



110 photos de **Saint Seiya**
sur 2 Posters panoramiques

DOM MANGAS

A la découverte de **SANGOKU**



FMA
Les secrets de Wrath

YU-GI-OH!
ET SES ENNEMIS

DRAGONS & DRAGONS
LA PUISSANCE SUPREME

Tout sur le film

ONE PIECE
Le Baroque Works

NARUTO
Les ninjas en fiches
2^e partie

Mensuel N° 533 3 € Février 2006 6,50 FS
DOM 4,5 € BEL 3,5 € LUX 3,5 € 7,25 \$Can

PRESE JUNIOR

T 02918 - 533 - F: 3,00 €





TELECHARGE-MOI !
ENVOIE MANGAS 57490
AU 81617

LES MANGAS DEBARQUENT SUR TON MOBILE

Par SMS : envoie **MANGAS** suivi de **81617** *
la ref au

Ex : Pour télécharger le logo 25595 envoie MANGAS 25595 au 81617

1,50€/envoi + prix du sms
2 sms maxi

Par TEL : **08 99 700 793**

1,35€/appel + 0,34€/min



REJOINS NOTRE TRIBU !

envoie **CPCHAT** au **61617** *
0,35€/ENVOI + PRIX DU SMS

aussi par tel **08 92 70 25 35**
0,34€/MIN

SONNERIES : Reçois la meilleure version selon ton modèle de portable !!

TOP		CINE	
Dragon ball Z	02663	Mission impossible	54257
Les experts - Who are you	70292	Muppet show	70806
NCIS	74082	NCIS	74082
Popcorn	96160	La panthère rose	70807
Un, dos, tres	83737	Sex and the city	21308
Gang de requins - Car Wash	60249		
Friends - Smelly Cat	97313		
Les bronzés font du ski	54256		
Magnum	54260		
I'll be there for you - Friends	70728		
SERIES TV			
24h chrono - ring CTU 1	83724	9 semaines et demie	46080
Albator	82138	Atomik circus - Ma pétroleuse	68134
Bomber X	77002	Austin powers	82142
Buffy	79938	Banlieue 13	91211
Capitaine flam	55676	Brice de Nice	98766
		BO l'exorciste	98843
		Bullit	67468
		Chapeau melon et bottes de...	79940
		Drôles de dames	79953
		Etoile des neiges	63561
		Ghostbusters	70729
		Gladiator - Now we are free	07393
		Gladiator v1	34338
		Jeux interdits	46072
		La soupe aux choux	70734
		La valse d'Amélie Poulain	70735
		Le flic de beverly hills	54254
		Le Parrain - The godfather	55674
		Le professionnel	75147
		Les bronzés (far west mix)	54256
		Les bronzés font du ski	54256
		Les mystères de l'ouest	80134
		Mission impossible	54257
		La panthère rose	70807
		Pulp fiction	55673
		Sexe intentions - pub astra	70724
		Space Soap	26652
		Super mario	06717
		Vendredi 13	92362

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 et le 08 92 : services édités par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029 - Tarif depuis un poste fixe : 1,35€/appel + 0,34€/min - 08 92 : 0,34€/min - 8 16 17 : service édité par 3614 RCS B 411 864 986 - 1,50€/envoi + prix du sms - 2 sms maxi - Service édité par 3614 - CHAT : 0,35€/envoi + prix du sms - inscription : 3 sms maxi - option wap activée pour recevoir les photos - Listes des compatibilités : 0826 88 33 - 66 (0,15€/min) - Réclamations : contactez hotline.mobile@123multimedia.com - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi dite de l'informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse. © Sandrine Gestin ; © 64 Telecom ; (c) Krystal Camprubi (c) Studio Takehoshi ; © Vurore; Copyright 2005 MagicBerry Co., Ltd All rightsreserved



Sommaire

MAGAZINE

- 4 Fullmetal Alchemist
- 8 Naruto
- 12 One Piece
- 16 Détective Conan
- 18 Yu-Gi-Oh !
- 40 Dragon Ball Z
- 44 Actu Manga
- 52 Multimedia
- 54 Dragon Ball Z épisodes de 65 à 68
- 62 Pleins Feux Donjons et Dragons
- 64 Le club des fans

BANDES DESSINÉES

- 22 The King of Fighters Z

LES JEUX

pages 30 et 66

JEUX VIDEO

- 46 Perfect Dark Zero
- 47 Resident Evil 4
- 48 Prince of Persia les deux royaumes
- 49 Far Cry Instincts
- 50 Shadown the Hedgehog
- 51 Dynasty Warrior Advance
- Viewtiful Joe
- Double Trouble

POSTER

pages 31 à 38

110 photos de Yu-Gi-Oh !



un numéro
Hors-série de

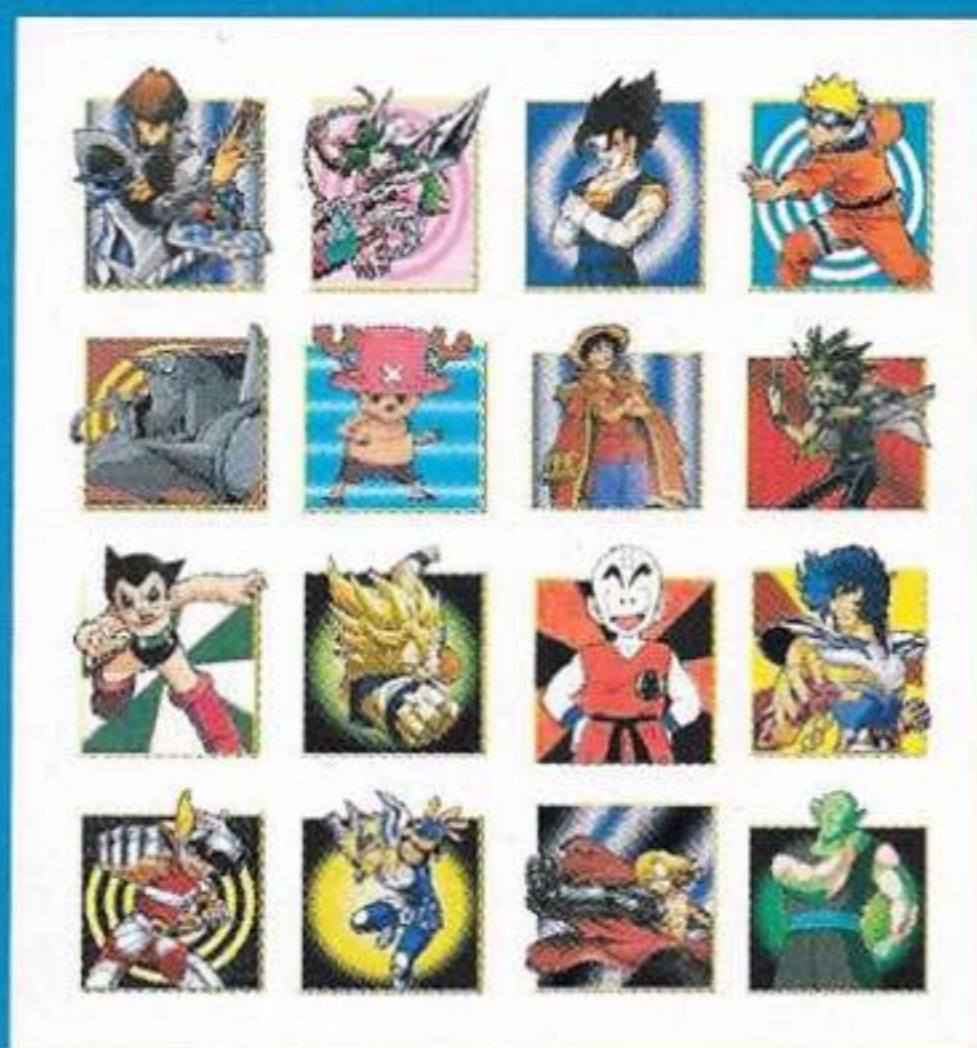


CADEAU

Les 32 cartes
les plus fortes
des séries
mangas

A collectionner,
à échanger ou
pour jouer au
Battle Heros

16 super Tatoos



En vente chez votre marchand de journaux

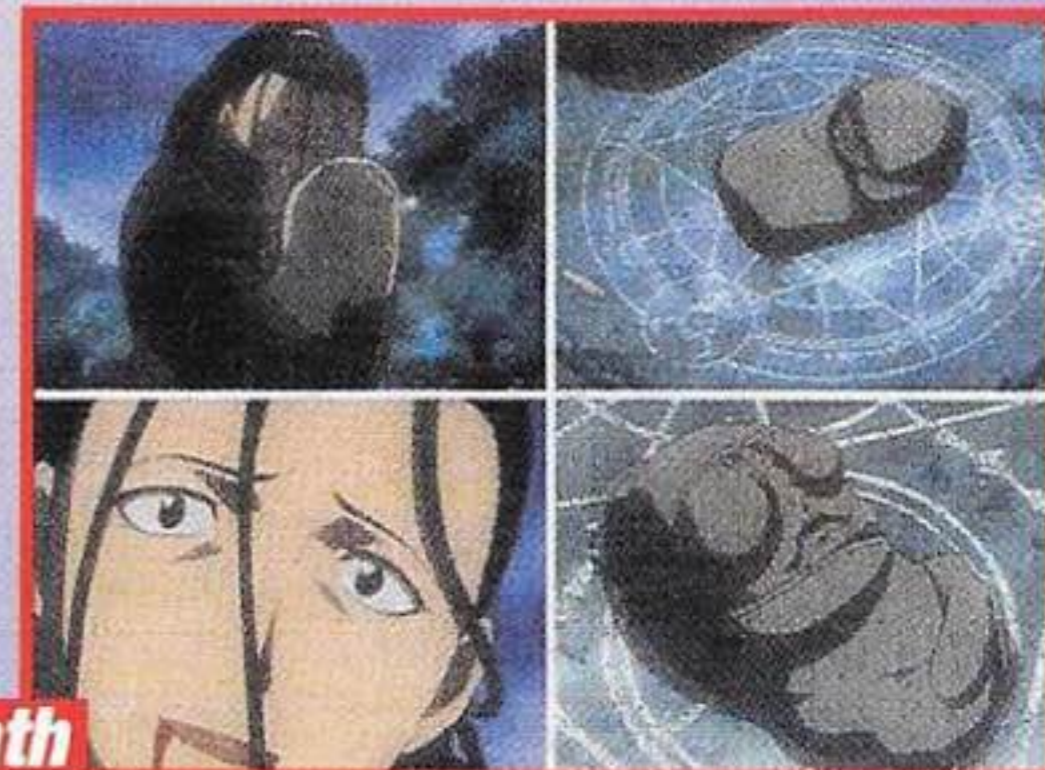
D.MANGAS N°533 - FÉVRIER 2006. N° de commission paritaire : 0509 K 85212. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Denis Bortot. RÉDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Karol Alhaire. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. TEXTES : Pascal Lafine, Nicolas Bouchard. JEUX : Audrey Morant. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures. Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. Andy Seto/NEOSUN/Playmore. DÉPÔT LÉGAL : FÉVRIER 2006. COMITE DE DIRECTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Jean-Michel Fava, Andrea Bureau. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM, S.A.S. au capital de 120 000 € - R.C.S de Bobigny. 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. Rédaction : 01 49 22 21 32. ABONNEMENTS : 01 44 84 85 44. D.MANGAS, DIP, 18/28, quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. PHOTOGRAVURE : CYMAGINA. IMPRIMERIE DE COMPIÈGNE. TRANSPORTS PRESSE.

ABONNEZ-VOUS A



une
économie de 8 €
3 numéros
gratuits

Al et
ais le
Prise
mite,
alchi-
é de
bébé
une
s'est
avant
ance.
elle
ner.
olère
s été

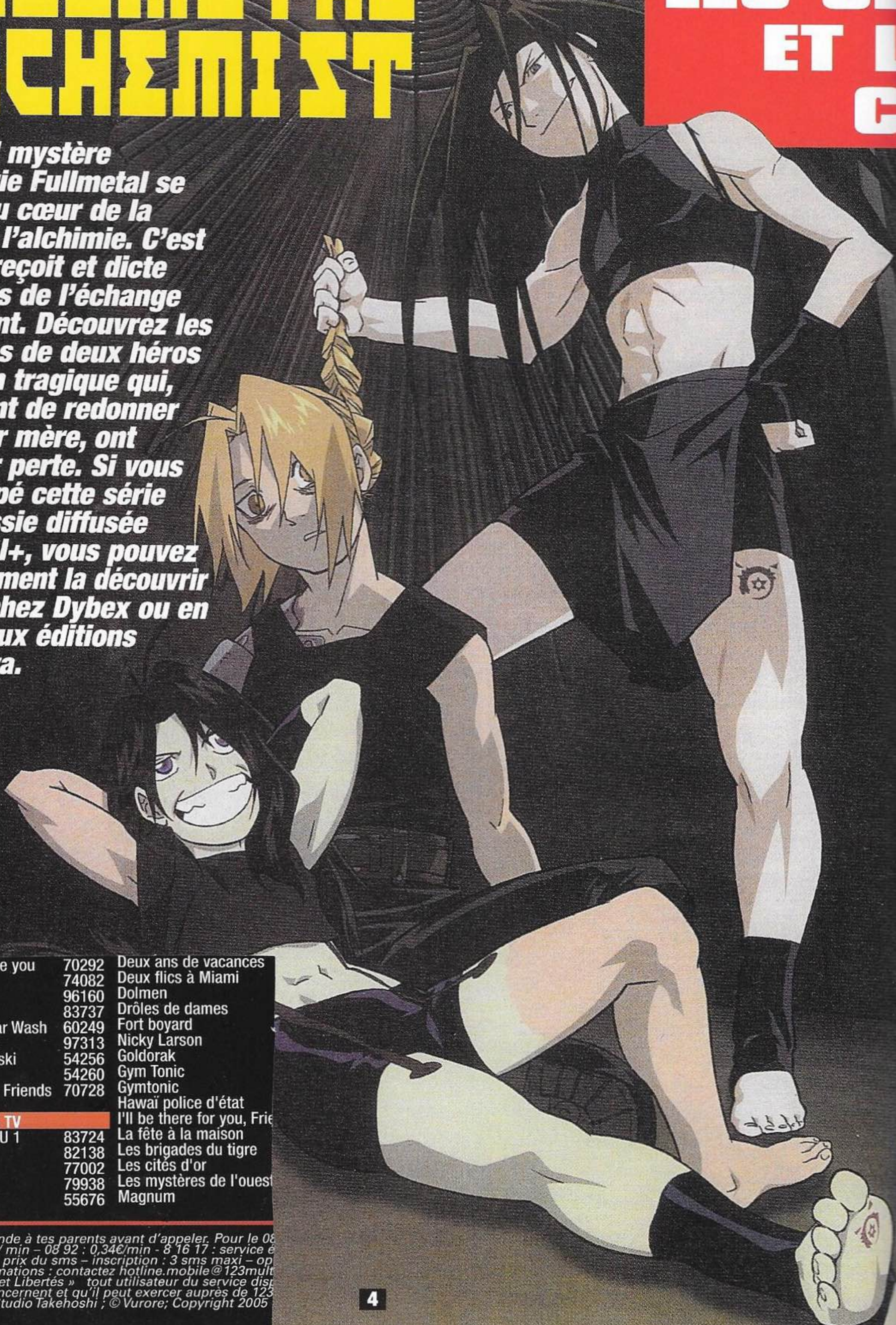


le Wrath

FULLMETAL ALCHEMIST

LES SE
ET L
C

Le grand mystère de la série Fullmetal se trouve au cœur de la porte de l'alchimie. C'est elle qui reçoit et dicte les règles de l'échange équivalent. Découvrez les aventures de deux héros au destin tragique qui, en tentant de redonner vie à leur mère, ont créé leur perte. Si vous avez loupé cette série très réussie diffusée sur Canal+, vous pouvez en ce moment la découvrir en DVD chez Dybex ou en manga aux éditions Kurokawa.



Dragon Ball		
Les experts - Who are you	70292	Deux ans de vacances
NCIS	74082	Deux flics à Miami
Popcorn	96160	Dolmen
Un, dos, tres	83737	Drôles de dames
Gang de requins - Car Wash	60249	Fort boyard
Friends - Smelly Cat	97313	Nicky Larson
Les bronzés font du ski	54256	Goldorak
Magnum	54260	Gym Tonic
I'll be there for you - Friends	70728	Gymtonic
		Hawaï police d'état
		I'll be there for you, Fri
SERIES TV		La fête à la maison
24h chrono - ring CTU 1	83724	Les brigades du tigre
Albator	82138	Les cités d'or
Bomber X	77002	Les mystères de l'ouest
Buffy	79938	Magnum
Capitaine flam	55676	

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 06 : 1,35€ / appel + 0,34€ / min - 08 92 : 0,34€/min - 8 16 17 : service é - CHAT : 0,35€/envoi + prix du sms - inscription : 3 sms maxi - op 66 (0,15€/min) - Réclamations : contactez hotline.mobile@123mult dite de l'informatique et Libertés » tout utilisateur du service disp informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123 Krystal Camprubi (c) Studio Takehoshi ; © Vurore; Copyright 2005

CRETS DE WRATH A PORTE DE LA CONNAISSANCE

La porte de la connaissance

On peut aussi l'appeler la porte de l'alchimie. Quand un homme a recours à l'alchimie, cette porte s'ouvre et crée l'échange. Toutes les données et les connaissances y sont stockées. C'est elle qui détermine l'échange et si le prix est acceptable. On ne sait pas qui l'a créée, ni pourquoi. Edward et Izumi, son maître ont tous deux tenté de redonner vie à une personne chère. Ils se sont tous deux retrouvés devant cette porte. En y pénétrant, ils ont acquis un nombre de connaissances impressionnant et c'est aussi à la suite de cela qu'ils ont pu transmuter sans avoir recours à un cercle de transmutation.

Les homoncules

Beaucoup de personnes dans le monde de l'alchimie se demandent d'où viennent les homoncules. Certains pensent qu'ils sont créés dans le laboratoire Cinq, par le gouvernement. En réalité, un homoncule

est le résultat d'une transmutation dans le but de redonner la vie. Ce n'est donc pas un hasard, si derrière la porte de la connaissance se cachent beaucoup d'homoncules qui rêvent de pouvoir la passer pour rejoindre le monde des humains. Ainsi, quand Izumi a tenté de redonner vie à son fils, elle a créé un homoncule. Quand Edward a tenté de redonner vie à sa mère, il a permis à ce même homoncule de passer la porte. Les homoncules sont des ersatz d'humains et ne peuvent donc pas avoir recours à l'alchimie. Mais quand Edward a tenté de sauver Alphonse en échange de son âme, il a donné son bras droit et sa jambe gauche. Un homoncule nommé Wrath et fils d'Izumi les a récupérés et, grâce à ces membres, il peut transmuter.

Le prix à payer

Ceux qui ont tenté de redonner la vie ont appris à leurs dépens qu'en réalité, l'échange équivalent n'existe pas vraiment. C'est une règle faite pour éviter tout débordement. Quand un homme tente de redonner la vie à un mort, il ouvre la porte de la connaissance et donne naissance à un homoncule. Corps et esprit sans âme ni sentiments, un homoncule est un être né de l'inconscience des hommes. Il s'agit d'un être artificiel. Il y a bien des années de cela, Izumi le maître d'Al et Ed était enceinte. Mais le bébé était mort-né. Prise d'un chagrin sans limite, elle a eu recours à l'alchimie. Izumi a tenté de redonner vie à son bébé mort-né en pratiquant une transmutation. Elle s'est aussitôt retrouvée devant la porte de la connaissance. Son bébé y était, mais elle n'a pas pu le ramener. L'homoncule Wrath la colère était né. Izumi a alors été



éjectée et la porte s'est refermée. À son retour sur Terre, elle avait perdu tous ses intestins et son appareil reproducteur. Son ventre se reconstruisit sans ces éléments et du coup, elle fut régulièrement atteinte de crises très douloureuses.

Au secours d'Ed et Al

Quelque temps plus tard, Izumi fit la connaissance de Edward et Alphonse, deux orphelins en qui elle se voyait avant qu'elle ne commette l'irréparable. Elle décida de s'occuper



Wrath et Ed

d'eux, afin de leur faire comprendre que la vie était précieuse et l'alchimie dangereuse. Elle les entraîna sur une petite île, afin de leur faire comprendre le principe de la vie et pourquoi, il ne



La naissance de Wrath

FULLMETAL ALCHEMIST

fallait pas avoir recours à l'alchimie pour redonner la vie. Mais elle échoua et peu de temps après, les deux enfants tentèrent une transmutation, afin de redonner vie à leur mère.

Dans un cercle de transmutation, ils déposèrent de l'eau, du carbone, de l'ammoniaque, de la chaux, du phosphore, du sel, du salpêtre, du soufre, du magnésium, de la fluorine, de la silicone, du fer, du manganèse, de l'aluminium, du calcium... Tous les ingrédients qui composent l'être humain. Mais ils avaient oublié l'essentiel : l'âme et la vie.

Edward se retrouva devant la porte. C'est là qu'il rencontra Wrath qui le fit entrer. Alors que Wrath le poussait dans la connaissance, l'image de sa mère apparut, lui faisant prendre conscience du danger que courait Alphonse et du lieu où il se trouvait. Wrath, furieux de ces doutes, l'éjecta de la connaissance et le laissa devant la porte, alors qu'il tentait de ramener et de récupérer l'âme de son frère. Wrath lui arracha le bras droit et la jambe gauche. Il les plaça sur lui et

avait été mordu par un animal et la cicatrice sur le bras montrait qu'il s'agissait du sien...

Par la suite, Wrath fut enlevé par l'armée. Furieuse, Izumi se rendit au centre militaire pour le sauver, mais il avait été trouvé par les autres homoncules. Envy lui a ainsi fait avaler des cristaux qui changèrent son comportement et le poussèrent à détester Izumi, Al et Ed.

La téléportation

À la fin de la série, tous les homoncules furent éliminés, sauf Gluttony (gourmandise) et Wrath (colère). Wrath partit à la recherche de sa mère Izumi, tandis qu'Alphonse avait perdu la mémoire des quatre années passées sur les routes avec Ed.



put ainsi quitter la porte de la connaissance pour se rendre sur Terre. Mais dans le passage, il perdit le peu de souvenir qu'il avait et se retrouva sur la petite île sur laquelle Izumi avait eu recours à la transmutation et où Al et Ed avaient compris le sens de la vie. Sans souvenir, il y resta longtemps jusqu'au retour d'Al et Ed, bien des années plus tard.

Les deux garçons, qui avaient pour punition de rester sur l'île pour réfléchir à leurs actes, firent la connaissance de Wrath et l'emmenèrent avec eux chez Izumi. Cette dernière comprit très vite que Wrath était son fils et Ed, que le bras droit et la jambe gauche de couleur différente sur Wrath étaient les siens. Sur l'île, Ed

Edward de son côté s'est retrouvé dans le monde réel où il a fait la connaissance de personnages ressemblant à s'y méprendre à ceux de l'alchimie. Envy a été téléportée en même temps qu'Ed dans le monde réel. Rudolph Hess, commandant des corps armés allemands, organise plusieurs opérations, dont sa capture. Dans le monde de l'alchimie, c'est un homoncule qui peut se transformer à sa guise. Dans le monde réel, il est sous forme d'un dragon.

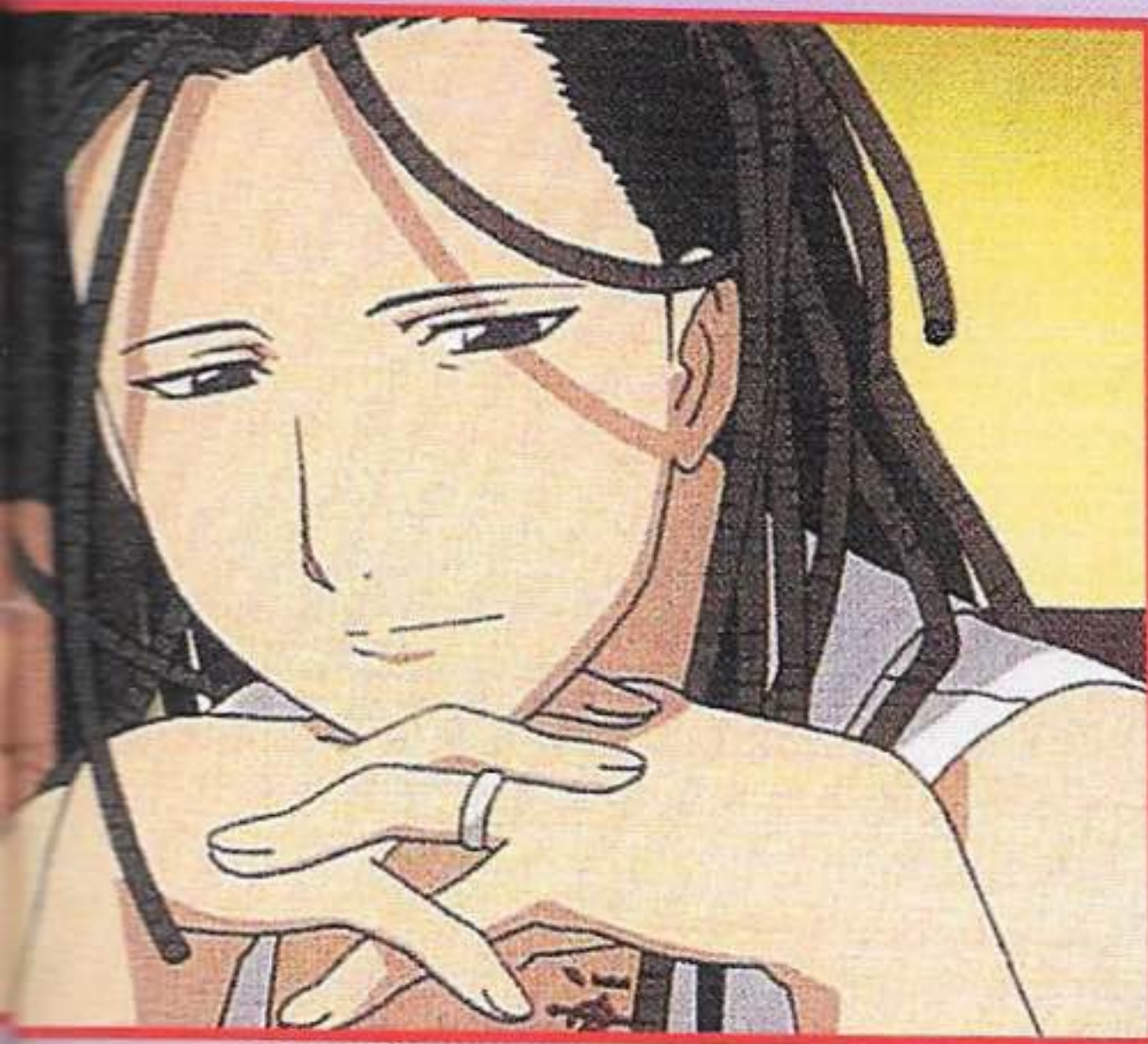
La mort d'Izumi

Al va donc tenter de ramener Ed. Une fois son corps humain retrouvé, Al demande à son maître Izumi de reprendre des cours d'alchimie.

En peu de temps, il devient un grand Alchimiste. Il transmute un puits en plein désert et va jusqu'à produire une tornade ! Il est aussi capable de contrôler une troupe d'armures en leur transférant une partie de son âme. Izumi, qui a enseigné l'alchimie aux frères Elric, va perdre la vie peu de temps après, à cause de sa santé fragile, ayant perdu une partie de ses viscères au cours de la transmutation humaine ratée. Al va alors partir pour un long voyage tout seul.

Al va mettre en action le cercle de transmutation pour ouvrir la porte du monde réel. Mais il n'y arrivera pas du premier coup, à cause des souve-





nirs de la transmutation ratée de sa mère, et de son corps perdu suivant les lois de l'échange équivalent. Mais il retrouve enfin une partie de son passé.

Au même moment, Winry qui a suivi l'entraînement de mécanicienne a créé un nouveau méca-greffe pour Ed en tenant compte de son évolution physique.

Wrath va en profiter pour voler la méca-greffe de Winry, car il va perdre les membres qu'il avait pris à Ed. Aussi, après la disparition de Ed, il va passer trois années à errer à la recherche de sa mère Izumi, ignorant qu'elle est décédée.

Ces trois années de solitude vont le changer. Wrath, vraiment mal en point, va être retrouvé par Winry. Mais leurs retrouvailles vont être de courte durée, car Wrath devra faire face à Gluttony, ressuscité et gigantesque.

Après le combat, et pour retrouver sa mère Izumi, Wrath demande à Al de procéder à une transmutation en utilisant Gluttony et lui-même. Au moment où Al enclenche son alchimie, la porte s'ouvre enfin, réunissant Wrath et Izumi. Wrath a enfin été sauvé, dans un lieu qui n'est ni le monde réel, ni le monde de l'alchimie.



NARUTO



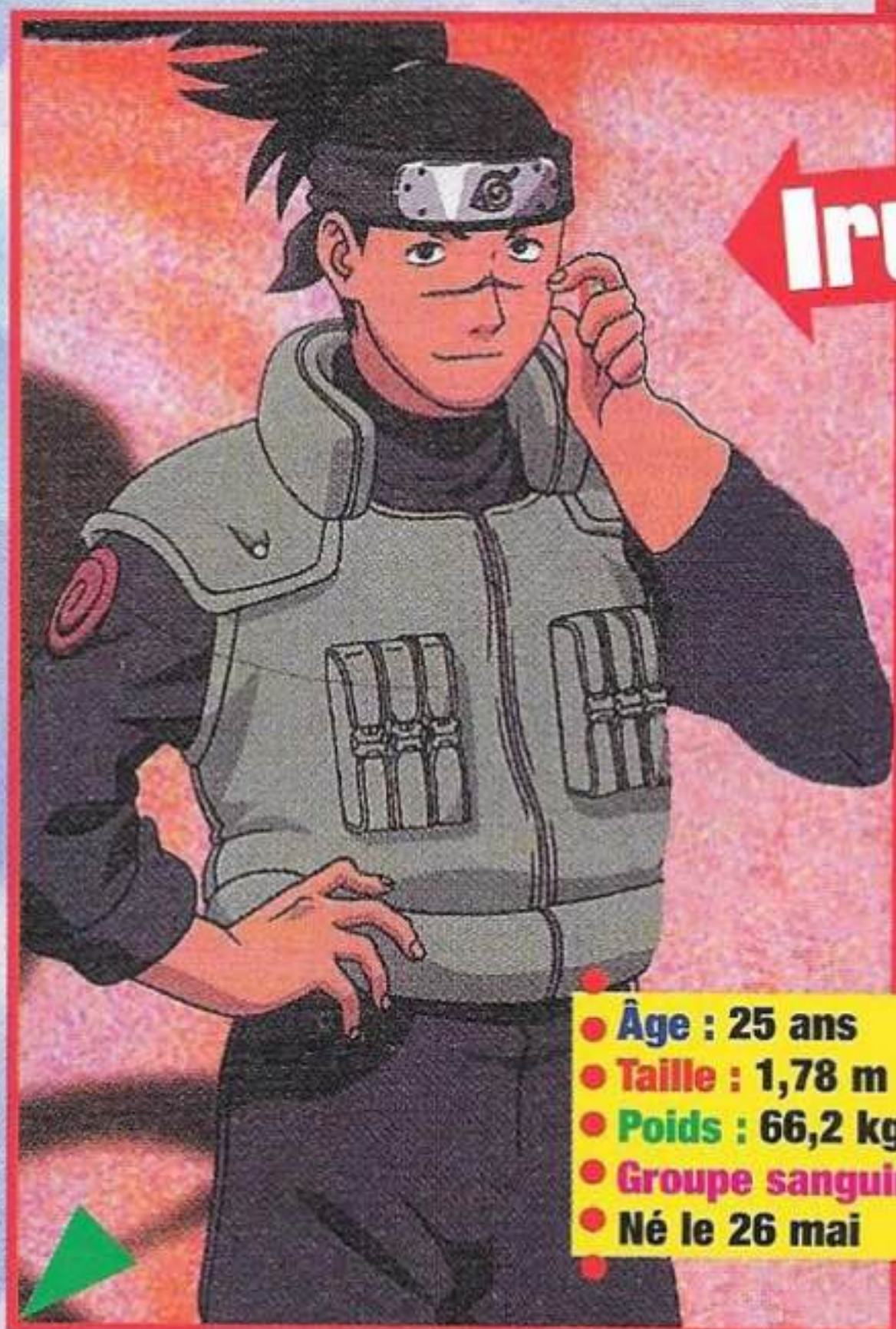
Seconde partie de la présentation des personnages de la série Naruto. Si vous ne connaissez pas cette série, il est temps de prendre le train en marche. Le premier coffret DVD vient juste de sortir chez Kana Home Vidéo et la série est diffusée actuellement sur MCM. Naruto raconte les aventures d'un jeune garçon qui a dans son corps un démon renard très dangereux qui détruisait le monde avant d'y être enfermé. Mais de puissants ninjas mal intentionnés désirent récupérer ce monstre, afin d'acquérir ses pouvoirs.



Uzumaki Naruto

Il y a treize ans, un démon du nom de Kubi semait la terreur dans le monde. Un groupe de braves guerriers bien décidé à l'arrêter réussit à l'enfermer dans le corps d'un enfant nommé Naruto. Le temps passa et ce jeune orphelin se retrouva de plus en plus seul. Sachant le monstre qu'il retenait, tous se mirent à le détester. Aussi, pour attirer l'attention, Naruto devint turbulent et se mit à faire des blagues à tout le monde. Sa vie changea le jour où Iruka décida de s'occuper de lui. Depuis, Naruto se bat pour devenir un grand ninja et plus tard, le nouvel Hokage. Mais le démon qu'il renferme au fond de lui intéresse différentes personnes et surtout une organisation secrète dont Oroshimaru fait partie. Naruto va être pris en main par Jiraya, un des ninjas de légende qui va lui apprendre de nouvelles techniques dans le but de se défendre.

- **Âge :** 12 ans
- **Taille :** 1,45 m
- **Poids :** 40,1 kg
- **Groupe sanguin :** B
- **Né le** 10 octobre



Iruka

- **Âge :** 25 ans
- **Taille :** 1,78 m
- **Poids :** 66,2 kg
- **Groupe sanguin :** 0
- **Né le** 26 mai

Iruka est l'élément déclencheur de Naruto, celui qui l'a décidé à devenir un garçon bien. Iruka est un orphelin qui a perdu ses parents, lors du combat contre Kyubi. Il était seul et rejeté et s'était mis à faire toutes sortes de choses pour se faire remarquer. C'est ce petit garçon qu'il voit en Naruto et, pour cela, il a décidé de l'aider et de le suivre comme tuteur. C'est aussi son professeur à l'Académie des ninjas.



Akimichi Choji

Depuis tout petit, Choji a toujours été un souffre-douleur à cause de son poids. Du coup, pour se battre, il a développé une des techniques de multiplication de son poids. Sa famille a aussi développé diverses pilules de couleur qui démultiplient les forces. Il fait équipe avec Ino et ami. Il est non seulement reconnaissable par sa superficie, mais aussi les réserves de nourriture qu'il a avec lui en permanence.

- **Âge :** 12 ans
- **Taille :** 1,50 m
- **Poids :** 62 kg
- **Groupe sanguin :** B
- **Né le** 1^{er} mai



Hyuga Hinata

- **Âge :** 12 ans
- **Taille :** 1,47 m
- **Poids :** 37,9 kg
- **Groupe sanguin :** A
- **Née le** 27 décembre

C'est une jeune fille très timide que l'on remarque vite dans la série, car elle est amoureuse de Naruto. Elle fait partie de la lignée directe Soke des Hyuga. Elle se considère comme la sœur de Neji et fait partie de l'équipe dirigée par Kurenai avec Aburame Shino et Inuzuka Kiba. Elle a la possibilité de voir à 360° et peut aussi analyser les Shakra.

CHEZ DES PERSONNAGES

▶ Elle est dans l'équipe de Akimichi Choji et de Nara Shikamaru. Elle a pour maître Sarutobi Asuma, mais on la connaît surtout pour être la

Yamanaka Ino

rivale de Sakura. Tous les deux ne se supportent pas depuis l'enfance. De plus, elles sont toutes deux amoureuses de Sasuké, ce qui les sépare encore plus. Yamanaka a une technique spéciale qui lui permet de prendre le contrôle de l'esprit d'un adversaire. Elle peut non seulement transférer son esprit dans le corps d'un autre, mais en plus, elle peut continuer à contrôler son corps.

