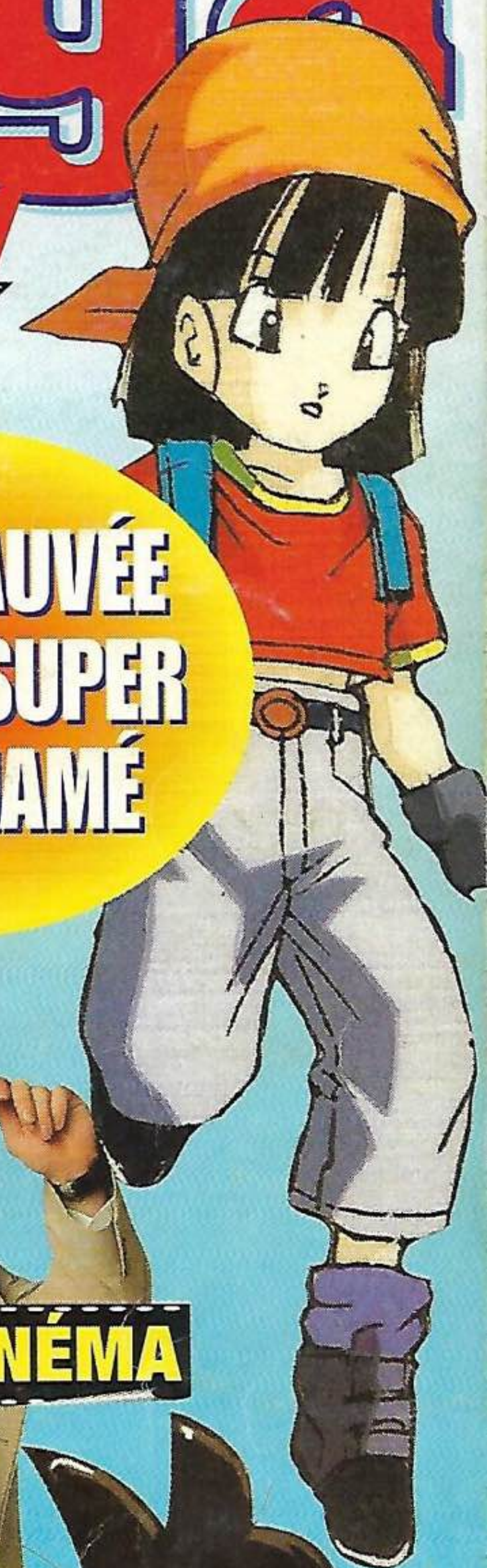


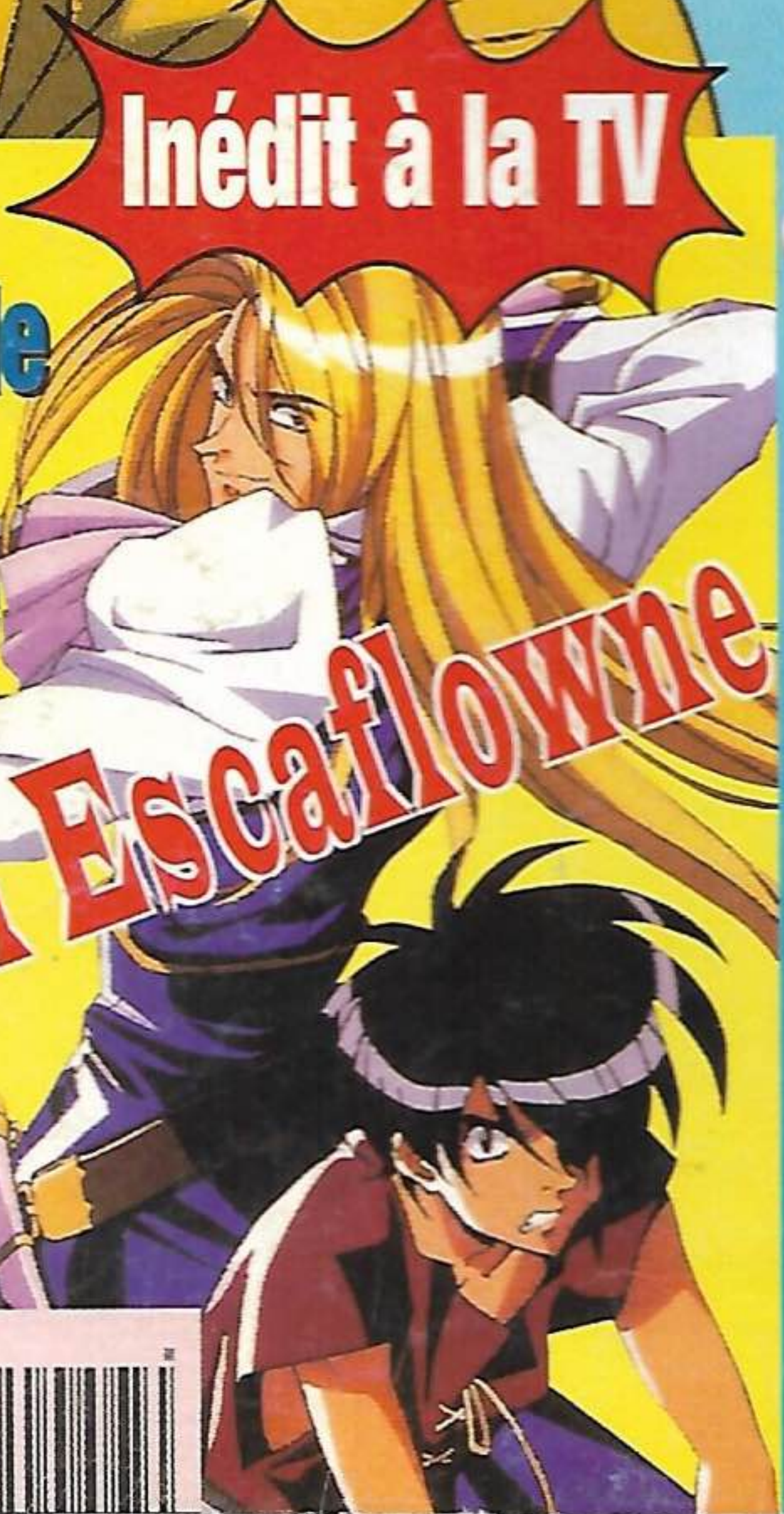
# D. Manga

## DRAGON BALL GT



**PAIN SAUVÉE  
PAR LE SUPER  
KAMÉHAMÉ**

**tout sur  
la nouvelle  
série  
japonaise**



**Inédit à la TV**

**Vision Escatlowne**



**AU CINÉMA**

**INSPECTEUR  
GADGET**



**EN DIRECT  
DU JAPON**

**Sangoku  
vs Arale**

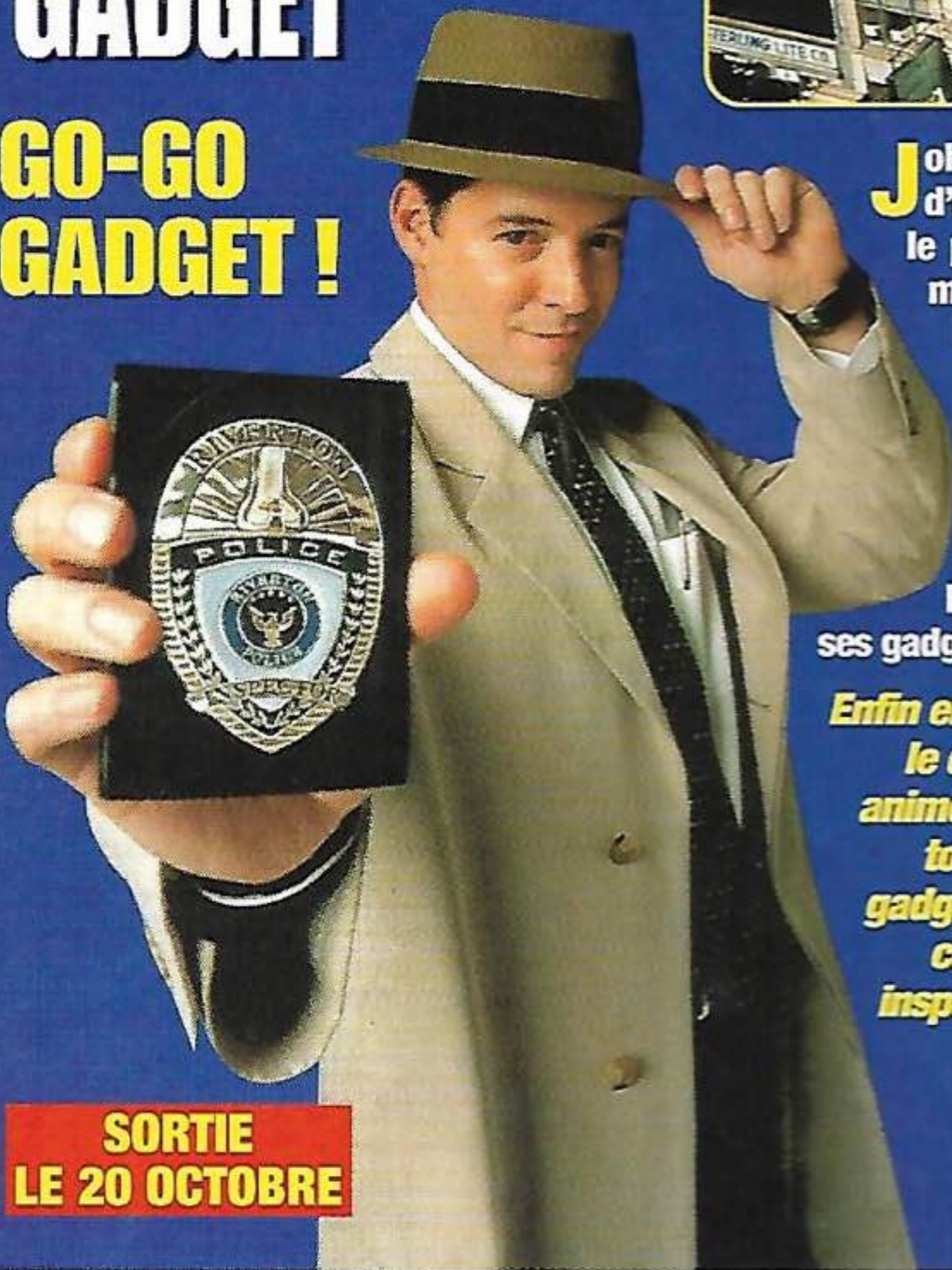
T 2918 - 457 - 20,00 F



Mensuel N° 457 Octobre 1999  
20 FF - 145 FB - 6,50 FS ISSN 1286-1707

# PLEINS FEUX SUR... INSPECTEUR GADGET

**GO-GO GADGET !**



**SORTIE  
LE 20 OCTOBRE**



**J**ohn Brown, vigile aux laboratoires Bradford, rêve d'entrer dans la police. A la suite d'un cambriolage, le professeur Bradford est tué et John se retrouve mis en pièces dans l'explosion de sa voiture. Brenda, la fille et l'assistante du professeur, décide de lui appliquer son programme scientifique : il devient un cyber-homme aux multiples talents et... gadgets. Il rejoint les rangs de la police sous le nom de Inspecteur Gadget. Aidé dans ses enquêtes par sa nièce Sophie et son chien Finot, il devra faire preuve de bon sens et utiliser ses gadgets pour résoudre l'assassinat du professeur.

*Enfin en film,  
le dessin  
animé avec  
tous les  
gadgets du  
célèbre  
inspecteur*



## SOMMAIRE

### MAGAZINE

- 2 Pleins feux sur...**  
Inspecteur Gadget
- 20 Dragon Ball GT**  
Pain sauvée par le Super Kaméhamé
- 24 Vision Escaflowne**  
Une nouvelle série TV
- 35 A vos consoles Méli-mélo**
- 36 En direct du Japon**  
Les nouvelles séries
- 48 Sailor Star**  
Les personnages principaux

### BANDES DESSINEES

- 3 Dragon Ball GT**  
La danse de l'espace
- 38 Sailor Moon**  
Question de confiance (1)
- 51 Les Chevaliers du Zodiaque**  
Les liens du sang (2)

### JEUX

- 47 Test**  
Qui sont vos amis ?

### POSTERS 27 & 31

**Dragon Ball GT**

**POUR 180 F RECEVEZ  
D. manga  
CHEZ VOUS TOUS LES MOIS**

*une  
économie de 60 F  
3 numéros  
gratuits*



Chaque mois  
retrouvez les  
aventures de

**DRAGON  
BALL  
GT**

- 33 pages de bandes dessinées
- les mangas japonais
- des tests
- des jeux
- les consoles



### BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à : DIP "D. MANGA" ABONNEMENT  
70, rue Compans 75019 Paris

Oui, je m'abonne à "D. manga" pour un an et recevrai  
12 numéros au prix de 180 F au lieu de 240 F, soit une  
économie de 60 F. J'effectue mon règlement par :

- Chèque bancaire     Chèque postal     Mandat lettre  
à l'ordre de "SFC D. manga"

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

Nom .....

Prénom .....

Rue .....

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

SIGNATURE DES PARENTS  
(Obligatoire pour les mineurs)

D. manga N° 457 - Octobre 1999. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SECRETAIRE DE REDACTION : Michèle Blacque. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, 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 : Octobre 1999. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Michel Fava (gérants). PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par SFC, SA au capital de 750 000 F - 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, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01 REASORTS : 08 00 31 32 68 - Photogravure : SCPP - Diffusion : Transport Presse.- Imprimé par SNIL



DIFFUSION  
CONTROLE

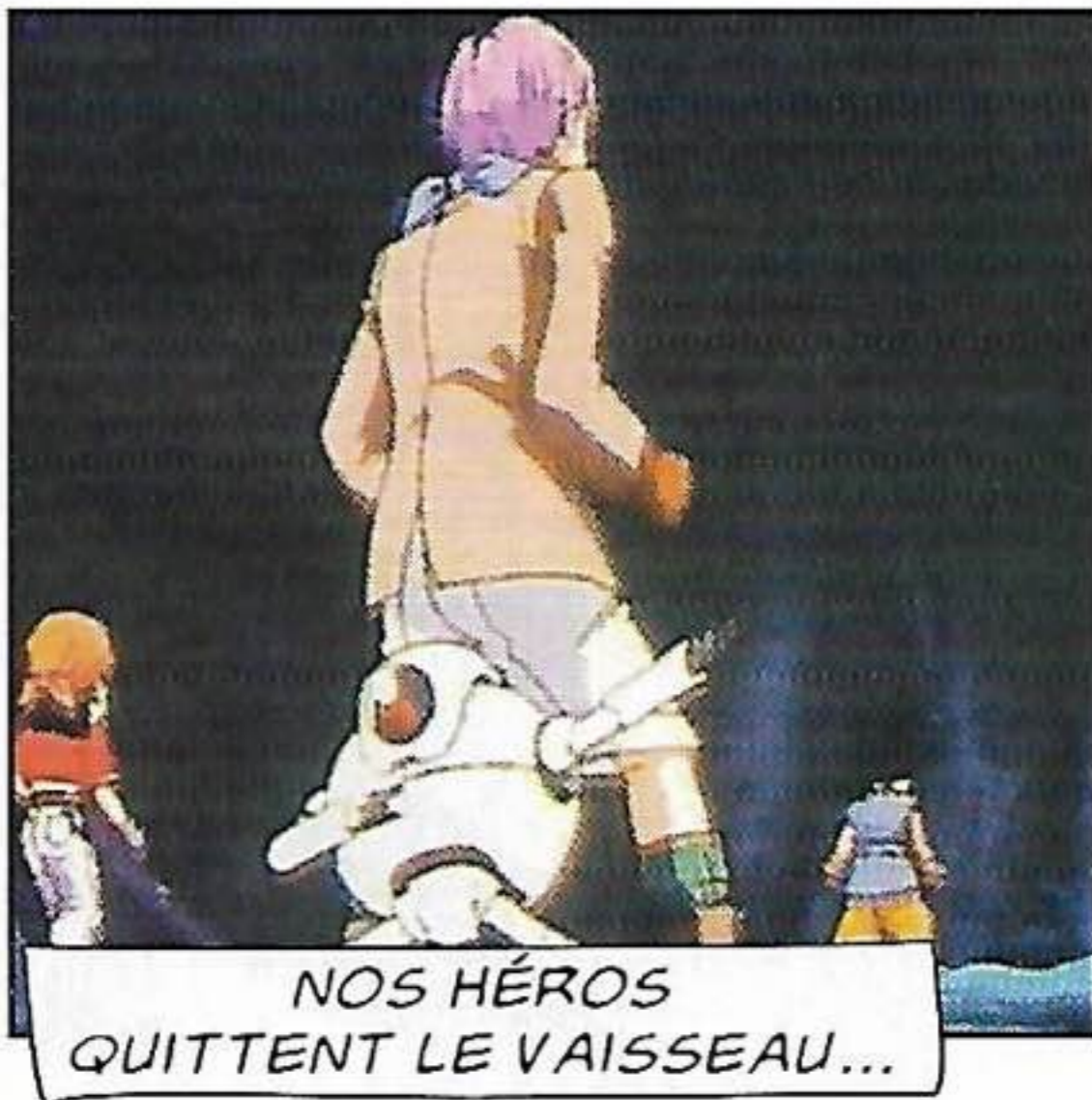
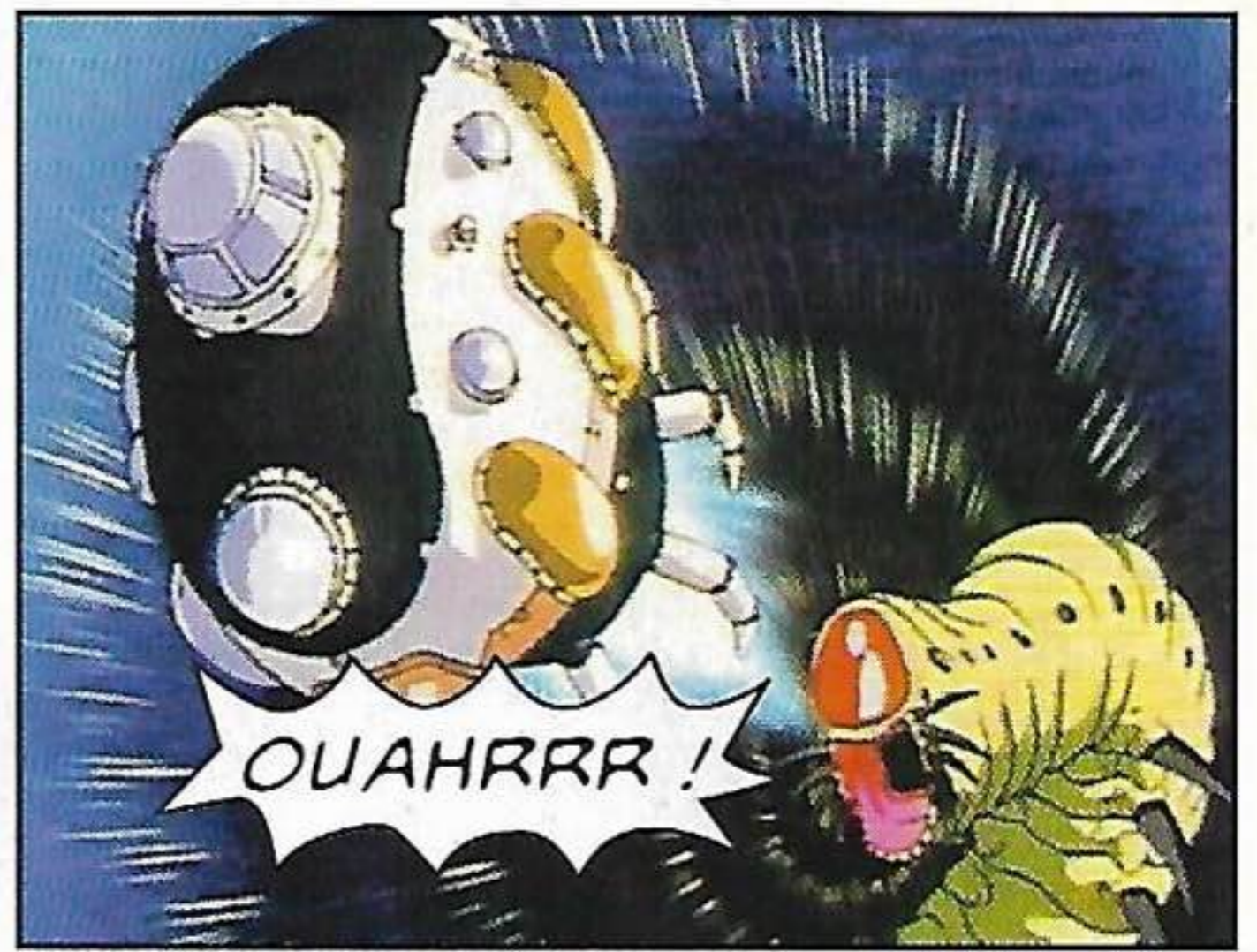


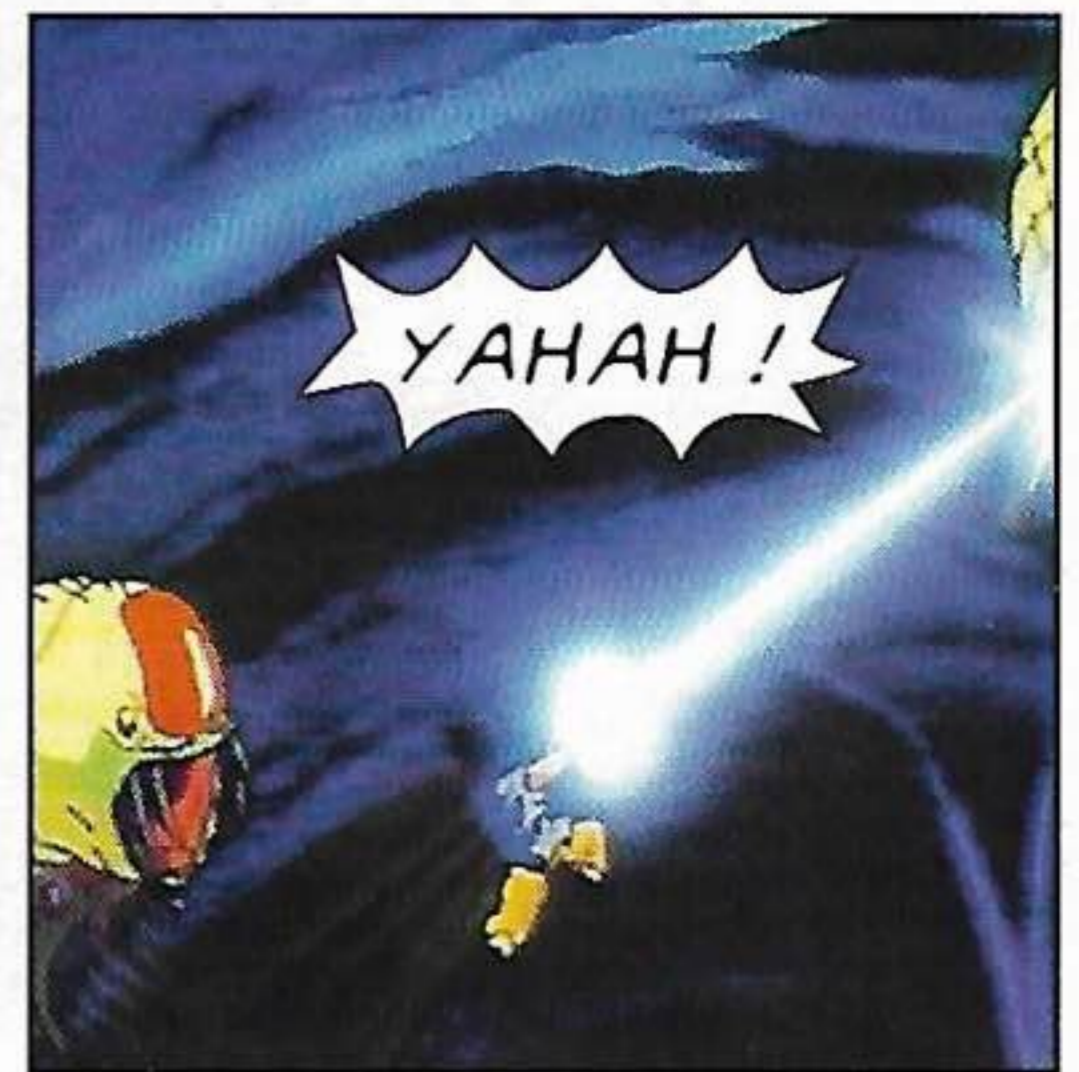
1 9 9 7

# DRAGON BALL GT

## La danse de l'espace

Résumé : Nos héros Sangoku, Pain et Trunks tentent courageusement de rattraper l'étrange vaisseau spatial transportant les 3 mystérieux personnages qui se sont emparés de la boule de cristal N°2...







AAHH !



OH !



BAOUM !



