

FAIR GAMES!

FAIR GAMES!

Présente

SOLO
2€

DRAGONBALL

1



LES ENTRAÎNEMENTS

LES NIVEAUX
DES SAYAN

COMMENT DESSINER
GOKU

2 DRAGONBALL
POSTERS

SPÉCIAUX:

HAMTARO
YU-GI-OH

Janvier/Février

L 18341 - 1 - F: 2,00 € - RD





EDITORIAL

SALUT LES AMIS,
NOTRE AVENTURE PALPITANTE DANS LE MONDE MAGIQUE DE
DRAGONBALL SE POURSUIT. DANS CE SPÉCIAL, VOUS
TROUVEREZ PLEIN DE NOUVEAUTÉS SUR NOTRE HÉROS
PRÉFÉRÉ... UN GUIDE COMPLET DES NIVEAUX SAYAN
ET TOUT CE QU'UN VRAI SAYAN DOIT SAVOIR SUR
LES ENTRAÎNEMENTS DES SÉRIES DE DRAGON-
BALL GT ET DRAGONBALL Z.
DE PLUS, IL Y A UNE SURPRISE T POUR TOUS LES
ARTISTES : VOUS DÉCOUVRIREZ AU FUR ET À
MESURE TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LA
MANIÈRE DE DESSINER GOKU.
PAR CONSÉQUENT, PAS DE TEMPS À PERDRE,
ALLEZ TOUT DE SUITE AUX PAGES SUIVAN-
TES... ET BONNE LECTURE !

DB_MASTER



SOMMAIRE

<u>Le KI de Dragonball</u>	2
<u>Les Niveaux des Sayans</u>	3
<u>Les Entraînements</u>	7
<u>Comment Dessiner Goku</u>	10
<u>Gadget Mania</u>	12
<u>Posters</u>	13
<u>Dragonball Objets</u>	20
<u>Guide pour les Vêtements</u>	22
<u>Spécial Hamtaro</u>	24
<u>Spécial Yu-Gi-Oh</u>	28

DREAMWORLD VENTURES LLC
101 Main Street
Suite One
New York 10983 - USA

Directeur:
Jamie Thompson

Distribution France :

MLP
B.P. Distr.59
ZA de Chesnes
55, boulevard de la Noirée Tel:04 74 82 14 14
F-38291
Saint Quentin Fallavier Cédex
France

Distribution Belgique:

AMP SA
Rue de la Petite Ile 1
B-1070
Brussels
Belgium
Tel : 02 525 1501

La section suivante va vous révéler tout ce dont vous avez toujours rêvé de savoir à propos du ki. Contrairement à la plupart des sites qui ne fournissent qu'une petite explication de deux lignes qu'ils ont élaborée sur la façon dont le ki est ressenti, nous, nous vous apportons des faits vraiment détaillés. Quoi qu'il en soit, nous espérons que vous apprécierez cette lecture.

Les attaques de Ki

Une attaque de ki se traduit par un rayon ou une boule d'énergie directement produite par l'attaquant. Les diverses attaques possibles requièrent la maîtrise de différentes techniques. La plupart d'entre elles demande une grande concentration ainsi que des mouvements de bras très complexes. Les différents guerriers ont tendance à posséder leurs propres attaques qui d'ailleurs portent leurs signatures, telles que les suivantes : KameHameHa, Kai-o-kan, Spirit Bomb, Masenko, etc.. Les attaques peuvent être utilisées au cours des combats ou afin de vous propulser vers le haut alors que vous êtes en train de tomber au sol, si un tel scénario devait se produire un jour. Le ki peut également être utilisé afin de faire sécher des vêtements, allumer des feux, produire de la chaleur et bien d'autres choses encore.



que vous découvrirez tout au long de ces lignes. Pour pouvoir effectuer une attaque de ki, vous devez tout d'abord concentrer de l'énergie, et plus vous êtes puissant, plus vous pouvez être rapide.

Ressentir le Ki

Certaines personnes peuvent ressentir le ki sans devoir avoir recours à un équipement de haute technologie. Ils ferment les yeux, regardent dans la direction générale du pouvoir qu'ils espèrent ressentir et ils font de leur mieux afin de l'exprimer vers l'extérieur. Pour ressentir le pouvoir, ils doivent être à la recherche de la direction approximative dans laquelle le pouvoir est censé se diriger, parce que s'ils recherchent trop haut par exemple, ils ne peuvent pas ressentir des personnes ayant un faible niveau de pouvoir, telles que des personnes proches de la mort. Ceci représente la première qualité nécessaire à beaucoup de guerriers, dans la mesure où ils peuvent ressentir la force de leurs adversaires. Le problème avec ceci est que vous ne pouvez pas obtenir le pouvoir exact, mais vous pouvez tout de même généralement savoir s'il est plus fort ou plus faible que le vôtre. L'avantage est que cela ne coûte rien, contrairement aux scouts qui sont chers. En utilisant cette méthode, ils peuvent déjouer les attaques ennemies en parvenant à ressentir leur ki. La plupart des êtres humains et des terriens peuvent avoir recours à cette technique, tout comme Vegeta à qui ces derniers l'ont apprise. Cependant, la plupart des personnes maléfiques ne sont pas capables d'utiliser cette compétence, parce que personne ne la leur a enseignée ou parce qu'ils n'ont pas réussi à l'apprendre.

Les scouts

Ceci représente un autre moyen de lecture des niveaux de ki. Le scouter est capable de mesurer le niveau exact de pouvoir de qui que ce soit. Pour cela il vous suffit de le diriger en direction de quelqu'un et d'appuyer sur quelques boutons. Il vous donne alors une lecture du niveau de pouvoir ainsi qu'une indication des techniques spéciales que cette espèce de créature peut posséder. Les scouts se présentent sur l'oreille comme un écouteur et viennent recouvrir l'œil. La plupart d'entre eux disposent d'un type d'écran d'affichage en verre couleur verte. Lorsqu'il détecte qu'un niveau de pouvoir est soit en train d'augmenter plus vite que le sien et qu'il ne peut l'affronter ou qu'il est trop puissant pour qu'il puisse l'affronter, le scouter produit alors une petite explosion, qui force le porteur à devoir le quitter ou qu'il souffre pour autant de la moindre blessure. Cependant les Scouts sont chers et il en existe un nombre assez limité, ce qui signifie qu'une fois qu'ils ont été détruits, cela peut s'avérer difficile de s'en procurer un autre immédiatement. Le scouter possède une autre fonction : c'est également un moyen de communication. On peut parler dedans, il transmet la voix à d'autres personnages, même si ceux-ci se trouvent de l'autre côté de la galaxie. L'utilisation des scouts est probablement plus efficace que celle de vos propres sens.

Cacher le ki

Certaines personnes sont capables de cacher leur ki, elles semblent ainsi beaucoup moins puissantes qu'elles ne le sont en réalité. Les Terriens excellent vraiment dans cette technique qui peut se révéler être très utile pour se débarrasser d'ennemis en les faisant sous-estimer. Vegeta a parfaitement réussi à maîtriser ceci avec les Terriens, dans la mesure où il en a été le témoin et à réussi à l'apprendre. Cette technique a été utilisée à de nombreuses reprises et elle a même permis de tromper les ennemis les plus intelligents.

LES NIVEAUX DE POUVOIR

Les Saiya-jins représentent une race extraordinaire, puissante et barbare. (Note : en japonais, "jin" signifie personne ; ce qui signifie que les saiya-jins sont des " Saiya personnes "). Leur seul objectif dans la vie était de combattre et de survivre. Au début de la série de Dragonball, nous apprenons qu'ils vivaient sur la Planète Plante. Ils partageaient cette planète avec une autre race appelée tsufuru-jin. Les tsufuru-jins étaient une race supérieure s'enorgueillissant de posséder de nombreuses villes et une technologie de pointe. Leur technologie leur permettait de combattre les saiya-jins, véritables forces de la nature. Les saiya-jins étaient des brutes sauvages vivant dans des terrains vagues et qui attaquaient les tsufuru-jins de temps à autre. Dans la mesure où les saiya-jins étaient naturellement capables de se battre à mains nues, ils représentaient une force qui ne pouvait pas être négligée. Heureusement pour les tsufuru-jins, ils étaient capables de défendre leur planète grâce à leurs technologies. Puis, par une nuit de pleine lune, tous les saiya-jins ayant été exposés à la lumière de la pleine lune, se changèrent en Oozaru (Singe Géant) et réussirent facilement à réduire les tsufuru-jins à néant. Dès lors, cette planète fut appelée la Planète Vegeta.

Les saiya-jins récupérèrent alors une certaine partie de la technologie des tsufuru-jins afin de devenir la race la plus puissante de l'univers. L'être le plus puissant de l'univers, Freeza, une créature maléfique, utilisait les saiya-jins en tant que mercenaires destinés à prendre le contrôle de planètes pour son compte et afin de pouvoir ensuite leur revendre. Un jour, les saiya-jins en eurent assez de travailler pour Freeza, alors le roi, Roi Vegeta, se révolta avec l'aide de plusieurs de ses fidèles hommes de main. Malheureusement, il fut tué avec ses hommes. Freeza décida alors de détruire la Planète Vegeta dans une explosion géante, exterminant ainsi la race saiya-jin tout entière. Seuls quelques rares saiya-jins réussirent à survivre, parmi eux se trouvaient Kakarotto (Goku), Prince Vegeta, Raditzu, Nappa, Taurus, Paragus et Broli.



Saiya-jin(Normal) :

Ceci est l'apparence typique d'un saiya-jin. Un saiya-jin normal a les cheveux noirs, un corps épais, puissant et musclé et une seule queue. Les Saiya-jins possèdent d'excellentes capacités naturelles pour le combat, ce qui implique le fait qu'ils consomment un très grand nombre de calories chaque jour. Afin de se procurer toutes ces calories, ils doivent beaucoup manger. Goku, un saiya-jin de base, consomme environ 10 fois ce qu'un être humain normal mange par jour. Les saiya-jins sont immensément plus forts que les êtres humains. Même lorsqu'il fut renversé par le véhicule d'un Bulma au début de la série de Dragonball, Goku ne s'en trouva pas blessé. En effet, il se releva immédiatement après avoir été touché.

Les Saiya-jins ont le super pouvoir de se changer (amélioration) en formes plus fortes, suivant la description figurant ci-dessous :



Super Saiya-jin

Description : la pire crainte de Freeza... le Super Saiya-jin. Ce niveau représente une légende au tout début de Dragonball Z, mais c'est finalement devenu une forme naturelle. Goku est le deuxième personnage à avoir atteint ce niveau un jour, mais il est le premier que nous ayons vu le faire. Lorsqu'un Saiya-jin parvient à atteindre cette forme, ses cheveux deviennent blonds dorés, ses yeux tournent au vert et son niveau de pouvoir s'accroît énormément. Le Légendaire SSJ qui est mentionné tout au long de la série est Broli. Les Super Saiya-jins sont supposés être d'impitoyables machines à tuer, mais nous constatons que la personnalité du Saiya-jin ne change guère après sa transformation. Le niveau de Super Saiya-jin est déclenché par la colère (en règle générale). Il ne peut être atteint que par une personne ayant un cœur pur, qu'il soit plein de bonté ou de malice. Une fois que le Saiya-jin est parvenu à atteindre ce statut de super saiya-jin, il peut se transformer en SSJ à volonté.

Les personnages ayant réussi à atteindre cette forme sont les suivants : Goku, Gohan, Vegeta, Trunks, Goten et Broli.



Ultra Super Saiya-jin

Description : Cette étape se situe entre celles de SSJ et de SSJ 2. Au cours de cette étape, la taille des muscles du Saiya-jin s'accroît énormément. Le Saiya-jin devient alors très fort, mais également très lent. Ses attaques peuvent faire beaucoup de dégâts, mais il est peu probable qu'il parvienne à toucher son adversaire. Lorsque Goku et son fils Gohan s'entraînaient à l'intérieur de la Salle de Gravité et de Temps au cours de la saga Cell, Goku a montré cette étape à Gohan. Il lui a cependant dit qu'elle était inutile à cause de son défaut qui consiste à rendre un Saiya-jin plus lent sur le plan général. La preuve de l'inconvénient de cette étape est apportée lorsque, au cours du combat entre Trunks et Cell, Trunks finit par être battu.

Les personnages ayant réussi à atteindre cette forme sont les suivants : Goku, Mirai Trunks, Broly et Vegeta.



Super Saiya-jin 2

Description : Cette étape fut atteinte en premier par Gohan lors de son combat contre Evil Cell dans le Jeu Cell. Cette étape ressemble beaucoup à la première étape de Super Saiya-jin, mais en beaucoup plus forte bien entendu. De temps à autre, le Saiya-jin qui se trouve sous cette forme voit de l'électricité circuler autour de son corps et à travers lui. C'est grâce à cela que l'on peut faire la différence entre un SSJ et un SSJ2. Un Saiya-jin de niveau 2 a également les cheveux légèrement plus longs. Ce niveau est encore supérieur au SSJ de niveau 1 en termes de force et de vitesse. Il est également déclenché par la colère poussée à l'extrême.

Les personnages ayant réussi à atteindre cette forme sont les suivants : Gohan, Goku, Vegeta, Broly.



Super Saiya-jin 3

Description : Goku est le premier et le seul personnage à part Gotenks à avoir atteint cette étape. Il représente ainsi l'une des formes les plus fortes de toute la série Dragonball. On peut remarquer qu'un Saiya-jin a atteint l'étape de SSJ 3 quand il a les cheveux dorés comme la totalité des autres formes avant cela, mais qu'en plus ses cheveux deviennent vraiment longs et abondants. La disparition des sourcils du Saiya-jin représente également un signe distinctif de ce changement. Ce niveau ne peut être atteint que grâce à l'entraînement. Après s'être entraîné au Paradis au cours de la période de temps qui a suivi la saga Cell, Goku a appris comment se transformer en SSJ3. Cette forme apporte bien sûr plus de pouvoir et de vitesse, mais parce qu'elle utilise également beaucoup plus d'énergie, un Saiya-jin peut rester sous cette forme seulement pendant un court moment.

