

# D. m a n n a



## DRAGON BALL GT

### SUPER C17 PASSE A L'ATTAQUE



## SAILOR STAR

### Le sacrifice de Seiya



**EN  
DIRECT  
DU  
JAPON**

La fin des  
épisodes de  
**FLY**

高校生、大学生に人気抜群の国際青山短期大学  
口養成講座

高校生、大学生に人気抜群の国際青山短期大学  
口養成講座

T 2918 - 441 - 20,00 F



mensuel N° 441  
juin 1998  
20 FF - 145 FB - 6,50 FS  
ISSN 1142-3323

AVEC

# Dorothee

MAGAZINE

TELEPHONEZ AU

08 36 68 80 88

ET GAGNEZ UN  
CADEAU PAR  
JOUR

JOUEZ  
ET COMBATTEZ AUX COTES DE  
VOS HEROS FAVORIS

\* 2,23 F la minute  
Broadsystem

POUR LA  
BELGIQUE

0900 321 12

(6,03 FB par 20/40")





L'été arrive et les héros de D. Manga aussi ! Tout d'abord, en direct du Japon, vous retrouverez Fly pour connaître la fin de ses aventures, telles qu'elles sont dans le manga. Saviez-vous aussi que C17 passe à l'action ? D. Manga vous l'apprend et vous dit tout. Les deux robots ont fusionné pour donner naissance à Super C17 et c'est là que tout commence ! Du côté des Sailors, ça bouge aussi, en particulier les amours de Sailor Moon... Enfin, nous avons pensé à tous les fous de foot avec tous les objets de la Coupe du Monde et un test. Et comme toujours, retrouvez toutes vos BD.

### La rédaction



# Cette semaine dans D. manga



## MAGAZINE

- 4 En direct du Japon**  
La fin des aventures de Fly
- 25 Méli-mélo**  
Spécial Coupe du Monde
- 26 A Vos Consoles**
- 35 Sailor Star**  
Le sacrifice de Seiya
- 48 Dragon Ball GT**  
Super C17 passe à l'attaque

## BANDES DESSINEES

- 6 Dragon Ball Z**  
Une accalmie (1)
- 40 Sailor Moon**  
Cœur à cœur (1)
- 52 Chevaliers du Zodiaque**  
L'affrontement final (2)

## JEUX

- 38 Test :** Etes-vous un vrai fan de foot ?
- 39 Jouez et gagnez**

## POSTERS



**27**  
Poster  
Dragon  
Ball GT



**31**  
Poster  
Dragon  
Ball GT

DOROTHEE MAGAZINE N° 441 - juin 1998. N° de commission paritaire: 71672. N° ISSN: 1142-3323. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF: Andrea Bureau. REDACTRICE : Sylvie Bullo. SECRETAIRE DE REDACTION : Pascale Cancalon. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, Anne-Hélène Bonpant, Luis Ferreira. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu. ILLUSTRATIONS : Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL: juin 1998. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Marc Sillam. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par SFC, SA au capital de 750.000F - R.C.B. 334 323 961 - 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La-Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La-Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01.49.22.20.01 REASSORTS : 08.00.31.32.68. ABONNEMENTS : Dorothee Magazine, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89 - Imprimé en France par Mouthieux - Photogravure : SSCP - Diffusion : Transport Presse.



1 9 9 5



# EN DIRECT DU JAPON

Après son combat contre Adler et la mort de son père, Fly rejoint ses amis. Ensemble, ils pénètrent dans le sanctuaire de Ban, le chef des méchants. Ce dernier élimine une à une toutes les pièces du jeu d'échecs encore en vie. Le jeu d'échecs correspond aux gardes du corps de Adler qui s'est mis du côté de Fly.

Dans les ruines de la cité volante, apparaît alors Le Ban (Le Vieux). Une petite précision : Adler a changé de camp et Fly est devenu plus fort grâce à un emblème de dragon fixé sur chacune de ses mains. Il possède le sien ainsi que celui de son

père décédé, car l'emblème se transmet de génération en génération.

Avec son sceptre, Le Ban lance une lumière très puissante, mais Fly réussit à l'intercepter à l'aide d'une nouvelle technique nommée Wdol Ohla. Le rayon se retourne contre Le Ban. Son apparence de vieillard laisse place à celle d'un jeune démon. Celui-ci possède trois types de pouvoirs : il peut contrôler les énergies, les armes, ainsi que les pouvoirs d'un adversaire.

Ban lance alors une attaque qui met tout le monde hors combat, exception faite de Fly et de Pop. Ils découvrent alors l'ultime plan de Ban. En effet, le sanctuaire dans lequel ils se trouvent est soutenu par plusieurs piliers ; six

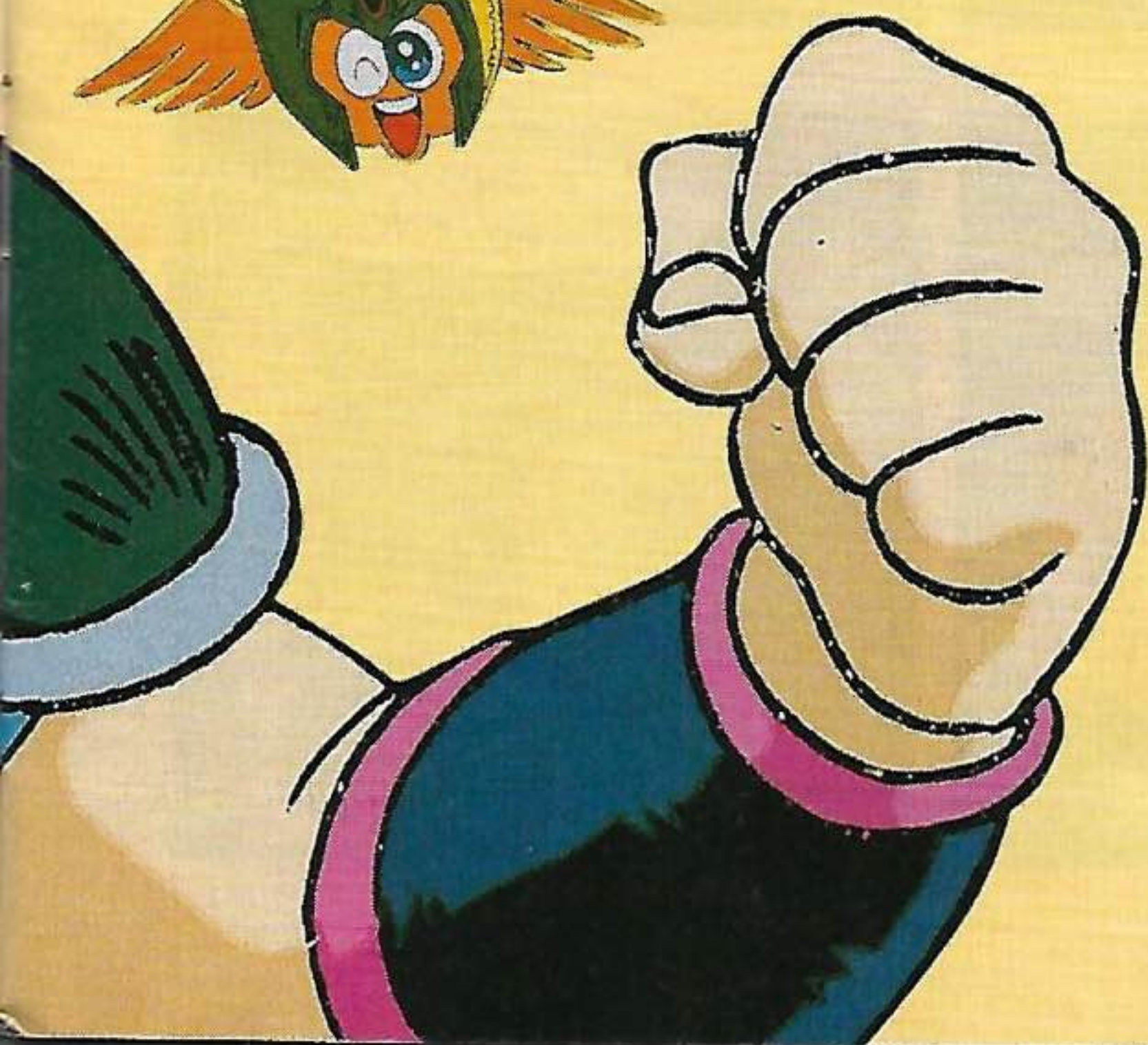
d'entre eux sont noirs et cachent des missiles que Ban a l'intention de lancer sur Terre. Pour aider Fly à détruire les missiles, Gomme (la petite bestiole qui accompagne Fly) va utiliser une technique appelée la larme sacrée. Gomme fait apparaître les âmes des amis de Fly sous la forme de gouttes qu'il réunit pour n'en former qu'une seule. Il produit alors une explosion qui détruit les missiles, mais lui coûte la vie. Furieux, Ban ouvre un vortex dimensionnel dans lequel il envoie Léona et Pop. Voyant ses amis disparaître, Fly perd son contrôle et libère ses pouvoirs. Les marques de dragon sur ses mains se mettent à briller et une troisième apparaît sur son front. Ses cheveux se dressent sur sa tête et Fly se lance sur Ban.

## Fly et le double de Kill Ban

Le combat est inégal. Fly parvient à enfoncer son épée dans la poitrine du démon, puis il lui coupe une corne. N'ayant jamais affronté d'adversaire aussi fort, le démon prend peur et, poussé dans ses derniers retranchements, il crée un exosquelette (une sorte d'armure) afin d'accroître ses pouvoirs. Ainsi paré, il contre-attaque et parvient à assommer Fly. Inconscient, notre héros voit ses prédécesseurs chevaliers-dragons lui révéler le

vrai pouvoir d'un chevalier. A présent tout à fait réveillé, Fly se lève, ramasse l'épée de son père et repart à l'attaque. Durant le combat, Fly découvre le moyen de se débarrasser de Ban. Il concentre toute l'énergie du dragon dans une seule main et se lance sur Ban. Il saisit l'épée qu'il avait enfoncée dans la poitrine de ce dernier, et la fait descendre jusqu'à ce qu'elle lui tranche le cœur. Le démon explose alors en milliers de petits morceaux qui vont s'éparpiller sur la surface de la Terre.

Fly quitte le sanctuaire et retourne sur Terre. Il rejoint ses amis, et retrouve Pop et Léona libérés du vortex lors de la mort de Ban. La victoire est totale, pourtant une ombre subsiste : Kill Ban apparaît devant nos amis. Fly découvre que ce n'est pas véritablement Kill Ban, mais un robot renfermant une bombe. Le vrai roi des morts est en fait le petit cyclope qui se tient sur son épaule. Pop et Fly s'élancent pour l'arrêter. Fly arrive le premier et éjecte Pop d'un coup de pied. Il saisit le robot et l'entraîne dans les airs. Fly songe à sa mère et à son père avant de mourir lorsque Kill Ban explose. Le temps passe et la paix s'est installée. Les amis de Fly reprennent le cours de leur vie en gardant le précieux souvenir de leur héros.

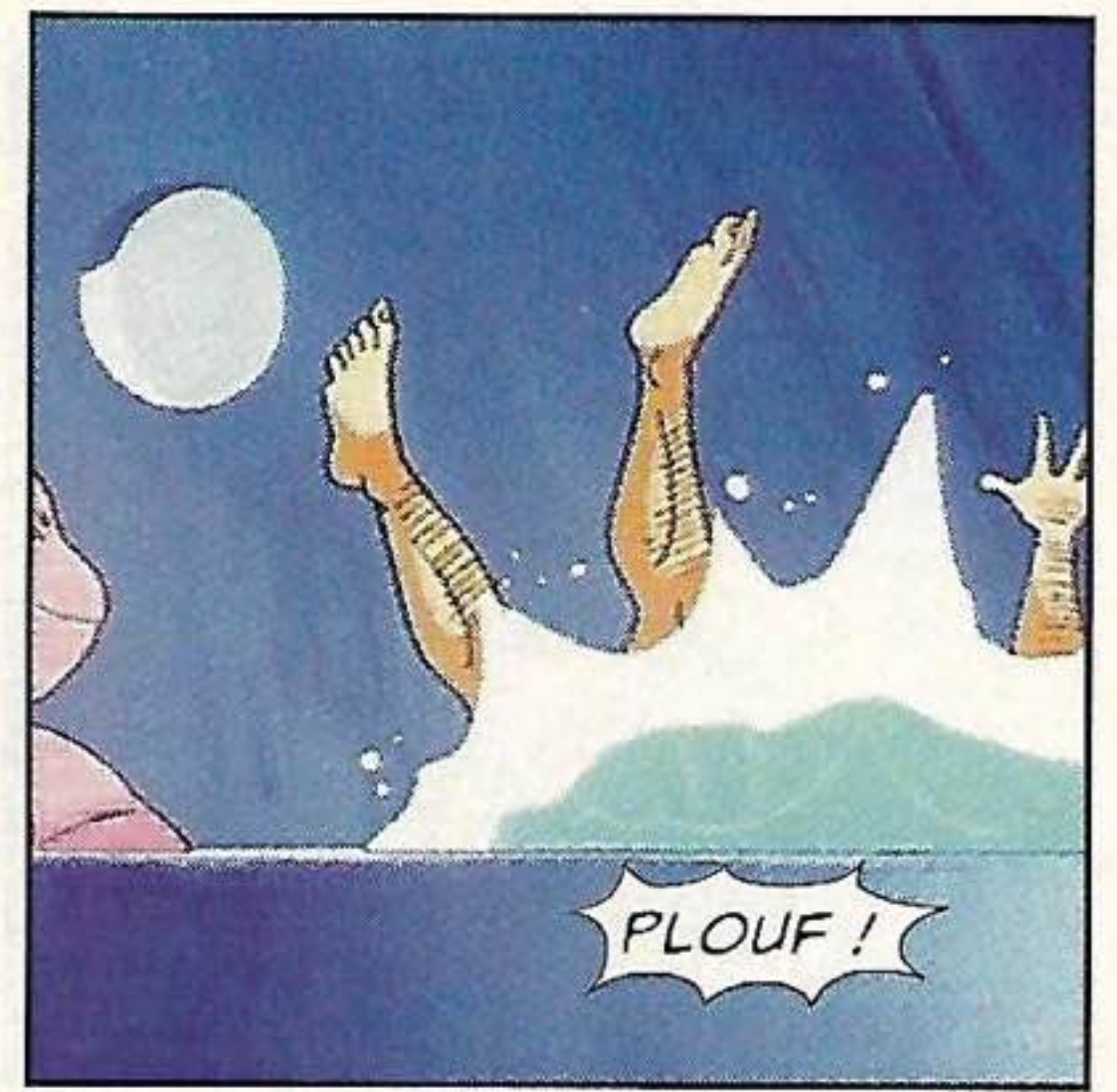


# DRAGON BALL Z

## UNE ACCALMIE (2)

Résumé : Un méchant individu a tiré sur le petit chien de Boubou. Mais grâce à ses pouvoirs, il a réussi à lui rendre la vie.

