

Le manga de légende



# DRAGON BALL

ドラゴンボール

N°1



Des jeux, et des super illustrations!

**Enquête sur les origines de Toriyama!**

**L'aventure de Gokû**

**commence!**

**Les scènes clés :  
Le Nyo-i-bô  
et la technique  
du Kamé Hamé Ha !**

孫悟空

**Terrasse Freezer!**

HACHETTE

**SUPER SAIYEN  
SON GOKÛ**

France et Belgique : 1,50 € - Suisse : 3,90 CHF - Québec : 2,95 \$  
Imprimé en Espagne par Cayfosa



Le manga de légende

# DRAGON BALL

ドラゴンボール



## Sommaire

Ta figurine de collection

**Super Saiyen Son Gokû terrasse Freezer !**

-3-

L'univers d'Akira Toriyama

**Enquête sur les origines de Maître Toriyama !**

-4-

Dragon Ball - Les résumés des chapitres 1 à 15

**L'aventure de Gokû commence !**

**La force époustouflante du Maître des tortues**

-8-

Joue avec Dragon Ball

**Relève le défi des questions de Gokû !  
Combien de réponses trouveras-tu ?**

-10,15-

Galerie d'illustrations

**De magnifiques  
illustrations en couleur !**

-11-

Les personnages du manga

**Tout savoir sur le jeune Gokû !**

-16-

Les scènes clés

**Le Nyo-i-bô et la technique  
du Kamé Hamé Ha !**

-18-

N°1



DRAGON BALL, The legend of manga

© 2007 by BIRD STUDIO/SHUEISHA Inc.  
Original Text and Design was created in Japan in 2007 by SHUEISHA Inc., Tokyo.  
Text by KISOUSA Inc., Tokyo, Japan. (Yoshihiko Tozawa, Natsuo Furusawa,  
Yuichi Shimizu)  
Designed by BANANA GLOBE STUDIO Co. Ltd., Tokyo, Japan.  
Based on Akira Toriyama's "DRAGON BALL"

©1984 by BIRD STUDIO/SHUEISHA Inc. All rights reserved.

Translation rights in french language licensed by Shueisha Inc. to Hachette  
Collections in France, Belgium, Switzerland and Quebec-Canada.

Édité par :

HACHETTE COLLECTIONS, SNC  
395 291 644 RCS Paris  
43 quai de Grenelle, 75905 Paris Cedex 15  
Gérant : Isabelle Magnac  
Filiale de HACHETTE LIVRE

Renseignements réseau presse et abonnements :

• Pour la France (Abonnement) :

Hachette Collections  
59863 Lille cedex 9

Numéro indigo (0,12 € la minute) : 08 20 081 814

Hors surcoût éventuel de votre opérateur téléphonique

• Pour la France Service des ventes (Renseignement réseau presse) :

Hachette Collections

Numéro indigo (0,12 € la minute) : 08 20 016 427

Hors surcoût éventuel de votre opérateur téléphonique

• Pour la Belgique

Hachette Collections

BP 750 - 1930 Zaventem 1 - Belgique

N° Commercial : 070 22 54 54

(0,087 €/min en heure creuse - 0,174 €/min en heure de pointe)

Hors surcoût éventuel de votre opérateur téléphonique

• Pour la Suisse (uniquement réservé au réseau presse, non disponible

à l'abonnement) :

Naville SA

38, avenue Vibert CH, 1227 Carouge / CE

Numéro : 00 41 22 308 04 44

• Pour le Québec

Express Mag

8155, rue Larrey H1J2L5 Anjou QC

Numéro sans frais : 1(877)356-4906

Région de Montréal : (514)356-4906

Télécopieur : (514)355-3332

E-Mail : expsmag@expressmag.com

Vente au numéro

Les numéros parus peuvent être obtenus chez les marchands de journaux ou,  
à défaut, chez l'éditeur au prix de 7,99 €. Merci d'adresser votre commande  
majorée de frais d'envoi (pour connaître le montant des frais d'envoi, contactez  
notre service clients ou consultez notre site Internet) et accompagnée de  
son règlement à Hachette Collections 59863 Lille Cedex 9 ou sur le site Internet  
www.hachette-collections.com, rubrique votre service clients.

Le prix de vente est de 7,99 €. Exceptionnellement le prix du n° 1 est de  
1,50 € et le prix du n° 2 de 4,99 €.

Hachette Collections :

Directrice de la publication : Isabelle Magnac

Directrice Hachette Collections : Myriam Héricier

Responsable éditoriale : Béatrice Capelle

Éditrice responsable : Sophie Levesque Landais

Assistante éditoriale : Adeline Michel

Responsable sourcing et objets : Gilles Maron

Responsable marketing : Laurence Cazeneuve

Chef de projet : Florian Finot

Responsable de la fabrication : Pascal Vautier

Fabrication : David Courbois

Distribution : Philippe Rondel

Ont contribué à cette œuvre collective :

Traduction : Misato Raillard

Conseil extérieur : Natsuko Kida

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées

à la jeunesse.

Comité de Direction :

Directrice de la Publication : Isabelle Magnac

Responsable de l'édition : Béatrice Capelle

Directrice Hachette Collections : Myriam Héricier



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits  
éléments pouvant être ingérés et inhalés.

En achetant votre numéro chez le même marchand de journaux, vous  
faciliterez la précision de la distribution et vous serez certain d'être  
immédiatement servi. Nous vous remercions d'avance. Le fascicule et les  
éléments qui composent la collection ne peuvent être vendus séparément.  
Imprimé par Cayfosa en Espagne.