- **Âge :** 12 ans
- **Taille :** 1,49 m
- **Poids :** 38,2 kg
- **Groupe sanguin :** B
- **Née le** 23 septembre



▶ Son équipe est dirigée par Yuhi Kurenai et compte comme membre Hyuga Hinata et Aburame Shino. Il est toujours accompagné de Akamaru, un petit chien blanc qui a le pouvoir de ressentir les Shakra et le prévenir en cas de présence d'un ennemi. Il préfère les animaux aux humains et ses pouvoirs sont souvent basés sur ceux d'un animal. Il peut entre autres éveiller ses sens et devenir mi-bête mi-humain. Il fait partie du clan Inuzuka et c'est un garçon très fier qui prend tout au sérieux. Il ne supporte pas Naruto à cause de son côté non-chalant.



Inuzuka Kiba

- **Âge :** 12 ans
- **Taille :** 1,51 m
- **Poids :** 43,3 kg
- **Groupe sanguin :** B
- **Né le** 7 juillet



Aburame Shino

▶ C'est un des élèves de la classe de Naruto. Ce garçon très calme fait partie d'une famille dans laquelle les membres peuvent communiquer avec des insectes et les utiliser comme alliés en échange d'un hébergement dans leur corps. Il contrôle même des insectes rares qui se nourrissent du Shakra de ses ennemis. Il fait partie du même groupe de Hyuga Hinata et Inuzuka Kiba. Il a pour maître Yuhi Kurenai.

- **Âge :** 12 ans
- **Taille :** 1,56 m
- **Poids :** 45,8 kg
- **Groupe sanguin :** AB
- **Né le** 23 janvier



NARUTO

Nara Shikamaru

▶ C'est un garçon très intelligent, mais très flemmard. Il comprend tout très vite, mais ne voit pas forcément l'utilité de se mêler de ce qui ne le concerne pas directement. Il joue toujours les garçons blasés, mais en fait, il aime jouer à des jeux de stratégie et élabore souvent des plans tactiques très bons. Ce sont ces aptitudes qui ont fait de lui le seul Genin à réussir l'examen Chunin. Sa technique lui permet de contrôler son ombre et celle des autres. Il peut ainsi suivre un ennemi ou l'immobiliser.

- **Âge :** 12 ans
- **Taille :** 1,51 m
- **Poids :** 42 kg
- **Groupe sanguin :** AB
- **Né le** 22 septembre



Morino Ibiki

▶ Chef de l'unité de torture et d'interrogatoire de Konoha, c'est un homme qui prend son travail très au sérieux. Il est entouré de plusieurs hommes qui l'aident dans ses missions de contre-espionnage. Il apparaît lors de l'examen Chunin. Il est désigné pour surveiller les élèves et leur permettre de passer l'une des épreuves dans laquelle ils doivent tricher sans se faire prendre. Il a la capacité d'influencer l'esprit de ses adversaires.

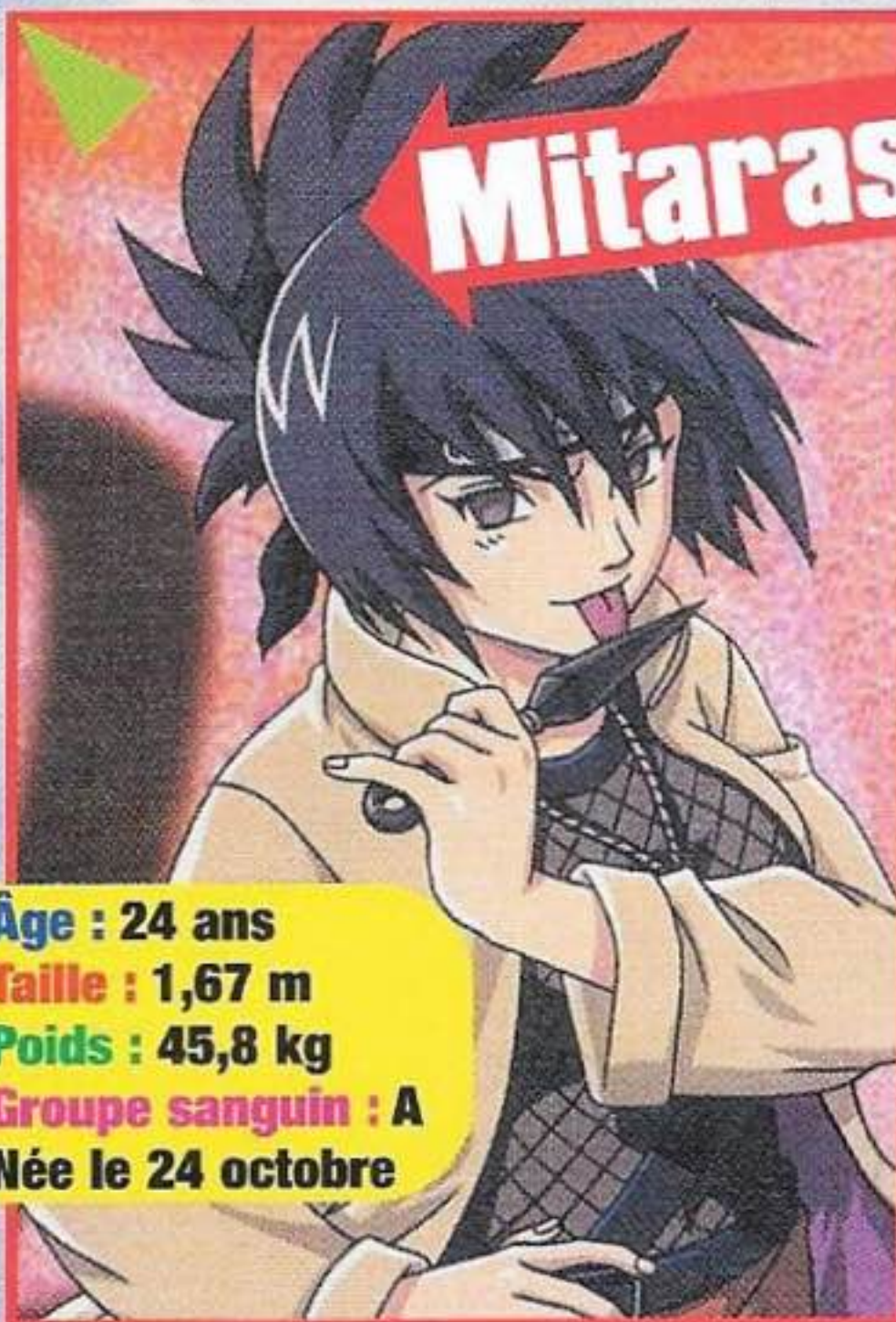
- **Âge :** 27 ans
- **Taille :** 1,93 m
- **Poids :** 88 kg
- **Groupe sanguin :** A
- **Né le** 20 mars



Mitarashi Anko

▶ Cette ancienne élève d'Orochimaru s'était rangée de son côté en lui donnant le sceau maudit. Bien qu'elle ait changé de camp, elle utilise toujours des techniques interdites. Elle apparaît lors de la seconde épreuve de l'examen Chunin. Elle est désignée pour surveiller l'épreuve de la forêt.

- **Âge :** 24 ans
- **Taille :** 1,67 m
- **Poids :** 45,8 kg
- **Groupe sanguin :** A
- **Née le** 24 octobre



Orochimaru

▶ Cet élève du troisième Hokage a suivi un entraînement aux côtés de Jiraya et Tsunade. Il n'a qu'une idée en tête : vivre éternellement et connaître toutes les techniques existantes. Ce sont ses ambitions démesurées qui lui ont valu d'être banni du village de Konoha. Mais il est bien loin de son but. En rentrant dans une organisation secrète qui aurait pu aider ses ambitions, il a découvert des ninjas comme Itachi Uchiwa qui sont bien plus forts que lui. Il a créé son propre clan dans le but de réunir les guerriers les plus forts, ceux qui lui permettront d'éliminer les Hokage. Son corps étant très abîmé, il cherche un nouveau réceptacle et fonde beaucoup d'espoirs en Sasuke. Il possède le don d'invoquer un grand et puissant serpent. Il va perdre un bras durant son combat contre l'Hokage - son ancien maître - qu'il finira par éliminer.

- **Âge :** + de 50 ans
- **Taille :** 1,79 m
- **Poids :** 63,9 kg
- **Groupe sanguin :** B
- **Né le** 27 octobre



Jiroubou

▶ C'est un des quatre gardiens chargés de protéger Orochimaru et utilisateur du sceau maudit. Il représente la porte sud. Il a le pouvoir de contrôler la terre et de l'utiliser comme une arme contre ses adversaires.

- **Âge :** 14 ans
- **Taille :** 1,81 m
- **Poids :** 97,3 kg
- **Groupe sanguin :** B
- **Né le** 26 juin



Tayuya

▶ C'est un des quatre gardiens chargés de protéger Orochimaru et utilisateur du sceau maudit. Elle représente la porte nord et peut invoquer toutes sortes d'esprits, qu'elle peut manipuler avec sa flûte.

- **Âge :** 14 ans
- **Taille :** 1,48 m
- **Poids :** 38,2 kg
- **Née le** 15 février



et maudit. La porte Est est une sorte de guerrier en soi-même. Il est en difficulté, et se sépare en deux personnages distinctes, Sakon et Ukon. Ils peuvent ainsi attaquer l'ennemi en utilisant une technique qui leur permet de fusionner avec lui.

- **Âge :** 14 ans
- **Taille :** 1,55 m
- **Poids :** 45 kg
- **Groupe sanguin :** AB
- **Né le** 20 juin



Kidoumaru

▶ C'est un des quatre gardiens chargés de protéger Orochimaru et utilisateur du sceau maudit. Il représente la porte Est. Kidoumaru est une sorte d'homme araignée qui possède six bras et peut avec sa salive cracher des toiles d'araignée et emprisonner un ennemi.

- **Âge :** 14 ans
- **Taille :** 1,68 m
- **Poids :** 56,2 kg
- **Groupe sanguin :** A
- **Né le** 16 décembre



Temari

▶ Elle fait partie du même groupe que Kankuro et Gaara. Son arme est un grand éventail appelé l'éventail des trois soleils.

- **Âge :** 15 ans
- **Taille :** 1,57 m
- **Poids :** 44,5 kg
- **Groupe sanguin :** 0
- **Née le** 23 août



Gaara

▶ Gaara n'est pas né naturellement : son père a sacrifié sa femme et s'est servi de son Ninjutsu pour fusionner l'esprit du sable avec son enfant. À cause de son instabilité, son père tenta à plusieurs reprises de l'éliminer. Mais l'esprit de la mère de Gaara qui s'était retrouvé dans le sable venait toujours le protéger. C'est pour cela qu'il a une courge dans le dos qui contient du sable. Elle le protège de la moindre attaque. À cause de son père et de ceux qui voulaient l'éliminer, il est devenu aigri et tente de tuer tous ceux qui le gênent. Depuis qu'il a été vaincu par Naruto, il prend ce dernier pour modèle et tente de se faire reconnaître par les siens.

- **Âge :** 12 ans
- **Taille :** 1,46 m
- **Poids :** 39 kg
- **Groupe sanguin :** AB
- **Né le** 19 janvier

Kimimaro

▶ Il s'est lui-même désigné pour être le réceptacle d'Orochimaru. Depuis tout jeune, son destin a été scellé. À cause de ses pouvoirs, tout son village le craignait et voulait le tuer. C'est Orochimaru qui l'a trouvé et s'est occupé de lui. Aujourd'hui, il est le chef des prêtres du groupe qui forme les cinq d'Oto. Étant donné que son corps meurt peu à peu, il va permettre à Orochimaru de combattre Naruto, Rock Lee et Gaara. Il a entre autres le pouvoir de faire sortir les os de son corps et de les contrôler à volonté.

- **Âge :** 16 ans
- **Taille :** 1,66 m
- **Poids :** 49,8 kg
- **Groupe sanguin :** A
- **Né le** 15 juin



Kankuro

▶ Il fait partie de l'équipe de Gaara et porte toujours une marionnette du nom de Kasura sur le dos. Il a le pouvoir de manipuler la marionnette, comme s'il s'agissait de lui. Il est une sorte de guerrier double.

- **Âge :** 14 ans
- **Taille :** 1,65 m
- **Poids :** 60 kg
- **Groupe sanguin :** B
- **Né le** 15 mai





ONE PIECE

Le Baroque Works

Dans la série One Piece, la meilleure partie est celle où nos amis, à leur arrivée à la Route de tous les périls, affrontent le Baroque Works, une sorte de mafia locale qui compte plus de 2000 membres. Ils obéissent tous à une hiérarchie. Dans le texte suivant, vous découvrirez qui forme la tête du Baroque Works.

Si vous ne connaissez pas One Piece

One Piece se passe à l'époque des pirates et son héros s'appelle Luffy. Enfant, ce jeune garçon rêvait de prendre la mer et de devenir pirate. Mais ses rêves ont failli être contrariés le jour où, il a avalé un des fruits du démon. À compter de ce jour, son corps pouvait devenir élastique à volonté, mais devenait en revanche une pierre au contact de l'eau.

Luffy ne se laissa pas décourager et prit la mer comme son héros Shank le roux pour trouver un équipage et partir à la recherche d'un fabuleux trésor, le One Piece. Après avoir fait la connaissance de Zorro, un spécialiste de l'art du sabre, Nami une voleuse très douée pour la navigation, Sandy un cuisinier capable de se battre avec uniquement ses jambes, Pipo un menteur invétéré, mais spécialiste du tir à l'arbalète et Chopper un homme ayant une parfaite connaissance de la médecine. Ensemble, ils ont entrepris de prendre la Route de tous les périls, afin de trouver le One Piece. Mais l'entrée se révéla presque impraticable et la Route de tous les périls remplie de nombreux dangers sur les différentes îles qui la composent.

PRESENTATION DU BAROQUE WORKS

Dès leur arrivée sur la Route de tous les périls, nos amis se sont retrouvés face à des membres du Baroque Works en la présence de Mr 9 et Miss Wednesday, qui voulaient enlever la baleine Laboon. Après avoir fait échouer leur plan, nos amis les ont suivis sur la petite île de Whiskey Peak, un repaire de pirates qui en réalité était plutôt celui du Baroque Works. Cette organisation composée de chasseurs de primes et de pirates n'a qu'un seul but : servir Mr 0 un homme sans scrupule, désireux de s'enrichir par tous les moyens. Miss Wednesday

apprend à nos amis qu'elle est en fait la princesse Nefertari Vivi du royaume d'Alabasta et que Mr 0 est le milliardaire Crocodile, qui intrigue dans l'ombre, afin de renverser le roi Nefertari et prendre le contrôle du royaume. Mais, avant que nos amis aient décidé d'aider Miss Wednesday, leur tête est mise à prix par le Baroque Works qui lance tous ses chasseurs de primes à leurs trousses. Grâce aux fruits du démon, ils disposent de techniques de combat ou de pouvoirs qui vont rendre la route de nos amis très difficile.

OFFICIERS AGENTS



MISS ALLSUNDAY

Partenaire : Mr 0

Armes : Grâce au fruit de l'éclosion qu'elle a ingéré, elle est capable de faire apparaître ses membres là où elle le désire, même sur une autre personne.

Histoire : Nico Robin de son vrai nom est une scientifique et archéologue âgée de 28 ans. Elle s'est infiltrée dans le Baroque Works, dans le but de trouver les vestiges du passé inscrit sur des stèles du royaume d'Alabasta. C'est une femme étrange qui est recherchée depuis l'âge de 8 ans.

MR 0

Partenaire : Miss Allsunday

Armes : Il a le pouvoir de transformer son corps en sable et de le resculpter à volonté. Il peut aussi absorber l'eau contenue dans le corps d'un ennemi.

Histoire : Classé parmi les sept plus puissants corsaires, il se fait passer pour Crocodile, le bienfaiteur de la ville d'Alabasta. Il a monté tout un plan dans le but de s'emparer du trône du père de Vivi. Mais en réalité, son vrai but est de s'emparer de Pluton, une arme qui confère la force absolue.

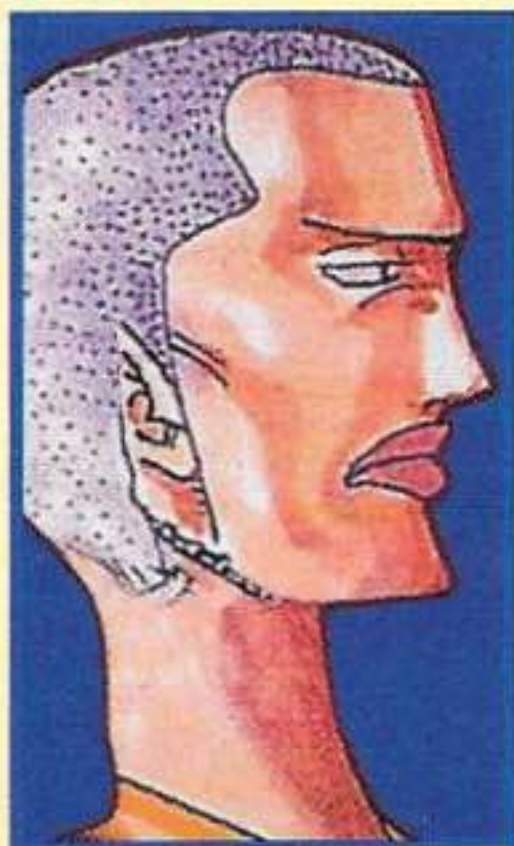


MR 1

Partenaire : Miss Doublefinger (Double Doigt)

Armes : Il a mangé le fruit tailladant, ce qui fait de son corps une arme super tranchante qui peut tout découper.

Histoire : Ancien chasseur de primes, connu dans le West Blue sous le nom de Daz Boness, c'est le meilleur agent du Baroque Works. Il a peu d'humour et va affronter Zorro, lors du combat à Alabasta.



MISS DOUBLEFINGER

Partenaire : Mr 1

Armes : Elle a mangé le fruit de l'oursin, ce qui lui permet de faire apparaître des épines partout sur son corps ou créer des pointes qui peuvent tout transpercer.

Histoire : Quand elle n'est pas en mission, elle tient le bar Spiders. Café, situé dans le désert d'Alubarna. C'est une femme très sûre d'elle et de sa beauté. Elle va affronter Nami, lors de la bataille d'Alabasta.



OFFICIERS AGENTS

MR 3

Partenaire : Miss Goldenweek

Armes : Il a mangé le fruit Ciro-fruit qui lui permet de créer de la cire à volonté. Il peut tout brûler ou tout sculpter. Il aime bien attacher des poids en cire aux pieds de ses adversaires.

Histoire : Il était sur l'île Holiday quand Miss Goldenweek et lui ont eu pour mission d'éliminer Luffy et ses amis. Grâce à sa grande intelligence, il va capturer Zorro, Nami et Vivi et va tenter de les transformer en statues de cire.



MISS GOLDENWEEK

(SEMAINE DOREE)

Partenaire : Mr 3

Armes : Elle a un pouvoir naturel qui lui permet d'influencer le comportement des gens grâce à des inscriptions sur le sol.

Histoire : C'est une artiste peintre qui parle très peu et ne montre presque jamais ses émotions. Elle va s'attaquer à Luffy et va tout faire pour lui ôter la volonté d'aider ses amis.

MR 4

Partenaire : Miss Merrychristmas (Joyeux Noël)

Armes : Une batte de base-ball de quatre tonnes avec laquelle il frappe toute personne qui lui est envoyée par son binôme Miss Merrychristmas.



Histoire : Gardien de l'entrée de la cité d'Alabasta, cet agent du Baroque Works a eu pour mission d'empêcher la progression de Pipo et Chopper. Il ne se sépare

jamais de Lasou, un fusil qui a mangé le fruit du canidé et qui depuis est devenu un basset canon. Il lance un projectile à chaque fois qu'il éternue.

MISS MERRYCHRISTMAS

(JOYEUX NOEL)

Partenaire : Mr 4

Arme : Elle a mangé le fruit fouis-seur, ce qui lui a donné les pouvoirs d'une femme taupe. Elle peut creuser des tunnels à une vitesse très rapide.



Histoire : Agent du Baroque Works envoyée pour empêcher Pipo et Chopper d'atteindre le palais, elle est très rapide et creuse des trous pour immobiliser l'ennemi, afin que Mr 4 puisse les assommer avec sa batte.



MR 5

Partenaire : Miss Valentine

Armes : Il a mangé le fruit Boum Boum ce qui lui permet de créer des explosions là où il le désire.

Histoire : C'est un agent spécial du Baroque Works chargé des missions spéciales, comme éliminer une personne rapidement. Il va attaquer nos amis et va tenter de les faire exploser sur l'île de Little Garden. Il va aider Mr 3 à stopper Luffy et Pipo.

MISS VALENTINE

Partenaire : Mr 5

Armes : Grâce au fruit Kilo Kilo qu'elle a mangé, elle peut augmenter la densité moléculaire des gens pour les écraser avec leur propre poids.

Histoire : Mr 5 et elle ont été envoyés sur l'île de Little Garden pour aider Mr 3 et Miss Goldenweek à éliminer Luffy et ses amis. Elle va alléger une énorme pierre pour la placer sur Luffy. C'est une femme cruelle qui prend plaisir à torturer ses victimes.

LES SIMPLES MEMBRES DU BAROQUE WORKS

MISS CATHERINE

Partenaire : Mr Beans

Armes : Un ensemble de sprays qui servent un peu à tout, comme aveugler ses ennemis.

Histoire : Elle fait partie des membres se trouvant dans la ville de Whiskey Peak. Elle va tenter d'éliminer Zorro en l'aveuglant.

MR BEANS

Partenaire : Miss Catherine

Armes : Inconnu

Histoire : C'est un tueur du Baroque Works vivant à Whiskey Peak. Très efficace grâce à son apparence d'enfant, il se fait passer pour un gosse, afin d'approcher ses victimes pour les éliminer.

MR SHIMIZU

Partenaire : Inconnu

Arme : Inconnu

Histoire : Il n'en a pas vraiment. Il fait juste partie des hommes du Baroque Works placés à Whiskey Peak. C'est un alcoolique qui passe son temps dans les bars.

AGENTS FRONTIERE

MR 8

Partenaire : Miss Monday (Lundi)

Armes : Plusieurs mitrailleuses cachées dans les boucles de sa chevelure.

Histoire : Mr 8 s'appelle en réalité Igaram. À l'origine, il était chef de la garde du royaume d'Alabasta. Il est l'un des seuls à savoir que Miss Wednesday est en réalité Vivi. En apprenant les projets d'infiltration de Vivi, il a décidé de la suivre pour la protéger. Au sein du Baroque Works, il agit sous l'identité de Mr 8 et a pour mission de se faire passer pour Igarappoi, le maire de Whiskey Peak, la ville des pirates.



MISS MONDAY (LUNDI)

Partenaire : Mr 8

Arme : Une force phénoménale.

Histoire : Très dévouée à Mr 8, c'est une femme qui a l'apparence d'un homme, mais fait tout pour rester féminine. Elle est persuadée d'avoir un grand talent pour le déguisement.

MR 11

Partenaire : Inconnu

Armes : Il a un sabre très puissant appelé Kashu.

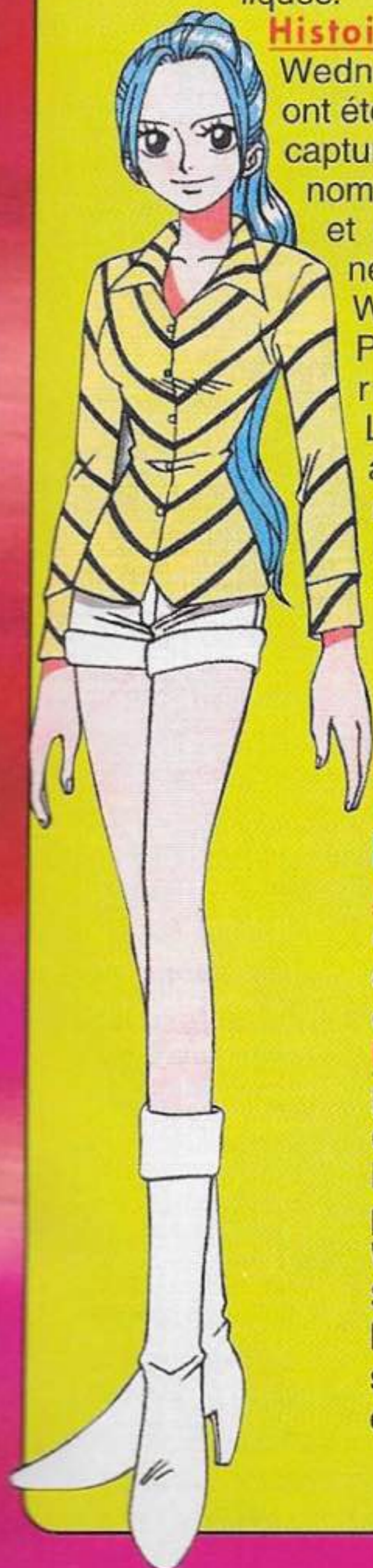
Histoire : Envoyé par le Baroque Works pour espionner pour leur compte, il va être trahi et capturé par Smoker sur Lunes.

MR 9

Partenaire : Miss Wednesday (Mercredi)

Armes : Deux battes métalliques.

Histoires : Miss Wednesday et lui ont été chargés de capturer la baleine nommée Laboon et de la ramener sur l'île de Whiskey Peak. Il va rencontrer Luffy et ses amis à l'intérieur de la baleine et va même être mis en déroute. Il va tout de même tenter de se venger en les conduisant à l'île de Whiskey Peak.



MISS WEDNESDAY (MERCREDI)

Partenaire : Mr 9

Armes : Elle possède quelques artifices hypnotiques et explosifs sur le costume qu'elle cache sous ses vêtements. Ce dernier possède des Yo-Yo qu'elle peut lancer à ses adversaires.

Histoire : Miss Wednesday est en réalité la princesse Nefertari Vivi, 16 ans, souveraine du royaume d'Alabasta. En apprenant que le Baroque Works prévoyait de renverser son père, le roi, elle s'est infiltrée dans le Baroque Works sous le nom de Miss Wednesday. Sa première grande mission a été de ramener la baleine Laboon à Whiskey Peak. Luffy et ses amis vont faire échouer sa mission, mais en échange, elle gagnera de précieux alliés.

MR 13

Partenaire : Miss Friday (Vendredi)

Armes : Il possède des coquillages qui peuvent dissimuler sa présence comme un ninja. Il dispose également d'un arsenal d'explosifs et de fumigènes pour éliminer certains adversaires.

Histoire : Mr 13 est l'espion du Baroque Works. Il a pour mission de surveiller les membres et d'informer le haut commandement. Si l'un d'eux échoue, il doit l'éliminer sans sommation. C'est un excellent dessinateur qui fait des portraits et lance des avis de recherche des ennemis du Baroque Works. Il se déplace sur le dos de Miss Friday.



MISS FRIDAY (VENDREDI)

Partenaire : Mr 13

Armes : Elle possède un grand nombre de bombes sur le dos.

Histoire : Mr 13 et Miss Friday font partie d'un duo nommé l'équipe des Unluckies. Ils ont pour mission d'éliminer tous les agents qui échouent dans leur mission. Ils sont très discrets, ce qui leur permet de superviser et d'espionner les autres agents.

DÉTECTIVE CONAN

Conan et le Club

Dans la célèbre série télé de France 3, qui met en scène Shinichi, un adolescent de 16 ans se retrouvant dans le corps d'un enfant de 8 ans, le Club des détectives est très important. Il s'agit du groupe d'enfants qui le suit pour l'aider dans ses enquêtes policières. Voici une petite présentation de ce club de cinq détectives.



Detective Boys

Dès son arrivée en école primaire, Conan a attiré des enfants avec ses enquêtes policières. Ils ont pris le nom de Detective Boys et il s'agit d'un petit groupe de détectives en herbe composé de cinq membres. Conan rencontre trois d'entre eux en arrivant à l'école primaire. Il crée alors le Club des détectives et par la suite, ils vont être rejoints par

une jeune fille mystérieuse qui a subi le même sort que Conan.

Si vous connaissez Conan par la série télé, vous devez donc très bien connaître les Detective Boys. Dans la série, ils ont un rôle important et sont présents dans presque tous les épisodes. D'ailleurs, étant donné leur importance, le docteur Asaga va leur créer des badges émetteurs-récepteurs pour qu'ils puissent, tous les trois, communiquer entre eux. Dans le manga, ils ont peu d'importance et n'apparaissent que pour gêner

Conan dans ses enquêtes.

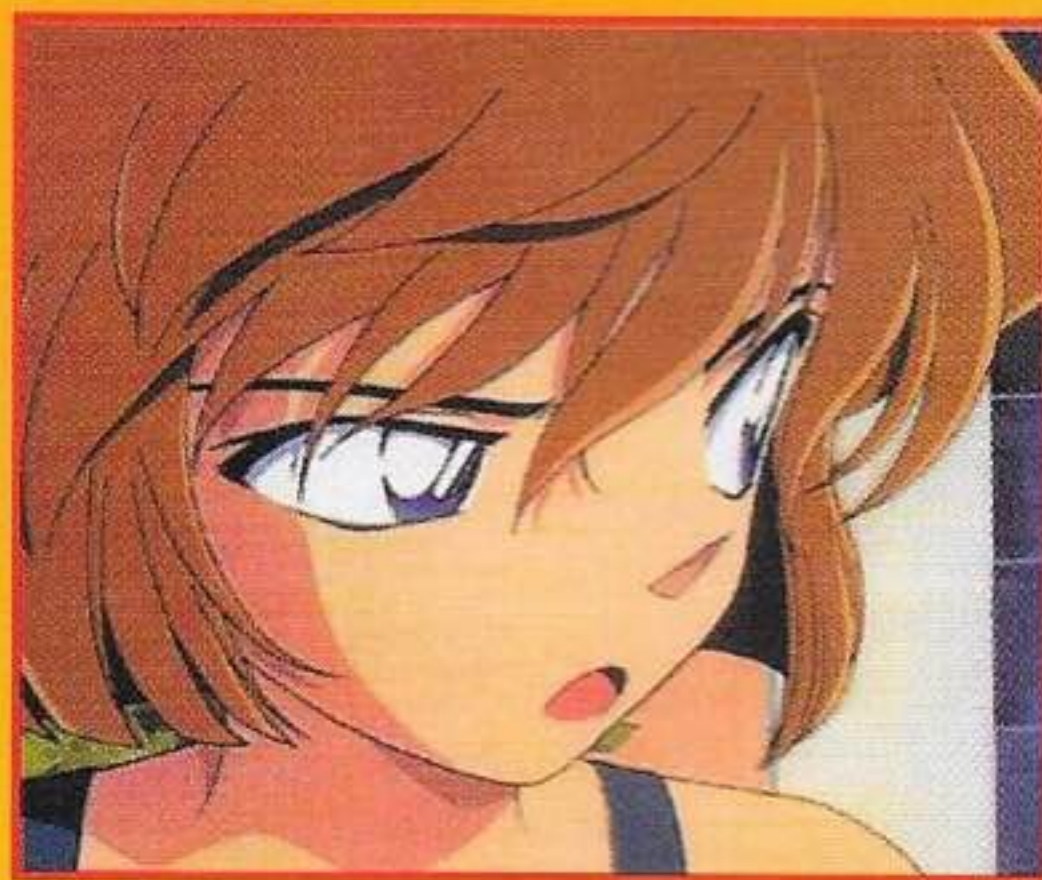
Le Club des détectives s'est créé juste après que le professeur ait inscrit Conan à l'école primaire. Alors que Conan suivait un suspect, Ayumi Yoshida, Mitsuhiro Tsuburaya et Genta Kojima l'ont suivi, alors qu'il enquêtait sur ce suspect.



sa sœur par l'organisation. Surdouée, elle a eu ses diplômes très tôt. Elle a fait ses études aux USA, sur ordre de l'organisation. Orpheline, elle a perdu ses parents très jeune et sa sœur est morte dans ses bras. Or, elle a découvert un jour que ses parents avaient assassiné sa sœur, sans qu'Ai en connaisse la raison précise. Elle sait juste que sa sœur évoluait sous un faux nom, celui de Hirota Masami. Furieuse, elle a décidé de démissionner et un contrat a été mis sur elle, afin de l'éliminer.

Sauvée par l'Apotoxine 4869

Rattrapée avant qu'elle ait pu fuir, elle a été enfermée dans une cave, afin d'être interrogée, puis tuée. Mais Ai avait gardé dans sa poche une fiole contenant de l'Apotoxine 4869 – le produit que les hommes en noir ont utilisé pour rajeunir Conan. Elle l'a aussitôt absorbé et s'est retrouvée dans le corps d'un enfant. Sous cette forme, elle a sept ans. Elle a pu sortir sa main des menottes et s'enfuir. Étant donné qu'elle connaît le secret de Conan pour avoir caché sa trace à l'organisation, elle se réfugie auprès de lui pour se cacher des hommes en noir.



Ai Haibara

Ai Haibara est le personnage le plus important de cette série, même si elle est arrivée un peu plus tard. Elle était membre de l'organisation dans laquelle se trouvent les hommes en noir. Son véritable nom est Shiho Miyano et il s'agit, en fait, d'une grande scientifique créatrice du poison APTX 4869. Cette jeune femme de 18 ans était brillante et très intelligente et son nom de code était "Cherry". Elle a été élevée avec

A la recherche de leur adolescence

Ils enquêtent tous deux pour trouver le moyen de retrouver leur âge initial. Dans leur enquête sur l'organisation, ils vont découvrir que ces derniers font disparaître toute trace de leur passage. Les disquettes sur lesquelles ils inscrivent leurs données sont cryptées et s'effacent si elles sont utilisées sur un

des détectives



C'est comme cela notamment qu'ils détruisent la disquette sur laquelle les infos sur l'Apotoxine avaient été stockées. Petit à petit, Ai va tomber amoureuse de Conan pour son intelligence et son côté mature.



autre ordinateur que ceux de l'organisation. C'est, en effet, le virus Night Barron qui se déclenche et élimine toute donnée.



Mitsuhiko Tsuburaya

Mitsuhiko Tsuburaya est le plus intelligent pour son âge. Il est cartésien et voit tout en noir ou blanc et cherche une explication à tout. Il est amoureux fou d'Ayumi et ne souhaite qu'une chose : se marier avec elle.

Genta Kojima

Genta Kojima quant à lui est un garçon un peu enrobé, également amoureux de Ayumi. Étant donné sa corpulence et sa force physique, il s'est imposé chef du Club des cinq.

Ayumi Yoshida

Il y a une autre jeune femme dans le groupe, mais Ayumi Yoshida, elle, a vraiment huit ans. Pour les garçons de son âge comme Genta et Mitsuhiko, elle est très jolie et tous deux sont amoureux d'elle. D'ailleurs, s'ils sont dans le Club des détectives, c'est pour tenter de lui plaire. Quand on sait qu'Ayumi fait partie du groupe, parce qu'elle est amoureuse de Conan, cela en dit long. Elle parle même de mariage avec lui.

Le Trombinoscope

Yu-Gi-Oh!

Les ennemis

Petite mise au point sur la série Yu-Gi-Oh ! Dans le précédent numéro, nous vous faisons découvrir de façon assez exhaustive les différents protagonistes de la série. Cette fois, vous ferez la connaissance de leurs ennemis. Le prochain numéro vous présentera leurs alliés et les personnages du passé que vous aviez déjà survolés dans un précédent numéro. M6 en est encore aux épisodes après Marik et Bataille Ville, alors que Canal J diffuse justement les épisodes dans lesquels nos amis se retrouvent dans le passé du pharaon Atem, le double de Yugi.