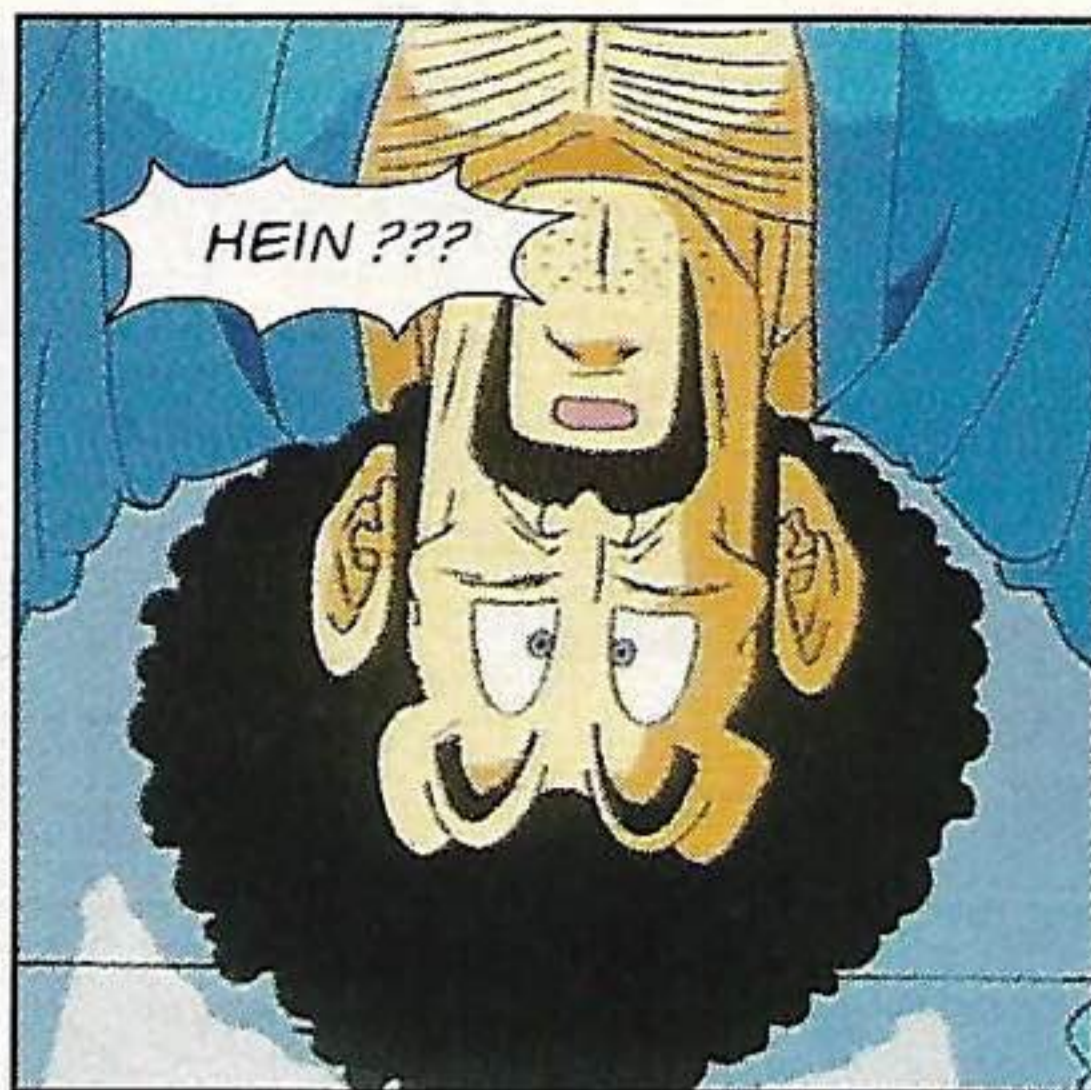




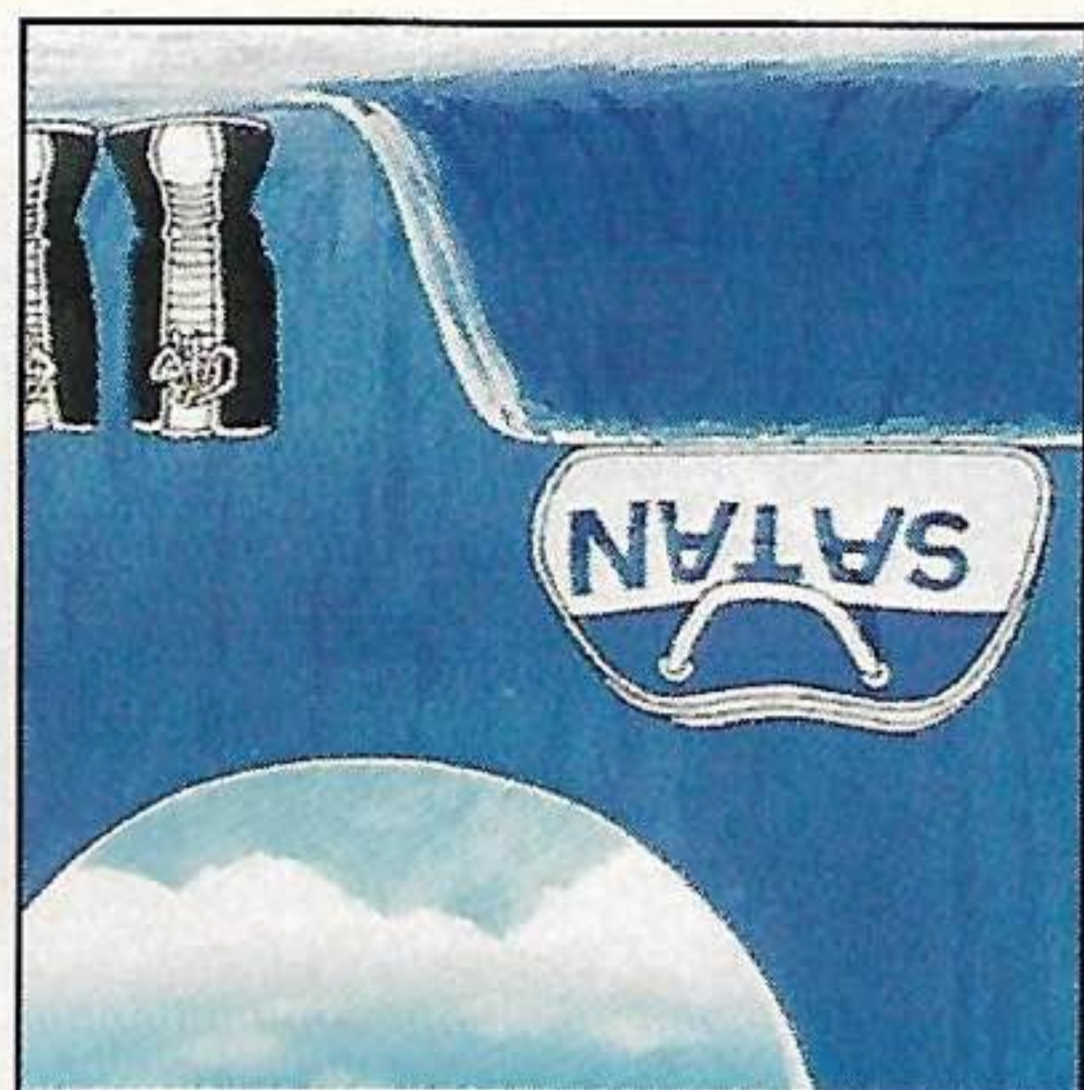
UN PEU PLUS TARD...



OH, ÇA FAIT DU BIEN UN BON BAIN !



HEIN ???



JE N'AI PLUS BESOIN DE ÇA !



VOYONS VOIR !



JUSQU'ICI, J'AI EU BEAUCOUP DE CHANCE ! POURVU QUE CELA DURE !



SCRITCH...



J'AI FAIM ! EST-CE QU'IL Y A ENCORE DU RIZ DE CE MIDI ?



NE VOUS INQUIÉTEZ PAS ! JE VAIS VOUS PRÉPARER QUELQUE CHOSE !



SI C'EST AUSSI BON QUE TOUT À L'HEURE, JE VEUX BIEN !



J'AI FAIM ! J'AI FAIM !

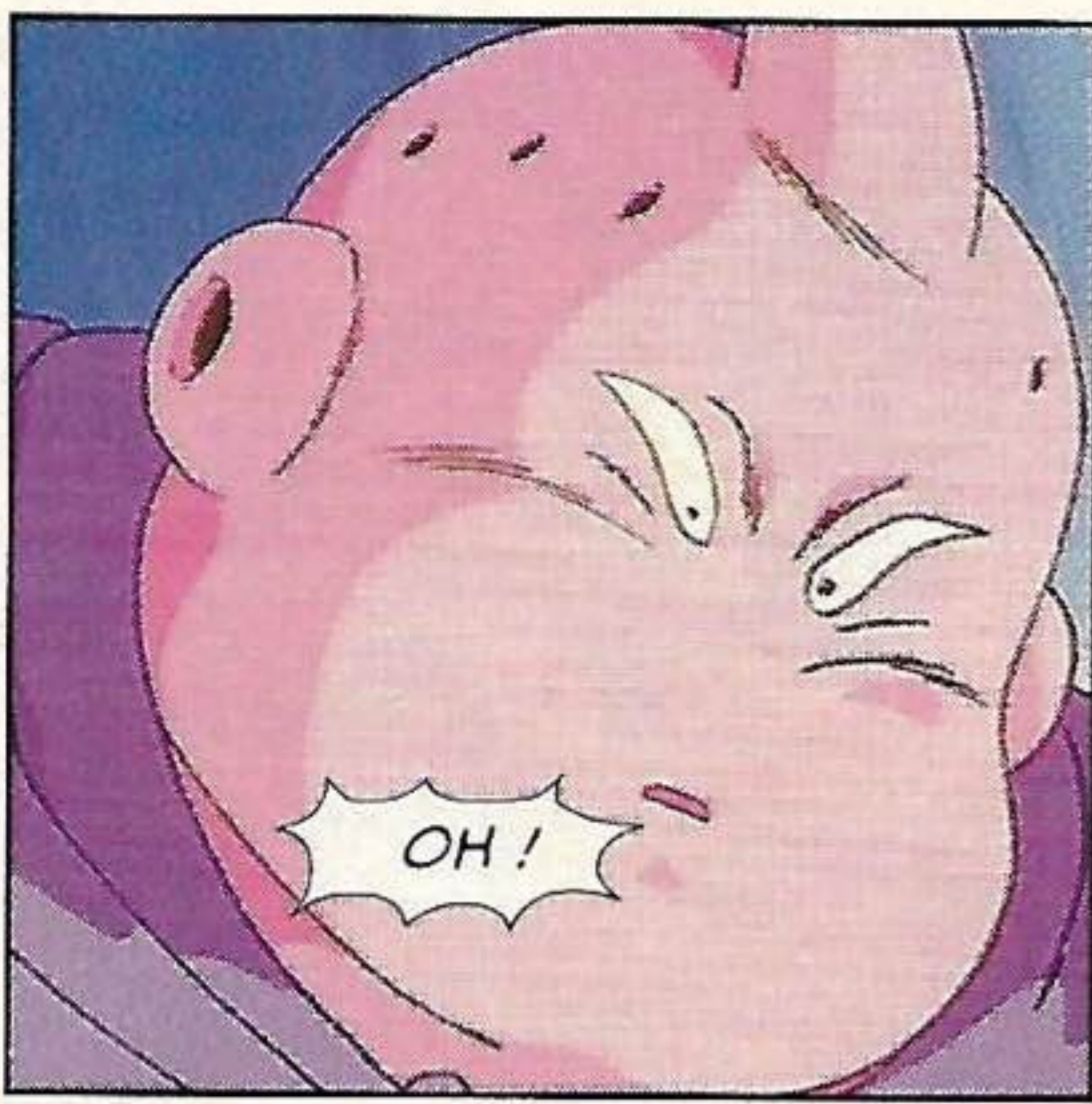


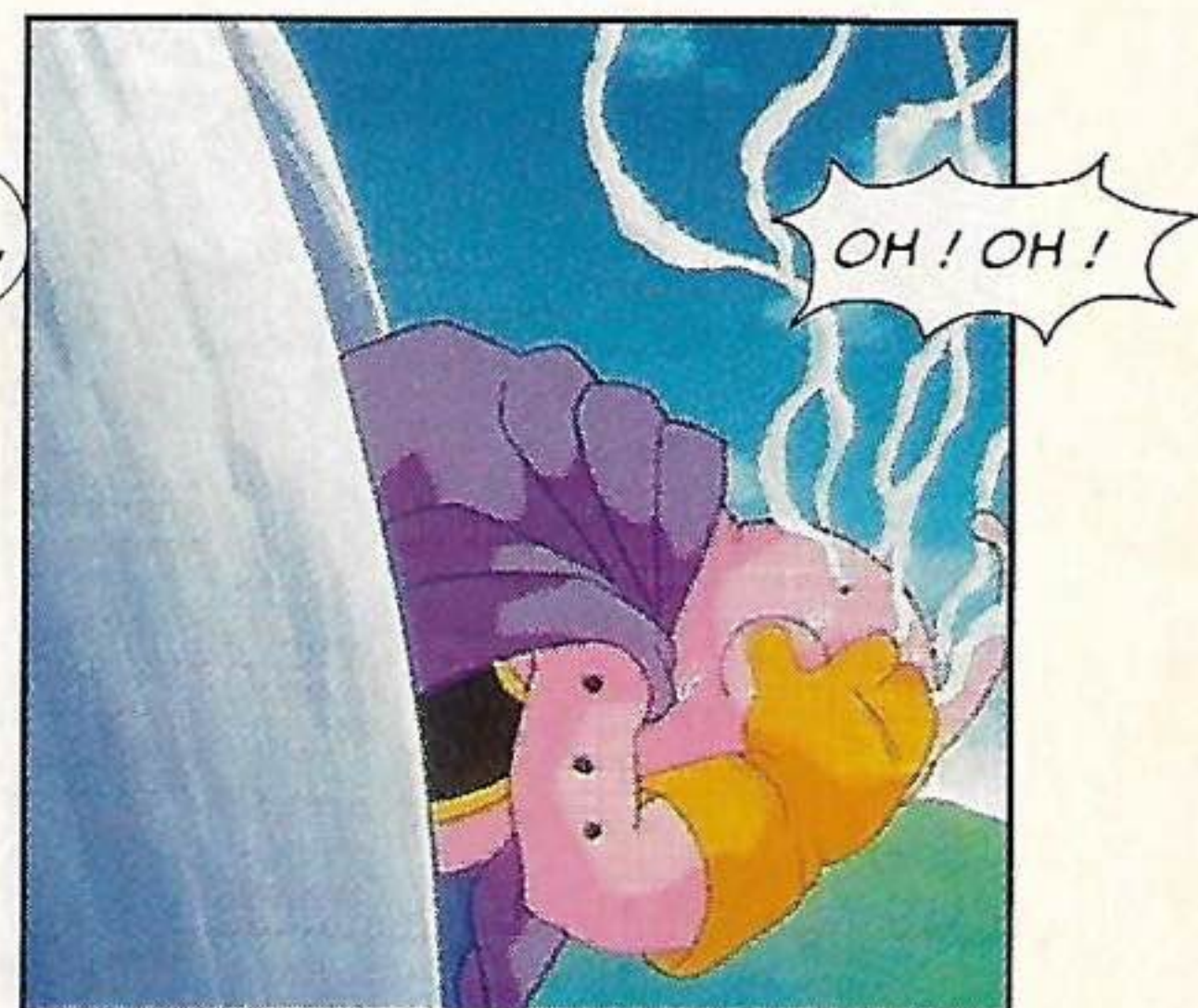
VOUS M'EN DIREZ DES NOUVELLES ! C'EST UNE RECETTE DE MA GRAND-MÈRE !

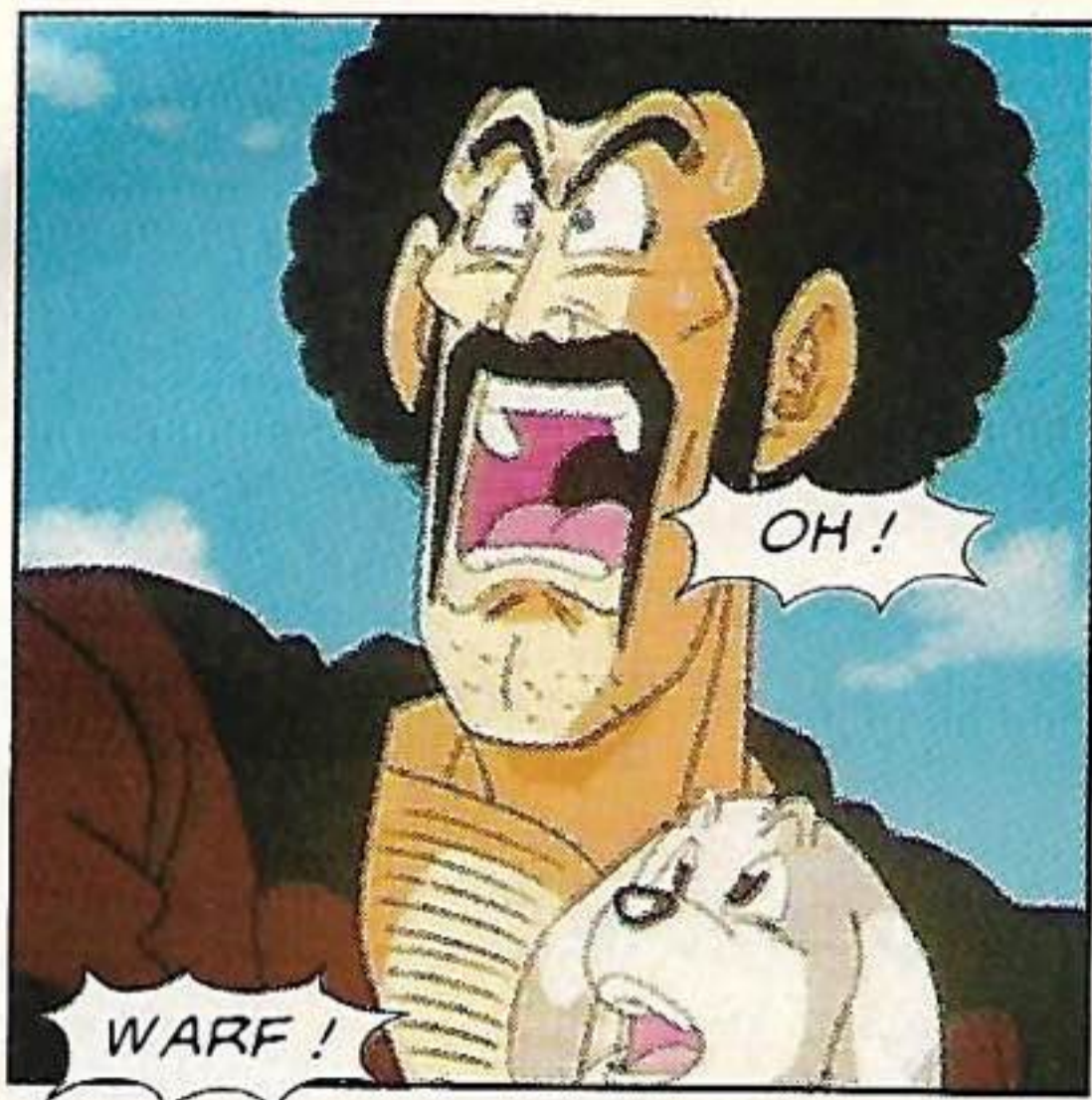


TOUT À COUP...