© Hachette Collections

Reproduction interdite et droits réservés pour les documents signés DR

Dépôt légal : août 2008

Pour l'éditeur, le principe est d'utiliser des papiers composés de fibres  
naturelles, renouvelables, recyclables et fabriqués à partir de bois issus  
de forêts qui adoptent un système d'aménagement durable.  
En outre, l'éditeur attend de ses fournisseurs de papier qu'ils s'inscrivent  
dans une démarche de certification environnementale reconnue.

Avertissement : les planches tirées du manga Dragon Ball se lisent de droite à gauche.



Ta figurine de collection

# Super Saiyen Son Gokû terrasse Freezer !



Lance le  
Kamé Hamé Ha!!

**SUPER SAIYEN SON GOKÛ**

À remarquer : les cheveux hérissés, signe particulier des Super Saiyens ! Les cheveux sont une partie délicate à réaliser pour le mouleur.

**Cette position fait référence  
au combat contre Freezer !**

Cette figurine du Super Saiyen Gokû est inspirée du duel entre Gokû et Freezer dans le volume 27 !

C'est la réplique de la scène où Super Saiyen Gokû, furieux, veut lancer un Kamé Hamé Ha !

## Interview du mouleur

« Au début, Super Saiyen Gokû a une coiffure assez simple avec peu de pics dans les cheveux par rapport à la période où il combat Cell ! Les formes simples requièrent davantage de compétence de la part du mouleur. C'est là qu'on peut montrer de quoi on est capable. J'ai particulièrement veillé à l'espace entre ses cheveux, pour qu'on puisse entrevoir ses yeux. J'ai fait attention que tout le moule évoque ce personnage d'Akira Toriyama. Souvent, on ne remarque pas un vêtement élimé sur une figurine. Alors, j'ai un peu accentué l'effet. Pour moi, le meilleur angle est celui où les deux mains qui contiennent le "ki" paraissent légèrement ouvertes. »

Mouleur du "Super Saiyen Gokû" : Hiroyuki Nakazawa, Production de la figurine : Teruhiko Kimura (Proovy.co., ltd)

Ta figurine de  
collection

Super Saiyen  
Son Gokû  
terrasse  
Freezer !





## Enquête sur les origines de Maître Toriyama

Découvre la vie d'Akira Toriyama jusqu'à la création de Dragon Ball, son œuvre au succès planétaire ! Retrouve aussi l'analyse complète de l'histoire de Dragon Ball !

### L'histoire d'Akira Toriyama



#### Naissance à Aichi, au Japon

Akira Toriyama est né et a grandi dans le département d'Aichi ! Après des études dans un lycée technique départemental, il entre dans une société de design publicitaire. Il y travaille trois ans comme designer avant de démissionner. Puis, il participe à un concours de manga pour tenter de remporter la cagnotte du premier prix !



Il débute en tant qu'auteur de manga en décembre 1978 avec *Wonder Island*. Ses hobbies sont les voitures, ses animaux de compagnie et la fabrication de maquettes.

C'est où «AICHI» ?



Le département d'Aichi est à environ 300 km au sud-ouest de Tokyo, la capitale du Japon. Toriyama y vit depuis sa naissance.



#### Le concours du magazine japonais Weekly Shonen Jump

À cette époque, Akira Toriyama ne savait pas comment dessiner un manga. C'est en se référant à d'autres œuvres qu'il réalise son manga pour le concours.

Sa première œuvre est une parodie d'un célèbre film de science-fiction. Pour cette raison, il n'est même pas retenu. Mais un éditeur remarque son talent et l'encourage sérieusement à dessiner. Une semaine plus tard, Toriyama achève les premières ébauches de son prochain manga : *Wonder Island*.

トリアヤマ

L'univers d'Akira Toriyama

Enquête sur les origines de Maître Toriyama







## Les débuts en tant qu'auteur de manga !

Wonder Island est publié en 1978, dans le n° 52 du *Weekly Shonen Jump*. La carrière de Toriyama est lancée. Après avoir publié plusieurs histoires courtes, son éditeur lui suggère de créer une œuvre dont le personnage principal serait une fille. C'est ainsi que *Dr. Slump*, un manga dont l'héroïne est un androïde, voit le jour.



L'illustration de gauche est la page de titre de *Wonder Island*, la première œuvre de Toriyama. Celle de droite est la couverture du volume n° 1 de *Dr. Slump*. Ses personnages au design pop et ses drôles de blagues ont fait le succès de l'œuvre en très peu de temps. La série a été publiée de façon hebdomadaire pendant quatre ans et demi.

# 武

L'univers d'Akira Toriyama

quête sur ses origines de Maitre Toriyama



## La naissance de Dragon Ball

Au Japon, le succès de *Dr. Slump* est un véritable phénomène de société. Mais chaque chapitre raconte une histoire complète et cette forme n'est pas adaptée pour être une longue série. Pour cette raison, l'éditeur de Toriyama réfléchit à une nouvelle œuvre qui succéderait à *Dr. Slump*. Après mûre réflexion, il décide que ce sera un manga dans le genre des films de kung-fu que Toriyama adore. *Dragon Ball* est né !





Pour tout  
comprendre

# Dragon Ball, l'histoire!

Découvre, découpé en 7 grandes parties, le manga Dragon Ball ! Retrouve les adversaires et les scènes de combat en un coup d'œil !

## 1 Le jeune Gokû

### Gokû part à l'aventure

Le jeune Gokû, qui vit au fin fond de la montagne, rencontre Bulma et part avec elle à la recherche des Dragon Balls ! Après avoir vaincu Pilaf et sa bande qui veulent dominer la Terre, Gokû devient le disciple de Kamé Sennin, le Maître des tortues. Pour tester les résultats de son entraînement, Gokû participe au tournoi du Tenka Ichi Budôkai et accède à la 2<sup>e</sup> place !



