

# DM MANGAS

**FMA**  
La pierre  
philosophale



**DRAGON BALL Z**

L'HISTOIRE  
DU MECHANT  
**BOU**



**Yu-Gi-Oh!**  
**GX**  
La Duel  
Academie

**LES CHEVALIERS  
DU ZODIAQUE**



**Hades**

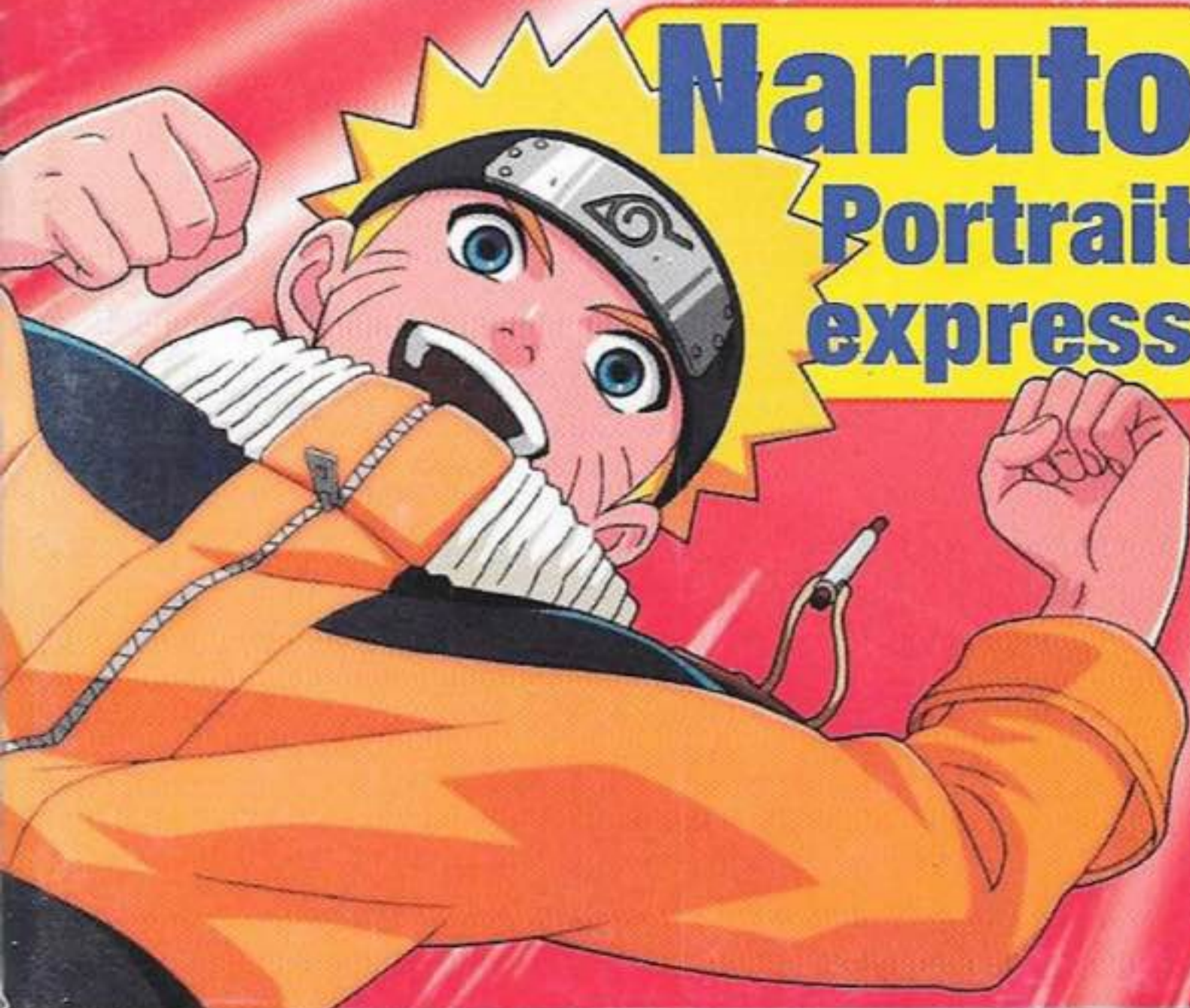
Tous les  
nouveaux  
personnages



Grand jeu  
**POKÉMON**  
à gagner  
24 figurines  
Spiro Tornade

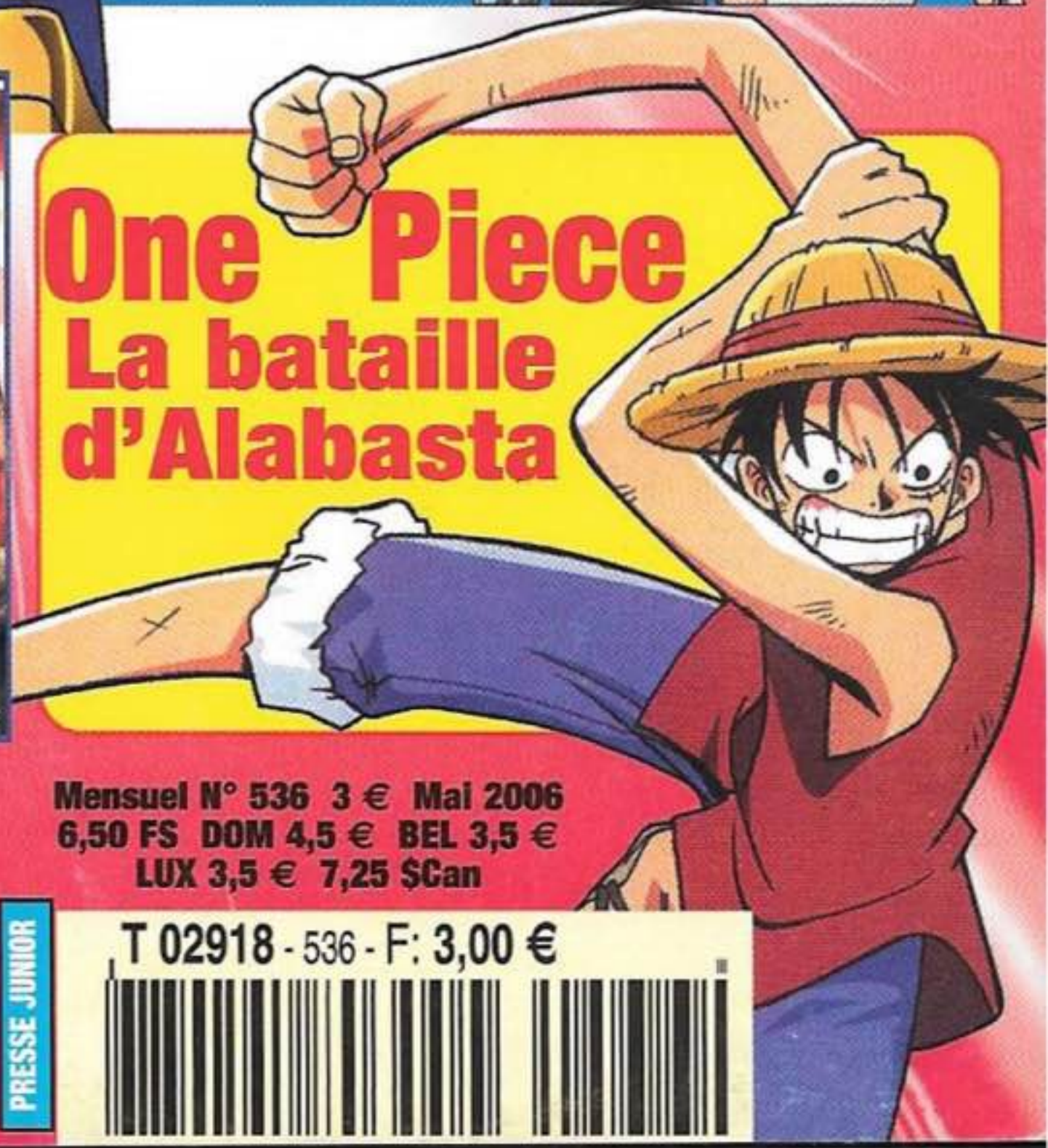


**Naruto**  
Portrait  
express



Tout sur  
**Tomb Raider**  
la légende

**One Piece**  
La bataille  
d'Alabasta



Mensuel N° 536 3 € Mai 2006  
6,50 FS DOM 4,5 € BEL 3,5 €  
LUX 3,5 € 7,25 \$Can

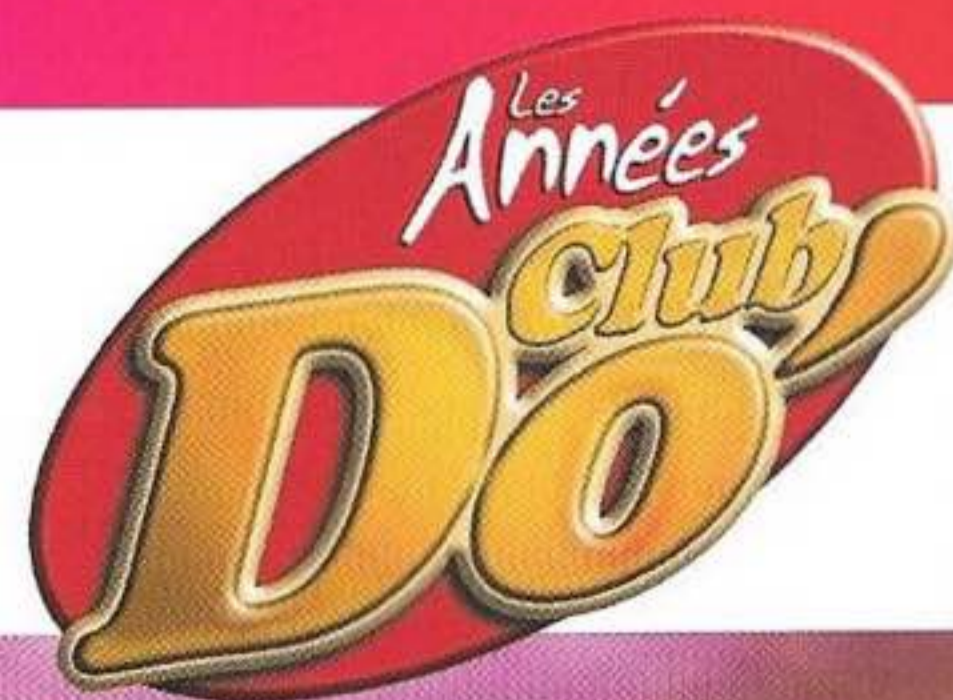
T 02918 - 536 - F: 3,00 €



PRESSE JUNIOR

# Bienvenue au Club Dorothée

A l'occasion du grand retour de Dorothée en CD et DVD, retrouvez une émission spéciale présentée par Jacky sur AB1 le 16 mai à 20h45 et le 21 mai à 17h.

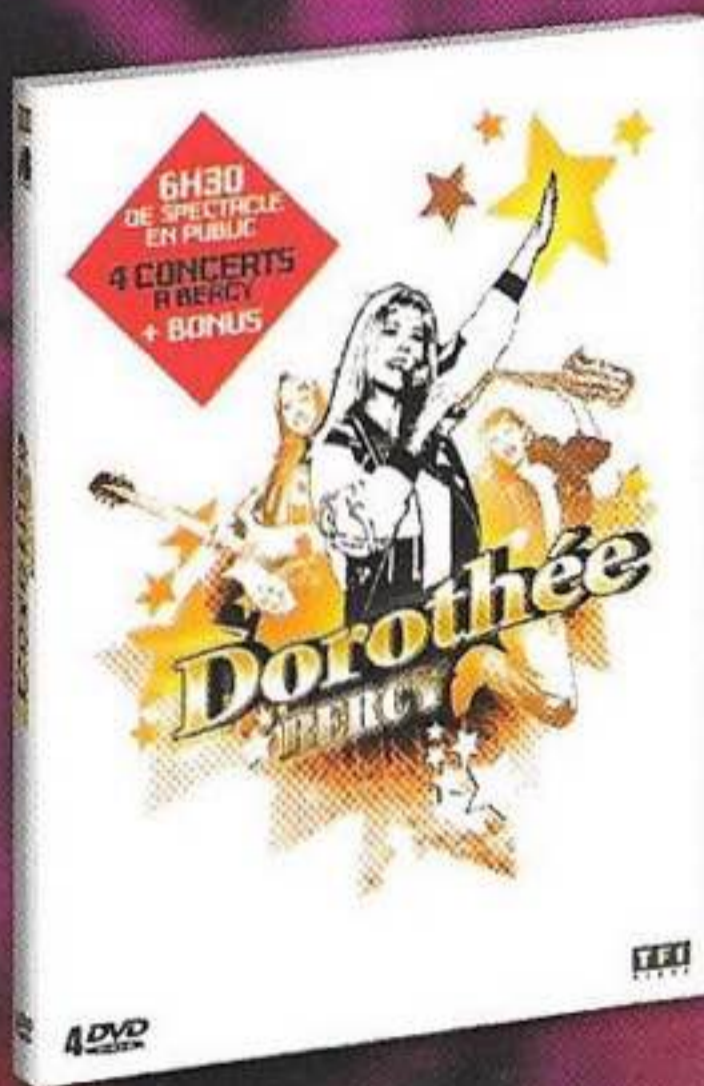


# AB1

Sortie 2 CD le 12 mai



Sortie 4 DVD collector le 18 mai



# AB1

Absolument  
1 indispensable



**Pour  
jouer  
avec tes  
héros  
favoris de  
mangas  
et de jeux**

**Téléphone au**

**0 892 688 088**



**MAGAZINE**

- 4 Les Chevaliers du Zodiaque
- 8 Fullmetal Alchemist
- 10 Gundam Seed
- 14 Naruto
- 16 Yu-Gi-Oh !
- 20 One Piece
- 39 Tomb Raider

- 48 Dragon Ball Z
- 52 Détective Conan
- 54 Pokémon
- 56 Dragon Ball Z épisodes de 77 à 80
- 64 Le club des fans

**BANDE  
DESSINÉE**

- 22 The King of Fighters Z

**LES JEUX**  
pages 19 et 66

- JEUX VIDEO**
- 40 Tomb Raider
  - 42 Phoenix Wright
  - 43 Animal Crossing Wild Word
  - 44 Le parrain Street Riders

**Sommaire**

- 45 Ghost Recon
- 46 Onimusha
- 46 Tales of Phantasia
- POSTER**  
pages 31 à 38
- Gundam Seed
- Naruto

D.MANGAS N°536 - MAI 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 : MAI 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**

**BULLETIN D'ABONNEMENT**

À renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS  
18/28, quai de La Marne - 75164 Paris Cedex 19.  
Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai  
12 numéros au prix de 28 € au lieu de 36 €, soit  
une économie de 8 €. J'effectue mon règlement par :  
 Chèque bancaire     Chèque postal  
 Mandat lettre  
à l'ordre de "ABNET.COM"

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

Nom .....

Prénom .....

Rue .....

Ville .....CP.....

**SIGNATURE DES PARENTS**  
(Obligatoire pour les mineurs)

# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

# Les personnages

Découvrez tous les personnages qui apparaissent dans les 13 premiers épisodes de la série. Vous trouverez aussi bien les chevaliers d'Athéna que les spectres d'Hadès.

## LES CHEVALIERS DE BRONZE



**Pegasus Seiya**  
Chevalier Pégase

Seiyar est le héros de la série. Il vient au sanctuaire pour protéger Athéna menacé par les spectres d'Hadès. À son arrivée au sanctuaire, il découvre que Mu se bat contre des spectres d'Hadès. Il tente de l'aider, mais Mu l'éjecte du champ de bataille pour le protéger. Il est rejoint par les chevaliers de Bronze et ensemble, ils se rendent à la maison du taurin.

Âge : 13 ans  
Taille : 165 cm  
Poids : 53 kg  
Né au Japon le 1<sup>er</sup> décembre.  
Lieu d'entraînement : Sanctuaire en Grèce.

Saori Kido est la réincarnation d'Athéna. Elle a pour mission de protéger le monde contre Hadès et ses spectres. Elle est protégée par les chevaliers d'Or et les chevaliers de Bronze et ensemble, ils luttent contre le mal.



**Athéna**

## Adromeda Shun

Chevalier d'Andromède



Shun va faire un étrange rêve dans lequel il va voir Pandora. Persuadé qu'il se passe quelque chose, il se rend au Sanctuaire. En chemin, il va affronter trois anciens chevaliers d'Argent : Dios, Arguetti et Sirius...

Âge : 13 ans  
Taille : 165 cm  
Poids : 51 kg  
Né au Japon le 9 septembre.  
Lieu d'entraînement : L'île d'Andromède.



**Cygnus Hyoga**  
Chevalier du Cygne

Âge : 14 ans  
Taille : 173 cm  
Poids : 60 kg  
Né en Russie le 23 janvier.  
Lieu d'entraînement : Sibérie Orientale.

## Dragon Shiryu

Chevalier du Dragon



Shiryu vit en Chine avec son vieux maître et Shunrai. Il vont être attaqués par 3 spectres, anciennement chevaliers d'Argent, Argol de Persée, Capella du Coché et Dante du Cerbère. Il se rend ensuite au sanctuaire pour aider Seiyar à protéger Athéna.

Âge : 14 ans  
Taille : 172 cm  
Poids : 53 kg  
Né au Japon le 4 octobre.  
Lieu d'entraînement : Les 5 Pics de Rozan en Chine.

## Phénix Ikki

Chevalier du Phénix



Plus puissant chevalier de Bronze, il connaît déjà les projets d'Hadès et a du coup décidé de prendre du recul, afin de prendre part au combat, directement au royaume d'Hadès.

Âge : 15 ans  
Taille : 175 cm  
Poids : 62 kg  
Né au Japon le 15 août.  
Lieu d'entraînement : L'île de la Reine Morte (Pacifique Sud).

Dans l'Est de la Sibérie, où il rend visite au corps de sa défunte mère, il a été attaqué par trois spectres Misty, Moses et Babel. Après les avoir éliminés, il se rend au sanctuaire pour aider Seiyar à protéger Athéna.

# d'Hadès

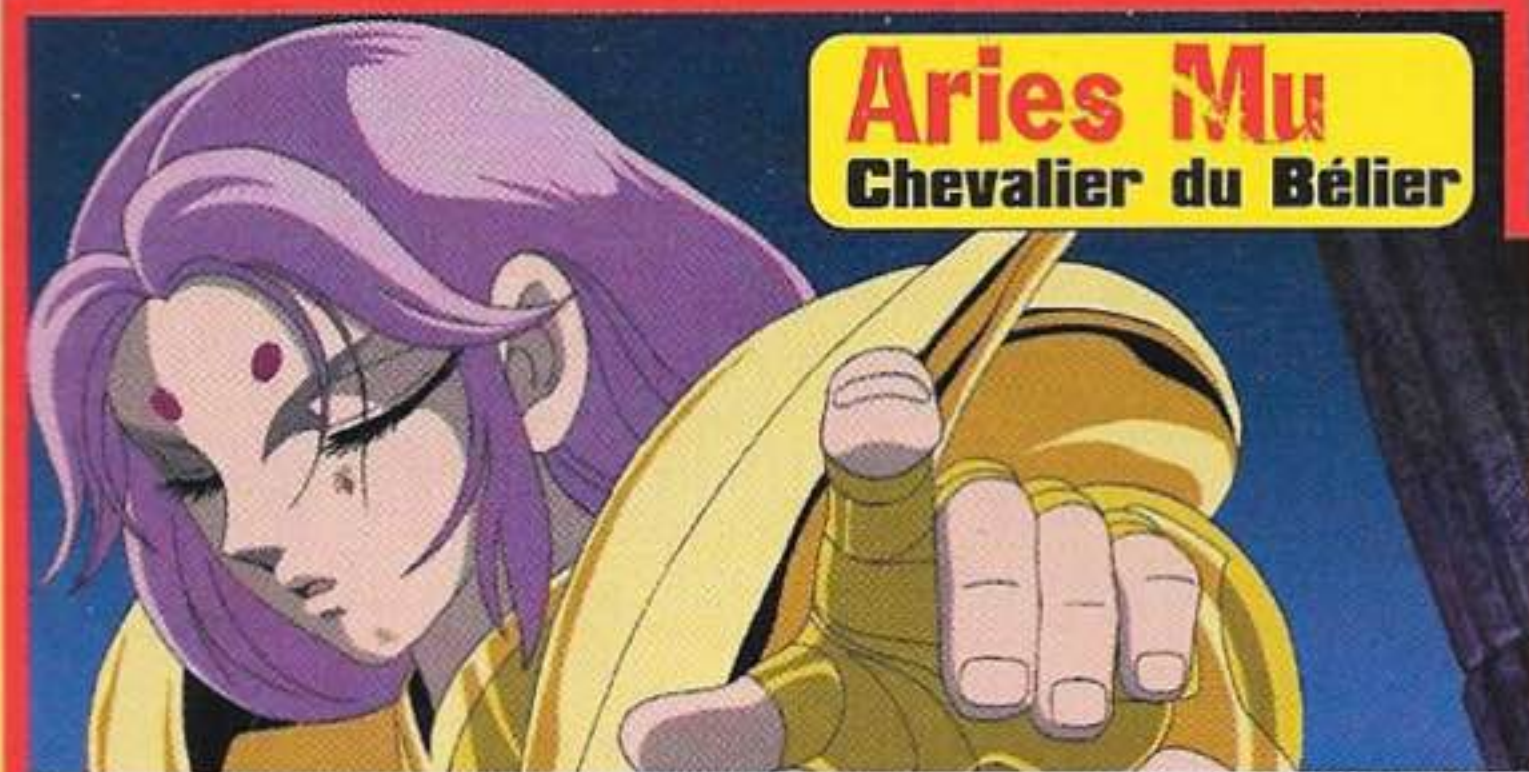
**Leo Aiolia**  
Chevalier du Lion



Âge : 20 ans  
Taille : 185 cm  
Poids : 85 kg  
Né en Grèce  
le 16 août.  
Lieu d'entraînement :  
Grèce au sanctuaire.

## LES CHEVALIERS D'OR

**Aries Mu**  
Chevalier du Bélier



Tout commence un soir où Mu reconnaît un étrange personnage vêtu d'une immense toge. Il s'agit de Shion ancien chevalier du Bélier. Il demande à Mu de rapporter la tête de la déesse Athéna. Il va ensuite être attaqué par Aphrodite et Masque de mort envoyés par Hadès pour éliminer Athéna. Il réussira à éliminer Aphrodite et Masque de mort, mais d'autres chevaliers d'Or rebelles vont faire leur apparition. Saga, Camus et Shura entrent en scène et combattent Mu. Il va être obligé de laisser passer les trois spectres à cause d'une paralysie que lui a infligée Shion.

Âge : 20 ans  
Taille : 182 cm  
Poids : 75 kg  
Né au Tibet  
le 27 mars.  
Lieu d'entraînement :  
Jamir.

**Scorpion Milo**  
Chevalier du Scorpion

Âge : 20 ans  
Taille : 185 cm  
Poids : 85 kg  
Né en Grèce  
le 8 novembre.  
Lieu d'entraînement :  
Grèce, île de Milo.

Garde du corps d'Athéna, il vit dans son palais avec elle. Il va affronter Canon pour vérifier s'il est sincère dans son repentir. Milo va lui lancer les 15 morsures du Scorpion.



**Aldébaran**  
Chevalier du Taureau

Âge : 20 ans  
Taille : 210 cm  
Poids : 130 kg  
Né au Brésil  
le 4 octobre.  
Lieu d'entraînement :  
Brésil.

Il va être attaqué par Niobé de la constellation de l'Étoile Obscure qui réussira à le vaincre et à l'éliminer. Mais juste avant de périr, il lui portera une attaque qui le tuera à petit feu.



**Gemini Canon**  
Chevalier du Gémeaux

Âge : 28 ans  
Taille : 188 cm  
Poids : 87 kg  
Né en Grèce  
le 30 mai.  
Lieu d'entraînement :  
Grèce au sanctuaire.

Pour se faire pardonner et racheter ses fautes, il va protéger la maison des Gémeaux, depuis le palais d'Athéna. Il va s'attaquer à Saga, Camus et Shura pour les empêcher de franchir la maison.

**Libra Dekko**  
Chevalier de la Balance

Âge : 261 ans  
Taille :  
140-170 cm  
Né en Chine  
le 20 octobre.  
Lieu d'entraînement :  
Chine aux 5 pics de Rozan.

Après qu'il est quitté la Chine, il se rend au Sanctuaire et arrive juste à temps pour libérer Mu des griffes de Shion.



**Virgo Shaka**  
Chevalier de la Vierge

Âge : 20 ans  
Taille : 182 cm  
Poids : 68 kg  
Né en Inde le  
19 septembre.  
Lieu d'entraînement :  
Inde, vallée du Gange.

Shaka va tenter d'éliminer Shura, Camus et Saga dans la maison du Cancer en lançant une puissante attaque. Par la suite, il va les affronter dans un combat à mort. Les trois chevaliers vont devoir utiliser l'attaque interdite d'Athéna pour l'éliminer.



## LES CHEVALIERS D'OR NOIRS

### Aphrodite Chevalier du Poissons

Mort il y a longtemps, il revient à la vie en échange de la tête d'Athéna. Accompagné de Shion et Masque de mort, il affronte Mu afin de passer à travers la maison du Bélier. Durant le combat contre Mu, il perdra la vie pour la seconde fois.

Âge : 22 ans  
Taille : 183 cm  
Poids : 72 kg  
Né en Suède  
le 10 mars.

### Camus Chevalier du Verseau

Mort dans une précédente bataille, il reçoit d'Hadès l'opportunité de revenir à la vie en échange de la vie d'Athéna. Il se rend au Sanctuaire où il va combattre Mu. Dans la maison du Cancer, il va se faire passer pour mort, afin de pénétrer dans la maison de la Vierge.

Âge : 20 ans  
Taille : 184 cm  
Poids : 76 kg  
Né en France  
le 7 février.

### Shion Chevalier du Bélier

Ancien chevalier d'or du Bélier, il est avec Dokko le seul survivant de la première guerre sainte. Shion était le grand pope et chevalier d'or du Bélier 13 ans auparavant. Éliminé par Saga, il est revenu à la vie, afin d'aider Hadès à vaincre Athéna. Il va se retrouver face à son successeur Mu qui tentera de l'arrêter. Mais son compagnon d'armes Dokko va faire son apparition en se transformant en chevalier de la Balance pour le combattre.

Âge : 18 ans  
Taille : 185 cm  
Poids : 77 kg  
Né en Inde  
le 30 mars.

### Saga Chevalier du Gémeaux

Mort après la bataille du Sanctuaire, ce rebelle qui avait déjà tenté d'éliminer Athéna était pour Hadès la recrue idéale. Il va se rendre à la maison du Bélier pour tenter d'éliminer Mu. Dans la maison des Gémeaux, Saga va reconnaître son frère et réussira à l'arrêter, grâce à une puissante attaque.

Âge : 28 ans  
Taille : 188 cm  
Poids : 87 kg  
Né en Grèce  
le 30 mai.

### Masque de Mort Chevalier du Cancer

Décédé durant la bataille du Sanctuaire, c'est le plus méchant des chevaliers d'or. Il revient à la vie en échange de la vie d'Athéna. Accompagné de Shion et Aphrodite, il affronte Mu dans la maison du Bélier. Durant le combat contre Mu, il perdra la vie pour la seconde fois.

Âge : 23 ans  
Taille : 184 cm  
Poids : 82 kg  
Né en Italie le 24 juin.

### Shura Chevalier du Capricorne

Il va revenir à la vie par l'intermédiaire d'Hadès pour éliminer Athéna. Aidé de Saga et Camus, il va combattre Mu du Bélier. Dans la maison du Cancer, devenue une sorte de royaume des morts créé par la Vierge, il va se faire passer pour mort.

Age : 23 ans  
Taille : 186 cm  
Poids : 83 kg  
Né en Espagne  
le 12 janvier.

# LES SPECTRES D'HADÈS

## Pandora



Sœur d'Hadès, elle vit dans son château en Allemagne et veille sur l'entrée du royaume d'Hadès se trouvant sous le château. Elle joue toujours de la harpe et dirige de main de maître la mission qu'Hadès lui a confiée.

## Frog Zelos

### Spectre du Crapaud



Serviteur de Rhadamanthe, c'est lui qui a envoyé une dizaine de spectres au Sanctuaire. Cet être fourbe et méchant n'hésitera pas à s'en prendre aux chevaliers d'Or mourants.

Âge : 34 ans  
Taille : 149 cm  
Poids : 55 kg  
Né au Cambodge le 19 mars.

## Worm Laimi

### Spectre du Ver



C'est lui qui commande les spectres chargés d'éliminer Athéna. Arrivé à la maison du Lion, il va demander à ses spectres de continuer la route, pendant qu'il se bat contre le chevalier du Lion. Il va retenir ce dernier avec ses tentacules pour laisser passer ses hommes.

Âge : 29 ans  
Taille : 176 cm  
Poids : 51 kg  
Né au Laos le 1<sup>er</sup> février.

## Cyclops Gigant

### Spectre Cyclope



Il va attaquer Mu dans la maison du Cancer et réussir à le paralyser. Mais Seiyar et son groupe vont intervenir au même moment pour l'empêcher de l'éliminer.

Âge : 20 ans  
Taille : 197 cm  
Poids : 108 kg  
Né en Yougoslavie le 21 février.

## Elf Mills

### Spectre de l'Elfe



Afin de passer inaperçu, Saga éliminera ce spectre pour lui voler son armure et pénétrer dans la maison de la Vierge.

Âge : 22 ans  
Taille : 186 cm  
Poids : 78 kg  
Né en Irlande le 26 juin.

## Deep Niobe

### Spectre Deep



Envoyé dans le plus grand secret au Sanctuaire, il va être surpris par Aldébaran, qui se battra contre lui. Niobé réussira à l'éliminer, grâce à son attaque Deep Fragrance. Il va être ensuite stoppé par Mu qui lui apprend qu'Aldébaran l'a déjà tué avec son attaque de la Grande Corne.

Âge : 25 ans  
Taille : 181 cm  
Poids : 80 kg  
Né en Bolivie le 3 mars.

## Gorgon Ox

### Spectre de la Gorgone



Profitant de l'attaque de la Vierge sur la maison du Cancer, Camus va se faire passer pour mort et va ensuite éliminer un des spectres afin de lui voler son identité. Grâce à cela, Camus réussira à pénétrer dans la maison de la Vierge.

Age : 23 ans  
Taille : 187cm  
Poids : 81kg  
Née au Danemark le 7 novembre

## Wyvern Rhadamanthys

### Spectre Wyvern

Rhadamanthe de la Wyvern est l'un des trois juges qui dirigent la justice après la mort. Rhadamanthe de l'Étoile de la violence vit au château de Pandore avec cette dernière. Sûr de lui et prétentieux, il n'a qu'une envie : se rendre au Sanctuaire pour éliminer Athéna lui-même. Il n'a aucune confiance dans les chevaliers d'Or devenus spectres.



Âge : 23  
Taille : 189 cm  
Poids : 84 kg  
Né en Angleterre le 30 octobre.

## Dullahan Cube

### Spectre Dullahan

Shura va éliminer ce spectre envoyé pour éliminer Athéna, afin de lui voler son armure. Il va ensuite se cacher parmi le groupe de guerriers se trouvant dans la maison du Cancer.

Âge : 24 ans  
Taille : 188 cm  
Poids : 88 kg  
Né à Cuba le 9 octobre.

## Papillon Myu

### Spectre du Papillon



L'étoile terrestre du mystère apparaît dans la maison du Cancer dans une sorte de cocon. Il va se charger en personne d'affronter Mu en l'enfermant dans une sorte de cercueil de cristal.

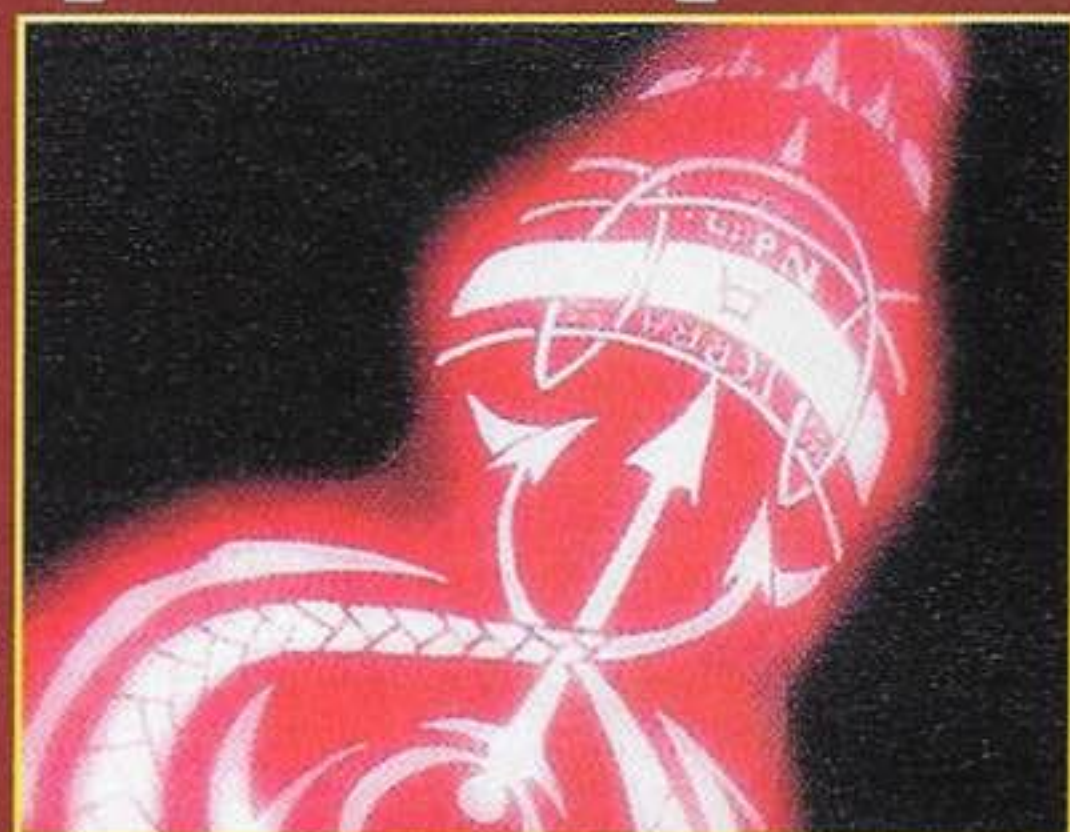
Âge : 19 ans  
Taille : 178 cm  
Poids : 65 kg  
Né en Autriche le 27 janvier

# FULLMETAL ALCHEMIST

## La naissance de la pierre philosophale

DANS UN MONDE PARALLÈLE AU NÔTRE, DEUX ENFANTS ONT DÉCOUVERT EN TENTANT DE REDONNER VIE À LEUR MÈRE DÉCÉDÉE QUE L'ALCHIMIE ÉTAIT UN ART QUI POUVAIT CÔÛTER TRÈS CHER.

Dans le monde de la série Fullmetal Alchemist, tout se fait selon le principe de l'échange équivalent. Grâce à des cercles de transmutation inscrits sur le sol, un alchimiste peut transformer une chose en une autre de taille et de forme presque équivalentes. Mais ces transmutations ont des limites, car on ne peut pas tout transmuter. C'est le cas des êtres humains. Certains ont tenté de redonner la vie à des morts, mais cela a toujours très mal fini, donnant même des homunculus, des ersatz d'humains. D'autres ont tenté de créer



des créatures artificielles nommées des chimères à partir de divers composants – y compris des humains – mais cela a toujours échoué. C'est de là qu'est née la légende de la pierre philosophale.

### LA PIERRE PHILOSOPHALE

Il s'agit d'une pierre de couleur rouge capable de créer tout type de transmutation sans cercle et augmenter le pouvoir des alchimistes. Un grand nombre d'ingénieurs ont tenté de créer cette pierre, mais cela a toujours échoué. Un jour, le généralissime Edward a créé le laboratoire numéro cinq en vue de réunir les homunculus, les chimères et autres dérives de l'alchimie, afin de les étudier. De là, ses hommes et lui ont compris comment faire pour créer une pierre philosophale. Seul problème : il fallait sacrifier des milliers de vies humaines.



### LE FRÈRE DE SCAR

L'armée a choisi le peuple Ishbal, qui habitait loin de tout. Leur différence de culture et leur croyance en Dieu permirent au généralissime de les manipuler. Une guerre éclata et les Ishbals furent presque tous exterminés. Kimblee, nommé l'alchimiste écarlate, faisait exploser les Ishbals, grâce à ses



pouvoirs d'alchimie. Il tomba sur l'un d'entre eux, Scar, à qui il arracha le bras en le faisant exploser. Après lui avoir fait exploser la tête, il le



laissa pour mort. En le trouvant dans cet état, le frère de Scar décida de se sacrifier pour le sauver. Le frère de Scar tentait de recréer la pierre philosophale, afin de lutter contre l'armée. Il avait, tatoué sur lui, des cercles de transmutation qui pourraient lui permettre de faire apparaître la pierre dans son corps. Envoyant son frère presque mort, il transmuta sa vie et les cercles de transmutation sur Scar. À son réveil, son bras était revenu et portait les tatouages de transmutation que son frère avait sur lui. Il se mit en tête qu'il avait pour mission d'éliminer tous les alchimistes d'état et partit dans une quête meurtrière. Mais les frères Elric se chargèrent de le faire changer d'avis.

### LES CHIMÈRES

Le généralissime qui avait réuni les homunculus capables de raison décida, bien des années après, de recommencer l'expérience en manipulant Scar. En voyant que la ville de Lior était sur le point de subir le même sort, Scar décida de les aider. Le généralissime envoya 7000 hommes pour mater les habitants de Lior. Mais il ne pouvait le faire, car il lui fallait une vraie raison pour attaquer. Kiblee fut envoyé avec des chimères pour éliminer des habitants de Liore, pendant qu'Ed tentait de faire les

habitants quitter la ville. Scar et Al affrontaient Kiblee. Scar réussit à l'éliminer mais, avant de mourir, il transforma le corps de Al en une immense bombe. Pour le sauver, Scar transmuta les cercles de transmutation de son bras sur le corps de Al. Il apporta le corps de Kiblee sur les remparts de la ville afin de l'exhiber aux soldats.

### LA RESURRECTION

Face à une telle infamie, Cread Archer, le colonel qui commandait les armées, les envoya dans la ville pour attraper Scar. Une fois qu'ils sont entrés dans la ville, Scar se laissa tomber sur un immense cercle de transmutation qu'il avait dessiné à travers toute la ville. En se répandant dans le cercle, son sang déclencha son action. Les sept mille soldats disséminés dans la ville, ainsi que la ville de Lior disparurent en poussière. Seul Al survécut et son corps redevint normal. En ouvrant son armure, Edward a alors découvert que la pierre philosophale se trouvait dans son corps. Alphonse était devenu la nouvelle pierre philosophale.



# MOBILE SUIT GUNDAM SEED

シード

**Voici tous les personnages principaux de la série Gundam Seed. Un concept génial et des robots fantastiques que vous pouvez voir sur la chaîne MCM.**

## **Kira Yamato**

Kira est un jeune coordinateur qui a grandi avec son ami Athrun Zala. Après leurs études de premier cycle, ils se sont séparés. Kira est parti vivre à Heliopolis où il s'est fait de nouveaux amis : Kuzzay Buskirk, Sigh Argyle, Toile Koenig, Mirialla Haww et Flay Alister, dont il était amoureux. Il vivait en paix sur cette cité spéciale, jusqu'à ce qu'elle soit attaquée par ceux de Zaft. Pendant le combat, Kira se retrouve face à Athrun et découvre qu'il a été envoyé par les forces



de Zaft pour voler les Mobile Suit. Aidé par Murrue Ramius, Kira prend alors les commandes d'un Mobile Suit avant que les forces de Zaft ne s'en emparent. Il commence ainsi

à défendre les survivants en reprogrammant l'appareil. Puis, il va parcourir l'espace à bord de l'Archangel et va le protéger des forces de Zaft. Flay va se servir de son affection pour elle, pour le manipuler et le pousser à se battre.

