

Manga Distribution

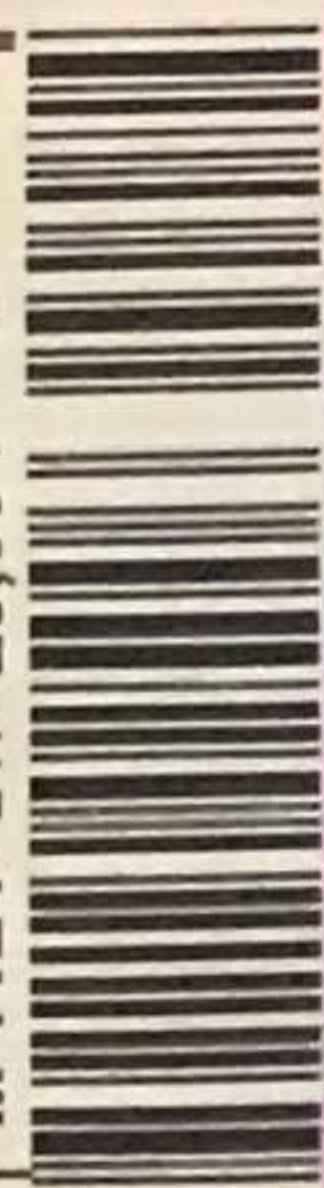
VOUS TROUVEREZ
DANS CE CATALOGUE
LES DOSSIERS COMPLETS DE...

Slayers
Saint-Seiya
Dragon Ball
Jayce et les Conquérants de la Lumière
Ken le Survivant



CATALOGUE N°2

M 1124 - 2H - 25,00 F - AL





C'est en Novembre 1996 que nous avons ouvert à Paris le magasin Manga' Distribution. Nous avons voulu créer un espace de vente pour un public varié et nous tenons à suivre de près l'évolution de l'animation. Actuellement, au moins 500 références en stock sont disponibles dans notre magasin et nous constatons que depuis la création des coffrets et des séries intégrales, le public, nostalgique des années Télévision riche en programmes, s'est fait bien plus nombreux. Dans les années à venir, nous aurons le plaisir de distribuer, en Coffrets, l'ensemble de la prestigieuse collection des séries A.B.Vidéo. (Olive et Tom, Patlabor, Max et Compagnie, Sailor Moon, Les Samouraïs de l'Eternel, Princesse Sarah, Nadia, Ranma 1/2, et encore beaucoup d'autres !!). Nous envisageons aussi beaucoup de nouvelles sorties de séries Japonaises très attendues... Nous vous en réservons la surprise dans le prochain catalogue.

Notre Site:

Vous avez été déjà plus de 200.000 visiteurs rien que pour le mois de Juin et nous vous remercions pour l'intérêt que vous nous avez témoigné. Actuellement, le site est en cours de modifications et ce nouveau fonctionnement sera mis en place fin Septembre. Tout d'abord, les mises en pages pour une facilité de commande, un panier virtuel avec un envoi automatique sur le bon de commande, une rubrique actualité/nouveauté, une galerie d'images qui évoluera toutes les semaines, une galerie de dossiers sur les meilleures séries (mise à jour après chaque nouveau catalogue), un forum à travers lequel nous essayerons de répondre à toutes vos questions et bien d'autres rubriques...

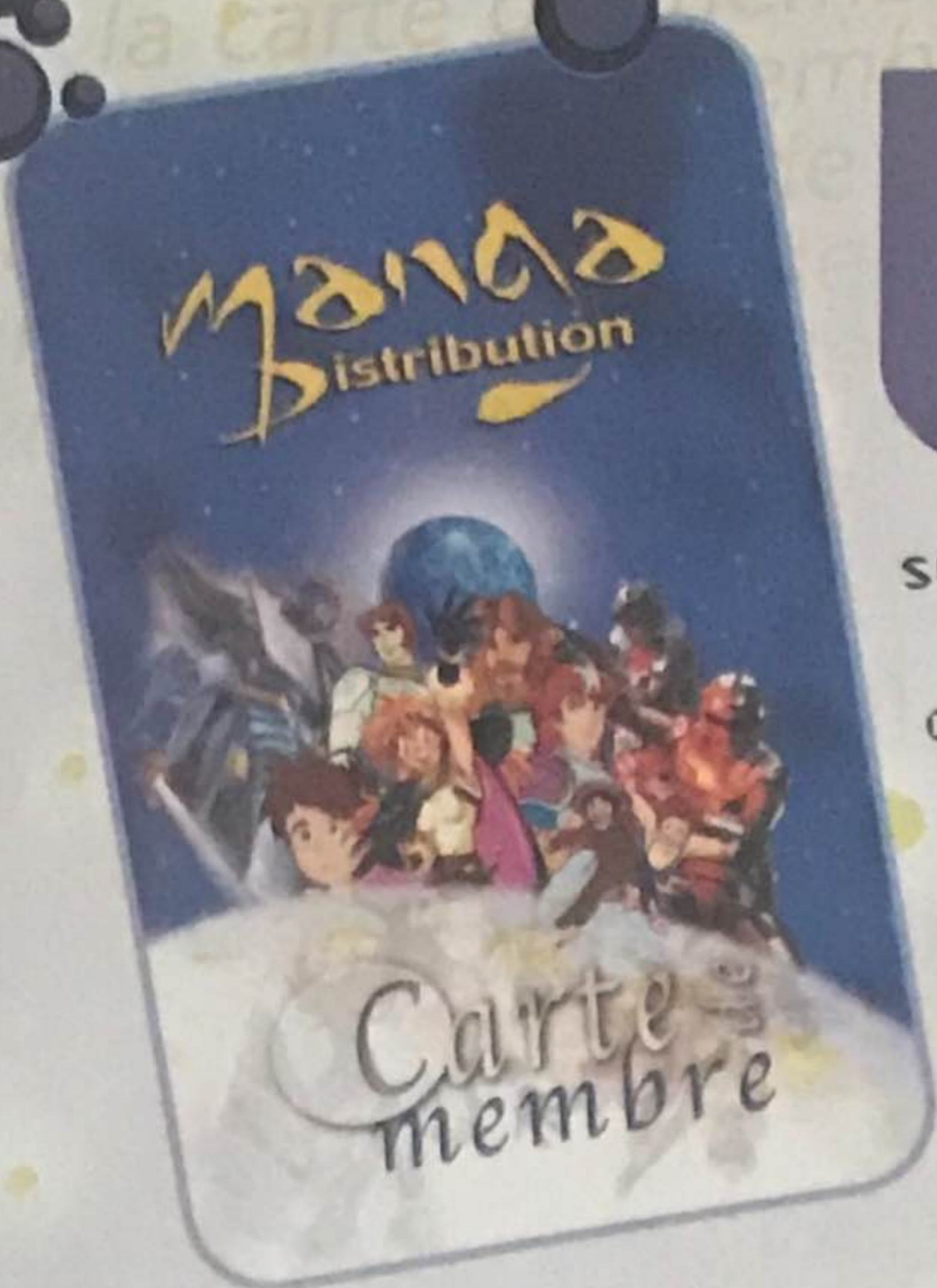


Notre catalogue, revue encore débutante, est disponible tous les trois mois dans vos kiosques. Ceci n'aurait pas été possible sans la confiance que vous nous avez témoignée depuis le premier numéro. Nous espérons que vous serez toujours plus nombreux à nous apprécier. Grâce à vos courriers et à vos contacts sur notre Site, nous apprenons à connaître vos goûts et nous prenons en considération toutes vos suggestions.

Nous vous proposons, pour la première fois dans ce deuxième numéro, de véritables dossiers sur les séries les plus incontournables. A travers ces dossiers, il s'agissait d'abord d'arriver à définir ce qu'est réellement une série, chose plus difficile qu'il n'y paraît, et c'est après de longues heures de travail que nous sommes enfin arrivés à un résultat que vous seuls serez en mesure d'apprécier...

Valérie Motta





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°2
Distribution N.M.P.P.
Août 1999
PRIX: 25FR

Publication trimestrielle
Tirage à 100.000 exemplaires
S.A. au capital de 250.000 fr
R.C. Paris N° 408 996 080
Siège Social: 66 Av des Champs Elysées 75008 Paris
Directeur Benjamin Uzan

Mise en page et Maquettiste Stéphane Pierantoni

Remerciements pour les illustrations à:

Jean-Pierre Abscheidt de AB VIDEO

Yves Huchez de IDP, Francis Amato de IDE, Carlo Levy de Dynamic Vision,
Don de Kaze Animation, Francois Avisse de Animé Star, Cédric Littardi de Déclic' Images.

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

Les images sont © 1999 par leurs auteurs.

Dépôt légal à parution.

page 2 - Le magasin Manga Distribution

page 3 - La Carte de Membre

pages 4 à 15 - Dragon Ball - le dossier

pages 16 à 17 - Dragon Ball Z - Dragon Ball Gt

pages 18 à 31 - Les Chevaliers du Zodiaque (Saint-Seiya) - le dossier

pages 32 à 47 - Ken le Survivant - le dossier

page 48 - San Ku Kai

page 49 - X'Or

page 50 - Cobra

page 51 - Nicky Larson

page 52 - Albator '78

page 53 - Albator '84

page 54 - Capitaine Flam

pages 55 à 70 - Illustrations

Saint-Seiya

Ken

Nadia

Nicky Larson

Robotech

Dragon Ball Z

Dragon Ball

Yu Yu Hakusho

Iria

Slayers

page 71 - Ulysse 31

pages 72 à 81 - Joyce et les Conquérants de la Lumière - le dossier

page 82 - Il était une fois l'Espace

page 83 - L'Empire des Cinq
page 84 à 85 - Les Mystérieuses Cités d'Or
page 86 - Les Petits Malins - Princess Sarah
page 87 - Sailor Moon - Ranma 1/2
page 88 - Olive et Tom - Conan Fils du Futur
page 89 - Max et Compagnie - Orange Road - Très Cher Frère

page 90 - Tom Sawyer page 91 - Juliette je t'aime

page 92 - Tenchi Muyo - You're under Arrest

page 93 - Slow step - Nuku Nuku

page 94 - Films de combat

page 95 - Street Fighter

page 96 - Armitage

page 97 - Queen Emeraldas - Galaxie Express - DNA 999

page 98 - Macross 2 - Eight Man

page 99 - Robotech

page 100 à 103 - Films à l'unité

page 104 - Kojiro - Gunsmith Cats

page 105 - El Hazard - Golden Boy

page 106 à 111 - Slayers - le dossier

page 112 - Blue Seed

page 113 - Slam Dunk

page 114 - Réincarnation

page 115 - Vampire Hunter - Black Jack

page 116 à 117 - Evangelion

page 118 à 119 - Escaflowne

page 120 à 121 - Les Chroniques de la Guerre de Lodoss

page 122 - Bon de commande



Voici donc un résumé des mouvements de fond dans la série Dragon Ball. Suivez les numérotations afin de vous repérer dans ce dossier.

- 1/ HISTORIQUE
- 2/ BIOGRAPHIE DE L'AUTEUR
- 3/ INTRODUCTION AU MYTHE:
 - LA CHRONOLOGIE
- 4/ L'HISTOIRE
- 5/ LES PERSONNAGES
- 6/ LISTE DES EPISODES
- 7/ LES FILMS
- 8/ LES COFFRETS: prévisions de sorties

1/ HISTORIQUE :

Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball GT... Une presque unique série légendaire qui s'étend sur plusieurs années de diffusion et centaines d'épisodes, toujours aussi captivante pour son public. 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. Diffusée en 1988 en France, Dragon Ball fut un immense succès au Japon et 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.

2/ BIOGRAPHIE DE L'AUTEUR :

Akira Toriyama est né le 5 Avril 1955 dans la préfecture d'Aichi. Diplômé par le département de design de l'école industrielle de la préfecture, il devient designer publicitaire à la sortie. Il préfère tenter sa chance dans le Manga. Après plusieurs essais, il fit ses débuts en 1978 dans le magazine Shueisha Shonen Jump avec Wonder Island, une petite histoire. Puis il cria Dr Slump qui fut un Hit jusqu'à son invention de Dragon Ball en 1984. Actuellement, il publie un manga dénommé Cowa, une nouvelle série humoristique mettant en scène deux jeunes monstres SD dans un monde où ils en rencontrent beaucoup d'autres (vampires, momies, bêtes à poils...).

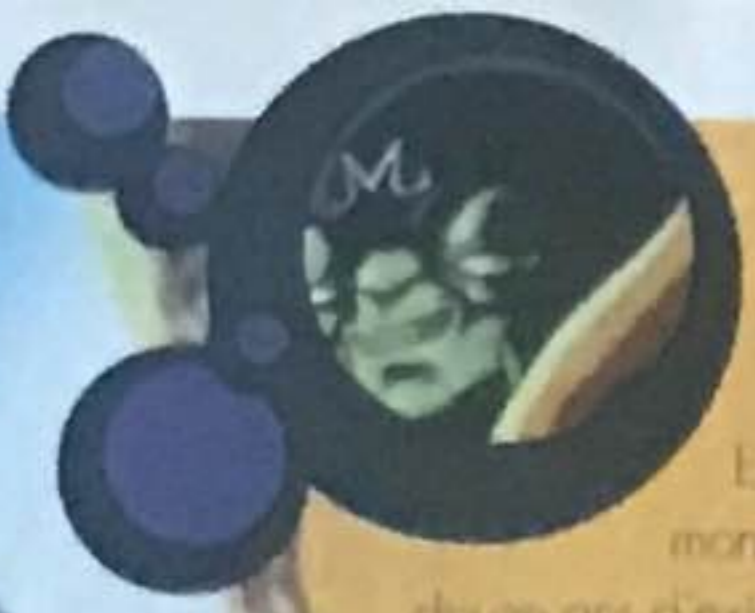
Il arrêta la publication de ce manga au bout de plus de dix ans malgré les demandes insistantes de son éditeur. Eh oui, plus on est célèbre et plus on est sollicité!! et il ne voulait plus produire les planches à un rythme incessant. Depuis la fin de Dragon Ball en 1995, il a travaillé sur plusieurs histoires courtes telles que Uchiijin Peko-Alien X (histoire d'un extraterrestre incompetent envoyé sur Terre pour étudier la possibilité pour son peuple de l'envahir), Toki-mecha-Time mechanism (histoire d'une jeune fille dénommée Tai qui crée une machine à remonter le temps et part vivre dans un monde primitif), Majin Mura no BubiBubi du village des Gobelins (histoire d'un jeune monstre qui vit dans une dimension pleine de créatures monstrueuses et qui rencontre un voleur terrien entré dans sa dimension par l'intermédiaire d'un portail).

A part cela, Akira Toriyama a également conçu les designs des jeux vidéo de combats Tobal et Tobal 2 (Squaresoft). Ses hobby avoués sont la moto, les jeux vidéo et la construction de maquettes.

3/ INTRODUCTION AU MYTHE :

LA CHRONOLOGIE





Maître Kaiou est apparu
En 75 000 000 d'années. Doi Kaiou Shin est enfermé dans l'épée.

En 5 000 000 d'années. Bibidi crée Majin Buu, un monstre très repoussant, représentant le mal à l'état pur. En douze ans d'existence il détruit une centaine de planètes. En ce temps là, le royaume du Monde est régi et protégé par cinq Kaiou Shin. Ils vont se dresser devant Majin Buu afin de l'arrêter mais celui-ci va tuer la déesse de l'Ouest et absorber le Dieu du Sud ainsi que BougaKyushyu, le Dieu des Dieux.

Après cette dernière absorption, le résultat est surprenant. Un nouvel être naît en la personne de Buubuu, le gros monstre au cerveau d'enfant mais qui ne réagit pas comme tel. Seul le plus jeune, Kaiou Shin, surviva. Il aidera Son Goku et ses amis par la suite. Bibidi ne supporte plus la nouvelle forme de son monstre et va l'enfermer dans une boule afin de trouver le moyen de lui redonner son apparence originale. Il va envoyer la boule sur Terre, dépeuplée à cette époque. Kaiou Shin cherche Bibidi, juste après l'envoi de la boule, et l'élimine avant que celui-ci ne lui révèle où a été envoyée la boule. Kaiou Shin cherchera des siècles cette boule contenant Buubuu.

En 10 000 ans le monde des vivants et le monde des morts se séparent.



En -4237 ans : Garlick, qui se dirige vers la Terre, découvre que la planète possédée se rapproche de l'orbite de la Terre. Tous les 5000 ans, une sorte de passage va se créer entre les deux planètes permettant aux ancêtres de Garlick de venir sur terre. (NOTES voir le film n°1 "A la poursuite de Garlick" et les épisodes 100 à 113 de la série Télé.)

En 238 ans : Sur la planète des guerriers de l'espace, (les Sayajin ne vivaient pas encore sur la planète Vegeta) on entend parler de la légende du guerrier millénaire. C'est un combattant qui naît tous les 10 000 ans et qui est plus puissant que tous les autres.

En 139 ans : la Princesse Serpent Ebi-Him construit son palais sur la route du Serpent l'An 0.

En 250 : Uranai Baba commence sa carrière de Sorcière et de prédiction.

En 260 : Sur Namec, des changements de climats se font ressentir. Le Fils de Katatsu, qui deviendra Tout-Puissant, arrive sur Terre et crée Sheron à partir des souvenirs de sa planète mais ne se souvient pas de tout et le dragon sacré ne peut exaucer qu'un seul vœu.

En 430 : Kamesennin (Tortue Géniale) naît. Comme sa soeur, Baba qui a plus de 250 ans de différence d'âge avec lui, il est issu d'une famille dont les membres vivent très longtemps.

En 431 : le Fils de Katatsu se convertit en disciple du Dieu de la Terre qui le choisit comme remplaçant à la fin de sa vie.

En 448 : Kamesennin, âgé de 18 ans, quitte sa famille pour devenir un grand guerrier et rejoint Maître Mutaito. Il fera aussi la connaissance de Tsurusennin (Corbeau Génial) qui sera son futur rival et qui lui aussi devient un disciple de Maître Mutaito.

En 459 : To Pai Pai, le frère de Tsurusennin, naît et devient un mercenaire.

En 461 : Le passage s'ouvre entre la terre et la planète possédée. Les ancêtres de Garlick attaquent la Terre. Le Dieu antique et le fils de Katatsu se battent contre eux.

A la suite de cette bataille, le Dieu antique laisse sa place au fils de Katatsu qui devient le nouveau Dieu de la Terre. Il se séparera en deux parties, le bien et le Mal. Le Bien portera le nom de Kami-Sama (Tout-Puissant) et le Mal, Piccolo. Ce dernier quitte le Sanctuaire et part sur la Terre pour semer la terreur. Avant qu'il n'ait pu réussir à prendre le contrôle du monde, maître Mutaito et Kamesennin vont le combattre sans merci. Maître Mutaito va perdre la vie en exécutant la technique du Mafuba qui met fin au règne de terreur de Piccolo. Celui-ci l'enferme dans un autocuisseur.

En 474 : Darbara (Dabula) vient visiter la Terre. Il est venu chercher la boule où est enfermé Buubuu et voir s'il n'y a pas de danger. C'est là que Babidi l'a rencontré et pris le contrôle de son cerveau.

En 550 : les Sayajin découvrent une navette provenant de la planète Plant qui est tombée sur leur territoire.

En 553 : Kamesennin a fini son entraînement et devient l'homme le plus fort du monde. Il commence sa collection de revues.

En 650 : Kamesennin trouve le Dragon Ball à 3 étoiles au fond de la mer. Le 7 Mai débute le premier Tenka Ichi Budokai (Tournoi des arts martiaux).

En 658 : Son Gohan naît. Il sera le premier élève de Kamesennin et le père adoptif de Kakaroto qu'il nommera Son Goku. Celui-ci appellera son fils Son Gohan en souvenir de son père adoptif.



En 662 : Mr Popo rencontre Kami-Sama. Admiratif devant la bonté du Dieu des hommes, il décide de se mettre à son service.

En 698 : Toninjika naît avec un pouvoir particulier, il peut transformer les gens en carottes.

En 715 : Pilaf naît. Il deviendra l'ennemi de Son Goku.

De 720 à 730 : Les Sayajin s'unissent aux habitants de Plant. Cette alliance se noue à la suite de la découverte de la navette venue de Plant. De cette alliance naît une rébellion contre les Tsufurs. Après la victoire et l'élimination des Tsufurs, l'union avec Plant est rompue. Les Sayajin s'installent sur une planète proche de Plant qu'ils nomment Vegeta. Ils vont créer leur civilisation à partir d'une technologie très avancée des Tsufurs. Ils utiliseront un liquide afin de guérir les blessures et pour permettre aux capsules de se déplacer rapidement dans l'espace. Le Scouteur permet de connaître la puissance d'un être vivant. Scouter. Cet objet est une véritable révolution. Il se présente sous la forme d'une espèce de petit appareil accroché d'un côté de la tête, formé d'un verre qui se rabat sur l'œil et d'un mécanisme accroché à l'oreille. Cet appareil calcule la force de combat (aussi nommé Ki) des adversaires et l'affiche sur la lentille transparente en face de celui-ci. Ce qui permet de savoir à l'avance quel est le niveau de pouvoir de son ennemi. Les scouter fonctionnent sur un mode linéaire et non exponentiel. Par conséquent, quelque part pendant cette partie de la saga, on commence à les voir exploser après des décharges de ki d'une envergure que seul Son Goku et ses compagnons peuvent se permettre. Les scores de combats sont alors moins utilisés et le scouter ne sera plus nécessaire car le ki des combattants est devenu tellement élevé qu'ils sont capables de sentir les niveaux de pouvoirs des autres même à distance.

En 722 : le général Red naît. Il deviendra le Chef de l'armée du Ruban Rouge.

En 730 : To Pai Pai, entraîné par Tsurusennin, devient mercenaire et tueur professionnel.

En 731 : Les Sayajin sont maintenant une civilisation établie. Ils possèdent une unité guerrière très redoutée. Militaires de pères en fils, ils forment une grande armée qui se bat afin d'enrichir le patrimoine de leur nation. Un Sayajin, reconnu exemplaire pendant la guerre contre les Tsufurs, devient Roi de la planète Vegeta. Les technologies acquises par ce peuple les pousseront à attaquer les planètes afin de les revendre aux plus offrants. Le Roi est très respecté et de plus signera un contrat avec Freeza afin de lui fournir les planètes les plus difficiles à conquérir. De cette alliance, le peuple Sayajin deviendra encore plus puissant.

En 732 : le Roi Vegeta a un fils. Il lui donne son nom et celui de la planète Bejita (Vegeta). Il va éduquer son fils pour en faire un Roi fier et sans pitié.

En 733 : C'est la naissance de Bulma, de Yamcha et de Ten Shin Han. Le 8 Mai, Kakuho devient Roi de la Terre.

En 734 : Freeza entend parler de la légende du guerrier millénaire et prend peur. Il commence à se méfier des Sayajin, et sa peur de la naissance d'un Super Sayajin commence à lui faire regretter l'alliance qui pourrait lui être fatale dans la perspective d'une union entre tous les Sayajin et le Super Sayajin.

En 736 : C'est la naissance de Krilin.

En 737 : le meilleur Sayajin Badack nomme son jeune garçon Kakaroto à la naissance. Celui-ci possède une force évaluée à 10, ce qui rend Badack mécontent (Broly avait 10 000 à la naissance). Badack et ses compagnons envahissent la planète Kanaza et Mit. Le Roi Vegeta négocie le contrat avec Freeza qui est très mécontent, ce qui provoque une violente mésentente entre les deux hommes. Vers la fin de l'Année, Kakaroto est envoyé sur la planète Terre dans le but de la conquérir car les terriens possèdent une force évaluée à 5 ou 6 de moyenne. Le plus fort d'entre eux est Kamesennin, évalué à 139, mais avec un peu d'entraînement, il dépassera ce niveau. Finalement, Kakaroto ne détruira pas les habitants. Tous les Sayajin ainsi que Badack meurent car Freeza a décidé d'exterminer leur race. Freeza agit quand Vegeta est parti mais ne voit pas Kakaroto.

En 738 : le général Red naît. Il deviendra le Chef de l'armée du Ruban Rouge.

En 739 : le général Red naît. Il deviendra le Chef de l'armée du Ruban Rouge.

En 740 : le général Red naît. Il deviendra le Chef de l'armée du Ruban Rouge.

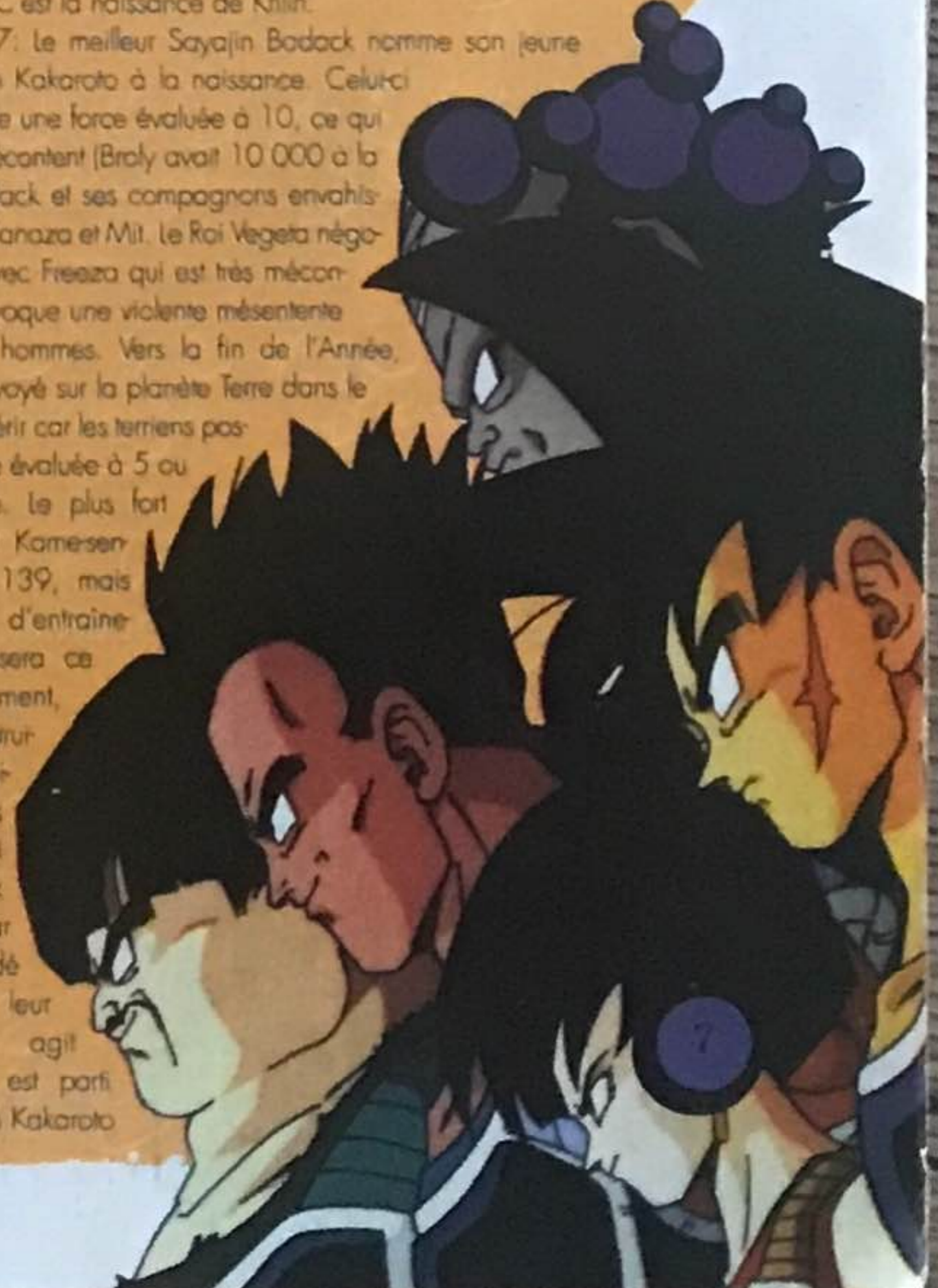
En 741 : le général Red naît. Il deviendra le Chef de l'armée du Ruban Rouge.

En 742 : le général Red naît. Il deviendra le Chef de l'armée du Ruban Rouge.

En 743 : le général Red naît. Il deviendra le Chef de l'armée du Ruban Rouge.

En 744 : le général Red naît. Il deviendra le Chef de l'armée du Ruban Rouge.

En 745 : le général Red naît. Il deviendra le Chef de l'armée du Ruban Rouge.



envoie sur une planète, ce qui lui coûte la vie le 24 Décembre 762.
Sur Terre, la femme de Guymayo meurt en donnant naissance à une petite fille nommée Chi-Chi.
En 738, la capsule spatiale de Kakaroto atterrit. Il est recueilli par Son Gohan. Il lui donna le nom de Son Goku et l'éduqua comme son propre fils.
Il aura beaucoup de difficultés pour l'éducation de Son Goku doté d'un caractère très prononcé.
Tombé d'une falaise, Son Goku deviendra gentil.
En 739, la montagne de Guymayo prend feu pendant un pique-nique avec Chi-Chi.
En 740, Olong naît Krilin, souffre-douleur de tout le monde, entre au Temple de Wuhingou afin d'étudier les arts martiaux.

4/ L'HISTOIRE :

Au commencement, Son Goku est un jeune garçon très naïf et innocent.

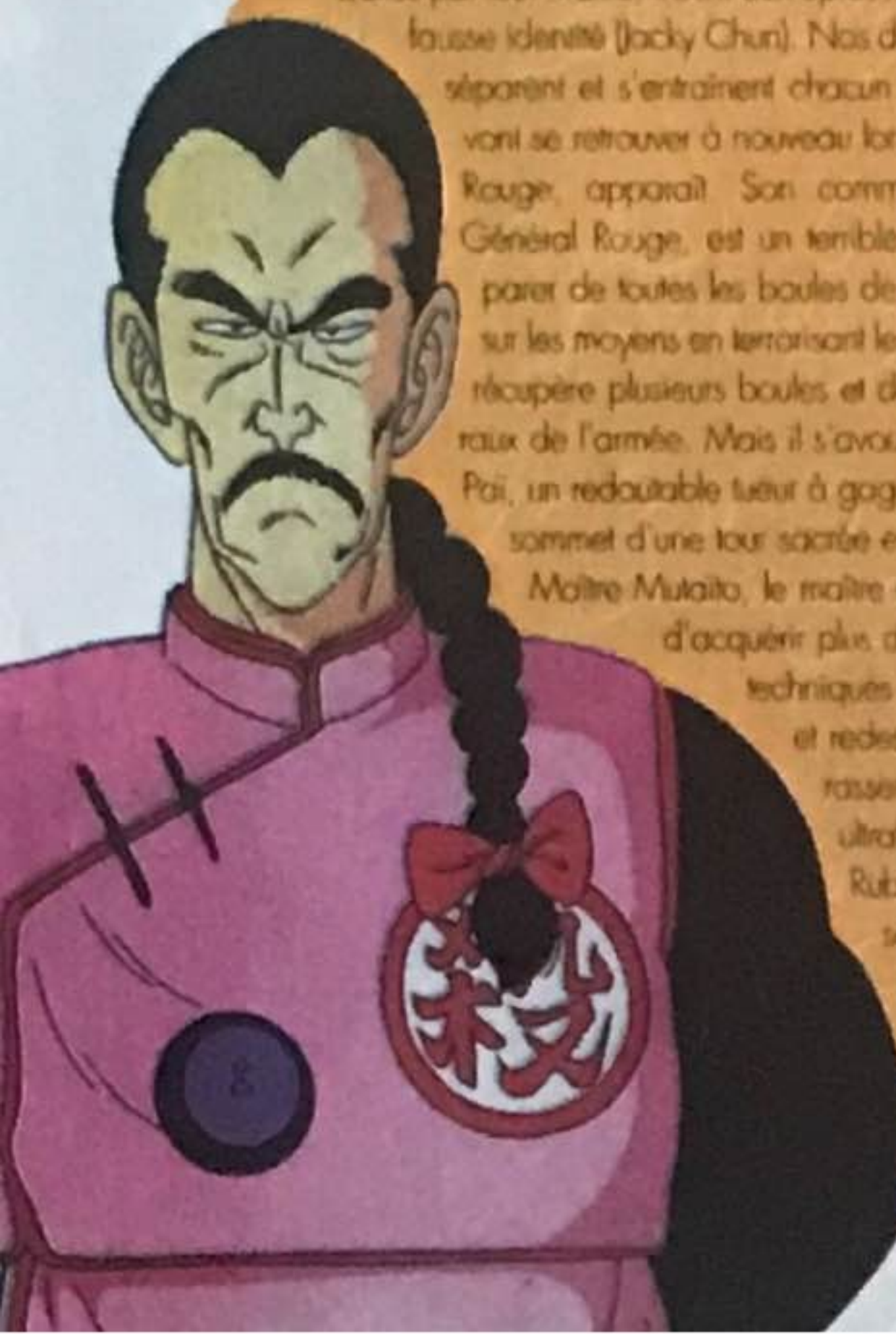
Il vit isolé dans une forêt, élevé par son grand-père adoptif Son Gohan. Bien que très petit, il a une force phénoménale chasse des monstres ou pêche d'énormes poissons pour son déjeuner. Un jour, il fait la connaissance de Bulma dans des circonstances peu agréables. La voiture de Bulma percute Son Goku 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 vœu 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. 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 Son Goku 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.

Son Goku passe quelque temps avec lui pour peaufiner 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 Tenchiubudokai. 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. Son Goku récupère plusieurs boules et défait les meilleurs généraux de l'armée. Mais il s'avoue vaincu devant To Pai Pai, un redoutable tueur à gages. Son Goku 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 acquiesce ses techniques en seulement trois jours et redescend sur Terre pour terrasser To Pai Pai et le DG ultra-fortifié de l'armée du Ruban Rouge. Son Goku et ses amis possèdent désormais six des sept boules de cristal.

Pour retrouver la boule manquante, ils font





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 Toi-Pai-Pai. Sangoku continue à se perfectionner en vue du prochain tournoi des arts martiaux.

Il y retrouve ses amis, Krilin, 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 épiques 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 Daïmaoh (Satan Petit Cœur),

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'emparent 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 dépasser, le monstre a hélas le temps de créer un œuf 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 Cœur) 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.

5/ LES PERSONNAGES :

Sangoku enfant: (Son Goku)
Un jour, une capsule s'est écrasée non loin de chez Sangohan (Ogichan).

Il se rend sur le point d'impact et découvre Sangoku, un enfant... Il est teigneux et agressif et Sangohan s'occupe de lui jusqu'à ce qu'il change complètement. Après une

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 Toi-Pai-Pai. Sangoku continue à se perfectionner en vue du prochain tournoi des arts martiaux.

Il y retrouve ses amis, Krilin, 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 épiques 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 Daïmaoh (Satan Petit Cœur), 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'emparent 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 dépasser, le monstre a hélas le temps de créer un œuf 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 Cœur) 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.

Il se rend sur le point d'impact et découvre Sangoku, un enfant... Il est teigneux et agressif et Sangohan s'occupe de lui jusqu'à ce qu'il change complètement. Après une



vent et une nuit de pleine lune, Son Goku était son regard de la lune et se transforme en gorille (Ouzaru). Bien plus tard, après d'autres événements, Son Goku rencontre Bulma et fait connaissance avec la Tortue mille roses. Il la porte sur son dos jusqu'à la mer et pour le remercier, la Tortue Géniale lui offre Kinton, le nuage magique et lui propose aussi de venir sur son île pour y suivre un entraînement intensif en arts martiaux. Son Goku se rendra sur l'île de Kami House et fait la connaissance de Kame. Pendant trois ans, Son Goku travaille dur et non seulement apprend à se battre mais aussi à lire et à écrire.

Il affrontera beaucoup d'adversaires, aussi bien sur le chemin de la quête des boules de cristal, mais aussi au cours des tournois d'arts martiaux.

Ses pouvoirs : Sa grande particularité est d'apprendre très vite. Il peut imiter n'importe quelle nouvelle technique en la regardant. Il possède aussi une grande force physique et il est très rapide. La Tortue Géniale va lui enseigner afin de maîtriser ses pouvoirs et son don pour en faire un jeune guerrier. Sa particularité : Ouzaru, les guerriers de l'espace (comme Son Goku) naissent avec une queue, les nuits de pleine lune, ils se transforment en gorilles de plusieurs mètres de haut, dépassant leurs forces par trois. En plus de cette force incomparable, il peut lancer des boules et des rayons d'énergie, détruisant toute résistance sur leurs passages. Plus le guerrier s'énervé et plus le gorille devient fort. Les plus puissants guerriers arrivent, avec le temps, à maîtriser cette forme destructrice qui sommeille en eux. Cette forme est idéale pour combattre les ennemis les plus puissants. A son arrivée sur Terre, Son Goku ignorait qu'il possédait ce pouvoir et c'est inconsciemment qu'il fut son père adoptif (Son Gohan Ogichan). Pour redevenir normal, il existe deux solutions : se faire couper la queue ou attendre la fin de la nuit.

Son Gohan Ogichan :

Il s'agit du vieil homme que Son Goku appelle le Grand-Père. C'est d'ailleurs en souvenir de lui que Son Goku a appelé ainsi son premier fils... Dans sa jeunesse, Son Gohan était l'élève de la Tortue Géniale. Il a été entraîné avec Goymaoh, le père de Chichi, pour devenir un grand guerrier. Avec les années, Son Gohan s'est éloigné de la civilisation pour devenir un vieil ermite vivant dans les montagnes. Un jour, une capsule s'écrase non loin de chez lui. C'est la rencontre avec Son Goku. Par une affreuse nuit de pleine lune, Son Goku se transforme en gorille et sans s'en rendre compte, tue Son Gohan qui lui a laissé une des boules de cristal, celle à quatre étoiles... Son Gohan monte au ciel et a le droit de conserver son corps physique. Grâce à son grand pouvoir, Baba la sorcière obtient l'autorisation de Enma Daïch de le ramener sur Terre. Elle l'a installé dans son palais afin qu'il affronte ceux qui n'avaient pas les moyens de payer ses services de voyance...

Ses pouvoirs : Son Gohan possède les mêmes pouvoirs que la Tortue Géniale. Il peut effectuer le Kaméhamé, se déplacer rapidement, se battre avec une grande rapidité, créer des hologrammes de lui-même.

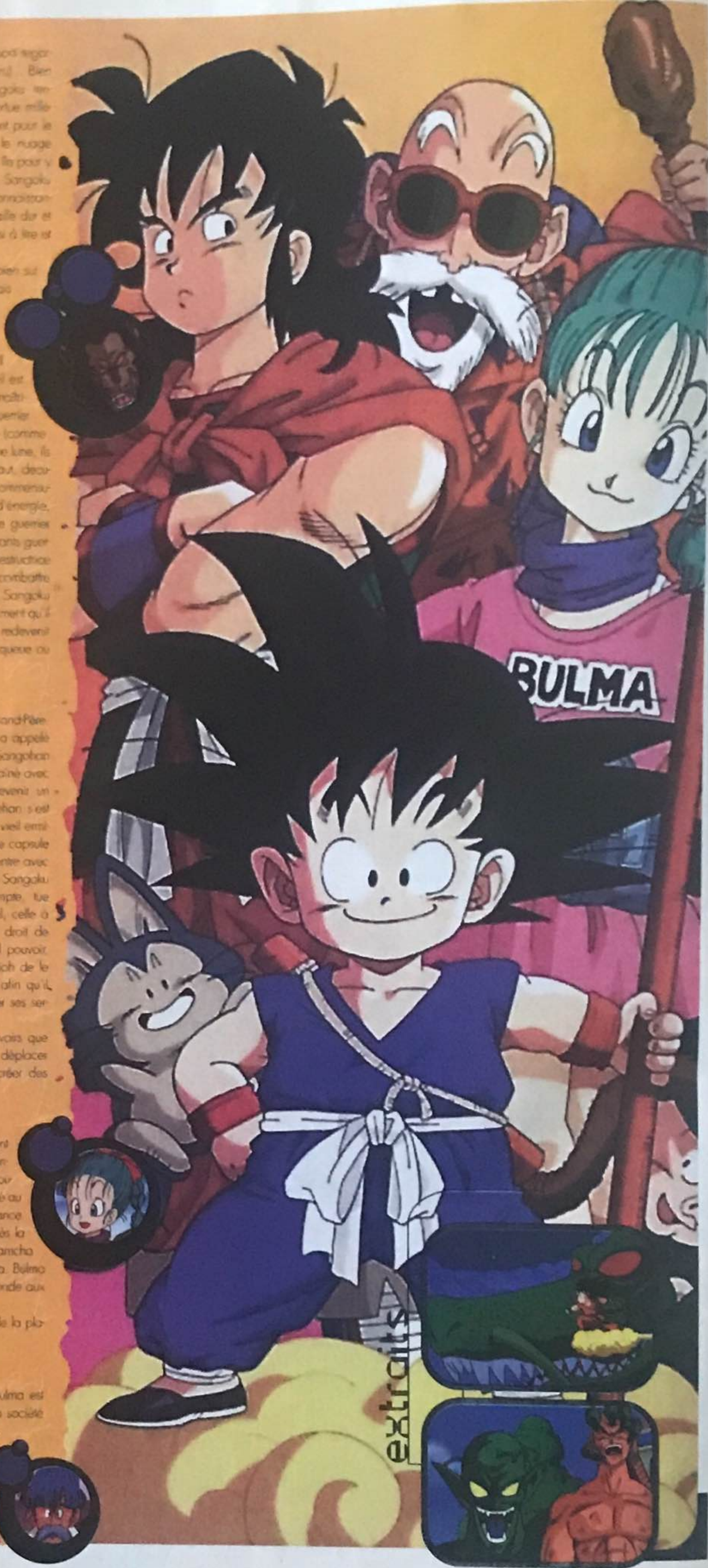
Bulma :

Fille de Brief, l'homme le plus riche et le plus intelligent de la planète, elle était déjà, à 16 ans, plus intelligente que ses camarades. Persuadée d'être timide, elle veut lui réunir les boules de cristal pour demander un fiancé au Dragon. Durant ses recherches, elle va faire connaissance de Son Goku et se servir de lui pour la protéger. Après la première quête, Bulma va longtemps sortir avec Yamcha avant de se laisser et d'épouser, bien plus tard, Végéta. Bulma va passer le plus clair de son temps à parcourir le monde aux côtés de Son Goku.

Ses pouvoirs : C'est la personne la plus intelligente de la planète.

Brief (Docteur Brief) :

C'est le plus grand génie de la Terre. Le père de Bulma est devenu riche et célèbre en créant Capsule Corp. Sa société fabrique des objets usuels qui peuvent être réduits dans une capsule tenant dans la main. Bien qu'il soit vieux, il continue encore à inventer. C'est lui qui a fabriqué le vaisseau spatial qui a permis à Son Goku d'aller sur Namek. Il habite avec sa femme dans une immense maison du centre ville. Il héberge



extraits





maux dont des dinosaures
Ses pouvoirs : Il n'a pas de pouvoirs si ce n'est son immense intelligence.

Shéron le Dragon :

Shéron est un dragon qui a la possibilité et le pouvoir d'exhausser les vœux. Quand le tout puissant venu de Namek est arrivé sur Terre, il avait peu de souvenirs de son monde mais ce qui lui revenait en tête, c'était les boules de cristal qui, une fois réunies, donnaient naissance à un dragon qui pouvait exhausser les vœux. Une fois devenu le Dieu des hommes, le Tout-Puissant a créé sept boules de cristal et, avec l'aide de son assistant Monsieur Bobo, il conçut le dragon Shéron. Il lança les sept boules sur Terre afin que les hommes en quête d'aventures les recherchent. Une fois les sept boules réunies, il suffit d'appeler le dragon pour qu'il apparaisse et exhausse un vœu. Puis il disparaît, dispersant les sept boules dans de différentes directions. Il faut un an avant que les boules retrouvent leur éclat et soient à nouveau utilisables.

Ses pouvoirs : Shéron peut exhausser presque tous les vœux. Toutefois, il ne peut redonner vie à une personne morte plusieurs fois.

Yamcha :

Ce personnage a appris à se battre uniquement pour cacher sa timidité. Son seul ami est Plume, un petit monstre qui a le pouvoir de se transformer en toutes sortes de choses, tout comme Woolong. Le grand rêve de Yamcha était d'avoir une petite amie, mais sa grande timidité l'en empêchait. Devant une fille, il perdait connaissance. Il décida donc de quitter la ville pour aller vivre dans le désert. Avec le temps, il est devenu un bandit de grand chemin, attaquant les voyageurs afin de leur voler leur argent. Sa vie changea le jour où Sangoku traversa le désert où il habitait. Il s'est battu avec Sangoku mais, en apercevant Bulma, il a préféré fuir. Il va ensuite les suivre dans le but de leur voler les boules et de demander au Dragon de lui enlever sa timidité. Mais l'amitié sera plus forte et ils deviennent amis. Yamcha devient même le petit ami de Bulma et va vivre chez elle, dans la capitale. Leur relation ne durera pas car Yamcha perdant son défaut, se rend compte qu'il est très populaire auprès des filles! Lassée de leur ruptures et de leurs réconciliations, Bulma le quitte pour Végéta. Yamcha perfectionne sa technique de combat en s'entraînant avec Tortue Géniale. Yamcha a toujours été l'élève le moins fort du groupe de Sangoku. Il participe à deux tournois et perd à chaque fois...

Ses pouvoirs : Yamcha possède des pouvoirs similaires à ceux de Krilin. Il peut voler, se battre avec une grande rapidité, lancer des kaméhamé et utiliser la technique de la morsure du serpent.

Woolong Olong :

C'est un étrange petit cochon qui peut se transformer en ce qu'il veut durant un temps très court. A sa première apparition, on le voit terroriser un petit village. Transformé en monstre, il réclame une jeune fille qui devienne son épouse. On lui donne une fille, avant qu'il mette ses menaces à exécution, et quelle n'était pas la surprise de celle-ci en découvrant un chétif petit cochon. Très faible, il cède à tous les caprices de sa femme en lui ramenant, sur ses ordres, des bijoux et des cadeaux. Sangoku, après avoir organisé un piège avec Bulma, attaque Woolong et l'oblige à cesser toutes ses manigances.

Ses pouvoirs : Il peut se transformer durant cinq minutes en ce qu'il veut : être vivant ou objet. Il doit ensuite attendre une minute avant de pouvoir recommencer une autre transformation.

Plume :

Il est le meilleur ami et surtout l'animal de compagnie de Yamcha. Ils sont ensemble depuis long temps. Étant tous deux timides et rejetés par les autres, ils sont partis vivre dans le désert. C'est lui qui conseillait Yamcha et le poussait à attaquer les voyageurs. Plume a fait ses études en compagnie de Olong le cochon, qu'il déteste d'ailleurs.

Ses pouvoirs : Il a, comme Olong, le pouvoir de se transformer en n'importe quoi ou n'importe qui. Il possède aussi le pouvoir de léviter. D'ailleurs, il ne marche jamais et se déplace



extraits





Pilaf :

Il est le premier ennemi de Son Goku. Bien qu'il fût Roi, il n'avait que deux serviteurs qui lui obéissaient au doigt et à l'oeil. Pilaf, qui ne possédait qu'un simple château et quelques terres dans le désert, voulait réunir les boules de cristal pour demander au dragon la puissance. Mais Son Goku a toujours été là pour contrecarrer ses plans. C'est Pilaf qui a délivré le démon Piccolo dans le but d'obtenir quelques territoires en plus.
 Ses pouvoirs : Il n'en a aucun sauf en rêves. Il est plutôt bête et manque totalement d'ambition.

Tortue Géniale : (Kame-Sennin)

Sein vrai nom est Maître Mutenroshi, et il est âgé de plus de trois cents ans.

A 18 ans, en l'an 430, il a quitté sa grande sœur Baba la sorcière pour devenir le disciple de Maître Mutaito, le plus grand guerrier de l'époque. Celui-ci l'a entraîné durant de nombreuses années, ainsi que son plus grand rival, Corbeau Génial (Tsuru-Sennin). Après la mort de son Maître, Tortue Géniale s'est rendu à la Tour Karine afin d'y boire l'eau Sacrée. Il y resta trois ans pour devenir l'homme le plus fort de la planète.

Il possède différents pouvoirs mystiques qu'il a obtenus durant ses longues années d'entraînement. Il a sous ses ordres divers animaux mythiques comme le Phénix, plusieurs tortues magiques et le nuage magique. C'est Tortue Géniale qui va entraîner Son Goku et Krilin, et leur apprendre aussi à lire et à écrire. Il va participer aussi aux 21^e et 22^e tournois d'arts martiaux en tant que Jackie Chan. Malgré sa grande force, sa notoriété et son âge, Tortue Géniale s'appelle en japonais Kame-Sennin, ce qui signifie "le maître des tortues".

Ses pouvoirs : Il est à l'origine des principaux pouvoirs des divers personnages de la série. C'est lui, par exemple, qui a créé le Kaméhaméha. Cette technique permet de lancer une puissante décharge énergétique capable de tout repousser. Il utilise aussi le Ho Hanzo qui permet de bouger si vite qu'on donne l'impression de s'être multiplié. Il y a aussi le Banko Bikkuri qui permet de lancer des rayons électriques, le Mubaba, quant à lui, sert à créer un ouragan artificiel.

Umigame :

la Tortue Millénaire. Elle vit depuis aussi long temps que Tortue Géniale. Tous deux se séparaient rarement. Alors qu'elle s'était perdue dans les terres, elle rencontre Son Goku qui la porte sur son dos jusqu'à la mer. Tortue Géniale offre à Son Goku le nuage magique pour le remercier d'avoir ramené Umigame. Elle est très rapide sur l'eau et sert de moyen de locomotion à Tortue Géniale.

Ses pouvoirs : Elle ne possède pas de pouvoirs, mais elle est géante et peut parler comme un humain.

Kinton :

Le nuage magique. C'est Tortue Géniale qui a offert Kinton à Son Goku, pour avoir sauvé Umigame. C'est un nuage magique qui peut voler à une vitesse supersonique. Il est pourvu d'intelligence et apparaît à chaque fois que Son Goku l'appelle. Seuls les gens qui ont le cœur pur peuvent monter sur lui.

Ses pouvoirs : Il vole très vite et se reconstitue s'il est détruit.

Krilin :

Il est le meilleur ami de Son Goku. Ils se sont rencontrés quand il était âgé de 14 ans. Krilin faisait partie d'une école de moines Shaolins. C'était le plus jeune et le plus faible de l'école et il se faisait battre par tous les autres. Afin de devenir plus fort, il a quitté l'école pour aller sur l'île de Tortue Géniale. Ce dernier l'a entraîné en compagnie de Son Goku.

Krilin a participé à plusieurs tournois d'arts martiaux et s'est ensuite battu aux côtés de Son Goku. Il est mort une première fois, tué par un homme de Satan Petit Cœur. Bien plus tard, il sera assassiné par Freezer...

Ses pouvoirs : Il est extrêmement intelligent et bien que ses capacités soient inférieures à celles de Son Goku et des autres, il reste toujours très fort. C'est lui qui inventa la technique du Disque d'énergie qui permet de tout découper.

Le Général Rouge :

Malgré son immense fortune, il a toujours été complexé par sa petite taille. Il veut être considéré et respecté



To Paï Paï :

Il est le frère de Corbeau Génial, le rival de Tortue Géniale. Il est aussi fort que son frère et plutôt que de consacrer sa vie à enseigner, il a préféré devenir un mercenaire. Il accepte, en échange de très fortes sommes, de se mettre au service du dictateur le plus méchant. Il a été engagé par l'Armée du Ruban Rouge pour retrouver les boules de cristal. Il est lassé pour mort, atteint par une grenade qu'il avait lui-même lancée, suite à une longue altercation avec Son Goku. On le retrouve beaucoup plus tard dans la série, incorporé grâce à des éléments mécaniques.

Ses pouvoirs : C'est un fantastique guerrier, très fort en arts martiaux. Sa particularité est de lancer un puissant rayon laser du bout du doigt.

Maître Mutaito :

Il y a très longtemps, il était le plus grand guerrier de la planète. Il avait deux élèves : Tortue Géniale et Corbeau Génial. Il les a entraînés très longtemps pour en faire de grands guerriers. Il est connu et respecté dans le monde en tant que grand maître des arts martiaux. C'est lui qui a combattu le démon Piccolo (Satan Petit Cœur). Pour le capturer, il a créé la technique du Mubaba qui consiste à utiliser son énergie physique pour former une tornade artificielle suffisamment puissante pour capturer l'ennemi visé en l'enfermant dans un récipient. Il mourut en utilisant cette technique contre Piccolo.

Ses pouvoirs : C'est le Maître incontestable des arts martiaux. Il utilise le Kaméhamé, le Mubaba et le déplacement instantané.

Baba la sorcière :

Elle est la sœur de Tortue Géniale. C'est aussi la plus grande voyante de la planète. Elle adore l'argent et c'est pour cela qu'elle vend ses services à des hommes très fortunés. Une grosse somme contre une vision. Pour les personnes sans religion, sa condition est la suivante : participer à un tournoi d'arts martiaux et en être le vainqueur. Son Goku fait appel à elle pour retrouver une des boules de cristal. Il participera donc à un tournoi. Baba a aussi le pouvoir d'aller et venir entre la Terre et le royaume des morts. Elle peut ainsi obtenir le droit de ramener certaines âmes sur Terre. Elle le fera pour Son Gohan, le grand-père de Son Goku.

Ses pouvoirs : Elle possède d'extraordinaires pouvoirs de divination. Elle peut voir dans tous les détails l'endroit où quelque chose est perdu.

Ten Chin Han :

Lui et Chaoz étaient les élèves de Corbeau Génial. Ce dernier voulait ridiculiser Tortue Géniale et Ten Chin Han pouvait l'y aider car il était méchant et prêt à tout pour gagner. Durant un combat face à Jackie Chan (fausse identité de Tortue Géniale), il a commencé à changer. En effet, son adversaire lui témoignait de la confiance et lui a démontré qu'il n'était pas si mauvais. Lors de son combat contre Son Goku, il apprit beaucoup sur les relations d'amitié.

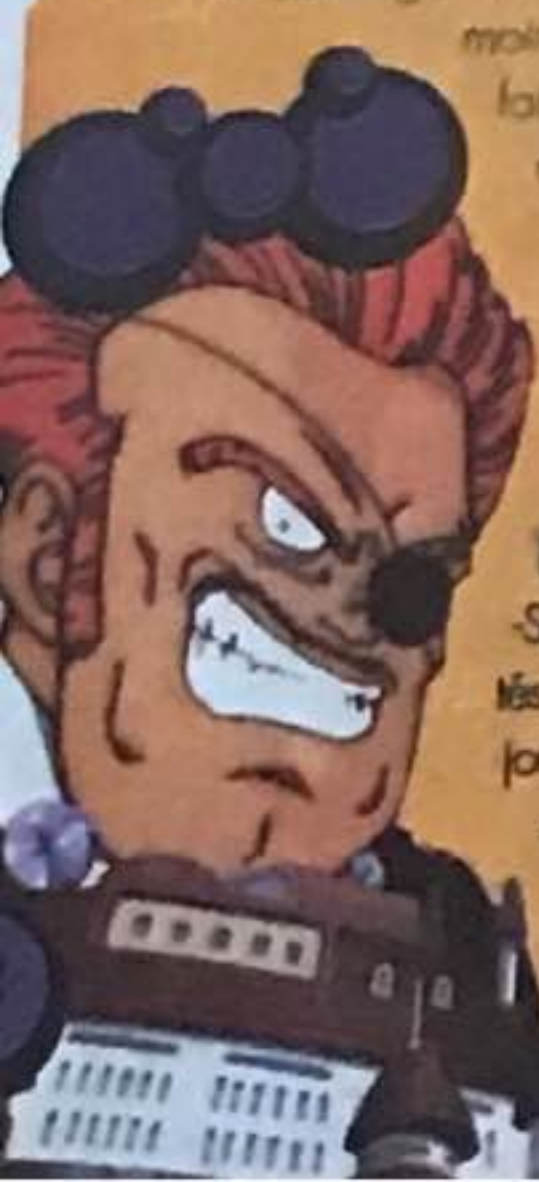
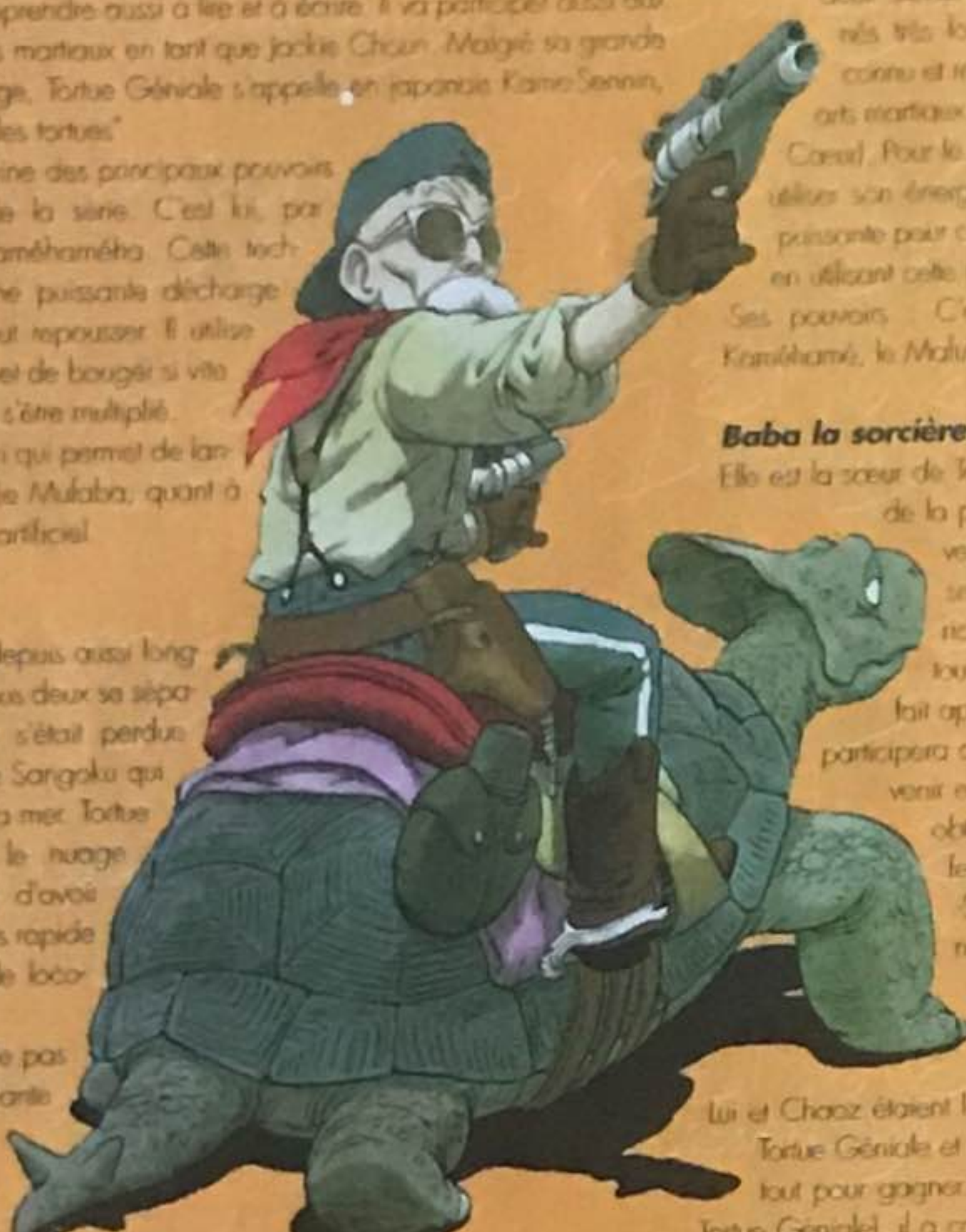
A la fin du tournoi, il change de camp et Chaoz et lui se sont mis à combattre Petit Cœur aux côtés de Son Goku. Depuis, Son Goku et lui ne se quittent plus.