## 2 L'armée du Red Ribbon

### Une grande bataille contre une organisation maléfique

Pour trouver les Dragon Balls, Gokû affronte l'organisation maléfique de l'armée du Red Ribbon. Il parvient à battre le commandant Blue et Tao Pai Pai et anéantit l'organisation grâce à son entraînement ! Trois ans plus tard, Gokû participe de nouveau au Tenka Ichi Budôkai, mais il perd en finale contre Ten Shin Han et sera encore une fois à la 2<sup>e</sup> place.



## 3 Piccolo Daimaô

### Il faut arrêter les ambitions du roi !

Gokû défie Piccolo Daimaô ! Il perd une première fois, mais grâce à l'eau Chôshinsui, il devient plus fort et prend une admirable revanche. Trois ans plus tard, Gokû, qui a suivi un entraînement au sanctuaire avec Kami-Sama, se retrouve face au fils de Piccolo, Ma Junior, au Tenka Ichi Budôkai. Après une lutte acharnée, Gokû remporte la première place du tournoi !

L'univers  
d'Akira  
Toriyama

Enquête sur  
les origines  
de Maître  
Toriyama



6





## 4 Les Saïyens

**La menace qui vient de l'espace !**

Le peuple belliqueux saïyen attaque la Terre ! En se sacrifiant, Gokû contre cet ennemi à la puissance écrasante. Mais l'année suivante, Végéta, le plus fort des Saïyens, arrive et bat les guerriers de la Terre. Ressuscité par les Dragon Balls et entraîné par Maître Kaiô, Gokû réapparaît, plus fort que jamais. Il parvient à renvoyer les Saïyens dans l'espace au prix de multiples blessures.



## 5 Freezer

**Le plus redoutable ennemi de l'espace !**

Gokû et les autres vont sur la planète Namek pour récupérer les Dragon Balls et ressusciter ceux qui ont été tués par les Saïyens. Mais ils se retrouvent devant le pire fléau de l'univers : Freezer ! Gokû retrouve les Dragon Balls et réussit à formuler son souhait. Mais Freezer est un ennemi coriace ! Gokû éveille le Super Saïyen qui est en lui et vient à bout de Freezer !



## 6 Cell

**Quel est l'objectif des cyborgs ?**

Trunks est un combattant qui vient du futur. Sa prédiction se réalise et des cyborgs créés pour tuer Gokû surgissent. Ce n'est que le début du cauchemar ! Gokû et ses amis affrontent Cell, le plus redoutable des cyborgs, au Cell Game dont

l'enjeu est l'avenir de l'humanité. Le Kamé Hamé Ha de Gokû et de Gohan, père et fils, engendre le miracle !



## 7 Boo

**Il faut abattre l'incarnation du mal !**

Plusieurs années après le Cell game, Boo, le pire démon de l'histoire, ressuscite grâce à Babidi. Face à Boo qui ne finit pas de se renforcer, les guerriers Saïyens de la famille de Gokû et de Végéta vont se livrer à de terribles combats. Finalement, Gokû parvient à éliminer Boo qui est devenu le mal à l'état pur !



武

L'univers d'Akira Toriyama

Enquête sur les origines de Maître Toriyama !





# Dragon Ball - Les résumés des chapitres 1 à 15

## L'aventure de Gokû commence !

La force époustouflante du Maître des tortues



Gokû accompagne Bulma en guise d'entraînement. C'est avec le duo composé de Gokû, le petit sauvage, et de Bulma, la jeune surdouée, que cette histoire commence.

### Partons à la recherche des Dragon Balls !!!

Son Gokû habite dans un endroit reculé, dans la montagne. Il croise Bulma par hasard et part avec elle à la recherche des Dragon Balls ! En chemin, ils sympathisent avec Kamé Sennin et Oolon. Ils rassemblent un à un tous les Dragon Balls. Mais Yamcha, le voleur du désert, fait son apparition et se bat contre Gokû !

Dragon Ball  
-  
Les résumés  
des chapitres  
1 à 15



### Chronologie de Dragon Ball







## La rencontre avec ses amis

Gokû et Yamcha n'arrivent pas à se départager. Yamcha finit par intégrer la bande de Gokû et ils vont au mont Fry Pan où se trouve la boule à sept étoiles. Mais ce mont est en proie à de terribles flammes ! L'éventail Bashô, capable d'éteindre l'incendie, a disparu. Mais Kamé Sennin éteint l'incendie grâce au souffle de son Kamé Hamé Ha ! Gokû récupère la boule et se remet en route à la recherche du dernier Dragon Ball : la boule à une étoile.

Le voleur Yamcha fait souffrir Gokû avec son terrible coup du Rôga Fûfû Ken. Il est le premier adversaire de taille de Gokû. L'acolyte de Yamcha, Poopal, manie la technique de la métamorphose. Il était en classe avec Oolon.



# 今

**Zoom**

## Le dieu des arts martiaux : le Maître des tortues

D'ordinaire, Kamé Sennin, le Maître des tortues (connu dans le dessin animé sous le nom de Tortue Géniale), a juste l'air d'un vieux vicieux. Mais en réalité, il est Muten Rôshi, le plus grand maître des arts martiaux !! On imagine l'étendue de son pouvoir rien qu'à voir son disciple Gokû. C'est Kamé Sennin qui a enseigné à Gokû le Kamé Hamé Ha et les techniques de combat basées sur le « ki ». Il lui a également donné le Kinto-un et sa tenue de combat.

Kamé Sennin rassemblant son « ki ». Gokû et les autres sont stupéfaits de voir le changement !



Dragon Ball

Les résumés  
des chapitres  
1 à 15



300

350

400

450

dernier chapitre

**Freezer**



**Cell**



**Boo**



9



# Joue avec Dragon Ball

## Relève le défi des questions de Gokû !!!

Combien de réponses trouveras-tu !?