OH!

WARF!



OH NON!



MON DIEU ! QU'EST-CE QUE C'EST ?



AU SECOURS ! QU'EST-CE QUI SE PASSE ?



MAIS !



FSSSSSS...



AH ! AH ! AH !



ON NAGE EN PLEIN CAUCHEMAR ! QUI EST-CE ?

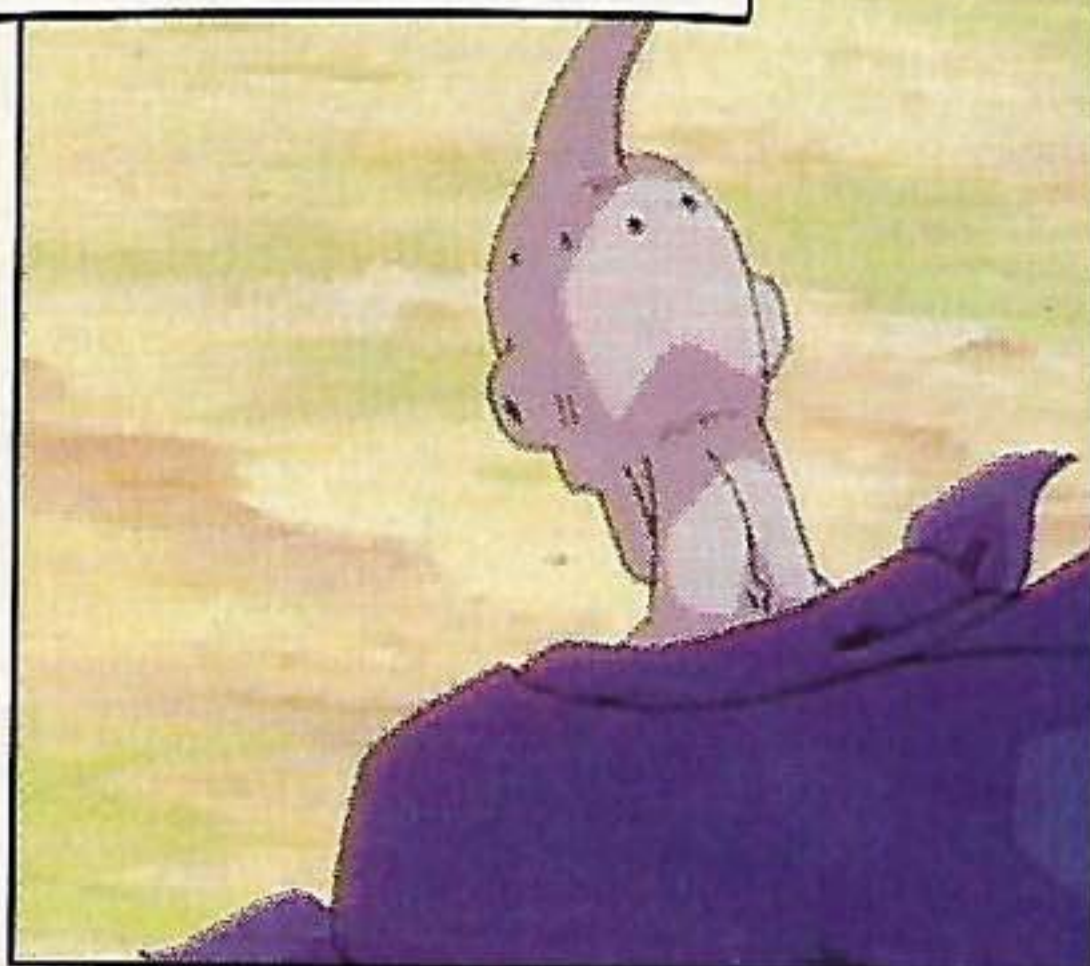


LA COLÈRE DE BOUBOU A EU UN EFFET DÉSASTREUX !

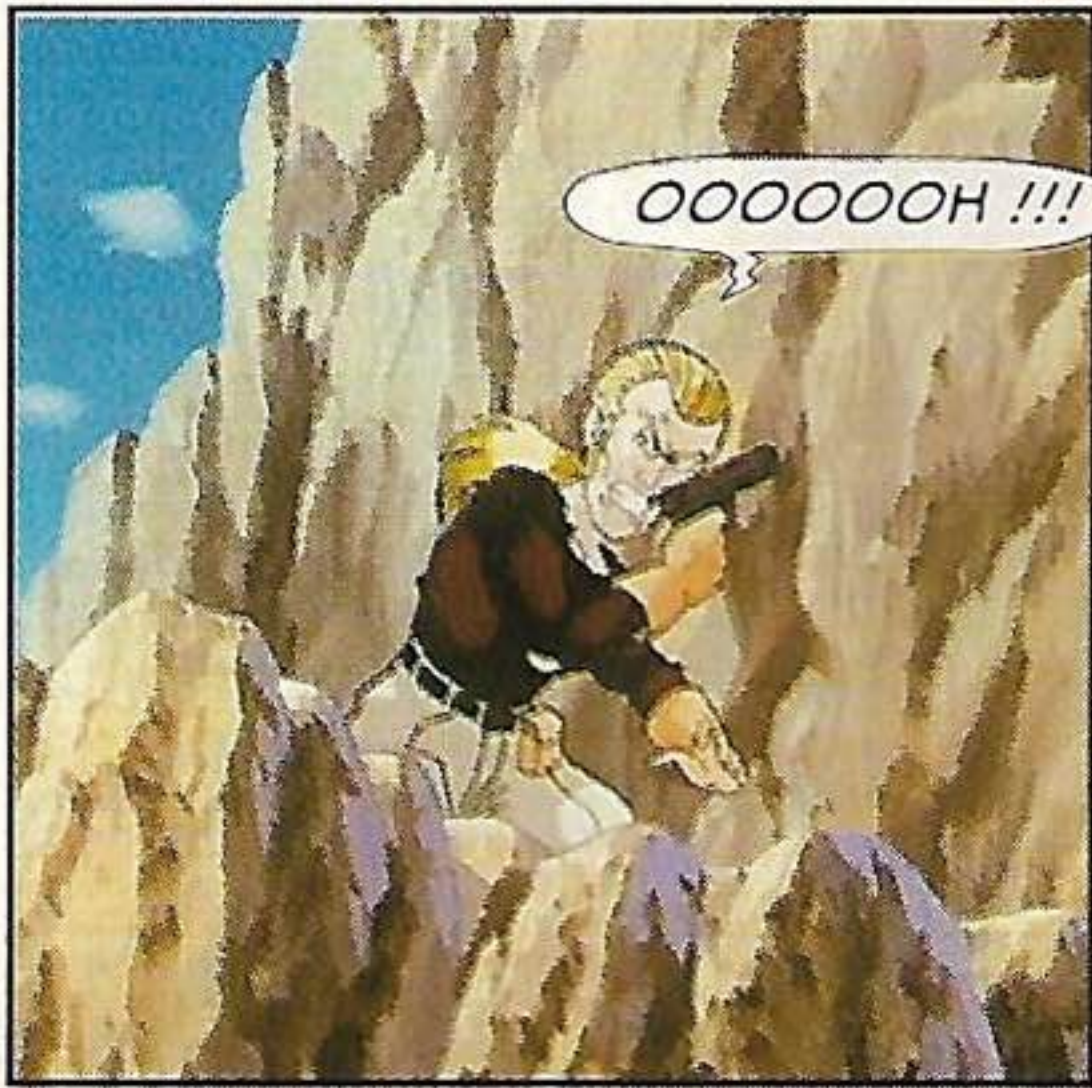


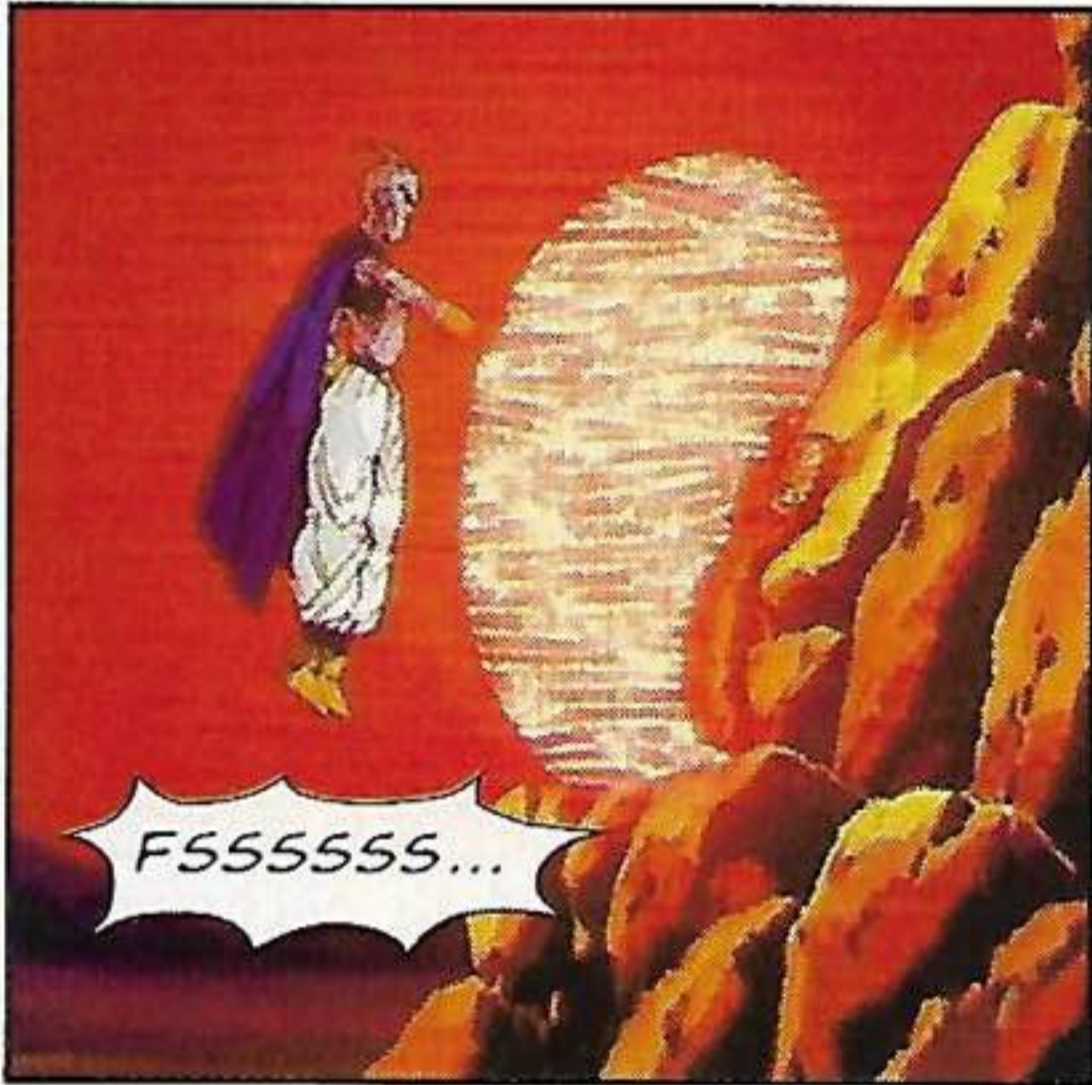
TOUT LE MAL QUI ÉTAIT EN LUI S'EST DÉTACHÉ DE SA FORME INITIALE

ET EST PARTI CRÉER UN DEUXIÈME INDIVIDU !



IL EXISTE MAINTENANT DEUX BOUBOU !





# DRAGON BALL Z

## TROIS BOUBOU DIFFÉRENTS (1)

Résumé : Boubou a sauvé la vie d'Hercule et de son chien. Excédé par tant de violence, il crée un autre Boubou encore plus méchant et plus violent.

BOUBOU N'EST PEUT-ÊTRE PAS LE MONSTRE SANGUINAIRE QU'ON CROYAIT !

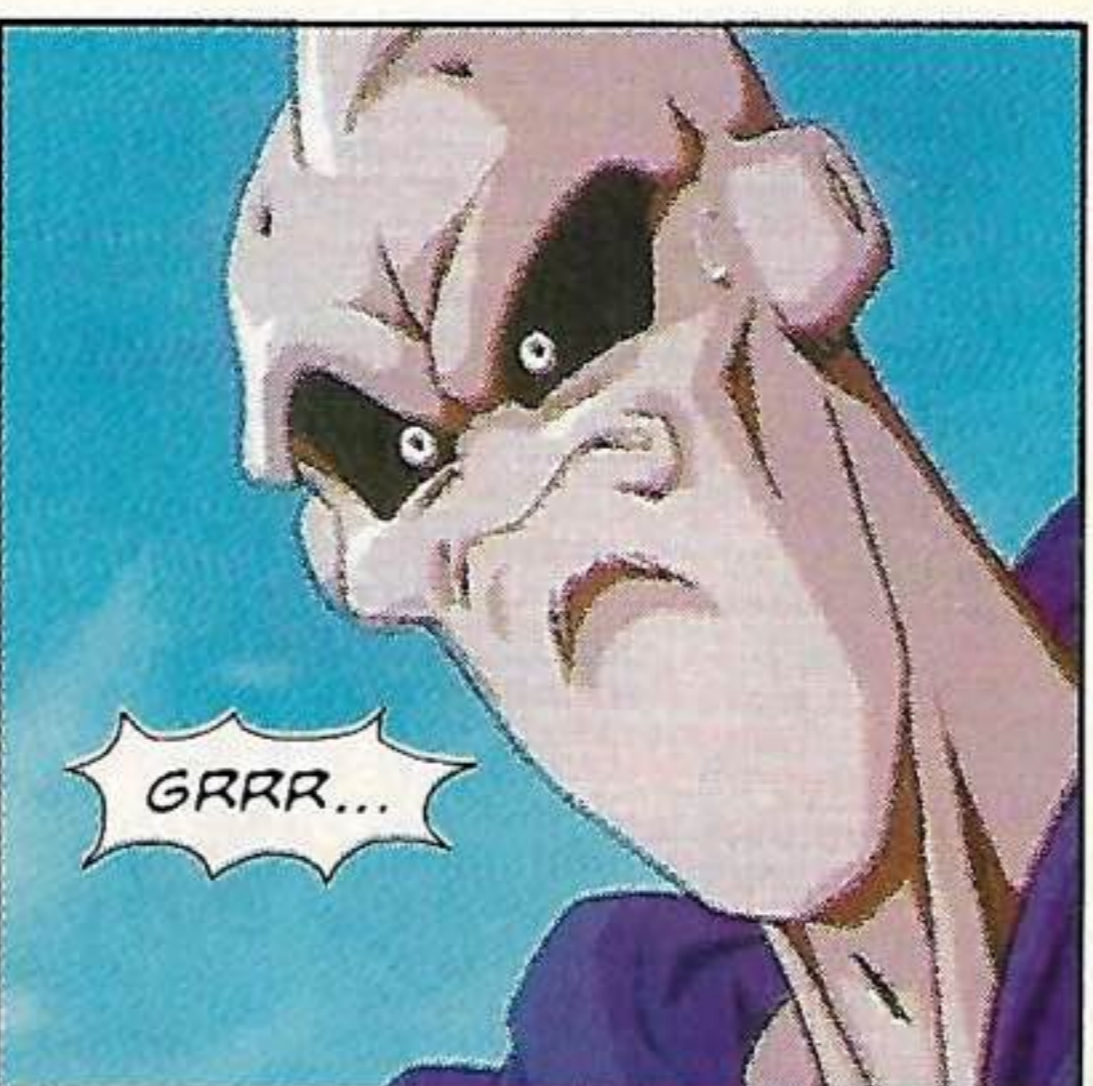
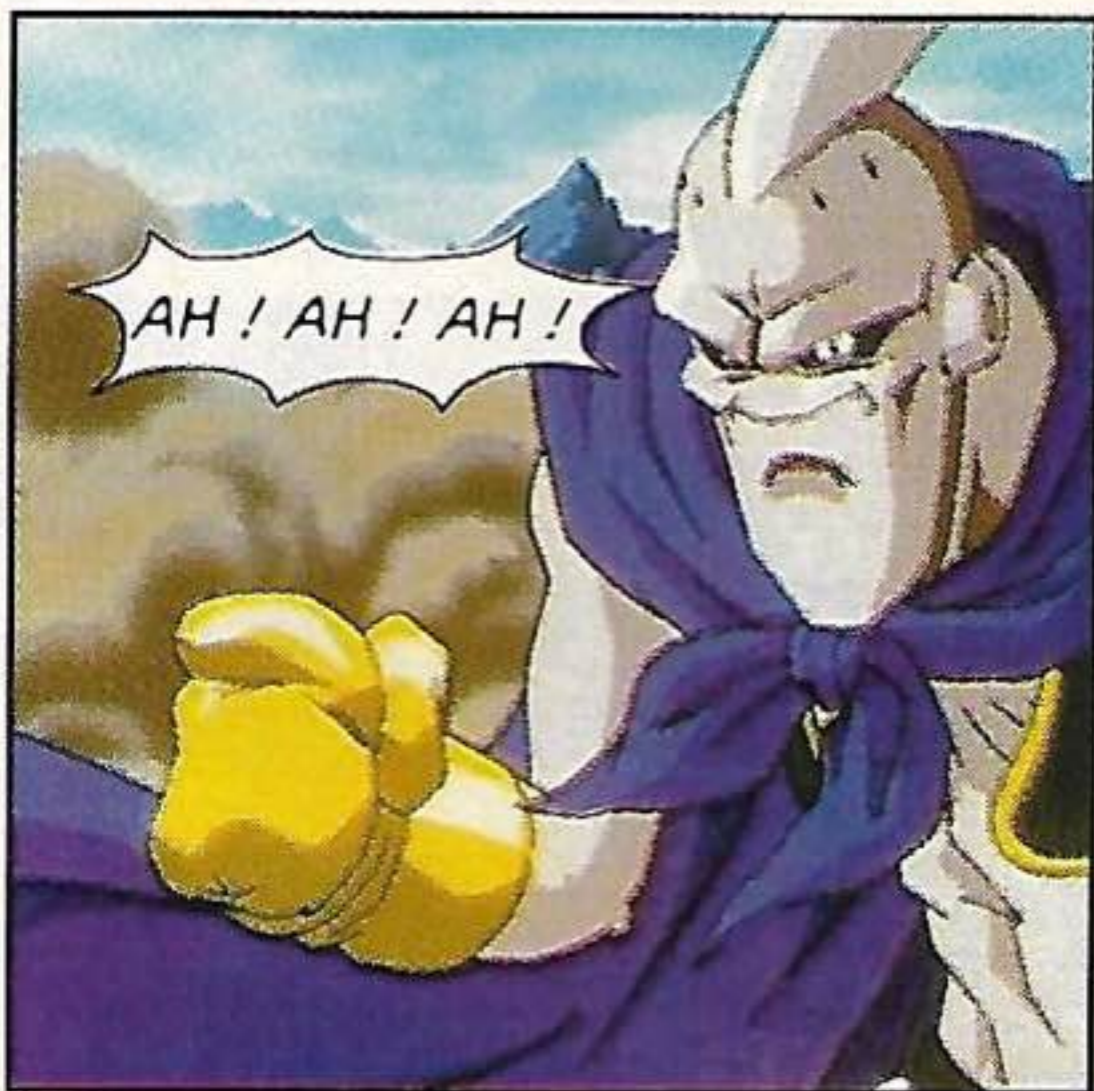