**Taille : 1,65 m Poids : 65 kg Âge : 16 ans Née le 18 mai**

## **Athrun Zala**

Athrun est comme son meilleur ami Kira, un pacifiste dans l'âme. Mais il considère que parfois il faut prendre les armes pour réussir à se faire entendre. Il a choisi le camp des coordinateurs, car il en était un. Son père siège au Haut Conseil des forces de Zaft. Il a fiancé Athrun à la chanteuse Lacus Clyne. Il est très doué pour créer des petits robots ou réparer des choses. Il est sous les ordres directs de Raww Le Kreuzé et commande la patrouille qui s'est emparé des Mobile Suit. Il a sous ses ordres Yzak Jule, Dearka Elthman, Nicol Amarfi. Athrun pilote le Mobile Suit GAT X 303 AEGIS. Il est amoureux de Cagalli Yula Atha qu'il a connue quand ils s'étaient tous deux écrasés sur une petite île.

**Taille : 1,70 m Poids : 63 kg Âge : 16 ans Née le 29 octobre**



## Lacus Clyne

Lacus est une chanteuse très populaire. Son père siège au Haut Conseil des coordinateurs. Avant, il était ami avec le père d'Athrun, ce qui les a poussés à fiancer leurs enfants. Lacus semble être une fille simple, mais en réalité, elle est très



intelligente et commande une troupe dont le but est de mettre fin à la guerre entre humains et coordinateurs. En aidant Kira à s'emparer du New Gundam, Lacus est devenue l'ennemi public numéro un pourchassée par les troupes de Zaft. Elle conduit la rébellion en communiquant à l'aide d'une radio où elle tente de soulever le peuple. Lacus éprouve beaucoup d'affection pour Athrun, mais elle n'est pas amoureuse de lui. En revanche, elle l'est de Kira.

Taille : 1,58 m Poids : 53 kg Âge : 16 ans Née le 2 mai



## Yzak Jule

C'est le plus nerveux des soldats d'Athrun. Il déteste Kira qui lui a fait une cicatrice, lors d'un combat. Il l'a gardée, afin de s'en souvenir et de se venger. Au début, il déteste Athrun et remet sans cesse ses ordres en doute. Il a beaucoup d'ambition et un seul souhait : monter en grade. Il faisait partie de la patrouille lancée sur Heliopolis pour voler le Mobile Suit. Il contrôle le Gundam GAT X 102 DUEL.

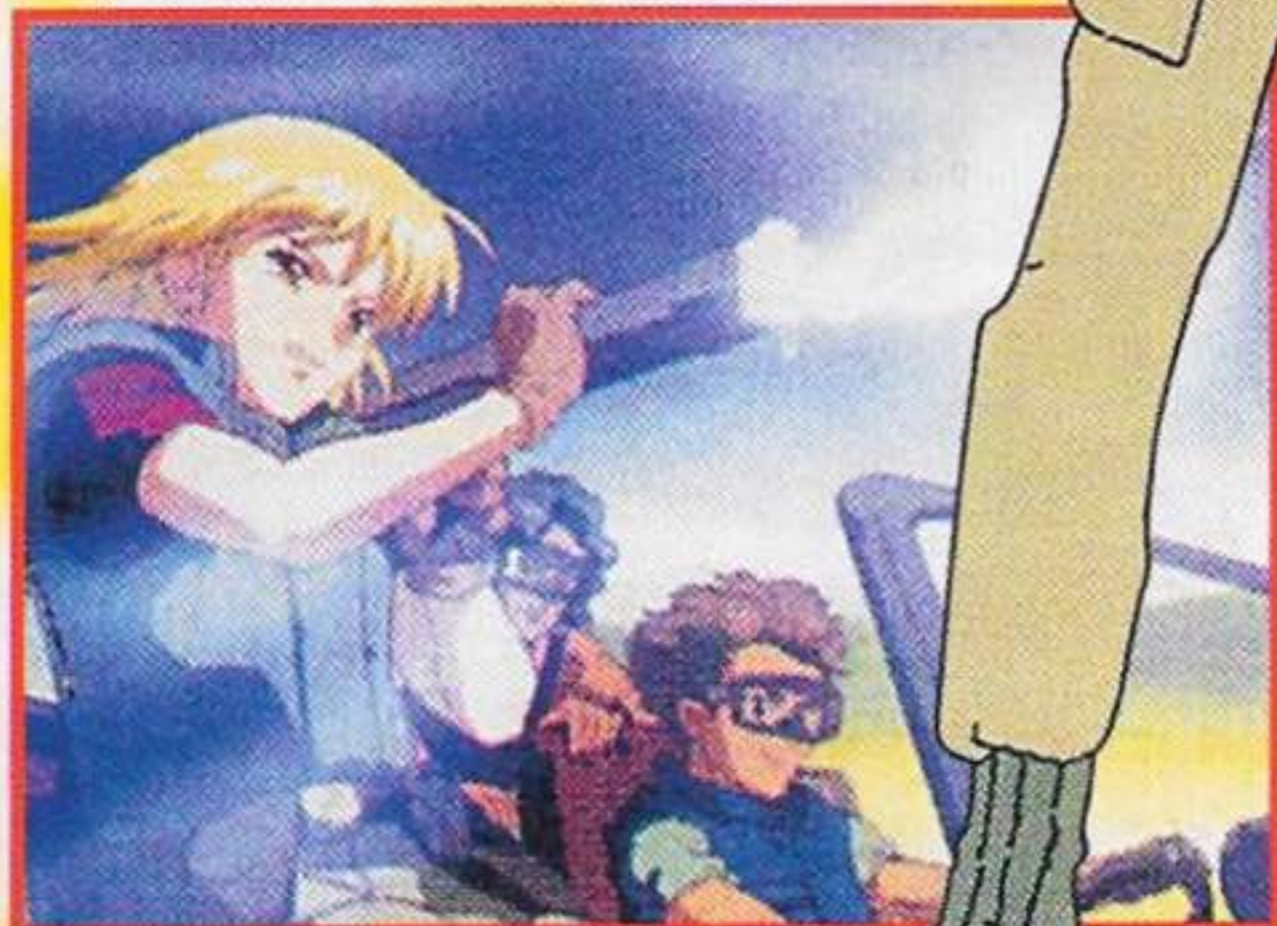
Taille : 1,75 m Poids : 66 kg Âge : 17 ans Née le 8 août



## Cagalli Yula Atha

Cagalli est la sœur de Kira, mais elle l'ignore. Enfants, ils ont été séparés et envoyés dans deux cités différentes. Cagalli est la fille du chef des forces de Morganereut. C'est une fille entêtée et une guerrière née. Kira et elle font connaissance sur Heliopolis lors de sa destruction. Par la suite, ils se retrouvent dans le désert africain. Cagalli faisait partie des forces de résistance terrienne. Attachée à Kira, elle va le suivre partout jusqu'à sa rencontre avec Athrun, alors que leurs appareils se sont écrasés sur une île déserte.

Taille : 1,62 m Poids : 54 kg Âge : 16 ans Née le 18 mai



## Raww Le Kreuzé

Il n'y a aucune information connue sur lui, car c'est un homme mystérieux issu de manipulations génétiques. Il a un rapport avec Mwu La Filaga car, quand ils sont en présence l'un de l'autre, ils arrivent à le ressentir. Le Kreuzé est un fou qui ne souhaite que la destruction de l'humanité. Il est persuadé que seule la mort des deux parties peut mettre fin à une guerre. Il commande une partie des forces de Zaft et l'utilise pour s'emparer des Mobile Suit créés par la Terre sur Heliopolis. Il pilote le robot de combat ZGMF 515 CGUE.





## Nicol Amarfi

Ce virtuose du piano fait partie d'une famille noble. Athrun est son meilleur ami. C'est un garçon gentil qui veut faire la fierté de ses parents. Dearka l'apprécie beaucoup et va mal prendre sa mort. Nicol va, en effet, être tué par Kira, lors d'un combat. Il pilote le Gundam GAT X207.



Taille : 1,65 m Poids : 61 kg Âge : 17 ans Né un : 1er mars

## Dearka Elthman

Dearka est le meilleur ami d'Yzak. Il est sous les ordres d'Athrun et pilote le GAT X 103. C'est un fanfaron qui aime plaisanter et se moquer des autres. Dearka constitue néanmoins un pilote hors pair et un virtuose des combats au sol. Il va être capturé par les soldats terriens de l'Archangel. Sur le vaisseau, il va faire la connaissance de Miriaila Haww et va tomber amoureux d'elle. Il va alors rester dans l'Archangel pour ses beaux yeux et acceptera petit à petit de partager leur opinion politique.

Taille : 1,76 m Poids : 67 kg Âge : 17 ans Né le 29 mars



## Sigh Argyle

Sa famille et celle de Flay Alister les ont fiancés très jeunes. Cet ami de Kira prête très peu attention à elle, jusqu'au jour où elle le délaisse au profit de Kira. C'est un très bon ingénieur et un opérateur de son. Kira et lui vont beaucoup s'éloigner à cause de leur relation sentimentale.



Taille : 1,70 m Poids : 63 kg Âge : 17 ans Né le 20 juillet



## Kuzzay Buskirk

Meilleur ami de Kira, il a une grande confiance en lui. C'est un garçon plein d'humour qui est toujours là pour lui remonter le moral. Il sera le premier à vouloir rentrer dans l'armée.

Taille : 1,59 m Poids : 61,5 kg Âge : 16 ans Né le 25 août



## Toile Koenig

L'un des meilleurs amis de Kira est un pilote hors pair qui va se battre au côté de Kira, à bord du Sky Grasper 2. Miriaila Haww et elle sont amoureux l'un de l'autre, mais Athrun Zala mettra fin à tout cela en l'éliminant par vengeance.

Taille : 1,63 m Poids : 59 kg Âge : 16 ans Né le 4 novembre



## Natale Badgiruel

C'est une militaire de carrière qui obéit aux ordres sans se poser de questions. Sur l'Archangel, elle est commandant en second de Murrue Ramius.



Elle remet souvent ses décisions en cause mais...



Taille : 1,74 m Poids : 60 kg Âge : 25 ans Née le 24 décembre

## Andorew Waldfeld

C'est le chef des armées de Zaft en Afrique sur Terre. Ce guerrier hors pair va être laissé pour mort par Kira. Mais il reviendra en tant que soldat aux ordres de Lacus pour combattre aux côtés de l'Archangel.



## Murrue Ramius

Cette très jolie femme est non seulement une mécanicienne géniale, mais aussi le commandant du vaisseau Archangel. Elle a une grande affection pour Kira, ce qui la poussera à lui confier le Gundam. Elle a perdu son bien-aimé quelques années auparavant, mais elle n'est pas insensible au charme de Mwu La Filaga. Ils vont devenir par la suite amants. C'est un commandant qui dirige avec son cœur, ce qui lui vaut parfois de se retrouver pris au piège. Mais c'est une stratège de grande expérience.



Taille : 1,70 m Poids : 63 kg Âge : 26 ans Née le 12 octobre

## Mwu La Filaga

Le plus grand et le plus connu de tous les pilotes de la Terre. C'est un héros qui s'est fait un nom lors de la guerre contre les coordinateurs. Son père était un grand généticien, mais lui a choisi de rentrer dans l'armée. Il a beaucoup d'humour et n'abandonne jamais. C'est grâce à lui et à sa bonne humeur que l'équipage du vaisseau Archangel a pu tenir le coup. Il va servir de coach à Kira et devient par la suite le petit ami de Murrue Ramius. Il pilote le Sky Grasper.



Taille : 1,83 m Poids : 77 kg Âge : 28 ans Né le 29 novembre

## Flay Alister

Cette très jolie jeune fille, fragile et immature, est fiancée à Sigh Argyle. Son père était un grand diplomate des forces terrestres et, en voyant son père se faire tuer par les forces de Zaft, elle va se mettre à les haïr, pour petit à petit sombrer dans la folie. Elle trouvera un semblant d'équilibre en sortant avec Kira et le manipulera dans le but d'être protégée par lui. Mais petit à petit, elle va en tomber amoureuse. Son destin deviendra de plus en plus tragique, une fois enlevée par Raww Le Kreuzé.



Taille : 1,62 m Poids : 53 kg Âge : 15 ans Née le 15 mars



## Miriabella Haww

Amie de Kira, elle est la petite amie de Toile Koenig et navigatrice sur l'Archangel. Elle est toujours de bonne humeur et essaye de prendre les choses du bon côté. Elle va mettre beaucoup de temps avant de s'attacher à Dearka Elthman, qu'elle considèrerait comme responsable de la mort de Toile.



# NARUTO

- ★ **Si vous ne connaissez pas la série du moment, il est temps de vous y mettre.**
- ★ **Naruto est aujourd'hui, ce que Dragon Ball était il y a 10 ans : la série japonaise la plus populaire dans le monde.**
- ★ **Voici une petite séance de rattrapage pour les néophytes.**

L'histoire de Naruto se passe dans un univers où tout le monde est ninja. Ils ont le confort moderne comme nous (télé, radio...) mais avec une technologie basée sur l'art de la guerre et des ninjas. Tous ces effets mystiques ont donné naissance non seulement à des monstres de toutes sortes mais aussi à des guerriers avides de pouvoirs et de nouvelles techniques. De ce fait, certains ont préféré cacher leur village, afin d'éviter d'attirer l'attention des autres. C'est le cas du village de Konoha dans lequel se passe notre histoire.



Konoha est l'un des villages ninjas cachés les plus puissants et les techniques qu'ils mettent au point sont très convoitées. Il est reconnaissable aux visages géants gravés dans



**PORTRAIT  
EXPRESS**



Naruto faisait peur aux gens, qui refusaient de lui parler ou de laisser leurs enfants jouer avec lui. Naruto a donc grandi en marge, cumulant les mauvaises blagues pour se faire remarquer.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆  
L'histoire de Naruto commence l'année de ses 13 ans. Mizuki, un ninja très ambitieux, va le manipuler et se servir de lui pour s'emparer d'un rouleau contenant des techniques secrètes.

Mizuki va également lui apprendre pourquoi les gens le détestent, en lui révélant l'histoire du démon renard enfermé dans son corps (Il espère ainsi le rallier à sa cause). Mais Iruka, un ninja adulte, va intervenir pour protéger Naruto. Devant tant d'abnégation, Naruto va se ranger de son côté et utiliser les techniques contenues dans le rouleau pour vaincre Mizuki. En voyant son potentiel et sa capacité d'apprentissage, Iruka le pousse alors à rentrer dans l'académie des ninjas.

Pour ses débuts, en tant qu'aspirant ninja,

la montagne au-dessus de la ville. Cette sculpture représente les plus grands Hokage (chefs) de Konoha.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆  
Notre histoire commence lorsqu'un démon renard très puissant du nom de Kyubi s'est mis à raser les différents pays, tuant des milliers de guerriers sur son passage. Quelques-uns dont le quatrième Hokage réussirent à neutraliser le monstre sans pour autant l'éliminer. Afin qu'il ne fasse plus de dégâts, Kyubi fut donc enfermé dans le corps d'un jeune garçon du nom de Naruto. Certains pensent d'ailleurs qu'il est le fils du quatrième Hokage, mort durant la bataille. Les guerriers l'ont choisi en hommage, espérant ainsi qu'il soit respecté de tous par égard pour le sacrifice de son père. Mais c'est le contraire qui s'est produit :



Naruto va être placé dans un groupe composé de Sakura, la fille dont il est amoureux et Sasuké, un garçon solitaire et prétentieux que Naruto n'aime pas. En effet, il est non seulement l'un des meilleurs aspirants, mais Sakura est également amoureuse de lui. Pour leur première épreuve, le professeur Kakashi leur demande de s'emparer d'une clochette qu'il possède. Après les avoir poussés à travailler en équipe, Kakashi leur confie une première mission. Ils doivent accompagner et protéger Tazuna, un concepteur de ponts dans son pays. Gato, un industriel peu scrupuleux a engagé Zabuza et Haku pour l'éliminer.

Haruka va donc se charger de Zabuza pendant que Sakura, Sasuké et Naruto affrontent la jeune Haku. Ils réussiront à vaincre Zabuza et Haku, mais Naruto gardera un goût amer de cette victoire, car Haku n'était pas une mauvaise personne.

De retour au village, Naruto, Sasuké et Sakura découvrent qu'il y a plein de jeunes de leur âge, venus de tous les villages des environs.

Ils sont là afin de passer l'examen de sélection des ninjas de classe moyenne.

Kakashi les inscrit et une épreuve encore plus dure commence pour eux.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆  
Le premier examen est un devoir écrit très difficile. Le but est de tricher sans se faire prendre. Un groupe de ninjas d'élite révoque tous les élèves qui se font prendre. Naruto est le seul à réussir l'examen sans écrire une ligne sur sa feuille.



◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆  
La seconde épreuve se passe dans la Forêt de la mort. Le but est de traverser une forêt très dangereuse avec un rouleau à la main. Il y a 26 équipes : 13 auront un rouleau sur lequel est inscrit "Terre" et 13 auront un rouleau sur lequel est inscrit "Ciel". Le but est de finir l'épreuve avec les deux rouleaux (en prenant celui d'une autre équipe) sans les ouvrir pour voir le contenu. C'est durant cette épreuve qu'apparaît le grand méchant de la série Orochimaru. Aidé de plusieurs mauvais ninjas, il va mettre Naruto hors combat et déposer sur Sasuké (leur véritable cible) une marque maléfique qui va dévorer son âme à chaque fois qu'il utilise le Sharigan, son pouvoir ancestral. Grâce à l'aide du groupe Shikamaru, ils réussiront à se sortir de ce mauvais pas. Ils finiront la mission avec brio et sortiront de la forêt avec les deux rouleaux.

# Yu-Gi-Oh!

## GX

# Bienvenue

Découvrez sur Canal J, la première saison de la seconde série Yu-Gi-Oh ! Un nouveau héros, Jaden Yuki, rentre à l'académie de duellistes, afin de devenir le plus grand duelliste comme son héros Yugi.

**A**près les épreuves de sélection, les élèves sont conduits sur une île perdue en plein milieu de l'océan et qui accueille l'école des duellistes. Jaden Yuki et son ami Cyrus se retrouvent tous deux dans le même groupe : les Slypher, reconnaissables à la couleur rouge de leur uniforme. Sébastien Mizawa qui passe à côté



Charlie

leur explique que lui fait partie de RA dont l'uniforme est de couleur jaune. Étant donné que les Slypher sont les élèves du niveau le plus bas de l'académie, ils se retrouvent dans un dortoir vieillot et moche. Jaden et Cyrus

arrivent dans leur dortoir et font la connaissance de Charlie qui leur explique le système de fonctionnement de l'école. Il y a trois couleurs d'uniforme et donc trois sortes d'élèves.



### Les Obélisk

portent un uniforme de couleur bleue. Shade Prinston en fait partie. Les bleus sont considérés comme les meilleurs de l'école. Certains élèves sont bleus, grâce à leur niveau et les autres, grâce à leurs relations.

Les **RA** qui portent un uniforme de couleur jaune. Sébastien Mizawa en fait partie. Les jaunes sont ceux que l'on considère comme les outsiders, c'est-à-dire ceux qui ont un grand potentiel à développer.



Les **Slypher** qui portent un uniforme de couleur rouge. Jaden Yuki en fait partie. Les rouges enfin, sont ceux que l'on considère comme les "Pourquoi ?". Il s'agit du dessous du panier, ceux pour qui on se demande pourquoi on les a engagés.



**J**aden et Cyrus décident ensuite d'aller voir l'arène officielle où les duellistes se rencontrent. À peine entrés, ils se retrouvent face à deux élèves vêtus de bleu qui les prennent de haut. Ils leur expliquent que cette arène appartient et est réservée aux élèves d'Obélisk. Mais, comme Jaden refuse de partir et décide de rester jusqu'à ce que l'un d'entre eux l'affronte, les deux élèves appellent Shade Prinston qui est le meilleur duelliste de l'école préparatoire. Il explique à Jaden qu'il deviendra le futur maître du jeu, mais Jaden lui réplique que c'est lui qui deviendra le futur maître du jeu. Les deux garçons se moquent de lui, mais Shade les reprend en leur expliquant que Jaden a battu Végan Crawler et son monstre légendaire. S'il a été capable de faire cela, c'est qu'il n'est pas si nul que ça. Puis, il propose à Jaden de l'affronter s'il le veut.

Ils sont malheureusement interrompus par l'arrivée d'Alexia Rode qui demande à Shade de se rendre de suite au dîner de bienvenue à l'attention des nouveaux élèves. Elle demande aussi à Jaden et Cyrus de se rendre au dîner donné en l'honneur des rouges. Chez les bleus, le dîner se passe dans un grand palais avec des





# nue à la Duel Academie



serveurs et un immense buffet avec beaucoup de jolies filles. Chez les jaunes, tous les élèves sont réunis autour d'une grande table, près d'une baie vitrée. Les rouges, de leur côté, sont dans une cantine avec comme dîner de bienvenue du riz et des sushis. Leur professeur principal se présente à eux : il s'appelle monsieur Banner. Après le repas, Jaden reçoit un texto de Shade qui lui donne rendez-vous le soir même à minuit dans l'arène des bleus Obélisk, afin qu'ils s'affrontent. Le gagnant recevra la plus puissante carte de l'autre. Jaden se rend là-bas avec Cyrus. Il est attendu par Shade et ses deux acolytes. Les deux adversaires se placent au milieu de l'arène et commencent le combat à 4000 points. Shade prend très vite le dessus et anticipe les coups de Jaden. Alexia arrive au même moment pour regarder le combat et se rend compte que Shade est là pour humilier Jaden et l'écraser. Alors qu'il ne lui reste que peu de points, Jaden ne se laisse pas démotiver et tente de reprendre le dessus. Il ne lui reste plus qu'une seule carte, le Kuriboh Ailé que lui a donné Yugi. Au moment où il s'apprête à l'utiliser,

Alexia leur dit qu'ils doivent partir, car la sécurité du campus arrive. Le duel se solde donc par une fuite de l'arène pour éviter d'être découvert. Une fois dehors, Jaden explique à Alexia qu'il allait gagner quand ils ont été interrompus. Mais elle lui répond que, vu de là où elle était, Shade et lui

étaient à égalité. Jaden sort alors la carte de la Résurrection et dit que si le jeu avait continué, il aurait gagné en sortant cette carte.



...DES MILLIERS DE LOGOS ET SONNERIES A TELECHARGER !

• PAR SMS **Envoie**

**MANGAS** et ta ref au **81617** ✳

1,50€/envoi + prix du sms  
2 sms maxi

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

• PAR TEL.

**08 99 700 793**

1,35€/appel + 0,34€/min

UN MOBILE  
**100%**  
MANGAS



TOP MOBILE

TELECHARGE-MOI !  
ENVOIE PAR SMS  
MANGAS 06408 AU  
81617

LOGOS COUPS DE COEUR



LES SONNERIES

HITS RADIO

|                                |                      |       |
|--------------------------------|----------------------|-------|
| Advertising space              | ROBBIE WILLIAMS      | 88908 |
| All about us                   | TATU                 | 11428 |
| Amarantine                     | ENYA                 | 98119 |
| Bons moments                   | L'SKADRILLE          | 63330 |
| Cesse la pluie                 | ANGGUN               | 96254 |
| Chicken little : we are the... |                      | 81616 |
| Dingue                         | HUMPHREY             | 93851 |
| Dis-moi que tu...              | CHIMENE BADI         | 11597 |
| Donne                          | MYRIAM ABEL          | 39866 |
| Don't bother                   | SHAKIRA              | 17580 |
| Et dans 150 ans                | RAPHAEL              | 85020 |
| Ever blazin'                   | SEAN PAUL            | 59954 |
| Ghostbusters                   | MICKAEL TURTLE       | 14959 |
| Goodbye my lover               | JAMES BLUNT          | 29316 |
| Gym tonic                      | DJ TONIC             | 07392 |
| Hung up                        | MADONNA              | 12500 |
| La boulette                    | DIAM'S               | 05961 |
| La camisa negra                | JUANES               | 65466 |
| La puissance                   | ROHFF                | 53549 |
| Laisse tomber les filles       | DEZIL'               | 78275 |
| Le bateau blanc                | KAROL                | 12212 |
| L'hymne de la tele deprime     | LE 6/9               | 42076 |
| L'hymne de nos campagnes       |                      | 67185 |
| Living on video                | PAKITO               | 16738 |
| Na na na                       | PETEY AND JADEE      | 93697 |
| Nasty girl                     | THE NOTORIOUS B.I.G. | 73375 |
| Ne retiens pas tes...          | AMEL BENT            | 87833 |
| Nolwenn ohwo!                  | NOLWENN LEROY        | 08609 |
| Oh                             | CIARA                | 12953 |
| Parle-moi                      | JEAN-LOUIS AUBERT    | 08190 |
| Pas sans toi                   | M. POKORA            | 84044 |
| Pinocchio en hiver             | PINOCCHIO            | 23146 |
| Popcorn                        |                      | 96160 |
| Pour être libre                | LAAM                 | 05403 |
| Pump it                        | THE BLACK EYED PEAS  | 13656 |
| Rester la meme                 | LORIE                | 16203 |
| Run it !                       | CHRIS BROWN          | 27248 |
| Stickwitu                      | THE PUSSYCAT DOLLS   | 80770 |
| Talk                           | COLDPLAY             | 02657 |
| Time to grow                   | LEMAR & JUSTINE      | 18109 |
| Toi mon amour                  | MARC LAVOINE         | 97025 |
| Toutes les peines              | PATRICK FIORI        | 24878 |
| Tripping                       | ROBBIE WILLIAMS      | 79792 |
| Upa Dance                      |                      | 30795 |
| Wake up                        | HILARY DUFF          | 90062 |
| Welcome to my life             | SIMPLE PLAN          | 31849 |
| Window shopper                 | 50 CENT              | 80773 |

BEST OF CINÉ

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| 8 Mile - Lose yourself        | 98947 |
| Iznogoud                      | 33705 |
| Kill Bill - Ode to Oren Ishii | 62340 |
| La beuze - Le frunkp          | 70831 |
| La soupe aux choux            | 70734 |

LES BRONZÉS

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| Quand te reverrais-je        | 40121 |
| Vous dansez avec moi         | 62813 |
| générique                    | 22551 |
| Bronzés Dirla Dirladada      | 80212 |
| Les bronzés font du ski      | 54256 |
| Le filic de beverly hills    | 54254 |
| La communauté de l'anneau    | 82616 |
| Les 11 commandements         | 06827 |
| Les aventures de Rabbi Jacob | 33932 |
| L'exorciste                  | 55671 |
| Pulp fiction                 | 71900 |
| Sexe intentions              | 70724 |

+ de 80 CULTES, envoi CULTE au 81617

SERIES TV

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| 4400                            | 59809 |
| 24h Chrono - Tic Tac            | 83672 |
| Alias                           | 67521 |
| Biomon                          | 42768 |
| Buffy - Already met you         | 60443 |
| Capitaine flam                  | 55676 |
| Desperate housewives            | 16997 |
| Friends - I'll be there for you | 70728 |
| Guldorak                        | 46434 |
| Jeanne et serge                 | 16485 |
| Les experts manhattan           | 64110 |
| Les experts Miami               | 26592 |
| Les experts - who are you       | 70292 |
| Les simpsons                    | 55678 |
| Magnum                          | 54260 |
| Mission impossible              | 54257 |
| NCIS                            | 74082 |
| New York Section Criminelle     | 03507 |
| Nip/Tuck - A perfect lie        | 92929 |
| Save Me - Smallville            | 81360 |
| Sex and the city                | 21308 |
| Stargate SG-1                   | 21310 |
| True Calling - Compte à rebours | 21170 |
| Un gars une fille               | 62326 |
| UN, DOS, TRES Sambame           | 30795 |
| Urgences                        | 73845 |

+ de Series TV, envoi TV au 81617

LES LOGOS

MANGAS

|       |       |       |
|-------|-------|-------|
| 58359 | 58693 | 57491 |
| 92897 | 96965 | 58702 |
| 60432 | 58349 | 19204 |

+ de Mangas ?  
Tape JAPAN au 81617

+ de Dragons ?  
Tape DRAGON au 81617

+ de Fantastique ?  
Tape FANTASTIK au 81617

|       |        |       |
|-------|--------|-------|
| 51965 | 88050  | 75193 |
| 10353 | 51592  | 19204 |
| 64222 | 86652  | 17441 |
| 03910 | 29188  | 28528 |
| 64408 | 36567  | 31193 |
| 10314 | 84552  | 24886 |
| 12844 | 84552  | 71863 |
| 03125 | 09839  | 08647 |
| 30350 | 631425 | 79240 |
| 30301 |        |       |

1 57620

2 05907

3 75456

4 08755

5 66377

LE CLASSEMENT OFFICIEL  
DES MEILLEURES SONNERIES

|    |                                 |       |
|----|---------------------------------|-------|
| 1  | Dragon ball z                   | 02663 |
| 2  | Nicky Larson                    | 28454 |
| 3  | Pulp fiction                    | 55673 |
| 4  | Un, dos, tres                   | 83737 |
| 5  | Les bronzés font du ski         | 54256 |
| 6  | Brice de Nice                   | 98766 |
| 7  | Le filic de beverly hills       | 54254 |
| 8  | I'll be there for you - Friends | 70728 |
| 9  | Le seigneur des anneaux         | 82616 |
| 10 | 2 Fast 2 Furious - Pump it up   | 88112 |
| 11 | Les experts - who are you       | 70292 |
| 12 | NCIS                            | 74082 |
| 13 | Mission impossible              | 54257 |
| 14 | 8 Mile - Lose yourself          | 55770 |
| 15 | Les bronzés Darla Dirladada     | 80212 |

GAGNE LES  
**COFFRETS DVD**  
DE TES SERIES PREFEREES !

ENVOI **SERIE** AU **71007** ✳

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 et le 08 92 : services édités par IndexMULTIMEDIA 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@indexmultimedia.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 IndexMultimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse. Jeu les 4 fantastiques (c) Studio Takehoshi ; © Soryane ; (c) 64TELECOM ; © meo 24 ; © Sandrine Gestin ; © Vurora ; © 2DAYUK - Jeu DVD : Jeu gratuit sans obligation d'achat du 15/11/2005 au 26/08/2006 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



# JEU X

A  
L  
P  
H  
A  
B  
E  
T  
I  
C  
K



Sur les 6 répliques ci-dessous du personnage ci-contre, une seule est vraiment parfaite. À toi de trouver laquelle !

01



02



03



04



05



06



solution

4

# magic box

Remets les lettres dans l'ordre et découvre qui se cache dans la Magic Box !



solution

alors

## PHRASE CODEE

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

XSBZ LR  
PXKP DLXI  
ZBQQB CLFP FIP  
KB JXONRBOLKQ  
MXP

solution

Avec ou sans goal, cette fois, ils ne marqueront pas !



# ONE PIECE LA BA

À peine arrivés, sur la Route de tous les périls, nos amis Luffy, Sandy, Nami, Zorro, Pipo et leur nouveau compagnon Tony Chopper se font un ennemi en la personne de Crocodile. C'est le chef d'une organisation secrète du nom de Baroque Works. Cette organisation a décidé de prendre le contrôle du royaume d'Alabasta.



# TAILLE D'ALABASTA

**L**a princesse Vivi (16 ans) souveraine du royaume d'Alabasta décide donc de quitter son palais pour rentrer dans le Baroque Works, afin de savoir qui le dirige et quel est son but. Elle découvre ainsi que le chef de l'organisation s'appelle Crocodile et qu'il s'agit d'un notable très populaire du royaume. Il possède un immense casino dans lequel il accueille les riches et les pauvres. Il aide ceux qui ont en besoin et passe pour un homme bien.

Devenue Miss Wednesday, Vivi va faire la connaissance de Luffy et son équipage durant une mission et, bien entendu, ils vont décider de l'aider.

Sur le chemin pour Nanohana, ils font la connaissance de Mr Bon Clay nommé aussi Mr 2. Cet élément du Baroque Works a la capacité de se transformer en qui il le souhaite. Bien qu'ils deviennent amis après son départ, nos amis décident de créer un signe qui leur permettra de savoir s'il s'agit de l'un d'eux ou de Mr 2 avec leur identité.

À peine arrivés à Nanohana, Luffy descend du bateau et se rend au premier restaurant venu. Il s'y précipite si vite qu'il éjecte sans même s'en rendre compte le colonel Smoker qui tentait d'arrêter Portgas D. Ace. Ce dernier est le commandant de la seconde flotte de Barbe Blanche et surtout le grand frère de Luffy. Il en profite pour fuir sans voir que Luffy est là.

Smoker, furieux, se lance à la poursuite de Luffy qui prend la nourriture pour retourner au bateau. Il rejoint ses amis qui sont contraints de fuir avec lui. Portgas D. Ace arrive alors et s'oppose à Smoker avec son pouvoir qui lui permet de contrôler le feu. Il les rejoint sur leur bateau et remet un papier à son frère Luffy. Il lui dit que grâce à cela, ils se reverront très bientôt, puis s'en va.

Nos amis se rendent ensuite à Yuba Oasis, car Vivi veut retrouver le chef de la rébellion. En chemin, ils s'arrêtent à Elumalu. Pendant ce temps, les membres du Baroque Works se réunissent au

Spider café, le QG du Baroque Works à Alabasta. De là, ils partent pour Alubarna où se trouve le palais, afin de commencer le renversement du pouvoir.

Nos amis arrivent à Elumalu et découvrent que la ville est déserte et envahie par le sable. Vivi explique à Luffy et aux autres qu'il y a trois ans, cette ville était très populaire et qu'il y avait de l'eau partout. C'est dans cette ville que la révolte du peuple contre le roi Cobra Nephertari a commencé. Mais un jour, des hommes qui portaient d'énormes sacs de sable au palais d'Alubarna ont fait tomber leur chariot et ont répandu le contenu des sacs. En réalité, il ne s'agissait pas de sable, mais de la Dance Power, une poudre qui attire les nuages et la pluie. De ce jour, l'eau n'est plus tombée dans le reste du pays, sauf à Alubarna. Le peuple s'est alors levé, mené par Kohza et une rébellion a commencé contre le roi Néphertari, accusé d'attirer la pluie sur son palais au détriment du peuple. En fait, Vivi a découvert dans son enquête que Crocodile était derrière tout cela.

Après une longue traversée du désert, nos amis arrivent à l'oasis de Yuba. Ils rencontrent le vieux Toto, seule personne à être restée à Yuba. Il leur explique que les rebelles ont déjà quitté la ville pour se rendre au palais d'Alubarna.

Nos amis partent donc pour la ville de Rainbase où se trouve Casino Rain Dinners, repaire de Crocodile. Luffy a bien l'intention d'arrêter Crocodile directement dans son repaire.

Pendant ce temps, le roi Cobra apprend que Crocodile est derrière tout cela et envoie son armée vers Rainbase. Mr 2 qui a rejoint les rebelles, après une imposture, pousse ces derniers à attaquer le palais.

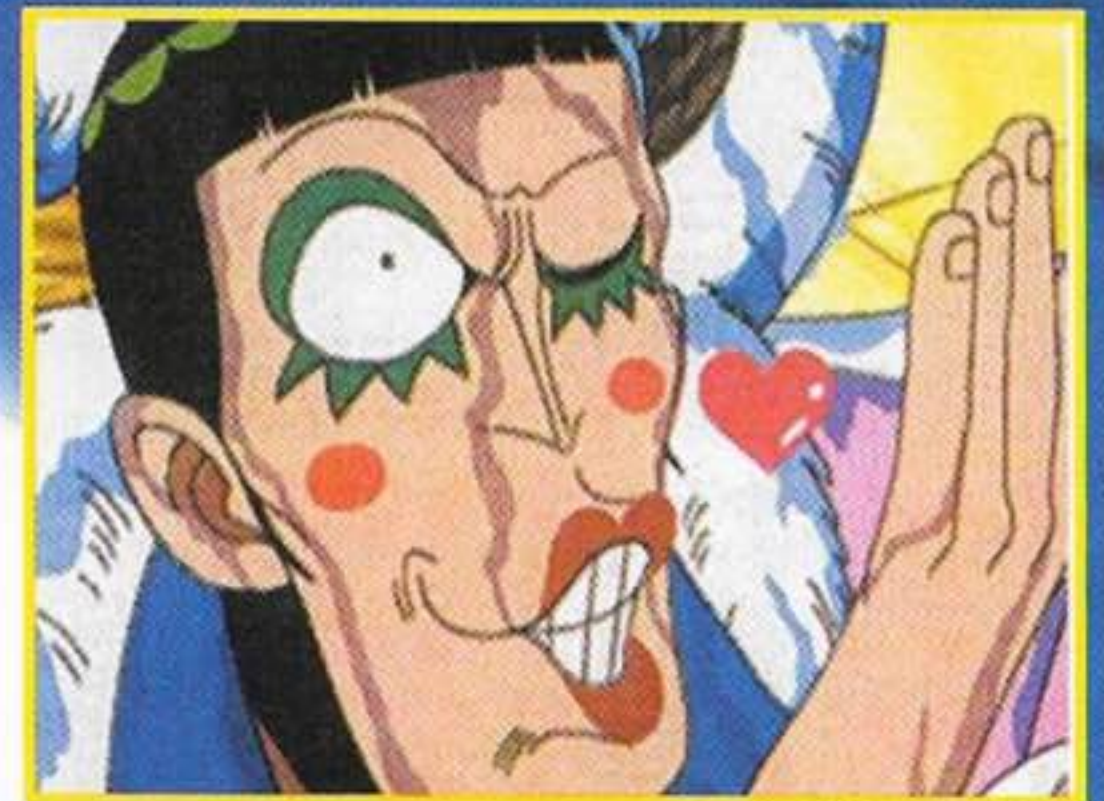
Luffy et les autres qui sont arrivés dans le palais tombent dans un piège qui leur a été tendu par Crocodile. Sandy réussit à libérer le groupe et ils décident de partir pour le palais d'Alubarna afin de sauver le roi et arrêter Crocodile, qui s'est déjà mis en route.



PRINCESSE  
VIVI



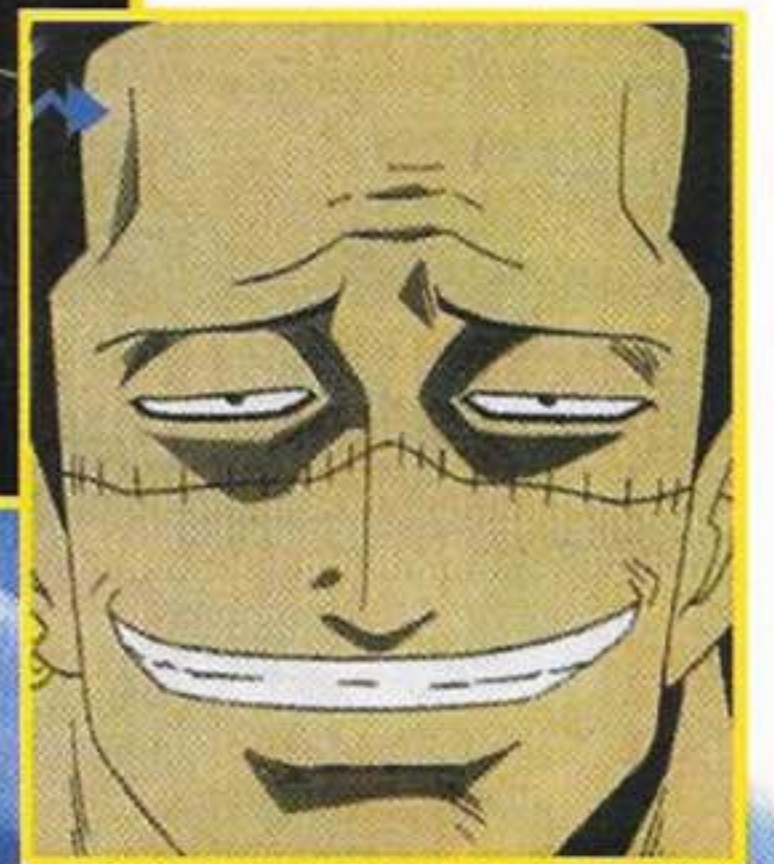
LE ROI  
COBRA



MR 2



KOHZA



CROCODILE



SMOKER



IL Y A DEUX JOURS, QUELQU'UN S'EST PRÉSENTÉ ICI, PRÉTENDANT SE NOMMER KUSANAGI... IL VOULAIT DÉFIER NOTRE FAMILLE ! NOTRE GARDIEN L'A APPROCHÉ POUR EN SAVOIR D'AVANTAGE MAIS IL A ÉTÉ GRAVEMENT BLESSÉ...