Seto Kaiba

C'est le personnage emblématique de la série. Bien qu'il soit présenté comme un méchant au début, il finit avec le temps par devenir quelqu'un de bien, voire d'attendrissant. Prétentieux et imbus de lui-même, il a été élevé avec son frère Mokuba de façon très dure, ce qui l'a rendu méchant. Au début de la série, on le voit comme quelqu'un d'infect qui s'est débarrassé de son très riche et méchant père, pour prendre le contrôle de la Kaiba Corp et devenir seul maître. Il n'a qu'un seul point d'attache dans la vie : son frère Mokuba qu'il protège envers et contre tout. Il aime être le meilleur et en découvrant que Yugi l'était bien plus que lui. Il s'est mis à le détester et à vouloir tout faire pour rivaliser avec lui. C'est cette concurrence qui l'a poussé à vouloir participer à tant de combats ou à construire le Duel Disk. Il possède les quatre Dragons blancs aux yeux bleus (le dernier dans le film) qu'il garde précieusement.



Bakura Ryo

Grand méchant de la série, il apparaît dans les premiers épisodes de la série comme un garçon gentil qui, en réalité, est à la base de toute l'intrigue et va se présenter comme le responsable de tout. Fan de RPG, il apparaît dans les premiers épisodes, lors du tournoi de Pégasus. C'est aussi là que l'on découvre qu'il a une personnalité supplémentaire, celle de Bakura le voleur responsable des malheurs du Pharaon

Atem et de sa chute. L'anneau du millénaire qu'il possède entretient cette double personnalité.

Il va voler l'œil du millénaire de Pégasus et tenter de réunir les autres objets, afin de repartir dans le passé pour changer son destin et celui de Yami Yugi. Bakura est accessoirement le fils du conservateur du musée de la ville. Il s'est même construit une maquette géante de l'ancienne Égypte qu'il va utiliser pour enfermer Yugi et ses amis.

Dynosaur Ryuzaki

Rex Raptor

Demi-finaliste du championnat de Duel de cartes du Japon, il va affronter Joey qui va lui prendre la carte du Dragon noir aux yeux rouges. On le retrouve lors du tournoi de Bataille Ville.



Insector Haga

Insector Haga

Ce n'est pas un garçon gentil. On le voit au début de la série, lors du tournoi de Pégasus. Puis par la suite, à Bataille Ville, où il va combattre Joey en tentant des techniques très sournoises.





Pegasus Jr Crawford Maximilien Pegasus

Avec Kaïba, c'est le personnage le plus intéressant, même s'il est malheureusement peu exploité. Il est connu pour être le créateur des cartes de Duel de monstres. Ce riche Américain avait perdu goût à la vie, après la mort de sa bien-aimée. Mais, alors qu'il était dans la Vallée des rois, il a suivi un homme dans un vieux village, ce qui l'a conduit au tombeau où Shadi cachait la stèle des objets millénaires. En le capturant, Shadi l'a testé en lui plaçant sur le visage l'œil du millé-

naire, qui l'a adopté. Grâce à cela, il a pu voir sa bien-aimée une dernière fois pour lui dire adieu. En continuant ses recherches en Égypte et grâce à l'œil, il est arrivé dans une caverne où des monstres étaient dessinés (enfermés) dans des stèles de pierre. Selon leur niveau, il les a placées et redessinées en cartes pour créer le Magic & Wizard. Il a malgré tout évité certaines stèles qui montraient des cartes très puissantes voire dangereuses.



Rare Hunter Jack Hunter

Il apparaît dans le tournoi de Bataille Ville. Il travaille pour les Ghouls et a pour mission de récupérer ses cartes rares. Grâce à Exodia 3, il va vaincre Joey et lui prendre la carte du Dragon noir aux yeux rouges. Mais Yugi réussira à la récupérer en le battant.



Le valet Croquer

Il travaille pour Pegasus et lui est dévoué corps et âme. C'est lui qui sert d'arbitre, lors des tournois officiels organisés par Pegasus.

Raphaël

Il travaille pour une organisation du nom de Doom. Il va combattre Yugi et corrompre l'âme de Yami Yugi, ce qui obligera Yugi à se sacrifier pour le sauver.



Ghost Kotsuzuka Bronze

Allié de Kierce au début de la série, lui et ses acolytes vont l'aider à rentrer au royaume des duellistes. Bien qu'il se soit fait ratatiner par Joey, il réapparaît avec ses acolytes lors du tournoi de Bataille Ville. Mais par malheur, il va tomber sur Yami Bakura qui va le tuer sans pitié.





Les maîtres du KC Les Big 5

Les Big 5 sont, en fait, une organisation très puissante, composée d'hommes d'affaires très riches. Seto Kaiba va s'allier à eux, afin de prendre le contrôle de la Kaiba Corp. Une fois que Kaiba a sombré dans

le coma lors du tournoi Death T, les Big 5 ont tenté de prendre le contrôle de la Kaiba Corp pour leur compte. Yugi va le libérer juste à temps et Kaiba va renvoyer le Big 5, bien décidé à se venger. C'est d'ailleurs ce qu'ils feront plus tard en enfermant Kaiba, Yugi et ses amis dans un monde virtuel appelé le Virtual World.



String

Il est sous la domination de Marik qui le domine, grâce au mal qui sommeille en lui, depuis qu'il a tué ses parents. C'est dans son deck

que Marik a caché le dieu volant d'Osiris.

Player Killer Panick

Personnage secondaire, il travaille pour Pegasus et sa mission est de récupérer les quarante étoiles éparpillées sur l'île des duellistes.



Bandit Kaine Kierce Haward

C'était le grand champion des USA, jusqu'à ce qu'il se fasse battre à Pegasus. Bien décidé à se venger, il va participer au tournoi de Pegasus et se retrouvera face à Joey. Mauvais joueur, alcoolique, il va tenter de voler la prime offerte au gagnant du tournoi. Éjecté de l'île pour mauvais comportement, il va être sauvé par Marik qui va prendre le contrôle de sa personne à l'aide du marteau millénaire.



Johnny Step

Ce personnage secondaire apparaît, alors que Téa fait une démonstration de DDR sur un tapis de danse. Il va vouloir l'affronter, mais Téa réussira à le battre, alors qu'il est champion. Mauvais joueur, il va tenter de se venger, mais Yugi lui fera payer son mauvais comportement.

Marik Ishtar Marek Ishtar

Il était destiné à devenir gardien des tombeaux. Mais refusant ce destin, il s'échappa avec sa sœur et laissa son frère et son meilleur ami Rishido se battre pour contenir le mal. En revenant, Marik découvrit que son ami avait été tué par son père et le tua, devenant par-là même Yami Marik. Quand il revint à lui, Shadi apparut et lui expliqua que c'était l'esprit du pharaon qui avait en fait tué son père. Depuis ce jour, il est persuadé que Yugi renferme le mal au fond de lui, ignorant que c'est lui qui le garde. En fait, Yami Marik est l'esprit du pharaon, Râ, bien décidé à hanter à jamais la famille des gardiens des tombeaux. Le bon côté de ce dernier étant enfermé dans le Puzzle (Yami Yugi), le mal est devenu Marik.



Esper Roba Esparo

Il apparaît lors du tournoi de Bataille Ville et se fait passer pour un duelliste médium, capable de lire les cartes des autres. En réalité, il utilise ses quatre frères pour tricher. Cachés à distance, ces derniers regardent les cartes avec des jumelles et lui transmettent l'information avec un récepteur caché dans son oreille. Il va vaincre Dinosaur, mais sera vaincu par Joey.



Pandora Arkana

Envoyée par les Ghouls pour récupérer les cartes rares, elle va tenter de vaincre Yugi avec ses trois magiciens des ténèbres, mais Yugi réussira à la vaincre avec la Magicienne des ténèbres.



Rishido Ishtar Odion Ishtar

Frère de Marik et Isis Ishtar, il fait tout pour les protéger. Il connaît l'existence de Yami Marik et il est persuadé de pouvoir le contenir. Il possède uniquement des cartes magiques et pièges.



Varon

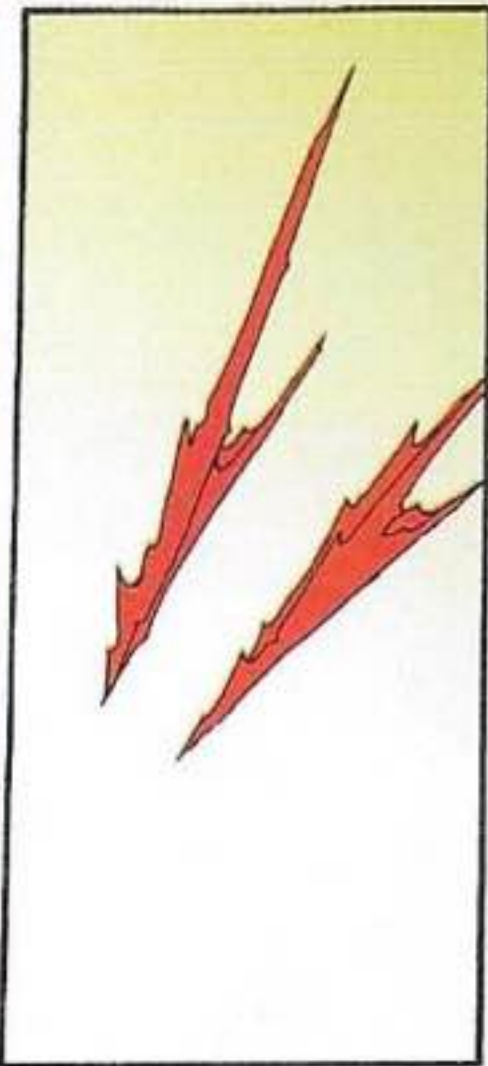
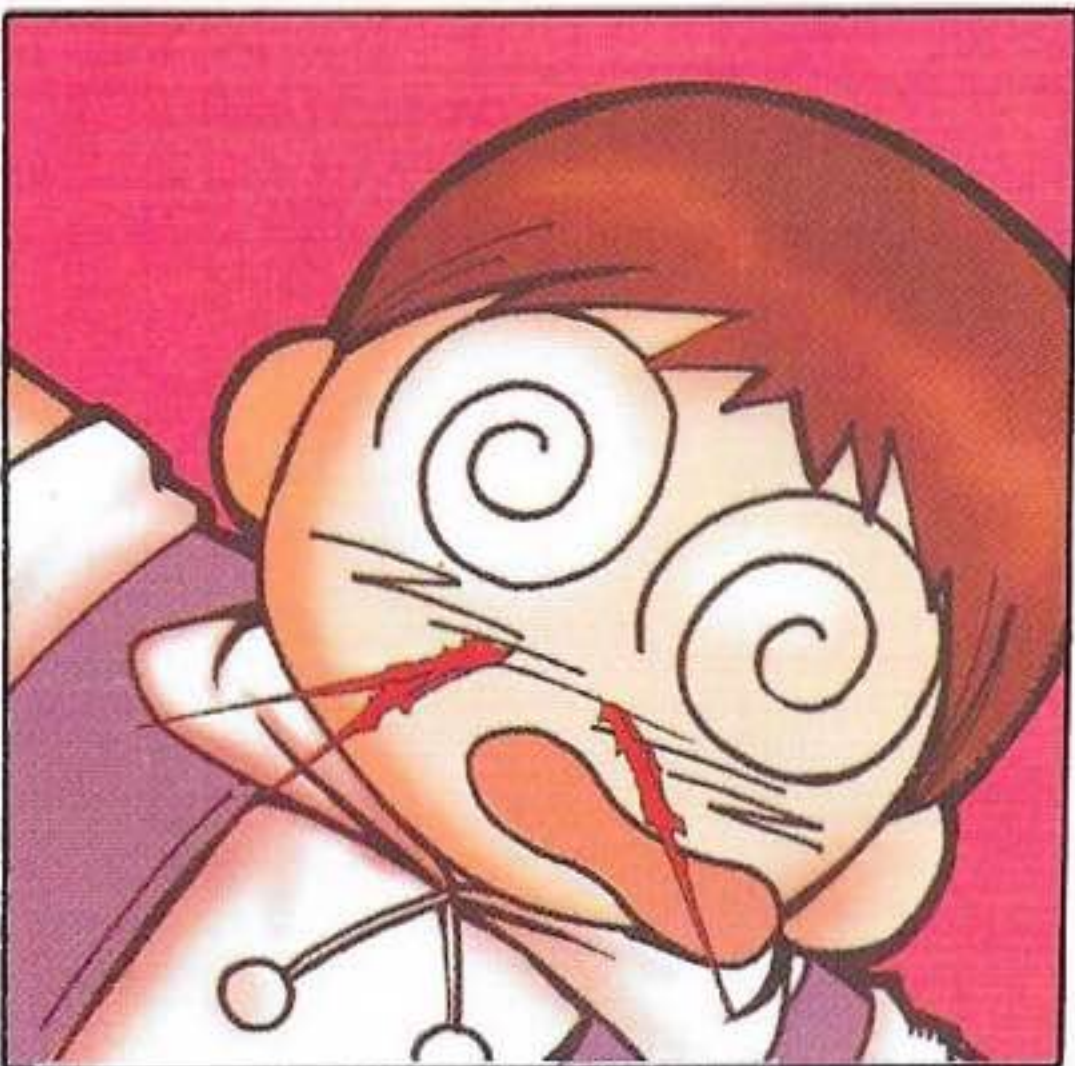
Autre membre de Doom, chargé cette fois de combattre Joey, c'est un ennemi de Maï, qu'il a trahie, alors qu'elle était chef de Doom.



Amelda

Membre de Doom, il va se faire passer pour Pegasus, pour combattre Kaiba.

THE KING OF FIGHTERS Z

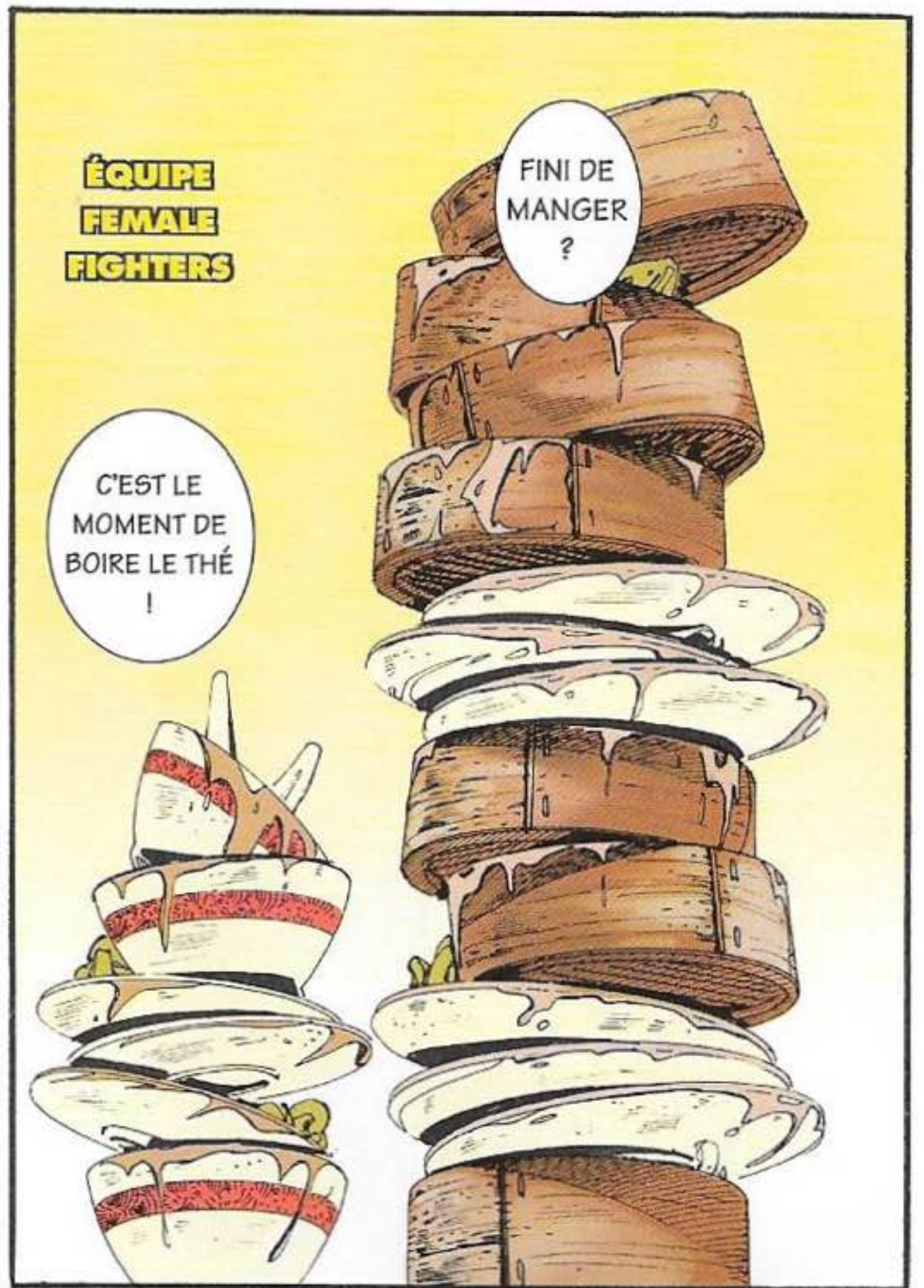




OUPS !
JE NE PEUX PLUS RIEN
AVALER !



C'EST TOI QUI PAIES,
HEIN ?! CETTE FOIS
JE N'AI PAS DE QUOI
VOUS INVITER !



**ÉQUIPE
FEMALE
FIGHTERS**

FINI DE
MANGER ?

C'EST LE
MOMENT DE
BOIRE LE THÉ !



本陣!



LA
VAIS-
SELLE
NOUS
ATTEND !

TU AS
ENCORE
CASSÉ UN
VERRE,
XIANGFEI !.
ILS NOUS
LAISSERONS
JAMAIS
PARTIR...



POUR LA
PROCHAINE
TOURNÉE, J'AI
ENVIE D'ÉCRIRE
DEUX NOUVELLES
CHANSONS SUR
LA NATURE...

CHRIS,
J'ESPÈRE QUE
MON PUBLIC
APPRÉCIERA ! ET
PUIS, ICI JE PEUX
ALIER PLAISIR ET
TRAVAIL... C'EST
UNE SUPER
IDÉE, NON ?



**LE CALME
ÉTAIT ENFIN
REVENU
QUAND
UN
ÉVÉNEMENT
INATTENDU
SE PRODUISIT
...**

YASHIRO NANAKASE

TU ME PRENDS POUR UNE GAMINE DE 14 ANS ?



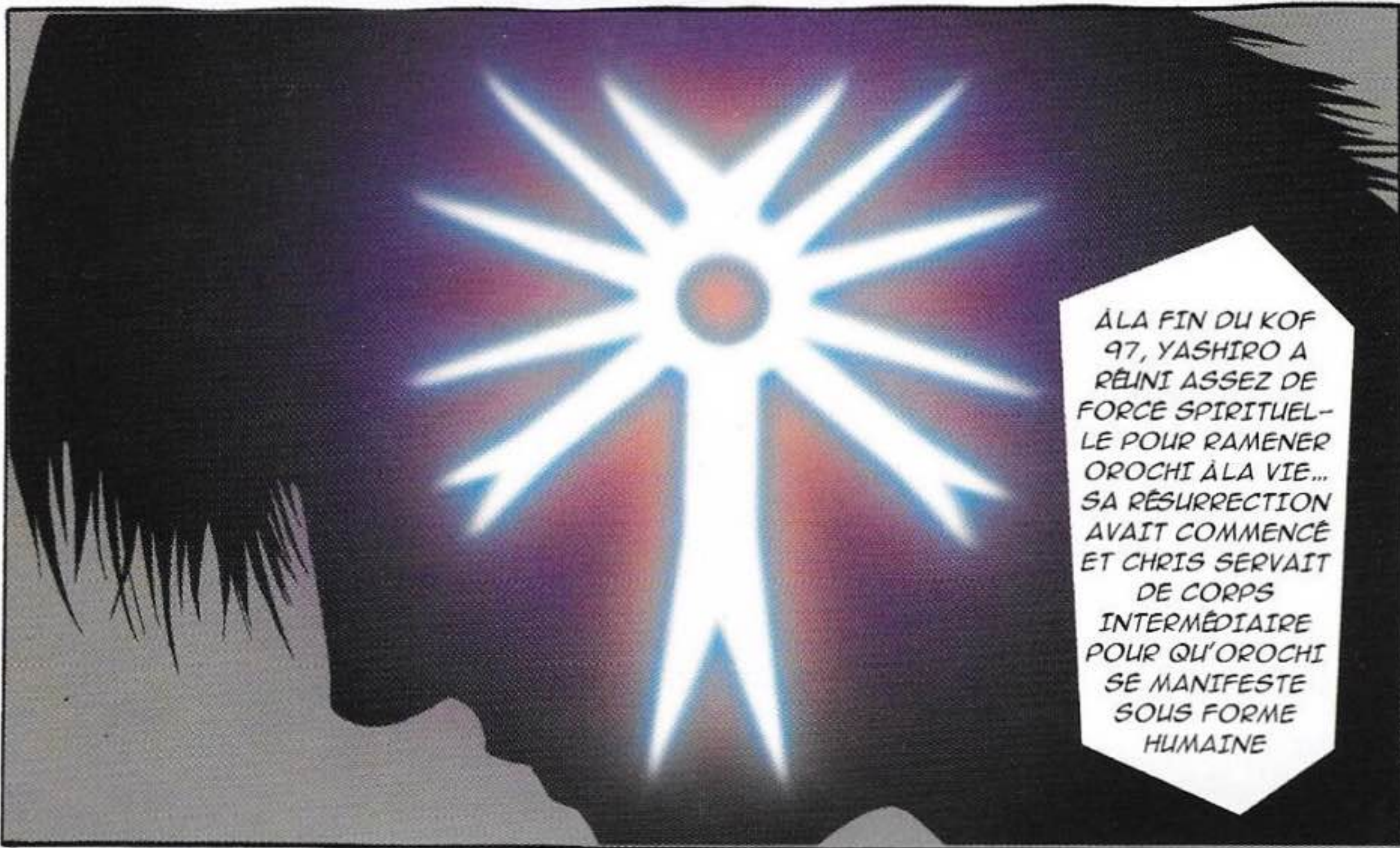
CHRIS

SHERMIE ! TU AURAI PRÉFÉRÉ MANGER UN SUPER PUDDING ?

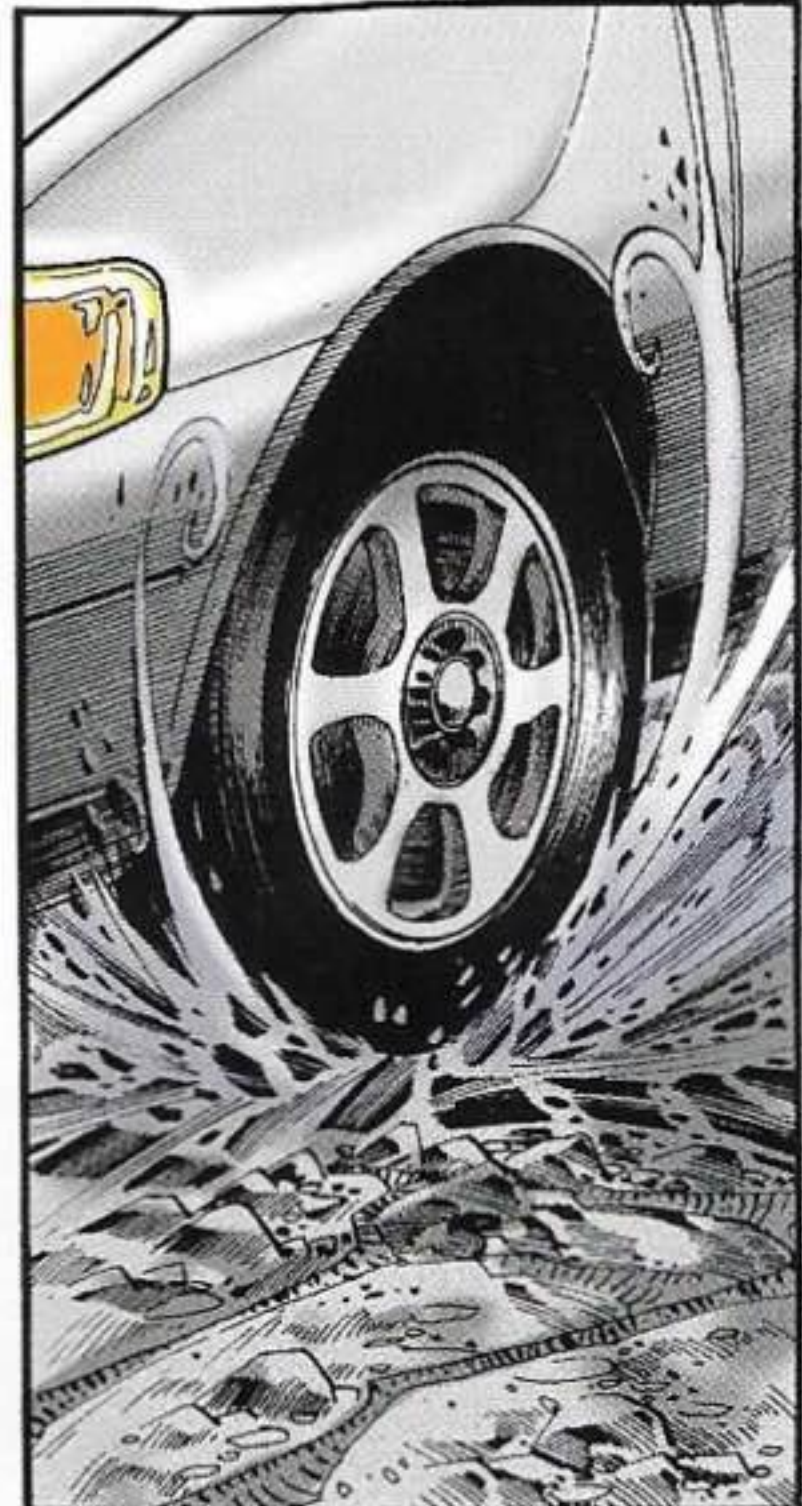


DANS L'HISTOIRE, JE SUIS PERDANTE ! J'AI DÛ ARRÊTER MES RECHERCHES DE STYLISME POUR VOUS ACCOMPAGNER ...

SHERMIE



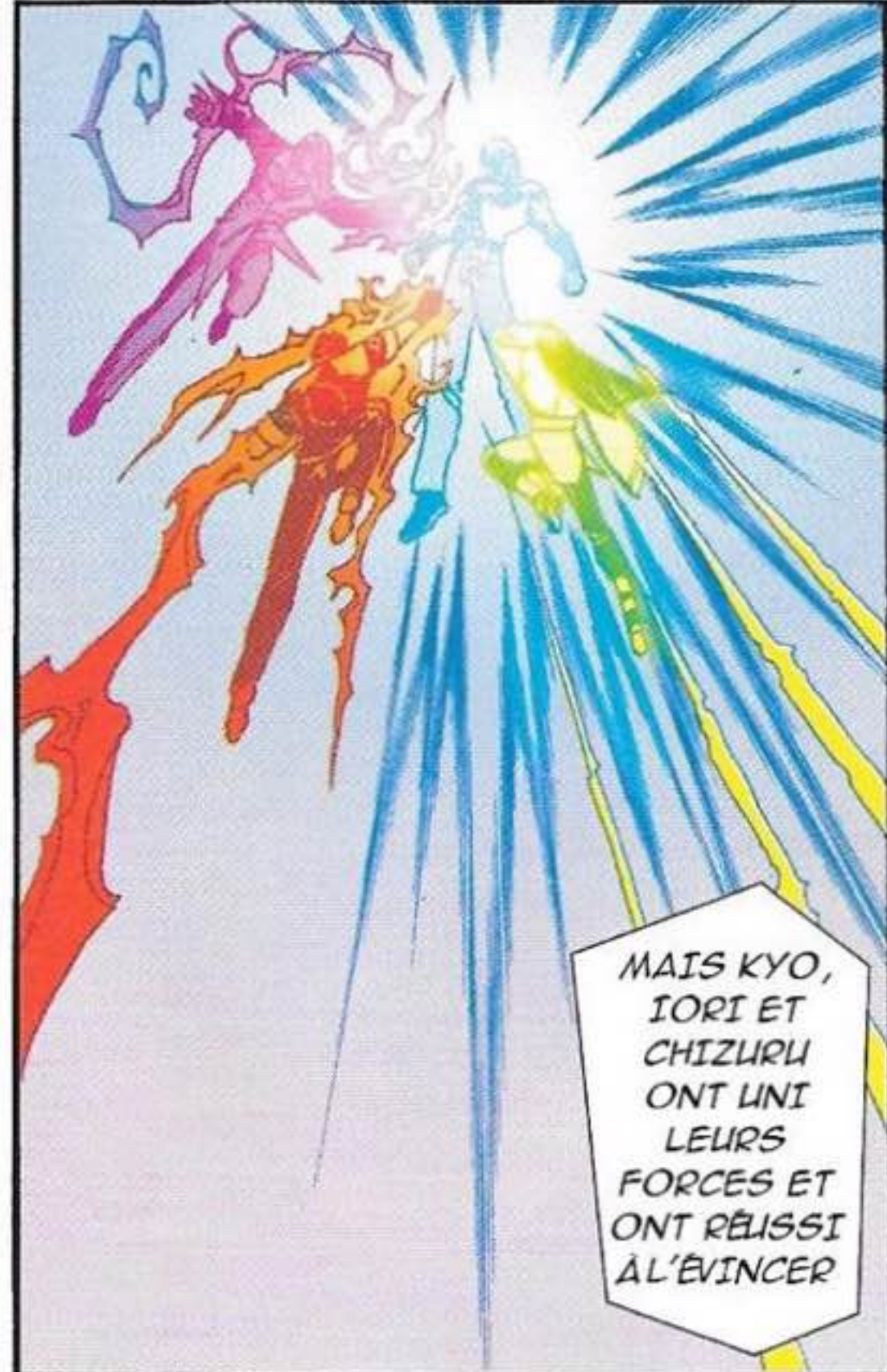
À LA FIN DU KOF 97, YASHIRO A RÉUNI ASSEZ DE FORCE SPIRITUELLE POUR RAMENER OROCHI À LA VIE... SA RÉSURRECTION AVAIT COMMENCÉ ET CHRIS SERVAIT DE CORPS INTERMÉDIAIRE POUR QU'OROCHI SE MANIFESTE SOUS FORME HUMAINE



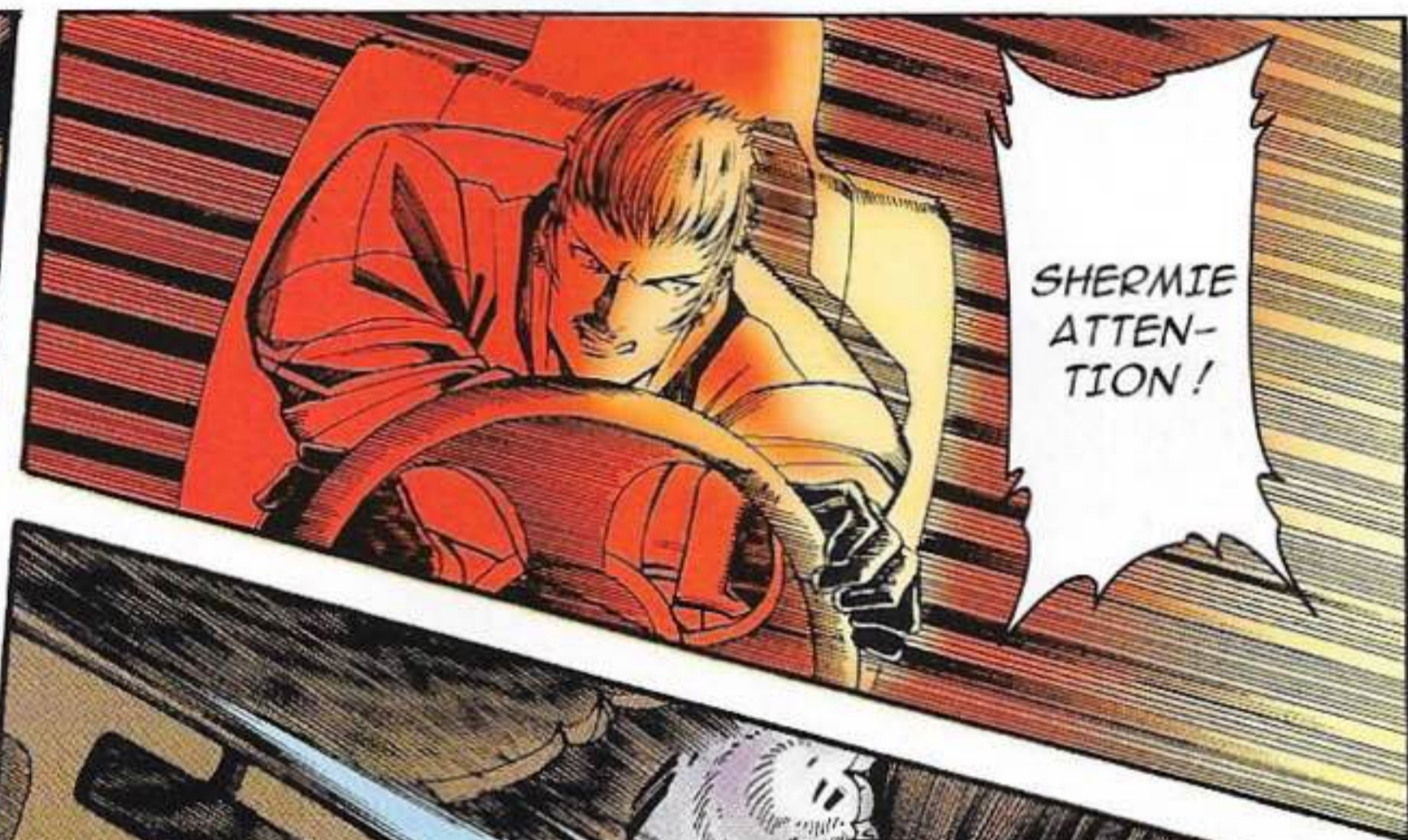
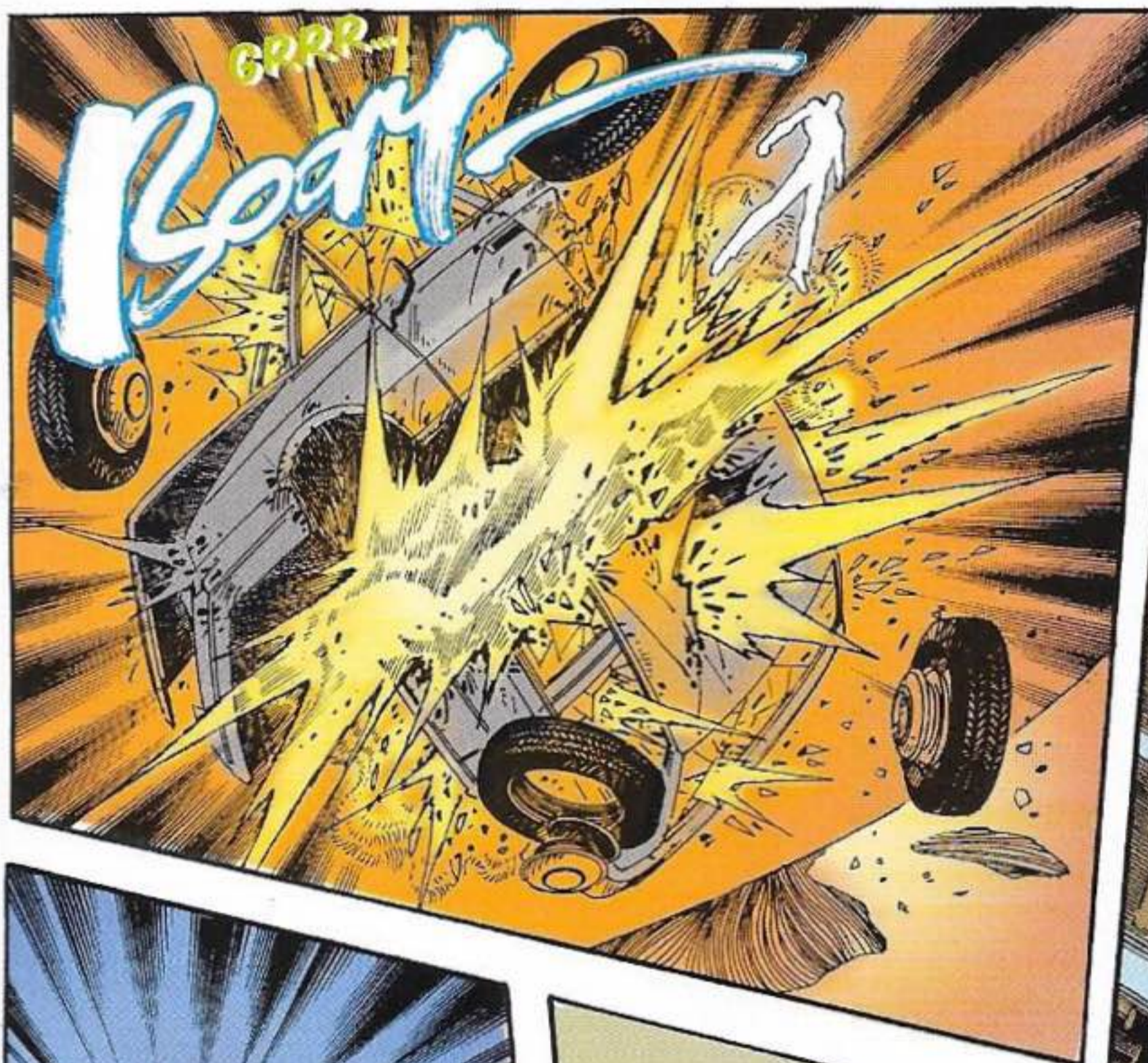
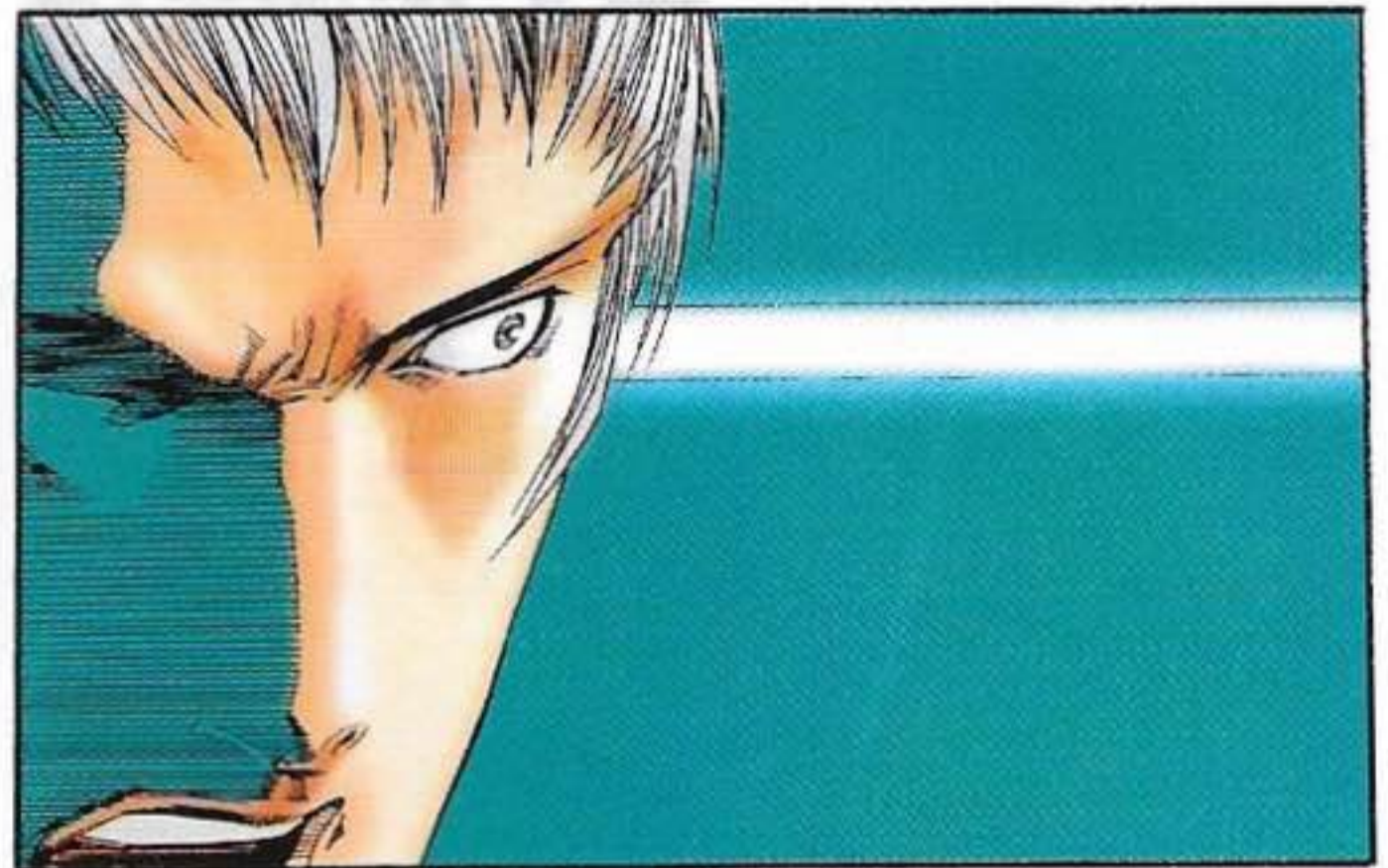
YASHIRO ET SHERMIE ONT TROUVÉ LE CORPS SANS VIE DE CHRIS ET ILS L'ONT SAUVÉ...