Les personnages ayant réussi à atteindre cette forme sont les suivants : Goku et Gotenks.



Super Saiya-jin 4

Description : Cette étape a été créée par TOEI Animation et n'a aucun lien avec l'auteur original de Dragonball, Akira Toriyama. Au cours de cette étape, la queue des Saiya-jin repousse. Leurs yeux deviennent jaunes avec un contour rouge. La paume de leurs mains possède un trou qui leur permet d'absorber de l'énergie. Leur dos ainsi que la plupart de leur corps est recouvert de fourrure rouge. Les cheveux demeurent noirs, mais deviennent plus longs, sans toutefois être aussi longs que ceux des SSJ 3. Et le Saiya-jin devient encore incroyablement plus puissant. Goku est le seul vrai personnage à atteindre ce niveau, mais Buruma est parvenu à trouver un moyen de transformer aussi Vegeta en un SSJ 4. Cette forme est déclenchée par la colère extrême, la rage et la peine.

Les personnages ayant réussi à atteindre cette forme sont les suivants : Goku et Vegeta.

LES NIVEAUX DE POUVOIR

Oozaru

Description : Quand un Saiya-jin possédant une queue est exposé à la lumière pure de la lune (et cela quelle que soit cette lune), il se transforme en une gigantesque créature ressemblant à un singe de six mètres de haut. Le niveau de pouvoir du Saiya-jin est augmenté de dix fois lorsqu'il se transforme en Oozaru (Oozaru signifie " Grand singe " en japonais). Les Saiya-jins ont utilisé cette forme afin de faire main basse sur des planètes pour le compte de Freeza. Cette forme représente certainement la forme la plus puissante en dessous de celle du SSJ de niveau 3. La totalité des saiya-jins, à l'exception de Goku et de Gohan étaient capables de se contrôler au cours de cette forme.

Les personnages ayant réussi à atteindre cette forme sont les suivants : Goku, Gohan, Vegeta, ainsi que d'autres saiyans qui ont pris le contrôle de certaines planètes pour Freeza



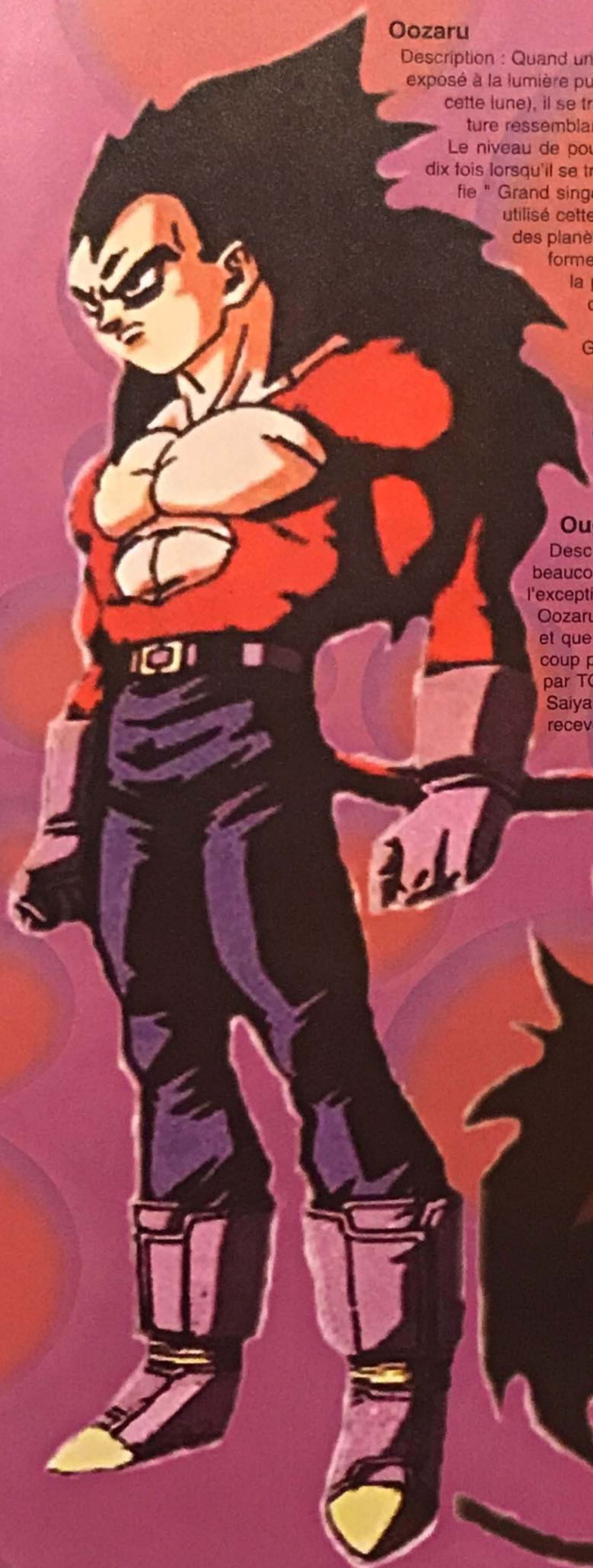
Ougon Oozaru (Doré Oozaru)

Description : Cette étape ressemble beaucoup à l'étape normale d'Oozaru, à l'exception du fait que la fourrure du Ougon Oozaru est alors dorée et non plus marron et que ce dernier est bien entendu beaucoup plus fort. Ceci a également été créé par TOEI. Pour atteindre cette étape, un Saiya-jin doit avoir une queue et doit recevoir davantage de vagues de lumière en provenance de la lune.

Les seuls personnages à être parvenus

à atteindre cette étape sont Goku et Bebi Vegeta au cours de Dragonball GT. Vegeta l'a atteint alors que Bebi se trouvait à l'intérieur de celui-ci et attaquait ses amis. Il fut en fin de compte battu par Goku.

Les personnages ayant réussi à atteindre cette forme sont les suivants : Goku et Bebi-Vegeta.





ENTRAÎNEMENT DE DRAGONBALL

Vous trouverez dans la section suivante tous les types d'entraînement possibles ainsi que les conseillers du début de Dragonball à la fin de Dragonball Z. J'espère être parvenu à apporter à cette section autant de détails que possible, et ainsi fournir un bon guide d'information à l'attention de tous ceux qui s'intéressent à cette série. Le titre de chacune des méthodes d'entraînement comprend le nom du personnage ou celui de la personne qui a en fait enseigné au personnage comment s'entraîner. Je les ai tous classés par ordre chronologique.

Entraînement de Dragonball

Entraînement de Grand-père Gohan

Lorsque Goku fut découvert alors qu'il n'était encore qu'un bébé, sa maîtrise évidente de la technique fut reconnue par son père adoptif qui lui enseigna les bases des arts martiaux, l'aidant ainsi à apprendre de nombreuses techniques alors qu'il n'était encore qu'un tout jeune enfant. On peut donc dire qu'il s'agissait des fondements de la formation de Goku, et tandis que Gohan était entraîné par Maître Rosi, Goku aurait appris un style qui lui était très similaire. Ceci lui prit un certain temps, mais après la mort de son grand-père, et au cours de ses années pré-adolescentes, Goku surpassa Gohan en termes de force, devenant ainsi un meilleur combattant que son ancien entraîneur après que d'autres maîtres en arts martiaux lui aient enseigné certaines techniques supplémentaires.

Entraînement du Temple Oorinji

Ceci était l'entraînement initial de Krillen. C'était un style appris par des moines, et il resta en leur compagnie pendant 8 années, mais on connaît très peu de chose à propos de ce type d'arts martiaux. Ce sont les fondements sur lesquels Krillen a bâti ses techniques, mais il quitta finalement le temple parce qu'il en avait assez que les gens se moquent de sa petite taille. On peut supposer qu'il ne lui fallut pas très longtemps pour devenir plus fort que les moines du temple eux-mêmes, dans la mesure où on apprend très peu de chose à propos d'eux après ce point.

Entraînement de Maître Roshi

C'était le style enseigné à Goku et Krillen, et bien que celui-ci n'était pas tellement fondé sur les arts martiaux mais plutôt sur des tâches pénibles, c'était incroyablement difficile, et ceci a permis d'accroître la force des deux enfants de manière spectaculaire. Les deux jeunes garçons étaient si désireux de devenir plus forts, qu'ils étaient prêts à labourer des champs à mains nues et à livrer du lait avec des carapaces de tortue de 20kg hissées sur leur dos. Toujours est-il qu'après un tel entraînement, leur force tripla quasiment. Il fallut attendre jusqu'à l'âge adulte pour que Krillen devienne plus fort que Roshi, mais Goku y parvint dans les premières années de son enfance, au cours d'un combat d'arts martiaux où il affronta le vainqueur de Roshi (Jackie Chun) : Tien, et où il réussit presque à le vaincre. Roshi entraîna également Yamcha un peu plus tard, tandis que Goku décida de poursuivre son propre chemin.

Entraînement de Karin

Afin de s'entraîner sous le puissant chat, Goku dut escalader toute la colonne, une immense tour, sans aucune aide, et atteindre le sommet. Là, il dut prendre l'eau sacrée à Karin, et la boire pour obtenir une importante augmentation de sa force. C'était un habile stratagème cependant, parce que l'eau sacrée était simplement de l'eau ordinaire, mais les combattants augmentaient énormément leur force en essayant de se l'approprier. Il fallut à Goku trois jours pour réussir cette épreuve et sa force augmenta considérablement, le rendant assez puissant pour battre Tao-Pie-Pie. Il fallut à Maître Roshi 3 années pour accomplir la même tâche contre Karin. Une autre chose que Goku hérita de Karin afin d'accroître sa force était la "boisson des Dieux". Il dut lutter pendant des jours entiers pour essayer de s'accrocher à la vie après avoir avalé le fluide venimeux, mais après avoir réussi à s'accrocher à la vie pendant assez longtemps, les effets disparurent et il devint ainsi beaucoup plus fort, étant alors capable de battre Piccolo Daimao. Goku était le seul à être capable de supporter cette boisson.

Entraînement de Tsurusennin

On ne connaît pas la date de cet événement, mais on sait que ce personnage fut entraîné par la même personne que Maître Roshi. Cependant, il possède un style d'apprentissage très différent. Il est sans pitié et n'a pas beaucoup le sens de l'honneur. Ses meilleurs disciples étaient Chao-zu et Tien, lesquels ont appris de lui leur style de combat de base. Plus tard, ses élèves l'abandonnèrent lorsqu'ils se rendirent compte de ses côtés maléfiques.

Entraînement de Kami

La première personne à entraîner avec Dieu fut Goku, en tant que propriétaire du mât d'extension qui est fixé au sommet de la tour de Karin et qui monte jusqu'en haut du poste d'observation de Kami. Lorsque Goku arriva, il rencontra M. Popo qui était bien plus fort que lui, puis le vic-Namek Kami, qui était incroyablement fort à ce moment dans DBZ. Goku a principalement appris comment rester calme et à visualiser la victoire. Alors que la force ne représentait pas un facteur principal dans l'entraînement, celui-ci aida Goku à mieux contrôler son pouvoir et à devenir moins naïf. Il s'entraîna ici pendant 3 années et sa force s'améliora de manière spectaculaire, le rendant bien plus fort que ce soit d'autre, y compris Piccolo. Il surpassa même la force de Kami à cette époque, sans que Dieu lui-même ne s'en aperçoive.

Entraînement de Piccolo

Après avoir été éjecté comme un œuf par son père, Piccolo hérita de la totalité de son pouvoir et il entraîna de manière intensive dans les bois afin d'acquérir la force nécessaire à battre Goku. Il parvint à dépasser toutes les limites ordinaires et réussit à vraiment devenir beaucoup plus fort. Il réussit à apprendre également certaines nouvelles techniques au cours de la période pendant laquelle il resta tout seul, s'apprenant à lui-même, grâce à la haine et au ressentiment qui le poussaient en avant.

Entraînement de Dragonball Z

Entraînement de Végéta

On sait peu de choses à propos de l'entraînement de Végéta lorsqu'il était plus jeune, mais si l'on s'en tient au Bardock Spécial, il est évident qu'il a suivi un entraînement approfondi contre les saibamen : il était capable de battre des groupes entiers de ceux-ci alors qu'il n'était encore qu'un petit enfant. Il a également fait la conquête de beaucoup de planètes pour Freeza et a probablement obtenu beaucoup d'augmentation de sa force en subissant de sérieux dégâts. Je suppose qu'il doit avoir subi le même entraînement de base que la plupart des troupes de Freeza, ce qui est très probablement être les fondements de sa formation.

Entraînement de King Kai

Ceci représente très certainement l'entraînement le plus déterminant dans la vie de quelqu'un. Pour atteindre le niveau de King Kai, vous devez emprunter Snake Way, et ce n'est pas une mince affaire. Il a fallu à Goku environ les 3/4 d'une année pour y parvenir, et il était comparativement très fort à cette époque ! Ce qui rend l'entraînement de King Kai si efficace, c'est non seulement les méthodes obscures qu'il utilise, mais également le fait que la gravité soit augmentée sur cette planète, signifiant ainsi que la force et la vitesse des personnes qui s'y trouvent seront accrues. Au début, King Kai a enseigné à Goku la force et la vitesse en lui faisant chasser des Bubbles et frapper Gregory. Une fois que ceci fut accompli, Goku continua d'apprendre les deux attaques les plus utiles de toute sa vie : le Kai-o-ken et la Spirit Bomb. Ces dernières représentaient d'utiles alliés et très certainement les meilleures attaques de toute la série. Lorsqu'il quitta King Kai, Gregory déclara qu'il était même désormais plus fort que le maître lui-même, ce qui est tout de même une belle réussite.

King Kai a également entraîné Yamcha, Tien, et Chao-zu, mais il leur a seulement enseigné les bases de la force et de la vitesse, dans la mesure où aucun d'eux n'était capable d'apprendre les attaques que réalisait Goku. Il essaya d'entraîner Piccolo, mais le Namek décida de s'entraîner par lui-même. Mais il fut un peu déçu lorsqu'il découvrit à quel point tous les autres étaient devenus rapides et forts grâce à King Kai.

