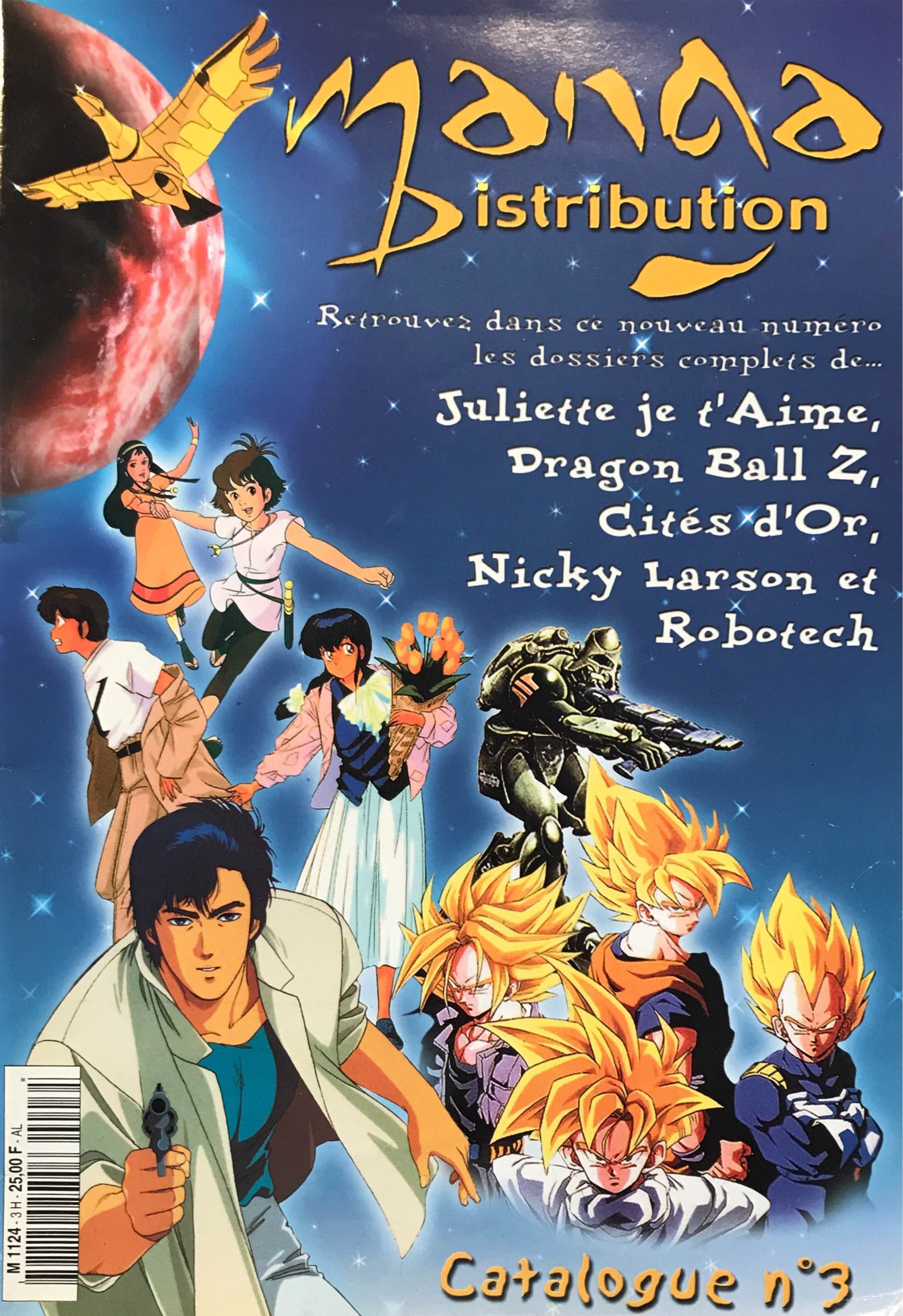


Manga Distribution

Retrouvez dans ce nouveau numéro
les dossiers complets de...

Juliette je t'Aime,
Dragon Ball Z,
Cités d'Or,
Nicky Larson et
Robotech



Catalogue n°3

M 1124 - 3 H - 25,00 F - AL





Sommaire



- Dans ce catalogue, les prévisions de sorties marquées du signe * sont approximatives.
- OAV - Signifie Original Animation Vidéo, dessins Animés produits directement pour la vente en cassette vidéo.

A

Albator 78 p94
Albator 84 p95
Arion p140
Art of fighting p67



Illustrations
p69 à 76

B

Black Jack p129
Blue Seed p135
Borgman p133
Burn-Up W p143

C

Capitaine Flam p64/65
Chronique de la Guerre de Lodoss(les) p124/125
Cobra p104/105
Conan le Fils du Futur p139
Cutey Honey p134

D

Dragon Ball p22/23
Dragon Ball GT p24/25
Dragon Ball Z - Le Dossier - p6 à 21

E

El Hazard p130
Empire des 5 (L') p68
Escaflowne p120/121
Evangelion p122/123

F

Fatal Fury p67

G

Galaxie Express 999 p141
Golden Boy p130
Goldorak p139
Grey p142
Gunbuster p129
Gunsmith Cats p131

H

Hakkenden p133
Héros de la Galaxie (les) p141
Humming Bird p145

I

Il était une fois l'Espace p77
Iria p131

J

Jayce et les conquérants de la lumière p126/127
Juliette je t'Aime - Le Dossier - p26 à p35

K

Kamui p67
Ken le Survivant p100/103
Kojiro p35

L

Lady Oscar p50
Lain p128

M

Macross p93
Mystérieuses cités d'or (les)
- Le Dossier - p106 à p 119
Max & Compagnie p79
Mondes Engloutis p 79

N

Nicky Larson - Le Dossier - p36 à 49
Nuku - Nuku p144

O

Olive et Tom p138

P

Princesse Sarah p79

Q

Queen Emeraldas p140

R

Ranma 1/2 p78
Réincarnation p128
Robotech - Le Dossier - p80 à p 93

S

Sailor Moon p78
Saint Seiya p52/59
Samouraï Shodown p67
San Ku Kai p98/99
Silent Mobius p133
Slam Dunk p138
Slayers p60/63
Street Fighter p66

T

Tenchi Mujo p145
Tekken p67
Tom Sawyer p136/137
Tombeau des Lucioles (le) p143

U V X Y

Ulysse 31 p51
Vampire Hunter p142
X- OR p96/97
You're Under Arrest p144



Edito

Vous avez été nombreux à apprécier le Catalogue n°2, et nous vous en remercions. L'insertion des dossiers a visiblement éveillé votre attention et nous sommes heureux de votre satisfaction. La participation de plusieurs personnes pour la conception des dossiers du catalogue a été une réussite pour nous tous. Nous avons fait connaissance, via-internet, avec des passionnés de l'Animation et un lien d'amitié s'est ainsi

créé. Dans ce troisième numéro, nous nous sommes efforcés de ne pas commettre les erreurs constatées dans le N°2. Pour cela, nous donnons plus de précisions pour les versions VF et VO et surtout, nous tenons à informer toute notre clientèle que certaines dates de prévisions de sorties peuvent être retardées.

Pour ceux qui utilisent Internet, vous pouvez consulter notre nouveau site afin de connaître les modifications éventuelles des dates de sorties. A propos du site, le téléchargement de certaines images et dossiers est réservé à nos clients privilégiés qui disposent de notre carte de réduction (25%) Manga' Distribution.

Vous êtes de plus en plus nombreux à apprécier nos services et pour l'année 1999, nous pouvons parler d'évolution. Environ 1 million de cassettes ont été vendues et grâce à vous, nous envisageons un bel avenir pour le monde de l'Animation...

Nos projets: distribuer toutes les séries T.V. directement en coffret, et proposer la vente de B.D, de C.D Audio, Figurines et produits dérivés.

Nous avons décidé de publier notre catalogue trois fois par an, ceci permettant d'annoncer encore plus de nouvelles sorties de séries.

Nous souhaitons à notre chère clientèle et à tous les passionnés de l'Animation, un Joyeux Noël et une Bonne Année ...



Tous les produits vendus dans notre catalogue sont disponibles au magasin "Manga'Distribution" situé 13 Bl Voltaire Paris 11 ième. (M° République)



La carte ne coûte que 90 fr.*

Elle est valable 12 mois et vous donne droit à **25 %** de remise sur tous les articles vendus dans notre catalogue.

*(L'achat de la carte se renouvelle tous les **12** mois sur simple demande).



Comment l'obtenir ?...

C'est simple. Vous commandez votre carte qui vous sera envoyée personnellement. La remise de 25 % sera directement appliquée dès votre premier achat. (La carte personnalisée donnant droit à 25 % de remise est réservée uniquement à la vente par correspondance dans notre Catalogue, les Magazines T.V. et Magazines spécialisés)

Manga' Distribution

CATALOGUE N°3

Distribution N.M.P.P.

Novembre 1999

PRIX: 25FR

3 Publications Annuelle

Tirage à 75.000 exemplaires

Imprimeur: " Rivadeneyra "

S.A. au capital de 250.000 fr

R.C. Brignoles N° 408 996 080

Siège Social:

Quartier de Paris - Route du Val - 83 170 Brignoles

Direction: B. Uzan, H. Uzan, V. Motta

Directeur de la Publication: Benjamin Uzan

Mise en page et Conception: Benjamin Uzan - Valérie Motta

Directeur de Collection, Cédric Littardi.

Remerciements pour les illustrations à:
Jean-Pierre Abscheidt de "AB VIDEO"

Yves Huchez pour "IDP", Francis Amato pour "IDE",

Carlo Levy pour "Dynamic Vision",

Don pour "Kaze Animation", Francois Avisse pour "Animé Star".

Les photos appartiennent à leur propriétaires respectifs, photos non contractuelles.

Les images sont © 1999 par leurs auteurs.

Dépôt légal à parution.

Courrier des Lecteurs

Nous sommes très heureux de présenter dans ce troisième numéro une nouvelle rubrique concernant le "Courrier des Lecteurs". Notre site nous a permis d'être en contact avec des centaines de Fans et nous nous efforçons de répondre rapidement aux questions et aux nombreuses demandes concernant les nouveautés. Le site est un fabuleux intermédiaire et vous avez témoigné de votre satisfaction pour ce deuxième catalogue. Continuez à nous écrire sur le site, nous serons toujours présents pour vous fournir le maximum d'informations sur l'Animation. Faites nous part de vos remarques, de vos suggestions et même de vos critiques!!! aussi bien à propos du site que sur le catalogue ou le magasin. Merci à vous tous...

Bonjour à toute l'équipe de Manga Distribution.

Je m'appelle Xavier. Je vous félicite pour tout le travail que vous avez fait depuis votre création, votre catalogue est vraiment agréable à lire et nous donne envie d'acheter plein de cassettes. Je vous écrit car je ne peux pas avoir le formulaire de commande sur internet, le serveur me dit qu'il y a un problème et que la connection ne peu se faire avec le Site. Mon club de Manga: "Nostamanga" se joint à moi pour vous remercier, de continuer dans cette voie car nous trouvons notre bonheur grâce à vous. Votre magasin Bld Voltaire est génial, l'accueil est de qualité et la chaleur des passionnés est toujours présente : CHAPEAU et BRAVO!!!

Xavier C.....

* Je vous remercie pour vos compliments, cela me fait vraiment plaisir. Pour votre problème de commande sur site, je m'en occupe car aujourd'hui, plusieurs personnes se plaignent. Si vous voulez passer une commande, vous pouvez le faire par e-mail, je transmettrais aux bureaux.

Bonjour! Je suis une fan de Mangas et j'ai adoré le catalogue n°2 avec ces dossiers très bien réalisés. Les dossiers font preuve d'une grande rigueur et d'un grand professionnalisme. Félicitations! Cependant, on s'aperçoit que certaines phrases n'ont pas de fin ainsi que certains paragraphes, ce qui nuit quelque peu à la compréhension des articles. Certaines images cachent le texte. Je vous remercie de votre attention et encore bravo!!!

J'attends avec impatience le prochain numéro!!!

Laimia, Eleonora A.....

* Je vous remercie pour votre appréciation sur notre catalogue. Il est vrai que le N°2 a comporté pas mal d'erreurs, ceci du au "chaînage" de la maquette. Les dernières corrections ont provoqué des sauts de rubriques, et de plus, des photos se sont superposées sur les textes. Toute notre équipe travaille actuellement sur le N°3 et je vous assure que nous faisons très attention!! pour que cela ne se reproduise pas...

Bonjour... Je me suis procuré votre nouveau catalogue (2) hier, et je tiens à vous féliciter pour

la qualité incroyable et la richesse de vos dossiers sur les séries "Ken le survivant" et surtout "Saint Seiya". Je pense que ces séries méritaient bien un tel hommage! Dans ce numéro, vous faites référence à la sortie prochaine en cassettes vidéo de la série "Les Samourais de l'Eternel". J'aimerais savoir si cela ne vous ennuie pas trop de disposer de plus amples renseignements sur une date de sortie. Je voudrais également savoir si une éventuelle sortie d'Evangelion en coffret est prévue?. Concernant ma commande de Poseidon coffret 2, j'apprends que sa sortie est repoussée pour cause de commandes excessives (ce qui ne me surprend pas vu la qualité de la série). En vous remerciant de la part de nombreux fans de nous permettre de retrouver toutes les séries qui ont fait notre joie durant notre enfance.

Jérémy G.....

* Tout d'abord, je tiens à vous remercier pour vos compliments... Pour la série "Les Samourais de l'Eternel", je vous invite à consulter souvent l'actualité que je propose par e-mail. Pas encore de prévisions de sortie précise pour cette série. Un peu de patience!! Pour la série "Evangelion", un coffret est prévu par l'Editeur "Dynamic Vision" très prochainement. NOTE: Pour le retard de livraison du coffret 2 "Poseidon", nous avons informé par e-mail les personnes qui nous ont contacté, et concernées par des commandes effectuées à la date de prévision du: 15 Septembre 99.

SALUT à vous! Je ne pourrais pas en une journée vous dire combien vous êtes "grand" d'avoir penser à un site internet!!! Vous avez sur le catalogue d'extraordinaires illustrations de "Saint Seiya!! Vous êtes des PROS pour avoir choisi de telles illustrations!!! En ce qui concerne vos affiches publicitaires "Manga Distribution" vues sur la photo de votre magasin, seront elles disponibles dans la future galerie d'images du nouveau site?...

Zacharie T.....

* Merci pour l'estime que vous nous portez. Nos affiches sont tout simplement des posters de différentes séries correspondant aux images et illustrations qui seront effectivement présentées dans la Galerie du futur site. Cependant, certaines photos sont travaillées, détournées, réduites ou agrandies par notre maquettiste pour la mise en page du catalogue. Le long du comptoir du magasin, nous avons fait faire par un imprimeur, une immense toile plastifiée de 25 mètres de long, comportant tous les personnages des principales séries. A la base, cette image a été créée par notre maquettiste, sur ordinateur bien entendu!

Bonjour à toute l'équipe de Manga-Distribution.

Bravo pour tous les efforts que vous faites afin de promouvoir le Manga en France. Je viens d'acheter votre catalogue et le moins que l'on puisse dire, c'est que je suis tombe sous le charme !... Voici mes quelques questions: 1. Les séries que vous vendez en video sont-elles censurées? Je prendrai pour exemple "Les Chevaliers du Zodiaque", série

littéralement massacrée par TF1 lors de ses dernières diffusions; ou, de façon moins évidente, "Nicky Larson", qui sort d'ici peu. 2. Est-il prévu, dans un futur plus ou moins proche, de voir ces séries sortir sous un autre format -comme le DVD, par exemple? Le support VHS n'étant hélas, pas inusable, et sa qualité d'image et de son étant plus que discutables, cela me gêne un peu d'avoir à déboursier autant d'argent pour des séries que j'aimerais, si possible, conserver dans un état impeccable jusqu'à la fin de mes jours! Merci d'avance pour les réponses que vous voudrez bien donner à ces questions. Merci et longue vie...

David L.....

* Merci pour vos agréables compliments! La censure effectuée n'est pas celle de la diffusion sur nos écrans T.V, et je peux vous assurer que certaines scènes sont bien "sanglantes" !. (Pour "Nicky Larson", "Ken" "Saint Seiya" et "DBZ"). Le coût de fabrication d'un master DVD étant très élevé, les éditeurs hésitent encore à commercialiser les produits. L'avenir du VHS est encore très prometteur! Nous tiendrons la clientèle informée par l'intermédiaire du site et du catalogue d'éventuelles sorties en DVD. La carte de membre vous permet d'avoir 25 % de remise pendant un an sur toutes nos cassettes et nos coffrets. Dès votre première commande la remise est appliquée. C'est intéressant non???

Bonjour à toute l'équipe de Manga-Distribution.

J'ai acheté votre catalogue et je le trouve très réussi, et il a comblé en parti mon manque de connaissance sur la gamme des mangas ancien ou récents que l'on peut trouver en France. Seulement voilà, vous ne précisez pas si vos coffret des séries T.V. (Dragon Ball Z; Ken; ...) sont les versions censurées que l'on a vu à l'écran ou les versions originales non censurées. C'est pour cela que je souhaiterais que vous puissiez me renseigner à ce sujet si cela vous est possible, ou bien que vous le précisiez dans vos prochains numéros. Nombreux sont mes amis à se poser la même question. Je vous remercie de bien vouloir prendre en considération ma demande.

Francoise R.....

*Merci pour vos compliments. Nos coffrets de séries ne sont pas les versions censurées vues sur nos écrans T.V. Nous tiendrons compte de votre suggestion au sujet des censures et donnerons plus d'indications dans le prochain catalogue. Lorsque une série est en VOST, version originale sous titrée en Français, nous le spécifions. Il est vrai que dans le catalogue 2, nous avons oublié de l'indiquer sur les films à l'unité. Les séries TV sont bien en version Française.

Bonjour à toute l'équipe de Manga-distribution,

J'ai commandé le coffret Saint Seiya Poseidon n°2 (ref: 1604) et je n'ai rien reçu à ce jour: 23/09/99. J'aurais voulu avoir une idée de la date à laquelle je recevrais mon colis. Merci de bien vouloir me donner une réponse. D'autre part, je voulais vous féliciter pour votre catalogue qui est fantastique.

Je vous souhaite à tous bon courage!!!

Laurent G.....

*Je vous remercie pour vos félicitations. La société AB Vidéo a décidé de retarder la sortie de quatre séries, présentées en Coffret: "Nicky Larson", "Juliette je t'aime", "Dragon Ball" et "Poseidon 2". Ces quatre séries étaient prévues pour le 15 Septembre 1999 et vu l'importance des commandes et des demandes, la duplication des cassettes n'a pu être effectuée en totalité à la date prévue. Ces séries sont prévues maintenant au mois d'Octobre. (Pas de frais de port supplémentaire pour ceux qui ont reçu une partie de leur commande.)

(NOTE: Le coffret 2 "Poseidon" est disponible depuis le 06/10/99)

Bonjour, Ayant "dévoté" votre catalogue, pouvez vous me confirmer que la série les "Mystérieuses Cités d'Or" contient bien 39 épisodes. En découvrant la page de présentation des cassettes de cette série il est indiqué: "nombres épisodes: 65". Permettez moi de vous féliciter pour les dossiers et j'attends avec impatience le prochain catalogue. En espérant une réponse, avec mes remerciements anticipés.

Alain T.....

* Je tiens à vous remercier pour vos félicitations sur le catalogue et les dossiers. Effectivement, il y a eu quelques erreurs dans les indications concernant certaines séries, dont "Les Mystérieuses Cités d'Or". La série est bien composée de 39 épisodes condensés en dix volumes dans le coffret.

Bonjour, Je m'appelle Xavier (code client...). Je voulais vous dire que je suis vraiment satisfait de vos conseils en matière de choix. En effet, je viens de recevoir vos 2 colis, et je dois vous dire que la qualité de vos vidéos sont extra. J'espère que vous aller avoir bientôt la deuxième partie du Sanctuaire pour "Saint Seiya".

Bravo, continuer ainsi...

Xavier.

* Je vous remercie vivement pour vos compliments. Nous tenons à améliorer encore plus nos services afin que toute la clientèle puisse être aussi satisfaite... Pour le coffret 2 "Sanctuaire", dans l'actualité que j'effectue moi même une mise à jour est faite régulièrement et je vous invite à souvent me contacter par e-Mail afin de connaître les nouvelles prévisions.

Bonjour, Je viens de passer ma première commande, il est bien entendu que les K7 que je vous ai commandés doivent être en VF (j'ai un doute pour le vol 4 et 5 de Dragon Ball GT) - 2ème petit point, j'ai commandé la carte -25%, la réduction est elle valable pour tous les achats?... A part ça, je trouve vraiment génial le choix que vous proposez et si je suis satisfait du premier envoi, et ça sera le cas j'en suis sûr, je ne ferais plus mes commandes que chez vous C'est vraiment le TOP. MERCI !!!!

Sebastien C.....

* Je vous remercie pour votre si sympathique courrier. Les volumes 4 et 5 de DBGT sont bien en version Française. Avec la carte de membre (valable 1 an), la réduction de 25% est valable sur tous les coffrets et sur toutes les cassettes à l'unité.

Bonjour, J'espère que ça ne vous dérange pas trop que je vous "maile" si souvent. Oui, j'ai acheté la carte de membre depuis 1 an et demi (et heureusement car ça m'en a fait économiser de l'argent!!!). Je vous écris si souvent parce que je vais bientôt passer une commande (j'ai beaucoup de vidéos de retard à acheter plus les nouveautés) et je voulais donc savoir si je pouvais commander "Cutie Honey" en même temps, mais apparemment, vous ne le proposez pas sur le catalogue et dans les News. Vous comprendrez maintenant pourquoi j'ai demandé tant de dates de prévisions de sorties, c'est pour savoir si je devais attendre encore un peu (la fin du mois) ou si je pouvais commander maintenant. En effet, j'attendais de savoir si le deuxième coffret de "Albator" ainsi que les volumes 3 et de 4 de "Slayes Next" et de "Conan fils du futur" sortiraient à la fin du mois. Apparemment, le plus tôt c'est Novembre donc je pense commander d'ici là. Pourriez-vous me dire s'il y a quelque chose qui doit sortir incessamment sous peu ou si les prochaines sorties ne se feront pas avant 3 semaines, un mois ?. Merci pour tout. Un client qui apprécie ce que vous faites et surtout ce que vous êtes: c'est-à-dire, un magasin dont on ne pourrait se passer. Et en plus, vous vous lancez dans l'édition, que demander de plus...

Mickaël L.....

* Cela ne me dérange pas de répondre par e-mail, bien au contraire. Vous êtes un client vraiment passionné car vous recherchez l'information et de plus, vous êtes un "fan" de toutes ou presque toutes les séries. J'ai "réactualisé" pour les prévisions de "Conan", "Slayes Next", "Albator 78" et "Robotech". Comme je le précise, écrivez moi régulièrement afin de connaître les dates de prévisions de sorties. Nous pensons inclure dans le prochain catalogue la série "Cutie Honey". Je vous remercie pour votre appréciation sur nos services. Merci et à très bientôt...

Bonjour Manga'Distribution. Je ne sais pas qui va lire ma lettre, mais j'espère qu'elle arrivera à destination. Je voudrais vous faire part de mes critiques et de mes préférences (car j'ai acheté vos 2 premiers catalogues). Je m'appelle Nina, j'ai 14 ans et je suis une passionnée de Mangas. Je suis toujours collégienne (je suis en 3^{ème}) et je vais bientôt passer mon Brevet. Votre magazine a une bonne présentation, il y a eu des efforts par rapport au premier. Par contre, il y a un truc que je ne comprends pas, c'est l'impression des caractères. Le sommaire, ça peut aller, mais je ne peux pas en dire autant sur le reste des pages. Je vais aller droit au but, c'est le fond jaune dans lequel vous imprimez vos caractères. C'est affreux... On voit à peine les mots, le fond et les lettres se confondent. Alors bonjour pour ceux qui portent des lunettes!!! Il faudrait changer la couleur du fond. Les fiches techniques sont une superbe nouveauté, elles sont bien faites mais là aussi, le problème c'est le fond. Des taches de tout format et de couleurs trop foncées cachent le texte. Arrêtons un peu les critiques pour le moment... Il y a des nouveautés dans le catalogue que j'apprécie et qui a sans doute été apprécié par les autres lecteurs. Ce sont les fiches, les dossiers de séries qui

sortent bien détaillés et ce qui est vraiment super, ce sont les dessins que vous avez ajoutés et... les illustrations!!! tout ceci concorde bien. C'est une bonne démarche, continuez comme ça, c'est magnifique... Le dossier de "Saint Seiya" m'a particulièrement intéressée car je suis une fan. J'aimerais vous faire quelques suggestions: ce qui serait chouette, c'est que vous mettiez les Bandes Originales des Mangas dans le catalogue... Encore plus fort, vendez vous des jouets de Mangas? si oui, mettez les aussi dans le catalogue. Encore une chose, vendez vous des BD? Avec tout ceci en plus des cassettes, des images, des posters... franchement vous aurez un succès fulgurant et plein de nouveaux clients!!! Il y a un magasin que je connais qui vend toutes les choses que je vous ai suggérées. Je sais que c'était très barbant et très long de lire ma lettre. Merci de votre attention et de votre compréhension, je vous présente mes sincères salutations... sur ce... à ma prochaine lettre critique!!! NINA

* Chère Nina, Pour vous répondre personnellement, j'ai préféré publier votre lettre dans cette nouvelle rubrique. Ainsi, tous les lecteurs profiteront de votre franchise à notre égard et de votre "franc parler"!!! C'est tout à votre honneur car très franchement, vous avez raison sur beaucoup de points... Comme nous l'avons précisé, ce catalogue n°2 est une revue encore débutante. Et il est vrai que pour mieux faire, il faut avoir commis des erreurs. Nous ne pensions pas qu'une fois imprimé, le catalogue paraîtrait assez différent de la vision que nous en avions sur ordinateur. Cependant, quelques fautes sont expliquables: le fond jaune est "sorti" beaucoup plus foncé, le texte pourtant noir est parfois violet-bleu et moins gras. Il est évident que nous aurions dû choisir une taille supérieure de lettrage et de prévoir que l'écriture serait moins nette sur un fond jaune. Nous aurions dû choisir aussi une police plus grasse. Pour le dossier Slayes, nous avons été terriblement déçus car les illustrations et détournés que nous avons choisis étaient de qualité exceptionnelle. Ceci est dû à un petit problème avec notre imprimeur. Pour les fiches techniques, l'effet escompté ressort comme un véritable défaut. Voilà pour les imperfections... Etant conscients de nos erreurs, nous sommes encore plus attentifs et le catalogue N°3 donnera, nous l'espérons, un résultat convaincant. Pour vos suggestions de vente, et à titre d'information, notre magasin situé BL Voltaire (Paris 11) propose des C.D Audio, des figurines, B.D et autres dérivés. Mais vous savez, pour créer un espace de vente tel qu'un "Disney Store", il faut acquiescer une grande notoriété. Notre rêve serait de créer un véritable "espace" où l'on trouve tout ce qui concerne le Manga et l'animation en général. Nous sommes déjà satisfaits de constater que depuis la création des coffrets de séries intégrales, un public nouveau s'est révélé. Nos projets seraient de proposer des coffrets ainsi que tous les dérivés s'y rapportant. Tout ces objectifs, ne l'oublions pas, ne sont qu'une question de droits auprès des firmes Japonaises. Dans le catalogue N°4, nous proposerons quelques titres de CD Audio, et quelques figurines. C'est un début... Notre but est bien sûr de progresser encore et encore... et tout ceci sera possible grâce une clientèle telle que vous et tous les autres lecteurs. Votre avis personnel nous a été précieux et nous vous remercions sincèrement. Benjamin Uzan et Valérie Motta...



"Une brève histoire du temps"...

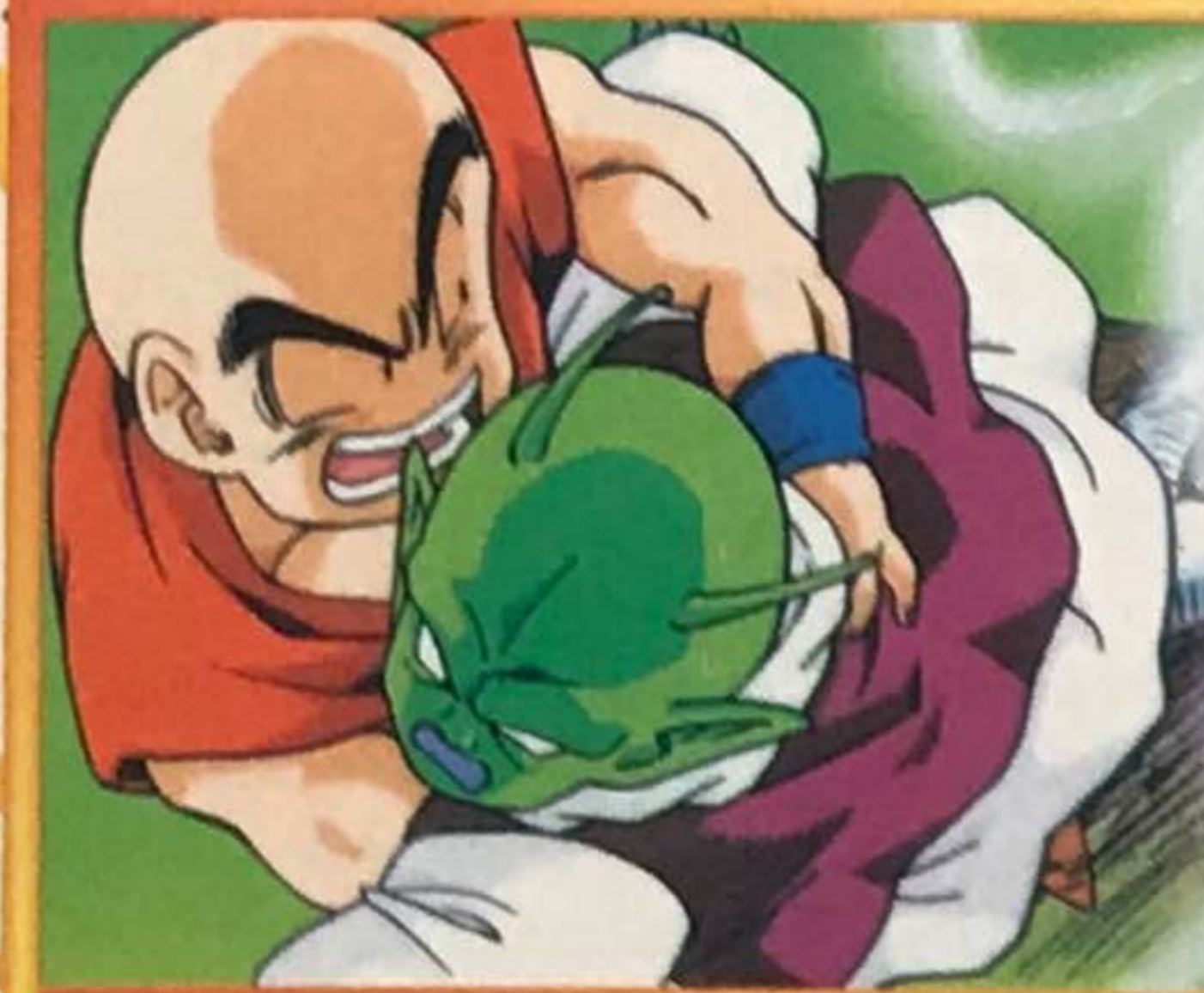
Suivez les numérotations afin de vous repérer dans ce dossier.

- 1/ Introduction:
- 2/ Résumé de l'Histoire.
 - * La saga de Raditsu
 - * La saga de Freezer
 - * La saga de Cell
 - * La saga de Boo
- 3/ Les Personnages: Portrait
- 4/ Les Films.
- 5/ Présentation.

1/ Introduction:

La diffusion de Dragon Ball sur les télévisions Japonaises a débuté en 1984 et s'est terminée, toutes séries confondues en 1995, ce qui suffit pour en faire l'une des séries les plus longues de l'histoire... (Dragon Ball Z: dates de diffusion au Japon; 19 Avril 1989- 31 Janvier 1996) Du coup, très rares sont ceux qui l'ont suivie depuis le début. Heureusement, cette opportunité vous est donnée aujourd'hui alors que les séries sont rééditées en coffrets de vidéocassettes... Dragon Ball Z est célèbre pour son alternance de renversements de situation et de combats palpitants. Les connaisseurs du Manga, disponible en France chez Glénat, pourront aisément se rendre compte que ce sont souvent les passages directement tirés de l'œuvre originelle qui sont intéressants. En effet, la série animée est

diffusée au rythme de 26 minutes par semaine et elle prend fatalement de l'avance par rapport aux épisodes publiés dans Shonen Jump. Nous espérons que ce dossier vous permettra de retrouver les épisodes qui vous ont marqué et que vous souhaitez revoir avec plaisir...





2/ Résumé de l'histoire.

Voici un résumé des mouvements de fond dans la série. Dragon Ball Z reprend l'histoire de Sangoku plusieurs années après son mariage avec Chichi. Le couple a un fils nommé Sangohan, en hommage à son arrière grand-père...



La saga de Raditsu

Un Guerrier de l'Espace, dénommé Raditsu (Raditz) -épisode 1- et appartenant au peuple des Saiyajins (Saiyan), arrive sur terre avec pour intention d'éliminer tous ses habitants pour pouvoir la revendre. D'ailleurs, Sangoku aurait dû le faire en arrivant s'il n'avait pas perdu la mémoire et ne s'était pas éloigné de sa capsule qui contenait des instructions. Raditsu, qui se révèle être en réalité le frère de Sangoku, fait partie des guerriers intersidéraux mettant à feu et à sang l'univers. Leur planète a été détruite et il ne reste plus que quatre Saiyajins purs: Sangoku, Raditsu et ses complices partis en mission, **Végéta** et **Nappa** -épisode 5-. Sangoku refuse de s'associer avec eux et Raditsu décide alors d'enlever Sangohan... Raditsu qui est fatigué d'entendre les cris et les pleurs de Sangohan décide de l'enfermer dans son vaisseau. Soudain, le scouter de Raditsu détecte une très forte puissance... Un terrible combat se prépare et Piccolo intervient en faveur de Sangoku. Piccolo craint en effet beaucoup plus de Raditsu que de son éternel rival. Alors que les deux "terriens" perdent le combat, Sangohan très en colère dégage une énorme énergie qui déstabilise Raditsu. Sangoku et Piccolo s'empressent de donner le coup fatal à leur ennemi, mais Sangoku y laisse la vie... Piccolo n'a pas le temps de se réjouir de la mort de ses deux adversaires car Végéta et Nappa sont en route pour venger Raditsu. N'ayant qu'une année avant qu'ils arrivent, Piccolo décide de prendre Sangohan avec lui afin d'en faire un guerrier car il possède en lui la force de son père... Dans l'autre monde, Sangoku rencontre Kami-Sama (Le Tout-puissant) qui l'amène devant le juge afin qu'il puisse s'entraîner dans le royaume des morts. Sangoku rencontre **Kaïoh**, un grand maître -épisode 18-... De son côté, Piccolo entraîne durement Sangohan et tous les amis de Sangoku se préparent aussi au combat. Les guerriers de l'espace sont en route pour la Terre...



Maître Kaïoh prolonge l'entraînement aussi loin que possible mais oublie certains détails qui font que Sangoku arrive sur Terre deux jours après l'arrivée de Végéta et Nappa... Ils arrivent sur terre où les attendent Piccolo, Sangohan, Krilin et les autres. Certains d'entre eux meurent très rapidement au combat. Il ne reste que Sangohan et Krilin lorsque Sangoku arrive enfin. Nappa est rapidement battu mais Végéta résiste mieux. Une terrible lutte a lieu entre Sangoku et Végéta et finalement, les deux combattants se déciment mutuellement. Les actions de Sangohan et de Krilin parachèvent la victoire de Sangoku.

Ce dernier décide de laisser la vie sauve à Végéta qui repartira dans l'espace... La mort de Piccolo a provoqué la disparition de Kami-Sama et de ses créations. Le dragon Shéron n'existe plus et il est désormais impossible de ressusciter les morts. Les amis de Sangoku décident de trouver une solution et enquêtent sur l'origine de Kami-Sama. Il viendrait de la planète Namek et a même laissé son vaisseau sur Terre. Bulma, Sangohan et Krilin décident de partir sur Namek afin de demander aux habitants de fabriquer de nouvelles boules de cristal. Sangoku est hospitalisé et ne peut pas les accompagner...

La saga de Freezer

Loin de là, Végéta atterrit sur la planète Freezer où il retrouve sa parfaite condition physique et apprend que Freezer est parti sur Namek à la recherche des Dragon Ball. Furieux, Végéta part sur Namek afin d'empêcher Freezer -épisode 44- de réunir les 7 boules. Des face à face sanglants auront lieu sur Namek entre les habitants et les lieutenants de Freezer, notamment Doodoria -épisode 47- qui sera battu par Végéta. Les trois terriens, terrifiés, se cachent en attendant l'arrivée de Sangoku et assistent impuissants aux massacres perpétrés par Freezer. Ils parviennent néanmoins à sauver Dende, un enfant Namek -épisode 47-. Celui-ci leur confirme l'existence de sept boules de cristal sur Namek. De son côté, Sangoku prépare son départ pour Namek tout en s'entraînant à très haute gravité. Végéta attaque Namek afin d'acquiescer les boules de cristal dans le but de le rendre tout puissant et immortel. Zarbon -épisode 45-, l'un des lieutenants de Freezer, bat Végéta pour le ramener mais Végéta s'enfuit et en profite pour voler les Dragon Ball.



DRAGON BALL Z



Ceci entraîne un nouveau combat cette fois mortel contre Zarbon et Végéta rentre en possession des 7 boules... L'armée des Ginew (Ginewtokensentaï) est appelée par Freezer pour résoudre le problème. Le combat débute entre Sangohan, Krilin, Végéta et les soldats de Freezer.

Sangoku arrive enfin...

La lutte va cependant épuiser ses forces et il commence un processus de guérison dans un bain régénérant. En voyant la force avec laquelle il a combattu les Ginew, Végéta commence à se demander s'il ne serait pas le guerrier mythique de son peuple, le super Saiyan (super guerrier). A l'autre bout de la planète, Freezer attaque les habitants de Namek mais il est retardé par Nell -épisode 54-, un guerrier Namek. Dende, qui possède maintenant les sept boules, invoque un puissant Dragon qui peut exhauser 3 vœux sur Namek... Il ressuscite Piccolo (ce qui a pour effet de redonner pouvoir aux boules de la terre) puis le fait venir sur Namek. Mais le grand Kami-Sama de Namek meure avant le 3ème vœu.

Freezer enrage de n'avoir pu exhauser son vœu d'immortalité et se déchaîne alors sur Végéta, Sangohan et Krilin. Leur résistance est exemplaire, héroïque et Freezer entreprend sa première transformation afin d'acquérir plus de puissance. Piccolo augmente aussi sa force car il a assimilé l'esprit de Nell. Il combat Freezer et l'oblige à s'engager dans une deuxième transformation. Cependant, il ne peut sauver Végéta et Dende. Freezer est cette fois vraiment trop fort et les forces de Piccolo faiblissent. Sangoku est à nouveau en pleine possession de ses moyens et se bat avec Freezer. Après une longue lutte, Freezer réussit à tuer Krilin par trahison ce qui provoque la fureur de Sangoku.

