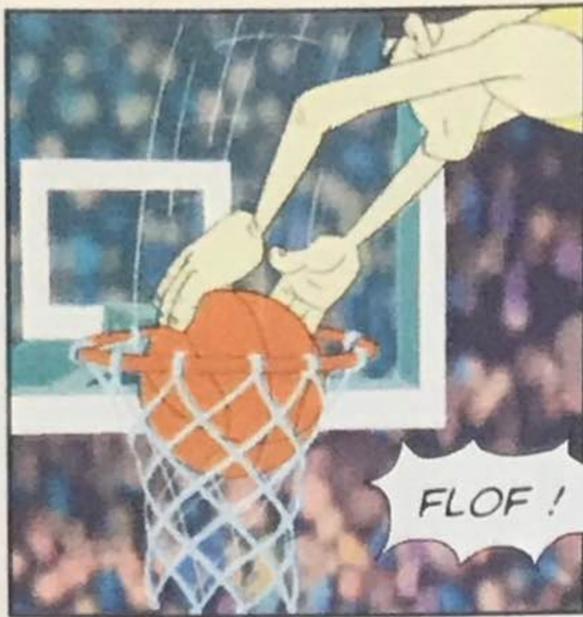


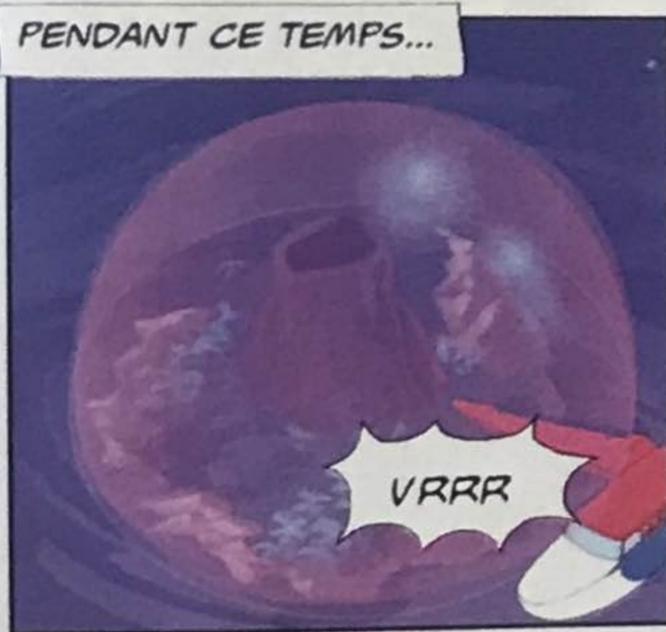
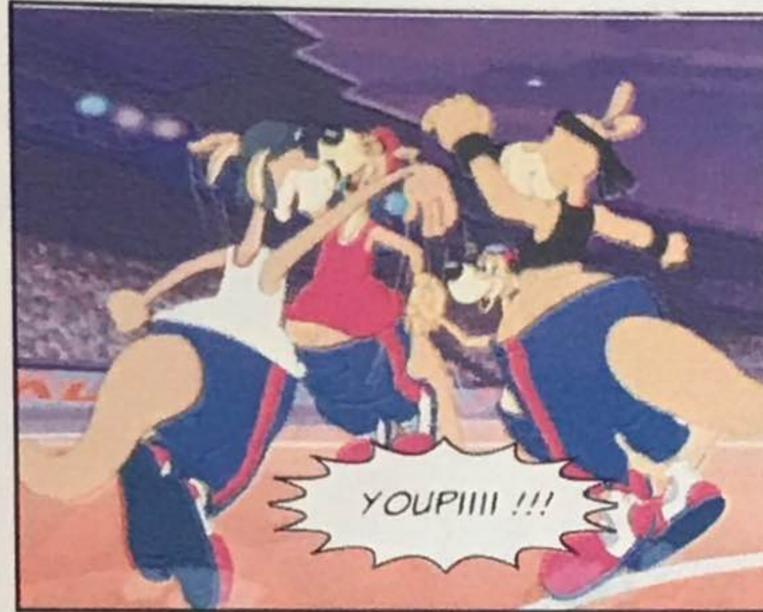