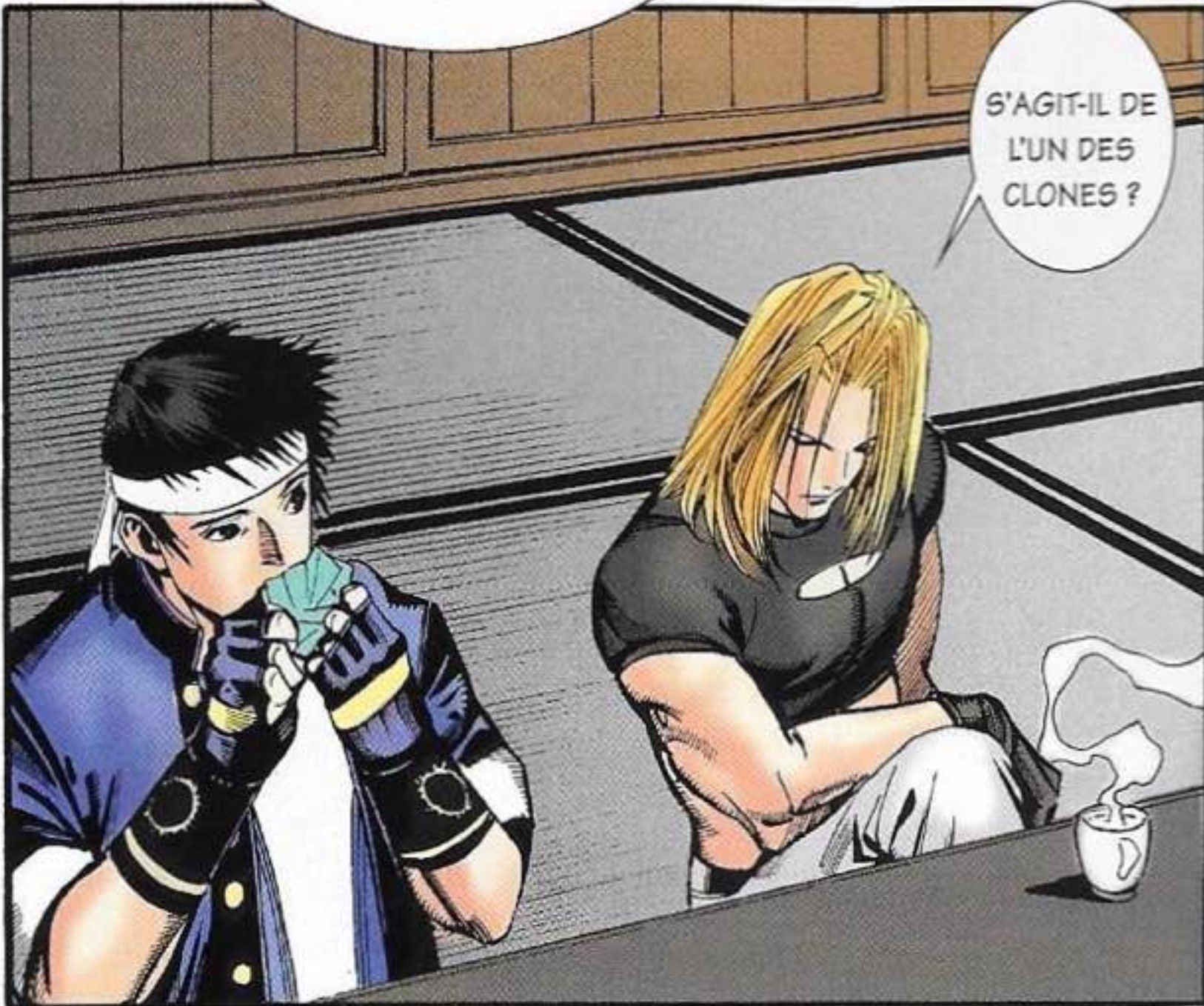


ONCLE SAISHU ! DITES-NOUS CE QUE NOUS POUVONS FAIRE POUR KYO...

PARDONNEZ-MOI DE VOUS AVOIR FAIT VENIR !



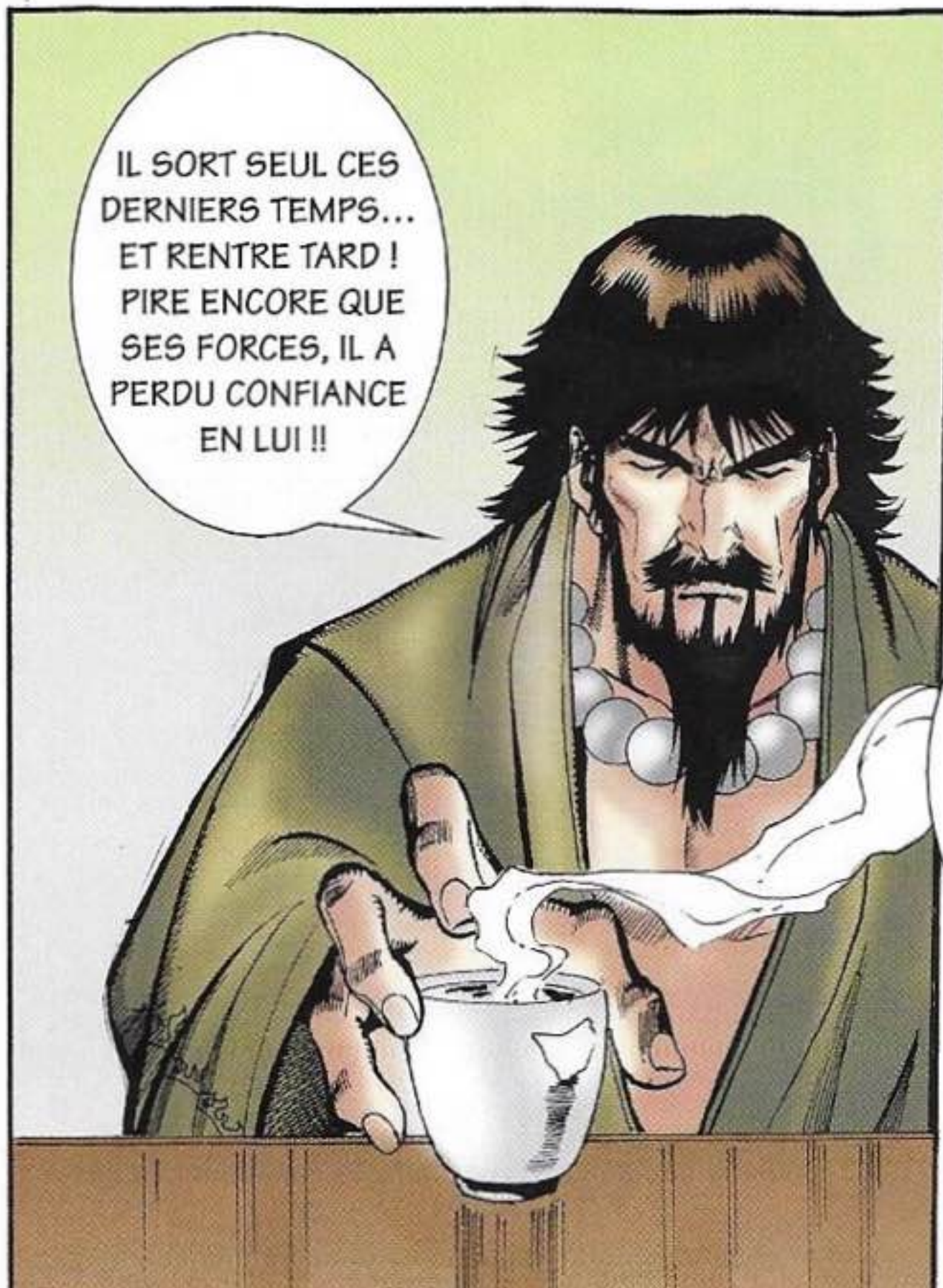
MAISON DES KUSANAGI



S'AGIT-IL DE L'UN DES CLONES ?



KYO A PERDU TOUTES SES FORCES ET AUJOURD'HUI, JE REÇOIS CETTE LETTRE DE DÉFI



IL SORT SEUL CES DERNIERS TEMPS... ET RENTRE TARD ! PIRE ENCORE QUE SES FORCES, IL A PERDU CONFIANCE EN LUI !!



...

ON A DIT QU'ILS AVAIENT TOUS ÉTÉ ARRÊTÉS PAR LE COLONEL HEIDERN !



ONCLE SAISHU ! POURQUOI KYO N'EST-IL PAS ENCORE RENTRÉ ?



QUI QUE CE SOIT, NOUS POUVONS LE BATTRE ! MES BLESSURES SONT GUÉRIES ...

# THE KING OF FIGHTERS Z

NOTRE COMMANDE N'EST TOUJOURS PAS PRÊTE ET JE COMMENCE À AVOIR FAIM!

EUH ...

BOUM...

NE VOUS INQUIÉTEZ PAS ONCLE SAISHU! IL VA S'EN SORTIR... IL A TOUJOURS RÉUSSI...

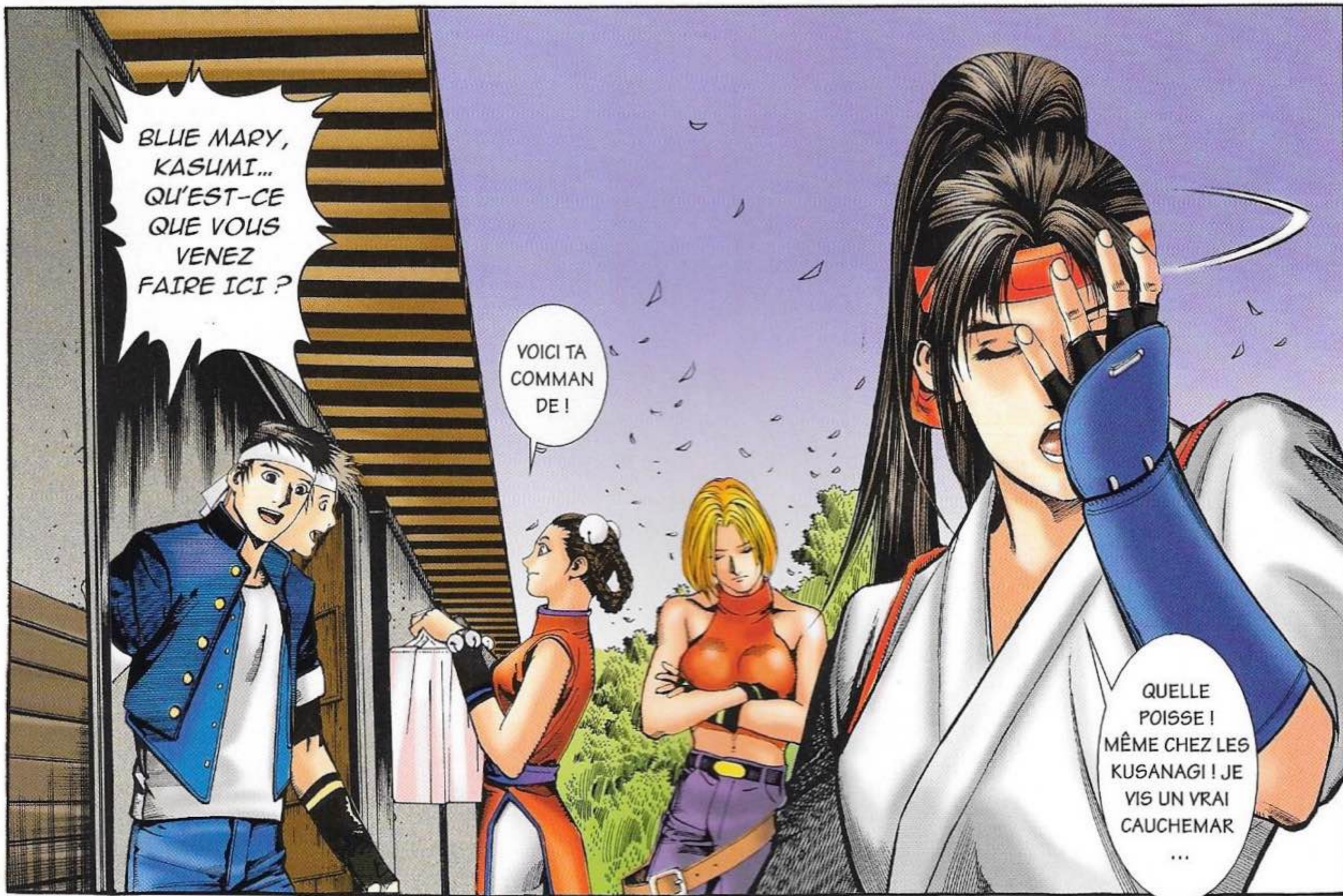
ONCLE SAISHU, VOTRE MAIN?

XIANGFEI ?

VOICI LES PLATS ...

GÉNIAL ! ENFIN À MANGER !!

MERCI BIEN...



BLUE MARY,  
KASUMI...  
QU'EST-CE  
QUE VOUS  
VENEZ  
FAIRE ICI ?

VOICI TA  
COMMAN  
DE !

QUELLE  
POISSE !  
MÊME CHEZ LES  
KUSANAGI ! JE  
VIS UN VRAI  
CAUCHEMAR  
...



SHINGO,  
QUE SE  
PASSE-T-IL ?  
ON T'ENTEND  
CRIER JUSQUE-  
LÀ...



C'EST LA  
FAUTE À  
XIANGFEI  
!

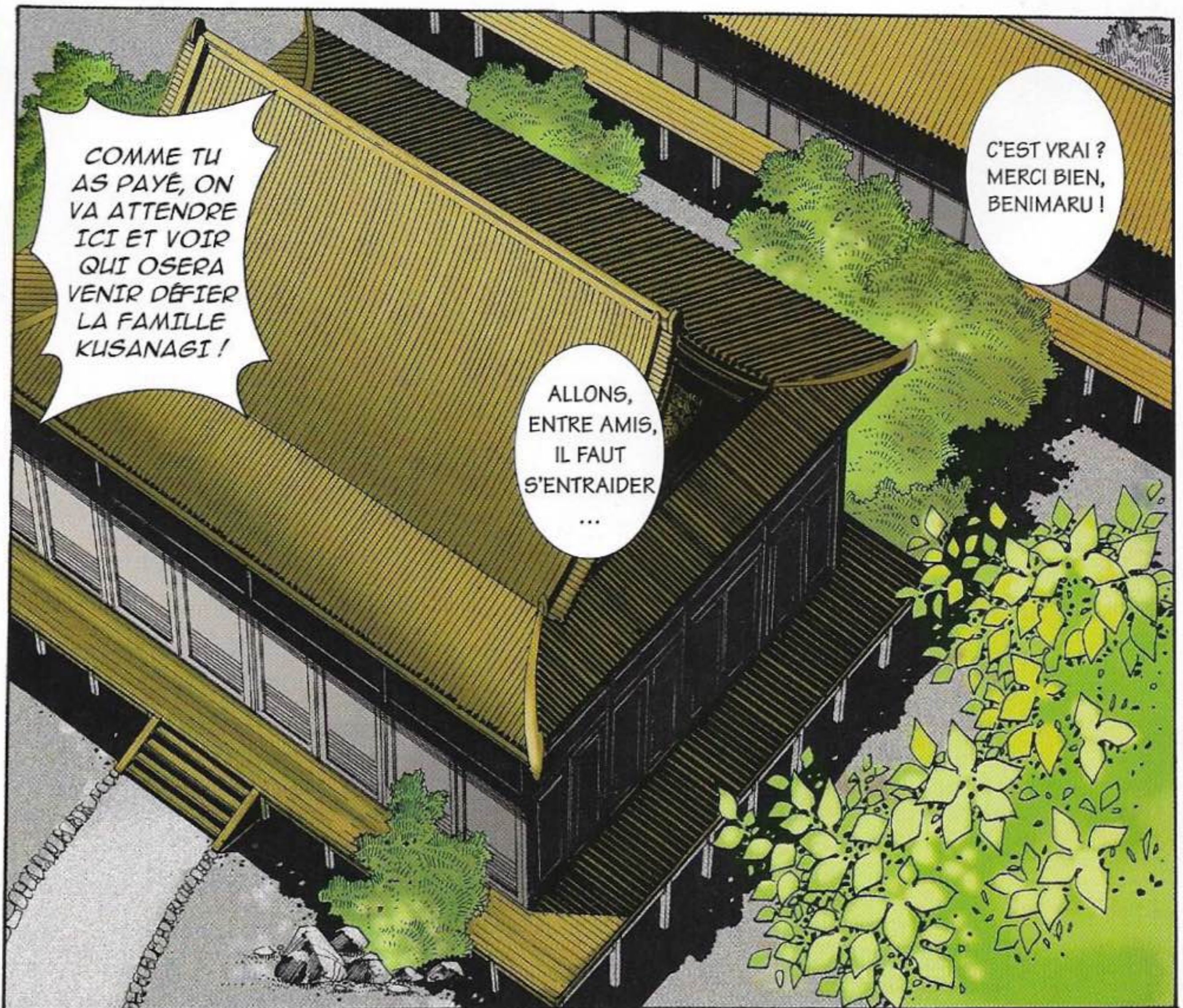
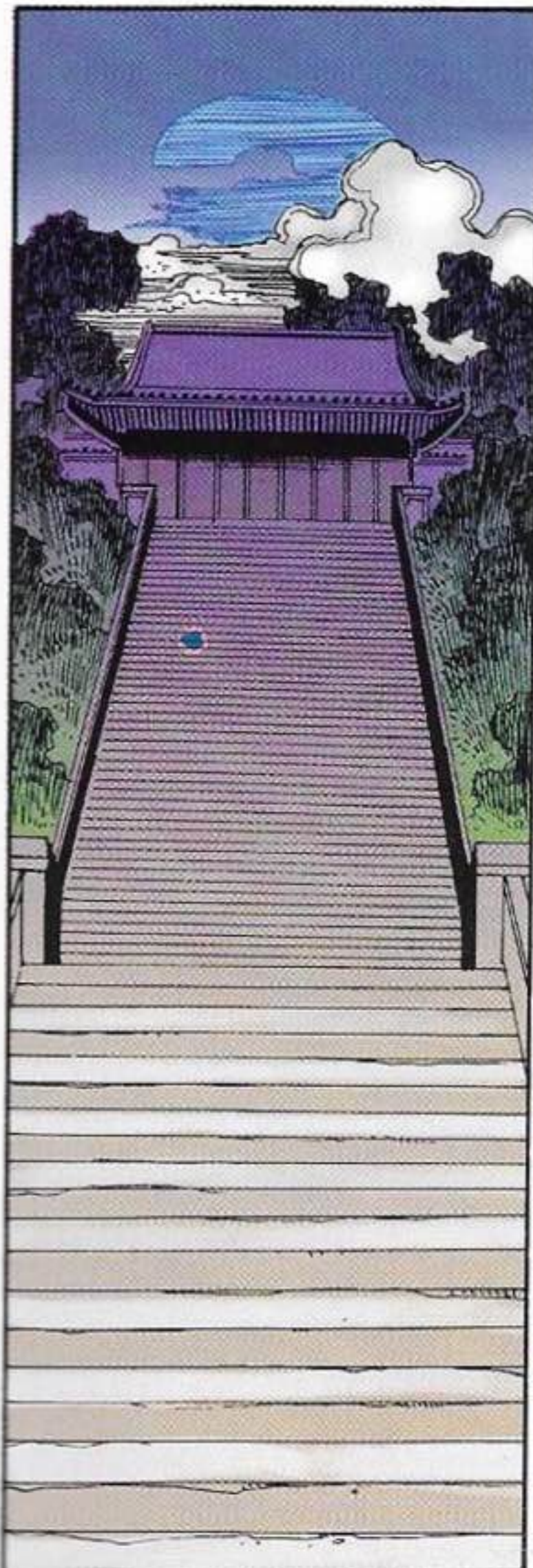
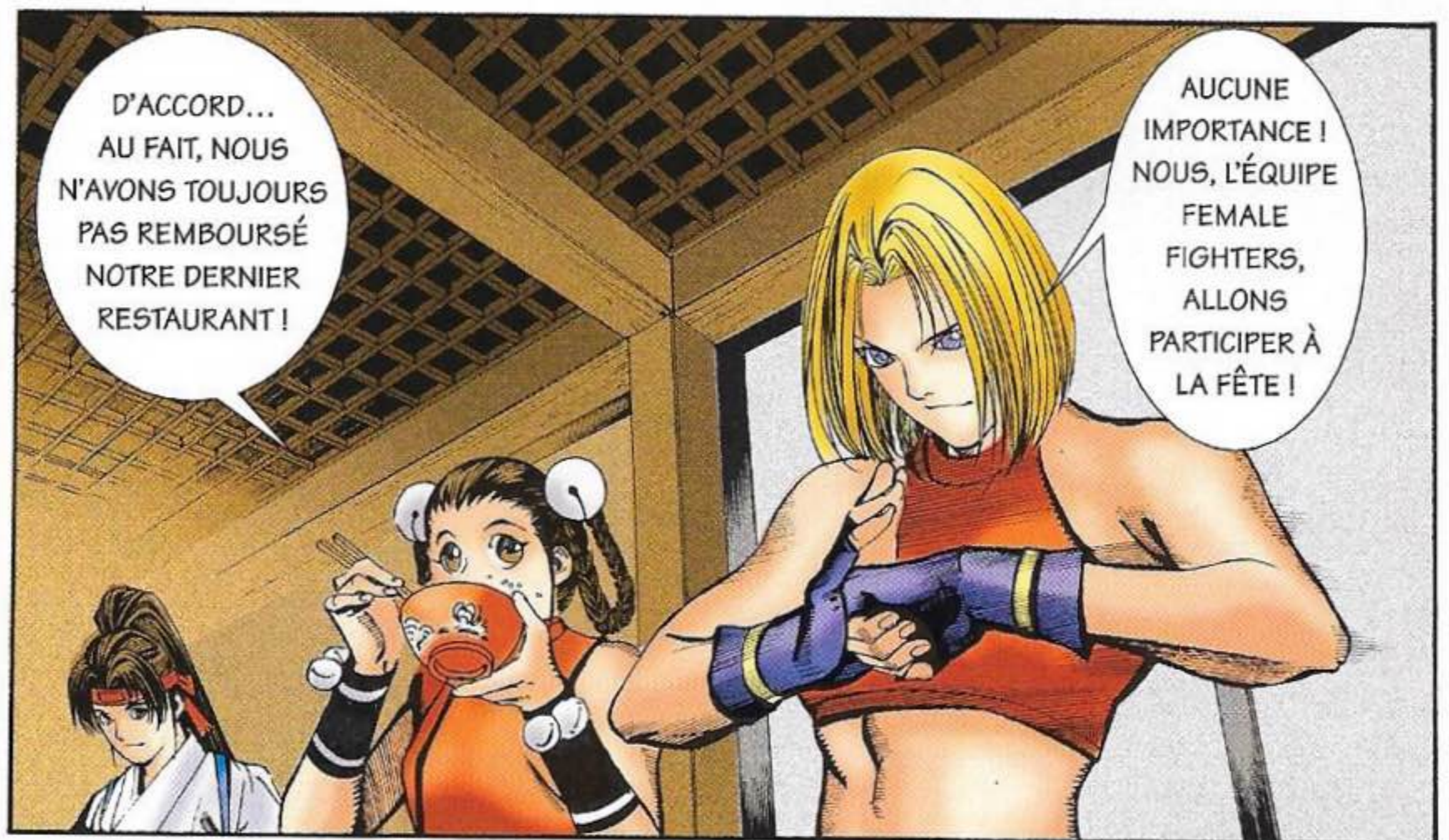


BLUE  
MARY !



OH ?  
BENIMAR  
U EST LÀ  
AUSSI







C'EST LUI ! ?



OUI, J'AI PLEIN DE CHOSES À LUI DIRE !

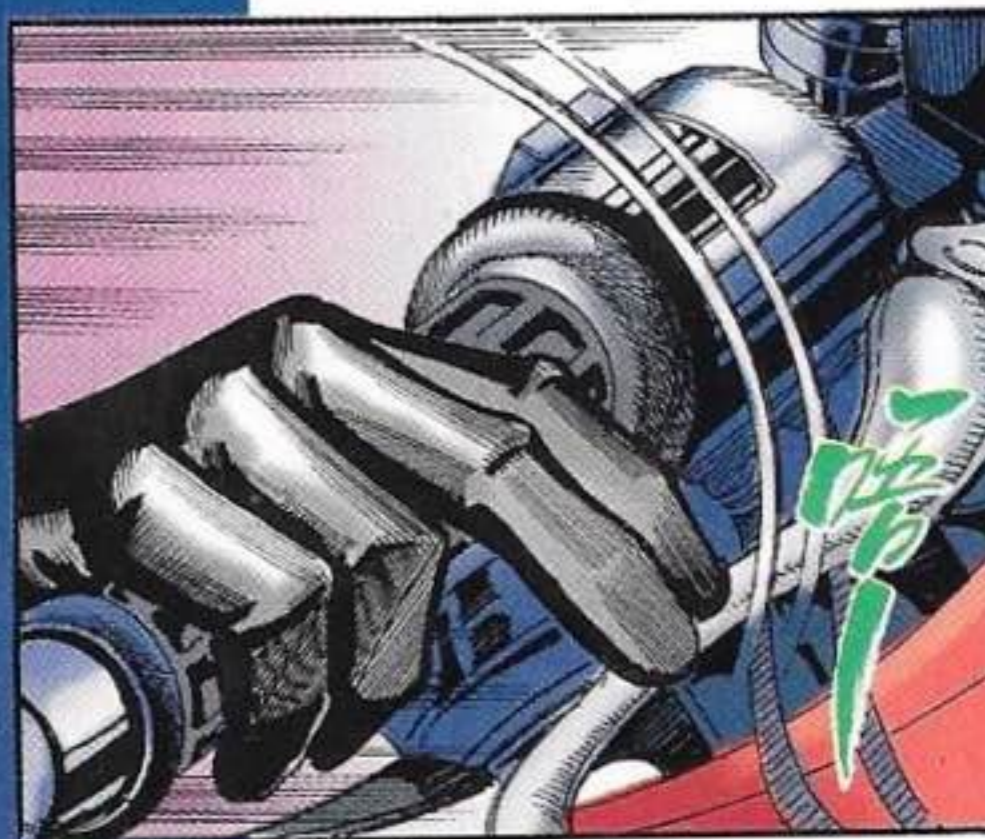
KYO EXAGÈRE... OÙ EST-IL PASSÉ ?



wow!



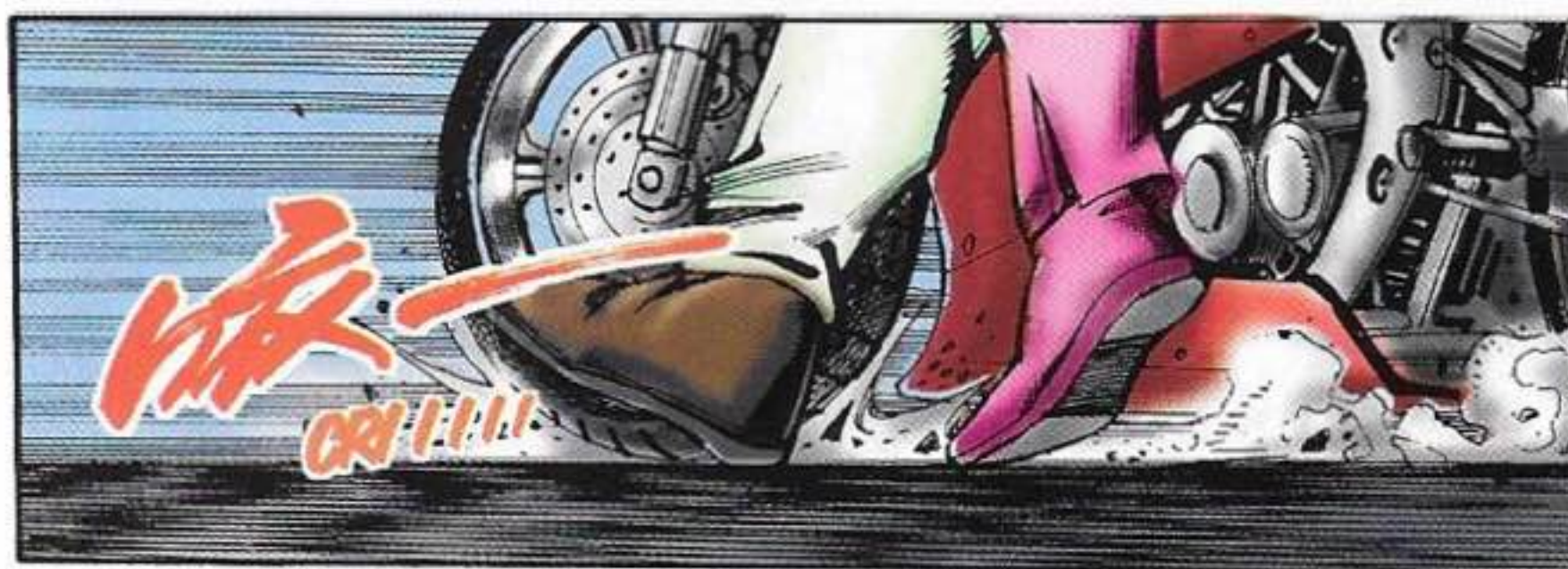
SOIS PRUDENT !



QU'EST-CE QUE TU DIS ? J'ENTENDS RIEN !



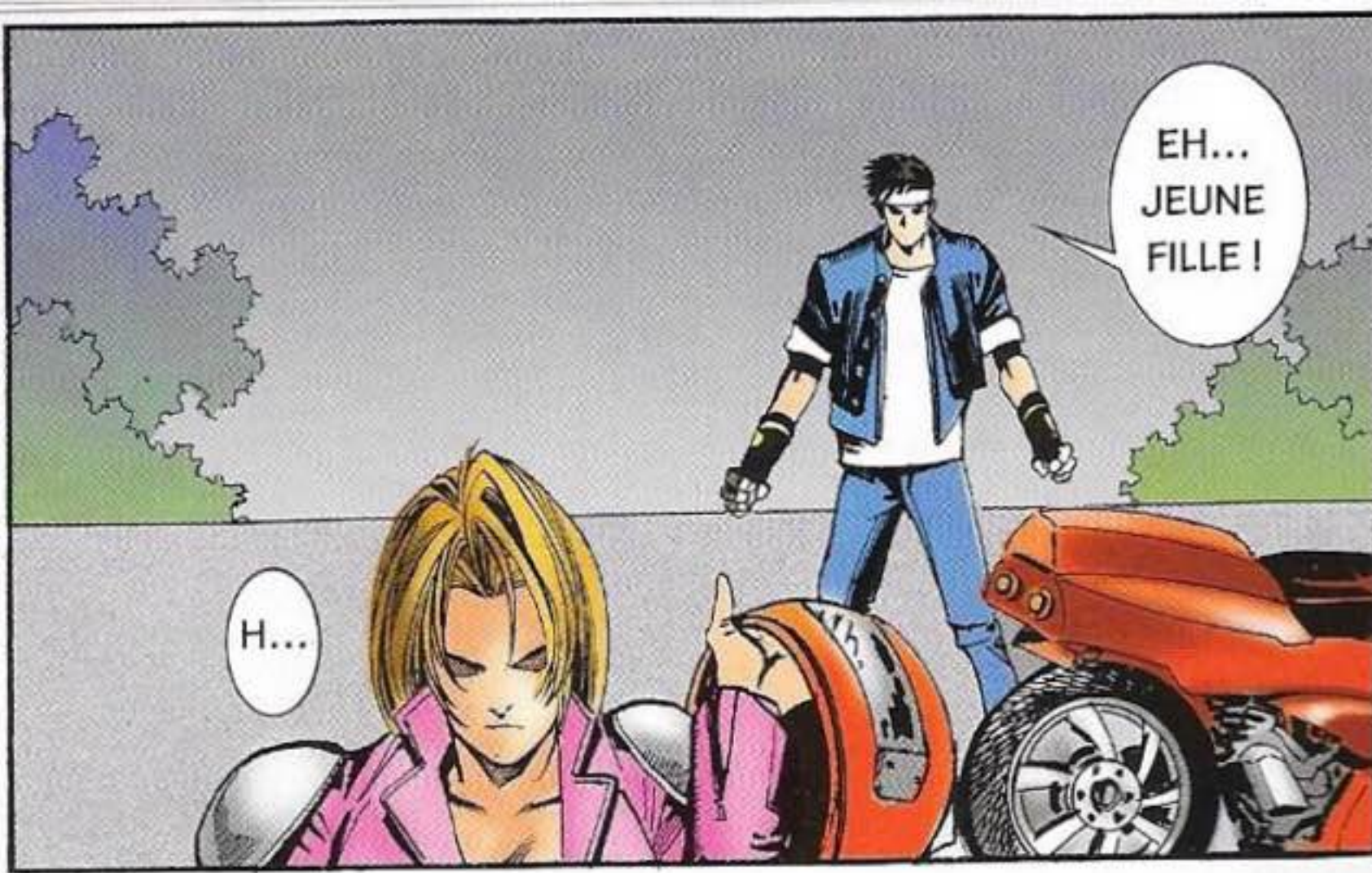
AOI KUSANAGI  
VIENT QUAND  
ELLE VEUT...  
C'EST CHEZ  
MOI, ICI !



ÇA VA PAS !  
T'AS FROLÉ  
MA TÊTE...  
C'EST UN  
ENDROIT  
PRIVÉ, ICI !

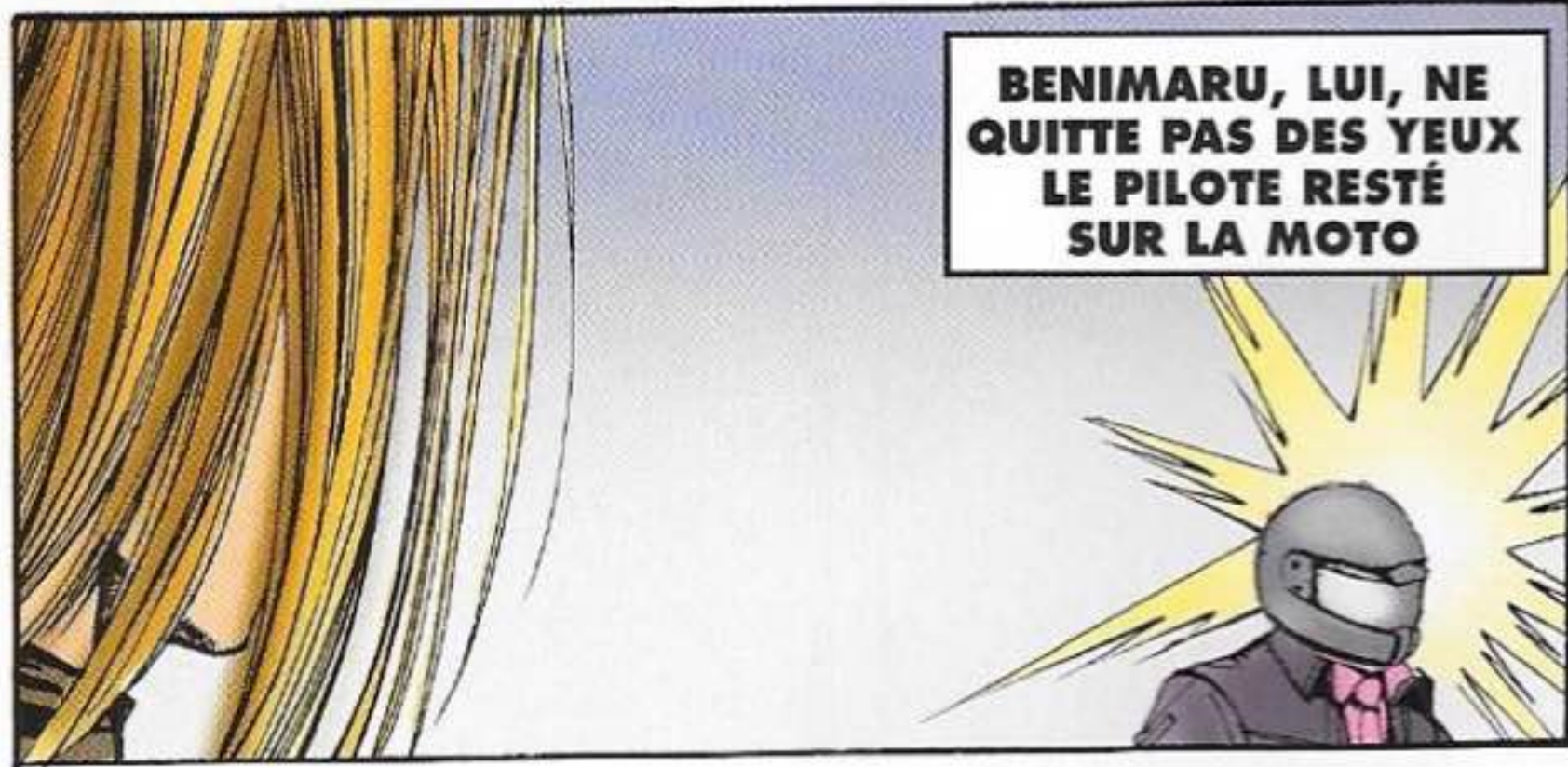


PFF  
...



EH...  
JEUNE  
FILLE !

H...



**BENIMARU, LUI, NE  
QUITTE PAS DES YEUX  
LE PILOTE RESTÉ  
SUR LA MOTO**



KUSANAGI ?!  
CE SERAIT ELLE  
QUI AURAIT  
ENVOYÉ LA  
LETTRE DE  
DÉFI ?



QU'EST-CE  
QU'UN CHIEN  
DE GARDE  
CONNAIT AU  
STYLE  
KUSANAGI  
?



JE TE  
PARLE !

DES  
FLAM-  
MES...



F-SHHH

TU VOIS...  
C'EST ÇA  
LE STYLE  
KUSANAGI !



SHINGO  
KINSEI

轟!

轟!

轟!