Entraînement de Piccolo dans le Désert

Après la mort de Goku, Piccolo prit Gohan, et décida d'utiliser son potentiel quasiment illimité. Au début, Piccolo le laissa simplement au milieu du désert afin qu'il survive par lui-même, en lui apprenant à faire preuve de courage et en le rendant beaucoup plus rapide et plus fort. Piccolo tissa lentement un lien avec l'enfant, en lui apportant à manger et en prenant soin de lui, devenant ainsi un des bons gars. Il revint plus tard et entraîna personnellement Gohan, lui transmettant ainsi une bonne formation en arts martiaux. L'entraînement de Piccolo était pénible, difficile et quelque peu douloureux, mais Gohan réussit à s'en sortir et devint un excellent combattant, uniquement capable d'en faire vraiment la preuve vers la fin de la saga de Saiyan. Il ne fallut pas longtemps à Gohan pour devenir plus fort que Piccolo ; il y parvint après son entraînement spirituel et temporel avec son père.

Auto-entraînement de Piccolo

Cette fois, Piccolo s'entraînait lui-même afin de devenir assez fort pour combattre les Saiyans, dont l'arrivée était imminente. Il méditait et augmenta énormément son pouvoir, particulièrement en utilisant son esprit, capable de soulever des pyramides tout entières sans les toucher. Gohan était stupéfait de voir que Piccolo était capable de réussir des exploits qui semblaient pourtant impossibles.

Entraînement de Kami

Celui-ci différa énormément de l'entraînement qu'il dirigea dans Dragonball, ayant avec lui un groupe des guerriers les plus puissants du monde. Il resta sur ses gardes cette fois en ne leur apprenant que très peu de choses. Il les aida à accroître légèrement leur pouvoir, mais par rapport à Goku, leurs progrès étaient insignifiants. Le seul facteur crucial de cet entraînement était représenté par la salle de spiritualité et de temps, à l'intérieur de laquelle tout le monde découvrit à quel point les Saiyans sont forts et qu'il serait extrêmement pénible de devoir se battre contre eux.

Entraînement avec la Gravité Augmentée

Goku fut le premier personnage à utiliser ceci, s'entraînant de manière intensive et dure sur sa route à destination de Namek afin d'obtenir le pouvoir de sauver ses amis. Il devint accidentellement beaucoup plus puissant en se blessant, mais il n'abusa pas de ceci grâce au nombre limité de haricots sensu. Au cours de cette époque, il alla lui-même bien au-delà des limites et découvrit à quel point il pouvait devenir puissant. Il eut l'idée de l'entraînement avec la gravité après avoir rencontré King Kai et atteindre le cadran tout le long avec une gravité jusqu'à 100 fois supérieure à celle de la Terre à la fin de son voyage.

Vegeta utilisa également un module de capsule pour son entraînement avec la gravité, en essayant de devenir assez fort afin de battre à la fois Goku et les androïdes. Il devint assez puissant pour atteindre le point d'entrée afin de devenir un Super Saiyan. Il réussit à aller à une gravité jusqu'à 300 fois supérieure à celle normale de la Terre. Chibi Trunks s'est également entraîné ici, avec Vegeta qui lui a enseigné sa technique et l'a aidé à devenir beaucoup plus puissant afin de bien figurer dans le tournoi d'arts martiaux.

La capacité des Saiyans à accroître leur pouvoir lorsqu'ils se trouvent proches de la mort

Bien que ceci ne soit pas essentiellement une forme d'entraînement, cette technique était utilisée afin de rendre les Saiyans beaucoup plus forts. Une fois qu'il a été soigné après avoir été presque mort, un Saiyan peut quasiment doubler son pouvoir. Goku a utilisé ceci par accident, mais Vegeta l'a découvert au cours du combat contre Freeza. Il a légèrement abusé de cette technique en faisant exprès de se faire blesser afin de devenir plus fort, mais ce ne fut pas vraiment suffisant pour battre Freeza, bien que ceci lui apporta une augmentation cruciale de son pouvoir.

Entraînement de Yardrat

Lorsque Namek explosa, Goku réussit à s'échapper à l'intérieur d'un module et il atterrit sur une planète appelée Yardrat. Là, il fit la connaissance de certaines personnes très amicales, et bien que celles-ci n'étaient pas très fortes, elles connaissaient beaucoup de techniques utiles. C'était là que Goku put apprendre le mouvement instantané, une technique qui se révéla plus tard vitale en lui permettant de se sortir de certaines situations difficiles ainsi que de sauver la Terre.

Entraînement Spirituel et Temporel

Celui-ci était essentiel pour aider les guerriers en termes de pouvoir afin qu'ils puissent battre Cell. Deux personnes y entrèrent au même moment : les premières furent Trunks et Vegeta, puis ce fut le tour de Gohan et Goku. Tandis que les deux premières personnes sortirent et réussirent à dépasser le niveau de Super Saiyan, Goku et Gohan décidèrent d'accroître encore leur pouvoir de Super Saiyan, dans la mesure où le fait de monter vous rend beaucoup plus lent. Ils devinrent infiniment plus puissant, mais ce fut Gohan qui en profita le plus parce que Goku renonça à beaucoup de phases d'entraînement afin de pouvoir aider son fils à devenir plus fort.

Entraînement du Future Gohan

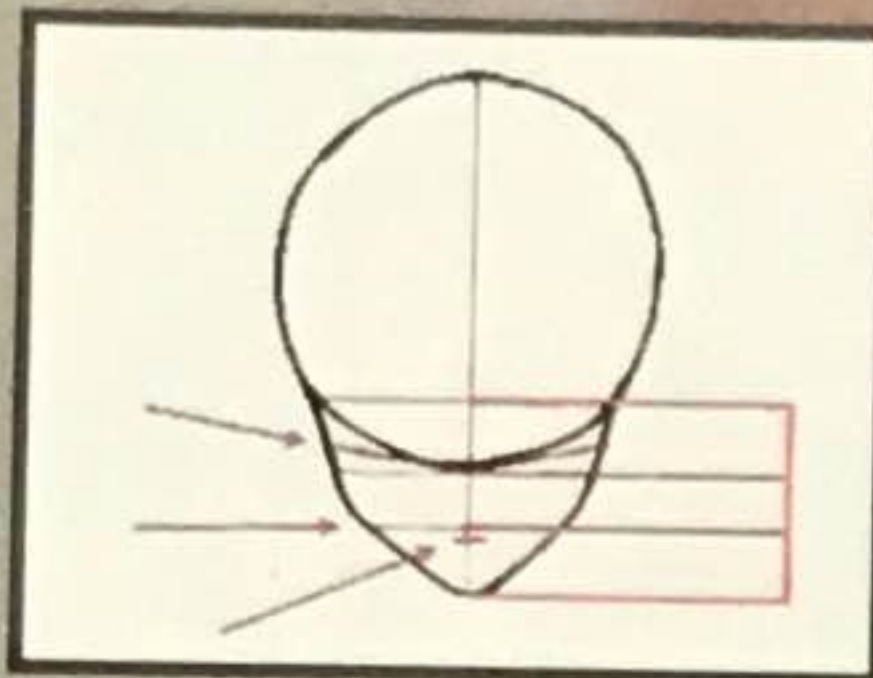
Ceci était le style de base donné à Future Trunks, tandis que Gohan lui a enseigné la manière de combattre dans le but de battre les androïdes. Ceci se déroula à l'intérieur d'un autre temps que nous connaissons bien et cela augmenta la force de Trunks considérablement. Lorsque Gohan mourut, Trunks dépassa les limites de la colère et devint Super Saiyan, un exploit qui n'aurait jamais été accompli sans l'aide de Gohan. Il est vrai que l'entraînement de Gohan était totalement original, il préféra entraîner Trunks de la même manière que Piccolo l'avait lui-même entraîné.

Entraînement de la Vie après la mort

Après avoir sacrifié sa vie afin d'empêcher Cell de faire exploser la Terre, Goku était coincé dans le domaine de la Vie après la mort, mais cela ne l'empêcha pas de continuer à s'entraîner et à devenir plus fort. Il dut combattre contre de nombreux guerriers issus du passé et fut encore entraîné davantage par King Kai. Il apprit la technique de fusion et comment devenir un SSJ 3 tout en étant mort. Ceci contribua à accroître énormément sa connaissance de la science du combat et sa technique, tandis que sa force augmenta aussi énormément. Ses progrès furent mis à l'épreuve lorsqu'il fut de retour pour combattre dans le tournoi d'arts martiaux, en étant interrompu, et lui continua de lutter contre Majin Vegeta et Buu, sa force se révélant être vitale pour remporter la victoire totale.



Vue de face

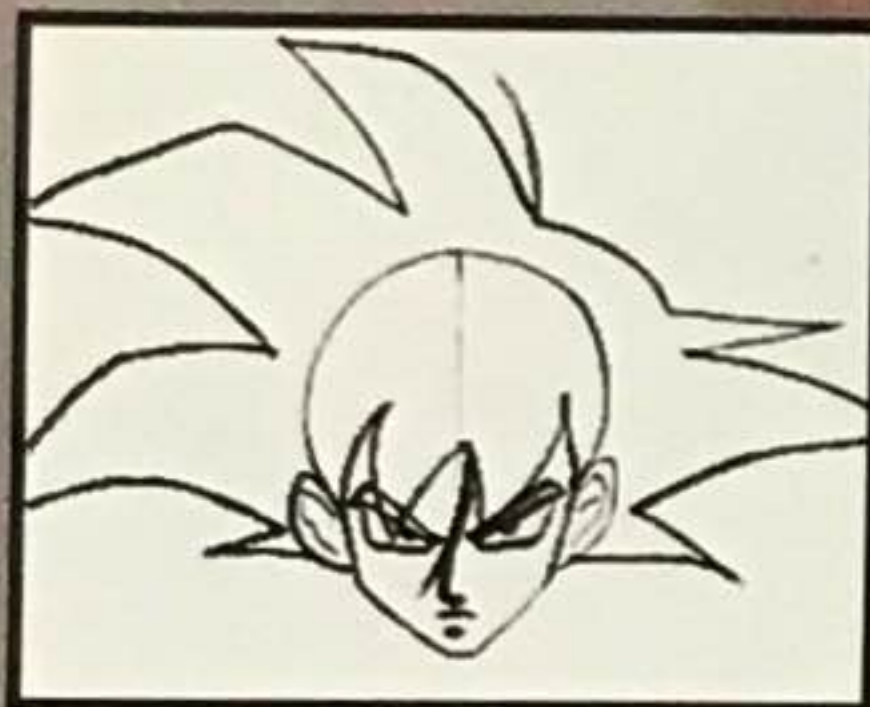
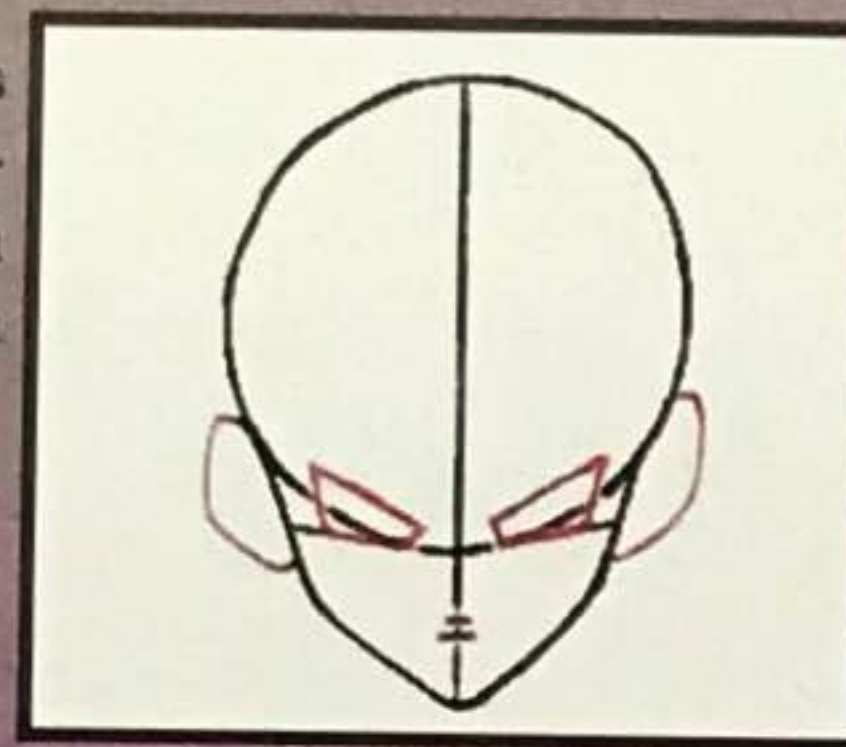


Étape n° 1 :

La plupart des personnages de Dragonball Z peuvent être dessinés avec ces formes simples. Tous les personnages Dragonball Z ont une forme de visage similaire : ils ont un grand crâne, des yeux en position oblique et de forme triangulaire et le bas du visage plus fin. Une fois que l'on a vu les proportions du visage de base, il est plus facile de dessiner ce que l'on souhaite. Commençons par dessiner un grand cercle un peu allongé pour le crâne. Dessinez le bas du visage et divisez-le en haut en traçant légèrement des lignes de correction, comme cela est indiqué. Vous remarquerez que la partie inférieure du visage est divisée en sections comme sur la figure ci-dessus. Les lignes de correction horizontales sont à égale distance l'une de l'autre. Dessinez les lignes correctrices obliques pour les yeux et ébauchez la position de l'ouverture (qui doit se trouver directement en dessous de la ligne correctrice pour le nez). Vérifiez que toutes les lignes correctrices ont été tracées légèrement car il faudra ensuite les effacer.

Étape n° 2 :

Effacez les lignes correctrices dont vous n'avez plus besoin. Dessinez les contours des yeux qui sont désormais des trapèzes parallèles anguleux. Vérifiez que la ligne inférieure des yeux se trouve exactement sur la ligne auxiliaire pour les yeux dessinée auparavant.