### Complète l'uniforme de Gokû !!!

Pour ce premier numéro, on t'interroge sur Gokû, le personnage principal ! Sauras-tu répondre aux trois questions ? Il y a des questions faciles et une difficile, même pour un fan.

Si tu trouves toutes les réponses, tu peux te proclamer « expert de Son Gokû » !

#### Q-1

Quel est le bon insigne ?



La première question porte sur la tenue de Gokû. Il l'a reçue d'un certain personnage, et sur le torse, il y a un emblème en idéogramme. Parmi les six idéogrammes de gauche, choisis celui qui figure sur l'habit de Gokû.

#### Q-2

Choisis 3 accessoires de Gokû

Parmi les 8 objets ci-dessous, choisis-en trois qui appartiennent à Gokû. Il y a une arme, un moyen de transport et aussi un(e)... ?



#### Q-3

Parmi eux, lequel est l'ami de Gokû ?

Un ami de Gokû s'est glissé parmi les 4 monstres ci-dessous. Devine de qui il s'agit ! C'est une question difficile qui nécessite une connaissance approfondie du manga !



Joue avec Dragon Ball

Relève le défi des questions de Gokû !



Galerie d'illustrations  
De magnifiques  
illustrations en couleur !



# DRAGONBALL



Voici la page de titre du chapitre 149, publié dans le *Weekly Shonen Jump* n° 49 de 1987. Les lettres « DRAGON BALL » au-dessus de la tête de Piccolo Daimaô de la première génération ont aussi été dessinées par Toriyama. À gauche, l'illustration pour le format poche.

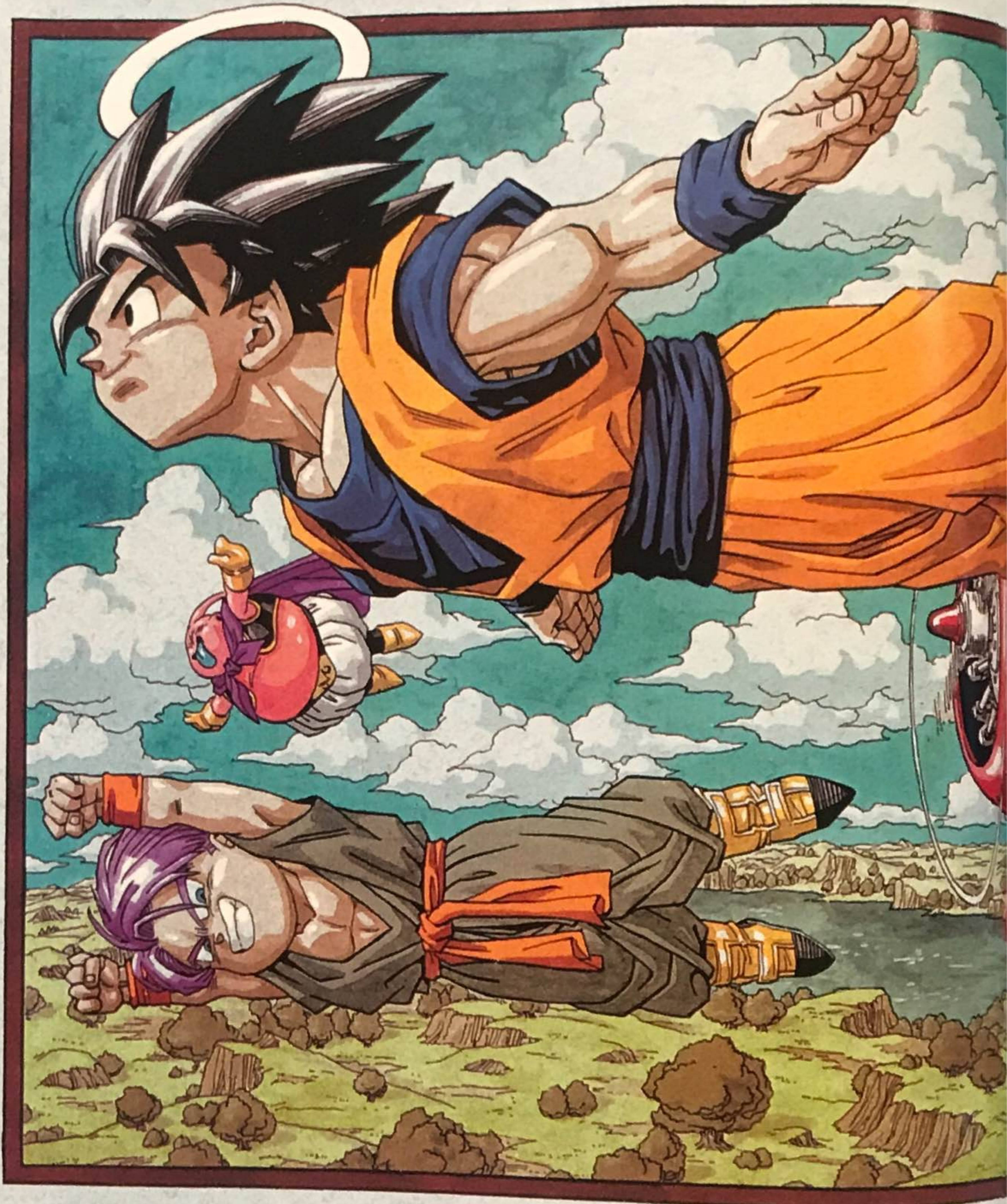
Galerie  
d'illustrations  
-  
De  
magnifiques  
illustrations  
en couleur !