UNE CERTAINE ACCALMIE RÉGNAIT JUSQU'À CE QUE DEUX COUPS DE FEU RETENTISSENT...







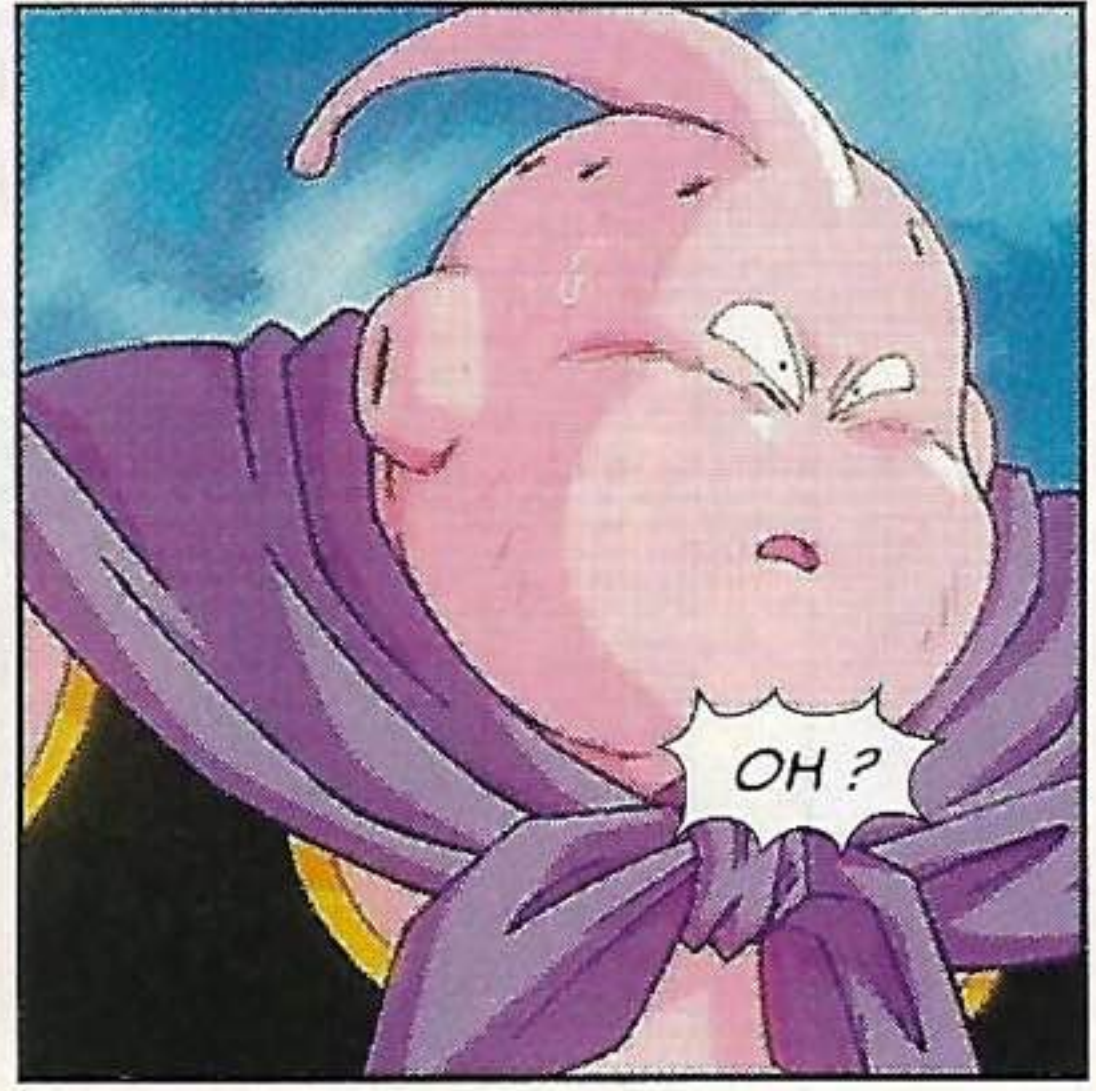




VAS-Y BOUBOU !  
DONNE-LUI LE COUP  
DE GRÂCE !



SCRATCH !!!



OH ?



FSSSS...



MIAM ! MIAM !



ÇA S'ANNONCE  
MAL !



BOUBOU NUMÉRO UN  
N'A AUCUNE CHANCE !  
SON JUMEAU A HÉRITÉ  
DE SON POTENTIEL  
ÉNERGÉTIQUE...



... SES POUVOIRS SE  
RÉSUMENT À QUELQUES  
TOURS DE MAGIE !  
NOUS DEVONS NOUS  
PRÉPARER AU PIRE !



BOIS UN PEU  
MON CHÉRI !  
TU SERAS MIEUX APRÈS !



QU'EST-CE QUE  
VOUS FAITES ?  
AU TRAVAIL !!!

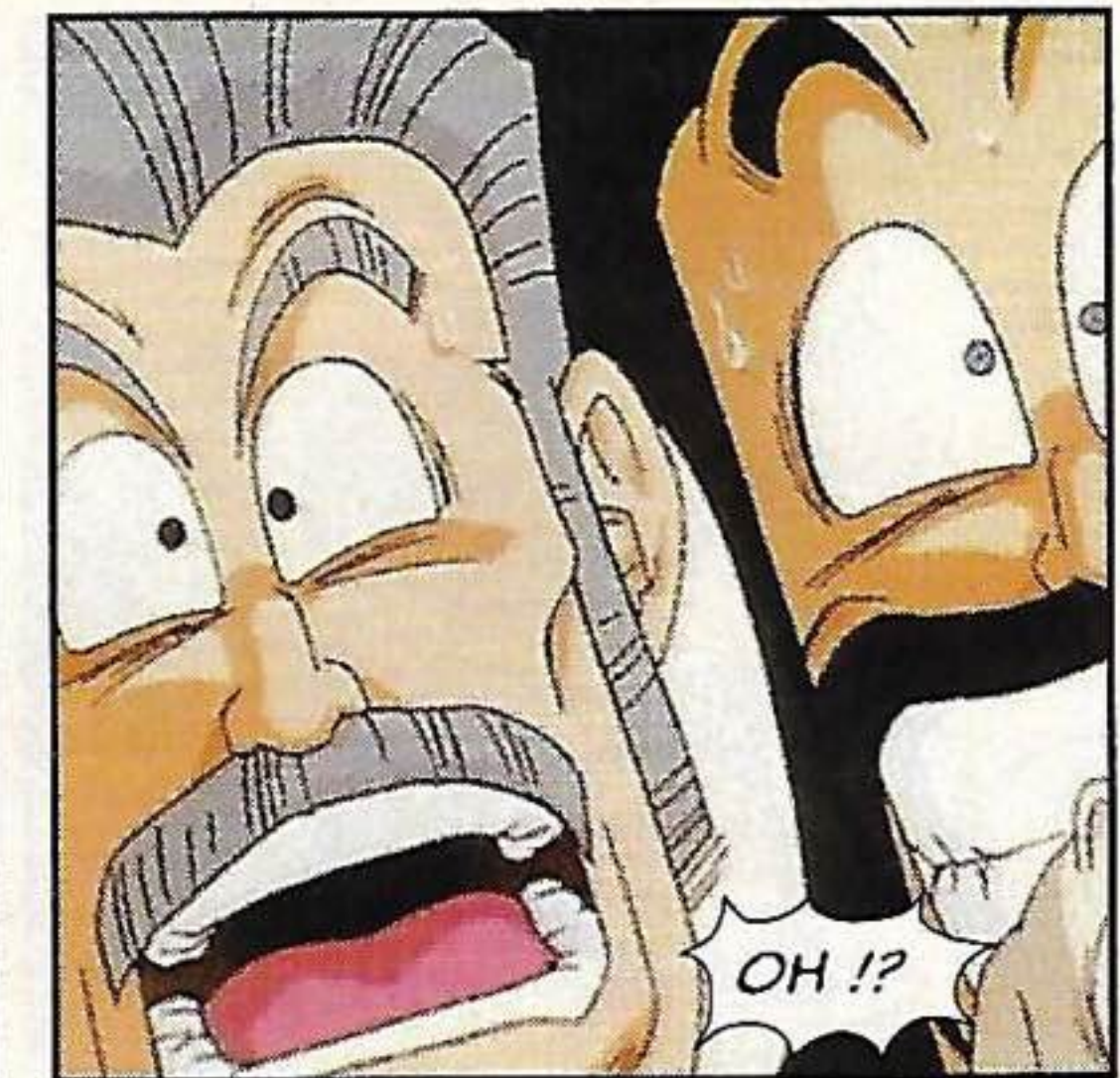


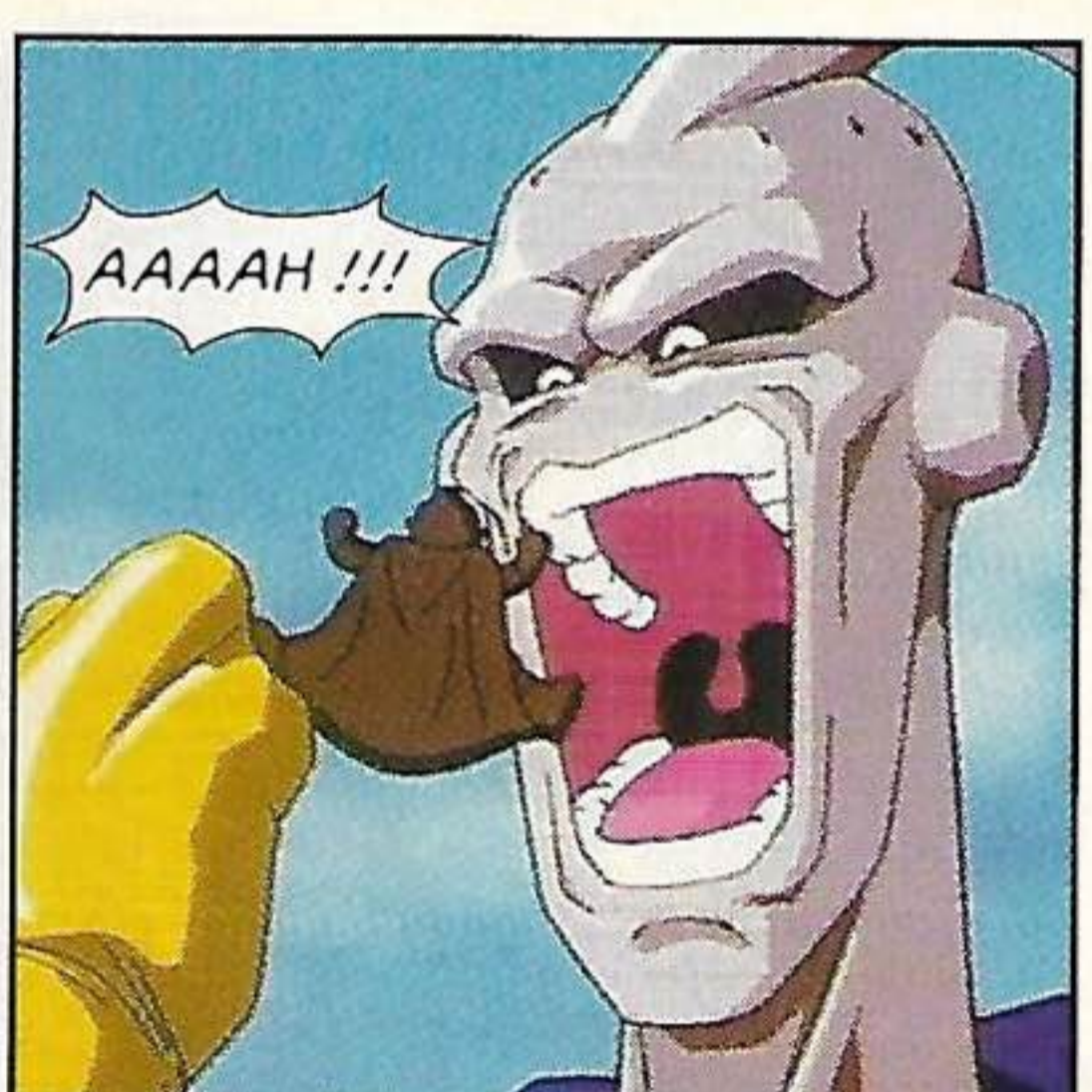
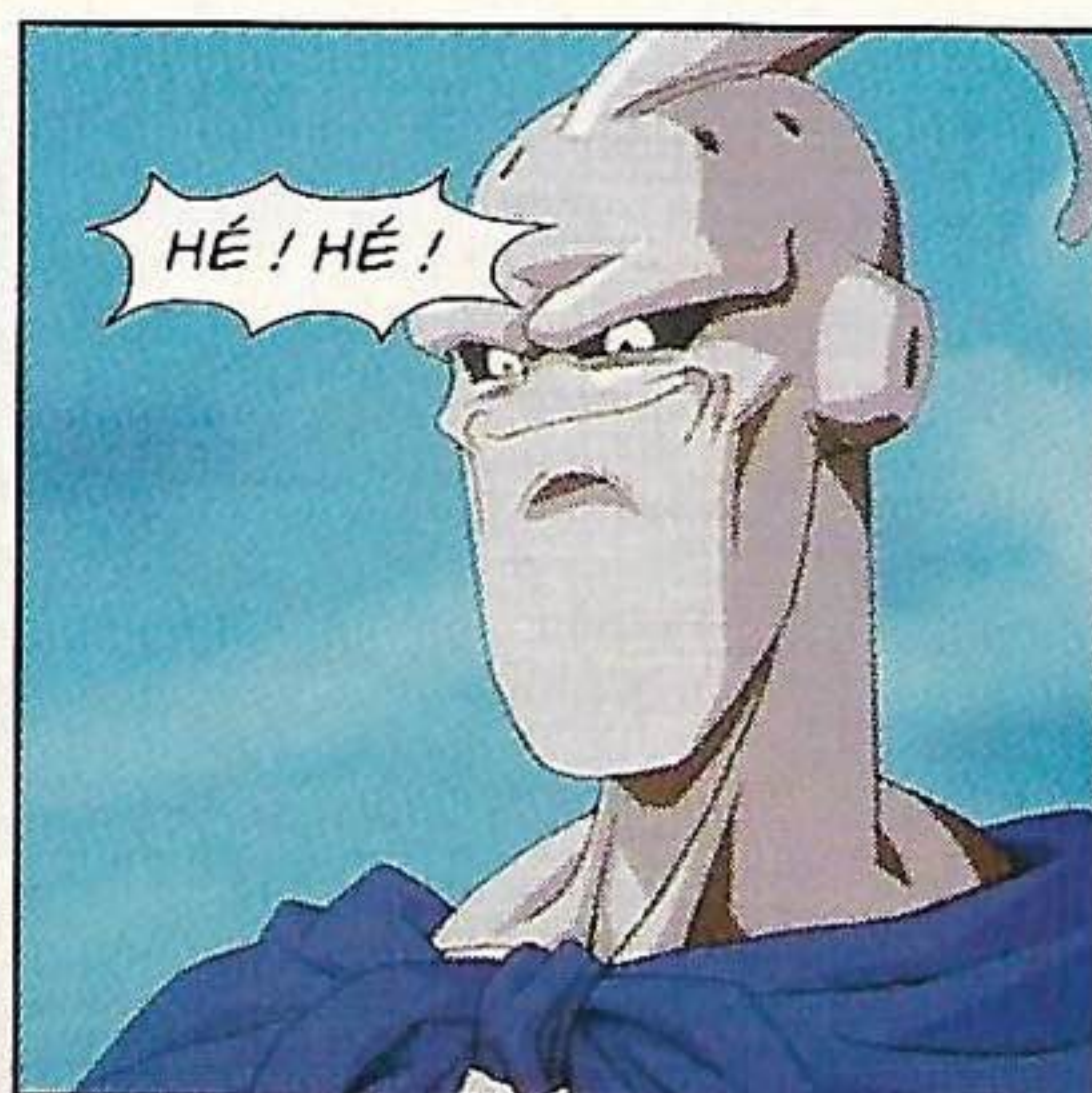
ENCORE ?