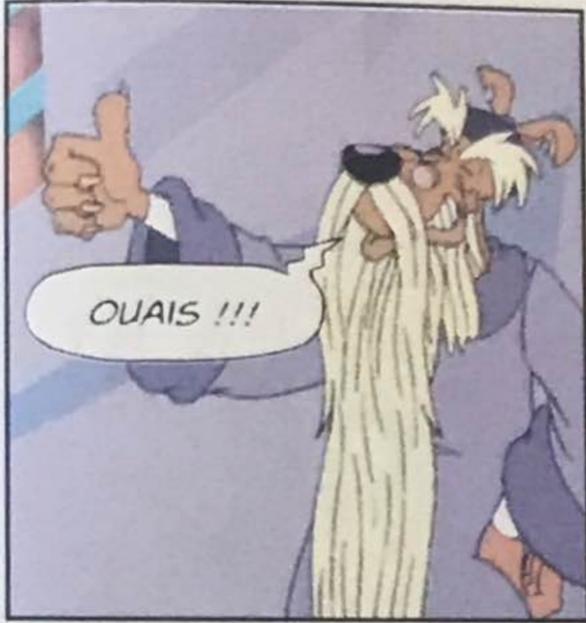
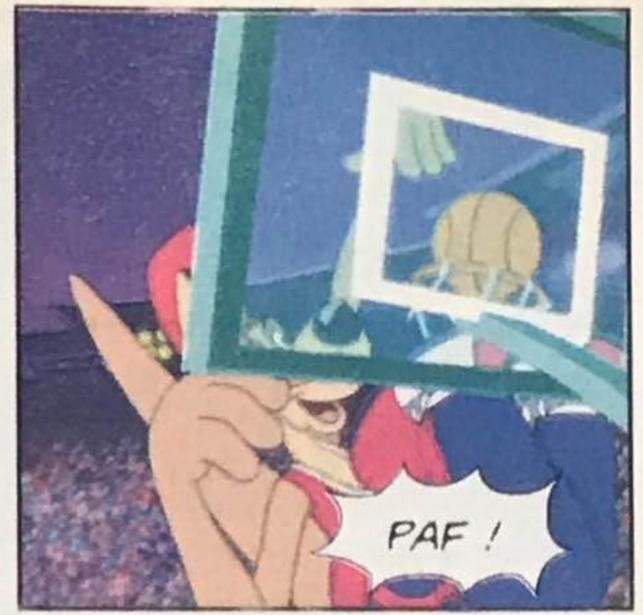
... ILS ONT EMMENÉ AVEC EUX LE SAGE DJANGO !



C'EST MOI !







A suivre...