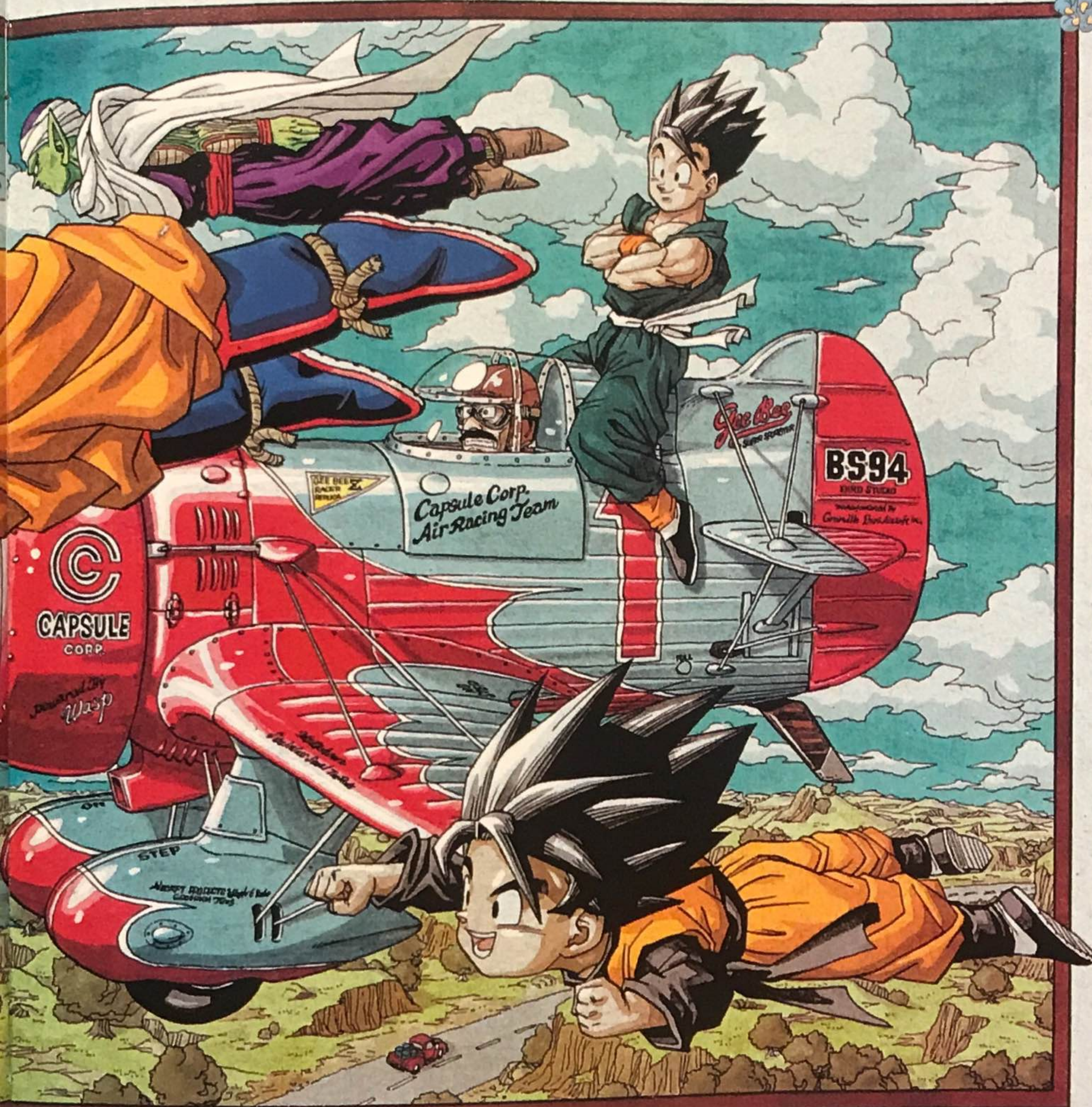




Galerie  
d'illustrations  
-  
De  
magnifiques  
illustrations  
en couleur !







Shikishi



Galerie  
d'illustrations  
—  
De  
magnifiques  
illustrations  
en couleur !



Voici une illustration du « calendrier encarté » du numéro double n° 3 et n° 4 de 1995 du *Weekly Shonen Jump*. Ce dessin est colorisé directement sur un papier cartonné (*shikishi*) qui présente une texture particulière. En fait, c'était un restant de matériel acheté pour une illustration d'une autre œuvre.





Galerie  
d'illustrations  
—  
De  
magnifiques  
illustrations  
en couleur !



Cette illustration a été réalisée suite au concours des meilleurs slogans des lecteurs pour chaque manga du magazine. Elle est parue dans le n° 26 du *Weekly Shonen Jump* de 1993 sous forme de poster.



## Relève le défi des questions de Gokû !!!

Les réponses

As-tu bien répondu?

### Q-1

Quel est le bon insigne ?

**Gokû est le disciple du Maître des tortues.**

La technique de combat de Gokû est de style Kamésen. Par conséquent, il y a sur son torse l'emblème Kamé. C'est le n° 5, il signifie « tortue ».



Kamé Sennin lui remet cette tenue pour se battre lors du Tenka Ichi Budôkai.

Le fils de Gokû, Gohan, étant le disciple de Piccolo, il porte une tenue avec le logo du n°4 « Ma » qui signifie « démon ».

**Réponse 5**

### Q-2

Choisis 3 accessoires de Gokû !

**La boule à 4 étoiles est le souvenir de son grand-père.**

L'arme de Gokû est le Nyo-i-bô. Son moyen de locomotion est le Kinto-un. Ce sont respectivement les n° 6 et n° 8. Le dernier élément est le n° 4 : la boule à 4 étoiles.