ARRÊTEZ ! VOUS ALLEZ GÂCHER CETTE BELLE JOURNÉE !



MAIS KYO, IORI ET CHIZURU ONT UNI LEURS FORCES ET ONT RÉUSSI À L'ÉVINCER



IL EST DÉJÀ PAS FACILE DE S'ATTAQUER À CES TROIS-LÀ, ALORS QUAND ILS SONT EN COLÈRE...





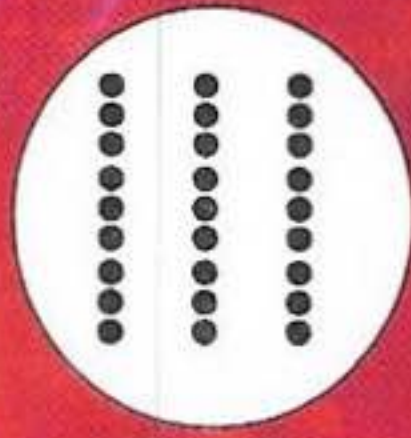
PAF
咻

QUI ES-TU
POUR OSER
DÉTRUIRE
MA VOITURE
PRÉFÉRÉE ?!

TCHAC
轟!

TCHAC
轟!

BAM
轟!



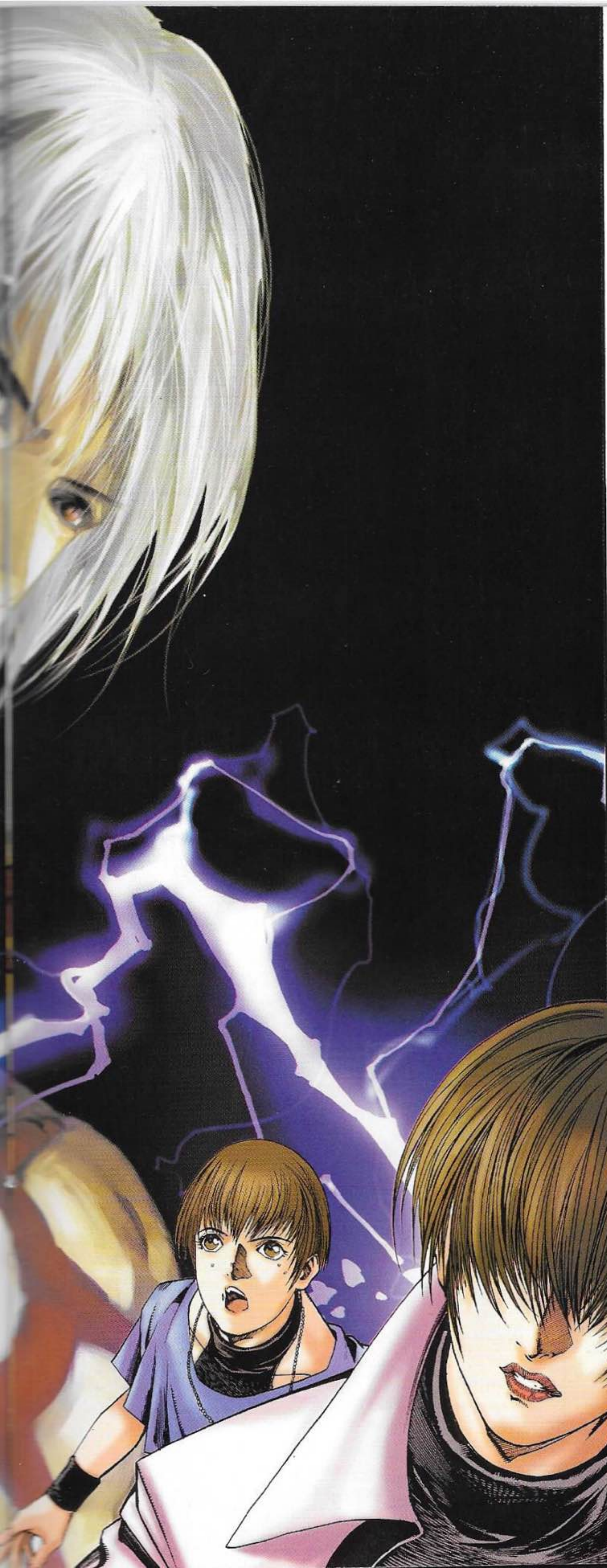
OÙTE
CACHES-
TU ?

百
轉
! PAW



**ILS POUVAIENT
ENFIN VOIR
CET INCONNU
SI PUISSANT !
ÉTAIT-CE OROCHI ?
N'AVAIT-IL PAS
ÉTÉ ENFERMÉ ?
COMMENT
POUVAIT-IL ÊTRE DE
RETOUR ? POUR-
QUOI
LES AVAIT-IL ATTA-
QUÉS ? YASHIRO,
SHERMIE ET CHRIS
AURAIENT AIMÉ
CONNAÎTRE LES
RÉPONSES...**





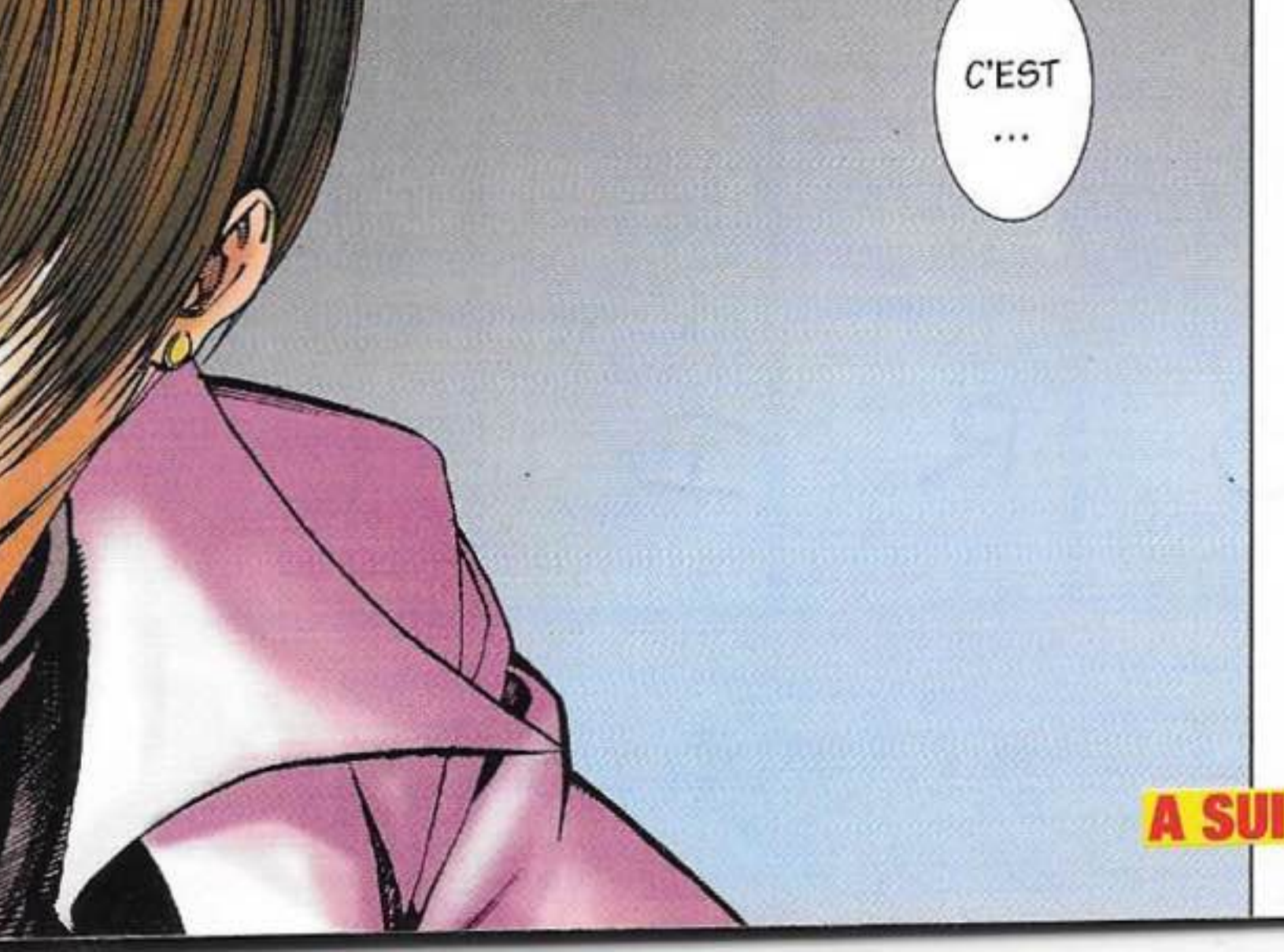
IL EST FORT...
IL A RÉUSSI À
CONTRER MES
ATAQUES !
QUI...



QUOI ?
CE N'EST PAS
POSSIBLE
...



C'EST
...




JEUX

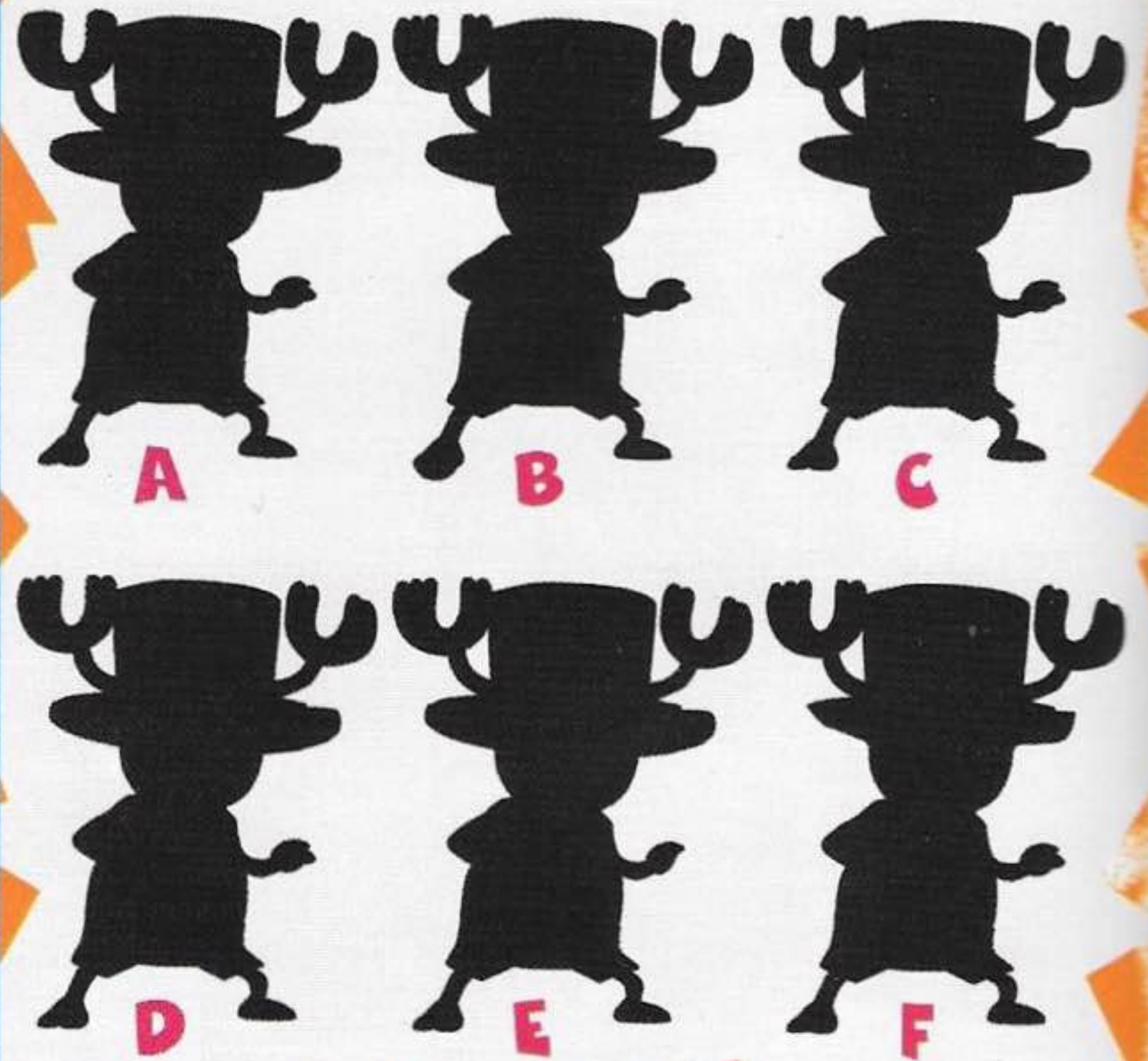
OMBRE EXACTE OWBBE EXVCLE



Une seule
de ces ombres
correspond
parfaitement
au dessin de
Chopper
ci-contre...
laquelle ?

MINI-FLÉCHÉS

	Les oiseaux y pondent	N	On se méfie de celle des taureaux			
	Manie					
	T	I	C			
Prendre		D	O			
Prairie						
	E	Attrapée	R			
Paradis		D	E			
Accroché avec un clou						
	C	L	W	O	U	E
Attrapée	E	N	E	Pronom possessif		
Prénom féminin						
			Note	M		
Anneau			S	F		
Diminutif d'ordinateurs						
	O	R	D	I	S	



MAGIC BOX

Remets les lettres dans l'ordre et découvre qui se cache dans la MAGIC BOX !



SOLUTIONS

PAR SMS Envoie **MANGAS** et ta ref au **81617**

Ex : Pour télécharger AXEL F, envoie par SMS MANGAS 67074 au 81617

PAR TEL. **08 99 700 793**

1,50€/appel + 0,34€/min

logos coups de coeur



LES SONNERIES

LES TITRES RADIO		
Time étage VEGASTAR	22731	
Académie LES ACADEMICIENS	33625	
Aimer jusqu'à l'impossible TINA ARENA	12127	
... et June	90138	
about us TATU	11428	
Mesdames et Messieurs	28287	
CRAZY FROG	67074	
dimanches AMADOU ET MARTAM	09336	
dancer AKON	08503	
MATTAFOX	32393	
blitz THE BOY RACKERS	52711	
horse and the cherry tree	12757	
like that PHARELL	44509	
la pluie ANGGUN	96254	
vacances ILONA MITRECEY	18602	
ittle : don't go breaking...	91336	
la jungle pour Ingrid Betancourt	17153	
musée ILONA MITRECEY	43397	
que tu m'aimes CHIMENE BADI	11597	
pressure MYLO	75104	
THE PUSSYCAT DOLLS	09285	
BLACK EYED PEAS	32072	
you no more CRAIG DAVID	10986	
enfance JULIEN CLERC	17057	
ta yo PAPA AP	60263	
en plus y'a personne A.SOUCHON	74138	
SEAN PAUL	59954	
MARTIN SOLVEIG	81000	
BLANKASS	76028	
MADONNA BEYZEL	86559	
TEXAS	14247	
ghostbusters MICKAEL TURTLE	14959	
my lover JAMES BLUNT	29316	
DJ TONIC	07392	
VERONIQUE ET DAVINA	92252	
wow LORD KOSSITY	70610	
de luv K-MARO	74779	
back girl GWEN STEFANI	02287	
up MADONNA	12500	
care RICKY MARTIN	11680	
de luv LA PESTE	45248	
donc je suis PRISCILLA	39970	
sans pas un héros	16356	
vous oublie pas CELINE DION	62177	
qui danse MARTIAL	17841	
les bells Last christmas CRAZY FROG	73005	
up NATHY	62463	
la tolérance GINIE LINE	93302	
MENTY	13803	
negra JUANES	65466	
ance HOFF	53549	
Shakira - ALEJANDRO SANZ	39922	
SERENA ET NEK	09603	
blanc KAROL	12212	
du monde ZE PEQUENO	32801	
de toi KARINE TREY	70388	
monde est... PSY 4 DE LA RIME	27233	
kangourou JUMPY	52610	
demons de minuit SONA RIBA	47879	
me hold you BOW WOW & MARION	78618	
de nos campagnes IRVY	42076	
to your heart DHI - EDMEE	30126	
generation BOB SINCLAR	55019	
A POULINE	20575	
Ma religion dans son regard J.HALLYDAY	44907	
Ma vie AMINE	71061	
Ne partons pas fâchés RAPHAEL	14700	
Ne retiens pas tes larmes AMEL BENT	87833	
Parle-moi JEAN-LOUIS AUBERT	08190	
Pas sans toi MATT POKORA	84044	
Pense à moi GAGE	44722	
Petite soeur LAAM	30929	
Pinocchio en hiver (Kalinka)	23146	
Pon de replay RIHANNA	59006	
Popcorn CRAZY FROG	96160	
Precious DEPECHE MODE	26665	
Rester la même LORIE	16203	
Rocket in the sky BENASSI BROS	19675	
San ou (la rivière) DEZIL	21671	
Sans défense CLEMENCE	87514	
Santiano	19694	
Say say (waiting 4 u) HI-TACK	64018	
Serre-moi JENTIF	23840	
Space soap MISTER COSMIC VS FAT DOG	26652	
Tant qu'on rêve encore LE ROI SOLEIL	51623	
T'es pas cap pinocchio PINOCCHIO	47474	
The sound of San Francisco	91202	
Time to grow LEMAR & JUSTINE	18109	
Tripping ROBBIE WILLIAMS	79792	
Wake up HILARY DUFF	90062	
We belong together MARIAN CAREY	51728	
Window shopper SO CENT	80773	
Yellow, le casse de Brice	85781	
2 Fast 2 Furious - Pump it up	88112	
8 Mile - Lose yourself	55770	
Be cool - Ain't no reason	19176	
Brice de Nice - Le casse de Brice	98766	
Brice de Nice - Yellow	85781	
Chapeau melon et bottes de cuir	79940	
Charlie et la chocolaterie	13284	
Flashdance - Maniac	80828	
Gangsta's paradise	46233	
Gladiator	34338	
Kill Bill - Ode to Oren Ishii	62340	
Kill bill 1	71902	
La 7ème compagnie	97074	
La cariosa	82144	
La famille Addams	70733	
La soupe aux choux	70734	
La valse d'Amélie Poulain	70735	
La vérité si je mens	82158	
Le fil de beverly hills	54254	
Le Parrain	55674	
Le professionnel	75147	
Le seigneur des anneaux	82616	
Les aventures de Rabbi Jacob	33932	
Les bronzés (hip hop mix)	93541	
Les bronzés font du ski	54256	
L'extraste	55671	
Mission impossible	54257	
La panthère rose	70807	
Pretty woman	74319	
Pulp fiction	55673	
Rocky	75170	
Sexe intentions	70724	
Space Soap	26652	
Super mario	06717	

LES LOGOS



UN MOBILE
**100%
MANGAS**

TOP MOBILE

TÉLÉCHARGE-MOI !
ENVOIE PAR SMS
MANGAS 58210 AU
81617



LE CLASSEMENT OFFICIEL
DES MEILLEURES SONNERIES

1	Hung up MADONNA	12500
2	Santiano LES ACADEMICIENS	19694
3	Aimer jusqu'à l'impossible TINA ARENA	12127
4	Popcorn	96160
5	Ma religion dans... J.HALLYDAY	44907
6	Histoires de luv K-MARO	74779
7	All about us TATU	11428
8	Ne retiens pas tes larmes AMEL BENT	87833
9	Je ne vous oublie pas CELINE DION	62177
10	Ghostbusters MICKAEL TURTLE	14959
11	Petit papa Noël PINOCCHIO ET MARILOU	70003
12	Tripping ROBBIE WILLIAMS	79792
13	Tant qu'on rêve encore LE ROI SOLEIL	51623
14	Space soap MISTER COSMIC	26652
15	Dans ma fusée ILONA MITRECEY	43397

A L'OCCASION DE LA SORTIE DU DVD LES 4 FANTASTIQUES

JOUE ET GAGNE

1 Voyage à New York

Des DVD collector

Des jeux PS2

Des jouets et des goodies du film

ETIENNE COMICS AU 71212

0,35€/envoi + prix du sms
4 sms maxi

ACTIVISION MARVEL

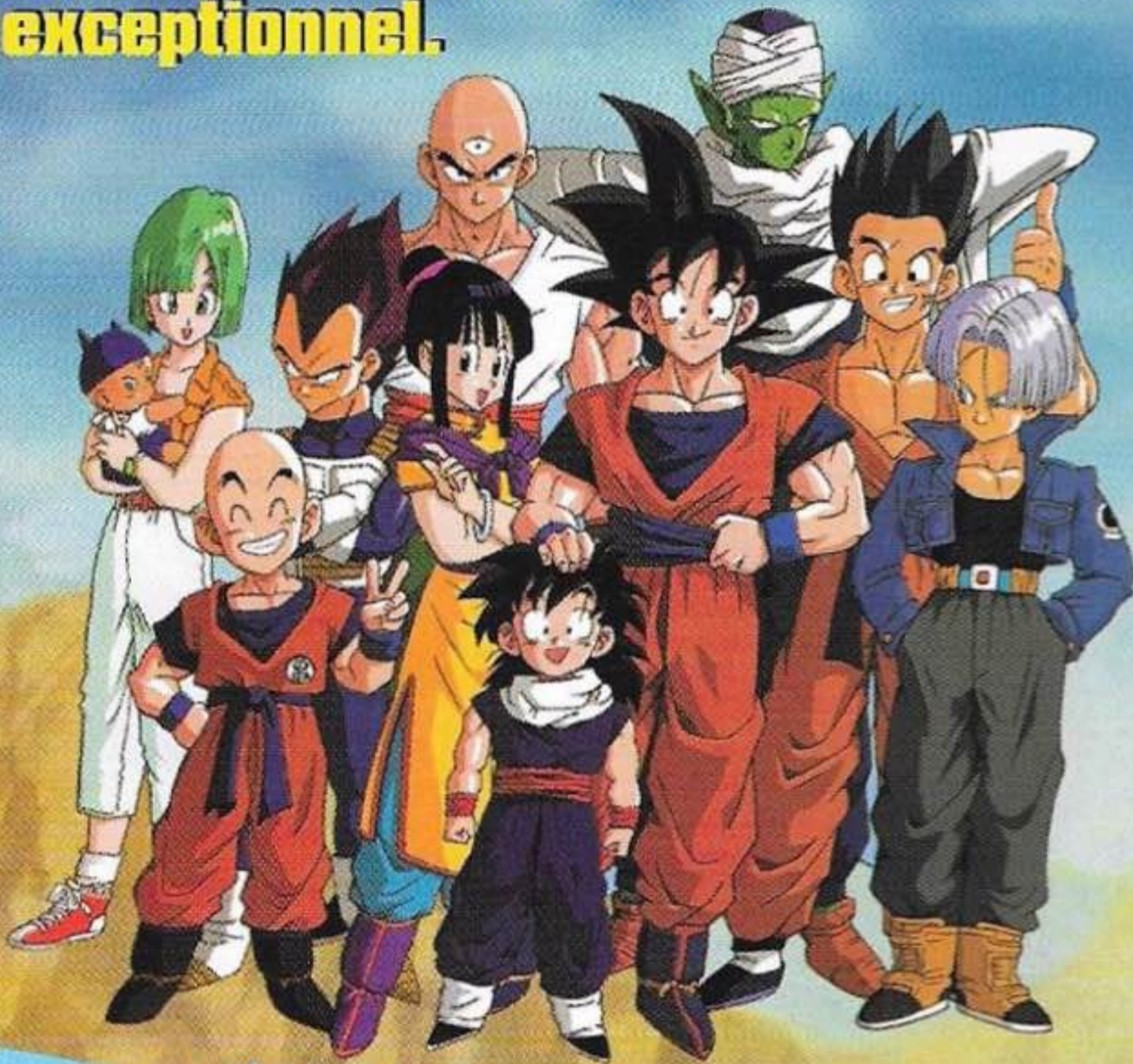
Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 et le 08 92 : services édités par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029 - Tarif depuis un poste fixe : 1,35€ / appel + 0,34€ / min - 08 92 : 1,35€/appel + 0,34€/min - 8 16 17 : service édité par 3614 RCS B 411 864 986 - 1,50€/envoi + prix du sms - 2 sms maxi - Service édité par 3614 - CHAT : 0,35€/appel + prix du sms - inscription : 3 sms maxi - option wap activée pour recevoir les photos - Listes des compatibilités : 0626 88 33 66 (0,15€/min) - Réclamations : contactez hotline.mobile@123multimedia.com - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi dite de l'informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse. Jeu Les 4 fantastiques : Tarif : 71212 : 0,50€/envoi + prix du sms - 4 sms maxi - RCS B 411 864 986 - Jeu gratuit sans obligation d'achat du 02/01 au 28/2/2006 - modalités du remboursement du timbre (pour obtenir le règlement) et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier de Justice à Toulouse. Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à 123Multimedia BP 1141 31100 Toulouse - Photos non contractuelles - dotations : 1 Voyage à New York pour 2 personnes et 6 nuits en Hôtel 3 Etoiles (2000€) - 70 DVD Collector Les 4 Fantastiques (30€) - 20 Jeux PS2 Les 4 Fantastiques (60€) - 10 Jouets Les 4 Fantastiques (25€) - Goodies Les 4 Fantastiques (montres, walk-man, range cd, stylos, bloc notes...), (20€) - © 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. © 2006 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved - © 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. © 2006 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved © 64Telecom 2005 ; © Vurore ; © Studio Takehoshi ; © meo 24 ; © MForma



DRAGON BALL Z

À la découverte de Sangoku

Découvrez Sangoku sous un autre jour. Voici notre héros avec ses différents atouts qui font de lui un héros exceptionnel.



L'équipement

Le bâton magique

Appelé aussi Nyoioobo, il a été offert à Sangoku par son grand-père Sangohan juste avant sa mort. Cette arme redoutable a la possibilité de grandir ou de se réduire à volonté. Sangoku l'utilise pour se battre, mais aussi pour sauter certains obstacles. Il va l'utiliser pour aller de la tour Karine au palais du Tout Puissant.



La boule aux quatre étoiles

Appelée aussi Sushinschu, elle a été offerte à Sangoku par son grand-père Sangohan. C'est aussi grâce à cette boule que les aventures de Sangoku ont commencé. Bulma qui était à sa recherche a réussi à convaincre notre héros de la suivre en échange de la boule. Depuis, Sangoku part à sa recherche après chaque utilisation des sept boules de cristal. Sangoku l'a offerte à son fils Sangohan en la plaçant dans un petit chapeau.



L'écusson et Le dossard de Sangoku

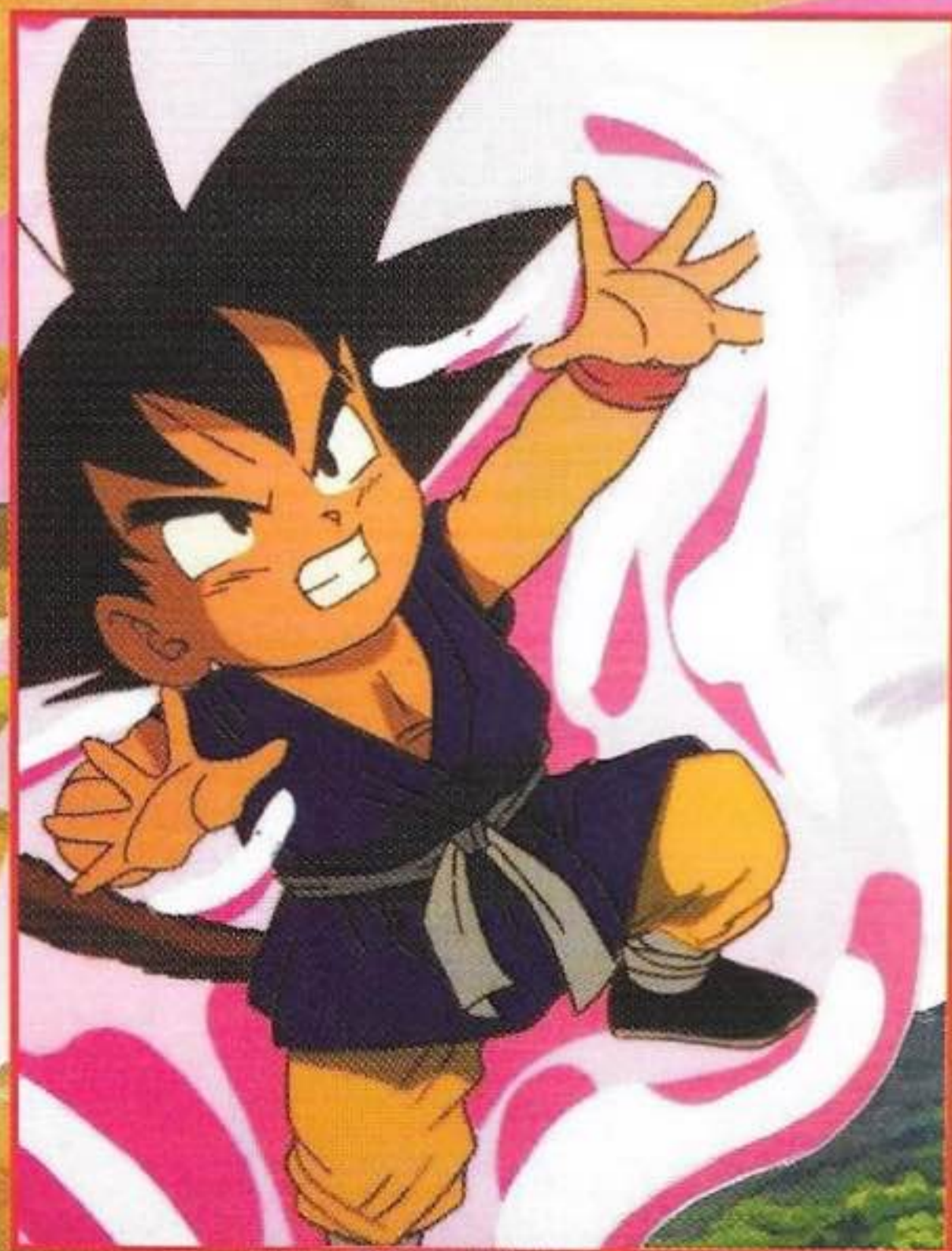
Sangoku a sur sa poitrine un écusson et dans son dos un dossard avec un symbole. Il s'agit de celui de son maître et de l'école qui lui a appris à se battre. Dans la série Dragon Ball, il avait le logo de Tortue Géniale appelé aussi le Kamé, le symbole de la tortue. Dans Dragon Ball Z, il a un nouveau logo, celui du seigneur Kaïo. Étant donné que ce dernier l'avait entraîné,

il a changé son logo, car Sangoku était devenu son élève.



La queue de Sangoku

Comme tous les guerriers de l'espace, Sangoku a une queue, souvenir de son passé animal. Au départ, il perdait ses forces quand une personne le pressait. Cette queue est son unique point faible. Les nuits de pleine Lune, il se transforme en gorille et le seul moyen de lui faire reprendre son état normal est de lui couper la queue.



Maricots magiques

Appelés aussi les Sensus, ils ont été donnés à Sangoku par le seigneur Karine (Matou Malin). Celui qui en mange un a l'équivalent d'un gros repas complet. Les Sensus ont aussi un effet magique, si une personne est blessée : en mangeant un Sensus, toutes ses blessures seront guéries. Sangoku l'utilise souvent pendant les combats.