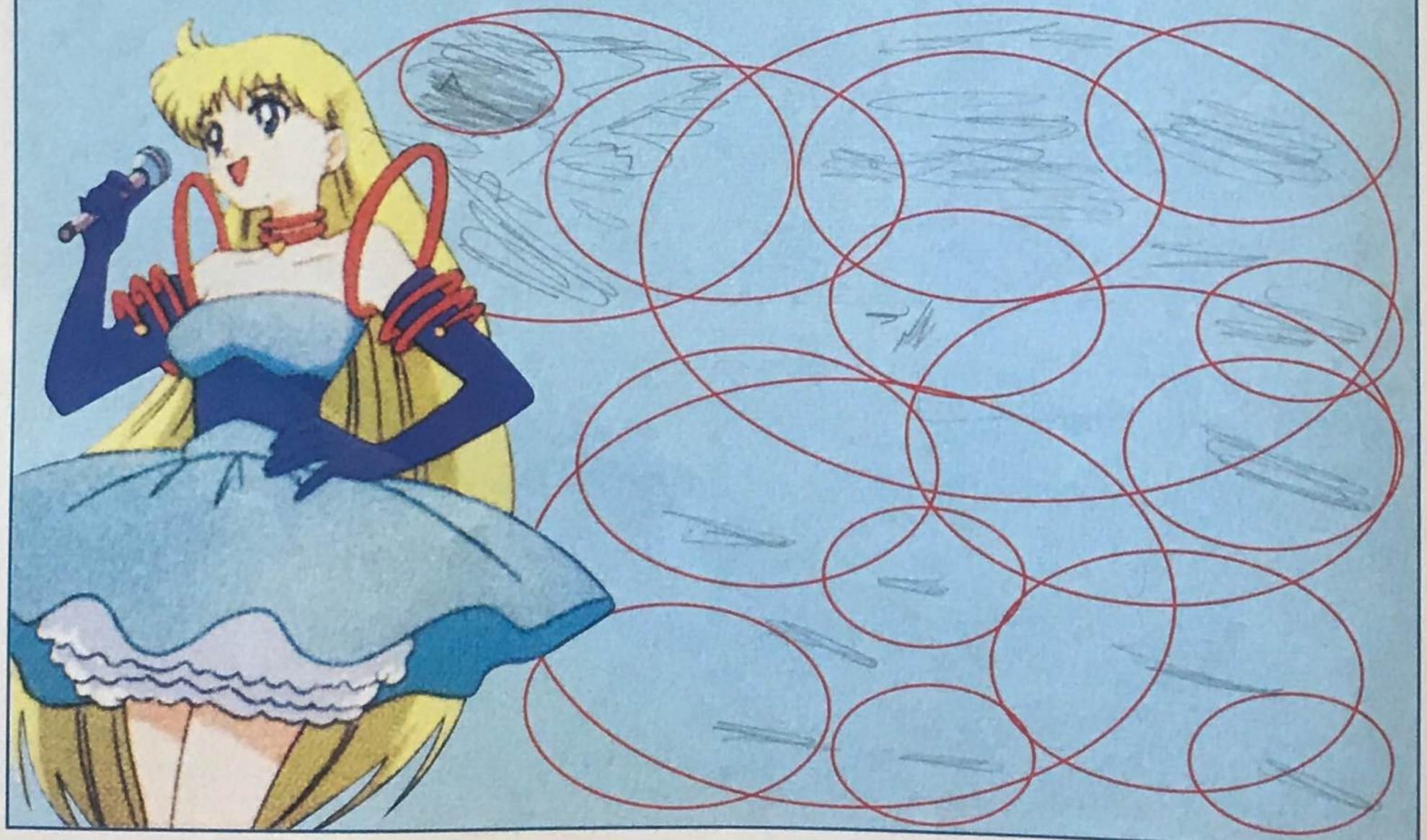
# JOUEZ ET GAGNEZ

**SAILOR MOON**  
**La fin de la série Super S dans deux vidéos : les épisodes 147 à 154**



## 1 LES BRACELETS DES SAILORS

Combien y a-t-il de cercles dans cette illustration ?



## 2 LES SAILORS EN VRAC

Inscrivez dans la grille les noms des personnages ci-dessous. Une fois la grille remplie, vous trouverez le nom d'un autre personnage de la série en remettant dans l'ordre les lettres se trouvant dans les cases jaunes.



C A M I L L E

B U N N Y



## BULLETIN-REPONSE

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

Trouvez toutes les réponses. Vous avez jusqu'au lundi 19 janvier pour envoyer votre bulletin. Les premières bonnes réponses seront récompensées.

### JEU 1

Il y a 16 bracelets

### JEU 2

Le nom est : Luna

### JEU 3

Les titres sont :  
ma mère  
impossible  
la chambre  
de l'holly  
le 1000000  
le 1000000  
le 1000000

NOM. Severin  
PRENOM Aldric  
RUE 25 rue  
chevreuil  
VILLE Lacroix  
CP. 59770  
AGE. 9 ans  
TEL 0320364970

## 3 EPISODES EN VRAC

Retrouvez les titres des épisodes en remettant dans l'ordre les morceaux de texte qui se trouvent sous chaque image.