Ses pouvoirs : Il possède de grands pouvoirs et c'est lui qui a appris le plus de choses à Son Goku et ses amis : entre autre à voler. Il a des attaques très particulières dont l'une qui est la morsure du serpent qui permet de créer une très forte lumière pouvant tout éblouir, le Kihoho, canon d'énergie qui peut détruire tout ce qui apparaît dans son angle de vision. Il peut aussi se doter de bras supplémentaires, se dédoubler en faisant apparaître quatre répliques.

Chaoz :

C'est le meilleur ami et compagnon de Ten Chin Han. Tous deux étaient des élèves de Corbeau Génial (rival de Tortue Géniale). Chaoz va se montrer sous son vrai jour durant le 23^e tournoi d'arts martiaux, en utilisant son pouvoir pour tricher. Par la suite, il changera de camp pour aider Son Goku à combattre Satan Petit Cœur. Chaoz va mourir pour la première fois durant son combat contre Nappa. Il restera très longtemps sur la planète de Kaioh pour s'entraîner.

Ses pouvoirs : Chaoz est un enfant qui ne peut pas vieillir. Il mesure 1,38m et pèse 33 kilos. Il est très fragile mais très puissant. Il peut paralyser un ennemi et lui occasionner de violentes douleurs au ventre. Il peut aussi lancer des attaques télépathiques, envoyer une sorte de rayon laser avec le bout de ses doigts et faire exploser son corps.



Corbeau génial : (Tsuru-Senin)

Il est le rival de Tortue Géniale. Ils se connaissent depuis l'adolescence car ils ont été formés ensemble par Maître Mutobo. Ils étaient également épris de la même jeune femme (Farfon). Il entraîne Ten Chin Han et Chaoz afin de leur faire participer aux tournois et de ridiculiser son rival, Tortue Géniale.

Ses pouvoirs : Ce sont les mêmes que Tortue Géniale mais il donne d'autres noms à ses techniques.

Piccolo Daimaoh/Satan Petit Cœur :

C'est un Namec qui est arrivé enfant sur Terre. Il ne se souvenait de rien et a dû s'habituer à vivre parmi les humains. Ne connaissant ni le bien ni le mal, il a absorbé comme une éponge les émotions des hommes. Par la suite, il est monté au Palais se trouvant au sommet de la tour Karine. Il devient l'assistant du Dieu des hommes puis, lorsque celui-ci est parti pour l'au-delà, il l'a remplacé. Cependant, pour devenir le Tout-Puissant et Dieu des hommes, il doit représenter le bien. Ayant assimilé le bien et le mal sur Terre, mauvais et bons sentiments des hommes, il ne pourra pas être ce Dieu. Séparé en deux entités, le Tout-Puissant reste au palais pour veiller sur les hommes et le mal à l'état pur, le démon Piccolo descend sur Terre. En découvrant la cupidité des hommes et leur soif d'or, il a décidé de les dominer et d'en faire des esclaves. Maître Mutobo s'est alors révolté contre lui et a réussi à l'enfermer dans un récipient (technique du Maluba). Il reste prisonnier au fond de

l'océan pendant des années. Le roi Pilaf assailli de pouvoir le trouve et le libère. Il pense obtenir de lui une parcelle dans les territoires de l'Est. Piccolo refuse et reprend ses activités. Tortue Géniale essaie à nouveau la technique du Maluba mais échoue. C'est Sangoku, après un long entraînement avec Monsieur Bobo et le Tout-Puissant, qui réussit à le mettre hors de combat. Avant de mourir, il cracha un œuf contenant une réplique de lui enfant, elle s'appela : Piccolo Junior.

Ses pouvoirs : Il est très puissant, il vole, peut lancer des tornades d'énergie et sa particularité est de cracher des œufs contenant des créatures qui lui obéissent et qui sont programmées pour des tâches bien précises.

Kami-Sama :

Le Tout-Puissant (en l'an 261), un très jeune Namec s'est retrouvé amnésique sur Terre, issu de la planète Namec, il est plus proche de la plante que de l'humain. En arrivant sur Terre, il a traîné parmi les humains pour se retrouver au Palais du Dieu des humains, au sommet de la Tour Karine. Il s'est entraîné aux côtés de ce dernier, qui plus tard lui a cédé la place. Pour devenir Dieu des humains, il s'est séparé en deux entités : le Tout-Puissant qui représente le Bien, et Satan Petit Cœur qui représente le Mal. Il a créé les sept Boules de Cristal et le Dragon qui exauce les vœux à partir de souvenirs qu'il gardait de sa planète natale. Il a fait cela afin que les humains puissent partir à l'aventure et se dépasser. Il a aussi entraîné Sangoku pour qu'il puisse combattre son double maléfique, Satan Petit Cœur.

Ses pouvoirs : Son principal pouvoir est de contrôler l'existence de Shéron le Dragon. C'est lui aussi qui est à l'origine des grands pouvoirs du Dragon. Il peut lancer un rayon d'énergie tourbillonnant à l'aide de son index, et peut aussi paralyser ses ennemis grâce à ses pouvoirs mentaux et encore de parler à distance à des gens par la pensée. Il peut voir tout ce qui se passe sur la Terre, à n'importe quel endroit.

Piccolo Jr (Petit cœur) :

Il est issu d'un œuf créé par le démon Piccolo juste après sa disparition. Il a grandi seul dans les bois avec l'obsession de se venger. Une fois devenu adulte, il se présente au 23^e tournoi d'arts martiaux afin d'y affronter Sangoku. Tout comme son créateur, il représente le mal mais à la fin du tournoi, en lui sauvant la vie malgré tout le mal qu'il avait fait, Sangoku réussit à faire douter Piccolo. Trois ans plus tard, il décide de se battre aux côtés de Sangoku pour éliminer un ennemi, cherchant ainsi à le remercier de lui avoir sauvé la vie.

Ses pouvoirs : Il est lié au Tout-Puissant car si l'un des deux meurt, l'autre disparaît. Il peut allonger ses membres, se guérir de n'importe quelle blessure ou amputation, lancer des rayons d'énergie par le doigt ou la bouche, se dédoubler et créer ainsi de diverses copies de lui-même. Il peut transformer la matière et créer des objets divers. Ses techniques principales sont : Mosenko, les deux mains placées sur le front, Makkankosappo, qui permet de se multiplier, Saiaisi, pour se régénérer, Nabiru Ude, pour créer des objets et Cho Bakuretsuna, rayon d'énergie.

Yajirobé :

C'est l'un des meilleurs amis de Sangoku. Bien qu'il ne possède pas de pouvoirs, ce samouraï a sauvé la vie de Sangoku à plusieurs

reprises. Avant, il était solitaire et vivait dans une région dépeuplée. Un jour, Sangoku affamé et blessé par une créature de Satan Petit Cœur, est tombé à proximité de son camp. Yajirobé s'est occupé de lui, l'a soigné et conduit à la tour Karine. Quand Sangoku est reparti affronter Satan Petit Cœur, Yajirobé est resté au sommet de la tour avec Matou Malin (Karin-Sama), où il vécut se nourrissant de haricots magiques. Il suit les aventures de Sangoku et ses amis en utilisant un vase magique appartenant à Matou Malin. Yajirobé a aussi participé au 23^e tournoi d'arts martiaux. C'est Yajirobé, bien plus tard, qui sauvera Sangoku de l'horrible Végéta transformé en gorille.

Ses pouvoirs : Il n'a pas de pouvoir particulier, c'est un guerrier spécialisé dans l'utilisation du sabre.

Matou Malin (Karin-Sama) :

Il vit au premier étage de la Tour Karine. Il est chargé de recevoir les jeunes guerriers qui, par leur courage, réussissent à grimper au sommet. Matou Malin est le gardien de l'eau sacrée, censée rendre puissant celui qui la boit. Il a aussi en sa possession divers tonneaux contenant des haricots magiques permettant de guérir n'importe quelle maladie. Matou Malin est également le gardien des nuages magiques. Une sorte de nuages est noire pour les hommes impurs et les autres sont jaunes pour les bons. Matou Malin va entraîner Tortue Géniale et plus tard Sangoku. Il vit en compagnie, depuis quelque temps, avec Yajirobé qui ne le quitte plus.

Ses pouvoirs : Il est âgé de 800 ans mais il possède encore une extraordinaire agilité. Tortue Géniale a mis 3 ans à l'attraper et Sangoku 3 jours.

Monsieur Bobo :

Il est le serviteur du Dieu. Il vit en haut de la Tour Karine, dans le grand palais. C'est lui qui se charge du bien-être du Tout-Puissant. Il s'occupe de la gestion des vivants et des tâches domestiques. C'est sur ordre du Tout-Puissant qu'il crée le design du Dragon Shéron. Quand il est monté au palais, Sangoku a appris à devenir un grand guerrier avec Mr Bobo. Ce dernier l'entraîne et lui enseigne l'art de dominer sa force et sa colère.

Ses pouvoirs : Mr Bobo est une sorte de Bouddha. Il tient toujours les bras croisés et reste zen. Il ne s'affole jamais et peut se déplacer si vite et sans bruit qu'il est quasiment intouchable. Il peut aussi se dédoubler et créer une version négative des gens.

Chichi :

C'est la fille du terrible Guymaho âgé de 737 ans. Celui-ci habite dans un palais sur la montagne des flammes éternelles. Venu chercher une boule de cristal au sommet de cette montagne, Sangoku est reparti avec Chichi pour que Tortue Géniale vienne éteindre le feu éternel. Chichi est alors tombée amoureuse de Sangoku et lui a demandé s'il était d'accord pour se marier plus tard avec elle. Sans y faire vraiment attention, Sangoku a accepté... Plus tard, Chichi âgée de 18 ans est partie retrouver Sangoku au 23^e tournoi des arts martiaux. Elle l'a obligé à tenir sa promesse et ils se sont mariés. Chichi se chargera de l'éducation de leur premier fils, Sangohan, voulant faire de lui un médecin.

Ses pouvoirs : Elle n'en a pas, en revanche, elle est très douée pour les arts martiaux.

Guymaho :

C'est le père de Chichi. Il y a quelques années, Sangohan (grand-père de Sangoku) et lui étaient les élèves de Tortue Géniale. Devenu adulte, il s'est marié et a été vivre sur la Montagne Sacrée. Après que Chichi ait épousé Sangoku, il a beaucoup changé. Le grand guerrier qui faisait peur à tout le monde est devenu Papa gâteau passant son temps à chouchouter ses petits-enfants, Sangohan et après Sangoku.

Ses pouvoirs : C'est un guerrier très bon en arts martiaux, il a été entraîné par Tortue Géniale et possède les mêmes pouvoirs. Il peut aussi lancer des kaméhaméhas.

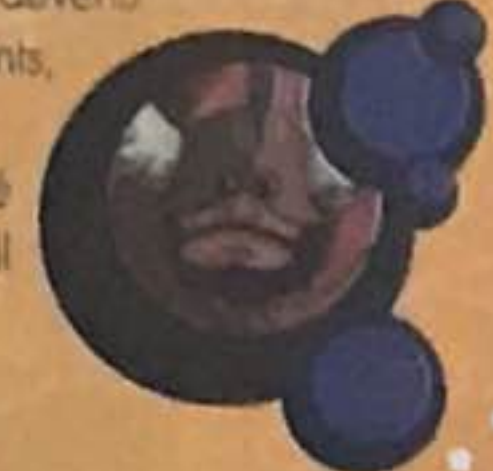
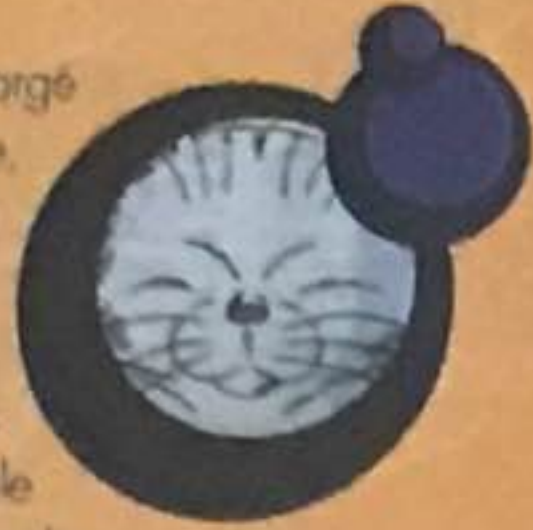
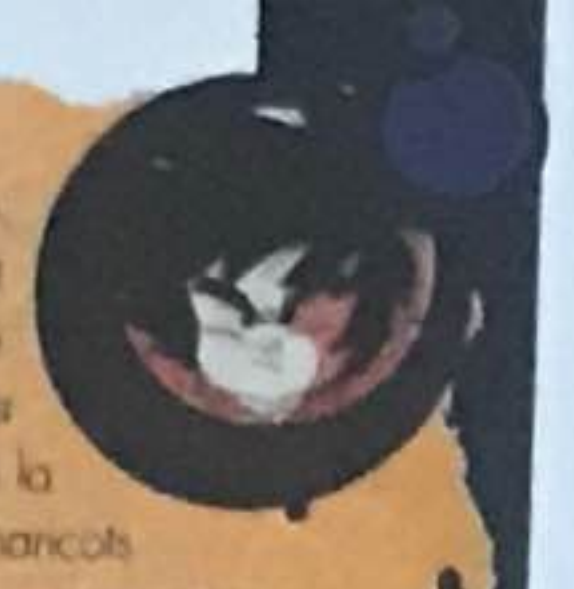
Sangoku adulte :

Après quatre années d'entraînement au Palais du Tout-Puissant, il est devenu un beau jeune homme.

Durant le tournoi (le 23^e), il retrouve Satan petit Cœur avec qui il entame une terrible bataille. Sangoku réussit à le vaincre et aussi à gagner sa gratitude en montrant de la compassion à son égard. La plus grande victoire de Sangoku, c'est celle qu'il remporte face à Chichi, une fille qu'il avait rencontré petit et à qui il avait promis le mariage. Un an plus tard, elle donne naissance à un jeune garçon qui portera le nom de, Sangohan.

Trois ans s'écoulent et c'est le début de : DRAGON BALL Z.

Trois ans s'écoulent et c'est le début de : DRAGON BALL Z.



Dragon Ball

6/ LISTE DES EPISODES

- 1/ le grand départ
- 2/ les premiers pas
- 3/ le nuage supersonique de Tortue Géniale
- 4/ le grand méfaitant
- 5/ Yamcha, l'enfant terrible du désert
- 6/ Un drôle de bandit
- 7/ la montagne mystérieuse
- 8/ l'onde de choc du grand Maître
- 9/ les carottes sont cuites
- 10/ On a volé les boules de cristal
- 11/ le réveil du Dragon
- 12/ le monstre de la pleine lune
- 13/ la métamorphose de Sangoku
- 14/ l'apparition d'un rival
- 15/ Une fille mystérieuse
- 16/ les premiers tests
- 17/ Entraînement intensif
- 18/ l'entraînement selon Tortue Géniale
- 19/ le grand championnat
- 20/ Qui le meilleur gagne
- 21/ le colosse
- 22/ Yamcha contre Jacky Chen
- 23/ Sangoku contre le Dragon volant
- 24/ le combat désespéré de Krilin
- 25/ Quand le combat devient sérieux
- 26/ le combat final
- 27/ Sangoku en pleine crise
- 28/ la finale
- 29/ le lac magique
- 30/ la boule aux 4 étoiles
- 31/ Vive le marié
- 32/ 20 000 lieues sous les sables
- 33/ la légende du Dragon
- 34/ le général en chef ne plaisante pas
- 35/ Sangoku dans le grand nord
- 36/ le combat du sergent métallique
- 37/ Ninja Murasaki fait son entrée
- 38/ Cinq Murasaki contre Sangoku
- 39/ le robot au grand coeur
- 40/ la bête immonde
- 41/ le dernier jour de la tour de contrôle
- 42/ Le secret du Docteur Flot
- 43/ Sangoku découvre la ville
- 44/ Sangoku retrouve ses amis
- 45/ Busky la léline
- 46/ Bulma revient de loin
- 47/ Sur une île de Tortue Géniale
- 48/ le génial Blue passe à l'attaque
- 49/ Une grotte miraculeuse
- 50/ les pièges des pirates
- 51/ le robot pirate
- 52/ le trésor existe
- 53/ la grotte aux mille dangers
- 54/ Sauve qui peut!
- 55/ Vers les villages des jouets métalliques
- 56/ Comme sur un petit nuage
- 57/ Araca contre le Ruban Rouge
- 58/ les habitants de la Terre sainte
- 59/ le redoutable Towpypy passe à l'action
- 60/ Sangoku se mesure à To paï paï
- 61/ le maître des maîtres



Réf. : 1685
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1686
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



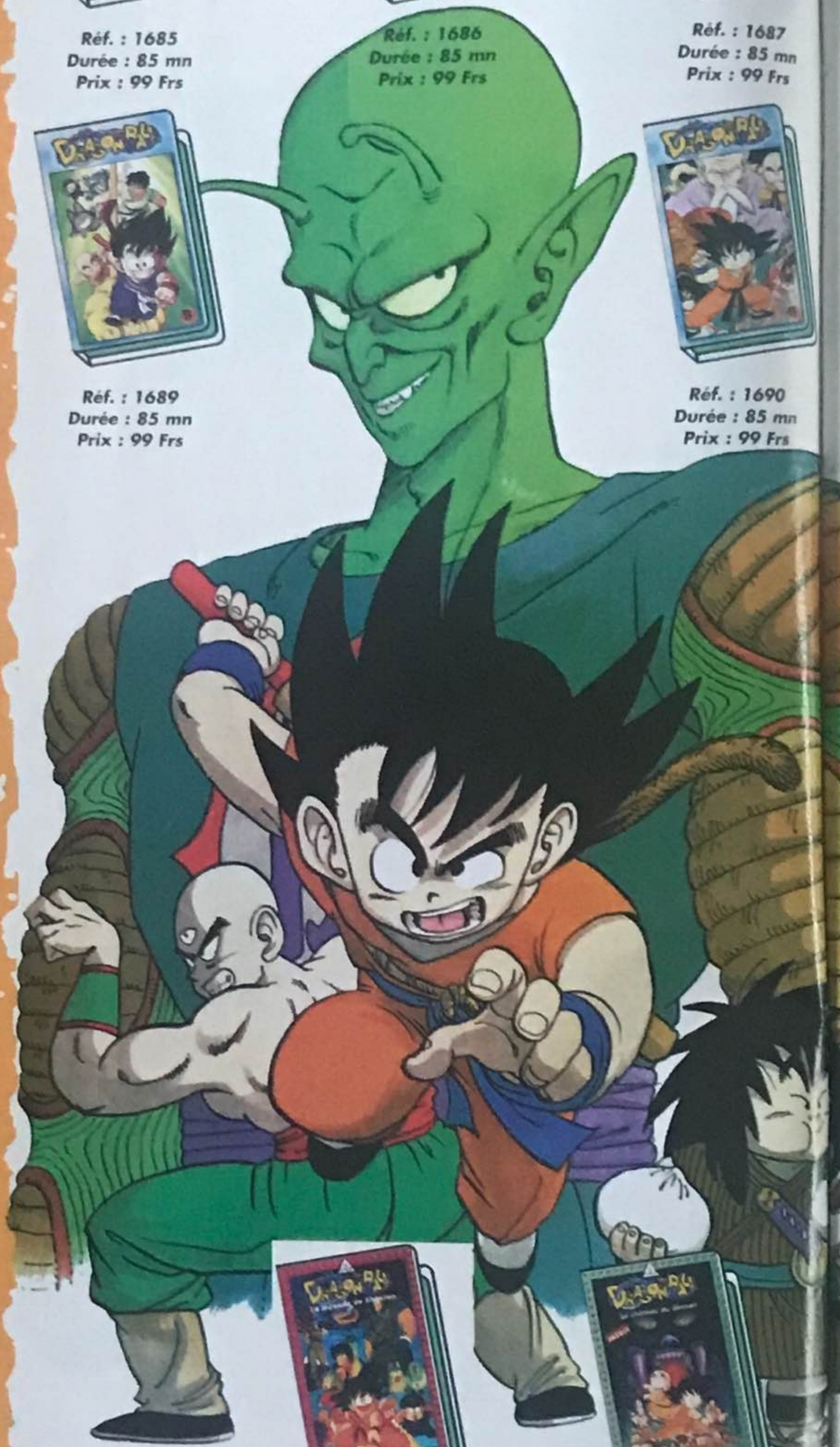
Réf. : 1687
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1689
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1690
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0018
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Réf. : 0080
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs

extraits





Réf. : 1688
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1691
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1692
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



**Coffret Dragon Ball
La Série T.V.**

(Le Coffret Partie 1 contient les 8 volumes) épisodes 1 à 32

Réf. : 1679
Prix : 499Frs



Réf. : 0081
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs

- 62/ L'eau sacrée
- 63/ le héros est de retour
- 64/ la délinquance de To paï paï
- 65/ En route pour le quartier général
- 66/ L'arrivée du ruban rouge est en déroute
- 67/ la fin du Commandant Red
- 68/ la dernière boule de cristal
- 69/ Babu
- 70/ les cinq adversaires
- 71/ la fosse du diable
- 72/ Yamcha libère la mort
- 73/ le pouvoir mental du diable
- 74/ le cinquième homme
- 75/ Un mystérieux adversaire
- 76/ L'adversaire se démasque
- 77/ les tactiques de Pui
- 78/ le divin Dragon revient
- 79/ Une goulée mélodique
- 80/ le match du Roi
- 81/ Goku chez les démons
- 82/ le cinglier ailé
- 83/ le grand tournoi d'arts martiaux
- 84/ le champion toute catégorie
- 85/ les éliminatoires
- 86/ les huit meilleurs
- 87/ Yamcha contre Ten Shin Han
- 88/ le grand tournoi mondial d'arts martiaux
- 89/ Rencontre de la pleine lune
- 90/ la revanche de To paï paï
- 91/ Une idée de génie
- 92/ Sangoku contre Pampour
- 93/ Deux adversaires de grand talent
- 94/ Une décision inattendue
- 95/ Sangoku contre Krilin
- 96/ Les meilleurs coups de Krilin
- 97/ le match final
- 98/ Une attaque de haute volée
- 99/ Une fausse victoire
- 100/ la dernière chance
- 101/ la grande finale
- 102/ Un plan diabolique
- 103/ le temps de la terreur
- 104/ Sangoku revient à la vie
- 105/ L'homme des bois
- 106/ Une nouvelle mission
- 107/ A la mémoire de Krilin
- 108/ Satan se marie
- 109/ Sangoku contre Satan Petit Coeur
- 110/ le dernier espoir
- 111/ le dernier combat de Tortue Géniale
- 112/ A la quête de l'étamelle jeunesse
- 113/ la première étape
- 114/ Au sommet de la tour
- 115/ le labyrinthe de glace
- 116/ Tortue Géniale réapparaît
- 117/ Sangoku se réincarne
- 118/ la détermination de Ten Shin Han
- 119/ Ten Shin Han rencontre Satan
- 120/ la colère de Sangoku
- 121/ Un combat difficile
- 122/ la fin de Satan
- 123/ A la recherche du bâton magique
- 124/ le temple des nuages
- 125/ Dieu apparaît
- 126/ la résurrection du Dragon
- 127/ Plus rapide que l'éclair
- 128/ Un adversaire imaginaire
- 129/ Voyage
- 130/ l'apprentissage
- 131/ Quand chacun poursuit sa quête
- 132/ la colère du volcan
- 133/ les retrouvailles
- 134/ la coupe du monde des arts martiaux
- 135/ les huit meilleurs candidats
- 136/ le maître ignorant
- 137/ Sangoku se marie
- 138/ Shen, un candidat peu ordinaire
- 139/ Sangoku contre Ten Shin, 2 ième rencontre
- 140/ Entraînement très spécial
- 141/ Tous pour un, un pour tous
- 142/ Shen contre Petit Coeur Junior
- 143/ Pour l'avenir du monde
- 144/ le dernier combat
- 145/ le géant du tournoi
- 146/ la loyauté de Sangoku
- 147/ Une épreuve difficile
- 148/ la victoire finale
- 149/ L'éventail magique
- 150/ le mangeur de feu
- 151/ Chichi, femme idéale
- 152/ Le mont des cinq éléments
- 153/ Dans les flammes de l'enfer

7/ LES FILMS

les Films : vol 1 à 3

Vol 1 : Sangoku et Bulma aident une petite fille dont le village est persécuté par un roi tyrannique dont le seul soucis est de trouver la nourriture idéale pour son estomac.

Vol 2 : Dans le château du Démon, une Princesse est enfermée. Sangoku et Krilin veulent que Tortue Géniale leur enseigne les arts-martiaux en échange de quoi, ils libéreront la Princesse prisonnière.

Vol 3 : Le conseiller de l'Empereur Chaoz veut rassembler les boules de cristal pour prendre le pouvoir. Sangoku et ses amis parviendront-ils à l'en empêcher ?

8/ LES COFFRETS :

prévisions de sorties :

Série T.V. (153 épisodes)

Disponible 15 Septembre

Coffret 1 - épisodes 1 à 32

Prévu Décembre 1999

Coffret 2 - épisodes 33 à 64

Ont participé à ce dossier :

- Cédric Littard, Directeur de Collection.
- Valérie Molta, pour Manga Distribution.
- Magazine D. Manga pour A.B Vidéo.
- François Uzan, pour Manga Distribution.



extraits



fiche technique

Nom original : Dragon ball
Titre en Français : Dragon ball
Format : Série t. v.
Maison de production : Tōei Dōga
Date : 1986-1989
Nombre d'épisodes : 153
Auteur : Akira Toriyama
Réalisation : Daisuke-Nishio
Scénario : Takao Koyama
Character design : Minoru Maeda
Décors : Ken Takushige - Yūji Ikeda
Musique : Shunsuke Kikuchi
Disponible : 15 Septembre 99
 Coffret 1 - partie 1 - 8 volumes - épisodes 1 à 32
 prévu Décembre 1999
 Coffret 2 - Partie 2 - 8 volumes - épisodes 33 à 64

Dragon Ball Z

Le dossier

Dans le prochain catalogue...



DRAGON BALL Z

Les Films



Ref. : 0002 - vol 1
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0004 - vol 2
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0001 - vol 3
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0003 - vol 4
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0005 - vol 5
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0006 - vol 6
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0007 - vol 7
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0008 - vol 8
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0009 - vol 9
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0015 - vol 9
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0016 - vol 10
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



Ref. : 0017 - vol 11
Durée : 60 mn
Prix : 79 Frs



le film cinéma vol 1
Ref. : 0175
Durée : 90 mn
Prix : 99 Frs



le Film CINEMA vol 2
Ref. : 1142
Durée : 90 mn
Prix : 99 Frs

Le Coffret 6 Films

Le Coffret contient les 6 films condensés en 6 volumes

Ref. : 1066
Prix : 289 Frs



Coffret Dragon Ball Z La Série T.V.

Le Coffret Prime contient les 8 volumes

episodes 1 à 40 / 13 h

Ref. : 1406

Prix : 499 Frs

fiche technique

Nom original : Dragon Ball Z
Titre en Français : Dragon Ball Z
Format : Série T.V.
Maison de production : Toei Dōga
Date : 1989-1996
Nombre d'épisodes : 291
Auteur : Akira Toriyama
Réalisation : Daisuke Nishio
Scénario : Takao Kawama
Character design : Minoru Maeda, Katsuyoshi Nagatsuki
Décors : Ken Takashige
Musique : Shunsuke Kikuchi
Présentation : Coffret 1 - part. 1
8 volumes - épisodes 1 à 40
Prix : Octobre 1999 Coffret 2 - part. 2
8 volumes - épisodes 41 à 80

La Série T.V.



Ref. : 1441 - Vol 1
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1442 - Vol 2
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1443 - Vol 3
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1444 - Vol 4
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1445 - Vol 5
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1446 - Vol 6
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1447 - Vol 7
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1448 - Vol 8
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs

DRAGON BALL GT

Dragon Ball GT

Dragon Ball G T.

Volumes 1 à 5

Série TV. en 64 épisodes (3 épisodes par volume)

Voilà enfin la suite de Dragon Ball Z en vidéo ! Dix années sont passées depuis la fin de DBZ et Son Goku s'est occupé du jeune Oob. Pilaf est de retour et s'appête 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, 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... Son Goku, 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 robotadar 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 Dolléki, grand prêtre du Seigneur Ludé. Celui-ci s'appête à réveiller le Seigneur Ludé qui s'avère n'être qu'une grosse machine qui absorbera Pan afin d'augmenter sa puissance. Grâce à son créateur, le professeur Myu, 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... Bientôt la suite.



Réf. : 1354
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1355
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1356
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1357
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1358
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs

fiche technique

Nom original : Dragon Ball GT
Titre en Français : Dragon Ball GT
Format : Série TV
Maison de production : Tôei Dôga
Date : 1996-1997
Nombre d'épisodes : 64
Auteur : Akira Toriyama
Réalisation : Osamu Kasai
Scénario : Aya Matsui-Jun Maekawa
Character design : Katsuyoshi Nakatsuru
Décors : Takashi Yoshike
Musique : Akihito Tokunaga
présentation : Disponibles à Punité
5 volumes
(3 épisodes par volume)

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

- 1 - Historique.
- 2 - Bienvenue au Sanctuaire : Notes sur l'oeuvre.
- 3 - Introduction au Mythe.
- 4 - Voici le guide.
- 4* - Le guide.
- 5 - Naissance d'un Monde.
- 6 - Les temps divins.
- 7 - Les Guerres Saintes.
- 8 - La roue du temps.
- 9 - L'histoire : La Bataille du Sanctuaire - Asgard - Poseidon -
- 10 - Notes sur la Série.
- 11 - Présentation Des Personnages.
- 12 - Les épisodes.
- 13 - Le doublage de Saint Seiya et l'équipe technique.
- 14 - Les Coffrets: prévisions de sorties.

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, Misbi Hlmeno, Masahiro Naoi
Décor : Tadao Kubota
Musique : Seiji Yokoyama

extraits



SAINT SEIYA

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE





1/ Historique : 1988...

Date sainte pour les milliers, que dis-je, les millions de fans à travers le monde, puisqu'elle correspond à l'arrivée de cette série de notre cher "Club Do". Depuis la France elle se répandra comme une traînée de poudre dans d'autres pays. Elle deviendra "Los Caballeros del Zodiaco" en Espagne, par exemple.



1988 disais-je. Eh oui, les Chevaliers du Zodiaque célébraient leur onzième anniversaire en avril 1999. Cela ne nous rajeunit pas. Pour la petite anecdote, on considère souvent que les fans de Mangas et de Japonisme ont entrevu leur destinée durant la période "Ken le Survivant" / "Chevaliers". En

tout cas, c'est vrai pour moi. Le contexte de l'arrivée des Chevaliers d'Athènes est important à signaler. Plutôt le décor.

Nous sommes en plein milieu d'une guerre des programmes entre TF1 et la Cinq de Silvio Berlusconi. Celle-ci ébranle fortement la suprématie de la première chaîne en matière d'émissions infantiles en proposant un concept aux antipodes du Club Dorothée. Pas de chansons pas de concours à répétition, pas de hordes de gamins, pas de présentateurs. C'est une émission qui respire la passion et la fraîcheur.

Berlusconi fait ses emplettes au Japon et ramène bon nombre d'excellentes séries telles que Kimagure "Orange Road" (Max et Co), "Captain Tsubasa" (Olive et Tom), "Jeanne et Serge", "Robotach". La censure sauvage est inexistante, les doublages sont de qualité, les génériques corrects. Il faut attendre 1987 pour que la première chaîne réponde à l'affront. Et pas n'importe quelle réponse, ça c'est sûr ! Dorothée et ses acolytes ont ramené l'artillerie lourde avec "Hokuto no Ken", "le collège Fou Fou Fou", "Dragon Ball Z", "Maison Ikoku" (Juliette, je t'aime !), "Urusei Yatsura" (Lamu), mais encore et surtout SAINT SEIYA III Les Chevaliers du Zodiaque assurent à Dorothée la victoire finale, cette série générant non seulement de l'audimat mais aussi la commercialisation des goodies vendus par Bandai.



Malheureusement, l'époque d'arrivée de toutes ces bonnes séries est également celle de la censure à outrance. "Ken", "Les Chevaliers" et "DBZ" seront les plus touchés... Les Chevaliers ont fait l'objet, et font toujours, ça c'est sûr !, d'un véritable culte à l'époque de leur diffusion. Ils ont été rediffusés encore et encore. Le Club Do s'est mis alors à faire des émissions spéciales Saint Seiya où même Kurumada était invité pour répondre aux questions de l'assemblée. Le succès ne les a jamais abandonné. Même aujourd'hui, à l'heure où le Club Do a disparu depuis près de deux ans, ils sont encore diffusés sur la "chaîne Manga", alias leu "AB cartoon", et "TMC". Mais bon, tout le monde n'a pas la chance d'avoir ces chaînes en question. Ces beaux chevaliers si courageux resteront à jamais dans nos cœurs. Un mythe n'est-il pas immortel ?

2/ "Bienvenue dans le Sanctuaire".

Non, "Saint Seiya" n'est vraiment pas une œuvre comme les autres. L'émotion, voici ce que génère cette histoire magistrale créée, vous le savez tous, par Masami Kurumada en 1986, et qui la distingue tellement des autres productions. Une sensation de bien-être, difficilement explicable ou définissable. Mais elle est là, bien présente. Loin d'une simple succession de combats sans profondeur, "Saint Seiya" est un réservoir de bons sentiments et de vertus, transmis page après page, épisode après épisode. Et toujours avec le même optimisme et la même foi en un monde meilleur.

Une lutte d'idées, un combat où chacun pense détenir la vérité. Les fans ont saisi le message que voulait faire passer Kurumada au travers de ses



Athènes no Saints

Ne jamais perdre espoir, aller jusqu'au bout pour ses idéaux. Pour preuve, les 7000 sites consacrés à ce jour aux "Chevaliers du Zodiaque" sur le Web. Mon objectif n'est pas de faire de mon site (Saint Seiya's Burning Blood, pour les intimes ^_^) une simple annexe à cette liste déjà longue, mais justement de le distinguer des autres en exprimant et en matérialisant l'amour que je porte à cette histoire depuis 1988.

3/ Introduction au Mythe.

L'hypermythé est la mythologie de Saint Seiya... Un mélange efficace de toutes sortes de mythologies, de légendes et de religions. Saint Seiya est une série où les références à la mythologie sont multiples et omniprésentes. La mythologie Grecque est sans aucun doute la plus employée bien que toutes ces références ne soient pas d'une acuité historique parfaite. Cependant, sans comprendre toutes ces références, toute une dimension de la série est perdue.

Une mythologie indépendante contribuant à la compréhension de l'Univers vu par Saint Seiya.

4/ Voici le guide qui vous aidera à suivre.

Nous avons préparé ce qui suit sous la forme d'un petit dictionnaire des personnages et mythes importants qui apparaissent dans la série. Les entrées sont peu développées, mais nous vous conseillons l'achat d'un Dictionnaire de la Mythologie si vous souhaitez approfondir le sujet. Les noms utilisés sont les noms Grecs des Dieux, les noms Romains sont donnés entre parenthèses.



4*/ Le Guide : La Mythologie Grecque dans Saint-Seiya.

Andromède : La reine Cassiopée s'était vantée d'être plus belle

qu'Aphrodite et en punition elle fut obligée de donner sa fille Andromède en pâture à un monstre marin, le Kraken pour apaiser les Dieux. Elle fut sauvée par Persée.

Aphrodite : (Vénus) Fille de Zeus ou de Chronos selon les versions, Déesse de l'amour, du désir et de la beauté. Ses animaux sont le Cygne, le Moineau ou la Colombe et son arbre est le myrte. Elle n'apparaît pas dans Saint Seiya sinon que le Chevalier d'Or du Poisson porte son nom (sans doute en rapport avec sa beauté et son utilisation des roses comme arme).

Apollon (Phébus) : Fils de Zeus et de Leto, jumeau d'Artémis, il



Ont participé à ce dossier :

- Ludovic Gottigny, "Site Internet" <http://www.multimania.com/ariensaint/index.html>
- Cédric Littard, Directeur de Collection
- Sailor Moon pour le magazine "Animé Fan"
- Valérie Motta, pour Manga Distribution

est le Dieu des arts, des oracles, de la médecine et de la lumière. Il est souvent dit que le personnage d'Abel apparaissant dans le troisième film est en réalité Apollon, bien qu'il se réclame des Titans (les pères des Dieux). Visiblement, il a toujours fasciné les auteurs japonais (voir son rôle dans le magnifique long-métrage "Anon"). Ses animaux sont le Dauphin ou le Corbeau, son arbre est le Laurier.

Arès (Mars) : Fils de Zeus et d'Héra, ses parents ne se sont jamais beaucoup occupés de lui. Il est le Dieu de la guerre dans toute sa brutalité, il adore les carnages, le concept d'honneur lui est totalement étranger. Il est l'amant d'Aphrodite. Ses animaux sont le Vautour et le Chien. C'est lui qui est derrière les manigances de toute la première série et qui contrôle Saga. C'est sans doute lui aussi qui est à la base de la grande catastrophe mondiale traversée par le monde.

Artémis (Diane) : Déesse de la chasse et des royaumes sauvages. Son arbre est le cyprès et ses animaux toutes les bêtes sauvages. Elle n'apparaît pas dans Saint Seiya.

Athéna (Minerve) : Fille de Zeus et de Métis, née en portant son armure du crâne de son père qui avait avalé sa mère, elle est la Déesse de la guerre, non pas par son aspect bestial mais plutôt stratégique et tactique. On lui attribue une certaine sagesse, elle était vénérée par des artisans et des fermiers. Son animal est la Chouette et son arbre l'olivier. Saori Kido est la réincarnation d'Athéna et d'ailleurs sa personnalité devient de plus en plus forte quand elle l'apprend. Cependant, elle ne peut accéder à ses pleins pouvoirs sans avoir rejoint le cœur du Sanctuaire Grec.

Chrysaëor : Né du sang de Méduse quand Persée en coupa la tête. Il enfanta de nombreux monstres et utilisait une lance dorée en tant qu'arme. Krishna est le guerrier de Poséidon portant l'armure se rapportant à cette créature Dragon des mers. Les références à ce type de créatures ne manquent dans aucune mythologie.

Eris : Elle ne fait pas partie des Dieux majeurs bien qu'elle soit la fille de Zeus et la sœur jumelle d'Arès, avec qui elle s'entend très bien. Elle est la déesse de la discorde et avait pour habitude de créer des jalousies qui menaient aux guerres pour son frère. Elle planta les graines qui causèrent la guerre de Troie car elle n'avait pas été invitée au mariage de Pallas et Thétis. (Voir Pomme d'or)

Hadès (Pluton) : Frère de Zeus et de Poséidon, il règne sur le royaume des morts et des enfers, dont la partie la plus sombre est le tartare. Si on ne le voit pas dans la série télévisée, il est à la base de la troisième série jamais réalisée. Hadès choisit Shun à la naissance, parce qu'il a le cœur pur, comme son futur corps, dont il prendrait possession en temps voulu. En effet, il laissait reposer son propre corps pour ne pas risquer de le blesser. Il est possible que Arès ait été manipulé par Hadès depuis le départ.

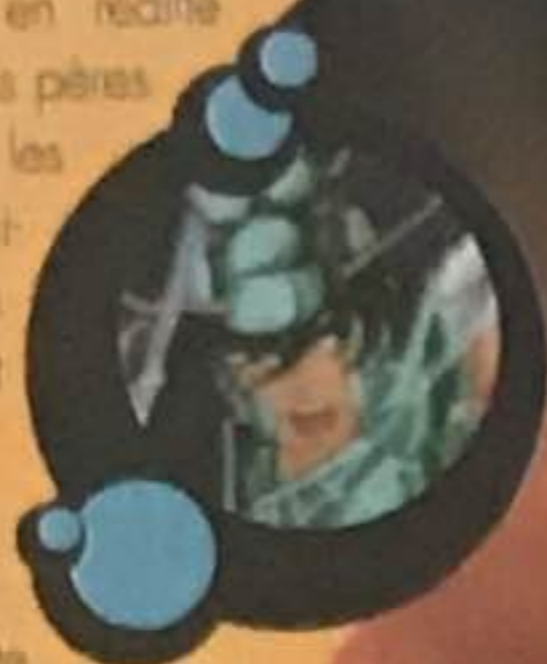
Héphaïstos (Vulcain) : Fils d'Héra, il est né défiguré et boiteux. Il est le Dieu de la forge et le mari d'Aphrodite avec laquelle il ne s'entend pas vraiment. En revanche, il est souvent vénéré comme Dieu des artisans au côté d'Athéna et on peut penser que dans Saint Seiya il fut impliqué dans la création des armures bien qu'aucune référence ne lui soit faite.

Hestia (Vesta) : Sœur de Zeus, elle la Déesse du foyer. Peu vénérée, elle n'apparaît pas dans Saint Seiya.

Héra (Juno) : Femme de Zeus, elle n'apparaît à aucun moment dans la série. Elle est la mère d'Arès et est célèbre pour ses crises de jalousie à l'égard de son mari qui cumule ses excès amoureux.

Hermès (Mercure) : Fils de Zeus, il est le messager des Dieux qui portait les sandales ailées. Connu pour son audace, il est aussi le Dieu des voleurs. Il n'apparaît pas dans Saint Seiya.

Hippocampe : L'hippocampe est une créature mi-cheval, mi-poisson qui d'ailleurs tirait le chariot de Poséidon. Baian, l'un des guerriers de Poséidon porte l'échelle correspondant à cette créature.



Io : Le nom d'une femme mortelle aimée par Zeus et transformée en vache pour la protéger de la jalousie d'Héra. Le guerrier de Poseidon de Soylia porte ce nom.

Krakon : Un monstre des mers gigantesque habitué à couler les bateaux. C'est également à lui qu'était offerte Andromède bien qu'elle fut sauvée par Persée, qui utilisa la tête de Méduse, ainsi que Pégase, le guerrier de Poseidon Isaac porte l'écaïlle se rapportant à cette créature.

Lomnades : Des démons des profondeurs qui haïssaient les humains. Ils avaient le pouvoir de prendre la forme et la voix de qui ils voulaient et leur jeu favori était de prendre la forme des personnes les plus aimées de leurs victimes, de les offrir puis de les noyer en les entraînant sous l'eau. Krakon porte l'écaïlle de Poseidon correspondant à ces monstres.

Méduse : L'une des Gorgones, femmes aux cheveux de serpents dont le regard transformait en pierre. Elle fut vaincue par Persée grâce à l'aide du bouclier d'Athéna.

De son sang jaillit le cheval Pégase. Elle est à la base des pouvoirs du bouclier du Chevalier d'Argent Argol.

Pégase : Cheval ailé de Persée, jailli du sang de Méduse après qu'il l'ait tué.

Pomme d'Or : Provenant du jardin des Hespérides, chasse gardée d'Arès, l'un des travaux d'Hercule fut en ramener une. Eris, qui n'était pas invitée à une fête, fit apparaître une pomme d'or portant l'inscription "A la plus belle". Paris dut prendre la décision qui fut bien entendu très contestée.

Il partit ensuite avec Hélène qui lui avait été offerte en cadeau et ceci déclencha la guerre de Troie. Eris apparaît dans le premier film.

Poseidon (Neptune) : Frère de Zeus et d'Hadès, il est le Dieu des mers réincarné dans le corps de Julian Solo, le riche héritier d'une compagnie maritime rivale de la Fondation. Les armures de ses chevaliers s'appellent "écaïlles" (scales) et elles sont au nombre de sept, toutes en rapport direct avec des créatures marines.

Saints : Dans la mythologie Grecque, ce terme n'a que peu de rapports avec sa version chrétienne. Les saints composaient la garde d'honneur des Dieux, des êtres dévoués corps et âme à une divinité qui combattaient avec honneur pour elle. En général, ils préféraient l'usage des arts martiaux à celui des armes, cela dépendait des Dieux. Effectivement, il est dit que des Saints servaient de gardes du corps à Athéna quand elle descendait sur Terre. Saint est le mot original qui qualifie les chevaliers et l'histoire de Saint Seiya laisse penser que certains des nouveaux chevaliers sont des réincarnations de ceux du passé.

Scylla : Dans la mythologie Grecque, Scylla est un monstre marin créé par l'enchanteuse Cirée à partir d'une nymphe magnifique dont elle était jalouse. Le bas de son corps resta humanoïde et le haut se transforma en six chiens sauvages. Io, l'un des guerriers de Poseidon porte l'armure correspondant à cette créature.

Sirènes : Des mystérieuses créatures mi-femmes, mi-poissons qui atraient par leurs chants irrésistibles les marins afin qu'ils viennent s'échouer sur les côtes rocheuses des îles sur lesquelles elles vivaient. Dans Saint Seiya, ce sont l'équivalent des Chevaliers de Bronze ou d'Argent pour les armées de Poseidon apparemment, les guerriers Thétis et Sorente.

Thétis : Il y a deux personnages portant ce nom en Mythologie grecque : la femme du Titan Océanus ou bien l'une de ses filles, la mère d'Achille. Dans Saint Seiya, c'est le nom de l'une des sirènes de Poseidon, celle là même qui révèle à Julian Solo sa véritable identité en lui remettant le Trident.

Zeus (Jupiter) : Le chef des Dieux de l'Olympe. Il n'apparaît pas dans la saga Saint Seiya, bien que certaines versions de l'histoire prétendent que Mitsuzasa Kido est sa réincarnation et qu'il serait lui-même incarné les jeunes qui sont entraînés pour devenir Chevaliers.

5/ Naissance d'un monde...

Le Big Bang, créé par les Titans, survient soudainement dans le Néant.

A travers l'expansion de l'univers, le Big Will se propage sous forme de lumière et illumine tous les êtres peuplant ce monde nouvellement créé. Ceci permet d'expliquer l'influence des astres (et des constellations) sur les êtres vivants. D'après l'Hypermyth, un être capable de s'élever au Big Will deviendra un Dieu.

6/ Les Temps Divins :

Les trois frères Zeus, Hadès et Poseidon furent les premiers êtres à atteindre le Big Will. Conscient de l'importance spirituelle et physique qu'ils prenaient par là-même, ils s'attribuèrent à chacun un domaine : Zeus s'attribua le Royaume des Cieux, Hadès le Royaume des Morts et Poseidon celui des Océans. Le Big Will auquel ils se sont élevés serait une sorte de neuvième sens englobant les huit autres. En résumé, un Dieu maîtrise le septième sens ainsi que le huitième sens (Amorité) lui permettant de se déplacer quasi sans se sentir dans le Royaume des Morts sans en être prisonnier et le neuvième sens, alias le Big Will, la maîtrise du Big Will permit aux dieux d'acquérir l'immortalité de leur âme mais leur corps reste de chair et de sang, donc mortel.

Ils doivent donc se réincarner à intervalles réguliers pour faire peau neuve mais également atteindre une nouvelle fois le Big Will. Ce n'est qu'en atteignant cette essence divine que la personne s'éveillera en tant que divinité, comme Saori Kido découvrant sa réelle identité après qu'une sorte d'aura céleste, d'une force et d'une pureté sans égal, se dégagea de son corps : le cosmos.

Zeus, bien qu'aucune allusion ne lui soit faite dans le manga, il semblerait qu'il ait pris les traits de Mitsuzasa Kido. Comme Zeus, en effet, sa descendance était nombreuse (cents enfants) et il disparut un jour pour laisser le soin à Athéna de protéger la planète.

7/ Les Guerres Saintes :

Ces batailles opposent les Dieux entre-eux, et les Dieux aux hommes.

Poseidon, le premier, manifesta son hostilité. Il réunit sept guerriers parmi les meilleurs de chaque Océan et les assigna du titre de Général de son armée, les Marins.

Il couvrit ses guerriers d'écaïlles, des armures construites à partir d'un métal extrait d'une météorite qui s'abîma autrefois dans l'Atlantide - l'Orichalque. Le Dieu des Océans désigna lui-même les formes de ces armures, formes qui inspirèrent la création des monstres fabuleux... Athéna envoya les hommes pour remettre Poseidon à sa place.

Malheureusement, suite au refus d'Athéna d'armer ces hommes, ceux-ci sont envoyés au casse-pipe. Le dernier espoir de liberté repose sur les frères épaulés d'adolescents (voici donc l'explication tant attendue selon laquelle la tradition appelle seuls les adolescents à devenir chevaliers) qu'Athéna se résout finalement à équiper d'armures dont elle a inventée les formes, directement inspirées des 88 constellations et de l'essence spirituelle du Big Will. Ces armures sont appelées Cloth et sont fabriquées par les tchimisistes d'un petit continent du pacifique appelé Mu (ce continent aurait disparu suite à une guerre face aux Titans). Ces alchimistes façonnèrent ces armures à base d'Orichalque, d'un alliage inconnu, le Gammanium, et de poussière d'étoile. Les armures créées furent ensuite réparties selon leur puissance en 12 rang qu'on leur conféra.

12 Gold Cloth, 24 Silver Cloth et 48 Bronze Cloth.

Elles ont également le pouvoir de se régénérer. Cette "résurrection" sera d'autant plus rapide si les armures sont placées dans leur coisson, celui que les chevaliers portent sur le dos. Il arrive qu'après un combat les armures soient tellement endommagées qu'aucune régénérescence n'est possible... On dit alors de ces armures qu'elles sont mortes. Seul du sang de chevalier et de la poussière d'étoile pourraient leur redonner Vie. Pour avoir le droit de mettre une de ces Cloth, le chevalier doit



extraits



être en complète harmonie avec une constellation et être reconnu par une étoile protectrice. C'est pour cette raison que ne revêt une armure d'or que celui qui a un signe du zodiaque en rapport avec cette armure. L'ordre des Athéna no Saints (Chevaliers d'Athéna) est créé.

La Déesse fera son apparition aux côtés de ses protecteurs avant chaque Guerre Sainte. Les chevaliers sont réunis au Sanctuaire d'Athènes, berceau de la civilisation, sous les ordres du représentant terrestre d'Athéna, le Kyôkô (Grand Pope).

Les chevaliers repoussent les Marinas, généraux de Poséidon revêtus d'écailles (l'équivalent des armures d'Or pour les guerriers) jusque sur le continent de l'Atlantide où Athéna envoie huit Saints détruire le Temple de Poséidon et par la même occasion, engloutir l'Atlantide. Athéna scella l'esprit du Dieu dans une urne divine et la fit garder au Pôle Nord par des chevaliers qu'elle avait chargés de cette mission. Ils finirent par s'établir et ils oublièrent toute trace de leurs origines... Ils devinrent les Blue Warriors, évoqués à la fin

du tome 13. S'en suit alors une période troublée où la Déesse sera notamment opposée aux Géants. Le problème réglé, les Saints doivent à présent lutter Arès, le Dieu de la fureur guerrière et ami d'Hadès. Les quatre armées de Berserkers obéissant à Arès mettent les 58 Saints du Sanctuaire en déroute complète. Athéna se voit contrainte de faire appel pour la première et dernière fois aux douze armes de l'armure d'or de la Balance. Arès s'enfuit au Royaume des Morts...

Voilà l'occasion d'un premier conflit indirect entre Hadès et Athéna. Le Dieu du Meikai (Enfers) sera blessé par un certain Pégase, ressemblant à s'y méprendre à Seiya.

Les Guerres Saintes semblent ne plus devoir se produire avant un bon bout de temps.

Durant les Temps Modernes, on découvre une petite île appelée Death Queen (l'île de la Reine morte), située sur l'Équateur dans le pacifique. Il s'agit en fait d'une partie du continent de Mu où furent construites et entreposées les Black Cloth, inventées par des alchimistes rebelles. Ceux-ci tentèrent de reproduire les armures de Bronze mais leur science ne dépassait pas celle de leurs illustres collègues. Elles étaient donc moins puissantes et, ne parvenant pas à reproduire l'éclat des Bronze Cloth, étaient d'un noir profond. La plus puissante de ces armures était celle du Phoenix. Pour cette raison, elle fut produite en plus grand nombre. Pour l'anecdote, Ikki aurait été le premier homme de l'histoire qui réussit à endosser l'armure du Phoenix, prisonnière de Death Queen...

Death Queen devint le lieu de prédilection des chevaliers déçus et des hommes ayant été incapables de devenir chevalier. Ici, ils pouvaient obtenir une armure sans effectuer le moindre effort. Athéna ordonne que quelqu'un règle la situation sur place.

Les Grand Papes enverront les hommes les plus cruels parés d'un masque en signe de punition. Guilty (coupable), le maître d'Ikki, était donc un de ces hommes.

L'unique moyen, pour quelqu'un envoyé sur l'île et qui voulait en sortir était de briser ce masque en tuant son propriétaire.

8/ La Roue du Temps...

Aux environs de 1743, Hadès viendra semer la terreur à la surface de la terre... Il clame son dégoût envers l'espèce humaine et se dit prêt à l'éliminer pour purifier la terre.

79 armures ont trouvées leur propriétaire à cette époque, ce qui constitue le plus gros chiffre de l'histoire de la chevalerie d'Athéna. Malheureusement, presque tous s'inclinèrent face aux spectres d'Hadès munis de leur Surplis (armures de couleur noire et d'origine inconnue). Seuls Shion du Bélier et Dôkhô de la Balance survivront à cette bataille. Le premier deviendra le nouveau Grand Pope, nommé par Athéna (assassiné par Saga, Chevalier d'Or des Gémeaux, 230 années plus tard), le second est chargé de surveiller depuis les Cinq pics la tour dans laquelle les 108 spectres ont été scellés. Mais voilà, un beau jour, Saga souffrant d'une certaine schizophrénie inhérente à son signe, sombre dans le côté obscur et assassine le Pope. Il prend donc sa place et tente dans le même temps d'assassiner la nouvelle réincarnation d'Athéna. Il échoue... Le Chevalier du Sagittaire





s'est sacrifié pour l'en empêcher et a combé son amour ainsi que la Déesse à Mitsumasa Kido, qui ignorait tout de l'existence des armures du Zodiaque.

Pendant treize ans, Saga régna sur le Sanctuaire en tant que Grand Pope.

Le tournoi intergalactique organisé par la fondation de Mitsumasa Kido, afin de décider qui remportera l'Armure et deviendra garde personnel de la Déesse Athéna commença. Un processus d'élimination implacable pour la sélection : permettra d'envoyer les 25 meilleurs dans des camps d'entraînement. Les chevaliers, revenus de leurs camps d'entraînement respectifs, doivent s'affronter pour l'Armure d'Or dans ce tournoi. Mais Ikkou, que tout le monde avait oublié, réapparut et s'empara de l'armure à l'aide de Chevaliers Noirs... la relève se pointe à l'horizon... Une nouvelle génération de chevaliers aussi vaillante que les précédentes... Et tout comme leur glorieux aînés, leur bravoure et l'amour qu'il porte à la terre et aux autres, la foi qu'ils entretiennent au fond de leur cœur, feront d'eux des Dieux !

9/ L'histoire :

La Bataille du Sanctuaire.

À son arrivée au Sanctuaire, une flèche d'Or transperce le cœur de Saori.

Seul le Grand Pope est capable de la retirer. Il faut donc la ramener auprès d'elle.

Mais avant de pouvoir atteindre sa chambre secrète, les Chevaliers de Bronze devront traverser les douze maisons des signes du Zodiaque, gardées chacune par un Chevalier d'Or qu'il leur faudra vaincre, en moins de douze heures. En cas d'échec, Athéna mourra. Les flammes de la grande horloge du Sanctuaire se sont allumées et chacune d'elles brûlera pendant une heure, c'est donc dans une bataille effrénée contre la montre que se lancent Seiya et ses compagnons d'arme... Les affrontements qui s'en suivent ne s'annoncent pas comme une bataille manichéenne entre le bien et le mal, mais plutôt comme une confrontation entre ceux qui détiennent la vérité et ceux qui pensent la détenir. Les Chevaliers de Bronze ne doutent pas une seule seconde de la justesse de leur cause : il n'y a pas de doute, Saori EST la réincarnation d'Athéna qui renait tous les 200 ans pour combattre les forces du mal, et IL FAUT LA SAUVER !

Les Chevaliers d'Or, quant à eux, ont tous juré fidélité au Grand Pope, symbole de la justice, représentant divin élu et soutenu par les Dieux. Comment le Pope pourrait-il se tromper lorsqu'il qualifie les Chevaliers de Bronze de traîtres et de rebelles ?

Comment Saori pourrait-elle être la réincarnation d'Athéna alors que la "vraie" réside dans son temple, au Sanctuaire ? Mais, petit à petit, le doute s'installe chez certains Chevaliers d'Or, un doute renforcé par de terrifiantes rumeurs, comme celle selon laquelle le Pope serait lui-même à l'origine du massacre des serviteurs qui auraient aperçu son véritable visage... De plus, comment se fait-il qu'il faille absolument s'entretenir avec le Pope pour joindre Athéna et qu'elle ne reçoive personne à part lui ? C'est pourquoi la lutte des Chevaliers de Bronze s'annonce essentielle, puisqu'elle fournira la preuve de l'honnêteté ou de l'imposture du Grand Pope. Certains Chevaliers d'Or vont se rallier à la cause des Chevaliers de Bronze et d'autres sont persuadés de se battre pour une bonne cause, restant sur leur position. Mais comment pourraient-ils se douter un seul instant que leur foi est fondée sur un mensonge ? Néanmoins, la foi de certains d'entre eux sera ébranlée par celle de Seiya et de ses compagnons. Un tel courage ne peut être inspiré que par une juste



cause. Saito serait-elle la réincarnation d'Athéna ? D'autres Chevaliers d'Or, par contre, ne prendront conscience d'avoir été aveuglé par une force maléfique que dans leurs derniers instants, une fois confrontés à l'esprit kamikaze de leur adversaire qui n'hésite pas à se sacrifier pour les vaincre. "Que vaut la victoire si tu dois perdre la vie," lance Shura à Shiryu qui lui répond "Si je ne recule devant rien, c'est pour Athéna".