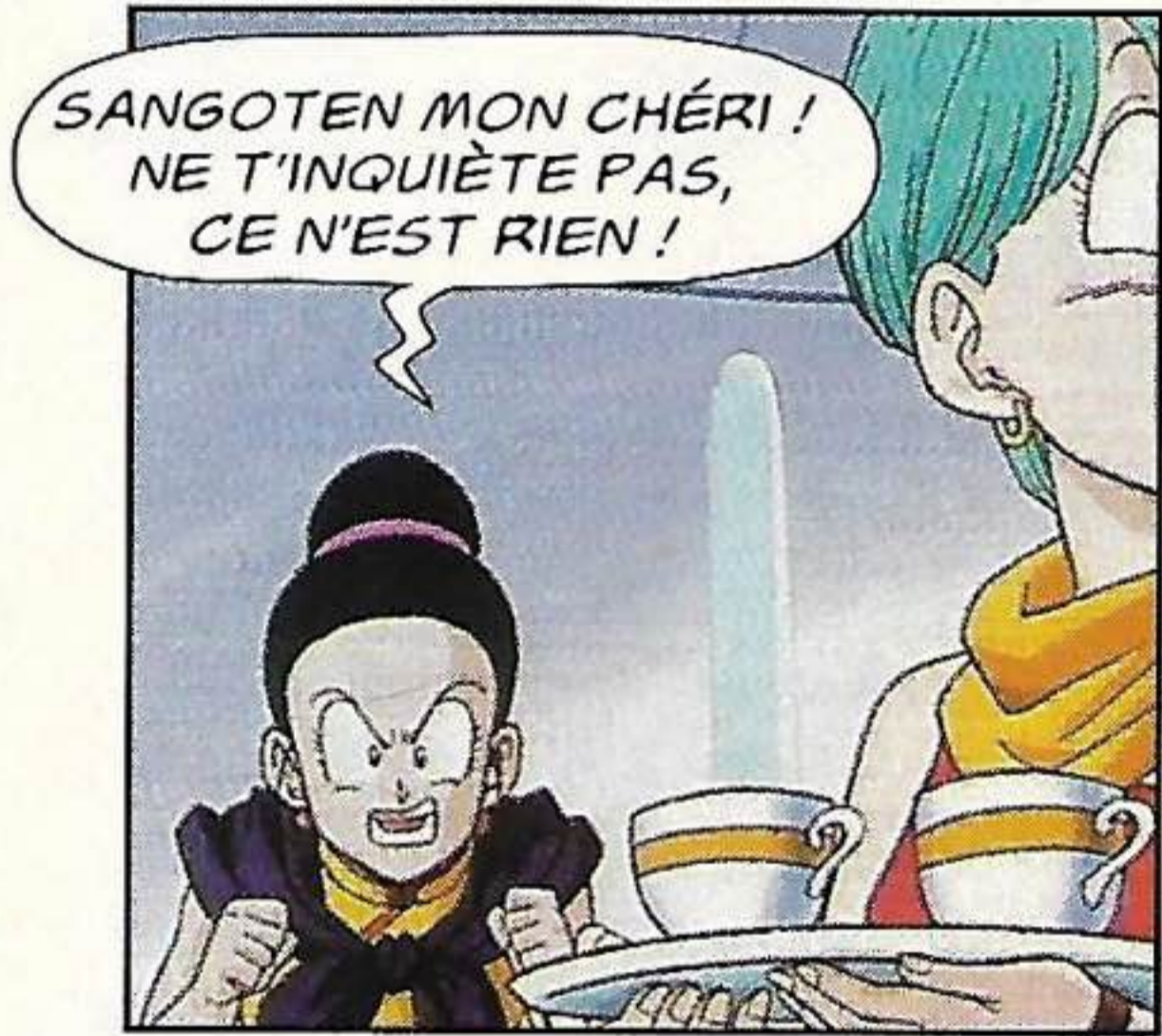
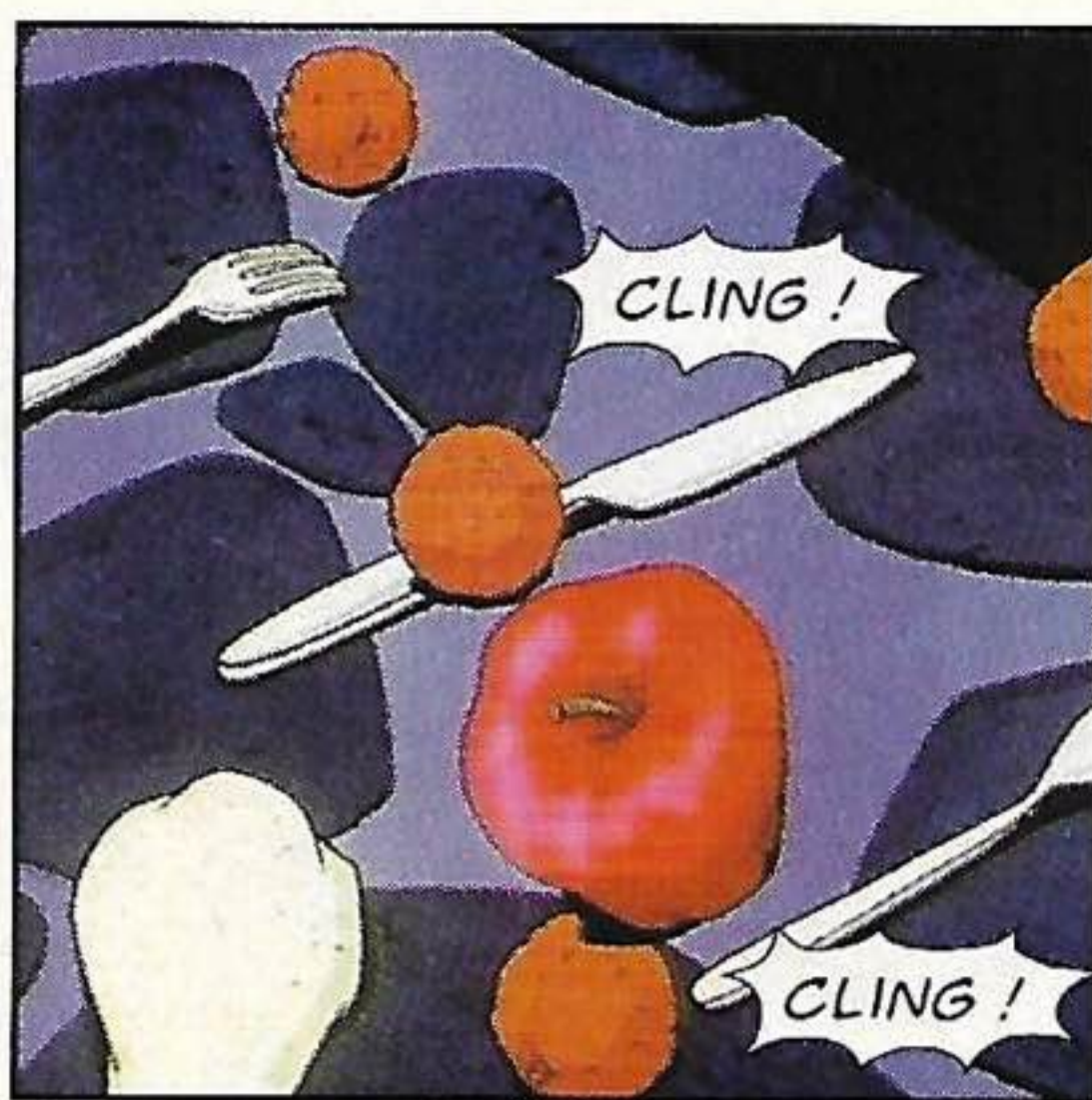
ARRÊTE DE T'INQUIÉTER !  
ON EST CAPABLE  
DE SE BATTRE !











# POUR 100 FRANCS PAR MOIS, DONNEZ À UN ENFANT DE VRAIS SOUCIS D'ENFANT.



En parrainant dès maintenant un enfant avec Aide et Action, vous lui donnez la possibilité d'avoir les mêmes soucis que nos enfants mais aussi les mêmes rêves.

Notre action ? La construction d'écoles, bien sûr. Mais cela ne suffit pas. Alors nous créons les conditions pour une bonne scolarisation: formation des maîtres, équipement des écoles en fournitures et manuels scolaires, création de bibliothèques, cantines, pharmacies, jardins scolaires, accès à l'eau potable, etc... Avec 500 000 enfants scolarisés et 1600 écoles dans 10 pays, Aide et Action, c'est depuis 17 ans l'assurance que l'argent de votre parrainage est consacré à l'éducation des enfants du-bout-du-monde. Et quelle meilleure preuve que les progrès scolaires d'un filleul que l'on suit année après année ! Votre aide ? 100 F par mois. 85 F sont affectés au terrain et seulement 15 F aux frais de gestion du siège. Avouez qu'il y a longtemps que vous n'avez pas dépensé 100 F de façon aussi utile.

*En 90 et 95 la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes a décerné le Prix Cristal à Aide et Action pour la transparence de son information financière.*

*Aide et Action est membre du Comité de la charte de déontologie.*

## Aide et Action

Parrainez un enfant du-bout-du-monde.

Bon à découper et à envoyer à : Aide et Action - 53, bd de Charonne. 75545 Paris Cedex 11 - Tél. 01 55 25 70 00

OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Merci de m'adresser rapidement le dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au bulletin trimestriel.

Je préfère une documentation complète sur Aide et Action.

Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant mais je vous envoie un don de:  100 F  200 F  300 F  autre: ..... F

Mme  Mlle  M.

Prénom .....

Nom .....  
En majuscules SVP

N° ..... Rue .....

Code postal [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Ville .....

Tél. [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Profession (facultatif) .....



Conformément à la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.

DMB&B. Photos : J.C. Thoret, M. Roulier. Espace offert par le support.



**NOUVEAUTES**

# MELI SPECIAL COUPE DU MELO MONDE

La Coupe du Monde, c'est l'événement de l'année ! Pour vous, nous avons choisi les objets souvenirs les plus sympas.



### LE YOGHURT OFFICIEL

Pour boire frais et vitaminé, Danone lance le yoghurt à boire officiel ! Parfums fraise ou banane au choix. Grandes surfaces, épiceries. 5,95 F.

### GOURMANDISE

Pour tous les gourmands, filles et garçons, les chocolats de Neuville ont pensé à tout en créant spécialement pour la Coupe du Monde un ballon en chocolat et une paire de chaussures de... foot ! De 15 à 20 F le ballon et de 75 à 85 F la chaussure. Points de vente au 01 60 17 29 81.



### EN DIRECT !

Les fous du ballon rond vont pouvoir se plonger dans la folle ambiance de la Coupe avec Subbuteo, un jeu Parker pour vivre en direct tous les frissons d'un grand match.



On y joue à deux ou en équipe carrément. 279 F. Détaillants, grands magasins.



### LES BEAUX BUTS

TF1 Vidéo a eu la bonne idée de réunir sur cette cassette tous les plus beaux buts de toutes les Coupes du Monde. Plus de 1584 exploits à savourer ! 115 F. Détaillants, grands magasins.

### BALLON CHIC

C'est un super ballon que celui-ci, de chez Monneret. Il existe en cuir ou en vinyle et Footix n'attend plus que vous pour jouer avec lui. Bon match ! A partir de 30 F. Détaillants, grands magasins.



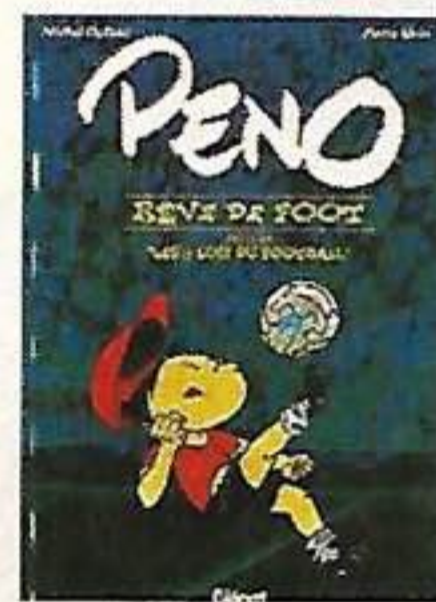
### POUR LES "PROS"

Pour jouer pro, Noël a créé un modèle de baskets, les Goal, d'inspiration très foot comme leur nom l'indique. Elles vont en épater plus d'un ! De 265 à 295 F. Points de vente au 02 99 75 70 31.



### RÊVES SPORTIFS

Peno est lui aussi un fou de foot. Dans cette BD, éditée chez Glénat, il vous fait partager ses rêves de... foot. 68 F. Librairies, grands magasins.



### APPEL BRANCHÉ

En juin, pour téléphoner "branché", optez pour l'une de ces neuf cartes téléphoniques Intercall à l'effigie des plus grands joueurs de foot. A collectionner ensuite ! 50 et 100 F. Marchands de journaux.



## ... ET POUR LES FILLES

### ANGE OU DÉMON ?

Il s'appelle Angel et il est le dernier né des Tamagotchi de chez Bandai. C'est sûr, vous allez craquer pour cet adorable petit ange ! 59 F. Détaillants, grands magasins.



### ILS S'ACCROCHENT !

Les Smunchies ne sont pas des peluches ordinaires mais des chouchous qui s'accrochent partout, dans vos cheveux, sur votre sac, au poignet... 50 F. Grands magasins, Soho.

### TRES GAZON !

Avec son bracelet "gazon" et sa forme fleur, cette montre Chipie est très tendance et rappelle l'été et la Coupe du Monde ! 450 F. Points de vente au 04 68 10 54 60.



### AVENTURE

Pendant que les garçons sont au stade ou devant la télé, vous passerez un bon moment en lisant "La nuit des sorciers", une super BD éditée par Le Lombard. 52 F. Librairies, grands magasins.

# A VOS CONSOLES

## TÉTRIS EN 3D ET SPHÉRIQUE

Est-il bien nécessaire de vous présenter Tétris ? Sans doute que non ! Mais celui-ci, pour la console Nintendo 64, n'est pas ordinaire. C'est un Tétris en 3D et sphérique. Il faut aligner des pièces identiques pour pouvoir ensuite en détruire un plus grand nombre afin d'atteindre le centre de la sphère. Mais tout serait trop simple si le temps n'était pas limité et si les gages n'existaient pas. Des armes sont aussi à votre disposition : fusée, dynamite, atome, bombe, laser... En plus, cinq versions sont possibles allant de la libération à l'affrontement d'un robot en passant par un casse-tête. Si vous aimez la stratégie et la réflexion, foncez !

**399 F env.**

## Wario est de retour

Wario est horrible et bourré de défauts. Arrogant, prétentieux, égoïste, colérique, affreux, méchant, brutal... et bien plus encore. Pourtant, tout le monde l'adore et l'acclame, et en particulier les possesseurs de la Game Boy pocket Nintendo. Le héros le plus mauvais des jeux vidéo revient en force dans Wario Land 2. Cette fois, il est aux prises avec le capitaine Syrup et ses acolytes qui ont dérobé son trésor et saccagé son château. Inutile de préciser que ça va chauffer ! Avec Wario, vous pourrez traverser 12 mondes, 52 niveaux et 9 pouvoirs magiques vous aideront dans votre mission.