Étape n° 3 :

Commencez par ébaucher les contours de Son Goku Haaren.

Dessinez une importante chevelure en pointe. En dessinant les cheveux, vous remarquerez que, sur le côté gauche de Goku (à notre droite), les cheveux sont un peu raides à un certain endroit. Détaillez mieux les yeux et les oreilles. En dessinant les sourcils de Goku, vérifiez qu'ils sont bien juste au-dessus de ses yeux. Dessinez maintenant le nez et la

bouche. Le nez doit ressembler à la lettre „L”.



Étape n° 4 :

Elle consiste à effacer toutes les lignes correctrices. Ajoutez une ombre sous les yeux et la bouche de Goku. Vous pouvez maintenant dessiner les oreilles de manière encore plus détaillée. Dessinez ensuite le cou, les muscles et les habits. Normalement, les cous en DBZ sont un peu plus larges ; dessinez donc la naissance du cou exactement sous les oreilles. Effacez tous les traits indésirables et nettoyez bien l'ébauche.

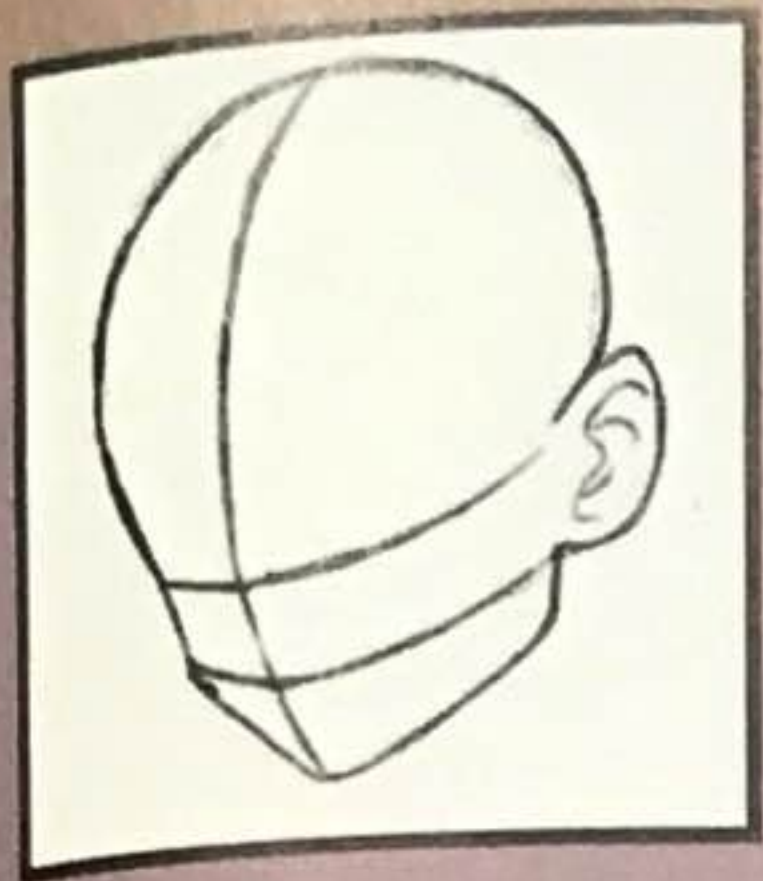


Étape n° 5 :

Une fois l'ébauche terminée, coloriez-la en grisant les parties désirées. Rappelez-vous que le grisé sur les cheveux de Goku est très fin et grisez-les donc comme sur le dessin.



Vue de trois quarts



Étape n° 1 :

Cette étape consiste à dessiner la vue de trois quarts. Ces instructions valent également pour les autres personnages DBZ. Dessinez un grand cercle et ajoutez le bas du visage puis divisez la tête à l'aide de lignes correctrices comme cela est indiqué sur la figure.

Ce sont les mêmes que celles de la vue de face à cette différence qu'elles sont un peu tournées de côté et en oblique vers le bas. La vue de trois quarts a moins de lignes correctrices que la vue de face car l'ajout est moins important sous cet angle. Nous utiliserons uniquement les lignes correctrices pour les yeux, le nez et la ligne correctrice centrale, qui va du crâne au menton.

Nous allons utiliser en premier lieu la ligne correctrice supérieure pour dessiner dans les yeux et les sourcils. Dessinez le nez et la bouche. Veillez à dessiner la bouche et le nez proche l'une de l'autre. Les contours du visage doivent ainsi avoir des angles très aigus. Veille à ce que le nez, qui est tout petit vu de face, soit plus grand et plus pointu dans la vue de trois quarts.

Étape n° 2 :



Étape n° 3 :

Effacez toutes les lignes auxiliaires. Dessinez la forme de base des cheveux de Goku très grande et arrondie. Souviens-toi toujours que les cheveux, sur le côté gauche (notre droite) de la tête sont raides et arrondis.

Ajoutez les pupilles et dessinez les bords de ses sourcils au-dessus de ses yeux puis grisez la partie située sous sa bouche.



Étape n° 4 :

Effacez toutes les lignes auxiliaires désormais inutilisées. Ajoutez les détails des oreilles et grisez la partie située sous les yeux. Par habitude, j'ai ajouté un éclat clair et intense dans ses pupilles, bien que les personnages de DBZ n'aient pratiquement jamais ces détails dans les yeux. Vous n'êtes pas obligés de le faire mais je pense que c'est plus joli. Les muscles du cou sont de nouveau très marqués ; commencez donc à les dessiner directement sous l'oreille. Ajoutez le reste de ses muscles et de ses vêtements puis nettoyez l'ébauche et préparez-la à la touche finale.



Étape n° 5 :

Maintenant que vous avez dessiné un visage, vous pouvez le griser et le colorier comme bon vous semble.