Mais, plus qu'à un affrontement contre un ennemi, c'est à un combat intérieur auquel se livre nos héros. Leur adversaire illustre exploite à chaque fois une de leurs faiblesses, et les Chevaliers doivent inmanquablement l'affronter et la vaincre ! Alors que Iké vient de se sacrifier pour vaincre Shaka dans la maison de la Vierge, le testament laissé par Ayatos dans la maison du Sagittaire n'est qu'un prélude à une fin dramatique puisque se sont ensuite Shiryu, Hyoga et Shun qui périssent en emportant avec eux leurs adversaires. Shiryu et Shun déclenchent leurs ultimes attaques, extrêmement meurtrières, et Hyoga

parvient à surpasser son maître dans ses derniers instants. Ces sacrifices et d'autres encore sont très émouvants mais cruels car ce n'est pas un, mais deux défenseurs de la justice qui s'éteignent en même temps, l'un ayant été aveuglé par une puissance maléfique sans le savoir... ou seulement trop tard. Une telle ironie du sort pousse même ceux qui se vantent d'être les plus fidèles et les plus dévoués serviteurs d'Athéna à faire partie de cette dernière catégorie !

Le fait que seule la vie d'Athéna importe dans la bataille est un douloureux dilemme pour les Chevaliers survivants qui doivent choisir entre la vie de leurs amis et leur devoir.

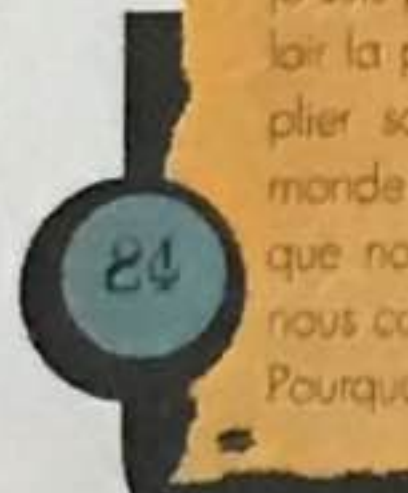
En effet, il suffit qu'un seul d'entre eux franchisse les douze maisons en moins de douze heures pour la sauver. Mais, pour accomplir leur devoir, les Chevaliers survivants doivent toujours avancer et n'ont pas le droit de faire marche arrière pour essayer de venir en aide à leurs compagnons en péril. Cela renforce encore l'émotion palpable qui se dégage de cette bataille. Enfin, il existe une dernière catégorie de Chevaliers d'Or.

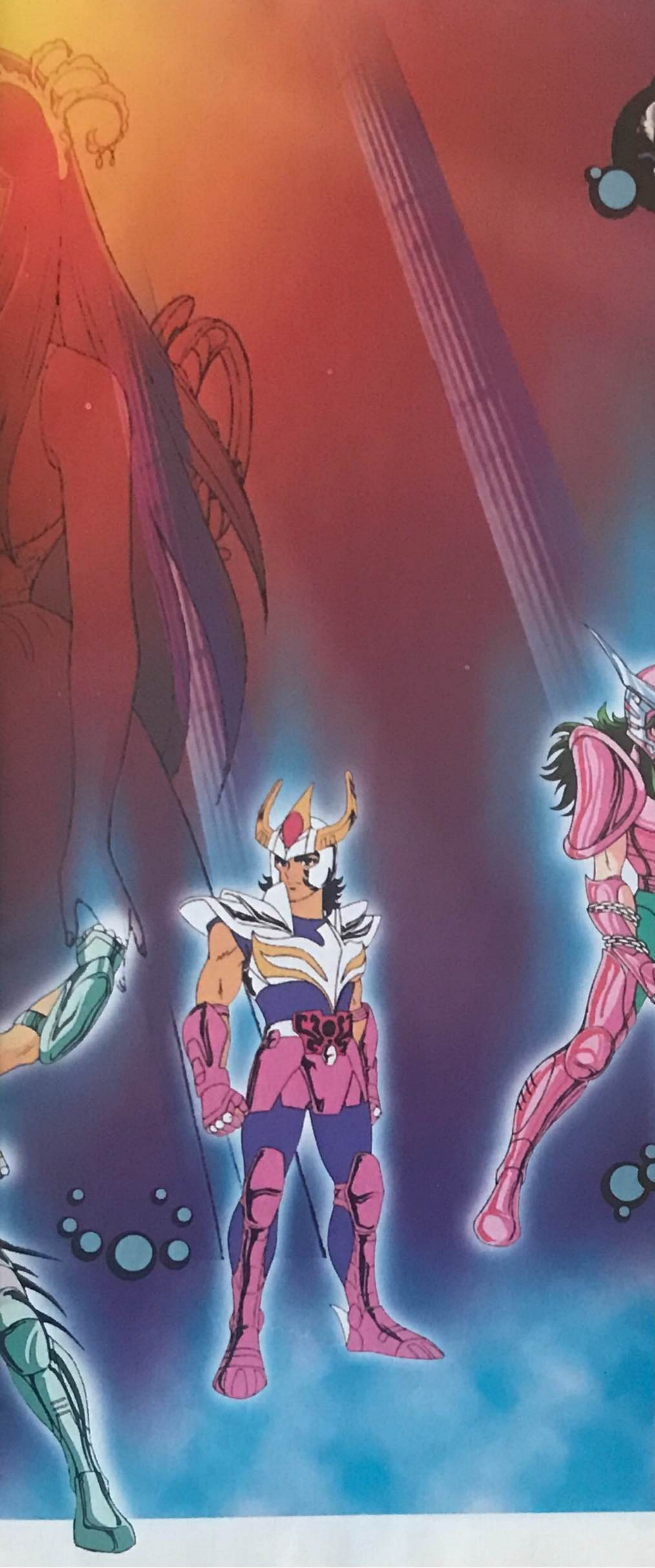
Pour ceux-là, peu importe où se trouve la justice. Pour Aphrodite du Poisson, la loi du plus fort est la meilleure. Quant à Masquede-Mort du Cancer, il s'agit d'un criminel sans loi ni loi qui sera châtié avec le respect qu'il mérite après avoir réveillé la Colère du Dragon.

"Tu m'as privé de celle qui comptait plus que n'importe qui au monde. Chevalier, et par ta folie meurtrière, tu as déchaîné la colère du Dragon. Ma haine envers toi ne pourra s'éteindre que lorsque ton sang l'aura apaisée !!!"

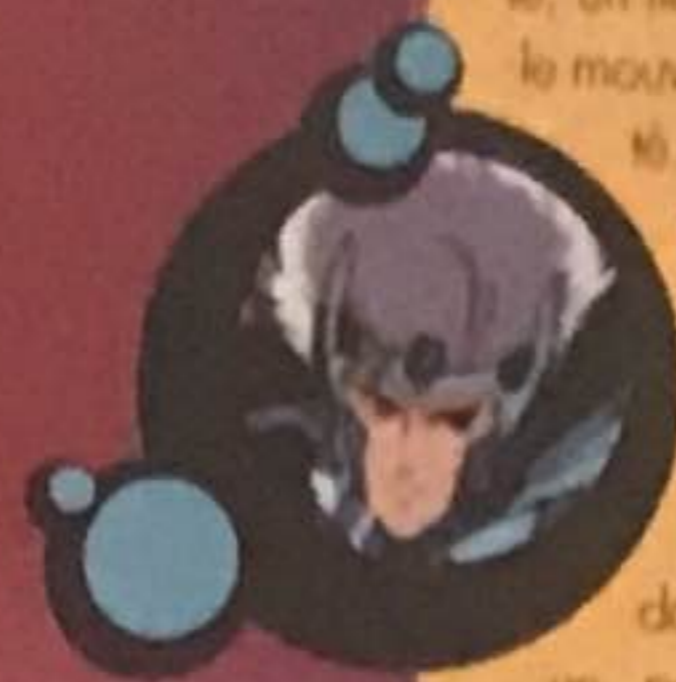
Saiya réussira finalement à s'emparer du bouclier de la Justice et à sauver Athéna.

inextinguible. C'est elle qui mettra un terme à la bataille en terrassant involontairement Saga, qui se repentira de ses actes au seuil de la mort, enfin libéré de la puissance maléfique qui l'habitait... Que reste-t-il de la bataille du Sanctuaire ? Des combats inutiles et des victimes de la guerre engendrés par un déséquilibre désireux de dominer le monde par la force et la terreur. Un fou ayant poussé les défenseurs de la Justice à se dresser les uns contre les autres. "Chevalier, si tu as raison, si ce monde ne connaît ni la paix, ni l'amour, s'il est uniquement gouverné par la force et la terreur, si le mal ronge de plus en plus chaque jour, je pense qu'en effet... il mérite d'être détruit. A quoi nous servirait-il de vivre dans un monde si laid ? Mais je suis persuadé que tant que les gens continueront à vouloir la paix et à s'aimer en toute liberté, sans avoir à plier sous le joug d'une dictature maléfique, ce monde méritera de vivre. C'est pour cette raison que nous sommes battus depuis le début et que nous continuerons à nous battre s'il le faut". Pourquoi le Grand pope est-il, du jour au lende-





main, devenu la réincarnation du mal ! C'est sur le Mont Étoilé, un lieu sacré où le Pape prédit le destin du Monde d'après le mouvement des étoiles, que Marine découvre la terrible vérité. Sur l'autel des prédictions est étendu le corps du véritable Pape, mort depuis plus de dix ans. Que s'est-il passé ?



Asgard

La Terre que l'on pensait sauvée est de nouveau en danger. Les forces du mal surgissent du côté d'Asgard, un paradis mythologique. Envoûtée par l'anneau des Nibelungen que lui a "Offert" Poséidon, la prêtresse Hilda de Polaris cesse ses prières conjurant le Seigneur Odin de continuer à geler les deux pôles. Puis, elle part en croisade afin de mener son peuple vers des contrées climatiquement plus clémentes. Athéna et ses pouvoirs divins ne retarderont l'échéance que de quelques heures, obligeant ainsi nos héros à affronter les protecteurs d'Asgard. Pour libérer Hilda de Polaris de l'emprise de l'anneau maléfique, les Chevaliers de Bronze devront vaincre sept guerriers divins et s'emparer de leur saphir d'Odin afin d'obtenir l'épée de Balmung, l'arme d'Odin, la seule qui puisse briser l'anneau maudit.

La Bataille d'Asgard nous propose une galerie de personnages à la psychologie intéressante. Tout d'abord Fenrir qui ne croit plus en l'homme et que la haine pousse à haïr l'humanité toute entière. Mime, devenu une machine à tuer depuis que ses propres illusions l'ont aveuglé. Alberich, qui souhaite profiter de la situation pour assouvir ses rêves de gloire, ceux dont la fidélité envers Hilda est tellement forte qu'ils ne peuvent admettre la vérité que leur dévoile les Chevaliers de Bronze (Hagen, Siegfried et Thor) et enfin Syd et Bud, des jumeaux au destin tragique. Si les guerriers divins se battent, ce n'est pas seulement par fidélité envers Hilda. Que ce soit par amour, par haine ou par ambition, chacun d'entre eux est poussé par des raisons bien personnelles.

C'est sans doute pour cela qu'il se dégage de chaque guerrier une aura et un charme bien particulier, et c'est pour cette raison que cette nouvelle bataille est originale.

Poseïdon

Cette bataille s'enchaîne sur celle contre Poséidon. Ce dernier déclenche un déluge et des pluies torrentielles s'abattent sur la Terre. Son but est de submerger les continents pour que toute trace de vie disparaisse afin qu'il puisse instaurer une ère nouvelle, celle des Dieux. La planète est composée de sept grandes étendues d'eau. Les océans Arctique, Antarctique, Pacifique nord et sud, Atlantique nord et sud, et Indien.

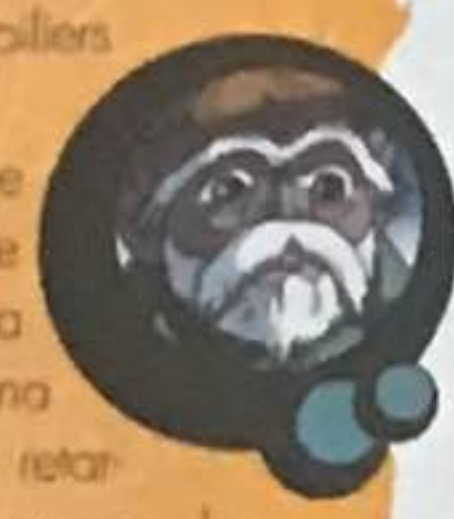
Le royaume de Poséidon situé sous la mer arrive à soutenir ces sept piliers sacrés.

Un pilier central assure le maintien et s'il cède, le royaume de Poséidon sera englouti à jamais. Athéna accepte de se sacrifier pour retarder le déluge et pour la sauver, les Chevaliers de Bronze devront détruire les piliers soutenant les sept mers avant de pouvoir essayer de la libérer du pilier central où elle retenue prisonnière. Les Chevaliers affrontent les défenseurs prêts à tout, les sept piliers sont détruits et Poséidon, resté dans la construction centrale, expédie un trident sur Athéna. Seiyar prend l'initiative de sauver sa Déesse... le pilier central sera enfin démoli et l'âme de Poséidon retournera dans l'urne sacrée.

Le pilier central sera enfin démoli et l'âme de Poséidon retournera dans l'urne sacrée.

10/ Notes sur la série :

Saint Seiya, ce n'est pas à proprement parlé, le bien contre le mal. N'en déplaise à certains détracteurs. Une lutte d'idées, un combat permanent où chacun pense détenir la vérité... Les chevaliers de Bronze ne sont pas non plus les gentils toujours obéissants au doigt et à l'œil à leur maîtresse. Il n'y a qu'à voir la médisance, voire l'arrogance avec laquelle nos héros traitent Saori Kido au début de l'histoire pour se persuader que ces jeunes gens n'étaient pas de la race des soumis ! Et pourtant, ces orphelins, ces filles brûlées qui maudissaient le destin



Saint Seiya

que Mitsumasa Kido avait tracé pour eux, seront touchés par quelque chose qui les dépasse complètement. Touché par une force, un cosmos si doux et pur au contact duquel on ne pouvait que s'attendrir. Une révélation... Bien plus que cela, une conviction d'apercevoir ce pourquoi ils ont été choisis, ce pourquoi ils se sont entraînés si durement et le pourquoi des nombreux combats qu'ils auront à mener tout au long de leur croisade pour la paix et la sécurité de leur Déesse. L'heure n'est plus aux "pourquoi". Ils ont été choisis par Athéna elle-même pour assurer sa protection. Ils devront renoncer à une vie normale pour endosser la casaque de chevalier dont le quotidien n'est parsemé que de combats et de plaies béantes. Ils sacrifient leur propre aspiration au bonheur au profit de celui des autres. Alors qu'eux même ne l'ont jamais véritablement connu... L'évocation de "simples" combats sans profondeurs morales n'a pas sa place ici. Mais pourquoi se battent-ils avec tant de convictions, avec tant de foi au combat. Au delà de la protection de l'idéal de paix, d'amour et de fraternité incarné par Athéna, ils savent qu'il n'y a pas de mal absolu. Personne n'est selon eux entièrement mauvais... Combien d'adversaires ont été touchés par leur courage, par leur volonté sans limites au combat ? La force n'est pas la meilleure façon de convaincre quelqu'un de la pureté de ses objectifs... Les Saints l'ont compris et au combat, ils laissent parler leur cœur...

Saint Seiya est loin pourtant d'être une simple série de combats mis en scène dans une arène et le tournoi galactique ne s'achèvera même pas: les Chevaliers vont être lancés sur les pistes d'une intrigue encore beaucoup plus compliquée aux implications encore insoupçonnées. Leurs personnalités vont évoluer au cours des 73 épisodes de la première série (contre 48 initialement prévus), et le public les appréciera tellement qu'ils évolueront ensuite pendant encore 41 épisodes supplémentaires sur le petit écran (dits "Saga d'Asgard" et "Saga de Poséidon"). À l'origine, Saint Seiya est un manga publié dans la revue Shonen Jump et dessiné par Masami Kurumada que vous pourrez vous procurer en France aux éditions Kana. Le manga est très précis au niveau du scénario et présente l'avantage de se prolonger au-delà de la version animée dans une partie de la série généralement connue sous le nom: "Hadès". Les armures, superbes, ont été dessinées par Bandai, les décors sont eux aussi superbes et la psychologie des personnages a été élaborée, quant aux musiques de Yokoyama, elles sont divines!

Il y a eu plusieurs rumeurs qui ont couru autour d'une possible adaptation télévisée de cette dernière partie et

quelques travaux de pré-production furent réalisés. Notamment, un CD audio (assez bien par ailleurs) fut commercialisé. Mais la série elle-même n'a malheureusement jamais vu le jour. C'est un véritable tour de force que les studios de Toei Animation ont réussi avec ce programme, surtout quand on réalise à quel point tous les graphismes ont dû être modifiés. Alors que le trait de Kurumada en repousse beaucoup, les character design supervisés par Shingo Araki (Goldorak, Lady Oscar...) et Michi Himeno, sont une réussite incontestée qui est sans nul doute l'une des principales raisons du succès de la série. Si vous n'en avez jamais vu d'épisodes, sachez qu'elle vaut la peine.





rien que pour ça! Sachez également cependant que certains épisodes sous-traités sont nettement moins réussis que d'autres, alors ne jugez pas sans en avoir assez vu.

11/ Présentation des personnages

BRONZE SAINTS

SEIYA (PEGASUS) 13 ans, Chevalier du Pégase

Son nom signifie "Flèche étoilée" et il est japonais. Il est le héros, le leader incontesté du groupe. Il a été entraîné au sanctuaire de Grèce et a eu un maître du nom de Marine. Il se bat jusqu'au bout pour son idéal et c'est un garçon capricieux, têtu et arrogant. Il a été séparé de sa grande sœur par la Fondation et la recherche. D'ailleurs, pendant une grande partie de la série, il se demande si Marine n'est pas cette sœur perdue. En découvrant en la personne de Saori, la réincarnation d'Athéna, les valeurs les plus saintes telles que l'amitié et l'amour, il délivrera un message dans tous ses combats. Quand tout semble perdu et voué à l'échec, il trouve toujours la force de se relever et de remporter la bataille. Ne jamais perdre espoir...

SHIRYU (DRAGON) 14 ans

Chevalier du Dragon

Son nom signifie "Dragon lavande" et il est chinois. Il a été entraîné dans les montagnes des cinq pics (Wuzhou) en Chine, par un vieux maître dénommé Rochi, qui n'est autre que le Chevalier d'Or de la Balance, détenteur des armes d'Orichalque. Il a appris à avoir une grande maîtrise de soi ainsi qu'une grande confiance en lui-même et c'est le plus posé des protagonistes. Il symbolise à lui seul l'équilibre du groupe. Shiryu est l'un des chevaliers les plus appréciés, notamment car c'est celui qui fait preuve de la plus grande sagesse et que ses coups déploient la plus grande force. Il prouvera tout au long de l'histoire sa bravoure et sa fidélité à toute épreuve envers ses frères. Ne s'est-il pas sacrifié contre Shura lors de la grande bataille du Sanctuaire? Une fraternité plus puissante le lie à Seiya depuis le tournoi intergalactique. (Seiya lui sauva la vie)

HYOGA (CYGNUS) 14 ans, Chevalier du Cygne

Son nom signifie "Glacier" et il est de père japonais et de mère russe. Il a été entraîné dans les glaciers de Sibérie par le Chevalier d'Argent Crystal, lui-même élève du Chevalier du Verseau, et ses pouvoirs permettent de projeter des vagues de froid proches du zéro absolu. Il est peut-être le plus poétique et torturé des protagonistes. Hyoga ne vit que dans le souvenir de sa mère disparue dans les flots de la Sibérie Orientale. Depeint comme un combattant sans failles, il s'avère au fil du temps que le souvenir maternel constitue un point faible et que certains adversaires très puissants ne manqueront pas d'exploiter. Hyoga est l'un des rares personnages dont on connaît dans la série les antécédents familiaux, mais ils le hantent et on sent bien que ce personnage est incomplet en permanence, hanté par son passé bien qu'il apprenne à s'en débarrasser. Constatant que son disciple ne pouvait atteindre le septième sens (on l'atteint en se débarrassant de tout sentiment inutile), Camus fit disparaître le corps de sa mère et emprisonna Hyoga dans un cercueil de glace. Sauvé par...

amis, son attitude changea et il devient plus sûr de lui. Sa mère restera à tout jamais dans son cœur, mais son amour le plus direct ira vers ses frères de bataille et de sang.



SHUN (ANDROMEDA) 13 ans, Chevalier d'Andromède.

Son nom signifie "Éclat d'étoile" et il est japonais. Il a été entraîné sur l'île d'Andromède et ses pouvoirs viennent de la chaîne attachée à son armure, celle-là même qui a retenu Andromède prisonnière dans la légende. Il est très efféminé et d'apparence très faible, il répugne à tuer quelles que soient les circonstances. Il déteste la violence et ne se bat que pour défendre ou protéger Athènes d'éventuels agresseurs. Doté d'une sensibilité à fleur de peau, sa compassion et son cœur pur lui jouent parfois des tours

lors de certains combats. Trop naïf, il hésite souvent à achever un adversaire dangereux qui lui n'hésiterait pas à lui planter un couteau dans le dos. Shun est le frère d'Ikki. Tous les Chevaliers de Bronze sont frères mais la fraternité existante entre Shun et son frère est la première connue dans l'histoire.

IKKI (PHOENIX) 15 ans, Chevalier du Phénix.

Son nom signifie "Poing Scintillant" et il est japonais. Il a été entraîné sur l'île de la Reine Morte par son maître Gully. Celui-ci, expédié sur l'île de la mort pour expier ses crimes, porte un masque en signe de blâme. Gully enseigna à Ikki que seule la haine était nécessaire pour remporter des victoires. Le maître tua, sous les yeux de son disciple, sa fille adoptive répondant au doux nom d'Esmeralda et dont Ikki était follement amoureux. Sa haine envers Gully lui permit de le vaincre et de remporter la légendaire armure de Bronze du Phénix en le tuant de ses propres poings. Ces cinq années de souffrance sur l'île le marqueront à jamais. Fort, puissant et intransigeant il combat avec une froideur qui en effraye plus d'un. C'est le frère de Shun vis à vis duquel il se montre très protecteur. Ikki est sans doute le personnage de la série le plus aimé en occident car c'est un prototype d'antihéros : il est du mauvais côté au début, mais suffisamment intelligent et fort pour se rendre compte de son erreur et d'en assumer les conséquences. Par la suite, il agit toujours en solitaire et arrive en retard sur les lieux de l'action, mais c'est à chaque fois pour déployer une puissance spectaculaire.

JUNE (CHAMELEON) Age: 14 ans et entraîné sur Andromeda Island. (Caméléon)

* En plus des cinq héros principaux de la série, il y a cinq autres chevaliers de Bronze qui vont perdre les premières étapes du Tournoi.

JABU (UNICORN) Age: 13 ans. Ce nom signifie "Chevalier Pervers" de la Licorne. Entraîné en Algérie, il est vaincu par Andromède au deuxième tour et c'est le seul à qui est réellement attachée une histoire au sens où il représente l'asservissement servile à Saori.

NACHI (WOLF) Age: 14 ans. Nachi du loup qui est vaincu par Ikki au premier tour.

ICHI (HYDRA) Age: 14 ans. Ichi de l'Hydre qui est vaincu par Hyoga au premier tour.

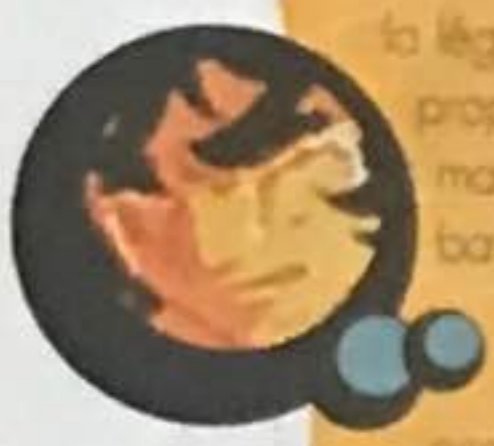
GEKI (BEAR) Age: 15 ans. Geki de l'Ours (sa constellation est la grande Ourse), entraîné au Canada, il est vaincu par Seiya au premier tour.

BAN (LIONNET) Age: 15 ans. Ban de Lionnet (petit lion, sa constellation est Leo minor) qui est vaincu par Jabu au premier tour.

SILVER SAINTS

MARINE (AIGLE)

Considérée comme la sœur de Seiya car elle était japonaise comme lui. Marine est le maître de Seiya. Elle lui a tout appris. Un lien



extraits



très fort, dépassant de loin celui de maître à Disciple, naitra entre les deux jeunes gens. Mais le mystère de leur éventuelle parenté sera entretenu jusqu'à la saga d'Hadès.

SHINA (SERPENTAIRE)

Cette sublime italienne est une femme chevalier bien redoutable et redoutée. Né vivant que dans l'espoir de tuer Seiya, celui qui a ravi l'armure de Pégase à son élève Cassios, on sent petit à petit un certain doute l'emporter au contact du jeune japonais, lorsque un homme a vu le visage d'une femme chevalier (l'habitude caché par un masque), deux solutions s'offrent à elle - tuer cet homme ou l'aimer. C'est cette dernière solution que choisira la belle, après bien des palabres. Elle aime Seiya d'un amour puissant et dévoué mais non réciproque. Même si le cœur du chevalier Pégase appartient à Saori, Shina n'hésitera pas à donner sa vie pour celui qu'elle aime. Et ce à plusieurs reprises. Battée à Athéna, elle constitue un atout sérieux pour le triomphe de leur cause.

BABE (CENTAUR) - ARGOR (PERSEUS)
DANTE (CERBERUS)
CAPELLA (AUREGA) - JAWAN (CROW) - ARGUE-
TI (HEEAKLES)
SHINA (PEACOCK) - AGORA (LOTUS) - ARACHNE
(TARANTULA)
MISTY (LIZARD) - ASTERION (CANIS
MAJOR) - MOSES (WHALE)
DIO (MUSCA) - SIRIUS (CANIS) - TREMY
(SAGITTA) - ALBIOR (CERVELUS)
SPARTAN - REDA - SPICA - CRYSTAL LORD -
CHEVALIER des FLAMMES

GOLD SAINTS

MÛ/MOO (ARIES) - ALDEBARAN (TAURUS) - SAGA (GEMINI)
DEATH MASK (CANCER) - AIOLIA (LEO) - SHAKA (VIRGO)
DOKKO (LIBRA) - AIOLOS (SAGITTARIUS) MILO (SCORPIUS)
SHURA (CAPRICORNUS) - CAMIUS (AQUARIUS) - APHRO-
DITE (PISCES)
MARINA SHOGUNS
THETIS (Mermoid) - Commande l'Armée des Marins
POSEIDON ET SES GÉNÉRAUX
JULIAN SOLO (POSEIDON)
KAZA (EYUMNADES) - KRISHINA (CHRYSAORI)
SORBENT (SIREN) - KANNON (SEA DRAGON)
BIANN (SEA HORSE) - IO (SCYLIA) - ISAAC (KRAKEN)

LES GUERRIERS DIVINS D'ASGARD

SIEGFRIED de DUBHE (ALPHA)
THOR de PHECDA (GAMMA) - FENRIP d'ALIOTH (EPSILON)
MIME de BENETNASCH (ETA) - ALBERICH de MEGREZ
(DELTA)
SYD de MYZAR (ZETA) - BUD d'ALCOR (ZETA) - HAGEN de
MERAK (BETA)

LES CHEVALIERS DES ABYSSES

GEÏST (SPECTRE) - JELLYFISH (MEDUSE)
SEA SERPENT (SERPENT des mers) - DOLPHIN (DALPHIN)

LES CHEVALIERS D'ACIERS

DAICHI (LAND CLOTH) - SHO (SKY CLOTH)
UCHIO (MARIN CLOTH)



LES CHEVALIERS NOIRS

Black Andromeda - Black Dragon
Black Pegasus
Black Phénix - Black Swan

PERSONNAGES IMPORTANTS

SAGA :

En réalité, il n'est pas le Pope. C'est le Chevalier d'Or des Gémeaux et jamais personne n'a vu son visage. Saga et son frère Kanon sont tous deux déchirés entre le bien et le mal. Alors que Kanon semblait avoir sombré du mauvais côté, Saga l'enferma dans un cachot appelé le Cap Sunion pour l'empêcher de nuire. Plus tard, une entité maléfique s'introduisit dans l'esprit de Saga et poussa son mauvais côté à l'extrême. C'est pourquoi il assassine le vrai Pope Shion, prend sa place et tente, treize ans avant la bataille du Sanctuaire, de tuer la réincarnation d'Athéna encore bébé. Il échoue à cause du Chevalier du Sagittaire. Pendant treize ans, Saga régna sur le Sanctuaire en tant que Grand Pope. Il sera trahi par certains Chevaliers d'Or qu'il a dupé des années durant.

Les deux frères ont été des victimes faciles pour les Dieux maléfiques, soucieux de semer la terreur sur Terre.

LE GRAND POPE :

Le premier Pope connu dans la série est Shion, ex-Chevalier du Bélier et Maître de Mû.
Il est l'unique survivant, avec Dokko (Chevalier d'Or de la Balance et Maître de Shiryu) d'une guerre sainte ayant opposée Hadès à Athéna 243 ans auparavant. Athéna nomma Shion Grand Pope et donna à Dokko le don de misopithaménos (qui ralentit les battements du cœur et permet de vieillir beaucoup moins vite) afin qu'il puisse veiller sur la tour où ont été enfermés les spectres d'Hadès, à proximité des Cinq pics de Chine. Le Grand Pope sera tué par Saga.

ATHENA - SAORI KIDO : Saori, la fille de Monsieur Kido, est la réincarnation d'Athéna. Selon la légende, une Déesse doit revenir sur Terre lorsque les forces des ténèbres viennent dans l'intention de tout saccager. La vie d'Athéna-Saori sera sans cesse menacée. Les Chevaliers deviendront ses protecteurs à tout jamais.

MITSUMASA KIDO : Il semblerait que Zeus ait pris les traits de Mitsumasa Kido qui serait sa réincarnation. En effet, comme Zeus, sa descendance était nombreuse. Mitsumasa Kido est le grand-père de Saori. Le Chevalier d'Or du Sagittaire, après avoir sauvé Athéna bébé, remet son armure ainsi que l'enfant à Mitsumasa Kido.

Celui-ci décide d'organiser un grand tournoi afin de décider qui remportera l'armure et deviendra garde personnel d'Athéna. Le tournoi débutera 5 ans après son décès.

MYLENE (Miho) : C'est l'amie d'enfance de Seiya.

Personnages secondaires :

KIKI : Disciple de Mû
SHUN-REÏ : Amie de Shiryu
CASSIOS : Disciple de Shina
DOCRATES : Frère de Cassios
TATSUMI : Majordome de Saori Kido
HILDA de POLARIS : Prêtresse d'Odin

12/ Les Épisodes Sanctuaire

- 1/ L'armure de Pégase
- 2/ Pégase contre l'ours
- 3/ Cygne contre Hydra
- 4/ Pégase contre le dragon
- 5/ Mort d'un Chevalier



- 6/ Andromède contre la Licorne
- 7/ Le pouvoir du Phénix
- 8/ A la poursuite des Chevaliers Noirs
- 9/ Les quatre Chevaliers de l'Apocalypse
- 10/ Le défi
- 11/ Le sacrifice du Chevalier
- 12/ La mort pourpre
- 13/ Le Dragon flamboyant
- 14/ Ikki, Chevalier du Phénix
- 15/ L'île de Reine Morte
- 16/ Le maître du mal
- 17/ L'échange
- 18/ Les Chevaliers des abysses
- 19/ Les dernières illusions
- 20/ Le seigneur de cristal
- 21/ Mon maître, mon ennemi
- 22/ Le guerrier de feu
- 23/ La puissance d'un Chevalier d'argent
- 24/ Duel dans le sable
- 25/ Seiya protège Athéna
- 26/ Les Chevaliers d'acier
- 27/ Le secret de Marine
- 28/ Les statues de pierre
- 29/ Le loup solitaire
- 30/ La comète égarée
- 31/ Dante et Cappella
- 32/ Retour aux sources
- 33/ L'aveugle
- 34/ Une question d'honneur
- 35/ L'eau magique
- 36/ Les Chevaliers d'Or
- 37/ La deuxième solution
- 38/ Le frère trompé
- 39/ Le dragon aveugle contre le Cancer
- 40/ La bonne étoile
- 41/ La course contre la mort
- 42/ La maison de Bélier
- 43/ La maison du Taureau
- 44/ La maison des Gémeaux
- 45/ Le Temple des illusions
- 46/ La chaîne d'Andromède
- 47/ Le Chevalier des glaces
- 48/ La maison de la mort
- 49/ La jeune fille qui prie
- 50/ Le puits de la mort
- 51/ Le lion envôlé
- 52/ L'animal
- 53/ Un acte d'amour
- 54/ Les disciples de Bouddah
- 55/ La maison de la sérénité
- 56/ Descende aux enfers
- 57/ La sagesse de Bouddah
- 58/ Le secret du septième sens
- 59/ L'amure de la sagesse
- 60/ La puissance du Scorpion
- 61/ La piqûre du Scorpion
- 62/ Un courage intense
- 63/ Le sauvetage d'Athéna
- 64/ Le testament du Sagittaire
- 65/ Le gardien le plus dévoué
- 66/ Le tranchant d'Excalibur
- 67/ Le zéro absolu
- 68/ Les roses diaboliques
- 69/ Un parfum mortel
- 70/ Un pouvoir incalculable
- 71/ L'imposteur
- 72/ Le bouclier de la justice
- 73/ Les Chevaliers d'Athéna
- Asgard**
- 74/ L'anneau magique
- 75/ Hilda de Polaris
- 76/ Thor de Phœda "Le poing du titan"
- 77/ Thor de Phœda "Le pouvoir de Balming"
- 78/ Fenrir d'Alloth "Le maître des loups"
- 79/ Fenrir d'Alloth "Ses seuls amis"
- 80/ Fenrir d'Alloth "Au bord du gouffre"
- 81/ Hagen de Merak "Le cheval fou"
- 82/ Hagen de Merak "Un amour brûlant"
- 83/ Mime de Benetrash "Un air envoûtant"
- 84/ Mime de Benetrash "Un monde meilleur"
- 85/ Mime de Benetrash "L'histoire de Mime"



La Série T.V.



Ref. : 1472 - Vol 1
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1473 - Vol 2
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1474 - Vol 3
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1475 - Vol 4
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1476 - Vol 5
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1477 - Vol 6
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1478 - Vol 7
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Ref. : 1479 - Vol 8
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



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

Les Films



Le film Vol 1
Ref. : 0025
Durée : 74 mn
Prix : 99 Frs



Le film Vol 2
Ref. : 0026
Durée : 45 mn
Prix : 99 Frs



Le film Vol 3
Ref. : 0027
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Le film Vol 2
Ref. : 0046
Durée : 45 mn
Prix : 99 Frs



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

- 86/ Mime de Benetrasch "Requiem"
- 87/ Alberich de Megrez "le cercueil d'améthyste"
- 88/ Alberich de Megrez "le dilemme"
- 89/ Alberich de Megrez "Cas de conscience"
- 90/ Alberich de Megrez "les esprits de la nature"
- 91/ Cyd de Mizar "le tigre viking"
- 92/ Cyd de Mizar "l'étoile secondaire"
- 93/ Bud d'Alcor "Frères de sang"
- 94/ Bud d'Alcor "les lers de sang"
- 95/ Siegfried de Dubhe "Un guerrier de légende"
- 96/ Siegfried de Dubhe "le talon d'Achille"
- 97/ Siegfried de Dubhe "Sacrifice d'un héros"
- 98/ Hilda de Polaris "l'armure d'Odin"
- 99/ Hilda de Polaris "Avenir certain"

Poseidon

- 100/L'empereur des sept mers
- 101/Les piliers sous-marins
- 102/Le sang des Chevaliers d'Or
- 103/La colonne invincible
- 104/La réincarnation de Poseidon
- 105/Excalibur
- 106/Le piège des sept piliers
- 107/Les démons des eaux
- 108/Mon vieil ami
- 109/Le chant d'Albina
- 110/Un combat désespéré
- 111/Le véritable ennemi
- 112/La flèche ensanglantée
- 113/Le combat des Dieux
- 114/L'affrontement final

13/ Le DOUBLAGE de SAINT SEIYA II

Au cinéma comme dans les dessins animés, le jeu des acteurs est essentiel pour transmettre les émotions qu'une oeuvre recèle. Saint Seiya est une réussite en la matière. Malgré les conditions incroyables du doublage de cette série, les comédiens se sont tout de même beaucoup investis dans l'aventure, prêtant leurs voix magnifiques à des personnages qu'ils investissent par la même occasion d'une vitalité et d'une noblesse insoupçonnées... Ces voix françaises qui ont bercés nos tendres jeunesse (et qui nous bercent toujours !) sont désormais indissociables de leurs personnages. Mais qui se cache derrière chaque chevalier ? qui sont ces hommes et femmes de l'ombre qui ont donné leur talent et la beauté de leur voix à des personnages qui, somme toute, restent insignifiants pour le commun des mortels ? C'est la question que je me suis posée et j'ai ainsi mené ma petite enquête dans les coulisses du plateau des "Chevaliers du Zodiaque". Avant de commencer, il est important de reciter une chose... Bien que le doublage gaulois de Saint Seiya est encore très largement critiqué pour ses fréquents changements de voix et autres trivialités, la faute ne peut pas être imputée aux comédiens eux-mêmes au regard des conditions de travail.

L'équipe : L'équipe des comédiens de doublage sur les "Chevaliers" se compose de six personnes de base

Eric Legrand : Eric a une voix que vous reconnaîtrez immédiatement. Surtout si je vous dis qu'il a interprété, entre autres, Seiyōji (SG), Végéta, Yamcha et le commentateur des tournois d'arts martiaux (DB et DBZ), André Grandier (le compagnon d'âme de Lady Oscar - Versailles no Bara deuxième partie) et qu'il est la voix attirée de Scott Ballo (Charles s'en charge, le bébé, etc.). Dans Saint Seiya, il est aussi Mime de Benetrasch, Shaka, Sorrento, le Seigneur Cristal ou encore Alberich de Megrez. Il a joué au cinéma dans des films tels que Adieu Poulet (1975) avec Ino Ventura et Patrick Dewaere et Brigade Mondaine (1979).

Serge Bourrier : Serge est la voix très particulière de Shin (pas un cadeau me direz-vous !) et de nombreux personnages secondaires de la série (que des "méchants" en fait !). Julian Solo, Hagen de Merak, Siegfried de Dubhe figurent à son palmarès.

Dans d'autres animés, il est Germa - Ernest (Ranma 1/2), des méchants dans Nicky Larson et les Samouraï de l'Éternel, un des héros de Galaxy Rangers. Au cinéma, il est apparu

notamment dans "Je sais rien mais je dirai tout" (1973) et "Le distrait" (1975), deux comédies avec Pierre Richard.

Marc François : Marc dirigeait le plateau du doublage sur Saint Seiya. Il a interprété Shiryū et Hyōga, ainsi que de nombreux personnages "secondaires" (Aiolia, Mu, chevaliers d'argent...). On a pu l'apercevoir au cinéma dans Black Mic Mac (1986) et dans Lumière Noire (1993).

Virginie Ledieu : Virginie est la très belle voix de Saori et de Flamme (parfois Miho également). Elle signe également des voix dans Wingman (Elise) et Galaxy Express 99 (deuxième version) entre autres. Elle est apparue aussi dans des séries comme "Tribunal", programmée en fin de nuit sur TF1.

Laurence Crouzet : Elle était très impliquée dans les voix de Shina, d'Hilda de Polaris et de Kiki, notamment... Elle a participé aux Samouraï de l'Éternel, Patlabor, Dragon Ball Z, Tortues Ninja (April) ou encore Gargoyles.

Henri Djanick : Henri est la très adulée voix d'Ikki ou encore Dohkō, Bud d'Alcor et le Grand Pope. Sa voix ne passe pas inaperçue dans des séries telles que l'Agence tout risque (Mister T) ou encore Kojak (lui-même). Il signe également la voix d'Ernest Borgnine dans de nombreuses séries et films.

Musique-Bande originale: **Seiji Yokoyama**, à la tête d'un véritable orchestre symphonique (Andromeda Symphonic Orchestra), a tantôt créé des musiques entraînantes, très rock, et tantôt des balades si émouvantes que les scènes du DA s'en trouvaient magnifiées... Une chose est sûre, Seiji Yokoyama a su manier l'émotion comme personne.

L'équipe de base :

Direction d'animation : Shingo Araki - Eisaku Inoue - Kazuko Tadano - Mitsuo Shindo - Tetsurō Aoki - Tomoko Kobayashi - Nobuyoshi Sasakado - Yoshikichi Inazu

Masahiro Naai - Shizuo Kawai
 Animation: Michi Himeno - Nobuyoshi Sasakado - Takashi Sagabé - Tatsuya Furukawa
 Takeyuki Suzuki - Hitoshi Inaba - Hiroko Sugiura - Yasuhiko Usuda - Yoshitaka Katō
 Shizuo Kawai

Direction technique : Masayuki Akehi - Susumu Ishizaki - Kozo Morishita - Masao Ito
 Kazuhito Kikuchi - Shigeyasu Yamauchi - Tomoharu Katumata - Hiroyuki Yokoyama

Masahiro Hosoda - Katsumi Minoguchi - Hiromichi Matano
Scénario : Yoshiyuki Suga - Takao Koyama - Monotari Tachikawa

Décor : Tadao Kubota - Hidenobu Hata
 Minoru Okouchi - Yoshiyuki Shikano

Storyboard : Masayuki Akehi - Kazuhito Kikuchi - Kōzō Morishita - Shigeyasu Yamauchi - Susumu Ishizaki - Tomoharu Katumata - Shō Takagi - Katsumi

Minoguchi
 Masao Ito

14/



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



Coffret Saint Seiya
 la série T.V. "Poseidon"
 (Le Coffret Partie 2 contient 4 volumes 8 épisodes)
 Réf. : 1604
 Prix : 199Fr

extraits



Le dossier

KEN, Survivant de l'Enfer ?...

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

- 1 - Introduction.
- 2 - Historique.
- 3 - Bienvenue dans le monde de Ken le Survivant : * 1^{ère} et 2^{ème} série.
- 4 - Notes.
- 5 - Résumé des épisodes 1 à 5 et 33 à 37 de la première série.
- Résumé des épisodes 110 à 112 de la deuxième série.
- 6 - Les Guerriers dans Ken le Survivant :
 - * l'école du Nanto
 - * l'école du Hokuto
 - * l'école du Hokuto-Ryukan
 - * l'école du Gento Kou Ken
- 7 - Présentation des Personnages :
 - * Lieutenants de Shin
 - * Compagnons et amis de Ken
 - * Armée divine
 - * Mercenaires
 - * Personnages secondaires
- 8 - Les Techniques dans Ken le Survivant.
- 9 - Les Épisodes.
- 10 - Les Coffrets : prévisions de sorties.

KEN

LE SURVIVANT



1 - Introduction :

1999 s'annonce comme l'année de la Grande Course, une ribambelle de produits concernant la célèbre série "Ken le Survivant" débarque dans l'hexagone. Vous pourrez d'ores et déjà vous procurer la première série déjà diffusée à la télévision chez AB Vidéo, mais d'ici peu, le manga sera publié par les éditions "J'ai lu", la deuxième série inédite chez Toei Vidéo et enfin une collection exclusive de cartes à collectionner chez 2M Publishing. Chronique d'un succès annoncé.

2 - Historique :

Diffusé en 1988 dans le célèbre Club Dorothée, Ken le Survivant est en quelque sorte l'emblème de la lutte des lobby de parents et du C.S.A. contre l'animation japonaise. On peut les comprendre, la série, destinée à un public de 10-20 ans, était diffusée en plein milieu du mercredi après-midi. C'est ainsi que les enfants pouvaient assister à la télévision, les jours de vacances, à la projection d'une série d'une rare violence. Pour désamorcer les critiques, AB productions (producteur du Club Dorothée) tenta de mieux faire passer la série, en l'autocensurant à outrance. Malheureusement, contrairement à bien d'autres, il y aurait eu pratiquement plus de scènes censurées que de scènes restantes s'il avait fallu la rendre politiquement correcte. Ainsi la série fut interrompue en plein milieu d'un face à face entre Kenshiro et Wei du vent dont on ne connut malheureusement jamais l'issue. Pourtant sous cette apparence de bouc émissaire se dissimule une des plus grandes séries d'un âge d'or désormais révolu du manga et de l'animé nippon. Le contrecoup porté aura d'ailleurs été tel qu'il aura fallu attendre jusqu'à aujourd'hui pour revoir cette série portée de nouveau au premier plan alors que pendant tout ce temps elle a été demandée à corps et à cris par ses défenseurs. Hokuto no Ken (littéralement: la technique de la grande course) est une série mémorable et reconnue aujourd'hui dans l'ensemble du monde, notamment par l'intermédiaire du film édité en occident sous le label Manga Vidéo mais aussi de la série qui est par exemple depuis très peu en train d'être éditée aux U.S.A. sous le nom Fist of the North Star. Il faut bien dire que si le film est absolument mémorable, il ne fait que reprendre une version condensée de la première moitié de la première série, et elle vaut absolument la peine d'être vue dans son intégralité. Le monde de Ken est profondément inspiré de la série Mad Max bien que les aventures qui vont s'y dérouler soient complètement différentes.

Hokuto no Ken est à l'origine un manga publié dans le célèbre Shonen Weekly Jump (magazine de bandes dessinées édité par Shueisha et où furent publiés entre autres Saint Seiya, Dragon Ball Z...), scénarisé par Burorson et dessiné par Tetsuo Hara de 1984 à 1987. Les épisodes furent ensuite publiés sous forme de recueils au format poche d'environ 200 pages comme il est coutumier de le faire au Japon. La série complète s'étend sur 27 volumes. L'adaptation télévisée a été entièrement produite par Toei Animation, réalisée par Toyoo Ashida avec un caractère dessin de Masami Suda et diffusée entre 1984 et 1987. C'est donc en tout 109 épisodes pour la première série et 43 pour la seconde qu'il faut voir, soit soixante-dix heures de programme en tout, pour parcourir de A à Z toute la saga animée de Ken, sachant que les derniers volumes du manga n'ont jamais été adaptés pour l'écran. Ce calcul est légèrement inexact cependant du fait de plusieurs épisodes qui ne contiennent qu'un récapitulatif des précédents. Il est en effet difficile de suivre cette saga mythique en prenant le train en route.

3 - Bienvenue dans le monde de Ken le Survivant (* 1ère et 2ème série).

Le monde d'Hokuto no Ken est l'équivalent de notre terre qui a traversé un holocauste dévastateur. Ken voyage donc dans un monde dévasté qui fut le Japon. Les quelques survivants tentent tant bien que mal de survivre dans le désert mais souvent en

vain car les forts (notamment certains individus qui ont subi des mutations liées aux radiations et survécu) se regroupent en gangs autour de leaders charismatiques et tyrannisent les plus faibles qu'eux qui sont incapables de se défendre. C'est dans ce contexte sanglant qu'émergent les deux principaux personnages de cette première série, deux frères héritiers de la technique sacrée de combat du Hokuto Shin Ken alors que théoriquement elle ne devrait avoir qu'un seul héritier habilité à utiliser cette technique. Raoh (Raoul dans la version française, c'est l'un des rares noms à avoir été modifiés) organise une armée immense autour de lui et tente de ramener l'ordre au monde par la force. Kenshiro, l'héritier officiel, part en quête d'un sens pour sa vie alors que sa bien-aimée Julia lui a été enlevée par

un maître d'arts martiaux d'une autre école, Shin du Nanto. Telle est en gros la situation au début de la série, et nous allons éviter de vous en révéler trop pour ne pas vous gâcher le plaisir. Cependant, nous précisons que Ken est une gigantesque saga pleine de retournements étonnants et dont la chronologie est loin d'être simple. Pour Kenshiro et ses compagnons, il y a toujours du nouveau à apprendre, toujours des vérités cachées derrière les apparences qu'il faut décou-

vrir. Parmi celles-ci on apprend les véritables fonctions de l'école du Hokuto, celle qui affecte l'intérieur du corps, qui est de protéger l'Empereur du monde, et celle de l'école du Nanto avec ses six maîtres si mystérieux et ses cinq "forces". Mais avec l'holocauste celles-ci et leurs fonctions ont éclaté, et le monde ne pourra redevenir paisible tant que l'équilibre n'aura pas été rétabli. La deuxième série de Hokuto no Ken, totalement inédite en France, est encore bien mieux réalisée que la première. Les designs ont pris leurs marques et les personnages sont encore bien plus impressionnants et forts que dans la première. Comme plusieurs années séparent les deux séries, Lynn et Bart ont également vieilli et sont devenus des adolescents dans la force de l'âge. En effet, suite aux événements survenus à la fin de la première série que nous éviterons de vous raconter pour ne pas vous gâcher la surprise, Kenshiro s'est éloigné du monde mais ces deux jeunes amis ont pris la relève en essayant de continuer à défendre les faibles de l'oppression. Malheureusement de nouveaux ennemis se manifestent et Ken, bien entendu, réapparaît (lors d'une scène impressionnante) pour aider ses amis. Il est cependant trop tard et Lynn a été enlevée par delà des mers sur un autre continent... Kenshiro traverse ainsi l'océan pour partir à sa recherche et se retrouve sur le continent maudit aux prises avec un "démon" et où le peuple attend désespérément le retour de Raoh, le sauveur qui leur a été prophétisé. Il se rend petit à petit compte que c'est sur cette terre qu'il est né et qu'il existe une autre technique, le Hokuto Ryu Ken, qui semble encore plus dévastatrice que la sienne. Kenshiro n'a cependant pas dit son dernier mot et, à force de persévérance, il fera des miracles en utilisant sa technique principale, celle d'apprendre toutes les techniques utilisées par ses adversaires.

4 - NOTES :

Celui qui ignore tout de Ken le Survivant et prend la série en route aura l'impression d'assister à une orgie gore incompréhensible. Porter ce jugement serait cependant une grosse erreur! La série choisit de traiter en profondeur le thème de la violence, et celle-ci n'est jamais innocente, même si elle est parfois gratuite. Et surtout elle n'est jamais belle à voir, c'est en un sens pour cela que l'aspect enfantin du dessin animé est compensé par un excès de gore pour le rendre crédible, ce qui produit très bien l'effet escompté. Plus d'une fois des spectateurs détournent leurs yeux de l'écran en voyant ce qui s'y passe ce qui est exactement l'effet voulu. Mais ceci n'est pas l'unique thème abordé par Ken, car ses auteurs explorent avant tout la complexité de l'être humain dans un monde qui lui est hostile en tout. Chacun des ennemis principaux et des amis de Ken possède ses propres qualités, ses propres défauts, souvent à première vue contradictoires, mais qui, au bout du compte, en font des êtres vivants crédibles et non pas du simple bétail utile à



extraits

Ken le survivant

été tué. Et de ce côté-là on assiste à une vraie boucherie : tous les personnages, même bons, meurent à un moment ou à un autre de la série sauf Kenshiro, Lynn et Bart. Le ton tragique de la série dans son ensemble est fondamental à sa compréhension. Il n'y a pas un seul personnage dans l'histoire qui n'ait pas un destin tragique, généralement sous forme d'une mort assurée, mais elle peut très bien prendre d'autres formes pour les personnages qui ne meurent pas. Par exemple, pour Ken de devoir vivre à jamais sans sa bien-aimée ou encore de devoir mettre à mort de ses propres mains ses frères. Cette destinée inéluctable est symbolisée au point culminant de la série par l'étoile du destin, qui annonce une mort prochaine à celui qui parvient à la voir dans le futur.

5 - Résumé des épisodes 1 à 5 du 1er Coffret.

Épisode 1 : L'héritier de la Grande Ourse.

En 1999, des explosions atomiques ont ravagé la terre. Seuls quelques humains ont survécu. Une bande de brutes, portant tous la marque Z sur le front, attaquent de braves villageois et les massacrent. Pendant ce temps, un homme vêtu d'une cape noire marche dans le désert sous un soleil ardent. Il s'effondre d'épuisement puis reprend la route.

Il arrive dans une ville détruite où il se fait attaquer par la bande Z (bande de Zeed).

Juste après, une des brutes de Zeed appelle son chef et lui dit que quelques uns de ses hommes ont été attaqués. Zeed constate qu'il reste encore un homme en vie et celui-ci lui dit : "C'est la grande..." puis sa tête implose avant qu'il n'ait eu le temps de finir sa phrase. Zeed reste stupéfait. Dans un petit village, une petite fille orpheline, nommée Lynn, garde la prison en compagnie de son petit chien blanc Bart, un petit garçon, est arrêté par des villageois pour vol de nourriture. Pendant que ce dernier joue de l'harmonica aux villageois pour faire oublier son larcin, l'homme à la cape, assis, boit de l'eau du puits. Finalement, Bart et cet homme sont amenés en prison, Lynn, attendrie par cet homme, lui passe de l'eau à travers les barreaux et Bart en profite pour la saisir. Mais l'homme refuse de lui voler les clés. Il pose à Lynn une question mais celle-ci ne répond pas.

Bart explique qu'elle est devenue muette depuis qu'elle a vu toute sa famille se faire assassiner sous ses yeux. L'homme passe alors ses mains à travers les barreaux de la cellule et touche 2 points vitaux de Lynn, en lui expliquant qu'elle retrouvera la parole. L'homme est amené devant le chef du village qui le fait déshabiller pour savoir s'il porte sur lui le tatouage Z de la bande de Zeed. Au lieu de la marque Z, les habitants découvrent que cet homme porte 7 cicatrices sur son torse formant la constellation de la Grande Ourse. Pendant ce temps, Zeed arrive avec sa bande et attaque le village. L'homme aux 7 cicatrices est renvoyé dans sa cellule, mais à mains nues, il torde les barreaux et sort pour aider les villageois. Il aperçoit alors Zeed en train de faire du mal à Lynn. Celle-ci l'interpelle, elle a bien retrouvé la parole. L'homme massacre alors les brutes de Zeed puis Zeed avec le coup sacré de la Grande Ourse. Toute la puissance est concentrée en un seul point, elle a pour effet de faire imploser les organes. "Tu es mort mais tu ne le sais pas" dit-il à Zeed dont le corps implose quelques secondes après les coups reçus. Après avoir sauvé Lynn, l'homme quitte le village en compagnie de Bart.

Le chef du village explique que cet homme est Kenshiro, l'héritier de la Grande Ourse, le Sauveur.

Épisode 2 : Les graines de l'espoir.

Lynn regrette beaucoup que Ken, son sauveur, soit parti. On la voit à la sortie de son village attendant un hypothétique retour. Pendant ce temps, Ken et Bart, en voiture, s'approchent d'une falaise. Ken saute après avoir entendu un bruit, et secourt un homme agressé par la bande de Spade. Après avoir eu l'œil crevé, Spade et sa bande s'enfuient, mais ils emportent un sac de grains de blé. L'homme qu'il a sauvé, épuisé, explique à Ken qu'il faut absolument récupérer ce sac de blé pour pouvoir faire de la semence. Bart décide d'essayer. Après quelques rouspades, il réussit à prendre le sac et à s'enfuir. Mais il s'arrête dans un coin pour les manger tout seul. Ken intervient et, après une petite correction, ils partent au village du paysan afin qu'il puisse semer les graines.

Spade a décidé de se venger et attaque les villageois. Ken les



extraits





défend, tue Spade et ses hommes, mais malheureusement le prisonnier sera tué. Sur sa tombe, Ken laisse déposer les précieuses graines.

Épisode 3 : Ken affronte Diamond et Club.

Julia, très mélancolique, joue de la harpe... Bart marche dans le désert et voit passer un camion de prisonniers dans lequel il aperçoit Lynn. Ce camion se rend à Trado, c'est un camion d'esclaves et il porte un drapeau, celui de la croix sanglante. Bart prévient tout de suite Ken, toujours en train de penser à Julia. Pendant ce temps, dans le village de Trado, des brutes martyrisent les esclaves. Ils obligent un homme à tuer sur son propre fils avec une flèche. La flèche part mais heureusement Ken intervient et la bloque.

Diamond, le chef de ces brutes est le deuxième lieutenant de Shin et se bat avec un bâton en acier. Ken l'affronte et le tue. Puis, ils partent à la recherche de Lynn qui se trouve dans une maison. Une brute effrontée lui ordonne de crier des dizaines de paires de chaussures. Le petit chien de Lynn parvient à s'enfuir, retrouve Bart et lui montre le chemin. Ken intercepte la brute en lui appuyant sur les zones temporales. Cette technique a pour effet de le rendre complètement amorphe. Bart délivre Lynn de ses chaînes et Ken intervient pour arrêter le massacre des villageois. Club, 3^{ème} lieutenant de Shin. Celui-ci se distrait à massacrer, avec ses griffes, des villageois enfermés dans une cage de fer. Ken lui fait payer cher sa cruauté et lui brise la colonne vertébrale. Sa mort sera douloureuse. Shin apprend que Club et Diamond ont été tués par Ken. Il demande alors à son dernier lieutenant, Heart, de s'en occuper.

Épisode 4 : Heart.

Ken, Bart et Lynn sont dans le désert. Lynn explique alors que pour retrouver Ken, elle a pris un car qui a été attaqué par des soldats. Ken a l'intention de délivrer les 30 autres prisonniers du car qui sont restés à Trado. Il décide de partir seul... Heart, quant à lui, est déjà arrivé à Trado. Il se trouve dans un bar et se coupe avec un morceau de verre. Il devient alors complètement fou car il ne supporte pas la vue du sang. Ken arrive et massacre les sbires de Heart. Bart et Lynn n'ont pu s'empêcher de le suivre. Bart trouve les cellules, essaie de les ouvrir mais se fait surprendre par un garde. Heureusement pour lui, Ken arrive, tue le garde et explose les barreaux. Pendant ce temps, Julia pense à Ken. Shin lui apporte de magnifiques bijoux qu'elle refuse. Shin se sent faible face à elle... Ken, Bart, Lynn et les prisonniers délivrés ont quitté le village et marchent dans le désert. Le chien de Lynn flairer la présence d'ennemis. Tout le monde se réfugie dans la montagne. Heart et ses hommes massacrent tous les prisonniers délivrés. Ken accourt, mais trop tard. S'ensuit alors un combat contre Heart. Ken le frappe mais son bras s'enfoncé dans sa graisse qui lui constitue une protection infranchissable. Ken exécute alors une série de coups de pieds pour écarter la graisse et ainsi touche le point vital de son adversaire. Ken affirme qu'il pourchassera Shin toute la vie s'il le faut...

Épisode 5 : Le piège de Shin.

Shin apprend à Julia qu'ils vont partir pour la Croix du Sud, la ville qu'il a fait construire pour elle. Ken se dirige vers la ville où il pense retrouver Julia...