OHOHOHO !

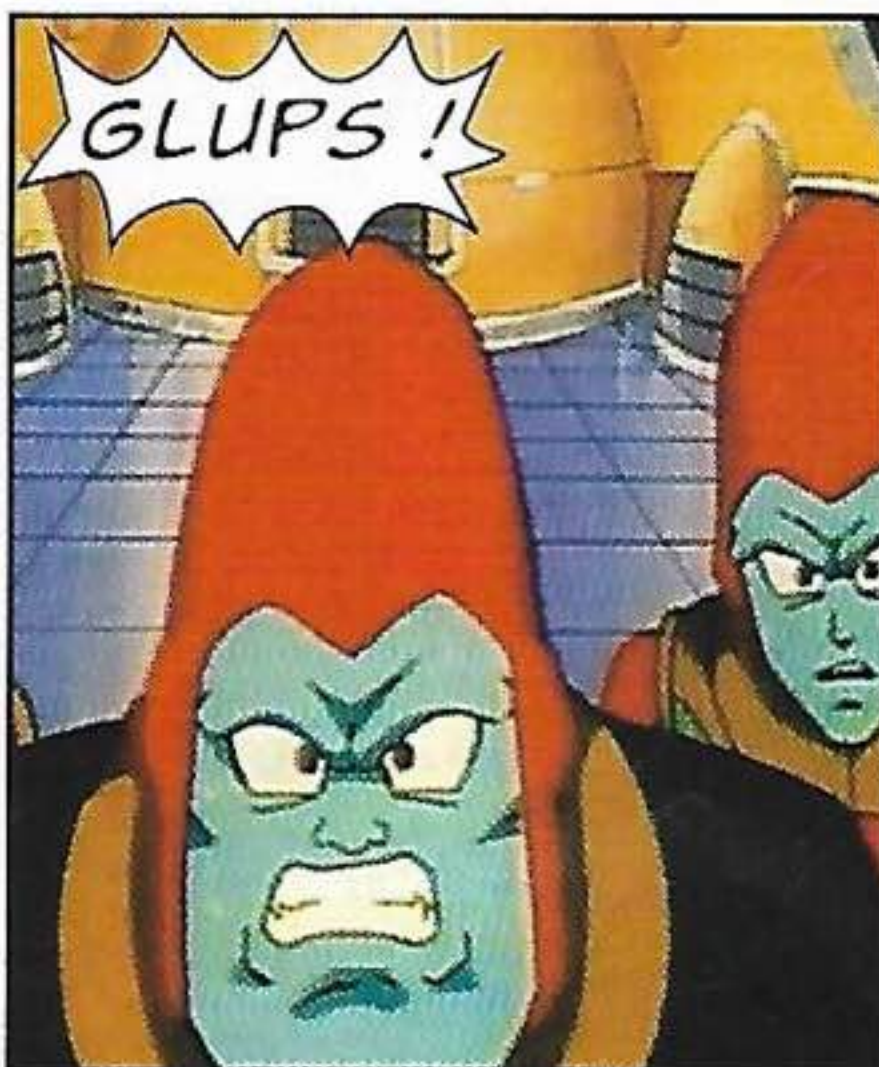


AÏE AÏE AÏE !



OUAHHRRR !

TOI ET TES PLANS !  
J'ESPÈRE QUE TU AS UN PLAN  
POUR NOUS SORTIR DE LÀ !



GLUPS !



SI TROIS GAMINS FINISSENT  
DANS LE VENTRE DES NOUMAS,  
COMMENT EXPLIQUER  
ÇA AU PATRON ?

SA COLÈRE  
RISQUE D'ÊTRE  
PHÉNOMÉNALE !

JE NE VEUX  
PAS DEVENIR  
UN PANTIN !



PENDANT CE TEMPS...



LONGUE VIE  
AU SEIGNEUR  
LUDÉE...



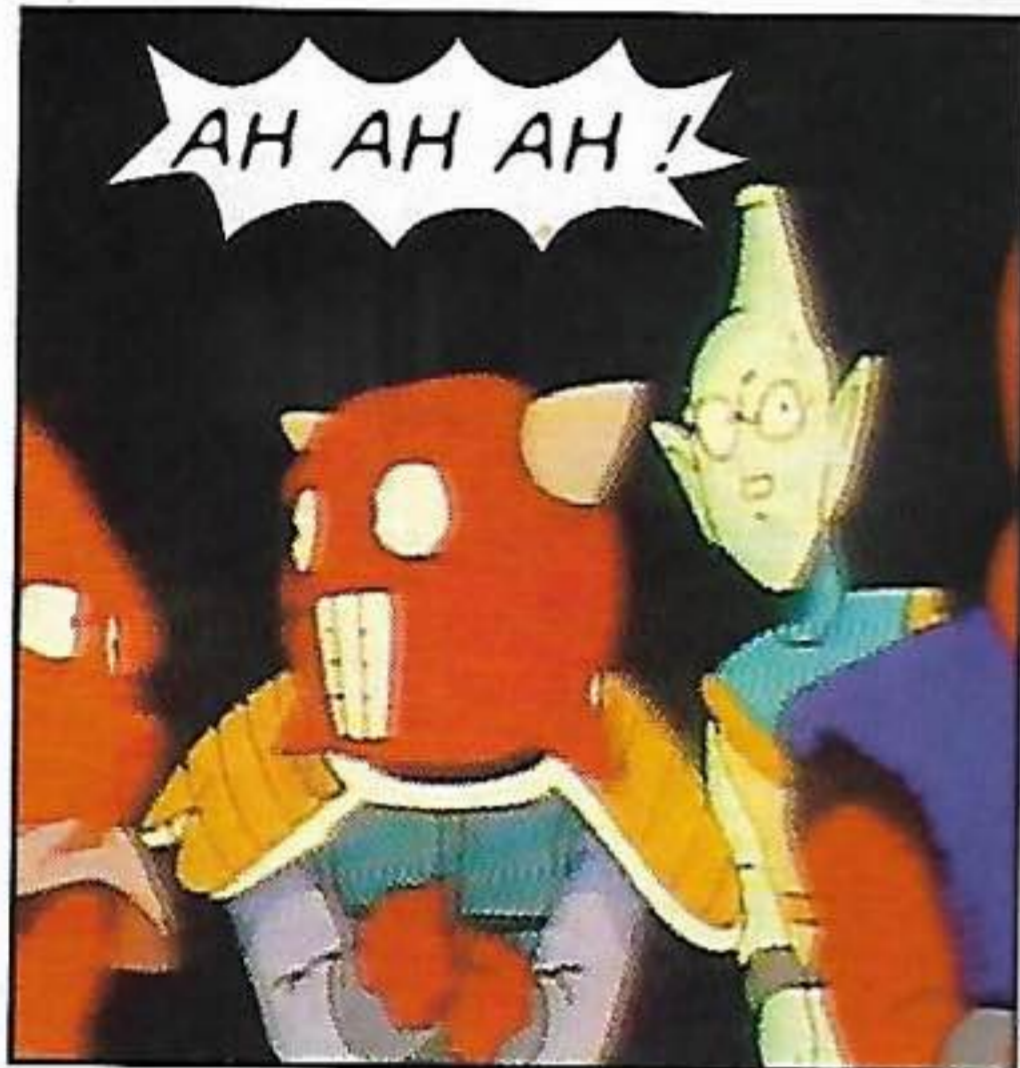
CONTINUEZ !



CEUX QUI CROIENT EN LUI SERONT SAUVÉS !



PARDON MAÎTRE ! NOUS AVONS CAPTURÉ CES INDIVIDUS !



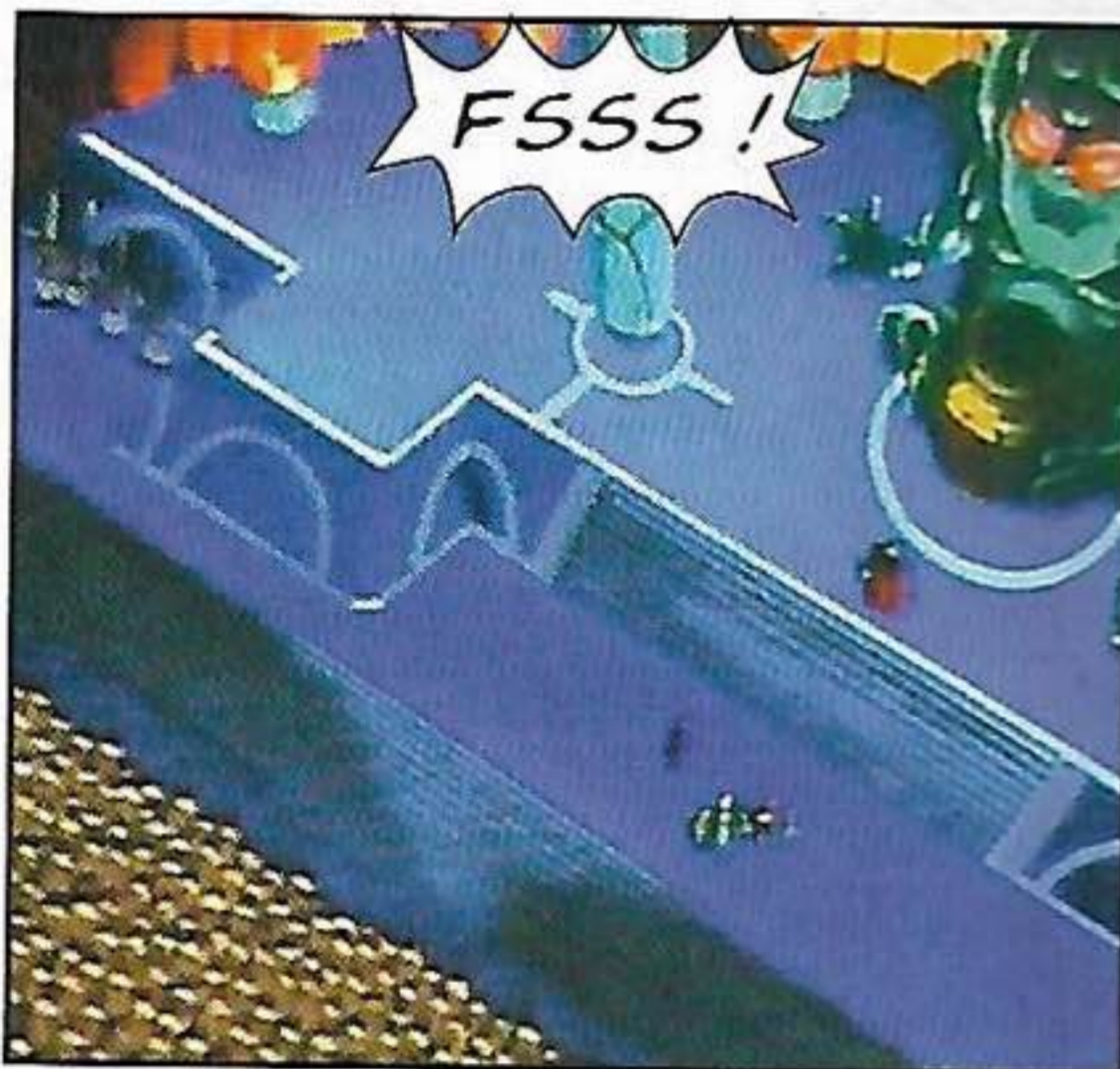
AH AH AH !



JOLI TRAVAIL, LE SEIGNEUR SERA FIER DE TOI !



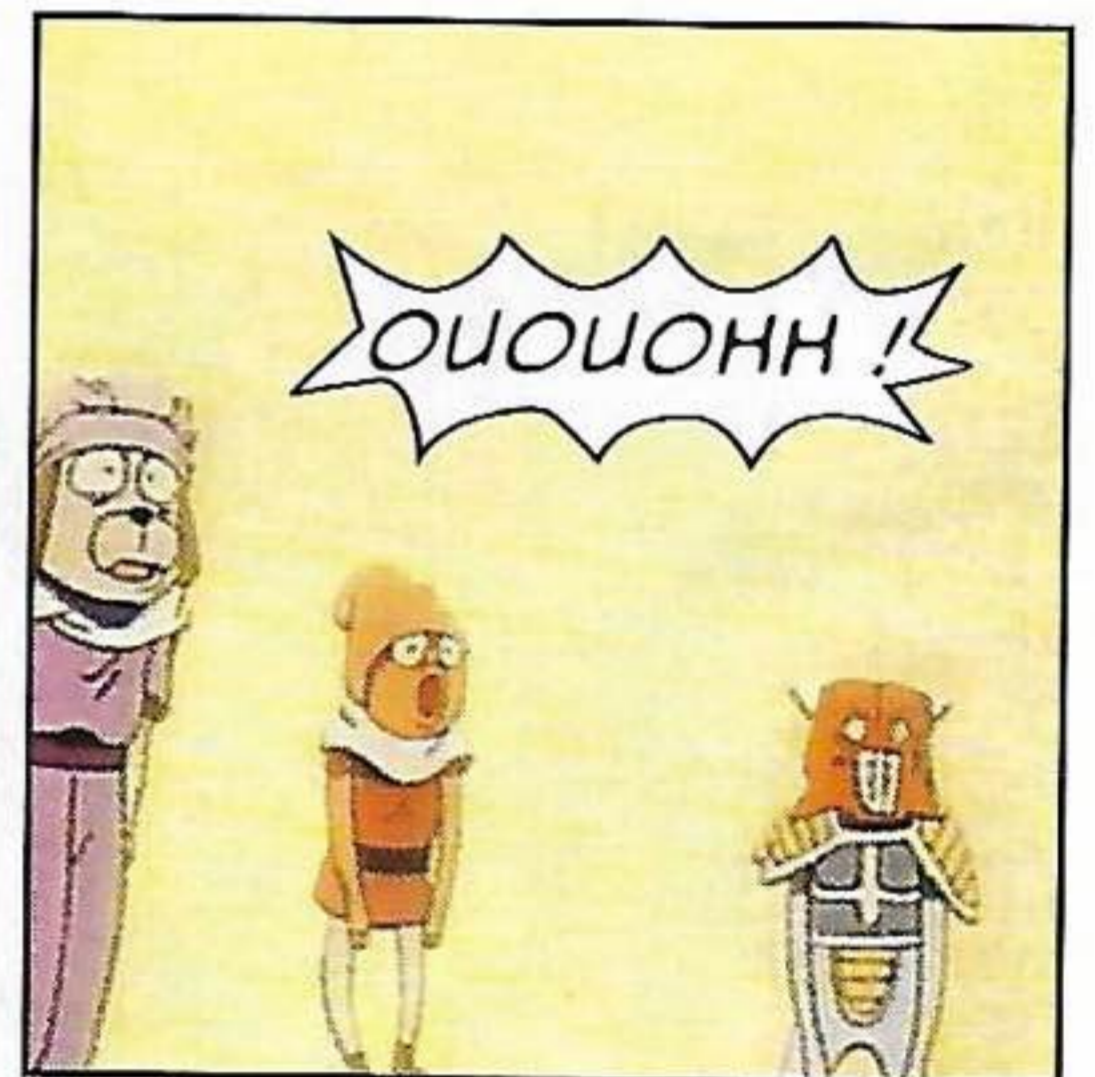
MERCI ! MAIS, JE N'AI FAIT QUE MON DEVOIR !



FSSS !



OHOHOH !



OHOHOH !



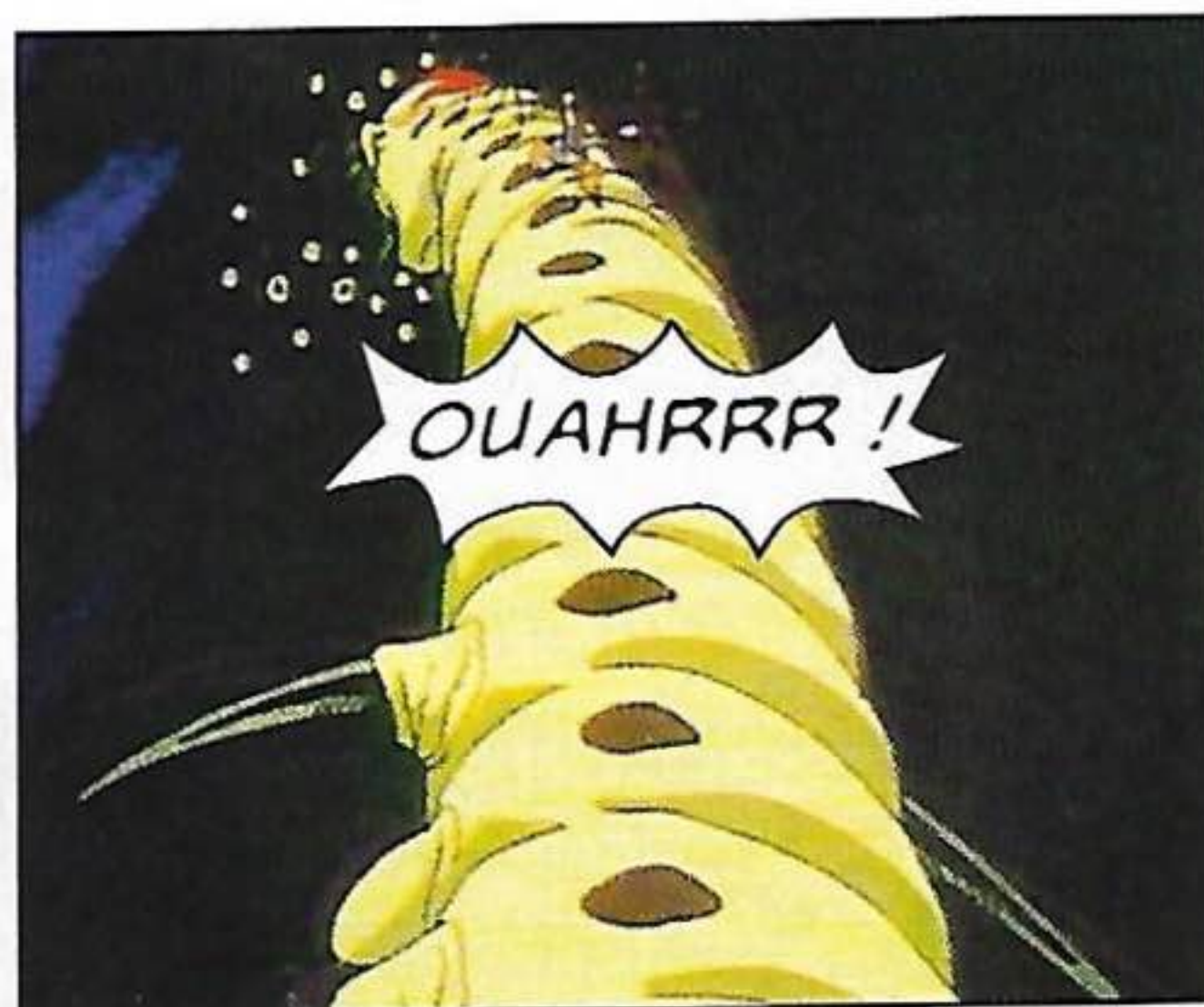
OH !



LES PRISONNIERS SONT TRANSFORMÉS EN PANTINS !



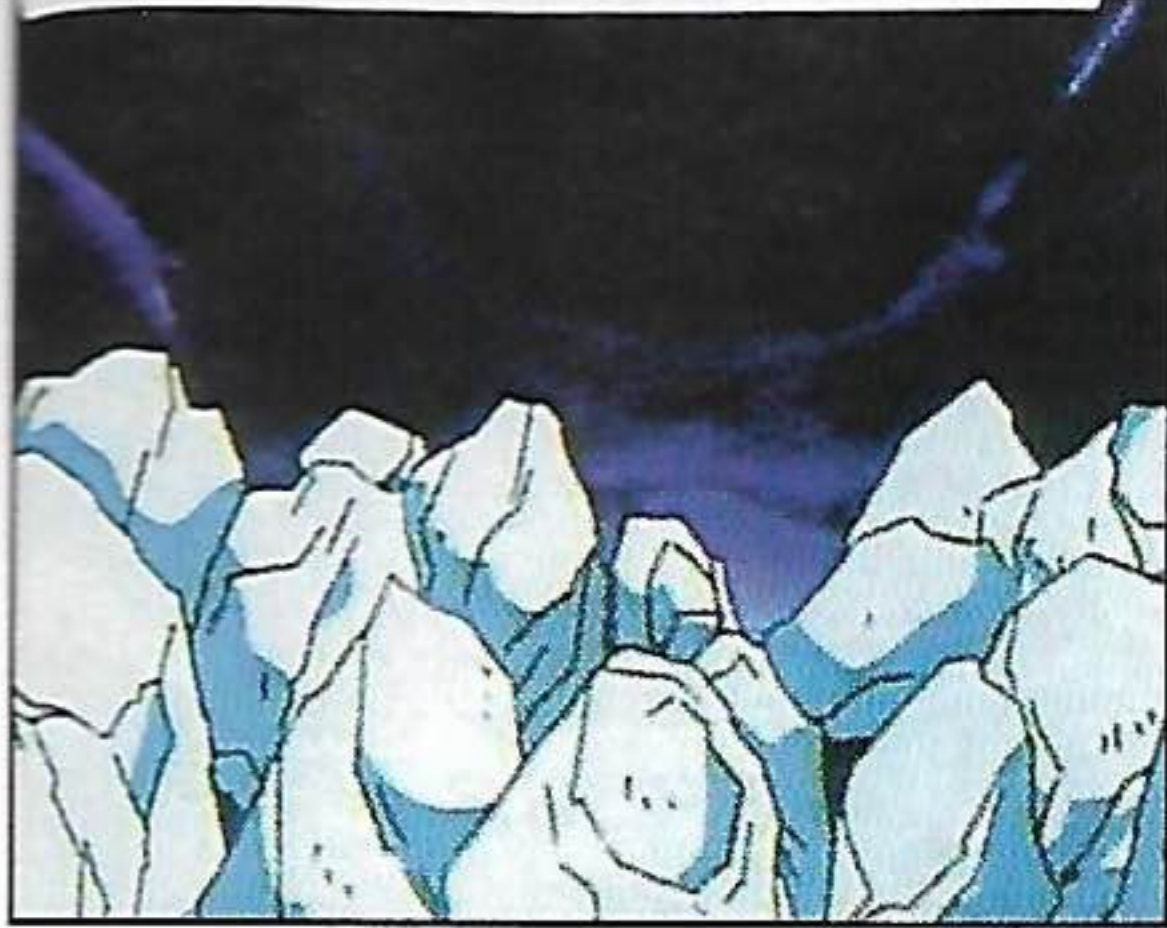
AH AH AH !







UNE PARTIE DE LA ROCHE  
S'ÉCROULE SUR LE MONSTRE !



FÉLICITATIONS !



MERCI !



BIEN VU !



FSSS !



GRRRR !



ON LES SUIT !



PAIN,  
TU ES PRÊTE ?



AU TRAVAIL !  
FAISONS UN NŒUD !



BAOUM !