ORE SHIGO  
TSUKI HEJI

鬼火  
ONI AKI

A SUIVRE

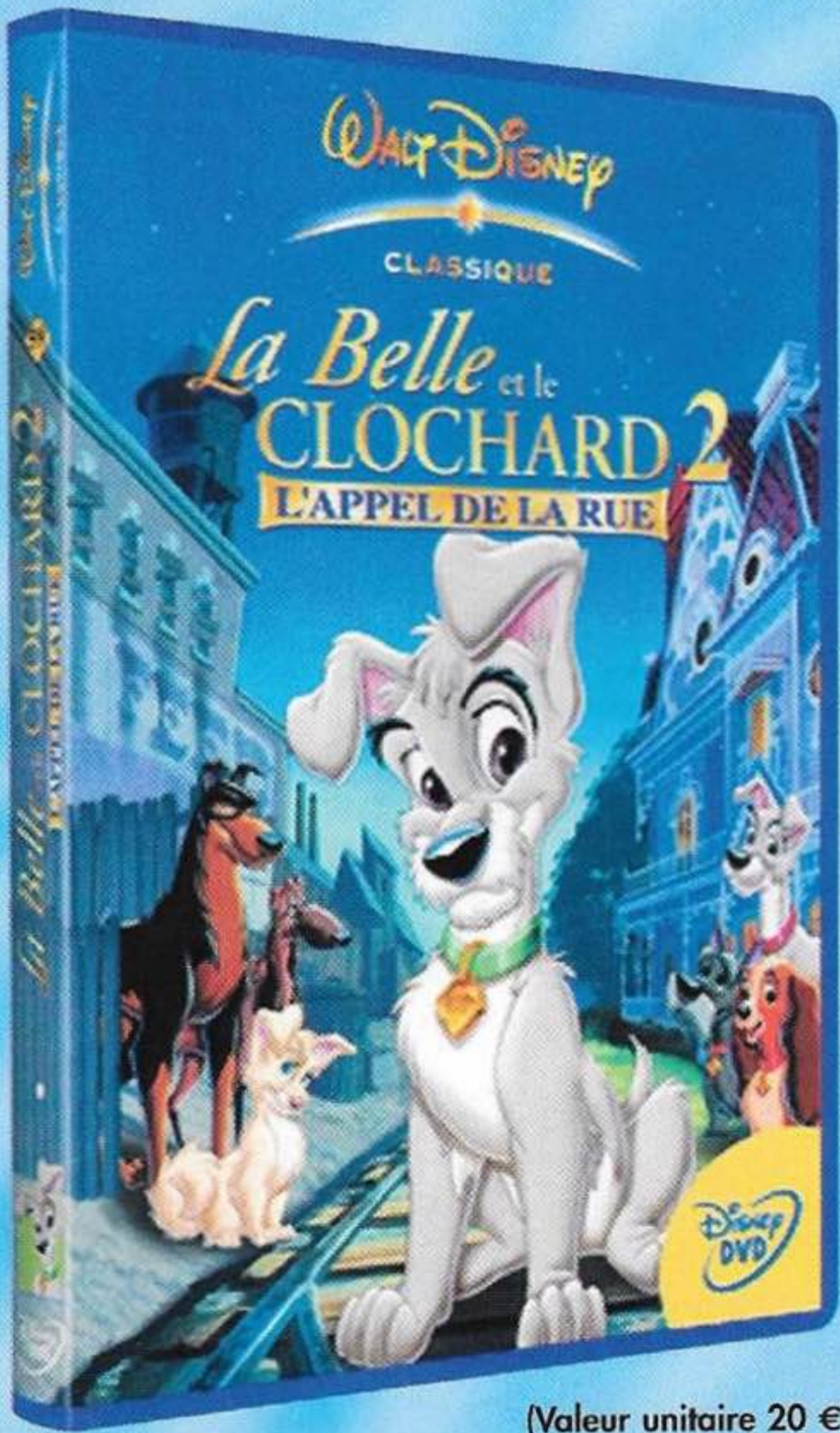
Pour jouer avec 

**MANGAS**

**A B 1**

**Compose vite le  
0 892 700 714**

0,34 €/mn



(Valeur unitaire 20 €)

**À GAGNER**

**10 DVD**

**La Belle et  
le Clochard 2**

**et 10 abonnements de 6 mois  
au magazine**



**A B 3**

**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 01/05/2006 au 31/05/2006 - 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.

# Tomb Raider 10 ans de saga

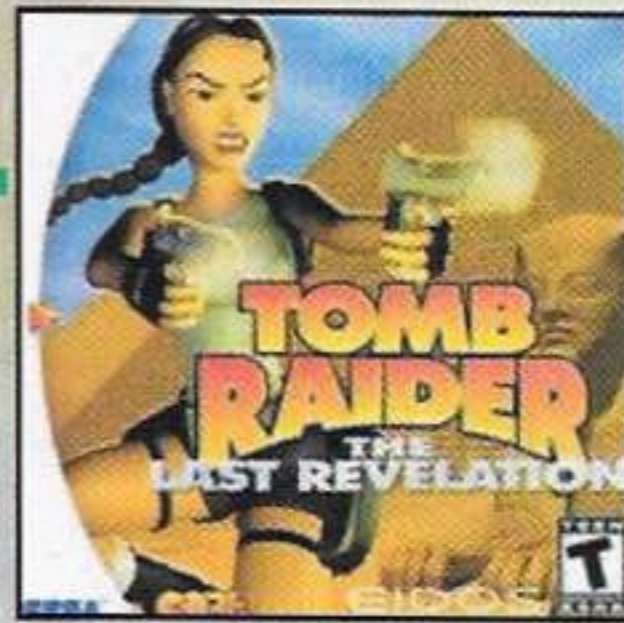
En 1995 une licence sortait en Angleterre sous le nom de Tomb Raider. Elle a été adaptée au cinéma et a connu de multiples suites. Dans Tomb Raider les décors sont mobiles totalement innovants. Découvrez une petite rétrospective de Tomb Raider de A à Z.

## LES JEUX VIDÉO

### TOMB RAIDER LEGEND



Action-Aventure de Crystal Dynamics (Sortie 2006)  
Nintendo DS, PC, PlayStation 2, X-Box - X-Box 360, Game Boy Advance, PlayStation Portable  
Lara parcourt le monde à la recherche d'une arme capable d'amener la paix sur terre.



### TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE

Action-Aventure de Core Design (Sortie 1999)  
PS One, PC, Dreamcast, Mac  
Une aventure qui se déroule en Egypte, Lara cherche la tombe de Seth le dieu de la désolation.

### TOMB RAIDER : L'ANGE DES TÉNÉBRES



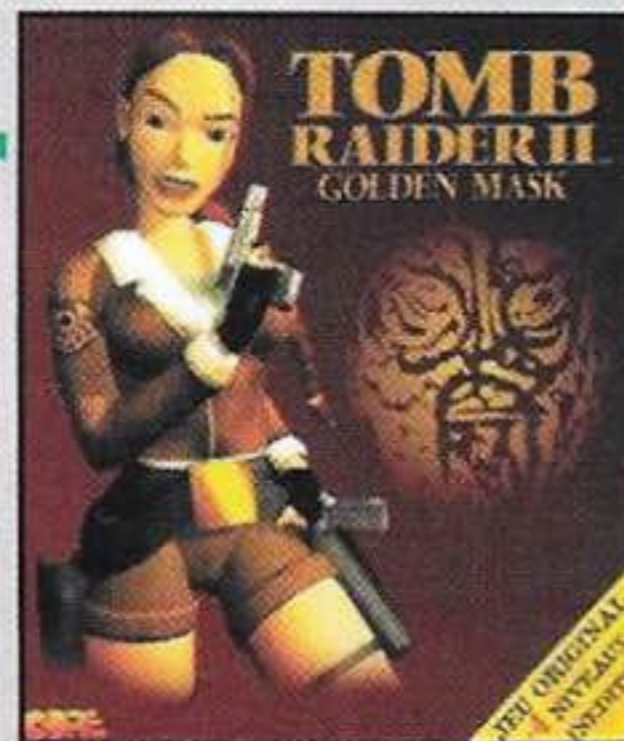
Action-Aventure de Core Design (Sortie 2003)  
PC, PlayStation 2, GameCube, X-Box  
Lara est accusée de meurtre et doit fuir pour prouver son innocence.



### TOMB RAIDER : THE PROPHECY

Action-Aventure (Sortie 2002)  
Game Boy Advance

Lara tente d'empêcher ou de récupérer trois pierres magiques qui pourraient semer le chaos.

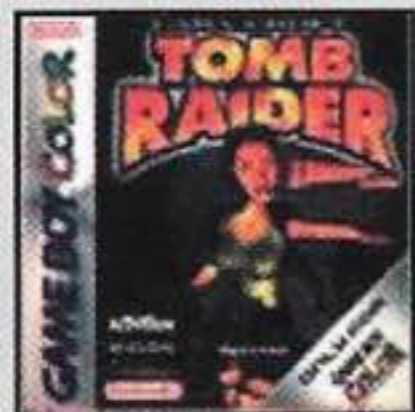


### TOMB RAIDER II : LE MASQUE D'OR

Action-Aventure de Core Design (Sortie 1999)  
PC  
Avant tout, une extension qui propose quatre niveaux supplémentaires pour le second jeu.

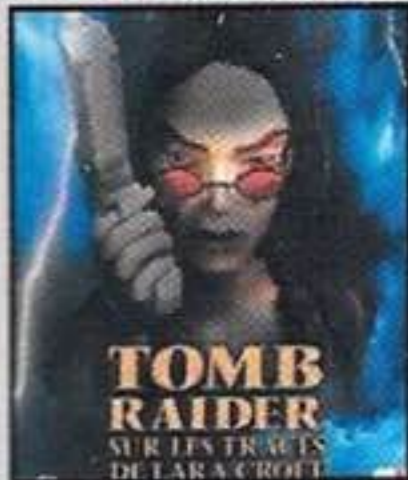
### TOMB RAIDER : LA MALÉDICTION DE L'ÉPÉE

Action-Aventure/Plates-formes (Sortie 2001)  
Game Boy



Un mystérieux groupe de malfaiteurs dérobe un sabre antique. Lara se lance à la poursuite des bandits.

### TOMB RAIDER : SUR LES TRACES DE LARA CROFT

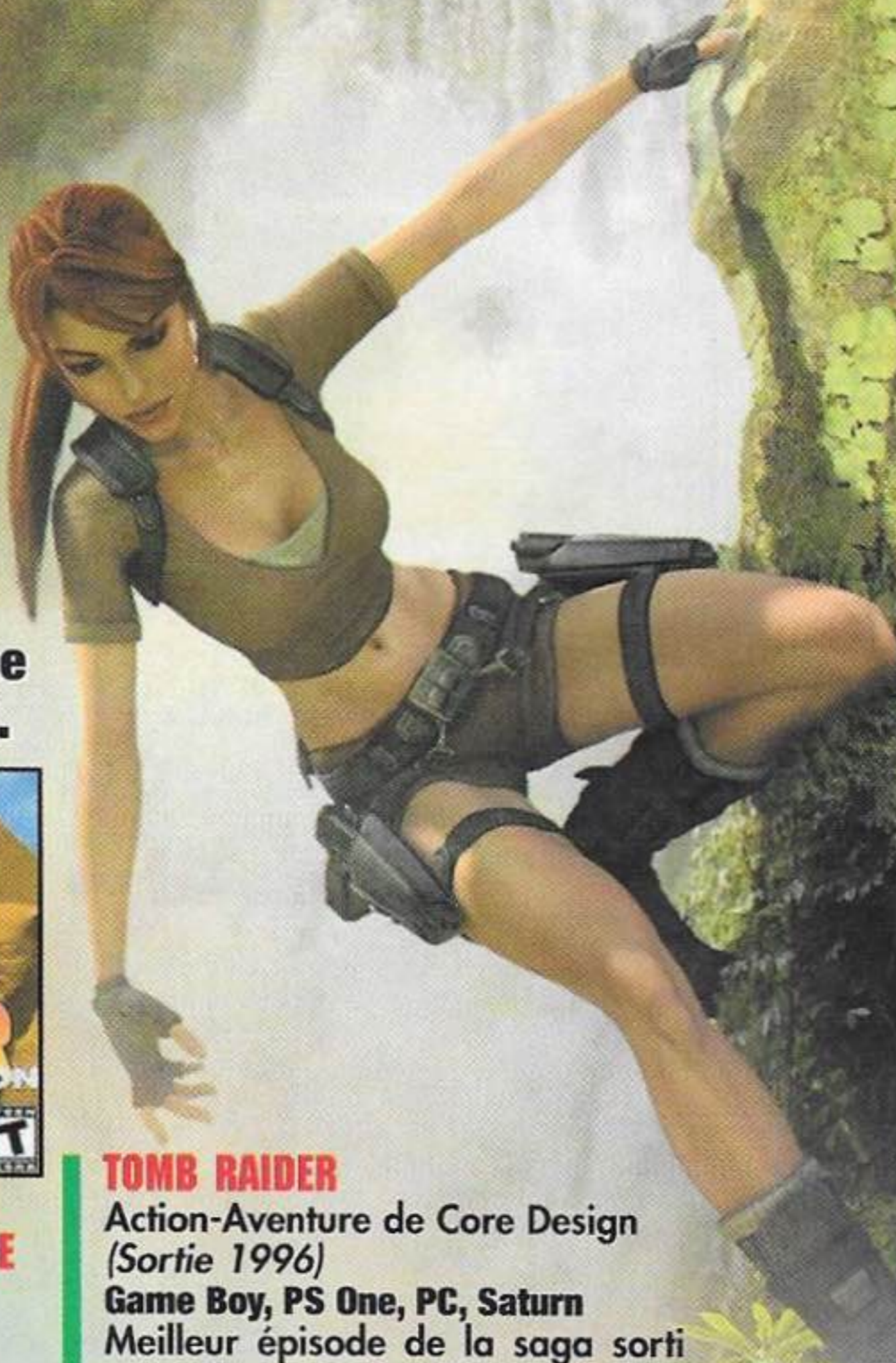


Action-Aventure de Core Design (Sortie 2000)  
PC, PS One, Dreamcast, Mac  
Lara a disparu en Egypte pendant

la précédente aventure. Ce jeu est une sorte de rétrospective de ses aventures.

### TOMB RAIDER - VERSION LONGUE

Action-Aventure de Core Design (Sortie 1998)  
PC  
La version complète et non censurée du premier jeu.

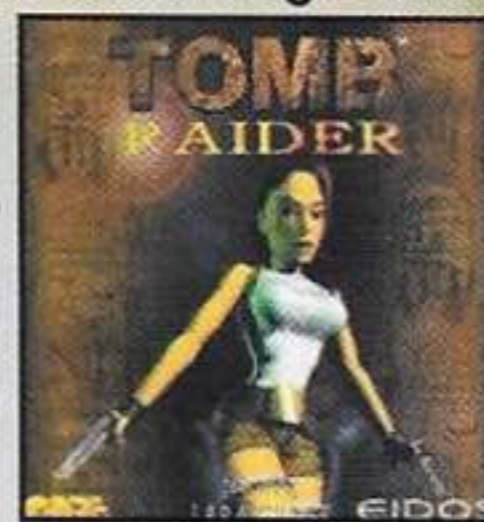


## Qui est Lara Croft ?

Tout comme son père, c'est une grande archéologue. Mais elle a choisi de se spécialiser dans les recherches dangereuses. Elle est devenue une aventurière par amour du risque. Malgré sa grande fortune, elle continue de parcourir le monde à la recherche des trésors les plus difficiles à atteindre. Dans cette aventure, elle a deux fidèles amis qui l'aident par téléphone et lui prêtent main-forte en lui donnant des gadgets dernier cri.

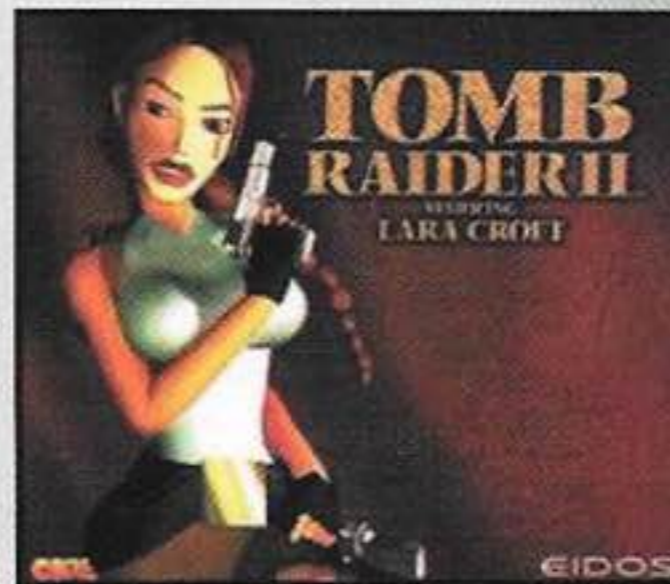
### TOMB RAIDER

Action-Aventure de Core Design (Sortie 1996)  
Game Boy, PS One, PC, Saturn  
Meilleur épisode de la saga sorti sur Saturn, PlayStation, PC, N Gage.  
Lara parcourt le monde à la recherche du sanctuaire de Scion.



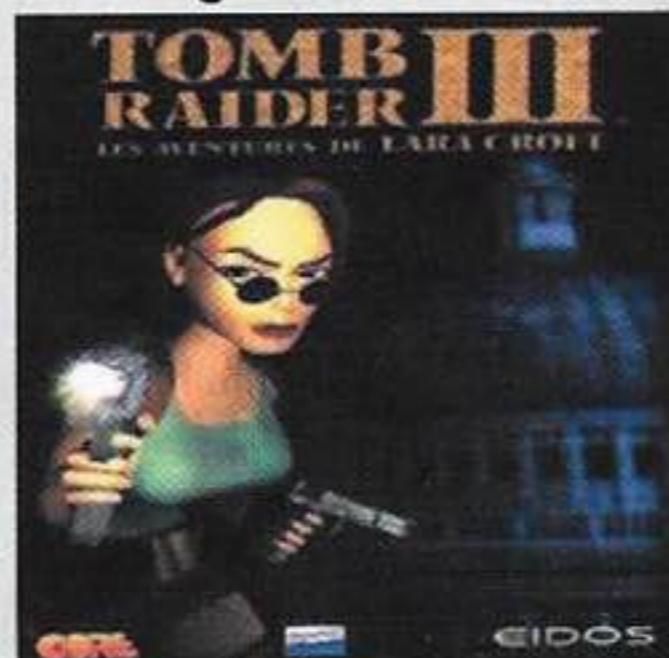
### TOMB RAIDER 2

Action-Aventure de Core Design (Sortie 1997)  
PS One, PC, Mac  
Lara parcourt le monde à la recherche de la Dague de Xian. Selon la légende, en plantant la dague au milieu de son cœur, on obtient le pouvoir du Dragon.



### TOMB RAIDER 3 : LES AVENTURES DE LARA CROFT

Action-Aventure de Core Design (Sortie 1998)  
PS One, PC, Mac  
Lara cherche un artefact gravé dans une météorite. Dans ce volet la première grande nouveauté était de pouvoir choisir son itinéraire. Mais aussi de s'accroupir et de ramper.



## LES FILMS

### LARA CROFT : TOMB RAIDER

Sortie le : 27 Juin 2001  
Réalisé par Simon West  
Lara Croft a hérité de son père archéologue une mystérieuse horloge magique. Mais une étrange organisation secrète, du nom de Illuminati, tente de s'en emparer, car elle donne à celui qui la possède la capacité d'ouvrir les portes du temps une fois tous les cinq mille ans.



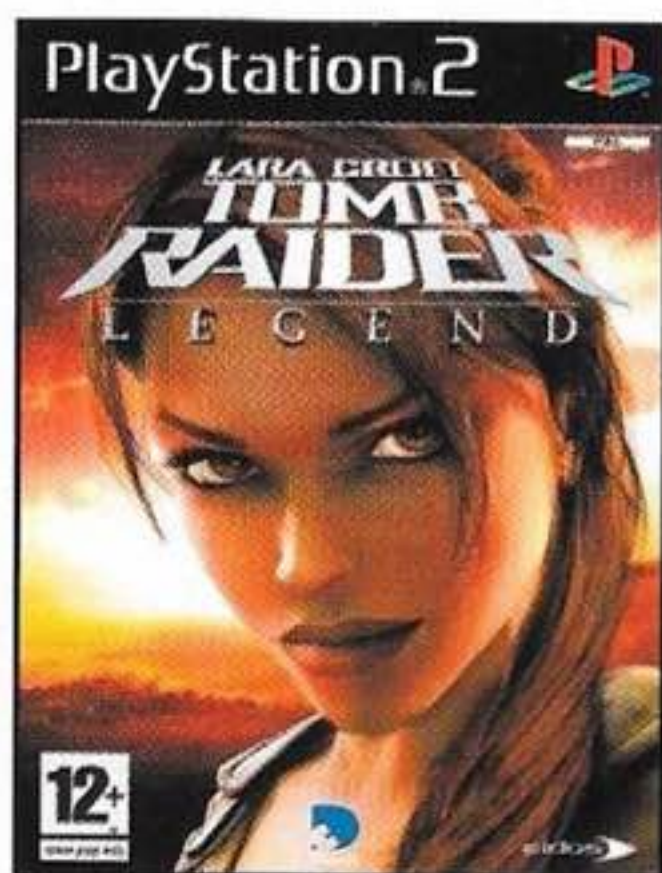
### LARA CROFT TOMB RAIDER LE BERCEAU DE LA VIE

(Sortie Août 2003)  
Réalisé par Jan de Bont  
Près du Kilimandjaro se trouve le "Berceau de la Vie" qui abrite la cachette secrète de la Boîte de Pandore. Une organisation chinoise a décidé de s'en emparer à des fins obscures. Mais la boîte de Pandore contient des germes qui, s'ils sont libérés, pourraient contaminer le monde.



## LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

**Éditeur :** Crystal Dynamics-Eidos  
**Genre :** Aventure  
**Participant :** 1 joueur  
**Difficulté :** Moyenne  
**Machine :** PlayStation 2



LARA CROFT REVIENT POUR UN SEPTIÈME ÉPISODE LE MEILLEUR DE TOUS AVEC LE PREMIER. ON RETROUVE LES MÊMES SENSATIONS. MÊME SI LE JEU EST COURT, ON NE REGRETTE PAS LA SOMME INVESTIE. PARMIS LES MILLIERS DE JEUX QUI SORTENT LARA EST REDEVENUE UN VALEUR SÛRE... VIVEMENT LE HUITIÈME !



### L'HISTOIRE

Dans cet épisode, on revient une fois de plus sur le passé de Lara. On découvre plusieurs de ses amis, mais surtout la vérité sur sa mère disparue bien des années avant. Elle va parcourir le monde cette fois à la recherche d'une arme mythique capable d'amener la paix ou la destruction sur le monde. Mais Amanda, une rivale, tente de s'en emparer avant elle.

### LE GRAPPIN

L'idée nouvelle de ce jeu, c'est l'apparition d'un grappin multi-usage. En plus de permettre de franchir les précipices, il peut être utilisé pour saisir des objets placés à distance. Il s'utilise un peu comme dans Zelda Wind Waker. Grâce à lui, vous pouvez l'accrocher à une barre pour vous balancer ou grimper sur une montagne.



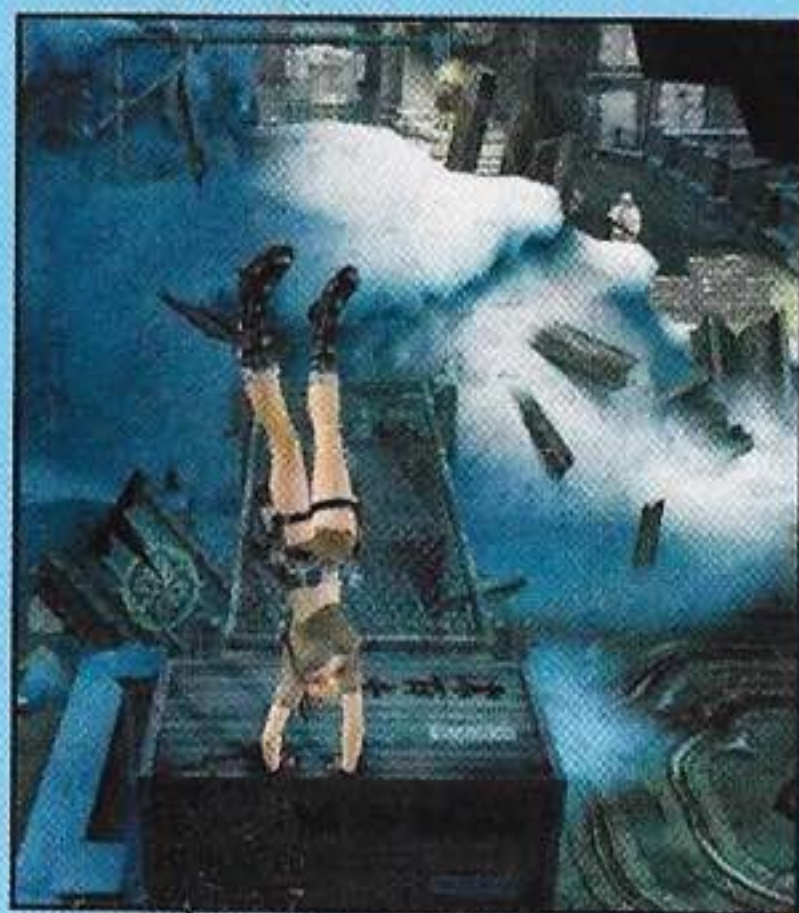
### LES CHANGEMENTS

Contrairement à ce que pas mal de magazines ont dit, ce septième jeu n'est pas totalement différent des autres Tomb Raider. Il garde le même système de jeu, mais avec une fluidité et une facilité d'utilisation incroyable. On n'a plus besoin d'être sur un point bien précis au centième de millimètre près pour sauter sur une autre falaise. Quand vous êtes collé à un mur, les parois ne se transforment plus en gros pixels géants et flous qui vous empêchent de voir ce qui se passe. Dans ce volet, le manoir n'est plus là en tant que niveau d'entraînement, mais en tant que niveau bonus.



### LES INSPIRATIONS

Quand le premier Prince of Persia est sorti certains se sont dit que c'est à cela que devrait ressembler Tomb Raider. Ce nouveau volet prouve que c'est vrai. Lara tourne autour des barres, grimpe et marche le long des murs et mène un système de combat amélioré dans lequel l'ordinateur vous accompagne. Ce système de combat utilise le principe du Time Bullet, dans lequel l'action se déroule au ralenti, afin de vous permettre d'approcher ou de cibler un ennemi. Il vous permet aussi d'esquiver les balles de vos adversaires.



L'utilisation de la moto fait parfois penser à GTA. Vous avez aussi des actions assistées comme dans Resident Evil 4. Une croix, un cercle ou un triangle apparaît à l'écran et vous devez rapidement presser sur le bouton de la manette correspondante.

### LES VÉHICULES

Dans ce nouveau volet, vous allez utiliser divers véhicules, c'est le cas de la moto quand vous êtes à Tokyo. Vous pourrez aussi utiliser un chariot élévateur pour déplacer certaines caisses.



### L'ÉQUIPEMENT ET LES ARMES

Lara a un équipement de base, mais en plus, elle peut récupérer ceux se trouvant sur ses ennemis ou abandonnés par ces derniers.

- **Équipement de base :** Pas la peine de présenter le grappin magnétique. Les jumelles (bouton droit de la croix directionnelle), placées sur son épaule, elles vous permettent de voir vos ennemis et surtout de repérer des indices à distance. La lampe (bouton gauche de la croix directionnelle) avec ses batteries limitées, elle est très utile dans certains tunnels. La torche, elle, se lance au sol et éclaire une salle entière. La trousse de soin vous guérira à 50%.
- **Les armes :** Le double pistolet Mach 5 à munitions illimitées, un fusil à pompe, une mitrailleuse MG415, un fusil d'assaut à lunette de visée longue distance. Un lance-grenades (12 grenades et 4 grenades classiques à lancer).



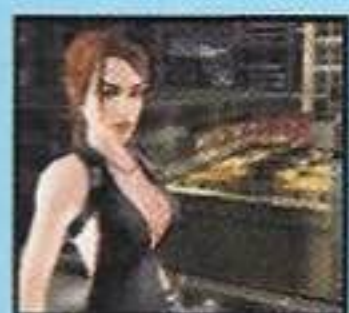


## LES ÉTAPES DE LARA



● La première étape se passe en Bolivie à Tiwanaku. Vous devez récupérer 16 statuette. Vous êtes dans les montagnes et devez trouver l'entrée d'un temple.

● La seconde étape se passe au Pérou, à Valparaiso. Vous devez récupérer 11 trésors. Vous commencez dans un village de campagne, dans lequel vous devez prendre une moto pour vous rendre dans une grotte. Après avoir échappé à différents pièges, placés à l'intérieur, vous devrez aller dans un temple souterrain en passant par des tunnels sous-marins.



● La troisième étape se passe au Japon, à Tokyo. Vous devez récupérer 11 bouddhas. Vous commencez dans la ville et vous devez la traverser en moto pour vous rendre dans un bulding où se cachent quelques reliques.

● La quatrième se passe en Afrique, au Ghana. Vous devez récupérer 10 masques. Vous commencez dans une forêt tropicale et devez trouver un temple.



● Le cinquième niveau se passe au Kazakhstan. Vous devez récupérer 9 coupelles rondes. Vous commencez dans les montagnes enneigées et devez à l'aide de votre motocross trouver la base dans laquelle se trouve Amanda.

● Le sixième niveau se déroule en Angleterre. Vous devez récupérer 15 croix. Vous devez faire la visite d'un vieux musée dans lequel se trouve l'entrée d'une caverne qui vous conduira à un temple.



● Le septième au Népal Vous devez récupérer 16 cloches et perdre Excalibur. Après une traversée des montagnes enneigées, vous arrivez à un temple qui renferme un bouddha géant.

● Le huitième et dernier niveau le miroir de Bolivie. Vous devez vous débarrasser d'Amanda et de la mystérieuse créature qu'elle invoque.

### NIVEAU BONUS

#### LE MANOIR DE LARA

Vous devrez récupérer 27 reliques.



## LES TENUES



La chose importante à noter dans ce jeu, c'est la possibilité de débloquer et d'habiller

Lara avec 30 tenues différentes dont deux en maillot de bain deux pièces. Vous allez les débloquer dans les différents niveaux. Par exemple, dans le premier niveau, vous aurez deux tenues supplémentaires.



## Notes

● **Maniabilité** → 19/20  
C'est vraiment incroyable de jouer sans se prendre la tête.

● **Durée de vie** → 18/20  
Ce jeu dure deux fois moins longtemps que les autres Tomb Raider. Il comporte seulement huit missions se bouclant généralement en une heure.

● **Son** → 19/20  
Classique, rien à dire.

● **Graphisme** → 19/20  
Beau magnifique et la version X-Box 360, un plaisir pour les yeux. Une merveille !

● **Intérêt** → 19/20  
Enfin, on peut rejouer à Tomb Raider et retrouver les sensations qui ont fait le succès du jeu.

## Leur avis

### Pascal

J'ai été conquis avant même d'y jouer. Et quand j'ai touché à la manette, je n'ai pas été déçu. Dommage, je l'ai fini en deux jours et là je suis vénère ! Et on s'en fout de l'avis de Nicolas, le jeu est fantastique !



## Singstar Rocks

La collection Singstar s'agrandit avec un nouveau volume consacré au rock. Cette série karaoké vous permet de chanter sur des morceaux très connus à la façon d'un karaoké. Dans ce nouveau volet, il y a 12 morceaux en langue anglaise et 18 en langue française. En anglais, on trouve entre autres : Coldplay, les Rolling Stone, Blur, Franz Ferdinand, Offspring. En français, on trouve Kyo, Kinito, M, Superbus, Miossec, Benabar, Raphaël...

Pour PS2.

## Lego Star Wars 2

Ce n'est pas parce que cela s'appelle Lego, que c'est mauvais. Le jeu reprend l'ancienne trilogie dans une version amusante et très



facile à jouer. L'histoire commence par la fuite de la princesse Léa et s'arrête avec la mort de l'empereur durant la bataille contre l'étoile de la mort.

PS2, Game Cube, X-Box.

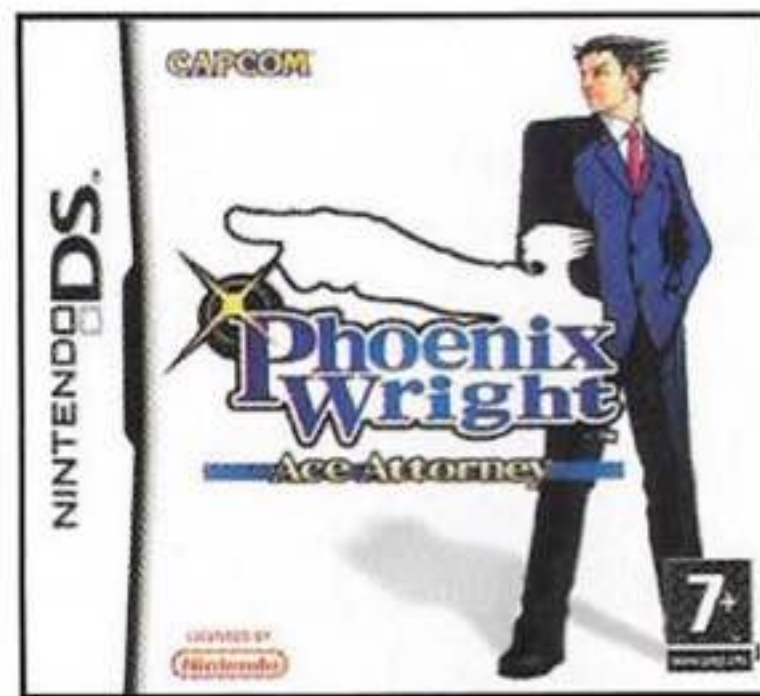
## Daxter

L'idée la plus intéressante du moment est d'avoir repris le personnage de Daxter de Jack and Daxter. Le récit se passe entre les



deux premiers jeux. Daxter est contraint d'accepter un boulot d'exterminateur d'insectes. Le jeu est très réussi et reprend la façon de jouer du premier jeu.

Pour PSP.



APRÈS ÊTRE PASSÉ MAÎTRE DES JEUX DE BASTON AVEC STREET FIGHTER, APRÈS AVOIR INVENTÉ LE SURVIVAL HORROR AVEC RESIDENT EVIL, APRÈS AVOIR CRÉÉ DES SUPER HÉROS, COMME MEGAMAN OU VIEWTIFUL JOE, CAPCOM VA ENCORE BOULEVERSER LE MONDE DU JEU VIDÉO. DANS PHOENIX WRIGHT. VOUS INCARNEZ UN JEUNE AVOCAT QUI DOIT FAIRE SES PREUVES EN GAGNANT LE PLUS DE PROCÈS POSSIBLES, OUBLIEZ LES JEUX AUXQUELS VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ, CELUI-CI A SON PROPRE GAME PLAY.

**ÉDITEUR :** Capcom **GENRE :** Réflexion  
**PARTICIPANT :** 1 joueur **DIFFICULTÉ :** Moyenne  
**MACHINE :** Nintendo DS

## PRINCIPE DE JEU

Vous ne dirigez pas vraiment un personnage dans le jeu, vous devez juste utiliser l'écran tactile pour choisir la bonne phrase ou cliquer sur un objet. Le but de chaque procès est de bien sûr faire innocenter votre client des charges retenues contre lui. Vous devez mener votre propre enquête pour trouver des indices, fouiller le lieu du crime et interroger les témoins. Ensuite, c'est le procès, où vous devrez écouter les différents témoignages, grâce aux indices, trouver et faire rétablir la vérité pour empêcher votre client de finir derrière les verrous.



*Une fois que vous avez déstabilisé le témoin, il a l'air moins sûr de lui. Ne vous laissez pas impressionner par le juge qui tranchera pour la justice.*

## LES PROCÈS

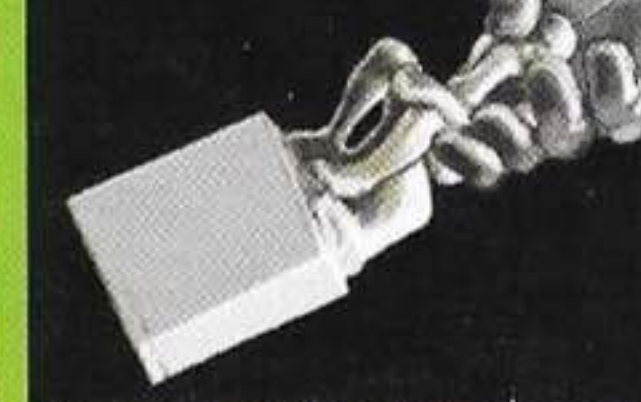
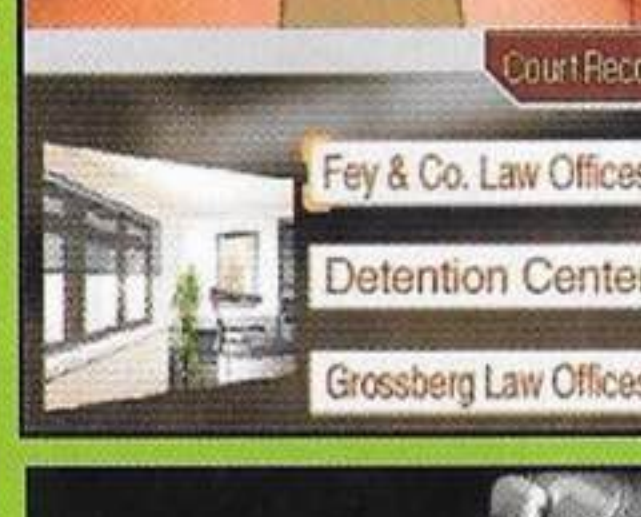
Lors du procès, vous représentez la défense, l'avocat qui représente le ministère public appelle à la barre les témoins, afin qu'ils expliquent ce qu'ils ont vu. À vous de prouver qu'ils mentent grâce aux indices. N'hésitez pas à omettre

une "Objection", lorsque vous pensez que le témoin ment, vous pourrez ainsi le déstabiliser, il sera obligé de revenir sur sa déposition. Si vous arrivez à faire rétablir la vérité, justice sera faite et votre client sera libre.



## LES ENQUÊTES

Lors de votre enquête, vous devrez passer au peigne fin le lieu du crime pour trouver des indices. Une fois que vous êtes sûr de n'avoir rien laissé au hasard, interrogez tous les témoins du crime. Interrogez d'abord la police pour voir l'arme du crime et l'autopsie du cadavre. Faites très attention, à ce que vous racontent les gens, car il y a toujours des erreurs dans leurs témoignages ce qui pourra vous servir lors du procès.



## Notes

- **MANIABILITÉ** → ??/??  
Impossible à noter, car il n'y a pas vraiment de manip' dans ce jeu.
- **DURÉE DE VIE** → 18/20  
Un jeu assez long que vous ferez et referez avec plaisir pendant des heures.
- **SON** → 16/20  
Les musiques sont peu présentes dans le jeu, mais cela ne gâche pas le jeu.
- **GRAPHISME** → 18/20  
Des images fixes qui sont d'un style très manga.
- **INTÉRÊT** → 19/20  
Phoenix Wright est un très bon jeu qui mérite d'être dans toutes les vidéothèques des Gamers qui possèdent une Nintendo DS.