Flash-back: Un an auparavant, Ken et Julia étaient vraiment heureux.

Mais Shin, son meilleur ami, amoureux lui-aussi de Julia, lui inflige une cuisante défaite qui lui laissera sur le torse, sept cicatrices formant la constellation de la Grande Ourse. Laissé pour mort, Ken comprend que Shin a enlevé Julia. Fin du flash-back. Ken arrive dans le château de Shin. Mais il est trop tard. Shin et Julia sont déjà partis pour la Croix du Sud. Le messager de Shin, Joker, met le feu au château bourré de kérosène et s'enfuit. Ken sort quelques instants plus tard des décombres.

Résumé des épisodes 33 à 37 du 2^{ème} Coffret.

Épisode 33 : Toki, ange ou démon.

Rei, qui est resté dans le village de Mamiya, explique à Bart, Lynn, Iriée et Mamiya que Raoul est le plus vieux, puis viennent Toki, Jagi et Ken. Comme Ken a été élu héritier de la Grande Ourse, les 3 autres n'ont normalement plus le droit d'exercer leur art. Après cette brève explication, ils reçoivent une lettre de Ken leur apprenant qu'il a décidé de continuer seul son voyage bien que Jagi ait été é-

Ken le survivant

miné. Il a en effet décidé de partir à la recherche de ses 2 autres frères. Ken arrive dans un village et entre dans un bar. Le responsable lui parle du village miracle dans lequel un homme, un sauveur, est venu guérir les habitants très malades rien qu'en les touchant. Ken discute ensuite avec un homme qui lui apprend que cet homme s'appelle Toki, ce qu'avait deviné Ken, mais qu'un jour il est devenu subitement un monstre assoiffé de sang. Toki a agressé cet homme et au moment où il parle à Ken, il implose. Toki avait frappé l'homme et la mort est intervenue trois jours après. Ken ne comprend pas car Toki est la bonté même. Pourquoi a-t-il fait ça? Il décide alors de rejoindre le village des miracles. Il doit pour cela traverser un désert infesté de monstres.

Flash-back : lors d'une discussion, Toki avait dit à Ken qu'il avait décidé de se servir de l'art Hokuto, c'est-à-dire de la connaissance des tubos, afin de guérir les gens et non pour détruire. Fin Flash-back.

Pourquoi Toki a-t-il changé à ce point? Pendant ce temps, Lynn ne supportant plus l'absence de Ken décide de le rejoindre. Elle s'enfuit en pleine nuit. Irîe se rend compte de son absence et prévient tout le monde. Mamiya, Rei et Bart montent aussitôt dans le buggy et partent la chercher. Lynn est en train d'agoniser dans le désert à cause d'une tempête de sable. Dans le désert, Ken est attaqué par des êtres mi-humains mi-animaux dotés d'une force colossale. Un messager apprend à Toki que Ken approche.

Épisode 34 : Les chasseurs de cobayes.

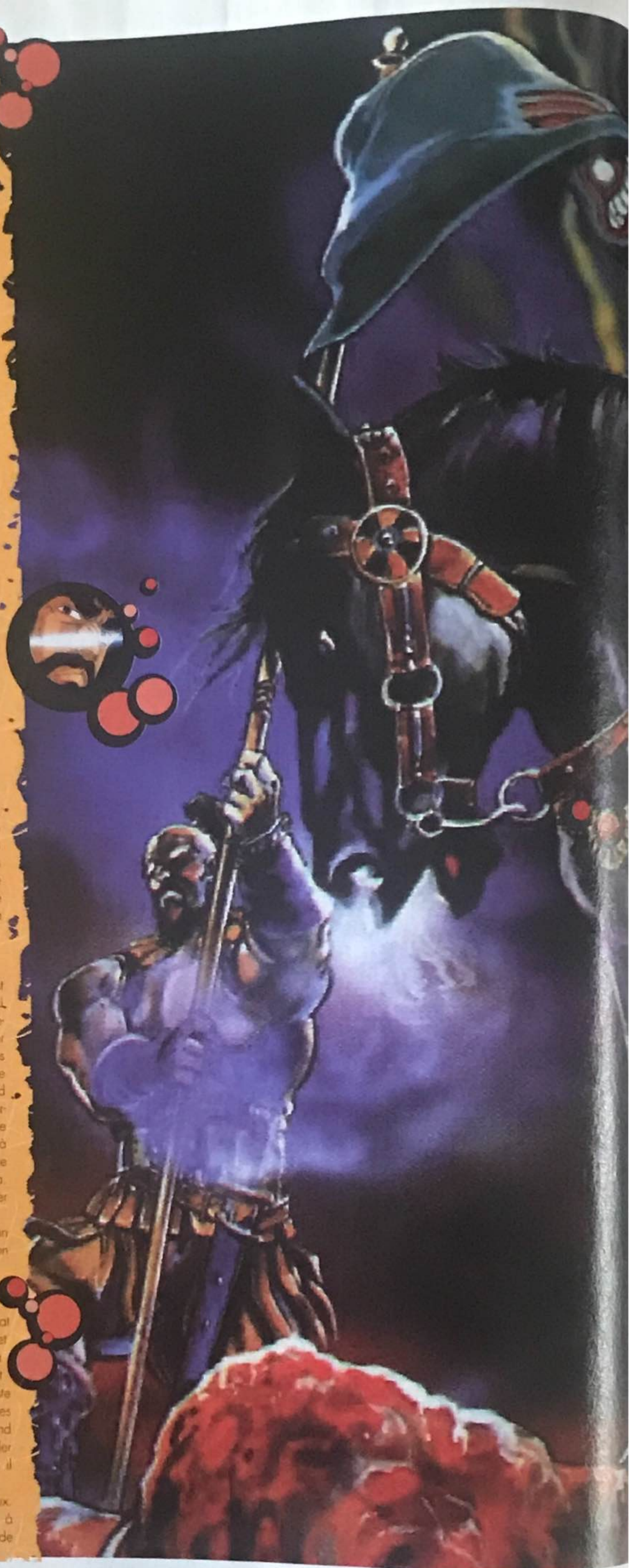
Ken ne peut se résoudre à croire que Toki fasse des expériences monstrueuses sur des êtres humains. Des hommes amènent à Toki un prisonnier enchaîné. Celui-ci parvient à se délivrer mais Toki le paralyse avec un tubo, l'amène sur une table d'opération sur laquelle il lui fait subir des tubos afin d'en faire un monstre à la force décuplée. L'expérience échoue et le cobaye meurt. Juste après, un serviteur de Toki dit à son maître que Ken s'approche et qu'il arrive au village de Gobia. Ken est bien arrivé à Gobia et rentre dans un bar. Un chasseur de cobayes arrive. Il est à la recherche d'hommes forts pour les expériences de Toki. Il est accompagné par un gorille qui affronte au bras de fer toute personne susceptible d'intéresser Toki. Ken profite de l'occasion pour se confronter avec lui. Ken lui explose le bras... Mr Ham, le chasseur de cobayes, très impressionné par la force de Ken, agresse Ken en lui donnant des coups de bâton. Ken les évite et lui fait un tubo qui aura pour effet de fixer ses mains au bâton. Arrive ensuite Gaum, le capitaine des chasseurs de cobayes, avec son armée de guerriers dotés d'une force accrue grâce aux tubos de Toki. Ken se bat avec tous et ordonne à Ham de lui indiquer le chemin du village des miracles.

Épisode 35 : A la recherche de Toki.

Rei, Mamiya et Bart arrivent au village des miracles. Lynn est avec Ken dans le palais de Toki où aura lieu le combat. Toki porte une cicatrice dans le dos et pense que Ken n'osera le frapper. En effet, il y a quelques années, Toki s'était sacrifié pour sauver un village d'une coulée de cendres radioactives. Ces cendres sont à l'origine de cette cicatrice. Mais Toki se trompe car Ken n'hésite pas à le combattre. Toki est en difficulté, prend une femme en otage et se sert d'elle pour frapper Ken. Il parvient à le paralyser avec 2 tubos et Ken se sent mal. A ce moment, Rei, Mamiya et Bart arrivent. Rei apprend à Ken que l'homme qu'il affronte n'est pas son frère Toki, mais un imposteur qui s'appelle Amiba. Ce dernier a modifié son visage afin d'usurper l'identité de Toki par vengeance.

Amiba est en fait un mégalomane et pense être un génie. Il aspire au pouvoir de par la création de mutants. Ken est toujours paralysé mais il connaît un point d'autodéfense que seuls connaissent les maîtres Hokuto. Ce point spécial permet de réagir même en état de léthargie. Ken parvient donc à bouger et frappe Amiba. Celui-ci ne parvient plus à contrôler ses jambes. Ainsi, Ken le fait reculer et le fait tomber dans le vide. Juste avant de tomber, Amiba prononce les mots : "Le roi d'Hokuto". Rei comprend qu'il parle d'un homme qui veut contrôler toute l'humanité. Personne ne sait qui il est...

Ken parle de Toki en termes élogieux. Mamiya décide de partir seule en moto, à sa recherche. Elle rencontre une diseuse de





bonne aventure qui lui apprend que Toki a été emmené dans la prison de Cassandra. Mamiya s'arrête pour faire une pause et se fait attaquer par des brutes qui ont pour mission d'éliminer tous ceux qui recherchent Toki. Pendant que le chef des brutes est sur le point de briser les os de Mamiya, Ken et Rei arrivent.

Épisode 36 : La mort d'une rose.

Cassandra est une prison créée par le roi d'Hakuto. Celui-ci voulait incarcérer les plus grands guerriers en arts martiaux. Ken, Rei et Mamiya se dirigent vers la prison et rencontrent la défenestration de Cassandra. Elle sera anéantie. Le gouverneur de la prison décide d'envoyer une femme combattre Ken pensant qu'il n'osera pas la frapper.

Il demande donc à Belle, maître de l'école de la montagne pourpre, d'accomplir cette tâche en faisant pression sur elle. Il tuera sa mère si elle n'exécute pas ses ordres. Belle doit défier Ken et le combat commence. Ken ne fait que se défendre et Belle, percevant la bonté de Ken abandonne. Sa mère est tuée par les soldats de Targer (un gradé de l'armée de Cassandra). Targer et Belle se combattent et Belle meurt. Ken, fou de rage tue Targer.

Épisode 37 : Cassandra.

Une bande de guerriers attaque la prison de Cassandra afin de délivrer un des leurs. Ils se heurtent aux 2 gardiens de Cassandra, Yiga et Shuga, qui les exterminent en utilisant une redoutable technique. Pendant ce temps, le gouverneur de la prison, Tazzan, découpe avec son faucet un prisonnier qui refusait de se rabaisser. Il demande à Yiga et Shuga d'éliminer Ken mais ceux-ci refusent. Malheureusement pour eux, ils n'ont pas le choix car Tazzan a pris en otage leur frère. Ken, Rei et Mamiya arrivent enfin devant la porte de Cassandra. Là, commence un combat entre les gardiens et Ken. Ce dernier s'avère trop fort pour eux et ils voient plutôt en lui un sauveur. Ils décident de le suivre et de lutter avec lui. Leur frère sera exécuté. Le gouverneur affronte enfin Ken...

Résumé des épisodes 110 à 112 DE LA DEUXIÈME SÉRIE:

Episode 110 : Cet épisode résume les étapes importantes de la première série: Ken tuant Zeed, Raoul blessant Rei, Juda mourant, la mort de Shew sur la pyramide de Souther, Ken tuant Souther, Raoul combattant Toki. L'épisode se termine par le flashback de la disparition dans le désert de Ken portant Julia dans ses bras.

Episode 111 : Un camion de prisonniers est emmené dans une forteresse, dont le chef est Jackou, où ils doivent travailler comme des forcenés afin de produire de l'électricité. Pendant ce temps, trois hommes se recueillent devant une tombe marquée des 7 étoiles de la Grande Ourse. Trois moissonneurs fous surgissent de sous terre et les tuent avec des faucilles...

Dans un village, un homme incite les gens à se révolter contre la tyrannique armée de l'empereur mais en vain car celle-ci fera un massacre...

Bart et Lynn, quant à eux, ont bien grandi. Ils sont devenus les leaders de l'armée des rebelles dont le drapeau est couvert des étoiles de la Grande Ourse. Les soldats de l'empereur font brûler un convoi de prisonniers. Bart et Lynn, effondrés, retournent dans leur base dirigée par Rihaku, le seul survivant des maîtres de la Petite Ourse...

Un homme revêtu par d'un manteau noir arrive dans un village et s'écroule de fatigue. Un petit garçon s'approche alors de lui et lui propose de l'eau, mais l'homme n'a même pas la force de boire...

Episode 112 : L'homme en noir, c'est évidemment Ken. Il se repose dans le bar du village dont le petit garçon est le serveur. Les soldats du Tentei arrivent et leur chef se dirige vers une table car il sort à la recherche d'un homme. Cet homme, assis à la table essaie de résister mais se fait massacrer. Le chef quitte ensuite le bar en donnant au passage un coup de pied dans le lit où dort Ken. Celui-ci ne réagit pas.

Soudain, le petit garçon s'enfuit du bar et prévient un rebelle que les soldats de l'empereur sont là. Au lieu de fuir, le rebelle sort de sa cachette et part défier le chef. Juste avant de rendre l'âme, le rebelle demande au petit garçon de rechercher un homme nommé Ken. Le petit garçon, en larmes, est sur le point d'essayer de venger son père mais Ken intervient. Il massacre quelques soldats et le



6 - Les Guerriers dans Ken le Survivant :

Ken le Survivant est une série centrée autour de grands guerriers, de leurs passions, de leurs histoires et de leurs phobies. Ces guerriers sont nombreux et si on excepte les souffrants qui servent de chair à Hokuto, ont tous sans exception des personnalités complexes et pleines de surprises.

Bienvenue dans un univers d'honneur où l'honneur, le contrôle de soi, l'amour et l'amitié définissent les codes de conduites qui réduisent à néant les psychés des plus grands hommes de ce monde. Hokuto no Ken est, avant tout, l'histoire d'une guerre entre deux écoles rendues instables par les aléas de l'histoire : celle du Nanto, dont les techniques destructrices affectent en général l'extérieur du corps, et celle du Hokuto, dont les techniques affectent l'intérieur et les organes du corps humain.

- Dans la première série, 2 écoles de combat : Nanto Sei Ken et Hokuto Shin Ken

- Dans la deuxième série apparaîtront 2 nouvelles écoles : Gento Kou Ken et Hokuto Ryu Ken

Mais cette instabilité, si elle est matérialisée partout dans le monde par un déséquilibre qui a mené la terre à l'apocalypse, s'exprime au niveau microscopique à travers les hommes qui maîtrisent ces techniques fondamentales d'arts martiaux.

C'est ainsi que le destin du monde apparaît dans la série inévitablement lié à celui des écoles. Quand le grand équilibre entre le Yin et le Yang est brisé, c'est chacune de ses composantes qui s'effondrent. Ce n'est certainement pas un hasard et c'est peut-être en cela avant toute autre chose que Hokuto no Ken est profondément ancrée dans les traditions orientales et cela malgré le nom américanisé de son scénariste. C'est ainsi que les guerriers de ces écoles sont instables et généralement à demi-fous... mais c'est également ce qui les rend uniques et surprenants.

Voici un aperçu des plus grands guerriers de cette terre de fin de siècle sous un angle inhabituel : celui de leurs loies, de leurs phobies et de tout ce qui en fait en réalité plus des anti-héros que des héros ou des "mauvais".

• L'ÉCOLE DU NANTO

La plus importante des écoles d'arts martiaux par le nombre de ses pratiquants. Ses six maîtres principaux étaient chacun affectés à un oiseau et ils avaient pour mission de garder les six portails qui menaient au Palais de l'Empereur. Chacun dépend également de l'une des étoiles de leur constellation, la croix du sud. En plus de ces six maîtres, le Nanto comprend 108 techniques mineures, une par étoile dans le ciel. On suppose que certains personnages, dont nous ne connaissons pas la provenance des techniques de combat au cours de la série, proviennent de ces écoles mineures. De plus, le Nanto a cinq "forces", des guerriers dont la mission de veiller à la protection du maître du Nanto placé sous l'étoile de la bonté. L'identité de ce sixième maître du Nanto étant l'une des grandes surprises de la série, nous avons préféré ne pas vous la révéler ici pour ne pas gâcher votre plaisir si vous l'ignorez encore...

Six maîtres NANTO

NOMS : Rei, Shew, Shin, Souther, Yuda
Étoiles : Devoir, Abnégation, Sacrifice, Tyrannie, Traîtrise
Oiseau : Cygne, Aigrette, Aigle, Phénix, Grue Rouge

Rei : (étoile de la justice) Son sentiment de devoir le lie de manière trop forte à sa sœur, Airie, qui est irresponsable et ne peut se défendre (du fait justement que son frère a toujours été présent). C'est une sorte de complexe d'OEdipe mutuel qui n'est brisé que quand Rei tombe amoureux de Mamiya et que Lynn apprend à Airie à avoir une volonté propre et à se défendre. Il recherche l'homme aux sept cicatrices qui a enlevé sa sœur, ignorant que cet homme est en fait Yaggi (usurpant l'identité de Ken) qui la vendra comme esclave à un quelconque combattant. Par la suite, Rei et Ken combattront ensemble. Rei mourra dans d'atroces souffrances 3 jours après son combat contre Raoul. Comme beaucoup, Rei meurt équilibré en dédiant ses dernières paroles à sa bien-aimée.

Shew : (étoile de la bienveillance) Il croit au triste destin lié à son étoile et Shew choisit donc de ne pas transmettre son art à son fils Shiba. L'abnégation lui a fait préférer de donner ses yeux pour sauver un jeune élève du Hokuto (Kenshiro) plutôt que de le laisser mourir. Sa technique ultime est celle des haches de la





mort. La passion des autres qui suivra toujours Shew, tout au long de sa vie et qui le rendra vulnérable, trop vulnérable: il est incapable de concevoir qu'il peut sauver beaucoup de vies à venir en en sacrifiant quelques-unes dans l'immédiat, technique qu'en revanche Kenshiro comprendra très bien. Shew ne peut distinguer la peine des autres de la sienne, il est trop hypersensible.



Shin : (étoile du martyr) l'un des premiers personnages que nous découvrons dans la série est l'un des six maîtres du Nanto. Son mal est le plus ancien du monde: l'amour. Il aime Julia d'un amour sincère mais celle-ci n'a d'yeux que pour Kenshiro. Influencé par Jaggi, il se laisse alors manipuler par Raoh qui, jouant sur ses sentiments, parvient à lui faire battre Kenshiro, le laissant pour mort après lui avoir fait 7 cicatrices, et enlever Julia. La folie et la soif de puissance qui luisent dans ces yeux ne sont que le produit de la manipulation de Raoh. Fuyant sans cesse pour que ses lieutenants tuent Ken à sa place, il réduit en esclavage une partie de la population. Il construit pour Julia une magnifique ville, la Croix du Sud. Mais cette ville de démesure ne survivra pas à la révolte des Généraux de Shin. Celui-ci, abandonné de tous et surtout de Julia, tombera contre Ken.

Souther : (étoile la plus lumineuse/étoile du commandement) Pendant des années, celui-ci s'entraîna motivé par l'amour que lui portait son père adoptif, jusqu'au jour où il le tua par accident lors d'un entraînement. Souther, victime d'un complexe d'OEdipe poussé à l'extrême, décida alors de vivre sans amour aucun. Ce qui le conduisit à se comporter comme un monstre en se faisant construire une pyramide par des enfants esclaves. Cette attitude le mènera à un destin tragique. Il combattra avec Ken qui découvrira son secret. Comme beaucoup, Souther comprendra son erreur à la fin...

Yuda (Judas) : C'est là encore un problème d'amour pervers, car Yuda est victime d'une homosexualité plus ou moins perversie. Son étoile est celle de la beauté et de la trahison. Yuda se considère comme le plus beau et le plus puissant. Il décide pour cela de s'entourer de beauté, notamment car il espère rivaliser avec Rei dont il est amoureux. Il captura autant de belles femmes qu'il put, dont Mamiya qu'il marqua au fer rouge de sa marque "UD" après avoir tué ses parents. Rei se vengera...

Les Cinq forces Nanto

Fudoh (Montagne) : Un géant membre du Nanto qui fut autrefois un terrible hors-la-loi estimé comme un démon. Il terrifia le jeune Raoul mais une jeune fille se dressa contre lui, risquant sa vie afin de sauver quelques chiots. Cela changea le cœur du géant et il s'occupa des enfants orphelins. Raoul décida de l'éliminer, par vengeance...

J u z a

(Nuage) : Il grandit avec Julia et voulait l'épouser. Il renonça lorsqu'il apprit qu'ils étaient de la même famille. Il refusa d'affronter Raoul mais fut capable de prendre brièvement son cheval, ce que personne n'avait réussi à faire. Il périt quand même sous les coups...

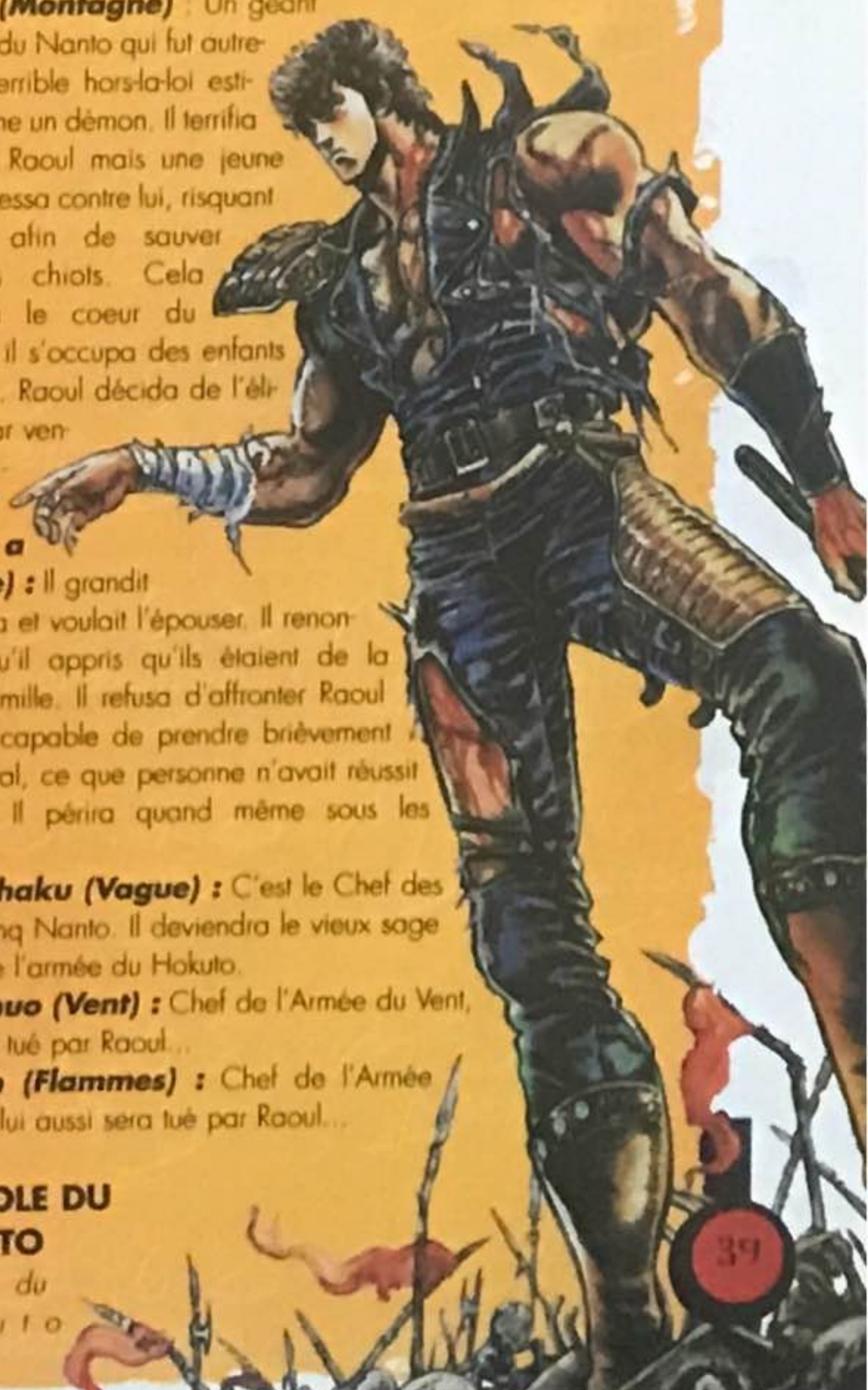
Ryhaku (Vague) : C'est le Chef des cinq Nanto. Il deviendra le vieux sage de l'armée du Hokuto.

Shuo (Vent) : Chef de l'Armée du Vent, il sera tué par Raoul...

Shoan (Flammes) : Chef de l'Armée Pourpre, lui aussi sera tué par Raoul...

• L'ÉCOLE DU HOKUTO

l'école du Hokuto



Ken le survivant

Hokutohinken avait pour mission sacrée de surveiller les gardiens des portails du Palais Impérial, les maîtres du Nanto. Sa puissance est telle qu'un seul maître à l'autorisation de la maîtrise à un moment donné ce qui, évidemment, a posé de nombreux problèmes au cours de l'histoire. Dans la série, Kenshiro a été choisi comme héritier du Hokuto par son maître et père adoptif, Ryuken. Malheureusement certains, comme Raoh ne voient pas les choses de la sorte et Raoh délie son père adoptif et le massacre en combat alors que celui-ci est victime d'une attaque cardiaque. C'est ainsi que l'école du Hokuto, en proie à sa propre guerre interne ne peut plus surveiller le Nanto et que celui-ci en profite pour étendre sa domination sur le monde.

Ryuken : le maître des élèves rivaux du Hokutohinken, malgré son statut, n'est pas très clair non plus dans ses intentions. Il recueille comme fils adoptifs plusieurs élèves, Kenshiro, Raoul, Toki et Yagi, les entraîne en sachant très bien que cela va créer des rivalités. Il choisit un héritier, Ken, ce qui rend fou de rage Jagg. Raoul ne supportant pas non plus cette décision, décide un soir de l'affronter pour lui démontrer son erreur. Le combat tourne vite en faveur de Ryuken car sa technique secrète, qu'il n'a pas enseignée à ses élèves, est redoutable. Soudain, au moment de porter à Raoul un coup terrible, il tombe victime d'une crise cardiaque. Raoul en profite et le tue.

Kenshiro- Ken : C'est le héros de la série. Frère de Yo, fils de la famille du Hokuto, fils adoptif de Ryuken.

Nous sommes face à un héros totalement instable qui défend l'idée d'un monde libre. Il est le plus jeune des frères à s'en traîner sous l'autorité de Ryuken. Celui-ci le choisit comme descendant de l'école du Hokuto. Bien qu'étant l'héritier, il n'aspire originellement qu'à une vie paisible avec sa bien aimée, Julia. Mais le chaos dans lequel le monde est plongé le lui interdira. Il n'hésite pas à massacrer les tyrans, mais quand il détruit une menace, il ne laisse rien derrière lui, aucune structure qui puisse venir à bout d'un nouveau problème éventuel. Shin, son meilleur ami, lui inflige une cuisante défaite qui lui laissera, sur le torse, sept cicatrices formant la constellation de la Grande Ourse, laissé pour mort. Ken comprend que Shin a enlevé Julia.

Raoh- Raoul : Frère de Kaio et frère adoptif de Toki, fils de la famille au service du Hokuto, fils adoptif de Ryuken. Contrairement aux apparences, l'ennemi principal de Kenshiro est sans doute l'un des personnages les plus équilibrés et le plus puissant de la 1^{ère} série. Ne comprenant pas pourquoi Ken est choisi en tant qu'héritier du Hokuto, alors qu'il est de loin le plus fort, il décide de supprimer en lui toute trace de sentiment et réussit à former alors une "Armée du Hokuto" pour ramener l'ordre sur le monde et imposer une règle commune à toutes les personnes du Continent. Il se fait nommer le "Roi du Hokuto". Sa soif de contrôle et d'ordre n'a rien d'incompréhensible et son amour pour Julia non plus. Sa seule erreur est d'abriter son amour et sa passion derrière un mur d'indifférence pour ne pas être blessé par le monde qui l'entoure. Malheureusement, sa faiblesse est d'apprendre beaucoup moins vite que Kenshiro qui lui, améliore sa connaissance du Hokuto tout au long de ses nombreux combats. Il construit la prison de Cassandra où il lit emprisonner des centaines de maîtres en arts martiaux, dont son propre frère Toki, afin de voler les secrets des techniques centenaires.

Raoh possédait un énorme cheval nommé Kokuch. Raoh montait souvent à cheval et n'en descendait que pour de rares combats.

Jaggi : Fils adoptif de Ryuken. Frère d'école de Ken, Raoh et Toki, lui aussi ne comprend pas pourquoi Ken a été choisi comme descendant du Hokuto. Jaggi est vulgairement une espèce de bourreau assoiffé de pouvoir et de sang. Il symbolise exactement ce que sont les loubarbs et les tyrans que Kenshiro rencontrera sur son chemin. Sa folie atteint un tel point qu'il en devient schizophrène. Puis, voulant se faire passer pour Ken, se fait les 7 cicatrices. Il utilise des straté-



extraits





gies lâches lors de son combat contre Ken, et celui-ci n'aura alors aucune pitié pour lui, le défigure à vie, ceci l'obligeant à porter un masque. Pour se venger de Ken, il incite Shin à prendre Julia.

Toki : Frère de Kaioh et de Raoh, fils de la famille au service du Hokuto, fils adoptif de Ryuken. Il se caractérise par son effacement et sa discrétion qui en font le plus sage des héritiers du Hokuto et dédie sa vie à soigner les autres. Il maîtrise à la perfection la technique Hokuto des "tsubos". Quand son maître lui annonce qu'il n'est pas choisi, il renonce à utiliser sa technique et l'emploie à développer des techniques de guérison par pression sur les points vitaux. Lors de l'holocauste, il se sacrifie pour permettre à Ken et Julia de rentrer dans un bunker, et quand ils en ressortent enfin, Toki a emmagasiné une telle dose de radiations qu'il est atteint d'une maladie incurable. Toki vivra dans un village nommé "Village des Miracles". Il fut très aimé car il guérissait tous les villageois mourants et Amiba, jaloux de lui, prendra son identité. Toki sera libéré de la prison de Cassandra par Ken. Il s'affaiblira progressivement jusqu'à sa mort inéluctable.

Koryu : Le vieux rival de Ryuken était censé devenir l'héritier du style Hokuto Shin Ken. Des années plus tard, Raoul retrouva le vieil homme vivant comme un ermite et le tua pour vérifier si la blessure que Kenshiro lui avait faite était guérie. Il eu deux fils à qui il conseilla de prendre des chemins différents pour ne pas en arriver au même point que lui et Toki.

• L'ÉCOLE DU HOKUTO RYUKEN

Il y a bien longtemps, il y eut un schisme dans l'école du Hokuto; il existait deux héritiers et, pour le résoudre, l'un d'entre eux s'embarqua vers un autre continent où il fonda sa propre technique, le Hokuto-ryuken. Cette technique devait devenir encore plus sauvage et dévastatrice que la technique de base à tel point qu'elle a transcendé les capacités de l'être humain. Ainsi la technique influe sur la psyché de ses utilisateurs pour les rendre sauvages et malfaisants, certains disent qu'un démon envahit tous les guerriers du Hokuto-ryuken. La découverte de cette nouvelle technique est l'une des principales trames de scénario de la deuxième série. Elle symbolise plus que jamais le fait que plus les techniques de combat sont puissantes et plus elles rendent instables leurs pratiquants. Kaioh et Yo sont des adeptes de cette technique.

Le premier représentant de cette école apparaît dans le dix-septième épisode de la deuxième série; son nom est Schochi.

Kaioh : Il est le premier et le plus meurtrier des Rasha "Hokuto Ryuken". Il est doté d'une extrême puissance grâce à son armure conçue pour garder ses énergies maléfiques intactes. C'est le frère aîné de Raoul, Toki et Soyaka. Kaioh nourrit une haine incroyable envers Ken car sa mère mourut en sauvant Ken bébé, bien des années auparavant. Consumé par le mal, il tuera sa propre soeur afin de monter Yo et Ken l'un contre l'autre.

Yo : Deuxième Rasha "Hokuto Ryuken", il est le véritable frère aîné de Ken. Subissant un lavage de cerveau par Jukei, profitant de sa période de tristesse due à la séparation avec son frère, il oubliera le souvenir de Ken. Sur son front, un "X" est imprimé... Yo est amoureux de la soeur cadette de Kaioh et celui-ci la tua en mettant le crime sur le dos de Ken. Yo tentera de tuer Ken mais heureusement, sa mémoire reviendra.

Jukei : Le maître du Hokuto-ryuken. Il devint fou à cause du mal provoqué par cette technique et tua sa famille. C'est lui qui fera le lavage de cerveau au frère aîné de Ken.



Yo, il échouera dans sa tentative de détruire le Mal de Ryuken.

Shachi : En arrivant sur les rives du Shura, il fut capturé et s'échappa pour partir à la ren contre de Jukei afin que celui-ci lui apprenne comment vaincre Shura et les trois Rasha.

• L'ECOLE DU GENTO KOU KEN

Le premier représentant de l'école Gento Kou Ken apparaît dans le sixième épisode de la deuxième série. Cette école a été fondée pour protéger le Tentei (Empereur). Les combattants de cette école concentrent de l'énergie et l'envoient sur leurs adversaires. Le représentant principal de cette école se nomme Falco.

Falco : Il apparaît dans la deuxième série. Adepte dévoué du "Gento Kou Ken", Falco était aussi connu sous le nom de "Golden" Falco. Durant le règne de teneur de Raoh, Falco sacrifie une de ses jambes afin que le tyran laisse son village en paix. Depuis lors, Falco utilisa une prothèse. Il est obligé d'obéir à Jackou qui a kidnappé le Tentei et qui menace de le tuer. Falco fut contraint par Jackou d'éliminer les combattants Hakuto et Nanto. Lorsque Jackou fut mis en échec, Falco aida Ken à pourchasser un homme jusqu'à l'île de Shura.

Jackou : Il n'apparaît que dans les épisodes 111 à 123. Il a kidnappé le Tentei, c'est-à-dire l'impératrice, et la cachée dans un lieu secret. Ainsi, il peut faire chanter les guerriers Gento, dont la seule mission est de protéger le Tentei. Il se proclame donc empereur et règne en tyran. C'est le personnage le plus lâche de toute la série. Une fois le Tentei délivré, Falco, le plus fort des guerriers Gento pourra se venger.

7 - Présentation des personnages :

Cette liste est bien entendu approximative et ne contient pas tous les personnages existant dans Ken III.

Lieutenants de Shin:

Spade : (Valet de Pique)

Il est le premier des 4 lieutenants de Shin. Il rencontre Ken qui le combat alors que Spade tentait de tuer un paysan afin de lui voler son sac de riz. Ken lui renvoie le carreau de son arbalète et lui crève l'œil droit. Spade essaiera de se venger contre le village du paysan mais subira l'Onde de choc finale de la Grande Ourse.

Diamond : (Valet de Carreau)

Il est le second des 4 "Rois" qui secondent Shin. C'est un espèce de clown malfaisant et très expert dans le maniement du bâton. Ken le rencontre alors qu'il est en train de pendre un paysan, celui-ci étant en équilibre sur les épaules de sa fille. Il sera finalement terrassé par Ken.

Club : (Valet de Trèfle)

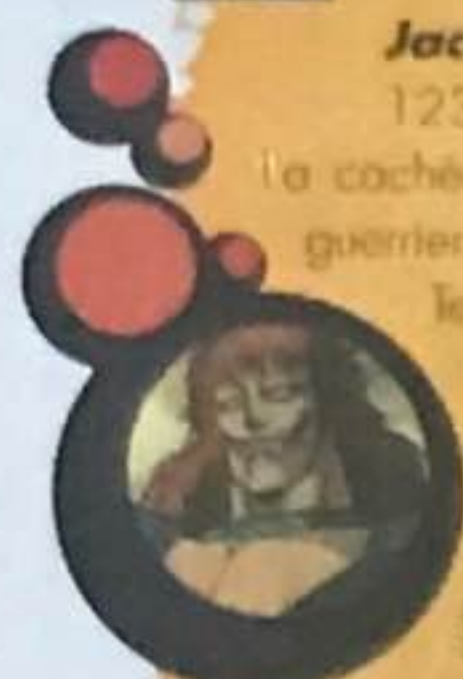
Il est le 3^{ème} lieutenant que rencontrera Ken. Il a la main mise sur un village et son passe-temps favori est d'affronter des paysans conduits par la force, dans une cage de fer où il les découpe avec ses griffes. Sa mort sera particulièrement douloureuse car sa colonne vertébrale se brisera 30 secondes après que Ken lui ai administré un coup de genou dans le dos.


Heart : (Valet de Coeur)

Il est le dernier "Roi" que défait Ken. Heart a la caractéristique d'avoir horreur du sang et dès qu'il en voit une goutte, il ne peut plus se contrôler et devient une sorte de Berserker. Ken arrivera à le toucher de plein fouet en son point vital après avoir écarté le gras de son bide à coups de pieds.

Joker : C'est un personnage qui essaye par tous les moyens de mettre Ken dans des situations dangereuses.

Seroyamo/ Patra : C'est une sorcière à






la solda de Shin. Son rôle était de mettre en esclavage des paysans afin de les vendre. Ses animaux préférés étaient de léroces tigres qui seront battus par Ken. Seroyama assécha le lac afin que le village ne soit plus alimenté en eau. Elle s'enfuit grâce à sa magie mais Ken la retrouva. Elle cherche à tuer Ken, mais sera victime de ses illusions.

Compagnons et amis de Ken:

Julia : Elle était destinée à être le dernier combattant du Nanto. Ken, Shin, Raoul, Toki et Yuda étaient tous amoureux d'elle mais elle n'aimait que Ken, avec qui elle se fiança. Enlevée par Shin et prisonnière de la Croix du Sud, et croyant Ken mort, elle se jetera dans le vide... Sauvée par les maîtres de la Petite Ourse, elle utilise ses connaissances à des fins curatives et non destructrices, comme Toki. Sa nouvelle identité est le général Nanto, le dernier des six maîtres. Après avoir été enlevée par Raoul, elle révélera sa maladie et sera finalement sauvée par Ken.

Bart : Il accompagne Ken en compagnie de Lynn. C'est un voleur et un mécano expérimenté. Il sera l'héritier choisi par Kershira, à la fin de la série, semble être stable psychologiquement. Mais c'est seulement parce qu'il a vécu à travers nombre de périples et qu'il a vécu tellement de couchemars depuis son enfance qu'il y parvient. Il est en quelque sorte le symbole que la nouvelle génération, celle qui a grandi dans ce monde postapocalyptique, s'y est adaptée et est maintenant prête à lui faire face. Il aidera Lynn à créer l'Armée du Hokuto.




Lynn : C'est une jeune orpheline. Devenue muette après avoir vu ses parents et ses frères se faire tuer, sous ses yeux, par une bande de tueurs, elle rencontrera Ken dans un village. Elle fait preuve d'une grande force morale et n'hésite pas à s'opposer à des soldats ou même à se sacrifier pour ses amis. Elle est d'une grande sensibilité et c'est sûrement elle qui espère voir renaître un monde nouveau. Plus tard, elle sera aidée par Bart pour créer l'Armée du Hokuto.

Mamiya : Elle est la chef du village qui engagea Ken et Rei comme gardes du corps. A son 20^{ème} anniversaire, ses parents furent tués et elle, capturée par le guerrier Nanto, Yuda. Celui-ci la marqua au fer rouge de la marque "UD". Elle réussit à s'échapper et retrouva son village transformé. Elle apprit à se battre à l'aide de yoyos tranchants. Elle devint chef du village et tomba amoureuse de Rei et se jura, jusqu'à sa mort, de ne jamais l'oublier.


Iriée : Elle est la jeune soeur de Rei. Elle fut kidnappée par Jaggi déguisé en Ken. Vendue comme esclave, elle abandonna tout espoir et se rendit aveugle pour ne plus voir les horreurs autour d'elle. Elle fut à nouveau enlevée par Kiba Daiou afin de servir d'élément de manipulation pour pousser Ken contre Rei. Ils la sauvèrent et elle retrouva la vue grâce à Ken. Elle vécut au village de Mamiya et les hommes de Raoul comptaient l'utiliser comme otage contre l'attaque du village. Elle s'opposa et décida de se battre en voyant le courage de Lynn.

Ain : C'est un chasseur de primes engagé pour éliminer Ken. Suite à une discussion avec Bart, il se rend compte que Ken oeuvre pour le meilleur des mondes et décide de combattre à ses côtés.


Armée divine :



Commandant Mad : Personnage puissant de l'armée divine, armée qui se dit élue par Dieu pour justifier les massacres sadiques qu'elle perpétue. Mad n'hésite pas à employer des stratégies déloyales au combat, et il arrive ainsi à capturer Ken en l'attaquant par derrière avec un boulet. Expert en maniement des armes blanches et de tubes creux, il essaiera d'utiliser sa force contre Ken avant que celui-ci le tue.




Le Général Karmell : C'est le représentant le plus dangereux de l'armée divine. On dit qu'il a reçu le pouvoir de la Constellation du Lion et sa puissance au combat est ter-



ribante. Ses armes préférées sont des boomerangs en acier et il peut anticiper tous les mouvements de son adversaire. Ken le batta en faisant abstraction de sa vue et en utilisant la Puissance des doigts de l'Étoile du Nord.

Colonel Galan : Maître du "Nanto Muon Ken" il était le chef des Bêrets Rouges, les soldats les plus cruels. Ces soldats survécurent à la guerre nucléaire et se croyaient choisis par Dieu. Le Colonel possédait des pouvoirs psychiques. Il commandait l'armée de GOLAN qui était destinée à créer un pays de soldats "élus". Ken le tua...


Mercenaires :




Jackal : Sa première rencontre avec Ken est bien spéciale. En effet, Jackal attend Ken en prenant un bain. En plus d'être un adorateur de l'eau et du cigare, c'est le personnage le plus lâche qui n'hésite pas à se servir de bouclier avec ses prétendus amis. Il passe son temps à fuir Ken pour enfin avoir l'opportunité de le vaincre. Il sera victime de ses talents d'acteur puisqu'après avoir réussi à convaincre Diabolo qu'il étaient frères, celui-ci l'emporte dans sa mort.

Fox : Second de Jackal, celui-ci n'hésite pas à le sacrifier pour gagner du temps sur Ken. Fox utilise une technique imparable, il simule le mort et attend que les paysans viennent. Puis il se met à l'éviter et attaque en traître afin de voler l'eau et la nourriture des paysans. Malin et lâche, il est cependant battu par Ken qui trouve le point faible de son attaque et qui l'oblige, en touchant un plexus secret, à lui révéler où Jackal se cache.

Diabolo : Il symbolise la force brute. Enfermé dans la prison à cause de sa force surpuissante, Jackal, grâce à un médaillon, le persuade qu'il est son frère et le pousse à affronter Ken. Il détient le secret de la pratique du Coup du Diable, avec lequel il a pu tuer plus de 700 personnes avant d'être emprisonné. Malgré sa force, il est battu par le Hokuto Shichi Shiseiten de Ken.



Zeed : Premier punk que rencontre Ken. Zeed est reconnaissable par un "Z666" tatoué sur son front et par son immense taille. Il sera terrassé par le Coup Sacré de la Grande Ourse.



Amiba : Il se considérait comme un génie. Résidant au "Village des Miracles", il devint jaloux des capacités de guérison de Toki. Il prit l'identité de celui-ci (allant même jusqu'à copier la cicatrice de Toki) incarcéré à la prison de Cassandra, et utilisa les habitants du village comme cobayes pour ses expériences. Son stratagème découvert, Ken mis fin aux atrocités de Amiba.


Personnages secondaires :

Kiba Daiou : Il est le père d'une bande de voleurs nommée les Fangs. Ils attaquent régulièrement le village de Mamiya mais tombent sur Ken et Rei. Voulant leur tenir tête en enlevant Iriée la soeur de Rei, il sera tué.

Le vieux Smith : C'est un brave paysan qui n'a qu'une pensée en tête, celle de rapporter des graines de riz au village, afin de les planter. Ken le sauve de la cruauté de Spade, mais il mourra lors de l'assaut du village.

Toyo : C'est la mère adoptive de Bart et de nombreux d'autre enfants. Elle vit dans une maison retirée dans le désert. Son plus grand souci est de trouver de l'eau car son puits est asséché. Malheureusement, en voulant sauver deux de ses enfants, elle sera tuée par le général Rui.

Rui : Impératrice du Gento.



Ken le survivant

8 - Les techniques dans Ken le Survivant

Ces techniques sont des éléments indispensables à la bonne cohérence de l'univers d'Hokuto no Ken. Bien entendu, cette liste est approximative et ne révèle pas toutes les techniques utilisées dans Ken III.

Ganzan Ryuzan Ha : Explode le crâne en deux. D'abord utilisé sur un soldat de Spade puis sur Kiba Daiou.

Hokuto Zankai Ken : les deux poings dans les tempes, ce qui a vaincu Toui. Cela donne trois secondes à l'ennemi pour se repentir de ses crimes.

Koushu Hagan Ken : Casse le visage en deux.

Zusetsu : Tsubo sous la tempe qui efface la mémoire.

Goshi Retsu Dan : Explode les doigts. Utilisé pour la première fois sur Club.

Meimon : Tsubo qui contracte les muscles jusqu'à ce que la colonne vertébrale casse.

Hokuto Juu Hazan : Cette technique fut utilisée pour pénétrer dans la chair de Heait et toucher son tsubo.

Hokuto Hiei Ken : Le contre ou "Nanto Gokusatsu Ken" de Shin.

Hokuto Juuji Zan : Imprima la croix sanglante sur le corps de Shin.

Hokuto Goukin Bundan Kyaku : Utilisé sur le bandit à l'extérieur du bar de Rub, affaiblit les muscles.

Meiken : Tsubo touché grâce à un "Hokuto Soukin Jizai Kyaku" porté à la vite.

Taishin : Le tsubo calmant.

Kuukyoku Ryuubu : Technique qui sert à détruire les boomerangs de Colonel Galan.

Hokuto Kaikotsu Ken : Deux doigts sur le front, utilisé sur le Colonel.

Hokuto Kyomu Shidan : Ken utilisa cette technique pour effacer le puits de Toyo de la mémoire des hommes de Jackal.

Hokuto Dankotsu Ken : Utilisé contre le boxeur de Jackal, les muscles se dissolvent.

Shinichi : Tsubo qui force à parler. Utilisé sur Fox.

Tennyuu Kokyuu Hou : La contraction des muscles qui déchire la veste de Ken.

Hokuto Shichishisei Ten : Les sept points de la Grande Ourse.

Shinfukumen : Tsubo qui cause la destruction instantanée de Tennem au moindre de ses mouvements.

Hokuto Senshukai Ken : Coup de poing qui donne cent coups à la fois.

Kyounai : Cet Hikou bloque la mâchoire.

Seikyokurin : la position que Ken prit lors qu'il affronta Rei.

Hokuto Ryu Geki Ko : Position que prit Ken pour contrer le Nanto Ko Ha Ryu de Rei.

Daikyoukin : Hikou qui retransforma le corps de Kiba Daiou en chair.

Kenmei : Point de pression qui rend la vue.

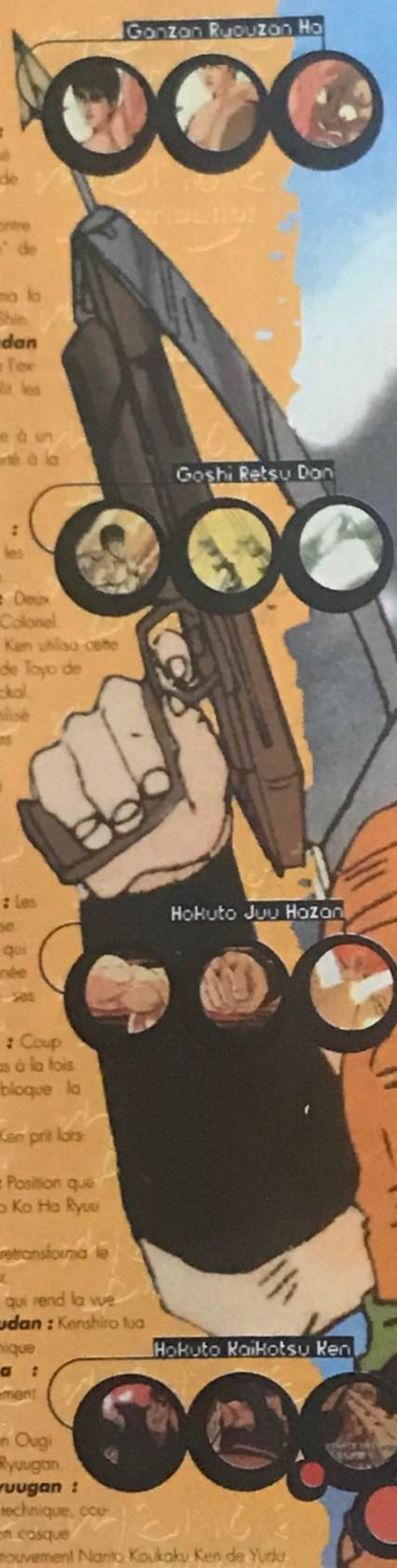
Hokuto Hachimon Kyuudan : Kenshiro tua presque Jagi avec cette technique.

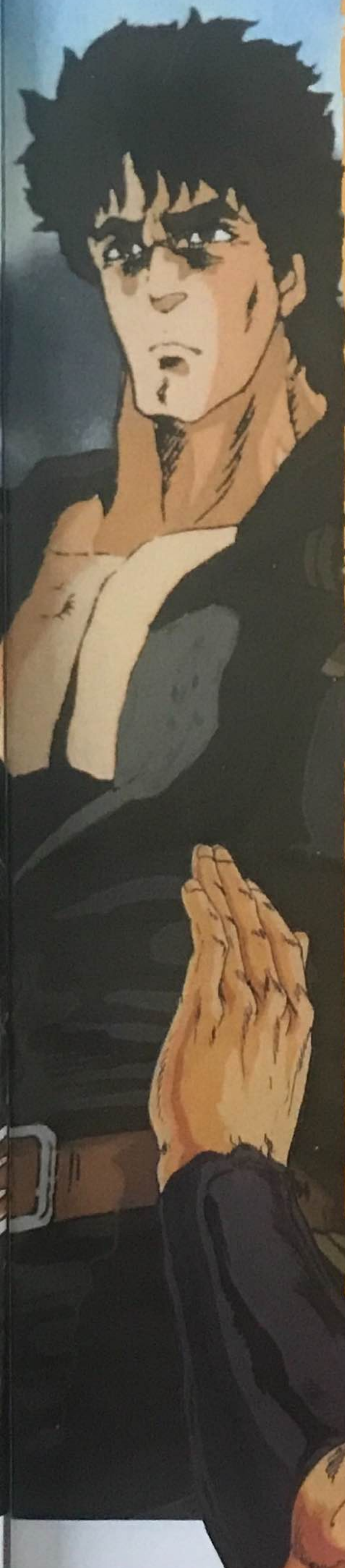
Hokuto Kouretsu Ha : Explosa l'épaule avec seulement six doigts.

Seieikou : Hokuto Shin Ken Ougi utilisé pour toucher le Hikou Ryuugan.

Kyoutsui no Hikou Ryuugan : Ken blessa Raoul avec cette technique, coupant son visage et brisant son casque.

Suieishin : Ken copia ce mouvement Nanto Koukaku Ken de Yuda.





Jikyuu kyō : Cet Hiko fut utilisé sur Beji et Giji, en les entre-tuant.

Jinchūkyō : Hiko qui ne fonctionna pas sur Souther.

Musou Tensei : L'Attaque Hokuto Ultime, qui ne peut être maîtrisée qu'en comprenant entièrement sa tristesse. Kenshiro fut le premier à la maîtriser depuis des centaines d'années, mais Raoh l'apprit aussi.

Shihourin : Hiko que Ken pressa sur lui-même pour lire l'inscription au Taiseiden.

Kentou Shadan : Traversa le blocage de Kaoh et affaiblit ses mains.

Hokuto Senju Satsu : Attaque de Jagi sur le jeune Ken.

Hokuto Rakan Geki : Attaque de Jagi sur Kenshiro.

Hokuto Ujou Ken : Tua les enturbannés (mourir dans la joie).

Shintanchū : Toki utilisa cet Hiko pour paralyser temporairement Ken.

Shinreidai : Utilisé pour allonger l'espérance de vie de Rei.

Tenjō Hyakuretsu Ken : Heaven Soaring Hundred Crack Fist.

Shinketsushū : Cet Hiko laisse trois jours à vivre dans la douleur à l'adversaire. Utilisé sur Rei.

Hokuto Goushou Ha : Une aura "Touki" utilisé contre Ken.

Tenshou Honretsū : Une énorme poing s'abat sur l'ennemi.

Hokuto Senki Raidan : Ryūken arrêta la rage incontrôlable de Juukai grâce à cet technique.

Shichisei Tenshin : Ryūken utilisa ce mouvement contre Raoh. Elle permet de se déplacer en flottant dans la forme de la Grande Ourse.

Anryū Tenha : Frappe les 1109 Hako.

Jouma Koushou : Coup du "bras incandescent".

Manju Maon Ken : Dernière tentative pour tuer Ken qui fut interrompue par Shachi.

Anryū Hiha : Une décharge d'énergie noire. Blessa Ken.

Shikanhaku : Hako qui devait servir à rendre Rin amoureuse du premier homme qu'elle verrait.

Hokuto Gyakushi Sou : Prend la position des sept étoiles de la Grande Ourse.

Seimyou Danretsū : Attaque des mains rapide utilisée contre Ken.

Yuushou Seibu : Mouvement flottant circulaire.

Nanto Roku Sei Ken : Six Poings Sacrés de la constellation Nanto.

Nanto Suichou Ken : Poing Nanto du Cygne.

Nanto Tiger Destroys Dragon : Rei utilisa cette technique quand il du contrer le Hokuto Ryū Geki Ko de Kenshiro.

Danko Sousai Ken : Poing du Sacrifice Compensatoire. Rei essaya cette attaque sur Raoh. Elle aurait dû détruire Rei et Raoh.

Hien Ryūubu : Dance Fluide de l'hirondelle Volante. Rei coupa un aigle en morceaux dans les airs, rendant Yūda

Fuu Chitsu Ronqu Ken



jaloux.

Suzaku Tenshou : Vol Suzaku. Expansif. Coupa le visage de Yūda.

Hishou Hakurei : Charme Blanc Éblouissant. Rei bondit dans les airs et planta ses mains dans les épaules de Yūda.

Ougi Kesshou Shi : Bec Sanglant de la Beauté. Attaque contre Rei lorsqu'il est immobilisé dans la boue.

Kyokusei Juuji Ken : Poing de la Croix de l'Étoile Polaire. Mis Kenshiro à terre, tranchant une croix sur son torse.

Nanto Souzan Ken : Poings Jumeaux Décapitateurs Nanto.

Nanto Souyou Ken : Poings Couplés du Faucon Nanto.

Choutou Chihai Ken : Technique des Lames Bondissantes.

Fuusatsu Kongou Ken : Un souffle d'air puissant.

Rakan Niou Ken : Un art martial Hindou vieux de 5000 ans et si brutal qu'il fut banni par l'empereur.

Suzan Tsuui Ken : Un art martial dont Raoh vola le secret.

Kazan Kougai Kohou : Change le corps de Kiba Daiou en acier trempé.

Taizan Ryū Soujou Ben : Attaque des deux foudres.

Hokuto Haku Retsu Ken



Hokuto Hiyoku Retsu Ken



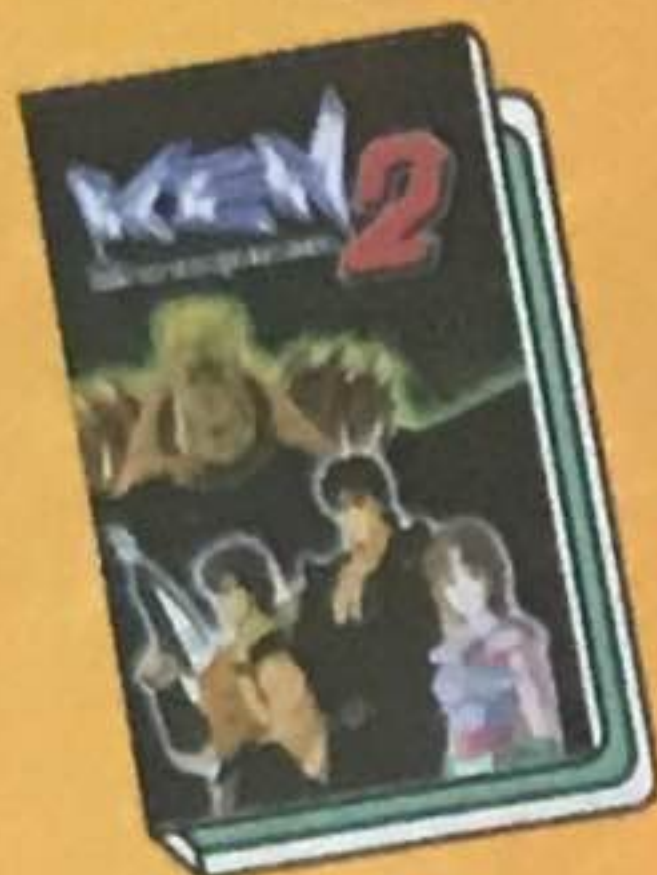
Koushou Hagan



Ken le Survivant

Ken 2

Série T.V. 43 épisodes inédite en France
V.O. Sous-titré en Français - Non censuré.
2 premiers volumes (6 épisodes)



Réf. : 1608
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1609
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs

fiche technique

Nom original : Hokuto no Ken
Titre en Français : Ken le Survivant
Format : Série
Maison de production : Toei Doga
Date : série 1 : 1984 à 1987
série 2 : 1987 à 1988
Nombre d'épisodes : série 1 : 109
série 2 : 043
Auteur : Ichiro Hara
Réalisation : Toyô Ashida
Scénario :
Character design : Masami Suda
Mémo : Déjà disponible.
Coffret 1 - épisodes 1 à 32
Nov. 1999
Coffret 2 - épisodes 33 à 64
2ème série V.O. S.T. Doco. 2 volumes

10 - COFFRET: DATES DE PRÉVISIONS DE SORTIES

1ère Série TV. (109 épisodes)

Déjà disponible :

- Coffret 1 - épisodes 1 à 32

Prévu Nov.

- Coffret 2 - épisodes 33 à 64

2ème Série inédite en France (43 épisodes)

Version V.O. Sous-titré

Déjà disponible :

2 premiers volumes - 6 épisodes (110 à 115)

Prévu Sept:

Volumes 3 et 4 - 6 épisodes (116 à 121)

Ont participé à ce dossier :

- Cédric Uttardi, Directeur de Collection.