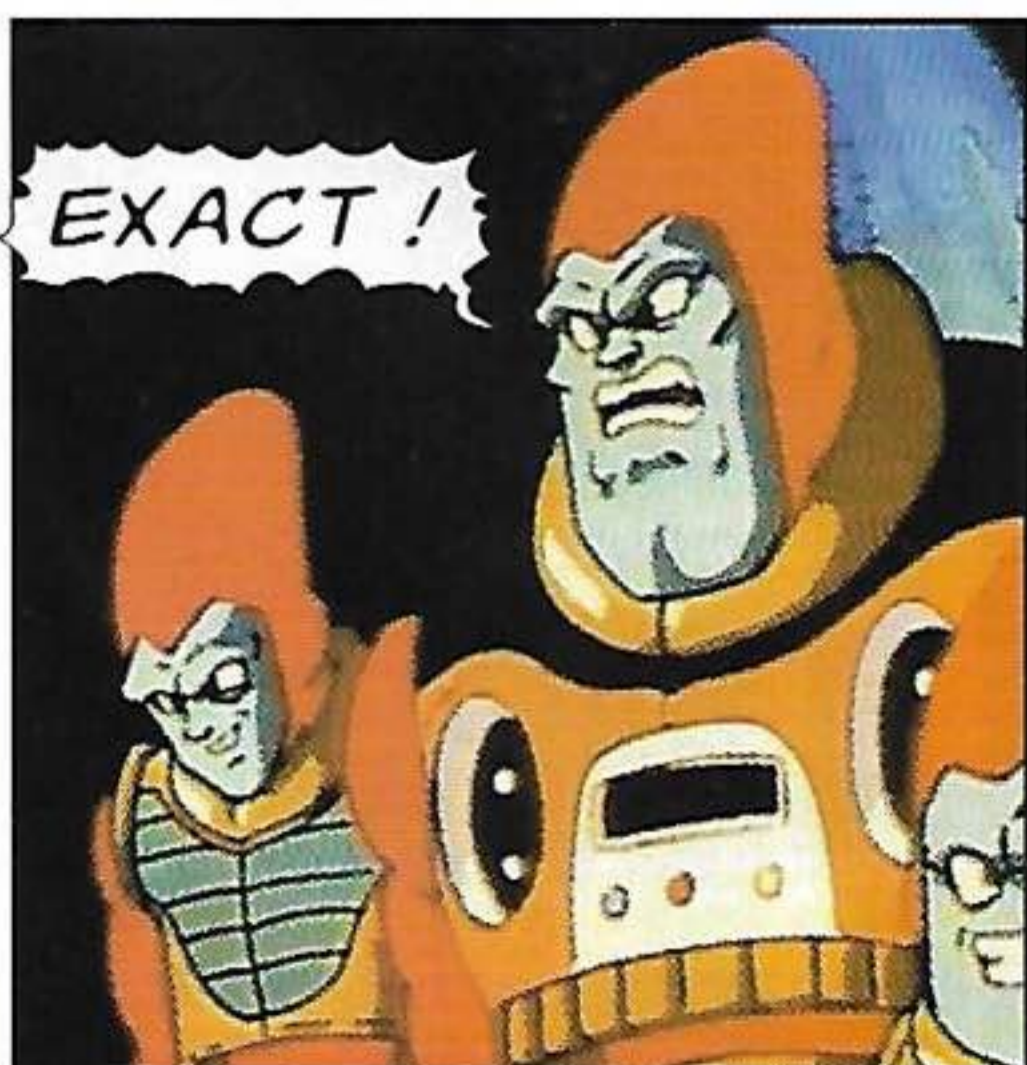


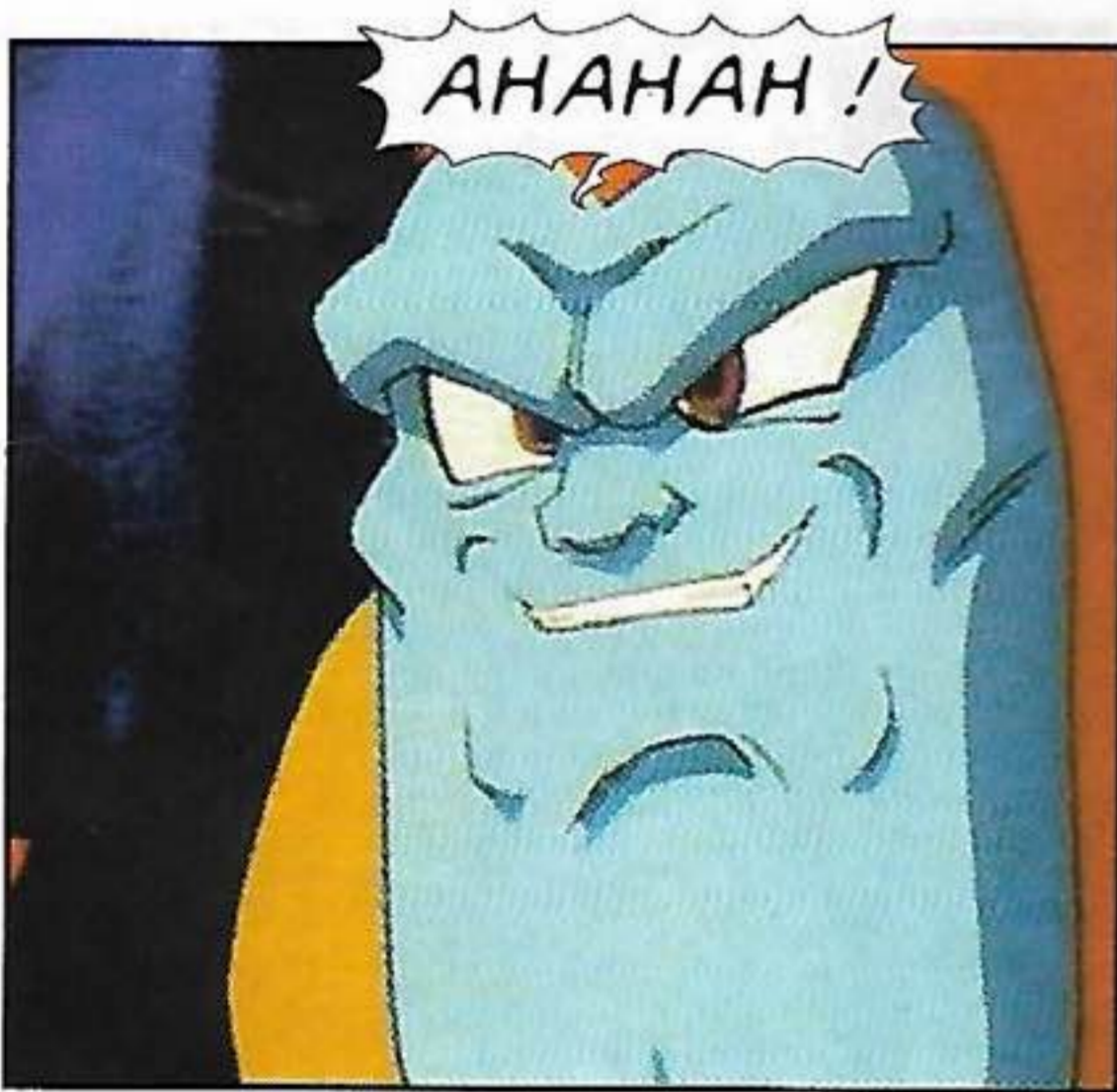
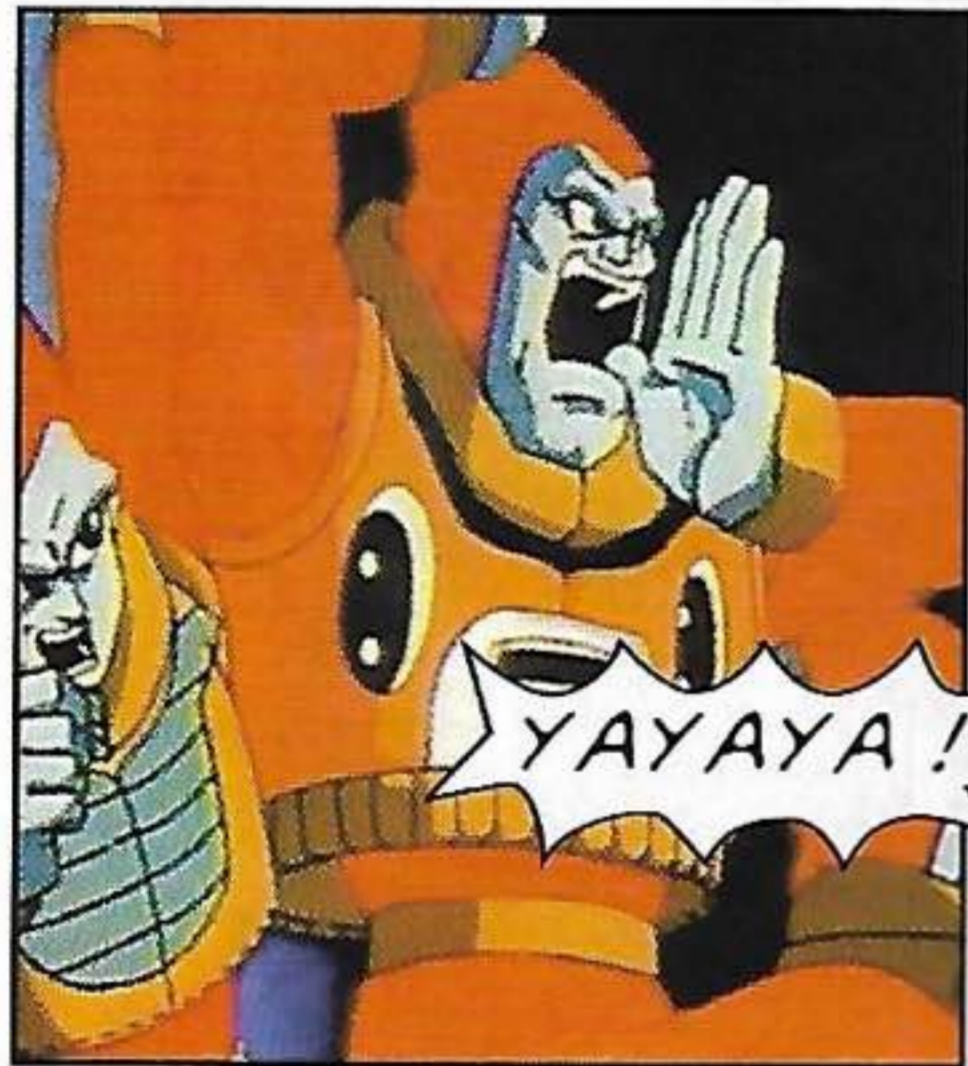
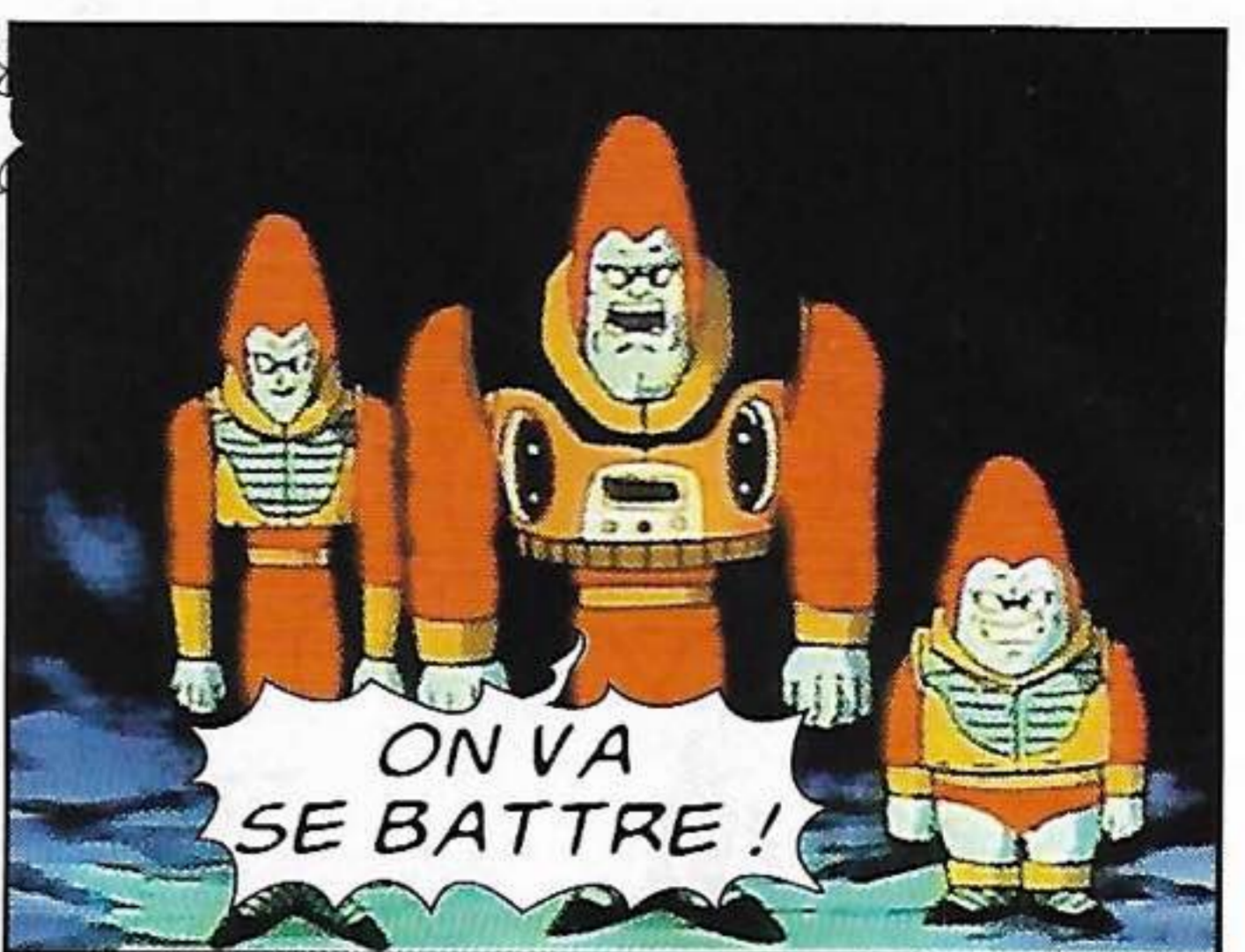
ET VOILA !



ILS SONT PLUS  
STUPIDES QUE  
MÉCHANTS !



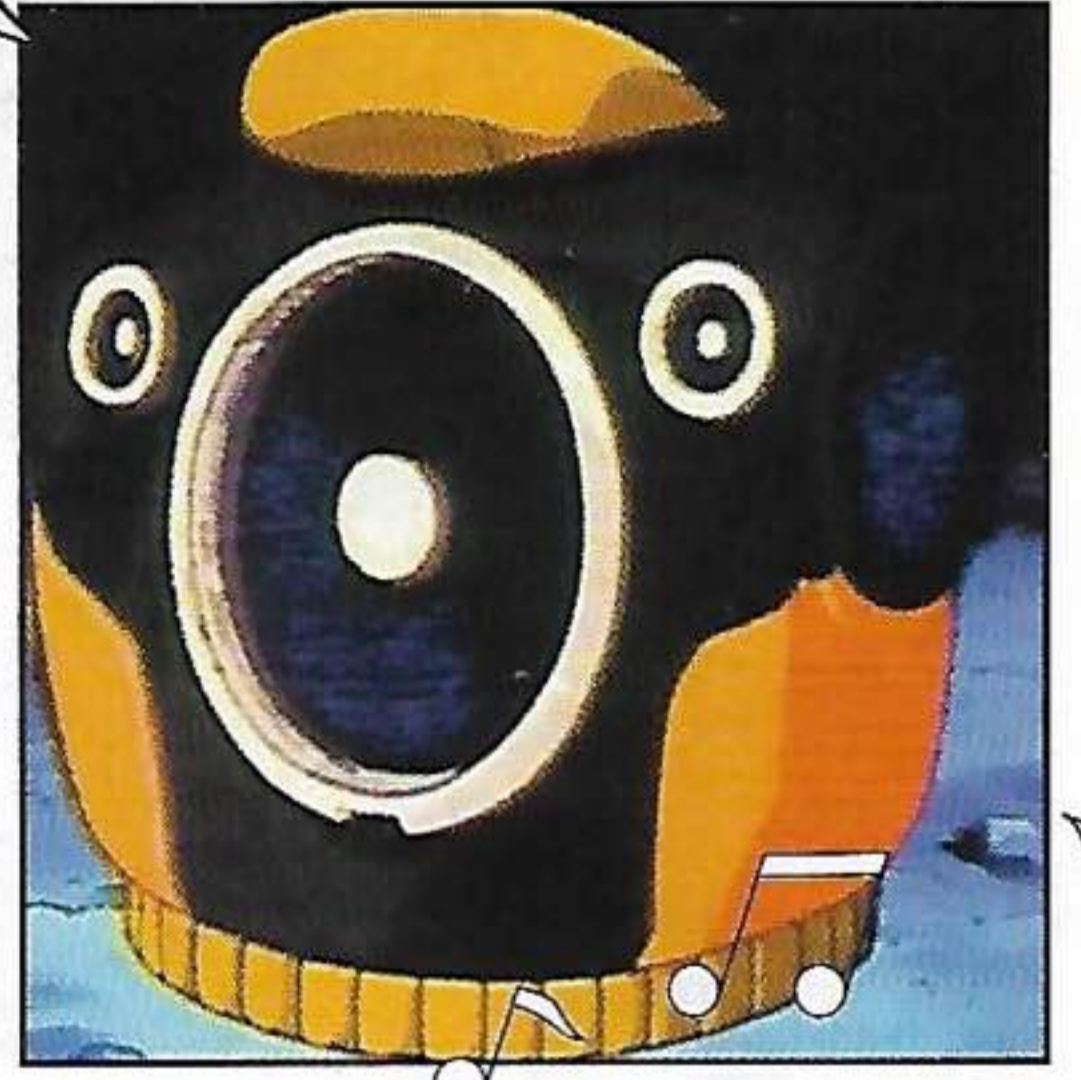
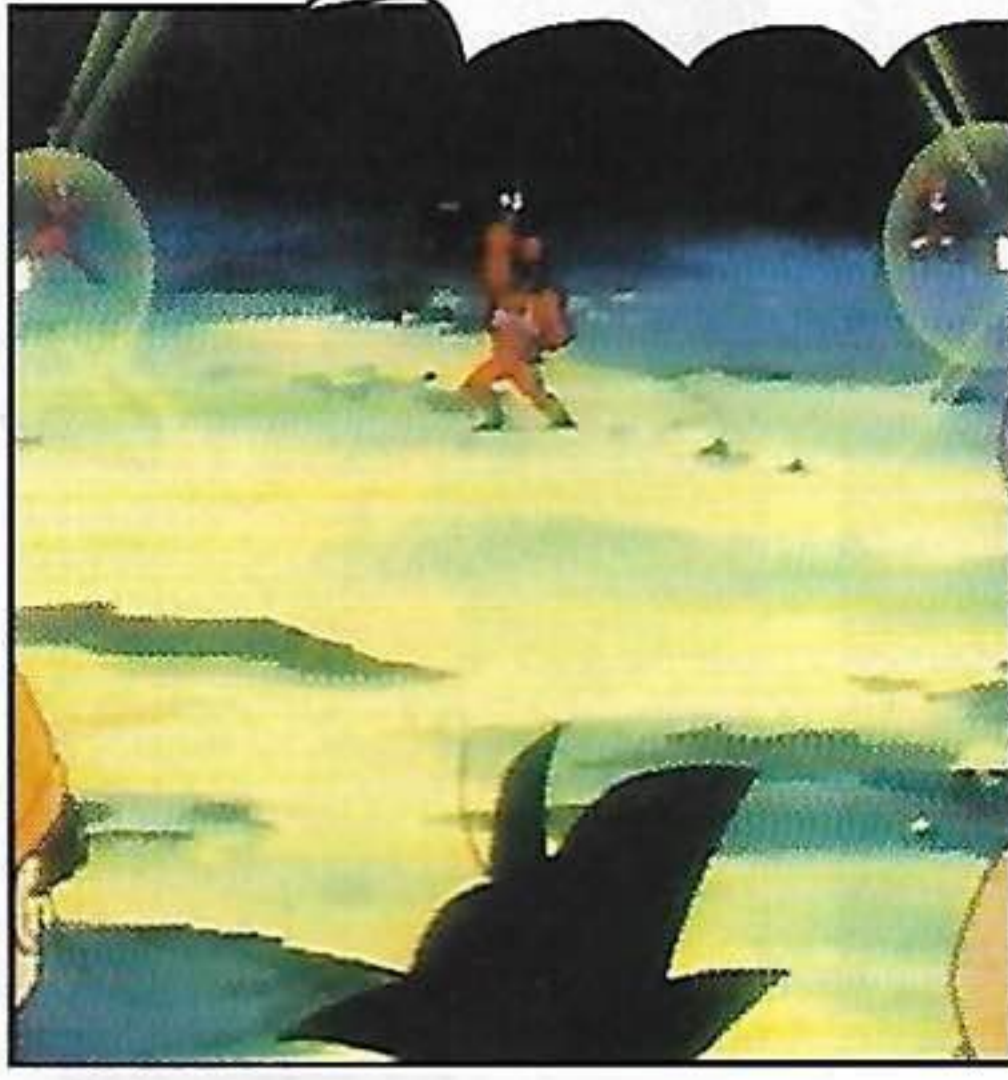




CE QUI M'INQUIÈTE LE PLUS, C'EST QU'ILS ONT L'AIR SÛRS D'EUX !



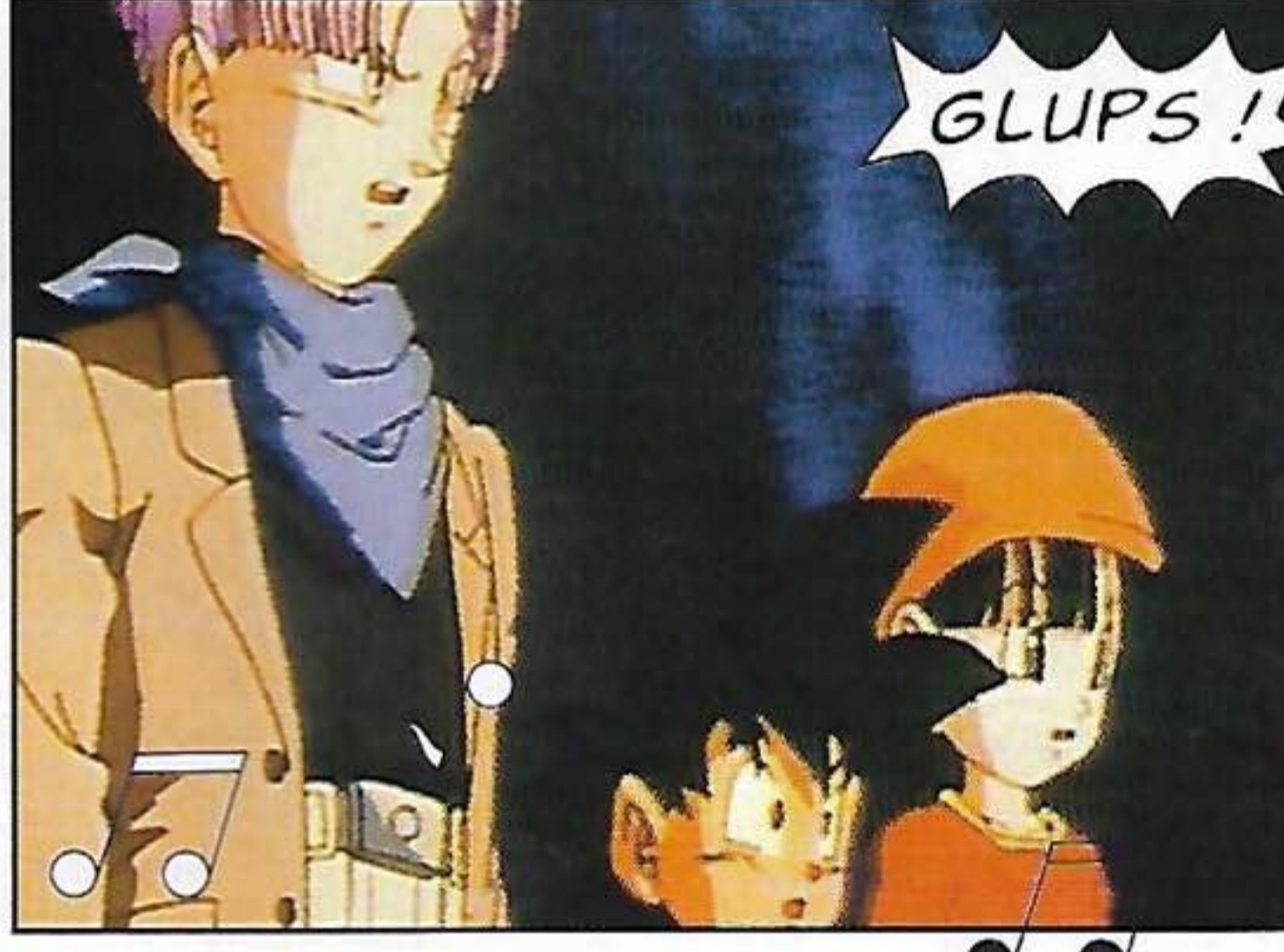
PAPAPRAPA !



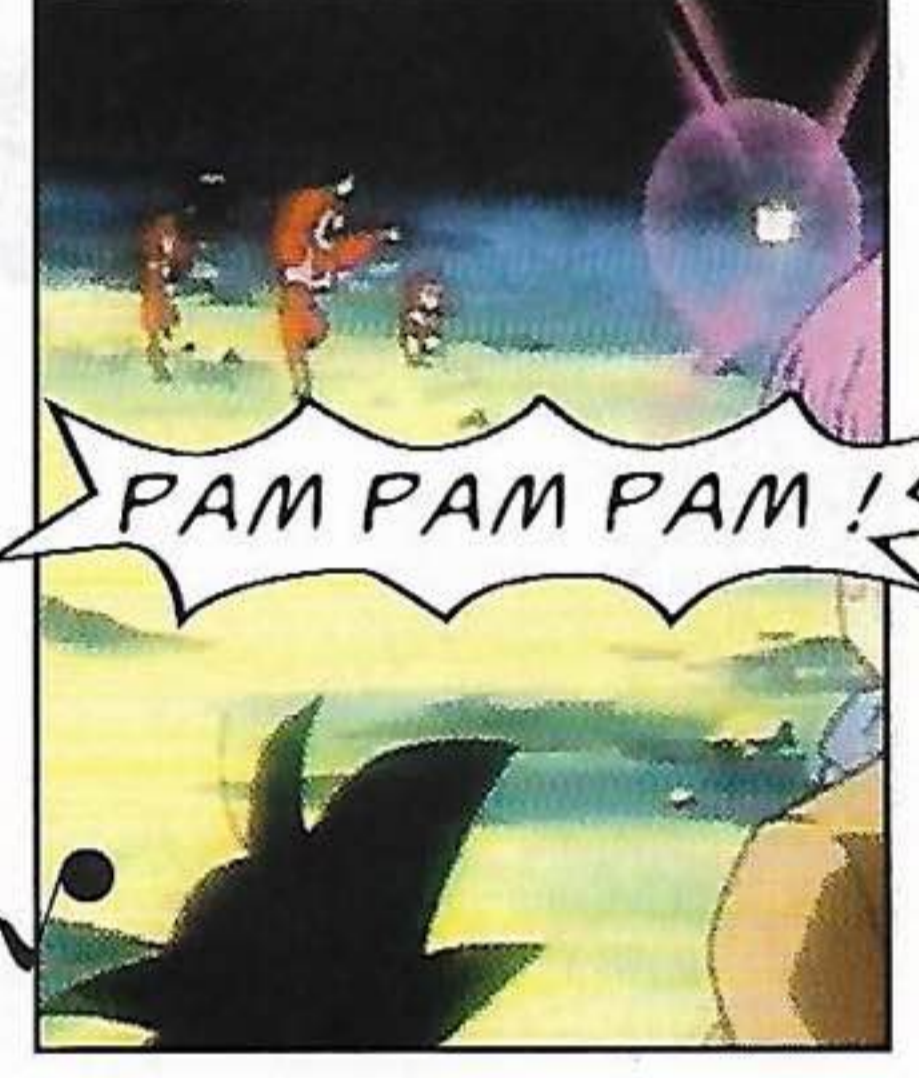
À DROITE, À GAUCHE, ET ON N'OUBLIE PAS DE SOURIRE !