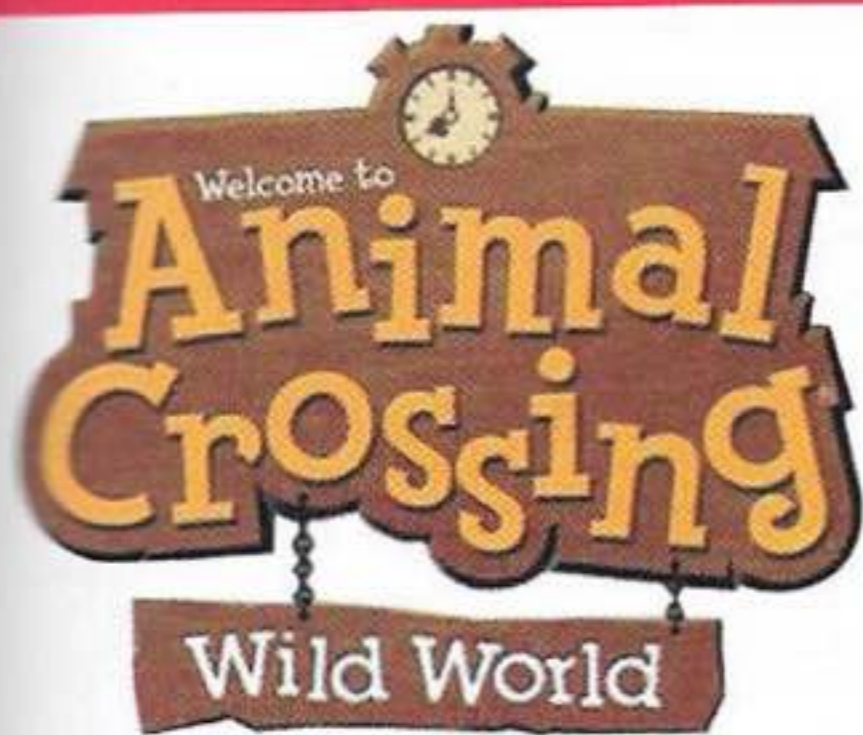
## Leur avis

### Nicolas

J'ai simplement grave kiffé Phoenix Wright, c'est mon jeu préféré (du moment) sur Nintendo DS.

### Pascal

J'adore ce jeu, car c'est le seul où l'on joue le rôle de l'enquêteur et de l'avocat pendant le procès.



**ÉDITEUR :**  
Nintendo  
**GENRE :** Aventure  
**PARTICIPANT :**  
1 à 4 joueurs  
**DIFFICULTÉ :**  
Persistante  
**MACHINE :**  
Nintendo DS



ANIMAL CROSSING ET LE JEU LE PLUS VENDU SUR DS AU JAPON. ENTIÈREMENT CONÇUE PAR NINTENDO, CETTE NOUVELLE VERSION VA VOUS PERMETTRE DE JOUER OÙ VOUS VOULEZ. GRACE AU "WI-FI", VOUS ALLEZ POUVOIR JOUER AVEC TOUS VOS POTES SANS FIL.

## PRINCIPE DU JEU

Pour ceux qui ne savent pas encore comment on joue, Animal Crossing est un jeu où l'on n'a pas vraiment de but précis. Tous les personnages sont des animaux à la forme humaine, vous êtes dans un village et vous devez y vivre. Vous êtes libre d'aller où vous voulez quand vous voulez, en fait, c'est une sorte de simulation (plus proche d'un dessin animé que la vraie vie) sur la vie des habitants d'un village plutôt paisible.



*Il y a toujours quelque chose à faire avec les animaux, si vous cherchez bien.*

## LA VIE

Comme dans la vraie vie, vous devrez vous trouver un travail pour payer le loyer de votre modeste maison. Ensuite, il faudra devenir ami avec tous les gens importants du village comme Monsieur le maire. Plein de mini-jeux sont à votre disposition pour vous amuser avec vos amis virtuels.

## VOS VOISINS



La première chose à faire lorsque vous arrivez dans votre nouveau village est de faire la connaissance de tous ces habitants. Ils seront vos amis et ceux qui vous aideront à passer le temps.



## Notes

- **MANIABILITÉ** →17/20  
Un vrai jeu d'enfant.
- **DURÉE DE VIE** →20/20  
Infinie à plusieurs.
- **SON** 16/20  
Très relaxant.
- **GRAPHISME** →17/20  
Simple, mais efficace.
- **INTÉRÊT** →16/20  
Animal Crossing est un jeu très captivant, c'est une sorte de Sims pour enfants (Ok, c'est un peu tiré par les cheveux !).

## Leur avis

### Nicolas

Bien que le jeu ne soit pas trop de mon âge, j'ai bien aimé passer un peu de temps dans la ville d'Animal Crossing.

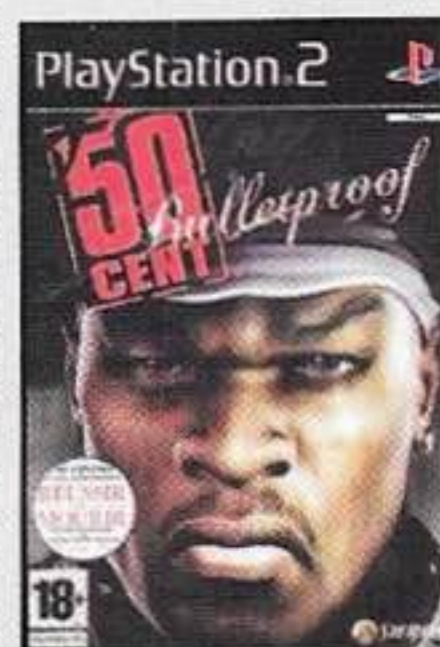
### Pascal

Nintendo a réussi à me captiver l'esprit avec ce simple jeu qui a une durée de vie infinie.



## 50 Cent Bullet Proof

A l'occasion de la sortie du film un jeu vidéo de combat aventure sort sur console. Vous aurez pour



mission de combattre d'autres gangs et de nettoyer les rues des quartiers chauds. Les ennemis sont assez difficiles à combattre. Le jeu est assez bourrin et il est fait pour ceux qui veulent un jeu de combat sans énigmes qui vous prennent la tête.

Pour PlayStation.



## Super Monkey Ball

Une nouvelle version de Monkey Ball sort bientôt

sur console. Cette fois, il s'agit d'une vraie aventure dans laquelle vous parcourez un grand nombre de niveaux en reprenant le système de capsule volante. A travers cinq régions, vous pourrez customiser votre boule, vous téléportez, ou rebondir plus haut.

Pour Game Cube.



## Yu-Gi-Oh ! WCT 2006

Dans ce jeu, pas de mode multijoueurs, ni échange de cartes. En revanche, vous pourrez avoir les dernières mises à jour des cartes. Avec 2000 cartes disponibles, vous pourrez participer à un nouveau mode de jeu. Pas d'histoire, juste des combats dans lesquels vous pourrez affronter des ennemis dans différents lieux.



Pour DS, GBA SP et Game Cube.





**ÉDITEUR :** Electronic Arts  
**GENRE :** Action/course  
**PARTICIPANT :** 1 joueur  
**DIFFICULTÉ :** Difficile  
**MACHINE :** X-Box/PS2

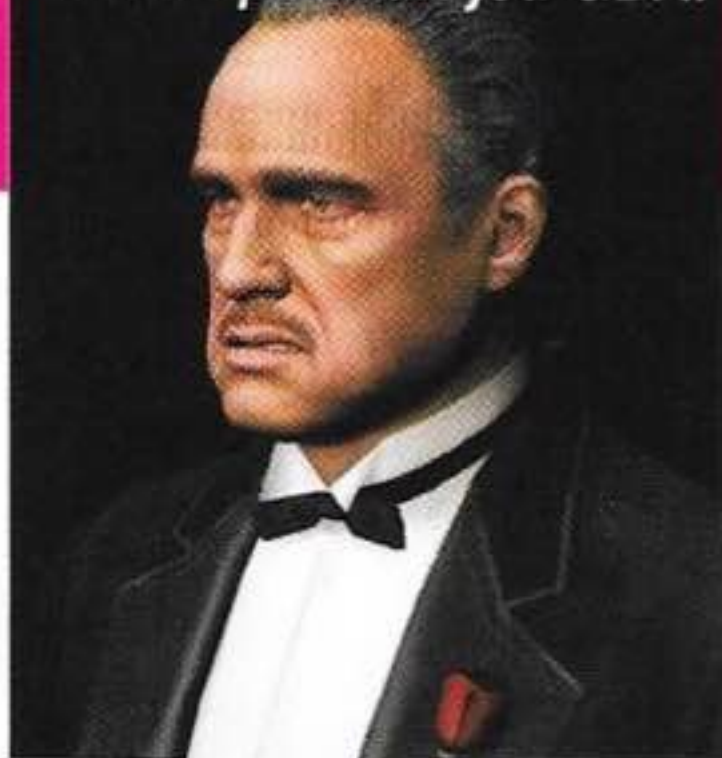
ELECTRONIC ARTS A EU LA BONNE IDÉE D'ADAPTER LE TRÈS CÉLÈBRE FILM LE PARRAIN EN JEU VIDÉO. ILS EN ONT FAIT UN GAME PLAY PROCHE DE GTA. NORMALEMENT, TOUT EST RÉUNI POUR QUE LE JEU SOIT RÉUSSI, MAIS VOUS ALLEZ VITE VOUS RENDRE COMPTE QUE CE N'EST PAS LE CAS.

## L'HISTOIRE



Vous entrez dans la peau d'un jeune homme qui va devoir évoluer au sein de la célèbre famille Corleone pour y comprendre comment marche le pouvoir. Vous allez devoir trouver un moyen d'éliminer les membres de la famille rivale qui vous empêchent d'avoir le total contrôle de New York.

*Les graphismes sont très beaux pour un jeu GBA.*



## DU JEU AU FILM



Vous retrouverez dans le jeu tous les personnages de la trilogie, ils sont d'ailleurs tous remarquablement modélisés. Vous allez donc pouvoir revoir les scènes mythiques de ces célèbres films.



## Notes

- **MANIABILITÉ** →14/20  
Une bonne prise en main.
- **DURÉE DE VIE** →16/20  
Très difficile de tout finir dans le jeu.
- **SON** →17/20  
Une musique style années 30 cadrant bien avec le jeu.
- **GRAPHISME** →15/20  
Les graphismes ne sont pas top du tout.
- **INTÉRÊT** →15/20  
Le jeu est assez décevant, malgré les efforts de Electronic Arts.

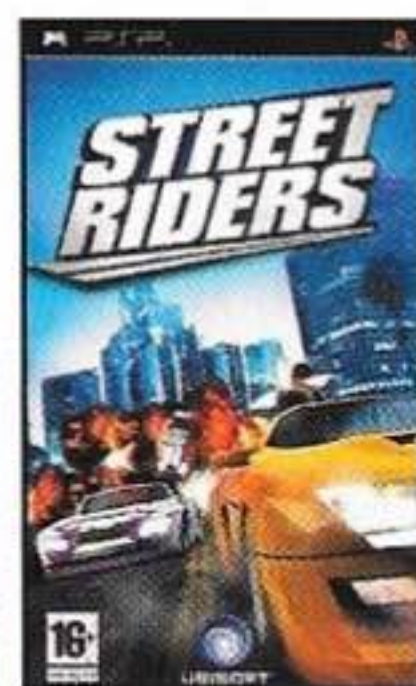
## Leur avis

### Nicolas

Se prendre pour un des membres de la mafia m'a amusé, pendant cinq petites minutes.

### Pascal

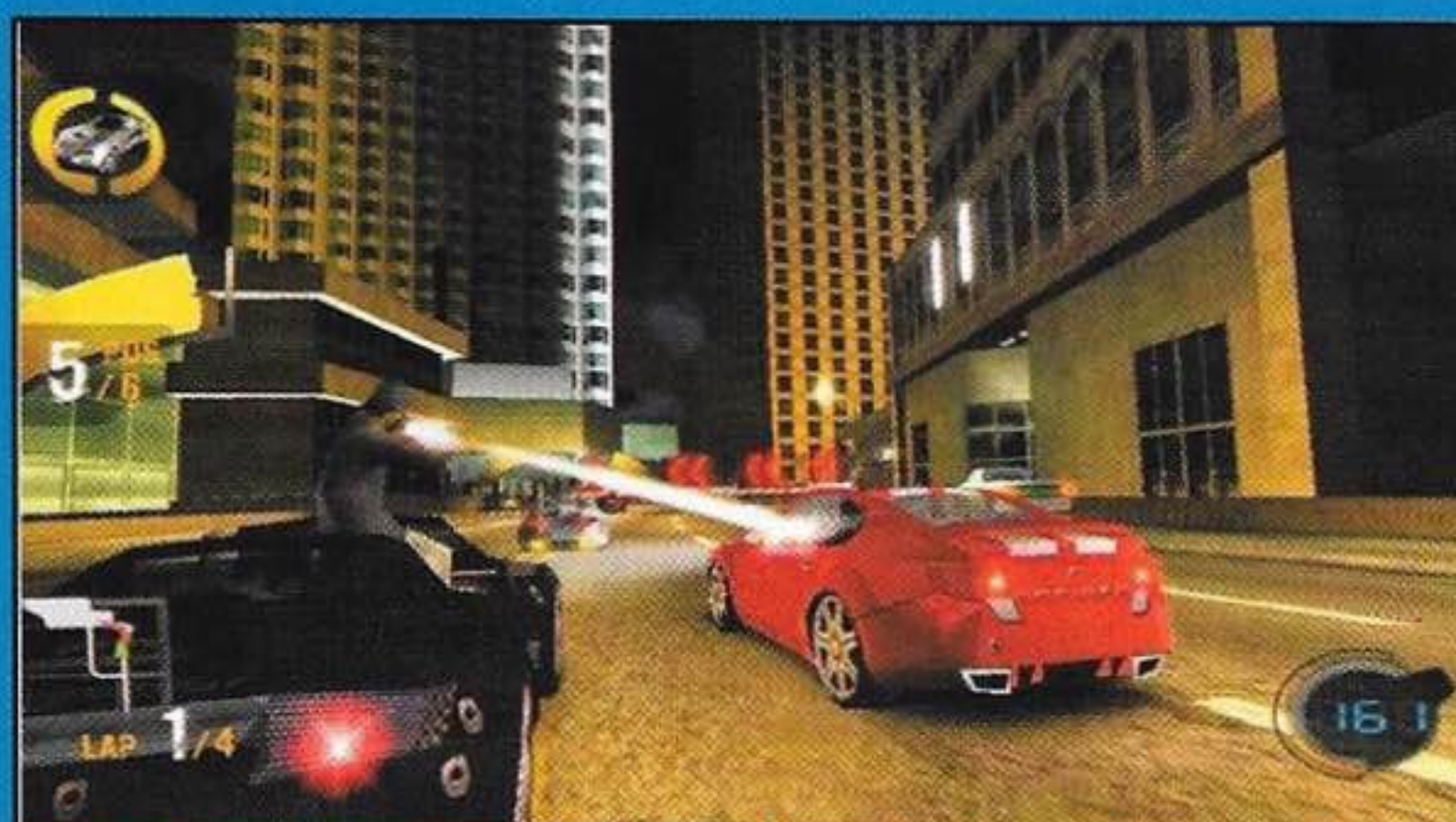
Le jeu partait bien pour moi, mais, après quelques missions, je me suis aperçu que trop de choses ne le font pas !



**ÉDITEUR :** Ubisoft  
**GENRE :** Course/shoot  
**PARTICIPANT :** 1 joueur  
**DIFFICULTÉ :** Progressif  
**MACHINE :** PSP

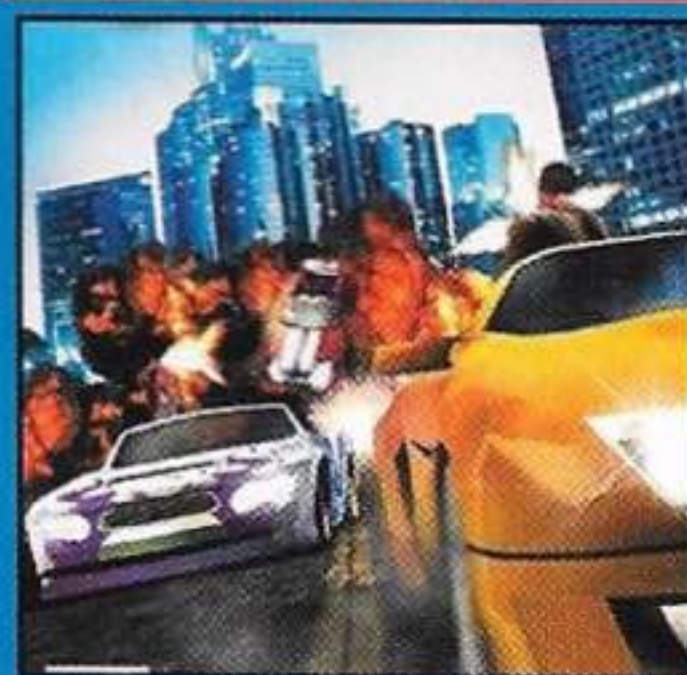
STREET RIDERS EST EN FAIT L'ADAPTATION DE "187 RIDE OR DIE" SUR PSP. SORTE DE MARIO KART VERSION GAG-STAR, LE JEU VOUS PLONGE DANS UNE COURSE-POURSUITE AGRÉMENTÉE DE SHOOT.

## L'HISTOIRE

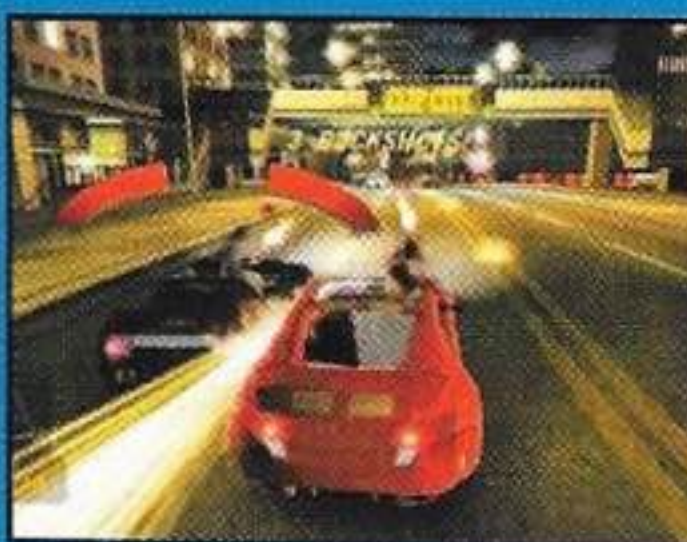


Vous incarnez Buck, un jeune gangster qui doit prouver à son mentor qu'il est digne de sa confiance. Pour cela, vous allez devoir remplir tout un tas de missions. De la protection et du nettoyage par les armes, voici les deux missions que vous aurez le plus souvent.

## LE JEU



Le jeu est une simple adaptation de "187 Ride or Die", il n'y a rien d'ajouté, rien d'enlevé. C'est un game play qui ressemble furieusement au film Fast & Furious avec en plus des flingues qui tirent dans tous les sens.



## Notes

- **MANIABILITÉ** →15/20  
Dur de diriger son véhicule.
- **DURÉE DE VIE** →13/20  
Courte, mais tenace.
- **SON** →17/20  
Les fusillades réussies sont tout ce que l'on entend.
- **GRAPHISME** →14/20  
Des graphismes un peu moyens pour la PSP.
- **INTÉRÊT** →15/20  
Une bonne adaptation, qui vient s'ajouter au fait qu'il y a peu de bons jeux sur PSP.

## Leur avis

### Nicolas

Je n'avais pas joué sur PS2 depuis un moment, donc je découvre avec peu de plaisir le jeu sur PSP.

### Pascal

Le jeu est un bon mélange entre la course et le shoot.



## DVD Video Mobile



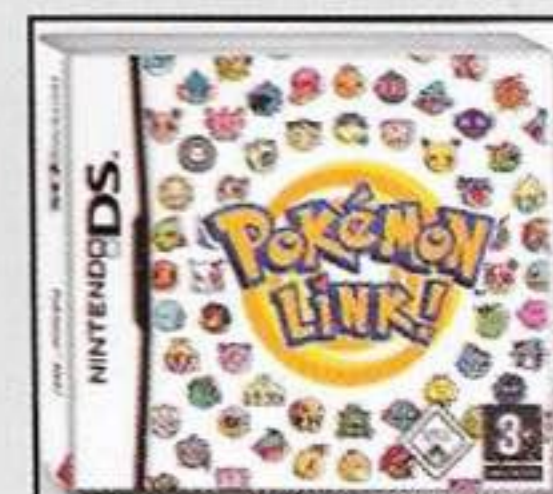
Ce nouveau logiciel vendu 33 euros est ce qu'il y a de mieux, en ce moment dans le commerce, pour encoder vos films et vidéo, puis les mettre sur la plupart des supports mobiles, tels que la PSP, le Ipod, les PDA, Pocket PC et autres palm, téléphones mobiles... Il convertit tous les formats Divx, Xvid, DVD... en gardant leur qualité optimum. Il est rapide à convertir et ne met pas autant de temps que le logiciel de base vendu dans le commerce pour convertir les films de votre PSP. Facile à installer, vous pourrez lire presque tous les formats existants.

## En mai sur Nintendo DS

Trois jeux à ne pas manquer :

Metroid Prime Hunters.

Trauma Center : Under The Knife et Pokémon Link.



## LES MEILLEURS SITES @

### Alchemist's Heaven

<http://benjamin.baudrit.free.fr/news.php>

Si vous aimez Fullmetal Alchemist voici un site fait par un fan. Il est assez complet. En plus des résumés, présentation de la série et des personnages, vous avez aussi les nouveautés basées sur les sorties japonaises et françaises.

### Nautiljon

<http://www.nautiljon.com>

Ce site est consacré au Japon et aux fans de mangas. Vous trouverez des parties consacrées à des séries animées, mais aussi des clips vidéo manga. Un site à découvrir par curiosité.

# GHOST RECON

## ADVANCED WARFIGHTER

CELA FAIT LONGTEMPS QUE LES JOUEURS ATTENDAIENT LA SUITE DE GHOST RECON UN JEU DE GUERRE, C'EST SUR X-BOX 360 QU'ARRIVE ENFIN CE NOUVEL OPUS.

**ÉDITEUR :**  
Ubisoft  
**GENRE :** FPS  
**PARTICIPANTS :**  
1 à 16 joueurs  
**DIFFICULTÉ :**  
Difficile  
**MACHINE :**  
X-BOX 360

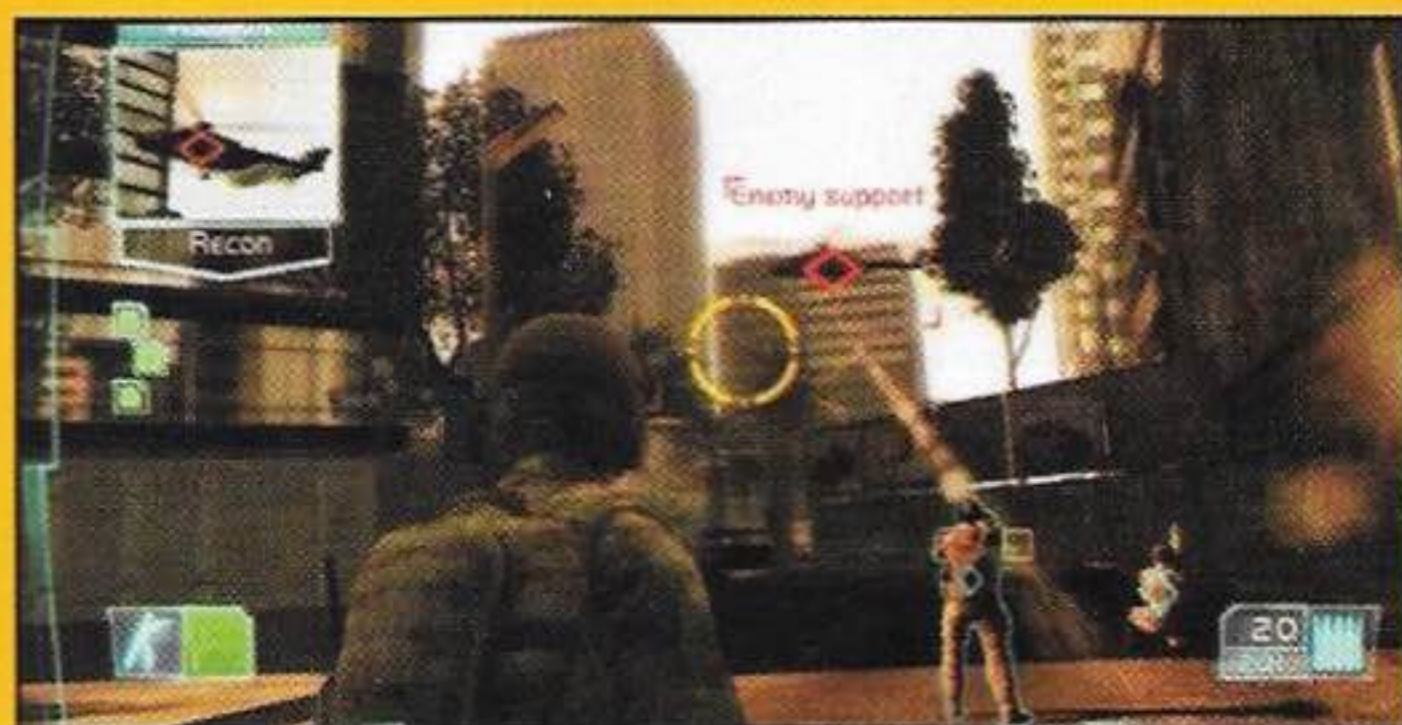


## HISTOIRE

Vous incarnez Scott Mitchell, vous effectuez un survol de Mexico City, et vous êtes déposé dans une rue pour une mission de sauvetage, lorsque survient la crise. Les rebelles ont pris d'assaut la ville, le danger est maintenant imminent, surtout pour le président des Etats-Unis et celui du Mexique qui se font enlever.



## GADGETS SUPER HIGH-TECH



Étant donné que l'histoire se passe en 2013, vous êtes équipés des gadgets super high-tech. La Cross Com est un écran qui vous permet de voir à travers les yeux de vos hommes, pour mieux les diriger.

## GRAPHISME

Avec le retard que le jeu a pris, on aurait pu penser qu'il serait graphiquement parfait, surtout qu'il tourne sur la X-Box 360. Ce n'est malheureusement pas le cas, certes le jeu est beau, mais il y a quelques bugs ici et là qui sont assez gênants.



bugs ici et là qui sont assez gênants.



## Notes

- **MANIABILITÉ** →17/20  
Quelques confusions au départ.
- **DURÉE DE VIE** →15/20  
Une dizaine d'heures pour terminer le jeu.
- **SON** →18/20  
Les bruitages sont réalistes, on s'y croirait.
- **GRAPHISME** →16/20  
Un jeu impressionnant, gâché par quelques bugs.
- **INTÉRÊT** →16/20  
Un très bon jeu de guerre qui fera plaisir aux fans de FPS.

## Leur avis

### Nicolas

Un jeu qui défoule bien comme il faut !

### Pascal

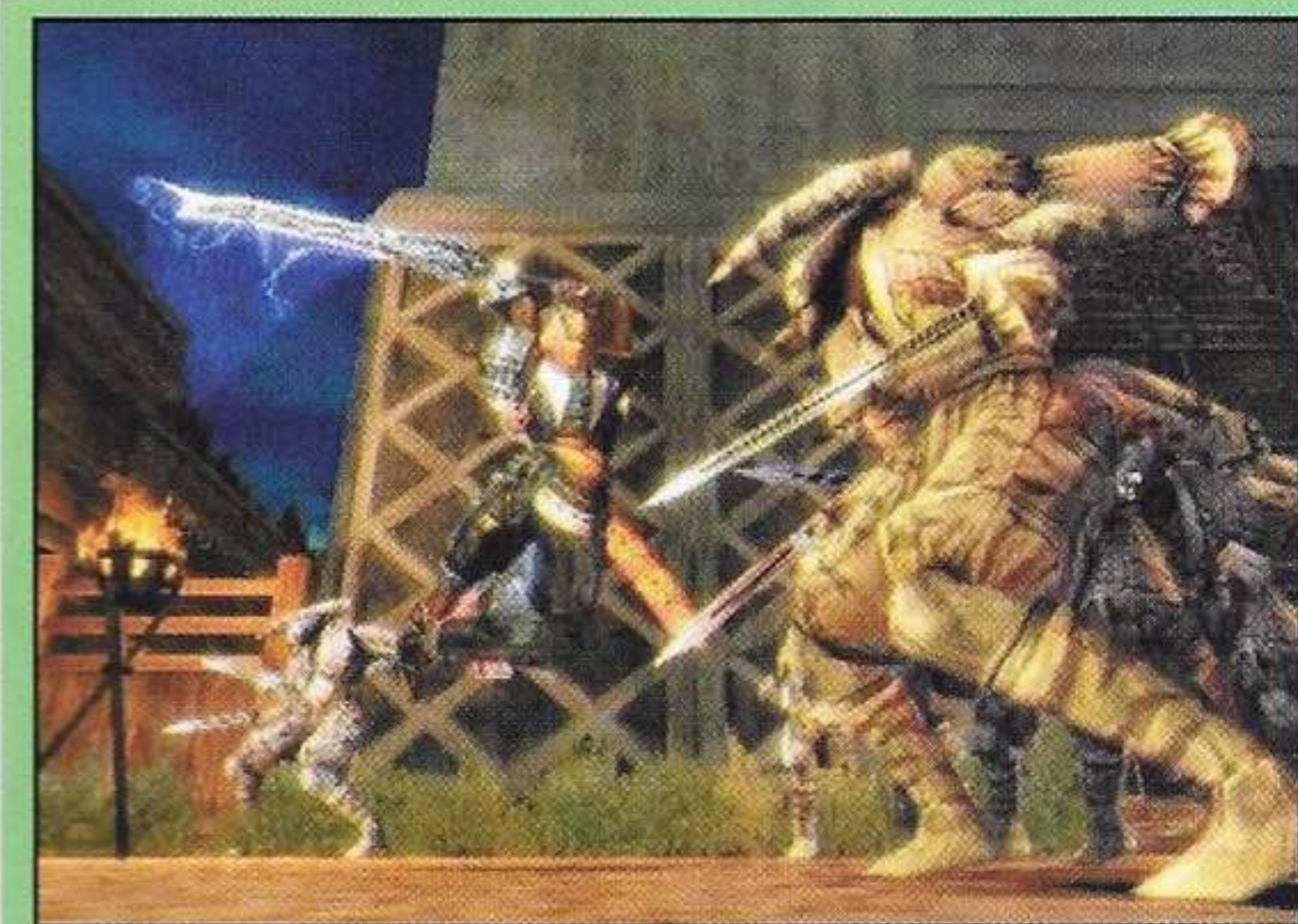
Un peu trop dur à mon goût, mais bien pour s'éclater.



**ÉDITEUR :** Capcom  
**GENRE :** Action  
**PARTICIPANT :** 1 joueur  
**DIFFICULTÉ :** Moyenne  
**MACHINE :** PlayStation 2



ALORS QUE ONIMUSHA 3 ÉTAIT SENSÉ ÊTRE LA FIN DE LA SÉRIE, CAPCOM N'A PAS PU S'EMPÊCHER DE FAIRE UNE SUITE À SON TITRE PHARE. L'ÉPISODE ONIMUSHA BLADE WARRIORS AYANT ÉTÉ ASSEZ DÉCEVANT, LES CONCEPTEURS SONT REVENUS AU GAME PLAY D'ORIGINE, AVEC CEPENDANT QUELQUES MODIFICATIONS QUI VONT UN PEU DÉSTABILISER LES FANS.



*Donnez l'ordre à votre allié de vous aider ou de vous protéger, c'est vous qui le gérez.*

## HISTOIRE

L'histoire se passe bien après le troisième opus, Nobunaga ayant été vaincu, les monstres Gemma sont retournés dans leur monde et c'est maintenant Hideyoshi Toyotomi qui prend le contrôle du Japon. Un jour, une étrange planète apparaît dans le ciel, ce phénomène étrange est suivi par des catastrophes naturelles et par le retour des Gemma. C'est alors qu'apparaît un jeune guerrier possédant le pouvoir de l'Oni, il est certain qu'Hideyoshi Toyotomi est mêlé à ce qui se passe, il décide alors de commencer son combat contre les Gemma.

## PLUS DE BASTON



Tout comme dans Resident Evil, Capcom a fait pas mal de changements dans ce nouvel opus de Onimusha. Les énigmes sont de plus en plus simples et le monstre de plus en plus moche. La baston est très présente avec des ennemis un peu trop nombreux par moments, heureusement vous êtes aidé de votre allié que vous pouvez diriger à tous moments ou le laisser jouer seul avec un objectif que vous aurez défini.



un peu trop nombreux par moments, heureusement vous êtes aidé de votre allié que vous pouvez diriger à tous moments ou le laisser jouer seul avec un objectif que vous aurez défini.



## LES AMÉLIORATIONS

C'est simple dans le jeu, vous pouvez tout améliorer, que ce soit votre arme ou votre tenue tout peut être changé. De nouveaux gestes de défense ou d'attaque peuvent être débloqués, lorsque vous montez d'un niveau dans l'un de ces domaines. Vous devez vous battre pour absorber un maximum d'âmes qui vous serviront à devenir plus fort, mais aussi à améliorer vos pouvoirs.



## Notes

- **MANIABILITÉ** → 17/20  
Encore une manip' un peu gâchée par quelques mauvaises vues.
- **DURÉE DE VIE** → 16/20  
Dix-sept chapitres constituent le jeu qui est ni trop long ni trop court.
- **SON** → 15/20  
Les musiques sont un peu moins bonnes que dans les autres opus.
- **GRAPHISME** → 17/20  
Graphiquement rien à reprocher, c'est de toute beauté.
- **INTÉRÊT** → 18/20  
Onimusha Dawn Of Dreams n'est pas le meilleur opus de la série, mais il plaira aux fans.

## Leur avis

### Nicolas

Les changements que Capcom a fait dans le jeu m'ont un peu déçu au début, mais je me suis adapté après quelques heures de jeu.

### Pascal

Je préfère cette version qui met plus en avant les combats, dommage que les héros aient été changés.

## TALES OF PHANTASIA

**ÉDITEUR :** Namco  
**GENRE :** RPG  
**PARTICIPANT :** 1 joueur  
**DIFFICULTÉ :** Facile  
**MACHINE :** GBA

NAMCO COMMENCE À BIEN SI CONNAÎTRE EN RPG, TALES OF PHANTASIA EST LÀ POUR NOUS LE CONFIRMER. VOTRE GAME BOY ADVANCE VA VOUS EMMENER DANS UN MONDE DE CAP ET D'ÉPÉE AVEC BIEN SÛR SES CHEVALIERS ET SES MAGICIENS.



### HISTOIRE

Toltus est un petit village où règne la tranquillité. Alors que deux de ces habitants chassent dans la forêt des esprits, la cloche du village sonne, signe de danger. Tous les habitants sont morts et le village est dévasté. Les deux amis commencent alors une enquête pour essayer de comprendre ce qui a pu se passer en leur absence.

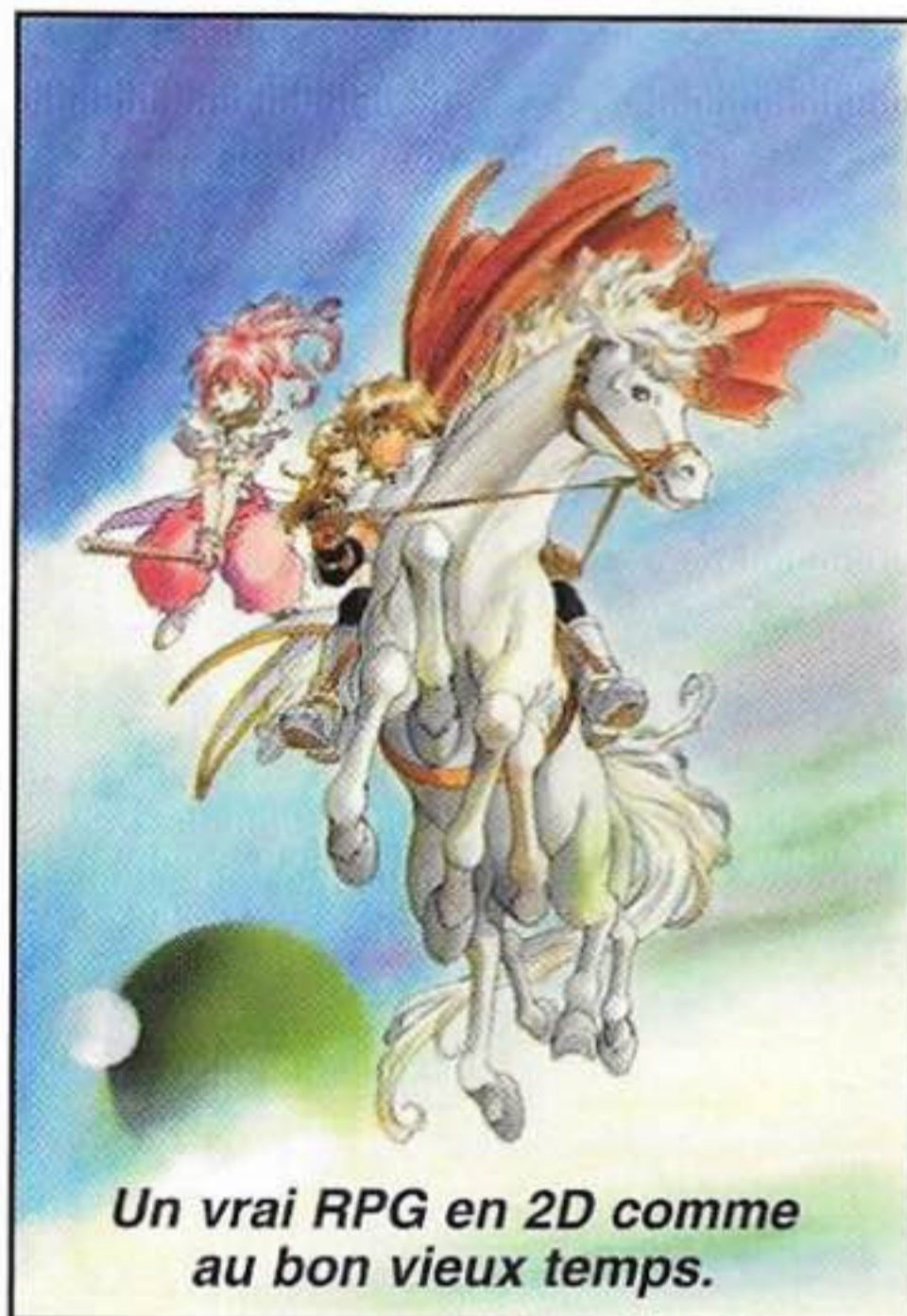
### MAGIE



Comme dans tous les RPG, la magie est très importante pour vaincre vos ennemis. Chaque adversaire a un point faible sur lequel vous devez frapper fort avec l'attaque qui convient le mieux.

### COMPLEXE

Le scénario du jeu est vraiment très compliqué, il y a de nombreux personnages qui ont tous leur propre histoire. Lisez bien les textes lors de la petite cinématique et n'oubliez pas d'interroger un maximum de gens pour récolter des informations.



### Notes

- **MANIABILITÉ** → 17/20  
Pour les débutants de RPG.
- **DURÉE DE VIE** → 14/20  
Pas assez longue.
- **SON** → 16/20  
Des vraies voix sur GBA
- **GRAPHISME** → 16/20  
De la bonne 2D.
- **INTÉRÊT** → 17/20  
Un sympathique RPG qui devrait vous surprendre.

### Leur avis

#### Nicolas

Ce qui m'a le plus plu dans le jeu, c'est son ambiance médiévale.

#### Pascal

Je suis fan de RPG, Tales of Phantasia ne me fera pas changer d'avis.