Les cheveux de Sangoku

Sangoku est un guerrier de l'espace, une race extra-terrestre qui a la particularité d'avoir des cheveux qui restent identiques tout au long de leur vie. À l'adolescence, leurs cheveux prennent une forme et gardent la même toute leur vie. Si une personne les coupe, ils repoussent pour retrouver leur forme initiale. Quand les guerriers de l'espace atteignent le stade de super guerrier, leurs cheveux changent de couleur, montrant ainsi la canalisation de l'énergie dans le corps.



Le nuage magique

Appelé aussi Kiton, il a été offert à Sangoku par Tortue Géniale qui lui-même l'avait eu du seigneur Karine (Matou Malin). C'est un mode de locomotion supersonique. Sangoku monte sur le nuage et peut se déplacer à grande vitesse. Ce nuage est capable de penser et vient vers Sangoku dès qu'il l'appelle. Seuls les gens qui ont un cœur pur peuvent monter sur Kiton.



Le radar

Objet mythique de la série, il a été construit par Bulma, afin que Sangoku puisse trouver les sept boules de cristal. En réalité, c'est le docteur Brief - le père de Bulma - qui l'a construit et c'est la seule chose capable de trouver les boules. Il peut les repérer sur des kilomètres et, grâce au bouton placé au-dessus, on peut même agrandir ou réduire le périmètre où elle se trouve. Le centre représente le lieu où se trouve le radar et le point lumineux, le lieu où se trouve la boule. Tous les ennemis de Sangoku ont tenté de récupérer le radar.

Les poids

Pour devenir plus fort et faire plus d'efforts, Sangoku a sur lui divers vêtements faits en fil de plomb. Ses brassards, ses bottes et son gilet sont conçus pour être très lourds et l'obliger à faire beaucoup d'efforts. Quand Sangoku affronte un ennemi très fort, dans le tournoi des arts martiaux, par exemple, il enlève les poids.



Le petit monde de Sangoku

La famille



Bardock (Badack)

Père de Sangoku, c'est un grand guerrier de la planète Végéta qui avait le pouvoir de voir l'avenir. Il a tout essayé pour prévenir son peuple de la trahison de Freezer. Il a juste eu le temps d'envoyer son fils Carot/Kakaluto (Sangoku) sur Terre.



Thalès

Frère de Sangoku, il a quitté la planète de Végéta, il y a longtemps pour parcourir l'espace comme mercenaire.



Chichi

Chichi et lui se sont rencontrés enfants. Comme elle était la fille de Gyumao, aucun garçon n'osait se battre avec elle. Sangoku l'a vaincue, elle est tombée amoureuse de lui et s'est jurée de l'épouser. Lors du 23^e Tournoi des arts martiaux, alors qu'elle était âgée de 18 ans, elle est venue trouver Sangoku, afin qu'il l'épouse. Elle a un très mauvais caractère et ne se laisse pas marcher sur les pieds.

Bidel

C'est la femme de Sangohan. Fille de Mister Satan (Hercule), elle se prend pour une héroïne et met un point d'honneur à sauver et aider ceux qui en ont besoin. Elle est courageuse et aucun adversaire ne lui fait peur.



Sangohan

Sangohan est le grand-père de Sangoku. Il l'a trouvé dans les montagnes après son arrivée sur Terre, l'a élevé comme son fils et lui a appris à respecter les autres. Il est mort une nuit de pleine Lune, alors que Sangoku s'était transformé en gorille.

Sangohan

Le fils aîné de Sangoku est un garçon timide, un peu introverti qui n'aime pas trop se battre, contrairement à son père. Enfant, c'était un garçon pleurnichard et sa mère voulait faire de lui un scientifique et non un guerrier. Il s'est marié avec Bidel et ils vivent à la ville de Satan City où ils ont eu une petite fille du nom de Pan.



Raditsu

Le grand frère est un guerrier efficace qui va de planète en planète pour éliminer les habitants, afin de revendre les planètes. Il va se rendre sur Terre pour obliger Sangoku à le suivre, afin de lutter contre Freezer. Devant son refus, il va enlever Sangohan.



Sangoku Jr

L'arrière-arrière-petit-fils de Sangoku est le petit-fils de Pan. On ne connaît pas trop ses parents, il est élevé par sa grand-mère qui tente de faire de lui un garçon courageux. Il est plutôt chétif et se fait souvent molester. Pour honorer son arrière-arrière-grand-père, il va partir en quête des sept boules de cristal.

Sangoten

Fils cadet de Sangoku, il était le portrait craché de son père, enfant. En plus, de lui ressembler, il était aussi naïf et aimait beaucoup la bagarre. Sangoten apprend très vite, mais en grandissant, il a préféré devenir un coureur de jupons.



Pan

Elle est la petite-fille de Sangoku, elle a un sale caractère, comme sa grand-mère et aime se battre comme son grand-père. Elle est indépendante et agit souvent sans réfléchir.

Les amis



Crillin

C'est son meilleur ami. Il connaît Sangoku, depuis qu'ils sont enfants. Ils ont tout partagé ensemble. Crillin le suit partout et n'hésite pas à mettre sa vie en péril pour l'aider. C'est en le voyant se faire tuer par Freezer que Sangoku est devenu super guerrier.



Végéta : son pire ami

Végéta est le rival de Sangoku. Ils ne sont pas vraiment amis, mais des rivaux. Végéta veut être meilleur que lui et se bat à ses côtés pour montrer sa supériorité.



Yamcha

Au départ, il a suivi Sangoku par amour pour Bulma, mais par la suite, il appréciait de l'aider lors des combats et d'apprendre à ses côtés. Yamcha est plus un fan de Sangoku qu'un ami.



Bulma

La meilleure amie de Sangoku, elle l'a découvert alors qu'il était seul dans les montagnes et a décidé de l'entraîner dans ses aventures. Elle a une grande admiration pour lui et l'épaule comme elle le peut avec ses inventions et son génie. Bulma est la femme la plus riche de son monde.



Tien Shinan

Élève du rival du maître de Sangoku. C'est un grand guerrier qui a appris beaucoup de techniques à Sangoku, comme la morsure du serpent (créer une forte lumière) ou voler dans les airs.

Piccolo, Petitcœur

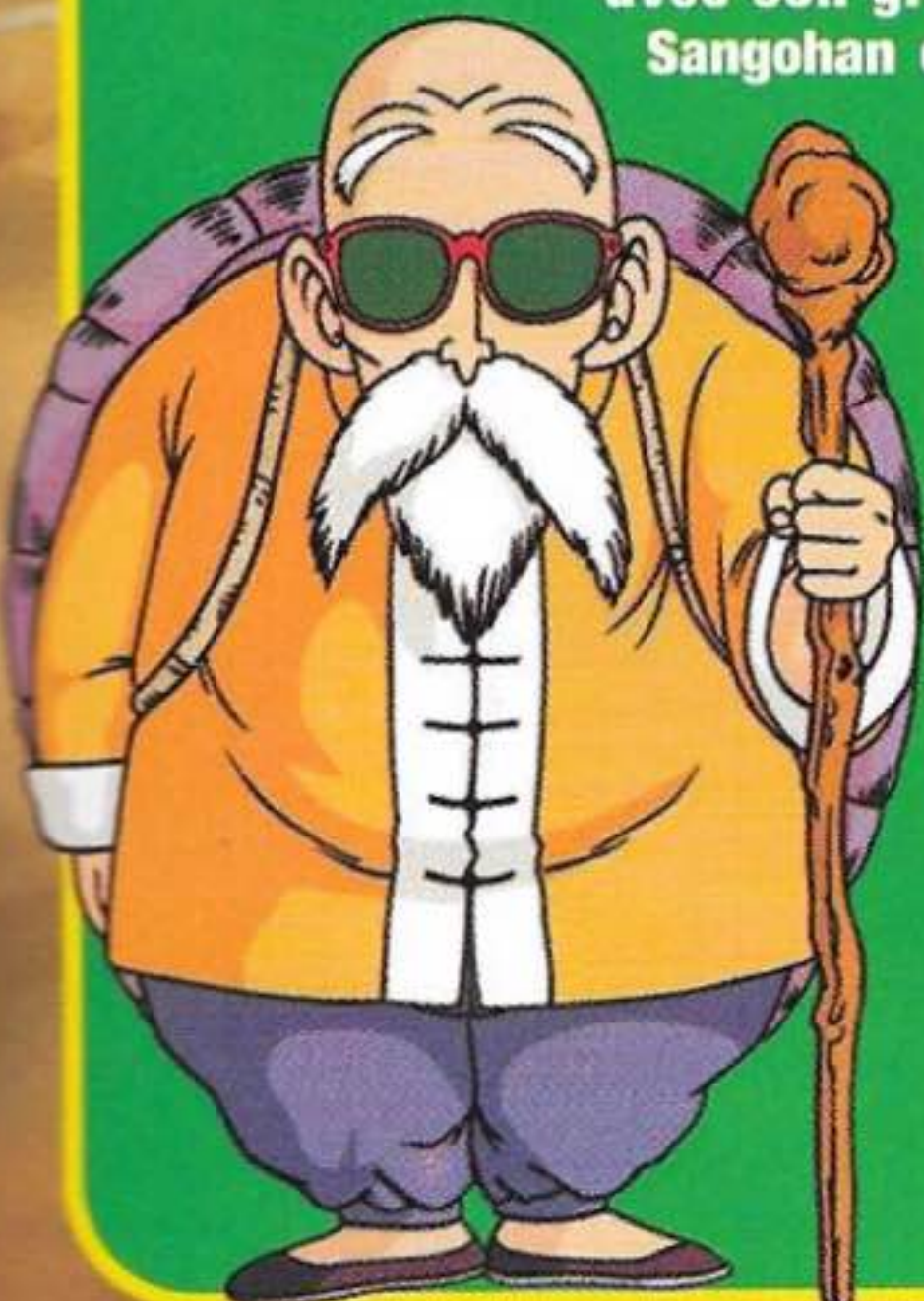
C'est son meilleur ennemi. Ancien ennemi de Sangoku, lui et Sangoku vont apprendre à s'apprécier pour devenir des binômes, lors des combats.



Il aime se battre en coopération et ils se protègent l'un l'autre. Petitcœur est un peu le parrain et le maître de Sangohan, car c'est lui qui lui a appris à se battre.

Tortue Géniale (Kame Seinin)

Son père adoptif. Tortue Géniale va non seulement apprendre à Sangoku à se battre, mais aussi à lire et écrire. Il va l'éduquer, comme il l'avait fait auparavant avec son grand-père Sangohan et le père de Chi-chi, Gyu-mao.



Les maîtres



Seigneur Kaïo Le maître de Sangoku

Ce grand guerrier et dieu de la partie nord de l'univers vit sur une petite planète au bout de la route du Serpent au royaume de morts. Il va apprendre à Sangoku à multiplier ses forces et à les économiser.

Le Tout Puissant (Kami Sama)

Sangoku va se rendre au palais céleste où il apprendra à maîtriser sa colère et à rester toujours calme quoi qu'il arrive. Monsieur Bobo lui apprendra à se battre contre lui-même, à se dominer et à se dépasser.



MACTU MANGAS

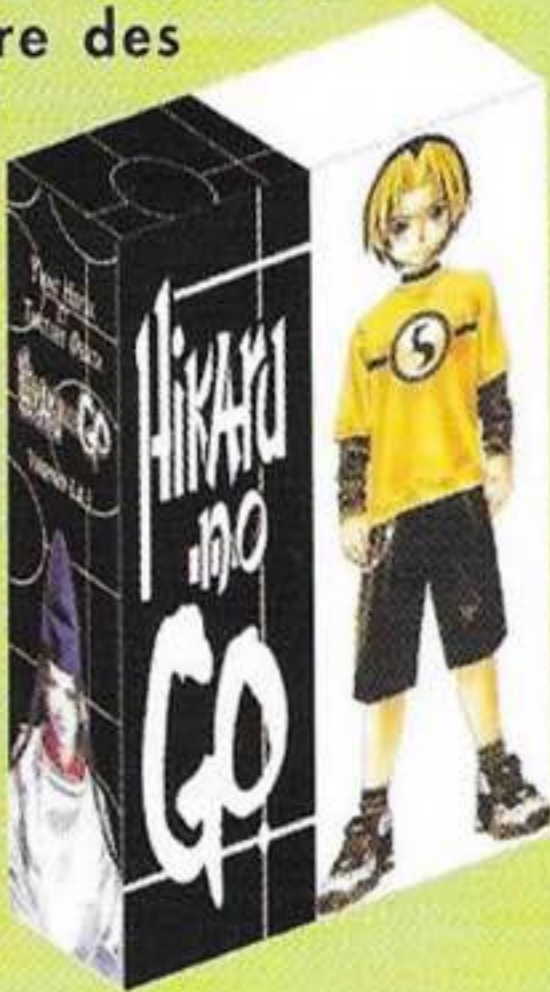
EN MANGA EN FRANCE

Hikaru No Go

Coffret starter vol 1 à 3

Le plus gros titre des éditions Tonkam ressort dans une version découverte avec les trois premiers volumes. Les aventures d'un jeune garçon qui devient ami avec un fantôme après avoir touché un vieux jeu de réflexion.

Editions Tonkam



My Hime

Vol. 1

Mai, quinze ans, en vacances sur un bateau avec son petit frère, sauve une jeune femme de la noyade. Peu de temps après, cette dernière est attaquée par une autre, douée de super pouvoirs. En tentant de les esquiver, Mai découvre qu'elle a aussi des pouvoirs. Un manga d'action, jeune, qui connaît beaucoup de succès au Japon.

Asuka éditions

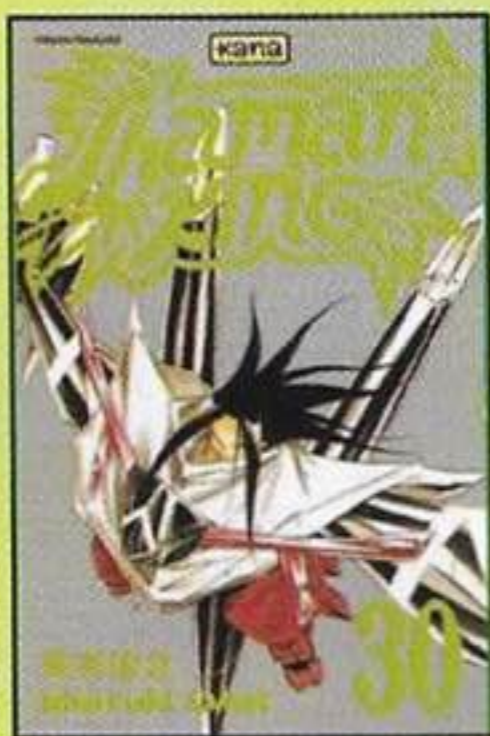


Shaman King

Vol. 30

Tamurazaki agit dans l'ombre pour éliminer l'équipe de Hao. Le match de Yoh et Ren bat son plein. Les deux amis doivent mettre leurs sentiments de côté pour vaincre. Un nouveau Shaman King avec un grand tournoi qui réserve bien des surprises.

Kana éditions



Pour tout savoir sur les nouveautés dans le milieu du manga.

Yu-Gi-Oh! -R

Vol. 1

La série normale Yu-Gi-Oh! s'est achevée. Etant donné son succès, une nouvelle série a vu le jour. Ce n'est pas une suite, mais une sorte de flash-back qui se passe au environ de Batailleville. Le frère de Pégasus, Tenma, a pour dessein un mystérieux "projet R" Yugi, Jono-Uchi et Honda s'embarquent dans une série de duels pour délivrer leur amie Anzu.

Kana éditions

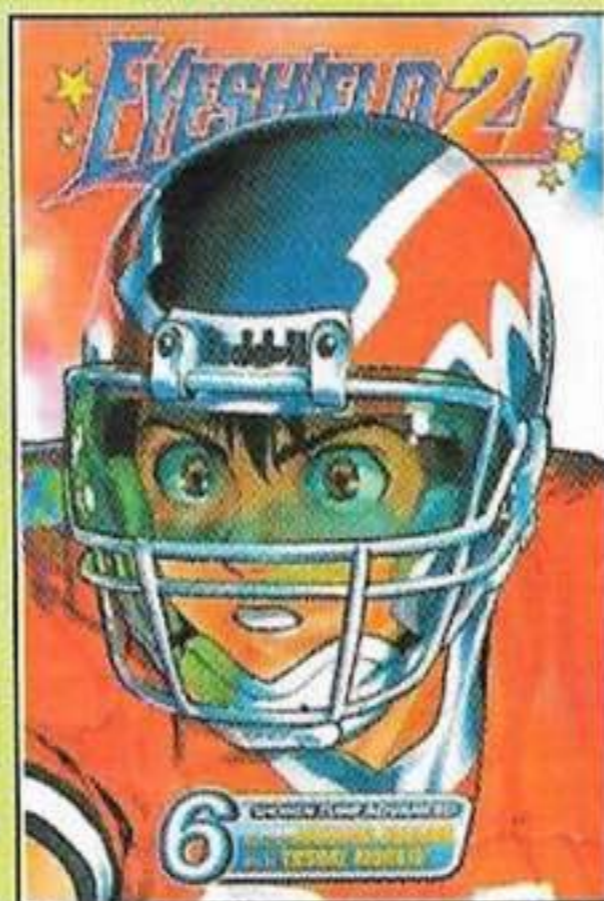


Eyeshield 21

Vol. 6

Un jeune garçon peureux se retrouve, malgré, lui le héros d'une équipe de football américain. Aujourd'hui, il affronte l'une des pires équipes, celle des Egyptiens. L'un des cinq meilleurs Shonen du moment. Un manga très drôle, qui se lit sans avoir besoin de connaître le football américain.

Glénat



City Hunter - Ultime

Vol. 3

Connu sous le nom Nicky Larson à la télé, cette nouvelle édition en couleur et en grand format raconte les aventures d'un mercenaire qui n'accorde ses services qu'aux jolies filles.

Génération Comics



AU JAPON

Saint Seiya Hadès

Depuis bientôt deux ans, nous attendions la suite de la série Hadès. 13 épisodes étaient déjà sortis, nous emmenant du



Sanctuaire au palais de Pendora en Allemagne. Cette nouvelle série qui pour l'instant va compter deux séries de six épisodes reprend exactement là où nous nous étions arrêtés. À partir du prochain numéro, nous vous présenterons chaque mois un résumé illustré de la suite de la série.

DIVERS

Buzz l'éclair

Buzz L'Éclair, une nouvelle attraction interactive, à partir du 8 avril dans le Parc Disneyland. Dans une autre galaxie, l'empereur Zorg met sur pied une armée d'invasion robotisée. Son plan, voler tout le stock de jouets que compte l'univers. Buzz l'éclair doit contrecarrer ce plan et appelle à l'aide les visiteurs de Disneyland Resort Paris



L'hôpital et ses fantômes

Si vous aimez l'étrange, le bizarre et le dérangeant, vous ne pourrez trouver aussi dingue que cette série, qui crée un cauchemar éveillé et pourtant on rit.

Le coffret de 4 DVD (Saisons 1 et 2)



Croco family

Cet album est un voyage musical et ludique aux pays des animaux rigolos. Papa Croco à la batterie, maman Croco au clavier et Croco Kid à la guitare. En plus des titres en karaoké pour apprendre à chanter seul. Spécialement fait pour les plus jeunes.

Sony & BMG



EN DVD EN FRANCE

Yu-Gi-Oh ! : Le royaume des ombres - Retour à Batailleville

Vol. 1

En cinq DVD, découvrez les épisodes de Yu-Gi-Oh ! se passant juste après le tournoi de Batailleville. Nos amis vont devoir combattre Mareck, qui est sous l'emprise du mauvais côté du pharaon Atem. C'est l'une des meilleures parties de la série, car on y trouve Mareck en méchant, mais aussi Bakura le voleur.



Whistle

Vol. 1

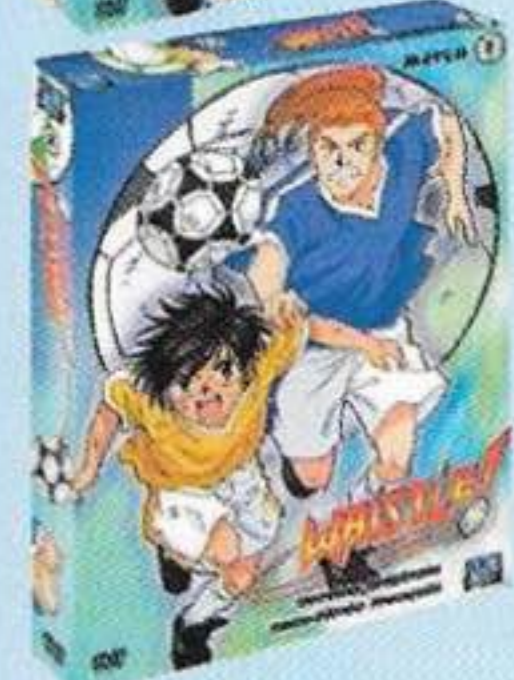
Ce premier coffret contient les 13 premiers épisodes de cette série. Rien à voir avec Olive et Tom, ici le héros a du mal et doit se battre pour réussir. Un jeune garçon, fan de foot, mais pas super doué décide de faire partie de l'équipe de son lycée.



Whistle

Vol. 2

Cette série de foot se veut un anti Olive et Tom. Ici, tout est à peu près réaliste. Le héros n'est pas un grand joueur-né. Dès le départ, il apprend. Les supporters ne sont pas aussi nombreux que dans l'autre série. Un bon dessin animé, bien fait, à découvrir.



Mobile Suit Gundam Seed

Vol. 10

Cette magnifique série de SF arrive à sa conclusion. La bataille qui oppose la terre à ses colonies va connaître une conclusion temporaire. Une autre série du nom de Gundam Seed Destiny va suivre. Dans ce volume, vous trouverez les épisodes 46 à 50.



Fullmetal Alchemist

Vol. 6

Les aventures des frères Elric continue. Nos héros ont cherché la pierre philosophale. Nous allons en apprendre un peu plus sur leur passé. Quatre épisodes sur ce DVD.



Cynthia ou le Rythme de la Vie

Intégrale

Cette série est l'un des grands dessins animés de feu La Cinq. Elle avait eu beaucoup succès à l'époque. Les aventures de Cynthia Duval une adolescente qui rêve de devenir championne de GRS. Elle va être partagée entre son affection pour sa meilleure amie Frédérique et Willy un camarade de GRS masculine.



**EN FRANCE
À LA TÉLÉ**

Sci Fi Channel

Cette chaîne très populaire aux USA vient d'arriver en France sur le câble et le satellite. Aux USA, elle



est connue pour être une chaîne spécialisée dans la science-fiction, qui produit un grand nombre de séries comme Stargate. Sur la version française, vous pourrez découvrir beaucoup de nouvelles séries, comme Galactica, mais surtout, une case mangas, du lundi au

vendredi à 19h50. Vous découvrirez des séries, comme Vandread rarement diffusées à la télé.

Sci Fi

GTO

Si vous aviez loupé les aventures de Onizuka sur Canal+, découvrez ou redécouvrez la série, sur Europe 2 TV tous les samedis à 20h35. Les aventures d'un jeune homme qui décide de devenir prof, pour séduire les jolies lycéennes et qui décide de leur donner un avenir en s'occupant de leurs problèmes.

Europe 2 TV



Ranma 1/2 DBZ, CDZ et les autres...

Sur la chaîne NT1, n'oubliez pas que du lundi au vendredi, de 16h50 à 18h50, vous pourrez découvrir ou redécouvrir les grands succès du Club Dorothée, comme les CDZ, Ranma 1/2, l'intégrale



DBZ... En plus, l'émission actu manga diffusée vers 18h45, vous informera de tout ce qui se passe dans le manga.

NT1

Naruto

La série culte est diffusée tous les jours à 12h30 et 18h, sur la chaîne Game One. Les aventures de Naruto, un jeune orphelin dans lequel est enfermé un démon renard qui menaçait de tout détruire. Attirant la peur des autres, il décide de devenir un vaillant guerrier, afin d'être admis par tous. Cette série culte est la série du moment à ne rater sous aucun prétexte. Attention, les premiers épisodes sont disponibles en DVD.

Game One



LES FANS DE PRINCE OF PERSIA VONT POUVOIR DE NOUVEAU JOUER LES YAMAKASI SUR LEUR CONSOLE, LE PRINCE DE PERSE REVIENT EN FORCE DANS UN COMBAT CONTRE SON DOUBLE MALÉFIQUE. MALGRÉ UN GAME PLAY DÉJÀ TRÈS APPROFONDI, LES CONCEPTEURS ONT RÉUSSI À TROUVER QUELQUES NOUVEAUTÉS QUI VALENT LE DÉTOUR.



Fiche technique

Éditeur : Ubisoft
Genre : Action
Participant : 1 joueur
Difficulté : Difficile
Machine : X-Box/PS2/GameCube

L'HISTOIRE

Accompagné de Kaileena, l'impératrice du temps, le prince est de retour en Babylone. C'est une cité détruite par la guerre qu'il découvre à son arrivée, les envahisseurs sont des adversaires très cruels qui ne connaissent pas la pitié. Mais une chose bien pire va arriver, Kaileena est assassinée sous ses yeux, le sable du temps est de nouveau déversé. Le prince est rongé par son côté maléfique enfoui en lui, mais qui a été réveillé en même temps que le sable du temps.



→ MALÉFIQUE

À cause de toutes les batailles, qu'a faites le prince, il est normal qu'une



haine commence à grandir en lui. Cela va tellement le ronger qu'il va se retrouver avec une double personnalité. Lorsque c'est le côté maléfique qui prend le dessus, le prince change d'apparence, il devient plus sombre, marqué partout sur le corps. Vous allez alors paniquer, jusqu'à ce que la véritable



personnalité du prince ressurgisse.

→ LES COMBATS



Le système de combat est à peu de chose près, le même que dans le second volet des aventures du prince. Votre sabre est l'arme principale, les coups que vous effectuez, une fois que vous aurez bien la manip' en main, seront vraiment spectaculaires. Une petite nouveauté consiste à passer derrière votre adversaire pour le poignarder, cette action s'appelle le "Speed Kills".



→ LEUR AVIS

Babour

Les aventures du prince sont toujours à la hauteur de leur réputation, c'est le jeu qui m'a fait le plus kiffer ces derniers mois.

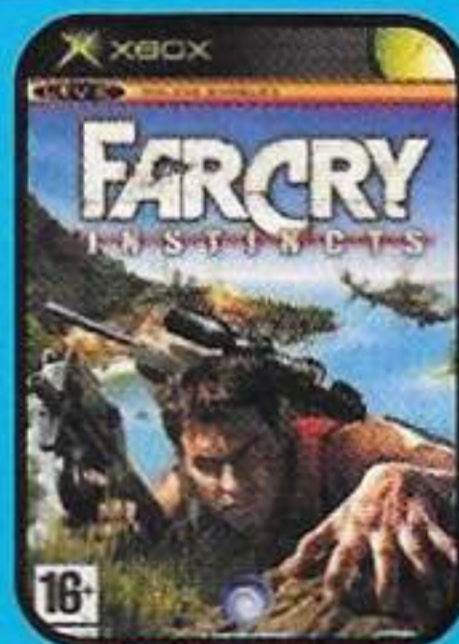
Pascal

Ce troisième volet n'est pas le meilleur pour moi, mais il reste un super jeu qui m'a énormément plu.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
La manip' est encore mieux que dans les anciens opus.
- **Durée de vie** → 28/20
La longueur du jeu est parfaite, vous ne serez pas déçu.
- **Son** → 17/20
L'ambiance musicale a pas mal changé, mais elle reste accrocheuse.
- **Graphisme** → 18/20
Quel plaisir des yeux ! Un graphisme très soigné.
- **Intérêt** → 19/20
Ce troisième volet est une totale réussite qui relance la série Prince of Persia et qui ne nous déçoit jamais.

APRÈS SON ÉNORME SUCCÈS SUR PC, FAR CRY INSTINCTS ARRIVE SUR X-BOX AVEC UN PEU DE RETARD, MAIS L'ATTENTE VAUT LA PEINE ÉTANT DONNÉ QUE LES CONCEPTEURS ONT AJOUTÉ UNE MULTITUDE D'OPTIONS AU JEU. ÇA EN DEVIENT PRESQUE UN JEU DIFFÉRENT QUE LES FANS POURRONT REDÉCOUVRIR AVEC PLAISIR.



Fiche technique

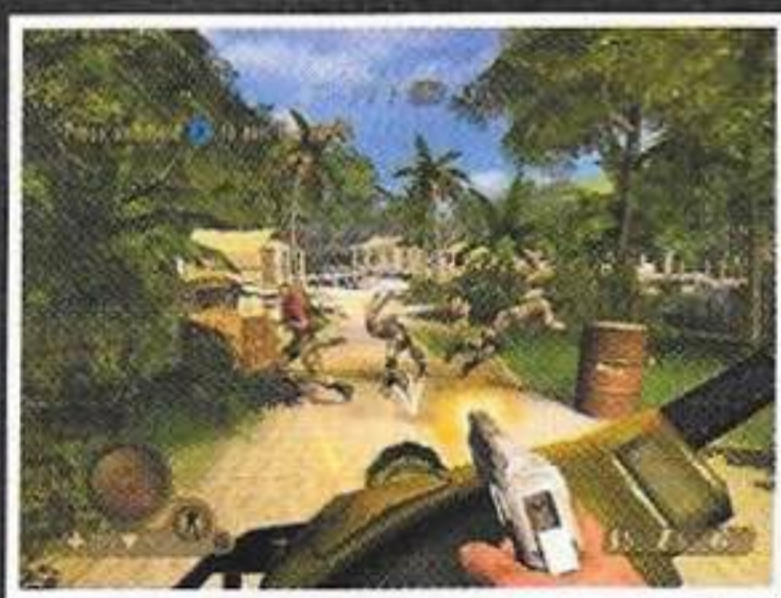
Éditeur : Ubisoft
Genre : FPS
Participants : 1 à 16 joueurs
Difficulté : Progressive
Machine : GBA

L'HISTOIRE

Jack Carver ancien militaire a sa tête mise à prix pour son lourd passé. Isolé sur son île, il passe son temps à voyager en bateau pour oublier et échapper à son passé. Un jour, une fille du nom de Val Cortez, lui demande de l'emmener sur l'île de Jacutan, Jack ne se pose pas de question et accepte. Une fois qu'ils arrivent sur l'île, les ennuis commencent. Tout d'abord, Val se fait enlever et des psychopathes s'en prennent à Jack en commençant par détruire son bateau. Pour survivre, il va falloir se battre, surtout que l'île est très grande et que



sa jungle est pleine de mercenaires.

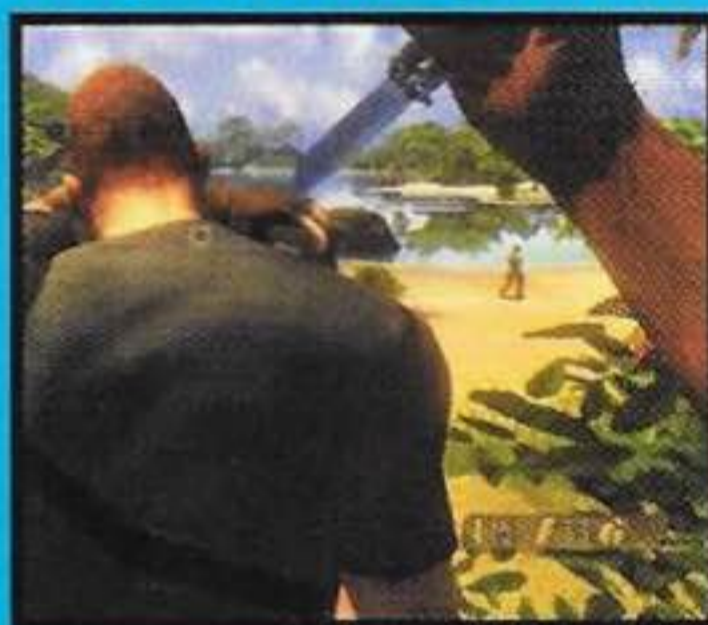


→ CAPACITÉS

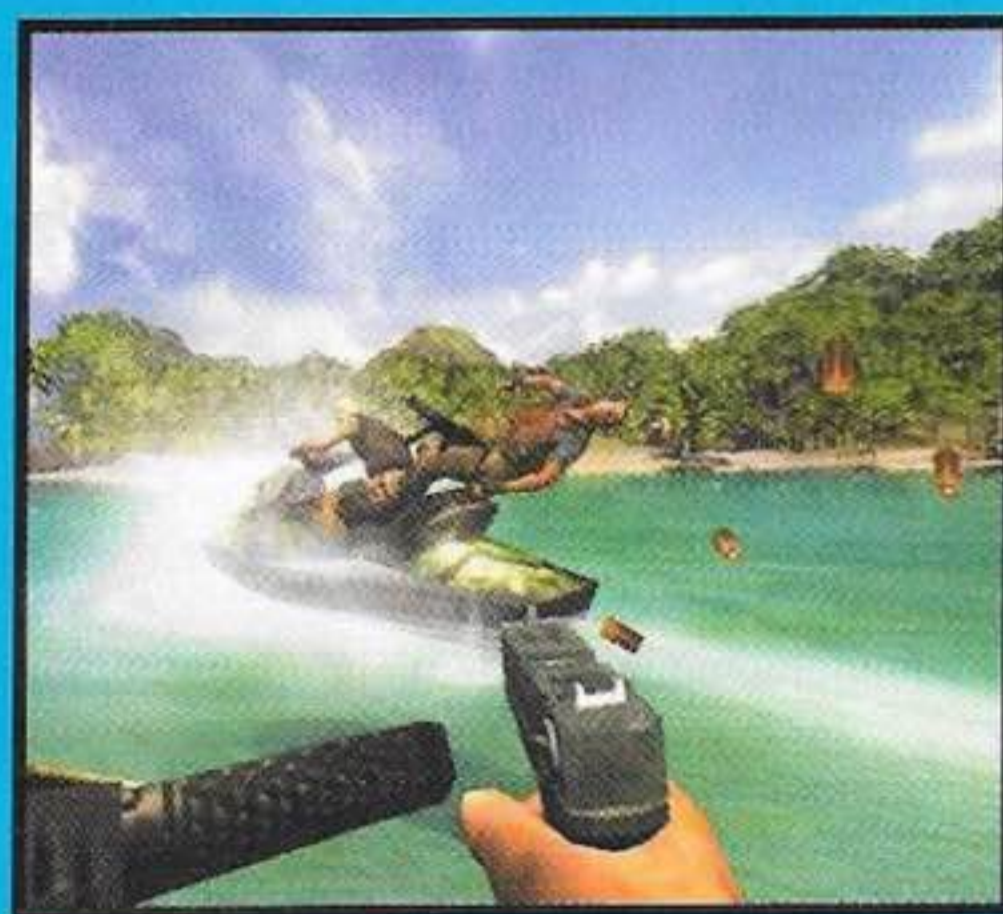
Votre personnage peut utiliser son adrénaline pour effectuer plusieurs actions.



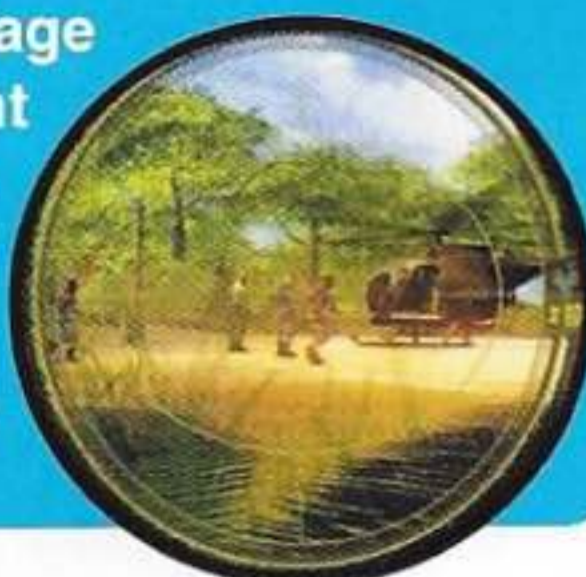
Grâce à cela, vous allez pouvoir tuer au corps à corps, un ennemi en un seul coup. Il peut aussi être très rapide pour surprendre son adversaire ou effectuer de grands sauts. Dans certains endroits où l'obscurité règne, n'ayez pas peur, les yeux de Jack lui permettent de voir même dans les endroits sombres. Plus tard dans le jeu, vous pourrez repérer vos ennemis, grâce à leur odeur qui est représentée sur l'écran par une sorte de tache de couleur.