GLUPS !



PAM PAM PAM !



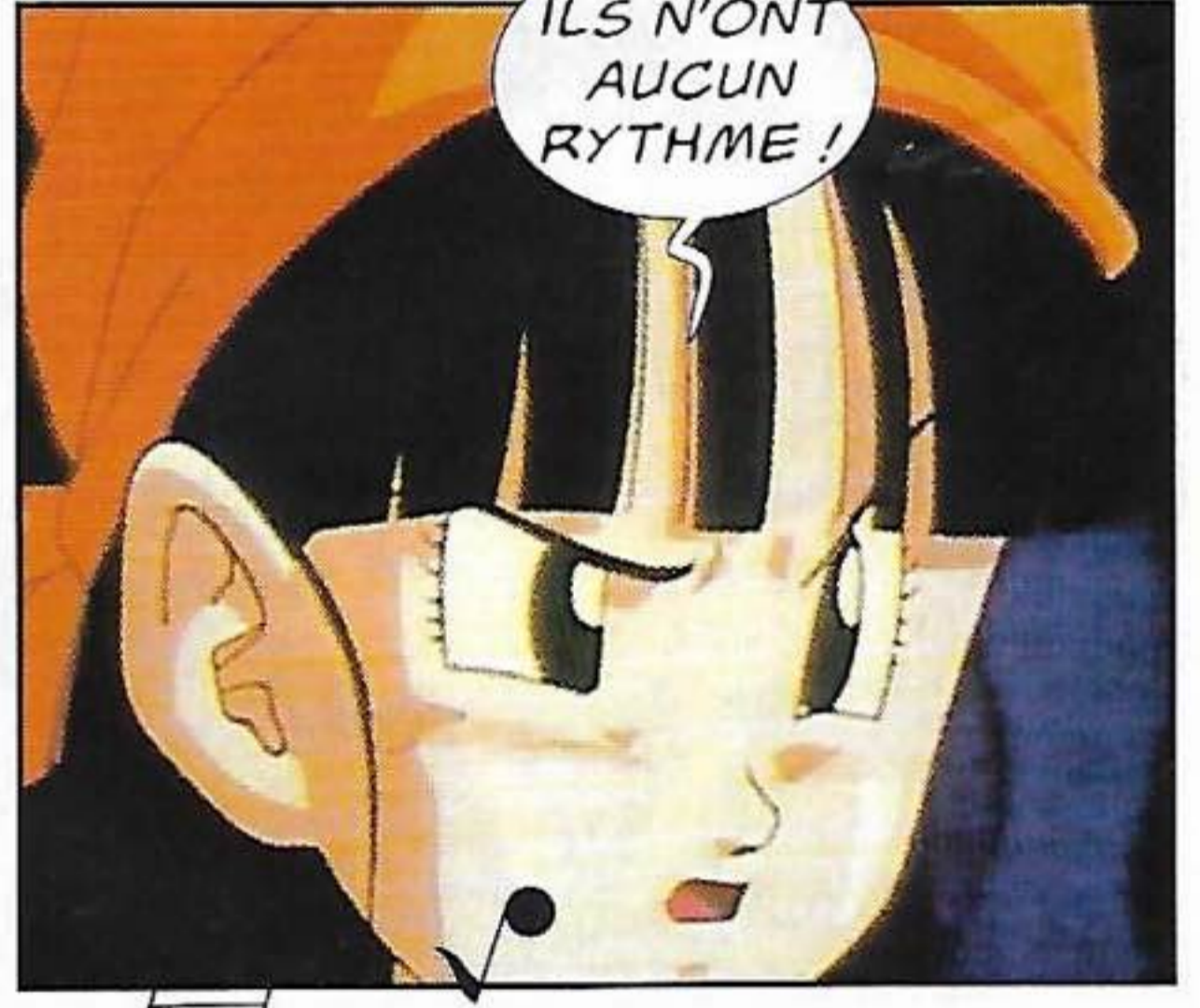
À QUOI ILS JOUENT ?



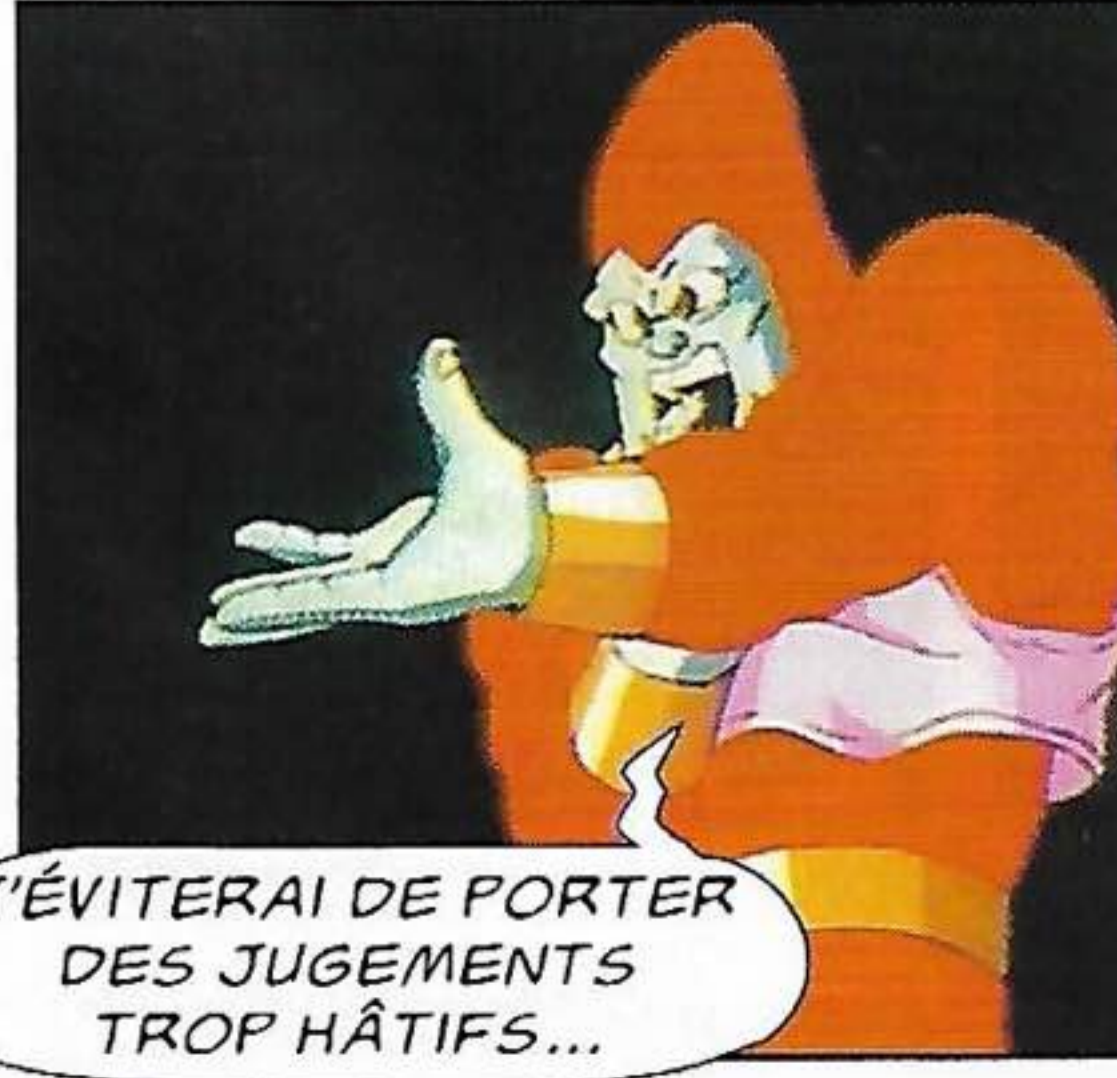
JE PENSE QUE C'EST UNE RUSE !



ILS N'ONT AUCUN RYTHME !



... TU N'ES PAS CAPABLE DE LEVER UN BRAS !

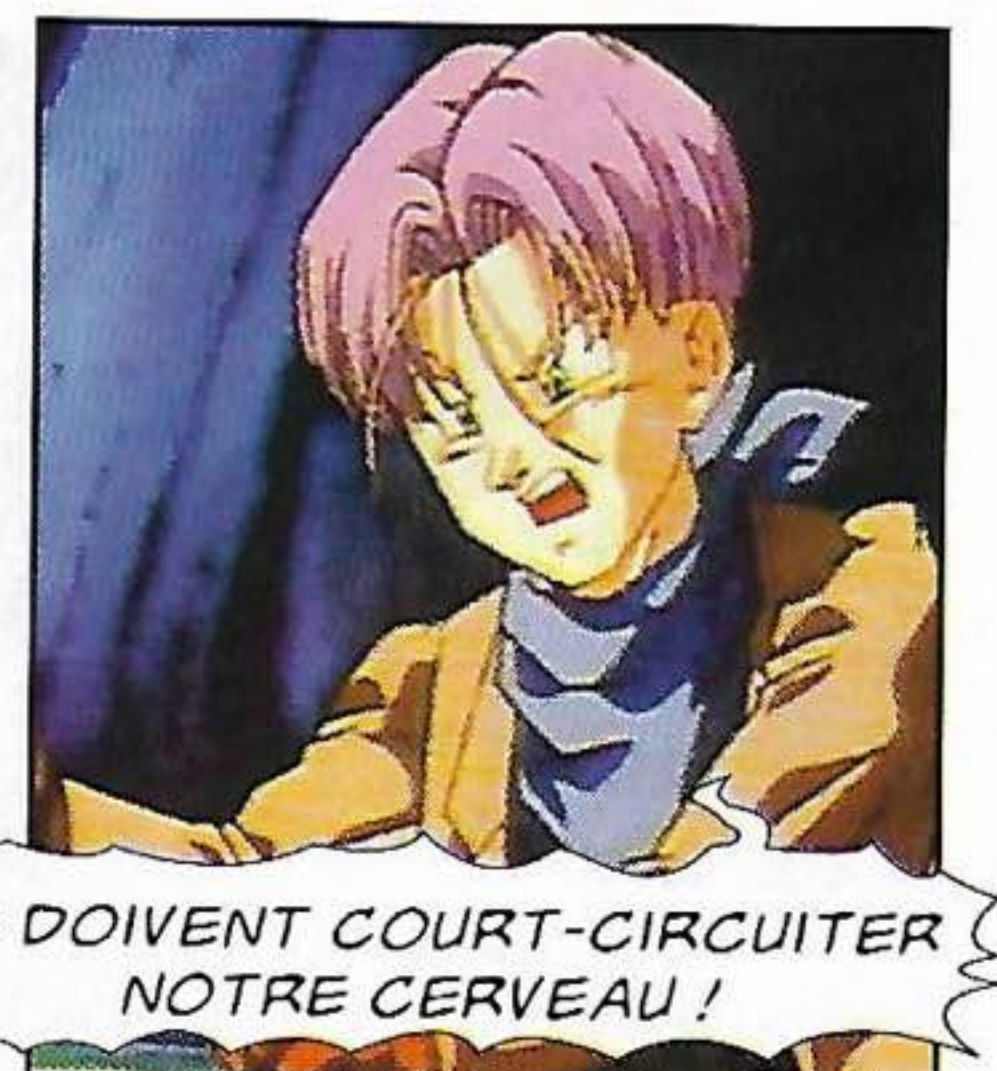
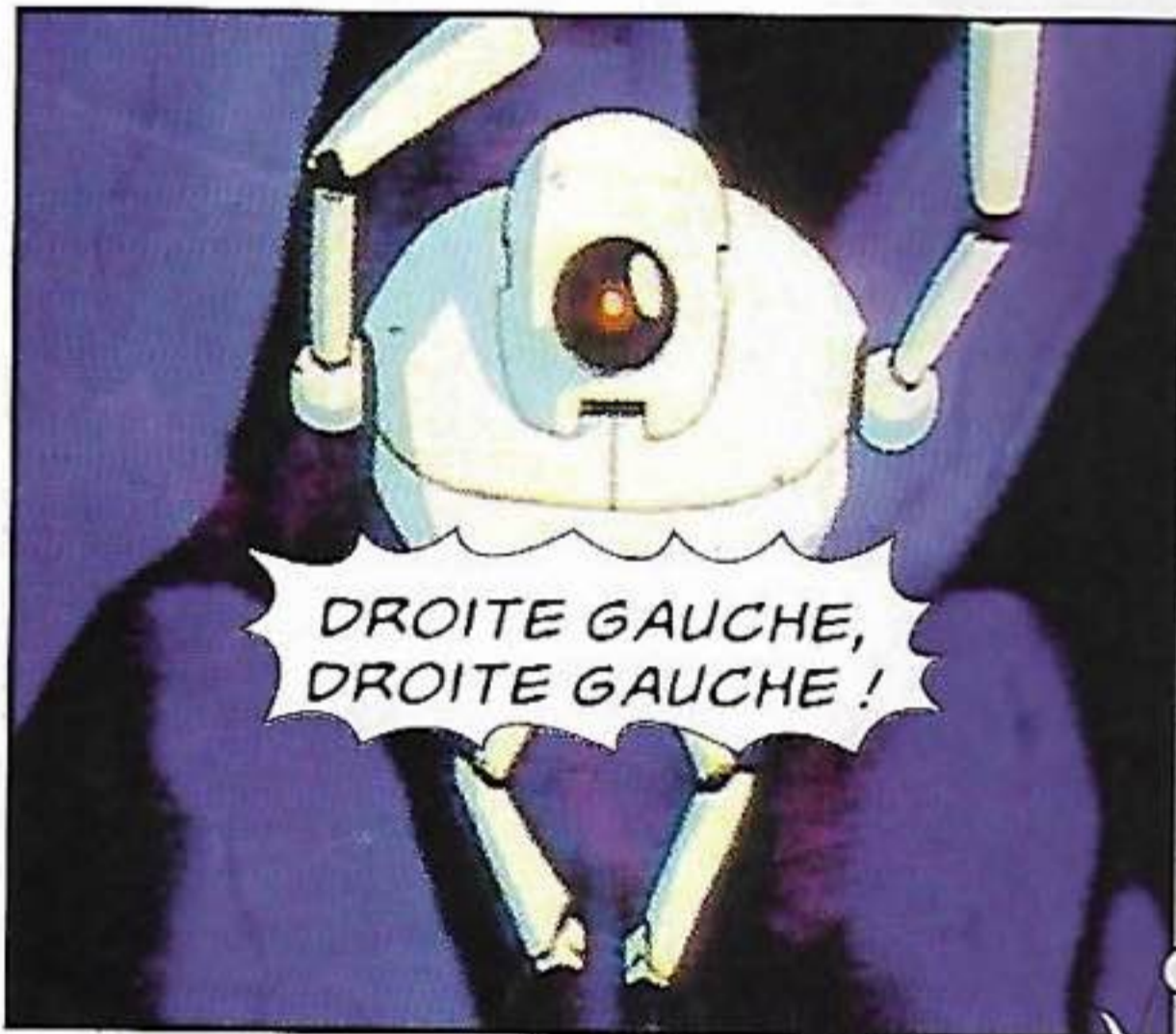
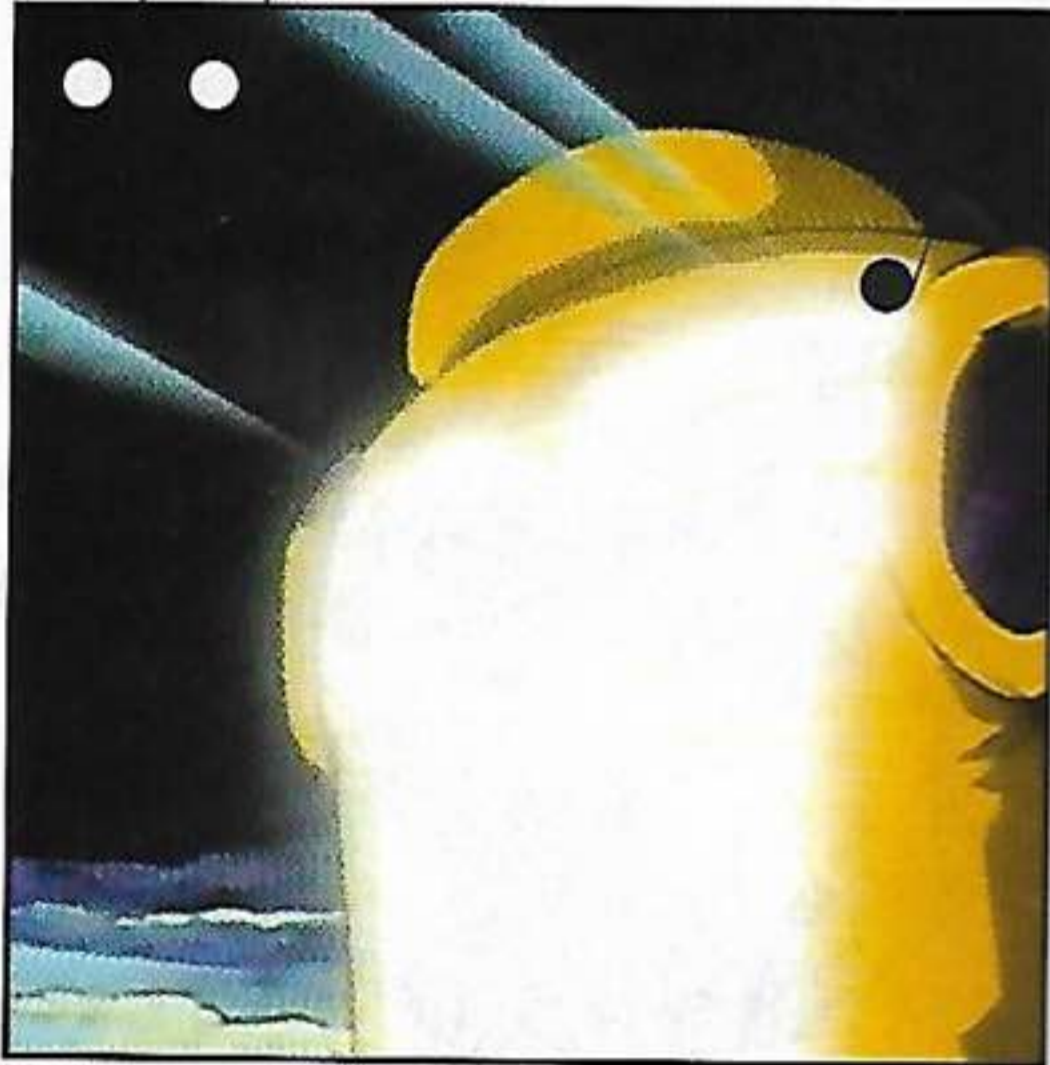