# MULTIMEDIA

## Tekken Dark Resurrection

L'un des meilleurs jeux de combat du monde arrive sur la PSP. Vous pourrez jouer avec plus de 30 personnages sur 19 décors



différents. Le jeu est un peu moins beau mais reprend sur beaucoup de points Tekken 5. Vous pourrez même affronter un autre possesseur de PSP en mode Wi-Fi.  
*Pour PSP.*

## David Douillet Judo

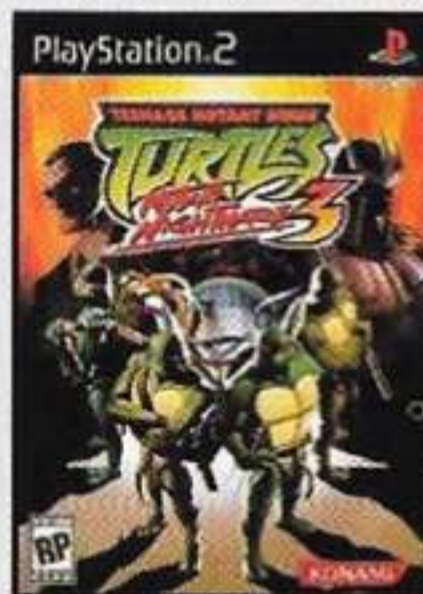
La société Big Ben spécialisée dans les extensions de jeux vidéo sort son premier jeu en co-production. Le système du jeu a été ultra simplifié pour s'utiliser comme un DDR style Mario Dance ou Dance dans Révolution. Durant le combat des signes apparaissent à l'écran (mains, haches, jambes). Vous devez presser les boutons



correspondants au bon moment. Il y a 50 prises et esquives programmées sur les 75 que compte le judo.  
*Pour PS2, X-Box*

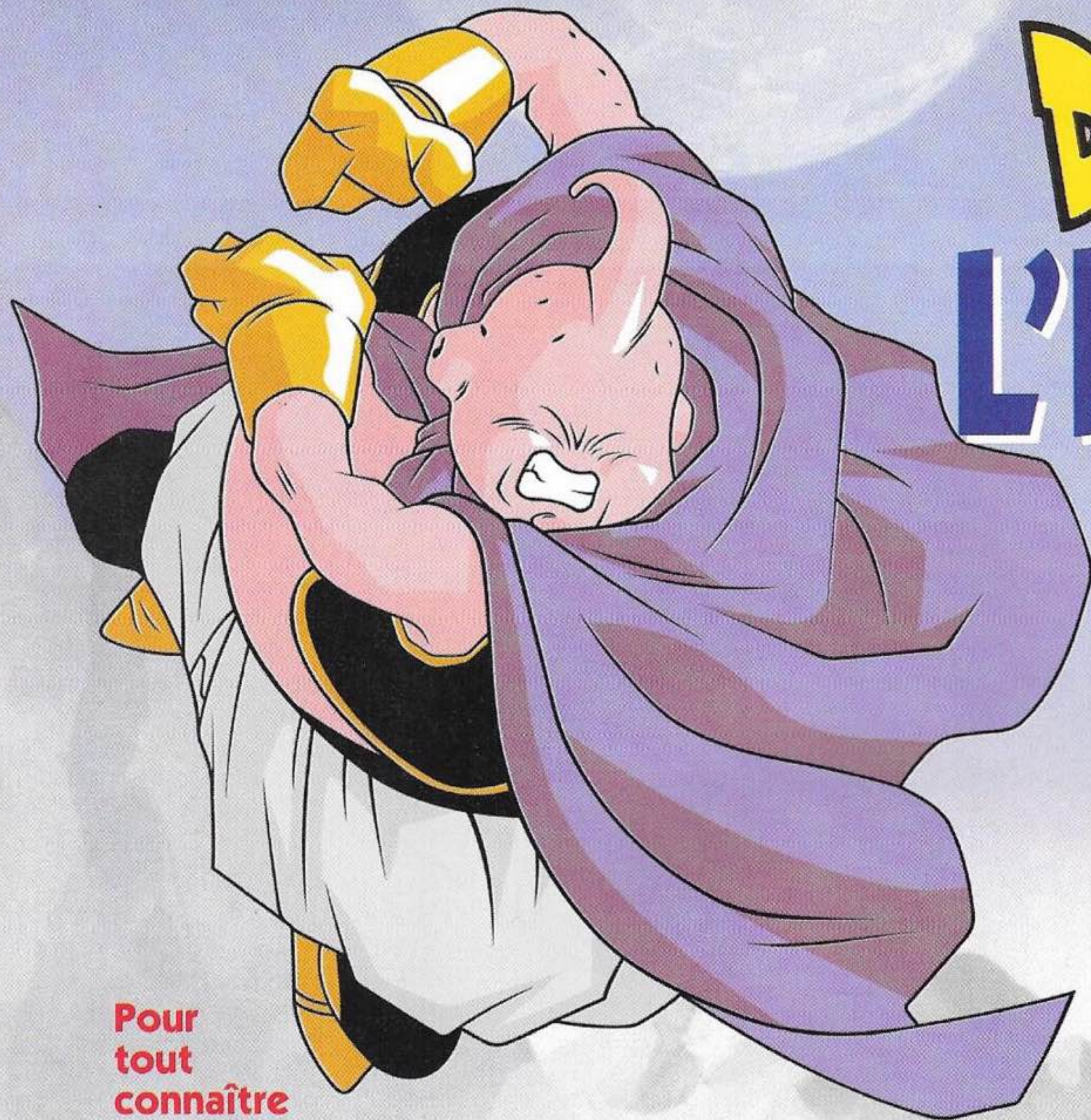
## TNMT 3 Nightmare

La série les tortues Ninja revient à chaque génération et les jeux vidéo sont légions. Dans cette version, vous jouerez à travers la ville, un peu comme un "action aventure". Vous combattez



à travers la ville et pouvez jouer jusqu'à quatre en même temps.

*Pour PS2.*



**Pour tout connaître sur ce mystérieux personnage, le plus grand des méchants de Dragon Ball Z, découvrez dans ses moindres détails son histoire.**

**A**vant la naissance de Sangoku, il y a près de six millions d'années de cela, un magicien très maléfique du nom de Bibidi (le père), bien décidé à remplacer les Dieux dans la direction du ciel mit sur pied un plan. Ce dernier créa une créature artificielle qu'il dota de très grands pouvoirs. Afin que personne ne puisse

le stopper, il fit en sorte que sa créature : Magin Bou (qui s'appelle Super Bou en français) n'ait aucun sentiment, par contre, il le dota de conscience et d'intelligence, mais l'a programmé pour ne vivre que dans le but d'assouvir ses noirs desseins. Ce monstre, représentant l'incarnation du mal, avait pour mission d'attaquer et de détruire tout guerrier capable de se mettre entre son maître et la direction de l'univers.

### Super Bou

Durant douze années, Magin Bou attaqua et détruisit une douzaine de mondes habités. Bien décidé à ne pas attirer l'attention de Kaïoh, Seigneur et protecteur de l'univers, il attaqua en premier les mondes les plus éloignés. En ces temps reculés, les royaumes du monde étaient dirigés et protégés par cinq Dieux nommés les Kaïohs Shins. En découvrant les noirs desseins de Magin Bou, ils se dressèrent contre lui. Mais son maître, prévoyant cette

# DRAGON BALL

## L'histoire

éventualité, avait fait en sorte que sa créature s'adapte et apprenne rapidement. Il tua donc deux des Dieux et transforma le troisième en barre de chocolat qu'il dégusta aussitôt. Le chef des Kaïohs ne voulait pas s'avouer vaincu, mais malheureusement, il n'était pas de taille. Il réfléchit à une autre stratégie et c'est là qu'il se rappela des Potaras, les célèbres boucles d'oreilles magiques de Ro Kaïoh Shin. Il en récupéra une paire et avec, alla affronter le terrible Magin Bou, avant que ce dernier ne puisse comprendre ce qui arrivait, il fusionna avec le monstre et dans cette fusion, il lui donna toutes ses connaissances, sa capacité de raisonnement et ses caractéristiques physiques.

### Boubou

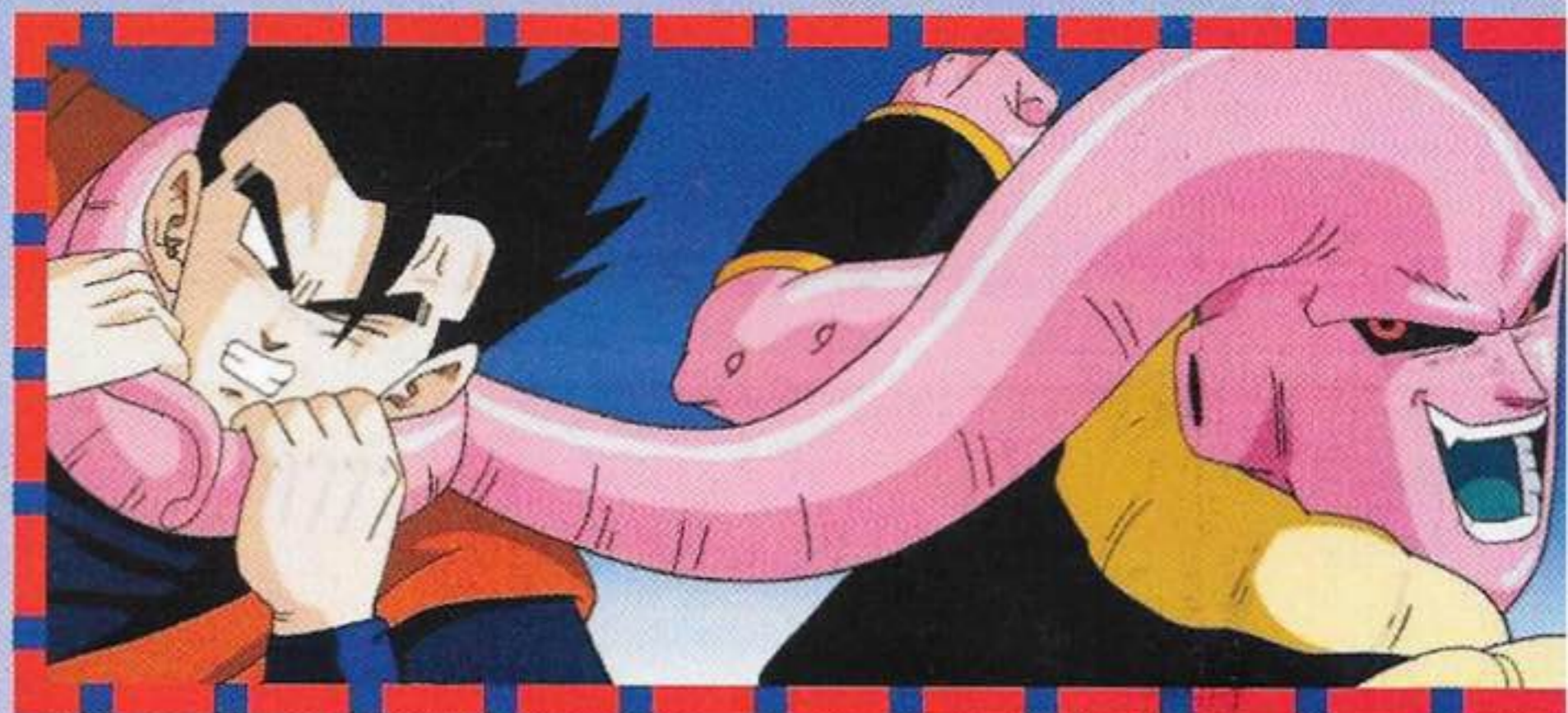
Le mélange du mal pur et du bien annihila les deux entités. Au final, il ne restait plus







# e de Bou



qu'un être au physique de ses deux pères, mais dont le cerveau était comparable à celui d'un petit enfant. La seule préoccupation de Magin Bou 2 (Boubou) était de manger et de s'amuser. Ne sachant pas quoi faire de lui, Bibidi, l'enferma dans un cocon jusqu'à ce qu'il trouve un moyen de lui faire retrouver ses esprits. Pour que personne ne le retrouve, il l'enferma dans un immense vaisseau spatial qu'il cacha sur Terre. En retournant à son laboratoire, il tomba nez à nez sur Kaïoh Shin, le cinquième et dernier Dieu. Après une courte altercation, Kaïoh Shin tua Bibidi avant que ce dernier ne puisse révéler où il avait caché sa créature.

Les siècles passèrent et Babidi l'unique fils du sorcier, qui était immortel finit par retrouver la créature sur Terre, après cinq millions d'années de recherche. Nous sommes alors en l'an 774, après l'année zéro du calendrier dragon-

ballien. Babidi qui ignorait tout de ce qui s'était passé à l'époque, ne se doutait pas du danger qu'il encourait avec ce monstre devenu un enfant désobéissant. La seule chose qui comptait à ses

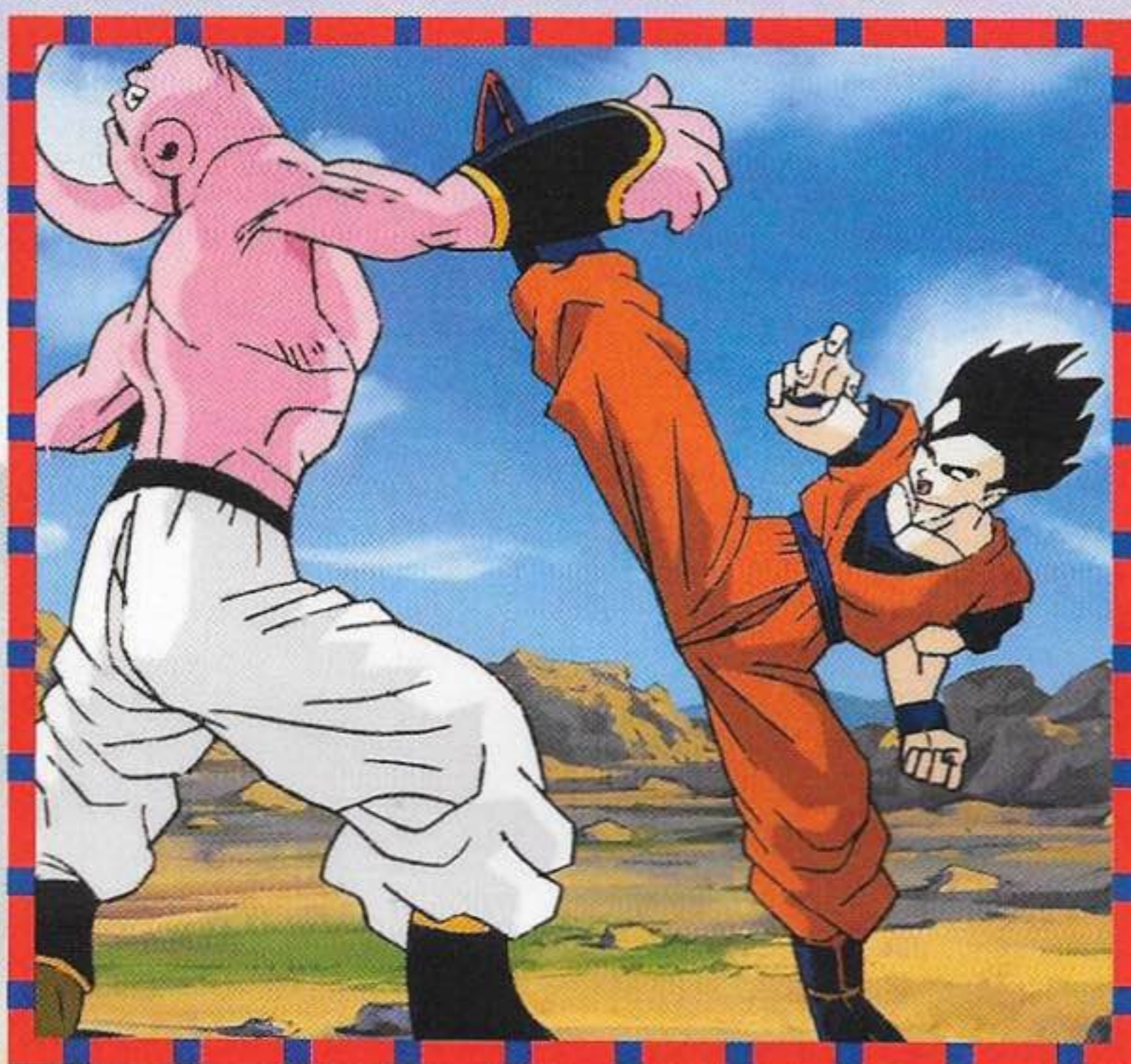
Babidi délivra inconsciemment Boubou et le lança à la poursuite de Sangoku et de ses amis. Mais le monstre devenu indépendant et capricieux, se retourna contre lui et l'élimina. Sangoku eut juste le temps

les civils en barres de chocolat. Pour arrêter cela le gouvernement demanda l'aide de celui qui pensait être le plus grand héros de la Terre, c'est-à-dire Hercule (depuis qu'il avait tué Cell), il lui demanda de détruire cette nouvelle menace. Pour ne pas perdre la face, Hercule accepta et se rendit au repaire de Boubou, dans une région désertique. Contre toute attente, il se lia d'amitié avec le monstre et décida de l'amadouer.

Après avoir été témoin de la cruauté de plusieurs hommes qui avaient abattu un gentil et mignon petit chien sous ses yeux, Boubou entra dans une rage folle. De cette terrible colère, sortit de sa tête une fumée noire qui se transforma en une version plus adulte de l'ancien Magin Bou.

Super Bou absorba Boubou rapidement avant qu'il n'eut le temps de réagir. En l'absorbant, il absorba aussi toute l'énergie que possédait le premier Magin Bou et devint presque aussi fort.

Aussitôt remis de ses émotions, Super Bou, se rendit au palais du Tout-Puissant,



yeux était de redonner vie à la création de son père et de continuer son œuvre : conquérir l'univers.

de l'affronter sous forme de Super Guerriers 3 avant de retourner au ciel. Pendant ce temps, Boubou s'amusait en transformant

## Une source d'énergie

Il lui fallait pour cela trouver une grande source de puissance, afin de régénérer les cellules de Magin Bou endormi depuis près de six millions d'années. Il utilisa son pouvoir hypnotique pour contrôler quelques êtres qu'il lança à la recherche d'une éventuelle source d'énergie ; C'est ainsi que Sporovitch et Nam se trouvèrent au 25<sup>e</sup> tournoi des arts martiaux, persuadés de trouver un homme très puissant. C'est ainsi aussi qu'il découvrirent Sangohan et lui volèrent une partie de son énergie vitale.





Depuis sa plus tendre enfance, son plus jeune âge, il déployait une énorme énergie qui fit de lui le guerrier le plus fort de sa région. Sangoku vit en lui son successeur et la réincarnation de Bou. Il quitta le tournoi des arts martiaux et partit en sa compagnie. Pendant dix ans Sangoku entraîna Oubs et l'éduqua pour en faire un guerrier fort, bon et digne. Ce fut lors de sa préparation finale, dans une des salles du palais du Tout Puissant, que Pilaf déroba les boules de cristal. Avec, il fit le souhait que Sangoku redevienne un enfant. Pendant que ce dernier faisait le tour de l'espace à la recherche des Boules de cristal, Oubs, participait à un tournoi d'arts martiaux au palais de Kaïoh du centre. À son retour sur Terre, la planète avait été envahie par Baby qui tenait en son pouvoir tous les habitants.

afin de trouver les guerriers les plus forts. C'est ainsi qu'il rencontra Gontrunks avec qui, il s'affronta une première fois. Ce dernier tenta de l'enfermer dans la salle du temps, mais il trouva une technique pour s'en échapper. Avant d'avoir pu le stopper, Super Bou tua

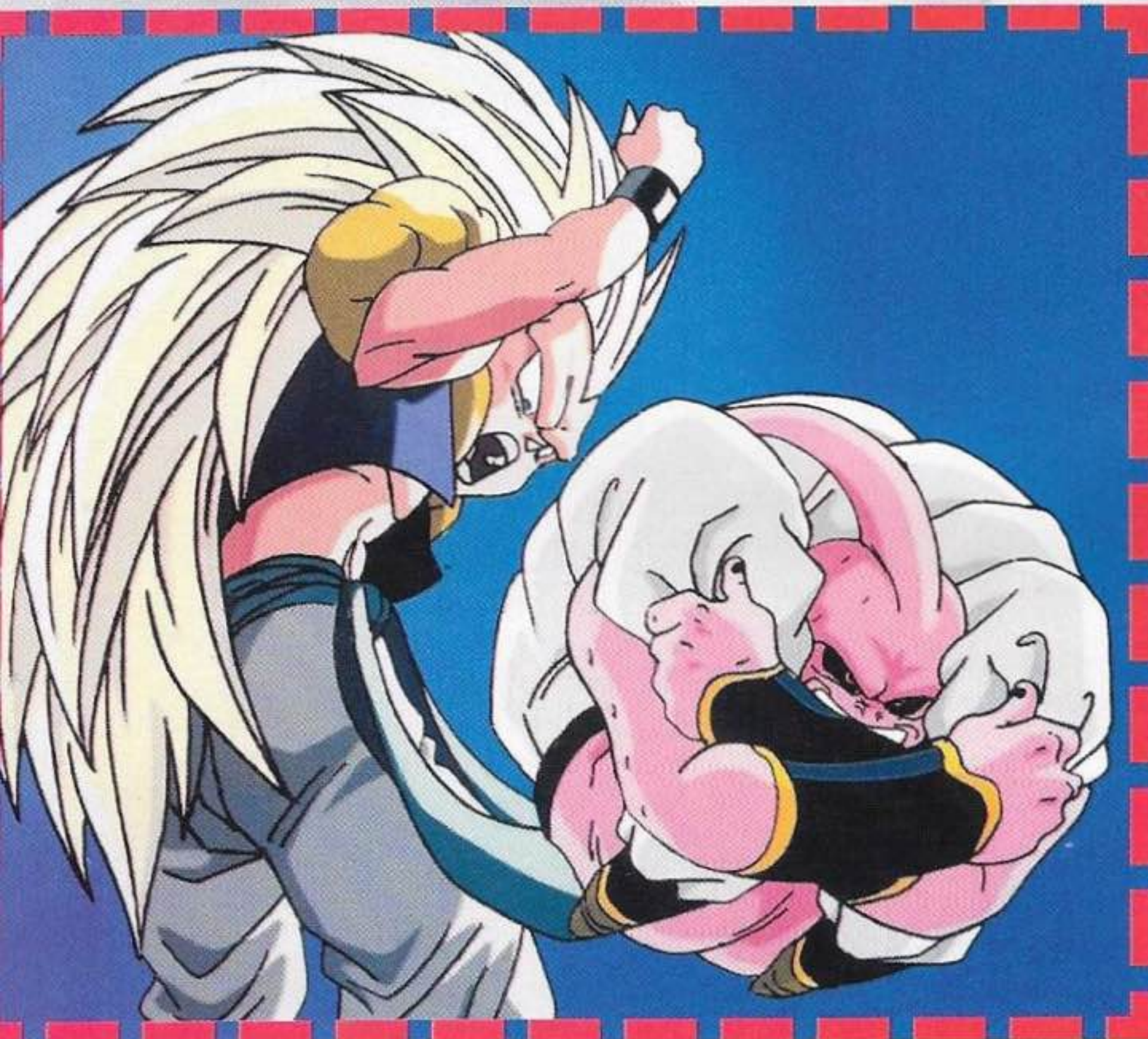
renvoya sur Terre. Il affronta Super Bou et finit par être vaincu. Sangoku muni des Potaras qui avaient si bien vaincu le monstre autrefois, retourna à son tour sur Terre. Sangoku retrouva Végéta après une courte altercation. Il était venu le rejoindre dans

cerveau du monstre. Ils découvrirent des cocons contenant prisonniers, Sangohan, Sangoten, Trunks et Petit Cœur. Ils les libérèrent, puis s'enfuirent du corps du monstre.

Afin de pouvoir récupérer, Sangoku et Végéta se rendirent sur la planète du Doyen. Super Bou partit à leur recherche et finit par les retrouver. Une nouvelle bataille commença alors au profit du monstre. Hercule décida d'aller aider ses amis, donc il prit son courage à deux mains et alla affronter Super Bou. Ce dernier compris que la seule raison qui empêchait de battre un être aussi faible, était à cause de la part de bien qui restait en lui, sous la forme de Boubou. Il la rejeta et se transforma une dernière fois, pour redevenir l'être maléfique qu'il était à sa création. La bataille finale commença et Sangoku fit une immense boule, formée de l'énergie universelle, afin de le détruire. Avant que Super Bou ne meure, Sangoku lui demanda de se réincarner dans quelqu'un de bien, afin de l'affronter à nouveau.

## Baby Végéta

Oubs affronta Baby Végéta, mais découvrit que son seul pouvoir ne suffisait pas à le vaincre. Il fut laissé pour mort par le monstre qui utilisa tous ses pouvoirs contre lui. Boubou qui était devenu un gentil guerrier sous les ordres de

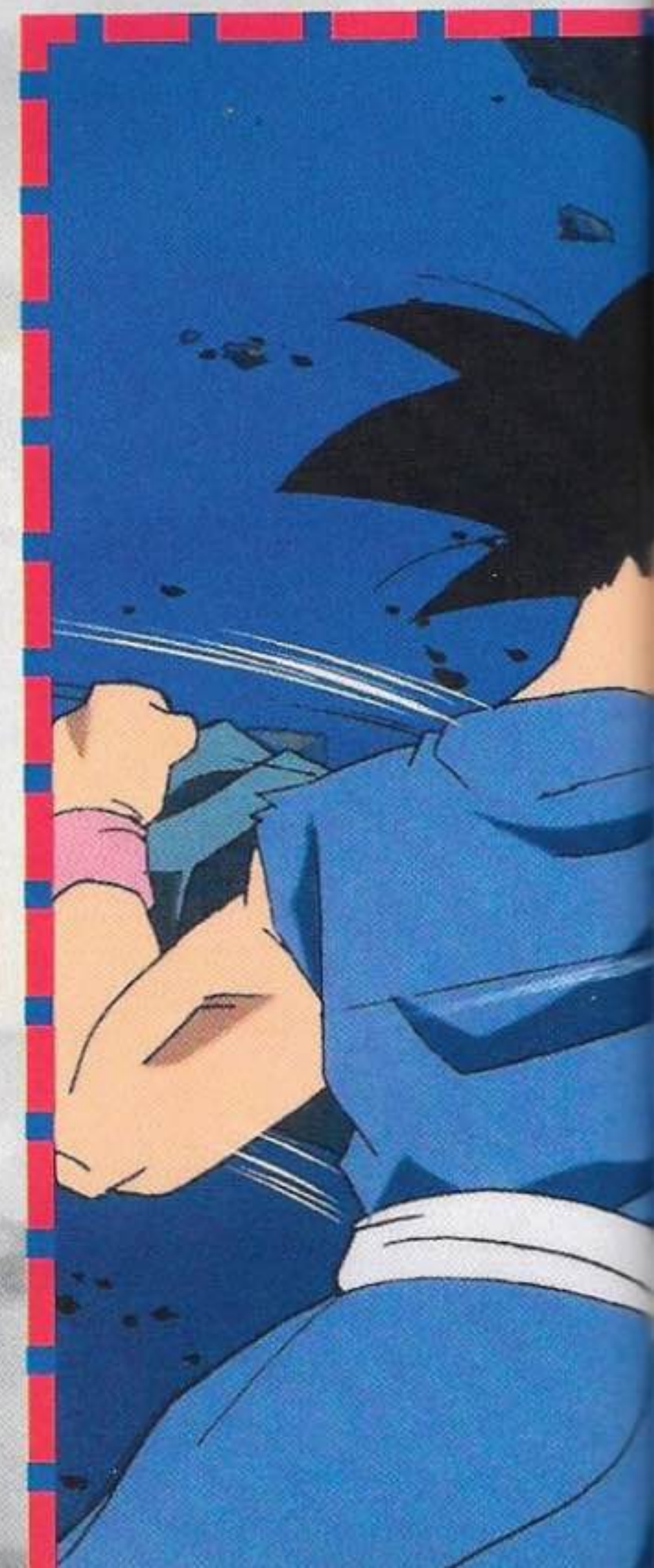


tous les habitants de la Terre à l'exception de Dendé, Hercule et Gontrunks (la fusion de Trunks et de Sangoten). Gontrunk l'affronta à nouveau, mais cette fois son arrogance lui coûta très cher, il était trop sûr de lui, il se laissa piéger et fut absorbé à son tour par le monstre. Sangohan, qui avait été amené dans l'au-delà sur la planète du Doyen des Dieux, l'entraîna et le

le feu de l'action. Ils prirent les Potaras et fusionnèrent pour donner naissance à Bèjito. La bataille fit rage, mais Super Bou finit par avoir le dessus et il absorba Bèjito après l'avoir transformé en boule de gomme. Une fois dans le corps du monstre. Sangoku et Végéta découvrirent un drôle de monde peuplé de petites créatures. Ils entreprirent un long voyage jusqu'au

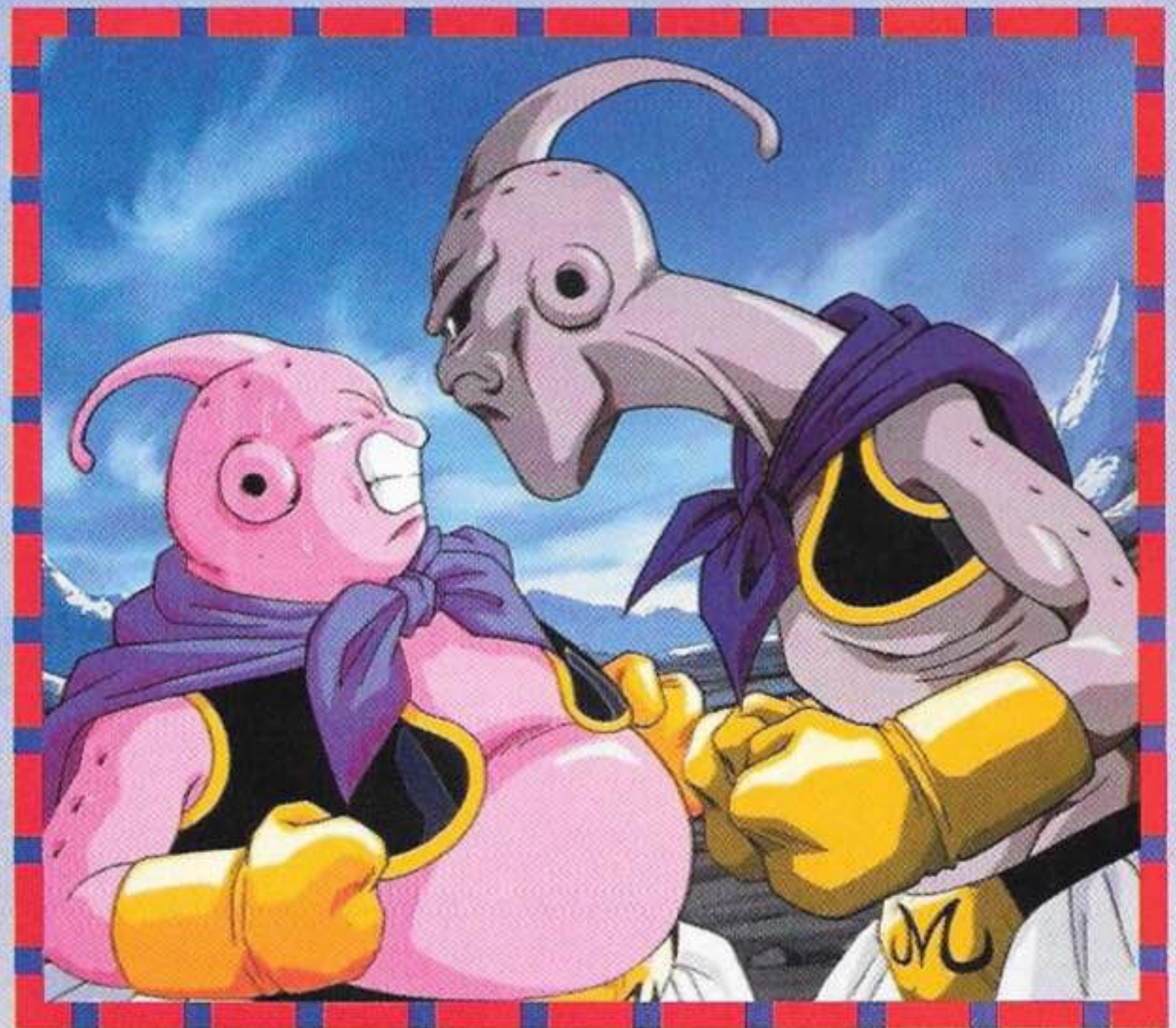
## Oubs

Dix ans plus tard, en l'an 784, Sangoku ressentit une étrange énergie, identique à celle de Super Bou. Il en conclut qu'il allait rencontrer son possesseur lors du 28<sup>e</sup> Tournoi des arts martiaux. Il fit alors la connaissance de Oubs, un petit garçon âgé d'une dizaine d'années et venu de régions très éloignées et désertiques.



Hercule, partit à sa rescousse et lui raconta la vérité sur son passé. Il lui raconta qui était Magin Bou, Super Bou et lui-même. Il était la réincarnation en bien du monstre maléfique dont lui-même faisait partie. Même s'il avait été expulsé du corps de Super Bou, il représentait tout de même une bonne partie de ses pouvoirs. Le seul moyen de battre Baby Végéta était qu'ils fassent de nouveau qu'un. C'est

ainsi que Boubou fusionna avec Oubs pour devenir Super Oubs. Faisant mine d'être moins fort, il affronta une nouvelle fois Baby et se laissa absorber après s'être transformé en boule de gomme. Une fois dans le corps du guerrier, il attendit tranquillement le retour de Sangoku et, pendant que ce dernier l'attaquait de l'extérieur, Oubs combattait de l'intérieur. Il fit perdre ainsi au

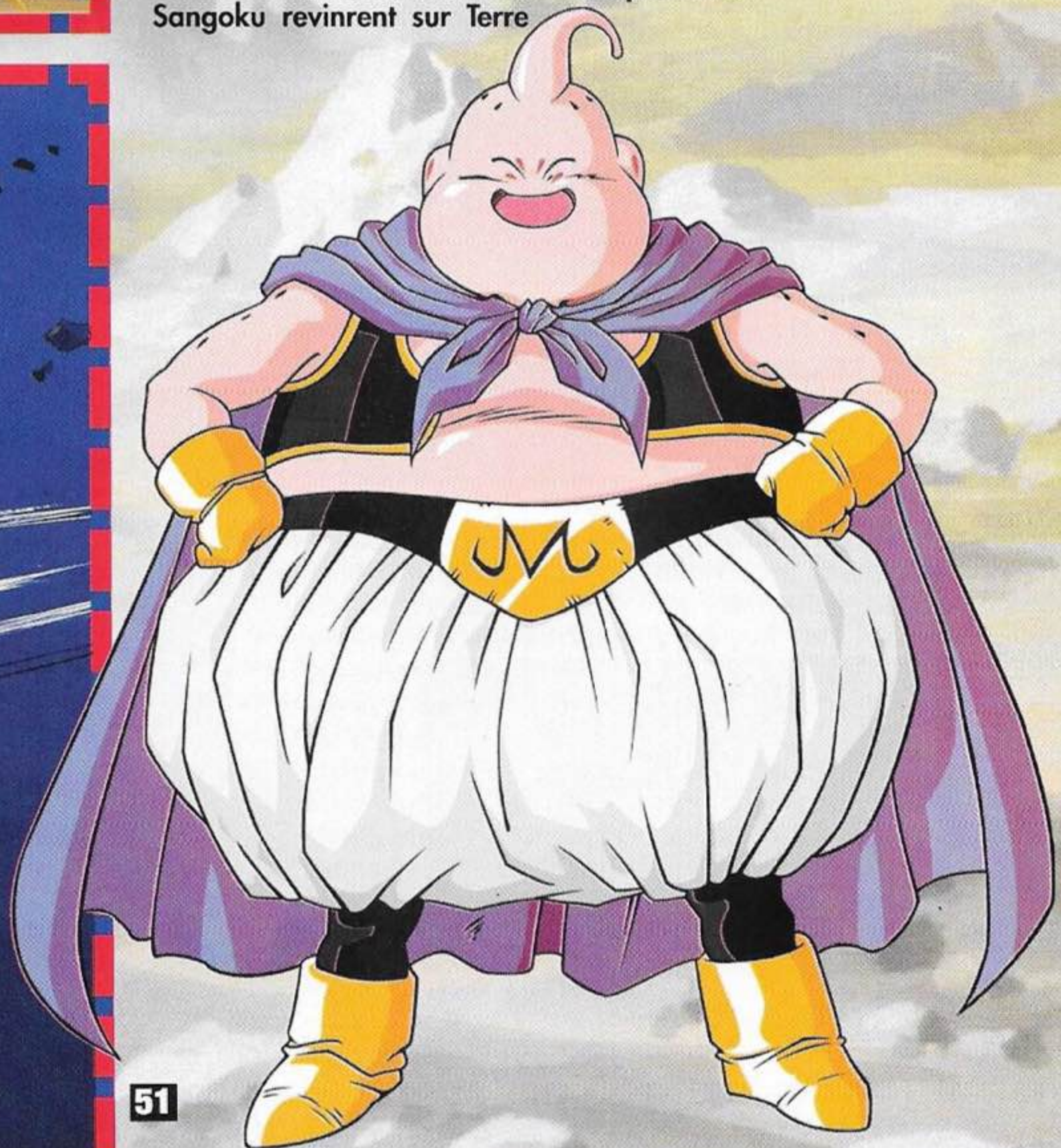
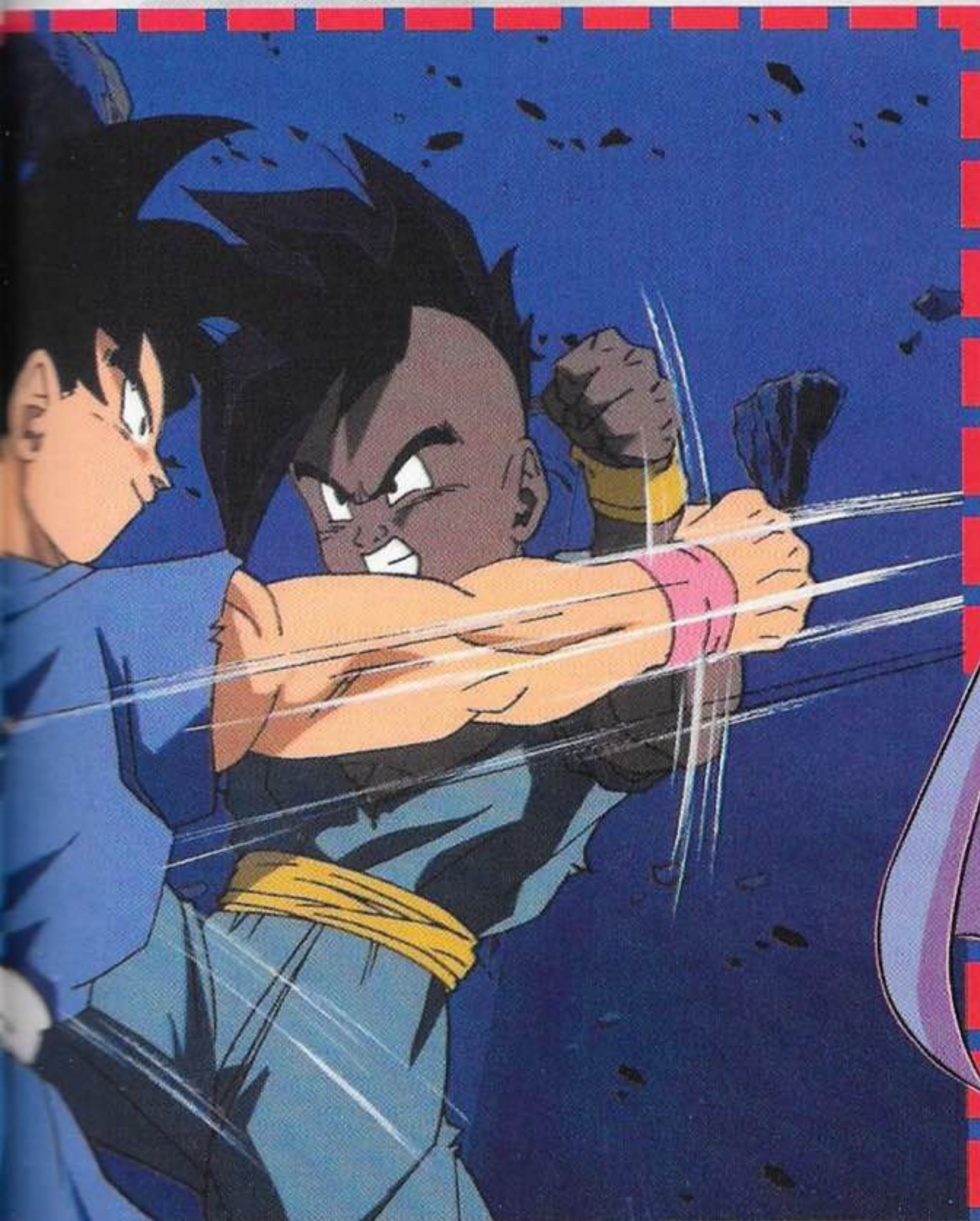


monstre une grande partie de son énergie. Après la victoire contre Baby, Oubs retourna au palais du Tout-Puissant où il vécut en compagnie de Dendé et Mister Bobo.