**250 F env.**

## LA NBA EST À VOUS

La NBA, National Basketball Association, est la plus difficile mais aussi la plus prestigieuse compétition de basket du monde. Et ce jeu, NBA Action 98 pour console Sega Saturn, vous propose d'y participer. Après avoir choisi votre équipe et vous être qualifiés pour les play-off, une pré-sélection, vous voilà prêts à affronter les 82 matchs du championnat. Un entraînement des plus rigoureux vous est indispensable pour apprendre et maîtriser les meilleurs coups : dunks, contres, tirs à trois points... Voilà, maintenant, c'est à vous de détrôner les Chicago Bulls, déjà cinq fois vainqueurs.



Ce jeu, pour PC, superbement animé en 3D, vous offre de nombreuses options, vous permet de choisir le niveau de difficulté, de jouer vite ou rapide, de définir la forme des joueurs et leurs éventuelles blessures.

**299 F env.**

## FOOT ET MONOPOLY RÉUNIS

Les fans de foot ne sont pas oubliés chez Hasbro Interactive qui lance sur le marché Monopoly Coupe du Monde France 98, un CD-Rom pour PC. Au lieu de parcourir les rues de Paris, comme au Monopoly classique, vous allez pouvoir acheter toutes les équipes du monde entier qui participent à la Coupe du Monde. Pas mal ! Les pions sont remplacés par les footballeurs qui courent autour du plateau de jeu en passant le ballon au joueur suivant. Maisons et hôtels deviennent gradins et stades prestigieux. Plein d'autres surprises et de nouveautés vous attendent dans ce jeu où la stratégie est de mise. C'est vous qui allez décider de la valeur des équipes. Le pouvoir est entre vos mains !

**299 F env.**



# SAILOR STAR

Bunny est désemparée car sa relation avec Seiya devient de plus en plus compliquée. Ce dernier sait maintenant qu'elle est Sailor Moon et elle n'ignore pas qu'il est, en réalité, Sailor Star Fighter. Sans s'en parler, tous deux décident d'aller voir une diseuse de bonne aventure. Ils tombent, chacun leur tour, sur Raya. Pendant ce temps Shadow Galaxia a remplacé Sailor Aluminium Siren par Tin Nyako.

## Le sacrifice de Seiya

**S**eiya, Teky et Yaten sont interviewés sur FM 10, une radio privée. Seiya est très troublé par la présence de Bunny dans la salle. Ses deux amis le remarquent tout de suite car il répond à côté des questions qu'on lui pose.

A la fin de l'émission, il rejoint Bunny pour s'expliquer avec elle. Teky et Yaten interviennent pour lui faire comprendre qu'il va trop loin. Avant qu'ils n'aient eu le temps de se disputer, un grand cri retentit dans la salle. Bunny se transforme aussitôt en Sailor Moon. Se doutant de ce qui vient de se produire, elle se précipite dehors et découvre Tin Nyako en compagnie de l'animateur qui s'est entretenu avec les Star Lights.

Ce dernier transforme le garçon en un monstre guerrier nommé Sailor DJ. En voyant Sailor Moon arriver, Sailor Lead Crow lance sa créature sur elle. Cette dernière est très puissante car elle peut lancer de l'électricité et des disques très tranchants. Bunny va tenter de l'affronter seule, mais en vain.

Elle arrivera à bout de ce monstre grâce à l'intervention de ses amies, les autres Sailors.

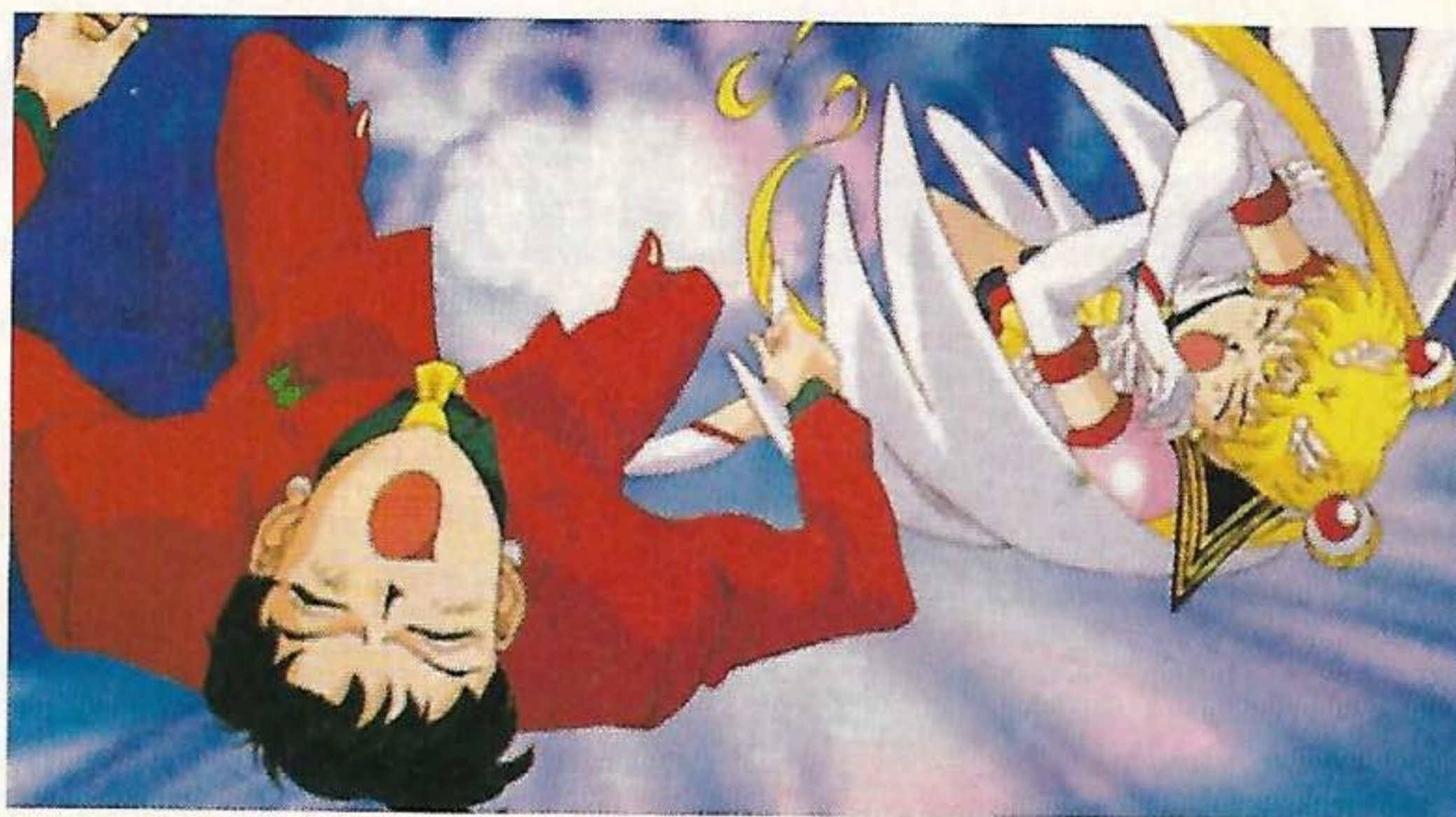


Elle va alors en profiter pour faire apparaître son bâton de lune magique et l'utiliser contre le Sailor DJ afin qu'il redevienne humain. Les Sailors se retournent aussitôt vers Sailor Lead Crow pour tenter de l'arrêter.

Tin Nayko, qui est cachée dans un immeuble situé derrière les Sailors, regarde la scène sans un bruit. Elle sort alors une sorte de canon et vise Sailor Moon dans le dos. Seiya, qui de loin voit la scène, se met à courir en direction de Bunny pour la prévenir. Il a juste le temps de se placer entre elle et le projectile lancé par Tin Nayko. Il tombe gravement blessé dans les bras de Bunny.

Teky et Yaten, fous de rage de voir leur ami blessé, se transforment en Sailors Stars. Elles lancent toute leur puissance sur Tin Nyako et Lead Crow, et finissent par les mettre en déroute. Toujours furieux, les Sailors Stars enlèvent Seiya des bras de Bunny et s'en vont avec lui après avoir fait comprendre à Bunny que ce qui était arrivé était de sa faute.

*Sailor Star Healer et Sailor Star Maker font tout pour empêcher Bunny et Seiya de se rencontrer.*



*Bunny va tout faire pour protéger Seiya qui a été violemment agressé en tentant de la sauver.*

## Les Sailors des Temps Nouveaux contre les Sailors Stars

**S**ailor Star Maker et Sailor Star Healer rencontrent sur le toit d'un immeuble Sailor Neptune, Sailor Uranus et Sailor Pluton. Un conflit très grave les opposait déjà. Les Sailors des Temps Nouveaux étaient persuadées que les Sailors Stars étaient en réalité des ennemies attendant le moment propice pour passer à l'attaque. Maintenant, un deuxième conflit les oppose. La relation entre Bunny et Seiya, et le sacrifice de ce dernier. Le ton de la dispute monte

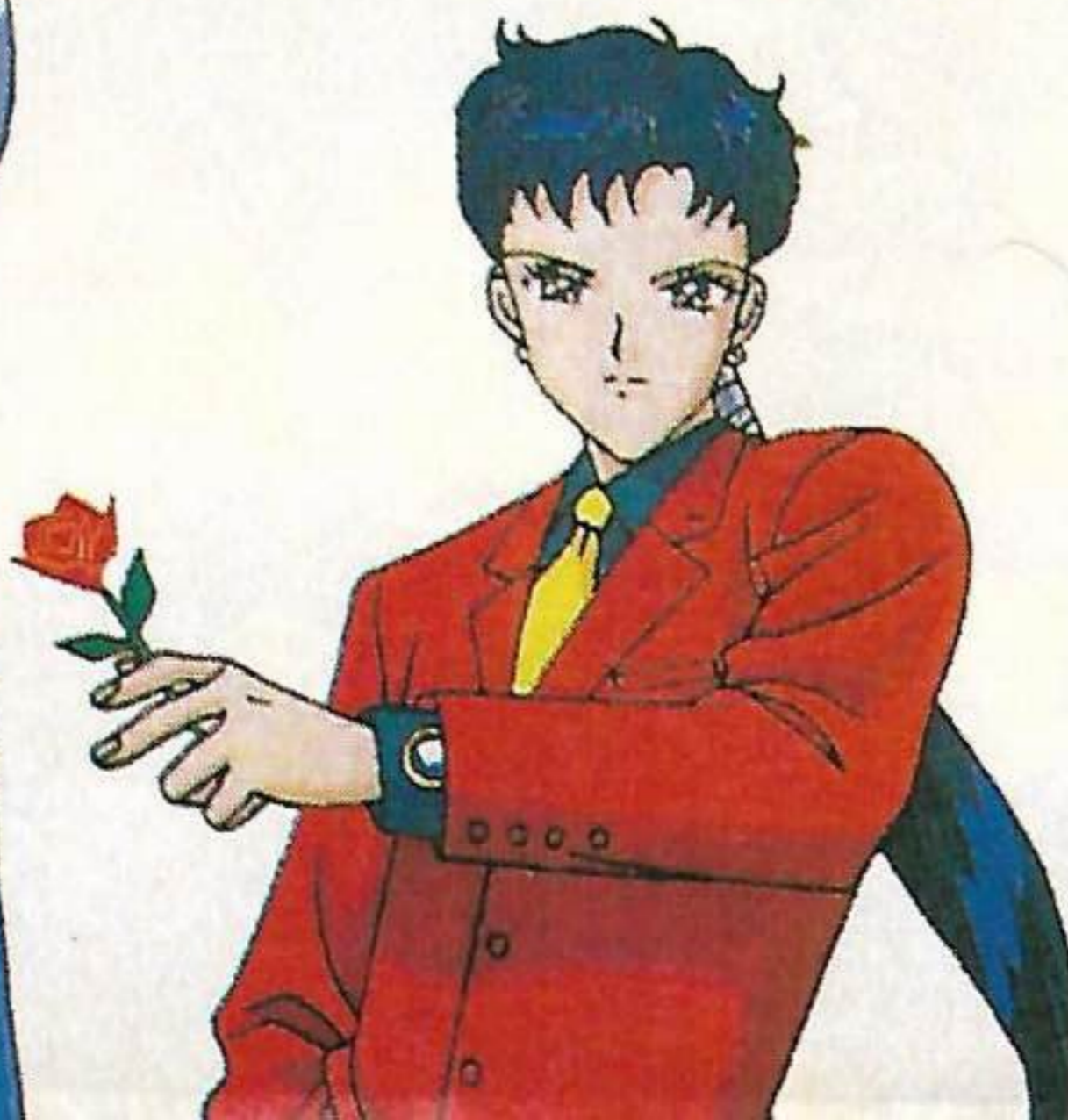
et les Sailors s'apprêtent à l'affrontement. Seiya va alors intervenir malgré ses graves blessures et empêcher les Sailors de se battre entre elles.

Le lendemain à l'école, Bunny est encore plus troublée. Elle ne cesse de penser au sacrifice de Seiya. Elle n'arrive pas à suivre les cours et se précipite dehors dès qu'ils sont terminés. Molly et Marcy la rejoignent pour tenter d'en discuter avec elle. Mais elle ne leur répond pas et continue son chemin. Mathilde, qui est

arrivée à leur hauteur en courant, remet à Bunny un mot de Seiya.

Ce dernier lui demande de l'appeler d'urgence. Bunny se précipite sur une cabine téléphonique et tombe sur Teky et Yaten qui lui demandent de ne plus importuner Seiya. Bunny retrouve ses quatre amies chez Raya et leur explique ce qui s'est passé. Avant qu'elle n'ait eu le temps de finir, Frédérique,

*Les Star Lights vont affronter les Sailors des Temps Nouveaux qui n'acceptent pas l'amitié de Seiya et Bunny.*



Mylène et Sylvana apparaissent. Elles essaient de raisonner Bunny en lui disant d'oublier cette relation ridicule. Seiya et les Star Lights sont des ennemis. Bunny, qui se rend compte qu'elle n'est pas comprise, part en courant.

Tin Nayko et Lead Crow se sont fait engager dans la salle où aura lieu le concert des Three Lights. Elles pensent avoir trouvé une nouvelle victime. Bunny, très triste, discute sur son lit avec Luna qui tente de la reconforter. Le téléphone se met alors à sonner et Seiya demande à Bunny de venir à son concert au Mégapolis le soir même. Le spectacle



***Les Star Lights donnent leur plus grand concert alors que Seiya est gravement blessé.***

commence et Seiya cherche Bunny partout dans le public. Il finit par la découvrir dans la cabine surélevée de la grande roue d'une foire se trouvant à proximité.

En plein milieu du concert, Seiya s'écroule sur la scène, créant l'hystérie de toutes les fans. Son manager, mis au courant de la situation, se précipite vers la salle de concert. Il est arrêté par Lead Crow qui le transforme en monstre pour savoir si c'est lui qui cache le Star Speed. Le monstre se précipite sur la scène et attaque le public. Pendant ce temps Seiya, qui malgré ses blessures s'est enfui de la scène, rejoint Bunny au pied de la grande roue.

En entendant les cris du public, Bunny se transforme en Sailor Moon. Le monstre la rejoint aussitôt et l'attaque ainsi que Seiya. Les

Sailors des Temps Nouveaux arrivent pour prêter main forte à Bunny. Pendant qu'elle protège Seiya, Uranus, Neptune et Pluton attaquent le monstre. Une fois mise hors combat, Bunny fait apparaître son sceptre et redonne forme humaine au manager transformé en monstre.

Peu après, Teky et Yaten viennent chercher Seiya qui est toujours en compagnie de Bunny. Ils s'opposent une fois de plus à Frédérique, Mylène et Sylvana qui attendent leur amie. Bunny, se retrouve au milieu de ce désaccord. Impuissante, elle n'arrive pas à calmer les esprits des uns et des autres.