- Valérie Motta, pour Manga Distribution.



La Série TV.



Réf. : 1488 - Vol 1
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1489 - Vol 2
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1490 - Vol 3
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1491 - Vol 4
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Le Grand Ken Le Suprême L'Intégrale
Le Grand Ken Le Suprême L'Intégrale
Réf. : 1468
Prix : 499 Frs



Réf. : 1492 - Vol 5
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1493 - Vol 6
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1494 - Vol 7
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1495 - Vol 8
Durée : 105 mn
Prix : 99 Frs

Le Film



Réf. : 0023
Durée : 120 mn
Prix : 99 Frs



SAN KU KAI

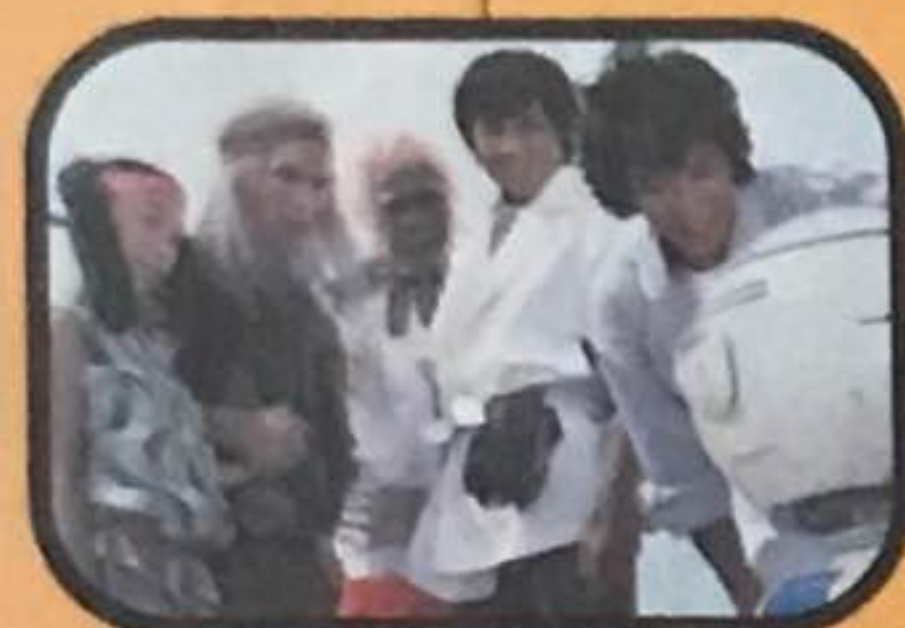


San Ku Kai La Série vol 1 à 9 (série intégrale)

Retrouvez l'intégrale de cette série culte TV "live" qui a fait rêver tous les Français. Suivez les aventures spatiales, mythiques et participez à la bataille dans les étoiles.

Dans le XI^e Système solaire, la lutte fait rage. Ayant terminé ses études de pilote interstellaire, Ayato s'apprête à rejoindre son père à bord d'un cargo piloté par Ryû et l'homme-singe Siman, ainsi que Sidéro. Nos glorieux héros organisent une rébellion et luttent contre les impitoyables Stressas, Volcor et l'infâme Golem XIII... Eolia, à bord de son vaisseau l'Azuris prévient des horribles événements qui se déroulent sur la planète "Sheita". A bord du San Ku Kai, nos héros fougueux se retrouvent à la poursuite de Golem XIII et luttent contre l'oppression, les pièges et toutes les ruses machiavéliques des ennemis. Ayato doit rechercher les trois pierres précieuses qui lui permettront de vaincre enfin le Tyran.

extraits



SAN KU KAI



Réf. : 1054 - Vol 1
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



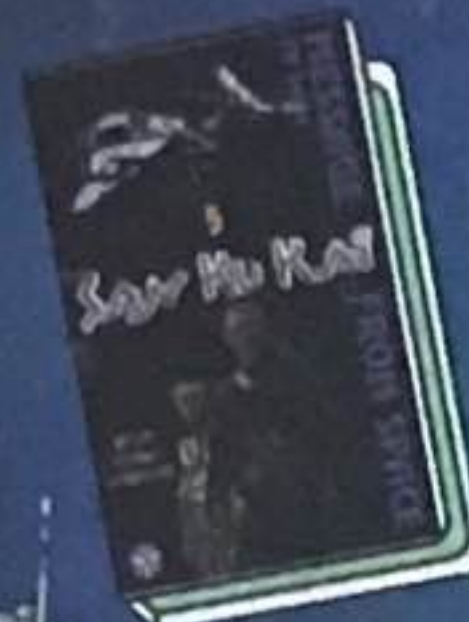
Réf. : 1055 - Vol 2
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1056 - Vol 3
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1057 - Vol 4
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1058 - Vol 5
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



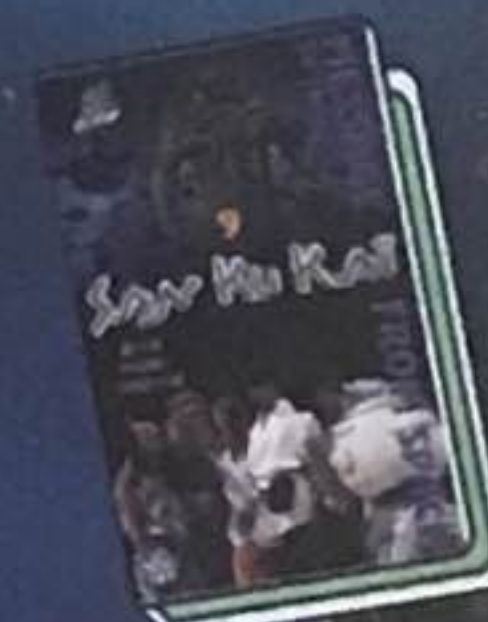
Réf. : 1059 - Vol 6
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1060 - Vol 7
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1061 - Vol 8
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1062 - Vol 9
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Coffret San Ku Kai LA SÉRIE T.V.
(Le Coffret contient 9 volumes)
Réf. : 1291
Prix : 490Frs

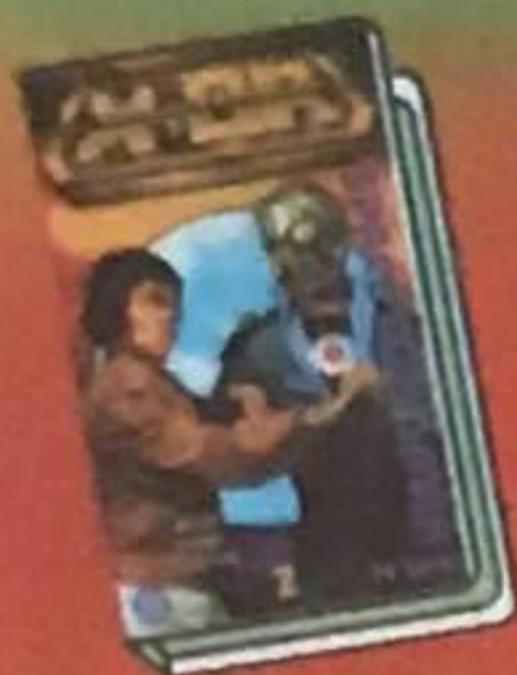


X-OR

X-OR



Réf. : 1209 - Vol 1
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1210 - Vol 2
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1211 - Vol 3
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1213 - Vol 5
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1214 - Vol 6
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



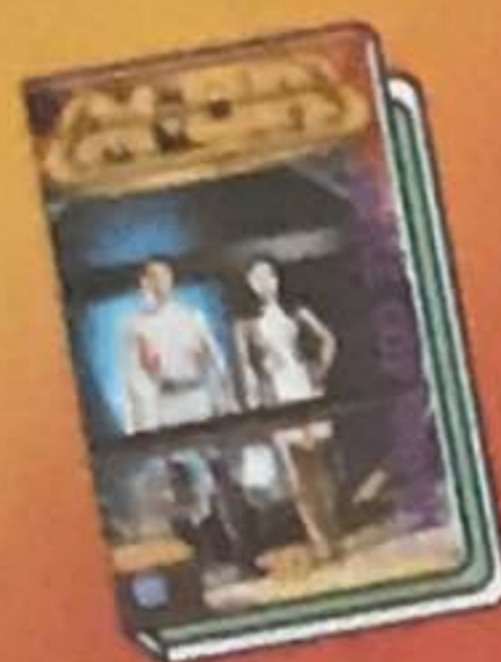
Réf. : 1215 - Vol 7
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1216 - Vol 8
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1217 - Vol 9
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1392 - Vol 10
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



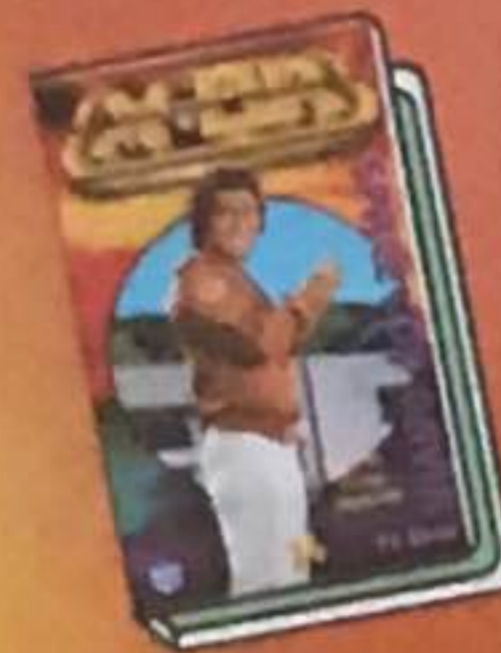
Réf. : 1393 - Vol 11
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1394 - Vol 12
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1435 - Vol 13
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1436 - Vol 14
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1437 - Vol 15
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs

X-Or La Série vol 1 à 15 (série intégrale)

Célèbre série TV "live", retrouvez le Shérif et justicier de l'Espace...

Sur terre, il s'appelle Gordon et travaille incognito dans un ranch. Dans l'espace, il devient X-Or et tente de préserver la paix sur notre planète, menacée...

X-Or, le seul être qui ose tenir tête aux méchants C-Rex, et K-Rex d'une infinie cruauté qui veut l'abattre par tous les moyens. Les C-Rex, peuple guerrier dirigé par l'inflâme Lou Ibrix 11, veulent envahir la Terre et achèvent secrètement une base. Depuis celle-ci, ils ne cessent d'élaborer des opérations visant entre autre des enfants surdoués totalement à leur merci, ou des adolescents transformés en sur-hommes. Face à tous les pièges et les plans diaboliques, X-Or réussira-t-il à vaincre ses ennemis ?... Il reçoit un étrange appel de détresse. Son père, Bolzar, serait-il vivant ?...

extraits



Coffret X-Or LA SÉRIE T.V.
(Le 1er Coffret contient 7 volumes)

Réf. : 1292
Prix : 390Frs

Pack Spécial X-Or
Vol 8 à 15
Réf. : 1411
Prix : 449Frs

Cobra La Série vol 1 à 10 (SÉRIE INTÉGRALE)

Découvrez l'intégrale de la Série T.V. qui a marqué toute une génération. Suivez l'intrépide aventurier, ce justicier séducteur et sans pitié qui parcourt l'espace. En plus de qualités physiques et mentales extraordinaires, il possède à la place de son bras gauche une arme formidable: le psychogun, le fabuleux rayon delta... L'intrigue est très bien menée et les influences diverses vont des contes des mille et une nuits avec les génies enfermés dans une bouteille, aux histoires de chevaliers avec des duels en armures...

L'Histoire

Au 24^{ème} siècle, l'univers est gangréné par les organisations malféantes interplanétaires, dont la plus puissante est celle des pirates de l'espace, la guilde. Un seul homme ose leur tenir tête, le plus grand corsaire de l'espace, Cobra. Doté d'une résistance et d'une force physique hors du commun, il doit faire face à l'empire des pirates au côté de son fidèle robot androïde, Lady Armanoïde. Lassé de combattre, Cobra a subi une opération de chirurgie esthétique afin de modifier son visage et se fait passer pour mort. Il occulte même sa mémoire, ce qui lui permet de vivre cinq années de tranquillité mais à la suite d'une séance de rêve sur commande, il retrouve ses souvenirs et est immédiatement confronté aux pirates de l'espace. L'aventure commence et Cobra rencontre Jane, une chasseuse de prime. Jane est l'une des trois filles du Capitaine Nelson qui, avant d'être tué, avait caché un fabuleux trésor qu'elle partage avec ses sœurs. Ensemble, ils doivent affronter les mercenaires envoyés par l'Homme de Verre. Le problème pour Cobra est de prendre de vitesse ses ennemis et de sauver les filles Nelson. Il échoue et l'homme de verre fait appel à un exécutif redoutable, un homme plante qui peut contrôler les esprits de ses victimes en leur implantant une graine mortelle. Cobra parvient à s'en défaire. Il rencontre de grosses difficultés face à l'homme de verre dont le corps résiste à presque toutes les armes et réussit à le vaincre. Cobra poursuit sa quête pour retrouver Dominique, la troisième fille de Nelson, et trouve où serait dissimulé le trésor. Mais quel est ce trésor ?... Dominique est un agent de la police intersidérale, infiltré dans une bande de femmes redoutables sous le contrôle de Sandra. Cobra réussit à s'infiltrer mais est rapidement démasqué. Il s'enfuit en compagnie de Dominique mais une course poursuite s'engage avec Sandra. Heureusement, le corsaire parvient encore une fois à trouver une solution. La chasse au trésor s'achève... Dominique lui demande de participer à une partie de Rug-Ball, sport très violent, afin de démanteler un trafic de drogue. Entre l'équipe Z de Cobra et l'équipe première des Saxons Rouges le match commence. Qui l'emportera ?

Après cette mission, Cobra rencontre le chef absolu des pirates, Salamandar. Cobra, ne voulant pas l'affronter seul, part à la recherche de trois des ses anciens amis. Enfin réunis, Cobra se fait admettre à la réunion générale de la Guilde, à laquelle participe Salamandar. Mais l'imposant chef est protégé par un système très efficace et il sera difficile d'en trouver la faille... Lors du combat final avec Salamandar, Cobra apparaît vraiment comme immortel.

Cobra Spécial Rugby Le Film

Dominique demande à Cobra de s'engager dans l'équipe des Saxons Rouges afin de disputer avec eux une partie de Rug-Ball, un sport très violent. En effet, la police de l'espace pense qu'un trafic de drogue se cache derrière ce sport. Cobra est nommé capitaine d'une équipe de réserve. Afin d'organiser un match d'entraînement, il doit former son équipe. Il choisit les joueurs de l'équipe Z, réputés les plus difficiles. La partie commence entre l'équipe Z de Cobra et celle des Saxons Rouges composée des plus grands champions. Qui l'emportera ?

Cette partie n'épargne personne, dans une équipe comme dans l'autre. Cependant, Cobra n'oublie pas la mission qui l'a amené jusqu'ici...

SPACE ADVENTURE

COBRA



Réf. : 0030 - Vol 1
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0031 - Vol 2
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0043 - Vol 3
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0044 - Vol 4
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0078 - Vol 5
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0079 - Vol 6
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0091 - Vol 7
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0092 - Vol 8
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0129 - Vol 9
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0130 - Vol 10
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1307
Durée : 90 mn
Prix : 99 Frs



Coffret Cobra
LA SÉRIE T.V.
(Le Coffret contient la série ~~intégrale~~
condensée en 7 volumes)

Réf. : 0938
Prix : 449Frs

fiche technique

Nom original : Space Cobra
Titre en Français : Cobra
Format : Série TV
Maison de production : TMS
Date : 1982-1983
Nombre d'épisodes : 31
Auteur : Būichi Terazawa
Réalisation : Toshio Takeushi/ Osamu Dezaki
Scénario : Haruya Yamazaki/ Kōsuke miya/ Kenji Terada
Character design : Akio Sugino/ Shinji Otsuka
Décors : Toshiharu Mizutani/ Tsutomu Ishigaki
Musique : Kentarō Haneda
Présentation :
1 coffret - série intégrale 7 volumes
Présentation à l'unité : volumes 1 à 10

NICKY LARSON



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



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



Réf. : 1749 - Vol 1
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1750 - Vol 2
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1751 - Vol 3
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1752 - Vol 4
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1753 - Vol 5
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1754 - Vol 6
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1755 - Vol 7
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1756 - Vol 8
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs

Nicky Larson. Série T.V. en 140 épisodes
Coffret 1 Volumes 1 à 8.
(épisodes 1 à 32)
**ATTENTION: DISPONIBLE
LE 15 Septembre 1999**

Les points forts de cette série T.V. sont les scénarios délirants, de beaux dessins et une bande son très riche

Nicky Larson dirige une agence de détective privé, il est secondé par Laura, sœur adoptive de son défunt coéquipier Tony Laura, un vrai garçon manqué, a un tempérament explosif face à Nicky véritable obsédé vis à vis des jolies filles! Leur alliance forme un duo de choc qui réussit parfaitement les missions les plus dangereuses qui leur sont confiées. La vie de plusieurs de leurs clientes est en danger et Nicky tombe sous le charme de chacune d'entre elles!

Malgré tout, chaque enquête est une réussite même lorsque qu'il faudra délivrer Mimi, l'amie de Marouh. Bientôt la suite...

extraits



fiche technique

Nom original : City Hunter
Titre en Français : Nicky Larson
Format : Série
Maison de production : Sunrise
Date : de 1987 à 1991
Nombre d'épisodes : 140
Auteur : Takasa Hôjô
Réalisation : Kenji Kodama
Scénario : Shôji Tonôkin
Character design : Sachiko Kamimura
Décors : Mitsuharu Miyatake Junichi Higashi
Musique : Tetsuya Yano
Mémo : Disponible le 15 Sept
Coffret Part 1 contient 8 volumes-épisodes 1 à 32

NICKY LARSON

Albator 78. Volumes 1 à 7
Version Française.
Série T.V. en 42 épisodes
(3 épisodes par volume)
Coffret Part 1 - 7 volumes
(épisodes 1 à 21)

Cette magnifique série anime est en version française. Une superbe histoire qui nous amène à l'aube du 3e millénaire où l'humanité, conditionnée, est réduite à une existence trépidante menacée par des créatures végétales à l'apparence de démons, les Sylades. Seul un homme est prêt à lutter contre cette invasion, Albator. Avant de se lancer au combat, il part dire adieu à Saïle, la petite-fille du capitaine de l'Albator. Albator est confronté au terrible danger que représentent les Sylades. Vainc, tenté de piéger Albator en obligeant Saïle à lui venir. Celle-ci refuse et subit bombardes et poursuites. De son côté, notre héros ne pourra pas empêcher la sphère noire d'atterrir sur Terre et la colonisation commence. Le célèbre docteur Valère est tué par les Sylades et son fils, Ramis, rejoint l'équipage de l'Albator. Dans l'espace, un terrible combat s'engage... les mystérieuses explosions sur la sphère noire annoncent l'arrivée de la Terre, le professeur Kuroki livrable au gouvernement mais il sera assassiné par une Sylade... A bord de l'Albator, les rapports entre Albator et Ramis sont tendus. Au cours d'un combat, une Sylade est tuée par accident et dévoile l'arrivée prochaine de leur base. Sylades Albator découvre sous la mer une étrange pyramide aux inscriptions équivalentes à la sphère noire. Deux signaux sont envoyés par la sphère et la pyramide engloutie. Ces signaux sont destinés à l'amiral Royale et déclenchent sa mise en approche sur Terre, le point faible des Sylades est sur le point d'être découvert. Une base secrète informe les connaissances des ennemis. L'Albator est attaqué et durant le combat, Ramis est tué par la base des démons végétales. Les débris de vaisseau arrivés proviennent de Venus et l'équipage d'Albator, en évitant Venus, localise la base ennemie, le combat s'engage mais Ramis se réveille confronté à l'arrivée d'une Sylade qui l'avait déjà hypnotisé. Le piège se referme et les Sylades possèdent à présent en Méditerranée sur la Terre. Un enfant né de l'union d'un homme et d'une Sylade est un être grand ou végétal? Albator se veut proposer un marché par la base Sylade mais il refuse. Les Sylades sont belles comme des roses mais elles ne sont pas moins aussi redoutables que leur père. Elles capturent femmes et enfants de la planète de Capitaine Tous et tentent de faire les soldats survivants dans un groupe suicide dont la mission est d'abattre Albator. Né de se recueillir aux yeux de ses enfants, le Capitaine Tous lance un dernier message à Albator.

ALBATOR

LE CORSAIRE DE L'ESPACE



Réf. : 1657 - Vol 1
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1658 - Vol 2
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1659 - Vol 3
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1660 - Vol 4
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1661 - Vol 5
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1662 - Vol 6
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1663 - Vol 7
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Coffret Albator 78
 Série T.V.
 (Le Coffret contient 7 volumes)
 épisodes 1 à 21
 Réf. : 1606
 Prix : 449Frs



extraits

Technique

Nom original : Captain Hakopi
Titre en Français : Albator
Format : VHS
Maison de production : Les Dada
Date : 1978-1979
Nombre d'épisodes : 42
Auteur : Junji Matsumoto
Réalisation : Tadashi Imai
Scénario : Hiroshi Kuroki / Shirohiko
Character design : Kazuo Yamashita
Décors : Kazuo Yamashita
Mémo :
 7 volumes (épisodes 1 à 21)
 Prix : 449 Frs (1606)
 1995-1997

ALBATOR 84



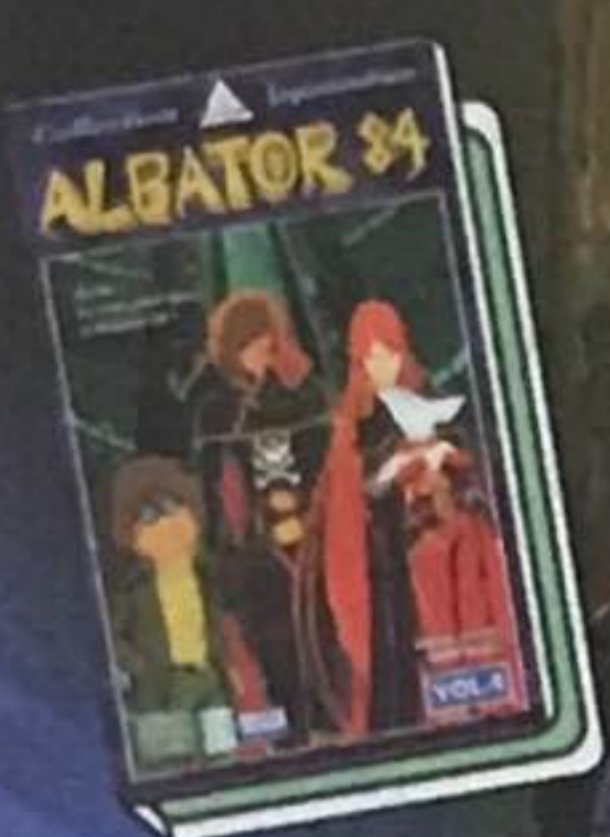
Réf. : 0756 - Vol 1
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0757 - Vol 2
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0758 - Vol 3
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0759 - Vol 4
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0783 - Vol 5
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



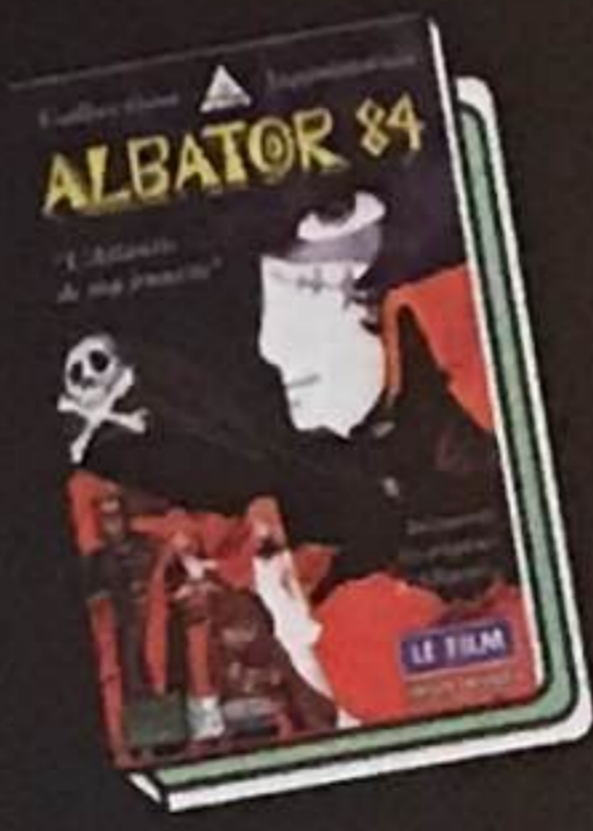
Réf. : 0784 - Vol 6
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0816 - Vol 7
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs

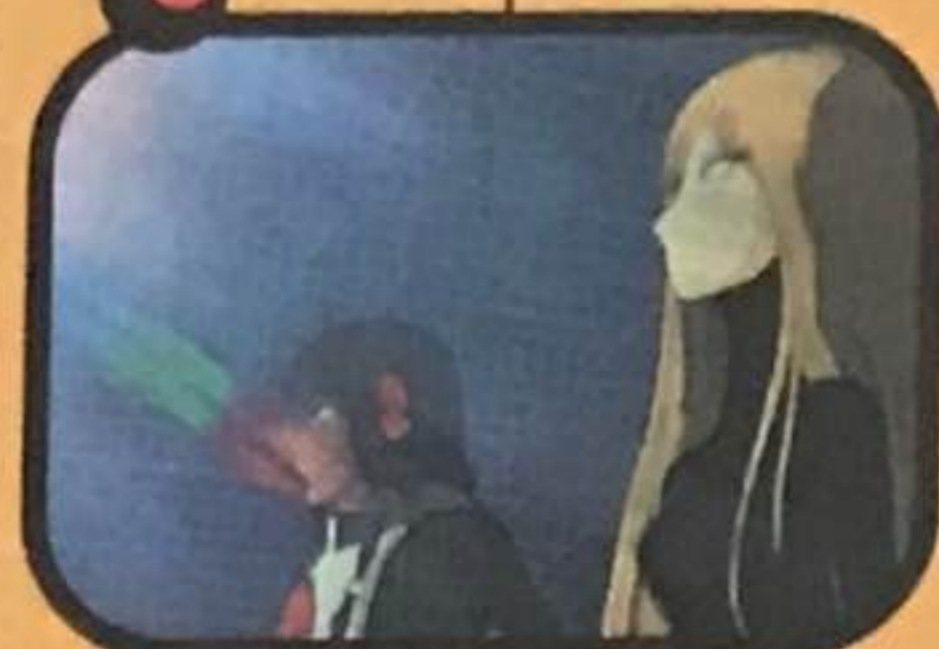


Coffret Albator 84
Série T.V.
(Le Coffret contient 7 volumes)
épisodes 1 à 22
Réf. : 0939
Prix : 449Frs



Réf. : 0732 - le film
Durée : 120 mn
Prix : 99 Frs

extraits



Albator 84

La Série vol 1 à 7 (série intégrale)

Cette série T.V. d'une animation de grande qualité vous entrainera dans l'univers du Capitaine Corsaire qui, après s'être révolté contre la domination des Humanoides est désormais devenu hors-la-loi. Il affronte son ancien vaisseau, l'ombre de la Mort, et recueille Nausicaa, une jeune femme qui détient peut-être un secret, tandis que surgit l'énigmatique Zon. A bord de l'Atlantis, avec son équipage, il espère enfin trouver la planète idéale où il pourra enfin vivre en paix, malgré ses ennemis...

Le Film

Réalisé avec d'importants moyens, bénéficiant d'une animation fluide et d'une esthétique superbe, ce film est le point de départ de la série télévisée. Vous comprendrez comment Albator a rencontré Alfred, les circonstances de la perte de son œil, ainsi que les raisons qui l'ont poussé à devenir le Corsaire de l'espace... Dans un monde futur ravagé et dominé par les humanoides, Albator s'efforce de conserver son indépendance dans les conflits de la terre et du reste de l'univers. Alfred a construit secrètement un vaisseau de guerre, l'Atlantis, et recherche l'homme qui pourra le piloter...

fiche technique

Nom original :
Titre en Français : Albator 84
Format : Série TV
Maison de production : Tokyū Agency / Tōei Dōga
Date : 1982-1983
Nombre d'épisodes : 22
Auteur : Leiji Matsumoto
Réalisation : Tomiharu Katsumata / Masamitsu Sasaki
Scénario : Hiroyasu Yamaura
Character design : Kazuo Komatsubara
Décors : Gankō Ito
Musique : Shunsuke Kikuchi
Mémo : 1 coffret - série intégrale - 7 volumes



La Série vol 1 à 13 (série intégrale)

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. Sauverait-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. (Chaque volume rassemble 4 épisodes et forme ainsi une histoire complète.)

CAPITAINE FLAM



Réf. : 0907 - Vol 1
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0908 - Vol 2
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0909 - Vol 3
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0952 - Vol 4
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0953 - Vol 5
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0954 - Vol 6
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0968 - Vol 7
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0969 - Vol 8
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0970 - Vol 9
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0971 - Vol 10
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0972 - Vol 11
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0973 - Vol 12
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0974 - Vol 13
Durée : 104 mn
Prix : 99 Frs



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



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

Nom original : Captain Future
Titre en Français : Capitaine Flam
Format : Série T.V.
Maison de production : Tōei Dōga
Date : 1978-1979
Nombre d'épisodes : 52
Auteur : Edmond Hamilton
Réalisation : Tomoharu Katsumata
Scénario : Masaki Tsuji / Toyohiro Ando
Character design : Takuo Noda / Tashio Mori
Décors : Tadanao Tsuji
Musique : Yūji Ono
Mémo : Présentation en 2 coffrets - 13 volumes. Série intégrale



ULYSSE 31

et NONO le petit robot



Réf. : 1547 - Vol 1
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 1548 - Vol 2
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



extraits



Ulysse 31

La série T.V. vol 1 et 2

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 héros Ulysse,

accompagné de deux enfants et d'un robot. 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 XXI^{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...

fiche technique

Nom original : Ulysse 31

Titre en Français : Ulysse 31

Format : Série

Maison de production : DIC-TMS (avec FR3 et RTL)

Date : 1981

Nombre d'épisodes : 26

Chefs décorateurs : Shinji ITOH, Noboru TATSUIKE
Direction de l'animation : Shingo ARAKI, Junsaburo TAKAMATA, Toyoo ASHIDA

Réalisation : Bernard DEYRIES, Tadao NAGA, HAMA Kyosuke MIKURIYA, Kazuo TERADA

Scénario : Nina WOJMARK et Jean CHALOPIN en collaboration avec Yohshitaka SUZUKI

Direction graphique : François ALLOT, Philippe ADANOV

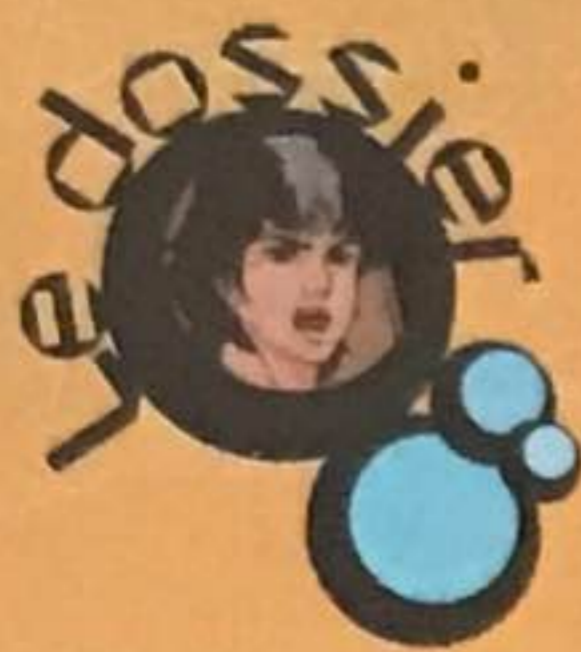
Décors : Shinji ITOH, Noboru TATSUIKE

Effets sonores : Hidetaka ISHIDA, Shinji KOBAYASHI

Produit par : Jean CHALOPIN, Yutaka FUJIOKA

Mémo : Disponible Vol 1 et 2

Prévu : Oct Vol 3 et 4



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

- 1/ Introduction
- 2/ Notes
- 3/ L'histoire
- 4/ Présentation des Personnages:
 - * Les Compagnons de la Lumière
 - * Les Monstrolantes
 - * Les Véhicules
- 5/ Résumé des épisodes 1 à 8
- 6/ Liste des épisodes
- 7/ Dates et prévision de sorties

1/ Introduction :

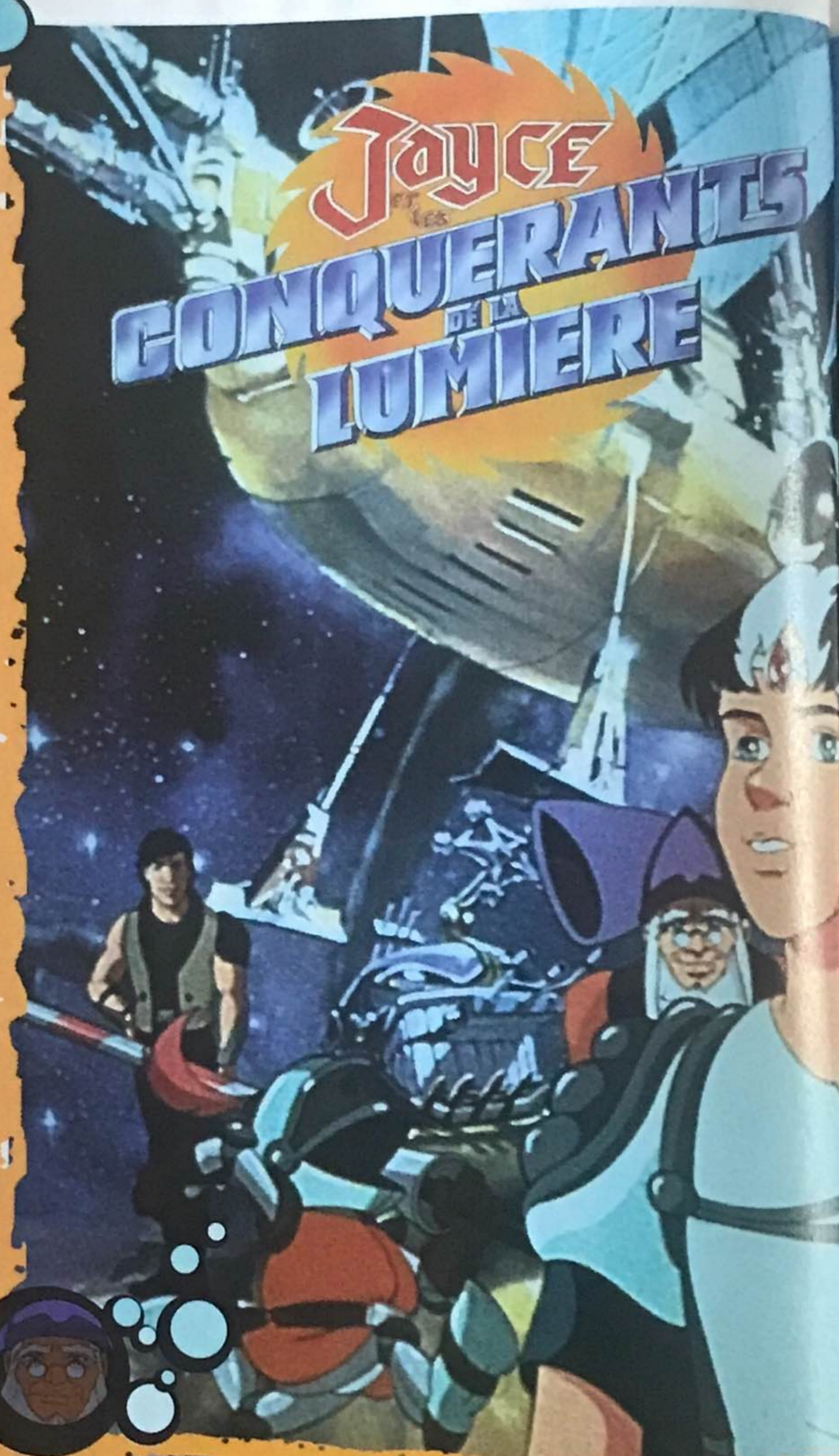
Pour l'une des rares fois ici, ce n'est pas d'un dessin animé japonais dont nous allons vous parler, mais bel et bien d'une production américaine. Attention: ce n'est pas n'importe laquelle mais de très loin l'une des meilleures des années 1980, ce qui explique sa réédition en vidéocassette aujourd'hui.

Vous êtes prêts? Anneau de lumière, puissance magique...

Originellement apparue sur les écrans Américains entre 1984 et 1986, Joyce and The Wheeled Warriors fait partie d'une vague de produits de "syndication" en plein essor.

Ce mode de fonctionnement de la télévision, unique aux U.S.A., est déjà l'une des sources du succès de Robotech diffusé à la même époque. Pour résumer succinctement, les chaînes américaines sont régionales et décentralisées mais il existe des "networks" où confédérations de chaînes nationales (ABC, CBS...). En revanche, les chaînes indépendantes choisissent leurs programmes dans un pool, et financés grâce aux publicités placées dedans au préalable. C'est ce qu'on appelle la syndication: des programmes indépendants qui n'appartiennent à aucun network en particulier et qui vont être diffusés selon des régions sur des chaînes n'ayant aucun rapport entre elles. Le succès du programme en a ensuite permis la diffusion en France, en Grande-Bretagne, en Espagne, en Italie, en Allemagne, en Hollande, au Portugal, en Tchécoslovaquie, en Finlande, en Suède, en Algérie, au Canada, au Brésil et au Mexique.

La série fut initialement commandée par le fabricant Mattel, deuxième géant mondial, pour aider à la vente d'une ligne de jouets qui était déjà en vente dénommée Wheeled Warriors (Guerriers à Roues). C'est DIC (Inspecteur Gadget...) qui a été choisie pour la produire intégralement. Étonnamment, ce fut un semi-échec car les jouets n'eurent jamais autant de succès que la série. D'ailleurs les personnages ne furent jamais édités, seules les





lignes existantes de véhicules restèrent en vente. Il faut dire que Jayce a été l'objet d'une concurrence féroce: diffusé en même temps que séries telles que Robotech et les Maîtres de l'univers, le marché était extrêmement difficile à l'époque. La série après son premier épisode est construite autour d'aventures totalement indépendantes les uns des autres, contrairement aux séries nippones, avec l'exception de l'une des meilleures aventures, la saga de La Pierre de Liberté, composée de cinq épisodes qui se suivent. Elle se déroule soit dans une autre dimension, soit (plus probablement) dans un futur et un lieu lointains, sachant que des références rares sont faites à la terre dans certains épisodes.

2/ Notes :

Jayce et les conquérants de la Lumière est l'une des rares séries animées de science-fiction de l'époque aux USA et, comme toutes les autres, elle s'inspire énormément du modèle absolu du space opéra: Star Wars. C'est particulièrement visible dans le personnage de Herc qui est une copie presque conforme de Han Solo. Mais l'idée d'une force appelée mystique appelée la Lumière qui est partout dans l'univers et qui s'oppose à la Lumière Noire est également une allégorie de la Force bien que cet aspect du scénario ne soit pas trop mis en avant peut-être pour justement ne pas trop y ressembler. C'est aussi pour cela que dans le staff des scénaristes de la série on trouve pas mal de personnes qui, dans l'avenir, deviendront célèbres dans le domaine du fantastique. En quelque sorte Jayce et les conquérants de la lumière a fait partie d'un terrain de test pour une jeune génération d'auteurs qui on le sait aujourd'hui étaient très prometteurs. Et même si ça ne vous dit rien, ça vaut la peine que vous vous en procuriez les épisodes pour cette raison.

3/ L'Histoire :

Le professeur Audric met au point par accident et dans son laboratoire de recherches biologiques, une race de plantes intelligentes habitées par la Lumière Obscure, une espèce de force maléfique vouée à la conquête et la perversion de l'univers. Heureusement, il dispose de deux racines qui une fois réunies devraient permettre d'éliminer définitivement cette création néfaste. Malheureusement, il est interrompu quand il essaye de le faire et se voit contraint d'envoyer le second morceau à son fils Jayce, par l'intermédiaire de Oon. C'est ainsi que Jayce réunit, dès qu'il reçoit la racine et le message, des compagnons, qui se surnomment "Conquérants de la lumière" (en mémoire d'un autre groupe légendaire qui a lutté contre la lumière noire il y a bien longtemps puis disparu dans de mystérieuses circonstances) pour partir à la recherche d'Audric. Evidemment, les monstroplantes vont faire tout ce qui est en leur pouvoir pour les arrêter. Les conquérants de la lumière voyagent dans le vaisseau de Herc, un contrebandier spatial. Ils se battent à l'aide de véhicules dotés d'aptitudes et de pouvoirs particuliers de nature mécanique et construits par Gillian. Jayce a hérité de celui de son père, mais tous les autres sont interchangeable et conduits par plusieurs personnages à différents moments de la série. Les monstroplantes sont des entités bio-mécaniques intelligentes, du moins pour celles originelles créées dans le laboratoire d'Audric. Celles-ci ont deux formes: une humanoïde, l'autre celle d'un véhicule. Diskor est leur puissant chef. Elles furent suffisamment intelligentes pour créer des clones à grande vitesse (mais seulement capables d'assumer la forme de véhicules pour qu'elles ne puissent se retourner contre leurs créateurs) et partir à la conquête de l'univers avec cette armée de soldats inépuisable. Et voilà comment Diskor va poursuivre Jayce afin de l'éliminer... Amis qu'on trouve, amis qu'on perd, exaltation ou désespoir, aventures palpitantes ou terrifiantes, le long voyage se poursuit.

Courage Jayce, quelque part dans l'univers, cet univers qu'il faut sauver, ton père t'attend...

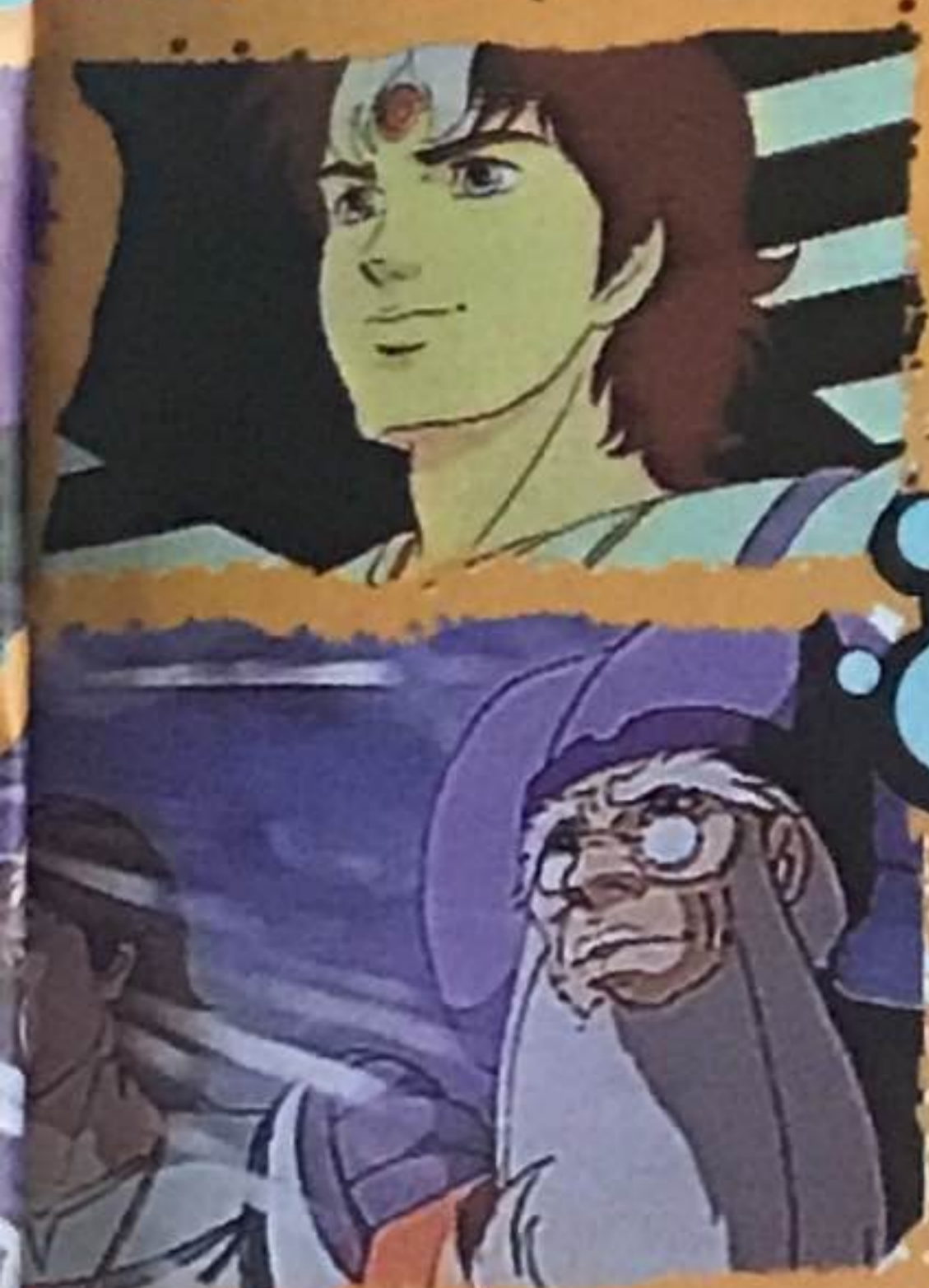
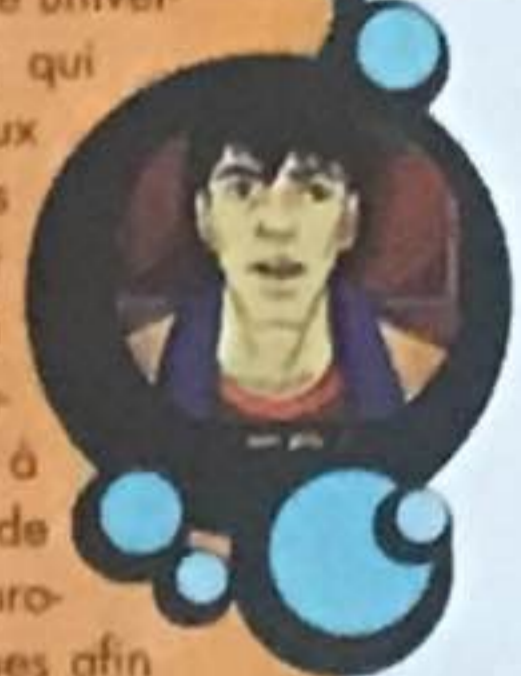
4/ présentation des personnages :

LES COMPAGNONS DE LA LUMIERE

Audric : Elevé par Gillian, Audric est le père de Jayce. Il est le créateur de Flora et de Brock le poisson volant. C'est un scientifique de renom et l'un des inventeurs les plus brillants de l'univers. Il possède des talents de pilote et c'est aussi un grand voyageur qui garde de nombreux contacts parmi la communauté scientifique universelle. Un autre scientifique, le Docteur Zorg qui représente son plus sérieux rival, devint très jaloux du succès d'Audric. Avant l'arrivée des Monstroplantes, sa planète était pacifique et technologiquement avancée. Avec l'aide de Oon, il s'isola dans une autre galaxie et travailla dans un centre de recherches pour mener à bien des travaux sur des plantes. Susceptibles de pousser sur tous les terrains imaginables et de produire de la nourriture, ces plantes furent conçues afin d'éliminer définitivement le problème de la faim dans l'univers. Alors qu'il allait y parvenir, une explosion sur un soleil proche généra une vague de radiations qui transforma les plantes échantillons en monstroplantes et le plant miracle en Diskor. Audric et Oon s'enfuirent pour protéger leurs vies et les créatures prirent alors possession du laboratoire pour se lancer à la conquête du monde. Pendant ce temps, Audric créa une racine magique permettant d'anéantir définitivement leurs ennemis mais n'ayant pas le temps de les greffer ensemble, il se voit obligé d'en confier une à Oon pour qu'il la remette à son fils Jayce. Ils s'échappèrent, chacun possédant une moitié de la racine. Les deux moitiés de racine ont pour propriété de réagir quand elles se rapprochent. Audric garde sa moitié cachée sur lui ou en lieu sûr. La racine reste vivante par l'intermédiaire de sa propre magie et regrouper les deux moitiés ensemble est la seule façon de se débarrasser pour toujours de Diskor et des Monstroplantes... Audric commence alors ses voyages à travers l'univers en laissant des indices à Jayce afin qu'il le retrouve. Comme son fils Jayce, il est constamment pourchassé et traqué par les Monstroplantes mais ne perd jamais espoir. Les motivations d'Audric sont évidentes et il ne s'arrêtera pas tant que Diskor et les Monstroplantes ne seront pas détruits...

Jayce : Il est le fils d'Audric et vit avec celui-ci dans un monde pacifique. Ce jeune homme aux compétences de commandement et de tactique avancées doit fuir sa planète attaquée par les Monstroplantes pour rejoindre le jardin de Gillian afin d'y être en sécurité. Attendant son père en compagnie de Flora, Brock et Gillian, ce fut Oon qui arriva leur expliquant la situation. Oon remit à Jayce la moitié de la Racine et Gillian lui donna l'anneau de Lumière ainsi que les véhicules de la Force Lumière. Jayce est nommé à la tête des Compagnons de la Lumière. Contenant de la Lumière, l'anneau est un artefact extrêmement puissant aux effets multiples à n'utiliser qu'en dernier recours. Cette puissance même qui s'oppose à la Lumière Sombre (ou Lumière Noire) qui se dissimule derrière les agissements des monstroplantes et apparemment les manipule. Jayce porte à son cou la moitié de la racine, protégée dans un médaillon entouré d'un motif de soleil, et celle-ci réagit en vibrant ou en rayonnant dès que Audric se rapproche. Le véhicule favori de Jayce est Armed Force. Après leur première victoire sur les Monstroplantes, l'équipe s'échappa de la planète grâce à Herc. Ensemble, ils commencent leur quête pour trouver Audric en aidant les peuples, les planètes et les civilisations traqués par Diskor et les Monstroplantes... Jayce est totalement impliqué dans sa mission et il continuera jusqu'à ce qu'il trouve son père et stoppe Diskor.

Flora : Flora est une toute jeune fille née d'une orchidée à physiologie végétale, créée par Gillian et Audric pendant une expérience et adoptée officiellement par ce



dernier.

Elle possède des pouvoirs particuliers en raison de sa nature: le don d'empathie (deviner les émotions des gens ou des animaux) et de télépathie, celui de sentir la proximité du danger ou de la magie, celui de communiquer avec les plantes et de sentir la présence des Monstropiantes. En contrepartie, elle est vulnérable à tous les produits toxiques pour les plantes. Elle est très amie avec un poisson volant géant dénommé Brock (qui est capable de la porter) et aussi les Zoggies. Elle s'attache à Herc pendant la série et réciproquement malgré quelques incompatibilités de tempérament. Flora voit Jayce comme un grand frère et elle passe beaucoup de temps avec Gillian pour apprendre la magie... Elle possède de nombreux pouvoirs liés à la nature, elle sait piloter et se battre avec les véhicules de La Force Lumière, de plus elle acquiert de l'expérience à piloter le vaisseau. Flora est très courageuse, serviable, innocente et curieuse. Elle considère Audric comme son père et restera toujours avec la Force Lumière jusqu'à ce qu'elle le retrouve...

Gillian : Un amusant personnage aux qualités de sorcier, scientifique et ingénieur de génie. Vieux d'au moins un millier d'années (probablement grâce à sa magie, mais peut-être n'est-il pas totalement humain comme l'indiquent ses oreilles en pointe), Gillian dispose d'une variété de pouvoirs et d'objets magiques de toutes sortes. L'utilisation de sa magie diverse et variée a pourtant pour effet de le fatiguer rapidement et les attaques magiques l'affaiblissent. Son pire ennemi est Vantu, un sorcier maléfique. Avec Audric, il a donné vie à la petite Flora à partir d'une orchidée. Il vivait dans son jardin idyllique en compagnie de Jayce, Audric, Flora et Oon construisant des véhicules dont les véhicules de la Force Lumière. Mentor de l'équipe, il travaillait sur les véhicules lors de la fuite d'Audric. Il s'enfuit alors avec Jayce et les autres afin d'échapper aux Monstropiantes.

Il fit don à Jayce de l'anneau de Lumière et des véhicules de la Force Lumière. C'est lui qui attira avec sa magie le vaisseau spatial de Herc, afin que les nouveaux compagnons puissent partir. On peut d'ailleurs se demander si Gillian n'est pas une sorte d'incarnation des forces de Lumière ou s'il n'appartient pas à une race très proche de cette force mystique. Il possède dans les manches de sa grande robe violette des tas d'objets magiques et il se sert d'un bâton, sorte de baguette magique, pour détecter la Liberty Stone ou produire de puissants sorts. A bord de The Pride, il prépare des plants et des potions dans son propre laboratoire. Ses pouvoirs proviennent de l'intérieur de lui-même et il n'a pas besoin d'une source extérieure de magie. Ses sortilèges réclament parfois la présence de composants externes pour maintenir leurs puissances. Gillian utilise des sortilèges, des enchantements, des charmes, des incantations et de la sorcellerie. Il a accès aux énergies magiques grâce au chant, à la concentration, à l'invocation de formules magiques ou en utilisant des objets. Gillian est accompagné de lumière et d'étincelles issues de ses mains et de ses bras et parfois, ces étincelles irradient tout, autour de son corps. Il mit ses pouvoirs en commun avec d'autres puissants sorciers afin que l'énergie de la Lune le renforce et lui donne de nouveaux pouvoirs magiques tout les cents ans. Le sorcier Vantu essaya de l'affaiblir et de détruire la Force Lumière.





Mais Gillian, dévoué à la cause de la Force lumière, accomplira sa mission...

Herc : Capitaine du vaisseau *Pride of the Skies* (La Fierté des Cieux), ex-soldat, c'est un contrebandier spatial aux talents multiples mais intéressé avant tout par l'argent.

Il a été sergent de première classe dans les Commandos Intergalactiques et Pirate de l'espace dans la troupe de la Reine Morgana. Il rencontra les Compagnons de la Lumière et décida de les aider moyennant une certaine somme d'argent. Quand les Compagnons montent à bord, ils lui proposent des barres d'or avec une illusion de Gillian. Évidemment, il n'est jamais payé. Herc s'attache malgré tout à ses nouveaux amis et son cynisme diminue graduellement au fur et à mesure. Il a pas mal de connections dans la galaxie et a beaucoup voyagé, ce qui lui permet d'avoir une certaine expérience. Son vaisseau est un superbe barge qui permet à nos amis de se déplacer à travers l'espace. Son véhicule préféré est le Spike Trike. Herc accompagnera ses amis dans leur quête et sera un fidèle serviteur de la Force Lumière...



Oon : Oon est un Écuyer Éternel, créé par Wixland le forger d'écuyers il y a 2000 ans.

Les Écuyers Éternels ne servent que les personnes qui ont le coeur pur. Oon est une sorte de petite créature composée d'une armure de plaques dont les morceaux peuvent se diviser en plusieurs pièces indépendantes et se reconstituer. Oon possède une grande lance qui lui sert non pas de lance magique mais de perche pour sauter ou renvoyer des attaques magiques. Les sensations d'Oon sont liées à celles de son maître et il est extrêmement fidèle. Il assiste Audric dans ses recherches et présente lors de l'expérience ratée, c'est lui qui apporte la deuxième racine à Jayce tout en se mettant à son service (respectant les ordres de son maître). Son esprit est maintenant en phase avec Jayce. Aussi effrayé qu'il soit en cas de danger, sa loyauté l'emporte sur sa peur et il prend au sérieux son devoir d'écuyer éternel. Il mène la bataille contre les Monstroplantes et chevauche même un dragon pour aider la Force Lumière. Son défaut est la couardise mais Oon est pardonné car il est prouvé qu'on peut toujours compter sur lui...



Brock : C'est un poisson volant créé par Audric. Animal de compagnie de Flora, il est son principal moyen de transport. Il nage, vole et respire dans l'air comme dans l'eau. Il résiste au froid et aux radiations mais craint le feu. Il communique avec Flora par des couinements ou des sifflements et la retrouve où qu'elle soit...

Les Zoogies : Ces trois petits animaux ressemblent à des chiens robots. Ils sont équipés de pistolets à huile et à laser et peuvent envoyer des décharges électriques. Ils sont très vifs et Flora leur apprend à travailler avec Brock afin de faire fonctionner la Battle Base. Ils communiquent en émettant des aboiements électroniques. Oon ne les aime pas particulièrement et cherche sans cesse la bagarre...



LES MONSTROPLANTES

Diskor : C'est un tyran et un conquérant, il est le chef des Monstroplantes.

Créé accidentellement par Audric lors d'une expérience qui a mal tournée, des radiations provoquèrent la mutation d'un plant en Diskor, une transformation qui ressemble à une plante humanoïde de grande taille. D'autres plants devinrent des Monstroplantes. Pour les arrêter, Audric développa une Racine Magique qui avait le pouvoir de détruire les Monstroplantes. Audric et Oon furent contraints de fuir, chacun avec une moitié de la précieuse racine. Audric s'enfuit vers un lieu inconnu alors que Oon se rendit



vers Jayce. Diskor pris alors pour quartier général le centre de recherche d'Audric. Les Monstroplantes et Diskor découvrirent que dès qu'ils quittaient leur base, ils pouvaient se transformer en véhicules. Diskor se transforme automatiquement en véhicule mais reste méconnaissable par sa taille et sa scie circulaire dorée. Il possède la faculté de contrôler totalement ses véhicules par télépathie et utilise des satellites espions, afin de traquer la Force Lumière, ainsi que plusieurs vaisseaux de transport en forme de vigne. Son Q.G. se téléporte partout "Au nom de la Lumière Noire". Diskor utilise des branches comme autoroutes spatiales pour ses véhicules et ces branches possèdent une force phénoménale ce qui leur permet de capturer des vaisseaux et d'étrangler. En se déplaçant dans l'espace, elles étouffent des mondes et dépossède les planètes de leurs ressources minérales ainsi que leur eau. Diskor régit son propre empire qu'il a agrandi en envahissant d'autres mondes et possède un véritable don pour élaborer des pièges. Diskor possède beaucoup d'esclaves parmi les mondes conquis. Des scientifiques captifs sont obligés de concevoir des armes chimiques et biologiques. Diskor fut l'allié du sorcier maléfique Vantu pour détruire la Force Lumière en combinant les forces des Monstroplantes à la magie de Vantu. Diskor n'a qu'un seul but, détruire Jayce et la racine... Il n'abandonnera jamais tant qu'il n'aura pas obtenu le contrôle absolu sur l'univers tout entier...

