

**VEDETTE
PLUS**

20 SUPER CARTES POSTALES DETACHABLES

NUMERO HORS SERIE

DRAGONBALL Z



LES ATTAQUES SPECIALES

TOUTES LES DIFFERENTES TECHNIQUES DE COMBAT DE SANGOKU

T 5584 - 9 H - 25,00 F - RD



AVEC

Dorothee

MAGAZINE

TELEPHONEZ AU
08 36 68 80 88

ET GAGNEZ UN
CADEAU PAR
JOUR

JOUEZ
ET COMBATTEZ AUX COTES DE
VOS HEROS FAVORIS

* 2,23 F la minute
Broadsystem

POUR LA
BELGIQUE

0900 321 12

(6,03 FB par 20/40")



EDITORIAL

Poser pour une photo avec vos héros préférés, oui, c'est possible grâce à Vedette Plus. En effet, il vous suffit de répondre, le plus vite possible, à toutes les questions des jeux de ce numéro et vous gagnerez un super poster de vous avec Sangoku et ses amis. Génial non ?! Alors n'hésitez pas à jouer. Dans ce hors série, vous apprendrez tout sur les attaques spéciales. La boule d'énergie de Yamcha, les différents kaméhamé, le mafuba de Petit Cœur, le vent coupant, le carré d'énergie... plus aucune de ces techniques de combat n'auront de secret pour vous. Enfin, vingt super cartes postales vous attendent. Vous pourrez les collectionner, les afficher dans votre chambre ou écrire à vos copains. Un super magazine !

SOMMAIRE

page 8 **LES ATTAQUES SPECIALES**

Toutes les différentes techniques de combat de Sangoku depuis son adolescence jusqu'à l'âge adulte

page 20 **GRAND JEU**

Gagnez un poster de vous en compagnie des héros de Dragon Ball Z.

**20
CARTES
POSTALES**



DRAGON BALL Z

LES ATTAQUES SPECIALES

L'APPRENTISSAGE DE SANGOKU

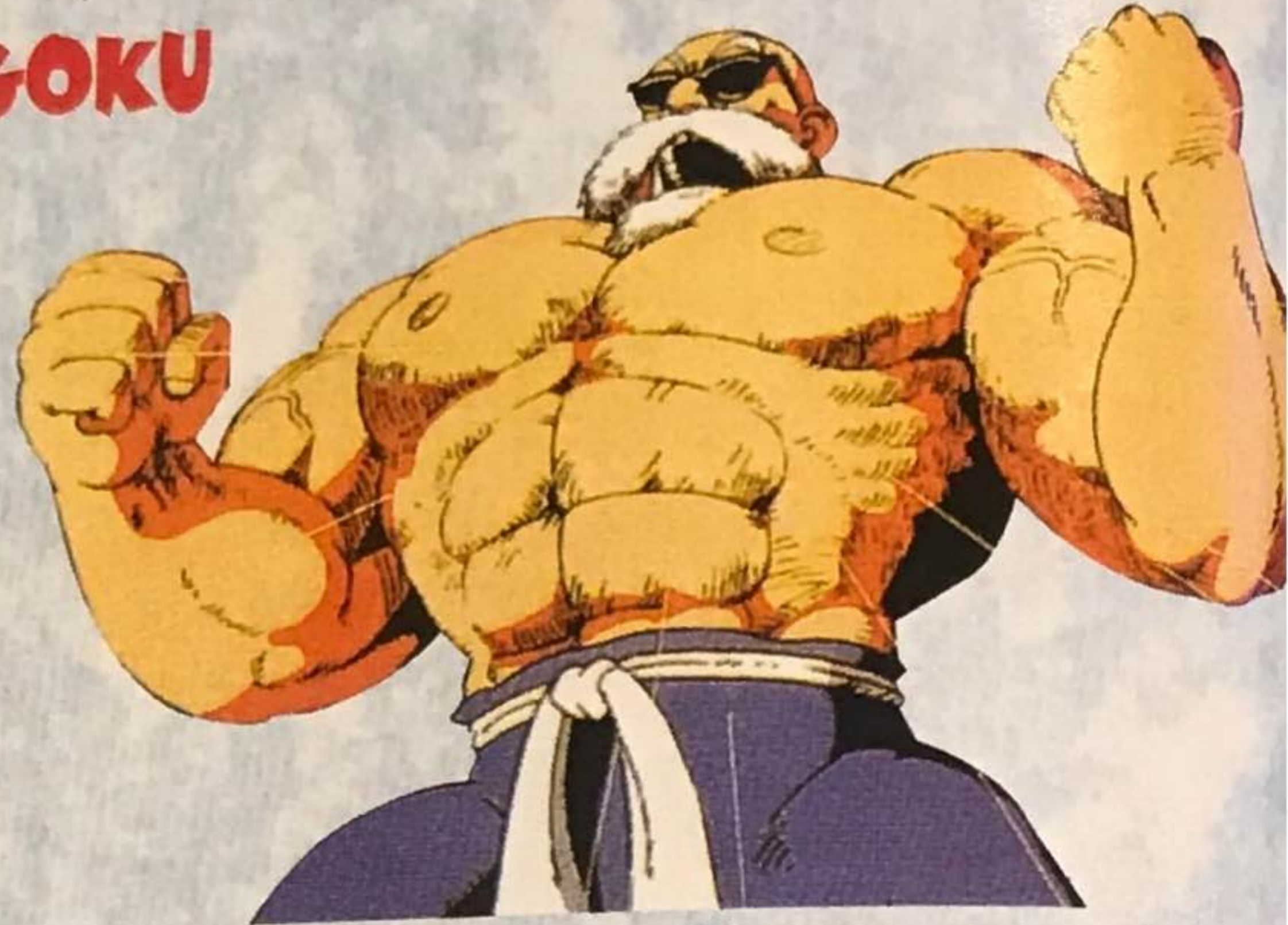
Au début de la série, Sangoku vit seul dans les montagnes. Il ne sait pas encore se battre. Pourtant, malgré son jeune âge, il possède une force remarquable et une grande aptitude à apprendre. En découvrant ces facultés, Bulma va avoir l'idée de l'emmener avec elle afin qu'il lui serve de garde du corps.

YAMCHA ET LA TECHNIQUE DU LOUP

Sangoku va faire la connaissance de Yamcha en plein désert. Il s'était retiré de la ville car il perdait ses facultés en présence d'une fille. Pour gagner sa vie, il dépouillait les rares passants en utilisant une très vieille méthode de combat appelée "la technique du loup". En fait, sa façon de se battre est issue du kung-fu et reproduit la façon de bouger du loup. Sangoku va apprendre cette technique en affrontant Yamcha.

DÉVELOPPEMENT DES MUSCLES

Il n'y a que Tortue Géniale qui utilise cette technique. Quand il doit faire un kaméhamé, autrement dit une projection d'énergie avec ses mains, il contracte au maximum ses muscles qui prennent alors des dimensions astronomiques. Alors qu'il est habituellement maigre, son corps devient aussi musclé que celui d'un culturiste. Il va utiliser cette méthode dans les tout premiers épisodes de la série : cette production d'énergie



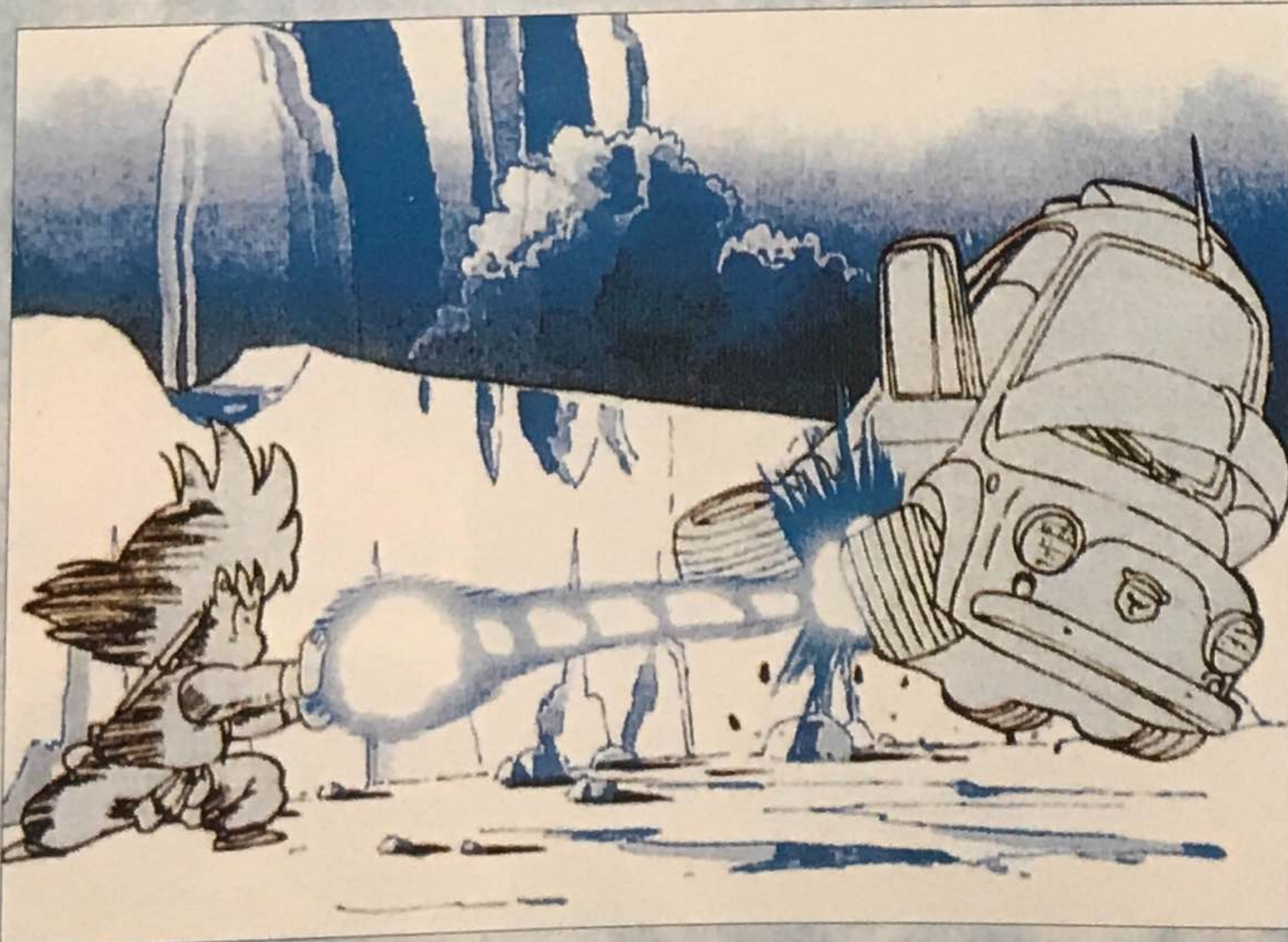
Tortue Géniale, maigre, peut devenir très musclé.