SON HAN LAC



BLE RRI DOC

OLLY DEM LA

L'HO TEU RCA



IMP UN R



UTA REA OMB

IBLE EYE OSS

UNE BLE AU

# A VOS CONSOLES

## SEGA TOURING CAR Championship

Conduire un vrai petit bolide, faire chauffer ses pneus et accélérer avec sa Toyota Supra ou sa Mercedes dernier modèle Classe A, ça donne du punch pour bien commencer une course. Pas d'erreur pour Sega qui, avec ce petit bijou, assure le renouveau des jeux de courses sur Saturn... On connaît tous le jeu de salle d'arcade qui, avec cette version console, permet à deux joueurs de confronter leurs talents. L'animation est très réaliste et les graphismes de qualité, ce qui offre aux mordus de belles heures de course en perspective. Si vous aimez vivre à toute vitesse "Touring Car" est fait pour vous. Sensations assurées.

Prix généralement constaté : 399 F  
Editeur : Sega



L'écran partagé permet de jouer à deux en simultané.

## WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

Frappez vos adversaires, tapez dans un palet qui, avec la vitesse, enflamme le but adverse et choisissez votre équipe parmi les vingt-six meilleures avant de foncer sur la glace. Un bon jeu de hockey sur la nouvelle 64 ça détonne dans le salon et sur la télé. Un vrai dessin animé jouable pour de la surpression maximum, ça soulage les neurones, non ?

### astuces

#### ● JOUEURS INVISIBLES

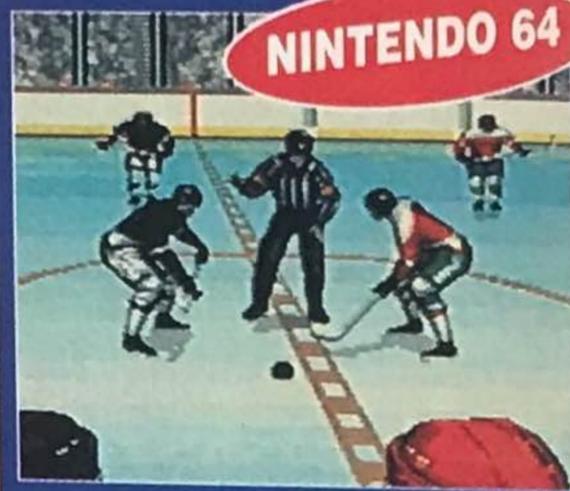
Pendant la période du face-à-face, faites la pause puis allez dans «Replay». Faites clignoter le bouton L ou R puis pressez Z pour faire disparaître l'hockeyeur de votre choix.

#### ● CHEAT

Dans le menu option faites les manipulations suivantes :

Le palet rapide : ↑-C+R

Grosse tête : ↓-C+R



Prix généralement constaté : 549 F.  
Editeur : GT Interactive

## CRASH BANDICOOT 2 « cortex strick back »

Attention, voici un des Cybertoons les plus disjoints de la planète qui revient au galop, pour une suite aux surprises de taille... Crash le Bandicoot étonne, puisque son ennemi juré, le fameux Cortex (le pas beau de Crash premier du nom) appelle cette fois-ci l'animal à son secours, sous prétexte de vouloir sauver l'univers. Autre nouveauté, la petite copine que vous avez sauvée dans la première édition a disparu, (peut-être amoureuse d'un autre !) et désormais (c'est plus fun) vous pourrez ramper, glisser et sauter en faisant le grand écart. Avec plus de passages secrets, des graphismes encore plus délirants et la possibilité de conduire un Scooter ou un Jetpack, on ne se refuse pas de telles émotions...

Prix généralement constaté : 349 F  
Editeur : Sony CEA



Un des gros avantages de cette seconde version est que le héros évolue dans un décor multidimensionnel.