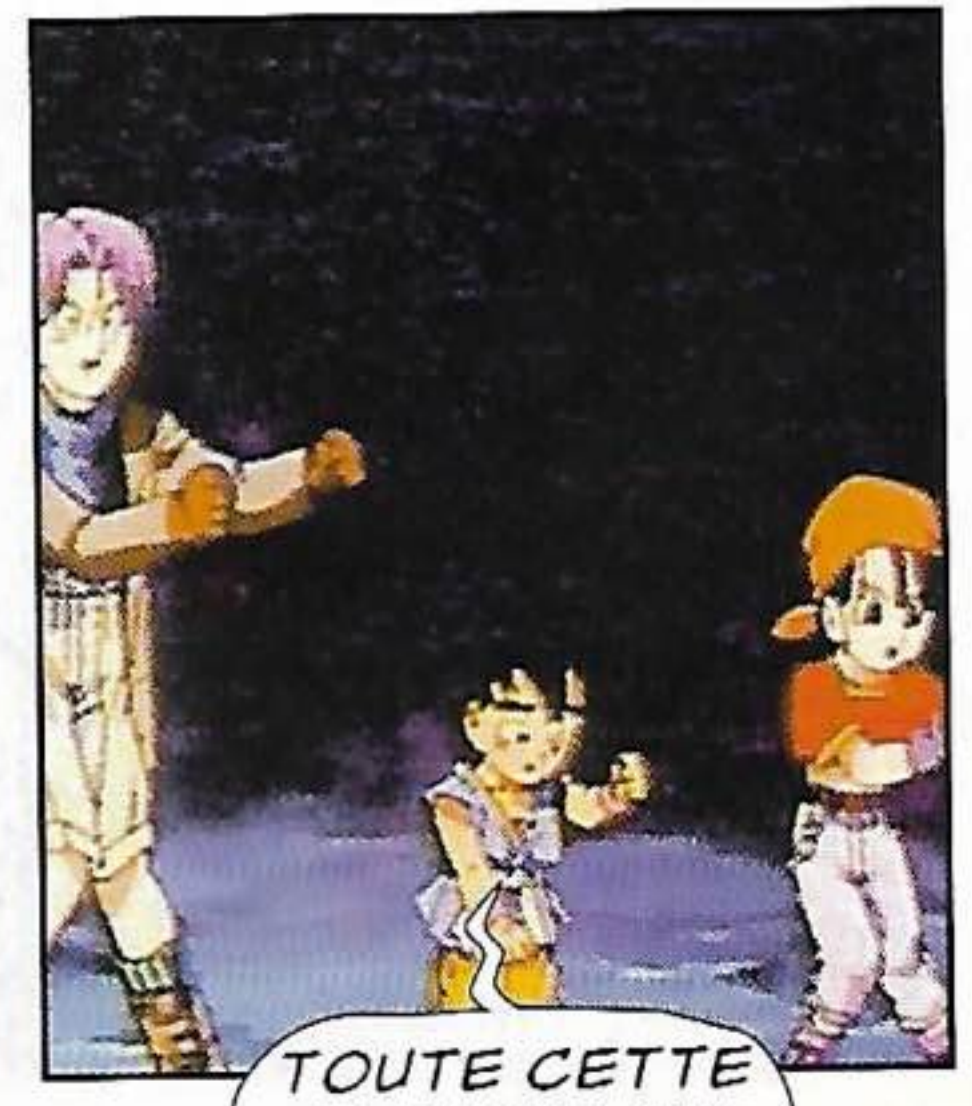
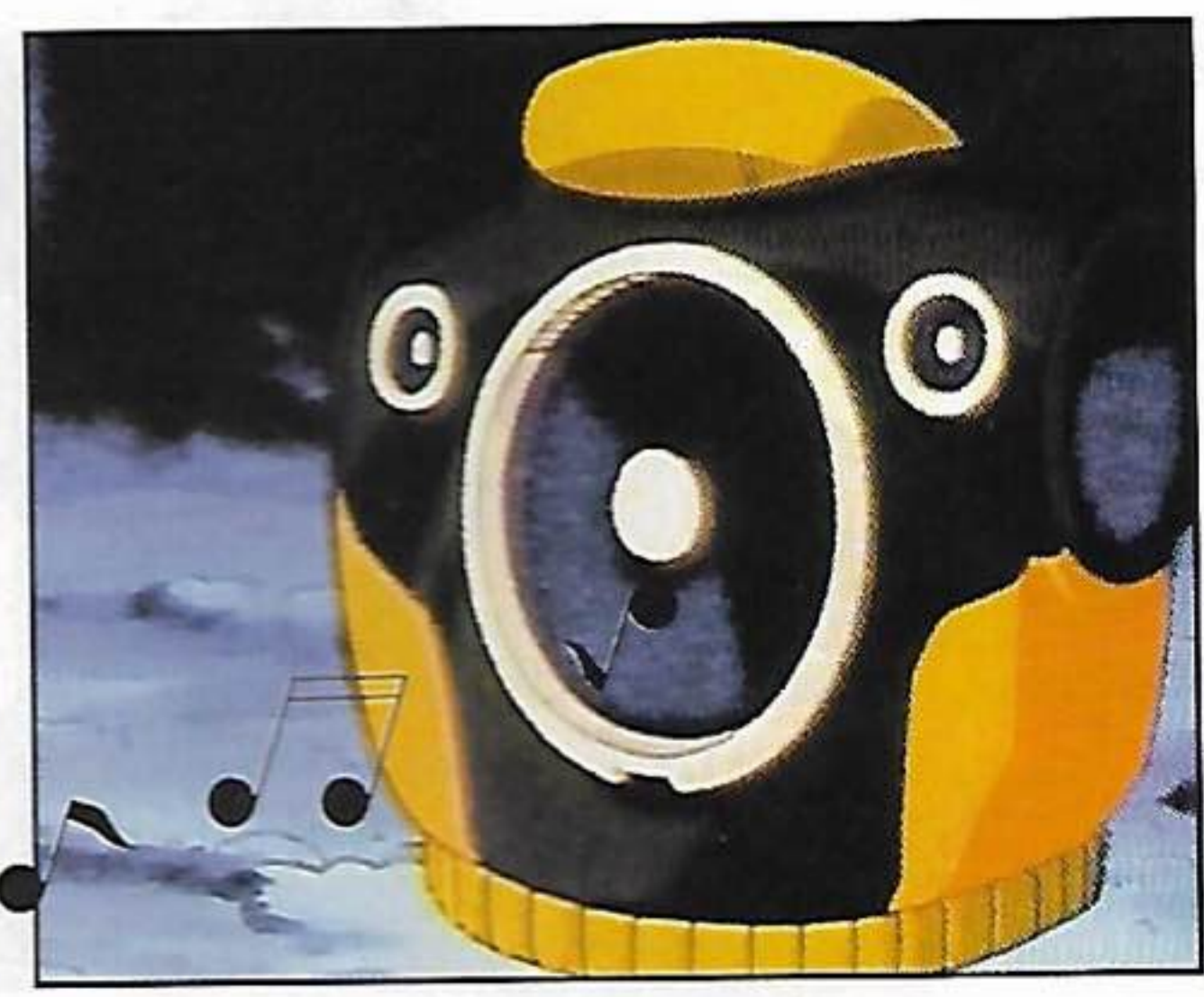
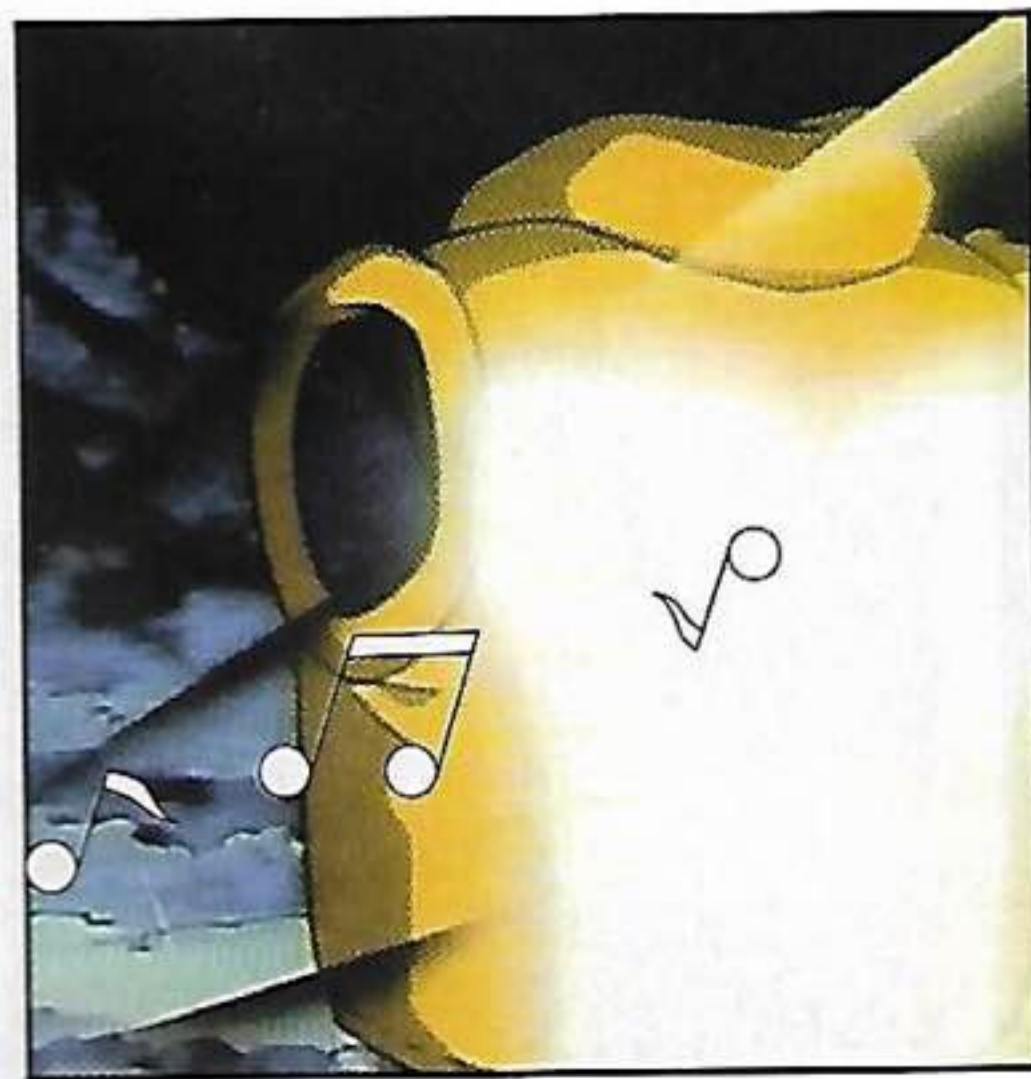
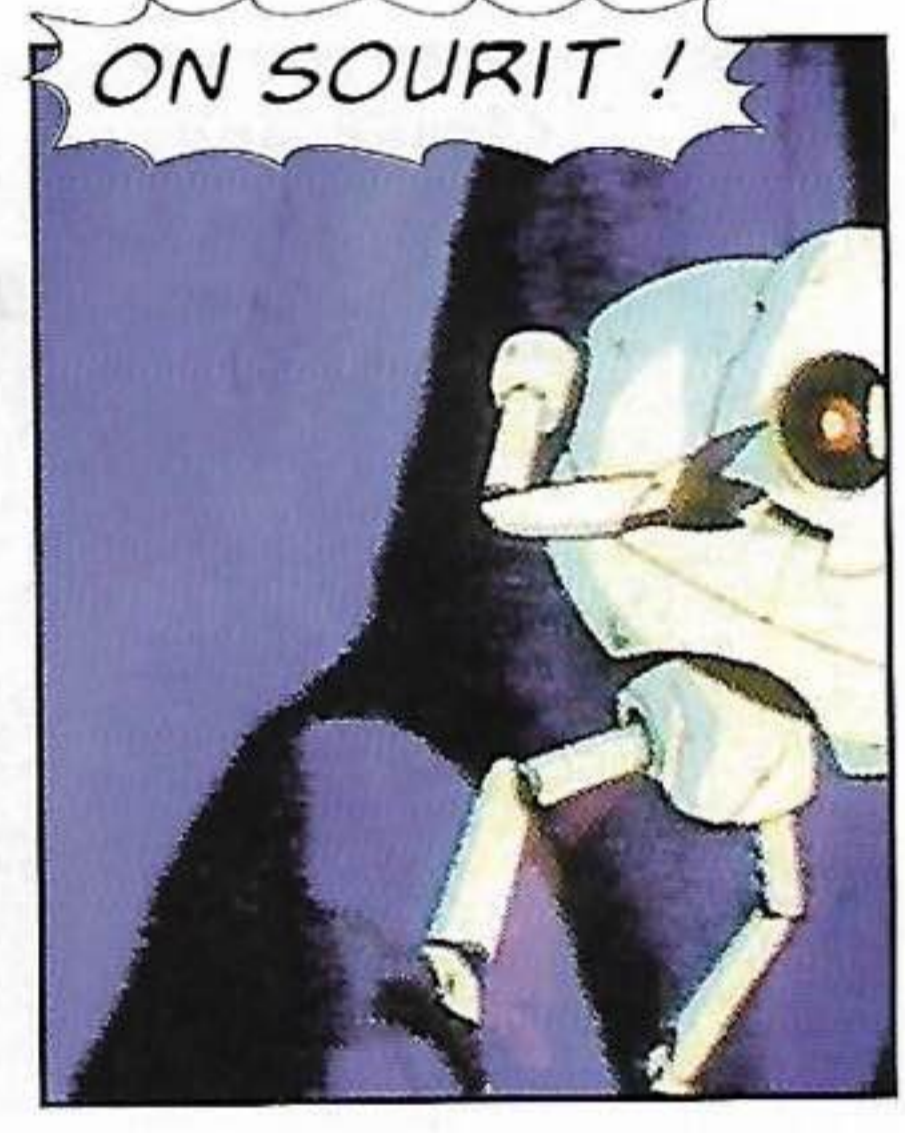
J'ÉVITERAI DE PORTER DES JUGEMENTS TROP HÂTIFS...

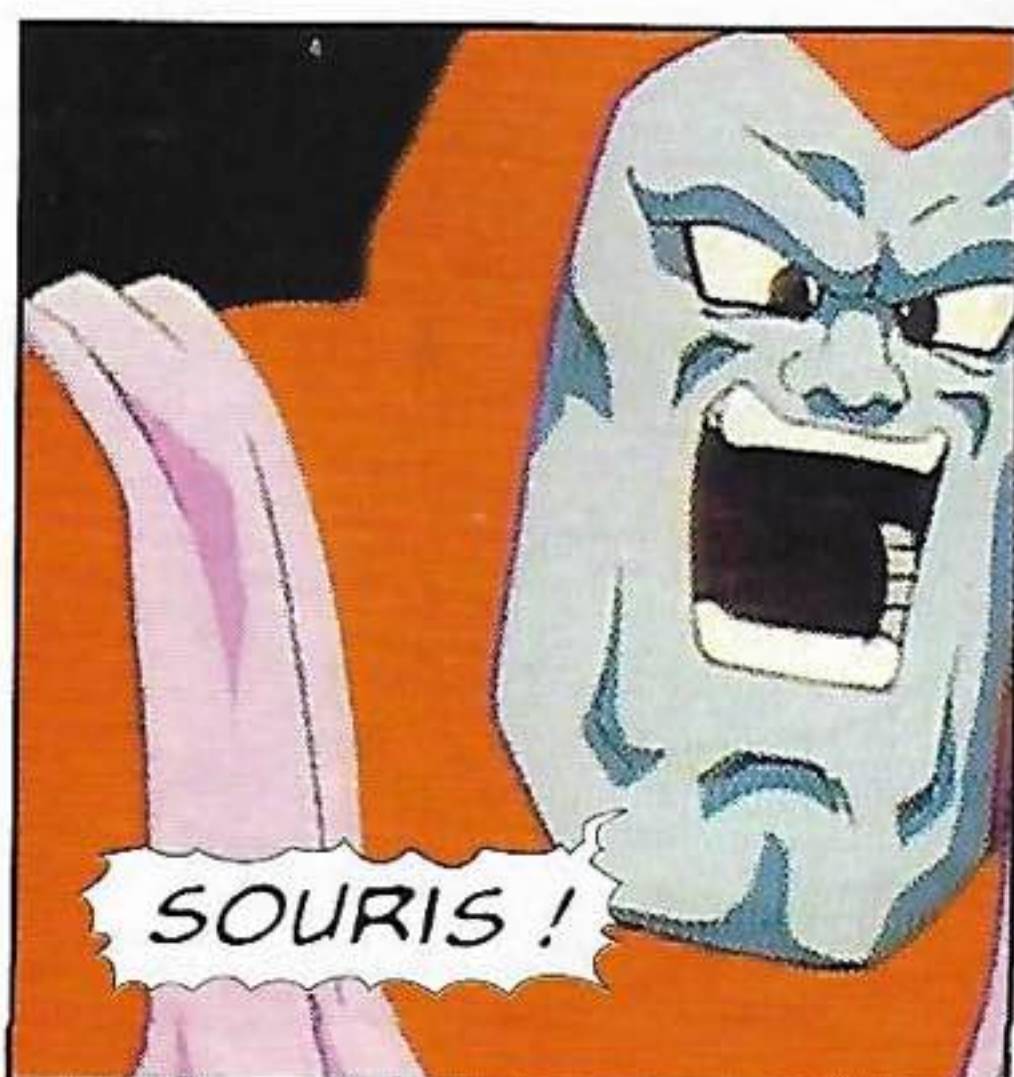


ÇA T'APPRENDRA !













TU LE FAIS EXPRÈS ?  
TANT PIS POUR TOI...



AAHH !



PAIN !



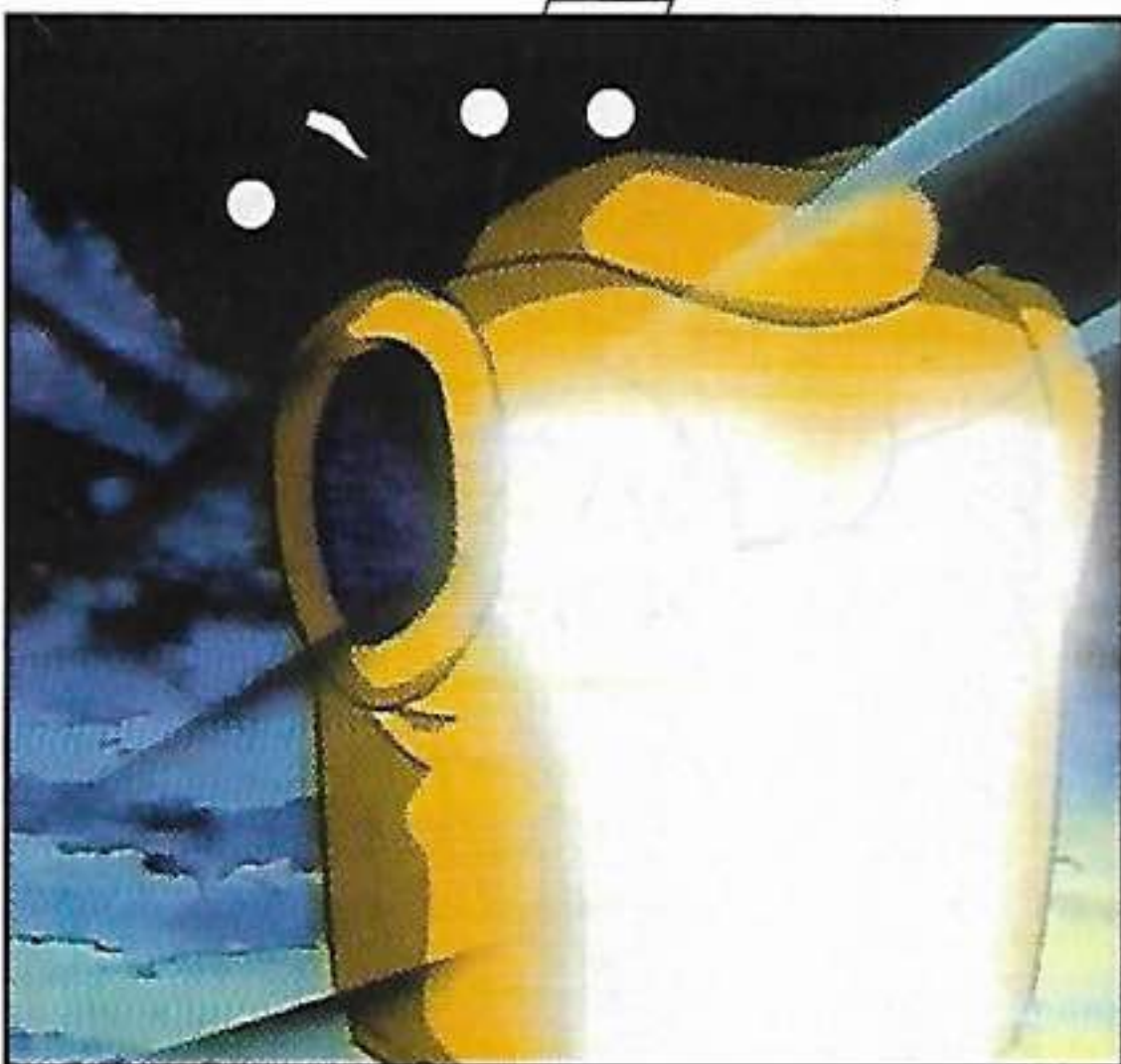
ÇA RECOMMENCE !



BAOUM !



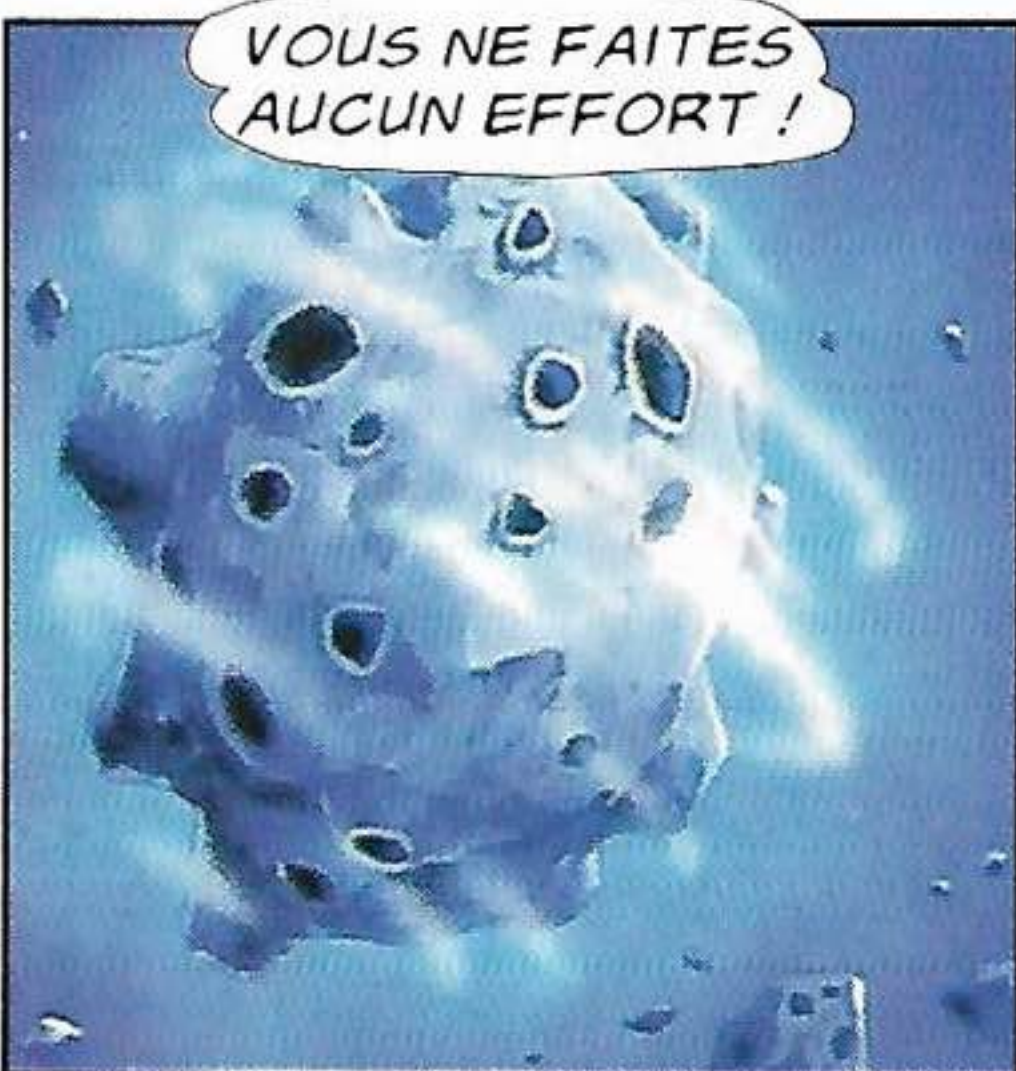
BAOUM !



VOUS NE SEREZ PAS DE  
GRANDS DANSEURS !



TU ES NUL !  
PRENDS ÇA !



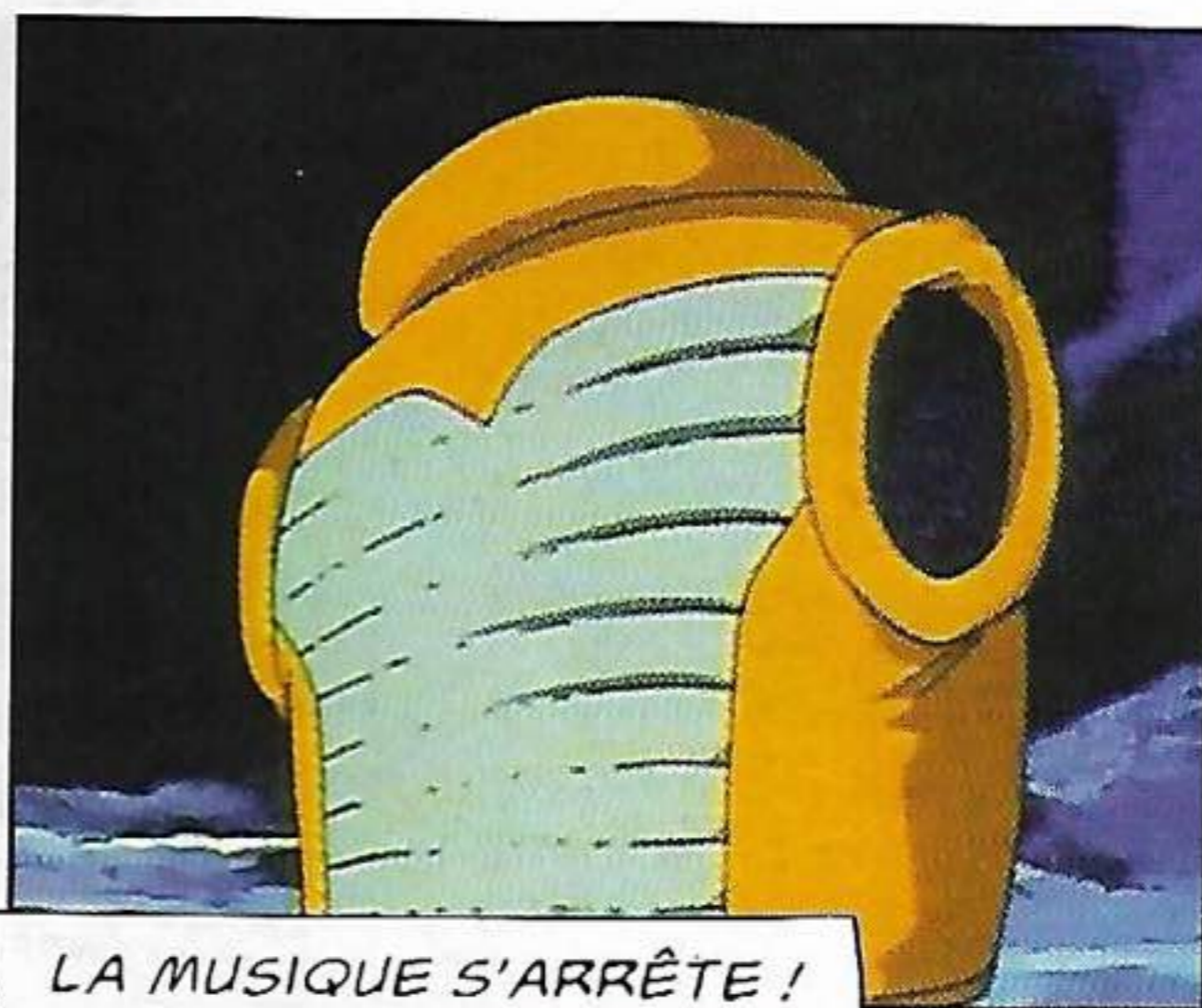
VOUS NE FAITES  
AUCUN EFFORT !