Gokû garde la boule à 4 étoiles comme souvenir

de son défunt grand-père adoptif Gohan. Quand Gokû devient adulte, il la lègue à son fils.

**Réponses 4,6,8**

### Q-3

Parmi eux, lequel est l'ami de Gokû ?

**Oolon est le roi de la métamorphose !**

À première vue, aucun ne semble ami avec Gokû. Mais il y a parmi eux Oolon, métamorphosé en monstre. La première fois qu'Oolon rencontre Gokû, il a l'apparence d'un bœuf géant !



Oolon peut changer d'apparence pendant 5 minutes. Il a voulu

effrayer Gokû et les autres venus au village en se transformant en un énorme bœuf. Mais Gokû ne s'est pas laissé bluffer...

**Réponse 3**

Joue avec Dragon Ball

Relève le défi des questions de Gokû !!!  
Les réponses



Les personnages du manga

# Tout savoir sur le jeune Gokû !

Il combat le mal par sa force transcendante !!!

## SON GOKÛ

Il cherche les Dragon Balls tout en s'entraînant

Son Gokû est le héros de l'histoire. Il est recueilli quand il est bébé par Son Gohan, un expert en arts martiaux, alors qu'il est abandonné au fin fond de la montagne. Il grandit auprès de lui. Doté d'un talent inné pour les arts martiaux et d'un corps robuste, il adore se battre contre de puissants adversaires ! Lors de son périple, à la recherche des Dragon Balls, il affronte de redoutables ennemis !



Les personnages du manga

Tout savoir sur le jeune Gokû !