va lui permettre d'éteindre le feu éternel de la montagne sacrée.

LE KAMÉHAMÉ DE SANGOKU

Grâce à ce qu'il avait appris en se battant contre Yamcha et en regardant Tortue Géniale faire son kaméhamé,

Sangoku a pu faire de même. Juste après que Tortue Géniale ait éteint le feu, Sangoku décida lui aussi de faire son premier kaméhamé. Comme il se trouvait devant la voiture de Bulma, il la fit exploser. Tortue Géniale fut si surpris qu'il invita Sangoku à venir s'entraîner sur son île.



Yamcha se bat en utilisant la technique du loup.

C'est en regardant Tortue Géniale que Sangoku a fait son premier kaméhamé.

LE 21^{ème} TOURNOI DES ARTS MARTIAUX

Comme Tortue Géniale le lui avait proposé, Sangoku s'est rendu sur son île. Il a fait la connaissance de Krilin et ensemble ils se sont entraînés au combat sous la houlette de Tortue Géniale. C'est pour tester les capacités de ses élèves qu'il les fit participer à un tournoi des arts martiaux.

LA SALIVE DU DRAGON

Lors d'un de ses premiers combats, Sangoku se retrouva face à un grand dragon bleu et jaune. Comme notre héros se déplaçait très vite, le dragon utilisa une technique personnelle contre lui. Il fit sortir de sa bouche une sorte de liquide qui enveloppa Sangoku et se mit à durcir. Prisonnier, notre héros ne pouvait plus bouger.



Le dragon peut capturer ses ennemis avec sa salive.

LE SAUT DE NAM

Nam était un paysan indien qui venait d'un petit village très pauvre situé en plein désert. Il voulait participer au tournoi pour gagner le premier prix et acheter de l'eau pour les siens. Sa technique de combat consistait à sauter le plus haut possible dans les airs puis de foncer sur son ennemi en se laissant tomber sur lui.

LE DOUBLE HOLOGRAPHIQUE

Afin de tester ses élèves, Tortue Géniale se fit passer pour Jacky Choun, un participant du tournoi. Lors du combat final contre Sangoku, il découvrit que son jeune élève était très fort, aussi fort que lui. Pour le vaincre, il utilisa une technique qu'il ne lui avait pas apprise et qui consiste à se déplacer à une vitesse telle que son image reste fixe, comme s'il était encore là. Du coup, pendant que Sangoku regardait l'hologramme de Jacky Choun debout devant lui, le vrai Jacky se tenait déjà derrière lui pour l'assommer. Sangoku apprit très vite cette technique et quelques minutes après, il réussissait à l'appliquer.

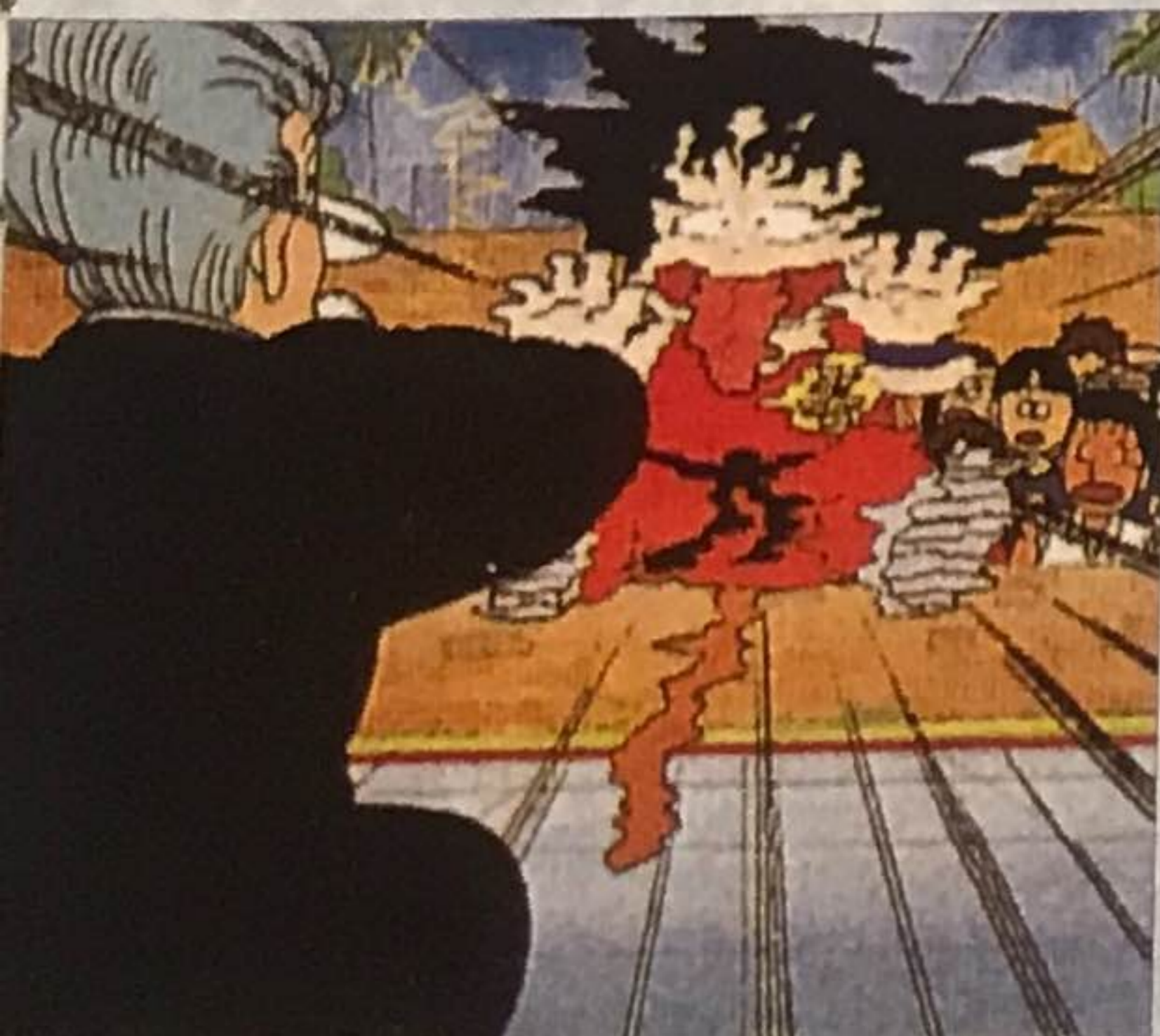


C'est en se jetant sur ses ennemis que Nam réussit à les battre.

L'HYPNOTISME

Bien que ce ne soit pas une technique de combat, Tortue Géniale y a eu recours pour endormir Sangoku. En faisant des manipulations avec ses mains, Tortue Géniale réussit à faire perdre sa volonté à Sangoku.

Cette jeune fille a une technique spéciale pour vaincre ses ennemis : elle se déshabille.



En bougeant très rapidement, Sangoku se dédouble.