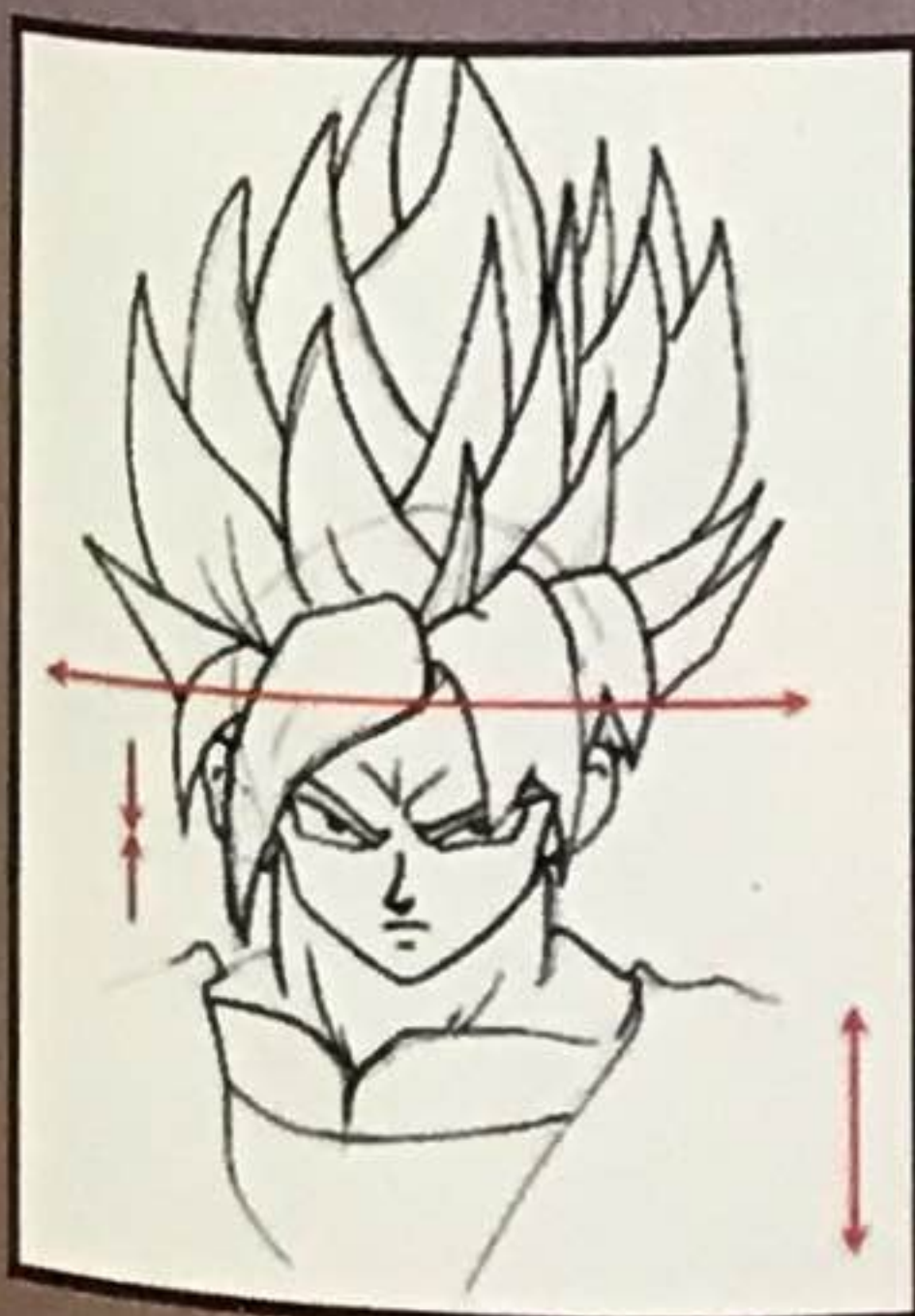


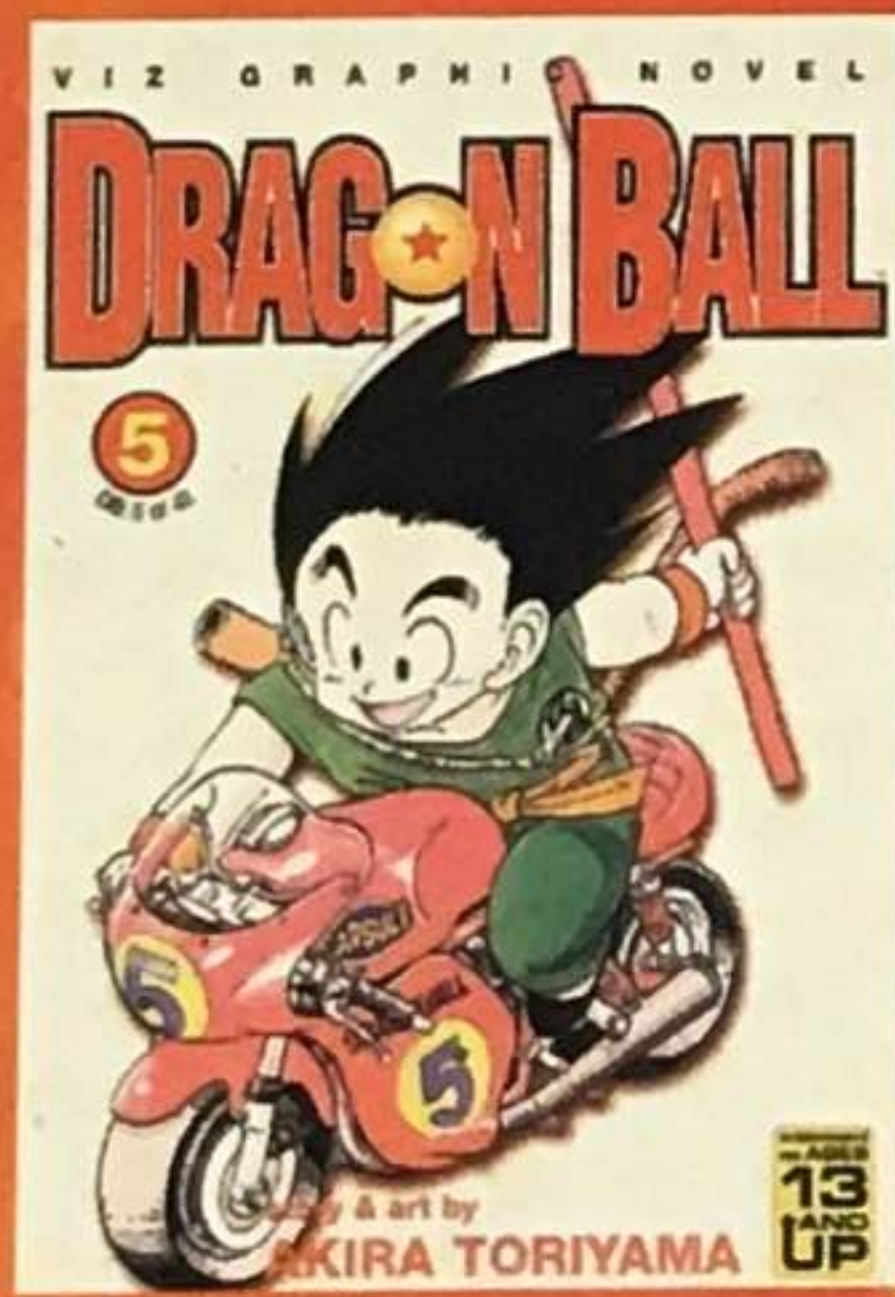
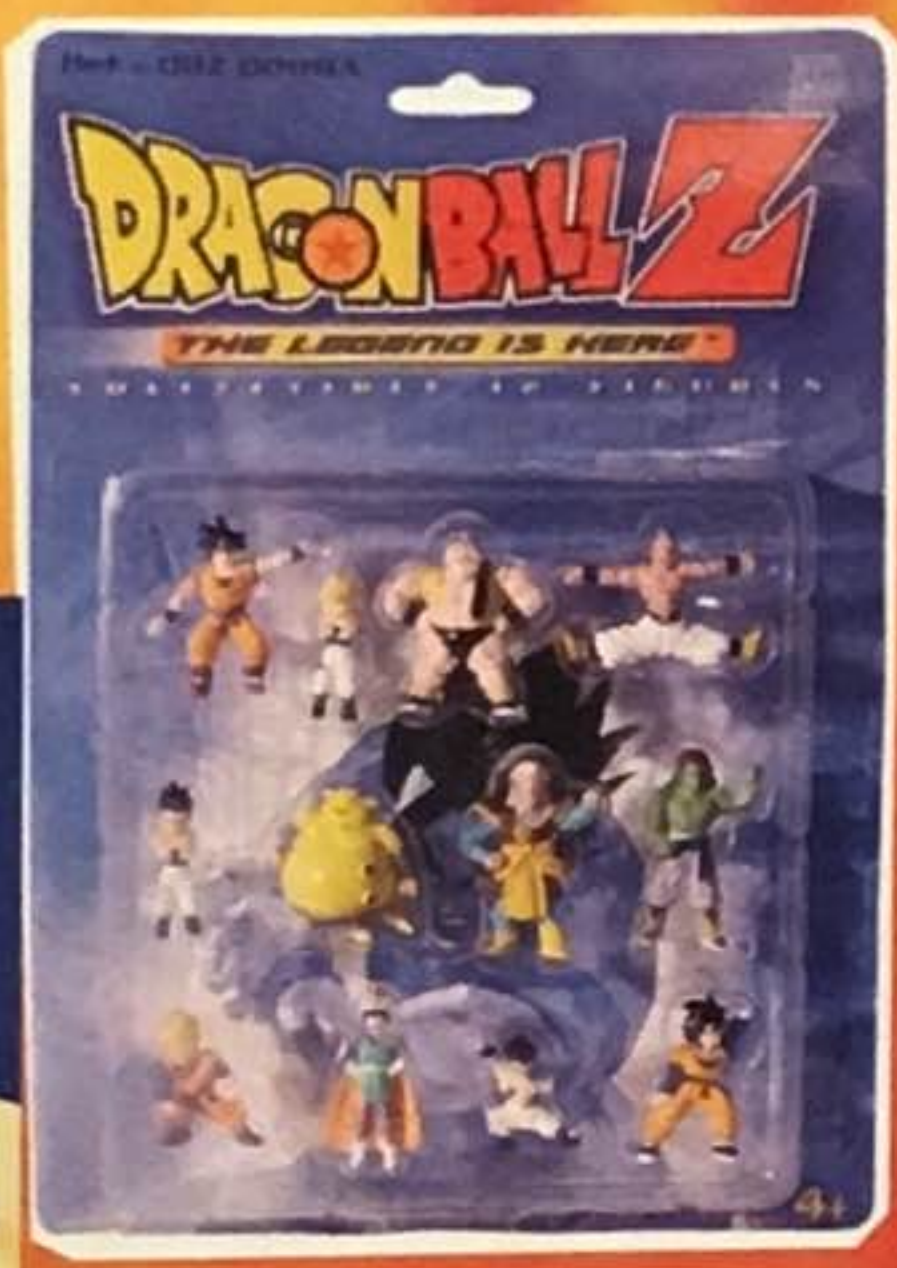
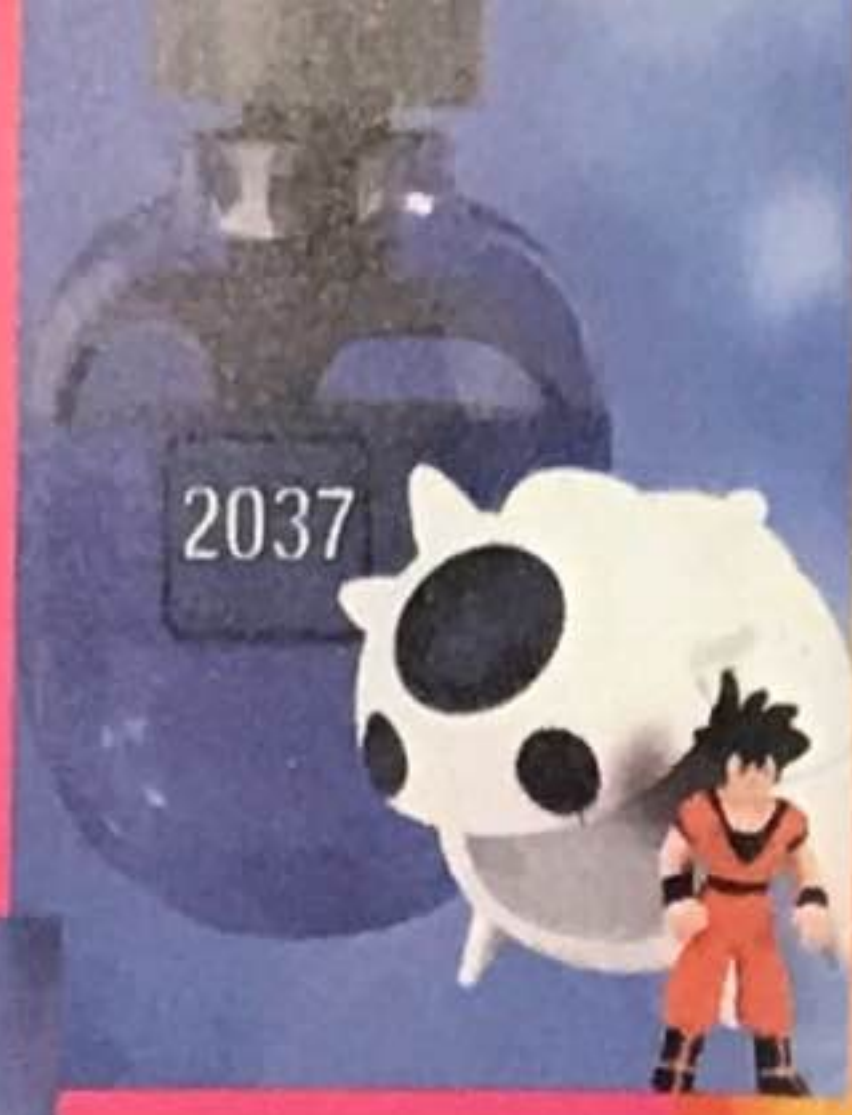
Souvenez-vous toujours que le fin grisage sur les cheveux indique que ceux-ci se dressent dans différentes directions et pas seulement en avant. Essayer de vous en souvenir lorsque vous grisez les cheveux.

Forme du Super Saiya-jin

Goku, à l'instar d'autres personnages de DBZ, peut se transformer en Super Saiya-jin. Il existe quatre autres formes mais je n'ai pas encore eu le temps de toutes les dessiner.

Pour dessiner Goku (ou n'importe quel autre personnage) dans la forme de Super Saiya-jin, vous devrez apporter quelques changements à son visage ainsi qu'à ses cheveux. Sa tête et son corps doivent être plus larges tandis que le visage sera plus étroit. Les contours sont en position oblique et regroupés. Les traits de son visage sont beaucoup plus durs et en position plus oblique et ses yeux sont plus minces. Les muscles de l'abdomen et des bras se développent et s'arrondissent à chaque transformation. Ces changements peuvent être utilisés pour n'importe quel personnage se transformant en Super Saiya-jin. Pour les cheveux en général, dessinez-les raides, dressés avec une raie à angle aigu et en pointe, qui se dressent sur la tête. Pour vous aider, dessinez l'ébauche de la tête de la manière indiquée sur la figure. Celle-ci montre le sens des cheveux. Beaucoup ne savent pas dessiner les cheveux car ils ignorent comment ils sont ordonnés. Même si la chevelure est en pointe, il faudra l'arrondir un peu.

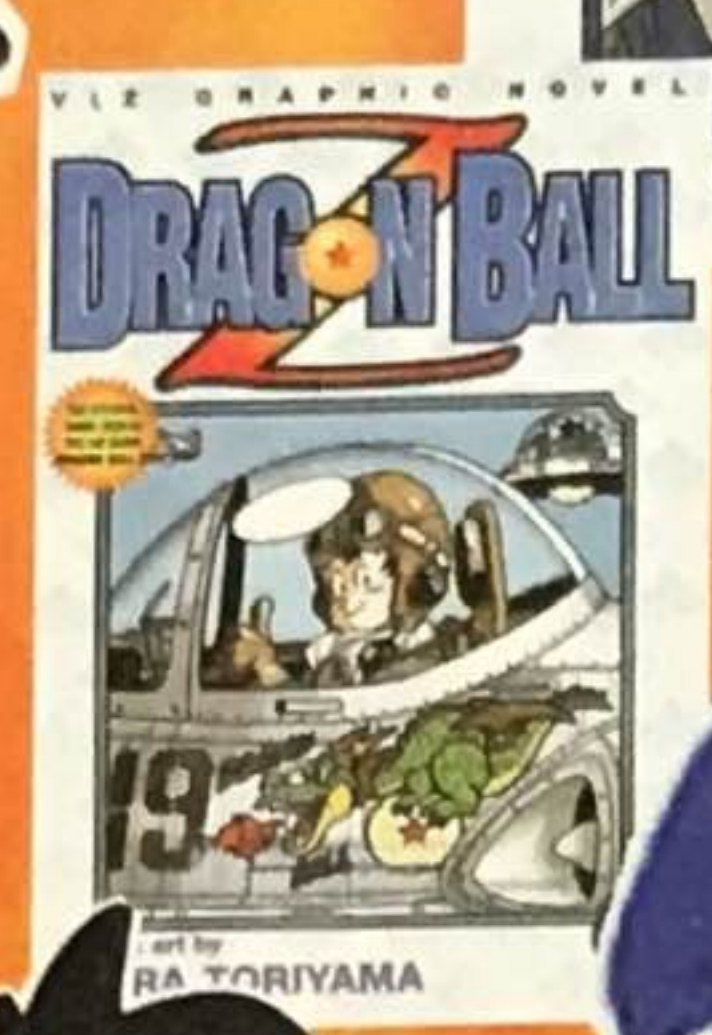
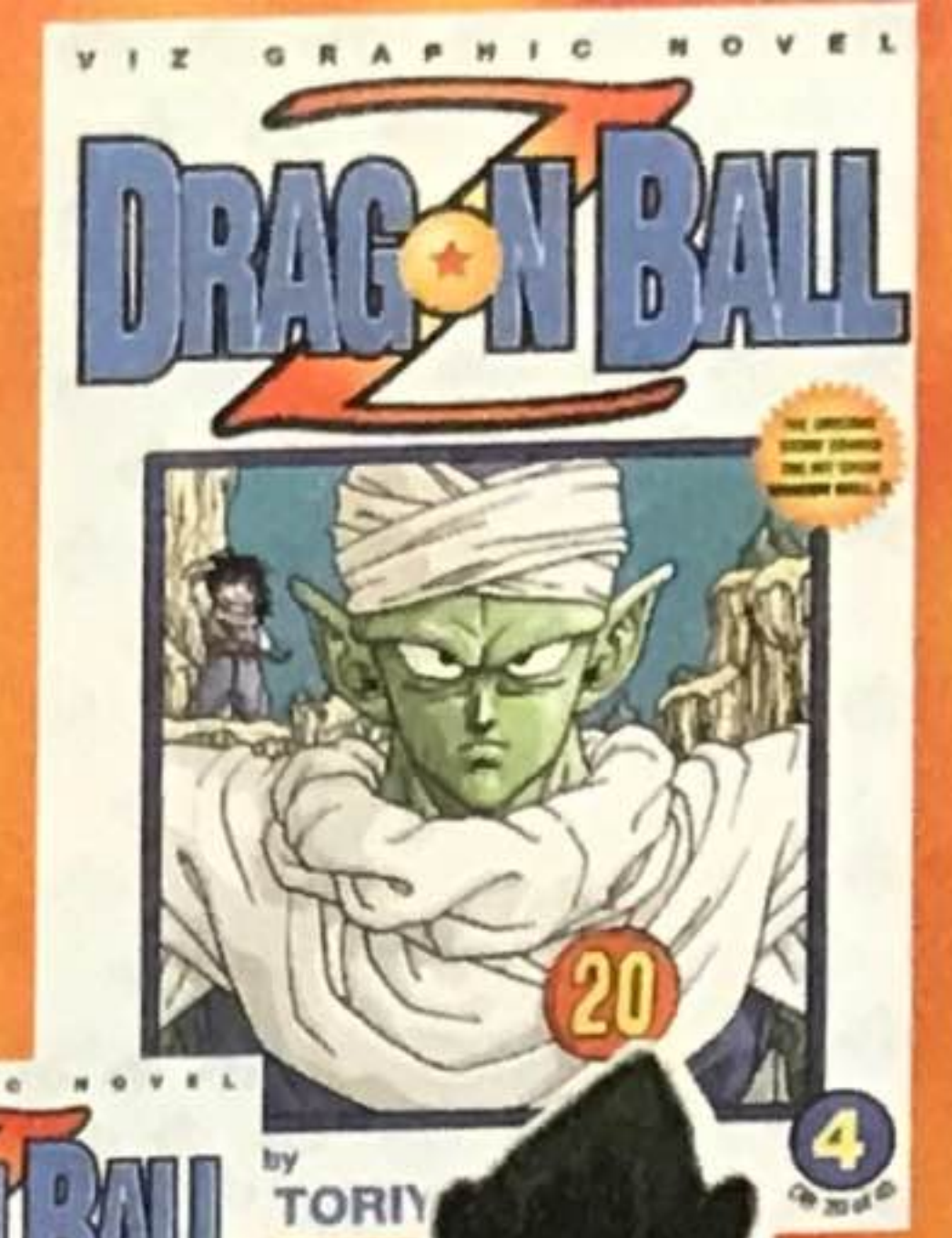
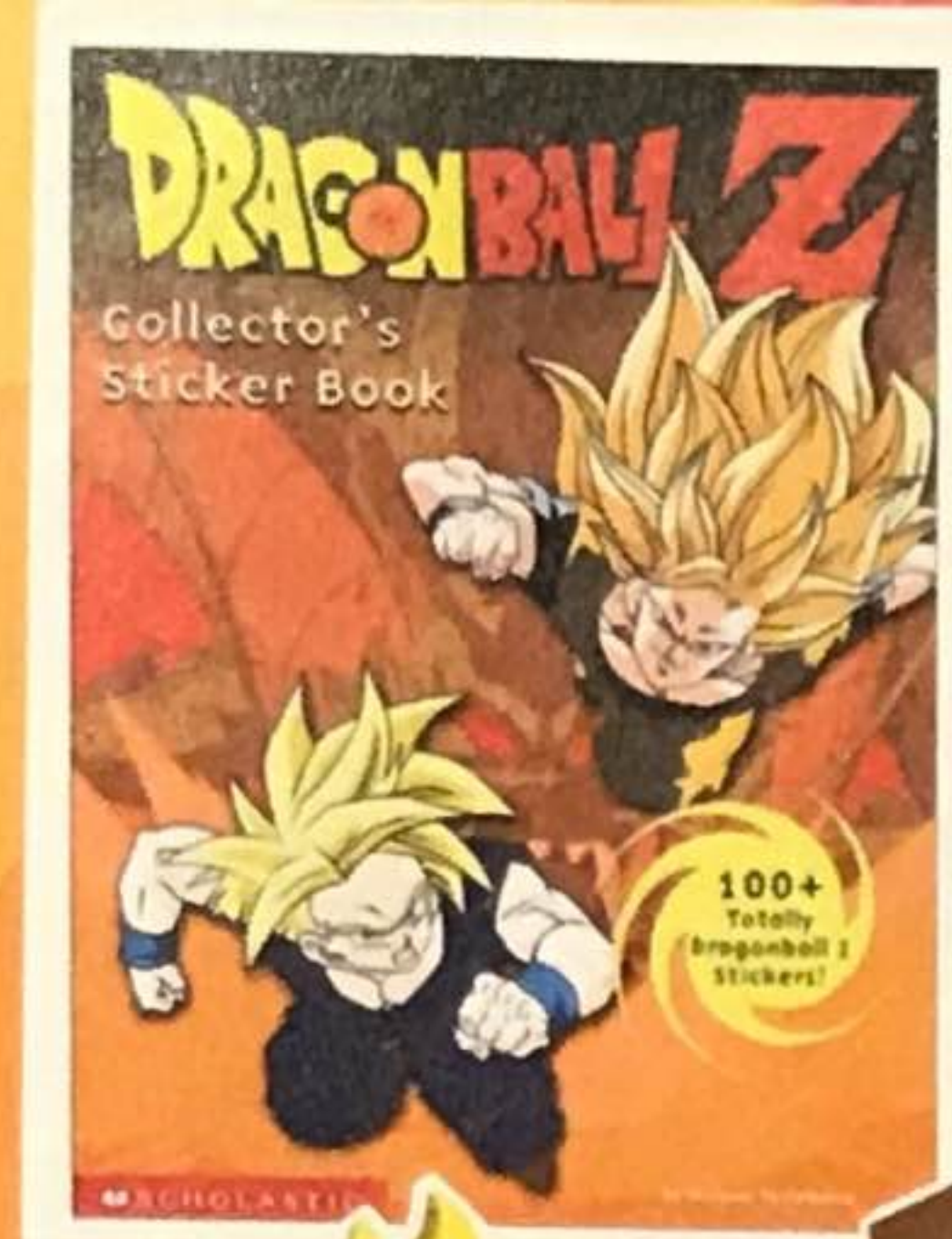