Il se transforme en Super Sayajin. La planète Namek ne résiste pas au déferlement de leurs puissance respectives. Grâce aux boules, les

héros parviennent à ressusciter les morts et le troisième vœu est à nouveau réalisable, utilisé pour transférer les gens de Namek sur la Terre, à l'exception de Freezer et Sangoku. Celui-ci bat Freezer quelques secondes avant l'explosion de la planète... Les habitants de Namek possèdent maintenant une nouvelle planète. Loin de là, Sangoku a été recueilli par un peuple extraterrestre qui lui enseigne l'art du déplacement instantané. Il ne rentrera sur Terre qu'au bout d'un an.

Freezer, détruit à moitié mais doté d'un corps cybernétique, a lui aussi échappé à la mort, sauvé par son père King Cold -épisode 118-, et prépare sa revanche... Quant à Végéta, il se tient tranquille sachant Sangoku encore vivant. Il est hébergé chez Bulma... Tous se préparent à accueillir Sangoku. Un vaisseau se pose, Freezer et son père débarquent, plus puissants que jamais. Tous se croient perdus jusqu'au moment où un jeune homme apparaît. A la surprise de tout le monde, il se transforme en Super Guerrier et tue les ennemis. Après son exploit, il garde en secret son identité et attend Sangoku. Celui-ci arrive et Trunks (2/3) -épisodes 119/143-, le mystérieux guerrier, se dévoile.

Il vient du futur et c'est le fils de Végéta et de Bulma. Il avertit Sangoku que deux terribles cyborgs, C17 et C18, viendront dans trois ans et tueront tous ses amis. Sangoku sera déjà mort d'une maladie incurable et ne pourra donc rien faire. L'avenir s'annonce tragique... Trunks remet à Sangoku un remède contre sa maladie et repart dans le futur... Piccolo, qui a entendu leur conversation, prévient les autres du danger tout en cachant l'identité de Trunks... Trois années après d'intensives préparations, Sangoku et ses amis se réunissent afin de recevoir les deux cyborgs. Ceux-ci sont en avance sur les prévisions et Sangoku est pris d'une malaise cardiaque pendant son combat.



Les premiers symptômes de sa maladie se font sentir et il rentre se faire soigner de toute urgence. Végéta se transforme à son tour en Super Guerrier et prend la relève.

Il réussit à détruire l'un des cyborgs pendant que l'autre s'enfuit. Trunks adulte réapparaît...

En examinant les restes du cyborg, il comprend qu'il ne s'agit ni de C17 ni de C18. Quant à celui qui s'est échappé, ce n'est autre que le Docteur Gero, leur créateur... Celui-ci se réfugie dans son laboratoire secret et actionne ses cyborgs. C17 et C18 -épisode 133- se retournent contre lui et le tue. C16 -épisode 134-, un troisième cyborg est activé et désormais, trois cyborgs parcourent le monde et le ravagent... Ils accomplissent la tâche pour laquelle ils ont été programmés: détruire Sangoku...

La saga de Cell

Pendant que les guerriers, battus mais en vie, essayent de sauver Sangoku, Piccolo part fusionner avec Dieu, Kami-Sama, pour former le Namekseijin (Super Guerrier Namek). Ils se rendent compte qu'une autre créature terrifiante est arrivée du futur pour les détruire: Cell (Perfect) -épisodes 141/145-, qui entreprend un chemin de destruction et qui veut fusionner avec les deux androïdes afin de devenir la machine de destruction ultime. Pendant ce temps, Bulma et son père étudient les plans des androïdes afin de trouver leur faiblesse. Sangoku se réveille... Piccolo commence à combattre les androïdes, puis s'allie avec eux contre Cell. Celui-ci absorbe quand même numéro 17 et numéro 18. Cell devient Perfect Cell -épisode 141-. Trunks et Végéta partent s'entraîner dans une salle spéciale du palais céleste et en 24 heures, ils assimilent le niveau d'entraînement d'une année entière. Mais cela ne suffira pas et ils seront vaincus sans toutefois être absorbés. Cell a décidé d'organiser son propre tournoi des arts martiaux et convie les meilleurs terriens à s'y présenter. Il souhaite éliminer ainsi toute menace sérieuse et d'être libre. Mr Satan (Hercule) -épisode 167-, le champion du monde des arts martiaux, assiste en spectateur bien craintif aux événements. Il se garde bien d'intervenir. De son côté, Bulma réactive le numéro 16 et les boules de cristal réapparaissent pendant que Sangoku et Sangohan finissent leur entraînement dans la salle spéciale du palais où Sangohan atteint le niveau de Super Guerrier.

Le tournoi commence et ... les combats qui suivent sont impressionnants. Sangoku cède la place à Sangohan et celui-ci continue l'affrontement courageusement. Perfect Cell s'énerve et "pond" des petits Cell -épisode 183- qui attaquent Sangoku et ses amis. Cela provoque une colère monstre de Sangohan qui déploie alors une force extraordinaire. Il élimine les petits Cell et s'attaque à leur créateur. Durant le combat, C18 est délivré ce qui affaiblit Cell. Cependant, Sangohan tarde trop à porter le coup fatal et Cell joue sa dernière carte en décidant de faire exploser la Terre. Sangoku parvient à se téléporter avec Cell mais la planète Kaïoh explose aussitôt. Cell arrive à se reconstituer alors que Sangoku et Kaïoh meurent. Cell revient et profite de l'effet de surprise pour tuer Trunks. Sangohan, allié avec Végéta, Piccolo et les autres, réussit enfin à éliminer définitivement le monstre et le Dragon ressuscite Trunks. Celui-ci retourne dans le futur afin de détruire ceux qui menacent son monde tandis que C18 devient la femme de Krilin. Quant à Sangoku, il refuse de revenir sur Terre afin d'éviter le défi d'autres guerriers. Mr Satan profite de la situation, s'octroie la victoire sur Cell et prévient la presse...

La saga de Boo

Des années plus tard, Sangohan fréquente l'université et rencontre Videl -épisode 200- la fille du champion d'arts martiaux Mr. Satan. Celui-ci s'est adjugé la victoire sur Cell et est fier que la ville porte son nom, Satan City!!...Sangohan vit chez sa mère à la campagne, se déguise en super héros (Le Guerrier intergalactique) -épisode 201- et vit des aventures extraordinaires. Il a un petit frère, Sangoten -épisode 200-, qui ressemble trait pour trait à son père. Sangoten n'a jamais connu Sangoku, décédé avant sa naissance. Il fait les quatre cents coups avec le fils de Végéta, Trunks -épisode 126-. Ils rêvent de devenir aussi puissants que leurs pères et les deux garnements sont très doués car ils parviennent à se métamorphoser en supers guerriers. Videl se sert de son potentiel au combat pour maintenir l'ordre ou aider les gens. Sangohan, malgré son déguisement, est démasqué par son amie mais elle jure de garder le secret s'il lui enseigne les techniques et surtout comment voler...

Sangohan accepte. Les deux frères s'entraînent ensemble et la force de Sangoten est impressionnant. Deux tournois vont avoir lieu dont une version pour les juniors (moins de quinze ans) et l'autre pour les seniors. Trunks, Sangoten se retrouvent vite en finale et doivent se



transformer en super guerrier afin d'être départager. Trunks est vainqueur et a le privilège d'affronter Mr Satan qui va au tapis très rapidement! tout le monde croit bien entendu que Mr Satan fait exprès de perdre. Trunks est bien déçu par ces combats sans intérêt et décide avec Sangoten de participer au tournoi senior. Pour cela, ils montent l'un sur l'autre et enfilent un costume afin de ne pas être reconnus. Les plus grands guerriers participent au tournoi, Piccolo, Krilin, Videl, Sangohan, Végéta et même Sangoku qui a obtenu une permission exceptionnelle. Deux adversaires vont prendre part au tournoi, Kaïoh Shin -épisode 213-, un Dieu important et Kibit -épisode 213-. Le tournoi est interrompu car deux des concurrents, Yam et Sporovitch -épisode 214- interviennent pendant le duel qui oppose Sangohan à Kibit. Yam et Sporovitch, marqués par un signe M sur le front, s'emparent de l'énergie dégagée par Sangohan lors de sa transformation en super guerrier. Les deux hommes s'enfuient et Sangohan tombe à terre, épuisé. Piccolo, Végéta, Sangoku et Shin se lancent à la poursuite des deux hommes. Ceux ci ont rejoint le vaisseau du sorcier Badidi -épisode 220- qui est en compagnie de Dabula -épisode 220-. Ils confient l'énergie de Sangohan au sorcier qui compte la transmettre à une créature à l'état d'hybride. N'ayant plus besoin des deux sbires, il ordonne à Dabula de se débarrasser d'eux. Sangohan reprend ses esprits et rejoint ses amis en compagnie de Kibit. Badidi se réfugie dans son vaisseau tandis que Dabula attaque Krilin, Piccolo et Kibit qui sont alors transformés en pierre. Shin incite Sangohan, Végéta et Sangoku à abattre Badidi avant qu'il ne soit vraiment opérationnel. Mais Badidi parvient à envoûter Végéta qui deviendra un démon obéissant à ses ordres. Cependant, Végéta qui lui rêvait d'être le guerrier le plus puissant, n'obéit pas à Badidi et n'a qu'un seul but,

combattre Sangoku... Le duel est d'une violence inouïe et l'énergie qui se dégage de ce combat est récupérée par le monstre en gestation... Au grand désespoir de Shin et de Sangohan, Dabula bloque l'accès qui mène à la créature. Et le monstre surgit enfin... Son apparence est plutôt amusante, il s'appelle Boo -épisode 231-. Dabula se moque de lui et de ce fait, provoque sa colère... Dabula est croqué et cela permet de lever le sort qui touchait les combattants transformés en pierre. Sous les ordres de Badidi, Boo met hors état de nuire Sangoku, Sangohan et Shin. Végéta, toujours envoûté mais étrangement indépendant de l'esprit de Badidi, affronte Boo et se sacrifie afin de détruire son adversaire. Mais Boo renaît, voyage de ville en ville et massacre toutes les populations. Sangohan, de son côté, est soigné par Shin et Kibit. Dans leur monde, il apprend à développer sa puissance. Sangoku ignore où est son fils et charge Piccolo d'enseigner à Trunks et Sangoten une technique formidable qui consiste à créer une fusion entre deux guerriers. Grâce à ce procédé, un être au pouvoir de super guerrier plus puissant que jamais naîtra. Les deux enfants viennent s'entraîner chez Dende dans le palais céleste. Afin d'occuper Boo, Sangoku l'affronte et parvient à se transformer en Hyper guerrier. Mais ses dépenses d'énergie sont considérables et il ne peut tenir. Les ardeurs dévastatrices de Boo sont quand même atténuées quand Sangoku lui annonce la

venue d'un guerrier à sa hauteur. Badidi est énervé par l'attitude du monstre qui refuse de suivre ses instructions, il l'insulte et Boo l'élimine sans aucun état d'âme... Boo s'installe dans un coin désert et mène une vie tranquille avant le grand jour où il affrontera Gotrunks -épisode 251-, guerrier issu de la fusion entre Trunks et Sangoten. Satan est envoyé par ses fans pour combattre Boo mais arrivé sur place, il se dérobe et parvient à survivre en devenant son fidèle ami. Un incident survient et provoque une colère noire de Boo qui se divise alors en deux personnalités: Boo, un être sociable et Superboo, un être profondément cruel... Les deux entités s'affrontent et Superboo en ressort vainqueur. Il se dirige vers le Palais céleste afin d'affronter Sangoten et Trunks. Devenus Gotrunks, les deux enfants parviennent à défier Superboo dans la salle d'entraînement spéciale. Piccolo condamne l'accès interdimensionnel afin d'y emprisonner Superboo mais celui-ci réussit à dépasser la porte et Piccolo, Trunks et Sangoten restent bloquer à l'intérieur de la salle. Une fois sortis, toute fusion est impossible. Sangohan, revenu du royaume de Shin, intervient trop tard car Trunks, Sangoten et Piccolo sont absorbés. Superboo hérite de leur force et de leur technique. Sangohan sera absorbé à son tour...



Dans l'autre Monde, c'est la panique.

La population de la terre est pratiquement détruite par la folie de Superbo. Végéta est autorisé à revenir sur Terre pour vaincre le monstre et Sangoku a le pouvoir de fusionner... Les deux héros donnent naissance à un Super Guerrier, Végéto -épisode 268-. Mais le combat final ne s'effectue pas intégralement car Végéta et Sangoku se laissent absorber. Ils mettent fin à la fusion puis investissent le corps de Superbo. Ainsi, ils arrivent à libérer leurs amis et Superbo est finalement vaincu...

3/ Les Personnages: portrait

(* = voir Dossier Dragon Ball, Catalogue N°2)

Dans la saga de Raditsu

Sangoku:(Songoku) Pendant des années, Sangoku est persuadé d'être un humain comme les autres. Seul *Tortue Géniale connaît la vérité: Sangoku est un extra-terrestre! Il a été trouvé en pleine montagne et dans une soucoupe volante (venue des étoiles) par Sangohan, un vieil ermite expert en arts martiaux. Recueilli et élevé par Sangohan, Sangoku se montre d'abord d'un naturel extrêmement agressif. Bébé violent et caractériel, il casse tout sur son passage jusqu'au jour où il tombe dans un ravin. Le choc à la tête a inhibé toutes ses pulsions agressives et il devient alors sage comme une image! Après la mort de son grand-père adoptif, il reste seul et rencontre un jour *Bulma. Celle-ci l'entraîne dans une série d'aventures extraordinaires et il rencontrera la jolie *Chichi. Il suit un entraînement intensif avec Tortue Géniale, se bat contre *l'Armée du Ruban rouge puis contre *Piccolo. Il devient alors le guerrier le plus fort de la planète Terre et à la fin de Dragon Ball, il épouse Chichi qui donnera naissance à Sangohan... Sangoku apprendra, dès le début de Dragon Ball Z, qu'il a été envoyé de sa planète natale, celle des guerriers de l'espace (Les Saiyans), pour conquérir la Terre et détruire tous ses habitants. Il ne reste plus que quatre hommes de sa race au monde et les autres ont été tués lors de l'explosion de leur planète...

Raditz, le frère de Sangoku, enlève Sangohan mais Petit Coeur s'associe alors à Sangoku pour vaincre Raditz. Sangoku perd la vie et se retrouve au royaume des morts où Kaïoh l'entraîne en vue du combat contre Nappa et Végéta.





Bulma redonne la vie à Sangoku grâce, aux boules de cristal et il élimine ses ennemis. Après quelques jours de convalescence, Sangoku se rend sur Namec à bord du vaisseau que lui a fabriqué le père de Bulma. Durant le trajet, il augmente l'attraction dans la capsule pour s'entraîner. C'est à son arrivée sur Namec qu'il réussit à tenir tête à Freezer...

-Ses pouvoirs: Adulte, il possède les pouvoirs qu'il a acquis enfant mais ils sont plus puissants. Il peut voler, se déplacer vite au point de créer des illusions de lui-même, lancer le Kaméhaméha avec les pieds, utiliser le Kaïoh Ken (doubler sa force physique), maîtriser le Genki Dama appelé force universelle et qui permet de prendre un peu d'énergie dans toute chose vivante.

Sangohan: (Songohan) Apparition dans la série: épisode 1. Il est le fils aîné de Sangoku et de Chichi. Au départ, sa mère refusait qu'il se batte car elle voulait faire de lui un médecin. Elle passait son temps à le surveiller afin qu'il fasse des études. Sangohan a eu du mal à concilier sa soif d'aventures et son envie d'étudier pour faire plaisir à sa mère. Trop couvé, il devient un enfant chétif et pleurnichard. C'est Petit Coeur qui va changé tout cela en l'entraînant à l'art du combat durant une année. Par la suite, il va prendre une part active dans la bataille au côté de ses amis. Il va éliminé Cell grâce à un pouvoir qu'il possédait depuis sa naissance. Dès sa plus tendre enfance, il déployait une force supérieure à chaque fois qu'il était en danger. Cette force était semblable à celle de son père mais à cause de l'éducation de sa mère, son âme de guerrier restait effacée. Il consacre son temps libre aux études et entre à l'université où il rencontre Videll, sa future femme. Tous les deux jouent les justiciers déguisés en guerriers intergalactiques et deviennent très célèbres sous cette double identité. Après leur mariage, ils auront une petite fille qu'ils appelleront Pain. Ils s'installent dans une grande maison du centre ville, loin des champs de bataille...

-Ses pouvoirs: Il possède tout le savoir de son père. Il peut voler, se déplacer très rapidement, se doubler et lancer des boules d'énergie. Il a emprunté de nombreuses techniques à Petit Coeur et sait effectuer la morsure du serpent qui permet de créer une grande lumière éblouissante. Il lance aussi des rayons d'énergie très destructeurs grâce au Kaméhamé.

Raditsu: (Raditz) Apparition dans la série: épisode 1. Il est le frère aîné de Sangoku. Il a échappé à la mort et a été envoyé sur Terre afin de retrouver Sangoku pour combattre Freezer. En découvrant que son frère défendait les Terriens au lieu de détruire leur planète, Raditsu entreprend d'enlever Sangohan et en échange de la vie de son fils conseille à Sangoku de détruire tous les habitants de la Terre. Raditsu sera éliminé grâce à l'alliance de Petit Coeur et de Sangoku.

-Ses pouvoirs: Il possède les mêmes pouvoirs qu'un guerrier de l'espace classique. Il peut voler, se déplacer vite, se transformer en gorille et lancer des doubles rayons d'énergie.

Végéta: Apparition dans la série: épisode 5. C'est un guerrier de l'espace et tout comme Sangoku est issu de la planète Végéta. Fils du roi des guerriers de l'espace, il était promis à un avenir brillant et devait devenir le guerrier le plus puissant. Son père était d'ailleurs persuadé qu'il deviendrait le fameux guerrier millénaire. Freezer l'a pris en main très jeune afin de l'entraîner et accompagné de Nappa, il voyage de planète en planète jusqu'à ce qu'il rencontre Raditsu. Dans le but de venger la mort des leurs, tous deux ont décidé de retrouver les guerriers de l'espace survivants et de fonder une petite armée. Végéta a suivi depuis la planète où il se trouvait tous les voyages de Raditsu. Ainsi, il l'a vu se faire tuer et a également découvert l'existence des boules de cristal et de la planète Namec. Il s'est donc rendu sur Terre pour venger son ami mais face à Sangoku, il a été battu. Krilin l'a laissé s'enfuir et il se réfugie sur la planète 79 pour s'y faire soigner. Puis il part pour Namec afin de trouver les boules de cristal. Grâce à elles, il espère obtenir du Dragon la puissance nécessaire pour vaincre Freezer. En agissant ainsi, il s'est mis à dos le tyran et fini par se faire tuer. Revenu à la vie grâce à Dende, il se bat aux côtés de Krilin et de Sangohan. Après la bataille sur la planète Namec, il s'installe chez Bulma dans le second vaisseau spatial construit par le Docteur Brief. Avec le temps, Bulma commence à s'occuper de lui comme d'un enfant et ils s'attachent l'un à



l'autre. Un an plus tard, Bulma donne naissance à Trunks. Végéta reste malgré tout un homme nerveux et renfermé. Il fini par changer lorsque Trunks apparaît du futur en adulte.

Comme il ne supporte pas que Trunks puisse se transformer en super guerrier, il part s'entraîner dans l'espace. Durant cette période, il élimine toute l'armée de Freezer et revient sur Terre pour combattre les cyborgs. L'affection que lui porte Trunks adulte a beaucoup changé sa vie et lui permet d'adoucir son coeur.

Jusqu'à la bataille contre Boo, il ne s'est jamais considéré comme faisant partie de groupe de Sangoku. Ce n'est qu'après son court passage en enfer qu'il comprend vraiment ce qu'est l'amitié. C'est de son plein gré qu'il se bat aux côtés de Sangoku contre Super Boo et qu'ils réussissent à le vaincre...

-Ses pouvoirs: Il a les mêmes pouvoirs que Sangoku et durant toute sa vie, il a tenté de rivaliser avec le héros. Il peut voler, lancer de puissantes boules d'énergie et se déplacer très vite.

Nappa: Apparition dans la série: épisode 5. Il est l'un des derniers survivants de la planète des guerriers de l'espace. Ce qui lui a sauvé la vie, c'est d'avoir été choisi pour seconder Végéta durant l'entraînement qui devait faire de lui un grand guerrier. Il n'a jamais quitté son protégé et a toujours fait de son mieux pour le soutenir. Nappa a été enrôlé ensuite dans l'armée de Freezer afin de trouver des planètes habitables et de les revendre au plus offrant après en avoir éliminé toute la population. Comme lui, Végéta et Raditsu étaient les derniers survivants de la planète Végéta. Ils ont préparé un plan pour renverser Freezer. Raditsu, parti sur Terre demander de l'aide à Sangoku a été tué. Végéta et Nappa, eux aussi sont arrivés sur Terre mais Nappa s'est battu contre les amis de Sangoku. A lui seul, Nappa a vaincu Ten Chin Han, Yamcha et Chaoz pour être finalement éliminé par Sangoku.

Ses pouvoirs: Nappa est une force de la nature. Il peut lancer divers rayons d'énergie appelés Seiko no Waza, Kakushu Energie et surtout Bakuhatsu Ha.

Kaïoh: (du Nord) Apparition dans la série: épisode 18. Le Seigneur Kaïoh s'occupe de Sangoku et de ses amis depuis qu'il est mort pour la toute première fois. Il va entraîner Sangoku, Ten Chin Han, Petit Coeur,

Plume et Vancha. Il est sans domicile fixe depuis que Sangoku a téléporté Cell sur sa planète pour le faire exploser. Il vit maintenant sur la planète du Centre.

-Ses pouvoirs: Il sait entraîner les autres afin de leur permettre de se déplacer. C'est de lui que vient la fameuse technique de la fusion.

Dans la saga de Freezer

Freezer: Apparition dans la série: épisode 44.

Il fait partie d'une famille très puissante, peut être même la plus puissante de l'univers. Malgré son énergie, il craignait le Guerrier Millénaire venant de la planète Végéta. Il a du coup fait éliminer tous ses habitants et par la suite, il a voulu trouver les boules de cristal pour demander au Dragon l'immortalité.

-Ses pouvoirs: Freezer peut tout d'abord se transformer trois fois pour devenir plus fort. Il peut aussi voler, lancer des rayons d'énergie, des boules de feu et des disques capables de tout découper.

Dodoria: Apparition dans la série: épisode 47. Il est le bras droit de Freezer. Il est constamment en sa compagnie ainsi que Zarbon. Dodoria a dirigé le raid sur la planète Milt et a été chargé par Freezer de tendre un piège à Badack et ses hommes afin de les tuer. Sur la planète Namek, il effectue les recherches pour retrouver les boules de cristal. C'est un homme cruel qui va affronter sur Namek Végéta, Krilin et Sangohan.

-Ses pouvoirs: Il possède une énergie exceptionnelle et possède 22 000 unités de puissance. Cela fait de lui l'un des plus invincibles après Freezer sur la planète Namec. Sa spécialité est de lancer de multiples boules d'énergie.

Dende: Apparition dans la série: épisode 47. C'est un habitant de la planète Namec. Alors qu'il était sur le point d'être tué en même temps que son frère, il fut sauvé par Krilin et Sangohan. Il les aida énormément lors de la bataille sur Namec. A la mort du Tout Puissant sur Terre, il fut choisi pour le remplacer. Il vit maintenant sur Terre et incarne le Dieu pour les hommes. Il a créé et donné vie au nouveau Dragon et aux boules de cristal.

Ses pouvoirs: Dende n'est pas un guerrier mais il possède une grande énergie spirituelle. Il peut,



par imposition des mains, régénérer l'énergie d'un blessé.

Zarbon: Apparition dans la série: épisode 45. Il est le bras de droit de Freezer. C'est un guerrier très fort à l'image aussi monstrueuse que celui qu'il sert. Il est toujours en compagnie de Dodoria et tous deux détestent Végéta. Zarbon aura l'honneur de l'affronter car il a été chargé par Freezer de l'éliminer. Zarbon montre son vrai visage, change de forme et devient une immonde et puissante créature. Il était chargé de rechercher les boules de cristal sur Namec.

-**Ses pouvoirs:** C'est un puissant guerrier de nature, mais il peut en plus décupler ses capacités physiques en se transformant en monstre.

Nell: Apparition dans la série: épisode 54. C'était le plus fort de tous les guerriers de la planète Namec. Il aimait beaucoup Dendé qu'il considérait comme son frère. Sa première mission consistait à protéger Saichoro, le vieux Namec qui a créé les boules du Dragon. Laissé pour mort par les hommes de Freezer, il fût retrouvé juste après sa première résurrection sur Namec par Petit Coeur. Il propose à ce dernier de fusionner afin de devenir plus fort. Petit coeur accepte à condition de garder le contrôle de leur corps et qu'à aucun moment Nell tente de s'y opposer. C'est en partie grâce à cette fusion que Petit Coeur devint bon.

-**Ses pouvoirs:** C'est un fantastique guerrier qui possède les mêmes pouvoirs que n'importe quel Namec. Il peut ainsi reconstituer ses membres arrachés ou sectionnés, il peut également les allonger, lancer des rayons d'énergie, voler et se dédoubler...

Trunks 2/3: Apparition dans la série: épisode 119/143. Trunks 2 vient d'un futur où Sangoku et son père ont été tués par C17 et C18. Il a été élevé par sa mère Bulma et Sangoku lui a appris à se transformer en Super Guerrier juste avant d'être tué à son tour par les cyborgs. Trunks est alors parti dans une machine à remonter le temps, construite par sa mère, afin de retrouver Sangoku dans le passé et lui remettre un médicament capable de guérir sa maladie de coeur. Trunks va combattre à ses côtés et surtout gagner l'affection de son père Végéta qui, grâce à lui, va beaucoup changer. Trunks perfectionne ses capacités et devient très fort lors de son affrontement contre Cell, dans le passé. Il retournera dans le futur et détruira les cyborgs. Trunks 3 apparaît dans la

série pendant un court instant et il est presque le même que Trunks 2 venu du futur. Ce Trunks va se faire tuer par Cell juste après son premier retour du passé.

-**Ses pouvoirs:** Il possède la force des Supers Guerriers.

Ginew: Apparition dans la série: épisode 61. Ginew est le chef des Ginewtokensentaï, l'armée secrète de Freezer. Il va être envoyé sur Namec pour trouver les boules de cristal. Il se retrouvera en face de Sangoku qu'il affrontera. Il lui volera son corps en échangeant son enveloppe avec la sienne. Ginew finira sa vie sur Terre prisonnier dans le corps d'un crapaud.

-**Ses pouvoirs:** C'est un très bon guerrier, qui peut se déplacer vite et surtout échanger son corps avec celui de ses ennemis. Il peut aussi déplacer des objets par la pensée et lancer des rayons d'énergie.

King Cold:

Apparition dans la série: épisode 118. Le Général Zorg est le père de Freezer et Kura (Cooler). C'est un grand dignitaire de l'espace qui possède à lui seul des milliers de planètes.

Il vit et s'enrichit en volant des planètes à leurs habitants mais malgré sa puissance, il sera éliminé d'un seul coup par Trunks.

-**Ses pouvoirs:** Il possède les mêmes pouvoirs que Freezer en Cooler, mais encore plus puissants. Il se transforme pour décupler sa force, se déplace très rapidement et lance de puissants rayons d'énergie.

Dans la saga de Cell

Cell: Apparition dans la série: épisode 145. Cell a été fabriqué par le Docteur Géro à partir de l'ADN de Sangoku et Petit Coeur. Il a été conçu dans une éprouvette gérée par un super ordinateur. Devenu adulte, il a été libéré pour sortir à la surface et il s'est aussitôt mis à la recherche de C17 et C18

afin de les absorber. Mais dans le monde où il se trouvait, les deux cyborgs avaient déjà été éliminés. Il a alors découvert que Trunks avait changé le passé en voyageant dans le temps et a attendu son retour pour lui voler sa machine et le tuer. Cell est arrivé dans le passé quatre ans avant l'arrivée des cyborgs, puis s'est enterré pour hiberner. Quand il est

enfin sorti, il s'est mis à la recherche des cyborgs



toujours dans l'intention de les absorber. Il a ainsi acquis leurs pouvoirs et leur science du combat pour devenir Perfect Cell...

Perfect Cell: Apparition dans la série: épisode 141. Pour compléter sa transformation, Cell a absorbé C17 après avoir affronté Petit Coeur, et C18 que Krilin et Petit Coeur tentaient de protéger.

Il a ensuite organisé un immense tournoi d'arts martiaux pour affronter les meilleurs guerriers de la Terre. Sangoku en faisait partie mais confiera la suite du combat à Sangohan qui parviendra à éliminer Perfect Cell.

-Ses pouvoirs: Perfect Cell possède les mêmes pouvoirs que Cell mais est beaucoup plus puissant. Il peut se déplacer très vite et lancer des boules d'énergie ainsi que de puissants rayons. Il peut voler à des vitesses supersoniques et créer des petites répliques démoniaques de lui-même. Son ultime attaque est de se faire exploser en produisant une énorme déflagration.

Cell Juniors: Apparition dans la série: épisode 183. Durant le tournoi, Cell qui considérait que les amis de Sangoku n'étaient pas à la hauteur, créa sept petits Cells presque aussi forts que lui. Ils vont attaquer Végéta, Trunks, Krilin... En constatant leur méchanceté, Sangoku va se transformer pour la première fois en Super Guerrier 2.

-Leurs pouvoirs: La particularité des Cell Juniors est d'être fourbes, très rapides et dotés d'une grande force.

C 16: Apparition dans la série: épisode 134. Machine créée de toutes pièces par le docteur Gérot. Il n'a rien d'humain et son corps entier, cerveau compris, est artificiel. A la base, il fut programmé pour détruire Sangoku mais il a tout de suite dévié de son but. Ce grand guerrier est en fait un pacifique qui adore la nature. C16 a refusé de se battre, ce qui a contraint son créateur à le mettre hors de service. Il est revenu à la vie grâce à l'intervention de C17 et C18. Il les a suivis et en voyant Petit Coeur s'acharner pour porter secours à C17, il a décidé de changer

de camp et d'aider Sangoku et ses amis à combattre Cell. Dans la capsule Corp, Bulma et Brief vont ôter de son corps la bombe que le docteur Gérot avait placée.

-Ses pouvoirs: Il possède une énergie énergétique de grande puissance et une grande force physique. Il peut lancer des rayons d'énergie oculaire, transformer ses deux



poings en "rockets punch". Ses bras deviennent alors de puissants canons laser.

C 17: Apparition dans la série: épisode 133. Il vivait avec sa soeur dans une petite ville du Nord et un jour, il fut choisi par le Docteur Gérot en raison de son caractère. Plus tard, il va se rebeller contre son créateur et conserver ses pouvoirs de cyborgs. Il a une très grande influence sur sa soeur, C18. Dans le futur de Trunks, c'est lui qui sera à l'origine de la destruction d'une partie de la population Terrestre. Sa prétention va lui coûter d'être capturé et absorbé par Cell mais par la suite, le Dragon Shéron le ressuscitera...

-**Ses pouvoirs:** Il possède une énergie illimitée, alimentée par sa batterie nucléaire. Il est très rapide et doué pour les arts martiaux. Il peut générer un champ de force qui le protège de tout projectile.

C 18: Apparition dans la série: épisode 133. Le docteur Gérot, ayant échoué sa tentative de création d'un être humain artificiel, a enlevé une humaine pour en faire un cyborg. Sous l'influence de son frère, et pour lui faire plaisir, elle n'avait aucun coeur et ne pensait qu'à faire le mal. Sa rencontre avec Krilin va cependant tout changé mais Cell finira par l'absorber. Durant son combat contre Cell, Sangohan obligea celui-ci à la libérer puis Krilin demandera au Dragon Shéron qu'elle redevienne une vraie femme. Touchée par son geste, elle épousera Krilin et lui donnera une petite fille, Marron...

-**Ses pouvoirs:** Elle a les mêmes capacités que son frère. Très forte au combat, elle peut générer un champ de protection et peut aussi lancer des petites boules d'énergie avec ses mains.

Mr Satan Hercule: Apparition dans la série: épisode 167. Champion du Monde de catch et de boxe, il est considéré officiellement comme l'homme le plus fort de la planète. C'est à ce titre qu'on l'a envoyé affronter Cell durant le tournoi. Comme les caméras ne filmaient pas, il a fait croire au monde qu'il avait vaincu Cell et a eu droit à la gratitude et à la confiance de toute la population. Sa renommée s'est accrue au fil de ses victoires à divers tournois et il a créé une grande école de catch. Le gouvernement a donné son nom à une ville... En apprenant que sa fille Videl voulait se marier avec Sangohan, Satan s'en est fait une joie car cela signifiait que le véritable sauveur de

la Terre allait faire partie de sa famille. Ainsi, agissant comme un lâche et un fourbe, il s'assurait qu'on ne pourrait jamais trahir son secret...

-**Ses pouvoirs:** On sait qu'il est champion de catch mais jamais on ne l'a vu réellement se battre.

Dans la saga de Boo

Boo: (Boubou) Apparition dans la série: épisode 231. Il n'a pas grand chose à voir avec le Boubou qui, sorti de son cocon, tuait des gens pour le plaisir. Boo est le bras droit et garde du corps de Satan Hercule car ce dernier avait été chargé par le gouvernement de se rendre dans le repaire du démon afin de l'éliminer. En arrivant là-bas, il découvrit que Boo avait un cerveau aussi peu développé que le sien et il devint son ami. Par la suite, Boo sera absorbé par Super Boo. Pour incarner le mal parfait, Super Boo a dû se débarrasser de son alter ego en le faisant sortir de son corps pour former deux entités différentes. Boo, devenu le bon côté, s'est mis dans le clan d'Hercule et de Sangoku. Après la mort de Super Boo, le dragon des boules de cristal a redonné vie à tous les habitants de la Terre en leur faisant oublier leur mésaventure avec Super Boo. Satan Hercule a alors proposé à Boo de venir habiter avec lui et ils sont devenus inséparables. Pour s'imposer lors des tournois, Satan Hercule demandait à Boo de se battre contre ses rivaux et d'arriver en finale contre lui. Là, il devait faire semblant de se battre et de perdre...

Superboo: Il absorba Boo et après avoir détruit la Terre, il s'est rendu sur la planète du Doyen pour retrouver Sangoku et se battre contre lui. Satan Hercule, qui se trouvait là en compagnie de Végéta, a alors pris part au combat. Mais Super Boo n'a pas pu l'éliminer car Boo, qui se trouvait en lui, l'en a empêché. Super Boo est le mauvais côté des deux entités...

-**Pouvoirs:** Cette entité peut se déplacer très vite, voler, utiliser les arts martiaux, lancer des rayons et des boules d'énergie, absorber les coups grâce à son corps très résistant, décupler sa force en absorbant ses ennemis, transformer les gens en sucreries.

C'est l'un des personnages les plus puissants de la série...

Sangoten: (Songoten)

Apparition dans la série: épisode 200.

Second fils de Sangoku, il est né juste après la bataille contre Cell alors que Sangoku était au royaume des morts. Sangoten a rencontré son père pour la première fois durant le 25 ième tournoi. Participant au tournoi juniors, il s'est retrouvé face à son meilleur ami, Trunks. Sangoten perdra mais gagnera l'amitié de Trunks. Complices, ils vont tous deux revêtir le costume de Mighty Mask, l'un des participants au tournoi sénior, afin de se battre parmi les plus grands. Vaincus en finale par C18, ils se rendent au Palais du Tout Puissant afin que Sangoku et Petit Coeur leur enseignent la technique de la fusion. Sangohan est aussi fort que son grand frère, Sangohan, il apprend très vite et avec le temps, va tout faire pour se distinguer de son père à qui il ressemble terriblement.

-**Ses pouvoirs:** Il peut voler, se déplacer très vite, lancer des kaméhaméha...

Trunks: Apparition dans la série: épisode 126. Le Trunks original a été sauvé par celui du futur. Fils de Bulma et de Végéta, il apparaît pour la première fois après le combat entre le Trunks venu du futur et Freezer. Il ressemble beaucoup à son père avec lequel il passe le plus clair de son temps à s'entraîner. C'est un enfant gâté qui est toujours à l'origine des mauvais coups qu'il fait avec Sangoten. Très jeune et très vite, il va apprendre à maîtriser ses pouvoirs de Super Guerrier. Craignant son père, il lui obéit et au lieu de passer son temps à se battre, il étudie comme Sangohan afin de prendre plus tard la direction de Capsule Corp.



Trunks 2 vient d'un futur où Sangoku et son père ont été tués par C17 et C18.

Il a été élevé par sa mère Bulma et Sangoku lui apprend à se transformer en Super Guerrier juste avant d'être tué à son tour par les cyborgs. Trunks est alors parti dans une machine à remonter le temps construite par sa mère, recherche Sangoku dans le passé afin de lui remettre un médicament capable de guérir sa maladie de coeur. Trunks va combattre à ses côtés et surtout, gagner l'affection de son père Végéta qui, grâce à lui, va beaucoup changer. Trunks, devenu très fort suite à son affrontement dans le passé contre Cell, va retourner dans le futur et détruire les cyborgs.

-Ses pouvoirs: Il peut voler et possède les pouvoirs de son père. Il peut lancer des boules d'énergie, se transformer en Super Guerrier, maîtriser la technique de la fusion.

Gotrunks: Apparition dans la série: épisode 251. Pour combattre Boo, Sangoku va apprendre à Petit Coeur une technique qu'il a vu pratiquer par des frères jumeaux dans le Royaume des morts. Une fois cette connaissance acquise, Petit Coeur va entraîner Sangoten et Trunks afin qu'ils exécutent cette danse qui les fera fusionner en Gotrunks. Le mélange des deux esprits va donner un Guerrier prétentieux qui va très vite se faire absorber par Boo.

-Ses pouvoirs: Il a les pouvoirs de Trunks et de Sangoten. De plus, ils vont inventer de nouvelles techniques comme celle qui leur a permis de retenir Boo prisonnier dans un cocon d'énergie.

Le Guerrier intergalactique: Apparition dans la série: épisode 201. Après son affrontement contre Cell, Sangohan a repris sa vie. Une fois son Bacchalaureat en poche, il s'est inscrit à l'université Orange High School dans la ville de Satan City. C'est en découvrant le taux de criminalité élevé qu'il a décidé de devenir un Super Héros. Pour ne pas être découvert par les autres élèves et surtout Videl, il a demandé à Bulma de lui fabriquer une montre spéciale. Elle lui permet ainsi de revêtir un costume spécial qui cache son identité.

-Ses pouvoirs: Il possède tous les pouvoirs de Sangohan.

Il peut voler, se battre, se déplacer très vite et lancer des rayons d'énergie.

Videl: (Bidel)

Apparition dans la série: épisode 200. Elle est la fille de Satan Hercule, a toujours vécu près de son père et a fait partie très jeune de son école de catch. Elle est très douée et en grandissant elle voulait se montrer digne de son





père. Elle s'est donc engagée en marge de la Police pour combattre le crime. La notoriété de son père lui permettait d'agir à sa guise vis à vis des autorités. C'est en entrant à la même université que Sangohan qu'elle fit sa connaissance et qu'elle découvrit qu'il était en réalité le Guerrier Intergalactique. Des années plus tard ils se marièrent et une petite fille naîtra, du nom de Pain.

-Ses pouvoirs: Le seul pouvoir particulier qu'elle possède c'est celui de voler. C'est Sangohan et Sangoten qui lui ont enseigné juste avant le 25 e Tournoi.