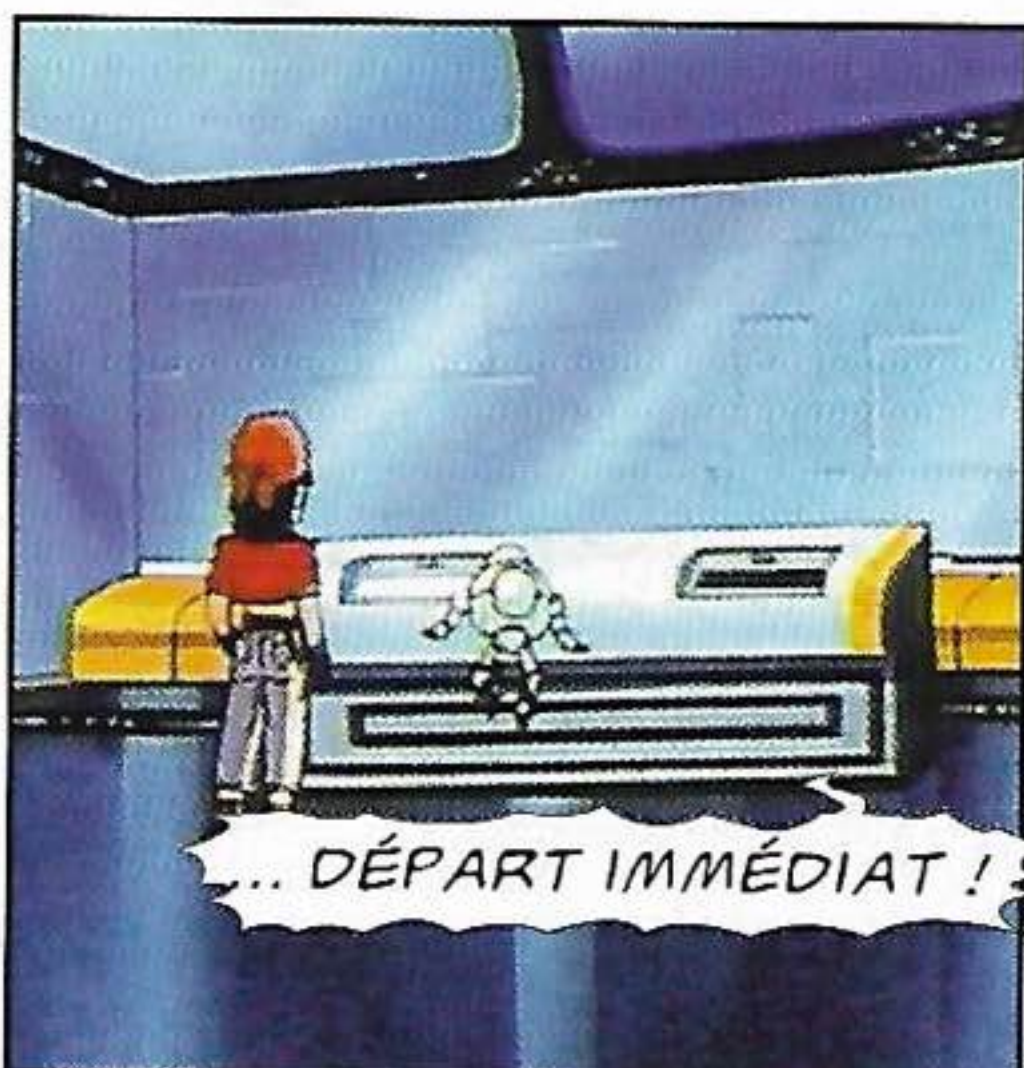
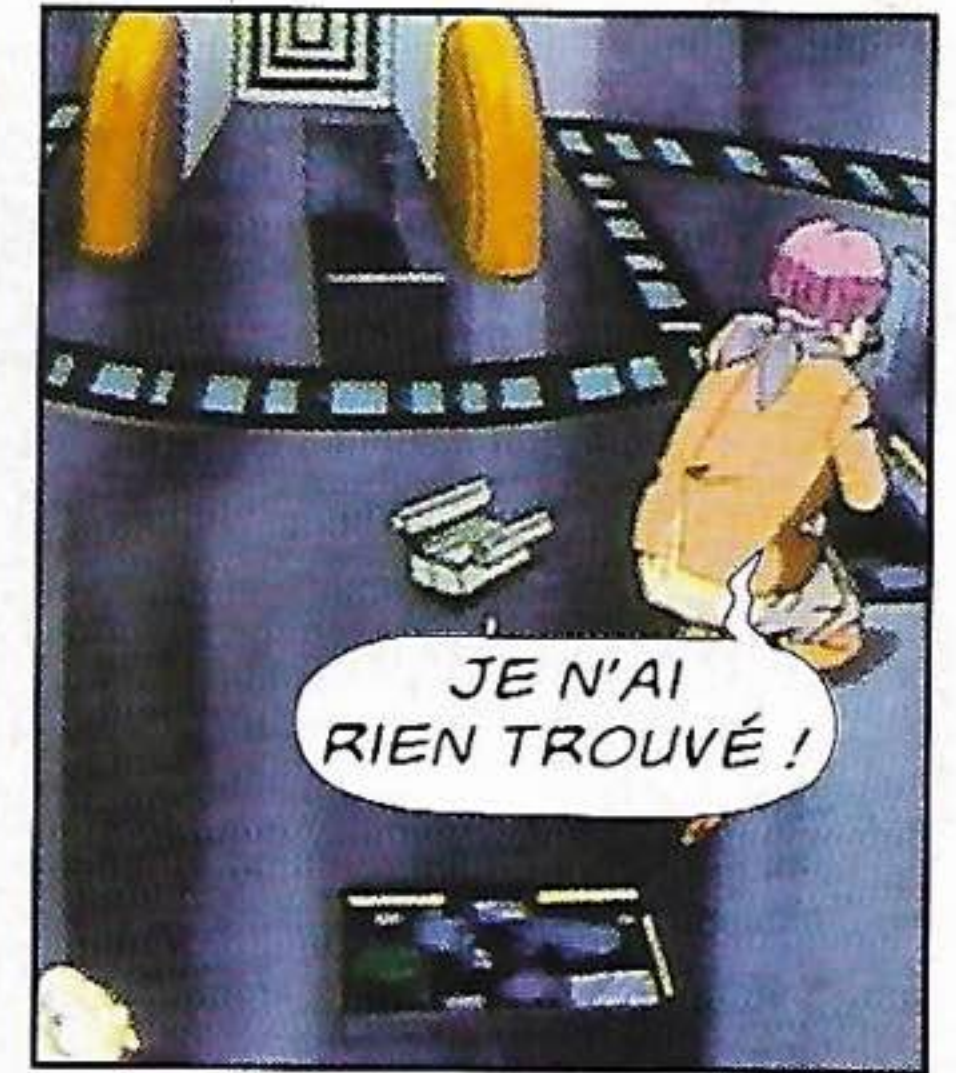
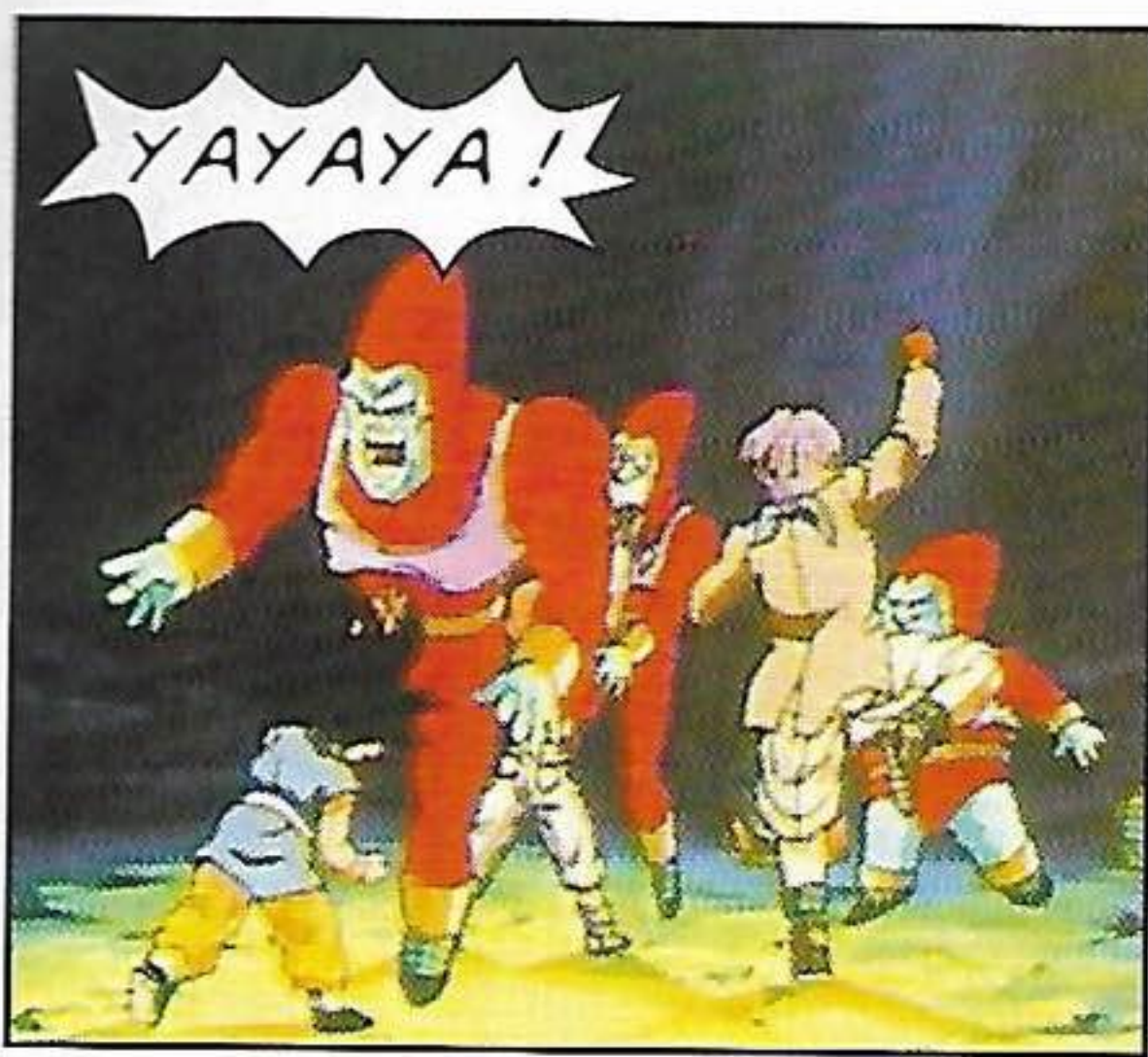


VOUS COMPRENEZ POURQUOI ON  
NOUS SURNOMME LES TERRIBLES  
DANSEURS DE L'ESPACE ?



VOUS N'AVEZ  
PAS LE TALENT  
D'UN TRAVOLTA !





**Fin de l'épisode.**

# DRAGON BALL GT

## PAIN SAUV

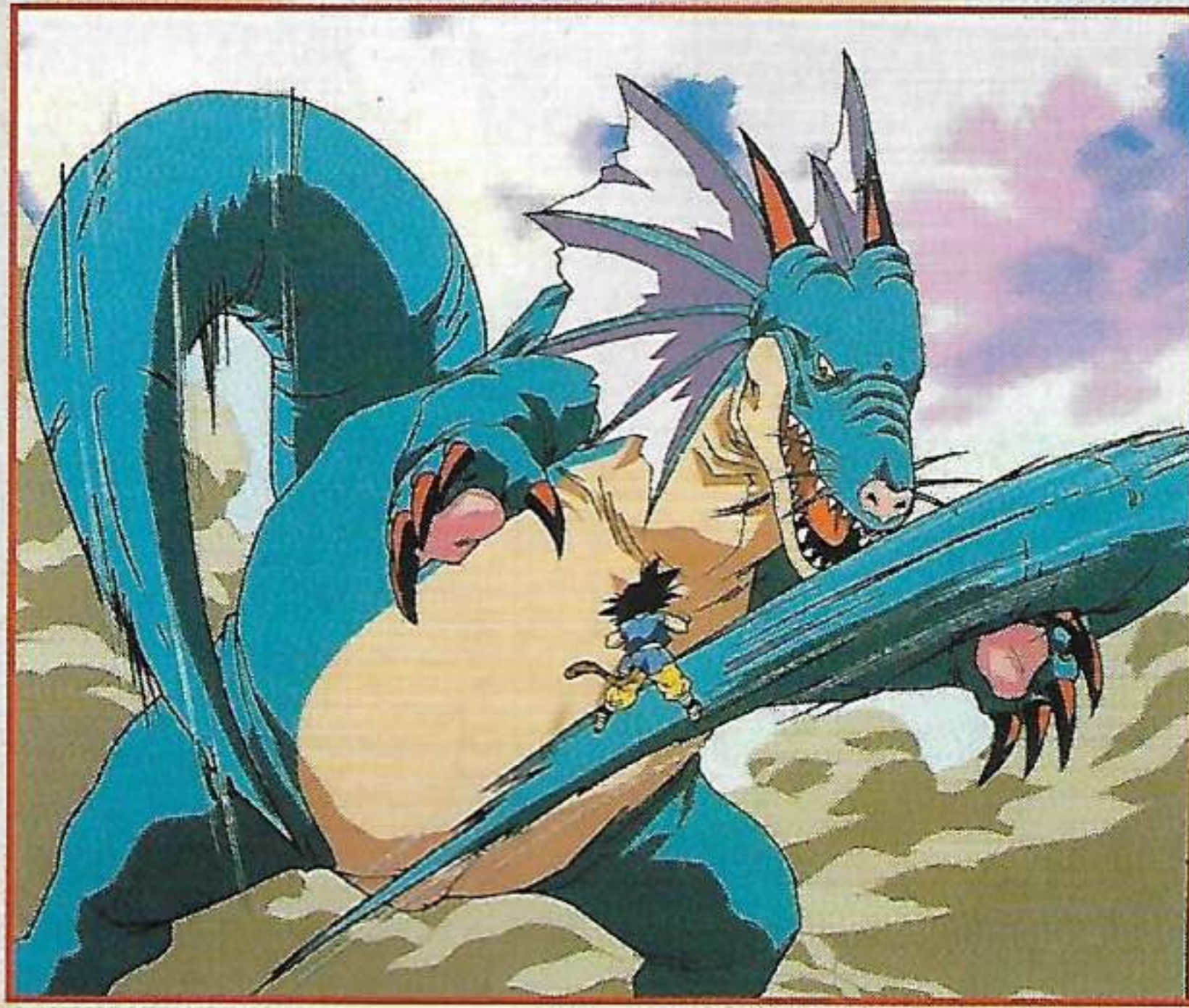
Sangoku et Pain sont partis à la recherche des sept boules de cristal transformées chacune en un Dragon Noir doté de grands pouvoirs. Dans l'épisode précédant le 52 (paru dans D. manga n° 450), ils tombent sur Chii Sheron, une taupe géante qui détruit tout sur son passage en creusant le sol. Après que Sangoku et Pain l'aient attaqué, le Dragon capture Pain et l'enferme dans son ventre. Grâce à cela, il se transforme en une puissante bête aux griffes acérées. Il possède désormais tous les pouvoirs de Pain qu'il va utiliser contre Sangoku.



Sangoku et Pain vont tenter d'exterminer une taupe géante qui détruit tout sur son passage

# ÉE PAR LE SUPER KAMÉHAMÉ

Étant donné que Pain est prisonnière dans le corps de Chii Sheron, Sangoku continue d'éviter les attaques du Dragon aux griffes acérées. Il n'ose pas riposter trop violemment de peur de blesser Pain. Le Dragon en profite pour attaquer une nouvelle fois la ville. Il utilise tous ses pouvoirs, détruisant tout sur son passage. Les gens affolés s'enfuient en courant. Pain demande à Sangoku de l'aider à se libérer. En gardant Pain prisonnière dans son corps, Chii Sheron peut ainsi utiliser ses pouvoirs de Guerrier de l'espace. Il utilise le



*Sangoku n'ose pas se battre contre Chii Shéron par peur de blesser Pain*

Kaméhamé pour raser la ville. Se déplaçant à la vitesse de l'éclair, il va d'un lieu à l'autre ne laissant que désolation sur son passage. Le Dragon, qui sait que Sangoku ne peut l'attaquer par peur de blesser Pain, se moque de ses hésitations. Sangoku est très ennuyé : s'il n'attaque pas Chii Shéron, il ne pourra pas récupérer la boule de cristal. Devant la vision des destructions et du chaos engendrés par Chii Shéron, Pain supplie Sangoku de l'oublier et de combattre le Dragon avant qu'il ne fasse plus de victimes. Sangoku se transforme alors en Super Guerrier 4.



*La taupe va réussir à absorber Pain et utiliser les pouvoirs de celle-ci contre Sangoku*



*Pain, prisonnière à l'intérieur du Dragon, tente de persuader son grand-père de ne plus penser à elle*

Il fonce sur le Dragon et lui donne un coup de poing qui le propulse sur un immeuble à l'autre bout de la ville. Chii Shéron est très surpris. Non seulement il ne se doutait pas que Sangoku avait une aussi grande puissance mais, en plus, il était persuadé qu'il n'oserait pas l'attaquer sachant que Pain pourrait être blessée. Il se lève et fonce sur Sangoku pour contre-attaquer mais est mis à terre. Le Dragon comprend très vite que Sangoku est bien plus puissant que lui. Pain, approuvant son choix, continue à pousser son grand-père au combat.

### **PAIN SUPPLIE SANGOKU**

Sangoku 4 tend les mains et s'apprête à faire un Kaméhamé. Voyant sa vie en péril, Chii Shéron rappelle à notre héros que, s'il l'attaque, il risque également de blesser ou de tuer, en même temps, sa petite-fille qui est prisonnière dans son corps. Sangoku est très affecté par les propos du monstre, ce qui influe sur sa façon de se battre.



*Sangoku, vainqueur, ne résiste pas à faire une farce à Pain*

Ses coups se raréfient et Chii Shéron se remet à se moquer de son impuissance au combat.

Chii Shéron, convaincu que Sangoku ne va pas oser l'attaquer, le provoque une fois de plus en le poussant à exécuter son Super Kaméhamé. Pain, prisonnière du monstre, supplie Sangoku et l'encourage à exécuter le Super Kaméhamé pour détruire la bête.

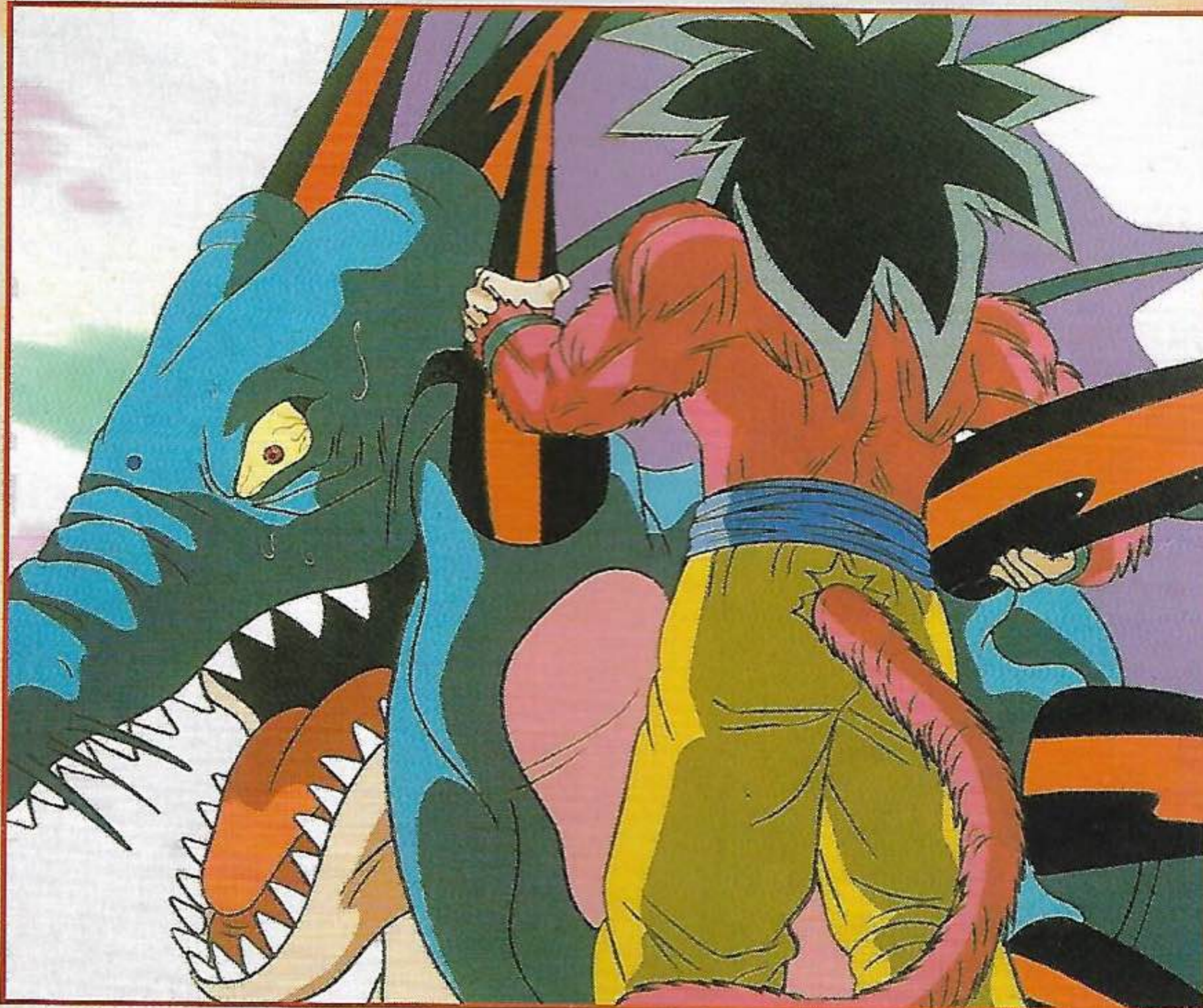
Il pense alors aux bons moments passés en compagnie de sa petite fille et de leurs aventures. Il n'arrive pas à se décider à exécuter un tel acte. Après mûre réflexion, Sangoku finit par se laisser convaincre une fois de plus par Pain et prépare son attaque. Cette dernière, convaincue qu'elle va mourir fait ses adieux à tout le monde. Elle se met à pleurer en leur disant au revoir.

Au même moment, dans la maison de Sangohan, Bidel, qui sert le thé, s'assoit à côté de son mari. Ils regardent une photo de leur fille Pain, et sont tous deux très préoccupés par son avenir. Bien que Sangoku leur ait promis de bien s'occuper d'elle et de la protéger, ils ne peuvent s'empêcher d'être inquiets.

### **RETOUR AU COMBAT**

Sangoku a lancé son Super Kaméhamé. Après la dissipation de la poussière, il ne reste plus rien de la ville. Le monstre semble avoir disparu. Avant qu'il n'ait eu le temps d'approcher, Chii Shéron sort de la terre. Il s'était enfui pour éviter le coup. Il a pu le faire car Sangoku n'a pas donné le maximum de sa puissance. A la grande surprise de Sangoku, Pain est toujours en vie. Sangoku a inconsciemment retenu son coup car il est incapable de blesser sa petite-fille adorée.

Le Dragon lui annonce qu'il va poursuivre le combat. Les hostilités reprennent jusqu'à ce que Pain se manifeste de



*Sangoku, qui subit les railleries de Chii Shéron, fait semblant de baisser les bras pour mieux surprendre le dragon*



*Redevenu taupe, le dragon va essayer de s'échapper*

nouveau. En effet, Sangoku ne peut gagner s'il retient ses coups. Chii Shéron, de son côté, ne cesse pas ses remarques sarcastiques. Il tente de démoraliser Sangoku et de le convaincre qu'il a déjà perdu le combat. Il approche à toute vitesse de Sangoku et lui donne un coup qui le projette dans les ruines d'un immeuble. Il exécute ensuite un Kaméhamé qui ensevelit Sangoku sous les débris d'un immeuble.

Chii Shéron prend ensuite la parole et explique à Sangoku que de ne pas vouloir frapper ceux que l'on aime est un inconvénient commun à tous les humains. Cette faiblesse les met à la merci de leurs ennemis. Pour humilier encore plus Sangoku, Chii Shéron autorise Pain à s'extraire de son corps jusqu'au torse. Le Dragon veut que Sangoku la voie. Notre héros refuse le combat, il ferme les yeux et se concentre pour ne plus entendre les suppliques de Pain qui le découragent énormément.

### LA FIN DE CHII SHERON

Voyant que Pain n'arrive pas à motiver Sangoku, le Dragon la réabsorbe afin de préparer son coup final. C'est ce que Sangoku attendait. Il ouvre les yeux, se lève en vitesse et saisit la main de Pain encore à l'extérieur. Chii Shéron réalise trop tard qu'il s'est fait berné et est victime d'une manipulation de Sangoku. Une fois la jeune fille sortie de son corps, le monstre change de forme et redevient la grosse taupe qu'il était au début. Il a perdu les pouvoirs que lui conférait Pain.

En découvrant qu'il ne fait plus le poids face à Sangoku, il tente de s'enfuir en s'enterrant dans le sol. Sangoku le rattrape et l'arrête. Rendu furieux par les sé-

### Sangoku va détruire définitivement Chii Shéron et récupérera la boule de cristal



vices que Chii Shéron a fait endurer à Pain, il se met à frapper le monstre de toutes ses forces. La colère augmente tant ses capacités qu'il fait un Super Kaméhamé qui ne laisse plus rien de Chii Shéron. Le dragon détruit, il récupère alors la boule n° 7 redevenue normale.