## ETRANGE LICORNE

Je voudrais donner des informations sur Sailor Moon.

Alors que la vie continue à s'écouler tranquillement, Bunny et ses copines apprennent qu'une licorne nommée Pégase parcourt les rues de la ville et attaque les passants. Les Sailors décident alors de se regrouper pour trouver une solution au problème. Elles sont surprises car Pégase avait toujours eu pour habitude de les aider. Il y a donc un mystère à élucider. Ailleurs, Œil de Poisson reçoit l'ordre de regarder dans les rêves des beaux garçons. Elle a choisi sa prochaine victime : un ami de Camille qui aimerait devenir un grand footballeur. Elle se transforme alors en jolie jeune fille et se rend sur un terrain de foot pour séduire ce garçon. Mais elle est arrêtée dans son plan par Sailor Moon et Chibi Moon qui s'interposent. Au même moment, Œil de Poisson fait apparaître dans une ombre une licorne blanche. Les Sailors remarquent immédiatement que ce n'est pas Pégase. De cette licorne, sortent des chevaux qui forment une barrière de protection. Pégase surgit et et fonce sur cette barrière pour sauver les Sailors, aidée par quatre scpetres qui vont leur conférer de nouveaux pouvoirs. La fausse licorne sera détruite.

Caroline (Aix-en-Provence)



## ROBOT OU HUMAIN ?

J'aime bien Power Rangers et je voudrais poser des questions aux fans de cette série.

Qui est le comte de Dragon Noir ? Est-il plus fort que le seigneur Z ? Qui sont les lieutenants ? Qui est le prince Lex ? Ninjor est-il un robot ou un humain qui se transforme en un personnage bizarre ? Le seigneur Z est-il réellement amoureux de Kito ou subit-il l'influence du philtre d'amour de Finster ? Comment Zordon est-il devenu ce qu'il est maintenant ?

Nicolas (Saint-Lô)

## ENLEVEMENT

J'adore Sailor Moon et je voudrais donner des informations sur Sailor Star.

Dans le manga, Parapara, Besbes, Junjun et Seresere, qui se sont transformées en Sailors, disparaissent aussitôt après leur arrivée. Cela se passe à la fin de Sailor Moon Super S. Dans Sailor Star, Bourdu se fait enlever sous les yeux de Bunny qui ne réagit pas tellement elle est sous le choc. Elle s'est même évanouie et trois hommes lui portent secours, les Three Lights. Bunny se réveille mais elle a perdu la mémoire et ne se souvient même plus de Bourdu. Le lendemain, les Sailors sont aidées de trois femmes qui ressemblent étrangement aux Three Lights.

Florence (Gournay)

## HOROSCOPE

SEMAINE DU 13  
AU 19 JANVIER 1998

**BELIER** 21 mars au 20 avril

**CŒUR** Vous pourrez compter sur vos amis en toutes circonstances. **TRAVAIL** Secouez-vous, la chance est là. **SANTE** Enervé.

**TAUREAU** 21 avril au 20 mai

**CŒUR** Vous vous montrerez d'une exigence rare. Et vous ? **TRAVAIL** Vous mettrez de l'ordre dans vos affaires et tout ira bien. **SANTE** Protégez votre sommeil.

**GEMEAUX** 21 mai au 21 juin

**CŒUR** Vous ne voudrez pas donner les preuves de votre affection. **TRAVAIL** Pas si simple : vous aurez intérêt à faire face, ne reculez pas. **SANTE** Belle.

**CANCER** 22 juin au 22 juillet

**CŒUR** Pourquoi voulez-vous que les autres fassent les efforts à votre place ? **TRAVAIL** Plus énergique et volontaire que vous, il n'y aura pas. **SANTE** Ménagez votre estomac.

**LION** 23 juillet au 22 août

**CŒUR** Dites ce que vous aurez sur le cœur sans en rajouter. **TRAVAIL** Vous aurez besoin d'avancer plus vite que la lumière. **SANTE** Aérez-vous.