Les Monstroplantes dans l'ordre :

Principales troupes de Diskor :
BeastWalker, GunGrinner, KOKruiser et TerrorTank

Troupes secondaires :

FlapJack, les Lurcher, les SnapDragon et la BattleStation Ils sont agressifs et méchants. Les cerveaux du Crépuscule, ces engins qui sèment la mort dans tout l'univers, sont totalement contrôlés par Diskor.

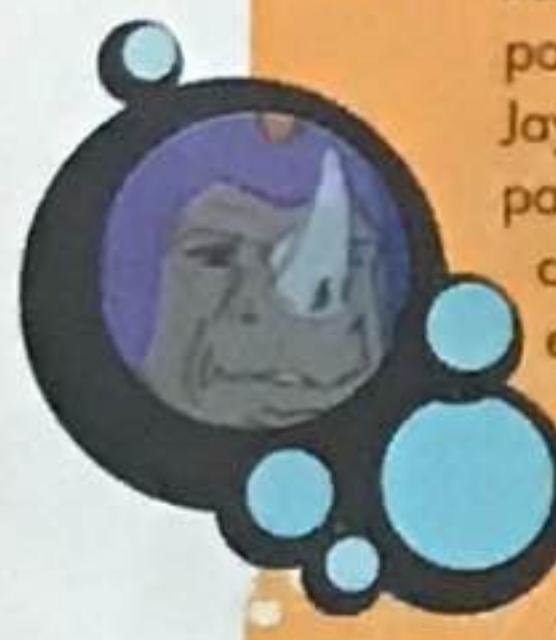
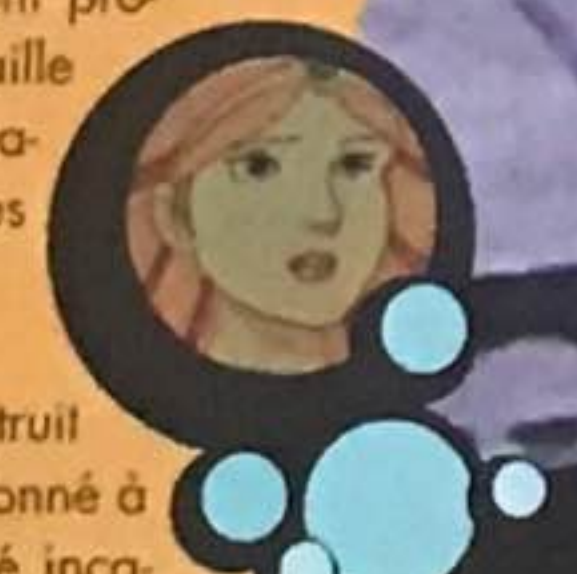
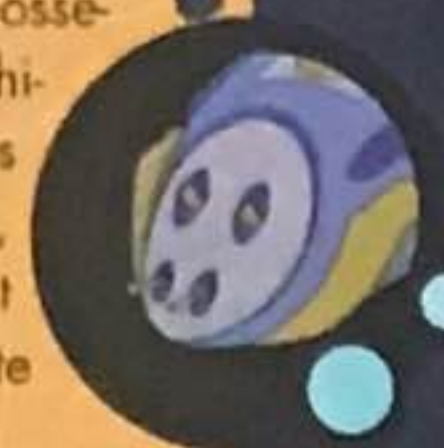
Les véhicules : Sans eux, la Force Lumière ne serait rien... Tous ces véhicules, à l'exception de la barge, ont été construits par Gillian et peuvent être commandés vocalement par Jayce.

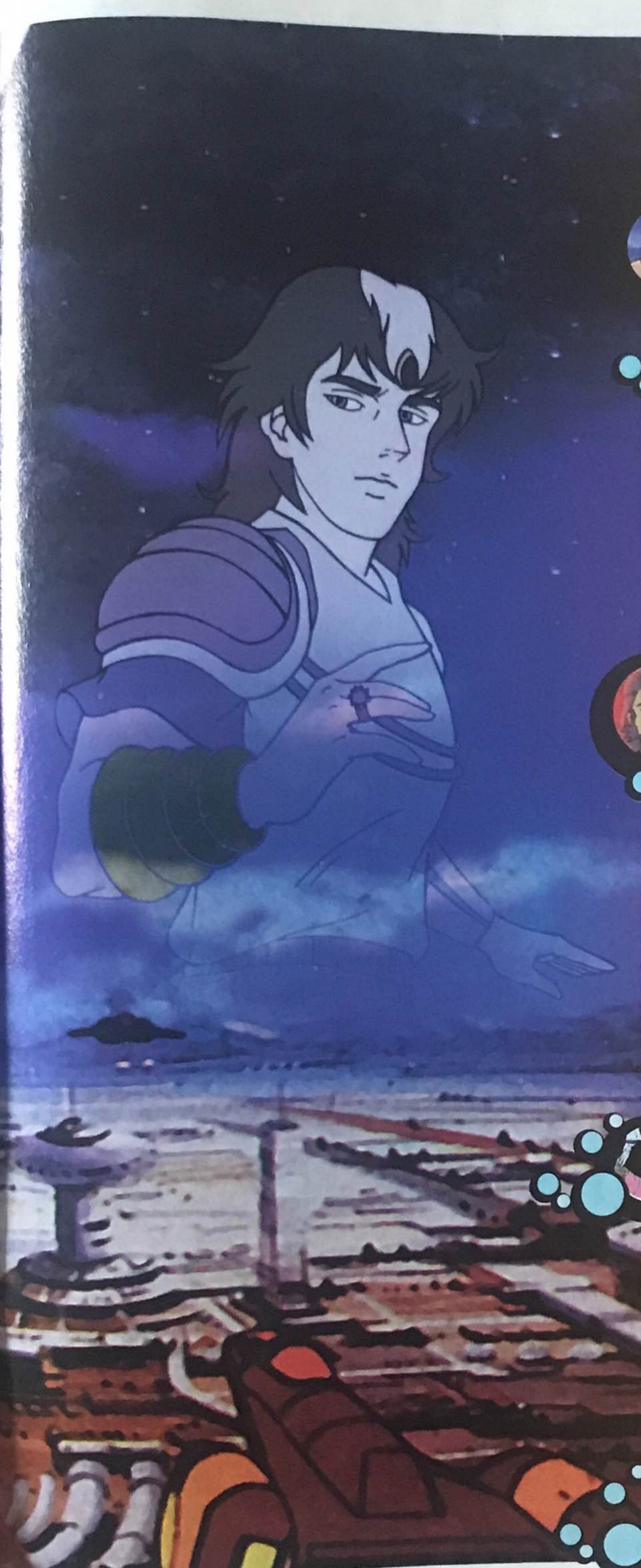
Equipement : Communicateur/ transmetteur: Utilisé par Jayce pour commander les véhicules qui sont programmés pour répondre à ses seules instructions. Il peut aussi servir de communicateur normal pour parler aux autres personnes par l'intermédiaire de leurs propres récepteurs ou de système intercom dans les véhicules et vaisseaux. Cependant, il ne peut pas émettre de communications à travers des champs de force ou des murs en pierre.

Les véhicules de la Force Lumière sont programmés avec des plans de bataille divers, opérations et plans de sauvetage. Les autres personnes peuvent les piloter uniquement en mode manuel.

Armed Force : (Forcain) Il a été construit par Gillian, pour Audric, mais a été donné à Jayce lorsque le père de celui-ci a été incapable de le rejoindre. Armed Force est considéré comme le véhicule personnel de Jayce mais Herc et les autres peuvent le conduire sans trop de difficultés. Il est pourvu de nombreuses armes et notamment, d'un grand bras doté d'une pince dorée et d'une vitre de cockpit blindée, pouvant bloquer les attaques sonores. Armed Force est équipé, entre autres, d'un laser anti-gravité, d'un canon gelant, de nitros (pour booster la vitesse) et peu réduire sa densité pour passer à travers les murs ou les ennemis.

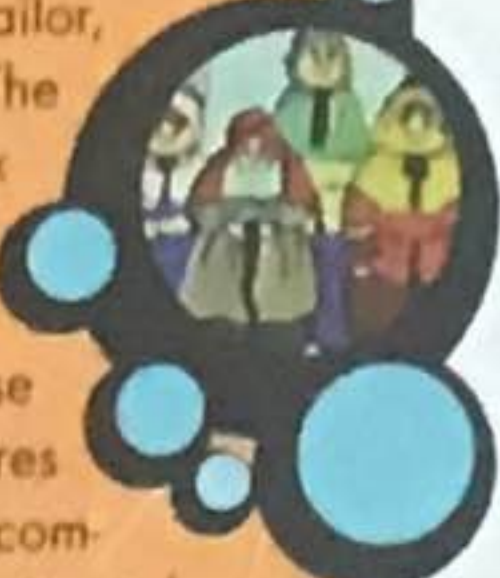
The Pride of the Skies II : Ce vaisseau, ressemblant à un galion espagnol, n'est pas seulement



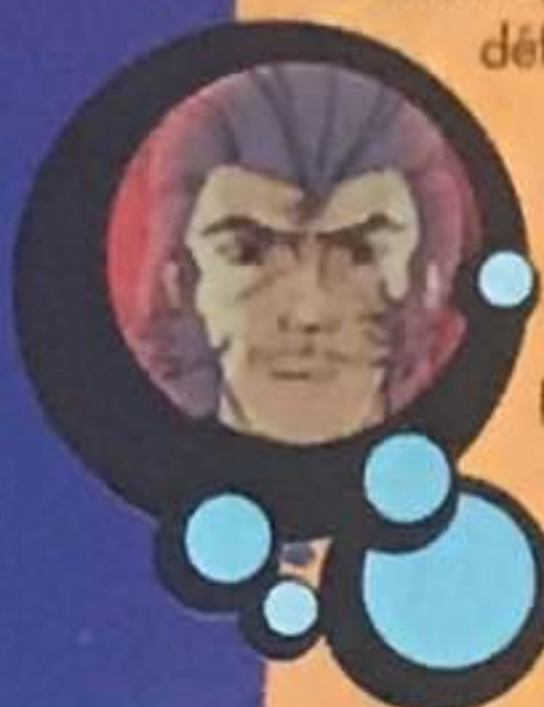


le moyen de transport de la Force Lumière mais c'est aussi leur maison.

Il est équipé de panneaux solaires (qui peuvent se rétracter) afin d'économiser du fuel lors des trajets plus courts, possède un blindage en améthyste et, à son extrémité, se trouve un grand laser. Battle Base se situe au-dessus de la poupe du vaisseau et contient le pont principal de la Force Lumière. Le Pride peut aussi se déplacer en hyperspace, rester sous l'eau quelques temps, accoster d'autres vaisseaux grâce à une sorte de couloir extensible (ressemblant à un serpent) et récupérer les véhicules tout en se déplaçant, grâce à sa rampe d'accès mobile. Situé sur la proue de The Pride, le canon tire un laser doré qui pénètre le métal, les branches de Monstroplantes et les rochers. Ce vaisseau appartient au Capitaine Herc Stormsailor, ce dernier en prend soin et aime The Pride avec passion et devient furieux quand il est endommagé.



Battle Base : La Battle Base est une forteresse d'assaut blindée, pouvant transporter les autres véhicules mais elle sert aussi de centre de commande au Pride. La plupart des salles du Pride étant des zones de stockage, la Battle Base est l'annexe où nos amis passent le plus de temps... c'est pourquoi elle est équipée de chambres, de labos, d'une infirmerie et d'un garage pour les véhicules. Elle possède en outre une banque de données sur toutes les galaxies, les planètes, les formes de vie et les ennemis, un détecteur de forme vivante, de multiples canons laser et une tourelle de défense rétractable.



Drill Sergeant : (Villain) Vous l'aurez tous compris, ce véhicule est passé maître dans l'art de faire des trous et des tunnels... En effet, le Drill Sergeant est le véhicule le plus utilisé en matière d'évasion grâce à sa foreuse. Celle-ci est montée sur un plateau qui peut coulisser d'avant en arrière et peut faire pivoter la foreuse dans presque toutes les directions. Le Drill Sergeant a aussi des grandes suspensions qui offrent un grand débattement, il peut donc se permettre de tomber de très haut sans subir de dommages. Il utilise sa foreuse, soit pour creuser des tunnels, soit pour surprendre les Monstroplantes en passant en dessous d'eux et en faisant s'écrouler le sol, les ensevelissant ainsi. Parmi ses armes, Drill Sergeant possède des événements arrières desquels ils peut soit envoyer de la fumée pour masquer sa fuite, soit de l'huile et vous aurez compris pourquoi... Il est aussi équipé d'un canon magnétiseur, d'un brouilleur de systèmes électroniques et de deux volants (un à chaque siège... pratique si on va en Angleterre...). Ce véhicule est la plupart du temps conduit par Gillian et Flora.



Fling Shot : Ce véhicule est très peu utilisé au cours de la série mais il n'en reste pas moins très puissant. Fling Shot est essentiellement un véhicule de combat mais il peut aussi récolter de l'améthyste. Il a été construit dans l'épisode Stallions of Sandeen pour contrer les nouveau Flap Jack de Sawboss. Son arme principale est une catapulte qui peut lancer toutes sortes de disques: des disques explosifs, des disques gelants, des disques à photons (ceux-ci émettent des éclairs une fois en l'air), des disques coupants et des disques déployant des filets. De plus, Fling Shot possède deux fois le blindage des autres véhicules. Flora, Jayce et Herc sont les seuls à être vus à ses commandes.



Quickdraw : (Blindair) Quickdraw est le véhicule défensif du groupe et l'expert en armes; il n'a pas de pilote bien précis. Quickdraw est pourvu d'un bras avec une roue dotée de pointes lui permettant de creuser des passages dans les montagnes, à l'avant et de nombreux lasers sur les côtés. Sur le toit se trouve un bouclier qui permet, en position verticale, de renvoyer les attaques à leur expéditeur. Ce bouclier, une fois ouvert, révèle un laser caché qui peut effectuer toutes sortes d'attaques telles que pétrifier ses ennemis, aug

menter la gravité, envoyer des attaques sonores et, bien entendu, envoyer les attaques laser standards de tous les véhicules. Outre ces attributs, Quickdraw est équipé d'un canon à foudre et d'un canon à oxygène liquide (pour geler tout ce qui bouge !).

Spike Trike : (Trigulair) Spike Trike est un véhicule de reconnaissance mais aussi de combat. Sa première particularité est ce bras pourvu, à son extrémité, de deux grosses roues hérissées de pointes. En fait, ces roues ne sont pas celles du véhicule... le bras, une fois relevé, laisse apparaître une grosse chenille triangulaire (d'où certainement, le nom français). Ces roues ont de multiples fonctions, notamment, servir de bélier contre les ennemis, dévier les projectiles, ou creuser des tranchées dans le sol. Spike Trike est le seul véhicule à ne pas avoir de vitre de cockpit. Il est équipé d'un radar permettant de localiser d'autres engins, d'un canon anti-gravité (faisant s'envoler les ennemis) et d'un canon qui envoie comme des giclées de boues pour aveugler les Monstroplantes. Spike Trike est principalement conduit par Herc.

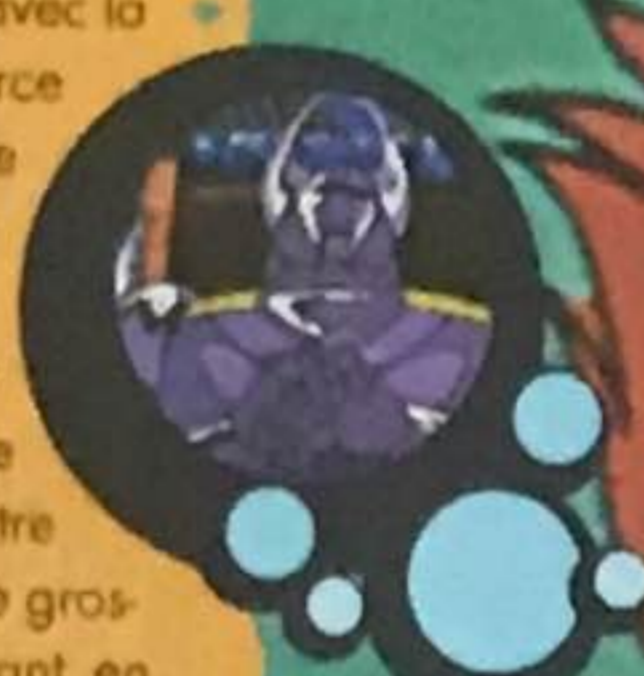
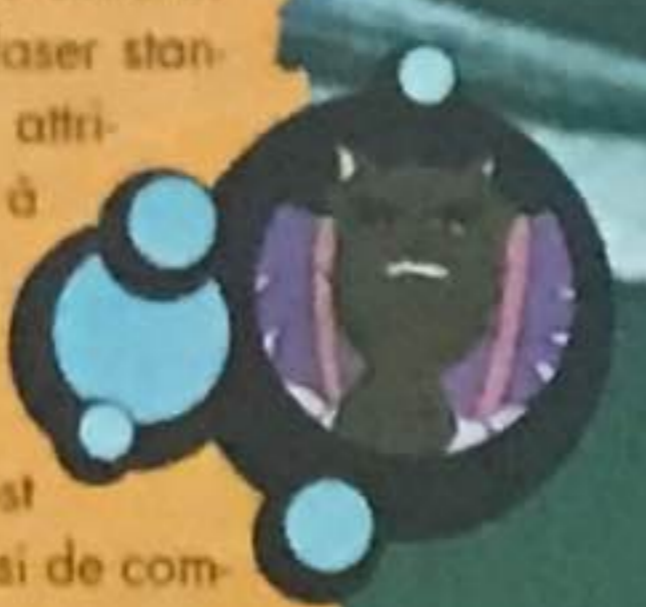
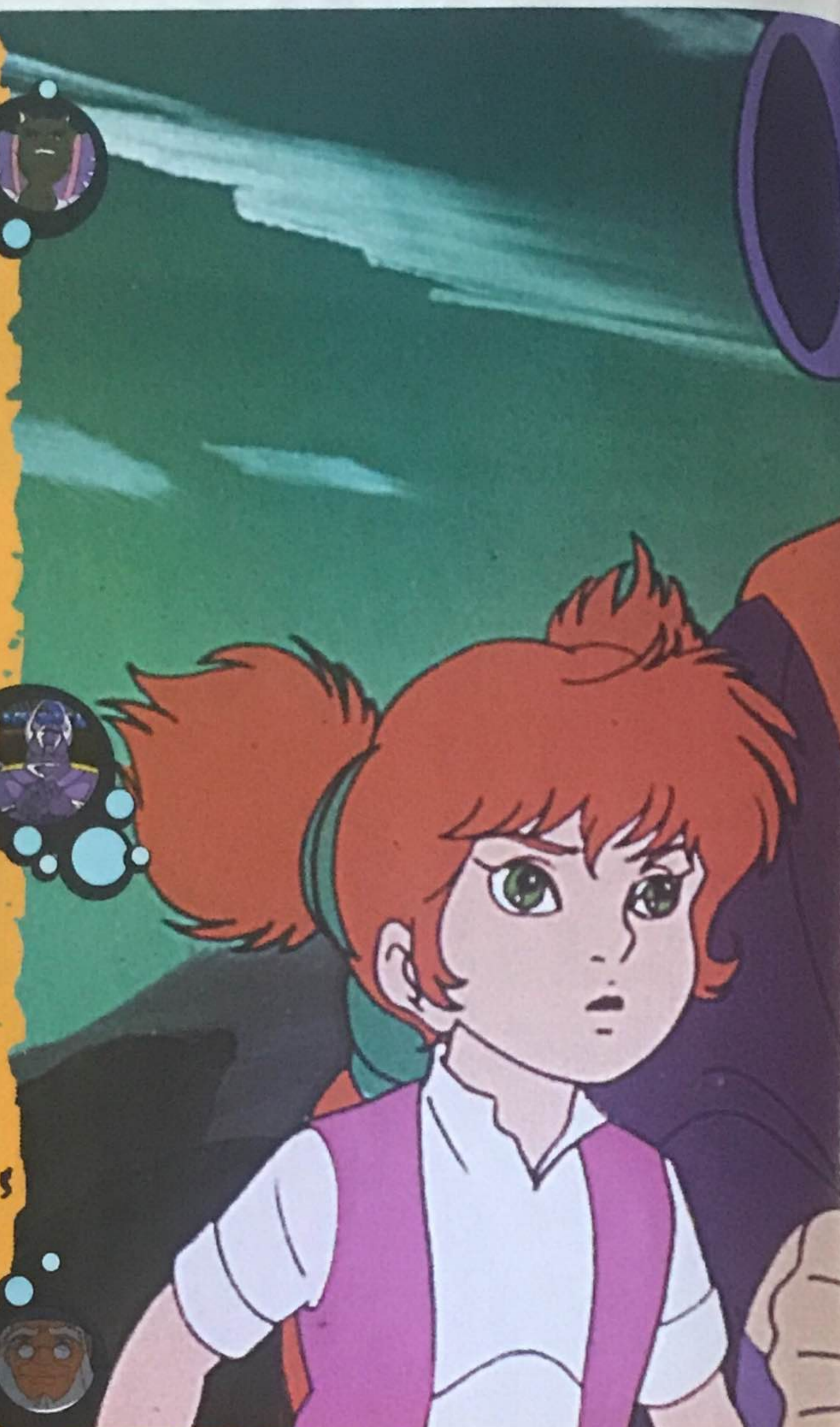
Trailblazer : (Dépistoir) Le Trailblazer est, avec la Battlebase, le véhicule le plus lourd de la Force Lumière. C'est une sorte d'énorme vache métallique avec quatre grosses pattes articulées violettes, un grand corps gris, rectangulaire, se rétrécissant et se profilant légèrement vers l'arrière. La tête beige constitue le cockpit et peut accueillir quatre personnes. Sous cette dernière se trouve une grosse scie circulaire qui peut transiter d'avant en arrière et pivoter de droite à gauche. Parmi les principales caractéristiques de Trailblazer (excepté les armes habituelles) on trouve un ascenseur ventral, qui descend pour accueillir les petits véhicules (autrement dit Armed Force et compagnie...) et les remonter dans sa zone de garage. Trailblazer peut également donner des coups avec ses puissantes pattes ou écraser les Monstroplantes. Ces pattes offrent un gros avantage en terrain accidenté mais, en terrain plat, ralentissent considérablement la vitesse de progression de l'engin. A part cela, il est équipé d'un canon laser sur sa jambe arrière droite et d'un autre sur son épaule gauche. Tout deux émettent des attaques massives de lasers. Trailblazer est surtout un engin de défense et de reconnaissance. Il est très souvent amené à combattre les Beast Walker pour une raison évidente de gabarit...

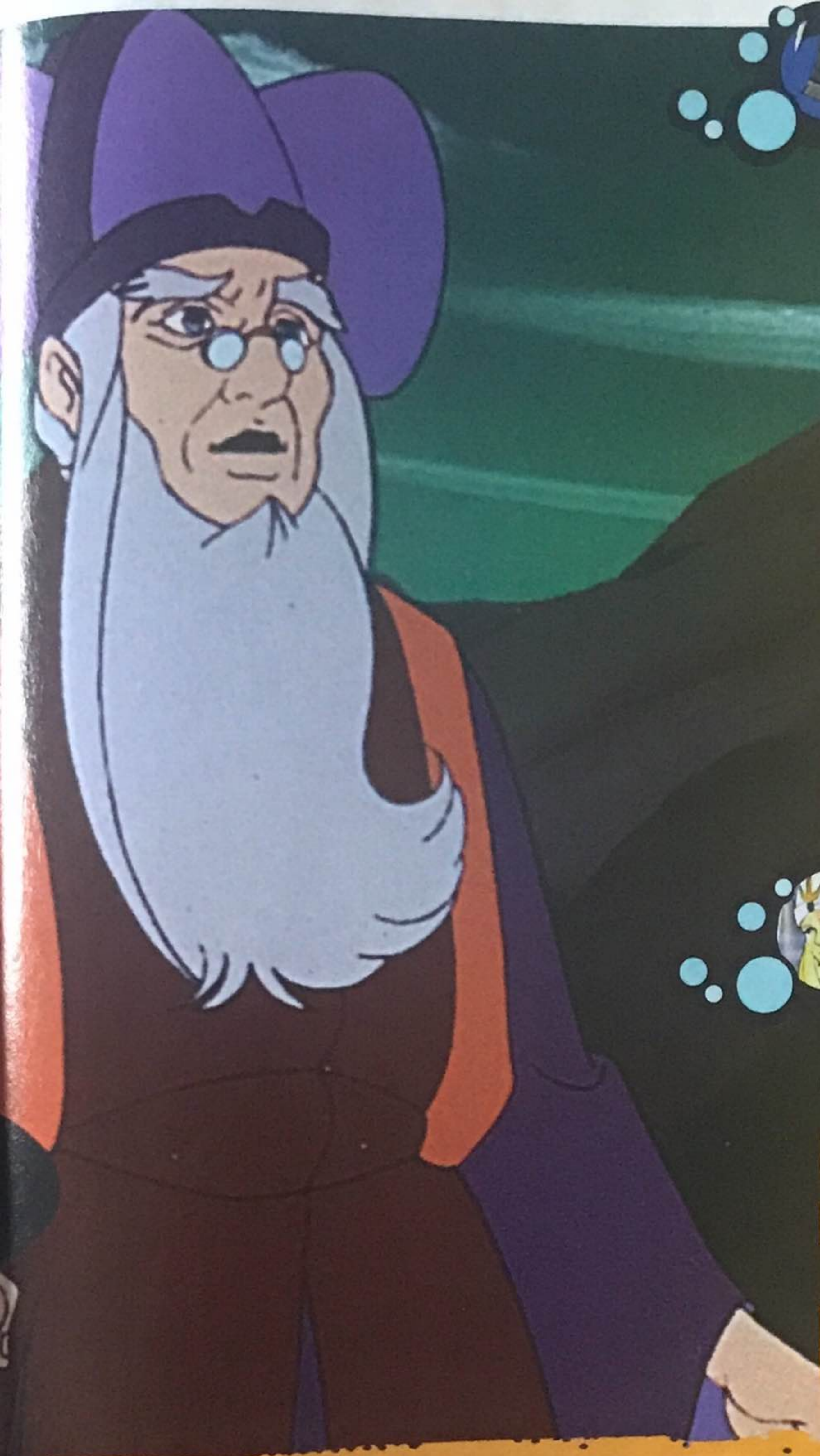
Spray Gunner : Spray Gunner semble être un véhicule de combat et de défense. Il ressemble à un gros van carré croisé avec un camion de pompiers; il est de couleur blanche avec des accents rouges et noirs et il se déplace grâce à deux grosses chenilles noires, à l'arrière, et deux roues noires, à l'avant. Il possède deux petites fenêtres carrées sur la face avant et peut aisément accueillir deux personnes. L'intérieur est composé d'un volant, de différents leviers et boutons, et de multiples lumières clignotantes. Spray Gunner est équipé, sur son toit, d'une sorte de grande lance à incendie rouge qui peut tourner sur 360° et projeter, avec une grande force, toutes sortes de liquides ou de gaz faisant perdre contrôle aux Monstroplantes, ou différents désherbants (eh oui, car les Monstroplantes sont des plantes!) ou encore un liquide pétrolifère extrêmement inflammable.

Seuls Herc, Gillian et Flora sont vus aux commandes de Spray Gunner.

Autres personnages de la série :

Docteur Zorg - Vantu le Sorcier - Oogob - La Reine Morgana - Helicia - Ralan - Aragon - Gardien du Temps -





5/ RÉSUMÉ DES ÉPISODES 1 à 8 :

1/ L'évasion : Le jeune Jayce apprend que son père, Audric, après de longues recherches dans son laboratoire en compagnie de Oon qui l'assiste, a découvert une formule permettant de créer des plantes pouvant résoudre le problème de la famine dans tout l'univers. Mais pendant les expériences, une explosion survient et les radiations change les plantes en êtres maléfiques. Les cerveaux du Crépuscule ainsi créés veulent détruire l'univers... Dans leur fuite éperdue, Audric et Oon se perdirent de vue mais heureusement, le robot avait pris une des précieuses racines. Oon retrouve Jayce, le fils d'Audric, et celui-ci doit retrouver son père pour sauver le monde. Il crée la "Force Lumière"...

2/ Le Vase de Xiang : Tandis que le vaisseau de Herc file dans l'espace, la Force Lumière capte des signaux émis par Audric et provenant de la planète Xiang. En suivant les impulsions de la racine, nos héros aboutissent à un marchand de vases. Les radiations viennent d'un vase sur lequel on découvre une précieuse inscription. Gillian veut la décrypter mais son un cavalier raffe tous les vases. Le marchand apprend qu'il existe une planète surnommée "Planète des voleurs" et qu'elle est sous le contrôle de Diskor. Jayce et ses amis doivent affronter les troupes de Diskor et retrouver le vase...

3/ L'ombre métallique : Mystère et magie conduisent nos amis à livrer bataille non seulement contre les cerveaux du Crépuscule mais aussi contre un puissant esprit.

La Force Lumière aura besoin de beaucoup d'aide pour venir à bout du chevalier éternel...

4/ Les Croisés d'Argent : Diskor invente une race de vignes gigantesques afin de détruire une planète de géants. Jayce et la Force Lumière se trouvent impliqués et évitent de justesse les Cerveaux du Crépuscule en les combattant avec l'aide des géants...

5/ Le Vaisseau Fantôme : Des signaux émis par Audric proviennent d'un pétrolier en ruine. Nos héros atterrissent mais ne trouvent aucun indice de la présence éventuelle d'Audric. Par hasard, ils déclenchent le système d'auto-destruction du navire et sont assiégés par les Cerveaux du Crépuscule. La Force Lumière doit les combattre, s'échapper avant que le navire n'explode et continuer leur quête à travers l'espace...

6/ Flora, la faune et les cerveaux du Crépuscule : Les vignes des Cerveaux du Crépuscule ont contaminé les réserves en eau de la Force Lumière. Sur une autre planète, il faut chercher des vivres. Quand nos héros atterrissent, ils découvrent un autre complot organisé par Diskor. Ils feront tout pour empêcher les Cerveaux du Crépuscule de remporter la victoire.

7/ Feu et Glace : La Force Lumière est attirée vers Radar IX par un faux signal d'Audric. Gravé sur le sol, se trouve la forme du médaillon de Jayce. Diskor a attiré nos héros sur une planète recouverte de glace et qu'une éruption volcanique imminente est sur le point de désintégrer. Gillian se doute d'un piège et au moment de repartir, une avalanche survient et le vaisseau est enfoui. Alors qu'ils essaient de s'en sortir, voilà que de curieux petits êtres surgissent. Ensemble, ils élaborent un plan dans le but d'attirer les ennemis dans un barrage. La planète est sauvée et Diskor une fois de plus battu...

8/ Les hors la loi de l'espace : Un groupe de femmes pirates dirigé par Morgana, s'associe avec Diskor pour prendre au piège la Force Lumière. Les ennemis surgissent dans la salle des commandes pour prendre possession du vaisseau. Oon et Herc sont faits prisonniers alors que Gillian a eu juste le temps de rendre invisibles les autres. Diskor exige des aveux de Herc car lui seul sait où se cache Jayce. Morgana se



révolte et s'allie avec Jayce pour combattre Diskor. Son geste marque le début d'une nouvelle vie pour les femmes pirates qui se consacreront désormais à vaincre Diskor.

6/ LISTE DES ÉPISODES :

- 1/ L'évasion
- 2/ Le Vase de Xiang
- 3/ L'ombre métallique
- 4/ Les Croisés d'Argent
- 5/ Le Vaisseau Fantôme
- 6/ Flora, la Faune et les Cerveaux du Crépuscule
- 7/ Feu et Glace
- 8/ Les Hors la Loi de l'Espace
- 9/ Le Futur du Futur
- 10/ Vie Sous-marine
- 11/ Galaxie Gelée
- 12/ Jungle Aqualique
- 13/ Le Manuscrit Mauve
- 14/ Un Plan Machiavélique
- 15/ La Planète Kyros
- 16/ Les Esclaves d'Adlebaren
- 17/ A la Chaise
- 18/ La Planète Baz
- 19/ La Princesse Endormie
- 20/ Réunion Mortelle
- 21/ Le Royaume Céleste
- 22/ Recherche Occulte
- 23/ Des Difficultés Inattendues
- 24/ Les Chasseurs de Prime
- 25/ Double Tromperie
- 26/ Voyage Intergalactique
- 27/ Voleur de l'espace
- 28/ La Lune Bleue
- 29/ Une Histoire d'Honneur
- 30/ La Fleur Maudite
- 31/ Les Chevaux de Sandine
- 32/ La Réunion des Génies
- 33/ La Force Lumière I et II
- 34/ La Pierre de la Liberté (1ère partie)
- 35/ La Pierre de la Liberté (2ème partie)
- 36/ La Pierre de la Liberté (3ème partie)
- 37/ La Pierre de la Liberté (4ème partie)
- 38/ La Pierre de la Liberté (5ème partie)
- 39/ La Planète des Jovets
- 40/ Une Jeune Chanteuse
- 41/ La Sorcière de la Galaxie
- 42/ La Trahison Interne
- 43/ La Nouvelle Invention d'Audric
- 44/ Le Signal de Détresse
- 45/ Disparition d'une Civilisation
- 46/ Les Faiseurs de Mirage
- 47/ Le Somnambule
- 48/ Le Pays du Rêve
- 49/ Les Enfants de Solarus II
- 50/ Le Jardinier
- 51/ Les Vignes de la Folie
- 52/ Le Carillon de Sharpis
- 53/ Le Joueur de la Galaxie
- 54/ La Planète Encerclée
- 55/ L'Enlèvement d'un Savant
- 56/ L'Arbre Magique
- 57/ Diviser pour mieux Régner
- 58/ Zorg, Agent Double
- 59/ L'Oracle
- 60/ L'Ordinateur de la Planète Logos
- 61/ Retour dans le Passé
- 62/ La Source
- 63/ Le Raid
- 64/ Oon, Valeureuse Escorte
- 65/ Le Voyage Final

7/ DATES ET PRÉVISION DE SORTIES :

SÉRIE TV 65 épisodes

Déjà disponible

2 premiers volumes - (8 épisodes)

Prévu fin Septembre - volumes 3 et 4

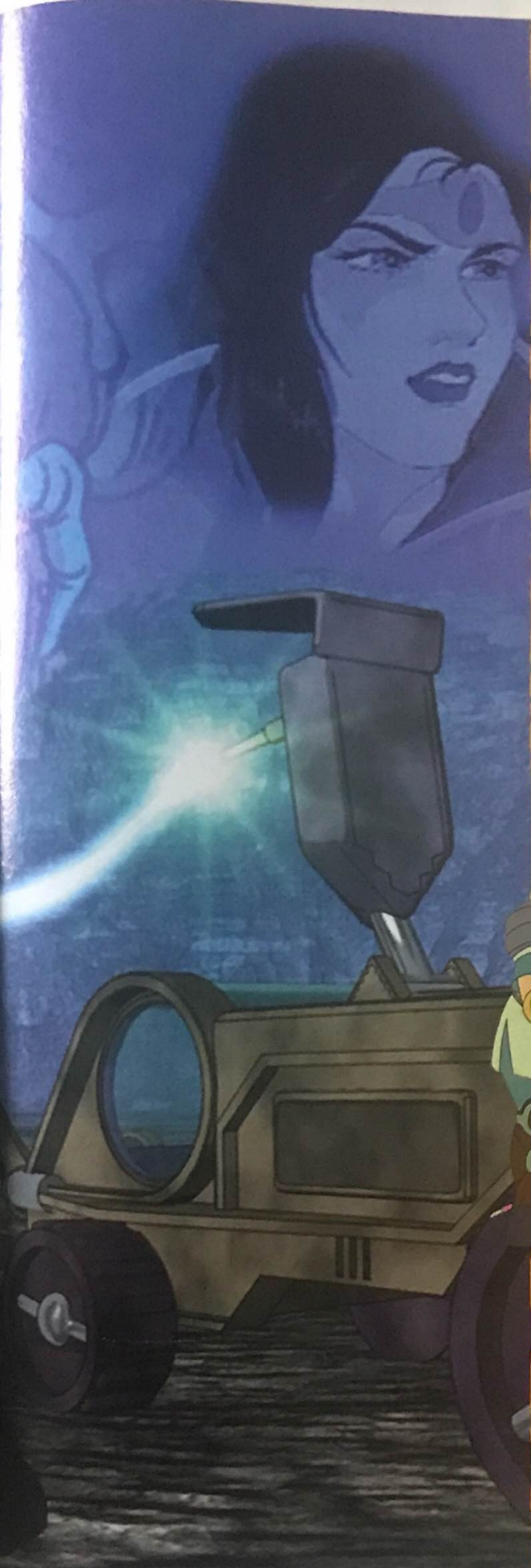
Prévu fin Octobre - volumes 5 et 6

Ont participé à ce dossier

- Nicolas, Site Internet

- Laira et Phoenix Cédric Littardi

- Valérie Motta pour Manga' Distribution



Réf. : 1556 - Vol 1
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 1557 - Vol 2
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs

fiche technique

Nom original : *Joyce and the Wheeled Warriors*
Titre en Français : *Joyce et les conquérants de la lumière*
Format : Série
Maison de production : DIC
Date : 1985
Nombre d'épisodes : 65
Auteur : Jean Chalopin
Réalisation : Bernard Deyriès, Bruno Bianchi, Kazumi Fukushima
Scénario : Jim Carlson, Haskell Barkin
Character design : François Allot, Don Greer, Junzaburô Takahata
Décors : Mitsuhiro Miyamae
Musique : Haim Saban, Shuki Levy
Mémo :
Déjà disponible
2 premiers volumes - (8 épisodes)
Prévu fin Septembre- volumes 3 et 4



extraits



Il était une fois l'espace



Il était une fois... L'ESPACE

Il était une fois l'espace. Volumes 1 à 8
Série T.V. Intégrale en 26 épisodes

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 vertus pédagogiques même en évoluant dans un univers de science-fiction. Les personnages sont attachants et nous retrouvant la famille Pierre et Legros contre les méchants Leteigneux et Tenabot. Pour voyager, nos héros utilisent des vaisseaux capables de passer dans l'hyperespace. 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 Cassiopée, 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. Pierrat, Psi et le fidèle robot Mémo travaillent pour la police spatiale et vont de mission en mission.

L'équipage d'un des Astronefs de la police spatiale découvre la présence d'une planète pouvant abriter la vie. Pierrat et Petit-Gros sont chargés de vérifier ces informations.

Sur la planète Méto, 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 servent des techniques de destruction de Cassiopée. La menace des humanoïdes sera neutralisée grâce à un imprévisible allié surprenant.



Coffret Il était une fois...L'espace
LA SÉRIE T.V. en 26 épisodes
Le Coffret contient 8 volumes
Réf: 1605
Prix : 490Frs

extraits



fiche technique

Nom original : Gingo Patra
Titre en Français : Il était une fois l'espace
Format : Série
Maison de production : Eikon
Date : 1997
Nombre d'épisodes : 26
Auteur : Albert Barillé
Réalisation : Albert Barillé
Scénario : Albert Barillé
Character design : Jean Barbaud
Décors : Maxime
Musique : Michel Legrand
Mémo : Disponible. Série Intégrale
Coffre 8 volumes 26 épisodes



L'EMPIRE DES 5



Réf. : 1405 - Vol 1
Durée : 110 mn
Prix : 99 Frs



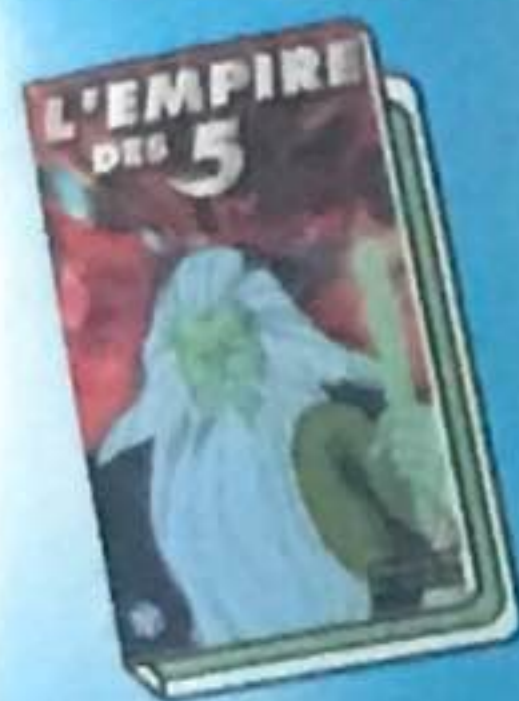
Réf. : 1406 - Vol 2
Durée : 110 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1407 - Vol 3
Durée : 110 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1408 - Vol 4
Durée : 110 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1409 - Vol 5
Durée : 110 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1412 - Vol 6
Durée : 110 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1413 - Vol 7
Durée : 110 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1414 - Vol 8
Durée : 110 mn
Prix : 99 Frs



extraits



L'EMPIRE DES 5 Série Intégrale.

Dans cette célèbre série TV, 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.

Série en 26 épisodes (3 / 4 épisodes par volume)

Volumes 1 à 8:

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 Thom-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 Thom-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 apporte

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, Dji et Ulrich doivent rendre visite à Elthry 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. Thom-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 causer la fin du Monde? L'armée tente désespérément de détruire la comète. Le professeur et ses enfants trouvent enfin le trésor tant convoité...

fiche technique

Nom original : Makyo Dansetsu
Titre en Français : L'empire des cinq
Format : Série
Maison de production : Kokusai Eigaisha
Date : 1982
Nombre d'épisodes : 24
Auteur :
Réalisation :
Scénario :
Character design :
Décors :
Musique :
Mémo : Disponible : Série Intégrale
Cassettes à l'unité
8 volumes 26 épisodes

L'Empire des Cinq



Les Mystérieuses Cités d'Or

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

La Série vol 1 à 10
(série intégrale)

C'est une série TV mythique, l'histoire est palpitante et très recherchée au niveau historique. Elle nous offre une animation de qualité sans oublier les excellents documentaires de fin d'épisode. Barcelona, 1532, Esteban qui a 12 ans apprend qu'il est un enfant trouvé en Mer par Mendoza. Il décide de partir à la recherche de ses origines et fait connaissance de Zia, une jeune inca, à bord de l'Esperanza. Le navire ne résiste pas à une énorme tempête. Enlémés au fond de la cale, ils seront libérés par Mendoza, Sancho et Pedro. Ils échouent sur une île et font la connaissance de Tao, un jeune garçon descendu d'un ancien peuple. Le petit groupe part rejoindre le Nouveau Continent à bord du Solaris. Poursuivis, ils sont faits prisonniers par les Espagnols qui veulent forcer Zia à déchiffrer un Quipu. Nos héros vont réussir à s'échapper et Zia retrouve le chemin de son village. Toujours en danger, ils se réfugient dans un fort. Esteban doit récupérer la partie manquante de son pendentif car le médaillon est la clé qui ouvrira les Cités d'Or. A bord du grand Condor, suivez Esteban, Zia et Tao dans des aventures passionnantes qui les entraîneront jusqu'aux Cités d'Or.

extraits



Réf. : 0176 - Vol 1
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0177 - Vol 2
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0603 - Vol 3
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0604 - Vol 4
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0653 - Vol 5
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0654 - Vol 6
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs

Les Mystérieuses Cites d'Or



Réf. : 0675 - Vol 7
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0676 - Vol 8
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0720 - Vol 9
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0721 - Vol 10
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Coffret Les mystérieuses cités d'Or la série t.v.
(Le Coffret contient la série intégrale condensée en 7 volumes)

Réf. : 0937
Prix : 490Frs

extraits



fiche technique

Nom original : The Mysterious gold cities
Titre en Français : Les Mystérieuses cités d'or
Format : Série
Maison de production : DIC Studio Florent
Date : 1983
Nombre d'épisodes : 65
Auteur : Jean Chalopin
Réalisation : M K Production
Scénario : Bernard Deyniès
Character design :
Décors :
Musique : Halm Saban, Shuki Levy
Mémo :
Déjà disponible
Série intégrale Coffret 7 volumes.
Cassettes à l'unité Volumes 1 à 10

Les Petits Malins

La Série vol 1 à 6

(chaque volume forme une histoire complète)

ici une série qui prouve que les japonais savent créer des dessins animés pour enfants plus que mignons! Cette série T.V. qui plaira à toute la famille, vous conte l'histoire des aventures de la jeune Patty qui arrive au village de Malinville. Très vite, elle se lie d'amitié avec Bobby, un brave ours qui n'aime pas beaucoup l'école. Ils vivront beaucoup d'aventures passionnantes et déjoueront les plans souvent ratés du pauvre loup, venu s'installer dans la forêt. Dès le premier jour d'école, Patty est jalouse de Diane la renarde qui porte une robe de Princesse. Le loup tend un piège à Bobby mais Patty est toujours prête à aider son ami. Tous deux feront tout pour déjouer les plans du loup qui n'arrête pas de faire de vilains tours...



Réf. : 1271 - Vol 1
Durée : 50 mn
Prix : 79 Frs



Coffret Les petits malins la Série T.V.
(Le Coffret contient les 6 volumes)
Réf. : 1053
Prix : 289 Frs



Réf. : 1272 - Vol 2
Durée : 50 mn
Prix : 79 Frs



Réf. : 1273 - Vol 3
Durée : 50 mn
Prix : 79 Frs



Réf. : 1274 - Vol 4
Durée : 50 mn
Prix : 79 Frs



Réf. : 1275 - Vol 5
Durée : 50 mn
Prix : 79 Frs



Réf. : 1276 - Vol 6
Durée : 50 mn
Prix : 79 Frs



Copyrights : Toei Animation

Princesse Sarah

La Série vol 1 à 2

Té d'un roman anglais immortalisé au cinéma Hollywoodien par Shirley temple, Princesse Sarah est un grand classique de la T.V. Les malheurs de la petite fille ont fait verser beaucoup de larmes dans les foyers! Sarah est la fille d'un homme veuf qui a fait fortune aux Indes. Avant de repartir, son père l'inscrit dans un pensionnat dirigé par Mlle Margin. Dans sa nouvelle école, Sarah se lie d'amitié avec Marguerite qui subit les brimades de la fière Lavigna Herbert. Celle-ci se met à haïr Sarah. Lottie, âgée de quatre ans, souffre et pleure l'absence de sa Maman, elle trouve réconfort auprès de Sarah. Celle-ci est bien triste de voir aussi Becky, la servante du même âge qu'elle, maltraitée et contrainte aux travaux les plus pénibles. Sarah, généreuse et intelligente, charmera toutes ses camarades. Malheureusement, la situation ne durera pas. Une longue période de misère commence pour Sarah, à la grande joie de Lavigna... Bientôt la suite...

Princesse Sarah



Réf. : 1218 - Vol 1
Durée : 90 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1219 - Vol 2
Durée : 90 mn
Prix : 99 Frs



SAILOR MOON



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

La Série vol 1 à 5

La suite de Sailor Moon, la série TV. 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. Oeil de Tigre pense que Marcy a le cœur suffisamment pur pour abriter Pégase. Oeil de Poisson découvre que Sailor Moon n'est autre que Bunny et kidnappe Camille. 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... Bientôt la suite.



Coffret Sailor Moon la série t.v.
(Le Coffret Partie 1 contient 4 volumes/ 8 épisodes)
Réf. : 1362
Prix : 199Frs

Copyrights : N. Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

RANMA 1/2



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



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



(Le Coffret Partie 1 contient 4 volumes/ 8 épisodes)
Réf. : 1364
Prix : 289Frs

Coffret Ranma 1/2 la Série T.V.

(Le Coffret Partie 1 contient 4 volumes/ 8 épisodes)

La série T.V. maintenant en vidéo. 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'Amardine, 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... Bientôt la suite...

Ranma 1/2



Copyrights : Koryu Film/AB Prod

OLIVE et TOM

CHAMPIONS DE FOOT



Réf. : 1130 - Vol 1
Durée : 90 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1131 - Vol 2
Durée : 90 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1357 - Vol 3
Durée : 90 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1358 - Vol 4
Durée : 90 mn
Prix : 99 Frs

Olivé et Tom

La Série vol 1 à 4

Cette série fut un grand succès TV et bénéficia d'une mise en scène poignante qui tient le spectateur en haleine tout au long des épisodes. L'histoire de l'ascension d'un jeune garçon, Olive, dont le rêve est de jouer au football dans l'équipe du Brésil. Tout commence dans une petite équipe de collège, la New Team, qui affronte les plus grandes équipes juniors d'Europe. Notre héros se trouve mal en point pour jouer un match déterminant, où il doit rencontrer son grand rival, Mark Landers. La grande finale débute et Mark Landers n'a aucune envie de se voir infliger une défaite. Olive, encore mal rétabli de sa blessure, pourra-t-il tenir jusqu'au bout du match ?... Bientôt la suite...

extraits



Copyrights : Y. Takahashi/Shueisha/Tachibana Productions/TV Tokyo

Conan Fils du futur. Volumes 1 et 2

Série T.V. en 26 épisodes (3 épisodes par volume)

Première grande réalisation de Hayao Miyazaki (Le tombeau des lucioles). On retrouve dans ce scénario très riche, tous les thèmes de prédilection qui feront ensuite le succès des plus grands films du réalisateur. Mélange d'aventure, de science-fiction, d'écologie et de réflexion sur l'Homme et la Science. Cette série fait partie des incontournables de l'animation japonaise.

Le XXI^{ème} siècle. Une guerre nucléaire mondiale plonge le monde et dans le chaos. Une série de catastrophes naturelles fait ensuite monter brutalement le niveau des océans. Quelques années plus tard, le jeune Conan et un vieil homme vivent sur un coin de terre qui n'a pas été immergé. Conan va faire connaissance de Lana, une jeune fille qui sera aussitôt capturée par des étrangers. Conan laisse le vieil homme, malade et mourant, afin de délivrer Lana.

Dans sa quête, Conan échoue sur une nouvelle île. Il y rencontre Gimsy un autre garçon dont la force et l'agilité n'ont rien à lui envier. Tous deux montent à bord d'un vieux rafiot, le Barracuda, commandé par le Capitaine Dice. Celui-ci ne tarde pas à les découvrir... Arrivés à la cité d'Industria, nos deux amis dévalent leur poste et se précipitent au secours de Lana. Elle est la seule à pouvoir retrouver son grand-père qui connaît le secret de l'énergie solaire et elle intéresse de ce fait beaucoup Tepka, le chef de la sécurité. Lana enfin délivrée, nos héros s'enlèvent et découvrent qu'Industria possède toutes les armes des guerres destructrices. Ils seront rattrapés par Money, une jeune femme qui avait déjà enlevé Lana... Bientôt la suite...

Conan

CONAN

FILS DU FUTUR



Réf. : 1538 - Vol 1
Durée : 110 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1539 - Vol 2
Durée : 110 mn
Prix : 99 Frs

extraits



Copyrights : NIPPON ANIMATION CO. LTD

MAX ET COMPAGNIE

Kimaguri ORANGE ROAD



O.A.V.
Réf. : 0045
Durée : 90 mn
Prix : 99 Frs

Le Film
Réf. : 0094
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

Très cher frère



Réf. : 1135 - Vol 1
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 1136 - Vol 2
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1359 - Vol 3
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 1360 - Vol 4
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs

Le Film

Complètement inédit en France, ce film très soigné dans sa réalisation, conclut de manière très émouvante l'histoire de la série TV.

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 TV, dans lesquels nous retrouvons Max, Sabrina et Pamela dans de nouvelles aventures en vacances. Paris tous en weekend aux sports d'hiver, Max et Sabrina sont pris dans une avalanche et se retrouvent prisonniers dans une grotte.

À Hawaii, alors que Pamela rentre à l'hôtel chercher son porte-monnaie, elle est kidnappée par une bande qui l'a confondue avec la fille d'un milliardaire.

Vol 1 à 3

Suite de la série TV de Max et Compagnie, ces vidéos combleront les admirateurs de Sabrina/Madoka.

Vol 1 : Max est en apparence un étudiant ordinaire mais il possède des pouvoirs extrasensoriels. 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.

Copyrights : I. Matsumoto, I. Terada/Shueisha/NAP/Si Pirella

Vol 1 à 4

Cette série TV est une comédie dramatique et sentimentale qui vous entraîne dans l'univers d'Emilie.

Arrivée dans un nouveau collège, elle rêve d'entrer dans le Cercle de la Rose... Enfin désignée pour rentrer dans ce club très fermé dont les membres sont choisis par la mystérieuse Clarisse, Emilie cherche à mieux connaître ses origines, à travers sa vie privée alimentée de rumeurs. Trouvant refuge dans le clocher de l'église pour passer ses angoisses, Emilie découvre Saint-Just alias Frédérique, lançant des coups de couteau sur le portrait de Clarisse. Pourquoi les deux filles se détestent-elles ? Lors des réunions organisées par le Cercle pour les révisions d'exams, Emilie raccompagne Frédérique, très malade et vivant seule dans un lugubre appartement. Emilie découvrira enfin le terrible secret sur Clarisse et Frédérique, suite à des révélations surprenantes... Bientôt la suite.

Copyrights : R. Ikeda/NHK/Tozaka

Max et Compagnie / Orange Road / Très Cher Frère

TOM SAWYER

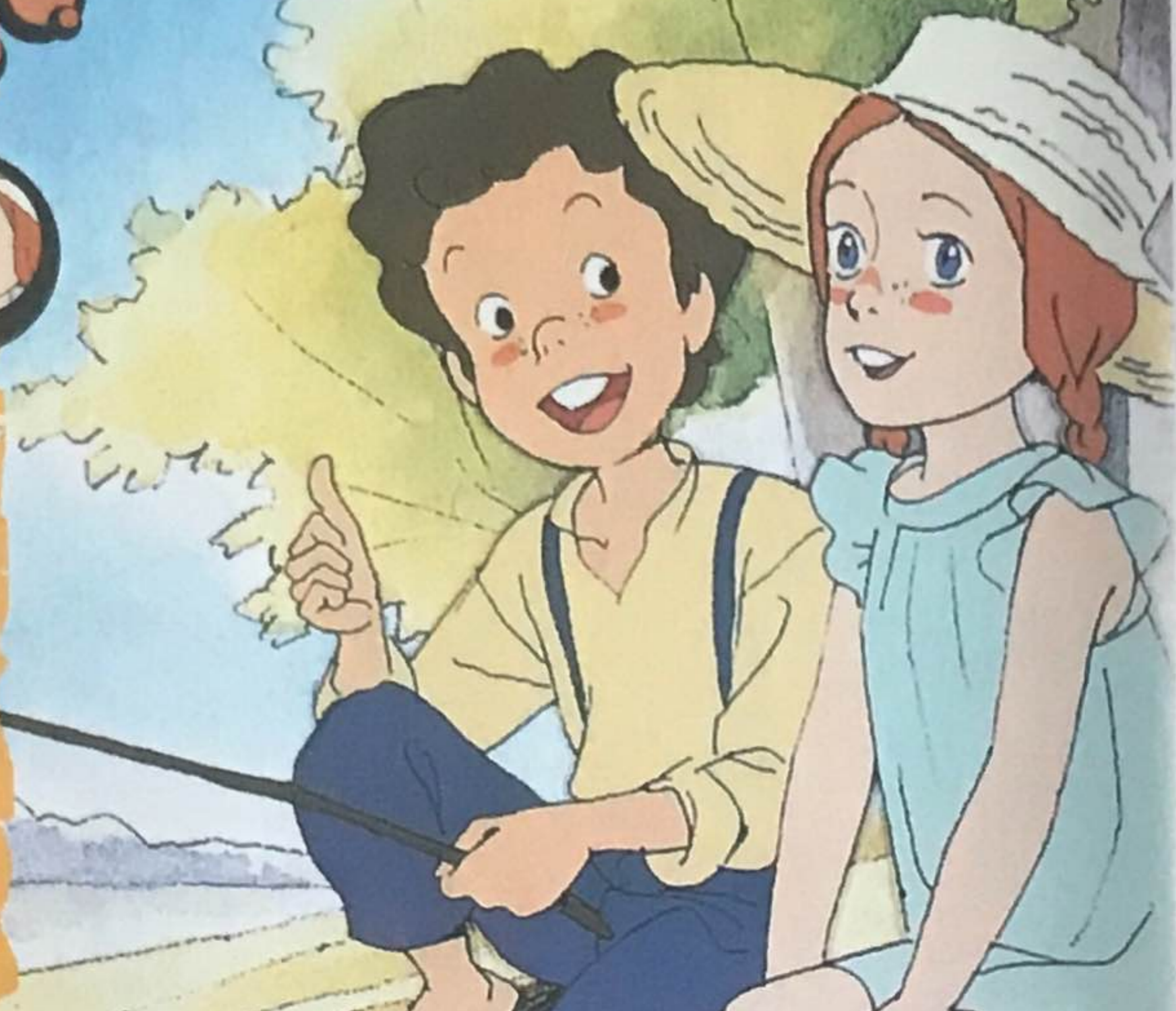
La Série vol 1 à 12 (série intégrale)

U ne réussite dans le domaine de la TV. Cette série adaptée brillamment du roman de Mark Twain offre un scénario développé d'une manière passionnante et entraînante. Des personnages rigolos et dynamiques aux mimiques hilarantes qui vous feront vivre d'étonnantes aventures. Une excellente et bien jolie série qui plaira à toute la famille. Entrez vite dans le petit monde de Tom Sawyer... l'intépide Tom vit chez sa tante Polly. Lui et son inséparable ami Huck ont des occupations des plus intéressantes, comme construire une cabane dans les arbres! Tom fait la connaissance de la jolie Becky. Que pourra-t-il donc bien inventer pour conquérir son cœur? Une nouvelle amitié est née et Tom semble apprécier l'école plus que d'habitude malgré l'impitoyable Mr Dobbins. Sur le plus grand bateau à vapeur du Mississippi, Tom et Huck font des rencontres inattendues. Nos héros sont excités à l'idée d'un trésor fabuleux à découvrir. Mais attention à Joe l'Indien! Heureusement, la jolie Becky reste un trésor bien plus précieux. Tom, Huck et Ben décident de devenir pirates. Quelle aventure sur cette île déserte! Mais bien vite l'ennui s'installe. A leur retour ils deviennent de vrais héros, sauf aux yeux de Mr Dobbins. Par bonheur, les vacances commencent. Si seulement quelque chose d'intéressant pouvait se passer... la compagnie Théâtrale arrive, et Lisette la petite comédienne fascine tous les enfants. dommage qu'elle ne puisse pas rester pour toujours. Comme d'habitude en quête de richesses, nos héros pensent avoir trouvé de l'or au fond de la rivière. Appartient-il à Joe l'Indien? Celui-ci est-il l'assassin du Dr Robinson?...