→ LES DÉCORS



Impossible de vous parler du jeu sans vous parler de ses magnifiques décors. Votre progression dans le jeu se fait pratiquement toujours en extérieur. Il y a toujours un beau ciel au-dessus de votre tête. Le premier niveau qui se déroule sur une plage est tout simplement impressionnant. Durant la suite du jeu, vous vous baladez dans une jungle immense.



→ LEUR AVIS

Babour

Far Cry est pour moi, un très bon FPS et cette version X-Box est encore mieux que sur PC.

Pascal

Les pouvoirs du personnage sont très intéressants et faciles à utiliser, dommage que le jeu soit un peu dur par moments.

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 16/20
Elle est simple, sauf lorsque l'on conduit un véhicule.
- **Durée de vie** → 16/20
Le temps qu'il vous faudra pour finir le jeu est correct.
- **Son** → 16/20
Pas de musique dans le jeu, mais de bons bruitages.
- **Graphisme** → 17/20
Les décors, toujours en extérieur, sont très réussis.
- **Intérêt** → 17/20
Far Cry Instincts est un très bon FPS, grâce à son mode de jeu et ses actions inédites.

POUR CEUX QUI ONT CONNU SONIC ADVENTURE 2 SUR DREAMCAST, SE SOUVIENNENT FORCÉMENT DE SHADOW HÉRISSEON NOIR SORTE DE DOUBLE MALÉFIQUE DE SONIC. SEGA A DÉCIDÉ DE LUI FAIRE HONNEUR, EN LE METTANT EN SCÈNE DANS UN JEU, RIEN QUE POUR LUI. LE PRINCIPE N'A PAS BEAUCOUP CHANGÉ, MAIS QUELQUES PETITES NOUVEAUTÉS SONT APPARUES, POUR QUE L'ON CONTINUE À AIMER LA SÉRIE SONIC.

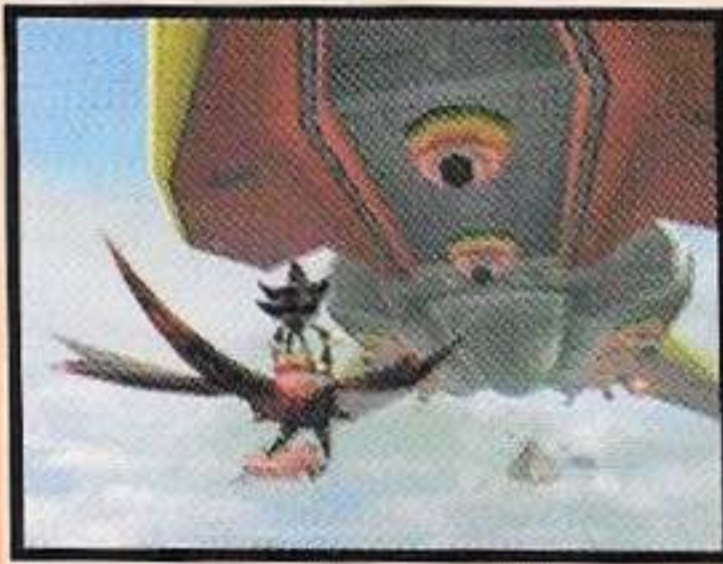


Fiche technique

Éditeur : Sega
Genre : Action
Participants : 1 à 2 joueurs
Difficulté : Progressive
Machine : X-Box/PS2

L'HISTOIRE

Le personnage de Shadow a été créé par le professeur Robotnik pour faire le mal. Mais depuis qu'il souffre d'amnésie, il ne sait plus pourquoi il existe. Une question se pose alors à lui, est-il là pour faire le mal ou le bien. Alors qu'il n'arrive pas à trouver une réponse, le monde est envahi par des extra-terrestres. Le chef des envahisseurs Black Doom a l'air de connaître Shadow, il lui demande de retrouver les sept Emeraude Chaos. Shadow part à la recherche de ces pierres précieuses, mais comme il ne connaît plus les raisons pour lesquelles il se bat, il se demande s'il doit faire confiance à Black Doom ou s'il doit tout garder pour lui.



→ PRINCIPE DU JEU

Le principe du jeu est à peu de chose prêt celui de Sonic Heroes. Vous devez donc progresser dans un décor en 3D, soit en marchant soit en vous transformant en



boule pour aller super vite. Il y a aussi pas mal de phases plate-formes dans le jeu. Étant donné que Shadow est beaucoup plus sombre comme personnage que Sonic, les concepteurs ont décidé de lui donner des armes pour se défendre et c'est la première fois dans un jeu sur les hérissons les plus rapides de l'histoire du jeu vidéo.



→ SUPER RAPIDE



Votre progression dans le jeu est tellement rapide que vous aurez parfois l'impression que le jeu joue tout seul. Gardez les yeux grands ouverts, car s'il y a beaucoup d'ennemis à l'écran, il y a aussi beaucoup d'humains qu'il faut éviter de tuer. Suivant si vous faites le bien ou le mal dans le jeu, une jauge spéciale se remplit et vous pourrez alors

effectuer des attaques spéciales. Il y en a deux : Chaos Control où Shadow se transforme en Super Shadow qui fonce droit devant lui, en détruisant tout le monde sur son passage et Chaos Blast qui fait une grande explosion qui détruit tout autour de vous.



→ LEUR AVIS

Babour

J'en assez de voir Sonic tout le temps, un jeu qui reprend le même Gameplay, mais sans Sonic, c'est une très bonne idée qui m'a fait passer trois heures agréables.

Pascal

J'aime beaucoup les aventures des hérissons super rapides, qui nous en mettent plein la vue. Quel dommage que le jeu soit aussi court.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 12/20
Trop dur à manipuler, on perd souvent le contrôle du personnage.
- **Durée de vie** → 14/20
Trois heures pour finir le jeu, même avec plusieurs modes, c'est court !
- **Son** → 18/20
Il faut aimer le style rock.
- **Graphisme** → 14/20
Les graphismes sont sombres pour mieux coller à Shadow.
- **Intérêt** → 18/20
Le jeu malgré plusieurs défauts est très sympathique, dommage qu'il soit aussi court.

D. MANGAS Jeux vidéo

SI VOUS AIMEZ VOUS DÉFOULER EN TAPANT SUR TOUT CE QUI BOUGE, VOUS CONNAISSEZ LA SÉRIE DYNASTY WARRIORS QUI EXISTE DEPUIS LONGTEMPS SUR PS2. LE JEU DÉBARQUE SUR LA GBA, MAIS CE N'EST PAS VRAIMENT UNE BONNE IDÉE.

Fiche technique

Éditeur : Koei
Genre : Action, stratégie
Participant : 1 joueur
Difficulté : Difficile
Machine : GBA



L'HISTOIRE

Tout comme sur la PS2, vous devez vous battre pour envahir ou pour défendre un endroit. Seul petit problème, la GBA ne peut pas faire apparaître sur son petit écran trois cent guerriers, finies donc les grandes batailles contre une armée entière. Le jeu perd donc toute son originalité et c'est vraiment très dommage.



→ LE JEU

Dans cette nouvelle version, il y a beaucoup plus de tactique, notamment dans les déplacements. A cause de cela, le jeu perd son souffle et le gameplay est lassant. Les techniques spéciales et les bonus sont encore présents. Les techniques de combat ne sont pas très nombreuses, car limitées par le peu de boutons qu'il y a sur la GBA.



→ Notes

- **Maniabilité** → 10/20
Taper sur vos ennemis peut être dur.
- **Durée de vie** → 13/20
Vous n'aurez pas le courage d'aller au bout.
- **Son** → 100
Les musiques endorment pendant les combats.
- **Graphisme** → 12/20
Les graphismes sont très simples.
- **Intérêt** → 10/20
Ce nouvel opus est une vraie déception.

→ AVIS

Pascal
 Déjà que la PS2 avait du mal à gérer tous les guerriers qui apparaissent à l'écran, imaginez alors la GBA avec ses faibles capacités... Elle a du mal à faire aussi bien. Le jeu m'a donc terriblement déçu.

D. MANGAS Jeux vidéo

VIEWTIFUL JOE DÉBARQUE SUR DS, POUR PLUS DE BASTON. LE PLUS CÉLÈBRE JEU EN CELL SHEDING, SUR UNE CONSOLE PORTABLE, FAIT PEUR, CAR C'EST UN SYSTÈME QUI DEMANDE DE LA PUISSANCE. MAIS, CE NOUVEL OPUS EST UNE RÉUSSITE, MALGRÉ LA FAIBLE PUISSANCE DE LA DS.

Fiche technique

Editeur : Caocom
Genre : Baston
Participants : 1 joueur
Difficulté : Progressive
Machines : DS



L'HISTOIRE

Dans cet épisode sur DS, le scénario est un peu simple, le Capitaine Blue s'est fait voler le scénario de son prochain film. Bien sûr, Joe ne peut rester les bras croisés, il décide de se battre contre les affreux méchants qui ne reculent devant rien. Un scénario très mince qui n'est qu'une excuse pour se défouler, en tapant sur tout ce qui bouge.



→ LE JEU

Les concepteurs du jeu se sont bien pris la tête pour trouver un nouveau pouvoir qui utiliserait l'écran tactile. Joe peut maintenant découper le décor sur l'écran du bas, pour accéder à certains bonus ou pour se faire un passage. Bien sûr, il peut toujours ralentir ou accélérer le temps pour se sortir de toutes sortes de situations.



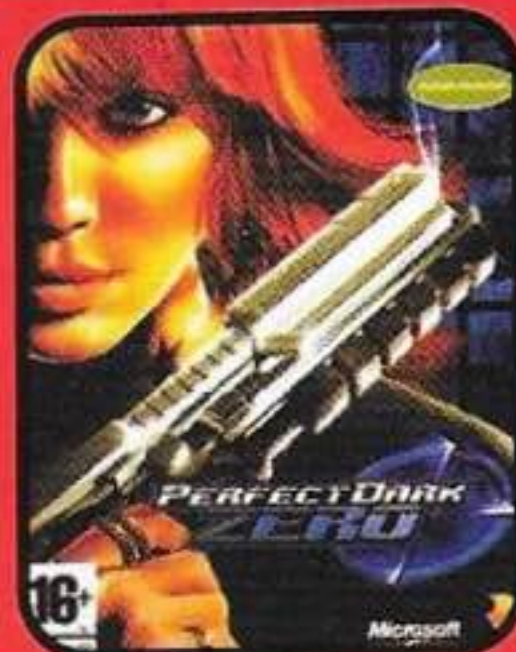
→ Notes

- **Maniabilité** → 19/20
Bonne prise en main, même avec l'écran tactile.
- **DURÉE DE VIE** → 17/20
La difficulté du jeu est revue à la baisse par rapport aux autres versions.
- **Son** → 17/20
Musique identique aux épisodes sur GameCube.
- **Graphisme** → 17/20
Le passage sur DS se fait sans casse.
- **Intérêt** → 18/20
Cet épisode n'est pas le meilleur, mais reste un très bon jeu.

→ AVIS

Babour
 Très franchement Viewtiful Joe est l'un de mes jeux préférés, cette version DS apporte encore plus de possibilités.

TRÈS GROS HIT SUR LA NINTENDO 64 IL Y A 10 ANS, PERFECT DARK ÉTAIT L'UN DES PREMIERS JEUX SORTIS AVEC LA X-BOX 360. BIEN QUE LE JEU SOIT UNE RÉUSSITE, IL EST TRÈS LOIN DE MONTRER LA PUISSANCE DE CETTE NOUVELLE CONSOLE QUI A FAIT UN DÉPART PAS VRAIMENT TRÈS BRILLANT.



Fiche technique

Éditeur : Microsoft
Genre : FPS
Participants : 1 à 32 on line
Difficulté : Progressive
Machine : X-Box 360

L'HISTOIRE

Le scénario de Perfect Dark Zero parle du passé de Joanna Dark. L'histoire commence



au moment où elle n'était encore qu'une jeune mercenaire, à cette époque, elle opérait en compagnie de son père. Après la mort de celui-ci, elle a juré de le venger en opérant une véritable vendetta qu'elle mène contre data Dyne, coupable de la mort du paternel. Le scénario nous raconte aussi sa rencontre avec Carrington de l'institut du même nom. C'est donc les débuts de la mercenaire Joanna Dark que nous propose de vivre ce nouvel opus.



→ GRAPHISME



Graphiquement, le jeu est irréprochable, grâce à la puissance de la X-Box 360 pas de problème de bug ou d'affichage. L'animation est elle aussi parfaite, seules les expressions des personnages ne sont pas assez variées. On n'est encore loin de voir la toute puissance de la console, mais on peut déjà s'attendre à de très belles choses.



→ GAME PLAY

Le Game Play a très mal été conçu par les concepteurs, tout est vraiment trop confus. Tout d'abord les parties d'infiltration ne sont pas très développées. Joanna Dark ne peut qu'avancer de façon accroupie, autant



vous dire que rester inaperçu est très difficile. Dès que vous vous faites localiser par le premier garde, c'est une véritable armée qui débarque. Pour s'en sortir à ce moment-là, c'est presque impossible.



→ LEUR AVIS

Babour

Loin de m'avoir autant plu que le premier opus sur Nintendo 64, cette suite est acceptable. Et puis, de toutes façons, il n'y a rien d'autres sur X-Box 360.

Pascal

Il n'y a pas beaucoup de jeux sur X-Box 360, mais s'il doit y en avoir qu'un seul à prendre, mon choix se porte sur Perfect Dark Zero.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 15/20
La manip' n'est pas vraiment simple.
- **Durée de vie** → 16/20
Huit heures de jeu maximum.
- **Son** → 17/20
Un bon doublage, mais pas de bons textes.
- **Graphisme** → 17/20
Vos yeux seront satisfaits.
- **Intérêt** → 19/20
Ce nouvel opus n'est pas aussi révolutionnaire que l'ancien, mais il satisfera pas mal de joueurs.

IL Y A DÉJÀ TRÈS LONGTEMPS QUE LE JEU ÉTAIT SORTI SUR GAMECUBE, MAIS VOILÀ QUE RESIDENT EVIL 4 SORT SUR PS2. BON, POUR S'EXCUSER DE L'ATTENTE, CAPCOM A QUAND MÊME AJOUTÉ AU JEU PAS MAL DE BONUS QUI RAVIRONT LES FANS DE BIO HAZARD.



Fiche technique

Éditeur : Capcom
Genre : Surviv horror
Participants : 1 joueur
Difficulté : Progressif
Machine : PS2



L'HISTOIRE

Petit rappel pour ceux qui auraient oublié l'histoire de ce quatrième volet. Bien après ce qui s'est passé à Raccoon City, Léon est chargé d'enquêter sur l'enlèvement de la fille du président des États-Unis. Des indices mènent Léon sur une piste qui l'envoie en Europe. Une fois sur place, il essaye d'interroger des personnes, mais il se fait attaquer par des villageois complètement fous. Après quelques péripéties, Léon retrouve enfin la fille du président, mais elle est à nouveau capturée. L'affaire devient de plus en plus compliquée surtout qu'Ada, une ancienne connaissance que Léon pensait morte, fait son apparition pour une mission secrète.



→ LE MEILLEUR

Est-ce que Resident Evil 4 est le meilleur de tous les opus ?



Graphiquement, c'est sûr. Là où les avis divergent, c'est dans le personnage. Car tout le monde aime Léon, mais le vrai héros, depuis le premier opus, c'est Chris. Il y a aussi le mode de jeu qui joue beaucoup. En effet, depuis le premier volet, pas mal de choses ont été modifiées, comme la disparition des coffres. Une chose est sûre, ce quatrième épisode est l'un des meilleurs jeux vidéo sortis de nos jours.



→ CHANGEMENTS



Le premier changement qui fait un peu peur au début, c'est bien sûr la différence graphique qui peut y avoir, étant donné que la GameCube est plus puissante que la PS2. Eh bien, c'est une grande surprise, car cette version est plutôt bien réussie visuellement. Autre changement, maintenant il y a une partie du jeu qui se joue avec Ada, de quoi rendre jaloux ceux qui avaient fait le jeu sur GameCube.



→ LEUR AVIS

Babour

Que ce soit sur GameCube ou sur PS2, Resident Evil 4 est pour moi le meilleur jeu vidéo de tous les temps.

Pascal

Cette version PS2 ne m'a rien apporté de plus, sinon que de redécouvrir un jeu que j'adore.

D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20
La manip' est instinctive.

● **Durée de vie** → 18/20
Le jeu est assez long.

● **Son** → 18/20
L'ambiance musicale va vous glacer le dos.

● **Graphisme** → 17/20
Il est un peu moins beau que sur GameCube.

● **Intérêt** → 19/20
Ceux qui n'ont pas la version GameCube achetez-le. Les autres achetez-le pour les bonus ajoutés au jeu.

multimédia

LES GRANDS RENDEZ-VOUS 2006



Resident Evil 5

Après le succès du 4, un nouveau volet est annoncé pour la fin de l'année, sur les nouvelles consoles PS3 et X-Box 360. Le mode de jeu reste le même que le volet précédent qui se passait en Espagne. Cette fois, l'aventure se déroule dans les pays arabes, tout un programme. *Pour PS3 et X-Box 360.*



Resident Evil Deadly Silence

Pour fêter le dixième anniversaire de Resident Evil les concepteurs ont décidé de ressortir le premier volet dans une nouvelle version pour la Nintendo DS. La jouabilité a été modifiée pour être proche du quatrième volet. Un mode appelé Rebirth a été mis au point spécialement pour la DS. Un jeu d'action et de shoot. *Pour DS.*



Superman Return

En mai prochain, sortira au cinéma le film Superman Return. A cette occasion, un jeu vidéo reprenant dans les grandes lignes le film est prévu. Il mettra en scène Superman fils de Krypton adopté par un couple d'humains. Défenseur de la veuve et de l'orphelin, il va combattre des puissants ennemis, comme Lex Luthor ou encore Metallo. *Pour PS2.*



Final Fantasy XII

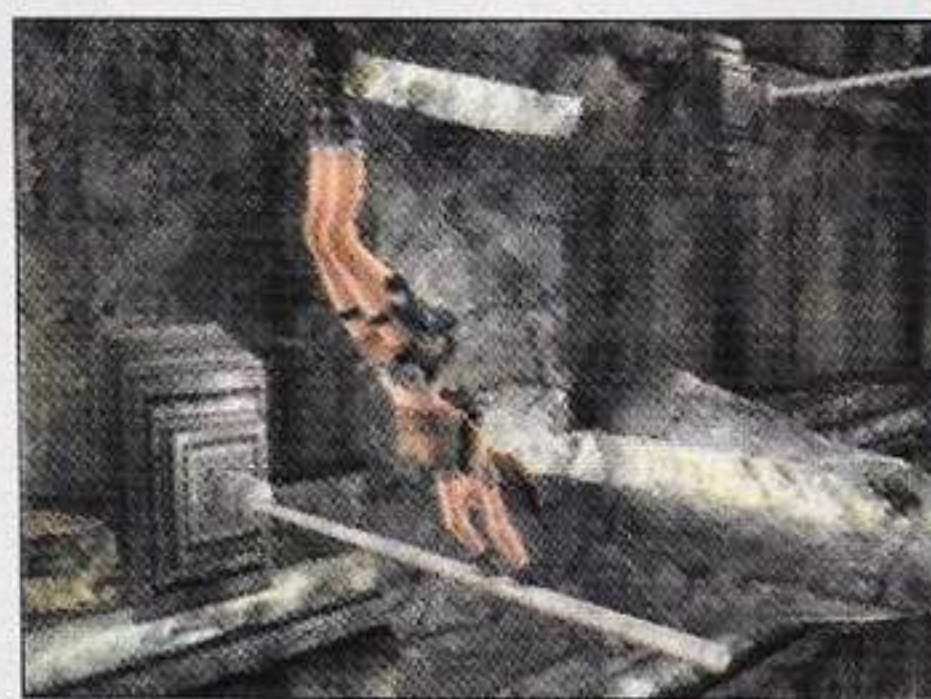


Ce douzième opus apportera surtout comme nouveauté d'être on line. Ce volet met en scène une grande guerre entre deux royaumes sur le point de se battre. Un homme chargé de sauver le roi tué en même temps que le monarque, la vengeance de son frère. Un nouveau mode de jeu en temps réel, des ennemis visibles de loin et donc plus de sur-

prises... *Pour PS2.*



Tomb Raider : Legend



C'est le grand retour de la série culte après près de trois ans d'absence. Ce nouvel opus promet d'être le meilleur de tous. Le premier volet était extraordinaire, fantastique, puis les autres de plus en plus décevants sans originalité, toujours identiques. Bref, une nouvelle équipe a été chargée du développement du jeu et ça se voit au premier coup d'œil. Un graphisme fouillé, un nouveau look pour Lara. Une nouvelle façon de jouer qui ne vous oblige à être dans un lieu bien précis pour réussir et surtout un retour aux sources. Le scénario va être proche des premiers avec des recherches de tombes. Normal, le jeu s'appelle Tomb Raider, mais

les concepteurs l'avaient oublié. Beaucoup de mystères de voyage de pays en pays... Le premier grand titre de l'année. *Pour PS2.*



Zelda Twilight Princess

Ce nouveau Zelda est plus proche des classiques, comme *Mojo Mask*. Vous devez résoudre des énigmes, combattre où vous pourrez vous transformer en loup.



Il va se déplacer à cheval et pourra même combattre en duo. Vous aiderez des gens dans les villes, parcourrez des cavernes, vous pourrez nager sous l'eau pour résoudre des énigmes, un vrai Zelda, comme on aime et qui n'a rien à voir avec *Wing-waker*.

Pour GameCube.



X3

À l'occasion du nouveau film qui sortira en mai prochain, en salles, un nouveau jeu vidéo sera lancé juste avant le début du scénario du film.



Il racontera les aventures de *Diablo* et les raisons de sa disparition. Ce jeu ne dévoile pas le film, mais les événements qui s'y déroulent préparent au film. C'est le cas d'*Iceberg*, qui tient un rôle important pour rejoindre l'équipe.

Pour GameCube, X-Box, PS2, X-Box 360 PC.

24 : le jeu

Après le succès de la série télé, qui dure depuis cinq ans et une adaptation sur téléphone portable, il était normal que ce gros succès soit adapté en jeu vidéo. L'histoire se passe entre la saison 2 et 3.



Vous incarnerez dans ce volet à tour de rôles, Jack Bauer, Kim Bauer et Tonny Almeida. Vous pourrez même mener des interrogatoires et déchiffrer des messages cryptés.

Pour PS2.



Okami

Ce jeu promet beaucoup, car il a été conçu et réalisé par l'union du créateur de *Viewtiful Joe* et celui de *Resident Evil*. Cette œuvre est une nouveauté de *Capcom*. Dans cette fable écologique en *Cell Shading*, vous incarnez un animal mythique qui peut déchiffrer certaines énigmes en écrivant des formules avec sa queue.

Pour PS2.



LES MEILLEURS SITES @

Daily Manga

dailymanga.fr

Si vous aimez le manga et surtout êtes un spécialiste qui veut aller encore plus loin, voici un site pour vous. *Daily Manga* est un site de vente en ligne spécialisé dans le manga. Ils vendent bien tout ce qui sort en France, mais son intérêt vient du fait qu'ils vendent surtout plein de mangas en version japonaise. Ils sont placés par genre (*Shojo/filles*, *Shonen/garçons...*). On trouve aussi des livres d'illustration, des fanzines et même quelques produits dérivés disponibles uniquement au Japon.



Legends Shaman King www.animint.com

Un site idéal et très bien fait sur *Shaman King*. En plus, des habituelles présentations des personnages et résumés, vous trouverez quelques dossiers très intéressants. Il y en a un sur les différents types de *Shaman*. Il y en a un autre sur le niveau *Furyoku* de chaque personnage... On trouve aussi des présentations de toutes les familles, comme *Asakura* et *Tao*.



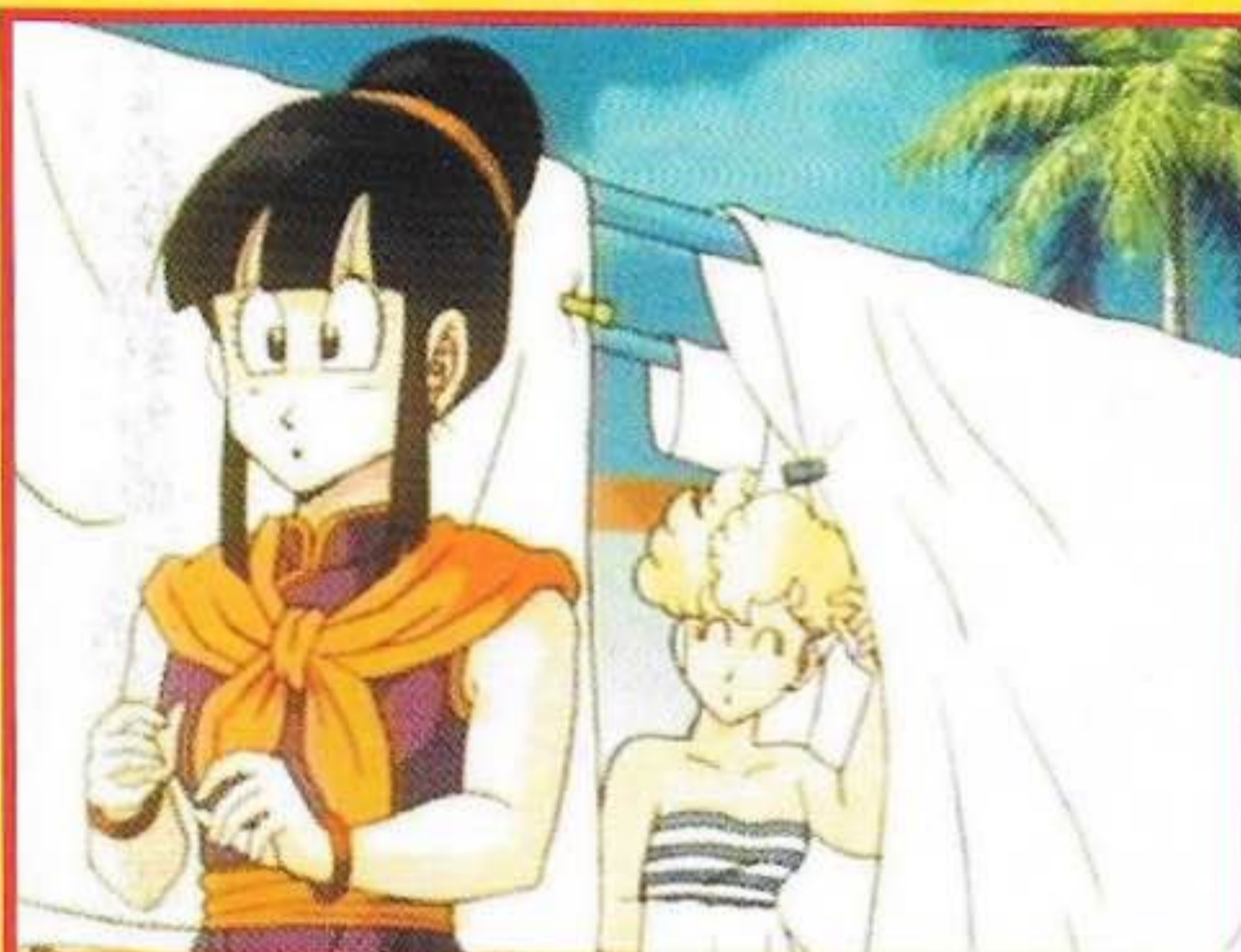
Épisode
65

Sangoku contre l'invincible soldat

Le guerrier de la force spéciale se dresse face à Sangohan, certain de pouvoir battre le fils de Sangoku



fonce vers son ennemi et le frappe au visage. Malheureusement, le guerrier de la force spéciale ne sent rien des coups de Gohan et encaisse les attaques en riant, pour le provoquer. Sur Terre, Chichi sent que son fils est en danger et le père de Bulma lui a même construit un vaisseau spatial pour qu'elle puisse le rejoindre. Chichi prend donc les commandes du



très facilement. Histoire de s'amuser un peu, il décide donc de ne pas en finir tout de suite avec lui. Pour sa part, Sangohan se concentre pour faire ressortir la force qui est en lui,



vaisseau sans écouter les recommandations du père de Bulma. Elle réussit à faire décoller l'appareil, mais les réacteurs surchauffent. La navette spatiale s'écrase donc devant le père

de Bulma qui était sûr que cela finirait comme ça.



Sangohan envoie une boule d'énergie à son adversaire qui la dévie de sa route juste en soufflant dessus, avant d'infliger à son tour des coups très violents à Gohan. Quant à Freezer, il est maintenant en possession des sept boules de cristal et essaye d'invoquer le dragon



sacré devant le chef de la force spéciale. Le Namek qui était chargé d'aider les Terriens sent que la force de son chef s'affaiblit et, pensant que quelque chose de grave est en train de se produire, oublie sa mission pour rejoindre son chef.



Sangohan, lui, est pratiquement à bout de forces. Il appelle son père à l'aide, mais Sangoku est encore loin. Sangohan se relève donc pour se battre et réussit à enchaîner quelques coups à son adversaire, qui ne sent toujours rien.

Freezer reste perplexe devant les boules de cristal : il a fait un vœu, mais rien ne s'est produit. Tout d'un coup, Freezer se rappelle qu'un Namec

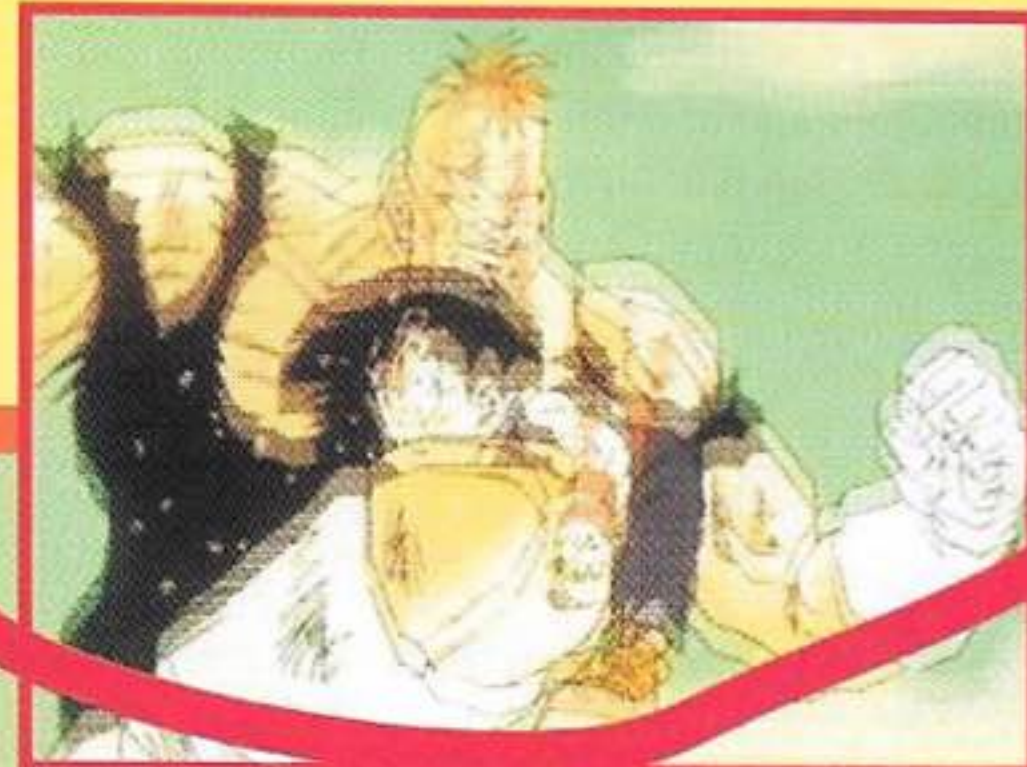


l'avait prévenu qu'il ne réussirait jamais à invoquer le dragon et en déduit qu'il y a une formule magique à prononcer. Mais comment



faire pour la trouver ? Freezer pense que Végéta doit connaître

le secret pour utiliser les boules de cristal, mais le chef de la force spéciale a ordonné à ses hommes de le tuer. Fort heureusement, l'appareil détecte que Végéta est encore en vie, mais il indique aussi que d'autres Namec, au nombre de trois, ont survécu. Du coup, Freezer lui-même part à leur rencontre pour les faire parler.



Finalement, Sangohan fait appel à ses dernières forces pour attaquer son ennemi. Il pense même à Piccolo et les autres pour retrouver du courage mais

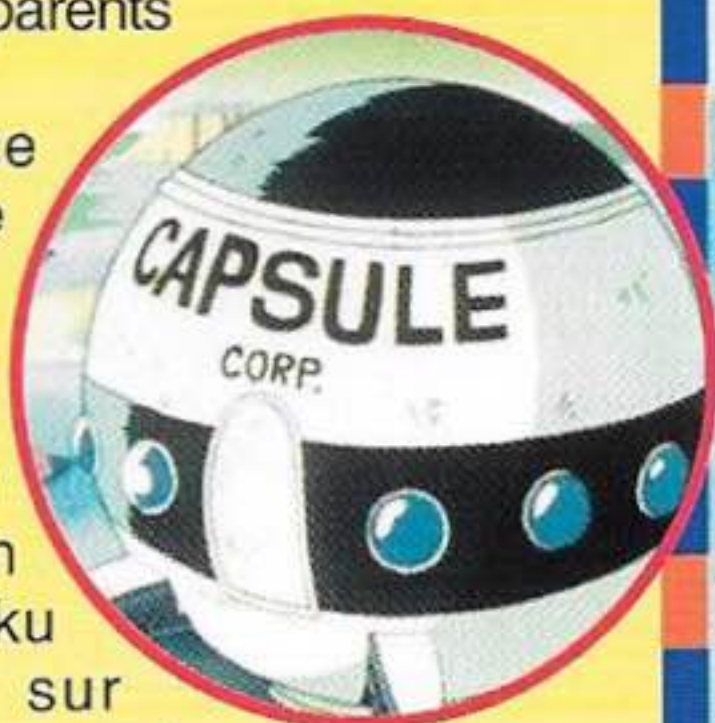


cela ne suffit pas. Gohan a son compte, il tient à peine debout et son adversaire lui inflige un terrible dernier



coup qui le met à terre pour de bon. Sur Terre, Chichi se réveille, allongée sur un canapé devant les parents de Bulma.

Alors que la force spéciale s'apprête à achever Végéta, Crillin et Sangohan, ils aperçoivent un vaisseau qui se pose non loin d'eux. Sangoku est enfin arrivé sur



Namec, avec un sac de haricots magiques à sa ceinture. Le plus puissant des guerriers de l'espace arrive pour sauver ses amis.