SANGOKU ET LE RUBAN ROUGE

Après le tournoi des arts martiaux, Sangoku décida de partir à travers le monde à la recherche de la quatrième boule de cristal appartenant à son grand-père. Il découvrit alors qu'il n'était pas le seul à la chercher. Une armée privée nommée "l'armée du Ruban Rouge" voulait elle aussi mettre la main dessus. Par la suite, Sangoku décida de rassembler toutes les boules afin de redonner vie au père de Upah, tué par les soldats du Ruban Rouge.

LES YEUX PARALYSANTS

Le commandant Bleu, l'un des soldats les plus puissants de l'armée, fut chargé d'aller sur l'île de Tortue Géniale pour lui reprendre les boules de cristal qui étaient en sa possession. Son combat contre Sangoku le mena dans une grotte sous-marine où l'une des boules était tombée. Pour

arrêter Sangoku, Bulma et Krilin, qui étaient bien plus forts que lui, le commandant Bleu utilisa un pouvoir spécial : faire luire ses yeux et regarder fixement nos amis qui se retrouvèrent aussitôt paralysés.

LA DÉMULTIPLICATION DU NINJA VIOLET

Le Ninja Violet se trouvait dans l'une des tours du

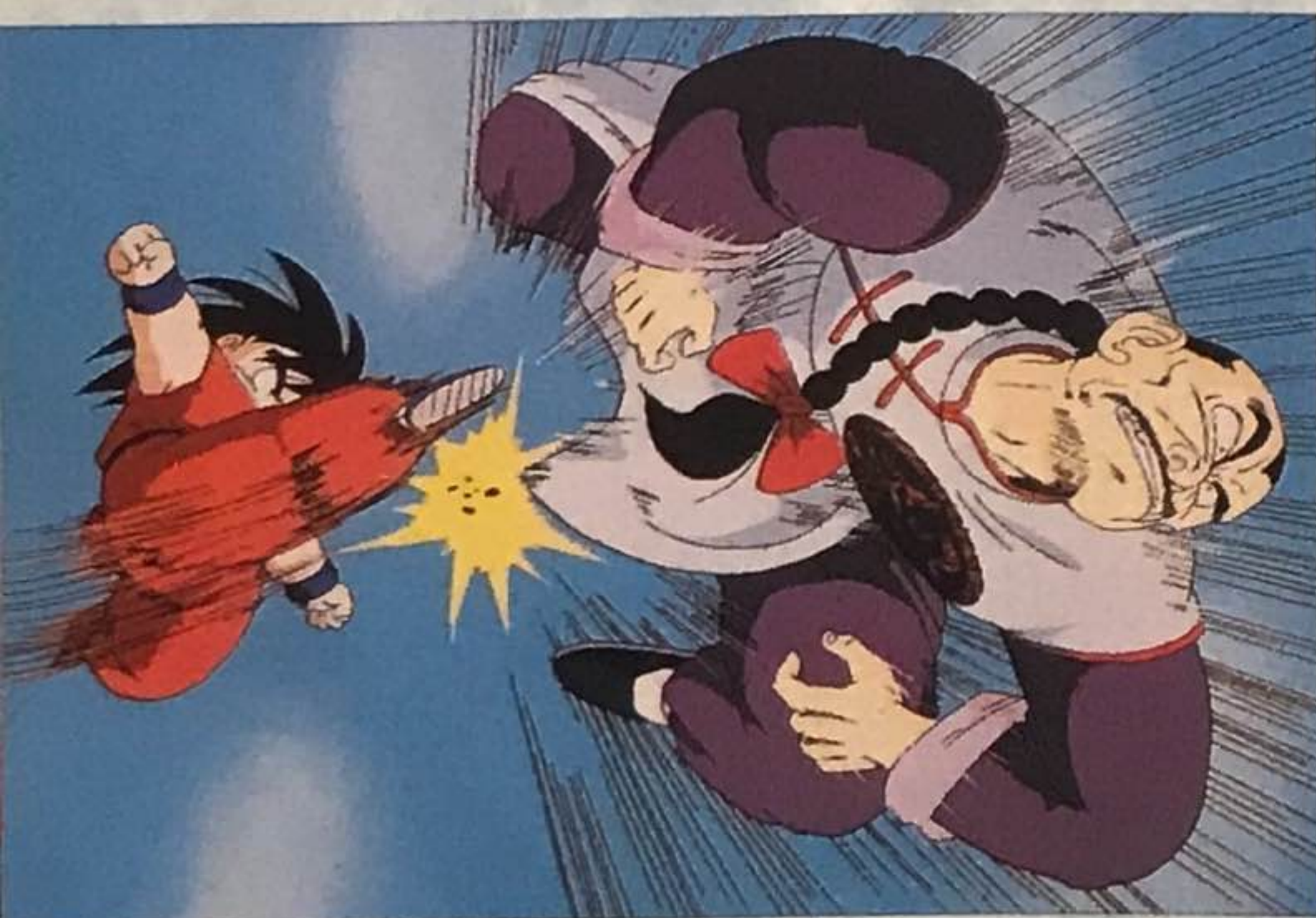
Ruban Rouge. Il était chargé d'empêcher Sangoku de monter à l'étage supérieur. Pour l'arrêter, il lui fit croire qu'il avait le pouvoir de se multiplier. En réalité, il avait sept frères jumeaux. Pour le vaincre, Sangoku utilisa la technique du dédoublement holographique de Tortue Géniale. En se déplaçant encore plus vite, il réussit à créer plusieurs images de lui.

LE DOIGT DE TO PAÏ PAÏ

To Paï Paï est le frère de Corbeau Génial qui est lui-même le rival de Tortue Géniale. Ce dernier avait développé le kaméhamé, qui est une projection d'énergie partant de la paume de la main. Corbeau Génial et To Paï Paï ont développé la même technique mais en projetant l'énergie par le bout de l'index.



Le Ninja Violet utilise ses sept frères pour faire croire qu'il peut se dédoubler.



Après avoir bu de l'eau magique, Sangoku pense être devenu plus fort et bat To Paï Paï.



Ce démon lit dans le cœur de ses victimes et donne vie à leurs cauchemars.

LE DÉMON DE BABA

Sangoku, qui ne trouvait pas l'une des boules de cristal, se rendit chez Baba la sorcière pour qu'elle utilise sa boule et lui dise où se trouvait celle du Dragon. Baba, qui ne travaillait que pour l'argent, accepta à condition qu'il batte plusieurs guerriers choisis. L'un d'eux était un démon ou plus précisément un diable. Sa technique consistait à lire dans le cœur de ses ennemis leurs péchés. Il utilisait ensuite cette information contre eux en leur donnant des cauchemars éveillés.



To Paï Paï possède un laser au bout de son index.

LE 22^{ème} TOURNOI DES ARTS MARTIAUX

Les deux personnages principaux de ce tournoi sont Ten Chin Han et Chaoz. Ils vont amener de nouvelles techniques. Grâce à eux, Sangoku et ses amis vont acquérir de nouveaux pouvoirs et devenir encore plus forts.

LA PROJECTION EN TROIS TEMPS

Dans les épisodes actuels, Sangoku utilise très fréquemment cette technique. Elle consiste à porter un coup à un ennemi pour l'éjecter dans les airs. Il vole ensuite dans le ciel à une vitesse telle qu'il se place au-dessus de l'ennemi, et à ce moment, il lui assène un coup qui le projette à nouveau vers le sol. Le troisième temps arrivera long-

temps après quand Sangoku l'utilisera contre Freezer. Il consiste à redescendre rapidement au sol, soit pour rattraper l'ennemi soit pour lui redonner un coup et le lancer contre un mur.

LE POUVOIR DE VOLER

C'est Ten Chin Han qui a appris à voler à Sangoku et ses amis. Lors du tournoi, il était le seul à être capable de le faire. Dans la série,

Sangoku va partir à travers le monde pour apprendre des nouvelles techniques de combat.



Ten Chin Han va apprendre à Sangoku plusieurs techniques dont celle de la rapidité de vol.

pour réussir à décoller du sol, les héros doivent concentrer toute leur énergie en une boule au centre de leur corps. Une fois que cela est fait, ils doivent apprendre à la déplacer en la laissant sous forme de boule. Le corps va ainsi bouger en même temps.