### Super Oubs

Il retourna sur Terre au moment où le ciel s'ouvrit, laissant un immense passage entre la Terre et le Royaume des Morts. C'est ainsi que tous les anciens ennemis de Sangoku revinrent sur Terre

dans le but de se venger. Super Oubs rejoignit Sangoten et Trunks, et les aida à repousser les assauts de la légion des Morts. Il tenta ensuite d'arrêter C17, mais il fut vaincu. Après s'en être remis, Super Oubs, rejoignit Sangoku, afin de l'aider à combattre Li Shéron. Au moment de le vaincre, ce dernier récupéra les boules de cristal qui étaient en possession de Sangoku pour amplifier ses pouvoirs.



# DÉTECTIVE CONAN

## Les deux derniers

Si vous aimez les enquêtes policières, la série Conan est faite pour vous. Elle est diffusée sur France 3, toutes les semaines. Découvrez dans ce numéro deux enquêtes menées par Shinichi avant qu'il soit redevenu un enfant.

### La première enquête

**La victime**  
Monsieur Yamazaki

**Qui est-il ?**  
Président de la  
banque Yatsubichi

#### ✓ **Les raisons du meurtre**

Un homme s'est violemment disputé avec l'associé de Yamazaki pour un prêt que ce dernier lui a refusé. Il s'est donc cassé volontairement la jambe, afin d'être contraint de circuler en fauteuil roulant, ce qui lui faisait un alibi parfait. Il a organisé une grande réception à laquelle il a convié Yamazaki. Au cours de la soirée, il lui a suggéré de monter au troisième étage et de s'enfermer à clef, afin qu'ils viennent le rejoindre en toute discrétion pour l'entretenir d'un problème grave.



#### ✓ **Le lieu de l'homicide**

La pièce était verrouillée de l'intérieur. Il y a dix mètres entre chaque fenêtre et un rebord large de dix centimètres, ce qui rend le déplacement extérieur difficile. De plus, il n'y avait aucune trace de pas sous la fenêtre et tous les indices portent à croire que le meurtre a été commis de l'intérieur. En descendant par le rebord du toit, il y a plus de deux mètres jusqu'à la véranda de la chambre de monsieur Yamazaki.

#### ✓ **Comment le meurtrier a-t-il procédé ?**

Le meurtrier est entré et reparti par la fenêtre d'une autre pièce du troisième étage. Il a lancé sur le toit de la maison une corde au bout de laquelle se trouvait un bâton. Il l'a alors coincée entre les barreaux de la rambarde, puis il a grimpé. Arrivé sur le toit, il s'est déplacé au niveau de la fenêtre de la chambre de Yamazaki, puis il est descendu. Il a grimpé sur le toit, a utilisé la même corde pour remonter sur le toit et quitter le lieu du crime.



# es enquêtes de Shinichi

## La seconde enquête

### ✓ La situation

Ran demande à Shinichi de la conduire au parc d'attractions le Tropical Land. Arrivés là-bas, ils vont faire un tour dans la mine infernale appelée aussi le Mystery Coaster. Shinichi remarque trois enfants qui tentent de rentrer dans la mine sans payer mais continue son chemin, comme si de rien n'était. Shinichi et Ran se placent dans la queue pour monter sur le manège. Shinichi tente de convaincre Ran qu'il peut connaître beaucoup de choses d'une personne en lui serrant la main ou d'un regard.

Il serre alors la main d'une jeune fille du nom d'Hitomi qui porte un magnifique collier

de perles et explique qu'elle a de la corne à l'intérieur des mains, ce qui indique qu'elle doit être gymnaste. De plus, elle a des bleus sur les cuisses comme les filles qui font des barres asymétriques. C'est alors qu'un jeune homme furieux crie sur Shinichi et lui demande de lâcher les mains de sa copine. Le train part et une fois dans le tunnel, Shinichi sent une goutte d'eau sur son visage. Ayumi



Yoshida, une des trois enfants rentrées dans la mine, part en douce et trouve des perles sur le sol. Une fois sorti du tunnel, on découvre que l'homme du couple excentrique, placé au troisième rang, a eu la tête coupée.

Finalement, la Police arrive sur les lieux, accompagnée de Maigret. Les personnes veulent partir, mais Shinichi explique que le meurtrier est forcément l'un des sept passagers restants.

### ✓ Comment le meurtrier a-t-il procédé ?

Avant d'abaïsser le garde-fou qui protège d'une chute, Hitomi a placé son sac derrière elle. Elle a ensuite baissé le garde-fou, jusqu'à ce qu'il se bloque automatiquement. En enlevant le sac, elle avait largement la place de se glisser entre le siège et le garde-fou. Dans le tunnel, elle sort de son sac une corde et un crochet. Elle se met à genoux en se tenant au garde-fou, puis elle place la corde autour du cou de la victime et jette le crochet dans le vide. Il s'accroche au rail et, avec la vitesse, lui sectionne la tête. La vitesse du train, associée au tranchant du fil d'acier, s'est occupée de la victime. En

tant que gymnaste, elle n'a ensuite eu aucun mal à se tenir sur le siège, malgré la vitesse. Elle a utilisé une corde à piano sur laquelle elle a enfilé les perles de son collier. Durant le trajet, elle l'a enlevé et s'est débarrassée des perles dans le tunnel. Elle a fixé le crochet à un bout et un lasso à l'autre. Mais, comme elle savait qu'il était mort avant l'arrivée, elle a versé des larmes, que Shinichi a reçues sur le visage, puisqu'il était juste derrière elle dans le train. Or, si elle était assise dans le train, ses larmes n'auraient pas touché Shinichi. Par ailleurs, le couteau est un couteau de cuisine.

### ✓ Les suspects

Les personnes sont placées par deux dans le train. Devant A et B, Hitomi et son amie à lunettes qui sont les amies de la victime.



En second, Shinichi et Ran qui ne sont pas considérés comme des suspects. Au troisième rang, la victime et C Aïko sa petite amie, qui forment un couple excentrique.

Au quatrième rang, deux hommes vêtus de noir nommés Gin et Vodka.

Suspect principal, Aïko la petite amie de la victime. Elle était la plus près de lui et dans son sac à main se trouve l'arme du crime : un couteau.

### ✓ Lieu de l'homicide

Le parc d'attractions Tropical Land. Le petit train d'une montagne russe qui prend huit personnes. Ils sont tenus par une barre de sécurité.



### ✓ Raison du meurtre

Hitomi sortait avec la victime au collège, bien avant qu'elle ne connaisse Aïko et son amie. Il lui a offert le collier de perles qui lui a servi à le tuer. Elle l'a largué sans raison valable et lui a brisé le cœur. Il est ensuite sorti avec Aïko, comme si de rien n'était. Depuis, elle lui en veut.



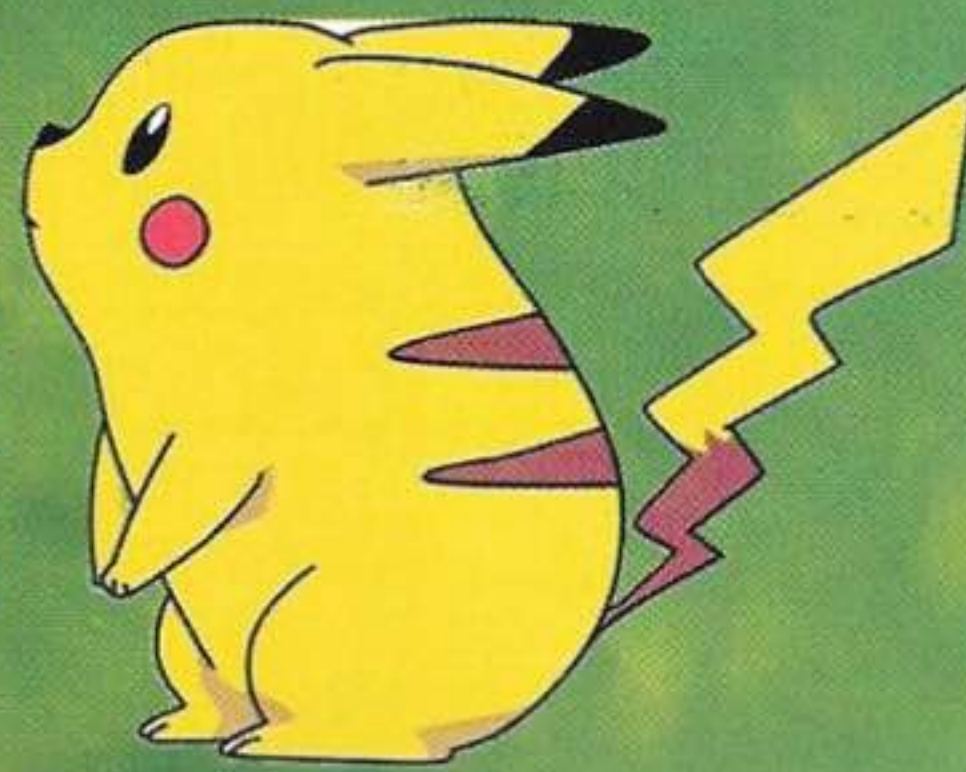
Il n'a donc pas pu éliminer la victime. Il a juste été placé là pour incriminer Aïko. Hitomi a placé le couteau dans le sac bien avant...



# POKÉMON

CELA FAIT TRÈS LONGTEMPS QUE NOUS N'AVONS PAS PARLÉ DE LA SÉRIE POKÉMON. À L'OCCASION DU GRAND JEU, NOUS ALLONS VOUS FAIRE DÉCOUVRIR LE MONDE DES POKÉMON EN VITESSE RAPIDE. VOUS POUVEZ VOIR LA SÉRIE SUR TF1, LE SAMEDI MATIN.

Pokémon est l'abréviation de Pocket Monster (monstre de poche). C'est à l'origine un jeu vidéo créé par Satoshi Tajiri et édité par Nintendo sur la Game Boy. Selon la légende, il l'a créé en voyant une mouche marcher sur le câble link réunissant deux Game Boy. Il existe aujourd'hui près de 500 Pokémon différents.



## LES FILMS

Il existe 15 films.

## LES TELEFILMS

Il existe plus de 15 téléfilms diffusés durant des années à la télévision japonaise.

## LES EPISODES

La série télé compte aujourd'hui plus de 500 épisodes et 10 saisons différentes.

## LES JEUX VIDEO

Sur Game Boy :

13 jeux.

Sur Nintendo DS :

3 jeux.

Sur Nintendo 64 :

5 jeux.

Sur GameCube : 3 jeux

## LES MANGAS

Il existe au Japon beaucoup de bandes dessinées Pokémon, mais seules quelques-unes sont sorties en France aux éditions Glénat.

"Pokémon, La grande aventure", de Mato (Scénario) et Kusaka (Dessins).

"Pokémon, Attrapez-les tous !", de Hiroyuki Asada.

"Pikachu Adventures!"  
Ainsi qu'un art book, "Art of Pokémon" (Collectif).  
Depuis le 18 mars 2005, il existe au Japon à Nagoya un parc d'attractions Pokémon.



## LES PERSONNAGES

### LES GENTILS

**Sacha**  
Héros de la série, il possède le Pokémon Pikachu.



**Professeur Chen**  
Spécialiste de Pokémon, c'est lui qui a donné à Sacha le premier Pokémon.

### LES MÉCHANTS

**Jessie et James du Team Rocket**  
Deux membres un peu idiots de l'organisation qui traquent nos amis dans les premiers épisodes.



**Pierre**  
Ami de Sacha et champion d'Argenta, il est toujours avec lui et l'aide à s'occuper de ses Pokémon.

**Jacky**  
Spécialiste de l'observation des Pokémon, il va suivre Sacha à plusieurs reprises.

**Ondine**  
Dans les premiers épisodes, c'était la petite amie de Sacha et la championne d'Azuria.



**Richie**  
Un dresseur de Pokémon concurrent et ami de Sacha.

**Flora**  
Son arrivée dans la série a causé le départ d'Ondine, elle est accompagnée de son petit frère.

**Max**  
Frère de Flora, il a une très grande connaissance des Pokémon malgré son âge.

**Déla**  
Mère de Sacha, elle ne le voit plus beaucoup depuis qu'il a décidé de devenir dresseur de Pokémon.

**Miaous**  
L'un des très rares Pokémon capable de parler. Il était le favori du Boss jusqu'à ce qu'il soit envoyé en mission avec la Team Rocket.

**Sbires et Caid de la Team Rocket**  
Deux autres membres de l'organisation envoyés à cause du manque de résultat de Jessie et James.

**Team Magma et Team Aqua**  
Deux autres équipes ayant des Pokémon basés sur l'eau et le feu.

**Boss**  
Chef de la Team Rocket, on le voit très peu. Il tente de réunir sous sa coupe les plus puissants Pokémon.

**LES NOUVEAUTES**  
**FIGURINE PARLANTE**  
Chaque figurine émet son cri et des sons très réalistes.  
**BASE ACTION**  
Les Bases Action se combinent à l'arène volcanique.



**Grand jeu**

# POKÉMON



**A GAGNER**  
**24 figurines**  
**Spiro Tornado**



Propulsé par un lanceur, le Pokémon jaillit en tournoyant, grâce à son anneau métallique. En actionnant la molette du lanceur, la vitesse de rotation augmente avant de libérer la figurine. Avec son compteur de points intégré les joueurs peuvent s'affronter en 3 rounds.

**“Actionne la molette de ton lanceur Pokémon, prends de la vitesse et éjecte ta figurine pour un combat de titan. Si ton adversaire mord la poussière, c'est gagné !”**

## Comment gagner

**C'est très simple ! Il vous suffit de répondre à la question ci-dessous et de nous renvoyer le bulletin-réponse. Attention, seules les 24 premières bonnes réponses seront récompensées.**

© 2005 Pokémon. © 1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo.

**BAN  
DAI**

**Pour gagner une Spiro Tornado, répondez vite à la question ci-dessous. Les 24 premières bonnes réponses seront récompensées.**

**Question :** Quel est le nom de la copine de Sacha ?

Envoyez ce bon à : D.Mangas "Pokémon"  
132 av. du Pdt Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

### BULLETIN-RÉPONSE

**Réponse :** .....

Nom : ..... Prénom : .....

Tél. : ..... Âge : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

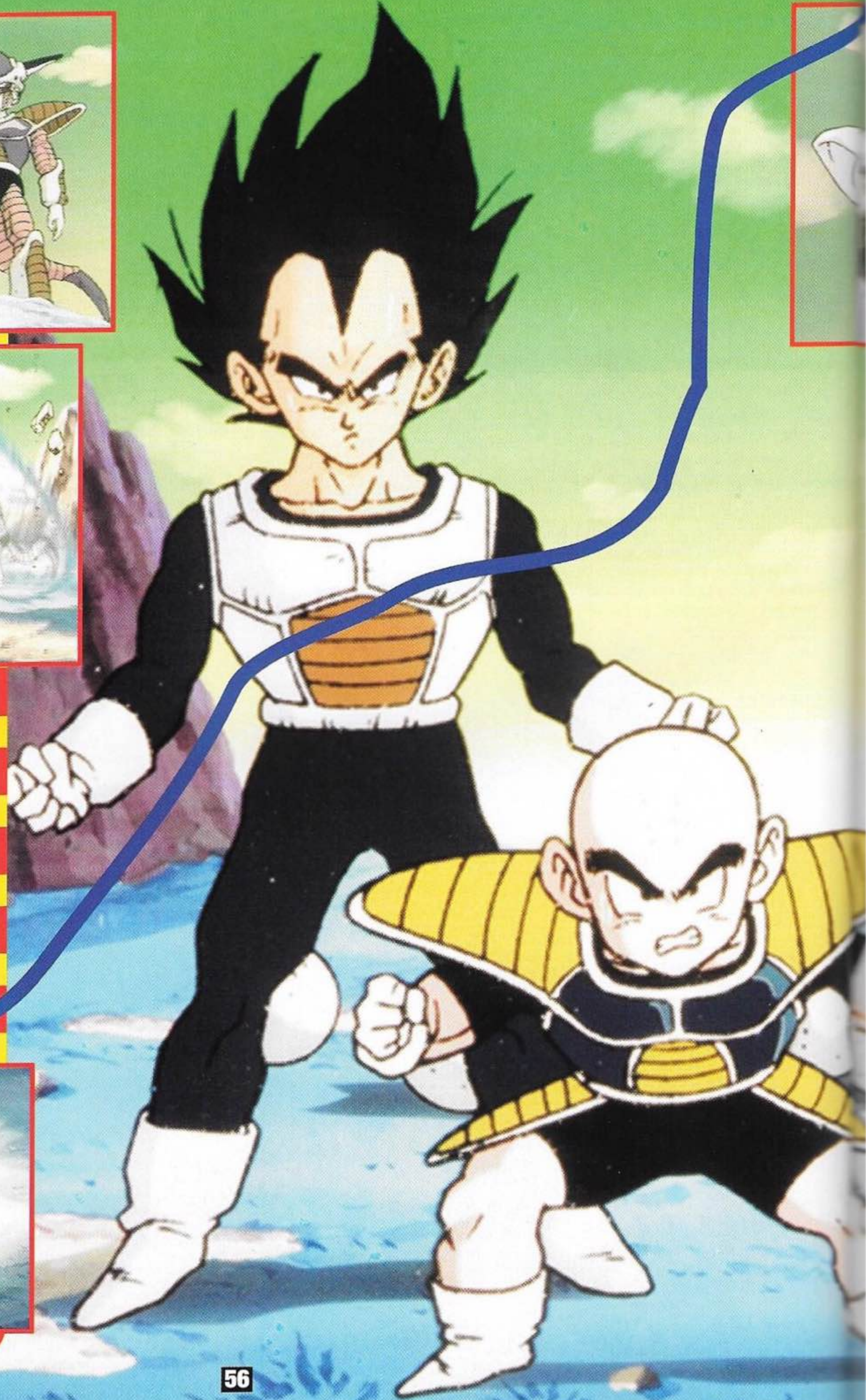
# L'union fait la force

Épisode 77

**F**reezer se demande quel sort il va réserver à Végéta et aux autres, pour lui avoir volé les boules de cristal et avoir formulé les vœux.



Il reste calme physiquement, mais tous sentent une grande colère monter en lui. Le châtime<sup>nt</sup> va bientôt tomber et c'est la mort que réserve Freezer à ses ennemis. Végéta cache sa peur, car il pense encore avoir une chance de battre son adversaire. Aussi, pour lui montrer qu'il n'a aucune chance de le vaincre, Freezer déploie-t-il son énergie. Tout le monde tremble devant autant de puissance et la Terre se met à se fissurer sous le poids d'une telle force.





**S**entant la force de Freezer qui grandit, Piccolo sait que ses amis sont en danger et qu'il doit prendre part au combat pour leur venir en aide. Sur sa route, il rencontre Nail, le guerrier Namek que Freezer a laissé entre la vie et



amèrement. Nail lui propose alors de fusionner avec lui, mais la fierté de Petitcœur l'empêche d'accepter une aide, quelle qu'elle soit. Le Namek lui explique alors que ce n'est pas une fusion ordinaire. Cette technique s'appelle le Yugo et c'est comme si Nail se transformait en force vitale pour rentrer en lui. Finalement, Piccolo accepte et met sa main sur l'épaule du guerrier à terre. Une grande lumière jaillit du corps du Nail et il disparaît en donnant toute sa force à Petitcœur. Le pouvoir de Piccolo est maintenant décuplé et il sent que sa force est maintenant immense.



la mort, allongé sur le sol. Pour Nail, Satan Petitcœur est le seul qui peut arriver à vaincre Freezer, mais pour cela il doit fusionner avec le Tout Puissant. Piccolo refuse de réunir encore une fois ses forces avec le Tout Puissant, car il l'a déjà fait et le regrette

**F**reezer est toujours en train de déployer sa force et, alors que presque tout est détruit autour de lui, il commence à prendre Végéta comme cible et lui



envoie des boules d'énergie. Crillin pense qu'il faut lui venir en aide avant qu'il ne se fasse tuer et, accompagné de Sangohan, il commence à attaquer Freezer. Dendé en profite pour sortir de

sa cachette et mettre sa vie en danger, mais il est sauvé de justesse. Végéta en profite pour essayer d'intimider son adversaire, en lui expliquant que grâce à la technique de combat des Terriens, il peut maintenant augmenter sa force vitale quand bon lui semble. Il pense même que Sangohan a une force cachée en lui, qui pourrait sortir à tout moment.



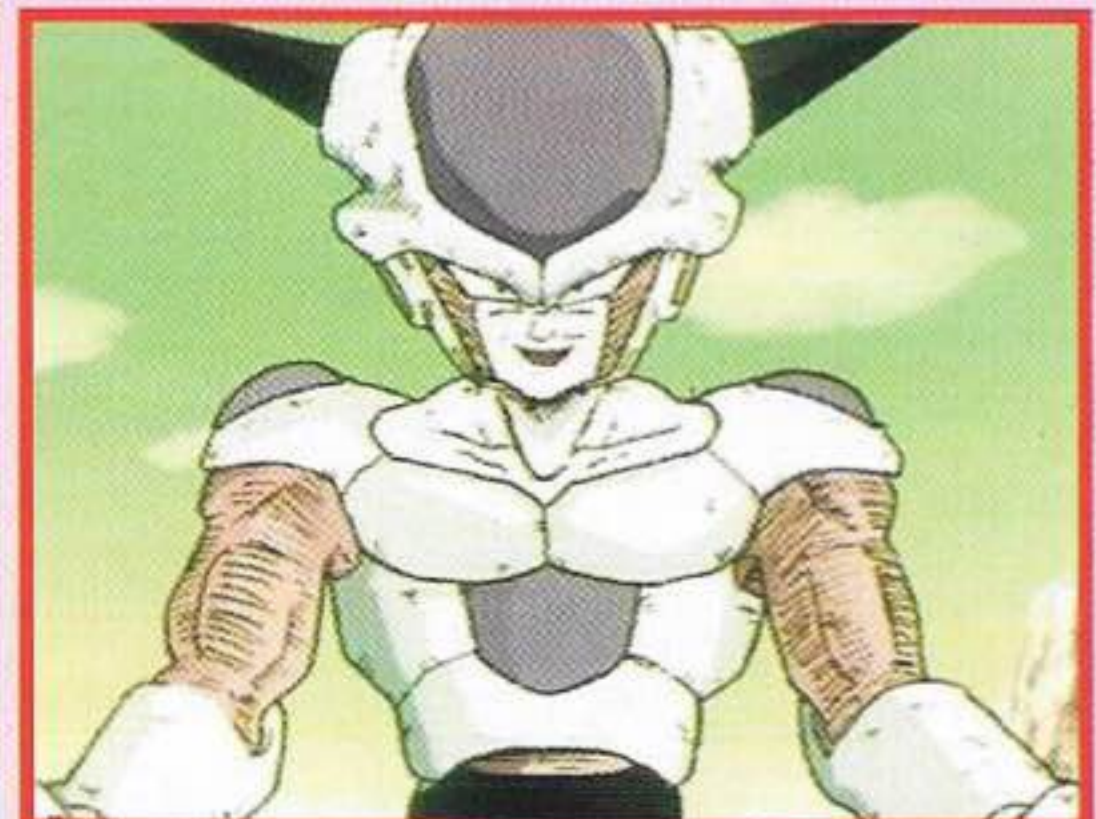
Malheureusement, Freezer n'en croit pas un mot et attaque Végéta. Les deux adversaires se tiennent les mains et déploient toute leur puissance pour voir



qui va céder en premier. Finalement, Freezer s'éloigne un peu et ne bouge plus.

Maintenant qu'il sait que la puissance de ses ennemis peut s'accroître facilement, il va falloir qu'il change de technique de combat. Pour

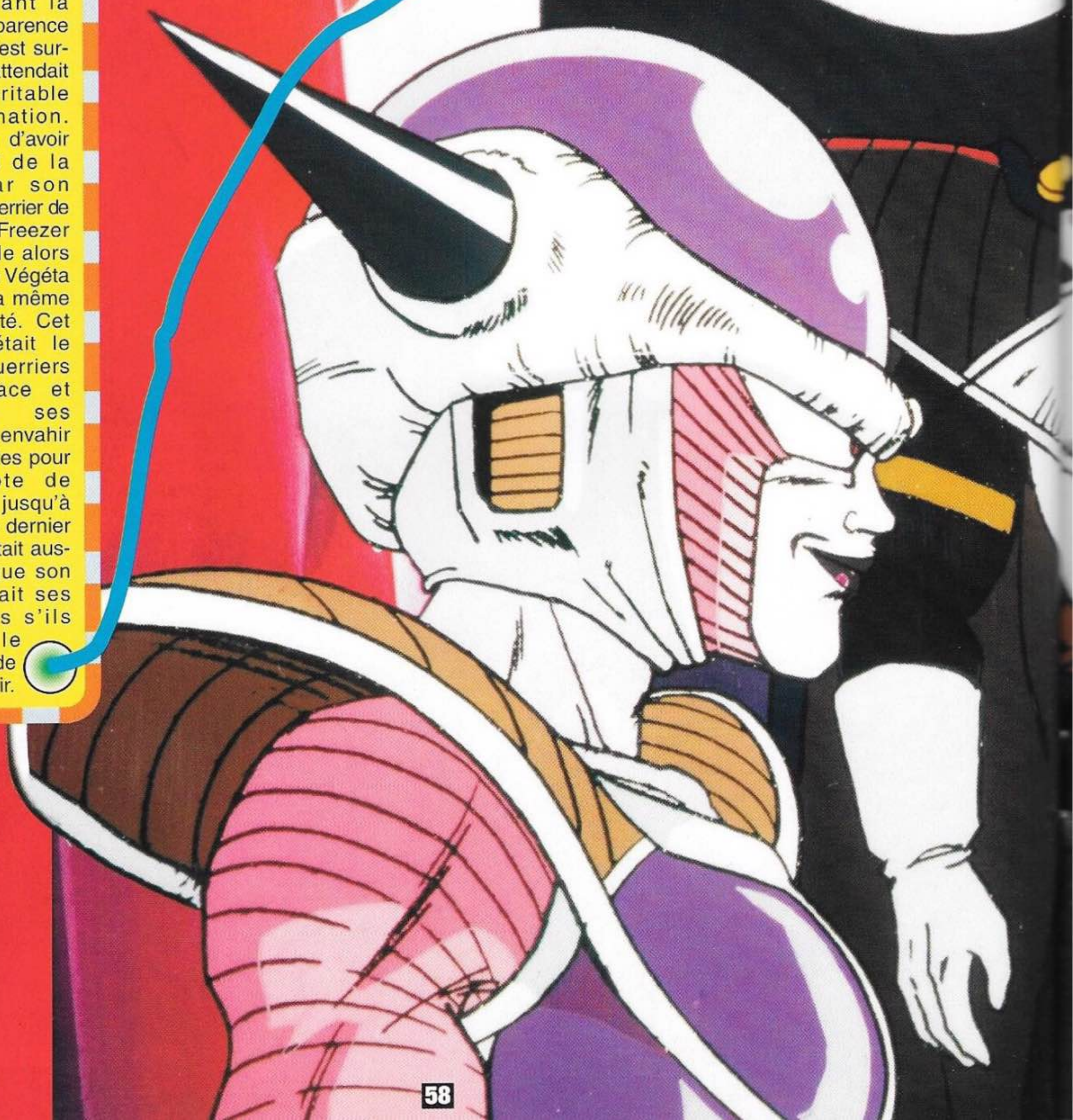
sa part, Végéta sait que Freezer peut se transformer, car il fait partie des extraterrestres qui peuvent changer d'apparence physique. Freezer ne nie pas de pouvoir se transformer mais, s'il peut le faire, c'est qu'il a tellement d'énergie en lui que son corps ne peut pas tout contenir. Crillin est impressionné par autant d'arrogance et essaye de déstabiliser Végéta mentalement en lui parlant du jour où il a tué son père. Freezer fait ensuite exploser son buste en gonflant ses muscles. Tout le monde se demande bien quel tour Freezer prépare...



# Une force insurmontable



**F**reezer a pour l'instant la même apparence et Végéta est surpris : il s'attendait à une véritable transformation. Très déçu d'avoir été trahi de la sorte par son meilleur guerrier de l'espace, Freezer se rappelle alors du père de Végéta qui avait la même personnalité. Cet homme était le roi des guerriers de l'espace et envoyait ses hommes envahir des planètes pour le compte de Freezer, jusqu'à ce que ce dernier le tue. Il était aussi cruel que son fils et tuait ses guerriers s'ils avaient le malheur de lui désobéir.





**D**ans le palais du père de Végéta sur la planète du même nom, un guerrier vient annoncer à son seigneur que la planète Véga, qu'il avait été chargé d'envahir, ne sera pas prête dans les temps. Le père de Végéta le tue alors de ses propres mains pour

ne pas avoir réussi sa mission dans les temps. Freezer qui a assisté à la scène, est impressionné devant autant de méchanceté, alors qu'il est lui-même capable d'un tel acte.

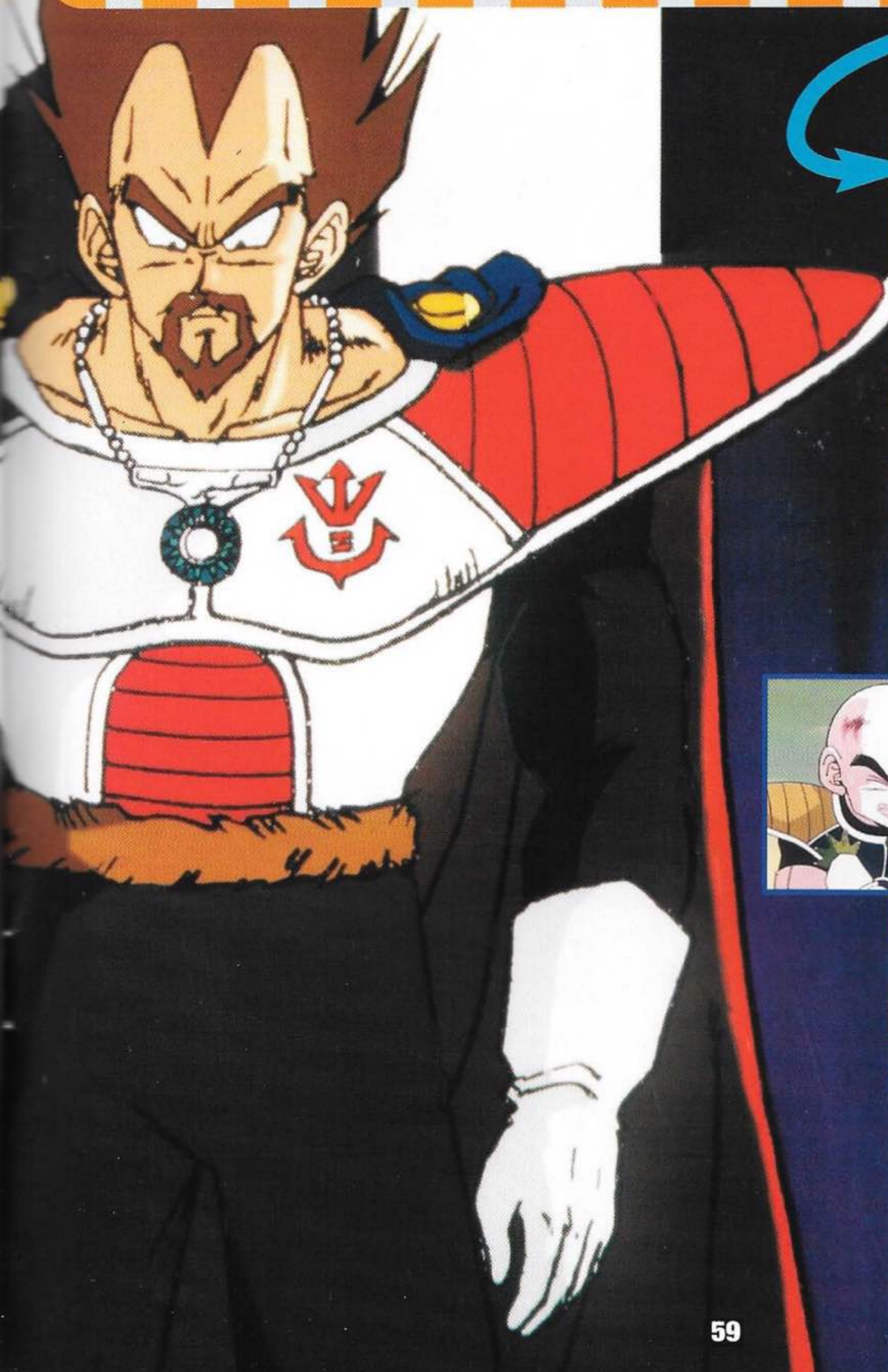
Trois jours de plus, c'est le délai supplémentaire que Freezer doit attendre pour avoir la planète qu'il a demandée. Lorsque ce sera fait, il aimerait bien connaître le prince Végéta aussi ce dernier doit-il être présent lorsqu'on livrera la planète Véga.

De son côté, le père de Végéta ne rêve que de tuer Freezer mais pour ça, il doit attendre le bon moment. Il sait que si Freezer veut connaître son fils, c'est pour en faire un guerrier qui lui obéira au



doigt et à l'œil. Une poignée de guerriers de l'espace se tiendra donc prête pour unir ses forces lorsque, dans trois jours, Freezer demandera son dû.

Le délai est passé, le roi Végéta se trouve enfin devant Freezer accompagné de quelques hommes de main. Le roi fonce sur son ennemi, mais Freezer le tue d'un seul coup. Tétanisés par la peur, les autres guerriers ne bougent même pas le petit doigt pour venger leur seigneur. Freezer les tue alors et décide de détruire la planète Véga. D'une simple petite boule d'énergie, Freezer fait exploser la planète en détruisant aussi la quasi-totalité des guerriers de l'espace.



**S**eule dans son coin, Bulma essaye d'échapper à des animaux apeurés (c'est en sentant la puissance de Freezer qu'ils sont devenus fous). Elle réussit à se cacher, mais elle ne se sent pas du tout tranquille, livrée à elle-même.

Face à Freezer, Végéta ne supporte pas d'entendre comment son père et son peuple sont morts, et il veut se venger. Voulant montrer un petit exemple de ses pouvoirs, Freezer commence alors sa transformation. Sa forme physique change, il est maintenant plus grand et des cornes se sont dressées sur sa tête. Puis, d'une simple concentration de sa force vitale, Freezer crée une explosion. Tout le monde évite l'attaque tant bien que mal et seul Crillin a



une petite blessure à la tête. Les quatre héros sont maintenant dans les airs. Freezer est le seul qui ait ses deux pieds sur terre. Il regarde chacun de ses adversaires dans les yeux en se demandant qui sera le premier à mourir. Son choix est fait, il fonce sur Crillin qui tient Dendé dans ses bras. Crillin sauve la vie du petit Namec en le jetant sur le côté, mais c'est un geste qu'il paye de sa vie : Freezer vient de l'empaler sur une de ses cornes.



# La riposte de Sango

Chez maître Kaïo, Yamcha et les autres sont énervés de ne pouvoir aller donner un coup de main à leurs amis, mais ils ont toute confiance en Sango pour les faire



ressusciter. Kaïo ne leur a pas dit ce qui vient d'arriver à Crillin, pour ne pas leur faire perdre espoir. Bulma, toute seule et perdue sur Namec, imagine toutes sortes de scénarii sur ce qui s'est passé. Elle sait que Sango est arrivé, donc normalement tout doit bien se passer. Mais elle ne peut pas s'empêcher de penser au pire.



À l'intérieur de l'appareil qui le soigne, Sango sent que la force de Crillin a diminué

d'un coup. Il espère qu'il va arriver à tenir le coup le temps que lui soit complètement rétabli.



Freezer décroche Crillin de sa corne et jette son corps dans l'eau. Sangohan veut venger son ami, mais



Freezer est bien trop fort. Malgré tout, il attaque Freezer qui encaisse, surpris

par autant de force dans un simple enfant. Sangohan a réussi à infliger plusieurs coups à Freezer et, alors que son adversaire est maintenant à terre, il lui envoie plusieurs boules d'énergie qui provoquent

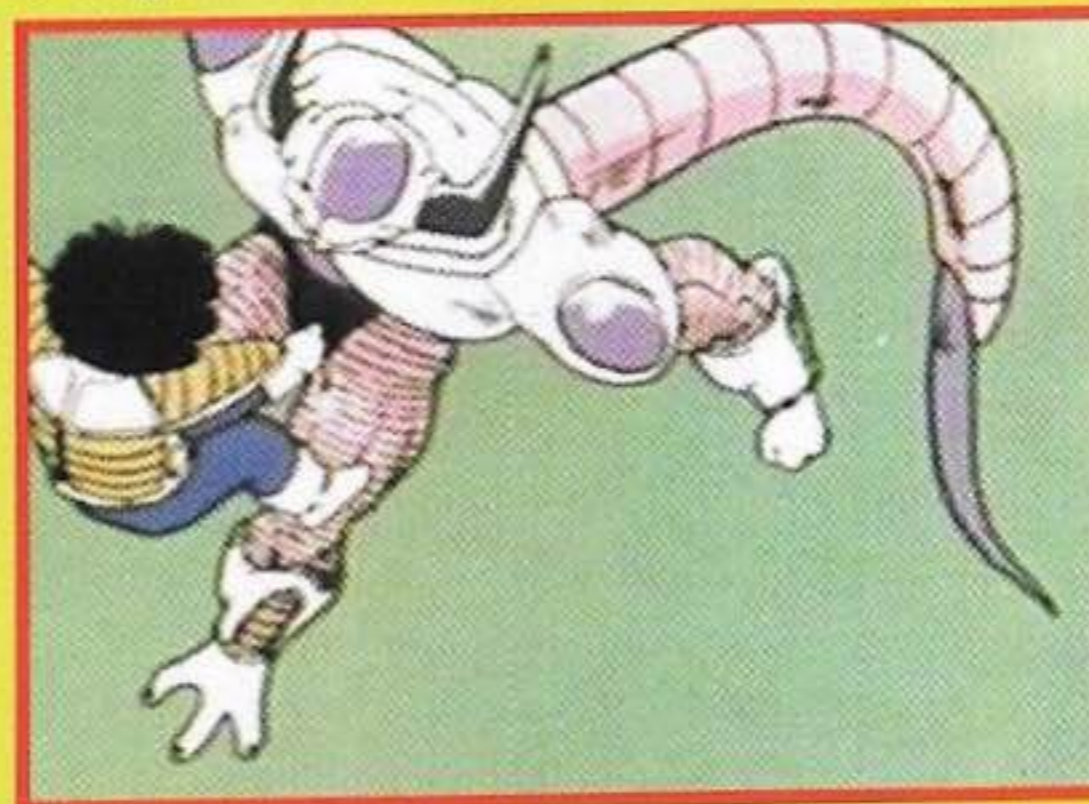


une énorme explosion. La fumée se dissipe et le corps de Freezer apparaît, allongé par terre, il ne bouge plus.