Végéto (Béjito): Apparition dans la série: épisode 268. Végéto vient de la fusion entre Sangoku et Végéta. Durant le combat contre Super Boo, Sangoku s'est retrouvé seul, face au monstre. Son pouvoir unique étant insuffisant pour le vaincre, il a dû faire appel à une nouvelle technique. Tous les habitants de la Terre ayant été tués par le monstre, Sangoku s'est tourné vers le doyen des Dieux et ce dernier lui a remis une paire de boucles d'oreilles appelées les "Potaras". Quand deux personnes les portent, elles sont inexorablement attirées l'une par l'autre jusqu'à ne former qu'un. Sangoku revient sur Terre avec les potaras afin de fusionner avec Sangohan. Celui ci ayant été absorbé par le monstre, il pense à Petit Coeur, lui aussi malheureusement ingéré. C'est alors qu'est arrivé Végéta qui, grâce à Baba la sorcière, avait eu l'autorisation de quitter les enfers pour se battre aux côtés de Sangoku.

Il fusionne alors avec celui qu'il considérait jadis comme son pire ennemi. Devenus Végéto, ils se sont battus contre Super Boo jusqu'à ce que ce dernier les avale. Une fois à l'intérieur du monstre, la fusion qui devait devenir définitive s'achève. Ils redevinrent les guerriers qu'ils étaient.

-**Ses pouvoirs:** Ils sont les mêmes que ceux de Sangoku et Végéta réunis. Végéto est deux fois plus rapide, peut voler très vite, lancer de nombreux rayons et boules d'énergie. Sa grande particularité est de réussir à solidifier ses rayons d'énergie de façon à les utiliser comme une arme très tranchante. Il fabrique ainsi une sorte d'épée qu'il va d'ailleurs utiliser contre Super Boo.

Kaïoh Shin: (de l'Est) Apparition dans la série: épisode 213. Il fait partie des Dieux de la première génération, celle qui a combattu Boo. C'était le plus jeune d'entre eux et le seul qui a survécu. Il s'est chargé de retrouver Badidi et de l'éliminer. Il sera en compagnie de Kibit lors du 25e Tournoi et ensemble, il devront retrouver le repaire de Badidi.

-**Ses pouvoirs:** Il possède de grands pouvoirs comme le Shogeki qui lui permet de lancer une onde explosive, ou encore le Kiaigan, autre sorte d'onde explosive se présentant sous forme de disque.



Fiche Technique

Nom original: Dragon Ball Z
 Titre en Français: Dragon Ball Z
 Format: Série T.V.
 Maison de production: Tôei Dôga
 Date: 1989-1996
 Nombre d'épisodes: 291
 Auteur: Akira Toriyama
 Réalisation: Daisuke Nishio
 Scénario: Takao Koyama
 Character design: Minoru Maeda/Katsuyoshi Nakatsuru
 Décors: Ken Tokushige
 Musique: Shunsuke Kikuchi

Les Films



Réf. : 0002 - Vol 1 - Prix : 79 Frs
 Réf. : 0004 - Vol 2 - Prix : 79 Frs
 Réf. : 0001 - Vol 3 - Prix : 79 Frs
 Réf. : 0003 - Vol 4 - Prix : 79 Frs
 Réf. : 0005 - Vol 5 - Prix : 79 Frs
 Réf. : 0006 - Vol 6 - Prix : 79 Frs
 Réf. : 0007 - Vol 7 - Prix : 79 Frs
 Réf. : 0008 - Vol 8 - Prix : 79 Frs
 Réf. : 0013 - Vol 9 - Prix : 79 Frs

La Série T.V.



Coffret Dragon Ball Z
 La Série T.V.

Le Coffret Partie 1 contient 8 volumes
 épisodes 1 à 40
 Réf. : 1466
 Prix : 499Frs



Coffret Dragon Ball Z
 La Série T.V.

Le Coffret Partie 2 contient 8 volumes
 épisodes 41 à 72
 Réf. : 1467
 Prix : 499Frs





Réf. : 0016 Réf. : 0017
- Vol 10 - Vol 11
Prix : 79 Frs Prix : 79 Frs

Le Coffret Films



Le Coffret 6 Films
Le Coffret contient les 11 films condensés en 6 volumes
Réf. : 1366
Prix : 249Frs

Les Films Cinéma



Réf. : 0175 - Vol 1
Prix : 99 Frs



Réf. : 1142 - Vol 2
Prix : 99 Frs

Il peut aussi paralyser ses ennemis grâce à ses pouvoirs mentaux.

Kibit: Apparition dans la série: épisode 213. Kibit est présent aux côtés de Kaïoh au 25 e Tournoi. Il sert de garde du corps et aide à retrouver Badidi et Boo. C'est un Guerrier très puissant et il aidera Sangohan à aller sur la planète de Ro Kaïoh Shin afin de récupérer l'épée Z.

-Ses pouvoirs: Il a le pouvoir de se téléporter n'importe où, même dans d'autres dimensions. Il peut aussi, par simple toucher, guérir n'importe quel malade ou blessé.

Yam: Apparition dans la série: épisode 214. Yam était un simple paysan jusqu'à l'arrivée de Badidi. Ce dernier a en effet pris possession de son esprit et l'a associé à Sporovitch afin qu'ils trouvent un guerrier suffisamment puissant pour dégager l'énergie nécessaire à la résurrection du monstre Boo. Yam se rend donc au 25ème Tournoi d'arts martiaux et s'y inscrit comme participant. C'est grâce à un radar d'énergie que lui a confié Badidi qu'il part chercher le fameux guerrier...

-Ses pouvoirs: Il n'en a pas. Il est devenu très fort physiquement et surtout insensible à la douleur et à la fatigue, ce qui le rend presque invulnérable.
Sporovitch: Apparition dans la série: épisode 214. Avant sa rencontre avec Badidi, c'était un paysan pacifique. Usant de sorcellerie, Badidi l'a hypnotisé et l'a chargé de trouver quelqu'un ayant suffisamment d'énergie pour réveiller Boo. Yam l'accompagne également et ensemble, ils s'inscrivent au Tournoi. Sporovitch se retrouve face à Videll et sera tué par Pui Pui, juste après avoir ramené l'énergie qu'il avait volé à Sangohan.

-Ses pouvoirs: Il possède une force physique insufflée par Badidi. Il ne sent pas la douleur ce qui le rend très dangereux.

Badidi: Apparition dans la série: épisode 220. Il est âgé de cinq millions d'années. Son but est de venger son père, tué il y a des millions d'années par Kaïoh Shin. C'est la raison pour laquelle il a recherché sur Terre, pendant des années, Boo la créature maléfique créée par son père.

Il a envoyé Yam et Sporovitch à la recherche d'une source d'énergie.
-Ses pouvoirs: En tant que Sorcier, il possède de nombreux pouvoirs magiques.

Il est surtout très fort en Télépathie et grâce à ce don, il peut sonder les pensées d'une personne et en faire son esclave.



Dabula :

Apparition dans la série: épisode 220. Il fait partie des hommes qui ont été possédés par la Magie de Badidi. Il est chargé de le protéger et de l'aider à libérer Boo. Dabula n'est pas aussi méchant qu'il en a l'air et il va d'ailleurs changer de camp et se ranger du côté de Sangoku et des autres. Il sera tué par Boo...
-Ses pouvoirs: Il possède énormément de pouvoirs. Il peut transformer n'importe qui en pierre, lancer des boules d'énergie pour donner à ses ennemis de visions maléfiques.

Sangoku

Notre Héros en Super Guerrier

-Apparition dans la série: épisode 95-
-Ses pouvoirs: En Super Guerrier, les pouvoirs de Sangoku sont à un niveau très élevé. Il utilise de nouvelles techniques telles que le déplacement instantané, le disque d'énergie avec lequel il coupe Freezer en deux parties. Il peut se rendre invisible, utilise le Gendi Kama en Super Guerrier, ce qui augmente la puissance, la morsure du serpent qui crée une lumière aveuglante et le Kaméhaméha puissance 10. En niveau 3, c'est la force ultime de Sangoku.

4/ Les Films.

Retrouvez nos héros dans de nouvelles aventures inédites et découvrez des personnages puissants, aux pouvoirs immenses...

- 1/ A la poursuite de Garlic.
- 2/ Le robot des glaces.
- 3/ Le combat fratricide.
- 4/ La menace de Namec
- 5/ La revanche de Cooler.
- 6/ Cent mille Guerriers de métal.
- 7/ L'offensive des Cyborgs.
- 8/ Broly, le super guerrier.
- 9/ Les mercenaires de l'espace.
- 10/ Le père de Sangoku.
- 11/ L'histoire de Trunks.

Les Films Cinéma:

Vol 1: (2 films inclus)

"Fusion" "Tapion"

Vol 2: (2 films inclus)

"Le retour de Broly"

"Bio-Broly"

5/ Présentation.

Les Films Cinéma, volume 1 et 2. V.F.

Les Films volumes 1 à 11. V.F.

Le coffret 6 films:

(contient les 11 films condensés en +6 volumes) V.F.

La Série T.V. en 291 épisodes

- Version Française -

- Déjà disponible:

Coffret partie 1:

contient 8 volumes / épisodes 1 à 40.

Coffret partie 2:

contient 8 volumes / épisodes 41 à 72.

- Prévu Année 2000:

Coffret partie 3:

8 volumes / épisodes 73 à 103.

Ont participé à ce dossier:

- Cédric Littardi, Directeur de Collection pour "Déclic Images".
- Valérie Motta, pour "Manga' Distribution".
- Magazine D. Manga pour "A.B. Vidéo".
- Pour le résumé de l'histoire, avec l'accord de Thierry Allais:
- "Site Internet Animint" -
- <http://animint.uru.org> -



Dragon Ball

DRAGON BALL

Série T.V. en 153 épisodes
- Version Française -

Dragon Ball commence comme une série à mi-chemin entre l'humour légendaire de Toriyama et les combats épiques et incessants qui caractérisent désormais la série.

Dragon Ball fut un immense succès au Japon. Diffusée en France en 1988, bien des fans aujourd'hui, continuent à l'adorer...

- L'opportunité vous est donnée, aujourd'hui, de revoir l'intégralité de la série rééditée en Coffrets de vidéocassettes.

L'HISTOIRE:

Au commencement, Sangoku est un jeune garçon très naïf et innocent. Il vit isolé dans une forêt, élevé par son grand-père adoptif, Sangohan. Bien que très petit, il a une force phénoménale, chasse des monstres ou pêche d'énormes poissons pour son déjeuner. Un jour, il fait la connaissance de Bulma dans des circonstances peu agréables. La voiture de Bulma percute Sangoku violemment, mais heureusement le garçon sort indemne, contrairement au véhicule. D'abord furieuse de voir son engin de locomotion abîmé, Bulma voit finalement un bon parti à exploiter. Elle le persuade de l'accompagner pour rechercher les sept boules de cristal légendaires. Une fois réunies, elles permettent l'apparition d'un immense dragon, nommé Shéron, qui peut exaucer un quelconque souhait. Une fois le voeu exaucé, Shéron disparaît, dispersant les sept boules de cristal au quatre coins du globe. Bulma, qui croit à cette légende et l'électronique n'ayant aucun secret pour elle, a construit un radar de poche qui détecte les boules. Le périple commence et en chemin ils doivent combattre Yamcha un farouche bandit, toujours en compagnie de son petit animal "Plume", puis Oolong, un cochon capable de se transformer en monstre. Par la suite, ils deviennent tous de bons amis.

Fiche Technique

Nom original: Dragon Ball
Titre en Français:
Dragon Ball
Format: Série T. V.
Maison de production:
Tôei Dôga
Date: 1986-1989
Nombre d'épisodes: 153
Auteur: Akira Toriyama
Réalisation: Daisuke Nishio
Scénario: Takao Koyama
Character design:
Minoru Maeda
Décors: Ken Tokushige
Yûji Ikeda
Musique: Shunsuke Kikuchi



La Série T.V.

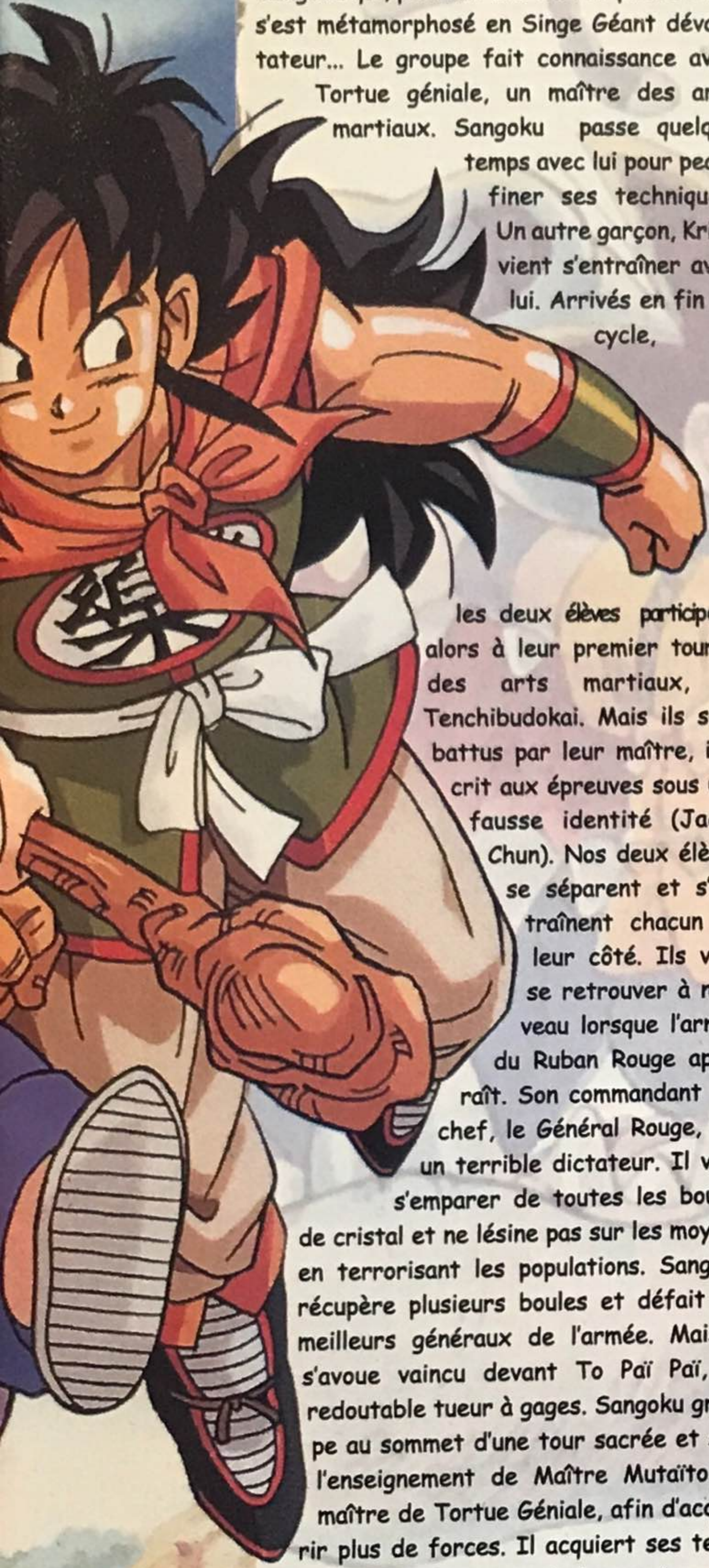
Les Films

Coffret Dragon Ball
La Série T.V.

Le Coffret Partie 1 contient 8 volumes
épisodes 1 à 32
Réf. : 1679
Prix : 499Frs

Réf. : 0018 - Vol 1
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 0080 - Vol 2
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Leurs premiers grands ennemis sont Pilaf et ses deux acolytes, tous des êtres teigneux et misérables partis eux aussi à la quête des boules de cristal. Pilaf a pour ambition de devenir Maître du Monde, mais ses rêves de conquêtes et son château sont détruits par Sangoku qui, pendant une nuit de pleine lune, s'est métamorphosé en Singe Géant dévastateur... Le groupe fait connaissance avec Tortue géniale, un maître des arts martiaux. Sangoku passe quelque temps avec lui pour perfectionner ses techniques. Un autre garçon, Krilin vient s'entraîner avec lui. Arrivés en fin de cycle,

les deux élèves participent alors à leur premier tournoi des arts martiaux, le Tenchibudokai. Mais ils sont battus par leur maître, inscrit aux épreuves sous une fausse identité (Jacky Chun). Nos deux élèves se séparent et s'entraînent chacun de leur côté. Ils vont se retrouver à nouveau lorsque l'armée du Ruban Rouge apparaît. Son commandant en chef, le Général Rouge, est un terrible dictateur. Il veut s'emparer de toutes les boules de cristal et ne lésine pas sur les moyens en terrorisant les populations. Sangoku récupère plusieurs boules et défait les meilleurs généraux de l'armée. Mais il s'avoue vaincu devant To Paï Paï, un redoutable tueur à gages. Sangoku grimpe au sommet d'une tour sacrée et suit l'enseignement de Maître Mutaito, le maître de Tortue Géniale, afin d'acquiescer plus de forces. Il acquiert ses techniques en seulement trois jours et redescend sur Terre pour terrasser To Paï Paï et le QG ultrafortifié de l'armée du Ruban Rouge. Sangoku et ses amis possèdent désormais six des sept boules de cristal. Pour retrouver la boule manquante, ils font appel à une voyante nommée Baba la sorcière, qui n'accepte de les aider que s'ils réussissent à battre des créatures surnaturelles: un vampire, un homme invisible, une momie, un diable et le propre grand-père de Sangoku. Ils sortent victorieux de cette épreuve et s'emparent de la septième boule. Le dragon

Shéron est invoqué pour ressusciter une des victimes de To Paï Paï. Sangoku continue à se perfectionner en vue du prochain tournoi des arts martiaux. Il y retrouve ses amis, Kurilin, Yamcha, Tortue géniale (toujours inscrit sous une fausse identité) et leurs supporters Bulma et Oolong. Tenchihan et Chaoz, les élèves de Corbeau Génial, grand rival de Tortue Géniale, participent aussi au tournoi. Les combats sont âpres et en finale, par pure malchance, Sangoku cède la victoire à Tenchihan qui devient son nouvel ami. Après le tournoi, une petite fête est organisée mais tout sera gâché par un drame terrible: Krilin est assassiné par un inconnu. Sangoku, éffondré et en colère, part à la poursuite du tueur qui élimine un par un, tous les participants du tournoi. Il a été envoyé par Piccolo Daïamaoh (Satan Petit Coeur), le diable en personne... En chemin, Sangoku se lie d'amitié avec Yajirobé, un samouraï assez costaud mais plutôt lâche. Il permet cependant à Sangoku de s'enfuir après son humiliante défaite face à Piccolo. Celui-ci est parti à la recherche des sept boules de cristal afin de gagner la vie éternelle lorsqu'il aura fini de conquérir le monde. Tortue Géniale, Tenchihan et Chaoz font cause commune et s'empare d'un maximum de boules avant lui. Tortue Géniale développe aussi une technique de combat afin d'emprisonner le diable dans un récipient pour l'éternité. Mais la technique échoue et Tortue Géniale est tué ainsi que Chaoz. Les boules sont réunies devant Piccolo, le dragon Shéron apparaît et réalise le souhait de jeunesse éternelle. Pour éviter tout risque futur, Piccolo détruit le dragon... Pendant ce temps, Sangoku est allé revoir le Maître Mutaito qui l'envoie boire de l'eau magique qui réveille ses forces cachées. Sangoku arrive juste à temps pour sauver Tenchihan et bat Piccolo. Avant de trépasser, le monstre a hélas le temps de créer un oeuf qui donnera naissance à son successeur ou à sa réincarnation. Ce qui échappe à Sangoku épuisé par son combat. Sangoku rencontre le Tout-Puissant, Kami-Sama, Dieu en personne, qui habite au-dessus de chez Maître Mutaito. C'est le créateur des boules de cristal et il a donc les facultés de reconstituer le dragon Shéron. Une fois les boules de cristal à nouveau réunies et à la demande de Sangoku, il ressuscite non seulement le dragon, mais aussi toutes les victimes de Piccolo. A l'origine, Kami-Sama et

Piccolo étaient une seule et même personne mais les deux entités, l'une imprégnée de bien et l'autre de mal, se sont séparées. Cependant, si l'un des deux meurt, l'autre aussi... Piccolo étant toujours vivant, l'entité maléfique existe toujours elle aussi. Face à ce danger, Kami-Sama invite Sangoku à s'entraîner dans son palais avec l'aide de son bras droit, M. Bobo. Sangoku accepte et fait ses adieux à ses amis... Quelques années ont passées et Sangoku revient sur la Terre afin de participer au 23^e Tournoi. Son apparence physique a beaucoup changé et ce n'est plus le petit garçon d'autrefois. Il est devenu un homme grand, puissant et bien plus fort qu'avant. Contrairement aux autres tournois, l'enjeu final s'avère plus important. En effet, le successeur de Piccolo, qui n'est autre que Piccolo Jr (Petit coeur) y participe et après un combat vraiment dévastateur, Sangoku finit par remporter la victoire face à lui... Sangoku rencontre l'une de ses premières amies, une fille nommée Chichi à qui il avait promis le mariage. A la fin du tournoi, Sangoku peut se marier tranquillement... Les années passent et c'est le début de DRAGON BALL Z...



Présentation:
La Série T.V. en 153 épisodes
- Version Française -
- Déjà disponible:
Coffret partie 1:
contient 8 volumes / épisodes 1 à 32.
- Prévu Année 2000:
Coffret partie 2:
contient 8 volumes / épisodes 33 à 64

Les Films: (V.F)
Retrouvez nos héros dans de nouvelles aventures inédites.

- 1/La Légende de Shéron.
- 2/Le Château du démon.
- 3/L' aventure mystique.



Réf. : 0081 - Vol 3
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Dragon Ball GT

DRAGON BALL GT

Série T.V. en 64 épisodes

- Version Française -

Voilà enfin la suite de Dragon Ball Z en vidéo!

L'HISTOIRE:

Dix années sont passées depuis la fin de DBZ et Songoku s'est occupé du jeune Oob. Pilaf est de retour et s'apprête à formuler un vœu grâce aux boules de cristal qu'il a rassemblé. Pestant contre Goku, ce dernier se retrouve rajeuni comme dans le début de Dragon Ball...

Il doit partir maintenant pour un long voyage, accompagné de Trunks et Pan, la fille de Gohan et Videl, pour trouver les nouvelles boules qui lui permettront de retrouver sa taille adulte.

Bulma lui construit un vaisseau et nos héros, après de multiples aventures, arrivent malgré tout sur une planète peuplée d'étranges créatures, afin de rechercher une deuxième boule. Trunks devra se déguiser en fille afin de délivrer des villageois terrifiés par un monstre...

Au moment de repartir à la recherche d'autres boules de cristal, un mystérieux individu vole la boule que les habitants de la planète Kelbo avaient donné à nos amis... Songoku, Pan et Trunks affrontent une série de monstres géants. Pendant ce temps, les trois frères Para-Bara fouillent le vaisseau afin de trouver la boule qu'il leur manque. Pan et le petit robot-radar seront enfermés dans le vaisseau et celui-ci décolle en direction d'une étrange planète d'où Pan détecte la présence d'une boule. Mais Pan sera transformée en poupée par Doltéki, grand prêtre du Seigneur Ludé.

Celui-ci s'apprête à réveiller le Seigneur Ludé qui s'avère n'être qu'une grosse machine qui

Fiche Technique

Nom original:
Dragon Ball GT
Titre en Français:
Dragon Ball GT
Format: Série T.V.
Maison de production:
Tôei Dôga
Date: 1996-1997
Nombre d'épisodes: 64
Auteur: Akira Toriyama
Réalisation: Osamu Kasai
Scénario:
Aya Matsui- Iun Maekawa
Character design:
Katsuyoshi Nakatsuru
Décors: Takashi Yoshike
Musique: Akihito Tokunaga

DRAGON BALL GT

absorbera Pan afin d'augmenter sa puissance. Grâce à son créateur, le professeur Miyu, le grand robot deviendra une machine infernale et surpuissante. Nos amis veulent retourner sur Terre afin de mieux se renseigner sur le professeur. Ils s'arrêteront en chemin sur une planète sèche et déserte...

Présentation:

Déjà disponible:

Volumes 1 à 5 (V.F)

(3 épisodes par volume)

Prévu : *Février 2000

Volumes 6 et 7



Réf. : 1354 - Vol 1
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1355 - Vol 2
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1356 - Vol 3
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1457 - Vol 4
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1458 - Vol 5
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Juliette, je t'aime



Juliette et la pension des Mimosas...

- 1/ Introduction.
- 2/ Notes sur la Série:
 - Maison Ikkoku au Japon
 - Les génériques
- 3/ Notes sur l'Auteur.
- 4/ Maison Ikkoku, au delà de la série.
- 5/ L' Histoire de Maison Ikkoku.
- 6/ Tableau de traduction des principaux personnages.
- 7/ Personnages: Portrait.
- 8/ Les Episodes.
 - * Résumé des 10 premiers épisodes. (du coffret 1)
- 9/ Liste des épisodes 1 à 32 du Coffret 1.
- 10/ Présentation.

1/ Introduction.

Juliette je t'aime (Maison Ikkoku) est un Manga plutôt réaliste de Rumiko Takahashi encore inédit en France, adapté en une série télévisée de 96 épisodes aujourd'hui éditée en vidéo. Le sujet: une comédie sentimentale qui a peu de précédents dans l'histoire de l'animation Japonaise. Voici un petit guide d'approche de la série pour les néophytes et ceux qui veulent mieux s'y retrouver.

2/ Notes sur la Série.

"Maison Ikkoku" est une œuvre très spécifique de Rumiko Takahashi en cela qu'elle est beaucoup moins comique et fantastique que toutes les autres, ce qui prouve bien que c'est au niveau des rapports humains entre ses personnages que cette dessinatrice est vraiment l'une des meilleures et non pour son imagination fantastique et débordante. Cette fois-ci, le ton est rarement décousu et souvent même sérieux. Il est seulement à regretter que l'accent dans la série à été porté sur des scènes très "soap" par rapport au Manga, mais certains n'en trouveront la chose que meilleure. De toute évidence, "Maison Ikkoku" narre une histoire sérieuse ancrée dans les problématiques de la vie réelle et d'un réalisme qui est parfois impressionnant.

La version française souffre malheureusement d'un grand travers en cela que la série,



initialement ciblée sur les 12-14 ans, a été modifiée pour convenir essentiellement aux 8-10 ans. Ainsi par exemple le Saké devient du jus de pomme et l'ivresse un état d'hébrété lié à trop de sucre dans le sang !...

- Maison Ikkoku au Japon: "Maison Ikkoku", de manière comparable aux autres adaptations d'œuvres de Rumiko Takahashi, a connu un succès considérable qui a porté la série tout au long de ses 96 épisodes. C'est également une série relativement connue pour la quantité et la qualité de ses génériques, dont voici la liste. Les CD dérivés de la série sont nombreux et réputés pour être excellents.

- Les génériques:

Génériques de début:

Kanashimi Yo Konnichiwa (Bonjour tristesse)

- épisodes 1 à 37

Alone Again (Encore seul) - épisode 24

Suki Sa (Je t'aime) - épisodes 38 à 52

Sunny Shiny Morning (Une matinée ensoleillée et brillante) - épisodes 53 à 73

Hidamari - épisodes 74 à 96

Génériques de fin:

Ashita Hareru ka (Le lendemain sera-t'il plus clair?) - Ep. 1-14 fin

Cinema - épisodes 15 à 33

Get Down (Descend) - épisode 24

Fantasy (Fantaisie) - épisodes 34 à 52

Sayonara no Dessan (Brouillon d'au-revoir) - épisodes 53 à 73

Begin the Night (La nuit commence) - épisodes 74 à 96

A Bell Rings at Dawn (Une cloche sonne à l'aube) - épisode 93

3/ Notes sur l'Auteur: Rumiko Takahashi...

Seule une artiste avec le talent de Rumiko Takahashi, l'une des Mangaka les plus connues du Monde, pouvait parvenir à réaliser avec autant de talent une série aussi longue sur un sujet aussi banal. Née à Niigata en 1957, elle entra à l'Université pour femmes (la Nihon Joseidai) et s'installa à Nakano dans Tokyo pour plusieurs années dans un petit appartement. Elle dira plus tard que c'est cette expérience dont elle se sera inspirée pour écrire Maison Ikkoku. Elle suivit simultanément la Gekiga Sonjuku, une école désormais légendaire

créée par Kazuo Kaike pour former les futurs Mangaka, au rythme de deux heures tous les soirs après les cours normaux. En 1978, elle gagna le prix du meilleur jeune artiste de la maison d'édition Shogakkan et c'est ainsi qu'en Septembre 1978 fut publié le premier épisode de sa première série mythique, "Urusei Yatsura" (Lamu), qui devint ensuite une publication régulière dès 1979. Le Manga fut adapté en série télévisée à partir d'Octobre 1981 et ce fut le début de la gloire. La série télévisée dura jusqu'en Mars 1986 s'étendant sur 216 épisodes, 3 OAV et 5 films. A la fin de celle-ci commença "Maison Ikkoku" qui dura jusqu'en Mars 1988 sur 96 épisodes, un film animé et un film live. Elle a également dessiné des histoires courtes fantastiques dénommées "Rumik's World" dont certaines furent adaptées en O.A.V. Finalement c'est "Ranma 1/2" commencée à la télévision en Avril 1988, qui est sa série la plus connue à travers le monde encore à ce jour. Son dernier Manga, commencé en 1996, s'appelle "Inuyasha".

4/ Maison Ikkoku, au delà de la série.

En 1986, un film live de "Maison Ikkoku" a été produit avec de vrais acteurs et a remporté un certain succès au Japon. Nous ne nous appesantirons pas sur le sujet. Il existe un autre film, le film animé, qui fut diffusé dans les cinémas Japonais dans une séance avec le cinquième et dernier film d'"Urusei Yatsura" (Lamu) et qui se déroule donc deux jours avant le mariage. Etonnamment, la base est le Manga et non la série télévisée et on découvre donc des scènes, voire même



un personnage (Nozomu Nikaido) qui avaient été totalement éliminés de cette dernière. Les designs ont été légèrement modifiés, bien que Yuji Moriyama soit resté character designer, sans doute dans le but de les rapprocher encore de ceux du Manga. L'histoire de "Maison Ikkoku" pouvait difficilement admettre un chapitre final après tous ces

épisodes qui s'arrêtent au même endroit que le Manga. Pourtant, un film supplémentaire a été réalisé, et les producteurs n'avaient guère beaucoup de choix pour le situer dans le temps. Le film est construit sous la forme d'une loupe sur plusieurs formes de stress un court moment avant le mariage: le stress de Godai qui maîtrise sa jalousie, le stress des habitants de Ikkokukan qui lui mettent comme d'habitude des bâtons dans les roues, ou encore celui des fantômes du passé qui resurgissent... Tout avance à un rythme extrêmement lent et selon une trame chaotique qui s'approche plus de la vie réelle que de celle classique d'un film. Il existe finalement une OAV de "Maison Ikkoku" intitulée "A travers les saisons qui passent" qui est essentiellement un rassemblement de scènes issues de la série télévisées: celles où la relation entre Kyoko et Godai évolue. Le résultat est 75 minutes de programme d'une intensité émotionnelle impressionnante. Il est malheureusement peu probable que nous voyons un jour en France tous ces programmes qui y sont en tous cas à ce jour inédits...

5/ L' Histoire de Maison Ikkoku.

Seuls les talents uniques de caractérisation des personnages de Rumiko Takahashi ont permis de réellement donner vie à "Maison Ikkoku".

Il serait vain de vous expliquer les ressources utilisées ici alors que vous pouvez dès maintenant les découvrir ou les redécouvrir. Il suffira de dire que le dessin animé est très fidèle au Manga original.

- Yusaku Godai (Hugo) est un "ronin".

Non, nous ne sommes pas en train de vous parler des célèbres Samourais sans Maître qui apparaissent si souvent dans l'histoire Japonaise (bien que le mot dérive de cet emploi classique), mais tout simplement d'un étudiant qui a raté les examens d'entrée à l'université.

Il emménage dans la chambre 5





d'une pension appelée Ikkoku-kan ou plus généralement Maison Ikkoku (la "Pension des Mimosas" dans la version Française), qui contient six chambres et seulement une salle de bain avec des toilettes et un évier (pas de douche). Les autres locataires quand il emménage sont: Ichinose dans la chambre 1, Yotsuya dans la chambre 4 ainsi que Akemi dans la chambre 6. Malheureusement, tous ces pensionnaires passent leur temps à chahuter et faire la fête ce qui empêche Godaï de mener correctement ses études. La responsable de la maison n'est autre que Kyoko (Juliette) de qui Godaï tombe très amoureux, mais il n'ose bien évidemment pas le lui avouer...

- Nous vous présentons donc ici une chronologie complète et officielle de l'histoire de Maison Ikkoku pour vous aider à vous retrouver, avec les dates précises des événements. En général ce sont les noms de famille des personnages qui ont été gardés (conformément aux usages nippons) mais quand il y avait risque de confusion, le prénom a été utilisé.

- Dans ce qui suit, nous avons préféré l'utilisation des noms Japonais aux noms Français. Cependant, vous y trouverez un tableau de traduction des noms des principaux personnages d'une version à l'autre qui est indispensable si vous souhaitez approfondir vos connaissances sur la série.

Date:

1935: Naissance de Kyoko Chisuga.

1937: Naissance de Yusaku Godaï.

1941: Kyoko Chisuga rentre à l'école primaire.

1952: Souichiro Otonashi (27 ans) commence à enseigner la géologie au lycée pour filles.

1954: Kyoko Chisuga épouse Souichiro Otonashi.

1955: Au printemps, Souichiro Otonashi meurt. Kyoko Otonashi devient responsable de la Maison Ikkoku...

Première rencontre avec Yusaku Godaï.

1956:

-Février: Kyoko accompagne Godaï à son examen d'entrée dans un collège privé. Le jour de la publication des résultats Godaï disparaît pendant une semaine. Godaï est accepté in-extremis par la dernière école privée dont il a présenté le concours.

-Juin: Godaï s'exprime: "J'aime Kyoko", à une fête où il est ivre.

-Juillet: Kyoko s'inscrit au club de tennis et rencontre Mitaka. Mitaka et Godaï se déclarent leur rivalité concernant Kyoko.

-Septembre: Mitaka invite Kyoko au concert avant que Godaï puisse l'inviter au cinéma. Premier rendez-vous de Godaï et Kozue Nanao.

Godaï s'inscrit au club de marionnettes. Un téléphone est installé dans la pension.

-Octobre: Anniversaire de l'arrivée de Kyoko comme responsable de la pension.

-Novembre: Kyoko se blesse en jouant au tennis.

-Décembre: Kyoko tricote des moufles pour les offrir à ses amis à Noël. Kyoko et Godaï se rendent au temple ensemble faire leur première prière de l'année.

1957:

-Janvier: Godaï rentre à Tokyo le 13. Tout le monde fait du patin à glace le 31.

-Février: Après les examens, Godaï s'occupe du chat de Sakamoto dénommé "Kyoko" pendant une semaine ce qui est évidemment source de quiproquos.

-Mars: La mère de Kyoko annonce que sa fille va quitter la pension et déplace toutes ses possessions pour la forcer à partir. Elle échoue dans sa tentative. Le père de Kyoko rend une visite à la Maison le 28.

-Avril: Kyoko se dispute avec ses parents et Godaï rend visite à la famille Nanao.

-Mai: Compétition de tennis au club.

Kyoko décline la demande en mariage de Mitaka.

-Juillet: Ikuko (la nièce de Kyoko) étudie dans la chambre de Godaï la nuit précédent son examen final.

-Septembre: Un quiproquo fait croire à Godaï que Kyoko s'est mariée et il quitte momentanément la pension.

-Novembre: Godaï attrape un sale rhume et reste au lit pendant dix jours.

-Décembre: A Noël, Godaï offre à Kyoko une étoile de sapin. Kyoko et Noël vont faire leur première prière ensemble au temple.

1958:

-Janvier: Akemi est saoule, embrasse Godaï et Kyoko. Kyoko tombe pendant qu'elle remplace une ampoule et embrasse Godaï accidentellement.

-Février: Kozue offre un cadeau à Godaï pour la Saint-Valentin.

-Mars: Mitaka parle à Kozue.

-Mai: Un tournoi de base-ball.



-Juin: La grand-mère de Kyoko (Yukari) vient à Tokyo.

-Août: Sakamoto, saoule laisse une marque de rouge à lèvres sur Godai. Le lendemain, Kyoko interprète de travers et mord Godai.

-Septembre: Grand-mère Yukari arrange un rendez-vous entre Kyoko et Godai.

-Octobre: Grand-mère Yukari rentre chez elle. Il y a une fête à la gare. M. Ichinose perd son travail et commence à pointer au chômage.

-Décembre: Godai se casse une jambe après avoir aidé Kyoko à descendre du toit. Godai est admis à l'hôpital. Le cousin de Godai (Shou) vient à l'hôpital s'occuper de lui à Noël. Godai se casse la jambe de nouveau pendant une tentative de fuite orchestrée par son cousin et sa petite amie. Il passe un mois de plus à guérir.

1959:

-Janvier: Mitaka se casse une jambe en skiant et emménage dans le lit voisin de Godai.

-Février: Les deux blessés sortent de l'hôpital. Godai passe ses examens finaux.

-Mars: La famille Otanashi fête l'admission de Ikuko dans toutes les écoles pour filles présentées.

-Avril: Kyoko fait le ménage dans ses sentiments. Aikidokibo emménage dans la chambre 2.

-Août: Godai appelle Kyoko depuis chez sa belle sœur.

-Septembre: Godai se rend à l'ancienne école de Kyoko. Godai rencontre Ibuki Yagami, délégué de la classe 4 en deuxième année. Yagami laisse une marque en forme de cœur sur la chemise de Godai.

-Octobre: Yagami discute face à face avec Godai dans le gymnase. Cérémonie d'éducation physique et sportive.

-Décembre: Pour Noël, Kyoko et Godai



participent au spectacle de marionnettes au centre pour enfants. Kyoko, Godai, Mitaka, Yagami et Kozue vont au temple faire la première prière tous ensemble.

1960:

-Janvier: Godai ne parvient pas à se rendre aux oraux de l'école Sandaichi car il emmène à l'hôpital d'urgence une femme enceinte qu'il croise dans la rue. Elle donne naissance à un garçon. Yagami emménage dans la Maison Ikkoku.

Les examens commencent.

-Avril: Godai trouve du travail à la crèche de Shiino.

-Septembre: Godai fait un quiproquo quand Mitaka s'est agrippé à Kyoko du fait de sa phobie des chiens. Kyoko part en vacances à Kanazawa. Godai la suit.

-Octobre: Godai est obligé d'être le professeur particulier de Yagami. Yagami, avec l'aide de Yotani, rend de nombreuses visites à la pension.

-Décembre: Pendant la première prière, Mitaka montre qu'il a dépassé sa phobie des chiens.

1961:

-Février: Godai est licencié.

-Mars: Grâce à Sakamoto, Godai trouve un travail à Shinjuku dans un cabaret "Bunny".

-Avril: Le travail de Godai est modifié:

il s'occupera désormais des enfants, des "Bunny" en question.

-Mai: Asuna entre au club

de tennis pour poursuivre Mitaka.

-Juin: Mitaka force un rendez-vous avec Kyoko.

-Juillet: Mitaka saoul embrase Asuna, et son chien Salade passe la nuit dans l'appartement de Mitaka.

-Aout: Mitaka confond le fait que Salade soit enceinte avec le fait qu'Asuna le soit et décide de l'épouser.

-Septembre: Un collègue de Kozue la demande en mariage. Godai passe un examen pour devenir baby-sitter qualifié. Kyoko surprend une discussion sur le mariage entre Godai et Kozue et, à la suite d'un quiproquo, elle quitte la pension. Godai devient responsable temporaire de la pension.