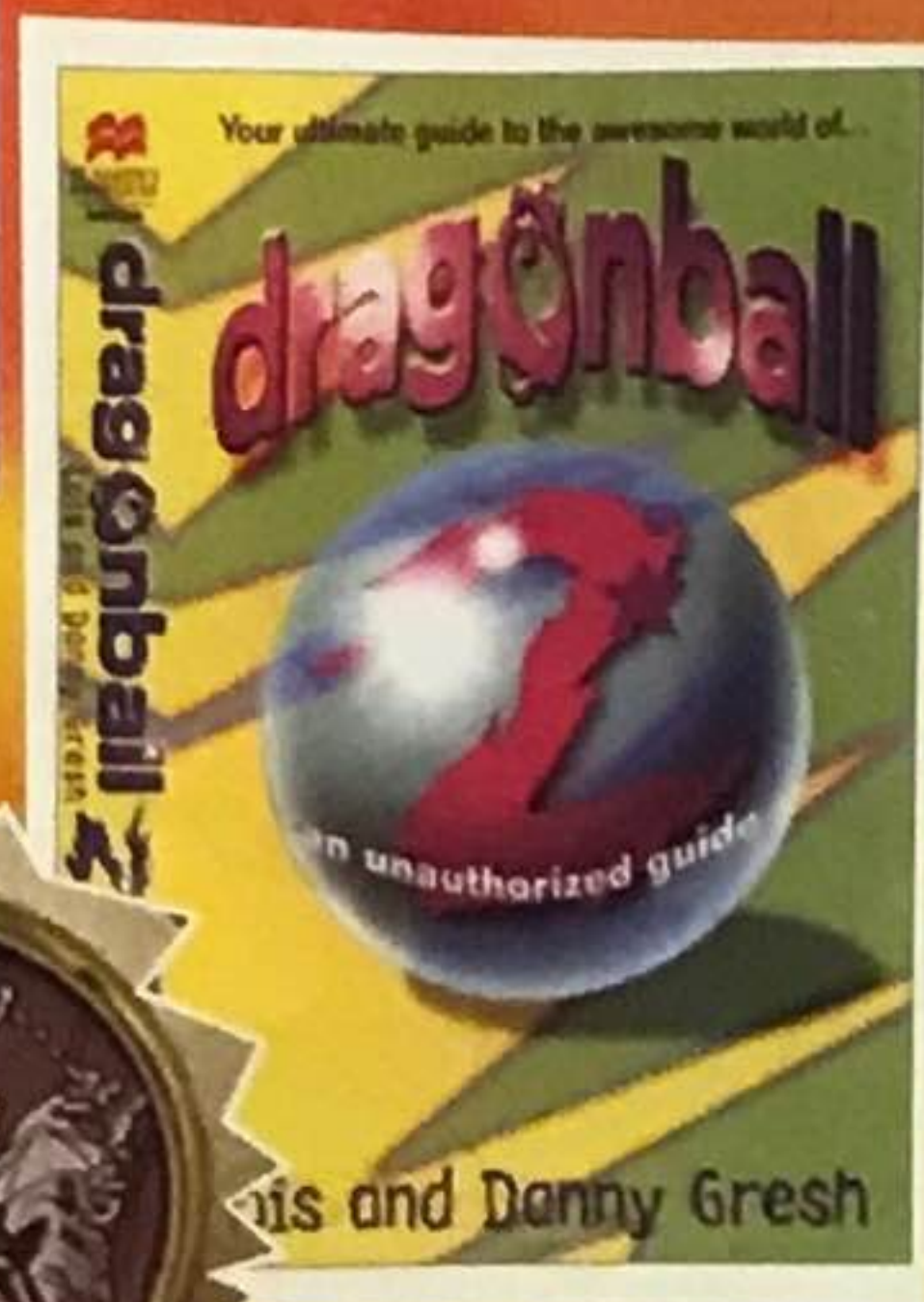
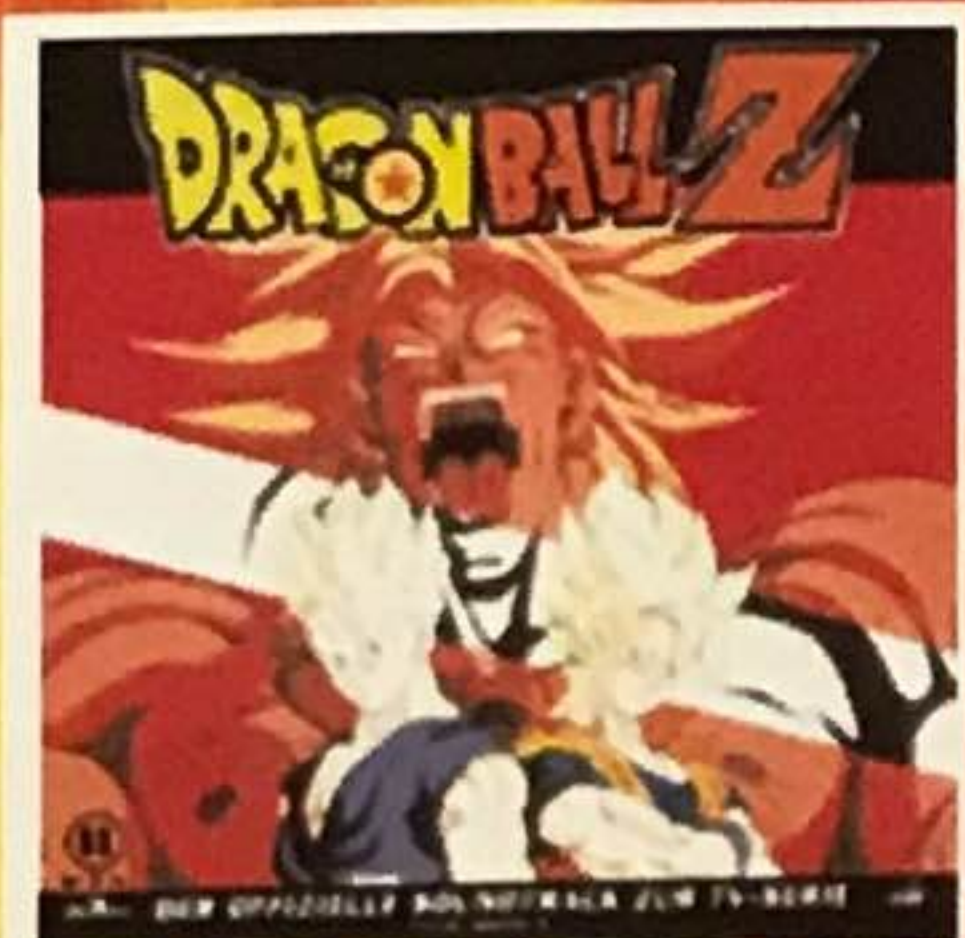
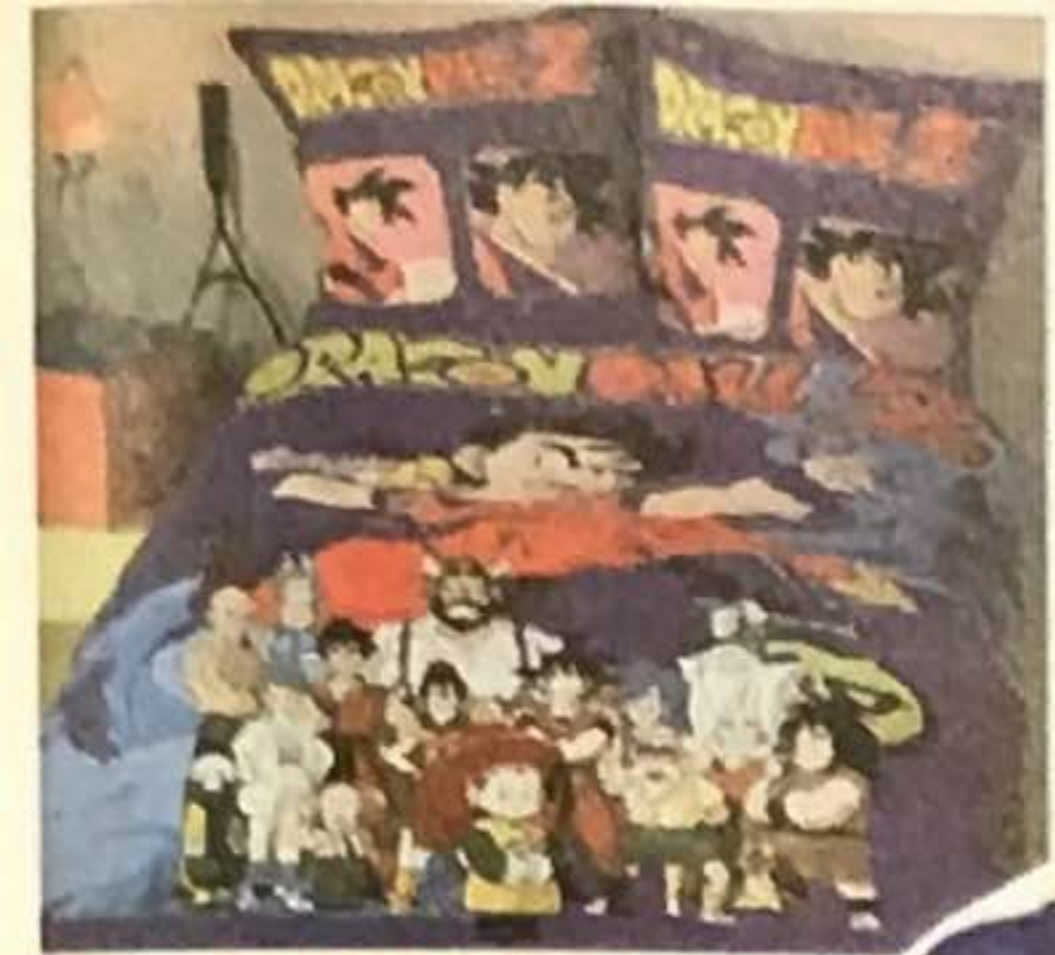










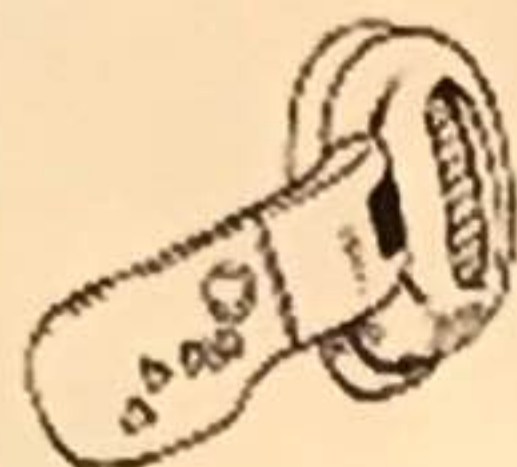


DRAGONBALL

Vous trouverez le nouveau guide mis à jour des accessoires, pour lequel nous nous sommes inspirés des mangas (comme vous le savez, DBZ ne passe pas en Allemagne et aux Etats-Unis seulement 30% des bandes sont déjà sorties...).