*Sailor Moon utilise son sceptre magique pour redonner forme à l'imprésario transformé en monstre.*

# ETES-VOUS UN VRAI FAN DE FOOT ?

**A l'heure du Mondial, voulez-vous tester vos connaissances en matière de football national et international ?**

**1** Combien de joueurs une équipe de football compte-t-elle ?

- A 22 joueurs
- B 11 joueurs
- C 15 joueurs

**2** Quel est le nom de l'entraîneur de l'équipe de France ?

- A Aimé Bonnet
- B Aimé Jacquet
- C Alain Giresse

**3** Quel est le poste occupé sur le terrain par Bernard Lama ?

- A En défense
- B Pilier
- C Gardien de but

**4** Sur quels stades les matches du Mondial seront-ils disputés ?

- A Au Stade de France de Saint Denis et dans ceux des grandes villes
- B Au Stade Geoffroy Guichard
- C Au Stade Roland Garros



**5** Michel Platini, l'organisateur occupait quelle place dans l'équipe ?

- A Gardien de but
- B Capitaine et attaquant
- C Buteur

**6** Quel est le club français qui a fourni le plus grand nombre de sélectionnés en équipe de France ?

- A AS Monaco
- B PSG
- C AJ Auxerre

**7** Quelle est la date de la finale du Mondial ?

- A Le 12 juillet
- B Le 14 juillet
- C Le 30 juin

**8** Quel club a gagné le championnat ?

- A P.S.G.
- B RC Lens
- C A.J. Auxerre

**9** Quel est le point commun entre Frank Leboeuf, Emmanuel Petit et Bernard Lama ?

- A Mariés
- B Même âge



**C** Jouent tous les trois dans une équipe anglaise le reste de l'année

**10** Qui a remporté la finale du Mondial 1994 ?

- A Le Brésil
- B L'Italie
- C La France

## COMPTEZ VOS POINTS

- 1 point pour chacune des réponses : 1c 2a 3b 4c 5a 6b 7c 8a 9b 10c
- 2 points pour chacune des réponses : 1b 2c 3a 4b 5c 6a 7b 8c 9a 10b
- 3 points pour chacune des réponses : 1a 2b 3c 4a 5b 6c 7a 8b 9c 10a

## RESULTATS

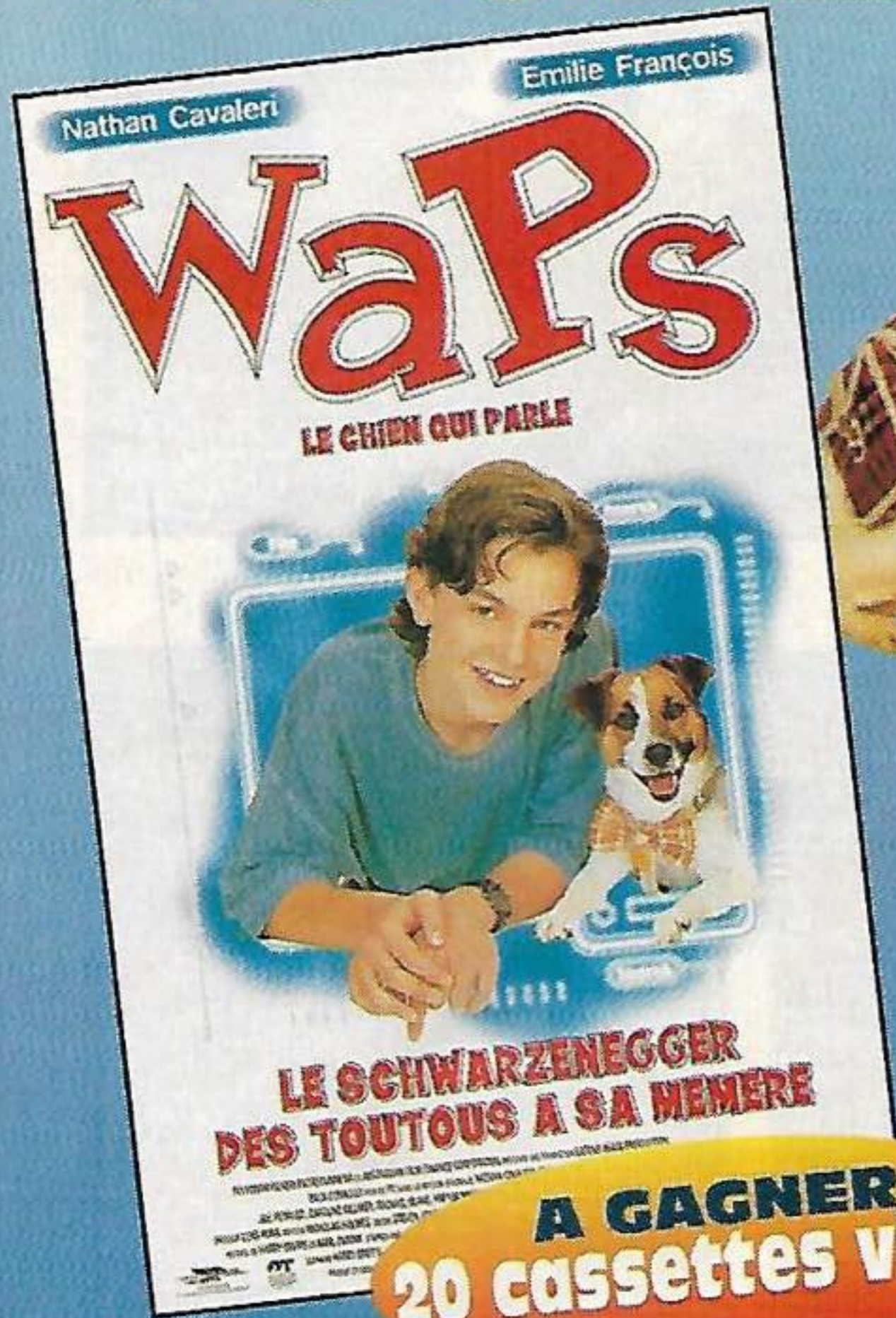
**Vous obtenez de 1 à 10 points :** Si le football vous passionne, vous le cachez bien ! Vous mélangez allégrement le ski - Aimé Bonnet a été l'entraîneur de l'équipe de France de ski il y a 30 ans, en 1968- et le rugby, il n'y a pas de pilier au foot, mais au rugby et une équipe est composée de 11 joueurs sur le terrain, l'entraîneur sélectionne 22 joueurs si l'on compte les remplaçants. Avec le Mondial qui commence le 10 juin avec le match Brésil-Ecosse, rencontre explosive, vous allez vite vous mettre au courant et le 12 juillet, le soir de la finale, vous serez incollable, c'est sûr. A moins qu'au fond, le football, ça vous laisse complètement froid, ce que nous comprenons parfaitement.

**Vous obtenez de 11 à 20 points :** le football, vous aimez. Pourtant, vous avez du mal à retenir tous les détails du jeu, vous n'êtes pas au point en ce qui concerne la technique. Vous êtes plus fort sur le terrain vous-même. Vous préférez, sans doute et de loin, jouer que regarder un match à la télé. Evidemment, le Mondial va vous passionner et vous allez regretter plus d'une fois de devoir aller vous coucher parce que l'école ne sera pas encore finie au début de la compétition internationale et que vos parents ne vous autorise-

ront pas à veiller tous les soirs. Vous vous ferez raconter le lendemain à la récré par les copains, ça sera toujours ça. Les grands champions comme Bernard Lama, Zinédine Zidane, Youri Djorkaevf vous font rêver. Vous aimez les stars du football autant pour leurs qualités humaines que pour leurs exploits.

**Vous obtenez plus de 21 points :** vous adorez le football et vous retenez bien tout ce qui concerne vos champions préférés. Vous serez devant votre poste de télé pour assister à tous les matches en compagnie de votre père et il faudra, à votre mère, une persuasion exceptionnelle pour vous envoyer vous coucher avant la fin d'un match. Le début de l'été sera chaud et vous attendez énormément de l'équipe de France. Vous êtes chauvin et persuadé comme nombre de supporters que la France va remporter le Mondial. Il faut dire que la sélection d'Aimé Jacquet est formidable. Au fond, si l'équipe de France n'est pas en finale ça ne sera pas un drame national, mais ça y ressemblera bien un peu. Vous pratiquez vous-même le football, mais vous préférez regarder un match à la télé. Les buts marqués par des internationaux sont tellement plus esthétiques que les vôtres !

# JOUEZ ET GAGNEZ



## LE MESSAGE DE WAPS

Trouvez ce que vous dit le chien, chaque signe représentant toujours la même lettre.

1









◆	◆	■	◆	■	□	⊗	▲	▲	◆	⊗	◆	■	◆
E							S				N		

⊗	◆	◆	⊗	◆	⊗	◆	◆	⊗	○	□	⊗
		U	R		A				M	O	

## 2 LES JUMEAUX

Quels sont les deux chiens identiques ?

			
1	2	3	4
			
5	6	7	8

## 3 LES DIFFERENCES

Combien y a-t-il de différences entre ces deux illustrations ?



Une heure et demie de gags et d'amitié avec PC le chien qui parle

**A GAGNER**  
10 jeux ZAZOO chiens

Apprenez à élever votre chien

**TIGER**  
ELECTRONICS SARL

**BULLETIN-REPONSE** A renvoyer à : "Dorothée Magazine les jeux", 93215 Saint-Denis-La-Plaine Cedex.

### JEU 1

Le message est :  
.....  
.....  
.....  
.....

### JEU 2

Les jumeaux sont :  
.....

### JEU 3

Il y a .....différences

NOM. ....  
PRENOM .....  
RUE .....  
.....  
VILLE .....  
CP .....

# Sailor Moon

## Cœur à cœur

(1)

Résumé : Venus d'une autre planète, Maître Zirkonia et son trio infernal sont toujours à la recherche de Pégase.





PEU APRÈS...

CRÉATURE DU  
CHÂTEAU !

QUE PUIS-JE  
POUR TOI, OEIL  
DE TIGRE ?

AS-TU ENTENDU  
NOTRE  
CONVERSATION ?

BIEN SÛR !...

... AU SUJET DE PÉGASE  
QUI EST UNE OMBRE  
DANS LE MONDE ?

C'EST BIEN ÇA ! TOI QUI AS LE  
POUVOIR DE TE FAUFILER DANS  
L'OMBRE POUR PÉNÉTRER DANS  
LE COEUR DES ÊTRES, JE VAIS  
AVOIR BESOIN DE TOI !

SEIGNEUR OEIL DE TIGRE, MA  
GRANDE SPÉCIALITÉ, C'EST DE  
TENTER ET DE DOMINER  
L'ESPRIT DES ÊTRES HUMAINS !

COMME TU LE SAIS, PÉGASE EST  
UNE OMBRE !... SI TU ARRIVES À  
LE POSSÉDER, TU POURRAS TE  
GLISSER DANS LE COEUR DE  
CELLE QUI L'ABRITE DANS SON  
RÊVE !

SI J'ARRIVE À  
DOMINER CELLE  
QUI ABRITE PÉGASE  
DANS SON RÊVE...

... ALORS PÉGASE  
SERA À NOUS !

JE COMPTE SUR TOI POUR  
MENER À BIEN CETTE  
IMPORTANTE MISSION !

NE ME DÉÇOIS  
PAS !



À TES ORDRES !



LE LENDEMAIN ...

EST-CE QUE TU AS TERMINÉ TON DESSIN ?

PAS TOUT À FAÏT !



QUE C'EST BEAU ! UN VRAI CHEF-D'OEUVRE !



TU TROUVES ?



TU RESSEMBLES À UN CÉLÈBRE PEINTRE AVEC CES LUNETTES ET CE BÉRET !



JE ME SENS UNE ÂME D'ARTISTE AUJOURD'HUI !



ALORS LES ENFANTS, VOUS AVEZ FINI VOS DESSINS ?



CAMILLE, QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE DÉGUISÉMENT ?



C'EST POUR RESSEMBLER À UN PEINTRE QUE J'AI VU À LA TÉLÉ !



EN VOILÀ UNE IDÉE ! ALLEZ, UN PEU DE SÉRIEUX, TU VAS ÔTER TOUT ÇA MAINTENANT !



OH NON, J'AI L'IMPRES-SION D'AVOIR PLUS DE TALENT ET D'INSPIRATION AVEC CE DÉGUISÉMENT !



TU CROIS ÇA ?... FAIS-MOI VOIR TON DESSIN !



EFFECTIVEMENT, IL EST TRÈS RÉUSSI ! LE CHOIX DES COULEURS EST TRÈS AUDACIEUX !



... POURTANT JE NE VAIS PAS POUVOIR TE METTRE UNE BONNE NOTE !



MAIS POURQUOI ?



JE T'AVAIS DEMANDÉ DE REPRODUIRE EXACTEMENT TOUT CE QUE TU VOYAIS DEVANT TOI !...



ET NON PAS CE QUE TU IMAGINAIS !



JE SAIS ! MAIS CE CHEVAL VA TELLEMENT BIEN AVEC LE PAYSAGE !



MAIS CE N'EST PAS CE QUE JE T'AVAIS DEMANDÉ !



IL TE RESTE ENCORE DU TEMPS !... À TA PLACE JE RECOMMENCERAI TOUT OU ALORS J'EFFACERAI CE CHEVAL !



OH !



JE LA TROUVE TRÈS ANTI-PATHIQUE !



JE CROIS QUE JE NE POURRAI JAMAIS M'HABITUER À CES ENFANTS !



PLUS TARD...

ET SI NOUS TENTIONS NOTRE CHANCE AVEC CELLE-CI ?





ALLEZ, ÇA SUFFIT MAINTENANT ! CE N'EST PAS LE MOMENT DE JOUER !



VIENS M'AIDER PLUTÔT ! JE SUIS CHARGÉE COMME UN BAUDET !



ÇA N'A PAS L'AIR SI LOURD QUE ÇA !



JAMAIS ELLE N'A L'IDÉE DE ME DONNER UN PETIT COUP DE MAIN !



ELLE NE PENSE QU'À JOUER !



BING !



OH ! CATASTROPHE !



REGARDEZ ! TOUT EST PAR TERRE !



C'EST MALIN ÇA ! ELLE AURAIT PU FAIRE ATTENTION !



TU ES LÀ CAMILLE ?!



OH ! BONJOUR, MADEMOISELLE !



TU CONNAIS CETTE DAME, TOI ?





J'AIMERAIS TANT VOUS FAIRE DÉCOUVRIR VOTRE VÉRITABLE PERSONNALITÉ !



PARLEZ, JE VOUS ÉCOUTE ! QUEL EST DONC VOTRE PROBLÈME ?



PEU APRÈS...

J'AI TOUJOURS VOULU ENSEIGNER LE DESSIN...



... MAIS QUAND JE SUIS DEVENUE PROFESSEUR, JE N'AI PAS RÉUSSI À M'ENTENDRE AVEC MES ÉLÈVES !



... C'EST ALORS QUE J'AI COMMENCÉ À DOUTER DE MOI-MÊME !



JE COMPRENDS CE QUI VOUS ARRIVE !



VOUS N'AVEZ AUCUN SOUCI À VOUS FAIRE...



OH !

TOUT VA S'ARRANGER !



HEU... IL FAUT QUE JE PARTE !



AAAAAH...

PAS SI VITE !



OH NOOON !



VOUS N'ALLEZ PAS ME QUITTER DÉJÀ ?



# DRAGON BALL GT

Deuxième partie de la seconde série de Dragon Ball GT.

Le Docteur Myu et le Docteur Gélot, qui se sont retrouvés aux enfers, ont découvert avoir deux points communs. Ils avaient été tués à cause de Sangoku et par une créature qu'ils avaient créée. Ils décident de s'associer pour construire un nouveau C17 qui leur permettra de revenir sur terre. Ils en profitent pour enfermer Sangoku aux enfers en compagnie de Cell et Freezer, et partent ensuite sur terre avec tous les habitants des enfers. Le nouveau C17 retrouve l'ancien et tous deux fusionnent pour former un Super C17 plus grand et plus puissant.

## SUPER C17 PASSE À L'ATTAQUE

**S**uper C17 vient enfin de voir le jour. Il teste sa puissance et découvre qu'il possède le double de puissance d'un C17 normal. Végéta intervient alors mais Super C17 ne semble pas être atteint par ses attaques. Il se contente de le saisir par le pied et de le lancer contre un immeuble.

Oub passe aussi à l'attaque, suivi de Trunks et Sangoten, mais tous échouent lamentablement. Sangohan tente alors un Kaméhaméha mais Super C17, trop rapide, évite le rayon d'énergie.

Trunks, Sangoten, Sangohan et Végéta se transforment en Super Guerriers pour attaquer Super C17. Ce dernier s'élève au-dessus du sol et lance des milliers de petits rayons d'énergie sur nos amis restés au sol. Pendant ce temps, aux enfers, Sangoku regarde impuissant dans une boule de cristal ce qui se passe sur terre. Il appelle Enma Dahio, le Grand Juge, pour lui demander ce qu'il

peut faire mais ce dernier est lui aussi impuissant et ne trouve pas de solution à cette situation. Il ne sait pas comment aider San-

goku à sortir des enfers car rien n'a été prévu pour que quelqu'un puisse s'en échapper. Petit Cœur, qui est au paradis, se branche sur leur conversation et de-

*C17 n'hésite pas à employer les grands moyens pour arrêter les amis de Sangoku.*



*Malgré sa petite taille, Sangoku va tenter de sauver Végéta et tenir tête à C17.*



mande à Enma de l'envoyer rejoindre Sangoku.

Enma lui dit que là aussi il n'y a aucune possibilité. Petit Cœur se lève et tire des boules de feu jusqu'à ce que tout soit détruit. Il est alors aussitôt exclu du paradis et se retrouve téléporté aux enfers près de Sangoku très surpris. Sur terre, après l'attaque de Super C17, seul Végéta tient encore debout. Les deux Guerriers se lancent à l'assaut l'un de l'autre mais Super C17 se montre très vite supérieur.