-Octobre: Godai se rend au love hotel payer une note d'hôtel pour Akemi. Kozue les voit sortir. Kozue accepte la demande en mariage. Godai et Kyoko se rendent dans un "love hôtel", puis à la pension. Godai réussit son examen.

-Novembre: Godai prend un travail à la crèche de Shiino.

-Décembre: Godai fait sa demande en mariage.

1962:

-Avril: Cérémonie de mariage entre Godai et Kyoko.

1963: Kozue Nanao déménage à Nagoya avec son mari. Mitaka et Asuna ont deux jumelles.

Ibuki Yagami ne se remet pas de



Godai, elle continue à suivre ses cours. Akemi Roppongi épouse le propriétaire du bar où elle travaille, le Cha-chamaru.

Akido-kiba rentre dans sa ville natale après avoir fini ses études. Kyoko et Yusaku Godai ont une fille, Haruka...

6/ Tableau de traduction des personnages principaux.

Nom Japonais / Nom Français

Akemi Roppongi est Charlotte

Asuna Kujo est Hortense

Gérant du Cha-cha-maru est Georges

Hanae Ichinose est Pauline

Ibuki Yagami est Clémentine Bardin

Ikuko est Marina

Kentaro Ichinose est Léo

Kozue Nanao est Suzanne

Kyoko Chigusa est Juliette Anthony

Kyoko Otonashi est Juliette Rosier

Otonashi Soichiro est Maxime Rosier

Sakamoto est Marc

Sayuko Kuroki est Sophia

Shun Mitaka est François Talmont

Yotsuya Kikousendai est Stéphane

Yusaku Godai est Hugo Dufour

7/ Personnages Principaux: Portrait.

Vous trouverez ci-joint une description des principaux personnages, avec leurs noms dans la version Française et la version originale. Quelques informations (signe zodiacal, type sanguin...) ont été ajoutées quand elles étaient disponibles. Les noms Japonais ont souvent des significations dans la vie courante, et Rumiko Takahashi est une grande spécialiste de l'inclusion de jeux de mots sans fin dans les noms de ses personnages. Il y a dans Maison Ikkoku deux thèmes différents dans tous les noms. Tout d'abord, un certain nombre d'entre eux sont les noms de quartiers de Tokyo. Ensuite et surtout, tous les habitants de la Maison Ikkoku contiennent dans leur nom le numéro de la chambre qu'ils habitent. Comme si ça ne suffisait pas, certains autres qui n'y habitent pas ont également un numéro dans leur nom ce qui laisse sous-entendre qu'ils devraient y être. Nous avons donc inclus dans la description des personnages une traduction approximative (car il peut en général y avoir plusieurs approximations) des noms des personnages bien qu'il puisse parfois être dangereux de trop les interpréter.

Akemi Roppongi Nom VF: Charlotte.

Signification en Japonais: La belle rousse des six premiers arbres. Une jolie rousse toujours habillée de manière très sexy qui aime beaucoup faire la fête. Elle habite la chambre 6 de la Maison Ikkoku et travaille au bar le "ChaChaMaru", là où se retrouvent souvent les pensionnaires pour les grandes occasions ou encore quand ils ont "besoin" de conseils.

Asuna Kujou Nom VF: Hortense (Signe zodiacal : Lièvre) Signification en Japonais: Les neuf lignes des légumes de demain. Une élève de Mitaka provenant d'une famille extrêmement aisée, elle tombe amoureuse de son prof de tennis qui n'est autre que Shun Mitaka. Elle possède six chiens dont Salade (qui aura trois enfants Sucre, Epice et Poivre), Pot-au-feu, Foie Gras, Terrine et Stroganoff.



YORO OTONASHI
SYUN MITAKA
Maison Ikkoku
YUSAKU GODAI



Hanae Ichinose Nom VF: Pauline. Signification en Japonais: Les premiers rapides (jeu de mot en Anglais "Itchy Nosy", c'est à dire celui qui gratte et est curieux). Une femme d'âge moyen un peu enrobée qui vit dans la chambre 1 de la Maison Ikkoku avec son mari et son fils Kentarou. Aime boire et faire la fête. Pour information, Kentarou est absent de la deuxième moitié du Manga mais reste présent dans la version animée, bien qu'il semble ne pas avoir vieilli.

Ibuki Yagami Nom VF: Clémentine Bardin (Type sanguin: AB) Signification en Japonais: Huit Dieux d'Italie (visiblement peu de rapports avec le personnage). Ibuki est une jeune étudiante qui tombe amoureuse de Godai. Mais elle est relativement lucide sur les sentiments de celui-ci et finira par l'aider involontairement en obligeant Kyoko à faire face à ses sentiments.

Ikuko Nom VF: Marina. Signification en Japonais: Jeune fille évoluée. Une jeune étudiante qui prend Godai comme professeur particulier d'Anglais au début de la série. Cette histoire ne débouche pas par la suite sur une aventure amoureuse quelconque.

Kozue Nanao Nom VF: Suzanne. Signification en Japonais: Petit ruisseau. L'une des conquêtes de Godai, elle s'accroche à lui pendant la série (à partir de l'épisode 17) et semble ne jamais vouloir le laisser partir. Elle ne se rend cependant pas compte que cet amour n'est pas réciproque ni de qui d'autre aime Godai pendant une bonne partie de la série... et refuse de l'admettre à la fin.

Kyoko Otanashi (Nom de jeune fille Chisuga) Signe Zodiacal: Rat - Nom VF: Juliette Rosier (nom de jeune fille Anthony) Signification en Japonais: L'écho silencieux (Oxymore). Kyoko est l'un des personnages principaux de la série et la responsable de la Maison Ikkoku (Pension des mimosas) qui appartient à sa belle famille. Elle occupe la chambre 0. C'est une jeune veuve, son mari ayant péri dans des circonstances tragiques, et la trame principale de la série tourne autour d'elle et de ses deux prétendants. D'après Yusaku Godai:

"Elle est vite jalouse, elle est impatiente, elle crie et se fâche facilement. Mais son sourire me donne le plus grand bonheur de l'univers..."

Makkenrou Signification en Japonais: Mc Enroe. Le chien de Mitaka nommé d'après le célèbre joueur de Tennis.

Masutaa Nom VF: Georges. Signification en Japonais: "Master" le maître. Le gérant du célèbre bar le "ChaChaMaru", il est connu pour parfois donner les bons conseils...

Nozomu Nikaido Nom VF: N'apparaît pas. Signification en Japonais: La chapelle à deux étages. pour "Nozomu", celui qui voit pour "Nikaido". Résident de la chambre 2, c'est un étudiant mais il n'apparaît pas dans la série télévisée (mais est là dans le film final et bien entendu dans le Manga).

Nous l'incluons ici pour compléter le détail des pensionnaires habitant les chambres. **Sakamoto** Nom VF: Marc. Signification en Japonais: Le pied de la colline (nom très commun) Le meilleur ami de Godai, il lui rend souvent visite. Il a un chat dénommé Kyoko, bon prétexte à quiproquos.

Shun Mitaka Nom VF: François Talmont (Signe Zodiacal: Mouton) Signification en Japonais: Trois faucons pour "Mitaka" (c'est aussi le nom d'un district aisé de Tokyo), clin d'œil pour "shun". Le rival de Godai concernant l'amour de Juliette, c'est un professeur de tennis issu d'une famille très aisée. Il a très peur des chiens mais à part ça donne l'air de réussir tout ce qu'il fait mieux que Godai.

Souichirou Otanashi Nom VF: Maxime Rosier (Signe zodiacal: Tigre) Signification en Japonais: le seul mari. Le mari mort de Kyoko, mort dans des circonstances tragiques, dont on ne voit jamais son visage. Le chien de Kyoko porte le même nom.

Yotsuya Kikousendaï Nom VF: Stéphane Signification en Japonais: Les quatre vallées. Un individu mystérieux (il se donne lui-même plusieurs prénoms différents pendant la série), il vit dans la chambre 4 et personne ne sait qui il est ni ce qu'il fait dans la vie... sinon qu'il passe son temps à espionner les autres locataires.

Yusaku Godai Nom VF: Hugo Dufour (Signe zodiacal: Tigre) Type sanguin: A- Signification en Japonais: les 5 éléments / anneaux qui apportent la prospérité.

C'est l'un des personnages principaux de la série, et il emménage bien sur dans la chambre 5 de la pension. Il tombe très rapidement amoureux de Kyoko, mais évidemment plusieurs autres jeunes femmes porteront leurs regards vers lui tout au long de la série.



Épisode 1: "Une nouvelle venue, "Juliette."

Un matin comme les autres, à la pension des Mimosas... Hugo est un étudiant qui prépare ses examens d'entrée à l'université. Il est agacé car il supporte de moins en moins ses voisins bruyants qui ont passé la nuit à faire la fête et l'ont empêché de travailler. Exédé, il décide de quitter la pension mais soudain entre une jeune fille. Elle s'appelle Juliette et se présente comme la nouvelle responsable de la pension... Après l'avoir vu, Hugo renonce désormais à quitter l'établissement... Juliette s'installe et Charlotte, une pensionnaire, la prévient qu'il y a un trou dans le mur entre sa chambre et celle d'Hugo...

Épisode 2: "Qui est le Roméo de Juliette."

Hugo aime d'un amour secret Juliette et il tente de découvrir qui est le mystérieux Maxime dont elle parle. Il découvre que Maxime n'est autre que le chien de Juliette! et soulagé, il dépense beaucoup d'argent afin d'être à ses côtés lors d'une soirée. Il espère ainsi lui dévoiler son amour, et lui offrir un cadeau. En vain, Hugo n'ose toujours pas déclarer sa flamme...

Épisode 3: "Enfin seul avec Juliette."

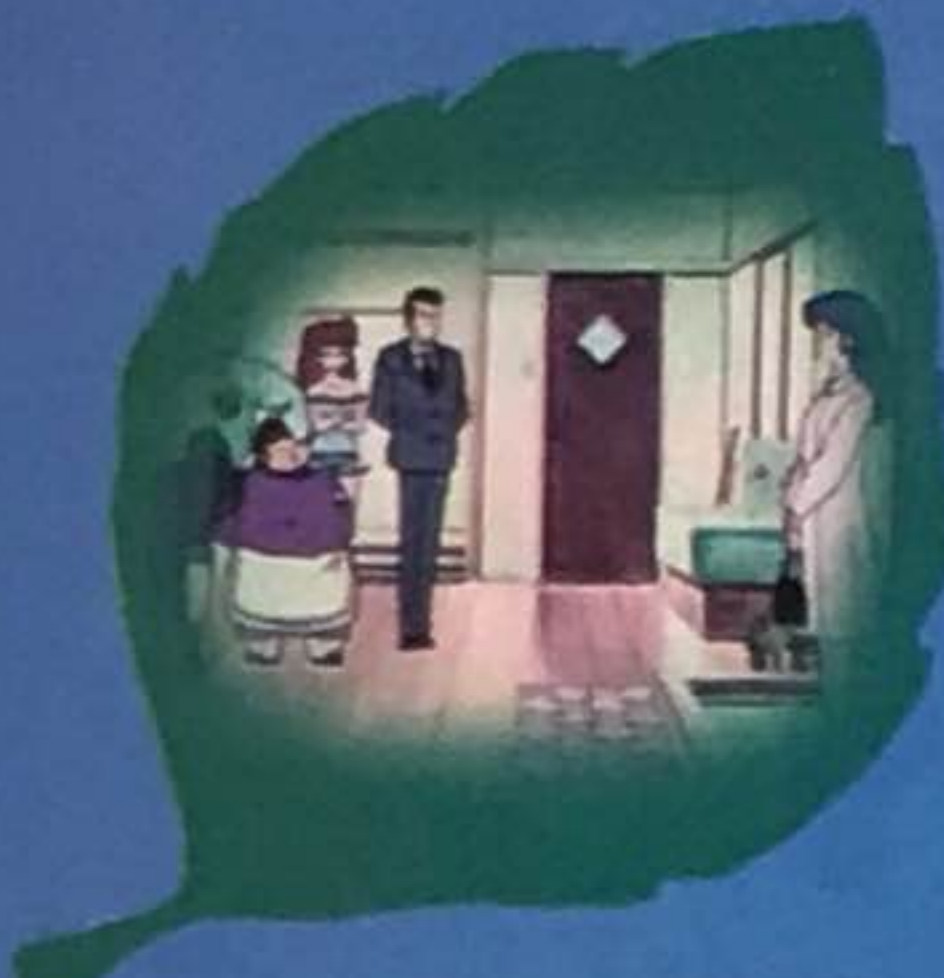
Une nouvelle année vient de commencer et les élèves, un peu nerveux, révisent sérieusement. Hugo veut réussir à tout prix ses examens pour faire plaisir à Juliette.

Celle-ci prend sa défense et veut que Charlotte et Stéphane le laisse étudier dans le calme. Hugo, profitant d'un moment seul avec Juliette, lui déclare enfin son amour. Sa réaction est imprévue et elle semble effrayée...

Épisode 4: "Hugo et ses examens."

Les examens commencent et Hugo s'en va, heureux

Juliette, je t'aime



Fiche Technique

Nom original: *Maison Ikkoku*
Titre Français: *Juliette, je t'aime*
Diffusion au Japon: 1986/88
Diffusion en France: 1989+
Nombre d'épisodes: 96
Editeur Manga: Shogakkan
Production: Kitty
Auteur: Rumiko Takahashi
Character Design: Akemi Takada
Réalisation: Kazuo Yamazaki
Décors: Chitose Asakura
Musiques: Kenji Kawai



Coffret Juliette je t'aime
la Série T.V.
Le Coffret Part.1 contient
les 8 premiers volumes
épisodes 1 à 32
Réf. : 1624
Prix : 499 Frs

des encouragements que Juliette lui a fait. Malheureusement, il échoue épreuve sur épreuve. Ses camarades l'embêtent mais il ne se décourage pas... Tout le monde finit par penser que Juliette est amoureuse d'Hugo, et qu'ils doivent se marier. Hugo y croit et finit son examen si rapidement que Juliette le suit, pensant qu'il a séché...

Épisode 5: "Hugo s'est enfui de la Pension des Mimosas." Hugo rêve que Juliette le récompense d'avoir réussi ses examens. A la Pension, tout le monde s'inquiète de sa disparition mais Hugo est en ville chez un ami. Sa grand-mère vient lui rendre visite à la Pension et apprenant qu'il a disparu, elle part avec Juliette à sa recherche. Un heureux événement se prépare, Hugo est retrouvé et de plus, il a réussi ses examens!...

Épisode 6: "Le secret de Juliette." C'est déjà le Printemps... Hugo est admis à la Fac mais s'endort pendant ses cours car il passe des nuits blanches à rêver de Juliette. Celle-ci apprend au téléphone que le propriétaire de la pension viendra lui rendre visite. Le Dimanche suivant, il arrive et à la grande surprise générale, il s'avère qu'il est le père de Juliette. Hugo les accompagne lors d'une promenade...

Épisode 7: "L'image de Maxime." Hugo sait maintenant que Juliette a déjà été mariée, et que son mari est mort... Troublé, il a du mal à l'admettre... Malgré les conseils de Pauline qui lui conseille de se remarier, Juliette veut rester fidèle à son mari défunt. Hugo rencontre Marina, la nièce de Juliette à qui il donne des cours et voit d'anciennes photos de sa bien aimée. Hugo rentre tard et Juliette, soucieuse, l'attend sur le pas de la porte...

Épisode 8: "Hugo se jure d'y arriver." Hugo est un peu perdu dans ses relations avec Juliette et n'arrive toujours pas à lui faire une vraie déclaration d'amour. Un soir, il rentre saoul et hurle sur tous les toits qu'il aime Juliette. Celle-ci, ayant tout entendu, lui fait part de son mécontentement et le gifle... Hugo est malheureux et pleure aux côtés du chien Maxime. La belle

histoire d'amour est elle finie?... Maxime hurle à la mort...

Épisode 9: "Le mystérieux professeur de tennis." Alors qu'elle est toujours fâchée contre Hugo pour son indélicate déclaration d'amour, Juliette fait la connaissance d'un professeur de tennis au sourire étincelant... Il possède une très belle voiture et sûr de lui, fait des avances à la belle Juliette. Comment résister à son charme?... Cependant, elle refuse ses avances...

Épisode 10: "Maxime sème la zizanie." Hugo propose à Juliette de passer une journée au bord de la mer. Il est heureux car elle accepte l'invitation, mais François, le beau prof de tennis, sera aussi de la partie... Celui-ci éprouve une peur malade vis à vis de Maxime et ceci permet à Hugo de profiter de la situation. Grâce à Maxime, François ne pourra faire des avances trop poussées à Juliette!...

9/ Liste des épisodes 1 à 32 du premier Coffret.

- Épisode 1: " Une nouvelle venue, "Juliette."
- Épisode 2: " Qui est le Roméo de Juliette."
- Épisode 3: " Enfin seul avec Juliette."
- Épisode 4: " Hugo et ses examens."
- Épisode 5: " Hugo s'est enfui de la Pension des Mimosas."
- Épisode 6: " Le secret de Juliette."
- Épisode 7: " L'image de Maxime."
- Épisode 8: " Hugo se jure d'y arriver."
- Épisode 9: " Le mystérieux professeur de tennis."
- Épisode 10: " Maxime sème la zizanie."
- Épisode 11: " Le premier amour de Léo."
- Épisode 12: " Labyrinthe amoureux."
- Épisode 13: " Hugo et ses conquêtes."
- Épisode 14: " Le premier rendez-vous de Juliette et Hugo."
- Épisode 15: " Le Prince et la Princesse."
- Épisode 16: " Qui prendra soin de Juliette? "
- Épisode 17: " Le premier amour de Juliette."
- Épisode 18: " Quel est le secret de Juliette? "
- Épisode 19: " Une soirée en amoureux."
- Épisode 20: " Hugo reviendra t'il un jour? "
- Épisode 21: " Une nouvelle petite Juliette."
- Épisode 22: " Le départ de Juliette."
- Épisode 23: " Le départ de Juliette."
- Épisode 24: " Deux ans déjà."
- Épisode 25: " La stratégie de François."
- Épisode 26: " Juliette change d'attitude."
- Épisode 27: " Maxime a disparu."
- Épisode 28: " Le père de Léo."
- Épisode 29: " La maison de Juliette."
- Épisode 30: " Le Mariage."
- Épisode 31: " On finit toujours par regretter."
- Épisode 32: " Le cadeau empoisonné."

10/ Présentation.

Série T.V. en 96 épisodes. Version Française.

- **Déjà disponible:** Coffret partie 1 contient 8 volumes / épisodes 1 à 32.
- **Prévu Année 2000:** Coffret partie 2: contient 8 volumes / épisodes 33 à 64.

Ont participé à ce dossier:

- Article écrit par Nali .
- Cédric Littardi, Directeur de Collection pour "Déclat Images"
- Valérie Motta, pour "Manga'Distribution"



NICKY LARSON



Suivez les numérotations afin de vous repérer dans ce dossier.

- 1/ Introduction: L'auteur.
- 2/ Portrait du Héros.
- 3/ Et maintenant, l'Histoire.
- 4/ Personnages: Portrait.
- 5/ Les Épisodes T.V.
 - * Résumé des épisodes 1 à 6, 15 à 20, 26 à 32 (du Coffret Partie 1)
- 6/ Présentation.

1/ Introduction.

L'auteur: Tsukasa Hôjô

- Qu'est-ce que "City Hunter" ? ...

Le Manga a été pensé et dessiné par Tsukasa Hôjô dans les années 80. Il est considéré comme l'un des plus vendus dans son pays d'origine. Tsukasa Hôjô est lui même considéré comme le roi du Manga policier. Ses plus gros succès ont été "Cat's Eyes" et bien entendu, "City Hunter". Après ces deux oeuvres magistrales, Maître Hôjô a surtout dessiné d'excellentes séries courtes telles que "Rash!!" ou "Sous un rayon de soleil" ainsi que quelques nouvelles qui ont par la suite été publiées dans 3 recueils ("Le cadeau de l'ange", "Le temps des cerises", "Mélodie de Jenny"). Ces nouvelles sont elles aussi excellentes mais le ton est totalement différent et



l'on découvre avec bonheur et surprise une nouvelle facette du talent de Tsukasa Hôjô.

Mais voici plutôt ce que ce Tsukasa a réalisé jusqu'à maintenant:

*1978 : SPACE ANGEL (second au prix Tezuka)

*1980: OREWA OTOKODA (publié dans Shônen Jump)

*1981: THIRD DEKA (publié dans Shônen Jump)

*1981: CAT'S EYE (premier épisode publié dans Shônen Jump)

*1981: CAT'S EYE (série composée de 18 volumes)

*1982: SPACE ANGEL (publié dans Shônen Jump)

*1983: CITY HUNTER (publié dans Shônen Jump et dans le recueil N°1)

*1984: CITY HUNTER-DOUBLE EDGE (publié dans Frash Jump et dans le recueil N°1)

*1985: CAT'S EYE-KOIGOKURO TATABI KANKETSUHEN (publié dans Shônen Jump)

*1985: CITY HUNTER (série composée de 35 volumes)

*1986: NEKOMAN MAOKAWARI (publié dans Shônen Jump)

*1987: SPLASH ! (publié dans Super Jump)

*1988: TENSHI NO OKURIMONO (publié dans Shônen Jump)

*1990: TAXI DRIVER (publié dans Shônen Jump)

*1993 : SAKURA NO HANA SAKUKORO (plusieurs épisodes en deux volumes)

*1994: KOMOREBI NO MOTODE... ("Sous un rayon de soleil" excellente série de 3 volumes)

*1995: RASH !! (série composée de 2 volumes)

*1997: FAMILY COMPO

2/ Portait du Héros.

Nicky Larson (Ryô Saeba) a conquis la France, il est vite devenu célèbre et aimé de tous. Sachant se montrer sous son meilleur jour et de façon très naturelle, il a conquis aussi le public international sous le nom de "City Hunter". Qui n'a pas été touché et séduit par sa gentillesse, son humour, sa force et sa légère! attirance pour les jolies femmes?! De par sa personnalité, Nicky est un personnage très attachant et quand les femmes sont en danger, son côté professionnel reprend toujours le dessus.

C'est un séducteur invétéré mais avant tout un Détective remarquable, un fameux tueur à gages et un garde du corps idéal...

Professionnellement parlant, Nicky est le meilleur: l'oeil perçant, le regard vif, l'ouïe infallible, rien ne lui échappe...

3/ Et maintenant, l'histoire...

Ici commence les aventures de "City Hunter", racontées dans les 35 volumes de l'oeuvre de Tsukasa Hôjô...

-Nous sommes aux environs des années 1960, 1963, dans un petit état d'Amérique Centrale. La guérilla fait rage dans la jungle et les rebelles, des Guérilleros mercenaires, se battent contre les troupes Gouvernementales dans une guerre civile d'une rare violence. Est-ce pour le travail ou juste pour le tourisme ? Toujours est-il qu'un avion Japonais traverse le ciel d'un champ de bataille et est abattu dans des conditions indéterminées...

L'avion s'écrase au beau milieu de la jungle et tous les passagers sont tués... à l'exception d'un petit garçon de trois ans ! Ce garçon a erré tout seul dans la jungle pendant plusieurs jours pour finalement parvenir à un village. Mais ce village est en fait un repère de Guérilleros mercenaires qui se battaient, eux aussi, contre les troupes du Gouvernement. Ces hommes n'avaient besoin que de soldats pouvant tenir une arme et tuer des ennemis. C'est pourquoi ils recueillirent le garçon pour l'entraîner à la guerre (de toutes façons, il n'avait pas le choix pour survivre...). Ce petit garçon ne connaissait qu'une seule chose, son nom, Ryô... Cependant, deux hommes du camp le prirent à leur charge afin de lui apprendre à se défendre: l'un d'eux se nommait Shin Kaibara et l'autre était en fait le père d'une jeune fille que Ryô rencontrera plus tard et qui se fera appeler, Bloody Mary. Ryô préférait Shin car celui-ci était d'origine Japonaise. Ce dernier lui donna alors le nom de Ryô Saeba ! C'est ainsi qu'ayant atteint l'âge de raison, Ryô se retrouva avec un fusil entre les mains dans une guerre aux antipodes de la vie, au milieu du sang et d'un nombre incalculable de cadavres. Il n'avait personne sur qui compter et il combattait en ne songeant qu'à survivre, au jour le jour. Les années passaient et cette guerre n'en finissait plus. Alors Ryô perdit toute notion du temps jusqu'à en oublier même sa date de naissance. Cette guerre trop longue rendit Kaibara fou et voyant les chances de victoire de ses troupes diminuées, mis au point un plan diabolique... Il avait en sa possession une drogue appelée PCP (ou Poussière d'Ange) qui avait pour caractéristique de faire perdre la raison à sa victime si bien que celle-ci, oubliant jusqu'à

... et la mort, devenait pratiquement immortelle. Mais les hommes refusèrent catégoriquement de prendre cette drogue qui annihilait toute trace d'humanité dans leur esprit. Malgré cela, Kaibara réussit à duper Ryô et à lui faire prendre de la Poussière d'Ange pour montrer aux autres hommes sa puissance. Ryô devint pire que la plus féroce des bêtes et partit seul dans la jungle en quête d'ennemis à éliminer. Il tomba alors sur un bataillon Gouvernemental et à lui seul, en un rien de temps, il massacra un à un tous les hommes d'une façon cruelle avec un simple couteau de combat... Un seul homme, faisant partie du bataillon, survécut à ce massacre mais il fut blessé très gravement aux yeux par un coup de couteau de Ryô. Cet homme s'appelait Falcon. Ryô frôla la mort de plus près qu'il ne l'aurait souhaité mais se sortit miraculeusement des effets de la drogue et revint au camp. Là, les hommes apprirent ce qui c'était passé et renvoyèrent aussi tôt Kaibara et Ryô pour ce qu'ils avaient fait. Finalement, cette longue guerre civile prit fin avec la victoire des troupes Gouvernementales. Les adversaires de ces dernières furent pour la plupart capturés et exilés dans d'autres Pays. Ryô fut envoyé aux États-Unis avec l'un de ses camarades Guérillero, qui fut le premier des trois partenaires de Ryô, aux U.S.A. Cet homme lui apprit toutes les techniques de combat et de défense qu'il connaissait et fit de lui le meilleur du milieu. Au cours de leur séjour, l'homme eut une fille avec une femme inconnue... Après la mort de son camarade, Ryô prit sa fille, devenue une jeune femme, comme partenaire. Son surnom fut Bloody Mary pour les gens du milieu. Mais il dut s'en séparer également et s'associa à un Américain du nom de Kenny Field. Kenny et Ryô s'associèrent pour devenir "nettoyeurs". Kenny eut une petite fille, Sonia. Alors qu'ils exerçaient leur métier, ils devinrent les meilleurs du milieu. C'est pourquoi un Syndicat du crime se mit à faire "chanter" Kenny en lui disant que s'il ne tuait pas Ryô, ils tueraient sa fille Sonia. Mais Kenny ne voulait pas tuer Ryô... alors il le provoqua en duel, en sachant qu'il ne pourrait pas gagner car Ryô était meilleur que lui. Avant de mourir il expliqua à Ryô qu'il avait fait ça pour sauver sa fille car, une fois mort, le Syndicat n'aurait plus de raison de s'en prendre à elle. A la suite de cela, Ryô dut se trouver un nouveau partenaire... Il partit pour le Japon, son pays natal qu'il n'avait en fait jamais connu. Là bas, il fit la connaissance d'un flic un peu endormi, mais néanmoins efficace, Hideyuki Makimura. Celui-ci était le partenaire d'une inspectrice de charme, Saeko Nogami, qu'il avait déjà



rencontré au cours d'une de ses nombreuses missions. On disait d'eux qu'il n'y avait aucune affaire qu'ils ne pouvaient résoudre. Mais malgré cela, il y en eut une qui fut à l'origine de la démission de Makimura: cette affaire portait sur une organisation qui effectuait un trafic d'êtres humains, mais Makimura et Saeko n'arrivaient pas à trouver de piste sérieuse. C'est pourquoi ils imposèrent que cette enquête

soit menée avec des indices. Plusieurs femmes Policières furent envoyées comme appâts et, comme prévu, l'organisation s'attaqua à l'une d'elles.

Mais les choses tournèrent mal car l'enquête avait été révélée et la femme fut tuée.

A la suite de cela, la responsabilité de Makimura fut mise en cause et il quitta la Police, rongé par le remords... Il n'avait alors plus qu'une envie, débarrasser la ville de cette organisation. Il proposa donc à Ryô de devenir partenaire pour "nettoyer" la vermine de Tokyo.

Ryô accepta, le groupe CITY HUNTER était né...

Parallèlement à cela, Saeko (qui était toujours amoureuse de Makimura) continua de leur fournir, clandestinement, les infos de la police pour les aider dans leur tâche. De son côté, Shin Kaibara monta une organisation criminelle spécialisée dans le trafic de Poussière d'Ange, du nom de Union Teope. Cette organisation est responsable des assassinats de Makimura et du grave accident de Mick Angel, le meilleur ami américain de Ryô...

4/ Personnages: Portrait.

Ryô Saeba - Nicky Larson

- Date de naissance : Inconnue. (Kaori décide du 26 Mars, jour où ils se sont connus)
- Lieu de naissance : Inconnu.
- Sexe : Définitivement masculin!
- Taille / poids : 1.91 m / 77 Kg
- Groupe sanguin : AB
- Nationalité : Inconnue.

(mais probablement Japonaise)

-Adresse: Shinjuku, Tokio.

-Signes particuliers: Reconnu comme l'un des meilleurs du milieu. Formidable tireur disposant d'un instinct et d'une intuition unique.

Grand coureur de jupons !!

-Surnoms: City Hunter

-Loisirs: Cabarets, séduire les femmes dans la rue ... (souvent sans succès...)

-Comment le contacter: Laisser un message sur le tableau des annonces de la gare de Shinjuku, suivi de XYZ.

-Ryô est avant tout un agent polyvalent, opérant pour son propre compte. Il peut être Détective Privé, garde du corps la plupart du temps ou encore nettoyeur. Bien sur, Ryô est un super pro, grâce à son entraînement intensif au cours de la guerre dans laquelle il a participé. Il habite dans un immeuble où il semble être le seul locataire, dans le quartier de Shinjuku, mais cet immeuble n'a pas été choisi au hasard. En effet, les fenêtres de son appartement ne peuvent être visées que d'un seul bâtiment se situant à un kilomètre de là. De plus, Ryô a aménagé une salle de tir dans le sous-sol de son immeuble, lui permettant de s'entraîner tous les jours. Il possède une quantité impressionnante d'armes en tout genres, mais sa préférée reste le Colt Python 357 Magnum. Ce pistolet a été modifié spécialement pour lui par le célèbre armurier, Kenichirô Mashiba, qui le lui a réglé de façon extrêmement précise. Ryô possède une Austin Mini.

-Ryô ne travaille pas seul pour autant. Il a eu comme partenaires une certaine Bloody Mary, aux USA, ainsi que Hideyuki Makimura, au Japon. Malheureusement, ce dernier, après avoir trop importuné les Yakuza, a été assassiné par le cartel Union Teope le jour des 20 ans de sa soeur Kaori. A la suite de cela, Makimura demande à Ryô de dire à Kaori la vérité sur sa réelle identité (car elle est la fille d'un trafiquant) et de veiller sur elle. Depuis ce jour, Kaori est la partenaire de Ryô.

On ne sait pas exactement ce qu'éprouve Ryô pour Kaori, mais il se fait toujours "rosser" par elle!. Lorsqu'elle sort sa massue, il n'esquive quasiment jamais le coup malgré son agilité et ses réflexes de Ninja. Ce pourrait-il que Ryô soit secrètement amoureux de Kaori ? Plusieurs indices, au cours de l'histoire, nous le laissent supposer mais il n'en parle jamais directement. De temps en temps, Ryô fait des déclarations à Kaori mais il revient sans cesse sur sa décision sous prétexte qu'il n'éprouve aucune attirance envers elle. Mais lorsque Kaori est déguisée, Ryô s'en donne à coeur joie, ne sachant pas qui elle est (ou alors fait-il semblant ?). En tous cas, jusqu'à ce jour, le mystère reste entier...

Kaori Makimura - Laura

-Date de naissance : 31 Mars 1967.

-Sexe : Féminin.

-Lieu de naissance : Japon.

-Taille / poids : 1 m 69 / inconnu.

-Mensurations : 89 / 59 / 86.

-Groupe sanguin : O

-Nationalité : Japonaise.

-Adresse : Shinjuku, Tokyo.

-Signes particuliers : Est très jalouse. Possède de nombreuses massues pour stopper les élans de Ryô envers les autres femmes. A acquis une compétence très poussée de la destruction de masse. Ne sait absolument pas tirer au pistolet.

-Loisirs : Faire du shopping, manger.

-But dans la vie : Devenir la meilleure assistante de Ryô.

-Sports favoris : Aérobie, Modern Jazz (danse).

- Comment la contacter:


Laisser un message sur le tableau des annonces de la gare de



Chapters suivi de XYZ.

-En réalité, Kaori n'est pas la vraie sœur de Makimura... Le père de ce dernier, un flic lui aussi, rentra un soir avec un bébé dans les bras. Il expliqua à Makimura que désormais cet enfant serait sa sœur. Kaori était la fille d'un meurtrier tué par erreur par le père de Makimura au cours d'une enquête. Avant de mourir, le père de Kaori demanda au père de Makimura de s'occuper d'elle et il lui remit une bague qui avait appartenu à la mère de Kaori. Comme à présent, Kaori n'avait plus de parents, Makimura sénior adopta Kaori et se jura de lui donner la bague et de lui dire la vérité sur elle le jour de ses vingt ans. Malheureusement, le père de Makimura mourut à son tour et ce rôle revint alors à son fils. Ce dernier, après de mauvaises rumeurs au sein de son service, quitta la Police pour s'associer avec Ryô. Mais le jour des vingt ans de Kaori, le fameux jour de la révélation, il fut assassiné par un nouveau Cartel de la drogue, l'Union Teope. Ryô remit alors la bague et apprit la nouvelle à Kaori et l'incita à quitter la ville avec de l'argent qu'il avait volé à l'Union. Mais celle-ci refusa, expliquant que maintenant elle avait des comptes à régler et que Ryô avait besoin d'un nouveau partenaire. Elle devint alors son associée. Kaori habite, bien entendu, dans le même appartement que Ryô, ce qui parfois n'arrange pas celui-ci. En effet, Kaori éprouve une jalousie maladive lorsque Ryô approche de trop près une jolie fille et, la plupart du temps, il se prend un coup de massue dont seule Kaori a le secret de la technique. Kaori, dans sa panoplie, possède des dizaines de massues de toutes tailles et de tous poids. Malgré cela, le plus petit pèse rarement moins d'une tonne !!! On se demande où elle range tout ça ? Kaori est aussi passée maîtresse dans l'art de la destruction à grande échelle. A l'instar de l'Éléphant, elle aime beaucoup les moyens rapides tels que le bazooka, la sulfateuse, le lance-missiles, etc.... Elle le dit elle-même : "Je ne sais pas bien tirer avec mon revolver alors qu'avec ça le bazooka, je suis sûre de toucher ma cible !" Et si elle pouvait, elle le modifierait pour qu'il tire en rafale ! En outre, elle est aussi très douée pour poser des pièges un peu partout et notamment dans le couloir de leur appartement qui relie la chambre de Ryô et celle de leur belles invitées... Bien qu'elle tire très mal, elle utilise également comme arme un Colt 357 Magnum Lawman MK 3 qui est en fait l'arme de son frère. Kaori est en outre vue au volant d'une Honda Civic CRX et d'une Austin Mini. Kaori a encore beaucoup à apprendre sur son métier. Elle est assez maladroite et se fourre toujours dans de mauvaises situations, ce qui crée de nombreux problèmes à Ryô. Mais malgré cela, Ryô veille sur elle pour tenir la promesse qu'il a faite à Makimura. Ou peut-être est-il amoureux de Kaori ? En tout cas, il ne tient pas à ce qu'elle soit blessée ou tuée et c'est pourquoi il a modifié son arme de telle sorte que Kaori, qui tire déjà très mal, ne puisse





atteindre sa cible. Mais surtout, il ne veut pas qu'elle tue quelqu'un de peur que sa vie n'en soit jamais bouleversée et de peur qu'à la suite de cela elle ne puisse reprendre une vie normale. De plus, il a installé des micro-émetteurs dans ses vêtements afin de retrouver sa trace en cas d'urgence. Kaori est amoureuse de Ryô depuis le début mais elle n'ose jamais lui en parler. A chaque fois qu'une occasion se présente, elle est

interrompue par un événement imprévu. C'est la raison pour laquelle elle est sans cesse en train de crier sur lui. Mais lorsqu'il s'agit de résoudre une situation difficile, Kaori et Ryô sont les meilleurs complices du monde et ensemble, ils parviennent toujours à trouver des solutions aux problèmes.

Hideyuki Makimura - Tony Marconi
(1956-1985)

Hideyuki Makimura travaillait dans la

Police de Tokyo avant de devenir le premier partenaire Japonais de Ryô. Il était aussi le fiancé de Saeko Nogami, mais après de mauvaises rumeurs à son sujet, il quitta la Police pour éviter de briser la carrière de celle qu'il aimait. Il fit la connaissance de Ryô lorsqu'il s'infiltra dans une organisation de Yakuza (à l'époque, Ryô n'était pas aussi gentil et exécutait de dangereuses missions). Makimura savait que Ryô travaillait à contre cœur et qu'il faisait ça




Il lui proposa alors de s'associer avec lui (et donc à la Police) pour débarrasser Tokyo de ses truands. Ryô accepta et ils fondèrent le groupe XYZ. Après avoir quitté la Police, Ryô, Saeko et lui continuèrent à travailler ensemble, clandestinement. Saeko fournissait les renseignements de la Police à nos deux détectives. Les parents de Makimura étaient morts mais il lui restait sa soeur, Kaori. En réalité, Kaori est sa soeur adoptive mais elle ne le sait pas... en effet, au cours d'une enquête, le père de Makimura avait tué un criminel par erreur. Ce dernier, avant de mourir, lui dit que la mère de Kaori était morte il y a longtemps et qu'elle était maintenant orpheline. Il lui remit alors une bague qui avait appartenu à sa mère et lui demanda de s'en occuper sérieusement. Cette petite fille était Kaori. Le père de Makimura l'a pris alors à sa charge et se promit de tout lui dire le jour de ses 20 ans. Mais il mourut cinq ans avant ce jour et ce rôle revint à Makimura. Le jour des 20 ans de Kaori, Makimura reçut un message pour un travail. Il se rendit au rendez-vous, dans un cabaret, et se rendit compte que son client était un trafiquant de drogue de L'Union Teope. Il refusa alors la mission en menaçant la personne qui l'avait convoqué. Le soir, alors qu'il rentrait chez lui, il fut attaqué par un homme drogué à la Poussière d'Ange. Il parvint à s'échapper mais arrivé devant chez lui, il mourut dans les bras de Ryô. Il lui demanda alors de veiller sur Kaori et de lui dire la vérité sur son identité. Ryô ne dit rien à Kaori, juste que son frère était mort et qu'elle devait quitter la ville. Elle refusa et devint la partenaire de Ryô. De son vivant, Makimura était très habile au maniement des armes. Il utilisait un Colt 357 Magnum Lawman MK 3 qui fut remis à Kaori après sa mort. Il était plutôt d'un tempérament calme, timide et réservé. Dans le groupe, il avait le rôle d'intermédiaire entre Ryô et les clients (comme Kaori maintenant) et il était beaucoup plus pacifique que Ryô.

Saeko ne l'oubliera jamais...