Coffret Tom Sawyer la Série T.V.
 (Le Coffret Part.1 contient les 6 premiers volumes)
Réf. : 1052
Prix : 349 Frs
Pack Spécial Tom Sawyer Vol 7 à 12
Réf. : 1336
Prix : 349 Frs

extraits



Réf. : 0831 - Vol 1
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0832 - Vol 2
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0833 - Vol 3
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0834 - Vol 4
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0835 - Vol 5
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0836 - Vol 6
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1330 - Vol 7
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1331 - Vol 8
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1332 - Vol 9
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1333 - Vol 10
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1334 - Vol 11
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 1335 - Vol 12
 Durée : 105 mn
 Prix : 99 Frs

Juliette, je t'aime

Juliette je t'aime.
Série T.V. en 96 épisodes
**ATTENTION: DISPONIBLE
LE 15 Septembre 1999**
Coffret Part 1
8 volumes (épisodes 1 à 32)

Juliette je t'aime

Juliette je t'aime (Maison Ikko) est une comédie sentimentale qui a peu de précédents dans l'histoire de l'animation. Juliette est l'un des personnages principaux de cette série et l'on ne peut que s'attacher à ce personnage si humain et d'un naturel enjoué. Les situations dans cette série sont rocambolesques mais l'histoire reste centrée autour des relations entre Juliette et Hugo.

Juliette a 19 ans. Affligée par la mort de son mari, elle jure de ne jamais l'oublier. Un matin comme les autres, à la pension des Mimosas, Hugo est agacé car il supporte de moins en moins ses voisins bruyants et envahissants. Ceux-ci ont passé la nuit à faire la fête et ont empêché Hugo de travailler. Hugo est un étudiant, un "ronin" (en référence aux Samouraïs solitaires du Japon) qui repasse pour la deuxième fois ses examens d'entrée à l'université. Exécédé de ne pouvoir travailler correctement dans la pension, il décide de quitter cet endroit et prend la direction de la chambre numéro zéro, où il compte informer le responsable de sa décision. Au moment où il passe devant la porte d'entrée, entre une jeune fille qui lui demande si elle est bien à la pension des mimosas. Elle s'appelle Juliette et se présente comme la nouvelle responsable de cet appartement. Pétrifié devant cette vision, Hugo laisse tomber son sac et renonce désormais à quitter la pension. Juliette est la nouvelle gérante de la pension et s'installe avec son chien. Très gentille et sérieuse, elle est tout de suite intégrée dans le groupe.

Le travail principal de Juliette, en tant que responsable, est de balayer les feuilles mortes et la poussière devant la maison. Elle avoue que cela la détend et lui permet de réfléchir. Pourtant, elle exprime tant d'émotions rien qu'en laissant s'envoler quelques feuilles où en s'appuyant persévérément sur son balai. De plus, cette position privilégiée à l'entrée de la maison lui permet de suivre les allées et venues de tout son petit monde.



Réf. : 1725- Vol 1
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1726- Vol 2
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1727- Vol 3
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1728- Vol 4
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1729- Vol 5
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1730- Vol 6
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1731- Vol 7
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1732- Vol 8
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs



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

Tenchi Muyo



Vol 1 à 3

Une série pleine d'humour et d'action aux intrigues bien menées.

Tenchi, étudiant maladroit de 15 ans, victime de sa curiosité, délivre la redoutable et sensuelle Ryoko, emprisonnée pendant 700 ans dans le temple Masaki. Ryoko ressent une grande affection pour Tenchi, l'ayant vu grandir du fond de sa prison, en utilisant sa forme astrale pour l'observer. Princesse de la planète Jurai, Aeka est à la recherche de son prince, Yōshō. Elle a dormi pendant 700 ans et retrouve Ryoko, son ennemie mortelle. Commence alors un combat sans merci. Aeka se retrouve bloquée sur Terre avec Ryoko et Tenchi doit les héberger. C'est alors qu'arrive Mihoshi, jeune femme membre de la police galactique qui est envoyée sur Terre pour arrêter Kagato, un redoutable criminel. Elle aussi va habiter chez Tenchi. Fini le calme ! Kagato arrive sur Terre et kidnappe Ryoko dont il prétend être le maître. Tenchi disparaît en voulant sauver sa camarade et ses amies tentent l'impossible pour délivrer Ryoko. Qu'elle est cette folle savante qu'ils rencontrent ? Comment venir à bout du puissant Kagato ?

Tenchi Muyo Spécial

Action impressionnante, suspense haletant et jeunes filles magnifiques sont de retour pour un nouvel épisode des aventures de Tenchi... Mihoshi, la policière galactique, veut résoudre l'affaire la plus célèbre de la Galaxie. C'est là que contre leur gré, Tenchi et toutes ses admiratrices se retrouvent mêlés à une affaire qui les dépasse.

Copyrights : AC/Pioneer

Tenchi Muyo

Ryo-Ohki



Réf. : 0107 - Vol 1
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0273 - Vol 2
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0134 - Vol 3
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0829
Durée : 30 mn
Prix : 99 Frs

You're Under Arrest

Vol 1 à 2

Cette série vous surprendra par son graphisme et sa réalisation extrêmement soignée. Les deux héroïnes vous emmèneront vers de palpitantes aventures... Natsumi, engagée au commissariat de Bokuto, va faire équipe avec Miyuki. Alors qu'elles font leur première patrouille, elles vont vite remarquer une mystérieuse voiture rouge qui déstabilise l'ordre public. Un nouveau tandem de choc est formé ! Elles devront braver un typhon, arrivé sur la ville, et arrêter un étrange automobiliste.

Lors d'une réunion d'anciens élèves, Miyuki retrouve de vieux amis alors que Nakajima essaye de lui avouer ses sentiments, poussé par Natsumi et son chef. Sur un coup de tête, Natsumi décide de quitter la brigade, mais la formation de la nouvelle équipe a bien du mal à fonctionner. Reviens Natsumi !

Copyrights : Fujishima/12dan/ta/TBS/Bandai/Si Deon

You're Under Arrest!



Réf. : 0076
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0127
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

SLOW STEP



Réf. : 0021 - Vol 1
Durée : 55 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0053 - Vol 2
Durée : 55 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0093 - Vol 3
Durée : 55 mn
Prix : 99 Frs

extraits



slow step

Vol 1 à 3 V.O. Sous-titré en français

Une histoire mélangeant le sport, les sentiments et la vie quotidienne, avec des personnages attachants.

Vous serez toujours surpris de ce que vous réserve l'auteur à partir de situations de la vie de tous les jours.

Le personnage principal est une fille, Minatsu. Son ami d'enfance, Shu, l'aime depuis toujours.

Mais qu'elle se déguise pour échapper à des voyous, voilà qu'un voisin, Natsuo, tombe amoureux d'elle.

Celui-ci est le champion de boxe inter-lycée et Shu pratique aussi la boxe !!

C'est la fin de l'année et Natsuo devra bientôt partir s'il réussit ses examens. Minatsu devra faire son choix.



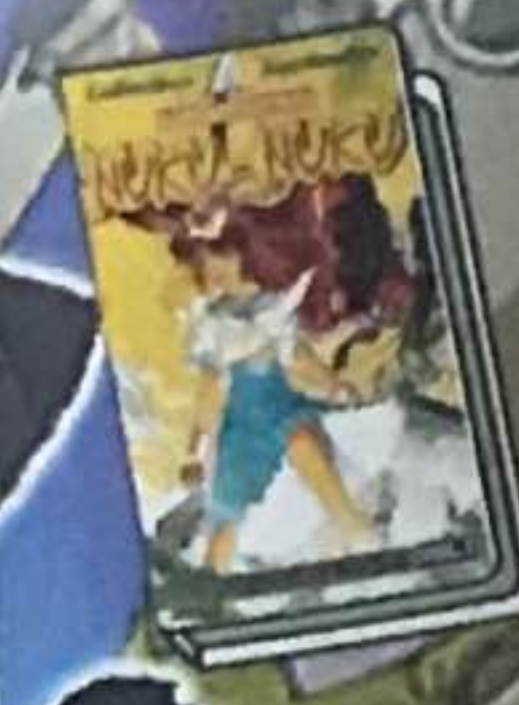
Copyrights : M. Adachi/DB Planning/Tokai



Réf. : 0127
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0127
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0127
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

L'INVINCIBLE

NUKU-NUKU



Vol 1 à 3 V.O. Sous-titré en français

Très grand succès au Japon, cette série offre 100% d'humour. L'héroïne, androïde charmant, est dotée d'un cerveau de chat.

Savant génial, le professeur Natsume, persécuté par sa femme qui exploite ses inventions, s'enfuit de chez lui avec son fils, Ryunosuke. Enfin tranquille, il met au point un cyborg révolutionnaire sur lequel il greffe un cerveau de chat. Ainsi naît Nuku-Nuku...

La mère de Ryunosuke est prête à tout pour récupérer son fils. De son côté, celui-ci trouve une maman "normale", qui fait la cuisine, le ménage, et la lessive... Pourra-t-elle mener une telle vie très longtemps ? Nuku-Nuku décide de travailler dans un petit café appartenant à la Sté Mishima qui met au point un satellite de défense militaire d'une remarquable précision.

Suite à une mauvaise manipulation, comment le stopper ?...



NUKU-NUKU

Copyrights : Y. Takada/Saatchi/Movic/Banno Prokect/TV To

Tekken

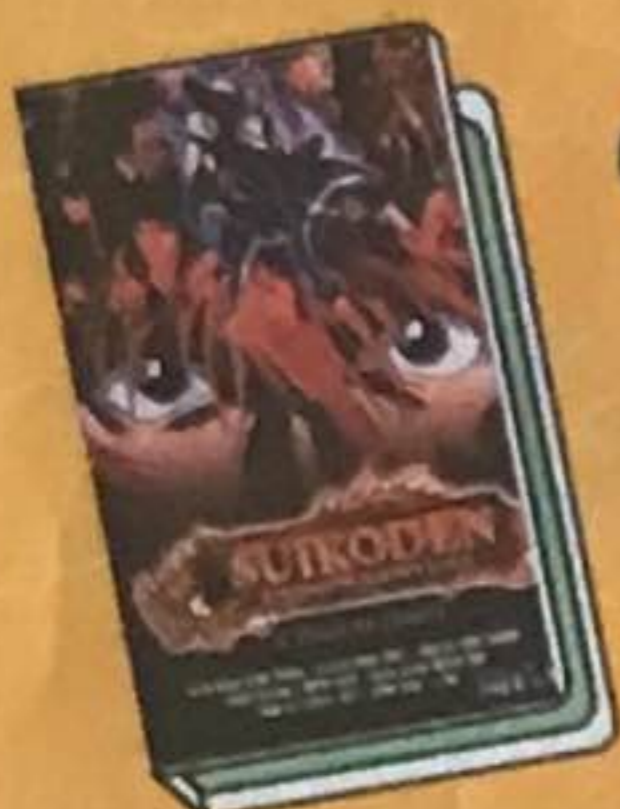


Réf. : 1353
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs

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/Asmi/Sony Music Ent.

Suikoden



Réf. : 0782
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Adaptation animée du célèbre jeu, cette histoire nous mène à l'aube du 21^{ème} siècle. Dévasté par un tremblement de terre, Tokyo se retrouve entre les mains du Syndicat du Crime. Un maître légendaire des Arts Martiaux, Takateru Suga, lance une attaque décisive contre le Syndicat pour libérer sa sœur. Il s'entoure d'une troupe d'élites formée dans la croyance d'une ancienne prophétie. Takateru serait-il la réincarnation du Chef des 108 Héros chinois de la légende?

Copyrights : Hiroshi Yashiki/Kodakawa shoten publishing co. Ltd/MC

Samourai Shodown



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. Haōmaru, le valeureux samouraï, aidé de Charlotte et de Nakolulu, devront user de toutes leurs forces pour combattre l'impératrice Tennō. 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

Kamui



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

Une fantastique aventure au cœur du Japon du XIX^{ème} 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/Kodakawa shoten/Katsumi

Art of Fighting



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 Ryō, jeune étudiant en karaté, Robert, son ami brésilien milliardaire et Yuri, tous protégeant les bien malheureuses victimes du King ou de M. Big. La sœur de Ryō a été enlevée, il va falloir se battre...

Copyrights : SNK/Tai Eiga/NAS

Fatal Fury



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



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



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

Une fantastique aventure au cœur du Japon du XIX^{ème} 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/Kodakawa shoten/Katsumi

Street Fighter

vol 1 à 9 (série intégrale)

La série TV 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 défer 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



Réf. : 0842 - Vol 1
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0843 - Vol 2
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0844 - Vol 3
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0845 - Vol 4
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0846 - Vol 5
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0985 - Vol 6
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0985 - Vol 7
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



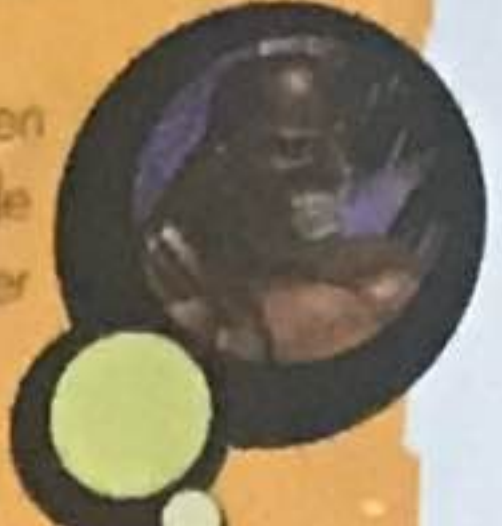
Réf. : 0986 - Vol 8
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 Frs



Réf. : 0987 - Vol 9
 Durée : 75 mn
 Prix : 99 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 : 29
Auteur : capcom
Réalisation : gisaburō sugii
Scénario : naoyuki sakai
Character design : kano/ maeda/ eguchi
Décors : jun'ichirō nishikawa
Musique : chage & aska/ shimada
présentation :
 1 coffret - série intégrale - 9 volumes.



Iria



Vol 1 à 2

Cette série nous offre, dans un univers de science-fiction au style baroque, de magnifiques personnages. Dans une galaxie très lointaine, le système de Mice, une jeune fille nommée Iria assiste son frère, Glen, chasseur de primes. Ils sont attaqués par le Zeiram, créature puissante et cruelle... Glen doit alors se sacrifier pour qu'Iria puisse s'enfuir. Désespérée, elle mettra tout en oeuvre pour détruire le monstre, retrouver son frère qu'elle croit vivant, et continuer sa lutte contre le Zeiram. Son frère est de retour mais est-ce vraiment lui ? Que lui est-il arrivé pour qu'il change autant et quelles sont ces nouvelles créatures qui travaillent du côté du Zeiram ? Iria, plus tout à fait seule, continue sa quête avec l'espoir de retrouver ses amis perdus.



Copyrights : Ahi Productions/Bandai Visual

I.R.I.A.



Réf. : 0860 - Vol 1
Durée : 85 mn
Prix : 109 Frs



Réf. : 0946 - Vol 2
Durée : 85 mn
Prix : 109 Frs

Armitage



Vol 1 à 4

L'histoire peut se permettre la comparaison avec le film "Blade Runner". Une série indispensable pour les amateurs de Cyberpunk. Planète Mars 2046. Un monde où les humains vivent parmi des androïdes très perfectionnés. Armitage a 17 ans, elle est une "troisième génération", une androïde indifférenciable d'une humaine et est la partenaire sans vergogne d'un flic de Chicago. Elle assiste au massacre des siens... Toujours aussi provocante, elle se lance dans une quête désespérée pour protéger ses semblables. Alors qu'ils l'ont créée, pourquoi les humains ne veulent-ils pas d'elle ? A la recherche de son créateur et à deux doigts de la vérité, elle se retrouve prise entre les terrifiants "Assassinroids" et l'armée Gouvernementale Martienne. Le professeur Assakura reste seul à connaître le terrible secret des "troisième génération". Armitage part à sa recherche et à son grand désespoir, le retrouve lobotomisé... Qui pourra éclaircir le mystère des "troisième génération" ?

ARMITAGE III



Réf. : 0096 - vol 1
Durée : 30 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0260 - Vol 2
Durée : 30 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0261 - Vol 3
Durée : 30 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0165 - Vol 4
Durée : 30 mn
Prix : 99 Frs



Copyrights : Fujishima/Kodansha/TBS/Bandai/Si Deon



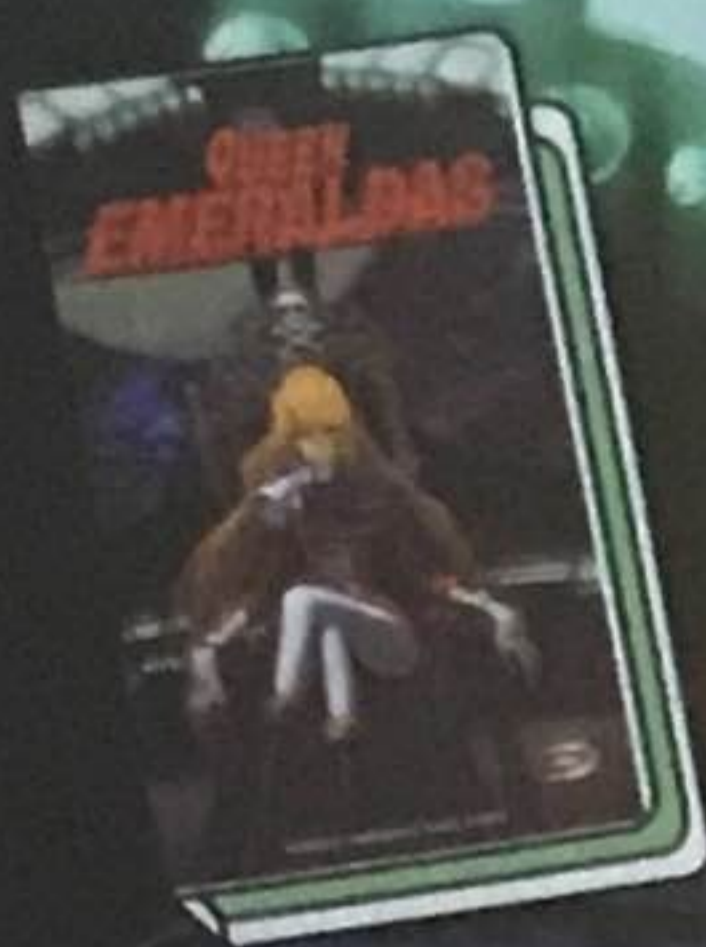
Coffret Galaxie V.O.

(sous-titré en français)

Coffret est composé d'un jeu de cartes, d'un tee-shirt, et du Film en V.O.)

Réf. : 0787

Prix : 249Frs



Réf. : 1504

Durée : 90 mn

Prix : 129 Frs



Version Française

Réf. : 0585

Durée : 128 mn

Prix : 129 Frs



Queen Emeraldas

Le personnage de Queen Emeraldas que l'on retrouve dans Albatos 84 et Galaxy Express 999 est l'héroïne de cette nouvelle série. L'histoire raconte la vie d'un jeune garçon, Hiroshi Utsuo, qui décide de quitter la Terre pour mener une vie d'homme libre, de toute dictature et de tout esclavage. Il rêve de se construire un vaisseau spatial avec lequel il partira silloner les mers sans fin de l'univers. Dans ce but, il part sur Dolbaran, lointaine planète connue pour sa production de minerais énergétiques pour les plus puissants vaisseaux. Il espère rencontrer un homme légendaire qui a construit l'Arcadia (du Capitaine Harlock) et le Queen Emeraldas. Cet homme se nomme Tetsuo (Alfred). Hiroshi sera pris au milieu d'un combat et rencontrera Emeraldas, la femme pirate. Celle-ci lui laisse une chance pour entrer dans son équipage.

Galaxy Express 999

Une grande épopée spatiale vous attend au travers de ce merveilleux film de 1978, dans lequel apparaissait pour la première fois sur grand écran, l'incontournable Capitaine Harlock (Albatos) et son nouvel Arcadia (l'Atlantis), en côté d'Emeraldas la femme pirate. Loin de la terre, un grand nombre d'aventures attendent le jeune Tetsuo Hashino qui ne rêve que d'être transformé en homme robot pour acquérir l'immortalité. Il s'embarque à bord du 999, le train spatial, pour se lancer à la quête de l'espace et rencontrer ses héros, les pirates de l'espace.

Copyrights : Matsumoto, Kikkawa / Queen Project



Réf. : 1505

Durée : 90 mn

Prix : 129 Frs

DNA 999 Lights

En 2024, la Planète Terre a été ravagée par la collision avec une comète noire, venue des limites de l'Univers. Sur les décombres d'une humanité déchue, une puissance militaire mystérieuse, connue sous le nom de Trader Force, a érigé une dictature léroca. Un soir, le jeune Tetsuo Daiba aperçoit une météorite s'écraser non loin de chez lui. Après s'être rendu sur les lieux du désastre, il fait la rencontre d'une étrange femme blonde, à l'allure immatérielle... Elle apporte un message venu de l'infini, un nouvel espoir pour aider les humains dans leur lente évolution, dans le voyage vers le futur. Un film né de l'imagination de Tei Matsumoto, créateur de Captain Harlock (Albatos), et réalisé avec les plus récentes techniques d'animation.

Copyrights : Tei Matsumoto / King / Kobunshi

Macross 2

MACROSS 2

Vol 1 :

Sur terre, dans une paix fragile, les descendants des Zentradi et des Motrandi ont créé une nouvelle société. Une flotte spatiale non-identifiée entre soudain dans le système solaire. Hibiki Hakari, journaliste, tombe sur un scoop en exploitant le premier contact direct du mystérieux envahisseur.

Vol 2 :

Ishtar visite l'ancienne forteresse spatiale avec Hibiki. Ils sont suivis et sont faits prisonniers des Marduks. Hibiki est sur le point d'être exécuté et Sylvie Gena tente de lui porter secours...

Vol 3 :

Spacy met en batterie le canon Macross contre les forces d'invasion Marduk. Hibiki est arrêté par la police militaire pendant qu'une gigantesque bataille a lieu dans l'espace. Sylvie Gena veut utiliser, contre le vaisseau des Marduks, l'antique canon Macross. Sylvie, Ishtar et Hibiki, seuls contre tous, arriveront-ils à contraindre l'Empereur fou des Marduks?

Le Film :

Premier grand film d'animation au Japon, ce film concentre toutes les qualités qui ont fait la renommée de la série TV. Nous sommes au 21^e siècle. La gigantesque forteresse Macross est attaquée par des guerriers géants, les Zentradis. Toute communication avec la terre est devenue impossible. Sont-ils les seuls survivants? Une escapade dans l'espace les conduira à être confrontés à leurs ennemis. Le mystère s'épaissit face à une race de clones...

Copyrights : NH Mikinoe/Big West

Réf. : 0860 - Vol 1
Durée : 85 mn
Prix : 109 Frs

Réf. : 0860 - Vol 1
Durée : 85 mn
Prix : 109 Frs

Réf. : 0946 - Vol 2
Durée : 85 mn
Prix : 109 Frs

Réf. : 0946 - Vol 2
Durée : 85 mn
Prix : 109 Frs

Eight Man

Vol 1 à 2

L'action est intense et musclée, le scénario est très complet et bien étudié. Tiré du Manga qui inspira les américains pour la création de Robocop, un justicier mi-homme mi-machine arborant fièrement le chiffre huit, se dresse contre le crime. De quoi méditer sur les manipulations génétiques... Enquêteur sur la disparition d'un savant qui travaillait sur un projet de cyborgs ultra perfectionnés, un jeune détective est sauvé d'une attaque par 8Man, puissant robot qui fait sa loi. Hazama, le détective, soupçonne le patron de son amie d'utiliser des cyborgs à des fins criminelles.



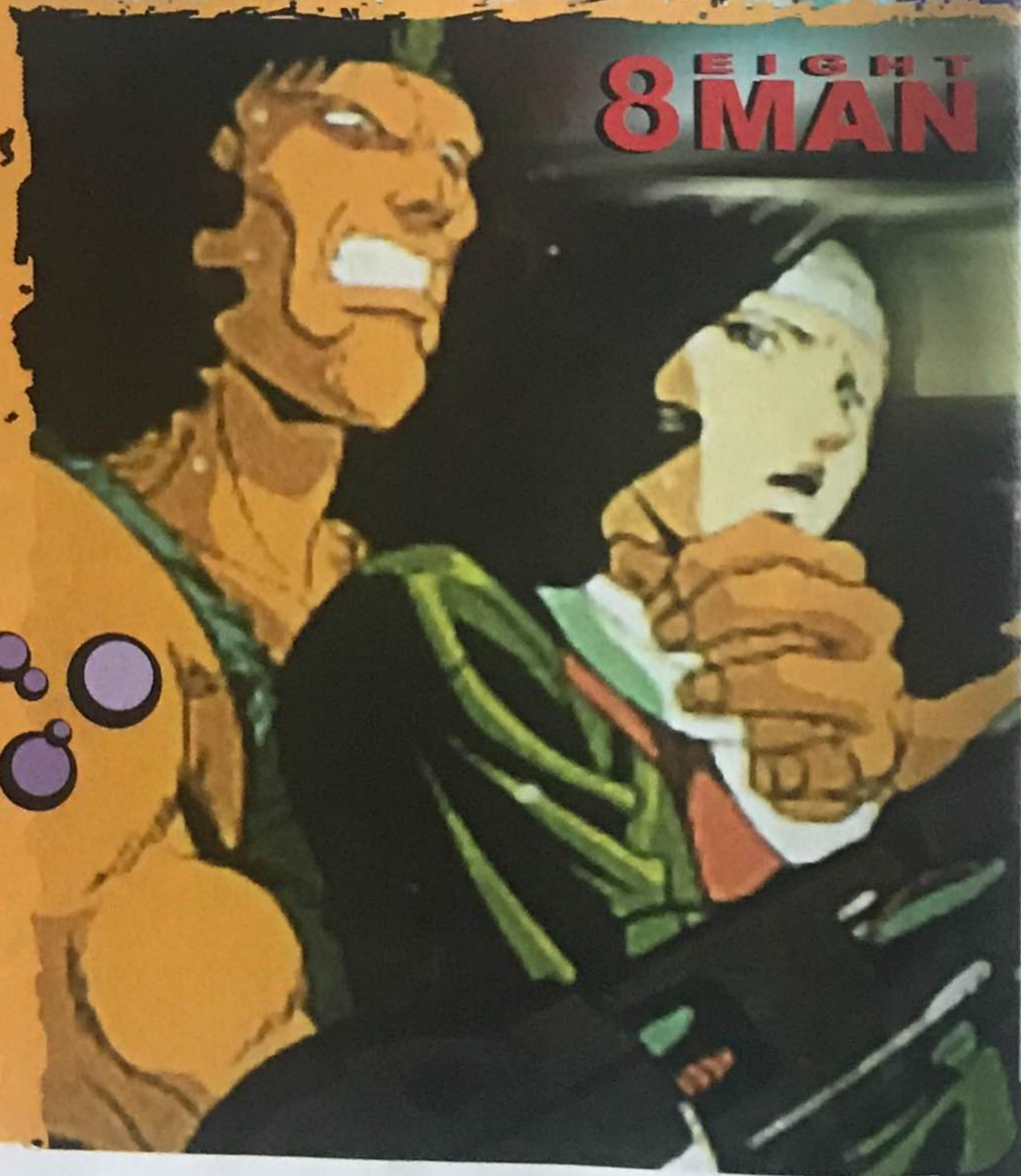
Réf. : 0096 - vol 1
Durée : 30 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0260 - Vol 2
Durée : 30 mn
Prix : 99 Frs

Copyrights : TK Heil, J. Kawata/Ad Co. LTD

EIGHT 8 MAN



ROBOTECH

Robotech

Vol 1 à 9 (série intégrale)

Cette série TV a touché toute une génération avec son scénario très dense et les tous premiers robots transformables.

En 1999, un vaisseau inconnu Extraterrestre s'écrase sur la Terre. Dix ans plus tard, la terre est attaquée par une armée d'Aliens géants, appelés Zentradi. La forteresse SDF s'apprête à livrer dans l'hyper espace une bataille sans précédents.

Rick, un jeune téméraire, vivra la plus grande aventure de sa vie. La métamorphose du SDF, en forme robotique, repousse le champ de bataille aux limites du système solaire. Pendant que

Rick fait ses premiers pas de pilote de chasse, le commandeur Zentradi mène sa flotte...

Alors que Minmay monte progressivement les échelons, Rick, Lisa et Ben sont capturés. Ils arrivent à s'enfuir mais ils ont

"contaminé" par leurs coutumes humaines les équipages Zentradiens qui commencent à se rebeller.

Les Zentradiens divisés font subir aux terriens des batailles incessantes. Lisa et Rick réfléchissent et remettent en question le pouvoir militaire. Un espoir de paix semble désormais possible ?...

A l'occasion d'un mariage, Exedore envoie un message au SDF pour négocier la paix entre les deux civilisations. Mais Dolza encercle la Terre de millions de vaisseaux de guerre afin de la détruire.

Comment contrecarrer cette trahison ?... Une armée se constitue avec les Zentradiens rebelles. Leurs instincts de violence resurgissent. Tout se complique car Minmay et Kyle sont prisonniers...



Réf. : 1572 - Vol 1
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1573 - Vol 2
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1574 - Vol 3
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1577 - Vol 6
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1574 - Vol 3
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1575 - Vol 4
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1578 - Vol 7
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0861 - Vol 8
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs

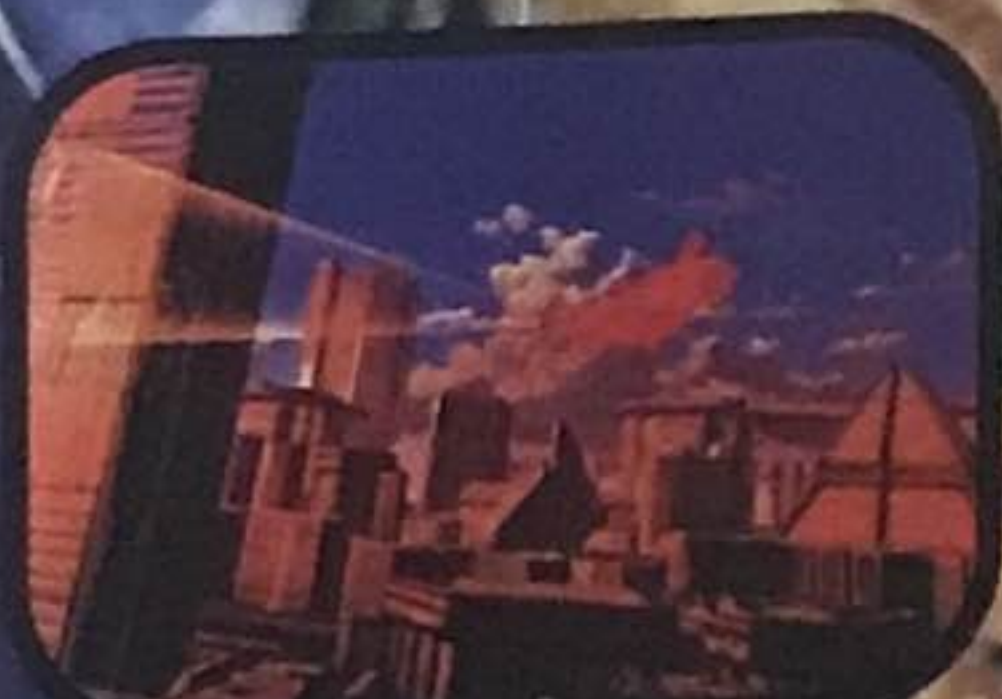


Réf. : 1579 - Vol 9
Durée : 100 mn
Prix : 99 Frs



Coffret Robotech la série t.v.
Le Coffret contient la série intégrale en 9 volumes
Réf. : 1607
Prix : 490Frs

extraits





Réf. : 0682
Durée : 120 mn
Prix : 119 Frs

Ce film reconnu comme un chef d'œuvre, bénéficie de l'un des scénarios les plus complexes de l'histoire de l'animation où intrigues et action se mêlent à une vitesse phénoménale. Les manigances des Dieux sont mises à jour... Arion, fils de Déméter et de Poséidon est enlevé par Hadès afin de servir ses sombres desseins. Le jeune héros se retrouve transformé en pion dans un jeu aux proportions cosmiques qui oppose l'ensemble du Panthéon Grec. Mais il ne semble pas si facile de le contrôler.



Réf. : 1382
Durée : 70 mn
Prix : 129 Frs

Ce film vous plongera au cœur des traditions Japonaises dans l'une des plus belles séries d'animation fantastique. Des esprits funestes ont choisi de prendre possession d'une âme en détresse. Miyô apparaît... Cette jeune princesse est un Vampire errant entre Ciel et Terre, qui vient en aide aux âmes perdues en les guidant vers la délivrance. Elle croise un jour Himika, une exorciste qui cherche à percer le mystère que cache Miyô.



Réf. : 0681
Durée : 115 mn
Prix : 119 Frs

Ce long métrage de science-fiction, digne de la fameuse trilogie de la Guerre des Étoiles, a suscité un succès phénoménal à sa sortie au Japon. Le scénario est passionnant, captivant, et les scènes de batailles impressionnantes. La galaxie étant divisée en deux factions opposées, le film suit l'affrontement extérieur et les rivalités internes des troupes des deux plus grands commandants des deux camps: l'Empire et l'Alliance... Reinhardt, jeune frère de la favorite de l'Empereur, toujours jaloux par les officiers plus âgés, ressort couvert de gloire à la bataille d'Astarte. Il est nommé Grand Amiral en chef de la Flotte à 20 ans...



Réf. : 0726
Durée : 60 mn
Prix : 119 Frs

Un scénario digne des meilleurs classiques de science-fiction. Ce dessin animé où l'action est rondement menée, nous place dans un monde post-apocalyptique où l'homme est devenu le jouet de machines. En 2588, le seul moyen pour les hommes de cette époque d'accéder au rang de citoyen est d'intégrer les corps d'armée de leur ville respective. Grey, un soldat qui semble très vite grimper les échelons, va découvrir en voulant sauver son seul ami, que le monde est en fait géré par un puissant ordinateur qui se joue de l'humanité, ravagée par la guerre. Traumatisé par la mort violente de sa petite amie Lips, Grey se décide à atteindre son rêve, accéder à la mythique cité...



Réf. : 0108
Durée : 75 mn
Prix : 99 Frs

Par l'auteur d'Albator, ce dessin animé d'une excellente animation relate les aventures de héros pris dans les tourments de la Seconde Guerre Mondiale. Laisant patrie, amour et gloire, il ne reste que le ciel comme allié. Et plutôt mourir que de lâcher la première bombe atomique... L'escadron Fleur de Cerisier rêve de passer le mur du son, jamais il n'aurait pensé le réaliser. Pour lui ce sera un vol vers l'éternité... Deux soldats enfourchent une dernière fois leur moto. Le périple qui doit les mener jusqu'à leur base, déjà conquise par l'ennemi, devient vite une véritable course pour leur survie...



Réf. : 0141
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs

Voici l'histoire d'un chasseur de primes à New York en 1996. Hard, le meilleur sur le marché, est engagé pour retrouver un certain Freddie suspecté dans une affaire criminelle. En enquêtant, il rencontre deux tueurs à gages impitoyables qui poursuivent eux aussi Freddie. Une course effrénée s'engage quand chacun commence à concevoir l'emvergure d'un complot dont Freddie semble être le centre...



Réf. : 0154
Durée : 80 mn
Prix : 99 Frs

Qui pourrait bien le conduire à un trésor inestimable et très convoité?... Yoma des ténèbres Fantastique légende de l'époque évoluant dans des décors renversants. Japon habité par les démons, les Yōma, au XVIème siècle les grands Seigneurs féodaux accablent le pays d'interminables guerres. Au sein du clan Ninja, Hikage et Maro ont grandi ensemble comme des frères. En 1573, quand le clan est décimé dans d'étranges circonstances, Maro blesse Hikage à l'œil avant de disparaître... Ce dernier est chargé de retrouver le déserteur et durant son voyage dans un Japon dévasté, Hikage découvre la véritable et terrifiante identité de Maro. Celle-ci est liée au sort du clan et à l'écrasante puissance d'Oda Nobunaga...



Réf. : 0598
Durée : 30 mn
Prix : 99 Frs

Conte ou légende, une aventure au parfum de mystère où Masao, chercheuse en anthropologie décide un jour d'abandonner sa famille pour un pays lointain qui doit la conduire vers le secret de l'Éternité, le fameux Tattoo... Pour ce faire elle négocie avec Nima, chef de la tribu et doit épouser son fils Hibio. Masao accepte et part au Japon retrouver sa trace pour lui annoncer qu'ils sont mariés. Grâce au Tattoo qui permet d'avoir de puissants pouvoirs magiques, la vie du pauvre lycéen Hibio ne sera plus jamais la même!

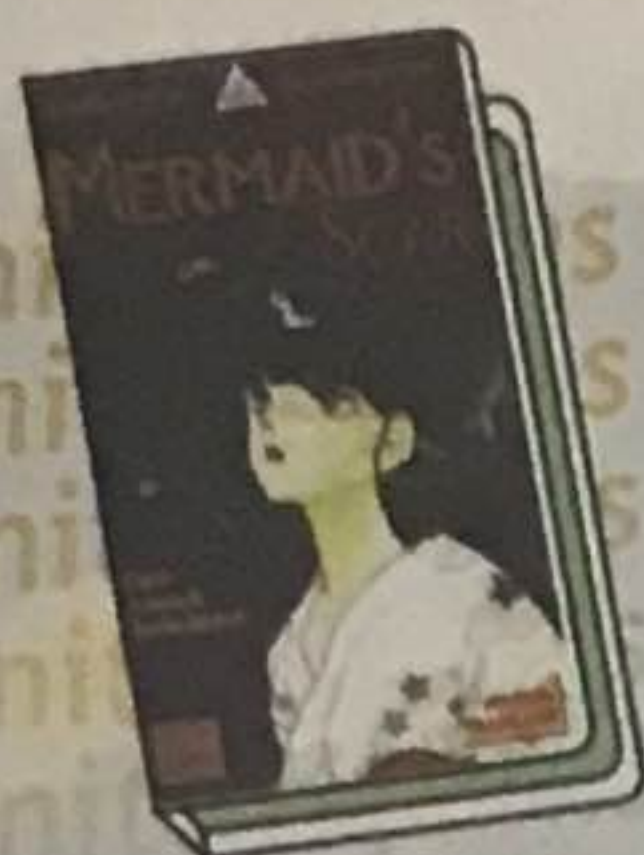


© ARION - Yoshiyasu Yoshida/TAKARA/Takuma shoin publishing/Phidurodo Inc./Mandarin Corp./Sunrise Inc. - VIZUWA PRINCESS ANNU - HEIAND PRODUCTIONS/Myō Project/TV Tokyo - LES HÉROS DE LA GALAXIE - Tokuma/Shuei/Myō Tokyo - THE COOPT - Isej motomoto/TINS tokuma shoin publishing THE HARD - T. Sawawake/Auesha/Tokyo MOTO DES TÉNÉRES - Motomoto - TATTOON MASTER - Auhon yama shueisha



Réf. : 0828
Durée : 30 mn
Prix : 99 Frs

Adaptation d'une célèbre B.D. où l'esprit Polar est présent, Lucas Torelli, dit "Torpedo", est un tueur à gages sans foi ni loi recherché par toutes les polices. Il est insouciant, violent, sans scrupule et aime les plaisirs de la vie dans le New-York des années 30. Il a été vu pour la dernière fois exécutant un contrat à New-York...



Réf. : 0608
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Cette adaptation très bien réalisée vous raconte une histoire terrifiante, originale et fantastique... Deux jeunes gens sont devenus immortels depuis qu'ils ont goûté à la chair de sirène. Ils parcourent le Japon à la recherche d'une vie tranquille et moins longue. Arrivés dans une ville côtière, Yûta et Mana vont faire la connaissance d'un petit garçon, Yûta, qui comme eux, ne peut vieillir et souffre terriblement de voir mourir ses "mères" successives... Parviendront-ils à percer le mystère qui les entoure ?...



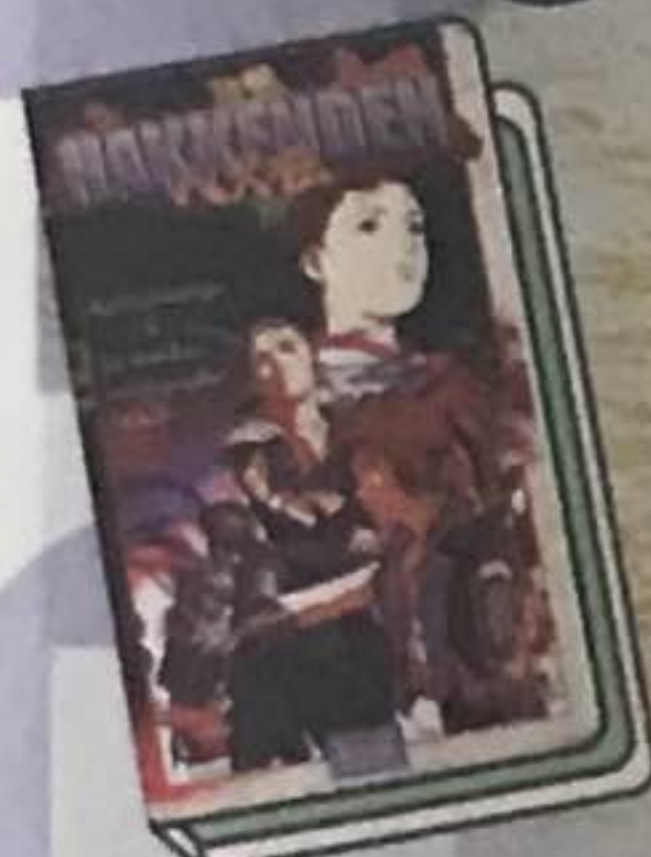
Réf. : 0536
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Une étonnante histoire où vous ne verrez plus la police de la même manière. Les Warriors, une force de police spéciale particulièrement efficace face aux situations les plus extrêmes. Lorsqu'un groupe de terroristes prend en otage des dirigeants internationaux, pour les libérer il n'y a qu'une seule alternative, faire appel aux Warriors. Lorsqu'une organisation criminelle exige une rançon pour avoir capturé un androïde virtuel qui s'est échappé d'un laboratoire, les Warriors sont chargés de cette affaire...



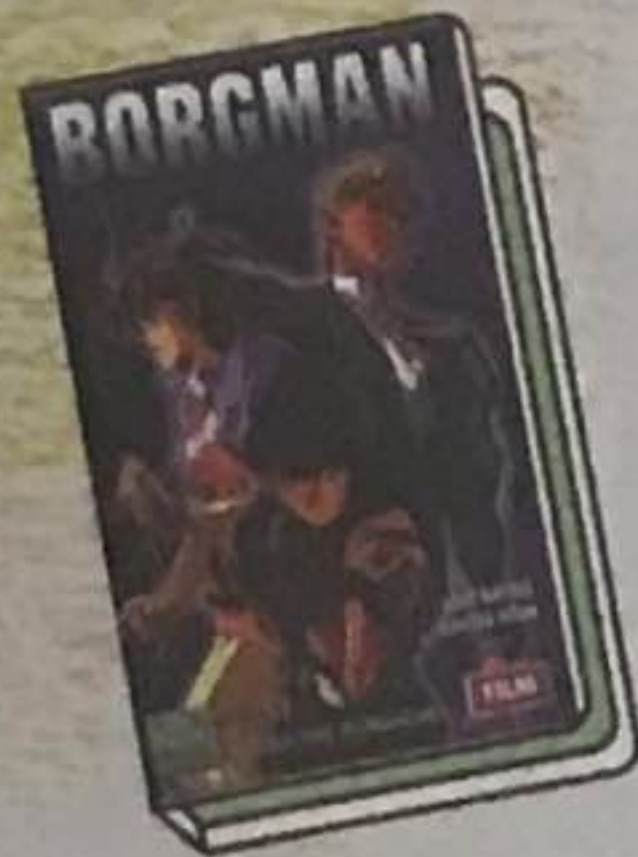
Réf. : 0194
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs

Ce film, à mi-chemin entre le fantastique et le romantisme, a été réalisé pour un public de jeunes filles. Yumeni, jeune étudiante allemande, se retrouve par hasard en possession d'une boucle d'oreille ensorcelée. Intriguée par la boucle de lumière de lune, notre héroïne se rend en Autriche et apprend que l'esprit d'un jeune garçon décédé il y a plusieurs siècles hante la boucle et désire se réincarner. Parviendra-t-elle à conjurer le sort ?...



Réf. : 0727
Durée : 65 mn
Prix : 99 Frs

Ce dessin animé, tiré d'un roman japonais, est une longue saga qui a pour cadre les périodes troubles de l'unification du Japon. En l'an 1457, le pays est mis à feu et à sang. Une famille, les Satomi, dirigeant le clan aculé par la mort des derniers survivants, verra son avenir dérivé à cause d'une promesse en l'air faite, à cause d'une famine effroyable, par son Chef. Sa fille, la princesse Fuse, sentant l'emprise d'une malédiction, donne naissance à huit perles, ornements de son collier, qui se dispersent dans les cieux. Ces perles représentent les vertus qui vont marquer la destinée d'hommes, les huit guerriers chiens. Entrez dans la plus grande légende japonaise, vous n'en reviendrez pas...



Réf. : 0136
Durée : 70 mn
Prix : 99 Frs

Composé de deux histoires inédites, ce film reste la plus grande réalisation du dessinateur Kikuchi. Mikî, inspecteur de police, pense que les étranges événements qui se déroulent à Tokyo sont causés par des cyborgs ultra perfectionnés. Pourtant ses amis sont les seuls cyborgs existant depuis la mort de leur créateur, Memory. Le trouble et le doute s'installent sur sa mort...



Réf. : 0022
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Film qui fait suite à une série T.V. qui fut grand succès au Japon. Mégalo City, 2058... D'étranges créatures sèment la terreur. Ken, un jeune policier grièvement blessé, est transformé malgré lui en un être cybernétique, mi-homme mi-robot. Il lutte désormais aux côtés de Kurtz et Sarah pour délivrer sa sœur capturée par le maître. Pourquoi les victimes sont-elles retrouvées vidées de leur sang ?...



Réf. : 0771
Durée : 55 mn
Prix : 99 Frs

Ce dessin animé propose une adaptation moderne et nouvelle de la célèbre légende du Roi Arthur, et met en scène des personnages dynamiques, émouvants et attachants. De nos jours, un groupe d'adolescents est projeté dans une autre dimension, au plein cœur de Camelot et de ses fameux Chevaliers de la Table Ronde. C'est le début d'une grande aventure marquée par des conflits. Comment revenir à leur époque ?...





Réf. : 0951
Durée : 55 mn
Prix : 99 Frs

Joli long métrage d'animation, une belle histoire qui nous entraîne dans un monde d'amitié. Kay, jeune fils de pêcheur, trouve un bébé baleine blessé dans un filet de pêche, suite à une tempête. Il soigne ses blessures, le baptise Peek, et devient son ami. Mais l'histoire s'ébruitte et Peek intéresse le responsable d'un cirque aquatique...



Réf. : 0874
Durée : 55 mn
Prix : 99 Frs

Voici une histoire originale et émouvante, une sorte de conte moderne sur l'amitié entre l'humain et l'animal. C'est sur la côte magnifique de Sardinia que Tottoï trouve un jour un bébé phoque et sa mère au fond d'une grotte isolée. Très vite le jeune garçon s'attache à eux et le secret étant connu, des responsables veulent capturer les animaux pour les placer en aquarium. Tottoï doit se battre pour leur permettre de vivre des jours meilleurs...



Réf. : 0671
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Inspiré du fameux Jeu de rôle, Fire Emblem vous emportera dans un formidable récit médiéval où l'histoire commence sur la Terre...

Sept grands pays cohabitent dont le plus grand, Akania. Le grand prêtre Gamef de Khadein, allié avec le Dragon des ténèbres Médius, commence à attaquer en détruisant le Palais Royal. Même le valeureux héros Henry, autrefois vainqueur, baisse les bras face aux armées de l'Empire des ténèbres. Le jeune prince Mars, aidé par sa soeur Elis la prêtresse, prépare sa revanche...



Réf. : 0875
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Conte historique dont la toile de fond se constitue de complots, d'ambitions politiques, de coups d'états et de meurtres. Le 17^{ème} Empereur de la Dynastie Sokan vient de mourir. Seule reste sa première épouse, l'impératrice Dowager, soupçonnée d'être à l'origine de la mort de son mari dans le but de le remplacer par son fils. Un complot organise rapidement le sacre d'un nouvel Empereur, beau-fils et ennemi de Dowager. A Oda, une jeune femme prétend qu'elle sera la nouvelle impératrice...



Réf. : 0719
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

C'est une comédie drôle et sympathique qui parodie l'univers bien connu des Jeux de Rôle. Dans une lointaine galaxie, une jeune fille turbulente et dynamique joue les justicières masquées plutôt que de rester au Palais où elle est Princesse. Elle organise un jour un grand tournoi auquel elle compte bien participer secrètement, afin de juger de la vraie valeur des guerriers. Mais un complot se prépare...



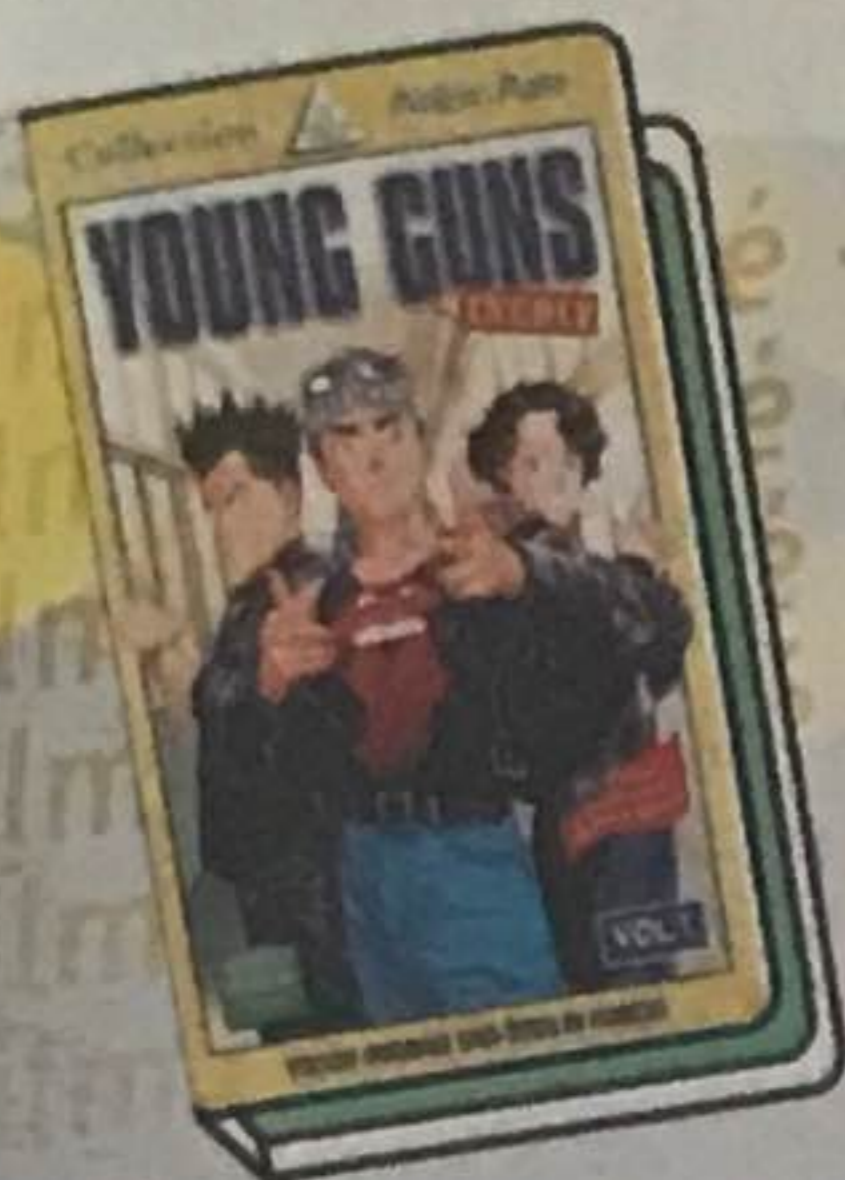
Réf. : 0672
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

L'aventure de Leda est une histoire de science-fiction où l'univers de l'héroïne est bien particulier.

Yoko, lycéenne de 17 ans, est plutôt réservée et tellement amoureuse qu'elle n'ose avouer ses sentiments...

Elle compose une musique dans l'intention de la faire écouter et d'y puiser le courage de déclarer son amour, mais lorsque le garçon arrive, Yoko est téléportée en pleine forêt, dans l'étrange pays de Shenti. Dans ce monde inconnu et fantastique, elle apprend qu'elle est ici par la force du pouvoir de Leda dont la clé est la musique qu'elle a composée. Yoko n'a qu'une priorité, retrouver le chemin qui la ramènera chez elle et échapper aux affreux êtres qui sont sous les ordres de l'Empereur Zell. Elle devient la guerrière de Leda et affrontera Zell afin de récupérer sa musique car seule sa mélodie lui permettra de retourner chez elle...





Réf. : 0735
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0826
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0126
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Vol 1 à 2

Adapté d'une célèbre bande dessinée, cette adaptation en dessin animé raconte une histoire originale sur la vie des adolescents. Ils sont lycéens et Taïwanais. Ils ont les mêmes préoccupations que tous les adolescents du monde. Les devoirs, le dur réveil du matin, les activités sportives, sans oublier les loisirs et les jolies filles. Mais nous sommes à Taïwan, une des plates formes économiques de l'Asie... Une année passe et de nouveau la drague, les bandes rivales et les examens de fin d'année. Heureusement les copains sont là et le sport permet de se détendre. Tout cela n'est qu'une répétition de ce que sera leur vie future à Taïwan...



Ce dessin animé du genre fantastique vous plongera sans aucune retenue au cœur d'une civilisation en déclin. Dans une ville futuriste, une puissante organisation contrôlée par des télépathes, cherche à capturer une petite fille prénommée Ai. Celle-ci s'est enfuit d'un laboratoire au côté de son père et Raiden un détective. Les fuyards découvrent la terrible manipulation dont Ai et bien d'autres font l'objet...



Réf. : 0875
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0823
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1506
Durée : 60 mn
Prix : 129 Frs

Vol 1 à 2

Grand succès au Japon, c'est une série du genre humour et aventure à ne pas prendre au premier degré, car on s'amuse à décoder de nombreuses allusions et parodies. Nos héroïnes, les Humming Bird, sont sœurs, chanteuses, pilotes de chasse, et déliantes!... La défense du Pays est assurée par des sociétés privées. Il faut être une Star pour devenir Pilote mais les cinq sœurs multiplient les Show télévisés et se préparent pour le grand prix annuel des pilotes... Leur but est d'être sacrées meilleures pilotes en mémoire de leur père disparu. Elles vont affronter une escadrille d'avions robots et seront miraculeusement rescapées mais prisonnières sur une île. Elles ont peu d'espoir de s'en sortir. Satsuki partira leur porter secours...



Des années avant la création de Néon Génésis Évangélicon, Gainax et Hideaki Anno nous offraient cette superbe mini-série de science fiction, qui demeure l'une des plus belle et émouvante dans son genre. Noriko Takaya est la petite fille d'un militaire, capitaine du vaisseau spatial Luxion. Celui-ci mourra au combat dans la constellation d'Orion, sous l'assaut d'étranges créatures provenues du centre de l'Univers. Noriko choisira de suivre les traces de son père, et, adolescente, elle entrera à l'école militaire afin de devenir pilote. Alors qu'elle n'est inscrite que depuis quelques jours, un nouveau coach (instructeur) arrive à l'école. Survivant de l'équipage du Luxion il marquera à jamais le destin de Noriko en la nommant copilote de Kasumi Amano, le meilleur pilote du Japon!



Kojirô

Vol 1 à 4

Lo fabuleuse épée, créée par le duo Araki-Kurumada déjà connus pour l'excellent "Saint Seiya", se perpétue avec cette nouvelle série mouvementée.

De nouvelles écoles naissent à travers le monde. Celle de Fuma, dotée d'un pouvoir et d'une puissance incroyables, celle de l'Oiseau Blanc, dont les élèves demandent l'aide de Kojirô (de l'école Fuma) car ils sont menacés par la toute puissante école de la Terre Pure. Dans leur lutte millénaire, ils se retrouvent ainsi ensemble pour une aventure dont les conséquences leur échappent encore.

Celui qui possède les dix épées célestes régnera en Maître absolu sur tout l'univers. L'Empereur du clan Chaos le sait et il en possède déjà cinq. Kojirô et ses compagnons parviendront-ils à mettre la main sur les épées et à contrecarrer les plans maléfiques de leurs ennemis? Sur la terre sacrée des Dieux, les dix épées de légende révéleront-elles enfin leur secret?...

Le film

Retrouvons nos héros... Après avoir affronté les sbires de Chaos, Kojirô et Ryuma reviennent sur Terre où ils retrouvent les membres de leurs clans qui s'entretuent. Quelle fantastique puissance psychique peut donc être à la base de ces duels?

Si nos champions arrivent trop tard pour sauver leurs amis, pourront-ils encore les venger? Encore faudrait-il stopper la barbarie du nouvel ordre adopté par le clan Fuma...

Copyrights : M. Kurumada/Shueisha/KSS

Kojirô!



Réf. : 0102 - Vol 1
Durée : 80 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0268 - Vol 2
Durée : 80 mn
Prix : 99 Frs



Le Film
Réf. : 0169
Durée : 85 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0269 - Vol 3
Durée : 80 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1569 - Vol 4
Durée : 80 mn
Prix : 99 Frs



Vol 1 à 3

Une belle série au design très réaliste où les deux héroïnes se lancent dans une poursuite qui restera longtemps la plus spectaculaire de l'histoire de l'animation.