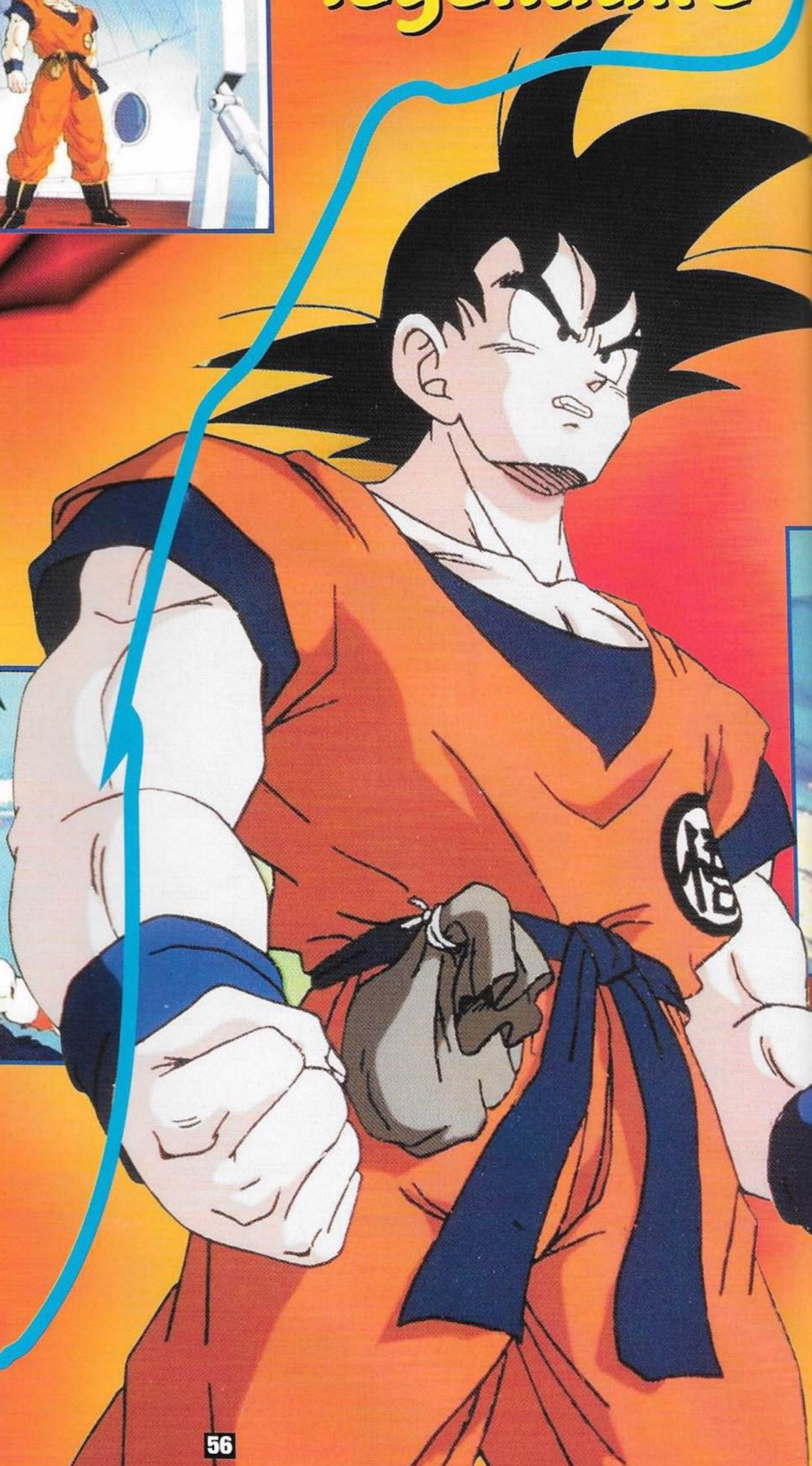


Un guerrier légendaire

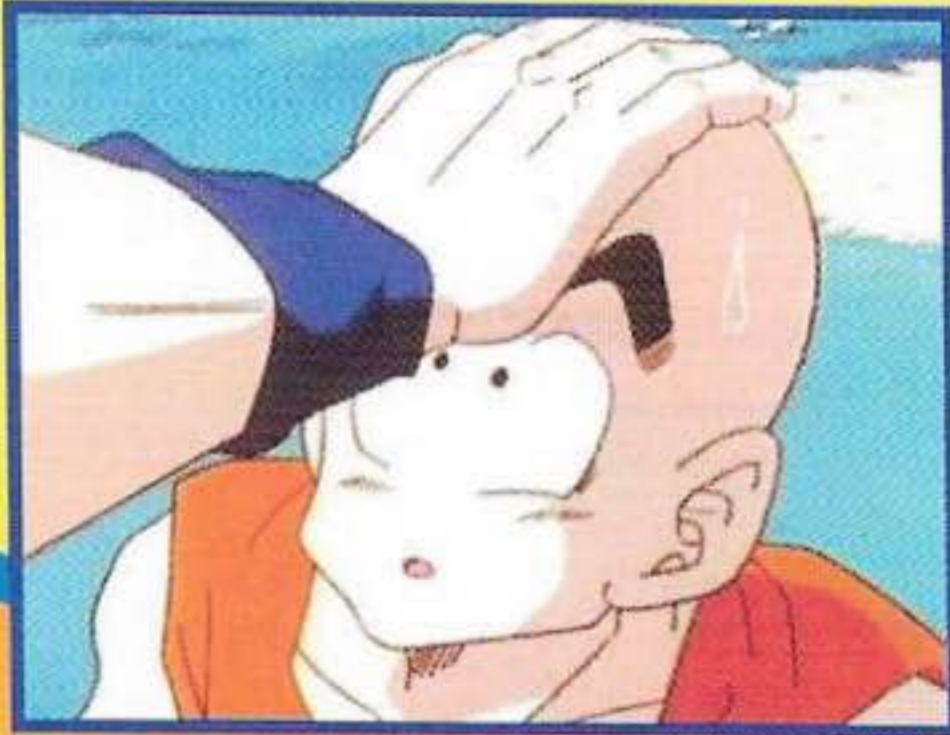
Kaïo vient de sentir que le vaisseau de Sangoku s'est posé sur Namec, et prévient Piccolo. Sangoku, lui, s'envole pour sentir les forces présentes sur Namec. Il repère rapidement la force de Freezer et des autres guerriers, mais il est très intrigué par les forces de Crillin et Sangohan qui sont très faibles. Sangoku les rejoint et donne un haricot magique à son fils pour le guérir de ses blessures. Les guerriers de la force spéciale se demandent bien qui est cette personne et n'en croient pas leurs yeux lorsqu'ils aperçoivent Sangohan se remettre de ses blessures en



mangeant un simple haricot. Sangoku se dirige maintenant vers Crillin pour le remettre sur pied, tandis que Sangohan explique à son père tout ce qui s'est passé depuis leur arrivée sur Namec. Mais Crillin pense que tout est perdu et regrette même que Sangoku soit venu sur Namec pour se faire battre.



Sangoku pose sa main sur la tête de Crillin et se concentre. Grâce à cette nouvelle technique, il lit dans les pensées de son ami et



sait exactement tout ce qui s'est passé. Il connaît donc maintenant le rôle qu'a joué Végéta et lui donne le dernier haricot magique, devant un Crillin et un Sango-han qui ne comprennent pas pourquoi il a fait ça. Pour sa part,



Sangoku n'oublie pas son combat contre Végéta et il ne veut pas que son ennemi meure, pour pouvoir un jour se battre de nouveau contre lui. Puis Sangoku se dirige vers un des trois guerriers de la force spéciale. Fini de parler, place au combat maintenant !

Le guerrier rigole devant Sangoku, car il pense être bien plus fort que lui. Il demande à ses compagnons de vérifier la force de

pas que Sangoku est arrivé et n'a aucune nouvelle de Sango-han et de Crillin. Elle ne peut donc pas rassurer Chichi. Sangoku annonce



son ennemi, grâce à leur appareil et le chiffre qui apparaît indique que la force de Sangoku est inférieure à celle des guerriers de la force spéciale. C'est ce moment que choisit Chichi pour appeler Bulma et l'interroger sur la situation sur Namec. Bulma ne sait

qu'il est sûr de pouvoir battre son adversaire très facilement, mais Végéta ne pense pas que Goku soit devenu aussi fort. Sauf qu'une vieille légende dit qu'un guerrier de l'espace possédera une force incroyable et serait un Super Guerrier. Il se peut donc que Sangoku soit ce guerrier.



Le guerrier fonce vers Sangoku, qui disparaît. Il est tellement rapide qu'il arrive à se placer derrière les deux autres guerriers de la force spéciale, qui ne l'ont même pas senti. Le guerrier qui avait mis à terre Crillin et les autres préparent une terrible attaque qui est censée tuer tout le monde, mais Sangoku ne lui laisse pas le temps de faire quoi que ce soit avec un terrible coup de coude dans l'estomac. Un coup aussi rapide, puissant et précis ne peut être effectué que par un très grand guerrier. Végéta le sait et il commence à croire que la légende disait vrai.



Sangoku aux prises avec les ennemis

Sangoku a réussi à battre un guerrier que même Végéta, Crillin et Sangohan n'arrivaient pas à vaincre. Sangoku laisse une dernière



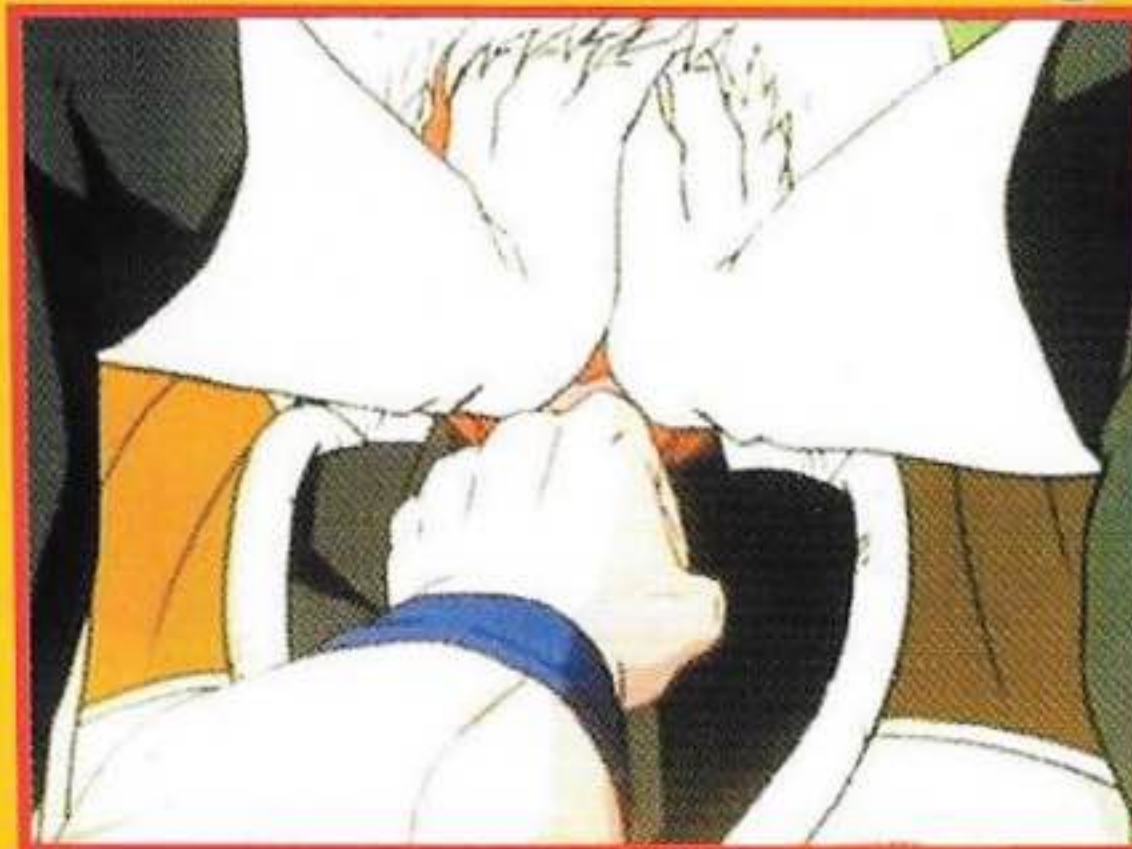
chance aux deux ennemis qui restent, en laissant le choix entre se battre ou fuir. Bien sûr, les adversaires préfèrent se battre, toujours persuadés d'être plus forts que Sangoku.

Ils foncent donc sur lui en tournant tous autour mais, sans même bouger, Goku évite toutes les attaques de ses ennemis. Il se bat contre

les deux adversaires en même temps, pourtant il est loin d'être perdu. Il réussit



fonce toujours en direction du chef des Namecs pour trouver le moyen de faire ses vœux.



même à enchaîner plusieurs coups, et ses deux ennemis sont maintenant moins sûrs d'eux. De son côté, Freezer

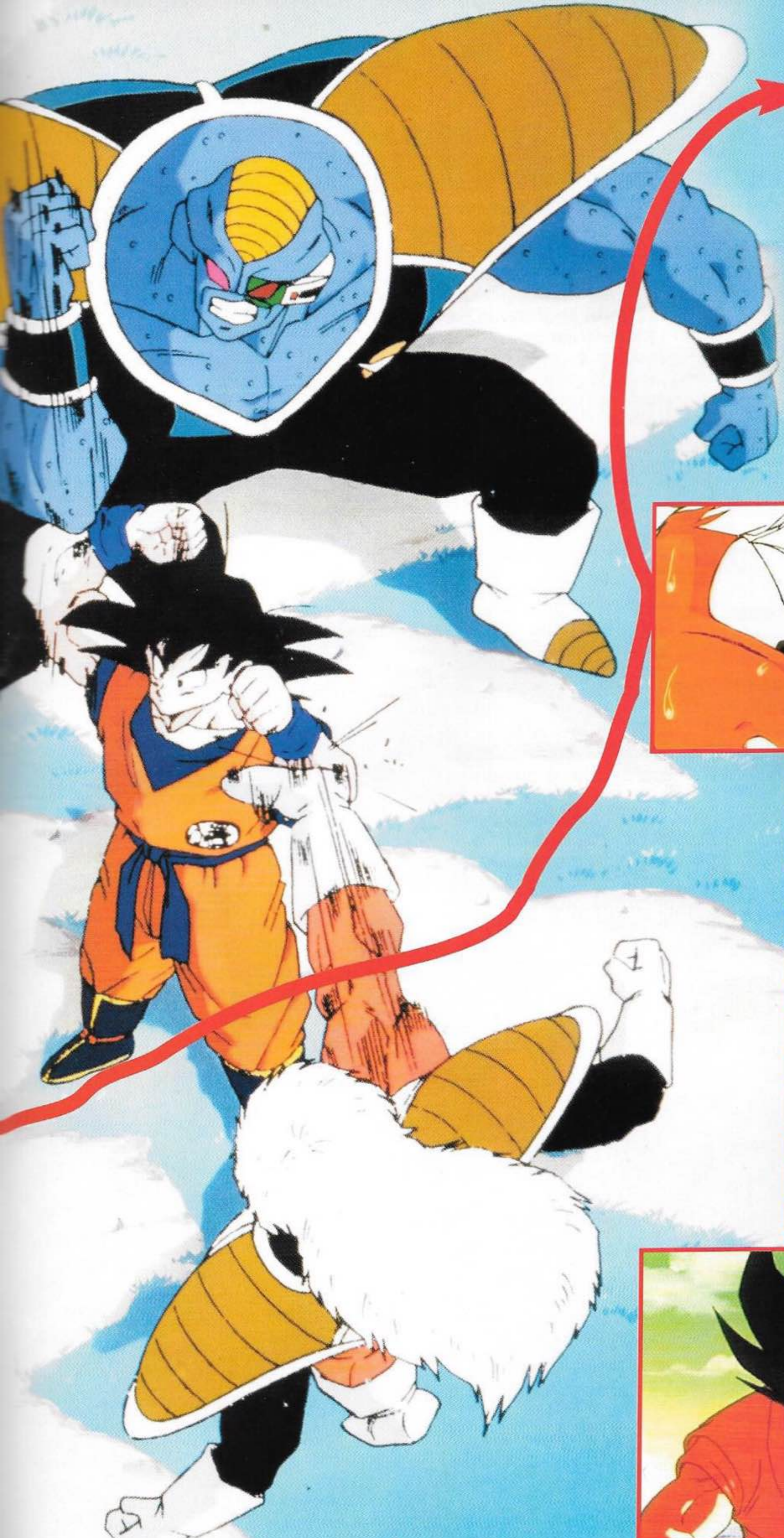
Ailleurs, le chef de la force spéciale joue avec les boules de cristal et avec les guerriers chargés de protéger le vaisseau de Freezer. Il essaye de leur apprendre à devenir de grands guerriers, mais il ne trouve rien de mieux à faire que de les



obliger à jouer à des jeux minables. Quant aux deux adversaires de Sangoku, ils sont essouffés, alors que leur ennemi ne riposte même pas, se contentant juste d'éviter leurs attaques. Sangoku peut, en effet, augmenter sa puissance

en simplement une dizaine de secondes et il est impossible pour les détecteurs de mesurer sa vraie force. Les guerriers unissent donc leurs forces et envoient des boules d'énergie vers Goku, qui les détruit d'un simple cri.





Bulma commence à trouver le temps long seule, mais une boule d'énergie perdue explose près d'elle, ce qui l'angoisse encore plus. Les guerriers de la force spéciale utilisent toutes leurs techniques secrètes pour arriver à toucher Sangoku, mais rien n'y fait. Non seulement Sangoku semble



intouchable, mais il est très loin de déployer toutes ses forces. On dirait presque qu'il se bat contre deux enfants. Crillin et



Sangohan n'en croient pas leurs yeux : alors qu'à trois contre un, ils n'arrivaient même pas à la cheville de leur ennemi, Sangoku arrive à se battre contre deux adversaires sans même déployer toute sa force. L'avantage est maintenant du côté des gentils et rien ne semble pouvoir battre Sangoku.



Les capitaines des forces

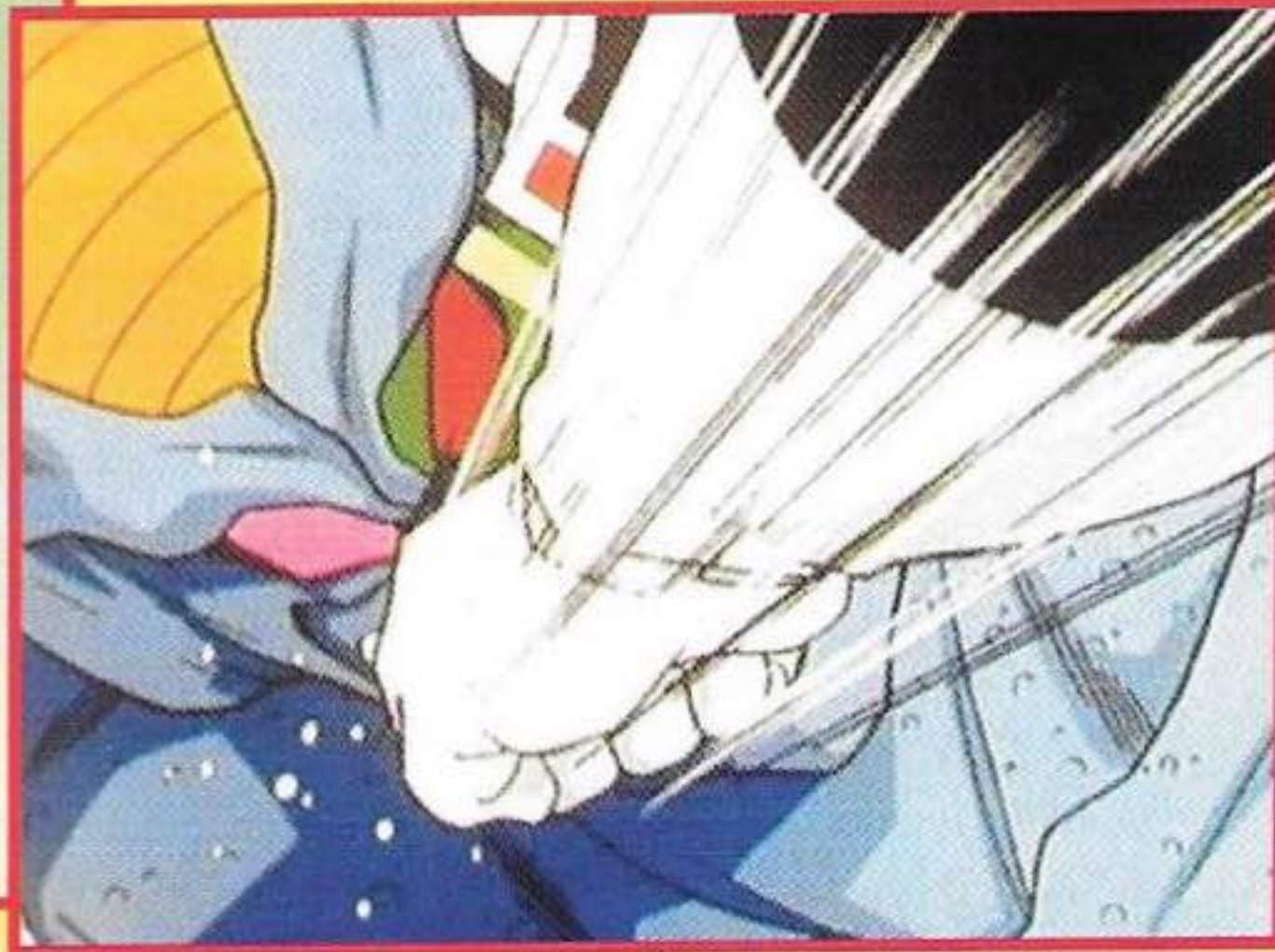
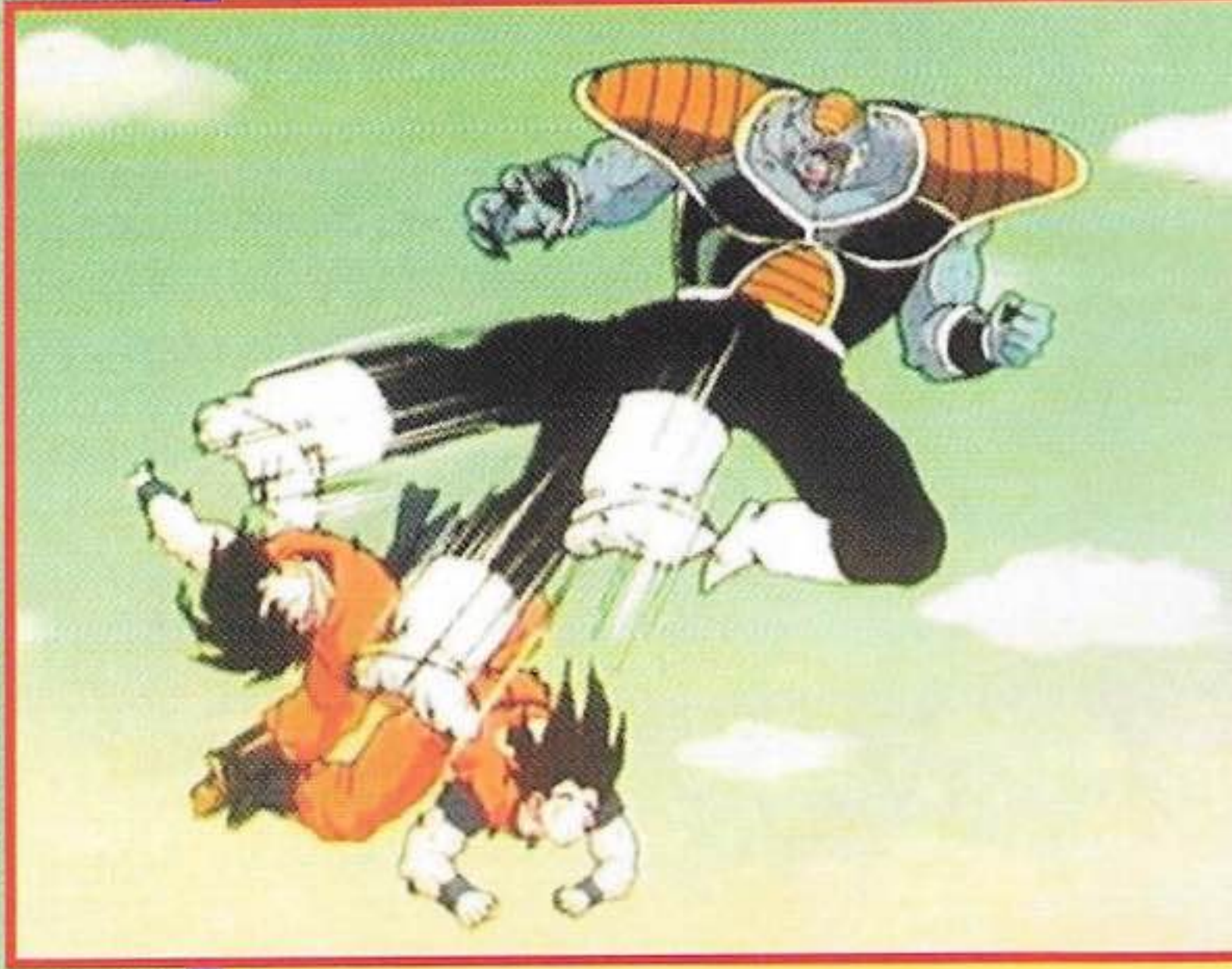
Le plus rapide guerrier de la force spéciale n'en revient pas, il est beaucoup plus lent que Sangoku !

Il n'arrive pas à croire qu'un simple guerrier de l'espace puisse être aussi rapide. Fous de rage, les deux guerriers lui foncent dessus et l'assènent de coups de pied et de coups de poing. Mais c'est peine perdue,

Sangoku évite très facilement les attaques. Crillin et Sangohan n'arrivent pas à suivre le combat qui se déroule trop rapi-



dement pour eux et, dans la confusion la plus totale, les deux adversaires se tapent, en fait, l'un sur l'autre en pensant toucher Sangoku.



Sangoku se décide enfin à frapper. Il commence par celui qui est soi-disant le plus rapide. D'un simple coup de pied suivi d'un coup de coude, il met à terre son adversaire. Sangoku leur laisse encore une dernière chance de partir sinon ça va mal finir pour eux.

Ne comprenant pas pourquoi Sangoku n'en finit pas une fois pour toutes avec la force spéciale (surtout qu'il est bien plus fort qu'eux), Végéta demande à Goku de ne pas les laisser partir et de les tuer. Profitant de cette accalmie, le dernier guerrier encore

en forme décide de prendre la fuite en laissant ses compagnons entre la vie et la mort, tous allongés sur le sol. Sangoku s'excuse, car il n'a plus de haricots magiques pour les remettre sur pied. Du coup, c'est Crillin qui ne comprend plus rien : dans un premier temps Sangoku est bien plus fort qu'avant, mais en plus il veut aider ses ennemis au lieu d'en finir.



es spéciales

Végéta s'envole et achève les guerriers au sol, alors qu'ils ne pouvaient même pas se défendre. Il a un doute sur la légende de Sangoku



car, s'il ne devient pas sans pitié, il ne pourra pas battre Freezer.

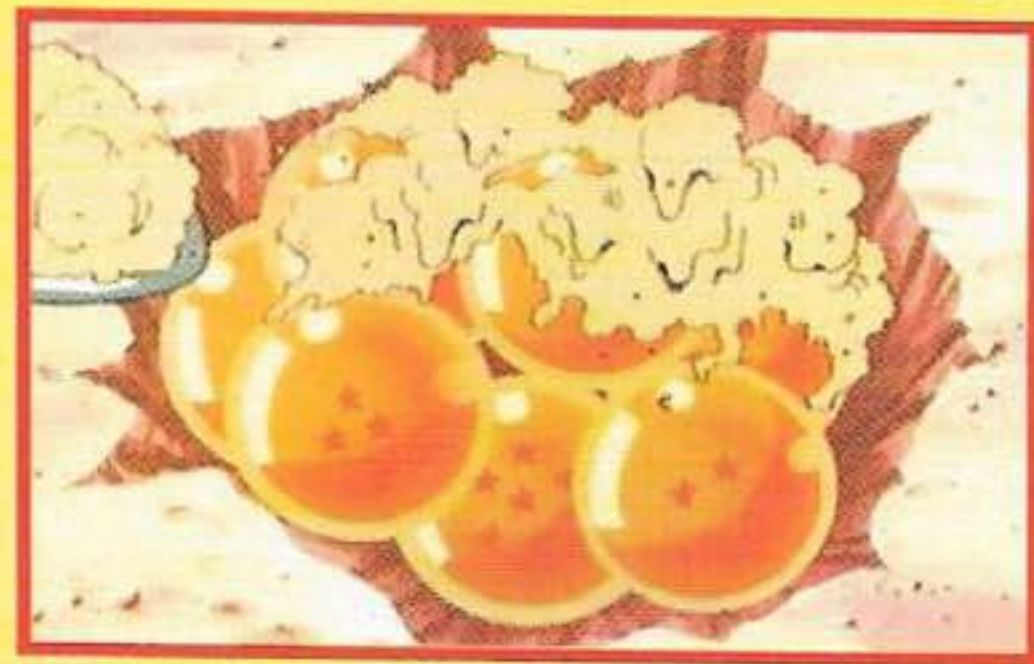
Crillin est sûr que Freezer n'a pas encore fait ses vœux, car lorsque quelqu'un invoque le dragon sacré, le temps devient tout noir. Or pour l'instant, il ne s'est rien passé d'anormal. Végéta ne comprend pas de quoi parle Crillin, il ne savait pas qu'il y avait un dragon sacré et une formule magique à prononcer.

Quant au guerrier de la force spéciale qui a pris la fuite, il vient de rejoindre



son maître et lui explique que trois d'entre eux sont morts. Le chef est fou de rage et fait cacher les boules de cristal sous le sol, avant de partir

affronter Goku et les autres.



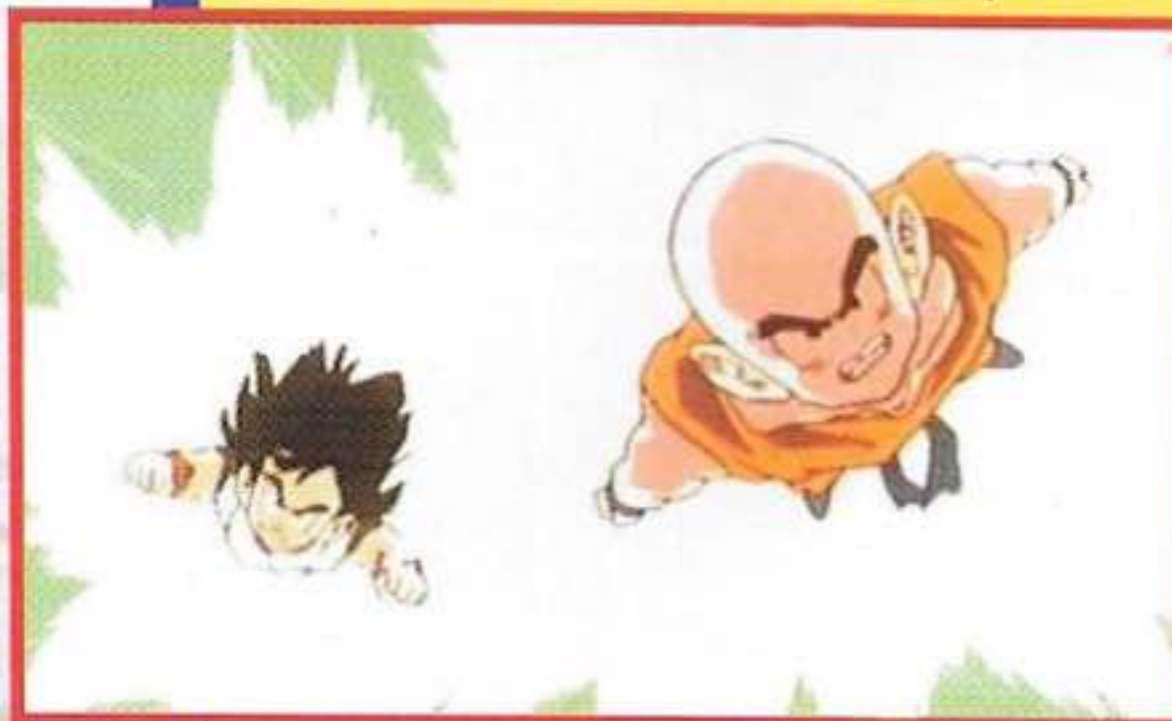
Bulma, seule dans son coin, n'est toujours pas au courant de tout ce qui s'est passé et ignore toujours que Sangoku est sur Namec. Pendant ce temps,

les deux guerriers arrivent devant nos quatre amis. Végéta se demande où peut bien être Freezer, mais Goku réussit à le localiser : il est parti voir le chef des Namecs, sûrement pour lui demander comment marchent les boules de cristal. Sangohan explique alors à ses autres compagnons que si le chef des Namecs meurt, les boules de cristal disparaîtront avec lui.



Quant au chef de la force spéciale, il ne veut pas faire

la même erreur que ses soldats et ne se fie pas à son détecteur. Il a compris que Sangoku peut augmenter sa force autant qu'il veut. Sangoku ordonne donc à Crillin et Sangohan d'aller



chercher les boules de cristal qui sont gardées par de simples soldats. Il demande aussi à Végéta de s'occuper du deuxième guerrier, pendant que lui se battra contre leur chef. Qui de Freezer, Crillin ou Sangohan arrivera le premier à son but ? Et, alors que le combat commence, Végéta s'enfuit, laissant Sangoku seul face à deux ennemis.



**PLEINS
FEUX** SUR...

DONJONS & DRAGONS

LA PUISSANCE SUPREME

Sortie le
1^{er} février

L'HISTOIRE

Damodar prend possession du Globe Noir, source des quatre éléments fondateurs : l'Eau, la Terre, le Vent et le Feu. Grâce à lui, il détient le pouvoir absolu et invoque le Dragon Noir pour détruire le royaume d'Ismir. Le déclin approche et une armée se met en place pour sauver les habitants, mais il reste peu de temps avant



le réveil du Dragon. Cinq combattants Berek, Lux, Dorian, Ormaline et Nim partent alors braver tous les dangers et résoudre les énigmes qui les mèneront au Globe, avant qu'il ne soit trop tard...

LE JEU

En 1974, Gary GYGAX et Dave ARNESON inventent un jeu qu'ils baptisent "Dungeons & Dragons". Sans le savoir, ils donnent naissance au premier Jeu de rôle. Le succès est immédiat. Des magiciens surgissent du néant, des guerriers se lancent dans d'incroyables quêtes jalonnées de créatures fantastiques. L'impact du jeu est phénoménal : édité dans plus de 44 pays, traduit en 18 langues. Aujourd'hui, à travers le monde, ce sont plus de 25 millions de joueurs qui évoluent dans l'univers de "Donjons & Dragons".



Ce film vous entraîne au plus profond du royaume sombre et fantasmagorique de ce jeu mondialement connu et de son univers maléfique. Cette aventure fantastique met en scène un guerrier confirmé, accompagné d'une poignée de héros sélectionnés. Chaque combattant intégrant la Force, la Sagesse, l'Intelligence ou l'Honneur, ils partent combattre une armée d'effroyables guerriers fantomatiques, de harpies et un dragon de glace, afin d'annihiler les pouvoirs de Damodar, le Mage des Ténèbres et le tout-puissant Dragon Noir, les gardiens du Globe de Falazure.

DAMODAR

Damodar était le fils de Severyn Silverbrow et il ressemblait énormément à son père ; il avait sa noblesse, son physique et surtout sa chevelure métallisée. Severyn lui enseigna l'art de la guerre et Damodar devint rapidement le meilleur combattant de la région. Sa famille fut attaquée par une armée de forces démoniaques. Ils moururent tous, sauf Damodar. Ce jour-là, Damodar apprit ce que sont la haine et le mépris pour toutes les races, mais il conserva dans son cœur une place spéciale pour ceux qui revendiquent la loyauté, l'honneur et la fidélité. Il se rasa la tête, afin de supprimer toute ressemblance avec son père.



ORMALINE

Assez petite, les oreilles pointues, elle est dotée de nombreux pouvoirs magiques et possède une intelligence au-dessus de la moyenne. Elle se déplace comme un chat, voit la nuit, est très rapide, détecte et identifie les sorts, les réduisant à néant, mais surtout a le don de téléportation, pour elle et ses amis. Son armure naturelle la protège efficacement et elle utilise son sceptre de foudre avec une grande dextérité, faisant d'elle une combattante hors pair qui aidera la troupe dans bien des situations.

Ormaline est une Elfe, magicienne de Niveau 9.

DORIAN

D'une grande sagesse et d'une totale neutralité, il peut se transformer en un combattant efficace, grâce à une forte capacité de choix des modes de combat et quelques sorts de magie appropriés. Il porte une armure de platine, un lourd bouclier et surtout une lourde masse de tonnerre qui provoque de gros dégâts dans les rangs de ses ennemis. Sa volonté, sa vitesse et son grand dévouement seront une force pour le groupe.

Dorian est le Sage du groupe. C'est un religieux humain de Niveau 7.

Nim est le roublard du groupe, un humain, un voleur de Niveau 7.

NIM

C'est le malin de la troupe. Il est capable du pire, mais il a un bon fond. Petit, sournois, narquois, il détecte les pièges bien avant tout le monde, grâce à sa vigilance exacerbée. Comme tous les voleurs de ce niveau, il dissimule les objets avec une grande adresse, crochète les serrures, manie sa dague courte avec rapidité, ses réflexes étant aussi prompts que son tir est précis. Son grand sac de voleur recèle des objets aussi inattendus que des élixirs, des acides dont une goutte suffirait à faire fondre les fers les plus solides.