Hayato Ijûin-Mamouth

Ce monstre, mesurant plus de 2 m 30, n'est autre qu'Hayato Ijûin, aussi appelé Falcon dans le monde des mercenaires, ou L'éléphant (Umibozu) par Ryô. Cet homme est un ancien mercenaire qui a combattu pendant la même guerre que Ryô. Ils se sont rencontrés au cours d'une bataille pendant laquelle Ryô, alors sous l'emprise de la Poussière d'Ange et après avoir décimé le bataillon de Falcon, l'attaqua. Au cours de ce duel, Falcon fut gravement blessé à la tête par Ryô. Plus tard, cette blessure s'est aggravée au point de rendre Falcon aveugle. Malgré cela, Falcon ne lui en veut pas car il sait que Ryô n'était pas dans son état normal. Après la guerre, Falcon s'expatria au





Japon et là, il fit une trêve avec Ryô... (en fait, ils sont les meilleurs amis du monde) Ils savent tous deux qu'un jour ils devront se battre pour déterminer qui est le N° 1. Falcon est une personne très bourrue et fière qui ne veut jamais dévoiler ses vrais sentiments (sa fierté de mercenaire l'en empêche). Lorsqu'il ne travaille pas, il est toujours habillé d'un treillis vert foncé mais lorsqu'il s'occupe de son café, le Cat's Eye, il est habillé comme une ménagère !. Il fait ce travail afin de couvrir ses activités clandestines et pour occuper ses journées avec Miki. Miki est une jeune fille mercenaire qu'il a connue pendant la guerre. Ils se sont retrouvés et elle tomba amoureuse de lui. De part sa taille, Falcon n'est pas une personne très discrète (sa tête frotte sur le plafond quand il va chez Ryô et il ne passe par aucune porte...) et il fait peur à tous les clients qui entrent dans le café. Même quand il veut paraître gentil, son sourire est menaçant et tout le monde s'enfuit. Pourtant, contre toutes ces apparences, Falcon est un homme sensible, réfléchi et timide qui n'hésite pas à voler au secours des innocents ou de ces amis. Falcon ne fait pas faire dans la dentelle lorsqu'il est au combat. Il se bat un bazooka dans une main et une sulfateuse dans l'autre. Il a appris beaucoup de choses à Kaori concernant les pièges et la destruction de masse. Par contre, il a une phobie très aiguë des chats et plus particulièrement des chatons. Il suffit qu'un petit chat innocent vienne se frotter à sa jambe

pour qu'il tombe dans les vapes !... L'arme favorite de Falcon, excepté tous ses lance-missiles, est le Smith & Wesson 44 Magnum et sa voiture est une Jeep Toyota. Falcon est amoureux de Miki mais, tout comme Ryô, il n'aime pas laisser transparaître ses sentiments. C'est pourquoi à chaque fois qu'on lui parle d'amour, il devient tout rouge et tout fumant et change de conversation en grommelant dans sa moustache. Eh oui ! Sous ses airs de machine de guerre (qu'il est réellement !) se cache un homme sensible et attentif. Malgré cela, il aspire à une vie normale et rangée et il finira par se marier avec Miki.

Miki - Mimi

Miki est née le 15 Janvier 1960. Elle a été trouvée et adoptée par Falcon à l'âge de 8 ans en pleine guerre civile, en Amérique Centrale. Elle était alors orpheline et il pensa qu'elle aurait besoin de son savoir de mercenaire. Il lui apprit toutes les techniques pour se protéger et même la manipulation des armes pensant que, lorsqu'il devrait quitter ce pays et qu'elle se retrouverait seule, ses connaissances lui seraient utiles. Ce fut une erreur et quand Falcon s'en rendit compte, Miki avait déjà 14 ans. Il pensa alors qu'elle pourrait s'en sortir seule mais elle déclara qu'elle voulait s'engager comme mercenaire dans la même troupe que lui. Falcon pensa qu'il lui avait volé sa jeunesse et le bonheur

d'une vie normale en l'envoyant sur des champs de batailles sanglants. Il lui fit croire qu'il abandonnait son métier de mercenaire pensant que Miki serait convaincue. Il lui promet de l'emmener loin de la guerre mais le jour de son départ à l'aéroport, elle reçoit un message : "Adieu pour toujours !" tandis qu'il s'en allait au loin dans la Jungle. Plus tard, Miki toujours amoureuse revint au Japon et retrouva Falcon. Elle lui proposa un marché: si elle parvenait à tuer Ryô, il serait dans l'obligation de l'épouser. Le cas échéant, elle repartirait et sortirait de sa vie définitivement. Falcon expliqua la situation à Ryô et il réussit à persuader Miki d'utiliser des balles à encre. Elle disposait d'une semaine et de dix balles pour toucher Ryô. Miki met alors tout en oeuvre pour gagner son pari mais échoue. Elle imagine alors un plan avec Kaori. Bien sur, celui-ci ne se laisse pas prendre au piège (il reconnaît l'écriture de Kaori sur la fausse lettre de menace) et rend visite à Falcon. Miki et Kaori le suivent, et Falcon explique toute l'histoire. Il dit qu'il ne veut pas que Miki revienne dans ce milieu de mort et propose un duel à Ryô. Il fournit les armes et le duel commence... Les deux hommes font feu et se touchent, mais ce que Falcon ne sait pas, c'est que Ryô a remplacé les vraies balles par des balles à encre. Miki accourt alors croyant que Falcon est blessé mais se rend compte de la supercherie. Ryô dit alors que c'est Miki qui a remplacé les balles et qu'elle a gagné son pari. Falcon ne le croit pas mais finit par accepter Miki comme partenaire.



C'est une mercenaire qui connaît toutes les techniques de combat et de défense de Falcon. Elle utilise, comme arme, un Colt King Cobra 357 Magnum et a une bonne connaissance des pièges et explosifs. C'est aussi une experte en hypnose. Miki aime Falcon depuis toute petite et ensemble, ils tiennent le café "Cat's Eye". Malheureusement, Falcon fait peur à tous les clients et il n'y a pratiquement jamais personne, à part Ryô et compagnie...

Saeko Nogami - Hélène

L'inspecteur Saeko Nogami fait partie de la Police de Tokyo. Elle était la fiancée de Makimura jusqu'à ce que celui-ci meurt. Ryô l'a déjà rencontrée alors qu'il était en mission en plein coeur de l'Himalaya. Depuis, ils travaillent ensemble clandestinement et Ryô est très sensible à sa beauté... Saeko se sert en fait de la base de données de la Police pour transmettre des informations à Ryô sur des criminels ou sur des organisations. Pour les services rendus, Saeko a de bien curieuses dettes envers lui se montant à plus de 30 nuits en sa compagnie !!. Saeko a compris comment le duper et use de ses charmes afin de lui faire accomplir de dangereuses missions à la place de la Police. Saeko est une femme fatale, très habile au maniement des armes et aux arts martiaux. Elle utilise un Smith & Wesson 38 Special mais aussi un New Nambu M 60. Elle se sert également en cas d'urgence de petits couteaux cachés sous sa jupe. Elle possède, comme moyen de transport une Porsche 930 Turbo. Le père de Saeko est le préfet de Police de Tokyo, et il insiste toujours pour que sa fille se marie. Il lui présente sans cesse des dossiers de prétendants et lui demande d'en choisir un. Mais Saeko n'a pas la tête à ça... Elle était amoureuse de Makimura et elle n'arrive pas à l'oublier. Ryô, Makimura et elle avaient une relation plus intime que l'on ne pourrait le croire et même si elle préférerait clairement Makimura, elle était aussi amoureuse de Ryô. Peut être finira t'elle par oublier Makimura et que Ryô aura enfin sa chance... Saeko a quatre soeurs: Reika et Yuka sont présentes dans la série, mais on apprend qu'elle a aussi deux autres petites soeurs âgées de sept ans... En fait, son père veut absolument un garçon et ne s'arrêtera pas tant qu'il aura des filles !

Rosemary Moon -

On ne connaît pas son vrai nom (Rosemary Moon est un nom d'emprunt pour sa carrière de Top Model) mais son surnom dans le milieu est Bloody Mary, en référence à son cocktail préféré. Elle fut la deuxième partenaire de Ryô aux USA et sait tout de son passé. Aux États-Unis, Ryô



connut un guérillero qui lui enseigna les techniques de combat et s'occupa de sa formation. Cet homme fut son premier partenaire et il était aussi le père de Mary! C'est donc par son père qu'elle a appris le passé de Ryô (sujet sur lequel il ne parle jamais à personne). Mary a quitté le monde clandestin pour tenter de se refaire une vie "normale" en tant que Top Model. Elle trouve un agent et devient célèbre. Elle vient au Japon pour faire du tourisme et rendre une petite visite à Ryô. Ce dernier ne se réjouit guère de sa venue mais l'accueille dans son appartement. Elle souhaite en effet rester discrète. Au cours de son séjour, Mary sème le trouble en révélant le passé de Ryô à Kaori. Celle-ci reçoit un choc et se met alors en tête que Ryô ne lui fait pas confiance et qu'elle ne représente rien pour lui. Mamouth la reconforte, lui explique que le père de Mary était le premier partenaire de Ryô et que celui-ci n'a jamais voulu révéler son passé. Il lui dit également que Ryô la considère comme sa protégée. Kaori rassurée, décide de retrouver Ryô afin de lui parler. Elle lui reproche de ne lui avoir rien dit mais lui pardonne et lui donne alors une date

d'Anniversaire, le 26 Mars, jour où ils se sont rencontrés pour la première fois... Mary n'est pas venue au Japon uniquement pour faire des révélations. Lors d'une sortie avec elle, Ryô est attaqué à plusieurs reprises par des grenades, une arme à détection thermique et des piranhas. Puis Mary lui propose d'aller à l'Hôtel où là, elle invite Ryô à la rejoindre sous la douche et tente de le tuer. Ryô déjoue son piège et l'assomme. De retour à l'appartement, Mary tente à nouveau de tuer Ryô mais échoue à nouveau. Elle tente de se suicider mais Mamouth l'en empêche. Mary explique les raisons de son comportement: quelqu'un a enlevé son agent (qui est aussi son fiancé) et lui rendra en échange de la vie de City Hunter. Cette personne s'appelle David Clive. (Ryô et Mary avait démantelé son réseau de drogue aux USA.) Après cette histoire, Mary s'est enfuie en abandonnant son fiancé Éric. Ryô lui demande alors de faire une déclaration Télévisée révélant l'identité de Rosemary Moon. Etant en fait Bloody Mary la criminelle, et qu'elle a été assassinée, les gens du milieu qui lui en voulait l'oublieraient et elle pourra mener une vie normale avec Éric.

Reika Nogami -

Reika Nogami a 24 ans et

elle est la deuxième des soeurs Nogami. Ses soeurs sont Yuka et Saeko. Reika a fait partie de la Police de Tokyo avec Saeko mais décida d'arrêter pour s'installer à son propre compte. Son agence de détective s'appelle RN (comme Reika Nogami bien sur). Elle s'est installée dans un bâtiment mitoyen à celui de Ryô et Kaori, Reika ressemble beaucoup à sa soeur Saeko et tout comme cette dernière use de son charme pour persuader les gens (et plus particulièrement Ryô...). C'est une femme manipulatrice et obstinée qui met tout en oeuvre pour arriver à ses fins. Ça se passe comme ça dans la famille Nogami! Elle est très habile au maniement des armes, de part son expérience dans la Police, et utilise un COP 357 Magnum 4 Canons Derringer. Un matin, Kaori rentre chez elle et remarque une longue file d'attente arrivant jusqu'à la porte d'entrée de son immeuble. Elle découvre alors que cette file d'attente aboutit au bâtiment adjacent et que celui-ci porte l'inscription "Agence De Détectives RN". Elle rentre affolée voir Ryô, paniquée à l'idée de la concurrence, mais celui-ci ne semble pas surpris. En effet, il s'est déjà rendu sur les lieux et il sait aussi que le détective est une femme et se nomme Reika. Il entend alors des coups de feu dans la cave et une fois arrivé sur place, trouve Reika en train de s'entraîner. Ils se présente (bien que Reika connaisse la réputation de City Hunter) et Ryô s'aperçoit qu'elle est entrée grâce à un tunnel creusé dans le mur mitoyen... Elle lui propose de prendre le thé dans son bureau et soudain se rend compte qu'il vient d'être fouillé et saccagé. Reika entend du bruit dans la pièce à côté mais il s'agit en fait de Saeko



...sa dernière visite. Elle révèle alors à Ryô et Kaori que Saeko est sa soeur. Cette dernière l'incite à réintégrer la Police mais Reika refuse. Un matin, Reika propose à Ryô d'aller "encaisser l'argent"! Ryô ne comprend pas tout de suite mais les choses deviennent vite claires: Reika fait chanter l'Union des Yakuzas et leur extorque de fortes sommes d'argent en les menaçant de révéler d'accablantes preuves.

Tout marchait bien jusqu'au jour où l'on tenta de la tuer et de lui voler les preuves en question. En réalité, Reika n'utilise pas cet argent à des fins personnelles mais le donne à la famille de l'inspecteur Tomomura, ancien partenaire de Reika assassiné par des Yakuzas. Il avait découvert qu'un fonctionnaire de la Police travaillait avec les Yakuzas afin de passer de la drogue. Elle se mit à les faire "chanter" espérant que la personne en question se manifeste. Effectivement, le tireur se dévoile et c'est le Commissaire Fukamachi, champion olympique de tir à la carabine. Ryô se montre le meilleur une fois de plus et parvient à déjouer le piège de Fukamachi. Ce dernier est abattu par un tireur embusqué et prononce un nom avant de mourir: "Commissaire Principal Kurokawa de la Brigade des Stups". Kurokawa se manifeste à son tour et piège Ryô avec des sous vêtements... Il est alors arrêté et mis en prison avec Reika et Kaori. Kurokawa emmène Reika et tente de la tuer dans une pièce isolée. Ryô avait tout prévu et parvint à résoudre l'affaire en faisant plonger Kurokawa et ses complices. Reika est elle aussi amoureuse de Ryô (finalement c'est un grand tombeur!) car lorsque Saeko lui demande de rejoindre la Police, elle refuse en disant qu'elle veut rester un peu dans le quartier. Saeko parle de rémunérer Ryô et Reika croit qu'il va sortir avec sa soeur. Enragée, elle accepte alors de revenir dans la Police. Finalement, Saeko lui explique que la rémunération consiste à traiter une affaire avec Reika... Réjouie, elle quitte à nouveau la Police et va voir Ryô pour lui dire qu'elle

accepte de sortir avec lui... mais à une seule condition: qu'il signe un contrat de mariage !...

Kasumi Asô -

Kasumi Asô est une jeune lycéenne lorsque Ryô la rencontre pour la première fois. Elle est née le 15 Janvier 1969 et est issue d'une grande famille où la



Arrivée en France avec la vague télévisuelle juste avant les années 90, la série "Nicky Larson" a été l'une des plus appréciées. Cette série alterne les situations loufoques et sérieuses, et les deux personnages principaux, Nicky et Laura, forme un duo de choc. Les musiques sont excellentes et ont été composées par de vrais groupes professionnels. En 1990, notre héros a obtenu une brillante Seconde place dans le classement des meilleurs personnages de tous les temps dans l'Animé Grand Prix.

***Résumé des épisodes 1 à 5 et 27 à 32 du Coffret Partie 1.**

Épisode 1: " Un cocktail dangereux " Anna, une jeune fille, est abattue froidement dans la rue lors d'un rendez-vous avec sa soeur. Celle-ci propose à Nicky de mener une enquête et de retrouver le mystérieux tueur afin de se venger. Nicky se doit, avec grand plaisir, d'effectuer une protection rapprochée de sa jolie cliente. Au volant d'une BMW, le tueur rode mais Nicky le piège et lui conseille de se rendre. La jeune femme intervient...

Épisode 2: " Tuez moi, s'il vous plaît " Un savant s'est curieusement suicidé et sa fille est en danger. Nicky doit rencontrer la jeune femme car elle fait appel à ses services. Nicky protège sa ravissante cliente mais des hommes sans scrupules, qui veulent s'approprier les secrets du vaccin créé par le savant, enlèvent la jeune femme. Nicky tiendra t'il sa promesse ?...

tradition de voleur s'est perpétuée depuis des générations. Kasumi se déguise en lycéenne binocleuse un peu coincée pour tromper les apparences et cacher ses activités de voleuse professionnelle. Ses exploits de hauts vols lui ont valu le surnom de: "Voleuse Fantôme" N°305 (allez savoir pourquoi...) et elle fait beaucoup parler d'elle à la télévision. Kasumi est svelte, très agile et peut sans problèmes se déplacer dans la ville en sautant de toits en toits. Ses compétences en matière de combat lui permettent de ne pas s'encombrer d'une arme. Lorsqu'elle opère en tant que voleuse, elle est toujours vêtue d'un justaucorps. Ryô rencontre Kasumi pour la première fois lorsque celle-ci a 17 ans.

Elle lui demande de l'aider à voler quelque chose pour elle mais Ryô refuse voyant son allure godiche de lycéenne. Elle révèle alors sa véritable identité, et Ryô accepte. Néanmoins il pose une condition: Kasumi doit porter son justaucorps! La mission consiste en fait à voler une tulipe noire qu'un méchant savant a volé. Ce savant a la particularité de travailler sur la force de la volonté et se croit capable de pouvoir déplacer des objets par la force de son esprit.

Ryô, Kasumi et Kaori décident donc de le prendre à son propre jeu en lui faisant croire que Kasumi a de réels pouvoirs

et pénètrent dans son manoir. Ils se font passer pour des Lycéens, entrent dans le labo et trouvent la tulipe. Deux années passent et Ryô est un jour abordé par une jolie demoiselle. Il ne la reconnaît pas tout de suite mais se souvient de la "Voleuse Fantôme". C'est à nouveau Kasumi qui vient lui demander un service. Cette fois, elle le demande en mariage et lui fait passer un test d'aptitude de voleur à son insu. Ryô le passe avec brio mais la Doyenne estime que cela n'est pas suffisant. Cette mise en scène cache autre chose: Kasumi est astreinte à certaines règles de son clan et l'une de ces règles veut qu'à vingt ans, les filles du clan cessent le métier de voleuse pour se marier. Malheureusement, elles n'ont pas le droit de choisir leur mari sauf si celui-ci montre des capacités de voleur et pour générer une descendance supérieure aux autres même s'il n'est pas du clan. C'est pourquoi Kasumi se sert de Ryô pour échapper à cette loi. Kasumi présente à Ryô celui qui devrait être son mari, Takashi. Celui-ci hypnotise Ryô qui se rend compte de la supercherie. Une autre épreuve consiste à voler un miroir identique à celui que possède la Doyenne, chez un artisan. Au cours de l'affrontement, Kasumi elle aussi hypnotisée se déshabille et charme Ryô. Takashi en profite, s'empare du miroir et le ramène à la Doyenne. Ryô comprend tout et il bat Takashi permettant ainsi à Kasumi d'épouser celui qu'elle aime. En réalité, Kasumi est amoureuse de Ryô et décide, avec l'accord de Mamouth et Miki, de travailler comme serveuse au café "Cat's Eye" pour pouvoir rester en contact avec Ryô et tenter de ravir son coeur.



Épisode 27: "Une très belle histoire"

Lors de son entraînement de boxe, John Turner est tué. Ces dernières paroles sont... Tarantini. La petite amie de Turner, Docteur en médecine, engage Nicky et celui-ci découvre que sa cliente est très malade et qu'elle désire se venger avant de mourir... Nicky met alors au point un plan qu'il exécutera lors d'un combat de boxe de Tarantini.

Épisode 4: "Bienvenu en enfer"

Laura, la soeur de Tony Marconi le coéquipier de Nicky, s'est curieusement volatilisée. Nicky entreprend de la retrouver... Dans un cabaret surgit soudain une femme armée, déguisée en homme. Nicky l'interpelle et ensemble ils mènent l'enquête sur les nombreuses disparitions de jeunes et jolies femmes. Grâce à un témoin, ils sont sur une piste. Nicky intervient à temps pour sauver sa partenaire dont il découvre la véritable identité...

Épisode 5: "Un triste anniversaire"

Après une nuit bien mouvementée, Nicky et Tony sont réprimandés par Laura qui leur rappelle qu'aujourd'hui, c'est son anniversaire... Une nouvelle affaire se présente et Nicky conseille à Tony d'être prudent et de porter une arme. Tony rentre sous une pluie battante, blessé mortellement et demande à Nicky de remettre une bague à Laura. Nicky n'a plus qu'une idée en tête, venger la mort de son coéquipier et ami... Un père très possessif pense que tous les hommes harcèlent sa fille Nicole qui a décidé de travailler pendant l'été. Il demande à Laura de contacter un garde du corps. Laura surveille de très près Nicky pour cette nouvelle mission car il décide de former la jeune Nicole dans l'apprentissage de la vie. La situation se complique car Nicole tombe amoureuse de Nicky...

Épisode 27: "Une très belle histoire"

1 ère Partie

Le redoutable Mammouth, ancien mercenaire et tueur professionnel, rencontre Nicky. Il lui confie une étrange histoire sur Marie Tarkaso, une jeune orpheline. Un inconnu, ami de son père, lui a permis de devenir musicienne en lui payant ses

Fiche Technique

Nom Original: City Hunter
Titre en Français:
Nicky Larson
Format: Série T.V
Maison de Production: Sunrise
Date: 1987 à 1991
Nombre d'épisodes: 140
Auteur: Tsukasa Hôjô
Réalisation: Kenji Kodama
Scénario: Shôji Tonoike
Character Design:
Sachiko Kamimura
Décors:
Mitsuharu Miyatake
Junishi Higashi
Musique: Tatsumi Yano



études de violon. Le mystérieux bienfaiteur n'est autre que Mamouth... Il demande à Nicky de rencontrer Marie en se faisant passer pour lui...

Épisode 28: " Une très belle histoire "
2 ième Partie

Mamouth, Laura et Nicky veillent sur Marie. Des souvenirs resurgissent de son passé et Nicole se doute de quelque chose à propos de Mamouth. Samedi, Marie donne un concert et Cobra, un mercenaire sans scrupules la menace par téléphone. Marie court un grave danger...

Épisode 29: " Un juste prix "

Des hommes font irruption chez une dessinatrice... suit un étrange appel téléphonique chez Nicky. C'est Irena, une petite fille qui implore Nicky de défendre son amie Aline. Celle-ci est forcée par son éditeur de garder l'anonymat pour ses illustrations. Désormais, Nicky assure sa protection et aide Aline à se faire connaître sous sa véritable identité...

Épisode 30: " Un rival peu dangereux "

Qu'il est étrange ce client que Laura a déniché !... Peter Loman est le successeur de son oncle, un homme très riche qui a disparu. Il soupçonne sa tante de vouloir le faire abattre... Peter n'est pas insensible aux charmes de Laura et fait franchement intrusion dans sa vie privée. Mais il faut savoir se défendre pour sauver la femme que l'on aime...

Épisode 31: " Double travail "

Laura rencontre Jimmy, un nouveau client qui veut dissuader une amie de le fréquenter. De son côté, Nicky fait la

connaissance d'Isabelle Carnebo, fille d'un riche homme d'affaire. Elle l'engage afin qu'il persuade Jimmy de quitter une bande d'affreux motards. Laura et Nicky ignorent que les deux affaires sont liées. Des loubards tendent un piège à Isabelle et demandent une rançon...

Épisode 32:

" Une affaire de professionnels "

Michel Beaumont, un tueur professionnel de grande renommée, est engagé pour tuer un Président en visite. Hélène contacte Nicky et leur rencontre a lieu dans un cimetière... Michel Beaumont lance un défi à Nicky par l'intermédiaire de Mamouth. Il y a des règles dans le milieu et quand deux professionnels se retrouvent dans deux camps opposés, ils s'affrontent face à face...



Coffret Nicky Larson
LA SÉRIE T.V.
Le Coffret Partie 1 contient
8 volumes- épisodes 1 à 32
Réf. : 1626
Prix : 499Frs



Réf. VO : 0673 - Le film
Réf. VF : 0779 - Le film
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs

- 6/ Présentation**
Série T.V. en 140 épisodes.
Version Française.
-1987 à 1988: 1ère Saison
- épisodes 1 à 51
-1988 à 1989: 2ème Saison
- épisodes 52 à 114
-1989 à 1990: 3ème Saison
- épisodes 115 à 127
-1990 à 1991: 4ème Saison
- épisodes 128 à 140
- **Déjà disponible:**
Coffret partie 1: contient 8 volumes
- épisodes 1 à 32.
- **Prévu Année 2000:**
Coffret partie 2: contient 8 volumes
- épisodes 33 à 64.
- **Déjà disponible:** V.F ou V.O
(OAV) "City Hunter" le Film.

Participation à ce Dossier:

- Valérie Motta pour Manga' Distribution
- Nicolas (alias:Nico)
qui a également participé au dossier:
"Jayce et les Conquistadors de la
Lumière" du Catalogue N°2
- **Site Internet:**
<http://perso.club-internet.fr/chaostar>
<http://perso.club-internet.fr/chaostar/jayce/>



Lady Oscar

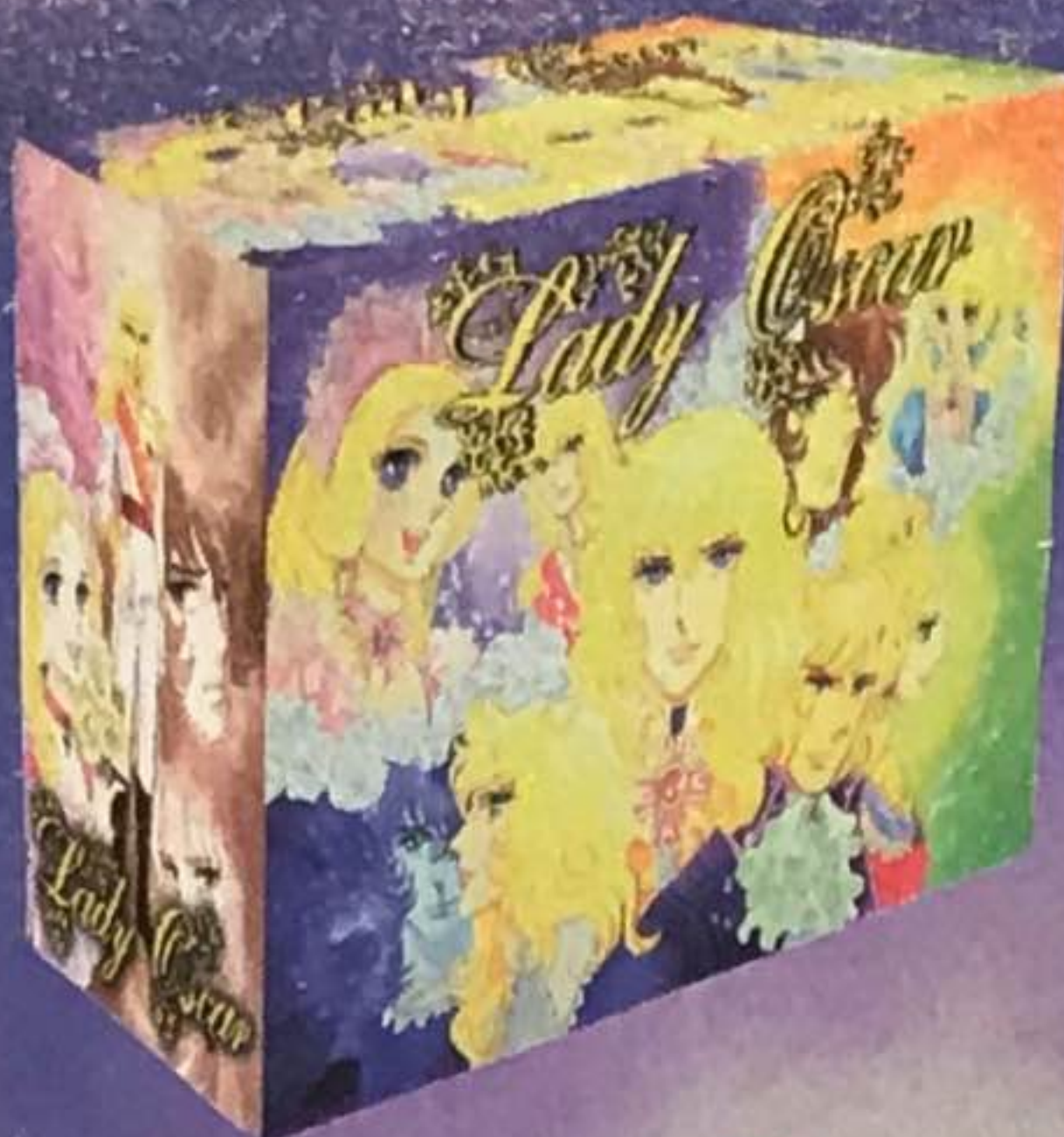
Lady Oscar

Série T.V. en 40 épisodes
- Version Française -
Série Présentée en Coffret
(Coffret 1/20 épisodes)

L'HISTOIRE

Paris, An de Grâce 1765. Durant une orageuse nuit d'hiver, le Général de Jarjayes prie le ciel de lui accorder un successeur mâle. Pourtant, une fois de plus, il aura une fille. Mais, loin de se soumettre à la décision du Destin, il décide de donner à celle-ci l'éducation d'un garçon, afin qu'elle préserve le nom des Jarjayes et succède à son père dans les rangs de l'armée Royale. Alors qu'il tient l'enfant dans ses bras, et qu'il choisit pour elle le nom d'Oscar, il ne sait pas encore qu'un destin exceptionnel se prépare pour sa fille. Quatorze ans plus tard, la jeune Princesse Autrichienne

Marie-Antoinette arrive en France, afin de se marier avec le fils de Louis XV. Mais cette nouvelle alliance n'est pas du goût de tout le monde...



Coffret Lady Oscar
LA SÉRIE T.V.
Le Coffret Partie 1 contient
6 volumes- épisodes 1 à 20
Réf. : 1903
Prix : 499Frs

Fiche Technique

Titre en Français: Lady Oscar
Format: Série TV en 40 épisodes
Auteur: Riyoko Ikeda
Producteurs: Shunzo Kato, Sichi Ginya
Character Design:
C & L Philippe Verhelst
Musique: Koji Magaino
Édition Française: Dynamic Visions
Auteur Original: Riyoko Ikeda
Version Française: IDDH SA
Producteurs: Shunzo Kato, Sichi Ginya
Titrage: Studio Equipe
Script: Yoshimi Shinozaki, Masahiro Yamada, Keiko Sugie
Direction de l'Animation: Shingo Araki
Michi Himeno
Mise en scène: Osamu Dezaki

ULYSSE 31

et NONO le petit robot

Série T.V. en 26 épisodes

- Version Française -

Volumes 1 à 6

Nous connaissons tous cette série T.V. formidable. Participez à un grand voyage au travers des récits mythologiques.

Une merveilleuse histoire qui mélange les genres, fiction et fantastique.

Ce dessin animé met en scène le terrible Ulysse, accompagné de deux enfants et d'un robot...

L'HISTOIRE

Ulysse 31 est un homme tranquille, équilibré, chaleureux et profondément humain. Une boule de feu mystérieuse enlève son fils, Télémaque. Celui-ci est offert en sacrifice à un Cyclope. La colère de Poséidon se déchaîne et les Dieux punissent les humains en les projetant dans une autre dimension, l'Olympe, au XXXI ème Siècle. Zeus promet le retour sur Terre si Ulysse parvient jusqu'au royaume d'Hadès. Ulysse erre d'aventures en aventures dans cet univers, déjouant tant bien que mal les pièges des Dieux. Ulysse, son fils Télémaque, le robot Nono, Thémis et tous leurs compagnons de voyage parviendront-ils au royaume d'Hadès ?

Et quelle est l'ultime épreuve ?...
Bientôt la suite...



Réf. : 1550 - Vol 4
Durée : 70mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1551 - Vol 5
Durée : 70mn
Prix : 99 Frs

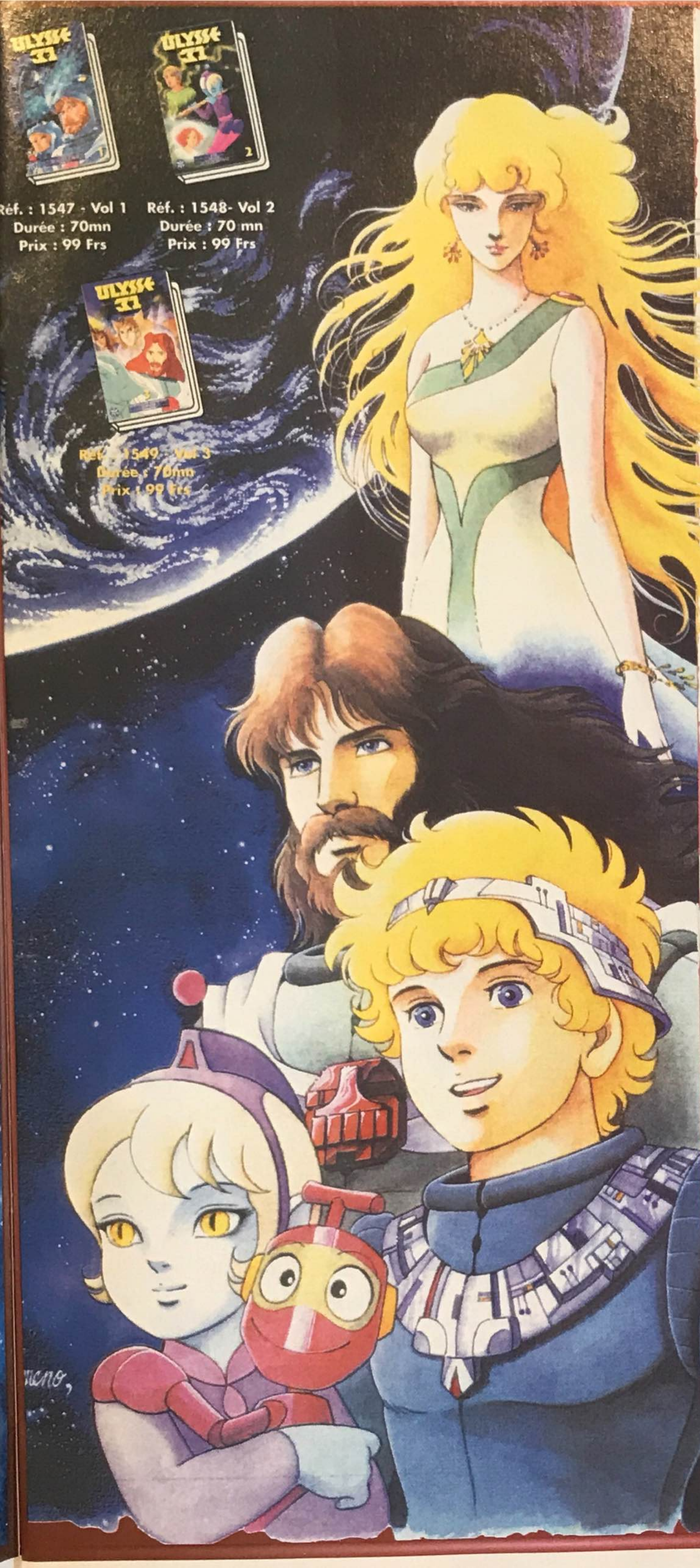


Réf. : 1552 - Vol 6
Durée : 70mn
Prix : 99 Frs



Fiche Technique

Nom original : Ulysse 31
 Titre en Français : Ulysse 31
 Format : Serie T.V.
 Maison de production : DIC-TMS
 Date : 1981
 Nombre d'épisodes : 26
 Chefs décorateurs :
 Shinji Itoh, Noboru Tatsuïke
 Direction de l'animation : Shingo Araki,
 Junsabaro,
 Takamata, Toyoo Ashida
 Réalisation :
 Bernard Devries, Tadao Nagahama
 Kyosuke Mikuriya, Kazuo Terada
 Scénario : Nina Wolmark et Jean Chalopin
 en collaboration avec Yohshïtaka Suzuki
 Direction graphique :
 François Allot, Philippe Adanov
 Décors : Shinji Itoh, Noboru Tatsuïke
 Effets sonores : Hidenori Ishida, Shinji
 Kobayash
 Produit : Jean Chalopin, Yutaka Fujioka



Réf. : 1547 - Vol 1
Durée : 70mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 1548 - Vol 2
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1549 - Vol 3
Durée : 70mn
Prix : 99 Frs

SAINT SEIYA

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE



La Grande Bataille du Sanctuaire

- 1/ Les Douze Chevaliers d'Or
- 2/ Le concept des 12 Armures d'Or
- 3/ Le Sanctuaire: La cellule centrale
- 4/ Le Mythe est en marche!
- 5/ Galerie de portraits
- 6/ Les comédiens du doublage Japonais
- 7/ Liste des épisodes 32 à 64 du Coffret Partie 2
- 8/ Présentation.

1/ Les Douze Chevaliers d'Or.

Cette partie de la série, qui couvre les épisodes 41 à 73 (le coffret seconde partie propose les épisodes 33 à 64, c'est à dire qu'il accorde une place de choix aux Chevaliers d'Or !), a contribué sans aucun doute à la fantastique aura dont bénéficie encore Saint Seiya de nos jours, plus de dix ans après sa création. Cette saga du Sanctuaire a émerveillé toutes sortes de classes d'âges et déchaîné les passions. En effet, Saint Seiya révolutionne grandement un aspect du dessin animé en nous proposant des personnages à la psychologie fouillée et aux motivations claires. Fini le manichéisme primaire qui sévit dans la majorité des œuvres animées de l'époque, fini les gentils qui ne meurent jamais et les méchants qui ne meurent jamais et reviennent à chaque épisode! Ce qui est nouveau également, c'est cet aspect dramatique palpable et déchirant qui officie dans la majeure partie des épisodes. Les héros meurent dans de grands moments d'émotion pure, sublimés par les musiques d'un autre temps de Seiji Yokoyama. De plus, les ennemis se révèlent moins "méchants" qu'il n'y paraît ! Ce qui les rend eux aussi très attachants. Tout est question d'idéaux dans Saint Seiya. On se bat pour une cause que l'on sait ou que l'on croit juste...



SAINT SEIYA

HURRY UP! SAINT OF AT

- Pour vous faire une idée concrète sur cette partie de l'animé, voici le résumé en quelques lignes :

A peine le combat face aux Chevaliers Noirs terminé, des émissaires d'Argent font leur apparition. Ils ont reçu l'ordre du Grand Pope de châtier tous les Chevaliers de Bronze qui se sont donnés en spectacle dans une manifestation "sportive" (le tournoi Galactique), ce qui est formellement interdit dans la Chevalerie (à savoir se battre pour son propre compte). Après d'âpres combats desquels nos amis sortent victorieux, Saori, qui se révèle être la réincarnation d'Athena, décide d'en finir en se rendant directement au Sanctuaire où siège le Grand Pope. A peine arrivé en Athènes, Tremy de Sagitta, Chevalier d'Argent, décoche une flèche dans le cœur de la jeune fille ! Il leur avait expliqué au préalable comment rencontrer le Pope: les 4 Bronze Saints devront traverser les douze maisons du Zodiaque, chacune gardée par un Chevalier d'Or, en moins de douze heures...

Le Pope est le seul être sur terre à pouvoir extraire la flèche d'or. Commence alors une quête de l'impossible, une chose impensable pour les Chevaliers de leur rang (les Chevaliers de Bronze sont sensés être les plus faibles de la Chevalerie d'Athena), une utopie, une folie... Leurs douze travaux d'Hercule... Le fait que seul la vie de leur Déesse importe est terrible. Leur devoir passe avant le sort de leurs frères, ils n'ont pas le droit de regarder en arrière.

C'est un déchirement très perceptible dans cette bataille. Que reste-t'il de ces combats titanesques dans les douze maisons ? Des morts inutiles et dramatiques...