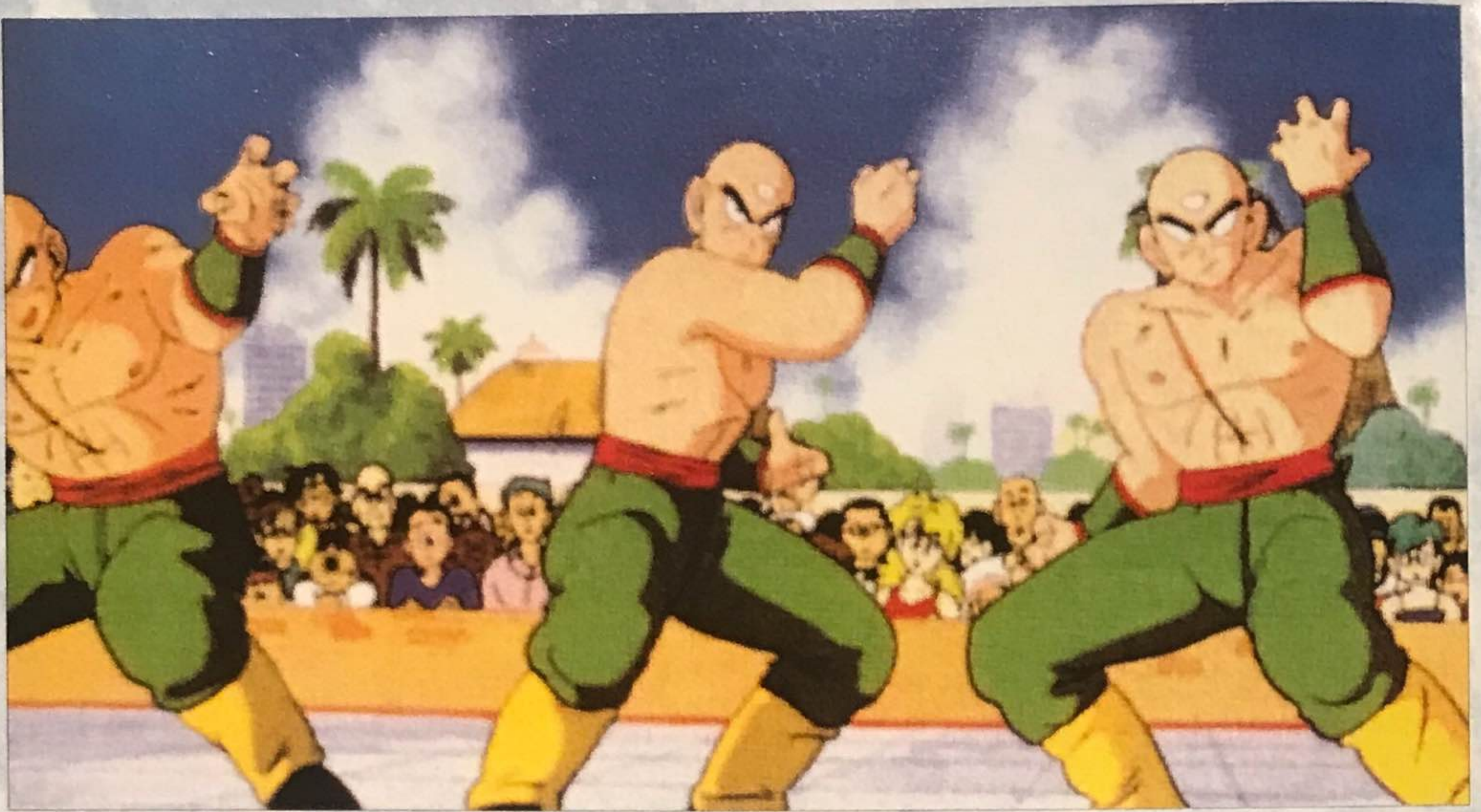
LE CARRÉ D'ÉNERGIE

Sangoku va beaucoup utiliser cette technique que Ten

Chin Han lui a apprise. Ten Chin s'élève dans les airs puis forme un carré en utilisant ses pouces et ses deux index. Tout ce qui se trouve à l'intérieur sera irrémédiablement détruit par une décharge d'énergie de forte puissance. Théoriquement, elle ne peut être utilisée qu'une fois car elle puise directement dans l'énergie vitale. Au-delà, le corps se fatigue et s'épuise.



En formant un carré avec son pouce et son index, Ten Chin peut détruire ce qu'il met à l'intérieur.



Ten Chin a le pouvoir de se dédoubler pour devenir plus fort.

LA PROJECTION DE LUMIERE

Krilin va être le premier à adopter cette méthode qui permet d'éblouir ses ennemis. En plaçant deux doigts sur le front, Ten Chin produit un flash de lumière très puissant qui aveugle tous ceux qui le regardent à ce moment.

LES QUATRE BRAS DE TEN CHIN

C'est une technique qui lui permet de faire apparaître deux autres bras, ce qui lui permet de se battre plus rapidement en utilisant ses mains pour tenir un ennemi.

LE DÉDOUBLEMENT

Seuls Ten Chin et Petit

Cœur peuvent utiliser cette technique. Elle leur permet de créer des clones d'eux-mêmes. Comme ils pensent de la même façon, ils peuvent anticiper les coups des uns des autres. Le seul problème de cette technique c'est qu'elle divise aussi la force physique de celui qui l'utilise.

LA PARALYSIE

Chaoz s'est spécialisé dans cette technique de combat car il n'est pas très fort. En pointant son doigt vers un ennemi, il peut soit le paralyser et l'empêcher totalement de bouger ou lui créer une violente douleur au ventre, ce qui l'empêche de réagir durant quelques secondes.



Ten Chin peut aveugler ses ennemis en projetant sur eux une lumière très éblouissante.

Chaoz paralyse ses ennemis en pointant un doigt sur eux.



LA MENACE DE SATAN PETIT COEUR

Satan Petit Cœur est le double maléfique du Tout-Puissant. Enfermé quelques années auparavant dans un autocuiseur par maître Mutenrochi, le mentor de Tortue Géniale, il a été libéré par le roi Pilaf. Maintenant, Satan est bien décidé à détruire le monde. Sangoku et Tortue Géniale vont tenter de l'arrêter.

LA MAIN DE FEU

Cette technique est l'une des deux principales utilisées par Satan Petit Cœur. L'espace de quelques secondes, il concentre toute son énergie dans sa main droite. Quand il ne peut plus la contenir, il la lâche sur son ennemi. Cela a pour effet de produire une immense boule de feu qui emporte tout sur son passage.

LA BOULE D'ÉNERGIE DIRIGEABLE

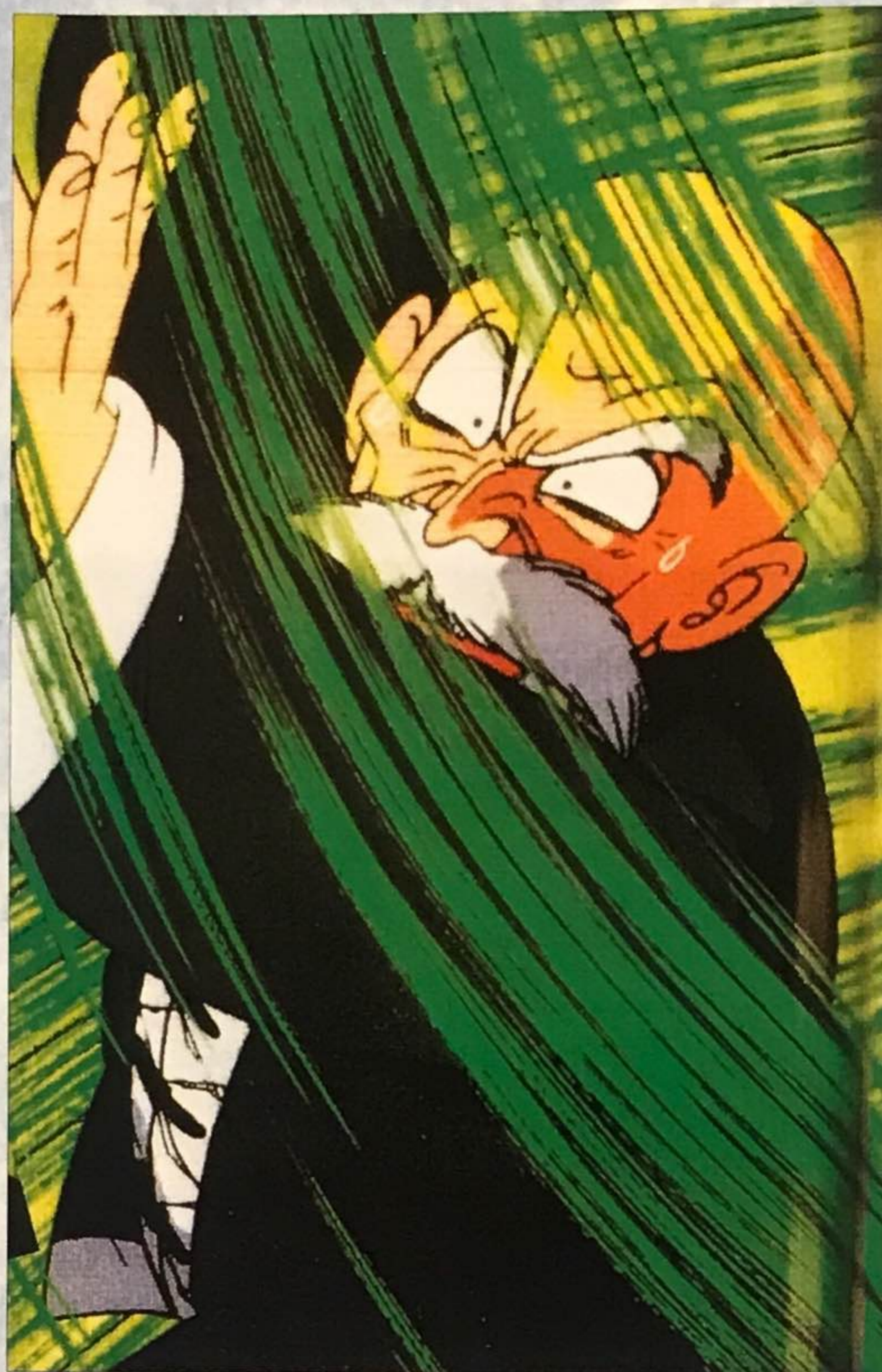
C'est la seconde technique principale de Satan Petit Cœur. Il produit avec la main une boule d'énergie qu'il lance sur son ennemi. Grâce à un filet de lumière

qui va de sa main à la boule, il peut la diriger là où il le désire. Si un ennemi tente de fuir, il peut le faire poursuivre par la boule. Sangoku va adopter cette technique et la réutiliser lors de divers combats.