Pendant que Gohan se battait, Dendé en a profité pour chercher le corps de Crillin au fond du lac. Par chance, il est encore en vie. De son côté, Végéta comprend que ce



qui permet aux humains d'accroître leur force sans limites, c'est la rage qui les envahit lorsqu'ils sont en colère. Sangohan est heureux de voir qu'il y a une chance pour que Crillin ne trépassse pas. Malheureusement, Freezer se relève sans une égratignure, malgré toutes les attaques de Sangohan. C'est à son tour de passer à l'attaque et lui aussi arrive à augmenter sa force vitale !



# han

**F**reezer veut rendre tous les coups qu'il a reçus et assène un coup de pied dans le ventre de Sangohan, qui est maintenant au sol, paralysé par la douleur. Végéta profite que Freezer ne s'occupe pas de lui pour l'attaquer par surprise en lui envoyant des boules d'énergie. Freezer a baissé sa garde et n'a d'autre choix qu'encaisser toutes les attaques de Végéta dans le dos.



très vite, il disparaît sous la fumée causée par les explosions. Végéta pense avoir tué son ennemi, mais



Freezer n'a rien, malgré toutes ces attaques de plein fouet. Il préfère d'abord attaquer Sangohan avant de se venger du traître qui l'a frappé dans le dos. Freezer joue avec son adversaire, car il est très facile pour lui d'éviter toutes les attaques de Sangohan. Résultat, il décide de le faire souffrir un maximum avant de lui donner le coup de grâce.





**S**angohan agonise sous la multitude de coups que Freezer lui a infligés. Il est maintenant allongé par terre, écrasé par l'énorme pied de son adversaire. Freezer demande à Végéta pourquoi il n'intervient pas pour venir en aide à son ami, mais



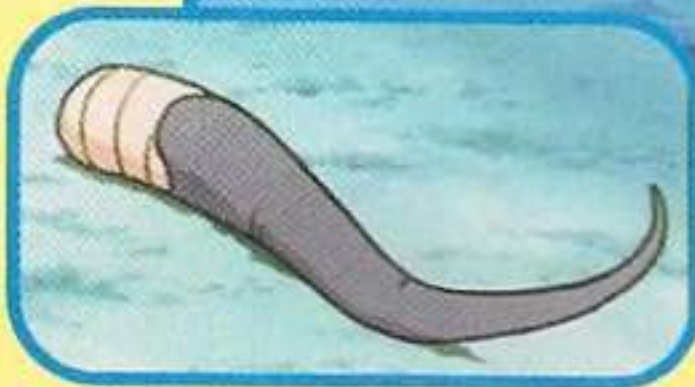
Végéta est tout simplement tétanisé, il ne veut pas combattre un ennemi qu'il est sûr de ne pas vaincre. Sangohan appelle au secours, mais il n'y a personne pour l'aider. Sangoku sent la force vitale de son fils diminuer et essaye de bouger pour lui venir en aide, mais il n'est pas encore rétabli de ses blessures.

Piccolo sent lui aussi que Sangohan est en danger et se rappelle lorsqu'il l'a entraîné, seul dans le désert. Gohan est la seule personne qui n'a pas détesté Petitcœur malgré le comportement odieux qu'il a pu avoir envers lui. Il faut qu'il sauve coûte que coûte son seul ami, mais il est encore loin de lui.



# de Satan Petitcoeur

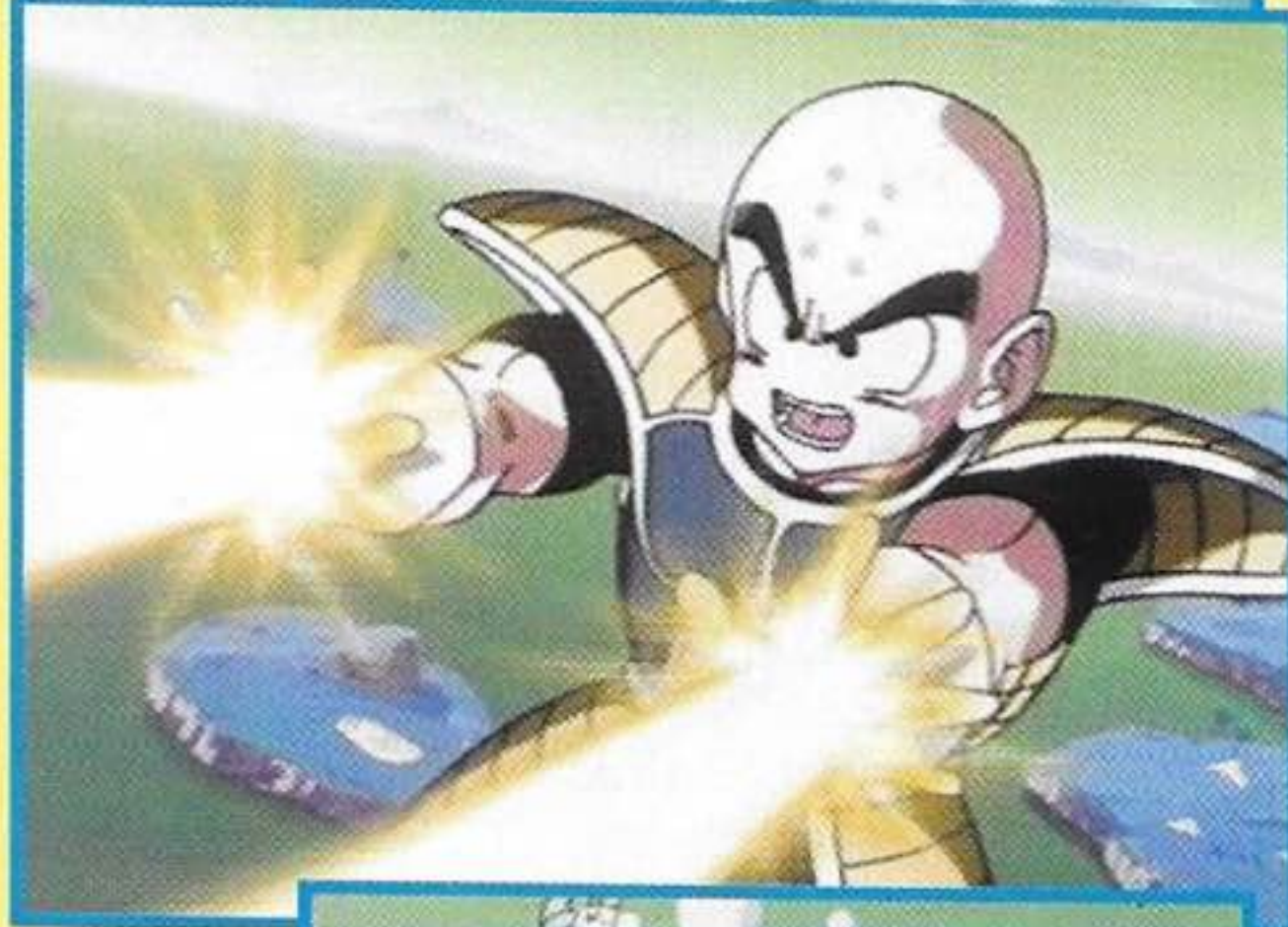
Personne ne peut sauver Sangohan, c'est la fin pour lui... Freezer s'apprête à lui donner le coup de grâce quand tout d'un coup un disque d'énergie manque de découper Freezer en deux. Freezer évite le disque de justesse, mais sa queue est tranchée d'un coup sec. Crillin est le responsable de ce qui vient de se passer et il envoie plusieurs disques d'énergie que Freezer évite. Crillin fait des grimaces à son adversaire pour qu'il lâche Sangohan, avant de prendre la fuite. Les deux adversaires se pour-



suivent dans les airs, mais Freezer est bien plus rapide que Crillin, et le rattrape alors qu'il se cache dans des crevasses. Freezer envoie une boule d'énergie pour forcer Crillin à sortir de sa cachette

et notre héros plonge alors dans l'eau pour essayer d'échapper à son ennemi. Mais il n'arrive pas à retenir son souffle bien longtemps et remonte à la surface, avant de s'envoler à toute vitesse.

Freezer l'a maintenant à sa merci et se prépare à le frapper quand Crillin, utilisant la technique de la morsure du soleil, réussit à aveugler Freezer et à prendre la fuite. Il pourra dire que cette technique lui aura sauvé la vie plus d'une fois.



Pendant ce temps, Dendé soigne Sangohan de ses blessures sous les yeux de Végéta, qui commencent à comprendre comment Crillin a pu se remettre sur pied aussi facilement. Crillin demande de l'aide



ses adversaires arrivent à se relever aussi facilement malgré toutes les blessures qu'ils ont subies. Sangohan, Végéta et Crillin sont tous en pleine forme et décident d'attaquer tous ensemble. Ils foncent sur Freezer

quand quelqu'un se dresse entre eux et leur adversaire. Cette personne, c'est Piccolo qui vient enfin d'arriver. Sa cape volant au vent, il regarde Freezer dans les yeux.

Végéta se rappelle avoir déjà vu ce Namec sur Terre, mais il s'était fait tuer en voulant protéger Sangohan. Piccolo veut affronter seul Freezer et



à Végéta pour se battre, mais ce dernier ne comprend pas pourquoi on ne lui a pas dit plus tôt que Dendé avait le pouvoir de soigner les gens. Crillin lui explique donc qu'il n'en savait rien jusqu'à ce qu'il s'occupe de lui. Sinon il aurait demandé à Dendé de remettre Sangoku sur pied. Sangohan est maintenant en état et Freezer ne comprend pas comment



demande aux autres de ne surtout pas intervenir. Quelle va être l'issue d'un combat entre un Piccolo au pouvoir décuplé par un dur entraînement chez Maître Kaïo et un Yugo avec un autre Namec, et un Freezer qui semble avoir un pouvoir sans limites ?



# Le club des fans de Mangas



## Tchatche

### QUELLE IGNORANCE !

Déjà en temps normal les critiques des fans de DBZ envers les autres mangas me font pitié, mais je ne peux que réagir violemment à la lettre de celui qui prétend que "Dragon Ball incarne la culture Manga". Apprends que le manga ne se limite pas à la baston détaillée à rallonge ! Le manga c'est aussi le shôjo, le seinen, le gekiga, le ladies, le shônen-ai, le yuri... ainsi que la fantasy, le réalisme, l'historique, l'histoire d'amour, l'humour, le policier... Apprends cher lecteur, que le manga est le support le plus diversifié qui soit. Prétendre qu'un seul titre et qui plus est du genre de Dragon Ball saurait suffire à "incarner la culture manga", c'est faire preuve d'une méconnaissance totale des mangas. C'est vraiment désolant et affligeant !

*Maude, Bulle (Suisse).*

### DBZ AU TOP !

Je voulais dire à tous ceux qui se plaignent qu'il y a trop de DBZ de regarder le Top... DBZ est encore au sommet. Mais je reconnais que ce n'est pas une raison pour délaisser les autres mangas.

*Morgane, Althen-des-Paluds*

### VOTEZ POUR EUX !

Je voudrais encore plus d'infos sur les mangas Naruto et Fullmetal Alchemist. Ces mangas sont géniaux et je conseille à tous les fans de les soutenir pour battre DBZ dans



*Matis (Nancy)*

le Top du mois ! Il faut voter pour eux !

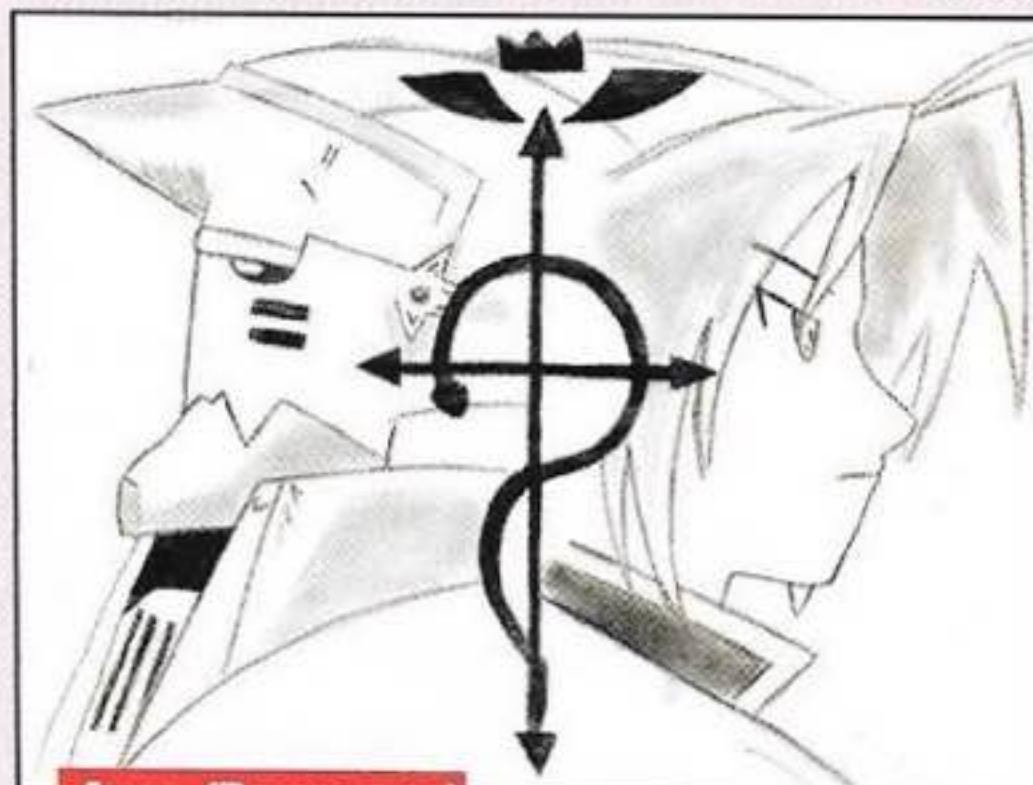
*Jessica, Vénissieux.*

### ACCRO AUX MANGAS !

Continuez comme ça D.Mangas, depuis que je vous lis, je suis devenu accro à Naruto, FMA, DBZ, GTO et Ghosty in The Shell. Pour ceux qui ne connaissent pas FMA, il faut vous y mettre ! Si vous avez les mêmes goûts que moi, on peut discuter par MSN sur mon adresse :

[manga13offspring@hotmail.fr](mailto:manga13offspring@hotmail.fr)

*Henri, Antibes.*



*Anne (Roumagne)*

### VIVE ONE PIECE !

Ce manga est génial ! Je pense être le plus grand fan. Mais les autres fans, vous pouvez aussi voter pour One Piece pour qu'il soit le premier dans le Top du mois. Je tenais à dire qu'il y a trop de DBZ, même s'il est le premier. Mettez plus de One Piece !

*Gaspard, Puy-de-Dôme.*

### PLUS DE DIVERSITE !

Je suis une vraie fan de DBZ, mais en ce moment, il est toujours premier dans le Top du mois. Ça serait bien que ça change un peu, laisser un peu la place aux autres. Si seulement, vous pouviez voter pour CDZ, Détective Conan, Sakura, Yu-Gi-Oh !

*Anaïs, Lyon.*

### PLUS DE NARUTO !

J'aimerais bien qu'il y ait plus de posters sur Naruto, car ce



*Mathias (Saint Germain)*

manga est tout de même dans les trois premières places du Top du mois !

*Pierre, Rezé.*

### ALLEZ FMA ET CDZ !

Je m'adresse aux fans de Fullmetal Alchemist que j'adore, c'est vraiment un des meilleurs mangas du moment. Et je demande aussi aux fans de CDZ de faire bouger

le Top du mois !

*Laëtitia, Paris.*

### ET LES AUTRES MANGAS ?

J'aime bien DBZ, mais tous les mois, ça gève ! S'il vous plaît, changez un peu ! Il y a tellement d'autres mangas hyper intéressants...

*Ashley et Audrey, Colombes.*

### FMA EN FORCE

J'adore FMA que ce soit l'anime ou le manga. Alors chers fans renvoyez Dragon Ball dans sa tombe et propulsez FMA à la première place du Top du mois !

*Paul-Antoine, Limay.*

### SITE SUR NARUTO !

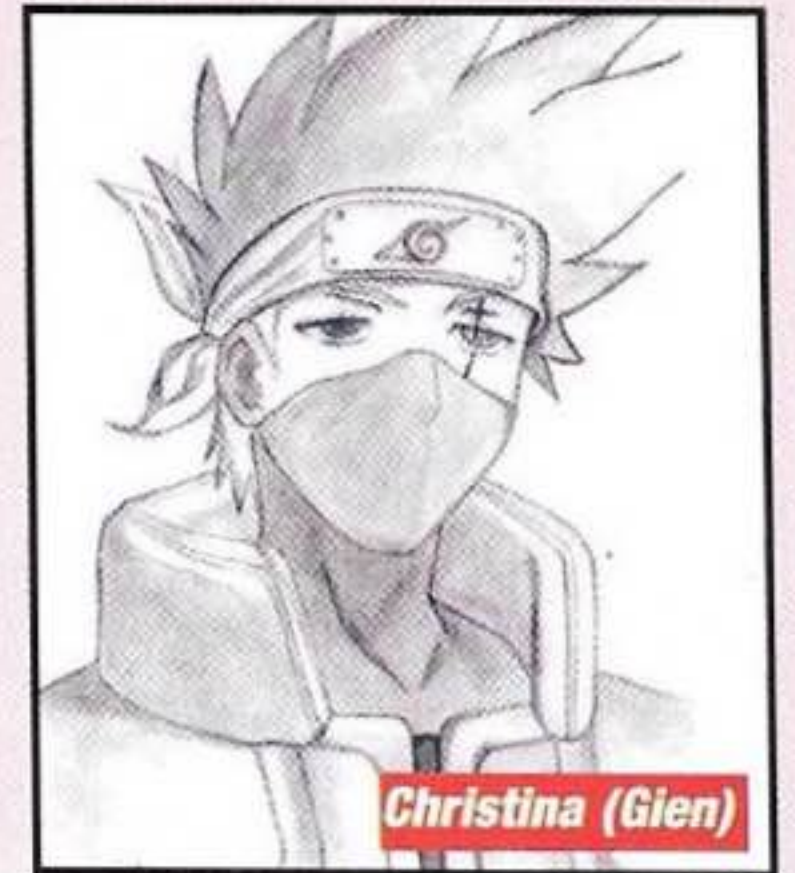
Pour répondre à Aurélie de Ménucourt, je connais un site consacré à Naruto, c'est [www.gaara.com](http://www.gaara.com), sinon si tu vas sur Google, tu peux aller sur [miss34](http://miss34) et tu recherches ce pseudo : Kakashi Hatake ou Auron Seta, ce mec est un fan de Naruto. Je pense qu'il

pourra te donner des adresses ou des sites sur Naruto, inscris-toi, j'y suis aussi [remidu34500](http://remidu34500).

*Rémi, Béziers.*

### SOUTENEZ FMA

Cela fait bien longtemps que DBZ est en haut du classement ! Alors, je voudrais dire à tous les fans des frères Elric de ne pas se laisser aller ! Allez réveillez-vous ! Et comme je ne peux voter que pour un seul anime, je voudrais dire aux lecteurs de D.Mangas qui ne veulent pas voter pour FMA, de voter pour Détective



*Christina (Gien)*

Conan ou Naruto qui méritent une meilleure place dans le classement !

*Justine, Villepreux.*

### BRAVO LES NIPONS !

Je suis une grande fan de DB/DBZ depuis mon plus jeune âge et je le resterai. Logique ! C'est le meilleur ! Mais je dois bien admettre que d'autres mangas, tels que FMA, Shaman King, Captain Tsubasa, Chobits... et bien d'autres mangas hors pair ! Merci à la grande créativité nipponne !

*Nadège, Donville-les-Bains.*



*Marion (Tournepaille)*





Samel (Gabon)

le D.Mangas 533, alors pourquoi ne le fais-tu pas pour les Chevaliers du Zodiaque ?

*Kévin, Ployé.*

Regarde en page 4 de D.Mangas.

## DBGT SUR NT1

Vous avez parlé de DVD des plus grands combats dans un précédent numéro, où peut-on le trouver ?

*Anthony, Lyon.*

Le DVD dont tu parles était accompagné d'une figurine c'était un numéro collector tiré à peu d'exemplaires et il est épuisé.

## SAIYUKI QUELLE FIN ?

Pascal, je voudrais savoir si la collection de Saiyuki se termine au N°9 ou s'il y aura un N°10 ?

*Clément.*

Le numéro 9 est bien le dernier, mais la série continue avec Saiyuki Reload.

## QUEL EST LEUR NOM ?

J'aimerais connaître les noms de famille d'Envy dans FMA ? Et existe-t-il des DVD de Naruto pas trop chers, parce que les prix sont très élevés ?

*Diane.*

Envy étant un homocule donc pas humain, il n'a pas de nom de famille. Pour trouver des DVD moins chers, la seule solution est de les acheter d'occasion.



Coralie (Donville)

## DVD TSUBASA ?

Pascal, je suis fan de Captain Tsubasa et je voudrais savoir si une sortie DVD est prévue en France ?

*Nicolas, La Réunion.*

En juin, sortent 2 DVD de 4 films.

## NARUTO SUR CONSOLES ?

Existe-t-il des jeux de Naruto sur Game Cube ou PS2 et quand sortiront-ils en France ?

*Un fan de mangas.*

Au Japon, il en existe beaucoup mais pour l'instant, on ne sait pas quand ils seront en France.

## RAPPORT DE FORCE ?

Pascal, pourquoi Végéta, déteste-il autant Sangoku ?

*Un fan de mangas.*

Simplement parce que Sangoku est plus fort que lui.

## ONE PIECE EN DVD ?

Je souhaiterais savoir quand la série et les films One Piece sortiront en DVD en France ?

*Élodie, Orly.*

D'ici la fin de l'année, ils seront disponibles en France.

## PLUS D'INFOS SUR CDZ !

Pascal, je voulais te dire que c'était injuste : tu as présenté une grande partie des personnages de Dragon Ball dans

**Vous aussi, écrivez à : D.Mangas, -"Pascal" - 132, av. du Président Wilson-93215 Saint-Denis - La Plaine Cedex. Faites-nous part de vos avis, critiques... Et envoyez-nous vos dessins.**

# À LA RECHERCHE...

**Pour trouver un correspondant, envoyez-nous vos petites annonces. Si vous êtes mineur(e)s, une autorisation écrite et signée d'un de vos parents est nécessaire.**

● J'ai 10 ans et je suis à la recherche des numéros 515 et 516 de D.Mangas.

**Alan Lacoulonche - 3 rue de la Maslerie - 14500 Truttemer-le-Grand.**

● J'ai 11 ans et j'ai de cartes Yu-Gi-Oh !, je voudrais trouver des gens qui désirent me les échanger contre des livres, des posters ou des objets Dragon Ball Z et Naruto. N'hésitez pas à m'écrire et à m'envoyer votre Email

**Sylvain Julien - 111 rue Jean Mermoz, bât. B2 - 13000 Marseille ou sylvainjulien@hotmail.fr**

● Je suis un très grand fan de DBZ et de FMA et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles entre 10 et 14 ans, adorant ces mangas, pour échanger des figurines, cartes, posters...

**Dorian Cantele - Les Charbonniers - 38440 St Jean-de-Gourmay.**

● J'ai 12 ans et je voudrais échanger des cartes Yu-Gi-Oh ! contre des posters de Naruto.

**Younès Riani - 39 avenue de la Liberté - 92000 Nanterre.**

● J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment DB, DBZ et DBGT, car je souhaiterais échanger des figurines, cartes, tatoos, images de Conan, FMA, Yu-Gi-Oh !, Naruto, One Piece contre DB, DBZ et DBGT.

**Jérémy Hollande - 15 rue de Chelers - 62127 Tincques.**

● J'ai 9 ans et 1/2 et j'aimerais bien échanger des cartes Yu-Gi-Oh ! contre des cartes DBZ et échanger des figurines Pokémon contre des figurines DBZ.

**alexandre64@laposte.net**

● J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment Naruto, DBZ, FMA, Love Hina et Shaman King.

**Kamel Sayah - 9 rue des Prés-à-l'Ogre - 60270 Gouvieux.**

● J'ai 13 ans et je suis à la recherche des toutes les infos : cartes, posters, figurines... sur Végéta, Gogéta SS2, Gogéta SS4.

**Matéo Dard - 15 rue de Giromagny - 90000 Belfort.**

● J'ai 15 ans et je souhaiterais correspondre avec des fans ou des personnes ayant des posters ou tout autre chose concernant Naruto. Je suis prêt à échanger contre des cartes ou des figurines DBZ.

**Nicolas Gomes - 17 rue du Gland - 02830 St-Michel.**

● J'ai 13 ans et je suis fan de DBZ, j'aimerais correspondre avec des filles ou des garçons pour partager cette passion.

**Léo Souly - 73 rue Gambetta - 33230 Coutras.**

● J'ai 12 ans et je cherche des filles ou des garçons qui voudraient se débarrasser de tout ce qui concerne FMA, CDZ, DBZ, Détective Conan, Naruto...

**Lucas Soler-Rico - rue des Paquettes - 7100 La Louvière (Belgique).**

● J'ai 14 ans et j'aimerais correspondre avec des fans qui aiment les mangas, à part Dragon Ball.

**Anne-Laure Morvan - 89 rue du Commandant Dumetz - 62000 Arras ou tamara0406@hotmail.fr**

● J'ai 14 ans et j'aimerais échanger des cartes et des figurines DBZ, et des cartes Yu-Gi-Oh ! contre Naruto (cartes, figurines...)

**Ludovic Loup - 2 impasse du Néouvielle - 65300 Pinas.**

● J'ai 13 ans et 1/2, je dessine et donne des informations sur vos mangas préférés contre tout ce qui concerne FMA ? Je souhaite également trouver des correspondants qui aiment FMA et DBZ.

**Rachel Seel - 47 avenue Danton apt n°9 - 17000 La Rochelle.**

## DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Un Top qui s'équilibre ! Dragon Ball est toujours premier, mais Naruto, en deuxième position, se rapproche dangereusement du sommet. FMA lui continue à perdre des voix, mais par contre Les Chevaliers du Zodiaque se maintient. One Piece gagne quelques places et toujours le même trio de fin. Si vous avez envie que D.Mangas parle d'autres séries, votez pour elles. Nous tenons compte de vos votes pour écrire nos articles. Alors n'hésitez pas !

## LE TOP DU MOIS

|                        |     |                 |    |
|------------------------|-----|-----------------|----|
| DRAGON BALL            | 35% | ONE PIECE       | 7% |
| NARUTO                 | 20% | OLIVE ET TOM    | 5% |
| FULLMETAL ALCHEMIST    | 15% | DETECTIVE CONAN | 4% |
| CHEVALIERS DU ZODIAQUE | 12% | YU-GI-OH !      | 2% |

## 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 : .....

Âge : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....



**OMBRE EXACTE**  
**OWBKE EXACTE**

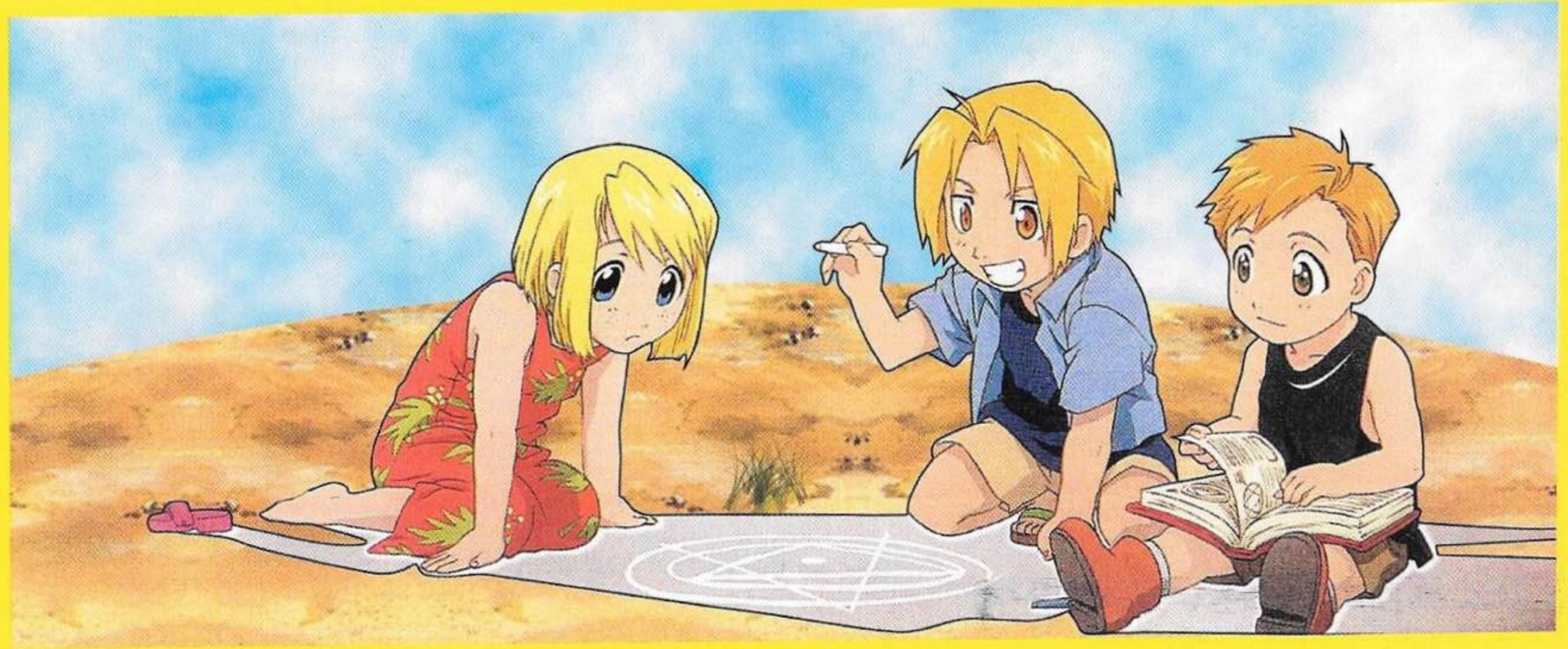
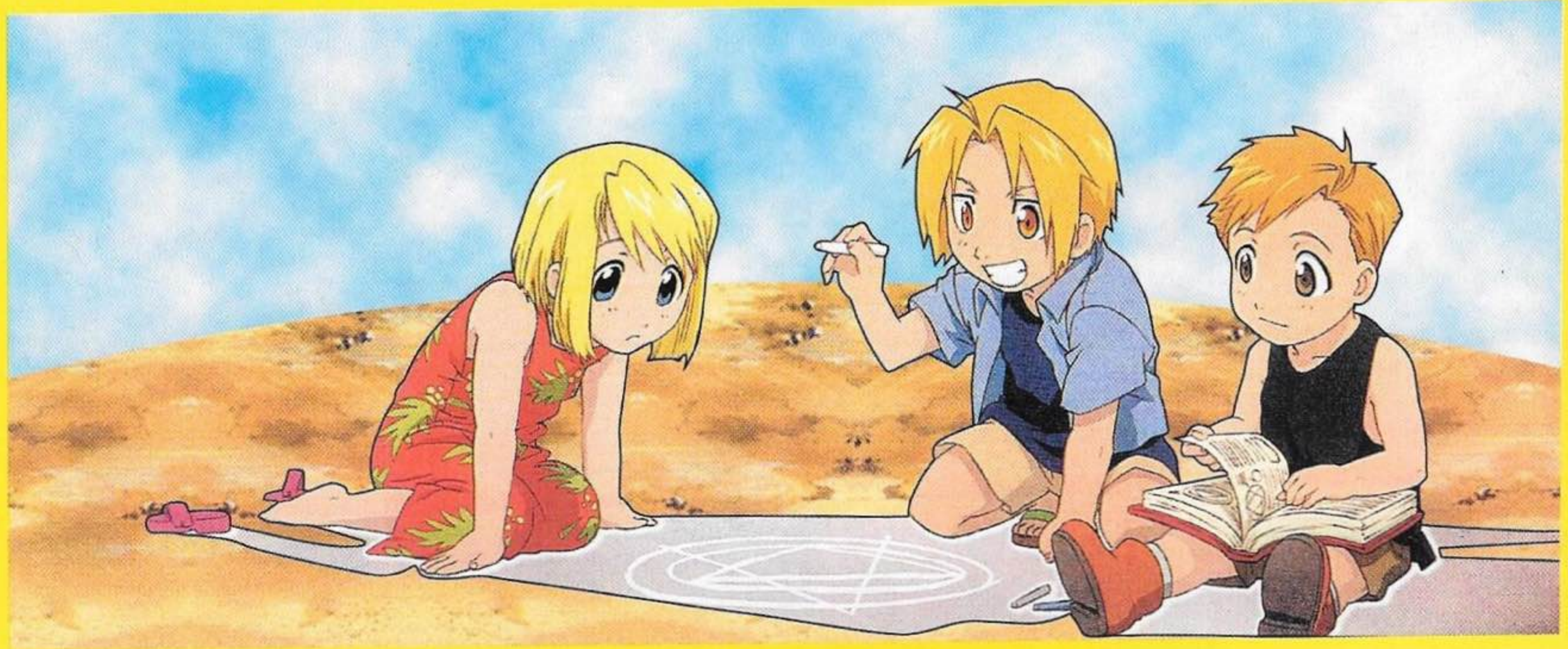
# JEU X

Une seule de ces ombres correspond parfaitement à l'image ci-contre... laquelle ?



**solution**  
2

## 10 DIFFERENCES



**solution**

Il manque : un motif sur son genou gauche et une chaussure sur la fille, un rond sur la page du livre, une craie et un caillou sur le sol. Ont été ajoutés : des taches de roussure sur la fille, un point au centre du dessin, de l'herbe sur le sol, un col et une lumière dans les yeux du garçon de droite.



**Crée tes coiffures...  
Invente ton look !**

## Braidies™

**Des mini poupées à collectionner !**

**Des mèches colorées et des accessoires décorés !**

**Un système d'attache aimanté :  
un clic et le tour est joué !**



**4 thèmes :**

-  **Les P'tites Sirènes**
-  **Les P'tites Princesses**
-  **Les P'tites Fleurs**
-  **Les P'tites Fruitées**

**Au total,  
28 modèles  
à collectionner !**





# TONKAM BASTILLE [www.tonkam.com](http://www.tonkam.com)

29 rue Keller 75012 Paris Tel 01 47 00 78 38 du mardi au samedi de 10h30 à 19h

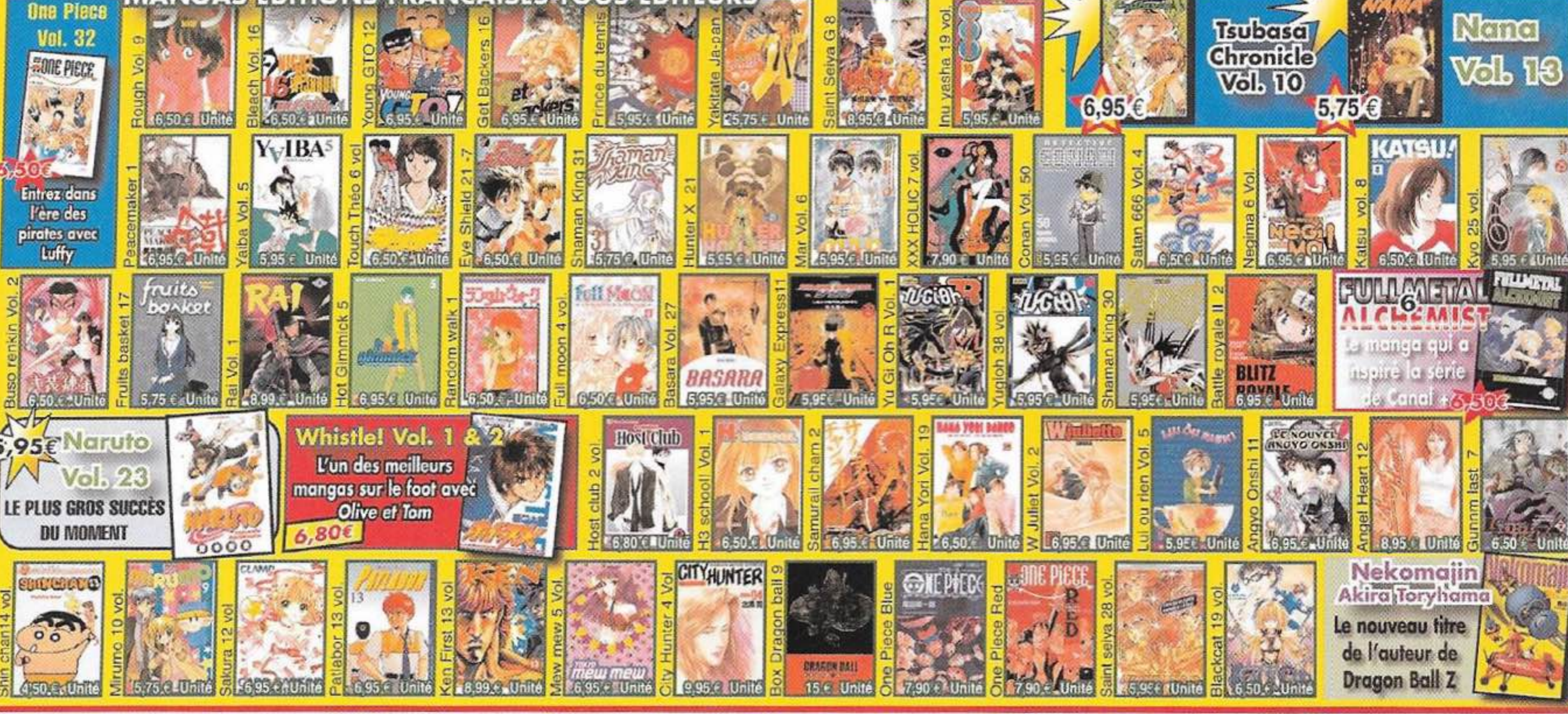
Tous nos prix sont à l'unité et en euros. Les prix et références sont valables pendant le mois de parution du magazine, sous réserve d'erreurs typographiques et dans la limite du stock disponible. Illustrations non contractuelles. Les mangas version française sortent au prix public éditeur, la loi ne nous permettant pas de publier le prix remis de 5% hors du lieu de vente.



## ÉDITIONS TONKAM



## MANGAS ÉDITIONS FRANÇAISES TOUS ÉDITEURS



## APPLESEED

LE FILM  
Édition collector  
3 DVD  
59,95 €



## La série TV Naruto en DVD VF

Vol. 1 & 2 disponibles  
13 épisodes par DVD



## Fullmetal Alchemist



## LOT GANTS + BANDEAU NARUTO



**1** Notez les titres que vous souhaitez commander.

| Articles | Prix unitaire | Quantité | Total |
|----------|---------------|----------|-------|
| .....    | .....         | .....    | ..... |
| .....    | .....         | .....    | ..... |
| .....    | .....         | .....    | ..... |
| .....    | .....         | .....    | ..... |

**2** Calculez votre montant : Fraie 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 D Manga N°336  
 NOM : \_\_\_\_\_ PRÉNOM : \_\_\_\_\_ ÂGE : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_

**5** Bon de commande à renvoyer à  
**Tonkam Service V.P.C. 29 rue Keller 75011 Paris**  
 TOUTE COMMANDE EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DE NOS  
 CONDITIONS DE VENTE QUE VOUS POUVEZ RECEVOIR SUR  
 SIMPLE DEMANDE ÉCRITE.

CODE POSTAL : ..... TÉL. : .....  
 ADRESSE MAIL : .....  
 obligatoire en cas de problème avec votre commande