Car ce sont finalement plusieurs protecteurs d'Athena qui disparaissent au même moment. Une partie d'entre eux ne constate leur erreur qu'au moment de mourir. Ceci renforce (si besoin en était) l'aspect dramatique et l'histoire. Une guerre stérile provoquée par une victime, un homme déchiré et abusé par

les dieux, Saga, qui est peut-être l'individu qui a le plus souffert dans cette histoire (un peu à l'instar d'Hilda de Polaris dans Asgard !).

De cette période de l'histoire, certains n'hésitent pas (ou plus) à parler de:

"Plus grand moment de Japanimation en France"...

Je les suis volontiers dans cette optique!

2/ Le Concept des Douze Armures d'Or:

C'est de notoriété publique depuis un bout de temps que Masami Kurumada (l'auteur), ne souhaitait pas au départ inclure plusieurs armures d'Or dans son Manga. Néanmoins, constatant le succès que remportait l'histoire et l'intérêt que portait le public à la Gold Cloth du Sagittaire, il décida de compléter le panel et créa les onze armures d'Or restantes (une pour chaque signe du Zodiaque, donc). Avec le bonheur que l'on connaît ! Les armures d'Or dessinées par Kurumada étaient tellement réussies qu'aucune modification ne fût apportée lors de l'adaptation animée (ce qui fût généralement le cas depuis le début de la série). Un problème d'ordre esthétique se posa alors au Mangaka. L'armure d'Or du Sagittaire première version souffrait clairement de la comparaison avec les nouvelles Gold Cloth et Kurumada décida judicieusement de la redessiner entièrement et parvint à un très beau résultat. Reste encore à expliquer aux lecteurs de Shonen Jump ce brusque changement de peau, de façon claire et cohérente de préférence ! Si le manga s'en tire plus ou moins bien en invoquant une histoire de "vraie" et



"fausse" armure du Sagittaire, l'animé en revanche ne s'avance guère dans une quelconque explication et les téléspectateurs demeurent dans le flou le plus total ! Dans l'épisode 34, l'armure s'abîme dans un lac. Elle ne réapparaîtra que dans l'épisode 37, dans sa nouvelle mouture, sur les épaules de Seiya ! La création des onze dernières armures d'Or chamboule les plans de Kurumada, lequel se voit "contraint" d'exploiter un filon scénaristique plus ou moins imprévu. Le concept se forme petit à petit dans son esprit, notamment par l'invention des douze maisons du Zodiaque, lesquelles sont placées au Sanctuaire, là même où Seiya a suivi son apprentissage de Chevalier auprès de Marine, son maître...

3/ Le Sanctuaire: La cellule centrale.

Par l'apport des douze Chevaliers d'Or y résidant, le Sanctuaire se voit doté d'une puissance au combien effrayante. C'est donc avec une surprise semblable à celle qu'éprouvèrent nos Bronze Saints que nous apprenons l'existence de douze armures d'Or dans l'épisode 36. Un moment croustillant ! A partir de là, les choses sont mises à plat et la Bataille du Sanctuaire prend forme. Il est clair, dès à présent, que le Sanctuaire se révèle être l'épicentre de l'histoire, le nerf névralgique, le lieu où tout va se jouer. Kurumada ébauche par la même occasion quelques passages de son "hypermyth". Les douze maisons des signes du Zodiaque forment l'unique accès non seulement vers la Chambre du Pope, mais aussi et surtout vers le Temple d'Athéna, où est censé résider la Déesse. Cet élément est capital puisqu'il nous aide à comprendre les motivations des Gold Saints. Ceux-ci ont été dupés par le Pope (alias Saga des Gémeaux), lequel assure qu'Athéna réside tranquillement dans son Temple et qu'il faut la protéger des agresseurs. Comment se pourrait-il que Saori soit la réincarnation d'Athéna alors que la Déesse repose dans son Temple ? Comment le Grand Pope, représentant terrestre d'Athéna, élu et soutenu par les Dieux, pourrait-il se tromper lorsqu'il qualifie les Bronze Saints de traîtres et de rebelles ? Les Chevaliers d'Or sont fixés et sont prêts

à défendre leur Déesse au péril de leur vie. Seul deux Gold Saints, en désaccord avec le Sanctuaire, se sont exilés : Dôkô de la Balance (le Vieux Maître) en Chine, et Mû du Bélier à Jamir, à la frontière de la Chine et de l'Inde.



Le Schéma général marque l'avènement de la fin d'un certain manichéisme primaire récurrent, que ce soit dans le Manga ou les dessins animés !...

4/ Le Mythe est en marche !

Le concept scénaristique des douze maisons à traverser pour sauver Athéna est assez simple mais tellement captivant ! Les douze flammes de l'horloge du Zodiaque se sont allumées. Chaque feu brûle pendant une heure. C'est dans une véritable course contre la montre truffée de drames que se lance nos héros. De part cet aspect captivant, le Manga, pourtant d'une faiblesse graphique manifeste, arrive par son seul scénario à passionner les lecteurs. L'adaptation animée ne nous a pas déçu non plus, loin de là ! Les combats sont intensément émouvants et épiques, le design est dans l'ensemble très bon. L'émotion constitue l'essence même de cette Bataille mélo-dramatique orchestrée par les musiques d'un autre univers de Seiji Yokoyama, dont on ne parlera jamais assez. Si la fin du conflit semble incohérent dans l'animé (Saga meurt d'un coup de sceptre!) dans le Manga, frappé par la réverbération du bouclier de la Justice, il retrouve ses esprits et se suicide devant Saori, le but est néanmoins largement atteint ! La Manga se vend comme des petits pains, la diffusion des épisodes T.V brasse une foule conséquente, les jouets Bandai s'arrachent dans les boutiques, Saint Seiya obtient la première place de l'Animé Grand Prix 1988, organisé par le magazine Animage (Vote du public qui récompense le meilleur animé de l'année au Japon!). De nos jours encore, Saint Seiya est toujours plébiscité avec la même ferveur et la période dite "Des Chevaliers d'Or " symbolise pour beaucoup la série toute entière ! Asgard arrive dans la foulée, avec une tâche énorme: faire aussi bien que le "Sanctuaire"! Une ambiance radicalement différente mais toute aussi merveilleuse.

Mais ça c'est une autre histoire...

5/ Galerie de portraits :

Mû - Aries /Bélier : Tibet, 20 ans, lieu d'entraînement : Jamir.

Mû a toujours douté de l'honnêteté du Grand Pope et a choisi de suivre Dôkô, Chevalier de la Balance, dans l'exil. Alors que la Bataille du Sanctuaire s'annonce, il décide de revenir au Sanctuaire dans l'unique but d'entrer en contact avec nos héros et leur prodiguer de précieux conseils. Il jouera un rôle prépondérant dans la bonne marche de la quête des Bronze Saints en réparant leurs armures, en bien piteux état.

(Il est d'ailleurs le seul homme sur terre à posséder la technique de réparation des armures !). Pour l'anecdote, Mû est l'élève de Shion, ex Chevalier du Bélier et Grand Pope, assassiné par Saga.

Attaques : inconnues dans l'animé.

Aldebaran - Taurus/Taureau : Brésil, 20 ans, lieu d'entraînement : Brésil.

On sait peu de choses sur ce géant, sinon qu'il possède une force titanesque et une attaque dévastatrice : la corne du Taureau. Il est également d'une grande droiture au combat...

Attaques : Great Horn (La corne du taureau)

Saga - Gemini/Gémeaux : Grèce, 28 ans, lieu d'entraînement : Sanctuaire d'Athènes.

Il s'agit sûrement de l'un des personnages les plus charismatiques de la série. Souffrant d'un dédoublement de personnalité inhérent à son signe du Zodiaque, Saga va devenir la proie facile d'esprits maléfiques qui cherchent à se servir de sa faiblesse psychologique pour assouvir leur soif de pouvoir. Tout d'abord son frère jumeau, Kanon, qui échouera en partie et sera enfermé au Cap Sunion. Treize ans avant la naissance de Saori, le mauvais côté de sa personnalité prend le pas sur ce qui restait de justice en lui et il assassine le Grand Pope, Shion, et prend sa place. Dans le même temps il tente d'assassiner la réincarnation d'Athéna, encore bébé. Aiolos, Chevalier du Sagittaire, l'en empêche et se sauve avec l'enfant. Mourant, Aiolos se confie à un touriste japonais sur les ruines antiques d'Athènes. Mitsumasa Kiddo! Aiolos lui confie son armure d'Or et le bébé. Saga, par quelques habiles subterfuges et par quelques légendes (la vraie Athéna



réintégrait dans son temple au Sanctuaire), a dupé tous les Chevaliers d'Or des années durant. Forcé de faire le mal autour de lui, c'est à une véritable lutte intérieure à laquelle Saga a dû se livrer pendant treize ans, avec quelques moments de lucidité comme face à Seiya lorsqu'il lui remit l'armure de Pégase ou encore plus tard, à nouveau devant Seiya, dans la chambre du Pope. "Cet homme est plus à plaindre qu'à condamner", dira Dôkô.

Attaques: Another Dimension (Autre Dimension), Galaxian Explosion (Explosion Galactique)

Death Mask (Masque de Mort) - Cancer : Italie, 23 ans, lieu d'entraînement : Sicile.

Masque de Mort doit son surnom aux visages macabres qui tapissent la demeure du Cancer. Cet homme ne se préoccupe absolument pas de l'identité du Pope. Pour lui, la force c'est la justice. Les faibles n'ont pas le droit de survivre. On se demande comment un homme au cœur aussi sombre a pu revêtir une armure d'Or !

Attaques : Seki Shi Ki Meikai Ha (Cercle d'Hadès)

Aiolia (Ayor) - Leo/Lion : Grèce, 20 ans, Lieu d'entraînement : Sanctuaire d'Athènes.

Frère cadet d'Aiolos, il se jura de devenir Chevalier pour se débarrasser de la honte qui s'abattit sur lui lorsque son frère fut accusé de haute trahison et de tentative d'assassinat envers Athéna. Vivant dans un profond mensonge, l'esprit de son frère qui imprègne encore l'armure du Sagittaire, lui ouvrira les yeux et il fut ainsi le premier Chevalier d'Or, hormis Dôkô et Mû, à prêter serment à Athéna, alias Saori Kiddo. Un allié de plus ? Fou de rage en rentrant au Sanctuaire, il tenta de démasquer le Pope, mais fut victime de l'illusion satanique, utilisée pour posséder les esprits !

Attaques : Lightning Bolt (Boule de Feu), Lightning Plasma (Eclair Foudroyant)

Shaka - Virgo/Vierge: Inde, 20 ans, lieu d'entraînement : Inde (Vallée du Gange)

Réincarnation de Bouddha, il possède une force et une sagesse telle que l'on dit de lui que c'est l'homme le plus proche des Dieux ! Persuadé de servir Athéna et la justice, aveuglé habilement par le Pope (Comment un homme élu et soutenu par les Dieux pourrait-il se tromper en qualifiant

SAINT SEIYA

LES CHEVALIERS DU ZODIAC





les Bronze Saints 'de rebelles ? Et comment ce représentant divin peut-il être une réincarnation du mal ?), il constitue un obstacle infranchissable pour nos amis !
 Attaques: TenBu Hôrin (Châtiment du Ciel), TenMâ KôFuku (Trésor du Ciel), RokuDô, Rin Ne (6 mondes de la Métempycose)

Dôkô - Libra/Balance: Chine, 261 ans, lieu d'entraînement : Chine, 5 pics de Rozan.
 Le vieux maître de Shiryu fut avec Shion le seul survivant de la première guerre sainte qui opposa Hadès à Athéna. Il reçut le don du "misopetha-Menos" qui ralentit les battements du cœur et permet de vieillir beaucoup plus lentement. Son rôle était de surveiller la tour où ont été scellés les 108 spectres d'Hadès. La véritable identité de Dôkô éclatera dans la saga Hadès du Manga (volumes 19 à 28) !
 Attaques : inconnues dans l'animé

Milo - Scorpius/Scorpion : Grèce, 20 ans, lieu d'entraînement : Grèce (Ile de Milos)
 Milo est un chevalier droit et honnête au combat mais, comme beaucoup, manipulé par le Grand Pope. En homme intelligent, il se laissera aller à douter de lui même. Un courage aussi grand ne peut-être inspiré que par une juste cause !...
 Attaques: Restriction (Immobilisation du Scorpion), Scarlet Needle (Aiguille Ecarlate)

Aiolos (Ayoros) - Sagittarius/Sagittaire: Grèce, 14 ans (à sa mort), lieu d'entraînement : Sanctuaire.
 Héros martyr, sauveur d'Athéna à qui il a dédié sa vie toute entière. Même treize ans après sa mort, son armure continue à protéger Athéna et à venir en aide à Seiya.
 Attaques : Atomic Bolt

Shura - Capricorn: Espagne, 23 ans, lieu d'entraînement : Espagne (Pyrénées)
 L'ironie du sort frappa celui qui a toujours vécu en pensant être le plus fervent défenseur d'Athéna.. Ce n'est qu'au moment de succomber que Shura découvre la terrible vérité. Avant de mourir, Shura à légué Excalibur à Shiryu.
 Attaques: Excalibur, Jumping Stone

Camus - Aquarius/Verseau: France, 20 ans, lieu d'entraînement : Sibérie.
 Maître du Seigneur Crystal, lequel a tout appris à Hyôga. (Dans le Manga, Crystal n'existe pas et c'est Camus qui occupe le poste de maître de Hyôga et d'Isaak !). Le cas de Camus est assez ambigu. Agit-il en pleine conscience ou sous l'emprise du Pope, comme la majorité de Gold Saints ? Il semble avoir eu comme but d'empêcher Hyoga de sa battre

inutilement et de l'aider à découvrir le septième sens. Dé de voûte de leur succès. Connaisait-il l'identité du Pope ?

Attaques: Aurora Execution (Exécution de l'Aurore), Freezing Coffin (Cercueil de Glace)

Aphrodite - Pisces/Poissons : Suède, 22 ans, lieu d'entraînement : Groenland.
 Un Chevalier d'Or totalement insipide pour qui seul la victoire finale compte. Sa beauté superficielle masque un cœur d'une grande noirceur !
 Attaques : Bloody Rose (Rose Blanche), Piranhan Rose (Roses Piranhas), Royal Demon Rose (Roses démoniaques).

6/ Les Comédiens du doublage Japonais.

Après avoir tracé le portrait des Comédiens de doublage Français (voir Catalogue N°2), j'ai trouvé intéressant de me pencher sur les hommes qui ont doublés les douze Gold Saints. Le doublage étant considéré comme un grand art au Pays du Soleil Levant, c'est l'occasion de rendre un petit hommage aux artistes Nippons qui ont réalisé un superbe travail sur la série...

Kaneto Shiozawa (Mû) : Une très belle voix qui a également officié dans Dancougar, Bubble Gum Crisis, High School Kimengumi / Un collège fou fou fou, Hokuto no Ken (Rei), Lupin III, Nadia, Ranma 1/2, Sailor Moon, Touch, Vampire Princess Miyu...

Tessho Genda (Aldebaran) : Bastard, City Hunter (Falcon), Dr Slump, Dragon Ball, Dragon Ball Z (9ème et 12ème film), Gundam (G, 0083, ZZ), Hokuto no Ken 1ère et seconde partie (Shouki),



Lodoss, Rg Veda, Street Fighter II V (Guile), Escaflowne (Vargas), Urusei Yatsura (Rei), Touch, Vampire Princess Miyu...

Kazuyuki Sogabe (Saga) : Bubble Gum Crisis, DBZ (C13), Gundam, Hokuto no Ken, Sailor Moon, Wings of Honneamise...

Hideyuki Tanaka (Aiolia) : Shoot I, Arion, Captain Tsubasa (Roberto), City Hunter (Hideyuki Makimura), Dancougar, Gundam, Lodoss (Slayn), Slam Dunk, Yuugen Kaisha (premier épisode),...

Yuuji Mitsuya (Shaka) : Un de mes comédiens favoris sur Saint Seiya! Appleseed, DBZ (KaioShin), Ranma 1/2, Vampire Princess Miyu (Lemures)...

Yuusaku Yara (Aiolos / Thor) : Bubble Gum Crisis, Dancougar, Dominion, Gall Force, Kimagure Orange Road, Rg Veda...

Kouji Totani (Shura) : 3x3 Eyes (Ryôko), Dancougar, Gundam (0080, 0083, Char's counterattack, ZZ, Sd Gundam Force, Z Gundam)...

Rokurô Naya (Camus) : Maison Ikkoku, Yûyû Hakusho,...

Keiichi Nanba (Aphrodite / Poseïdon) : Blue Seed, Captain Tsubasa, Detective Conan, Dai no Daibôken / Fly, Fûma no Kojirô (Kojirô), Fatal Fury (Andy Bogard), Hokuto no Ken (Raoh jeune), Hokuto no Ken 2 (Bat / Bart), Kimagure Orange Road, Ranma 1/2, Sailor Moon, Z Gundam...



Fiche Technique

Nom original: Saint-Seiya
Titre en Français: Les Chevaliers du Zodiaque
Format: Série T.V.
Maison de production:
- Toei Animation -
Date: 1989
Nombre d'épisodes: 114
Auteur: Masami Kurumada
Réalisation:
Masayuki Akehi
Scénario: Yeshiyuki Suga
Character design:
Shingo Araki, Mishi Himeno,
Masahiro Naoi
Décors: Tadao Kubota
Musique: Seiji Yokoyama

La série T.V.

Coffret Saint Seiya
la série T.V.
"Le Sanctuaire"
Le Coffret Partie 1
contient 8 volumes
Réf. : 1470
Prix : 499Frs





Coffret Saint Seiya
la série T.V. "Le Sanctuaire"
Le Coffret Partie 2
contient 8 volumes
Réf. : 1471
Prix : 499Frs



Coffret Saint Seiya
Les Films
Le Coffret contient
les 4 films
Réf. : 1401
Prix : 289Frs

**7/ Liste des épisodes 32 à 64
du Coffret Partie 2.**

- Épisode 32 Retour aux sources
- Épisode 33 L'aveugle
- Épisode 34 Une question d'honneur
- Épisode 35 L'eau magique
- Épisode 36 Les Chevaliers d'Or
- Épisode 37 La deuxième solution
- Épisode 38 Le frère trompé
- Épisode 39 Le dragon aveugle contre le Cancer
- Épisode 40 La bonne étoile
- Épisode 41 La course contre la mort
- Épisode 42 La maison de Bélier
- Épisode 43 La maison du Taureau
- Épisode 44 La maison des Gémeaux
- Épisode 45 Le Temple des illusions
- Épisode 46 La chaîne d'Andromède
- Épisode 47 Le Chevalier des glaces
- Épisode 48 La maison de la mort
- Épisode 49 La jeune fille qui priait
- Épisode 50 Le puits de la mort
- Épisode 51 Le lion envoûté
- Épisode 52 L'animal
- Épisode 53 Un acte d'amour
- Épisode 54 Les disciples de Bouddah
- Épisode 55 La maison de la sérénité
- Épisode 56 Descente aux enfers
- Épisode 57 La sagesse de Bouddah
- Épisode 58 Le secret du septième sens
- Épisode 59 L'armure de la sagesse
- Épisode 60 La puissance du Scorpion
- Épisode 61 La piqûre du Scorpion
- Épisode 62 Un courage intense
- Épisode 63 Le sauvetage d'Athéna
- Épisode 64 Le testament du Sagittaire

8/ Présentation.

Série T.V. de 114 épisodes.
Version Française.

Déjà disponible:

Coffret de 4 Films: Version Française.
Retrouvez nos héros dans des aventures inédites
dans lesquelles Seiya et les autres Chevaliers
devront protéger la Déesse Athéna...

- 1/ Les Guerriers d'Abel.
- 2/ La Légende de la Pomme d'Or.
- 3/ La Guerre des Dieux.
- 4/ Le Dieu des Enfers.

PS: Participation au Dossier "Saint Seiya" dans le
catalogue N°2: Ludovic Gottigny, et pour les
articles: 5 - "Naissance d'un Monde",
6 - "Les Temps Divins", 7 - "Les Guerres
Saintes", et 8 - "La Roue du Temps",
le texte est basé sur des informations de:
René-Gilles Deberdt (alias Naoki Haga)

Dossier réalisé par:

- Ludovic Gottigny,
"Site Internet"

<http://www.multimania.com/arionsaint>

Participation:

- Valérie Motta pour Manga' Distribution



Coffret Saint Seiya
la série T.V. "Poseidon"
(Le Coffret Partie 1 contient
4 volumes/ 8 épisodes)
Réf. : 1361
Prix : 199Frs



Coffret Saint Seiya
la série T.V. "Poseidon"
(Le Coffret Partie 2 contient
4 volumes / 7 épisodes)
Réf. : 1604
Prix : 199Frs

- Déjà disponible:

Coffret partie 1 "Sanctuaire":

Contient 8 volumes
- épisodes 1 à 32 -
(Chevaliers Noirs -
Chevaliers d'Argent)

Coffret partie 2 "Sanctuaire":

Contient 8 volumes
- épisodes 33 à 64 -
(Chevaliers d'Or)

- Prévus Année 2000

Coffret partie 3:

fin "Sanctuaire"
intégrale "Asgard"
Contient 8 volumes
- épisodes 65 à 99 -

- Déjà disponible: "Poseidon"

- épisodes 100 à 114 -
- Coffret Partie 1 et Partie 2 -
(Intégrale)



SLAYERS NEXT



Slayers arrive enfin en France!

Cette série magnifique aux proportions épiques comme on en a rarement vu dans l'animation Japonaise. À se procurer absolument, et en voici les raisons!

PS: Nous avons tenu à présenter ce "mini-dossier" sur Slayers suite aux erreurs commises dans la catalogue N°2. (Les images masquaient les textes des rubriques suivantes: 1/"Un peu d'histoire"- 3/"Slayers en France"- 4/"La magie dans Slayers" - 6/"L'histoire première saison")

1/ Un peu d'histoire...

- L'histoire de l'héroïc-fantasy au Japon est assez mouvementée. Pour simplifier, ce genre est à proprement parler né dans l'œuvre "Le Seigneur des Anneaux" de J.R.R. Tolkien, (1968), et a ensuite connu tout son essor dans les années 70 avec la naissance du jeu de rôle et de

"Donjons & Dragons" de Gary Gygax. Il se caractérise par un monde d'inspiration médiévale et épique où bon nombre de légendes sont vraies et considérées comme telles, notamment l'existence d'autres races





intelligentes et de la magie. "Donjons & Dragons" est arrivé au Japon dans les années 80, déchaînant les passions des jeunes qui avaient grandi autour du dessin animé et de la science-fiction. Un éditeur s'impliqua particulièrement dans le genre, la société Kadokawa Shoten qui édite encore aujourd'hui Dragon Magazine sur l'archipel. Mais plutôt que d'importer bêtement du contenu d'occident, Kadokawa s'est très rapidement concentré sur les publications d'auteur Japonais inspirées des mondes Américains. Dragon Magazine contient notamment non pas des Manga mais des nouvelles, souvent sérialisées et toujours bien illustrées, sur ce même mode qui a permis l'essor de la science-fiction à l'âge d'or aux USA. Des parties entières de certains groupes de joueurs Japonais particulièrement doués, notamment le groupe "SNE", ont été publiées sous forme de nouvelles puis, pour au moins la plus connue d'entre elles, transposées à l'écran: nos parlons bien entendu des "Chroniques de la Guerre de Lodoss" dont la série d'O.A.V. fut commencée en 1990. C'est dans ce contexte qu'est né Slayers...

2/ Slayers en France

- Malheureusement, nous n'aurons jamais le privilège de voir débarquer en France les jeux vidéo, produits dérivés et autres artbooks, ni même les romans qui ont fort peu de chances d'être traduits. En revanche, le premier film et les O.A.V. sont disponibles aux éditions AK vidéo, et la série télévisée est en cours de Publication intégrale chez I.D.P. Reste à voir si elle sera un jour diffusée à la télévision comme elle l'a été en Italie, mais rien n'est moins sûr à l'heure actuelle. Nous nous efforçons de publier dans le présent article tous les repères dont vous aurez besoin pour approcher facilement un univers aussi complexe que celui de Slayers. Si après avoir tout lu vous n'avez pas envie de voir des épisodes, c'est que ça ne doit vraiment pas être votre tasse de thé ! Nous suggérons à tous les rôlistes de bien regarder la série et de s'en servir comme monde où faire jouer vos parties: il recèle de ressources extraordinaires. Un excellent univers d'ailleurs pour tous ceux qui souhaiteraient débiter...

3/ La Magie dans Slayers

- L'une des principales raisons du succès de Slayers est la manière dont la magie, cette même énergie qui régit l'univers et qu'il est possible d'utiliser quand on est bien entraîné, est omniprésente. A tel point que tous les habitants de ce monde ont la faculté innée de l'utiliser, même si c'est à des degrés variés, et qu'un nombre considérable de sorts qui sont utilisés dans les diverses séries de Slayers.

Il y a trois disciplines magiques:

La Magie Blanche (shiro-majutsu), qui tire son pouvoir de tout ce qui est sacré et est permet de lancer des sorts se rapportant généralement au soin, à la protection ou à la destruction des morts-vivants, mais que seul les prêtres de Dieu ou entités de nature divine peuvent exploiter à son potentiel maximal.

La Magie Noire (kuro-majutsu), qui tire son pouvoir d'entités ténébreuses dénommés Mazoku qui créent à la fois chaos et destruction mais peuvent s'avérer difficiles à contrôler.

La Magie des Esprits ou chamanisme (seirei-majutsu), qui affecte les esprits et les élémentaires des quatre éléments.

-Chaque être vivant dispose d'un certain potentiel magique. Quand il utilise ses ressources pour lancer des sorts, ce potentiel diminue. Quand il ne reste plus d'énergie à un Mage, celui-ci a besoin de repos pour en récupérer. Certains objets particuliers peuvent servir de "foci" et augmenter la quantité d'énergie disponible, ou bien aider à lancer certains sorts. Pour utiliser la magie, il est nécessaire de pouvoir se concentrer, de faire des gestes très précis et d'incanter. Ces techniques s'apprennent dans les nombreuses guildes de mages qui recherchent sans cesse des nouvelles théories et applications plus bizarres les unes que les autres pour les arcanes. Par exemple, il est possible en faisant appel simultanément à plusieurs esprits de lancer des sorts ayant des effets touchant à plusieurs domaines ou encore de comprendre les mots de chaos pour donner d'autres effets à des sorts de magie noire. Bien des mages sont des aventuriers itinérants, mais beaucoup d'autres passent leur vie à faire des recherches dans une guilde. Ceux qui y réussissent le mieux reçoivent un titre honorifique qui est une couleur.

4/ L'Histoire : Résumé

Première Saison:

Lina Inverse est une farouche sorcière, dont la petite taille est inversement proportionnelle à la force. Certes, sa technique à l'épée est plutôt ordinaire mais son incantation la plus puissante



provoque des ravages. Son sens de la moralité est assez simple et elle conserve toujours bonne conscience en détroussant des voleurs. Elle rencontre par hasard Gourry, un autre guerrier et s'associe avec lui. Ils proposent leurs services à des cités menacées par divers monstres. Après leur passage, les cités débarrassées des monstres sont souvent ravagées, ce qui vaut à Lina quelques altercations avec les habitants, car Gourry est inégalé dans le maniement de l'épée et Lina championne au lancé de boules d'énergie!! Lors de son dernier rapt chez des brigands, elle s'est emparée d'un objet particulièrement convoité par Zelgadis, un homme défiguré dont la peau est hideuse. Les sbires de Zelgadis, associés aux Trolls, attaquent Lina et Gourry. Ils sont confrontés au chef, la Momie Zolf... Rezo, le grand Prêtre Rouge et Mage légendaire intervient pour les aider et leur apprend que le mystérieux objet convoité peut entraîner le réveil d'un monstre immense, le terrible "Shabranigoodoo"... Rezo propose ses services afin de protéger l'objet et, très sûre d'elle, Lina refuse poliment. Rezo alors disparaît... Zelgadis emprisonne Lina et pendant sa captivité, elle aura la preuve de la droiture de Zelgadis et de la fourberie de Rezo. Après son évasion, Lina est entraînée au fond d'un lac par un monstre marin. Grâce à ses pouvoirs, elle se libère. Lina, Zelgadis et Gourry unissent leurs forces pour affronter Rezo. Harcelés par des démons, Gourry sera exemplaire grâce à son épée de lumière... Lina et Gourry poursuivent leur route sans Zelgadis et font connaissance d'Amélia. C'est une jeune fille qui possède des techniques de combat et de magie prometteuses. Mais hélas, elle ne maîtrise pas encore ses talents. Encore bien plus écervelée que Lina, Amélia s'intègre parfaitement dans le groupe. A la suite de l'enseignement des fabuleuses incantations de Lina, le royaume se retrouve dans un profond chaos. Deux chasseurs de primes arrêtent Lina et Gourry qui se retrouvent en prison. Toujours traqués après leur évasion, ils tombent encore dans un redoutable piège... Enfin sortis d'affaire, ils voyagent vers Saylague mais pour pouvoir embarquer, Gourry doit se déguiser en fille! Soudain, un Dragon attaque le navire. Ils atteignent enfin Saylague où ils retrouvent un ami, et sont encore attaqués par les deux chasseurs de primes... Lina se retrouve à nouveau face à Rezo mais le soupçonne d'être un clone. Elle se rend au Sanctuaire de Sorcellerie afin d'obtenir quelques informations...

Rezo, qui n'est finalement qu'un clone, parvient à créer une terrible créature satanique, Zanaffer... Une terrible bataille s'engage, obligeant Lina à utiliser le "Drag-Slave"...

Fiche Technique

Nom original: Slayers
Titre en Français: Slayers
Format: 3 Séries/ 3 OAV/
1 Film
Maison de Production: A.I.C
Dates: 1995 à 1997
Nombre d'épisodes: 78
Auteur: Hajime Kanzaka
Réalisation:
Takashi Watanabe
Scénario: Takao
Koyama
Character Design:
Naomi Miyata
Décors:
Toshihisa Higashie
Musiques:
Osamu Tezuka - Vink



Deuxième Saison:
 En quête du Zoanna Evil Book, Lina et Gourry retrouvent la princesse Amélia. Ensemble, ils vont tenter d'empêcher le Roi de Zoanna et sa fille, d'envahir d'autres contrées... Malgré l'offre alléchante de devenir immortels, Lina et Gourry traquent Halsiphon et le démon Seygram pour les empêcher de nuire à Amélia et Zeldadis. Lina et ses amis sont poursuivis par Martina, princesse du royaume de Zoanna. Cette dernière, assoiffée de vengeance, tente par tous les moyens de détruire Lina...

Présentation.

Série T.V. en 78 épisodes
 Présentée en 3 Saisons.
 Version Originale sous-titré en Français.

- Déjà disponible:

Saison 1 "Slayers" - Volumes 1 à 8
 Saison 2 "Slayers Next" - Volumes 1 à 6

- Prévu * Janvier 2000:
 - Volumes 7 et 8 ("Slayers Next")

- 26 épisodes 1995 "Slayers"
- 26 épisodes 1996 "Slayers Next"
- 26 épisodes 1997 "Slayers Try"

8 Volumes par Saison.
 (3 ou 4 épisodes par Volume)

Ont participé à ce dossier:

- Article écrit par Nali
- Cédric Littardi, Directeur de Collection pour "Déclat Images"
- Valérie Motta, pour "Manga'Distribution".



Réf. : 1415 - vol 1	Réf. : 1416 - vol 2	Réf. : 1417 - vol 3	Réf. : 1418 - vol 4	Réf. : 1419 - vol 5	Réf. : 1420 - vol 6	Réf. : 1421 - vol 7
Durée : 105 mn	Durée : 105 mn	Durée : 105 mn	Durée : 105 mn	Durée : 105 mn	Durée : 105 mn	Durée : 105 mn
Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs



Réf. : 1422 - vol 8	Réf. : 1423 - vol 1	Réf. : 1424 - vol 2	Réf. : 1425 - vol 3	Réf. : 1426 - vol 4	Réf. : 1427 - vol 5	Réf. : 1428 - vol 6
Durée : 105 mn	Durée : 105 mn	Durée : 105 mn	Durée : 105 mn	Durée : 105 mn	Durée : 105 mn	Durée : 105 mn
Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs	Prix : 129 Frs



Coffret Slayers V.O.
 Le Coffret contient Le Film
 et les 2 O.A.V.
 Réf. : 0957
 Prix : 289 Frs



Le Film V.O
 Réf. : 0718
 Durée : 65 mn
 Prix : 129 Frs



OAV vol 1
 Réf. : 0825
 Durée : 55 mn
 Prix : 99 Frs



OAV vol 2
 Réf. : 0958
 Durée : 30 mn
 Prix : 99 Frs

V.O sous titré



Capitaine Flam

CAPITAINE FLAM

Série T.V. en 52 épisodes
- Version Française -
Série intégrale présentée
en 2 Coffrets.

La célèbre série T. V. où l'on retrouve les personnages créés par le talentueux Edmond Hamilton.

Cette série offre un scénario foisonnant d'idées, mené tambour battant par le vaillant et flamboyant héros, le Capitaine Flam qui fait régner la paix et la justice dans tout l'univers. Sauvera-t-il la lointaine planète Mégara ?... Son équipe de choc, ses compagnons d'armes aux inépuisables talents, nous entraînent dans une course folle à travers l'espace-temps. Toujours audacieux, ne reculant devant aucune difficulté, Flam et ses amis remontent plus de cent millions d'années en arrière et traversent les dimensions à bord du Cyberlab. A travers des missions plus dangereuses les unes que les autres, ils doivent sauver la Terre constamment menacée.

Sur la lointaine planète Megara, d'étranges événements font rétrograder l'espèce humaine en "hommes-singes". Peterson, l'un des meilleurs agents du Gouvernement Intersidéral envoyé pour enquêter, revient transformé en véritable animal. Le Capitaine Flam et son équipage sont aussitôt contactés. Ils découvrent rapidement que ces faits ont un lien avec un mystérieux individu auto proclamé Empereur de l'Espace... Le Gravium est un métal très rare mais indispensable pour contrôler la pesanteur. Il n'existe malheureusement que cinq gisements et Wrackar détruit une à une les précieuses mines... Le sort de l'univers est confié au Capitaine Flam...



Fiche Technique

Nom original:
Captain Future
Titre en Français:
Capitaine Flam
Format: Série T.V.
Maison de production:
Tôei Dôga
Date: 1978-1979
Nombre d'épisodes: 52
Auteur: Edmond Hamilton
Réalisation:
Tomoharu Katsumata
Scénario: Masaki Tsuji/
Toyohiro Ando
Character design:
Takuo Noda / Toshio Mori
Décors: Tadanao Tsuji
Musique: Yûji Ono





Le Coffret 1
contient 6 volumes
Réf. : 1051
Prix : 389Frs



Le Coffret 2
contient 7 volumes
Réf. : 1290
Prix : 449Frs

Street Fighter 2 V



Série T.V. en 27 épisodes
- Version Française -
Série intégrale présentée en Coffret

La série T.V. Japonaise, inspirée des personnages du légendaire jeu vidéo. Vous retrouverez Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Vega, Cammy, Fei Long, Zangief, le maléfique Mr Bison et... tous les personnages qui ont fait frémir vos consoles!

Vous connaîtrez enfin les origines de chacun et les secrets de leurs techniques. Dans une aventure aux mille rebondissements, vous suivrez les Street Fighters aux quatre coins du monde, dans leur recherche de techniques toujours plus puissantes et face à des ennemis toujours plus menaçants!...

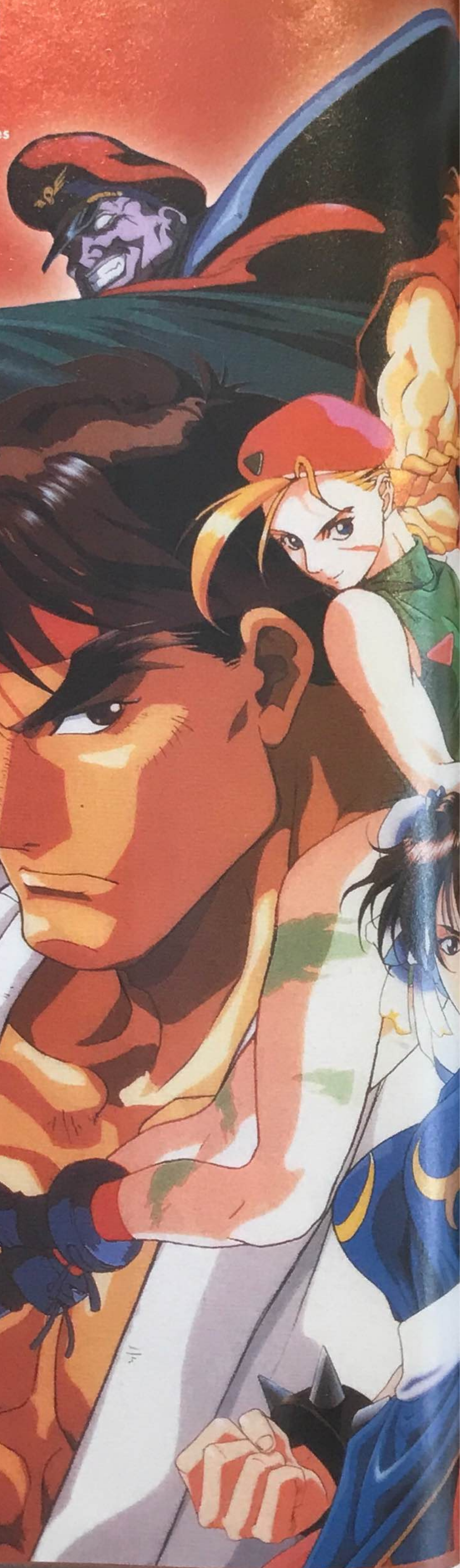
Entraînés par le même Maître au karaté, Ryu et Ken que rien ne semble unir sont liés par une grande amitié. Ils vont se retrouver aux USA et s'embarquer dans un formidable périple afin de perfectionner leur

maîtrise du combat au contact des plus forts Street Fighters du monde. Après une brutale rencontre avec Guile, nos amis partent à Hong-Kong et font connaissance de la ravissante Chun Li. Ensemble, ils vont défier et battre les champions de la forteresse des 9 dragons. Sortis indemnes de leur première nuit à Hong-Kong, ils se séparent car

Chun-Li rejoint son père. Ryu s'entraîne à contrôler sa puissance et Ken retrouve Chun-Li en Espagne où celle-ci est en danger: Vega, un cruel torero s'intéresse à elle... Ken et Chun-Li vivent des heures dramatiques, Mr Bison est à l'origine de leur souffrance. Le destin réunit peu à peu tous les Street Fighters pour une confrontation explosive...



Coffret Street Fighter 2 V
Le Coffret contient les 9 volumes
Réf. : 1531
Prix : 499 Frs



Fiche Technique

Nom original :
Street Fighter II V
Titre en Français:
Street Fighter II V
Format: Série
Maison de production:
Groupe Tac
Date: 1995
Nombre d'épisodes: 27
Auteur: Capcom
Réalisation: Gisaburô Sugii
Scénario: Naoyuki Sakai
Character design:
Kano/ Maeda/ Eguchi
Décors: Jun'ichirô Nishikawa
Musique : Chage & Aska/ Shimada

Samourai Shodown



V.F.

Réf. : 0040
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Enfin adapté en dessin animé, le célèbre jeu vidéo vous surprendra par ses combats et son action qui se succèdent sans relâche. Dans le Japon ancien, les forces du mal se sont déchaînées. Haômaru, le valeureux samourai, aidé de Charlotte et de Nakolulu, devront user de toutes leurs forces pour combattre l'impératrice Tennô. Celle-ci, dans sa grande folie, s'efforce de mettre le pays à feu et à sang en levant des armées de démons...