Sur la route du départ, Sangoku fait une blague à Pain en lui disant que maintenant

que le combat est fini, elle peut reprendre sa vraie forme. En fait, il compare la silhouette de Chii Shéron, qui ressemble à une bouteille de Perrier, à celle de Pain. Furieuse, elle se met à courir après son grand-père...

# Visi

**Cette nouvelle série, diffusée sur Canal+ en clair le samedi à 17h10, fait partie d'une génération de dessins animés de peu d'épisodes mais d'une grande qualité. "Vision Escafloigne" est l'une des meilleures séries japonaises produites pour la télé ces dernières années.**



Cette série a été dessinée par Nobuteru Yuki. Le réalisateur, Shoji Kawamori, est connu pour avoir créé certains vaisseaux de "Robotch Macross" et "Pat Labor". "Vision Escafloigne" compte 26 épisodes et c'est une série de genre médiéval fantastique.



# on Escalflowne

**H**itomi Kanzaki, héroïne de cette série, est une adolescente mélancolique qui se laisse souvent dépasser par les événements. Depuis son plus jeune âge, Hitomi possède des dons étranges. Cela a commencé le jour où sa grand-mère lui a remis un pendule. Ses dons lui permettent surtout de voir l'avenir au travers des cartes de tarot. C'est son passe-temps favori mais, en plus, elle tire les cartes pour ses copines et ne se trompe jamais.

Un jour, elle se rend en compagnie de sa meilleure amie, Yukari Uchida, à une compétition d'athlétisme. Pendant la course et jusqu'à la ligne d'arrivée, elle se concentre sur son pendule et perd conscience.

d'athlétisme du lycée et... le garçon de ses rêves. Quand son amie Yukari les rejoint, elle décide de se rendre avec eux sur la piste pour refaire la course. Elle veut savoir si elle aurait pu être sélectionnée. Elle remet à Susumu Amano son pendule au cas où il serait responsable de son malaise.

## Le dragon

Hitomi se met à courir quand, tout à coup, des éclairs se mettent à jaillir du sol. Ils se réunissent en une grande colonne de lumière qui fait apparaître l'un des deux chevaliers qu'elle a vus en rêve. Ce chevalier, qui la prend pour une sorcière responsable de son enlèvement, la menace de son épée. Avant qu'il n'ait eu le

corps de la bête et en extrait une pierre de couleur rose. Une colonne de lumière apparaît et emporte le garçon qui, dans son sillage, saisit le bras d'Hitomi qui a juste le temps de prendre son pendule des mains de Susumu. La lumière les mène tous deux sur une planète verdoyante du nom de Gaïa. De là, on peut voir la Lune et la Terre, appelée ici la Lune de l'illusion. Van Farnel, le guerrier brun, persuadé qu'Hitomi a un grand rôle à jouer, la saisit par réflexe. En attendant de trouver le moyen de la ramener sur Terre, il la conduit chez lui au royaume de Farnélia. Les habitants d'un im-

mense palais, placé au pied d'une falaise, accueillent le prince Van en grande pompe.

En fait, c'est le jour de son couronnement. Pour devenir roi, il devait trouver un dragon et prendre son cœur. Il était donc parti à sa recherche quand il s'est retrouvé sur Terre. Alors que la fête bat son plein, Hitomi tente de se faire à sa nouvelle existence. Peu après, elle ressent un danger et prévient Van. Mais il est déjà trop tard... Trois

**Sur Terre, Hitomi était déjà amoureuse de Susumu Amano, le champion d'athlétisme du lycée**



Durant sa léthargie, Hitomi voit des images mystérieuses : deux beaux chevaliers qui tentent de la protéger, des guerriers de très grande taille en armure qui se battent, des villes en flammes, une terrible guerre...

Sans le savoir, Hitomi a vu son futur. A son réveil, elle découvre à son chevet Susumu Amano, champion

temps de l'occire, une seconde colonne de lumière apparaît, libérant un terrible dragon qui prend Hitomi pour cible.

Le guerrier l'oblige à fuir avec ses amis pendant qu'il retient la bête. Mais celle-ci l'évite et s'attaque de nouveau à Hitomi. Le guerrier finit par éliminer le dragon. Il enfonce ensuite sa main dans le



**Allen le blond et Van le brun sont rivaux : ils sont tous deux amoureux de Hitomi**

guerriers en armure, protégés d'une cape d'invisibilité, pénètrent dans la ville. Ils la mettent à feu et à sang. Van pénètre dans la salle du trône et se présente devant Escaflowne, une grande armure. Au niveau du cœur de l'armure, il place la pierre rose du dragon. Il revêt l'armure et part au combat.

Les guerriers n'ont presque rien laissé de Farnélia. Van récupère Hitomi et pénètre dans la forêt. Pendant que Van se repose, Hitomi, perdue dans ses pensées, tombe sur Allen Schezar, chevalier de son état. Tout de suite attiré par Hitomi, il va devenir son protecteur. Allen est, lui aussi, le souverain d'un royaume très éloigné. Il subit un tragique destin. Son père a disparu il y a très longtemps. Il était à la recherche de la cité d'Atlantis et de ses habitants, les hommes-dragons. Sa mère, quant à elle, est morte de chagrin à la suite de la disparition de sa fille. Allen, qui l'avait sous sa responsabilité, s'est toujours senti responsable et, depuis, il parcourt le monde à sa recherche.

### **Dormick**

Tous trois vont prendre la route ensemble afin de savoir qui est ce nouvel ennemi qui veut contrôler Gaïa. Il s'agit de l'empire Zaïbach, un royaume éloigné dominé par un empereur du nom de Dormick. C'est un ancien scientifique terrien qui, après de longues recherches, a trouvé comment se rendre sur Gaïa. A son arrivée, le royaume Zaïbach était le plus pauvre de Gaïa. Dormick a utilisé son savoir pour en faire une grande nation, riche et dominante. Il veut maintenant suppri-

**Quand Van se bat, il revêt une armure baptisée Escaflowne**



**Van doit tuer un dragon pour devenir roi de Farnélia**

mer toute violence et toute pauvreté de Gaïa. Pour cela, il a déclaré la guerre à tous les royaumes qu'il veut unifier sous sa domination. Il a même été jusqu'à construire une machine capable de lui permettre de voir le futur et, en plus, pouvant l'influencer. L'arrivée d'Hitomi sur Gaïa va changer ses plans.

Quand elle est à côté d'Escaflowne, Hitomi est capable, elle aussi, d'influencer les événements, ce qui rend la machine de Dormick inutile. La priorité de ce dernier devient de s'emparer d'Escaflowne ou

d'Hitomi. Une grande bataille s'engage entre Allen et Van qui tente, coûte que coûte, de protéger Hitomi des armées de Zaïbach commandées par Folken Farnel, le frère de Van.



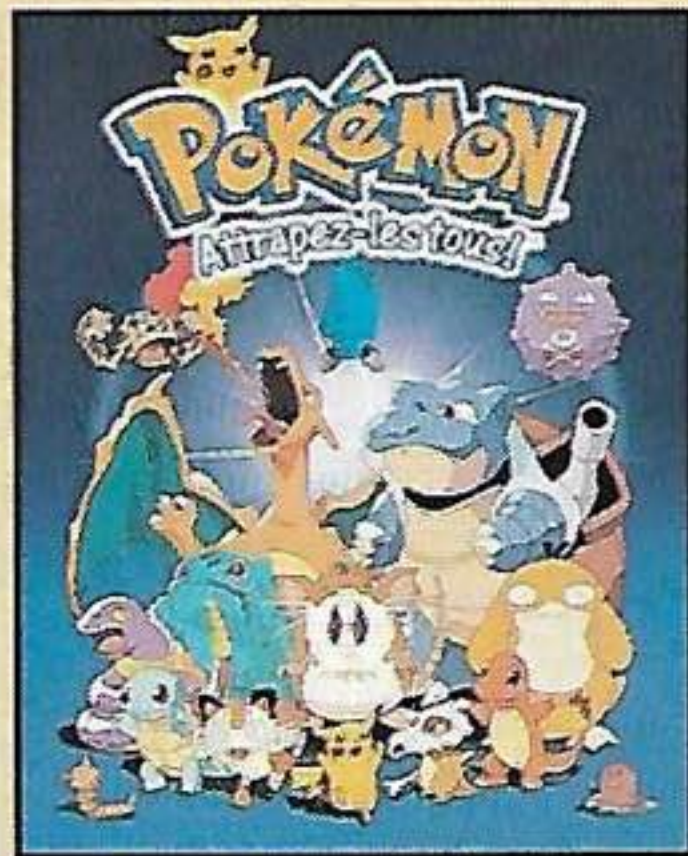
La série "Vision Escaflowne" existe en vidéo, version sous-titrée, en 9 cassettes chez Dynamic Vision ©

## À VOS CONSOLES

### CROC 2

Le charmant crocodile est de retour. Il est fermement décidé à retrouver sa famille. Sur sa route, il fait connaissance avec quatre nouvelles tribus de Gobbos. Dans le village de chaque tribu, Croc devra résoudre un certain nombre d'énigmes et vaincre de nombreux ennemis tout en découvrant des niveaux secrets.

**PlayStation**  
**Prix : 369 F**



## POKÉMON

Un nouveau jeu pour Game Boy Pocket et Color

Le joueur devient maître lorsqu'il découvre et capture tous les Pokémon qu'il pourra garder dans son Podédex et, surtout, lorsqu'il bat les huit autres maîtres. Il existe 150 Pokémon à découvrir pour prétendre avoir fini la partie. Un Pokémon a la faculté d'évoluer et même de changer de forme dans

Le jeu existe en deux versions : la cartouche rouge et la bleue. Mais il n'est pas nécessaire de posséder les deux pour terminer le jeu. La nouveauté est qu'il est possible d'échanger ses Pokémon avec un autre joueur en reliant les consoles grâce au câble Link.

**Prix du câble : 709 F**



les mains d'un bon entraîneur. Super !

**Prix : 229 F**



## COMMAND & CONQUER

Le best-seller PC a été adapté, amélioré et enrichi d'éléments 3D à l'occasion de sa sortie sur Nintendo 64

Le groupe GDI défend les bastions démocratiques ayant survécu jusqu'au 3<sup>e</sup> millénaire. Le groupe NOD obéit à un gourou ténébreux qui cherche à s'approprier le pouvoir. L'affrontement entre les deux groupes se décompose en plus de cinquante missions au cours desquelles les joueurs devront composer avec une infinie variété de contextes, de moyens et d'objectifs.

**Prix : 429 F**

## MELI MELO

### MON AMI DOUG

Pour retrouver la petite bande de Doug dont vous avez suivi les aventures sur TF1, **Mattel** propose les poupées.

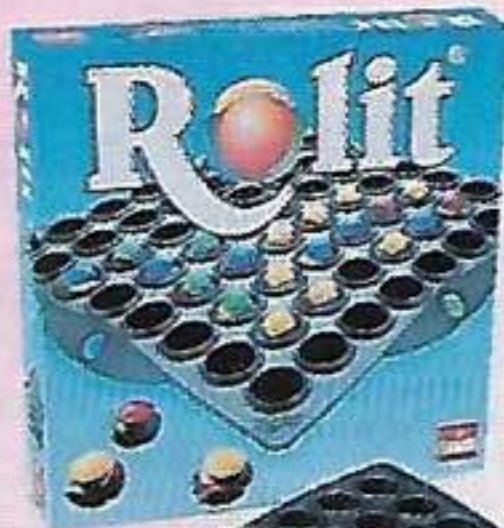
**Prix : 65 F**



### FANS DE MANGAS

**Sailor Moon** Un superbe livre illustré où vous retrouvez toutes les images de la célèbre série. **Glénat. Prix : 89 F**

**I'LL génération basket** Autour du basket, I'LL met en scène des lycéens ayant des problèmes d'identité. **Glénat. Prix : 42 F**



### PERDEZ LA BOULE

Avec de nombreux rebondissements, Rolit promet des parties captivantes où rien n'est joué tant que la dernière boule n'est pas posée. **Goliath. 229 F**

### VIDEOS AU CHOIX

**Hanuman** Entrez dans la légende du Dieu Singe, un film d'aventures plein d'exotisme. **Prix : 139 F**

**Les 3 Ninjas se déchaînent**

Un cocktail d'humour, d'action et de karaté. **Prix : 139 F**

**Gaumont/Columbia/Tristar**



## BD EXPO 99

avec **MANGAS** la chaîne des super héros

### TOUS LES FANS DE MANGAS

se retrouveront

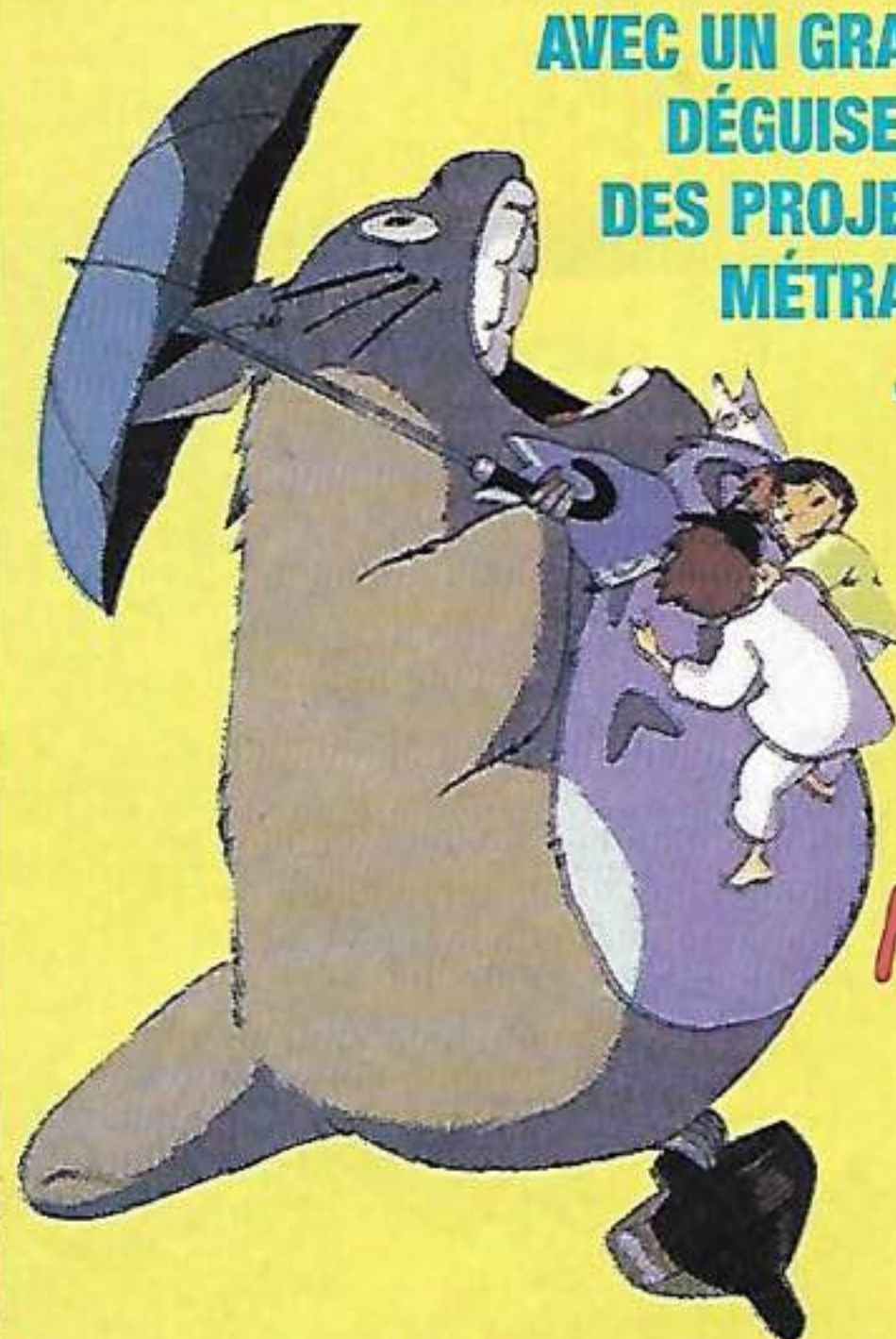
à **BD EXPO 99** les 9 et 10 octobre à Bercy Expo, 40 avenue des Terroirs de France à Paris.

**AVEC UN GRAND CONCOURS DE DÉGUISEMENTS MANGA ET DES PROJECTIONS DE LONGS MÉTRAGES D'ANIMATION JAPONAIS INÉDITS EN FRANCE.**

**En exclusivité**

Découvrez en avant-première le film

**Mon voisin Totoro** qui sortira en décembre en France.



高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期・高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

EN DIRECT DU JAPON

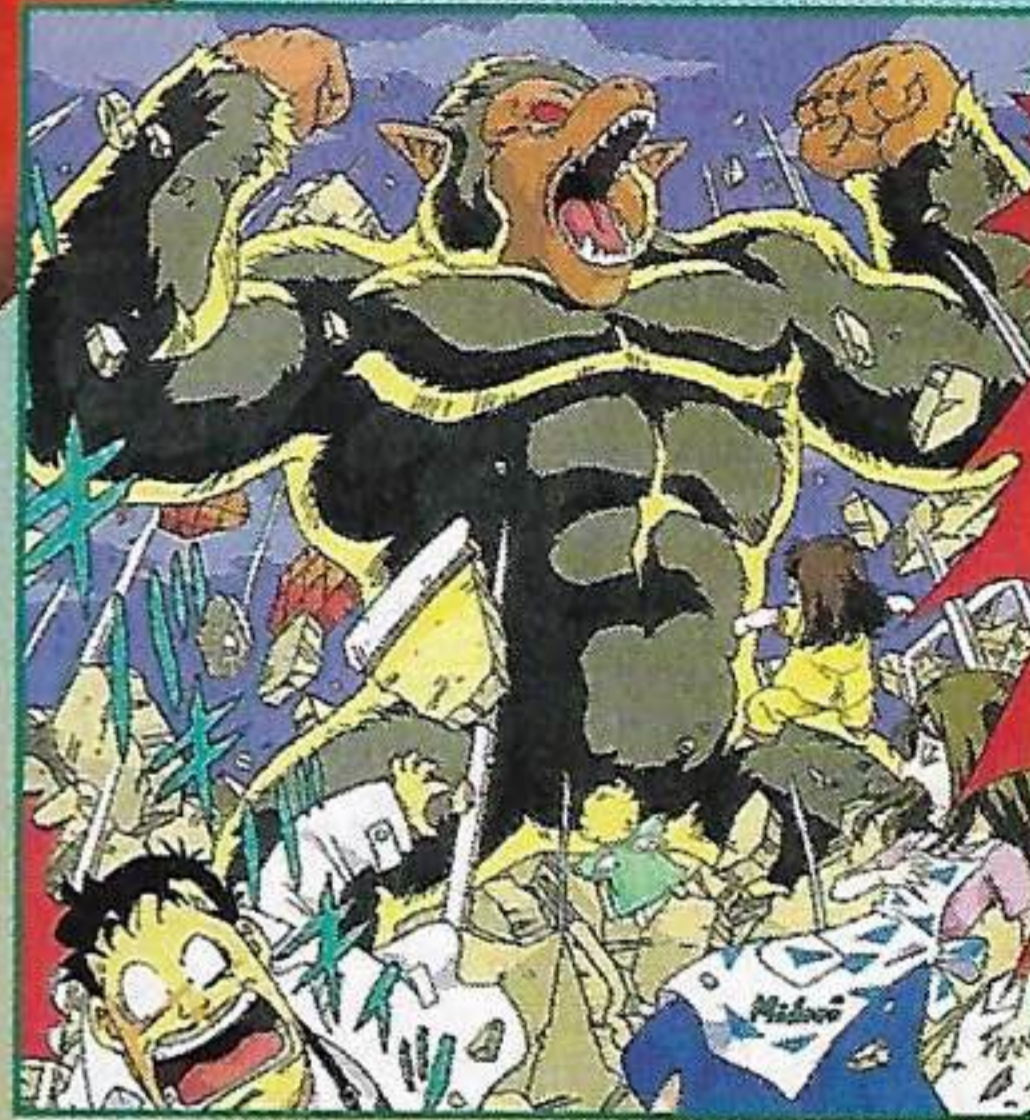
Cinq nouvelles séries japonaises

# Sangoku vs Arale

Fans de "Dragon Ball", sachez que dans le numéro de mai du magazine "V-Jump", Sangoku était de retour. Le temps d'un épisode, Sangoku (enfant) est revenu sur l'île de Penguin Village où vivent Arale et le Docteur Slump.

Arale trouve une boule de cristal dans la rivière juste avant de se faire attaquer par un poisson géant. Sangoku intervient et la sauve. Mais, refusant de lui rendre la boule, elle s'enfuit en courant. Sangoku la poursuit et réussit à la récupérer à l'aide de son bâton magique. Arale ne veut pas le quitter et se met à le suivre partout. Du coup, Sangoku l'emmène avec lui sur son nuage magique.

Arale s'aperçoit qu'il a une queue et la tire. Sangoku, perdant sa force, laisse tomber le radar qui se casse. Arale l'emmène chez le professeur afin qu'il le répare. Slump, dépassé



par cette haute technologie, passe un bon moment à le réparer. En plein milieu de la nuit, il réveille Arale et Sangoku pour les informer de son succès. Etant donné que c'était une nuit de pleine lune, Sangoku se transforme en gorille et détruit la maison de Seibei. Arale, qui se souvient que sa queue est son point faible, la saisit et l'arrache. Cette petite histoire sera diffusée bientôt dans la série télé dessin animé, "Docteur Slump".



Sangoku enfant est de retour le temps d'un épisode

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座



# Tenshi ni Narumon

Une série pour les plus jeunes

Tenshi signifie ange. Et Noël, l'héroïne de la série, en est un. De passage sur Terre, elle va être embrassée, par hasard, par un garçon du nom de Yûsuke. La règle, chez les anges, veut qu'ils doivent épouser celui qui les embrasse. Du coup, Noël de-

vient la petite amie de Yûsuke et s'installe à son domicile. En plus de faire de son existence un enfer, elle invite toute son encombrante famille à vivre chez lui... Cette série, qui s'adresse aux plus jeunes, est une version remaniée de la série "Ah my Goddess!".

# GTO



“GTO”, ça signifie Great Teacher Onizuka. C'est aussi le surnom du héros de cette série : Eikichi Onizuka, un jeune professeur de lycée. “GTO” a eu du succès dès le premier volume du manga. Le héros était déjà connu pour avoir été le personnage principal d'un vieux manga qui compte 31 épisodes.

A l'époque, au lycée, c'était plutôt un mauvais garçon. Dans “GTO”, il est devenu adulte et occupe un poste de prof dans un lycée difficile. Eikichi va devoir, dans un premier temps, affronter l'hostilité de ses élèves plutôt indisciplinés ; dans un second temps, il va leur imposer sa façon

de penser. Etant donné qu'il fut lui-même un rebelle, Onizuka est différent des autres professeurs. Extravagant et anticonformiste, il parvient à faire face aux problèmes des élèves et tente d'y apporter une solution. Avant d'être un dessin animé, “GTO” était une série avec de vrais acteurs.

Quand un ancien rebelle devient professeur de lycée...



# TO HEART

En ce moment, au Japon, la mode est d'adapter en séries télé les jeux vidéo qui ont eu du succès. “To Heart” est tout droit sorti de la console PlayStation. Le dessin animé, qui compte peu d'épisodes, est une histoire d'amour très simple. Une grande entreprise de robotique met au point un androïde ultra-perfectionné. Il a tout d'humain : son apparence d'adolescent, ses

manières et sa façon de penser. Cette entreprise veut, à la longue, l'exploiter commercialement et le vendre comme l'ami de toute la famille.

Pour tester ses capacités et voir s'il peut se fondre dans la foule, il est inscrit dans un lycée. Plutôt mignon, cet élève pas comme les autres va attirer deux jeunes filles qui vont très vite devenir ses amies... et plus si affinités.



Un androïde transformé en adolescent

# Mito No Daibôken

Cette série pour les tous petits raconte les aventures de Mito, la pirate de l'espace la plus recherchée du cosmos. Pour échapper à ses poursuivants, elle se rend sur Terre et, à l'aide de ses pouvoirs, se transforme en Aoi, une simple petite humaine. Elle pense ainsi passer inaperçue et échapper à Hikari, sa pire rivale.