LE MAFUBA

Le Mafuba est la seule technique qui permet de capturer Satan. Elle a été mise au point par

Tortue Géniale va utiliser la technique de son maître pour tenter de capturer Satan Petit Cœur.



maître Mutenrochi. Grâce à des manipulations de la main, il crée une sorte de tourbillon vert qui emporte l'ennemi vers un autocuiseur (une machine pour cuire le riz) qui se referme une fois l'ennemi à l'intérieur. Maître Mutenrochi y avait enfermé Satan la première fois. Tortue Géniale a tenté d'en faire de même mais il n'y est pas arrivé. Cette technique est très délicate et demande beaucoup d'énergie vitale. Il suffit que la base du tourbillon ne soit pas juste au-dessus de l'autocuiseur pour que la méthode échoue.

Satan peut allonger son bras à volonté.



LE 23^{ème} TOURNOI DES ARTS MARTIAUX

Après l'affrontement qui a opposé Sangoku à Satan Petit Cœur, notre héros s'est retiré au palais du Tout-Puissant. Il y est resté trois ans afin d'apprendre à maîtriser son corps et ses sens. De retour sur terre, il est devenu un jeune adulte. C'est à l'occasion de ce 23^{ème} tournoi qu'il fait la connaissance de Chichi, qui va par la suite devenir sa femme, et de Petit Cœur, un être maléfique issu de son pire ennemi : Satan Petit Cœur.

LE CANON DE TO PAÏ PAÏ

To Paï Paï, si vous vous en souvenez, est le fameux mercenaire envoyé par l'armée du Ruban Rouge afin de tuer Sangoku. Notre héros remportera non seulement la victoire mais en plus il laissera ce vil ennemi dans un état pitoyable. Les années vont passer et To Paï Paï va nourrir une haine féroce pour celui qui l'a défi-

guré, Sangoku. Il ira jusqu'à se faire installer un canon d'énergie sur le bras gauche. Cette arme est une sorte de kaméhamé qui sort du canon au lieu de sortir de sa main, coupée lors d'un combat.

LA BOULE D'ÉNERGIE DE YAMCHA

Yamcha qui, au départ, était l'un des plus grands guer-



Pour se venger de Sangoku, To Paï Paï s'est fait installer des implants bioniques.

riers, a été vite dépassé par ses amis. Pour ne pas être en reste, il s'est entraîné et a développé une nouvelle technique de combat. La première qu'il a mise au point est celle de la boule d'énergie. Au lieu de projeter son kaméhamé comme une longue vague d'énergie, il la concentre au milieu de sa main pour former une boule. Une fois l'opération réussie, il la lance sur son ennemi et la contrôle à distance avec ses doigts.

LE MAFUBA DE PETIT CŒUR

Persuadé que Petit Cœur était aussi dangereux que son père, le Tout-Puissant s'est introduit dans le tournoi en prenant possession de Shen, l'un des participants. Petit Cœur, décou-

vant le stratagème, va utiliser le mafuba pour qu'il dévoile son vrai visage. Ensuite, il l'enfermera dans un petit récipient qu'il avalera.

LE BRAS EXTENSIBLE

Tout comme le pouvoir de changer de forme, cette technique est propre à Petit Cœur. La structure de son corps lui permet aussi d'étendre ses membres. Il peut ainsi saisir par exemple un ennemi qui se trouve à distance. C'est ce qu'il fera avec Sangoku. Par la suite, il apprendra aussi à diriger son bras pour suivre un ennemi.

LE GEANT PETIT CŒUR

Petit Cœur va se découvrir des pouvoirs qu'il ne se connaissait pas. Le plus



Petit Cœur, qui apprend très vite, va utiliser les techniques du Mafuba pour tenter d'enfermer le Tout-Puissant.



Petit Cœur a le pouvoir de changer sa structure et de devenir un géant. Sangoku va en profiter pour entrer dans son corps.

étonnant est celui qui lui permet de changer de taille à volonté. Grâce à cela, il va tenter d'écraser Sangoku. Celui-ci va en profiter pour entrer dans sa bouche pour y récupérer la fiole dans laquelle Petit Cœur avait enfermé le Tout-Puissant. Il va alors découvrir que changer de taille est plus un inconvénient qu'un avantage.

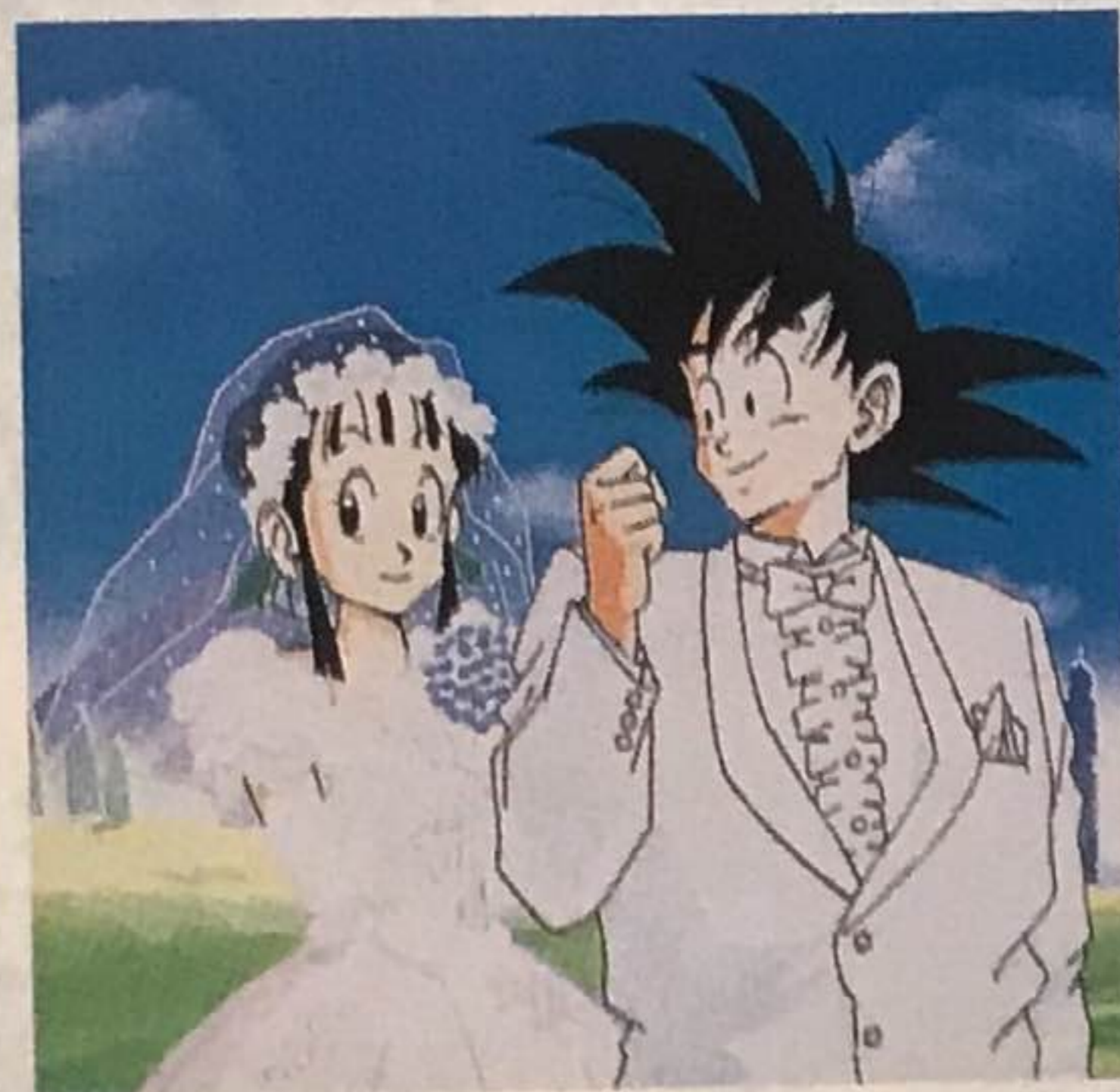
LE KAMEHAME AVEC LE CORPS

Durant son combat contre Petit Cœur, Sangoku va découvrir qu'ils sont de force égale. Pour se départager, ils vont faire un grand kaméhamé en utilisant leur corps comme un canon. Logique-

ment, le kaméhamé se fait avec une ou deux mains. En fait, Sangoku concentre son énergie dans ses mains et l'exteriorise. Durant ce combat, il a concentré son énergie dans son corps tout entier et s'est lancé sur son adversaire.