Copyrights : SNK/Fuji Eight

Tekken



V.F.

Réf. : 1353
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs

C'est l'apothéose de la consécration avec cette adaptation animée du jeu de Sony. L'histoire de Kazuya, jeté au fond d'un immense ravin par son père... Les années passent mais le souvenir de ce geste n'est pas mort dans la mémoire de Jun, témoin horrifié... Un pacte terrifiant a permis à Kazuya de survivre au gouffre, et aujourd'hui le démon qui sommeille en lui réclame vengeance...

Copyrights : Namco/Asci/Sony Music Ent.

Fatal Fury



V.F.

Réf. : 0036
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0037
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0038
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Retrouvez pour la première fois en dessin animé, tous les personnages du célèbre jeu vidéo. Une série cent pour cent action, cent pour cent baston ! Terry et Andy sont les fils de Mr Bogard, un grand nom des arts martiaux qui gêne un homme d'affaires sans scrupules désirant devenir un caïd. Pour cela, il tue Bogard. Aidé par son frère, Terry compte bien venger son père mais il sombre dans l'alcool suite à son combat contre le terrible Wolfgang... Mai, plus sexy que jamais, part aux côtés de Andy affronter cet obscur adversaire. Une ancienne armure, porteuse de grands pouvoirs, est recherchée par un étrange inconnu... Il partira avec Terry et ses compagnons afin de récupérer ce joyau...

Copyrights : Toei animation/Kadokawa shoten/Katsumi



Kamui



V.F.

Réf. : 0148
Durée : 132 mn
Prix : 99 Frs

Art of Fighting



V.F.

Réf. : 0039
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs

Retrouvez dans une adaptation animée du fameux jeu Art Of Fighting, les héros qui mettent l'art du combat au service du bien.

Celui qui sera toujours dans le droit chemin deviendra un véritable maître en arts martiaux. C'est sur ce modèle que vivent Ryô, jeune étudiant en karaté, Robert, son ami brésilien milliardaire et Yuri, tous protégeant les bien malheureuses victimes du King ou de M.Big. La soeur de Ryô a été enlevée, il va falloir se battre...

Copyrights : SNK/Fuji Eight/NAS

Une fantastique aventure au cœur du Japon du XIX^e siècle... Le long et sanglant règne Shogun s'achève enfin. Dans le nord du pays, une femme recueille un enfant, Jiro, trouvé dans une barque aux côtés d'un magnifique sabre. Cette femme sera tuée par un mystérieux Ninja et Jiro, jugé responsable est banni du village. Devenu un Ninja accompli, Jiro se lance à la recherche de ses parents. C'est alors qu'il découvre que son sabre détient un précieux secret qui pourrait bien le conduire à un trésor inestimable et très convoité...

Copyrights : Toei animation/Kadokawa shoten/Katsumi



L'Empire des Cinq

L'EMPIRE DES 5

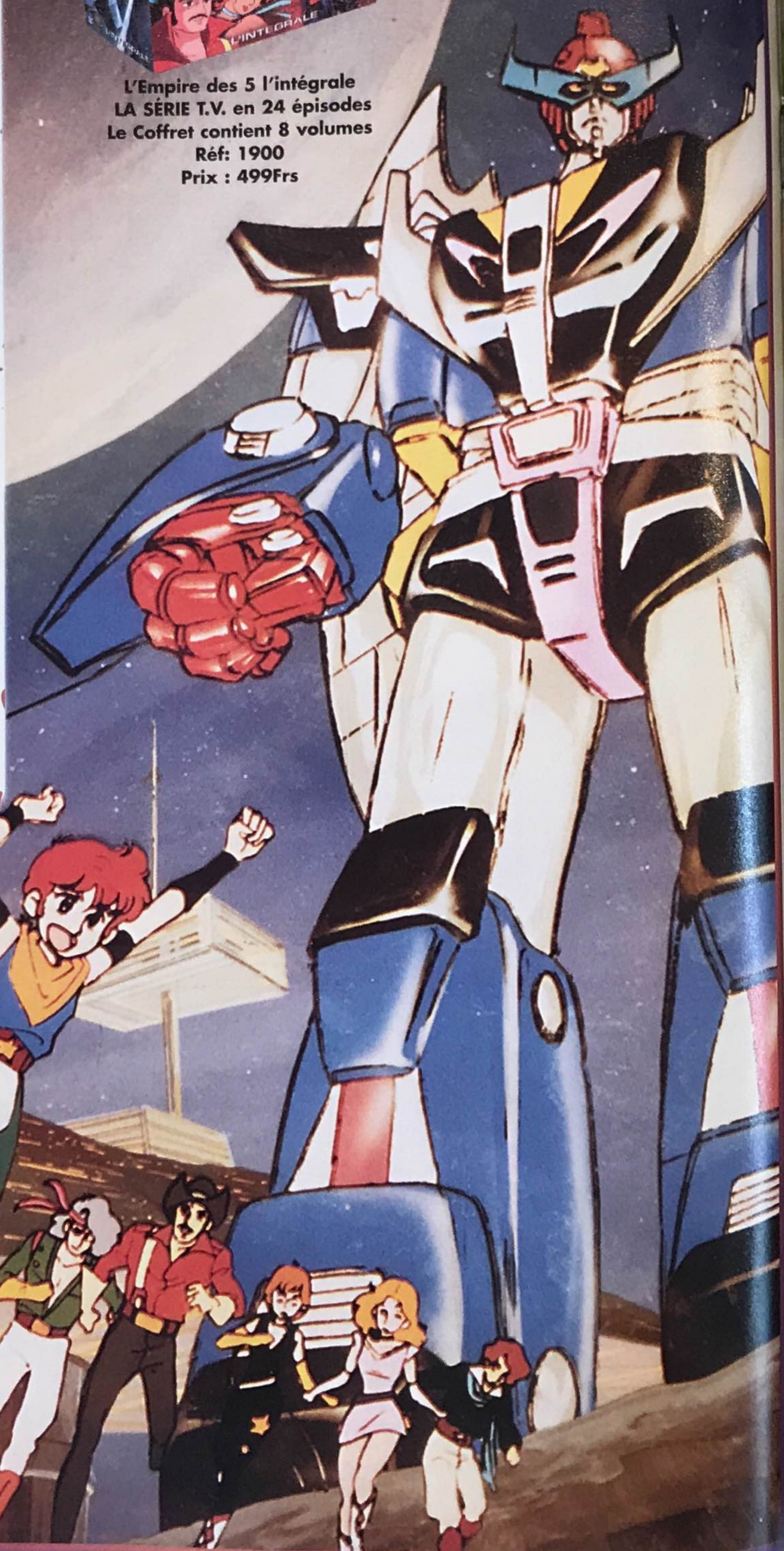
Série T.V. en 24 épisodes
- Version Française -
Série intégrale présentée en Coffret
- Volumes 1 à 8 -

Dans cette célèbre série T.V. retrouvez Cinq Héros dans une histoire passionnante et pleine d'action. De multiples aventures attendent nos amis. La victoire reviendra à celui qui, le premier, trouvera le Trésor d'Ascadis...

Au XXI^e siècle, à la recherche du fameux trésor des Ascadis, ils sont cinq pour sauver la terre d'une mystérieuse organisation... Le professeur Hossig part en quête du fameux trésor, accompagné de ses enfants et du robot Thorn-Rock, base de défense habitable qu'il a lui-même conçu. Une île étrange est découverte et notre équipe décide de l'explorer. Les Logors, principaux rivaux de nos amis, n'ont qu'un seul but : asservir l'humanité. Daros, leur chef, veut détruire Thorn-Rock et espère atteindre le trésor. Le professeur Hossig retrouve Catherine, une amie à qui il montre les fragments de plaquettes. La jeune femme lui fait part de son inquiétude à propos d'un étrange animal qui attaque les gens. Une légende raconte qu'une Princesse Égyptienne apportera aux Logors un trésor caché. Daros décide alors d'envoyer aussitôt ses troupes en Égypte... Quelque chose d'important lié au trésor se trouve à Persepolis. Les cinq se rendent sur place mais découvrent qu'ils ne sont pas seuls... En Écosse, Djil et Ulrich doivent rendre visite à Elthy Griffith, une ancienne amie du Professeur, spécialiste des légendes et contes de fées... Mala, une jeune fille qui prétend être la descendante de la Reine de Sabah, sauve Antoine de sables mouvants. Le légendaire trésor de cette reine intéresse Hossig. Il fait la connaissance de Greek, un homme qui croit au Trésor d'Ascadis, qui lui propose son aide en apportant un vase très ancien... Daros fête son trois centième anniversaire et s'inquiète de l'arrivée d'un nouvel ennemi. Il s'agit de Miguel, un ancien Logor. Thorn-Rock a été attaqué sans l'espace et doit se scinder en cinq parties afin de réaliser un atterrissage forcé sur Terre. La famille Hossig part visiter le temple d'Angkor Wat et ils remarquent une statue possédant dans sa main un mystérieux cristal d'énergie. Ils se dirigent maintenant vers le désert de Gobby, siège d'anciennes civilisations. Le professeur est enfin pris au sérieux par les membres de l'Académie qui reconnaît l'existence des Logors. Une précieuse aide pour retrouver le trésor. Le Gouvernement envoie ses armées pour attaquer la base principale des Logors. Ainsi, le professeur pourra mieux poursuivre ses recherches. Mais tout n'est pas si simple car Daros, inquiet de savoir le professeur si près du but, prépare son peuple à gagner la surface de la Terre. Des phénomènes d'une terrible violence se produisent sur toute la planète et une comète se dirige droit sur la Terre... Et si le trésor était prévu pour la fin du Monde?



L'Empire des 5 l'intégrale
LA SÉRIE T.V. en 24 épisodes
Le Coffret contient 8 volumes
Réf: 1900
Prix : 499Frs



Coffret
IL était une fois...L'espace
LA SÉRIE T.V. en
26 épisodes
Le Coffret contient
8 volumes
Réf: 1605
Prix : 499Frs

Il était une fois... L'ESPACE

Série T.V. en 26 épisodes
- Version Française -
Série Intégrale présentée en Coffret

Une grande série d'animation qui nous entraîne dans une véritable réflexion sur l'origine de l'homme et de l'existence de Dieu. Cette série télévisée fut très appréciée parce qu'elle permettait de découvrir que le dessin animé pouvait avoir des vertues pédagogiques même en évoluant dans un univers de science-fiction. Les personnages sont attachants et nous retrouvons la famille Pierre et Legros contre les méchants Leteigneux et Lenabot. Pour voyager, nos héros utilisent des vaisseaux capables de passer dans l'hyper-espace. Le design des vaisseaux est saisissant.

Dans le futur, des hommes partent à la conquête de l'Espace. La planète Oméga est un poste avancé de diverses civilisations galactiques. Les gens d'Oméga qui y travaillent cherchent à entrer en contact avec d'autres formes de vie. Quelques planètes refusent d'adhérer à la Confédération d'Oméga et l'une de ces planètes, la constellation de Gassiopée, est dirigée par Leteigneux. Il reste responsable de la plupart des délits et infractions commis devant les gens d'Oméga. De nombreux complots sont projetés par le général Leteigneux au mépris même de la vie de ses troupes. Pierrot, Psi et le fidèle robot Métro travaillent pour la police spatiale et vont de mission en mission. L'équipage d'un des Astronefs de la police spatiale décèle la présence d'une planète pouvant abriter la vie. Pierrot et Petit-Gros sont chargés de vérifier ces informations... Sur la planète Léto, des robots se révoltent contre leurs créateurs. Mystères et conflits s'intensifient... Les responsables sont les fameux humanoïdes, des machines à forme humaine qui sont contrôlées par un ordinateur créé par un scientifique complètement fou, trois cent ans auparavant. Leur but est d'asservir l'univers. Les ambitions du général Leteigneux auront un effet désastreux sur son Peuple car les humanoïdes se serviront des techniques de destruction de Cassiopée. La menace des humanoïdes sera neutralisée grâce à un imprévisible allié surnaturel...

Il était une fois l'Espace

Sailor Moon

SAILOR MOON

La Série T.V. volumes 1 à 5
- Version Française -

La suite de Sailor Moon, la série T.V. Dans cette série, les ennemis de Sailor Moon sont prêts à tout pour retrouver Pégase, la Licorne qui se cache dans les rêves... Les guerrières vont vivre de nouvelles aventures, affronter les dangers et les monstres envoyés par Zirconia. Bunny et ses amies devront déjouer les pièges des 4 Amazones qui ont pour cible des connaissances de nos guerrières. L'ultime affrontement se prépare....



Réf. : 0769 - Le film
Durée : 80 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0885 - Vol 1
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0886 - Vol 2
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0959 - Vol 3
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0960 - Vol 4
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1003 - Vol 5
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Coffret Sailor Moon
la série T.V.
Le Coffret contient
4 volumes/ 8 épisodes
Réf. : 1362
Prix : 199Frs



Ranma 1/2

La Série T.V.
Le Coffret contient 4 volumes
- 8 épisodes -

Retrouvez Ranma dans les situations les plus délirantes, ce personnage tantôt garçon, tantôt fille, qui se transforme dès qu'il tombe à l'eau !...

Le père d'Amandine, Anabelle et Adeline, veut marier l'une de ses filles à Ranma quand il se rend compte que celui-ci est une fille ! Adeline ayant de nombreux admirateurs, l'un

d'eux, Julian, déclare la guerre à Ranma. En se combattant, ils

tombent dans une piscine et Ranma se transforme en fille ! Julian en

tombe amoureux !

Les rapports entre Adeline et Ranma sont de pire en pire. Au lycée,

un jeune garçon arrive et Ranma reconnaît son ancien camarade,

Roland. Après une provocation, un combat commence

mais Ranma tombe à l'eau...



Réf. : 0041 - Vol 1
Durée : 80 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0042 - Vol 2
Durée : 80 mn
Prix : 99 Frs



Le Coffret
contient 4 volumes
8 épisodes
Réf. : 1364
Prix : 289Frs



LES MONDES ENGLOUTIS

Série en 52 épisodes
- Version Française -
Présentée en Coffret

* Disponible Décembre 1999.

Basée sur une idée de Nina Wolmark qui avait déjà collaboré avec Jean Chalopin pour la série mythique "Ulysse31", et orchestrée par une musique envoûtante de Vladimir Cosma, les "Mondes Engloutis" est une série vraiment à part dans la masse impressionnante d'animés des années 80. Cette série vraiment attachante, surtout pour tous les nostalgiques de leur enfance, est composée de deux saisons de 26 Épisodes chacune. Mélangeant allègrement fantastique, humour et anciens mythes, la série nous emmène à la visite de mondes disparus, à la recherche d'un moyen de sauver le Shagma. -Tout commence dans un passé lointain ou dans le futur... un cataclysme ravagea un jour la Terre entière. Une île nommée Arkadia fut engloutie par les eaux et envoyée au centre de la Terre. Les survivants de cette île créèrent alors le Shagma, qui permettrait à leurs descendants de survivre dans ces profondeurs glacées...

Résumé: Julien Messenger

Site internet: <http://perso.club-internet.fr/esteban3>



Les Mondes Engloutis
La série T.V.
Le coffret
Part 1 contient
8 volumes
26 épisodes
Réf: 1903
Prix : 499Frs

MAX ET COMPAGNIE

Le Film

Complètement inédit en France, ce film très soigné dans sa réalisation, conclut de manière très émouvante l'histoire de la série T.V. Quelques années se sont écoulées et Pamela est désormais au Lycée, Max et Sabrina à la Fac. La situation n'a guère évolué... Pam ne cache pas son grand amour et Sabrina garde ses sentiments... Il est grand temps pour Max de faire son choix qui sera difficile et douloureux...

Le Film OAV

Deux épisodes spéciaux inédits à la T.V. dans lesquels nous retrouvons Max, Sabrina et Pamela dans de nouvelles aventures en vacances, aux sports d'hiver, et à Hawaii...

Vol 1 à 3

Suite de la série T.V. de Max et Compagnie, ces vidéos combleront les admirateurs de Madoka.

Vol 1 : Max est en apparence un étudiant ordinaire mais il possède des pouvoirs extra-sensoriels. Son autre problème est qu'il est incapable de choisir entre Madoka (Sabrina) et Hikaru (Pamela), toutes deux amoureuses de lui et pourtant les meilleures amies du monde. Max, en empruntant accidentellement des corps d'animaux, entre dans l'intimité de deux filles. Même ses pouvoirs ne peuvent rien pour lui...

Vol 2 : Un chanteur à la mode, Ayaka, se retrouve suite à une collision, dans le corps de Max. Ayaka se retrouve confronté à Sabrina et Pamela ...

Vol 3 : Akane, la cousine de Max est de retour et compte bien utiliser ses pouvoirs. Elle a un peu trop bu et le pauvre Max va subir les méfaits de l'alcool...

Max et Compagnie



O.A.V

Réf. : 0094

Durée : 90 mn

Prix : 99 Frs

Le Film

Réf. : 0045

Durée : 60 mn

Prix : 99 Frs



Vol 1

Réf. : 1571

Durée : 60 mn

Prix : 99 Frs



Vol 2

Réf. : 0149

Durée : 60 mn

Prix : 99 Frs



Vol 3

Réf. : 0158

Durée : 60 mn

Prix : 99 Frs



Histoire d'une saga

Dans ce dossier, vous trouverez des articles bien précis sur la Série. Suivez les numérotations afin de vous repérer.

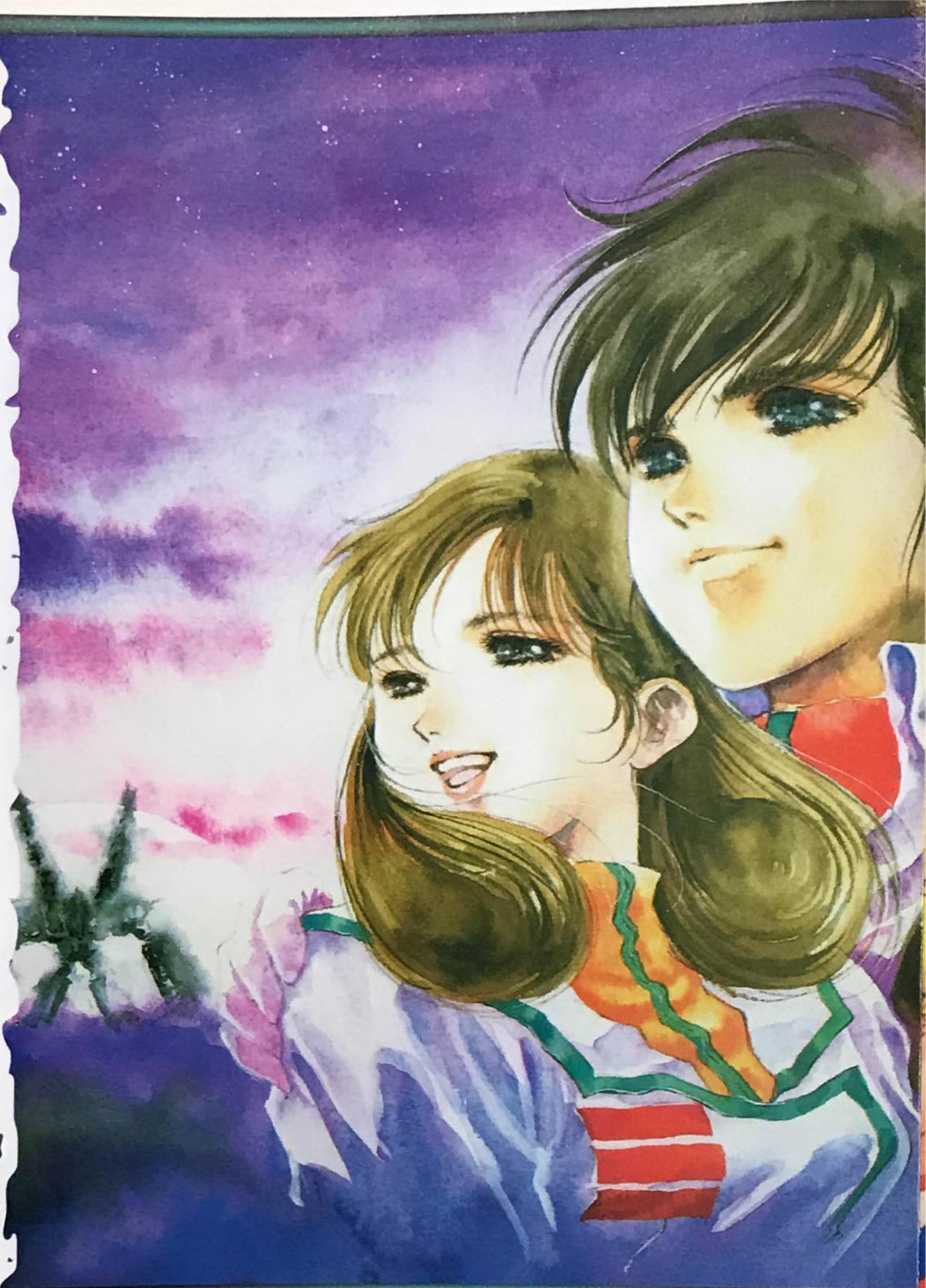
- 1/ Introduction: La Saga.
- 2/ Les Séries originelles.
- 3/ La Réadaptation.
- 4/ Histoire: La Saga de Robotech.
- 5/ Robotech à travers le Monde.
- 6/ Liste des épisodes et des cassettes.
- 7/ Les Personnages:
 - * Macross
 - * Les Maîtres de Robotech
 - * La Nouvelle Génération
- 8/ Présentation.

1/ Introduction: La Saga.

Les succès vraiment Internationaux dans le domaine de l'animation Japonaise sont très rares, car depuis qu'elle a vraiment pris son essor, l'industrie audiovisuelle est contrôlée par les U.S.A. qui ont une conception du dessin animé très différente des Japonais. Pourtant, quelques séries ont percé, et la plus extraordinaire à avoir passé les barrières "transnationales" n'est autre que, Robotech.
Histoire d'une saga sans pareille !...

Au Commencement Était Tatsunoko....

La saga de Robotech a commencé au Japon dans un studio d'animation dénommé Tatsunoko. Spécialisé dans les séries de Science-Fiction, Tatsunoko lança plusieurs séries de "méchas" totalement indépendantes au début des années 1980. C'est la mise bout à bout de trois de ces séries qui donna naissance à Robotech. La première de ces séries marquera l'un des tournants fondamentaux dans la conception des séries de robots au Japon: "Superdimensional Fortress Macross", diffusée au Japon du 10/03/1982 au 26/06/83 sur 36 épisodes (12 de plus que les 24 initialement prévus). Tout le monde connaît aujourd'hui cette série légendaire qui a engendré plusieurs suites dans les quinze dernières années. Pour la première fois dans l'histoire du mécha, plus encore que dans Kidoo Senshi Gundam (Armure Mobile Gundam), les combats méchas n'étaient qu'une toile de fond annexe dans un monde et une saga qui exploite les thèmes de la culture humaine, de la manipulation génétique, de l'amour (il existe un triangle amoureux omniprésent) et plus généralement de la guerre. Pour la petite histoire, on y trouve une





histoire d'amour entre une femme noire et un homme blanc qui s'embrassent même à l'écran ce qui était relativement inédit pour l'époque (et en a choqué plus d'un aux USA!). La deuxième série composant Robotech est une autre production de Tatsunoko qui date de 1984 et dénommée "Superdimensional Cavalry Southern Cross".

La troisième série, "Genesis Climber Mospeada", date de 1983. Vous retrouverez des descriptifs des séries originelles ci-dessous. Ce qui a donné l'idée de réunir ces trois séries, c'est leur utilisation commune de robots transformables.

Si ceux de "Macross" et de "Mospeada" se ressemblent assez, on ne peut pas en dire autant de ceux de "Southern Cross" qui sont plutôt des hoversuits ou encore des hélicoptères.

Mais voilà: le robot transformable, ça se vendait bien, et ceci a permis à "Matchbox" (qui n'est malheureusement que la troisième société Américaine dans le jouet en taille) de financer la diffusion de la série pour vendre sa propre ligne de produits. Il reste cependant des problèmes dans la continuité des séries qui n'ont jamais été résolus...

2/ Les Séries originelles:

Macross:

Cette série originelle raconte l'histoire d'un vaisseau spatial étrange qui atterrit sur notre planète en 1999. Toutes les nations Terriennes s'unissent alors pour le reconstruire et en comprendre les origines et le fonctionnement. Dix ans après, alors que le vaisseau reconstruit est inauguré, la terre est attaquée par une race "d'extraterrestres" géants appelés Zentradiens (Zentraedi). Sans vouloir révéler trop de ficelles de l'intrigue, l'équipage Terrien du vaisseau nommé "Superdimensional Fortress Macross" découvre qu'il s'agit d'une race guerrière clonée dont les mâles sont en guerre permanente contre les femelles. Petit à petit ceux-ci rentrent en contact avec ce qu'ils appellent la "protoculture", qui est la culture humaine et ses particularités, dont la chanson qui les affecte tout particulièrement. Ce fléau est lié aux ancêtres communs à cette race de guerriers et aux humains, un passé dont les Zentradiens ont tout oublié sous l'impulsion volontaire de leurs chefs. Une fois que la protoculture les a contaminés, ceux-ci décident de passer à une extermination totale et définitive de la terre...

Toute cette histoire est écrite sur fond de triangle amoureux et d'intrigues personnelles autour d'humains plongés dans des situations qu'ils n'ont jamais connues auparavant.

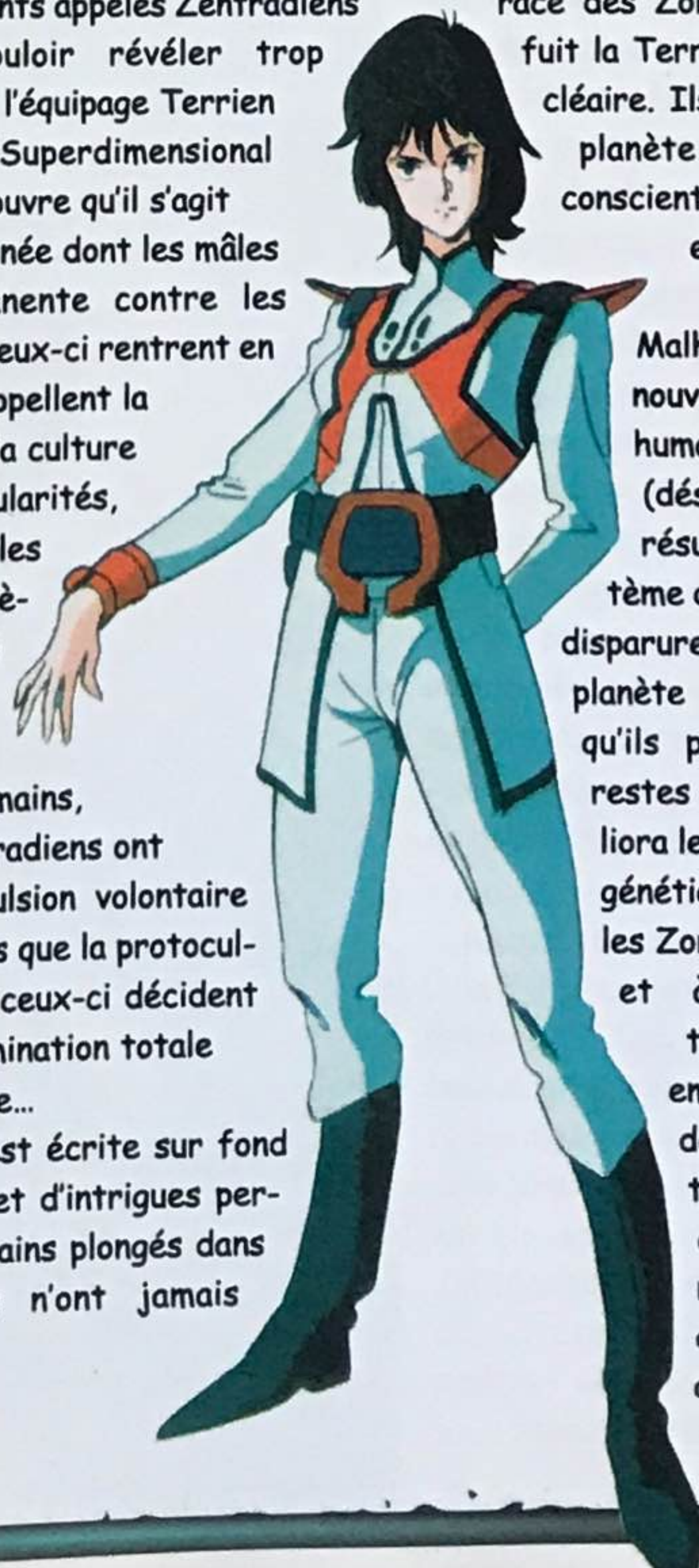


Superdimensional Cavalry Southern Cross:

A la base de, on retrouve une colonie française éloignée de la terre sur la planète Glory, dont les colons venus de Liberty ont perdu toute liaison avec notre monde à la suite d'une guerre thermonucléaire globale. La colonie est attaquée par une race extraterrestre, les Zor, qui fonctionnent par triumvirae (il y a trois exemplaires identiques de chacun de ses membres en permanence reliés entre eux) et par clonage. Ils combattent dans des "bioroides" liés à leurs pilotes et utilisent une arme nommée biopsycher pour qu'ils se coordonnent par trois pendant les combats. L'armée de la Croix du Sud, et notamment bon nombre de pilotes féminins, assurent la défense de la colonie grâce à leurs régiments de méchas transformables, mais plus la série avance et plus ils sont désespérément en état de faiblesse, malgré les actions de Jeanne Français qui tombe amoureuse d'un Zor envoyé comme espion: le dénommé Seifreit. L'histoire des Zor, telle qu'elle est entièrement révélée seulement au dernier épisode de la série, est très complexe: la

race des Zor descend d'humains qui ont fui la Terre après la guerre thermonucléaire. Ils trouvèrent ainsi Glory, une planète recouverte d'une plante consciente qu'ils appelèrent Protozor et qui se fondit petit à petit avec les humains.

Malheureusement, il y eut une nouvelle guerre nucléaire entre les humains et les humains modifiés (désormais appelés Zor) et il en résulta la destruction de l'écosystème de la planète. Ainsi les humains disparurent, et les Zor quittèrent la planète devenue inhabitable avec ce qu'ils pensaient être les derniers restes de plantes. Le protozor améliora leur connaissance de l'ingénierie génétique jusqu'à un niveau tel que les Zor se mirent à créer des clones et à se déployer dans des triumvirae, visant ainsi à empêcher toute nouvelle guerre de la magnitude de la précédente. Malheureusement, étant à court de protozor, ils reviennent sur Glorie pour y trouver des humains venus de Liberty qui ont colonisé la planète tardivement.



A la fin de l'histoire, Seifreit tente d'annihiler les seules fleurs protozoïdes restant sur la planète mais échoue: les pétales des fleurs s'envolent pour recouvrir la planète et transformer les survivants humains en Zor.

Genesis Climber Mospeada:

Quelques années dans notre futur, l'écosystème humain aura été énormément perturbé et les réserves énergétiques réduites à néant. Ils trouvèrent l'hydrogène, une réserve quasiment inépuisable d'énergie grâce à la fusion, et commencèrent à coloniser l'espace. C'est ainsi que Mars devint la première colonie humaine puis obtint son indépendance. En 2050, une race extraterrestre appelée Inbit envahit le système solaire à grande vitesse, portée par des lignes d'énergie. Les humains furent incapables de lutter efficacement et la Terre fut prise, laissant Mars en paix car ils n'étaient intéressés que par une seule chose: la planète Terre. Les efforts de Mars furent vains, mais la colonie n'abandonna pas tout espoir et convertit son industrie en appareil militaire pour créer des armes efficaces: des méchas transformables. Malheureusement, les deux assauts lancés par Mars sont vains. Un jeune lieutenant-commandeur dénommé Stick Bernard est l'un des rares survivants de la deuxième vague et il décide d'aller seul au point Reflex, la base des Inbit située dans la région des grands lacs en Amérique du nord, pour la détruire et venger la mort de sa fiancée Marlène Rush. Il rencontre en ce faisant un certain nombre d'amis (voir description des personnages). En réalité, ils apprennent petit à petit que les Inbit sont une race qui part à la recherche de planètes pour améliorer l'évolution de sa propre race et la planète terre représente un challenge pour leur propre évolution. D'ailleurs, ils vivent sans attaquer les humains et seul Mars ne peut se satisfaire de cette situation et attaque la terre en permanence. Le Regis, à la tête de la race Inbit, réussit finalement à en créer d'apparence humaine, la forme d'évolution la plus adaptée à l'environnement terrestre. Mais ceux-ci se rendent compte qu'ils sont en train de faire aux humains exactement ce que leur race a subi un jour: une invasion par une race techniquement supérieure qui les traite comme des sous êtres. C'est ainsi qu'elle est convaincue de définitivement quitter la planète plutôt que de combattre jusqu'au bout une invasion martienne prête à détruire la planète plutôt que de la laisser entre leurs mains.

3/ La Réadaptation:

L'artisan de la création de Robotech n'est autre que la société Harmony Gold qui décide de lancer la série Japonaise sur le mode Américain de la "syndication" (un bref aperçu du mécanisme vous est donné dans l'article sur "Jayce et les Conquérants de la Lumière", voir catalogue N°2). Pour résumer, il aurait fallu bien plus de 36 épisodes pour lancer la série selon le système Américain qui nécessitait généralement une





diffusion par jour (et non par semaine) et donc la société confia à Carl Macek le soin de compiler trois séries qui n'avaient rien à voir pour réaliser Robotech en vue de sa diffusion aux USA à partir de 1985 (en même temps que "Les Maîtres de l'Univers" et de "Jayce et les conquérants de la Lumière"). La polémique sur cette opération est encore vive de nos jours. D'une part, un grand nombre d'amateurs se plaignent des nombreux changements que la série a eu à subir pour être diffusée sous cette forme et considèrent Carl Macek comme l'incarnation ultime du mal. D'un autre côté, il faut bien reconnaître que Carl Macek a réussi un tour de force en réalisant cette saga qui, même si elle manque parfois de cohérence, n'en est pas moins magnifique et, par certains points, plus intéressante que les séries isolées. Ainsi il devrait plutôt être considéré comme un artisan de l'expansion de l'animé nippon et peu de personnes à ce jour sont parvenues à faire autant pour l'expansion de l'animation Japonaise dans le monde. Dans la Chronologie de Robotech, les séries "Superdimensional Fortress Macross", "Superdimensional Cavalry Southern Cross" et "Genesis Climber Mospaeda" sont placées bout à bout dans cet ordre. Le scénario est modifié pour rendre leur déroulement plus ou moins cohérent, souvent mais pas systématiquement avec succès. Quelques scènes de la première série ont également été réintégrées dans la troisième. Il est à noter qu'en ce faisant Carl Macek a réalisé l'exploit de ne pas supprimer énormément de scènes et d'épisodes alors que les sociétés Américaines avaient déjà réussi à faire un carnage sur des séries nippones sans même qu'elles ne diffèrent, on pense en particulier à "Gatchaman" ou plus de 25% du contenu des épisodes originaux ont été purement et simplement supprimés de la version Américaine que nous connaissons sous le nom de:

"Bataille des Planètes".

- Le résumé qui suit vise à vous donner une idée de la manière dont la cohérence des trois séries a été reconstruites, mais il ne fait que survoler la complexité de Robotech. Nous ne saurions que vous recommander de regarder par vous-mêmes l'intégralité de la saga qui ne saurait vous décevoir dans tous les cas.

4/ Histoire: La Saga de Robotech.

Zor, un inventeur de génie, a découvert la protoculture, une source d'énergie gigantesque qui a des affinités psychiques fortes et qui permettent entre autres l'établissement d'un lien psychique entre le pilote d'une machine et la machine elle-même. En réalité, il a volé cette forme d'énergie à la race Invid en trompant leur Reine. Pourtant, voyant comment les Maîtres de Robotech utilisent ses inventions pour contrôler les Zentradi et conquérir des parties de l'univers, il décide de fuir mais est tué pendant cette tentative. Ses secrets restent à bord de son vaisseau, le SDF-1 (Superdimensional Fortress 1) qui échoue sur la terre en 1999. C'est alors que les humains reconstruisent la machine sans jamais se rendre compte qu'elle contient le secret de la protoculture, un élevage de fleurs de vies qui reste dans les parties oubliées du vaisseau (la complexité de la technologie qui y était déployée était au delà du degré de connaissance des humains). Les Zentradi attaquent dix ans plus tard en essayant de retrouver ce secret dont malheureusement les humains ignorent jusqu'au nom bien qu'ils aient appris à l'utiliser. Après la guerre contre les Zentradi, la RDF (Robotech Defense Force) prépare une expédition de plusieurs années pour aller rencontrer les Maîtres de Robotech dans leur système et négocier la paix avec eux, devenant ainsi la REF (Robotech Expeditionary Force). Ils quittent la Terre qui, en leur absence beaucoup plus longue que prévue, reste défendue par l'armée de la Croix du Sud, très administrative où les conflits de pouvoir sont légions. Malheureusement, les Maîtres de Robotech sont à ce moment là partis vers la Terre et ils y arrivent pendant l'absence de la REF. Avec l'énergie du désespoir ils attaquent la planète, craignant pour leurs réserves d'énergie proches de l'épuisement total... C'est ainsi que commence la deuxième série.

Ils utilisent leurs capacités de "clonage" pour réactiver des clones de Zor en espérant qu'il leur permettra de redécouvrir les secrets de la protoculture et de la robottechnologie. Malheureusement (nous ne vous livrerons pas le fin mot du comment ici !) quand ils le découvrent les Invids détectent la présence de l'énergie qui leur a été volée et ils envahissent une Terre déjà exsangue et incapable de se défendre. Pour eux, cette planète représente une dernière chance car c'est la seule qu'ils aient trouvée propice à la Fleur de Vie qui est à la base de leur civilisation. (Ce que fait la REF n'est pas décrit dans la série Robotech, mais dans le projet de série The Sentinels dont malheureusement la production a été interrompue en cours). En revanche, certains des membres de la REF sont renvoyés sur Terre porter un message, mais les expéditions sont détruites par les Invid qu'ils ne s'attendaient pas à trouver là. L'un des survivants de la première expédition décide alors de se rendre au QG Invid et de venir à bout de la Reine pour essayer de chasser cet envahisseur de la planète. C'est la série "Mospaeda" qui commence ...



5/ Robotech à travers le Monde:

Grâce à l'omniprésence des USA dans la distribution audiovisuelle mondiale, Robotech c'est retrouvé projeté dans de très nombreux pays dont la France où la diffusion se fit sur notre défunte chaîne "La 5" au rythme d'un épisode par jour, et ce fut l'une des très rares séries animées à être diffusées en prime time (20h00 pendant l'été en simultané avec le journal télévisé sur les autres chaînes). Cela fait malheureusement dix ans qu'elle n'a jamais été entièrement rediffusée malgré une brève apparition dans le "Club Dorothée"! Le succès rencontré est largement compréhensible. De toutes les séries contenant des robots géants jamais créées, "Gundam" et "Macross" sont d'ailleurs les plus importantes historiquement et sans doute les plus réussies. La première n'est jamais sortie ailleurs qu'au Japon et en Italie, et par conséquent s'il y a une série de robots que vous devez avoir vue (avant-même Goldorak!) il s'agit bel et bien de Robotech. Une saga par-delà les limites du temps avec l'un des scénarios les mieux construits de l'animé nippon en cette fin de siècle.