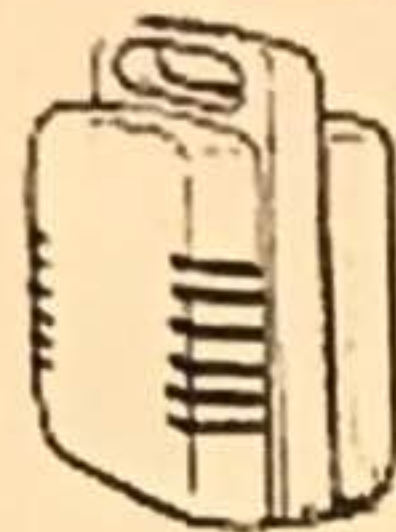
Scouter

Une vitre verte placée devant les yeux avec un écouteur, qui est portée sur un côté de la tête et qui forme ainsi une unité. L'objectif est de déterminer le niveau de puissance, la vitesse et la distance d'une autre personne. Toutes les informations peuvent être lues à travers la vitre verte. Elle peut également localiser les Dragonballs et sert de liaison.



Housse à Scouter

C'est un sac qui est utilisé pour protéger les scouters.



Brancard médical

Un brancard rembourré pour protéger un patient de blessures précédentes. Sur le devant figure un tableau de commande. La seule chose que l'on peut voir du patient est son visage. Goku a pris place sur ce brancard après son combat contre Vegeta.

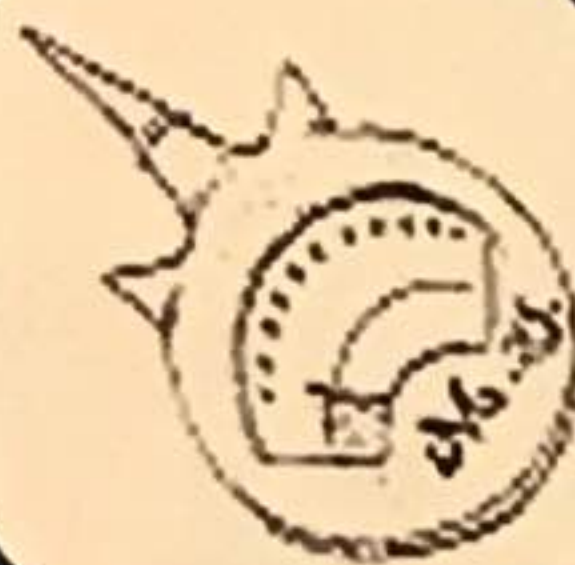


Réservoir régénérant

Ce réservoir a été utilisé pour aider les combattants à se régénérer plus rapidement que la normale. Le patient se trouve dans le réservoir avec un tuba dans la bouche par lequel il respire de l'oxygène. Le réservoir contient de plus un liquide spécial.

Le mètre à énergie de Babadis

Cet appareil est destiné à mesurer la quantité d'énergie utilisée pour libérer Majin Buu.



L'extracteur d'énergie de Babadis

Cet appareil est utilisé pour extraire l'énergie d'une personne vivante. Spopobitch et Yamu (deux disciples de Babadis) l'ont utilisé pour extraire de l'énergie de Gohan pendant le 25ème grand tournoi. L'énergie est utilisée pour libérer Majin Buu qui est emprisonné dans une boule.



Laser des disciples de Freezer

Ce laser bleu marine était porté par les disciples les plus faibles de Freeza. Il est situé sur le poignet et enroulé jusqu'en haut du bras. Il dispose de différents dispositifs d'actionnement sous la prise.

Tenues de combat

Il existe quatre versions de tenues de combat. La première couvre les épaules, le dos, les jambes et l'aîne. La deuxième est pareille à la première mais ne couvre pas l'aîne. La troisième version comprend les épaules, le thorax et le dos. La quatrième, qui est un vieux modèle, couvre quant à elle uniquement le thorax et le dos.



Médicament pour virus cardiaque

Ce médicament est utilisé pour aider Goku qui a attrapé un virus cardiaque. Le médicament a été produit dans le futur de Future Trunks.



L'avion du commandant Blues

Cet avion appartient à l'armée de Red Ribbon et il est piloté par le commandant Blues, pour trouver Goku avec les Dragonballs et pour l'attaquer. Il possède quatre ailes, réparties aux quatre coins et un petit jeu de missiles à l'arrière. Un logo Red Ribbon supplémentaire figure sur de chaque côté.



Capsule n° 61 - avion

Cet avion a été utilisé par Bulma pour rencontrer Trunks et Gohan dans la mystérieuse deuxième machine à remonter le temps (avec laquelle est arrivé Cell). Il ne peut transporter qu'un seul passager et a deux petites ailes sur le dessus.



Capsule n° 115 - avion

Cet avion a deux grandes ailes sur les côtés et une troisième sur le dessus. Il peut transporter deux passagers.

Capsule n° 192 - avion

Cet avion a été utilisé pendant la saga des Saiya-jin (après le combat entre Goku et Vegeta). Il fonctionne grâce à des technologies anti-gravitationnelles afin de pouvoir rester suspendu dans les airs. Il peut en outre transporter jusqu'à sept passagers.



Capsule n° 339 - avion

Ce très gros porteur a été conçu pour transporter du fret. Il possède un grand grillage sur le devant et est équipé de 30 hublots.



Capsule n° 576 - avion

Cet avion ressemble beaucoup à un bus volant. Il peut transporter jusqu'à 20 personnes et a 8 roues. Il a été utilisé pendant la saga Cyborg/Cell et au début de la saga Buu (tous volent en direction du grand tournoi).

Capsule n° 991 - avion

Similaire à la capsule n° 115, cet avion a deux ailes sur les côtés et une sur le dessus mais il est tout petit et ne peut transporter qu'un seul passager. Il a été utilisé pendant la saga Cyborg/Cell, lorsque Bulma a choisi Quitte pour maître, afin de remettre à Kuririn la télécommande capable de détruire les Cyborgs.



GOKU



Description : Ce Gi est porté par Goku après son entraînement avec Roshi, la partie principale est un vêtement épais, ample et orange. Il porte une ceinture noire avec cette tenue et des bottes noires et blanches. Le Kanji porté sur le devant montre qu'il est un des disciples de Maître Roshis.

Description : Celui-ci est exactement le même que le dernier costume que Goku porte à l'exception de 2 choses : une partie de la ceinture se balance désormais librement et il arbore également un symbole sur le dos. Ce Kanji dont la taille est plus grande montre qu'il était entraîné par King Kai.



Description : Cette armure est portée par Goku au cours de la saga Cell. La partie qui recouvre le corps est aussi bleue marine mais remonte jusqu'au milieu du cou. Des gants et des bottes viennent aussi compléter cet ensemble et le mélange de couleur est le même que d'habitude. Cette fois, à la place de la section supérieure de l'armure qui recouvre les épaules ou monte jusqu'à celles-ci, deux bandes passent sur les épaules. Ce costume a été conçu pour obtenir encore plus de maniabilité. Mais vous ne vous doutiez pas de cette dernière partie... une taille unique pour tous !

Description : Goku est vu en train de porter ce costume tout au long de la plupart de Dragonball GT, la chemise de celui-ci se porte très ample et est de couleur bleue. La partie supérieure finit aux épaules et le devant laisse voir beaucoup de peau. La chemise s'arrête à mi-cuisses, tandis qu'une ceinture d'un blanc violacé est attachée à la taille. Il porte également un pantalon de couleur jaune doré. Les pieds sont recouverts de chaussures noires et blanches. Lorsque Goku porte ce costume en tant que SSJ 4, il ne porte pas de chemise tandis que la ceinture est bleue et ressemble plus à un bandeau.



Description : avec ce Gi, on porte une chemise ample vert forêt qui descend jusqu'à mi-cuisses. Une grande partie du torse est visible et la partie supérieure s'arrête aux épaules. Une longue ceinture blanche est attachée à la taille pour empêcher que la chemise ne vienne gêner les mouvements. Un pantalon d'un vert légèrement plus clair se porte avec la chemise.

GOHAN

Description : C'est le Gi porté par Gohan avant le combat contre le saiya-jin. Celui-ci, comme celui de Goku, comporte une chemise dont l'intérieur est bleu tandis que l'extérieur est rouge. Gohan porte également une ceinture bleue et des bottes noires qui sont maintenues fermées par un bout de corde. Le Kanji arboré sur le devant de sa chemise signifie qu'il a été entraîné par Piccolo.



Description : C'est exactement le même uniforme que celui porté par Piccolo, à l'exception de la taille. Gohan souhaite le porter assez souvent parce que Piccolo l'a entraîné et que Gohan admire Piccolo plus que tout autre personnage de DBZ.



Description : Ce costume est donné à Gohan par Vegeta avant leur grand combat avec Freeza. Il est identique à celui porté précédemment par Vegeta sur Namek. Il n'existe pas de changement de taille sur cette armure, elle peut s'adapter à n'importe quelle taille ; c'est pourquoi il est possible qu'elle aille à Vegeta et Gohan malgré leur différence de taille. Veuillez vous reporter au paragraphe sur Vegeta.

Description : Cette armure est portée par Végéta au cours de la saga Cell. La partie qui recouvre le corps est aussi bleue marine mais remonte jusqu'à mi-cou. Elle comprend aussi des gants et des bottes et le mélange de couleurs est le même que d'habitude. Cette fois, à la place de la section supérieure de l'armure qui recouvre les épaules ou monte jusqu'à celles-ci, deux bandes passent sur les épaules.



Description : Gohan porte ce costume dans certains films, mais jamais dans la série. C'est le même que l'uniforme de Goku sans Kanji. Il est constitué d'une chemise ample bleue en tissu et d'une partie extérieure orange. Il porte également une ceinture bleue autour de la taille et des bottes bleues avec une bande horizontale rouge. Un petit bout de corde est utilisé afin de maintenir les bottes en place.

Description : Ceci est l'uniforme de Gohan en Great Saiya-jin Man, il l'utilise afin de cacher son identité aux habitants de Satan City. La partie principale est une veste verte qui se replie sur elle-même. Elle s'arrête aux épaules et aux genoux. Une ceinture noire est drapée autour de sa taille pour empêcher cette première partie de voler autour. Sous la veste verte se trouve un costume noir qui recouvre la totalité de son corps jusqu'à son cou. Il porte également une longue cape rouge qui s'attache avec un clip sur le devant de sa veste.



Description : Ce costume est porté plus tard par Gohan dans Dragonball Z, la partie principale a une grande encolure en V et se termine aux épaules de façon très souple. Une ceinture rouge sert à la garder près du corps. Enfin, des bottes rouges, noires et blanches viennent compléter l'ensemble.

Description : Ce costume comprend une chemise à manches longues de couleur verte pâle. Par-dessus, vient une partie bleue, l'intérieur de cette partie est jaune et toutes les extrémités sont jaunes, elle s'attache avec un clip autour de la poitrine et a des épaulettes qui dépassent ceux qui les portent. Sur les côtés de la taille, cette partie continue à descendre jusqu'aux rotules environ. Une longue bande de tissu est également attachée autour de la taille, l'excès de cette bande de tissu pend simplement vers le bas. Il porte également un ample pantalon blanc.



Description : Future Gohan porte ce Gi, dont la partie intérieure est noire et dont les manches s'arrêtent aux coudes. Une grande partie du cou est également visible. La partie suivante est rouge et a une grande encolure maladroitement taillée en V. Une ceinture rouge foncé se porte également nouée au-dessus de la taille. Future Gohan représente la seule version de Gohan pouvant être vue en train de porter ce costume.



HAMTARO

Qui est ou qu'est ce que le Hamtaro?

C'est le mignon petit animal de compagnie en peluche de Laura niveaucinquième niveau. Hamtaro est un hamster doré avec une insatiable curiosité.

Avec les " Amis Ham-Ham ", une bande de hamsters aussi malins et exceptionnels que Hamtaro lui-même, ce dernier vit chaque jour qui passe comme une toute nouvelle aventure... avec plein d'amusement, d'émotion et d'amitié.

Tout un monde de bonheur pour les hamsters

Hamtaro a beaucoup d'amis ! Si vous souhaitez en savoir plus sur les relations entre les Ham-Hams, cliquez sur l'image du Ham-Ham de votre choix ci-dessous.



Nom : Sandy
Sexe : Fille
Date de naissance : 6 juin
Signe astrologique : Gémeaux
Taille : 7,5 cm
Propriétaire : Hillary

Sandy, avec ses manières de " fille de la vallée " est sociable et athlétique. Elle oblige les Ham-Hams à rester vigilants avec son style sportif tout en gardant toujours un œil sur son charmeur de frère jumeau, Stan.



Nom : Howdy
Sexe : garçon
Date de naissance : 18 février
Signe astrologique : Verseau
Taille : 8,5 cm
Propriétaire : Propriétaire d'une épicerie

C'est un hamster ordonné, travailleur qui possède un don inné pour les affaires financières et qui balance des piques. Ne se séparant jamais de son tablier, il peut nettoyer à fond une pièce en quelques minutes et ne manque pas une occasion de continuer à faire rire les autres avec ses bons mots. Howdy vit dans une épicerie.



Nom : Cappy
Sexe : garçon
Date de naissance : 6 août
Signe astrologique : Lion
Taille : 7,7 cm
Propriétaires : Kip & Sue

Timide et hésitant, il est toujours en quête de quelque chose de nouveau à se mettre sur la tête. Il est prêt à essayer toutes sortes de choses, mais c'est aux casseroles ordinaires que va sa préférence.



Nom : Snoozer
Sexe : garçon
Date de naissance : 14 janvier
Signe astrologique : Capricorne
Taille : 8,5 cm
Propriétaire : Aucun propriétaire

Bien qu'il soit presque tout le temps en train de dormir, Snoozer demeure le hamster qui fournit toujours des idées en quelques mots. Il se réveille de temps à autre afin de donner des avis pratiques aux Hamsters lorsque ces derniers en ont besoin.