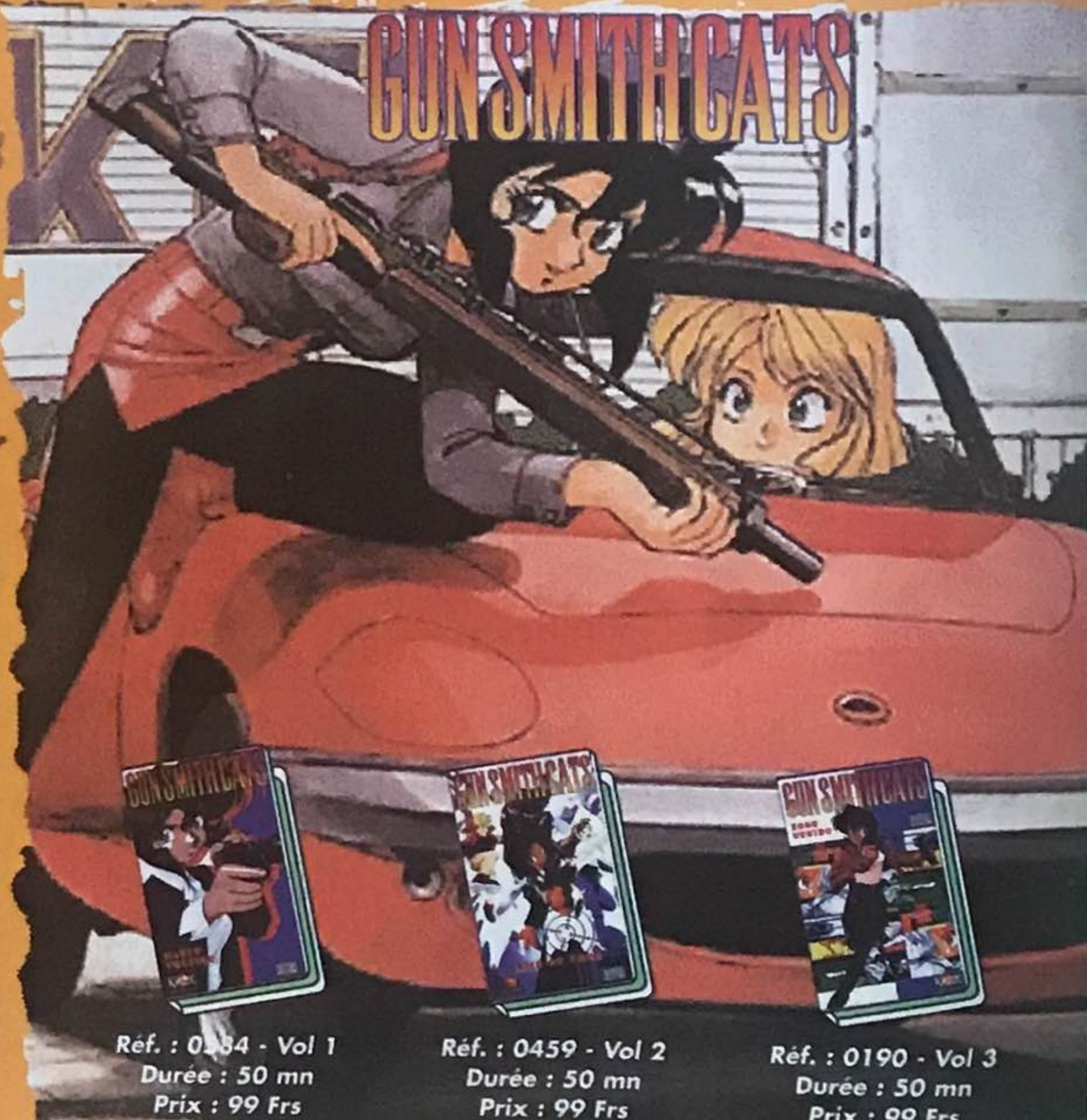
Un duo de choc et de charme, les Gunsmith Cats vont affronter les pires dangers dans un Chicago où les héritiers d'Al Capone font la loi!

Rally Vincent, belle brune spécialiste en armes à feu et Minnie Mei, petite blonde experte en explosifs, auront fort à faire contre une tueuse soviétique plus dangereuse qu'un terminator et des gunfights musclés. Qui commande les meurtres?...

Est-ce un trafic d'armes ou bien des manigances de politiciens? Ne ratez pas la fabuleuse conclusion...

Copyrights : K. SONODA/KODANSHA/WAP/TBS

GUNSMITH CATS



Réf. : 0134 - Vol 1
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0459 - Vol 2
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0190 - Vol 3
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs

Gunsmith Cats



El Hazard

Vol 1 à 4

U Entrez dans le monde magique de El Hazard... Une histoire pleine d'action, d'humour, avec des personnages attachants.

Tout commence par la découverte de mystérieuses ruines sous une école.

Makoto, jeune étudiant de l'établissement scolaire en question, se retrouve devant son grand rival. Leurs histoires les voient tous deux projetés avec d'autres amis en plein cœur d'une guerre dans une autre dimension, celle du Monde fabuleux de El Hazard.

Ils essayent d'atteindre les trois sages, magnifiques Prêtres aux pouvoirs fabuleux mais dévastateurs. Les Bugrams et Jinai se lancent à la conquête de El Hazard et les êtres de l'ombre apparaissent. La quête pour ouvrir l'œil de Dieu commence.

Ilurta, le Dieu démon de l'île interdite, s'est réveillé. La situation semble désespérée.

La princesse Fatora, indispensable pour activer l'œil, est séquestrée. Jinai, au côté de Ilurta qui est sous son emprise, lance une attaque. Fatora est libérée et souhaite activer l'œil.

Comment vaincre les Bugrams? Quelles sont les véritables motivations du peuple de l'ombre?



Copyrights : AIC/Pioneer/DCI Inc.



Réf. : 0174 - Vol 1
Durée : 60 mn
Prix : 109 Frs

Réf. : 0195 - Vol 2
Durée : 60 mn
Prix : 109 Frs

Réf. : 0597 - Vol 3
Durée : 60 mn
Prix : 109 Frs

Réf. : 0680 - Vol 4
Durée : 60 mn
Prix : 109 Frs

GOLDEN BOY

Vol 1 à 3

C'est une excellente série où l'humour est sans cesse présent. Un superbe graphisme et des décors magnifiques.

Les vicissitudes de l'ascension sociale et des relations avec le beau sexe...

Le jeune Kintaro a brillamment réussi ses études et continue l'apprentissage de la vie. Embauché dans de nombreuses entreprises, tout se complique car il va vivre des aventures féminines pas ordinaires. Qu'il soit serveur ou maître-nageur, coursier ou cuisinier, homme à tout faire ou Majorette de choc, notre Golden Boy vit des situations plus hilarantes les unes que les autres!!

Il ne manquera pas de déchaîner les habitudes qui-proquois. Jamais vous n'aurez autant ri qu'en assistant à la course de vitesse la plus folle de l'animation!

Copyrights : T. Egawa/Shoenta/KSS



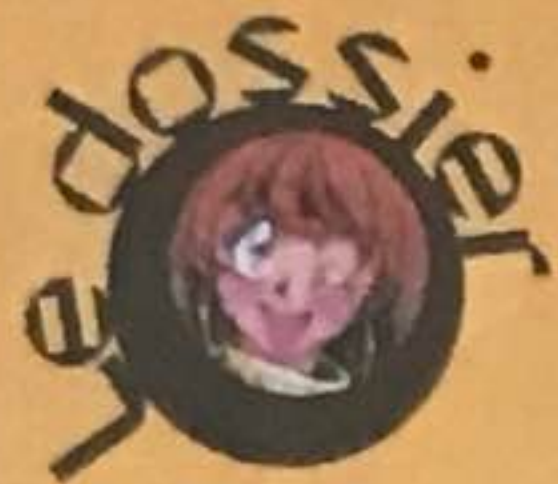
Réf. : 1570 - Vol 1
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 0387 - Vol 2
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 0593 - Vol 3
Durée : 60 mn
Prix : 99 Frs



Golden Boy



Slayers arrive enfin en France!
 Cette série magnifique aux proportions épiques
 comme on en a rarement vu dans l'animation japo-
 naise. À se procurer absolument, et en voici les raisons!

Dans ce dossier, vous trouverez des articles bien précis
 sur la Série.

Suivez les numérotations afin de vous repérer.

- 1 - Un peu d'histoire...
- 2 - Petits tueurs deviendront grands
- 3 - Slayers en France
- 4 - La Magie dans Slayers
- 4* - Les Créatures du Monde de Slayers
- 5 - L'Histoire : Résumé
- 6 - Les Personnages : * Personnage et Apparition
- 7 - Fiche Technique Slayers
- 8 - Dates et Prévision de Sorties

1/ Un peu d'histoire...

L'histoire de l'heroic-fantasy au Japon est assez mouve-
 mentée. 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 considé-
 rées comme

extraits



SLAYERS

スレイヤーズ

STRY



telles, notamment l'existence d'autres races intelligentes et de la magie.

"Donjons & Dragons" est arrivé au Japon dans les années 80, déclenchant 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...

bêtement du contenu d'occident rapidement concentré sur les japonais inspirés des mangas. Dragon Magazine contient notamment des mangas mais des nouvelles lisibles et toujours bien illustrées, un mode qui a permis l'essor de la fiction à l'âge d'or aux USA. Des entières de certains groupes de japonais particulièrement de notamment le groupe "SNE", ont été publiées sous forme de nouvelles puis, pour au moins la partie connue d'entre elles, transposées à l'écran: nos parents ont bien entendu des "Chroniques de la Guerre de Lodoss" la série d'O.A.V. fut commencentée en 1990. C'est dans ce contexte qu'est né Slayers.

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 merveilleux que celui de Slayers. Si après avoir tout lu...

de voir des épisodes, c'est que ça n'est pas votre tasse de thé! Mais à tous les rôlistes de bien regarder et de s'en servir comme monde où vos parties: il recèle de ressources extraordinaires. Un excellent univers d'ailleurs pour tous ceux qui souhaitent débuter.

/ La Magie dans Slayers

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 si on est bien entraîné, est omniprésente au point que tous les habitants de ce monde en font l'utilisation, même si c'est à des degrés variés, et qu'un nombre considérable de sorts qui sont utilisés dans les diverses séries de Slayers.

2/ Petits tueurs deviendront grands

Slayers est une série d'héroïc-fantasy racontant les aventures d'une petite sorcière dénommée Lina Inverse dotée de pouvoirs extraordinaires. Sa première publication dans Dragon Magazine sous forme de nouvelle date de 1989 dans une nouvelle écrite par Hajime Kanzaka et illustrée par Rui Araizumi. Slayers a rapidement conquis le public et pour cause: il s'agissait de l'une des premières séries médiéval-fantastiques à être conçues sur un ton paradisiaque et plein d'humour, c'est-à-dire finalement très proche de ceux de Terry Pratchett (et son mage Rincevent) ou Douglas Adams (le Guide du Routard Galactique) dans le genre science-fiction qui sont eux-mêmes devenus des auteurs dont les œuvres sont parmi les plus vendues à l'occident.

Le mécanisme du genre est simple: reprendre tous les clichés pour faire un vrai roman répondant à tous les critères du genre (magie, monstres, action...) et cependant tout traiter sur un ton léger et ironique, même si le sort de l'univers est en jeu.

Dans Slayers on retrouve des personnages pleins de défauts et immatures, voire ridicules, ce qui ne les empêche pas de venir à bout de dangers tous plus périlleux les uns que les autres. C'est ainsi que les aventures de Slayers ont depuis lors été publiées sous forme de nouvelles, puis rassemblées sous forme de romans dont il existe aujourd'hui 13 volumes pour Slayers, 13 autres pour Slayers Spécial et 6 Slayers Delicious.

Quelle différence? Dans Slayers Spécial, Lina est plus jeune et voyage avec sa compagne Naga, la série Slayers elle-même se déroulant plus tard et son compagnon étant Gourry. Slayers Delicious reprend la ligne directrice de Slayers Spécial dans des mini-histoires. Devant un tel succès, les choses n'allèrent pas en restant là. Des séries T.V., des films et des O.A.V. allaient rapidement voir le jour. Slayers a également débouché sur des jeux vidéo, un jeu de rôle, des goods, des artbooks et, symbole ultime de popularité, un radio drama (ou: les aventures de Slayers à la radio avec les voix des doublées).

3/ Slayers en France

Malheureusement, nous n'avons 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 pre-

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 dénommées 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.

5/ Les Créatures du Monde de Slayers

Comme tous les mondes d'héroïc-fantasy, le monde de Slayers est peuplé de plusieurs races et entités pour la plupart héritées du folklore classique et plus spécifiquement des manuels de monstres de Donjons & Dragons, véritable référence pour toute une génération d'auteurs.

Voici un bref aperçu des principales:

Les Humains du monde de Slayers sont similaires à ceux de notre monde sinon qu'ils peuvent tous utiliser la magie.

Les Elfes et Fées sont des créatures intelli-



qui préfèrent vivre à l'écart des autres. On présume qu'elles sont d'origine plus ou moins magique, et qu'elles ont peut-être été créées par expérimentation, à moins qu'elles n'aient juste servi de cobayes. Dans tous les cas certains de ces peuples ont été annihilés suite à cela ce qui explique qu'ils se dissimulent généralement.

Les Demi-humains sont des races humanoïdes à la physiologie assez similaire aux humains comme les gobelins, les trolls et les hommes-bêtes.

Les Monstres sont des créatures néfastes envers les humains, bien que dans l'acceptation générale de l'héroïc-fantasy ce terme désigne en réalité toute créature totalement différente des humains physiologiquement. Les plus puissants des monstres sont les Mazoku, une race totalement étrangère née du prince-démon du monde, des créatures du chaos dont les processus de pensée sont très différents de ceux des humains. Techniquement, malgré leur place privilégiée dans l'héroïc-fantasy en général, les

Dragons sont aussi des monstres, mais ils ont parfois un niveau d'intelligence élevé et sans intentions néfastes. Les Dieux sont d'ailleurs représentés sous forme de dragons.

6/ 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 les démons, Gourry se libère grâce à son

poursuivent leur
lis et font connais
est une jeune fille
sède des tech
le combat et de
prometteuses.
hélas, elle ne
rise pas encore
talents. Encore
plus écervelée que
sélia s'intègre par
dans le groupe.
de l'enseignement
uses incantations
le royaume se
dans un profond
eux chasseurs de
arrêtent Lina et
qui se retrouvent
on. Toujours tra
vès leur évasion,
bent encore dans
redoutable
ège. Enfin sortis



extraits



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...

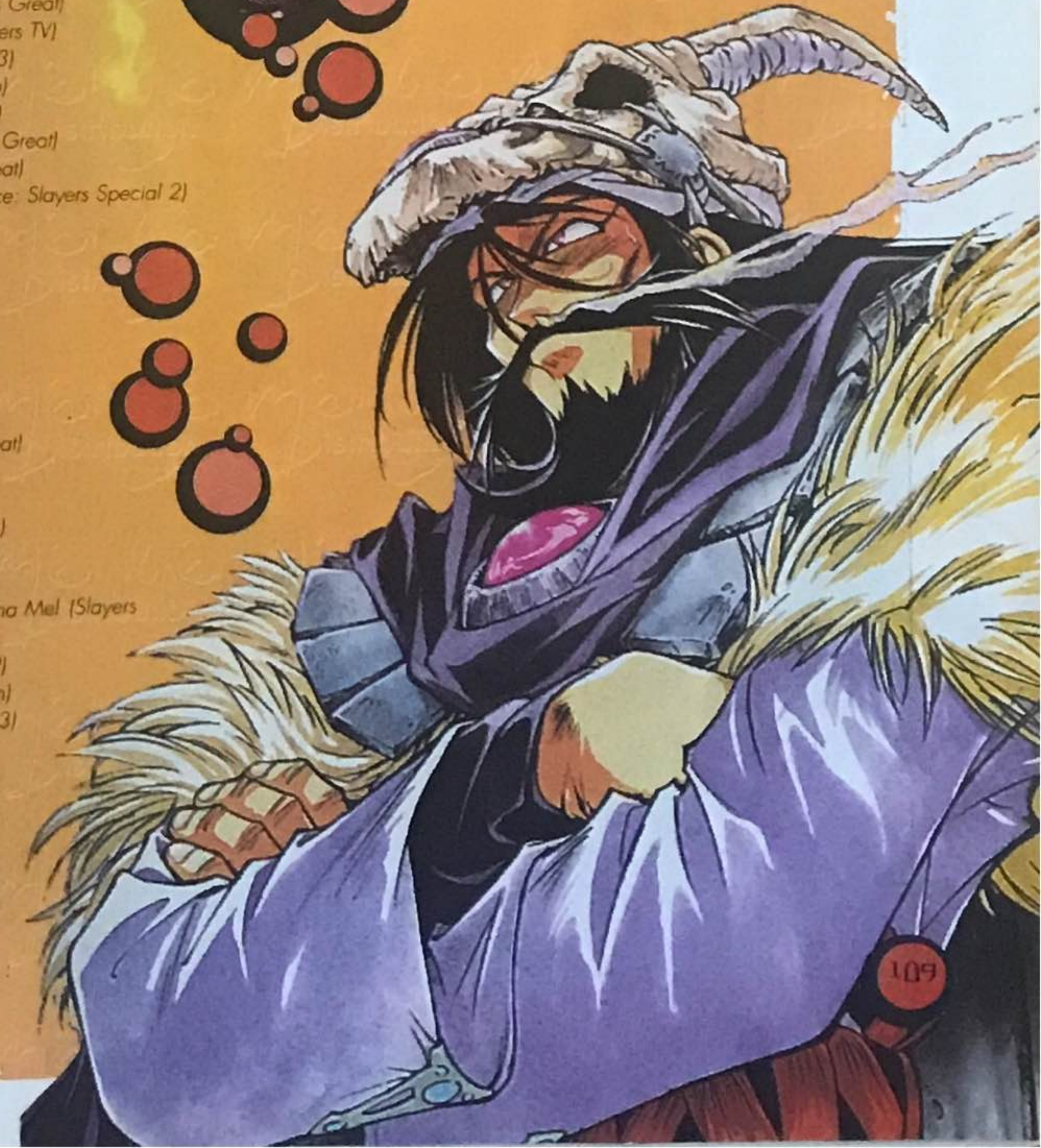
7/ Les Personnages

- La saga de Slayers est suffisamment longue pour qu'une énorme quantité de personnages apparaisse tout au long. Nous avons essayé de vous fournir un index des différents intervenants et de l'endroit où ils apparaissent pour la première fois de manière à ce que vous puissiez suivre cette fabuleuse saga.

* Personnages et Apparitions :

Alfred (Slayers Next 8)
 Wil Tesla Sairune, Amelia (Slayers TV 11)
 Aqua (Slayers Next 18)
 Armace (Slayers Try 2)
 Ashford (Slayers Next 7)
 Carrie (Slayers TV 16)
 Ceiphied (Slayers TV 4)
 Sairune, Christophe ul Brozzo (Slayers Next 8)
 Clay (Slayers Special 2)
 Dan (Slayers Try 18)
 Dark Star (Slayers Try)
 Daymia (Slayers Next 3)
 Dilgear Slayers TV 3)
 Dion (Slayers Royal)
 Diol (Slayers Special 3)
 Dauphin d'eau profonde (Slayers TV)
 Ellis (Slayers TV 20)
 Eruk (Slayers Next 24)
 Fibrizo (Slayers Next 19)
 Dragon du Chaos (Slayers Next 18)
 Galev (Slayers RETURN)
 Garia Einberg (Slayers Great)
 Gen (Slayers Try 18)
 Grabos (Slayers Try 2)
 Gourry Gabriev (Slayers TV 1)
 Granion, Seigneur (Slayers Great)
 Grauscherra, Dynast (Slayers TV)
 Grenahz Slayers (Special 3)
 Lyes, Hallas (Slayers TV 16)
 Halshifom (Slayers Next 4)
 Heissen, Seigneur (Slayers Great)
 Einberg, Hyui (Slayers Great)
 Jeffrey-kun (First Appearance: Slayers Special 2)
 Jiras (Slayers Try 2)
 Joe (Slayers Next 15)
 Joylock (Slayers : le film)
 Kanzeil (Slayers Next 9)
 Keith (Slayers Next 16)
 Kerel (Slayers Try 17)
 Kira (Slayers Next 10)
 Kyanii (Slayers Special 1)
 Einberg, Laia (Slayers Great)
 Laila (Slayers Try 17)
 Lark (Slayers Royal)
 Inverse, Lina (Slayers TV 1)
 Inverse, Luna (Slayers TV)
 Marco (Slayers Try 9)
 Navratilova, Martina Zoana Mel (Slayers Next 1)
 Mazenda (Slayers Next 9)
 Mellyroon (Slayers : le film)
 Mikhail (Slayers Special 3)
 Milgasia (Slayers Next 20)
 Mimi & Nene (Slayers Next 14)
 Miwan (Slayers Next 17)
 Mossman (Slayers Royal)
 Inverse, Nali (Slayers Special 3)
 Nago le Serpent (Slayers : le film)
 Noonso (Slayers TV 4)

(Slayers TV 11)
 Pig (Slayers Try 15)
 Phyrria (Slayers Try 1)
 Sanverse, Laina (Slayers Special 2)
 Randy (Slayers TV 11)
 Reika (Slayers Try 18)
 Kremintz, Raoul (Slayers Special 3)
 Raymia (Slayers Special 2)
 Remii (Slayers Special 3)
 Rezo (Slayers TV 3)
 Riot (Slayers Special 2)
 Rodimus (Slayers TV 3)
 Gabriel, Rowdy (Slayers : le film)
 Rubia (Slayers Next 5)
 Ruud (Slayers Next 16)
 Rynnea (Slayers Royal)
 Sarina (Slayers Return)
 Sera (Slayers Try 9)
 Shabranigdu oeil de Ruby (Slayers TV 8)
 Shutaindoll (Slayers Special 2)
 Shillfiel (Slayers TV)
 Tarim (Slayers Next 3)
 Tsuposky (Slayers Try 16)
 Valgarv (Slayers Try 2)
 Valfied (Slayers Try)
 Vrumugun (Slayers TV 12)
 Xellos (Slayers Next 2)
 Zahaad (Slayers Return)
 Zangulus (Slayers TV 13)
 Zazan (Slayers Next 10)
 Zeigram (Slayers Next 4)
 Zelas-Metallium (Slayers TV)
 MotsGris, Zalgadiss (Slayers TV 2)
 Zolf (Slayers TV 2)
 Zoom (Slayers TV)
 Zorom (Slayers TV 7)



8/ Fiche Technique Slayers

SÉRIES T.V.

Slayers : 26 épisodes du 7 avril 1995 au 29 septembre 1995

Slayers Next : 26 épisodes du 5 avril 1996 au 27 septembre 1996

Slayers Try : 26 épisodes du 4 avril 1997 au 26 septembre 1997

FILMS

Slayers : le film - 8 mai 1995

Slayers Great : 8 mars 1996

Slayers Gorgeous : 19 avril 1997

ORIGINAL ANIMATION VIDÉO (O.A.V.)

Slayers Spécial (1996)

Épisode 1 : Kyofu no timera keikaku [Le terrifiant plan de timera]

Épisode 2 : Jofutukun no kishidou [Le jeune Jeffrey et la chevalerie]

Épisode 3 : Kagami yo kagami [Miroir Miroir]

Slayers Excellent (1998)

Épisode 1 : Rabinisu [Labyrinthe]

Épisode 2 : Osorubeki mirai [Le Futur à craindre]

Épisode 3 : Lina-chan oshare daisakusen [Lina et sa campagne de mode]

9/ Dates et Prévision de Sorties :

Série complète : 78 épisodes

Présentée en 3 Saisons - 8 volumes par Saison

(3 ou 4 épisodes par volume)

Première Saison:

Déjà disponible : 6 premiers Volumes

Prévu 15 Août - volumes 7 et 8

Deuxième saison:

Prévu fin Septembre - volumes 1 et 2

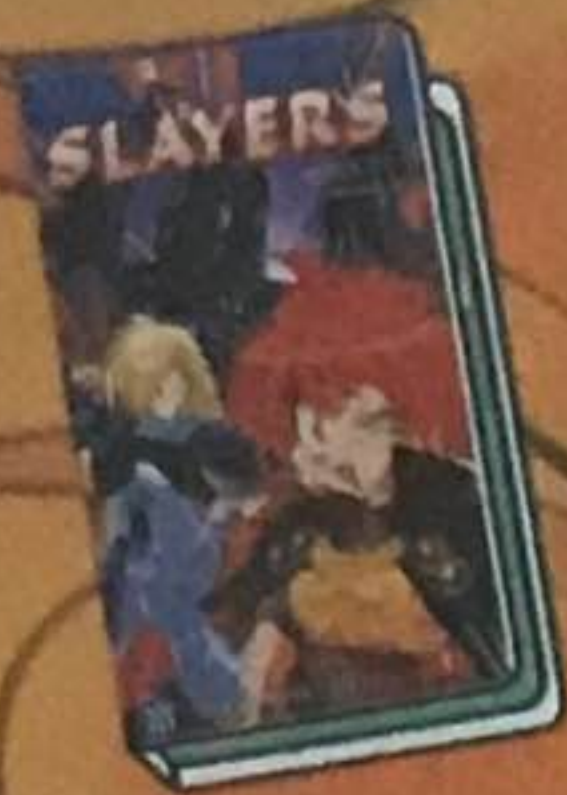
Ont participé à ce dossier:

- Article rédigé par Nali.
- Cédric Littard, Directeur de Collection.
- Valérie Motta, pour Manga Distribution.



extraits





Réf. : 1415 - vol 1
Durée : 105 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1416 - vol 2
Durée : 105 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1417 - vol 3
Durée : 105 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1418 - vol 4
Durée : 105 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1419 - vol 5
Durée : 105 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1420 - vol 6
Durée : 105 mn
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
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



Nom original : Slayers
Titre en Français : Slayers
Format : 3 Série - 3 O.A.V. - 1 Film
Maison de production : A.I.C
Date : 1995-1997
Nombre d'épisodes : 78
Auteur : Hajime Kanzaka
Réalisation : Takashi Watanabe
Scénario : Takao Kayama
Character design : Naomi Miyata
Décors : Toshihisa Higashie
Musique : Osamu Tezuka, Vink
Mémo : Première Saison :
Déjà disponible : 6 premières Volumes
Prévu 15 Août - volumes 7 et 8
Deuxième saison :
Prévu fin Septembre - volumes 1 et 2

Blue Seed

BLUE SEED

Blue Seed Série

Intégrale

Cette série fut un énorme succès au Japon. Une atmosphère terrifiante, un suspense haletant tout au long des épisodes. Série en 26 épisodes (3 épisodes par volume) Volumes 1 à 9.

Selon la légende, des monstres assoiffés de sang reviendront détruire la nation

Japonaise. La jeune Momiji, héritière sans le savoir d'une longue lignée dont la seule existence protège et menace à la fois l'humanité, sera confrontée à des monstres nommés Aragami et à un jeune homme qui hésite entre la tuer et la défendre... La sécurité territoriale elle, semble vouloir la protéger car Momiji a le pouvoir de détecter la présence des monstres aux apparences aussi diverses qu'étranges. Des désastres sont provoqués un peu partout et toute l'équipe de la Sécurité territoriale aidée par Sakura, une exorciste experte, ne seront pas trop nombreux pour affronter les terribles créatures. Une catastrophe écologique guette le Japon. Le Dieu Aragami Susano-oh veut-il anéantir la population pour laisser place aux Aragami dotés d'une force gigantesque?... La phase finale arrive, le compte à rebours est lancé et l'armée reste impuissante. Momiji, le lieutenant et son équipe parviendront-ils à temps à la porte du ciel, le lieu sacré?

L'avenir du pays en dépend... Le Japon est plongé dans l'obscurité par une éclipse solaire provoquée par Susano-oh. Les racines géantes sont ainsi à maturation pour le Matsuri, la cérémonie de la pluie des noyaux. Le peuple s'agite et des émeutes se déclenchent à cause des événements. Avec l'aide du Bureau de la Sécurité Territoriale, Momiji tentera de contrer le pouvoir de Susano-oh en menant cette même cérémonie avec toute la pureté de son âme. Mais ses forces sont insuffisantes et l'intervention Américaine est imminente. Un seul mot des dirigeants Japonais, et ce territoire est effacé.

Murakumo réussira-t-il à prendre le pouvoir? Quelle est la véritable mission des Kushinada? Leur pouvoir est-il à même de sortir le Japon des ténèbres? Quelles sont les forces qui l'emporteront?

fiche technique

Nom original : Blue Seed
 Titre en Français : Blue Seed
 Format : OAV
 Maison de production : King Records
 Date : 1995
 Nombre d'épisodes : 26
 Auteur :
 Réalisation : Naohisa Arakawa
 Scénario : Yuzo Takada
 Character design : Yuzo Takada
 Décors :
 Musique : Kenji Kawai
 Memo : Disponible en Intégrale (9 volumes)



Réf. : 1141 - Vol 1
 Durée : 75 mn
 Prix : 129 Frs



Réf. : 1171 - Vol 2
 Durée : 75 mn
 Prix : 129 Frs



Réf. : 1172 - Vol 3
 Durée : 75 mn
 Prix : 129 Frs



Réf. : 1173 - Vol 4
 Durée : 75 mn
 Prix : 129 Frs



Réf. : 1174 - Vol 5
 Durée : 75 mn
 Prix : 129 Frs



Réf. : 1175 - Vol 6
 Durée : 75 mn
 Prix : 129 Frs



Réf. : 1176 - Vol 7
 Durée : 75 mn
 Prix : 129 Frs



Réf. : 1177 - Vol 8
 Durée : 75 mn
 Prix : 129 Frs



Réf. : 1198 - Vol 9
 Durée : 50 mn
 Prix : 129 Frs

SLAM DUNK

Slam Dunk

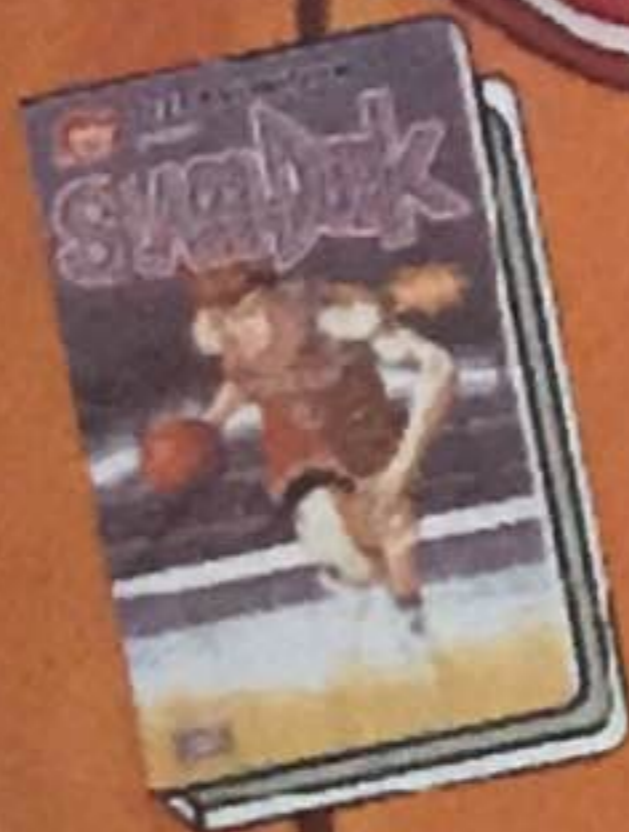
Slam Dunk

Une série sportive qui mêle action pure, péripéties et sentiments. Des histoires de lycéens où chacun des héros devra se surpasser... Série en 101 épisodes (3 épisodes par volume)

Volumes 1 et 2 :

Dans un lycée de la banlieue de Tokyo... Pendant que les uns planchent sur leur examen de fin d'année, les autres sèchent les cours et se retrouvent sur le terrain de sport. "Tu aimes le basketball ?" C'est la question que pose Haruko au jeune et talentueux nouveau venu de l'équipe de basket du lycée Hanamichi Sakuragi. Sans doute un prétexte pour approcher l'élue de son cœur... Il n'y a plus une minute à perdre, le défi est lancé. Hanamichi a bien besoin d'un miracle, lui qui détestait le basketball, pour devenir un champion en dix leçons! Voilà ce que c'est que de tomber amoureux d'une fille qui aime déjà le SUPER CHAMPION du lycée! N'écoutant que son courage, le voilà bel et bien engagé sur la voie du succès. De toutes façons, il n'a pas le choix s'il veut conquérir la jeune et jolie Haruko. Bientôt la suite...

extraits



Réf. : 1589 - Vol 1
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1590 - Vol 2
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs

Reincarnation

Réincarnations

PLEASE SAVE MY EARTH



Réf. : 0649 - Vol 1
Durée : 55 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1379 - Vol 2
Durée : 55 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 1380 - Vol 3
Durée : 55 mn
Prix : 99 Frs

Vol 1 à 3 Version Française

Cette série figure parmi les meilleures ventes au Japon. A mi-chemin entre poésie et fantastique, Réincarnations vous surprendra par sa grande qualité graphique (du dessinateur de Vidéo Girl A).

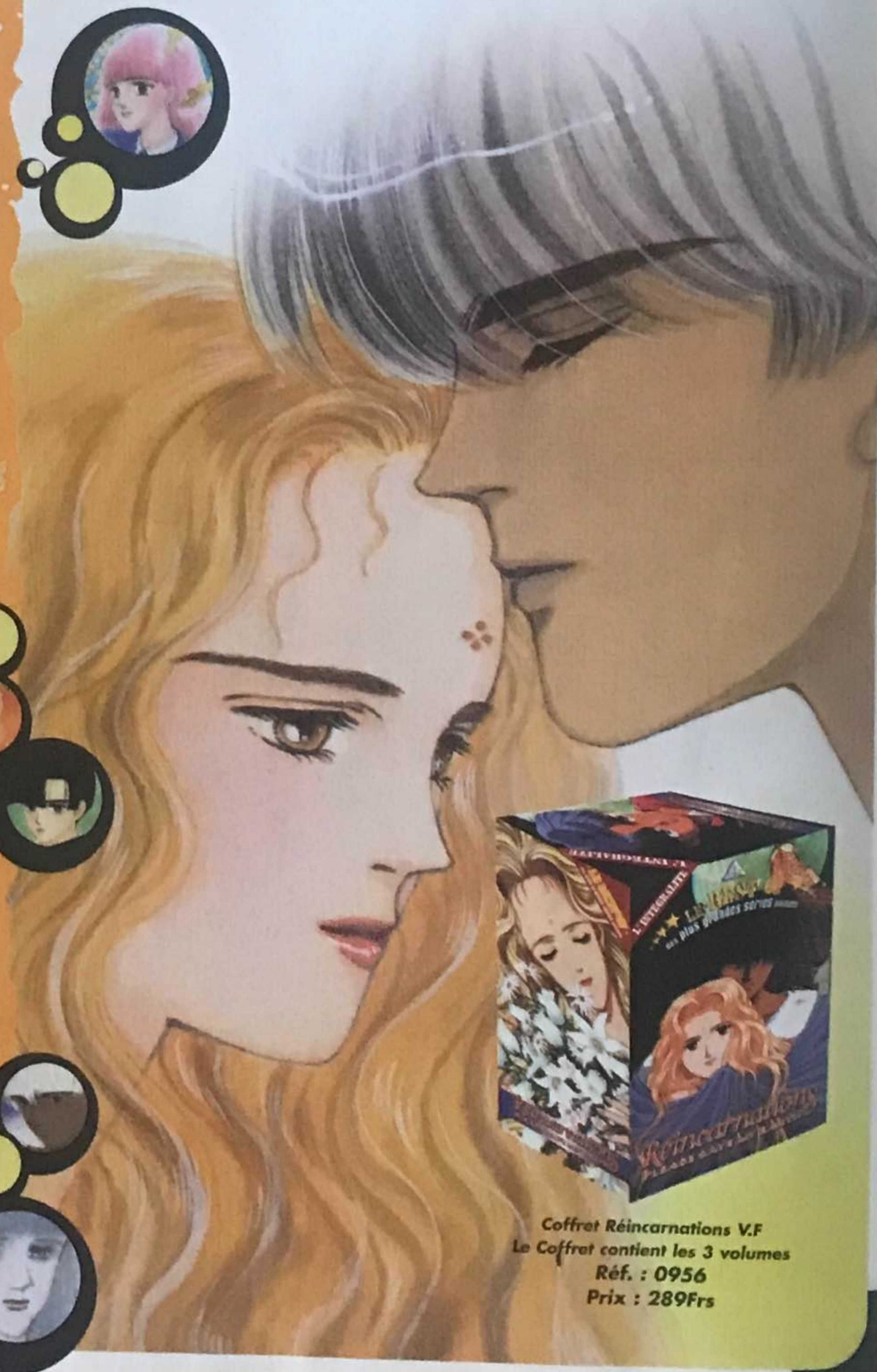
Vivez l'histoire d'un groupe d'adolescents qui découvre à travers des rêves identiques qu'ils ont vécu une expérience commune dans une vie antérieure. Ils venaient d'une lointaine galaxie afin d'observer la Terre, mais une maladie les a décimés un à un.

Désormais, nos jeunes amis tentent de comprendre quelle était leur mission, et ce que sont devenus les derniers des leurs...

De la Lune, ils observaient la Terre, ils s'y sont réincarnés.



extraits



Coffret Réincarnations V.F
Le Coffret contient les 3 volumes
Réf. : 0956
Prix : 289Frs

VAMPIRE HUNTER

The Animated Series

Réf. : 1151 - Vol 1
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 1152 - Vol 2
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 1153 - Vol 3
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs

Réf. : 1154 - Vol 4
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



VAMPIRE HUNTER



Vol 1 à 4 - V.O. Sous-titré en Français (série intégrale)

Adaptation réalisée à partir des personnages du jeu, on retrouve avec plaisir la totalité des attaques superbement animées.

Les humains vivent depuis cent ans dans l'obscurité car le Vampire Dimitri a banni toute lumière.

Exilé sur la Terre par les habitants du monde des ténèbres, il ne vit que pour assouvir sa soif de sang et de vengeance.

Il possède la clé qui lui permettra de quitter le monde des humains et d'ouvrir les portes des ténèbres. Mais belle et menaçante, Morrigan Anleod reprend possession de la clé et désormais elle ne craint ni homme, ni vampire. Voici le retour des Darkstalkers...

Donovan Bain, malgré le sang des ténèbres qui coule dans ses veines n'est pas un Darkstalker. Il décide d'affronter à jamais les ténèbres qui voilent le monde des humains et se rebelle à son sang, devient un chasseur, un Vampire Hunter. Il sauve Anita qui porte en elle un mystérieux pouvoir. Mais une autre présence se tapit dans l'ombre... Byron, créature de feu, convoite le monde des humains. Il ramène la lumière et jette le trouble parmi les Darkstalkers. Dimitri se réfugie dans l'obscurité préparer sa contre-attaque. Pyron décide d'éliminer les trois créatures les plus puissantes de la terre, Morrigan, Dimitri, et Donovan.

Quand à Anita, sa vraie nature demeure insaisissable... Pyron devient l'ennemi des humains et des Darkstalkers, sa puissance et sa volonté de purifier la terre par la lumière en font un redoutable danger. C'est l'affrontement entre Dimitri et Pyron, mais le plus puissant des Darkstalkers est vaincu, plus personne ne se

Black Jack

Coffret Black Jack V.O.
Le Coffret contient les 6 volumes
en V.O. sous-titré en Français
Réf. : 0955
Prix : 399 Frs



Réf. : 0077 - Vol 1
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0095 - Vol 2
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0128 - Vol 3
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0674 - Vol 4
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0733 - Vol 5
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



Réf. : 0827 - Vol 6
Durée : 50 mn
Prix : 99 Frs



BLACK JACK

Vol 1 à 6 - V.O. Sous-titré en Français (série intégrale)

Kuro Hazama, alias Black Jack est le meilleur chirurgien du monde mais paradoxalement, c'est un médecin sans diplômes qui pratique donc la médecine illégalement. Malgré ses tarifs exorbitants et un caractère taciturne, il est très sollicité et pour cause, il réussit là où tous les meilleurs spécialistes ont échoué. Son nom reflète son âme ainsi que son apparence. Suite à une greffe de la peau, son visage est pour moitié celui d'un homme blanc, et pour l'autre moitié celui d'un homme noir. Le tout étant séparé par une vilaine cicatrice. Ceci causera son rejet vis à vis de la société et Black Jack gardera une certaine rancœur. Il vit pour tant avec une amie, Pinoko, qui égaye son existence. Dans le passé, il l'a sauvée par un troclet d'organes vivants.

Elle s'avère être une assistante dévouée, compétente et attentionnée, ce qui ne l'empêche pas de faire des colères noires lorsque Black Jack s'absente trop longtemps. Appelés par l'épouse d'un riche homme d'affaires, atteint par un mal incurable, ils doivent opérer, sur la demande du malade en pleine crise afin d'observer le mal... Chacune de leur mission les plonge dans une atmosphère souvent noire et apocalyptique où le surnaturel se mélange avec le réel.



NEON GENESIS EVANGELION

Vol 1 à 9 - V.O. Sous-titré en français (série intégrale)

Cette série T.V. est la série qui marque un bouleversement dans l'animation japonaise.

Un scénario époustouflant, des personnages attachants, une approche de la technologie passionnante mêlant mystères, action, amour, suspense et érotisme. Rien ne manque à cette série et nous vous invitons à la découverte des secrets du NERV, la nature des Evangelions et les mystères liés aux Anges. L'intrigue noue le destin de chaque personnage dans une toile inextricable marquée du sceau de l'Apocalypse. Ne comptez plus sur vos Anges gardiens. Ils sont là...

L'An 2015, le monde est alors sous un choc d'importance. Le "Second Impact". Celui-ci serait défini comme apocalyptique et le bilan est catastrophique à l'aube du troisième millénaire. Shinji, jeune garçon de 14 ans, est accueilli dans les installations de l'organisation NERV, nouvelle capitale Nippon, où travaille son père, Gendō Ikari. Le Geofront, énorme espace souterrain, cache de nouvelles armes, les titanesques cyborgs "Evangelion", au repos à travers un sommeil léthargique. On demande à Shinji de piloter l'une de ces créatures, car il semble être l'un des seuls à pouvoir contrôler ces cyborgs et ainsi défaire les Anges. Le pilotage apparaît comme un nouveau concept. Celui-ci consiste à unir et à connecter le pilote à l'Éva émotionnellement. La synchronisation est liée au cerveau pour obtenir une symbiose qui peut rendre fou de douleur le pilote. Le NERV contient bien des mystères et le plus étrange réside dans le Geofront où l'on trouve une espèce d'Anges crucifié, dans lequel Gendō a fait planter la lance de Longin. Une jeune fille exubérante, Asuka, dynamisera les troupes de la NERV et déroutera de ses talents de pilote. Mais des dangers inattendus guettent la NERV...

Nom original : Neon Genesis Evangelion

Titre en Français : Evangelion

Format : Série

Maison de production : Gainax

Date : 1995-1996

Nombre d'épisodes : 26

Réalisation : Hideaki Anno

Scénario : Hideaki Anno

Character design : Yoshiyuki Sadamoto

Décors : Hiroshi Katō

Musique : Shiro Katō

Mémo :

Disponible: Série Intégrale

9 volumes Cassettes à l'unité



evāngelion



Réf. : 0837 - Vol 1
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 0838 - Vol 2
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 0839 - Vol 3
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 0840 - Vol 4
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 0841 - Vol 5
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 0980 - Vol 6
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 0981 - Vol 7
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 0982 - Vol 8
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 0983 - Vol 9
Durée : 50 mn
Prix : 129 Frs

extraits





ESCAFLOWNE



Réf. : 1155 - Vol 1
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1156 - Vol 2
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1157 - Vol 3
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs

T Escaflowne (-V.O. Sous-titré en Français)

Le Vision of Escaflowne est l'une des plus belles séries jamais réalisées au Japon. Cette série réalise un parfait sans faute et il est rare d'assister à pareil scénario où l'animation est techniquement superbe. Les rebondissements, les mystères et leurs révélations sont un vrai régal. Chevalerie, robots géants et divination ne cessent de vous passionner.

Série en 26 épisodes (3 épisodes par volume)

Volumes 1 à 3 - Série Intégrale

La jeune Hitomi se retrouve plongée dans les intrigues d'un monde étrange où se mêlent le fantastique, race hybrides d'hommes lézards, hommes-dauphins, hommes-chats. Des armures géantes s'affrontent et des villes entières sont dévorées par les flammes d'une guerre naissante.

Découvrez une histoire fantastique qui vous mènera dans l'univers de Goia.

Hitomi voit apparaître devant elle, dans une explosion de lumière, un inconnu attaqué par un dragon. Le jeune homme est happé par un rayon de lumière entraînant Hitomi. Celle-ci doit faire face à de nouvelles visions de destructions, liées aux mystérieux robots responsables de la retraite du Prince Van. Ce dernier, pilotant

l'Escaflowne, part affronter ses ennemis. Après la destruction de Fonélia, le roi du pays d'Astria accueille nos héros. Van se trouve face à face avec Allen Schezar. Réfugiés dans un pays qui cache un trésor fabuleux, Allen et ses compagnons rencontrent le roi de Floid. Entre temps, Van arrive à adapter la technique d'Hitomi pour apercevoir les robots invisibles et luttera avec fougue. Van découvre un secret de l'Escaflowne, la symbiose entre le pilote et le robot. Dans la vallée des illusions, Allen découvre le journal de son père qui dévoile le mystère lié à une femme dont il était amoureux. Celle-ci venait de la Lune des Illusions.

La mystérieuse machine de Dornik est capable de prédire l'avenir.

Elle lui apprend que sa défaite est proche... la seule façon de l'éviter est de séparer Van et Hitomi. C'est à Folken qu'incombe la lourde tâche de changer le cours du Destin. A leur retour en Astria, nos amis découvrent que le mariage de la Princesse Mirana avec Dryden est déjà arrangé, et les préparatifs sont désormais en cours. Van sent qu'autour de lui, quelque chose d'étrange se trame. Il se lance au combat contre la forteresse volante de Zoibacher. Il parvient à la détruire et à sauver Hitomi. Soudain, un éclair de lumière les entoure tous les deux et les voilà transportés dans les ruines de Fonélia. C'est là que les attend Folken. Van refuse d'écouter les explications de son frère. Soudain, ils sont attaqués par un Dragon, sous les yeux épouvantés d'Hitomi.



ESCAFLOWNE



Réf. : 1158 - Vol 4
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1159 - Vol 5
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1160 - Vol 6
Durée : 50 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1161 - Vol 7
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1162 - Vol 8
Durée : 75 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1163 - Vol 9
Durée : 50 mn
Prix : 129 Frs



fiche technique

Nom original : *The Vision of Escafloigne*
Titre en Français : *Escafloigne*
Format : Série
Maison de production : Sunrise INC
Date : 1996
Nombre d'épisodes : 26
Auteur : Hajime Yatate, Shoji Kawamori
Réalisation : Shoji Kawamori
Character design : Nabutaru Yuki
Musique : Yoko Kanno, Hajime Mizoguchi
Mémo :
Disponible Série intégrale
9 volumes cassettes à l'unité

extraits



Chroniques de la guerre de Lodoss

Les Chroniques de la guerre de Lodoss Série intégrale

C'est "la" référence en matière de dessin animé sur le thème de l'Héroïc-Fantasy. Cette série bénéficie de superbes dessins et d'une bande son rarement égale. Fantastique succès en France, en version sous-titrée, saluée unani-

mement par un public enthousiaste, cette

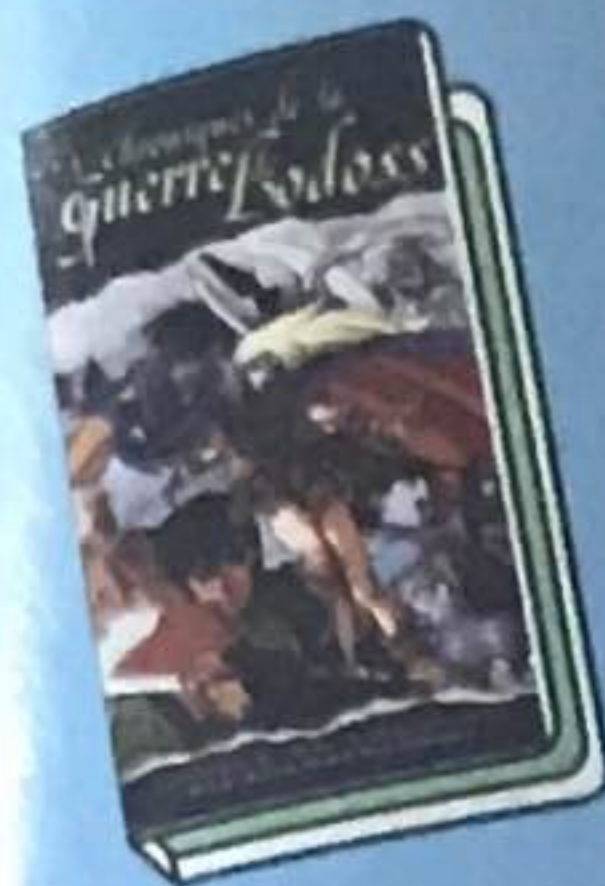
merveilleuse saga est un "must" dans le monde entier.

Les 6 volumes de cette grande série ont leur place réservée dans votre vidéothèque. Laissez vous plonger dans la légende :

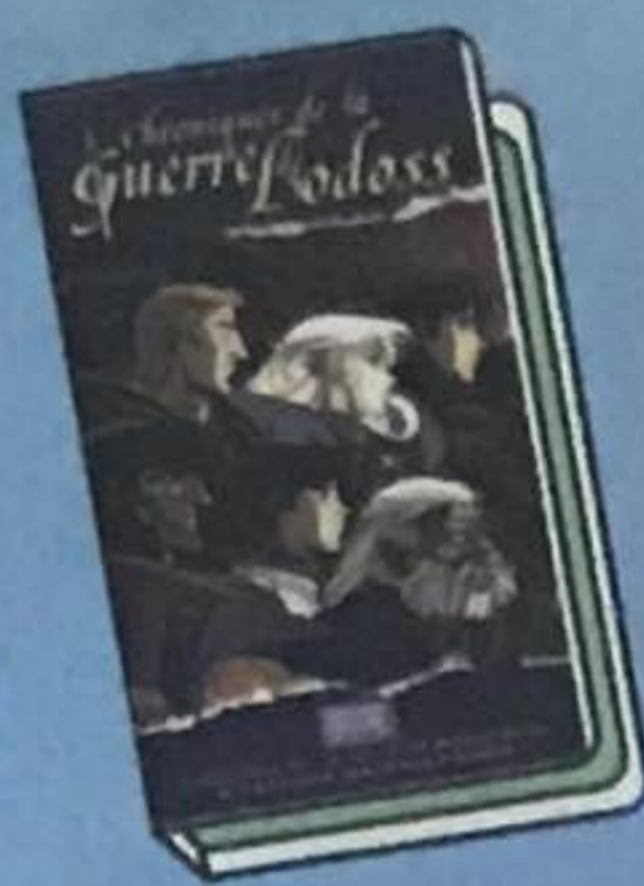
À l'origine, il était un continent unique, enjeu des luttes ancestrales entre les Dieux. D'un côté, les partisans de Faralis Dieu de l'ombre et du chaos, et de l'autre ceux de Faris Dieu de l'ordre et de la lumière. A l'issue de cette guerre, la dernière survivante des forces du mal, la déesse Kardis, lança une malédiction sur le monde avant de mourir. La dernière survivante du bien, la déesse Marfa, détacha la partie du continent déjà affecté par le sortilège. Cette terre devint l'île maudite de Lodoss, toujours protégée par l'esprit de Marfa tandis que l'esprit de Kardis repose dans l'île méridionale de Malmo. Après plusieurs siècles d'attente, son esprit maléfique a refait surface et s'est emparé de l'âme du Seigneur ténébreux de Malmo. Kardis l'a poussé à entreprendre la conquête de Lodoss. Ses plans ont été heureusement contrecarrés par six aventuriers...

Chroniques de la Guerre de Lodoss

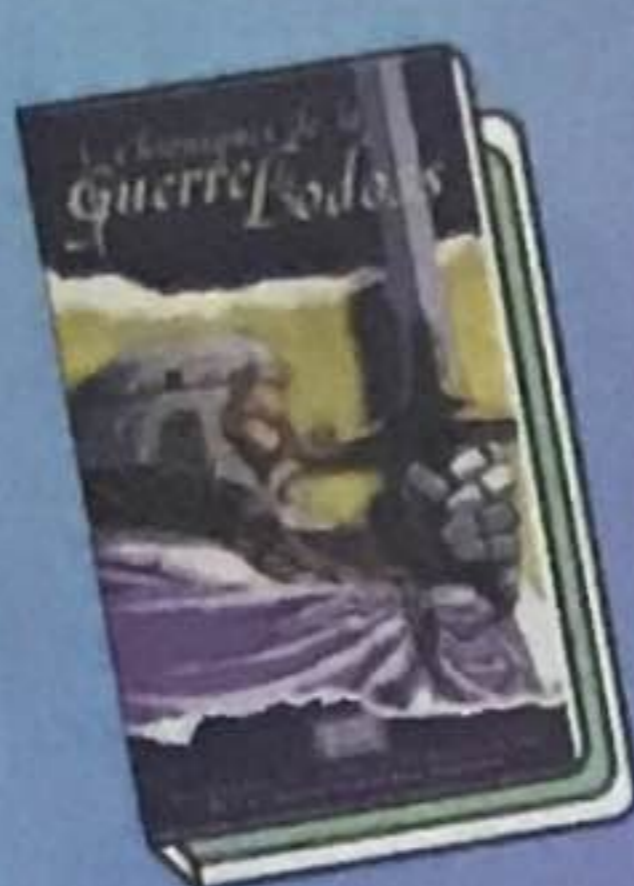




Réf. : 0192 - Vol 1
Durée : 80 mn
Prix : 129 Frs



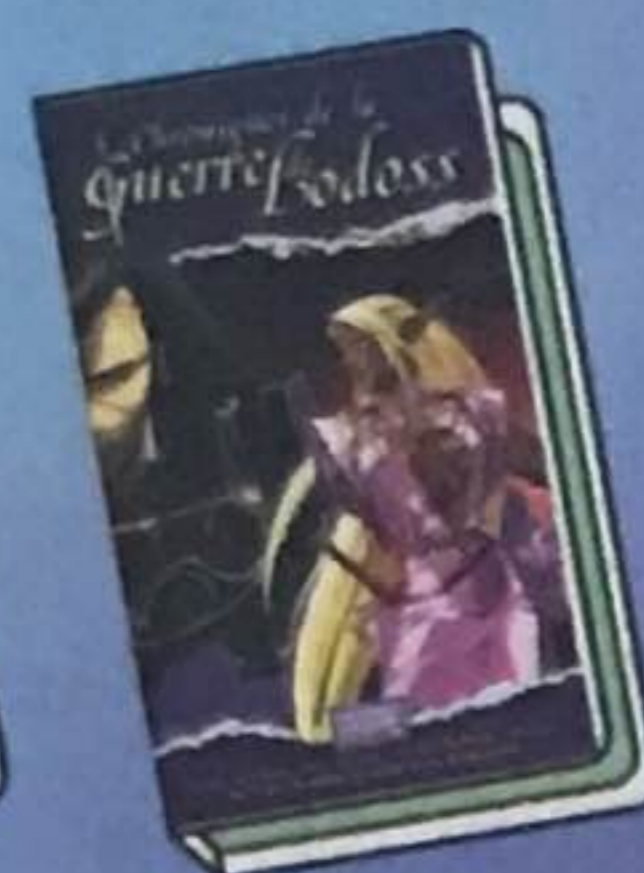
Réf. : 1566 - Vol 2
Durée : 60 mn
Prix : 129 Frs



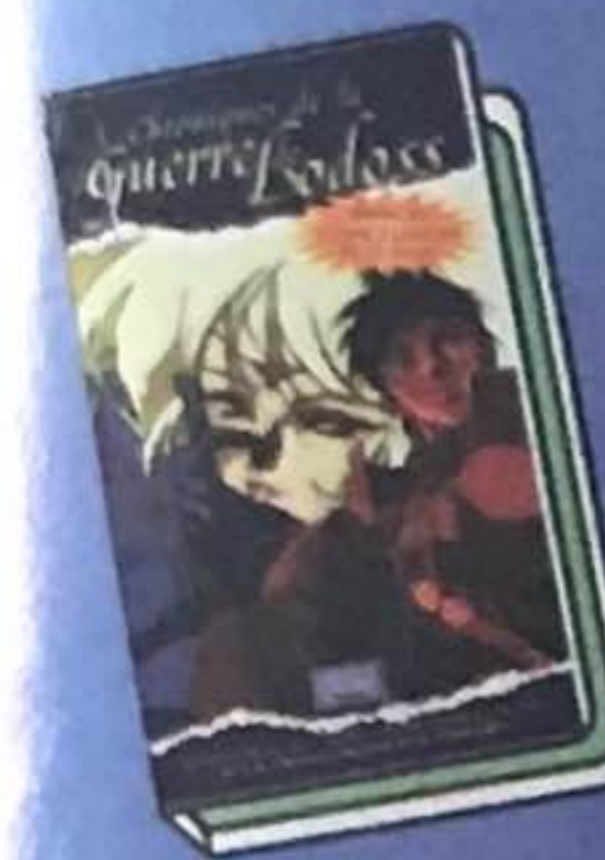
Réf. : 0596 - Vol 3
Durée : 60 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 0679 - Vol 4
Durée : 60 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 01567 - Vol 5
Durée : 60 mn
Prix : 129 Frs



Réf. : 1568 - Vol 6
Durée : 60 mn
Prix : 129 Frs

L'Histoire:

Le jeune guerrier Fawn, l'elfe Deedit, le voleur Woodchuck, le magicien Slayne, le prêtre Eto et le nain Ghim doivent comprendre les troubles ressentis sur l'île de Lodoss. Vers le fort de Vals, les aventuriers tombent sur Karla, la sorcière grise. Alors que la confrontation ultime entre les armées des ténébrés et celles de la lumière va avoir lieu, nos héros retrouvent le vieux sage, Wart. Le sort de l'île repose sur le duel des trois Fawn et Beld, maintenant devenus Rois, à condition que la sorcière grise ne s'en mêle pas. Mais Karla contrôle le conflit et maintient le chaos en manipulant Fawn et Beld. L'objectif de nos héros devient alors d'abattre Karla pour espérer établir la paix. Les événements se précipitent et devant de nouveaux dangers, la tâche des six compagnons est donc ardue. Vers la montagne de feu (l'antre du Dragon Rouge Shooting Star), Deedit est poursuivi par la redoutable Prêtresse Elle Noire... Un combat s'engage entre le sorcier Vagnard et le chevalier Ashram avec un enjeu spectaculaire: une ancienne relique gardée par le Dragon Rouge. Deedit est en danger et doit servir de sacrifice au nouveau Maître de Marmo. Fawn ne peut laisser tuer sa bien aimée... la bataille finale fait rage sur l'île de Lodoss et personne ne soupçonne le retour des anciens Dragons légendaires.

extraits



fiche technique

Nom original : lodoss Tô Senki
Titre en Français : Chroniques de la Guerre de Lodoss (les)
Format : OAV
Maison de production : TBS/Majid House
Date : 1990-1991
Nombre d'épisodes : 13
Auteur : Ryō Mizuno
Réalisation : Akinori Nagao
Scénario : Akinori Endō
Character design : Nobuteru Yūki
Décors : Hidetoshi Kaneko
Musique : Mitsuo Hagita
Mémo : Présentation en 6 volumes sér. intégrale

08 36 68 80 88

et gagnez
des super cadeaux



MANGAS

**LA CHAÎNE
DES SUPER
HEROS**



DANS LE PROCHAIN CATALOGUE,
RETROUVEZ LES DOSSIERS COMPLETS DE...

Robotech
Les Merveilleuses Cités d'Or
Dragon Ball Z
Juliette je t'aime
Nicky Larson

Manga
Distribution