BEREK

Ex-Capitaine de la Garde Royale, il est choisi par le Roi Galtar et son Grand Mage Oberon qui lui confient le commandement d'une équipe à recruter en vue de partir dans cette périlleuse et incertaine quête du Globe Noir. Il est loyal et bon. Rapide, fort, précis, combatif, il est sage et a beaucoup de charisme, ce qui lui permet d'être écouté et obéi. Dans les combats, grâce à une grande mobilité, une rapidité de riposte et à ses gants de force d'ogre, sa longue épée dansante de Vorpall fait des ravages et provoque des dégâts importants.

Berek, guerrier humain de Niveau 7.

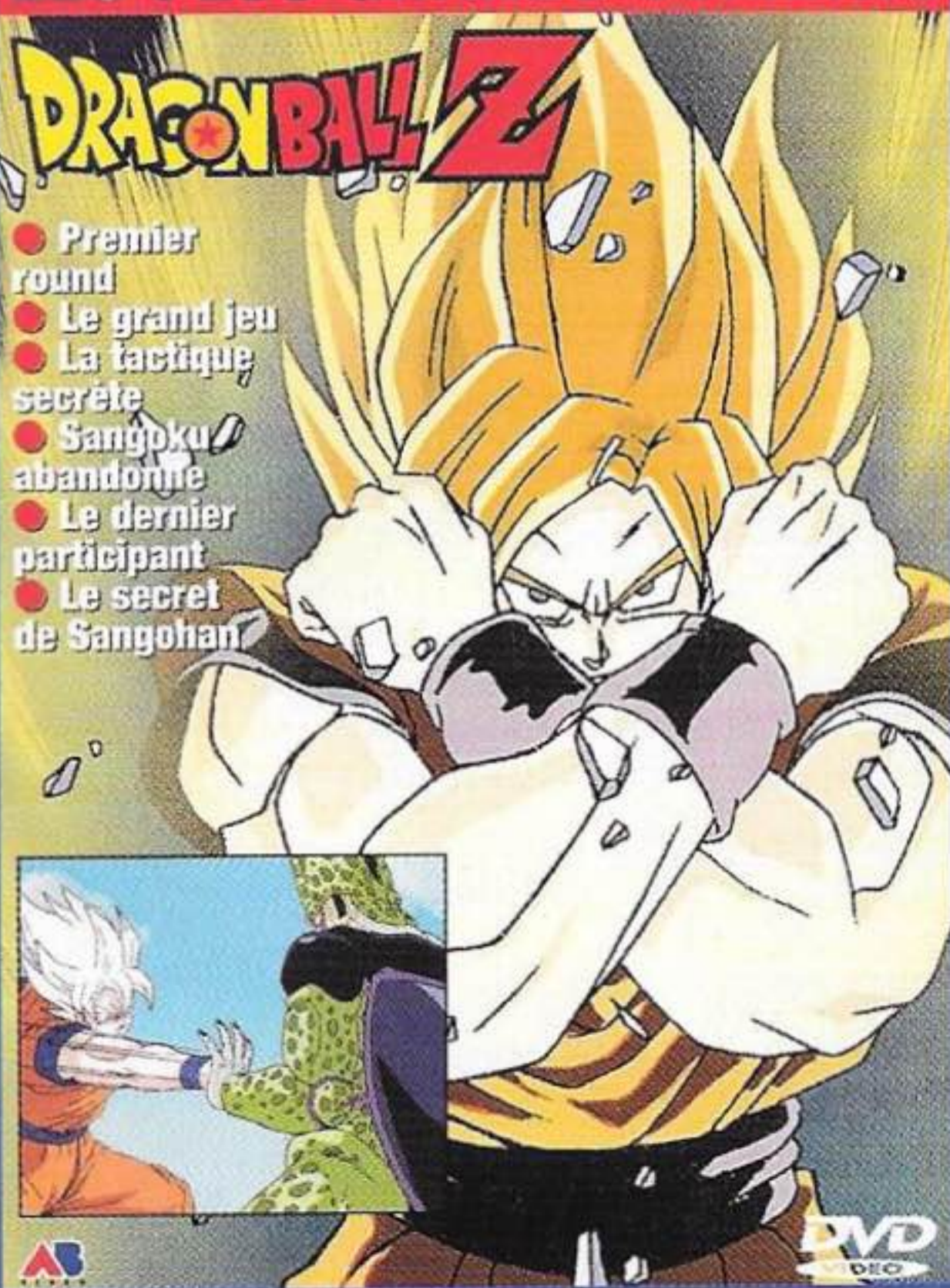
LES PERSONNAGES

Lux est une humaine bi-classée Barbare de Niveau 7, redoutable par sa force et fascinante de beauté sauvage.

LUX

De taille un peu supérieure à la moyenne, souple, dotée d'une force hors du commun et d'une grande rapidité de mouvements, elle fait preuve de courage et de combativité. Grâce à sa résistance, sa rage, sa prise d'initiative et sa précision, sa longue épée inflige d'énormes ravages à ses ennemis, l'efficacité et la puissance de ses attaques force le respect. Son Manteau de Résistance la sauvera dans bien des situations.

LES PLUS GRANDS COMBATS



En DVD Dragon Ball Z Ses plus grands combats

Génial ! 6 épisodes

- Premier round
- La tactique secrète
- Sangoku abandonne
- Le dernier participant
- Le secret de Sangohan
- Le grand jeu

Attention ! Série limitée, retenez-la dès aujourd'hui, chez votre marchand de journaux !

avec en **cadeau**

Une figurine collector





Tchatche

PLUS DE RANMA 1/2 !

J'aime beaucoup Sailor Moon, Nadja et Ranma 1/2. Je trouve que vous ne parlez pas assez de ces derniers, en particulier Ranma 1/2. Pourriez-vous mettre un peu plus d'articles sur ces mangas ?
Céline, Carcassonne.

DBZ EN FORCE !

Je kiffe Sangoku, il est vraiment mieux que les personnages de FMA. Je ne suis pas d'accord sur le match DBZ contre FMA, c'est DBZ qui devait gagner et je voulais dire aux fans de DBZ de faire exploser les scores.
Fan de mangas.



Florine (Lourdes)

ET LES FILLES ALORS !

Je voudrais plus de séries pour les filles et de nouvelles séries. Aussi que vous parliez moins de DBZ. J'aimerais bien que vous parliez de Vision d'Escaflowne.
Sarah.

DBZ NUMBER ONE !

DBZ est le meilleur manga avec Détective Conan. DBZ mérite vraiment la première place du classement et j'aimerais voir Détective Conan à la deuxième place. Donc, tous les fans de DBZ votez, car je veux qu'il conserve sa première place.
Robin, Essonne.

LA PAIX ENTRE DBZ ET FMA !

Je m'adresse aux fans de DBZ et FMA, afin de les convaincre de s'allier pour combattre les concurrents qui veulent prendre la première place. Naruto et sa bande se



Expert 2 (Gabon)

rapprochent dangereusement du trône. Il faudra faire un choix entre DBZ et FMA. Moi, je fais appel à tous les supporters de FMA, afin d'éliminer DBZ.
N'Famara, Goussainville.

TOUS POUR FMA !

Fullmetal Alchemist, c'est le meilleur manga et je suis hyper fan de ce Shônen. Edward et Alphonse ont largement une longueur d'avance sur Sangoku, continuons à voter pour cette série.
Sofiane, Rhône.

VIVE ONE PIECE !

J'étais fan de mangas, notamment DBZ, mais depuis que je lis One Piece, j'ai oublié



Kara (Gardanne)

DBZ et les autres mangas. Je conseille à tous ceux qui n'ont jamais lu One Piece, d'en lire au moins un. Car ce manga, amusant est plein de baston
Duby, Yvelines.

NARUTO HERITIER !

DBZ est le meilleur manga de tous les temps et Naruto est son digne successeur. N'écoutez pas les râleurs qui disent qu'il y a trop de DBZ, bien au contraire. À tous les fans de DBZ, continuez à soutenir ce manga. Merci aussi pour les posters de Naruto et DBZ !
Ilija, Colombes.

ALLEZ LES FANS DE CONAN !

Réveillez-vous les fans de Détective Conan, tout le monde nous a dépassés dans le Top du mois. Il faut que tous les accros de Conan se bougent pour détrôner DBZ. Souvenez-vous que Conan passe tous les jours sur France 3, à 17h !
Pierre, Clichy-sous-Bois.

DECOUVREZ LES NOUVEAUX MANGAS !

Je voulais vous dire que je ne suis pas d'accord avec Giovanni (DM531), car DBZ n'est pas les meilleurs mangas. D'ailleurs, même Naruto et Fullmetal Alchemist ont battu ces mangas (DM529) et DM531). Et je vous propose de découvrir d'autres mangas Hunter X Hunter, Conan, Inuyasha, Yuyu Hakusho, Kimi Wa, Satan 666. Il y a tellement de mangas intéressants et pas que DBZ, Naruto et FMA !
Kathia.

TOUS POUR FMA !

Je suis une très grande fan de FMA et je voulais dire à tous les fans que ce manga devait rester en tête du Top. Je ne déteste pas DBZ, je



Vincent (Crépond)

respecte les goûts de chacun... Mais je préfère FMA. En plus, j'ai connu FMA par hasard, et ça m'a beaucoup aidé moralement ça peut paraître idiot, mais c'est la vérité
Salomé, Le Tremblay.

DBZ RESTE LEADER !

Je voulais dire à tous les fans de DBZ de continuer à exploser les scores, afin d'écraser FMA. Car leur avoir laissé la place de leader, c'est trop d'honneur ! Votez DBZ pour que DBZ conserve son honneur et la pierre philosophale de FMA tombe en poussière.
Frédéric, Crémery.

SACRILEGE !

Comment les fans de CDZ ont-ils pu se faire doubler par les fans de Yu-Gi-Oh ! Je fais appel à tous les fans de CDZ... Tous à vos stylos et votez !
Kevin.



Isdart (Venissieux)

DBGT SUR MANGAS ?

Le téléfilm Dragon Ball GT, 100 ans plus tard sera-t-il rediffusé sur la chaîne Mangas ou puis-je me le procurer par correspondance sur Internet ?
Maxime, Aurillac.

Pour l'instant, il n'est pas prévu et je ne pense pas qu'il soit disponible sur Internet, même sur un site japonais.

OLIVE ET TOM, LE RETOUR EN DVD ?

Pascal, je voudrais savoir si Olive et Tom, le retour existe en DVD, en France.
Mohamed, Seine-Saint-Denis.



Elodie (Tours)

Avec un peu de chance, on devrait le trouver avant la fin de l'année...

FMA AU CINEMA ?

Je voudrais connaître la date de sortie au cinéma de Fullmetal Alchemist. Je ne voudrais surtout pas le louper !
Saly, Yvelines.

Même réponse que pour la lettre précédente.

ET CDZ ALORS ?

Pascal, tu as parlé des jeux DBZ dans le magazine et tu as omis le jeu CDZ, lorsqu'il

Je vous écris, car j'ai fait la connaissance d'un correspondant pas très honnête. Tout était normal au début, nous avons commencé à faire des échanges, je lui ai envoyé 2 figurines DBZ et 2 cartes DBZ... et ça fait plus de trois mois que je n'ai plus de nouvelles. Je lui ai réécrit, sans réponse ! Son adresse était dans le D.Mangas, c'est Kevin Asseline de Feignies (59). Pas très cool Kevin ! Soyez sympa les filles et les mecs, ne faites pas de promesses que vous oubliez de tenir. Cette rubrique est la vôtre et si vous voulez qu'elle continue, restez corrects et continuez à nous écrire et faites-nous part de vos avis, critiques et envoyez-nous vos dessins... Ecrivez à : D.Mangas, -"Pascal" - 132, av. du Président Wilson-93215 Saint-Denis - La Plaine Cedex.

est sorti. Vous serez-t-il donc possible de parler beaucoup plus de CDZ ?

Kevin.

Le jeu est passé dans la rubrique console, mais il est vrai, en moins complet que celui de DBZ. Mais je vais bientôt parler des CDZ, puisque la série Hadès sera bientôt en diffusion.

OU TROUVER LES CARTES DBZ ?

Dans le DM531, tu parles du grand retour des cartes DBZ et comme je suis un grand fan, je voudrais savoir quand et où, ces cartes vont-elles sortir ?

Damien, Lisieux.

Actuellement, tu dois pouvoir les trouver facilement.

LE TOP DU MOIS !

Pourquoi dans le classement, ne voit-on jamais Fruits Basket, Nana, Mint na Bokura ou d'autres ?
Noémie, Val d'Oise.

Quand les lecteurs se mobiliseront tous pour voter pour d'autres séries. Saches, que cela ne dépend pas de moi !



Alin (Belgique)

À LA RECHERCHE...

● J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui souhaiteraient jeter des collections d'anciennes séries.
Nadège Roussel - Cidex 35 RN 74 n° 37 - 21550 Ladoix-Serrigny ou halliwell21@hotmail.fr

● Je passe une annonce à tous les fans de Yuyu Hakusho, car je viens de créer un nouveau forum avec des défis, des questions, des photos, des sondages...
www.yuyuhakusho.jeun.fr.

● J'ai 14 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui adorent Fullmetal Alchemist et GTO.

Marine Ruellan - 55 rue Ferrer - 76600 Le Havre.

● J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec les fans de Love Hina, FMA, Fruits Basket, Naruto, Yu-Gi-Oh ! et Détective Conan.

Valériane Parmentier - 8 allée Tomaso Albanani - 78670 Villennes s/Seine.

● J'ai 12 ans et 1/2 et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment DBZ, Yu-Gi-Oh !, Détective Conan

Dany Perrichon - 54 rue de Montpatour - 45140 Ingré.

● J'ai 11 ans et 1/2 et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons fans de DBZ, GTO, Yuyu Hakusho, Olive et Tom

Aslimani Taoufik - Rue Fernand Brunfaut - 1080 Bruxelles (Belgique) ou etaoufik00@hotmail.com

● Je souhaiterais faire connaître mon forum sur DBZ et d'autres mangas : <http://mangasland.superforum.fr>, vous me retrouverez sous le pseudo de Niki39.

● J'ai 13 ans et 1/2 et je recherche des filles et des garçons qui possèderaient des coffrets DVD ou des DVD de Naruto, Gundam Seed, DB, DBZ ou DBG, pour faire des échanges.

Guillaume Ernwein - 34 rue Kellermann - 57000 Metz.

● J'écris pour dire à tous ceux qui souhaiteraient se débarrasser de tout ce qui concerne les Pokémon, Digimon, Beyblade ou Sailor Moon (infos, photos, cartes, doc...) de me les envoyer.

Paula Papescu - Rue des Corrières 3 A - 5340 Tesves (Belgique).

● J'ai 11 ans et 1/2 et j'aimerais échanger mes cartes Pokémon contre des cartes DBZ et des posters de voitures tuner contre des posters DBZ ou d'autres mangas. Et je recherche les mangas DBZ du n°8 au n°24.

François Binacua - Centre Commercial de La Butte-Montreau - 77210 La Butte-Montreau.

● J'ai 10 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de 9 à 11 ans fans de DB, DBZ et DBG. J'aimerais également échanger des cartes Pokémon, contre des cartes DB.

Benoît Jeunet - Rés. Marsoins, apt.5, 7 rue Pierre Benoît Dumas - 97470 Saint-Benoît (Réunion).

● J'ai 10 ans et je voudrais correspondre avec des fans de DBZ, Yu-Gi-Oh ! et Olive et Tom, et Conan.

Jérémy Dufour - 8 résidence Notre-Dame - 93150 Le Blanc-Mesnil.

● J'ai 14 ans et je voudrais correspondre avec des garçons fans de DB, DBZ et DBG uniquement. Et je suis à la recherche de tous les posters et infos sur Tapion et Minocia.

Valentin Papin - 28 rue François Avice - 72400 Cherre.

DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Plus de la moitié des votes pour Dragon Ball ! Naruto se rapproche de FMA. Les CDZ font une spectaculaire remontée. Detective Conan, Yu-Gi-Oh ! et One Piece font leur possible. Bougez-vous, si vous voulez que les choses changent et que d'autres mangas remontent dans le Top ! Pour cela, votez et envoyez-nous le bulletin-réponse ci-contre.

Attention, lorsque vous votez, ne mettez qu'un bulletin dans l'enveloppe. Il y a des petits malins qui envoient plusieurs bulletins. Mais un seul est pris en compte !

LE TOP DU MOIS

DRAGON BALL	53%	YU-GI-OH !	4%
FULLMETAL ALCHEMIST	20%	DETECTIVE CONAN	4%
NARUTO	10%	ONE PIECE	3%
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	6%	SHAMAN KING	1%

BULLETIN-RÉPONSE

Découpez et envoyez ce bon à : D.Mangas - "Pascal" - 132, av. du Président Wilson - 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

Nom de votre dessin animé favori :

Nom : Prénom :

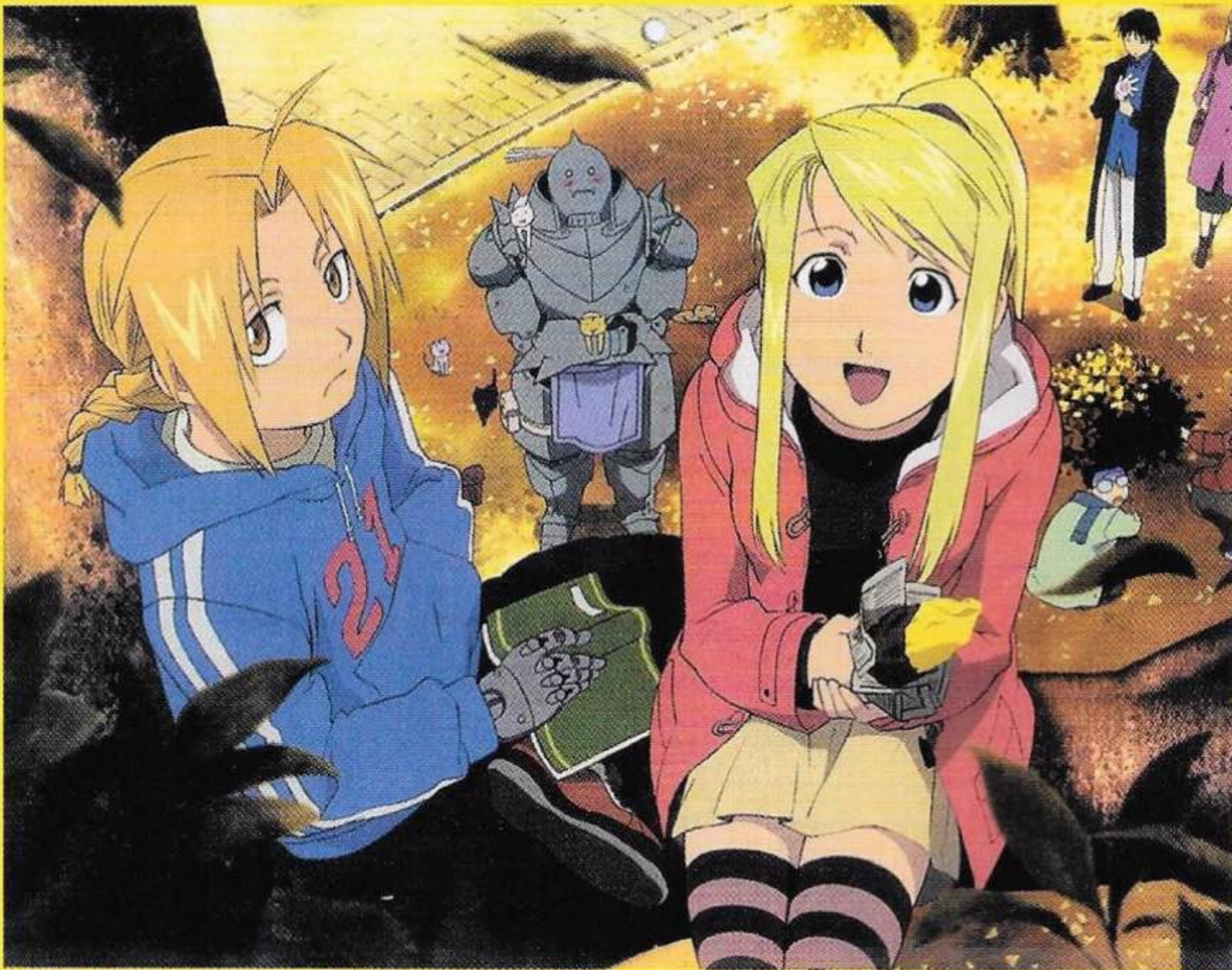
Adresse :

CP : Ville :

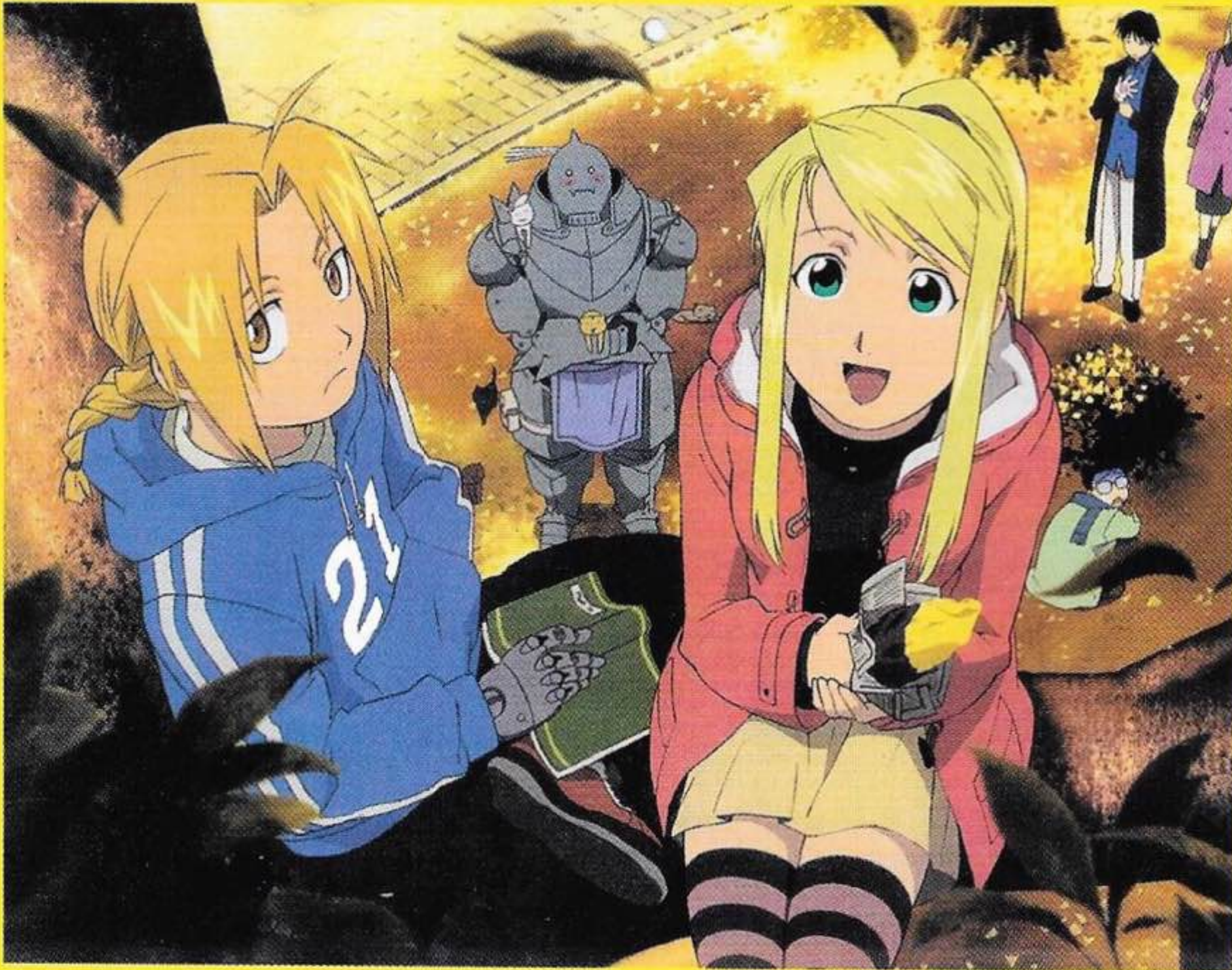
JEUX

K-RÉ MANQUANT

Retrouve le morceau d'image correspondant au point d'interrogation



10 DIFFERENCES



A

B

C



D

E

F



PHRASE CODEE

Déchiffre ce que dit Seiyar, sachant qu'il faut décaler chacune des lettres de 3 vers la droite dans l'alphabet.

GB PXRBOXF IX
MOFKZBPPB NRLF
NR'FI J'BK ZLRQB !



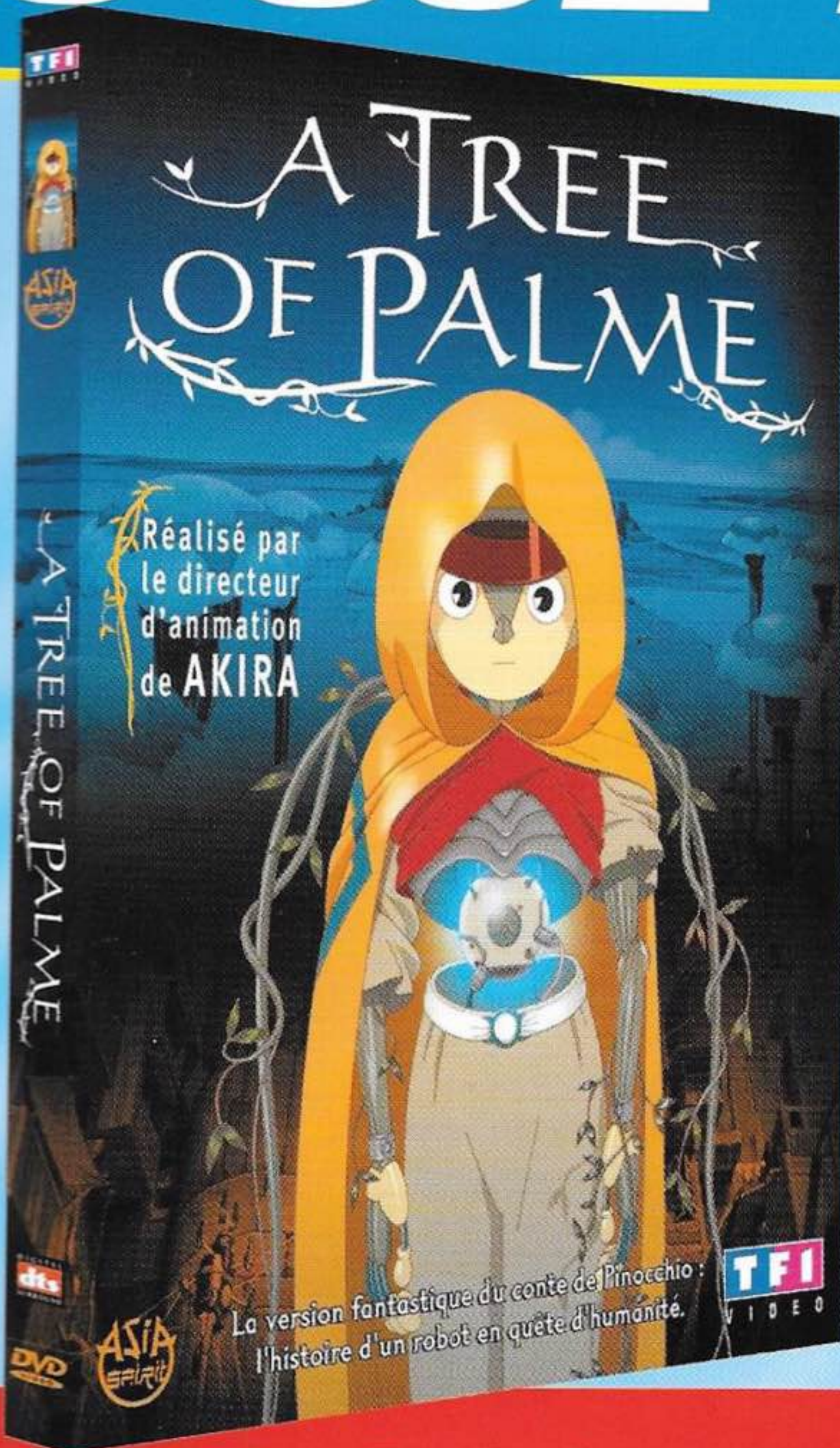
SOLUTIONS : K-RÉ MANQUANT : E PHRASE CODEE : Je sauverai la princesse quoi qu'il m'en coûte ! DIFFERENCES : Ont disparu : un chaton, une vis à la main d'Edouard, une attache à la veste de Winry, une pointe sur l'épaule d'Alphonse, une feuille en haut à gauche et un personnage à droite. La couleur du 21 et des yeux de Winry ont changé. Les marches du trottoir sont plus grandes. Il y a une inscription sur l'étiquette du livre.

Pour jouer avec



Compose vite le
0 892 700 714

0,34 €/mn



À GAGNER

10 DVD

A TREE OF PALME

et 10 abonnements de 6 mois au magazine

(Valeur unitaire 14 €)



Pour la Belgique
compose le

0903 41 657

1,12 €/mn

LES CHAÎNES



DISPONIBLES SUR



CANALSATELLITE



ET LE CÂBLE

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler - RCS 413 759 598 - Jeu gratuit sans obligation d'achat du 01/02/2006 au 28/02/2006 - Modalités du remboursement du timbre (pour obtenir le règlement) et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier de Justice à Toulouse, Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à 123 Multimedia BP 1141 31100 Toulouse - Photos non contractuelles.

Pour commander ou vous renseigner sur la disponibilité des produits :

Tonkam Service V.P.C.
BP 17 - 93101 Montreuil Cedex **01 48 18 15 36**



FULLMETAL ALCHEMIST
Animation 3 19€
Toutes les illustrations du film

Le 4ème volume enfin disponible
Le manga qui a inspiré la série de Canal +
FULLMETAL ALCHEMIST 6,50€

COBRA Le pirate de l'espace
Vendu en coffret 5 volumes
Prix spécial 15€

NOUVEAUTÉS DVD VF

GTO Coffret 3 VF 49,95€	Fullmetal Vol. 5 19,95€	Evangelion Vol. 3 23,95€	Hikaru no go 3 VF 39,90€	City Hunter 91 29,90€
10 City Hunter Good 24€	City Hunter 3 intégral 34,90€	Nicky Larson 2 Vol. 1 39,90€	Shaman King 3 vol. 29,90€	Ghost in 7 vol. 24,90€
Gundam Seed 27,95€	Sakura Wars film 23,95€	Harlock Albatros 59,95€	Le royaume des chats 24€	Flamma Vol. 5 39,90€
Noir coffret Vol. 1 39,95€	City Hunter 91 29,90€	Gundam 0083 25,95€	Sakura Le Film 2 23,40€	Lain Intégrale 49,90€
Chateau Ambulant Wislote Vol. 1 30,90€	Georgie coffret 1 37,90€	Samurai 7 Vol. 2 24,99€	Sherlock Holmes 12,90€	Touch Film Vol. 5 17,40€
Chateau Collector 19,90€	Chateau Ambulant 24,99€	Naruto Vol. 1 39,99€	Cynthia Intégrale 39,90€	Touch série TV 1 39,90€

42,90€
Tsukasa Hojo 25th
Illustrations de : City hunter, Angel heart, Family compo

YUGIOH R Vol. 1
La nouvelle série est arrivée
Au prix de 5,95€

Calendriers 2006 JAPON

Mar CL 1169 29€	Naruto CL 158 29€
Naruto CL 157 35€	One piece CL 150 29€
Conan CL 182 29€	Fullmetal CL 156 29€
Fullmetal CL 155 35€	Pokémon CL 142 24€

Get Backers 14 vol. 6,95€ Unité	Gunn last order 6 vol. 6,50€ Unité	Eve Shield 21 Vol. 6 6,50€ Unité	Fruits basket 15 vol. 5,75€ Unité	City Hunter Ultime 3 9,95€ Unité
Mew mew power 3 6,95€ Unité	Mar 5 vol. 6,95€ Unité	Touch Theo 4 vol. 6,40€ Unité	Angel Heart 11 vol. 8,95€ Unité	Naruto 21 vol. 5,95€ Unité
One Piece 30 vol. 6,50€ Unité	One Piece 3 vol. 6,50€ Unité	Subasa 8 Vol. 6,95€ Unité	Shaman king 30 vol. 5,95€ Unité	Yakitate japan 2 vol. 5,75€ Unité
Lamu 3 vol. 7,50€ Unité	Young GTO 8 vol. 46,95€ Unité	Young GTO 9 vol. 9,95€ Unité	Full moon 1 vol. 6,50€ Unité	Hunter X Hunter 20 6,75€ Unité
Blackcat 17 vol. 6,50€ Unité	Conan Vol. 49 5,95€ Unité	XXX Holic 6 vol. 7,90€ Unité	One Piece Blue 47,90€ Unité	Katsu! vol. 6 6,50€ Unité
Shin chan 8 vol. 4,50€ Unité	Mirumo 5 vol. 5,75€ Unité	Card C. Sakura 12 vol. 6,95€ Unité	Pallabator 9 vol. 6,95€ Unité	Ken First blue 12 vol. 8,99€ Unité
Samurai champloo 1 6,40€ Unité	Bleach 14 6,50€ Unité	Kyo 25 vol. 5,95€ Unité	Inu yasha 18 vol. 5,95€ Unité	Ultra maniac 5 vol. 6,50€ Unité
BOX Dragon ball 9 15€ Unité	Prince du tennis 6 5,95€ Unité	Negima 2 6,95€ Unité	Saint seiya 28 vol. 5,95€ Unité	Yugioh 38 vol. 5,95€ Unité

EDITIONS TONKAM

Hikaru 30 5,75€ Unité
Talulu 20 6,75€ Unité
Talulu 7 7,50€ Unité
Flame of Recca 33 Triqun Maximum 7 5,75€ Unité
ELLE et lui 5 5,75€ Unité

PU3040 6,50€	PU3101 10€	PU3103 24€	PU3134 15€	PU3052 35€	PU 3012 14€
PU3125 18€	PU 3093 8€	PU3165 18€	MLous	PU3140 24€	PU3158 15€
PU3082 24€	PU3127 4€	PU3040 6,50€	PU3101 10€		

1 Notez les titres que vous souhaitez commander.

Articles	Prix unitaire	Quantité	Total

2 Calculez votre montant : Frais de port, rajoutez + 6,50€
De 1 à 9 articles 6,50€ 10 articles et plus 10€ **Grand Total**

3 Sélectionnez votre mode de paiement (si chèque, à l'ordre de Tonkam)
 Chèque Mandat Carte Bleue EXPIRE LE : ___/___/___
N° C.B (16 chiffres) : _____ Signature du porteur de la carte : _____

4 Inscrivez votre adresse de livraison lisiblement
NOM : PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
VILLE :
CODE POSTAL : TÉL :
ADRESSE MAIL :

(obligatoire en cas de problème avec votre commande) D MANGA 533

Pocket Monsters Advance Lot de deux crayons à papier rouge 3€

Trousse grand format 22€	Stick de colle 3€
Trousse métal 3 niveaux 12€	Gomme blanche 3€
Coffret métal douze crayons de couleurs 16€	Règle 15 cm 4€

Fullmetal figurines articulées 15 cm Inu yasha statue 17 cm 55€ Kagomé statue 17 cm 55€
Alphonse 26€ Edward 26€ Winry 36€ 17 cm 55€ Sasuké 45€ Naruto 45€ Sakura 45€ Roy 26€ Riza 26€

Stand-up One piece Figurines en carton 18 cm Zoro, Sangi, Luffy 7€
Cartes postales 20€ Alphonse Edward Winry 7€

Peluche Keroro 15cm 13€

LIBRAIRIE TONKAM

TONKAM BASTILLE

29 rue Keller, 75011 Paris
01 47 00 78 38

La boutique du manga et de ses dérivés

Les prix et références sont valables pendant le mois de parution du magazine, sous réserve d'erreurs typographiques et dans la limite du stock disponible. Illustrations non contractuelles. TOUTE COMMANDE EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DE NOS CONDITIONS DE VENTE QUE VOUS POUVEZ RECEVOIR SUR SIMPLE DEMANDE ÉCRITE.