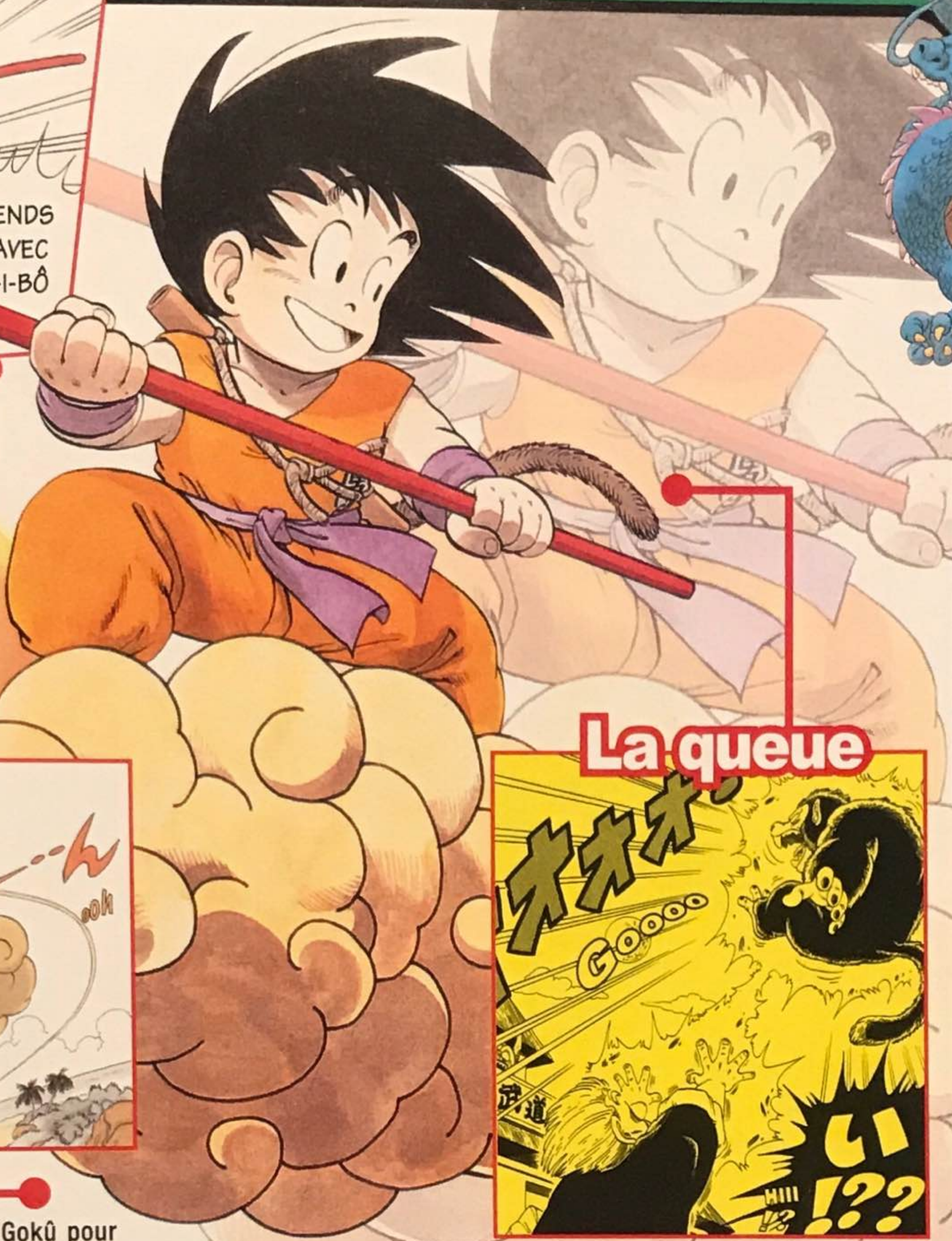






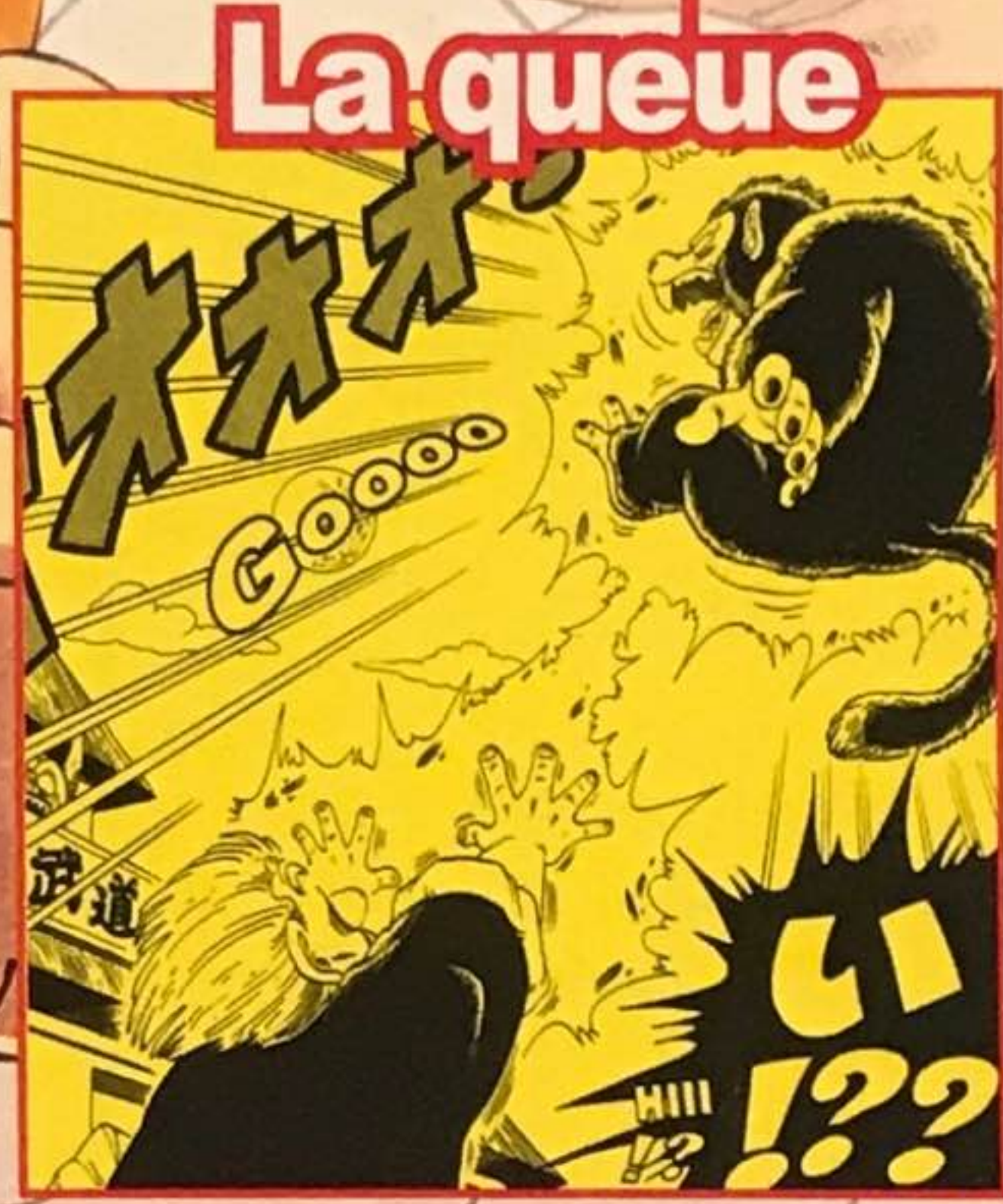
## Le Nyo-i-bô

C'est un mystérieux bâton que Gokû a hérité de son grand-père adoptif, Gohan. Il s'allonge et rétrécit à l'envi. C'est une arme très utile lors des combats et elle est souvent utilisée dans le manga quand Gokû est petit. Elle apparaît moins après que Gokû maîtrise le « ki ».



## Le Kinto-un

Kamé Sennin a donné ce nuage à Gokû pour le remercier d'avoir sauvé sa tortue de mer. Il permet de voler dans le ciel à une vitesse supérieure à celle d'un avion. Il réagit à la voix de Gokû qui peut le faire venir n'importe où. C'est un moyen de locomotion utile, mais il faut un cœur pur pour pouvoir monter dessus.



## La queue

Gokû a un secret. Il se transforme en un singe géant quand il regarde la pleine lune. Quand Gokû se transforme, il perd la raison et se déchaîne. Son unique point faible est sa queue. En la coupant, il peut reprendre forme humaine.

一  
ハ  
ハ

Les personnages du manga - Tout savoir sur le jeune Gokû !



## Coup fatal

# Kamé Hamé Ha

Il attaque avec le mystérieux « ki » oriental !

Le Kamé Hamé Ha est une technique de style Kamésen qui permet de sortir toute l'énergie de son corps en une fois. Il faut normalement des années d'entraînement avant de la maîtriser mais Gokû parvient à la reproduire après l'avoir vu pour la première fois.





# Les scènes clés

## Le Nyo-i-bô et la technique du Kamé Hamé Ha !



Meilleure scène 1

Affrontement!!!  
Gokû contre Yamcha!!!

\*\*\*\*\* manga vol. 1, chap. 08



Les scènes clés

Le Nyo-i-bô et la technique du Kamé Hamé Ha !



SI VOUS VOULEZ PARTIR D'ICI VIVANTS, FILEZ-MOI VOS CAPSULES OU VOTRE ARGENT.



Avant...

Voici la première véritable scène de combat de Dragon Ball ! Yamcha, le voleur du désert, attaque Gokû et ses amis pour récupérer les Dragon Balls ! C'est la première fois que Gokû manipule avec autant d'adresse le Nyo-i-bô. Gokû se défend bien face au puissant Yamcha. Dans cet épisode, on prend conscience de la force de Gokû.