Nom : Maxwell
Sexe : garçon
Date de naissance : 5 novembre
Signe astrologique : Scorpion
Taille : 10,5 cm
Propriétaire : Le fils aîné d'un propriétaire d'une librairie



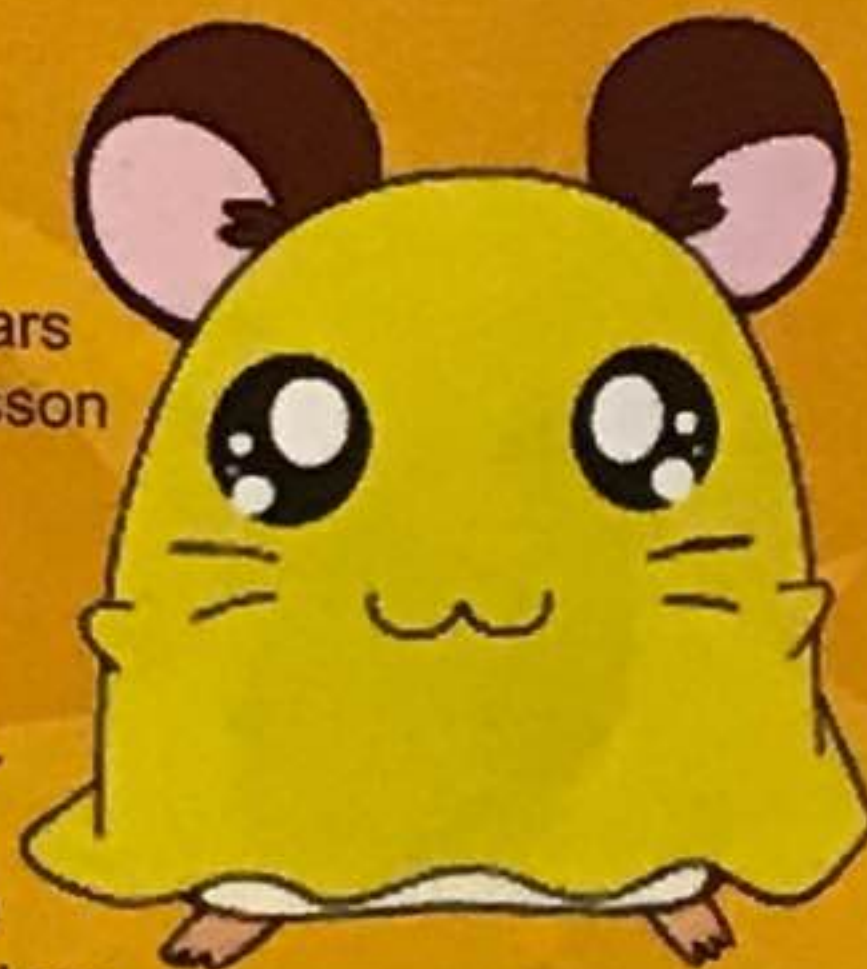
Un hamster ayant beaucoup lu et doté d'une érudition supérieure ? Les Ham-Hams se tournent toujours vers Maxwell en raison de sa connaissance du monde qui les entoure.

Nom : Bijou
Sexe : Fille
Date de naissance : 10 juillet
Signe astrologique : Cancer
Taille : 7,5 cm
Propriétaire : Maria



En tant que nouvelle habitante de la France, l'élégante Bijou aime ses amis, les rubans et les bijoux. Avec sa nature raffinée et délicate, elle est la petite amie de Ham-Ham.

Nom : Pénélope
Sexe : Fille
Date de naissance : 3 mars
Signe astrologique : Poisson
Taille : 6,2 cm
Propriétaire : Kylie



La plus jeune des hamsters, Pénélope en apprend sur le monde grâce aux autres Ham-Hams qui la considèrent comme leur petite sœur et veulent tous la protéger. Elle a cependant aussi une amie spéciale sa Ham préférée : Pashmina. Le seul mot que Pénélope peut dire est : "Ookwee !"



Nom : Dexter
Sexe : garçon
Date de naissance : 11 octobre
Signe astrologique : Balance
Taille : 8,7 cm
Propriétaire : Un propriétaire de magasin de monocles

Dandy soigné, ce gentleman hamster bien élevé est toujours habillé de

manière élégante et prêt à rendre service à tout moment.

Nom : Hamtaro
Sexe : garçon
Date de naissance : 6 août
Signe astrologique : Lion
Taille : 8,6 cm
Propriétaire : Laura

C'est le mignon petit hamster en peluche de Laura du cinquième niveau. Toujours prêt à être son aide secret, son courage et son esprit aventureux font de lui le héros qui inspire tous les autres hamsters. Il est également très amusant !



Nom : Oxnard
Sexe : garçon
Date de naissance : 3 mai
Signe astrologique : Taureau
Taille : 10 cm
Propriétaire : Kana

Oxnard est un hamster timide et fidèle qui est toujours affamé. Il conserve toujours

une graine de tournesol sur lui pour être sûr que son prochain repas n'est pas trop loin.



Nom : Pashmina
Sexe : Fille
Date de naissance : 16 septembre
Signe astrologique : Vierge
Taille : 7,3 cm
Propriétaire : June

Responsable et digne de confiance, Pashmina adore sa précieuse Pénélope, ses amis Ham-Ham et tout ce qui est assorti à son écharpe rose préférée qu'elle porte toujours sur elle.



Nom : Stan
Sexe : garçon
Date de naissance : 6 juin
Signe astrologique : Gémeaux
Taille : 7,5 cm
Propriétaire : Noël

Frère jumeau dévoué de Sandy, Stan se voit lui-même comme un hamster Casanova avec ses

maracas et ses rythmes Latin. Quand il ne s'entraîne pas à la salle de gym ou qu'il n'essaie pas d'être M. Popularité, on peut généralement le trouver en train de flirter avec toutes les filles hamsters.



Nom : Panda
Sexe : garçon
Date de naissance : 8 avril
Signe astrologique : Bélier
Taille : 8,8 cm
Propriétaire : Mimi

Il est créatif, gentil et entreprenant et se montre toujours prêt à s'investir dans un projet. Constructeur et artisan, il est sans cesse occupé à ébaucher des plans pour de nombreuses choses et rêve de devenir un jour charpentier.



Nom : Jingle
Sexe : garçon
Date de naissance : 12 décembre
Signe astrologique : Sagittaire
Taille : 8,5 cm
Propriétaire : Aucun propriétaire

Le Ham-poète et joueur de guitare solitaire est un voyageur. Jingle accompagne les Ham-Hams en leur chantant des chansons lentes pleines de sagesse pour les aider à trouver leur chemin.



Nom : Boss
Sexe : garçon
Date de naissance : 21 septembre
Signe astrologique : Vierge
Taille : 12 cm
Propriétaire : un hamster des champs

D'apparence bourrue, mais très doux au fond de lui-même, ce hamster des champs célibataire veut toujours prendre les choses en main. Son nom, Boss, pourrait bien refléter ce qu'il souhaite être, mais il est prêt à donner son propre casque et sa pelle à un Ham-Ham se trouvant dans le besoin.



ATATA
 Je n'arrive pas à croire que c'est arrivé. Oh ! non, je me suis fait avoir.

BADDA-BADDA
 Le bruit traduisant le battement de pieds qui courent.

BYE-O
 Signifie "au revoir".

CHICK-AH CHICK-AH CHICK-AH
 Le bruit que fait Cappy lorsqu'il court.

DABA-DABA (OR DOBO-DOBO)
 Le bruit que fait Boss lorsqu'il marche ou qu'il court.

DAPLUNK
 Le bruit que fait Boss lorsqu'il descend de quelque chose en sautant.

DIGGI-DIGGI
 Le bruit que font les Ham-Hams lorsqu'ils creusent un trou ou font un grattement.

GROOBA!
 Une expression qui traduit beaucoup d'efforts, lorsque vous mettez toute votre énergie dans une action.

HABLAH!
 Le mot que Tante Viv utilise pour exprimer la frustration, comme "Mince !" ou "Zut !".

HAMGOOF
 Le bruit utilisé afin de traduire la déception.

HAM-HAI
 Une salutation. Cela comprend des expressions comme "Bonjour" ou "Salut". La version des hamsters de l'expression japonaise "oha-!"

HAMM-HAMM
 Le bruit que font les hamsters lorsqu'ils sont en train de manger, mais qui est également utilisé lorsqu'ils sont caressés.

JEKE
 Le bruit que font les hamsters lorsqu'ils sont surpris ou troublés ou lorsqu'ils découvrent quelque chose. Similaire à "hein ?!"

HIF-HIF
 Le bruit que font les hamsters lorsqu'ils reniflent. (sniff-sniff).

KRMP-KRMP
 Le bruit que font les hamsters lorsqu'ils mangent, comme "miam-miam".

KUSHI-KUSHI
 Le bruit que font les hamsters lorsqu'ils sont gênés ou timides ou lorsqu'ils sont en train de se nettoyer, de faire leur toilette ou de se gratter la tête.

OOKYOO!(OR OOKWEE)
 Le mignon petit bruit que fait Pénélope. C'est la seule chose qu'elle sait dire.

OOPAA!
 Le bruit que font les hamsters lorsqu'ils voient quelque chose qu'ils désirent et qu'ils se lancent à sa poursuite.

OOWAH
 Le bruit utilisé afin de traduire l'envie de dormir, comme un bâillement.

OUCHICHI
 Une expression de douleur, comme "Aïe ! Ça fait mal !"

PACHA PACHA
 Le bruit que fait un hamster lorsqu'il arrache un morceau de quelque chose avec les dents. Bruit de craquement.

SCHMUBBY-SCHMUBBY
 Le bruit que font les hamsters lorsqu'ils montrent leur affection pour un autre. Ils se frottent l'un contre l'autre. Le mot utilisé dans la version japonaise, "SURI SURU," provient d'un mot japonais : "Houzuri." Il exprime l'affection d'un être pour un autre ("Hou" signifie : joue, "Zuri" signifie : se frotter) Cela signifie "joue contre joue" en Anglais.

SHASHAA!
 Un mélange de "Kossori" - doucement ; secrètement ; furtivement - et "Kakureru" - se cacher. Cela signifie : "se cacher". Bien entendu, c'est mignon.

TICKY TICKY
 Le bruit que font les hamsters lorsqu'ils marchent ou courent.

WASA-WASA
 Le bruit que fait Ham-Ham lorsqu'il marche.

ZUZUZU
 Le bruit du sommeil, comme ZZZZ.

HAMTARO MANIA





YU-GI-OH!

L'HISTOIRE

Yugi et ses meilleurs amis, Joey, Tristan et Téa sont des passionnés du dernier jeu qui est en train de conquérir le pays : Duel Monsters !

Duel Monsters est un jeu de combat avec des cartes au cours duquel les joueurs se mesurent à des créatures mystiques en luttant dans de sauvages duels magiques ! Chargés de cartes de monstres horribles et de sorts puissants, Yugi et ses amis sont complètement obsédés par ce jeu.

Mais il y a autre chose de fondamental au sujet de ce jeu de cartes ! Le jeu raconte en effet une légende selon

laquelle les pharaons de l'Egypte ancienne jouaient à un jeu magique très semblable à Duel Monsters. Ce jeu ancien comportait des cérémonies magiques qui servaient à prévoir l'avenir et à décider de son propre destin. On l'appelait le jeu de l'ombre et la seule différence avec celui d'aujourd'hui est que les monstres étaient tous réels ! Avec tous ces sorts magiques et ces créatures féroces sur la terre, il s'en est fallu de peu que le jeu ne leur échappe et ne détruise la terre entière ! Heureusement qu'un pharaon impavide est intervenu pour s'opposer à ce cataclysme grâce à sept puissants totems magiques.

A notre époque, le jeu reprend vie sous la forme de cartes à jouer. Entre-temps, le grand-père de Yugi lui a donné un vieux puzzle égyptien que personne n'était arrivé à résoudre et une fois que Yugi sera enfin arrivé à le reconstituer, sa vie changera pour toujours. Le puzzle lui donne en effet des pouvoirs étonnants et crée enfin son alter ego, Yami Yugi !

Peu après, le mystérieux créateur des cartes à jouer Duel Monsters, Maximillion Pegasus, enlève le grand-père de Yugi et Yugi participe à une compétition de Duel Monsters organisée par Pegasus. Yugi doit maintenant se battre en duel à sa manière dans le tournoi et battre Pegasus pour sauver son grand-père.

Comment Yugi s'y prendra-t-il ? L'aide de ses amis, sa foi en les cartes et le mystérieux pouvoir de son vieux puzzle magique suffiront-ils ? Des monstres géants ! Des pouvoirs magiques ! D'antiques légendes égyptiennes ! Yu-Gi-Oh ! Le roi des jeux est une série d'aventures pleines d'action qui tient tête à toutes les cartes ! Et c'est maintenant à ton tour de jouer !



KAZUKI TAKAHASHI (L'auteur de YU-GI-OH!)

Kazuki Takahashi est né le 4 octobre 1961 à Tokyo.

Le créateur de YU-GI-OH! était littéralement passionné par la création des bandes dessinées au cours de son adolescence et il fit ses débuts dans le magazine hebdomadaire de bandes dessinées le plus vendu au Japon, Shonen Jump, en 1981. Après avoir attendu un certain temps afin de recharger son énergie artistique, il commença à créer la série de bandes dessinées YU-GI-OH! en 1998. La version animée de YU-GI-OH! débuta en l'an 2000 et rencontra un succès immédiat, ce qui engendra une véritable passion qui comprenait des jeux vidéo, de l'animation ainsi qu'un jeu de cartes, lesquels peuvent se vanter d'avoir atteint des chiffres de ventes records. 23 millions de bandes dessinées ont été vendus jusqu'à ce jour.



L'intérêt pour YU-GI-OH! s'est étendu à travers tous les aspects des médias, et Kazuki Takahashi est désormais reconnu comme l'un des plus grands artistes de bandes dessinées du Japon.