Les programmeurs des pays occidentaux ont pour habitude de dire qu'ils ne veulent pas diffuser de séries nippones parce qu'elles ne plaisent pas aux enfants occidentaux, et Robotech est une preuve supplémentaire que ces arguments sont purement protectionnistes! Malheureusement, des baisses dans les ventes de jouets de la gamme "Matchbox" qui servait largement à sponsoriser la diffusion Américaine de la série entraînent l'interruption en cours de la série "The Sentinels". Ne perdons cependant pas espoir car Harmony Gold a annoncé le lancement du projet Robotech 3000 réalisé en images de synthèse. Dommage, on ignore encore si cette pré-production aboutira et seules les prochaines années pourront nous le dire...

"Tatsunoko Productions" est un studio de l'âge d'or de l'animation Japonaise qui est connu pour un très grand nombre de séries et notamment:

"Mach 5 go go go" (Speed Racer),

"Gatchaman" (La Bataille des Planètes),

"Huchi l'abeille",

"Time Bokan",

"Cashern",

"Yattaman".

Tatsunoko a fait partie des premiers studios à se tourner vers l'internationale et certains de ces titres sont par conséquent relativement connus. Ces dernières années, Tatsunoko a malheureusement perdu un peu de poids dans la production et s'est en règle générale concentré sur des remakes de ses séries célèbres.

*Propositions d'articles dans nos futurs catalogues.

Robotech: Le Guide des épisodes.

Petit lexique de langue Zentradi.

Les Sentinelles: Histoire d'une série avortée.

Chronologie complète de Robotech.

Macross, les suites...

6/ Liste des épisodes et des cassettes:

(Les épisodes sont rassemblés par groupe représentant le volume où l'épisode est publié en vidéo pour la Version Française).

"Robotech"- Macross

1 - Boobytrap (Piège)

La cérémonie de baptême de l'air du SDF-1, un mystérieux peuple "extraterrestre" attaque.

2 - Countdown

(Compte à Rebours) Le premier face à face entre Rick Hunter et un Zentradien a lieu.

3 - Space Fold (Repli spatial)

Le SDF-1 se retrouve bloqué près de Pluton suite à une manœuvre d'utilisation de l'"hyperspace".

4 - La Longue Attente

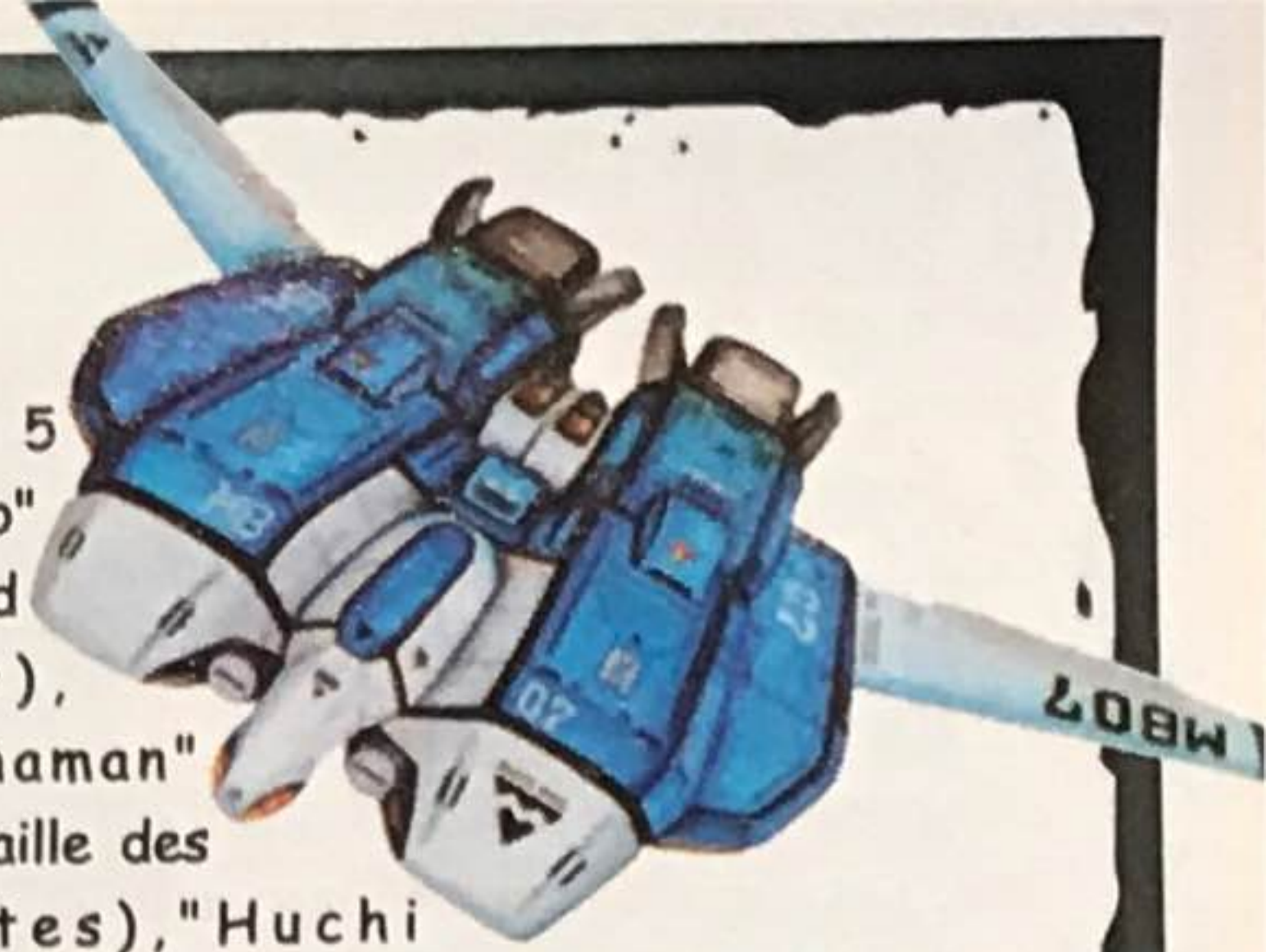
Rick and Minmei sont emprisonnés seuls dans une portion fermée du SDF-1 suite aux attaques des Zentradiens sur la forteresse.

5 - Transformation

Le SDF-1 se transforme pour la première fois et utilise son mode de combat.

6 - Blitzkrieg

Lisa Hayes met au point le mode d'attaque "Dédales".



7 - Bye-Bye Mars (Au-revoir Mars)

Le SDF-1 qui essaye toujours de regagner la terre est attaqué sur Mars par la flotte de Khyron.

8 - Sweet Sixteen (La Douceur des 16 ans)

C'est l'anniversaire de Minmei. Rick est promu en grade à la tête du "Skull Squadron".

9 - Miss Macross

L'élection de Miss Macross a lieu et Minmei est élue. Les Zentradiens ont leur premier contact avec la culture humaine.

10 - Blind Game (Jeu aveugle)

Rick et ses compagnons sont capturés par les Zentradiens.

11 - First Contact (Premier Contact)

Les Zentradiens apparaissent révoltés par les sentiments humains.

12 - The Big Escape (La Grande fuite)

Des espions Zentradiens, réduits à taille humaine, rentrent dans le SDF-1.

13 - Blue Wind (Vent bleu)

Le SDF-1 rejoint enfin la terre.

14 - Gloval's Report (Le rapport de Gloval)

Le Capitaine résume les événements depuis le décollage de la forteresse.

15 - Homecoming Minmei (Minmei rentre à la maison) Minmei rend visite à ses parents et revient avec son cousin Kyle.

16 - Battle Cry (Cri de Guerre)

Rick a un accident presque mortel lors d'un combat.

17 - Phantasm (Phantasme)

Rick fait un étrange délire alors qu'il est encore dans un état d'inconscience.

18 - Farewell, Big Brother (Adieu, grand frère) Roy est victime d'une blessure fatale lors d'un combat. Max rencontre Myria.

19 - Bursting Point (Point de Rupture)

Une surcharge dans le bouclier du SDF-1 pendant une bataille cause la mort de Ben Dixon.

20 - Paradise Lost (le Paradis perdu)

Une petite fête réveille bien des souvenirs.

21 - A New Dawn (Une Nouvelle Aube)

Rick et Lisa, malgré leurs difficultés à s'entendre, se réconcilient.

22 - Battle Hymn (Hymne à la Bataille)

Khyron conduit ses troupes dans un assaut du SDF1.

23 - Reckless (Imprudent)

Des soldats Zentradiens désertent et demandent à être accueillis chez les humains.

24 - Showdown

(Face à face)

Lisa quitte le SDF-1 pour la terre, Max rencontre Myria en dehors d'une situation de combat.

25 - Wedding Bells (Les Cloches du Mariage) Max & Myria se marient.

26 - The Messenger

(Le Messenger) Exedore vient en ambassadeur prévenir le SDF-1 du danger qu'il court.



27 - Force of Arms (La force des armes)

Le combat final du SDF-1 contre la flotte Zentradienne a lieu.

28 - Reconstruction Blues (Les Blues de la reconstruction)

Les habitants du SDF-1 commencent à reconstruire la vie sur terre.

29 - Robotech Masters (Les Maîtres de Robotech)

Les Maîtres de Robotech décident de partir du système Tyrol pour se rendre sur la planète Terre. Ils ont perdu leur race de guerriers.

30 - Viva Mirya (Vive Mirya)

Une usine de fabrication Zentradienne en orbite est capturée grâce à la pilote d'élite.

31 - Khyron's Revenge (La Vengeance de Khyron)

Certains Zentradiens, peu satisfaits de la vie sur terre, organisent des émeutes.

32 - Broken Heart (Cœur Brisé)

Rick sauve Minmei des griffes de Khyron.

33 - A Rainy Night (Une Nuit pluvieuse)

Lisa et Claudia parlent de Roy et de Rick.

34 - Private Time (Du Temps en privé)

Minmei s'interpose entre Lisa et Rick et menace ainsi leur relations.

35 - Season's Greetings (Joyeux Noël)

Khyron prépare une attaque finale sur le SDF-1.

36 - To the Stars (Vers les étoiles) Le SDF-1 est détruit dans l'attaque, mais le SDF-2 est opérationnel.

"Southern Cross" - Croix du Sud - Maîtres de Robotech.

37 - Dana's Story (L'Histoire de Dana)

Les Maîtres de Robotech arrivent sur terre et rencontrent l'armée de la Croix du Sud.

38 - False Start (Faux Départ)

Dana Sterling devient responsable de son escadron.

39 - Southern Cross (Croix du Sud)

Dana repousse une attaque et est promue à la tête de la 15ème division ATAC.

40 - Volunteers (Volontaires)

En orbite autour de la terre, Dana perd son calme.

41 - Half Moon (Demi-lune)

Bowie Grant est capturé par les Maîtres de Robotech.

42 - Danger Zone

Dana et son escadron prennent une forteresse ennemie.

43 - Prelude to Battle

(Prélude à la Bataille)

Bowie est arrêté par la G.M.P. La tension monte dans l'armée de la Croix du Sud.

44 - The Trap Inside

the Master's ship

(Le Piège du vaisseau des Maîtres)

Bowie rencontre Musica.

45 - Metal Fire (Feu

Métallique)

Dana essaye de convaincre les instances supérieures que les ennemis ne sont pas

"seulement des

Androïdes" mais des

êtres vivants

à part entière.

46 - Stardust

(Poussière

d'Étoiles)

Un agent de la G.M.P.

porte assistance à Dana

dans sa lutte contre les Maîtres.

47 - Outsiders (Étrangers)

Un vaisseau de la REF, seul, revient sur terre avec un message de l'amiral Rick Hunter.

48 - Déjà Vu

Dana rencontre le pilote de "bioïoïde" capturé, le dénommé Zor.

49 - A New Recruit (Nouvelle recrue)

Zor devient malgré lui un espion pour les maîtres en étant affecté dans l'armée de la Croix du Sud.

50 - Triumvirate (Triumvirae)

Une matrice de fleur de vie Invid est retrouvée dans les anciens décombres du SDF-1.

51 - Clone Chamber (Chambre à Clones)

L'escadron de Marie Crystal vient en aide in extremis à la flotte terrestre.

52 - Love Song (Chanson d'amour)

Le général Emerson est nommé responsable d'une mission presque suicidaire sur le terrain suite à des intérêts politiques au sein de la hiérarchie.

53 - The Hunters (les Chasseurs)

Louie Nichols invente un viseur de jeu qui accentue la précision des tirs, mais l'armée le détourne à son profit pour s'en servir comme arme de guerre.

54 - Mind Game (Jeu de l'Esprit)

La 15ème ATAC, qui commence à déranger certains, est envoyée en renforts à la flotte du général Emerson.

55 - Dana in Wonderland (Dana au pays des merveilles)

Dana et une partie de son équipe se retrouvent à infiltrer la société des maîtres à l'intérieur de leur forteresse.

56 - Crisis Point (Moment de Crise)

Musica, Zor et Dana se retrouvent en équipe à l'intérieur de la forteresse.

57 - Daydream

(le Rêveur éveillé)

Les visiteurs de la forteresse

parviennent à

rentrer sur terre

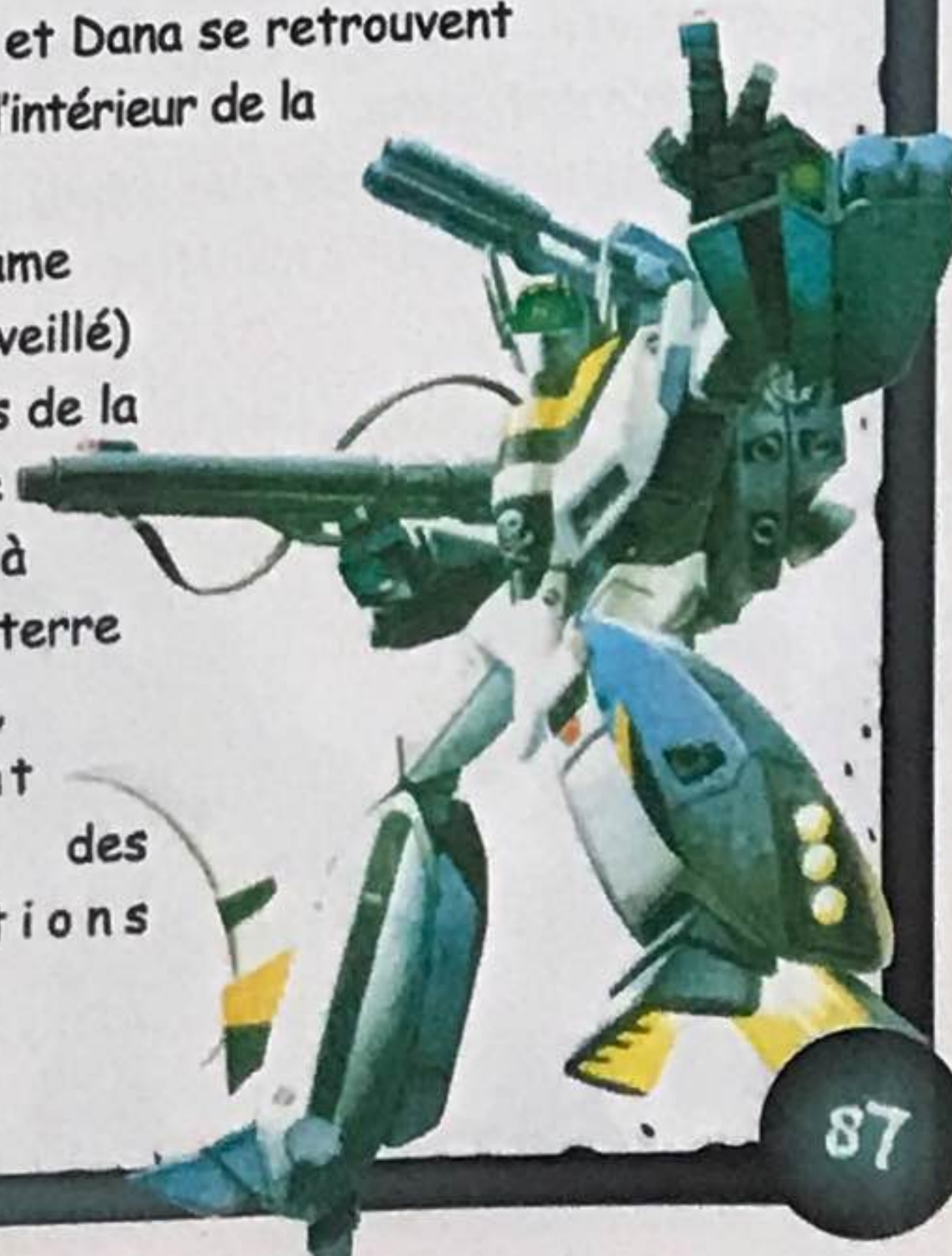
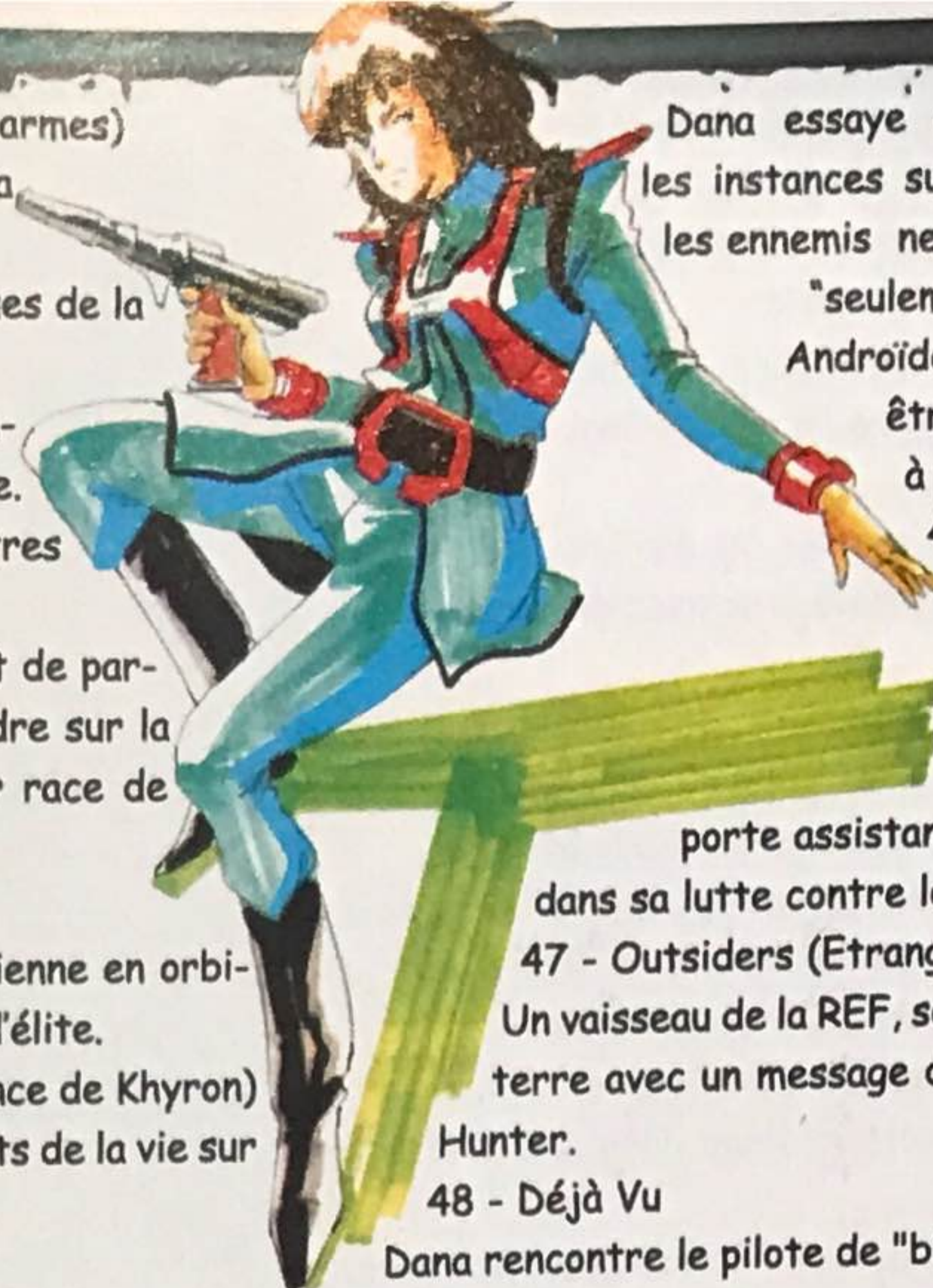
avec Musica,

rapportant

avec eux des

informations

vitales.



58 - Final Nightmare (Cauchemar Final)

Zor retourne aux ruines du SDF-1 et parvient à récupérer une partie de ses mémoires.

59 - The Invid Connection

(La Connection Invid) Les Maîtres lancent un ultimatum à la Terre, le conflit final approche.

60 - Catastrophe

Pour essayer de contrer les Maîtres, Zor tente in-extremis de détruire la matrice de Fleur de Vie.

"Mospaeda"- La Nouvelle Génération -

61 - The Invid Invasion (l'Invasion Invid)

Scott Bernard s'écrase sur la planète Terre, seul survivant d'une expédition de la REF visant à reprendre la planète. Il rencontre Rand.

63 - The Lost City (La Ville Perdue)

Annie rejoint Scott et Rand dans leur croisade contre les Invid.

64 - Lonely Soldier Boy (Jeune soldat solitaire)

Rook, Lancer et Lunk rejoignent l'équipe.

65 - Survival (Survie)

Pour la première fois, les Invid sentent des traces de protoculture dans les méchas utilisés par les héros.

66 - Curtain Call (l'Appel du Rideau)

Les héros tentent un raid pour s'approprier de la protoculture en vue d'avoir des recharges énergétiques pour leurs méchas.

67 - Hard Times (Des Temps Difficiles)

Suite à une rencontre, Rook est obligé à confronter son passé.

68 - Paper hero (Héros de carton)

Lunk fait tout ce qui est en son pouvoir pour réaliser le dernier vœu d'un ancien ami.

69 - Eulogy

Scott rencontre son héros de toujours, le Colonel Jonathan Wolf.

70 - The Genesis Pit (Le Puits Génétique)

Les expériences génétiques des Invid visant à s'adapter à leur environnement se poursuivent.

71 - Enter Marlene (Marlène entre en scène)

Une jeune fille amnésique qui ressemble étrangement à la fiancée morte de Scott Bernard est découverte par l'équipe qu'elle décide de rejoindre.

72 - The Secret Route (La Route Secrète)

Lancer retrouve l'ancien amour de sa vie, Carla, et ses sentiments pour elle se réveillent.

73 - The Fortress (La Forteresse)

Scott et ses compagnons réussissent à venir à bout d'un avant-poste.

74 - Sandstorm (Tempête de sable)

Les Invid parviennent à insuffler un rêve à Rand.



75 - Annie's Wedding (Le Mariage d'Annie) Annie tombe amoureuse d'un jeune guerrier fraîchement sorti de sa tribu.

76 - Separate Ways (Des Routes Divergentes) Les conflits personnels au sein de l'équipe s'exacerbent et certains chemins divergent.

77 - Metamorphosis (Métamorphose) La Regis parvient à créer deux nouveaux Invid humanoïdes.

78 - The Midnight Sun (Le Soleil de Minuit) L'agent Invid Sera est perturbée par Lancer et commence à éprouver des sentiments pour lui.

79 - Ghost Town (Ville Fantôme) La REF s'apprête à lancer une nouvelle offensive et prévient Scott.

80 - Frostbite (Morsure du Froid) Scott se rend compte de ses sentiments pour Marlène, qui commencent à être réciproques..

81 - Birthday Blues (Les Blues d'Anniversaire) Tous se reposent pour fêter de manière grandiose l'anniversaire d'Annie.

82 - Hired Gun (Tueur à gages) Rook rencontre un homme qui est prêt à tout pour assouvir sa vengeance.

83 - The Big Apple (La Grosse Pomme) L'équipe attaque une ruche Invid située dans les ruines de New York.

84 - Reflex Point (Le Point Reflex) Les événements se précipitent et Scott découvre l'origine Invid de Marlène.

85 - Dark Finale (Sombre Final) Les héros rejoignent l'assaut final de la REF sur la terre.

86 - Symphony of Light (Symphonie de Lumière) La confrontation finale entre la race humaine et la Regis...

7 / Les Personnages : * Macross

AZONIA - Nom Japonais: Lap Lamiz
Commandeur du vaisseau Quadronos, elle est initialement loyale à Breetai, mais passe du côté de Khyron après la mort de Dolza. Elle meurt avec lui pendant l'attaque contre New Macross.

BREETAI - Nom Japonais: Britai Kridanik
Commandant de la flotte Zentradienne qui retrouve le SDF-1 sur terre, il mène les uns après les autres les assauts. Cependant, une fois qu'il découvre la culture humaine, il commence à la défendre et quand il sait que

Dolza l'anéantira de toute manière s'il survit, il se range du côté des humains pour devenir l'un de leurs meilleurs alliés. Il partira avec la REF sur Tirol.

BRON - Nom Japonais: Walera. L'un des trois espions Zentradiens envoyés dans le SDF-1 qui adhèrent très rapidement à la culture humaine.

DIXON, BEN - Nom Japonais: Hayao Kakizake
Jeune recrue assignée au Skull squadron, c'est un pilote moyen malgré son énorme savoir-vivre et son courage. Il est tué par une malfonction du bouclier du SDF-1 pendant une attaque Zentradi.

DOLZA - Nom Japonais: Bodolza Supreme
Commandeur suprême de toutes les forces Zentradiennes, il tient à récupérer le SDF-1 qui devrait leur permettre de devenir la race la plus puissante de l'univers. Il ordonne la destruction de la Terre car il craint l'infection par sa culture, mais il est tué pendant la bataille finale du SDF-1 contre la flotte Zentradienne.

EXEDORE - Nom Japonais: Exedore Formo. Totalemment loyal à Breetai, il est son assistant d'un bout à l'autre et lui est totalement loyal. C'est un scientifique hors pair et il est le premier à comprendre le potentiel de la culture humaine.

FOKKER, ROY - Nom Japonais : Roy Focker. Un excellent pilote de guerre, il est responsable des tests des chasseurs Varitech et dirige le célèbre Skull, squadron au début de la série. C'est le mentor de Rick qui le considère comme son "grand frère". Il a une relation avec Claudia Grant. Il meurt malheureusement pendant la série des séquelles d'une de ses blessures au combat.

GLOVAL, HENRY J. - Nom Japonais: Bruno J. Groba. Un vétéran de la guerre civile, il est commandant du SDF-1 et d'une efficacité redoutable. Après la destruction de la flotte Zentradienne, il devient commandeur suprême mais mourra avec le SDF-2 en protégeant avec succès la ville de New Macross des griffes de Khyron aux commandes du SDF-2.

GRANT, CLAUDIA - Nom Japonais: Claudia La Salle. Chef des communications du SDF-1, c'est la maîtresse de Roy Foker et la meilleure amie de Lisa. Elle se sacrifie lors de la dernière bataille du SDF-2 pour permettre à Lisa d'être sauvée.

HAYES, LISA - Nom Japonais: Misa Hayase. Le premier officier du SDF-1, elle est la fille d'un Général et un militaire de carrière que tout le monde



prend pour un garçon manqué. Elle ne cesse de se disputer avec Rick mais finit par tomber amoureuse de lui. Une fois mariée, elle part avec la REF vers Tirol à bord du SDF-3.

HUNTER, RICK - Nom japonais:

Hikaru Ichijo. Un jeune pilote impétueux qui rend visite à Roy Fokker au début de la série, il se retrouve rapidement plongé dans des événements qui le dépassent responsable du Skull Squadron. Ses affaires amoureuses avec Minmei et Lisa en font le personnage central de la première série. Il devient Amiral à la fin de la série et commande la REF qui se rend dans le secteur Tirol à bord du SDF-3.

KHYRON - Nom Japonais: Kamjin Kravshera
Un Général renommé de la flotte Zentradienne connu pour son efficacité et sa ténacité sauvage au combat. Il devient tellement obsédé par la destruction du SDF-1 qu'il refuse d'accepter sa victoire même après la mort de Dolza et qu'il prend la tête de la résistance Zentradienne. Il meurt dans l'attaque finale qu'il lance sur New Macross.

KONDA - Nom Japonais: Konda

L'un des trois espions Zentradiens envoyés dans le SDF-1 qui adhèrent très rapidement à la culture humaine.

LEEDS, VANESSA - Nom japonais: Vanessa
Responsable des ordinateurs sur le pont du SDF-1. Elle meurt pendant l'attaque finale de Khyron avec ses deux compagnes.

LYNN, KYLE - Nom Japonais: Lynn Kaifun
Le cousin de Minmei; il revient sur le SDF-1 avec elle lorsqu'elle rend visite à ses parents sur Terre. Il devient ensuite son manager et c'est un énorme contrepoids pour Rick car il croit à la paix. Son arrivée porte un coup presque fatal à leurs relations. Minmei le quitte quand il devient alcoolique après la destruction de la terre.

LYNX, MINCI - Nom Japonais : Lynx Miami
(Miami est son prénom) Une superbe jeune fille un peu gâtée qui deviendra Mis Macres, une star de la chanson ainsi que le symbole de la victoire contre l'envahisseur. Elle entretient un rapport amoureux irrégulier avec Rica qu'elle rencontre au tout début de la série. Elle part également avec la REM.

MIRIYA - Nom Japonais: Miria Fariina
Une très jolie pilote qui fait partie des Quadronos, une équipe de pilotes d'élite femme de la flotte Zentradienne.

Le premier à la vaincre en combat est





Max Sterling et elle est tellement obsédée par cette défaite qu'elle rentre dans le SDF-1 pour le trouver et qu'elle tombe amoureuse de lui pour l'épouser. A la fin de la saga, elle part sur le SDF-3 pour Tirol.

PORTER, SAMMIE - Nom Japonais: Shammi. L'assistante de Lisa Hayes sur le pont du SDF-1. Elle meurt pendant l'attaque finale de Khyron avec ses deux compagnes.

RICO - Nom Japonais: Rori. L'un des trois espions Zentradiens envoyés dans le SDF-1 qui adhèrent très rapidement à la culture humaine.

STERLING, MAXIMILLIAN (MAX) - Nom Japonais: Maximilian Jiinas. Le meilleur pilote du SDF-1 (bien qu'il manque d'expérience du commandement), ses talents au combat le font remarquer par le pilote d'élite malettrandi Myria qui le recherche. Ils tombent amoureux et se marient. Max restera le plus proche ami de Rick et partira avec la REF sur Tirol.



YOUNG, KIM - Nom Japonais: Kim Kaviroff. Assistante aux communications à Claudia Granty sur le pont du SDF-1. Elle meurt pendant l'attaque finale de Khyron avec ses deux compagnes.

* Les Maîtres de Robotech

CRYSTAL, MARIE - Nom Japonais: Marie Angel. Une pilote hors-pair du TASC, elle a une disciple de fer qui lui pose des problèmes relationnels avec Dana. Elle tombe amoureuse de Sean Phillips.

DANTE, ANGELO (ANGIE) - Nom Japonais: Andrzej Slawski. Sous-officier de Dana, il est très terre à terre et met du temps avant de reconnaître ses qualités à la tête du 15ème régiment ATAC.

GRANT, BOWIE - Nom Japonais: Bowie Emerson. Neveu de Claudia Grant, c'est un musicien talentueux et semble cantonné à sa carrière militaire seulement à cause de ses antécédents prestigieux. C'est le meilleur ami de Dana depuis leur tendre enfance.

EMERSON, ROLF - Nom Japonais: Rolf Emerson. L'un des meilleurs Généraux de l'armée de la Croix du Sud, mais sa loyauté et son sens de l'honneur sans failles lui posent de nombreux problèmes avec certains autres officiers moins scrupuleux. C'est à lui que fut confiée la garde de Dana Sterling et Bowie Grant après le départ du SDF-3.



LEONARD, ANATOLE - Nom Japonais: Claude Leon. Le Commandeur suprême des armées terrestres, il est très compétent mais néanmoins corrompu et extrémiste. Il refuse toute tentative de négociation avec les envahisseurs en permanence.

MAITRES DE ROBOTECH - Nom Japonais: Les Zor. Les immortels qui ont utilisé les découvertes de Zor à leur profit pour se rendre très puissants et conquérir l'univers. Cependant, les attaques constantes des Invid les ont affaiblis et n'ayant plus les Zentradiens pour leur servir d'outils de guerre, ils ne peuvent plus assurer leur propre cohésion. C'est ainsi qu'ils partent à la recherche de la matrice de protoculture et s'attaquent à la terre.

MUSICA - Nom Japonais: Musika. Un clone des Maîtres de Robotech, membre d'un triumvirat chargé de faire de la musique pour maintenir la cohésion des autres clones (et leur obéissance). Elle tombe amoureuse de Bowie Grant et se révolte alors contre ses maîtres.

NICHOLS, LOUIE - Nom Japonais: Louis Ducasse. C'est le génie binoclard du 15ème régiment ATAC et il passe son temps à reconfigurer des machines ou à en inventer de nouvelles. Pourtant, il est très mécontent quand les militaires reprennent ses inventions afin d'améliorer leurs machines de guerre.

PHILLIPS, SEAN - Nom Japonais: Charles de Touard. Après avoir séduit la fille d'un haut gradé de l'armée de la Croix du Sud, il est rétrogradé de son poste de lieutenant responsable du 15ème régiment ATAC au profit de Dana. Il tombe ensuite amoureux de Marie Crystal qui a du mal à le croire vu sa réputation.

SATORI NOVA - Nom Japonais: Lana Isavia. L'un des membres les plus jeunes et les plus haut gradés de la G.M.P., elle est extrêmement disciplinée ce qui lui pose de grands problèmes de coexistence avec Dana.

STERLING, DANA - Nom Japonais: Jeanne Français. Fille de Max et Mirya Sterling, elle est le premier enfant né de l'union entre deux races. Elle ne part pas avec la REF car elle est



map jeune. Sortant de l'académie militaire de Robotech, elle se retrouve dans l'armée de la Croix du Sud où ses qualités lui permettent rapidement de commander le 15ème régiment ATAC. Elle tombera amoureuse de Zor mais malheureusement si leurs efforts seront efficaces contre les Maîtres de Robotech, ils déclencheront l'invasion Invid de la terre.

ZOR PRIME - Nom Japonais: Seifrietti Weisse.

Un clone de Zor, l'inventeur de la protoculture, réactivé pour aller espionner les humains malgré lui dans l'espoir qu'il retrouve le secret de la protoculture. Son intelligence lui permet cependant de comprendre qui il est et de lutter contre eux. Bien qu'il parvienne à les détruire, il sacrifie sa vie sans parvenir à se débarrasser des fleurs qui se répandent sur la terre, la recouvrant et formant un signal que les Invid ne peuvent pas manquer.

* La Nouvelle Génération:

ANNIE (MINT) - Nom Japonais: Mint Rubble.

Une très jeune fille qui veut toujours être au cœur de l'action, causant plein de problèmes à ses camarades.

BARTLEY, ROOK - Nom Japonais:

Fuke Eroze. Une jeune femme qui a grandi dans les décombres suivant la seconde guerre de Robotech, elle a construit autour d'elle un mur émotionnel.

Heureusement, la cohésion du groupe et le but qu'elle atteint peu à peu lui permettent de ronger cette barrière au fur et à mesure.

BERNARD, SCOTT - Nom Japonais:

Steik Bernard. Membre de la REF, il est le seul survivant de l'attaque de la division Martienne sur le point Reflex. Il décide donc de traverser le continent seul pour détruire la base Invid, motivé notamment par la vengeance pour sa fiancée. Il tombe cependant amoureux de Marlène, et quand il découvre qui il est vraiment, il change sa manière de penser.



Fiche Technique

Nom original:

Chō Jikuu Yōsai Macross

Kidan Southern Cross

Kikō Soseiki Mospaeda

Titre en Français:

Robotech.Southern Cross.

Mospaeda

Format: Séries (3)

Dates: 1982 à 1984

Nombre d'épisodes: 86

Maison de Production:

Tatsunoko

Réalisation:Katsuhito Akiyama

Scénario: Sukehiro Tomita



MACROSS 2



V.F

Réf. : 0150 - Vol 1
Durée : 85 mn
Prix : 109 Frs



V.F

Réf. : 0167 - Vol 2
Durée : 85 mn
Prix : 109 Frs



V.F

Réf. : 0378 - Vol 3
Durée : 85 mn
Prix : 109 Frs



V.F

Réf. : 0024 - Le Film
Durée : 85 mn
Prix : 109 Frs



Coffret Robotech
la série T.V. intégrale
Le Coffret contient 9 volumes
Réf. : 1607
Prix : 499Frs



Robotech
"SouthernCross" Le Coffret partie 2
contient 8 volumes
Réf. : 1899
Prix : 499Frs

CORG - Nom Japonais: Batra.

Avec Sera, il est le résultat de la deuxième tentative de création d'un Invid humanoïde. Il devient rapidement sujet à des émotions violentes et de haine ce qui en fait un ennemi redoutable.

LANCER - Nom Japonais: Yellow Belmont.

Un résistant émérite, il utilise l'identité de Yellow Dancer, une chanteuse en qui il se déguise pour mener ses opérations.

Il rejoint l'équipe et tombe amoureux de Sera, l'une des Invid humanoïdes, à la fin de la série.

LUNK - Nom Japonais: Jim Austin. Ancien mécanicien de l'armée de la Croix du Sud, son tempérament bon vivant en font un pilier de l'équipe. Cependant il a très peu confiance en lui-même car il a été obligé de fuir pendant l'attaque Invid.

MARLENE (A.K.A. ARIEL) - Nom Japonais: Marlene. La première créature humanoïde Invid créée par le Regis, elle s'infiltré dans l'équipe de Scott Bernard pour les espionner.

Cependant, elle perd la mémoire, croit être humaine et tombe amoureuse de Scott. Quand elle découvre la vérité, elle essaye de convaincre le Regis de laisser la planète.

RAND - Nom Japonais: Rei. Un jeune homme impétueux et solitaire qui s'accroche cependant à Scott Bernard et à son groupe. Il tombe notamment amoureux de Rook très rapidement mais celle-ci ne le remarque presque pas avant la fin de la série.



REGIS - Nom Japonais: Refles. La dirigeante des Invid qui a pour seul objectif la survie de sa propre race, sur la seule planète où la fleur de vie peut encore pousser. Cependant, elle se rend compte qu'elle a fait aux humains la même chose que les Maîtres de Robotech à sa planète. Sera tentera de la convaincre d'abandonner la Terre plutôt que de détruire les deux races.

SERA - Nom Japonais: Sorji.

Avec Corg, elle est le résultat de la deuxième tentative de création d'un Invid humanoïde. Guerrier sans pitié, elle développe cependant très rapidement un sentiment amoureux à l'égard de Lancer. Elle se laisse finalement convaincre des conséquences des actions des Invid.

8/ Présentation.

Série T.V. en 86 épisodes - Version Française - Présentée en 3 Parties.

- 1ère Partie (intégrale série T.V)

36 épisodes 1982/1983 "Robotech"

- 2ème Partie -

24 épisodes 1984 "Southern Cross"

- 3ème Partie -

26 épisodes 1983/1984 "Mospaeda"

- **Déjà disponible:**

Coffret "Robotech"

(contient 9 volumes - épisodes 1 à 36)

Coffret "Southern Cross"

(contient 8 volumes - épisodes 37 à 60)

- **Prévu : *Janvier 2000**

Coffret "Mospaeda" - épisodes 61 à 86 -

Ont participé à ce dossier:

- Article écrit par Laira et Phoenix.
- Remerciements à Christophe Jouan.
- Cédric Littardi, Directeur de Collection pour "Déclat Images".
- Valérie Motta, pour "Manga Distribution".