**VIERGE** 23 août au 22 septembre

**CŒUR** Vos remarques acerbes ne plairont pas à tout le monde. **TRAVAIL** Vos finances seront à la baisse, ça ne vous ressemble pas. **SANTE** Vous vous empâtez !

**BALANCE** 23 septembre au 22 octobre

**CŒUR** A force de vouloir séduire tout le monde, vous négligerez l'essentiel. **TRAVAIL** Vous serez allé trop loin et certains pourront vous le reprocher. **SANTE** Mangez moins gras.

**SCORPION** 23 octobre au 20 novembre

**CŒUR** Le calme avant la tempête, profitez-en pour faire le point. **TRAVAIL** Vous emmènerez tous vos copains au combat et vous vaincrez. **SANTE** Ne laissez pas traîner un rhume.

**SAGITTAIRE** 21 novembre au 20 décembre

**CŒUR** Vous ne supporterez pas la concurrence et ferez des scènes épouvantables. **TRAVAIL** Réfléchissez avant d'agir, ça vaudra mieux pour tout le monde. **SANTE** Attention aux excès !

**CAPRICORNE** 21 décembre au 20 janvier

**CŒUR** Vous séduirez sans trop en maîtriser les conséquences. **TRAVAIL** Trop de responsabilités pèseront sur vos épaules. **SANTE** Ménagez-vous.

**VERSEAU** 21 janvier au 19 février

**CŒUR** De nouvelles amitiés en perspective, votre cœur battra fort. **TRAVAIL** Vous abattez un travail de titan, ça vous étonne ? **SANTE** Couchez-vous plus tôt !

**POISSONS** 20 février au 20 mars

**CŒUR** Vos amis vous aideront à chasser vos idées noires. **TRAVAIL** Même favorisé pas les astres, vous devrez en mettre un coup. **SANTE** Fatigue passagère.

# TEST

# ÊTES-VOUS AGITE OU CALME ?

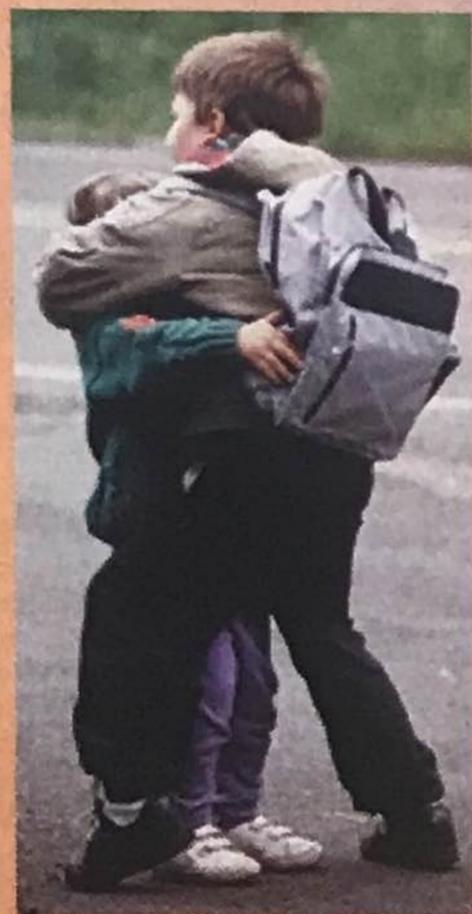
Vous ne tenez pas en place, même quand vous êtes assis, vous avez toujours un orteil en mouvement ? Ou bien vous pouvez rester des heures aussi imperturbable qu'un mime sur son piédestal ?