LE KAMEHAME AVEC LES PIEDS

Durant son combat, Sangoku va être blessé grièvement. Petit Cœur va lui briser les deux bras. Pour ne pas perdre le combat et arrêter son adversaire, il va sortir le kaméhamé de ses pieds. Il va décoller du sol et foncer sur un ennemi comme un boulet de canon.



L'adversaire le plus terrible que Sangoku a dû affronter est en fait Chichi. C'est la fille d'un très grand guerrier et en plus, elle a tant de caractère que même Sangoku se plie à ses quatre volontés.

L'ATTAQUE DES GUERRIERS DE L'ESPACE

DBZ commence avec l'arrivée de Nappa. Il vient de loin dans le but de ramener Sangoku sur sa planète natale. Ce dernier va refuser et se faire tuer en tentant de résister. Il va rester au royaume des morts presque un an et s'y entraînera auprès du seigneur Kaïoh. Sur terre, ses amis s'entraînent aussi car deux autres guerriers arrivent de l'espace pour le venger.

LE KAMEHAME DE SANGOHAN

C'est Petit Cœur qui a appris à Sangohan à maîtriser la technique du kaméhamé. Son attaque est donc différente de celle de son père, Sangoku : au lieu de passer les mains d'arrière en avant, il les place au niveau de sa tête puis les lance en avant.

LE KAIOH KEN

Sangoku a appris cette technique durant son voya-

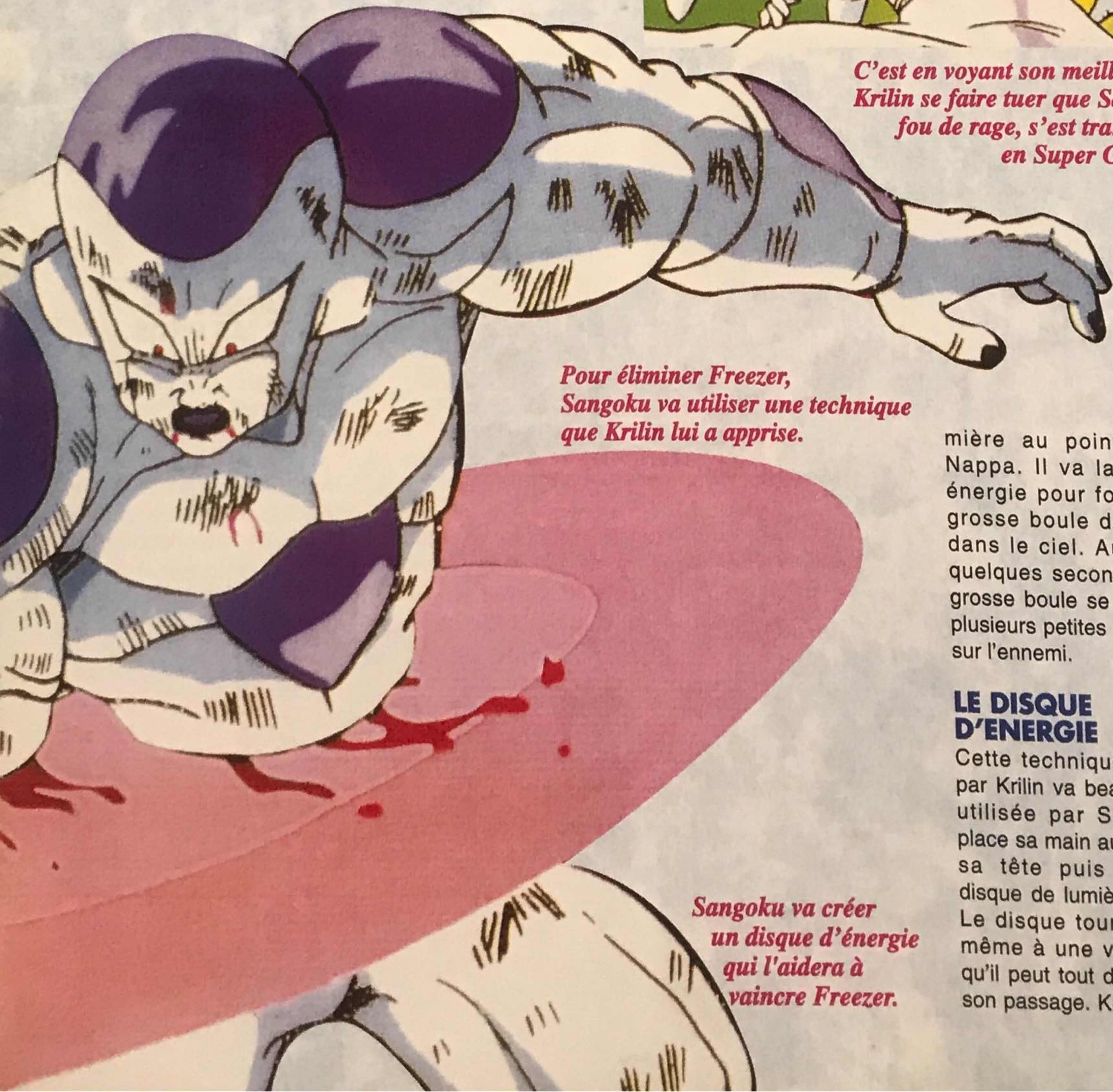
ge au royaume des morts. Elle est très dangereuse car elle épuise très rapidement celui qui l'utilise. Elle consiste à doubler sa force physique durant quelques secondes. Pour combattre Végéta, Sangoku a dû la multiplier quatre fois. Il y a presque perdu la vie.

LE KAMEHAME DE KRILIN

Krilin va aussi créer ses propres techniques du kaméhamé. Il mettra la pre-



C'est en voyant son meilleur ami Krilin se faire tuer que Sangoku, fou de rage, s'est transformé en Super Guerrier.



Pour éliminer Freezer, Sangoku va utiliser une technique que Krilin lui a apprise.

mière au point face à Nappa. Il va lancer son énergie pour former une grosse boule de lumière dans le ciel. Au bout de quelques secondes, cette grosse boule se sépare en plusieurs petites qui foncent sur l'ennemi.

LE DISQUE D'ÉNERGIE

Cette technique inventée par Krilin va beaucoup être utilisée par Sangoku. Il place sa main au-dessus de sa tête puis forme un disque de lumière très plat. Le disque tourne sur lui-même à une vitesse telle qu'il peut tout découper sur son passage. Krilin va l'utili-

Sangoku va créer un disque d'énergie qui l'aidera à vaincre Freezer.

ser pour couper la queue de Végéta. Sangoku, quant à lui, va en faire usage contre Freezer.

LA SECONDE PROJECTION D'ÉNERGIE DE PETIT CŒUR

Il l'utilise pour la première fois face à Raditsu. Il place son index et son majeur sur son front pour faire appel à toute l'énergie de son corps, puis il la lance sur son ennemi sous forme d'un tourbillon de lumière.

LA PROJECTION D'ÉNERGIE DE VÉGETA

Végéta a aussi sa technique de projection d'énergie. Contrairement à Sangoku qui produit un long

rayon d'énergie, Végéta lance plusieurs petites boules très rapidement. Cela donne l'effet d'une mitrailleuse à laquelle aucun ennemi ne peut échapper.

LA FORCE UNIVERSELLE

C'est la plus puissante technique de Sangoku. Elle lui a été apprise par le seigneur Kaïoh. Elle consiste à faire appel à l'énergie spirituelle de la planète. Plus la planète est verdoyante ou a d'habitants, plus la boule est énorme. Elle ne peut pas être créée par un Super Guerrier et il faut être en grande forme pour cela. Sangoku l'utilise très peu car elle le rend très vulnérable pendant qu'il la prépare.



C 19 a le pouvoir d'absorber toutes sortes de sources d'énergie avec ses mains.

LA BATAILLE SUR NAMEC

Après avoir combattu Végéta et Nappa, Sangoku a dû se rendre sur la planète Namec pour affronter Freezer. C'est durant cette bataille qu'il va se transformer pour la première fois en Super Guerrier. C'est aussi durant cette épopée que l'on verra la première fusion.

LA FUSION DE PETIT CŒUR

Pour aider Sangoku, Petit Cœur va être ramené à la vie et déposé sur la planète Namec. Alors qu'il tente de rejoindre le lieu du combat, il rencontre Neil, un Namec agonisant qui va lui proposer de fusionner pour augmenter sa force.

LA FORCE D'ATTRACTION

Durant son voyage pour Namec, Sangoku s'est beaucoup entraîné. Pour augmenter sa force et sa vitesse de déplacement, il a demandé au docteur Brief d'équiper son vaisseau d'un variateur d'attraction. Plus l'attraction est importante, plus il doit faire d'efforts physiques et plus il devient fort.

LE VENT COUPANT

La première grande attaque de Freezer consistait à dé-

placer l'air avec son bras en le remuant à une vitesse telle que le vent découpait tout sur son passage.