### OUB TIENT LE COUP!

Petit Cœur rejoint Sangoku et lui annonce qu'il a peut-être une solution pour leur permettre de quitter les enfers. Il contacte télépathiquement Dendé qui se trouve en compagnie de Monsieur Bobo au palais du Tout Puissant. Il lui dit qu'il a besoin de lui pour ouvrir un pont entre les enfers et la terre. Il lui explique que, pour s'évader, Gélot et Myu ont procédé de cette façon. Des enfers, C17 a lancé son aura au

C17 se trouvant sur la terre. Les deux auras étant identiques et ne pouvant se trouver à deux endroits différents en même temps, un pont s'est ouvert afin que les deux entités se rejoignent et ne forment à nouveau plus qu'une. Petit Cœur continue en lui disant que, étant donné que les Namecs sont presque identiques et peuvent fusionner, ils pourront ouvrir un pont s'ils font la même chose.

Sangoku, qui ne comprend rien à tout ça, regarde en silence. Petit Cœur s'approche du bord d'une falaise et lance son aura vers le sol. Sur terre, Dendé, qui se trouve au palais, lance la sienne contre le sol.

Aucune des deux énergies n'arrive à atteindre l'autre et, à mesure qu'ils essaient, leur puissance diminue. Sangoku, qui regarde Petit Cœur faire, se rend compte qu'il n'a rien mangé

depuis longtemps et son ventre se met à "grogner" de plus en plus.

Il regarde autour de lui et voit ses deux amis gardiens qui l'avait aidé, il y a des années de ça, quand il était tombé de la route du serpent. Il était alors en train d'amener Cell et Freezer dans une cage. Sangoku va les rejoindre et leur demande de lui rapporter à manger. Sur terre, Végéta est hors combat mais les autres guerriers ont repris conscience.

Chacun leur tour, ils passent à l'attaque et tentent d'arrêter C17. Mais ce dernier a une puissance incommensurable et réussit systématiquement à retourner leurs attaques contre eux. Seul Oub parvient à tenir le coup. Myu contacte Super C17 et lui ordonne d'utiliser son canon spécial. Super C17 tient alors sa main gauche et la dévisse. Il laisse apparaître une sorte de mitrailleuse qu'il utilise

sur Oub. Ce dernier perd conscience à force de se faire tirer dessus.

*Végéta utilise tous ses pouvoirs pour résister à C17.*



Végéta se lève alors et annonce que ce n'est pas encore fini. Aux enfers, Sangoku s'est remis à suivre la bataille dans la boule de cristal. Petit Cœur, de son côté, refuse de lâcher malgré la fatigue et tente toujours d'ouvrir le pont à l'aide de Dendé. Dans le palais de Enma Dahio, les affaires ont repris. De plus en plus d'âmes affluent de la terre. Tous ceux qui avaient été libérés des enfers reviennent se faire juger par Enma.

L'armée du Ruban rouge tout d'abord, puis Bibidi et ses hommes... Enma n'a jamais eu autant de travail, pourtant il s'accorde un instant pour se demander ce que deviennent Sangoku et Petit Cœur. Sur terre, Végéta est déterminé à



*Commandé à distance par le Dr Myu, C17 utilise le génie de son créateur pour éliminer nos amis.*



*Petit Cœur va contacter Dendé sur Terre. Grâce au lien qui les unit, ils vont créer un pont entre la Terre et le Royaume des Morts.*

prendre sa revanche. Il se transforme en Super Guerrier et fait augmenter son énergie de plus en plus pour atteindre sa puissance maximum. Il fonce sur Super C17 et s'acharne sur lui. Mais les deux guerriers ne sont pas de force égale. Super C17 donne quatre coups à Végéta pour un seul.

### **GÉLOT EST FOU DE RAGE !**

Aux enfers, les deux gardiens amis de Sangoku sont revenus pour donner à manger à notre héros. Mais en ouvrant le couvercle, Sangoku n'est pas satisfait en voyant des animaux vivants. Petit Cœur et Dendé tentent toujours d'ouvrir le pont mais ils échouent à chaque fois de peu. Sangoku, qui les regarde faire, se lève et dit à Végéta qu'en fait ils ne sont pas synchrones ; c'est pour cela que le pont ne s'ouvre pas. Ils doivent lancer leurs rayons en même temps. Petit Cœur et Dendé lancent donc ensemble leur aura et une porte s'ouvre enfin entre les deux

mondes. Petit Cœur demande à Sangoku de l'emprunter pour aller sur terre.



*Grâce à l'aide de Petit Cœur, qui a ouvert un pont entre la Terre et le Royaume des Morts, Sangoku revient à temps pour arrêter C17.*

Notre héros hésite et lui demande s'il vient. Petit Cœur lui explique qu'il est obligé de rester là pour maintenir la porte car elle est toute petite. Sangoku lui dit au revoir et prend le passage. Après que la porte se soit refermée, Petit Cœur voit arriver les premiers condamnés aux enfers. Il découvre que ce sont les hommes de Freezer et leur annonce qu'il est maintenant leur nouveau gardien. Sur terre Sangoku arrive par le passage et il se précipite vers la ville pour aider ses amis.

Végéta est dans une mauvaise posture. Super C17 s'apprête à lancer une puissante boule d'énergie sur lui. Pain, qui regarde la scène en compagnie de son grand-père Hercule, découvre qu'en fait ce sont Gélot et Myu qui commandent à distance Super C17. Elle se précipite sur eux et attrape Gélot. Giru les rejoint et se branche sur les circuits de Gélot. Il ordonne à Super C17 d'arrêter le combat.

Myu, qui découvre ce qui se passe, prend le relais et ordonne à Super C17 de tirer sur Gélot, Pain et Giru. Super C17 exécute l'ordre. Gélot est fou de rage en voyant que sa créature se retourne une seconde fois contre lui. Myu ordonne à Super C17 de se retourner contre Végéta et d'y mettre le paquet pour l'éliminer.

Super C17 exécute l'ordre et crée une très grosse boule d'énergie qu'il lance sur notre héros. Sangoku

arrive à ce moment-là. Il saisit Végéta et l'emène à quelques mètres de l'explosion. Gélot est surpris de le

voir et demande à Super C17 de s'occuper de lui. Sangoku se transforme alors en Super Guerrier et fonce sur C17.

*Pour ne pas être arrêté,  
C17 va éliminer le Dr  
Gélot sur ordre de Myu.*



# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## L'AFFRONTLEMENT FINAL (2)

Résumé : Face à Myme de Vénéta, Ikki est en position critique mais il refuse l'aide de son frère Shun.







TES TECHNIQUES DE COMBAT SONT PLUS PUISSANTES QUE LES MIENNES MAIS TON CŒUR EST REMPLI DE HAÏNE...

... ALORSQUE MOI J'AI CONFIANCE ! JE CROIS EN L'AVENIR D'UN MONDE MEILLEUR ! C'EST POUR CELA QUE MON COSMOS ÉTAIT SUPÉRIEUR !



UN MONDE MEILLEUR ?!



CETTE PLANÈTE EST LA PROIE DES FORCES MALÉFIQUES !

... MAIS NÉANMOINS IL EXISTE ICI DES CHOSSES MERVEILLEUSES !



C'EST GRÂCE À NOS AMIS QUE L'ON PEUT SUPPORTER LA DÉTRESSE ET LE DÉSESPOIR !



... C'EST AVEC EUX QU'ON PEUT PARTAGER NOS JOÏES ET NOS PEINES...



... ET CONSTRUIRE ENSEMBLE UN MONDE OÙ LA JUSTICE POURRA ÊTRE RESPECTÉE !



VOILÀ CE QUE J'AI APPRIS ET C'EST POUR CETTE CAUSE QUE JE ME BATTRAI TOUJOURS !



TU AS EU TORT ! TU AS VÉCU EN REFUSANT DE REGARDER LA VÉRITÉ EN FACE !



... JE VAIS TE SURPRENDRE MAIS SACHE QUE JE TE COMPRENDS PLUS QUE TU NE CROIS !



HEIN ???

JE SAIS CE QUE TU RESSENS ! J'ÉTAIS COMME TOI IL N'Y A PAS SI LONGTEMPS !





... MAIS J'AI COMPRIS QUE JE ME TROMPAIS ! J'AVAIS BESOIN DE DÉFENDRE UNE CAUSE JUSTE ! TOI AUSSI, MAIS TU NE LE SAIS PAS !



PÈRE, RÉPONDS-MOI !...

JE TE L'AI DIT... MON CŒUR ÉTAIT REMPLI DE HAÏNE ! MÊME ATHÉNA ÉTAIT MON ENNEMIE !



EST-CE POUR ÇA QUE TU ÉTAIS LE PLUS GRAND GUERRIER D'ASGARD ? PARCE QUE TU CROYAIS EN UN MONDE MEILLEUR, COMME LUI ?



MAIS ?!



TU TE RELÈVES ???



CHEVALIER, JE VEUX SAVOIR SI CE QUE TU VIENS DE DIRE EST VRAI !



CLING !



TU ENLÈVES TON ARMURE ?!



CLING !



QU'EST-CE QUE TU FAIS ?



TU AS DIT QUE SEULE TA CONFIANCE EN L'AVENIR ET EN LA JUSTICE TE RENDAIT SUPÉRIEUR À MOI !



... SI C'ÉTAIT VRAI, TU DEVRAIS POUVOIR ME VAINCRE FACILEMENT ! ATTAQUE-MOI !!!



JE SENS QUE SA HAÏNE A DISPARU !



JE CROYAIS QUE MON FRÈRE AVAIT DÉFINITIVEMENT GAGNÉ LE COMBAT !



TRÈS BIEN !... EN GARDE, MYME !



YAAAAAH...



YAAAAAH...



FSSCHH...



FSSCHHHH...



OH !



OOOOOH...



CHEVALIER PHOENIX, TOI ET TES AMIS ATTEINDREZ PEUT-ÊTRE VOTRE BUT...



ET VOUS PARVIENDREZ ALORS À RÉALISER VOS RÊVES DE PAIX ET DE JUSTICE !...







FAIS CE QUE JE TE DIS, VAS-Y SANS MOI !



MYME, TU AS DIT QUE TU SOUHAITAIS ME REVOIR SI JAMAIS TU DEVAIS NAÎTRE À NOUVEAU !...



... MAIS JE CROIS PLUTÔT QUE C'EST MOI QUI VAIS TE REJOINDRE !



OOOOOH...



AU MÊME MOMENT...

LE COSMOS DE MON FRÈRE DISPARAÎT !...



MAIS NOUS AVONS PROMIS QUE JAMAIS NOUS NE NOUS RETOURNERIONS !



JE DOIS CONTINUER !



DANS LE PALAIS D'ASGARD...



IMPOSSIBLE ! MYME N'A PAS PU ÊTRE VAINCU PAR UN SIMPLE CHEVALIER !



PUISQUE C'EST AINSI, JE TE TUERAI MOI-MÊME !



NON, ATTENDS ! ON NE PEUT PAS DÉRANGER SON ALTESSE ENCORE UNE FOIS ! C'EST MOI QUI IRAI !



NE PRENONS PAS DE RISQUES !

AH ! AH ! AH !  
DÉCIDÉMENT, LA  
PRINCESSE HILDA EST BIEN  
MAL ENTOURÉE !



HEIN ???

ÉCOUTEZ-MOI BIEN... SI VOUS  
VOUS CONDUISEZ SI BÊTEMENT SANS  
RÉFLÉCHIR, VOUS TOMBEREZ DANS  
LE MÊME PIÈGE QUE MYME !



POURQUOI  
DIS-TU  
ÇA ?

JE VEUX DIRE QUE LE COURAGE ET LA  
FORCE NE SUFFISENT PAS TOUJOURS  
POUR GAGNER  
UN COMBAT !

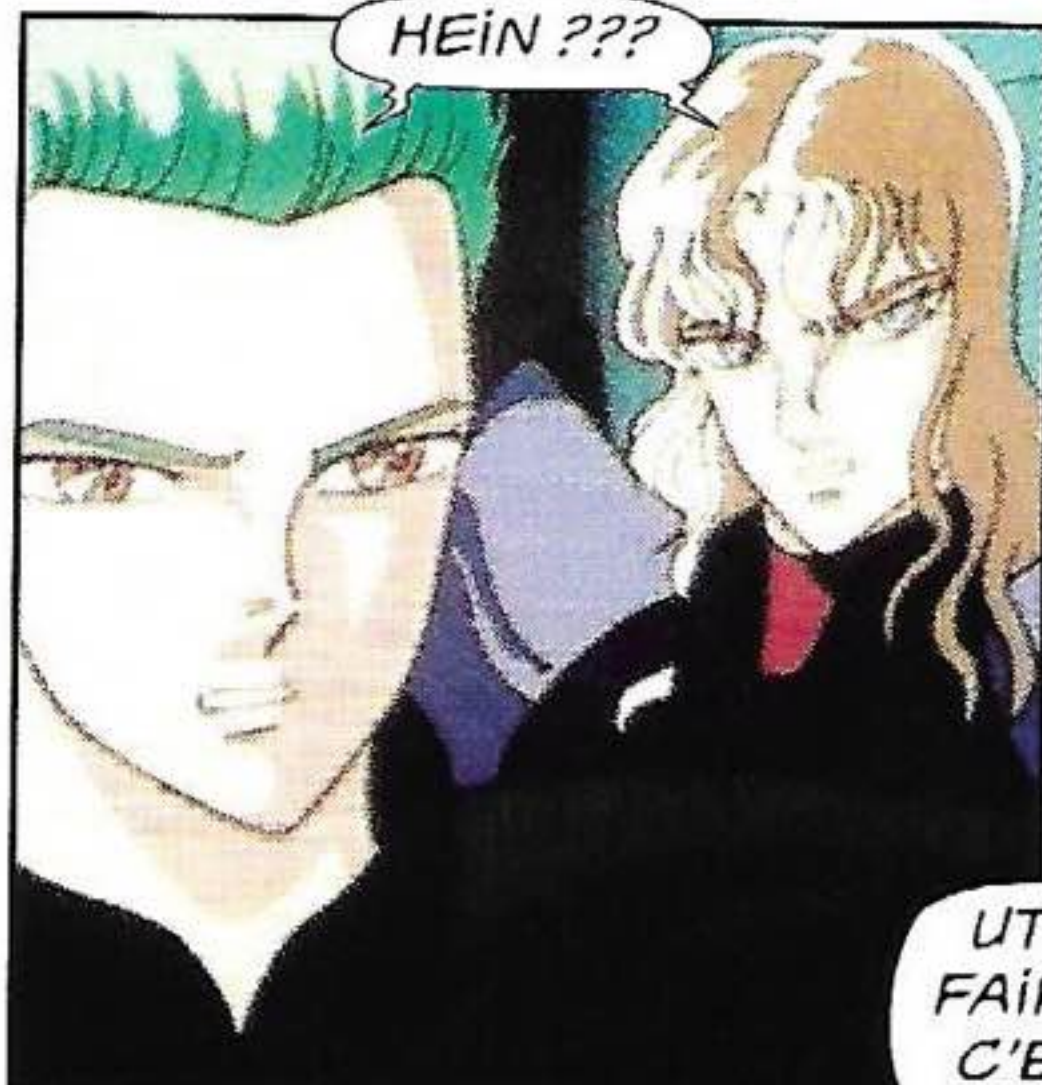


... IL PEUT MÊME ARRIVER  
QUE CES DEUX PRÉTENDUES  
QUALITÉS VOUS MÈNENT À  
VOTRE PERTE !

RÉFLÉCHISSEZ UN  
PEU AVANT DE PASSER  
À L'ACTION !



HEIN ???



UTILISONS LA RUSE POUR LES  
FAIRE TOMBER DANS UN PIÈGE !  
C'EST LA SEULE CHANCE QU'IL  
NOUS RESTE DE GAGNER !



QUE VEUX-TU DIRE ?

EXPLIQUE-TOI !



HÉ ! HÉ ! HÉ !



Fin de l'épisode

**OFFRE SPECIALE**

la dernière collection

**DRAGONBALL Z**

*fabuleux*

**144  
CARTES  
HOLOGRAMMES**

En inclinant les cartes,  
apparaît une deuxième image.

~~400 F~~  
**219 F**  
frais de port inclus

**A collectionner  
et à échanger  
TOUS LES HEROS DE  
DRAGON BALL Z**

**BON DE COMMANDE**

**OUI**, je souhaite profiter de l'offre exceptionnelle et recevoir :

**1 BOITE DE CHANGINGCARD, SOIT 144 CARTES  
AU PRIX DE 219 F (FRAIS DE PORT INCLUS)**

La commande est payable par chèque bancaire, chèque postal, mandat-lettre, à l'ordre de **SFC**, à l'exclusion de tout autre mode de paiement. N'envoyez jamais d'argent liquide.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Téléphone : .....

Signature des parents (obligatoire)

Bon de commande à retourner à :

SFC "card" - 144, av. du Président Wilson - B.P. 95 - 93213 St-Denis-La-Plaine Cedex