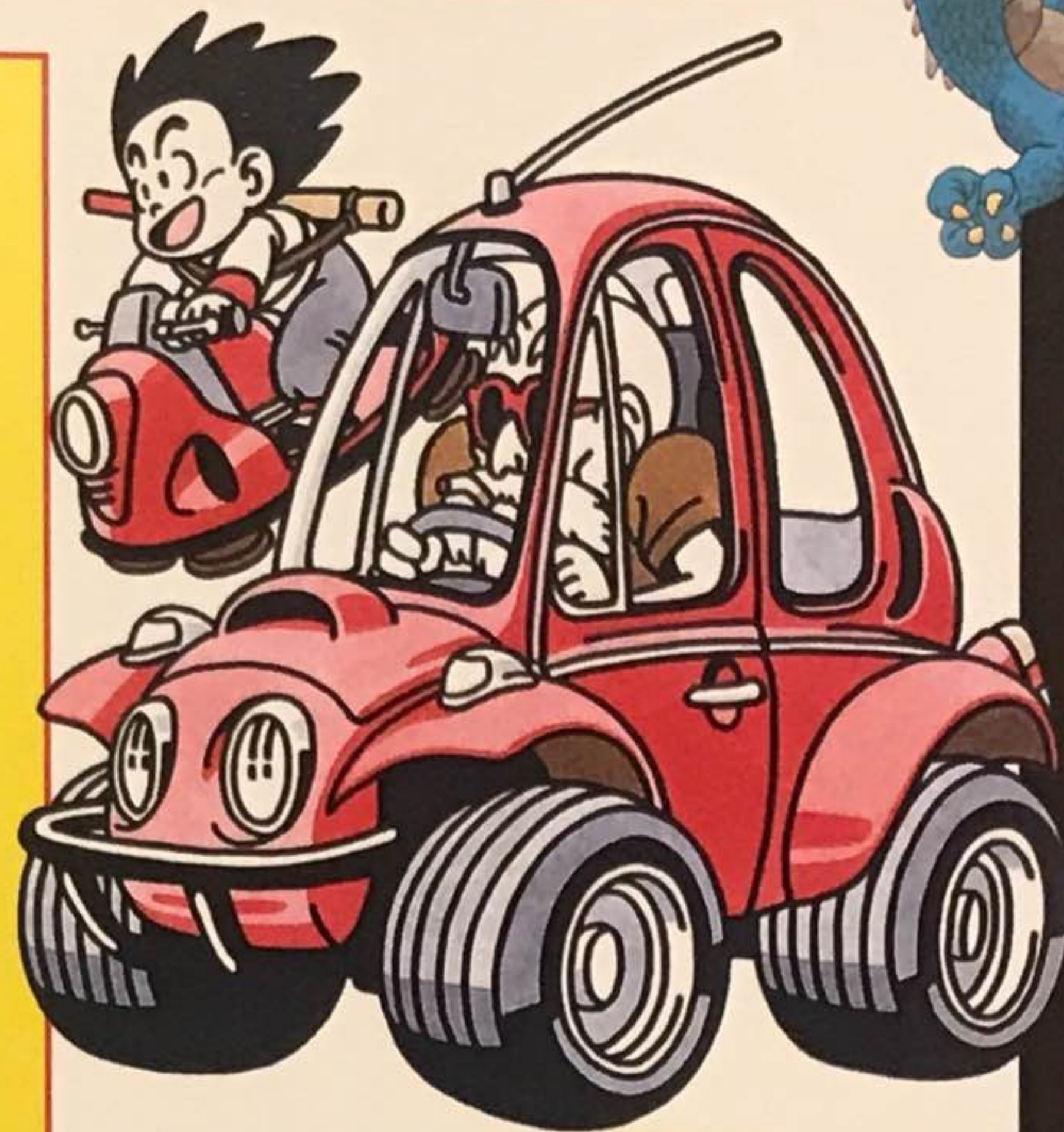




Meilleure  
scene 2

# Explosion! Kamé Hamé Ha!

\*\*\*\*\* manga vol. 2, chap. 14



Le Kamé Hamé Ha est le coup le plus représentatif de *Dragon Ball* ! On rassemble son « ki » en entonnant « Ka, Mé, Ha, Mé », et avec le dernier « Ha », on libère en un seul coup toute l'énergie amassée. Kamé Sennin, le créateur de ce coup, le déploie quand il doit éteindre l'incendie du mont Fry Pan. C'est la première fois que cette technique apparaît dans la série. Il devient méconnaissable ! Avec son corps gonflé de muscles qui dégage une aura impressionnante, il envoie son Kamé Hamé Ha !!! Gokû et les autres sont tellement impressionnés qu'ils en restent bouche bée ! Kamé Sennin éteint les flammes, mais il fait disparaître aussi la montagne et le château ! D'après lui, il a eu « un peu trop d'entrain » !!!

Les scènes clés

Le Nyo-i-bô et la technique du Kamé Hamé Ha !



Après...





**Ton prochain numéro!**



Le manga

de l'été

# DRAGON BALL

**N°2**

Des jeux, et des super illustrations!



Les ébauches de Dragon Ball!  
Les scènes clés:  
la 1<sup>re</sup> apparition du dieu dragon!

**Cinq super guerriers en quête de puissance!**

HACHETTE

France et Belgique : 4,99 € - Suisse : 10,90 CHF - Québec : 7,99 \$  
Imprimé en Espagne par Cayusa

Je suis le plus fort!

Ta figurine de collection **Végéta**



Ta figurine de collection

# Végéta

## Dans 15 jours ton

**N°2**