LE TRANSFERT DE PERSONNALITÉ

Ginew, le chef de l'armée



La première fusion dans la série est celle que va effectuer Petit Cœur avec un guerrier namec du nom de Neil.

secrète de Freezer, a une technique très spéciale qui lui permet d'intervertir les corps. En fixant un ennemi, il le paralyse et change de corps avec lui. C'est d'ailleurs ce qu'il va faire à Sangoku qui, grâce à Végéta, parviendra à récupérer son corps.

LE CRACHEUR DE FEU

Chacun des guerriers des forces spéciales a une façon différente de lancer son énergie. L'un d'eux ouvre la bouche et en fait sortir un grand rayon d'énergie.

SANGOKU SUPER GUERRIER

Afin de miner le moral de Sangoku, Freezer s'est



Ginew a le pouvoir d'échanger son corps. Il va voler celui de Sangoku qui réussira à le récupérer et l'enfermer dans un crapaud.

acharné sur Krilin et l'a tué. Sangoku entre alors dans une rage folle et se transforme en Super Guerrier. Ses cheveux vont jaunir et sa force physique sera décuplée.

L'ATTAQUE DES CYBORGS

Un an après l'affrontement contre Freezer, nos amis sont revenus sur terre et ont repris leur vie normale. Sangoku est resté dans l'espace et un jeune garçon du nom de Trunks va voyager du futur pour les prévenir de l'attaque imminente des Cyborgs.

LE DEPLACEMENT INSTANTANE

Après s'être battu contre Freezer, Sangoku est resté sur une petite planète près de Namec. Les habitants lui ont appris une technique spéciale qui s'appelle le déplacement instantané. En fait, il se concentre en pensant à quelqu'un de précis et il va aussitôt se retrouver près de lui.

L'EPEE D'ENERGIE

Trunks est venu sur terre pour donner un médicament à Sangoku et prévenir nos amis de l'attaque des Cyborgs. En arrivant, il s'est rendu dans le désert, près

du lieu où devait atterrir Sangoku. Il se retrouva face à Freezer et son père, le général Zorg. Pour les éliminer, il enveloppa son épée de son énergie de Super Guerrier, ce qui la rendit incassable.

LE RESERVOIR D'ENERGIE DE C19

C 19, le robot garde du corps du docteur Gélot, est presque intouchable. Non seulement il peut se déplacer vite, mais il a dans ses mains des absorbeurs d'énergie. Quand Sangoku lui lance un kaméhamé, il utilise sa main pour absorber l'énergie. Il peut ensuite la relancer comme si elle était sienne.

Yamcha va découvrir que les Cyborgs peuvent voler l'énergie des hommes, simplement en les touchant.

L'ATTAQUE DE CELL

Afin d'éliminer Sangoku, le docteur Gélot a créé une créature artificielle faite à partir de cellules de Sangoku et ses amis. Elle possède non seulement leurs pouvoirs mais aussi leurs techniques de combat. Mais pour tuer Sangoku, Cell a besoin de retrouver C17 et C18 et de prendre leurs informations.

TRUNKS LE SUPER GUERRIER

Pour combattre Freezer et sauver son père, Trunks passe deux jours dans la salle du temps afin de s'entraîner. De retour devant le lieu du combat, il se transforme en Super Guerrier et

augmente sa puissance au maximum. Sa musculature double de volume et sa puissance est telle que le sol se brise sous ses pas. Il n'a pu garder cette forme très longtemps car le simple fait de se déplacer lui demande beaucoup d'énergie.

LE 25^{ème} TOURNOI

Sept ans après la mort de Cell, un nouveau tournoi est créé. Tous nos amis décident d'y participer. Sangoku, qui a été tué par Cell, a la possibilité de revenir une journée sur terre pour y participer.

LA SALIVE DE DABLA

Dabla, le diable qui accompagne Babidi, possède un pouvoir incroyable. Il lui suffit de cracher sur un ennemi pour le transformer en statue de sable. Pour inverser l'effet, il n'y a qu'une solution : l'éliminer.

AKKON LE DEVOREUR D'ENERGIE

Akkon est une créature venue d'une planète qui vit en permanence dans les té-

nèbres. Sa force vient du fait qu'il est issu d'une race qui se nourrit d'énergie. Il avale aussitôt toute projection d'énergie, comme le kaméhamé.

LE KAMEHAME DE SANGOTEN

Malgré sa petite taille, Sangoten a hérité de toute la puissance de son père. Quand il fait un kaméhamé, l'énergie ne vient pas de ses mains comme c'est le cas pour Sangoku, elle vient de tout son corps.



Pour affronter Boubou, Sangoku va utiliser sa troisième transformation, qu'il a apprise au royaume des morts.



LE COMBAT CONTRE BOUBOU

Boubou est une créature maléfique créée pour tuer les Kaïohs. Il fut enfermé par l'un d'eux et cela pendant des années, jusqu'à ce que Babidi vole l'énergie de Sangohan et le libère. Sa puissance est telle que nos amis devront utiliser la ruse pour l'arrêter.



Gotrunks va développer un pouvoir qui lui permet de créer des bombes capables de réfléchir.

VEGETA EN BOULE D'ÉNERGIE

Pour tenter d'éliminer Boubou, Végéta s'est sacrifié et a utilisé son énergie au maximum. En extériorisant toute son énergie d'un seul coup, il a transformé son corps en une sorte de bombe.

SANGOKU EN GUERRIER 3

Boubou étant trop fort, Sangoku a dû utiliser une technique qui lui était interdite.

Il l'avait apprise pendant son séjour au royaume des morts. Il s'est transformé en Super Guerrier puis a multiplié son énergie. Ses cheveux se sont mis à pousser et sa puissance a été décuplée.

GOTRUNKS LA FUSION

Durant son voyage au royaume des morts, Sangoku a appris la technique de la fusion qui consiste à mélanger deux êtres pour n'en

faire qu'un. C'est lui qui a enseigné à Trunks et Sangoten la danse spéciale qui permet aux corps de fusionner pour un temps limité.

LES FANTOMES D'ÉNERGIE

La seconde technique de Gotrunks consiste à cracher de l'énergie avec sa bouche. Cette énergie se transforme en un fantôme qui a l'apparence de Gotrunks, ainsi que son esprit. Sa mission est de foncer sur l'ennemi et d'exploser en arrivant sur lui.

LE LASSO D'ÉNERGIE

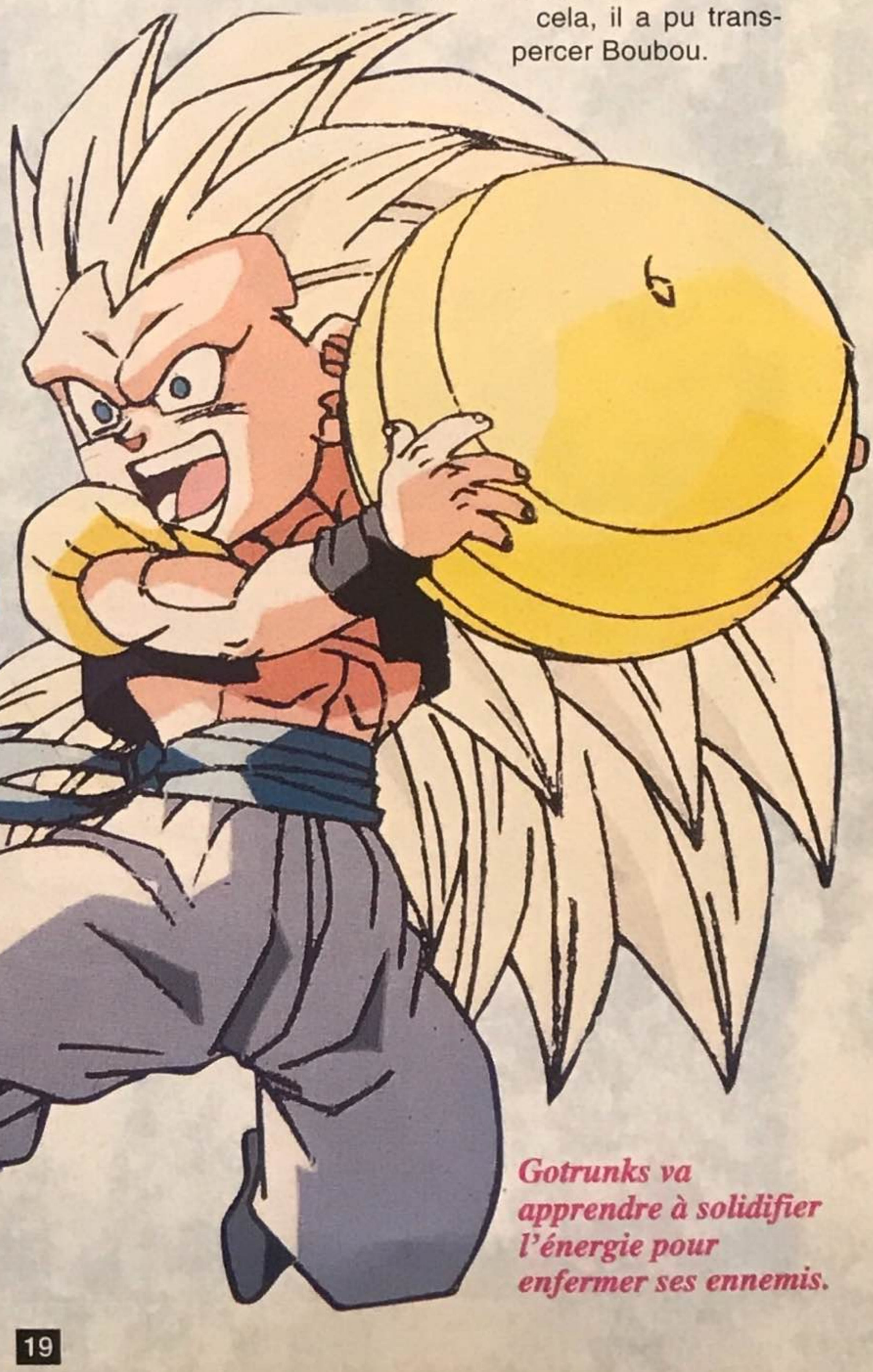
La première technique inventée par Gotrunks consiste à faire un lasso d'énergie avec sa main et à le lancer sur son ennemi pour le retenir. Une fois l'opération réussie, il l'agrandit pour en faire un cocon qui retient l'ennemi.