**1** Vous pouvez rester combien de temps sans remuer ?

- A Cinq minutes et c'est bien long !
- B Une demi-heure
- C Plusieurs heures

**2** Votre jeu préféré ?

- A Un puzzle ou un jeu de société avec les copains ou vos frères et sœurs
- B Le football avec les copains
- C Un jeu vidéo



**3** Devant la télé, vous regardez toujours le même programme ?

- A Quand vous jouez avec votre console
- B Au moment des dessins animés
- C Vous zappez constamment

**4** Vos parents vous donnent un surnom, ce sera :

- A "Le lait sur le feu"

B "Vif argent"

C "Sage comme une image"

**5** Quand vos parents rentrent, ils trouvent la maison :

- A Comme ils l'ont laissée, vous avez même fait la vaisselle
- B En chantier
- C En ordre si vous avez joué dehors

**6** Vous faites vos devoirs en :

- A Un temps plus ou moins long selon que votre mère vous surveille ou pas
- B Une seule fois
- C Plusieurs étapes

**7** En classe, vous parlez :

- A Avec vos copains tout le temps
- B Avec votre voisin quand l'instituteur a le dos tourné

C Quand votre instituteur vous interroge

**8** A la récré, vous :

- A Vous asseyez sur un banc pour lire
- B Hurlez, courez dans tous les sens, faites des cabrioles
- C Jouez au ballon avec vos copains

**9** Vous restez seul à la maison, vos parents sont en courses, vous :

- A Sortez tous vos jouets
- B Videz le réfrigérateur
- C Ouvrez les placards et jouez avec tout ce qui est interdit d'ordinaire

**10** A l'école, vous jouez :

- A En classe comme à la récré
- B A la récré seulement
- C Quand l'instituteur vous le permet



## 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 tenez pas en place. On vous appelle "vif argent", non ? Plus rapide que le lait sur le feu, il ne faut pas vous perdre de l'œil. Vous enchaînez les bêtises. Vos parents ne vous laissent pas tout seul à la maison, sinon c'est le chantier ! Vous avez bien du mal à rester assis en classe. Pour ce qui est de vos devoirs, c'est pareil : un vrai calvaire. Votre pouvoir de concentration n'est pas très développé. Il faut toute l'autorité de votre mère pour vous contraindre à aller au bout d'un exercice. Vous ne connaissez guère de repos, même en dormant, vous vous agitez, il vous arrive quelquefois de parler et de vous lever. Vous avez dit somnambule ?

**Vous obtenez de 11 à 20 points :** vous êtes du vif argent; pourtant, dans certaines circonstances, vous vous tenez tranquille. Il n'y a pas plus turbulent que vous pour ce qui est du jeu. Vous restez assis à votre place relativement facilement en

classe. C'est l'autorité de votre instituteur qui agit. Vous respectez la consigne sans trop de difficulté. A l'heure de la récré, vous vous déchaînez et vous faites bien. Vous n'aimez pas trop les jeux de patience et vous avez du mal à terminer seul un puzzle. Par contre, devant votre console de jeux vidéo, vous resteriez des heures.

**Vous obtenez de 21 à 30 points :** vous êtes d'un calme étrange pour quelqu'un de votre âge. Vous pouvez rester des heures sans rien faire, enfin, presque rien. Il suffit de vous mettre devant la télé, à faire un puzzle ou lire un livre passionnant et on ne vous entend plus. Vous avez une belle capacité de concentration et terminez vos devoirs d'une seule traite. Vos parents peuvent vous laisser à la maison, ils retrouveront tout comme ils l'ont laissé, enfin presque. Vous êtes par contre une vraie calamité pour ce qui est de la cuisine. Si vous restez calme, vous videz un réfrigérateur mieux que personne. Nul n'est parfait !

# CHAQUE SEMAINE SUIVEZ LES AVENTURES DE

# DRAGON BALL Z

## EN BANDE DESSINEE

### DANS

# Dorothee

MAGAZINE



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

EN  
CADEAU  
UN T-SHIRT  
DRAGON  
BALL Z



### BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

VILLE .....

CP .....

SIGNATURE DES PARENTS  
(Obligatoire pour les mineurs)

**AB**  
TOYS

**DRAGON BALL 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

**DRAGON BALL Z**