L'ÉPÉE D'ÉNERGIE

Cette technique est la première créée par Béjito. Elle consiste à durcir le kaméhamé pour former une épée d'énergie qu'il peut contrôler avec la main. Grâce à cela, il a pu transpercer Boubou.



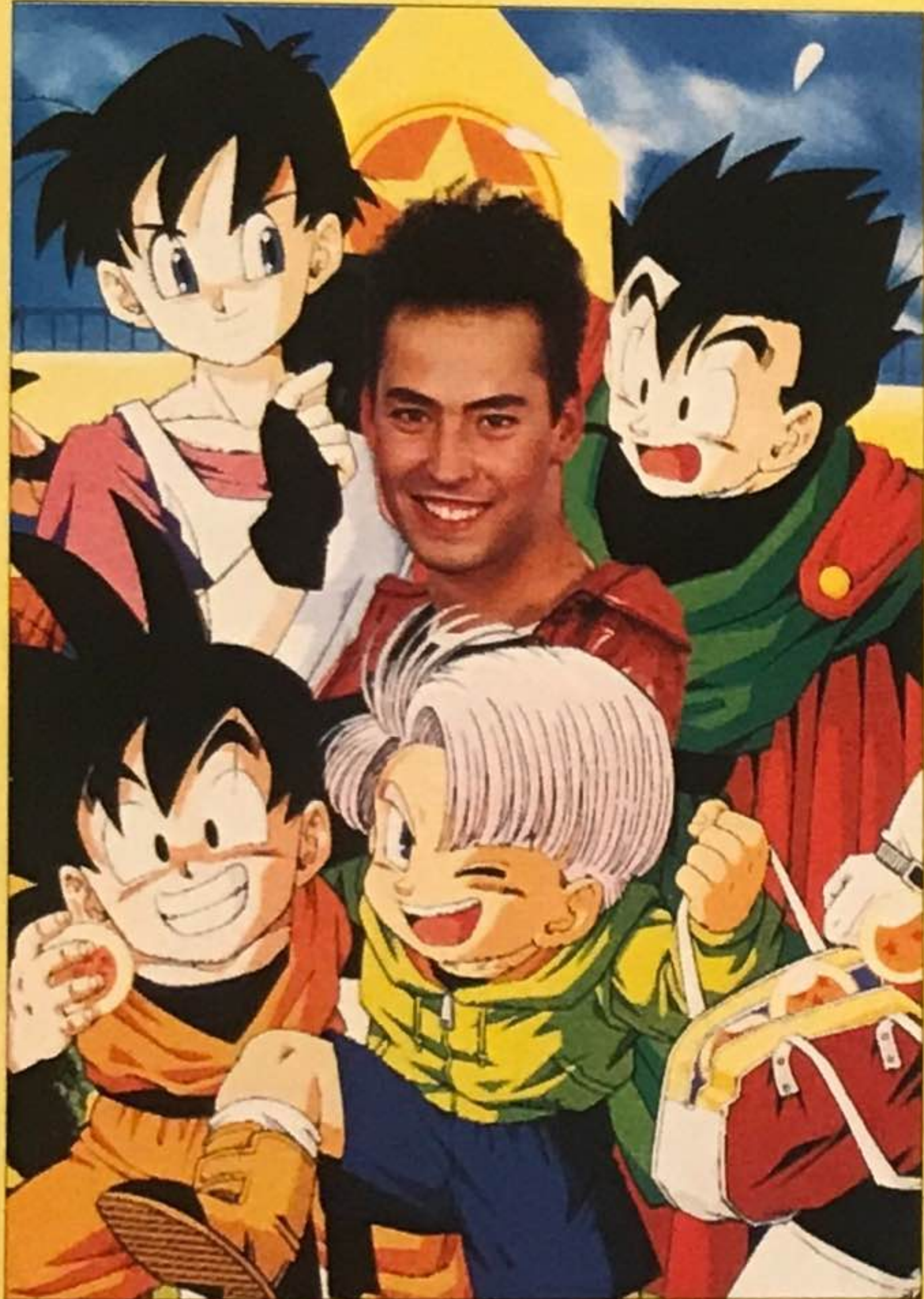
Sangoku va enseigner à Trunks et Sangoten la danse qui permet d'effectuer la fusion.



Gotrunks va apprendre à solidifier l'énergie pour enfermer ses ennemis.

GRAND JEU DR

Gagnez un poster de vous en compagnie des héros de Dragon Ball Z



COMMENT GAGNER

Il vous faut trouver les réponses aux trois jeux, puis envoyer très rapidement le bulletin-réponse ci-contre. Les vingt premières bonnes réponses seront récompensées. Les gagnants seront avertis directement. Il leur sera demandé alors de nous envoyer leur photo et ils recevront 15 jours plus tard leur photo en compagnie des héros de Dragon Ball Z.

1

VOUS CONNAISSEZ BIEN CES PERSONNAGES ? RETROUVEZ LEURS NOMS.



2



3



4



5



6



7



8

AGON BALL Z



**VOUS ETES FAN DE DRAGON BALL Z ?
ALORS TROUVEZ LES BONNES REponses AUX QUESTIONS.**

A Pain est la fille de :

- 1 Végéta et Bulma
- 2 Sangohan et Bidel
- 3 Krilin et C18

B Hercule est le père de :

- 1 Marron
- 2 Lunch
- 3 Chichi

C Babidi a créé :

- 1 C16
- 2 Boubou
- 3 Bibibi

D Tortue Géniale a :

- 1 Plus de 200 ans
- 2 Plus de 300 ans
- 3 Plus de 500 ans

E Le colonel Violet est :

- 1 Une femme
- 2 Un robot
- 3 Un homme

F Le frère de Corbeau Génial s'appelle :

- 1 Thalès
- 2 Topaïpai
- 3 Slug

G Les Kaijohs sont :

- 1 Cinq
- 2 Trois
- 3 Quatre

H Marron est la fille de :

- 1 Lunch
- 2 Bulma
- 3 C18

I Le gardien de la tour est :

- 1 Matou Malin
- 2 Monsieur Bobo
- 3 Hercule

J Zarbon est un guerrier de :

- 1 C16
- 2 Ruban Rouge
- 3 Freezer

K Dodoria est le garde du corps de :

- 1 Tortue Géniale
- 2 Freezer
- 3 Satan Petit Cœur

L Le dernier robot créé par le Docteur Gélot est :

- 1 C16
- 2 C20
- 3 C19



Retrouvez les noms de ces héros.



BULLETIN-REponse

A renvoyer à :
"Vedette Plus" concours DBZ, 93215 Saint-Denis La Plaine Cedex. Trouvez toutes les réponses. Les vingt premières bonnes réponses seront récompensées.

JEU 1 Les personnages sont

- 1... ~~Limao~~ *Limao* 2... *C19*
- 3... *tenchinhan* 4... *C16*
- 5... *trava* 6... *aur*
- 7... *meun barbo* 8... *C15*

JEU 2 Les bonnes réponses sont :

- A *2* B *1* C *2* D *2* E *1* F *2*
- G *3* H *3* I *1* J *3* K *2* L *2*

JEU 3 Les noms sont :

- dende, celes, ganki,*
- slug*

NOM. *MARTEL* PRENOM. *YANNICK*

RUE. *23 rue Lazare garsen*

VILLE. *LILLE* CP. *59000*

TEL. *03 20 52 252* PAGE. *13 ans*

**CHAQUE SEMAINE
SUIVEZ LES AVENTURES DE**

DRAGON BALL Z

EN BANDE DESSINEE

DANS

Dorothée

MAGAZINE



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

**EN
CADEAU
UN T-SHIRT
DRAGON
BALL Z**



BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

NOM.....

PRENOM

ADRESSE

VILLE

.....CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

DBZ