Les aventures d'une pirate de l'espace

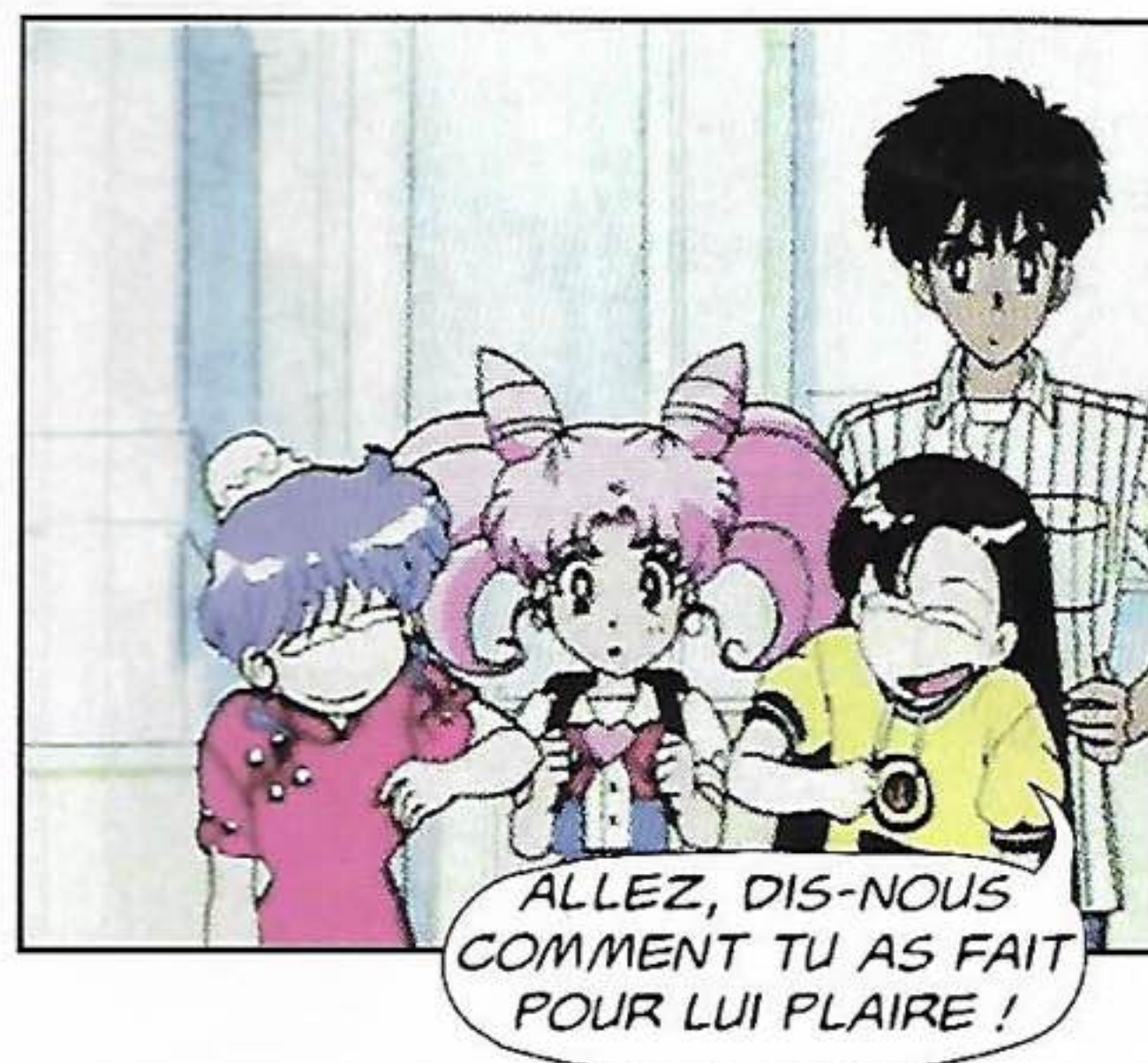


# Sailor Moon

## Question de confiance (1)

Résumé : Robert, l'idole de toutes les demoiselles du collège, déclare son amour à Camille ! Celle-ci ne sait que faire... Pégase, lui, est accusé de provoquer de graves accidents...





LES FILLES SONT TROP BÊTES !



ÉCOUTE-MOI CAMILLE ! LA RÉACTION DE JOËL EST LOUCHE !



JE TE PARIE 3 GOÛTERS QUE LUI AUSSI EST AMOUREUX DE TOI !



COMME JE T'ENVIE !

JE TE DONNERAI 4 GOÛTERS SI TU ME DIS COMMENT TU FAIS POUR LUI PLAIRE !



C'EST DRÔLE ! MES AMIES M'ONT DIT QU'IL VOULAIT DEVENIR FOOTBALLEUR !



JE L'AI BIEN REGARDÉ ! IL EST MIGNON ! IL PARAÎT QUE TOUT LE MONDE L'ADORE !



ET TOI ?



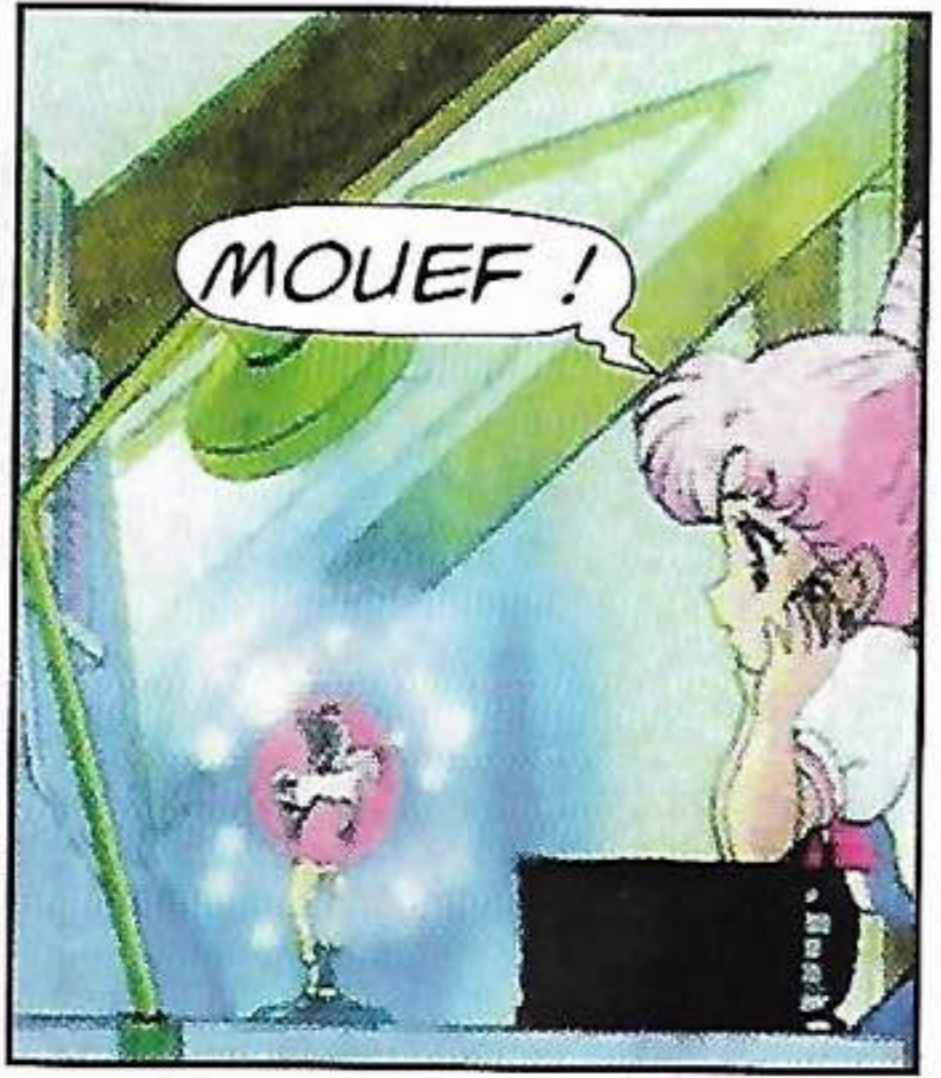
BAH ! JE NE SAIS PAS !



PÉGASE, À TON AVIS QUE DOIS-JE FAIRE ?



AVANT DE DEMANDER AUX AUTRES, DEMANDE À TOI-MÊME-CE QUE TU VEUX FAIRE !



MOUEF !





ÉCOUTE TON CŒUR !  
FAIS-TOI CONFIANCE !  
NE LAISSE PAS LES AUTRES  
DÉCIDER À TA PLACE !



HUN  
HUN !



PENDANT CE TEMPS...

J'AI TROUVÉ  
DE QUOI FAIRE  
TAIRE MON  
ESTOMAC !



CETTE SEMAINE  
UN CHEVAL AVEC UNE  
CORNE SUR LA TÊTE A  
PRODUIT DE NOMBREUX  
ACCIDENTS  
GRAVES...



... EN ATTAQUANT  
DES VÉHICULES !



QUE TOUTES LES VICTIMES  
OU LES TÉMOINS  
PRENNENT CONTACT  
AVEC NOTRE CHAÎNE !



ÇA  
ALORS !



NON LOIN DE LÀ...

DE TOUTES CES FILLES,  
AUCUNE NE ME PLAÎT !



À MOI  
NON PLUS !

JE SUIS FATIGUÉE !



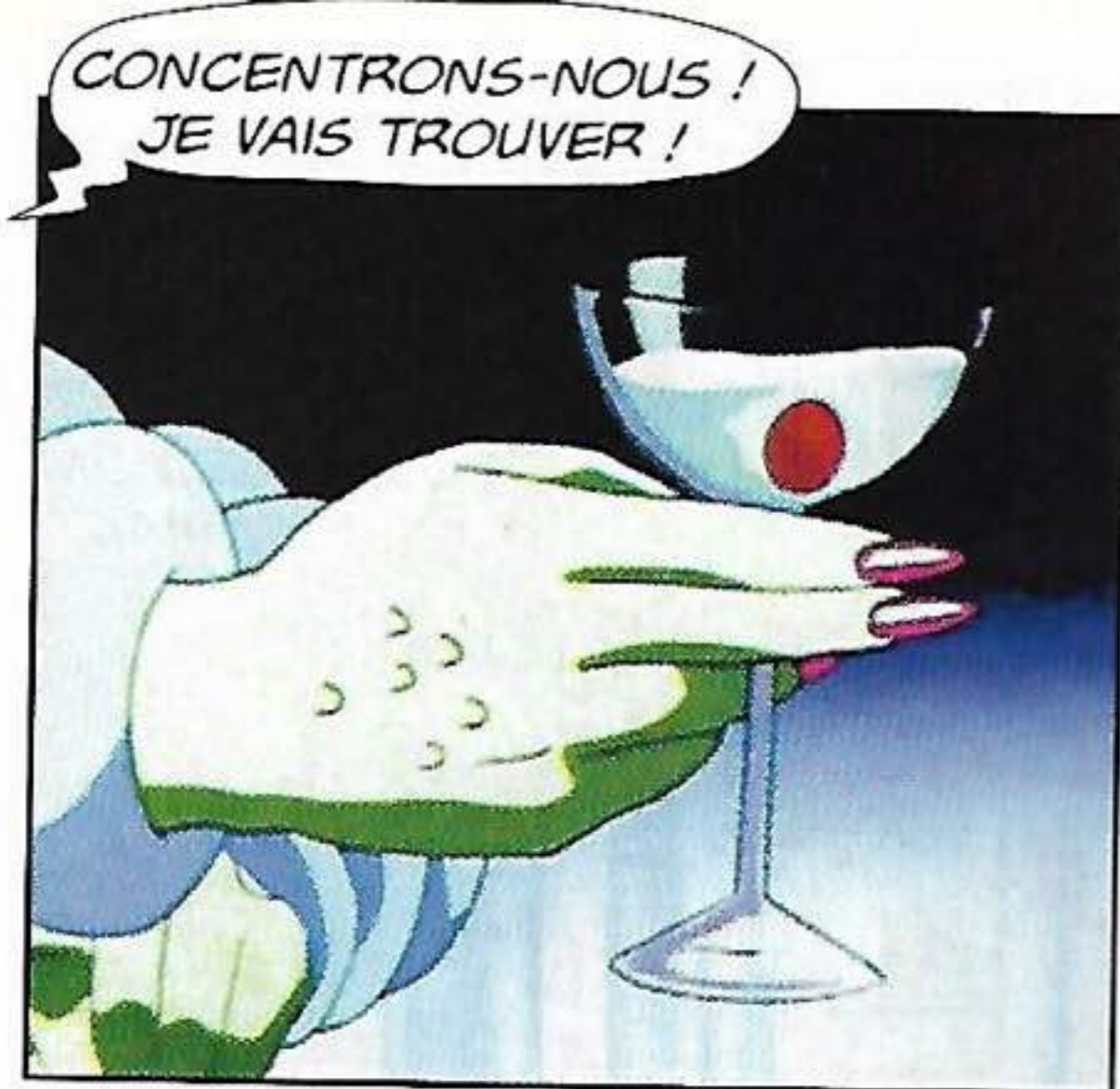
JE PENSAIS QUE  
C'ÉTAIT UN JEU D'ENFANT  
DE PIÉGER LES GUERRIÈRES  
DE LA LUNE !

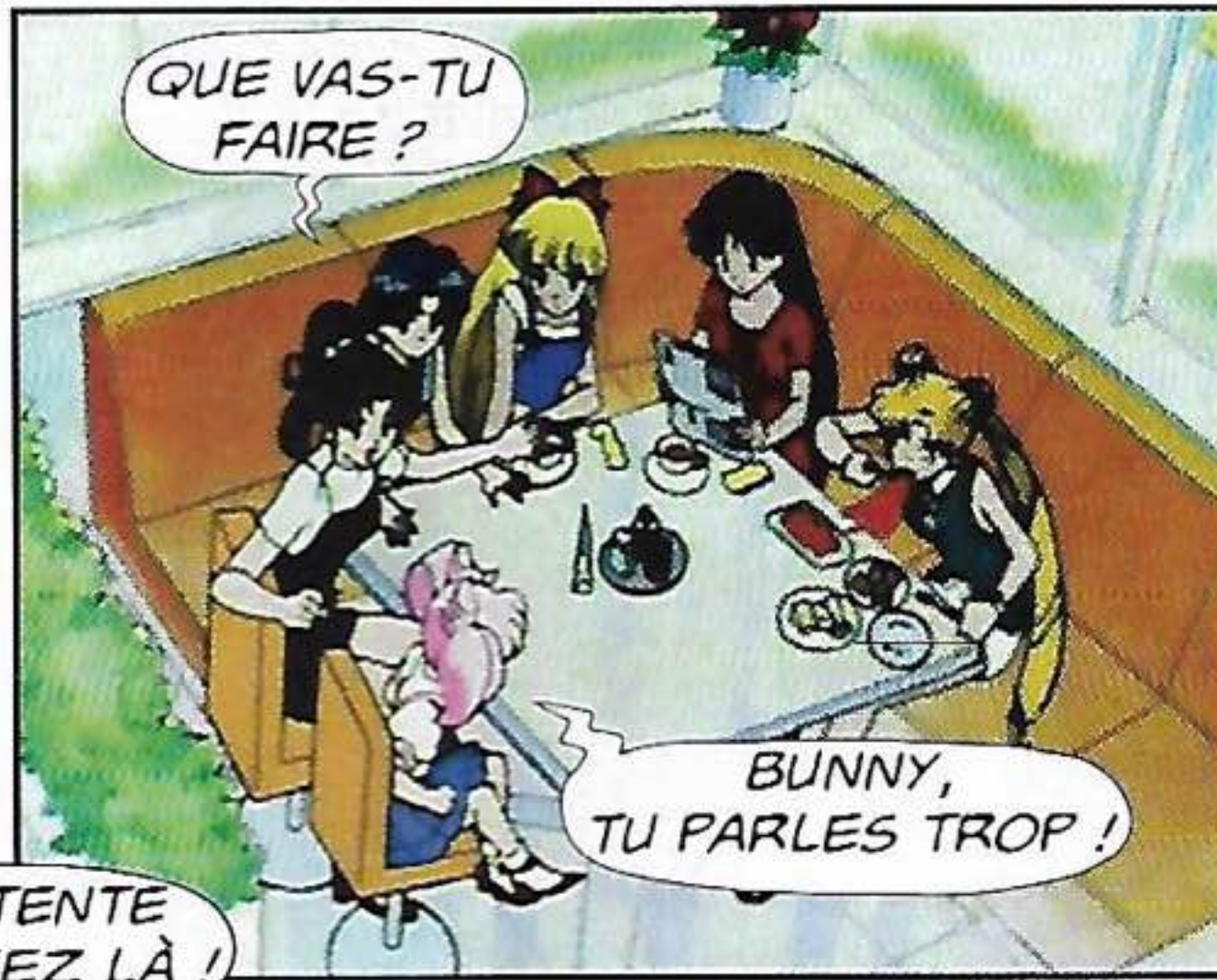
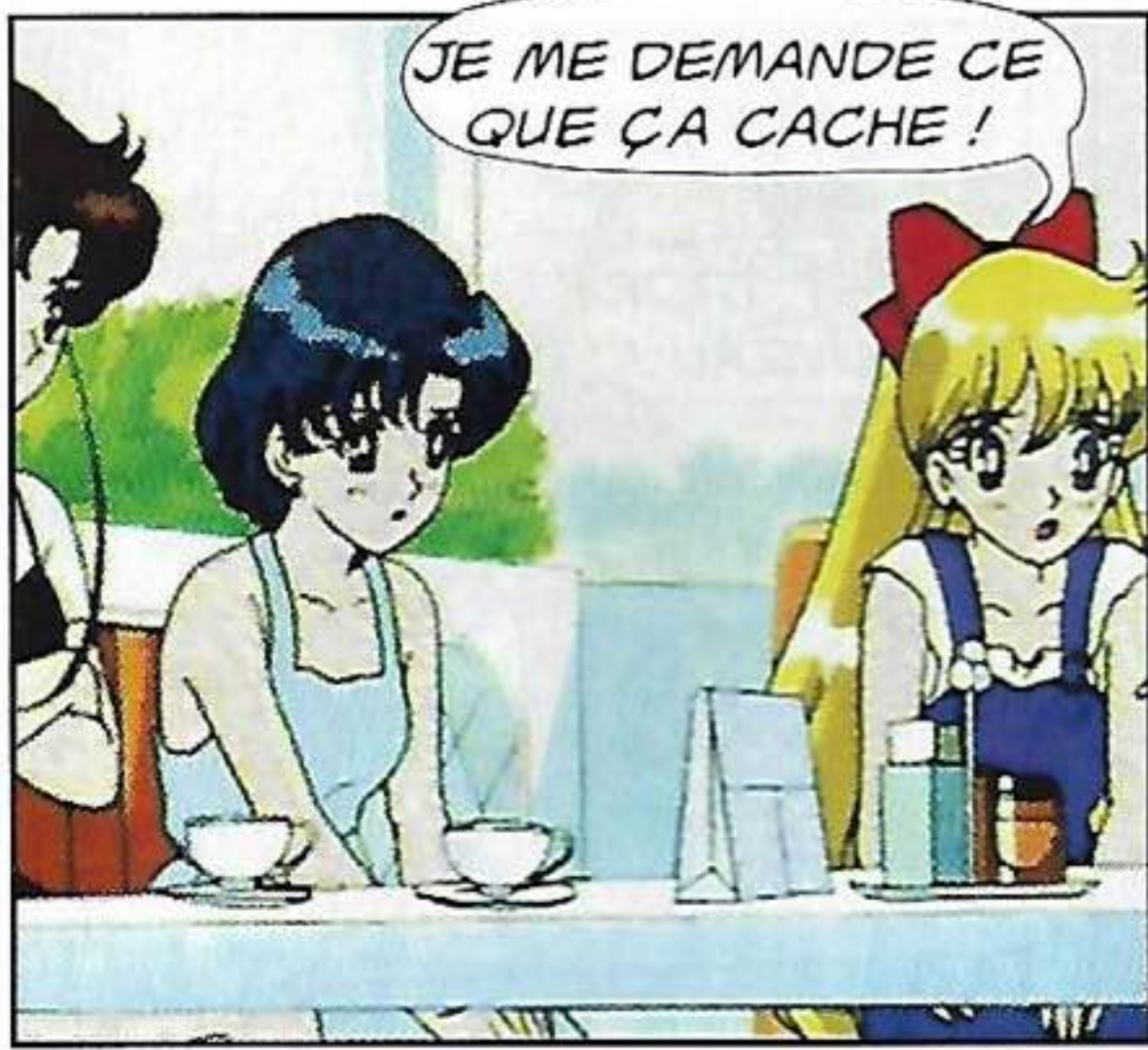


TU AS ÉCHOUÉ,  
ÇA SE LIT SUR  
TON VISAGE !



CE N'EST PAS DE MA FAUTE !  
ELLES SONT  
D'UNE TELLE BÊTISE !







AH BON !  
IL EST POURTANT  
MIGNON !



QU'EST-CE QUI TE  
FAIT HÉSITER ?



C'EST TROP  
NOUVEAU !



JE NE PEUX PAS SAVOIR  
S'IL ME PLAÎT OU NON !



LA MEILLEURE FAÇON  
DE LE SAVOIR C'EST DE  
SORTIR AVEC LUI !



C'EST  
JUSTE !



JE NE SAIS PAS !  
JE CROYAIS QUE L'AMOUR  
ÉTAIT AUTRE CHOSE !



CAMILLE, TU DOIS TE FAIRE DES ILLUSIONS !  
L'AMOUR C'EST PEUT-ÊTRE D'AVOIR  
CONSTAMMENT ENVIE D'ÊTRE AUPRÈS D'UNE  
CERTAINE PERSONNE...



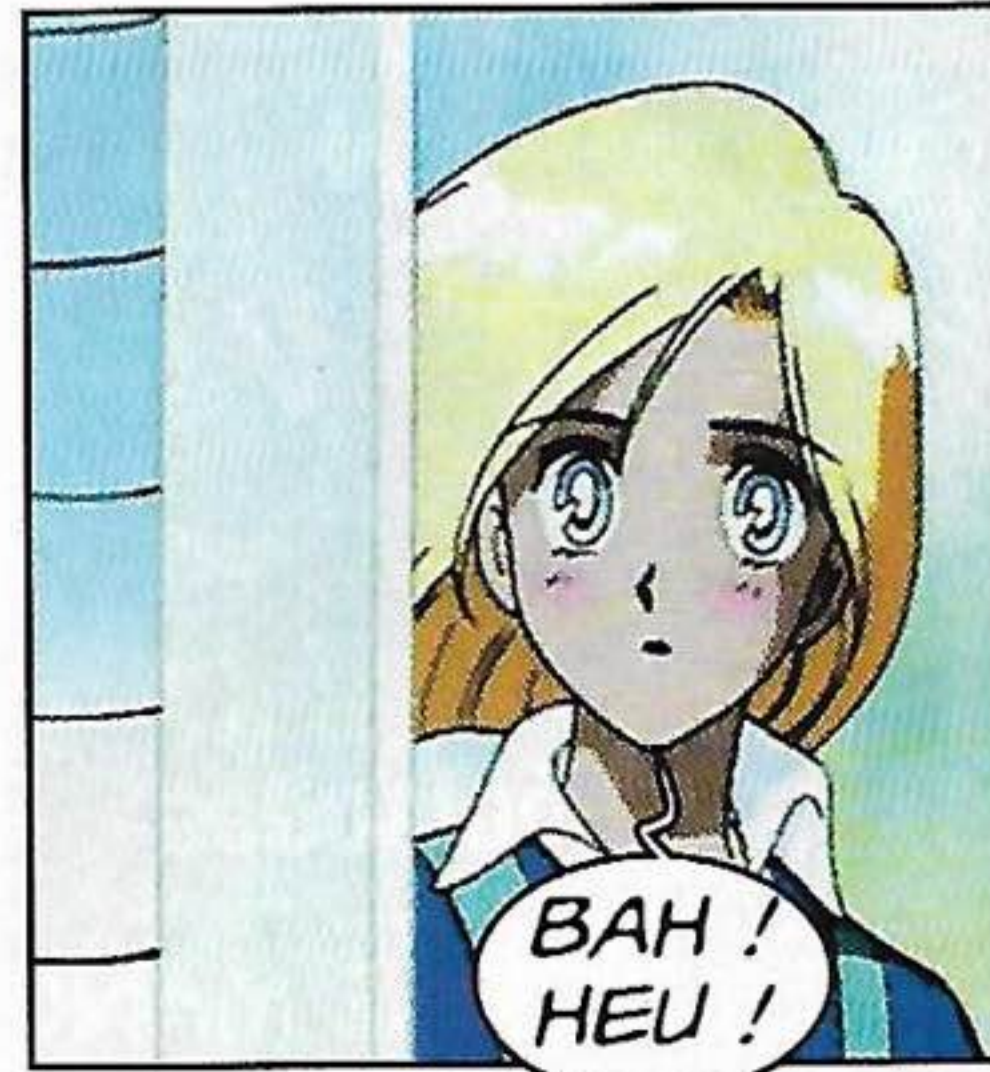
ÇA JE LE SAIS !



C'EST AVOIR LE CŒUR QUI  
DÉBORDE DE BONHEUR !



AURAS-TU DÉJÀ  
RENCONTRÉ L'AMOUR ?



# MANGAS

## LA CHAÎNE DES HÉROS

Téléphonez au

# 08 36 68 80 88\*

## ET GAGNEZ LES SUPER COFFRETS VIDÉOS

### MANGA POWER

JOUEZ ET  
COMBATTEZ  
AUX CÔTÉS  
DE VOS HÉROS  
FAVORIS



**8 K7**  
32 épisodes



**8 K7**  
32 épisodes

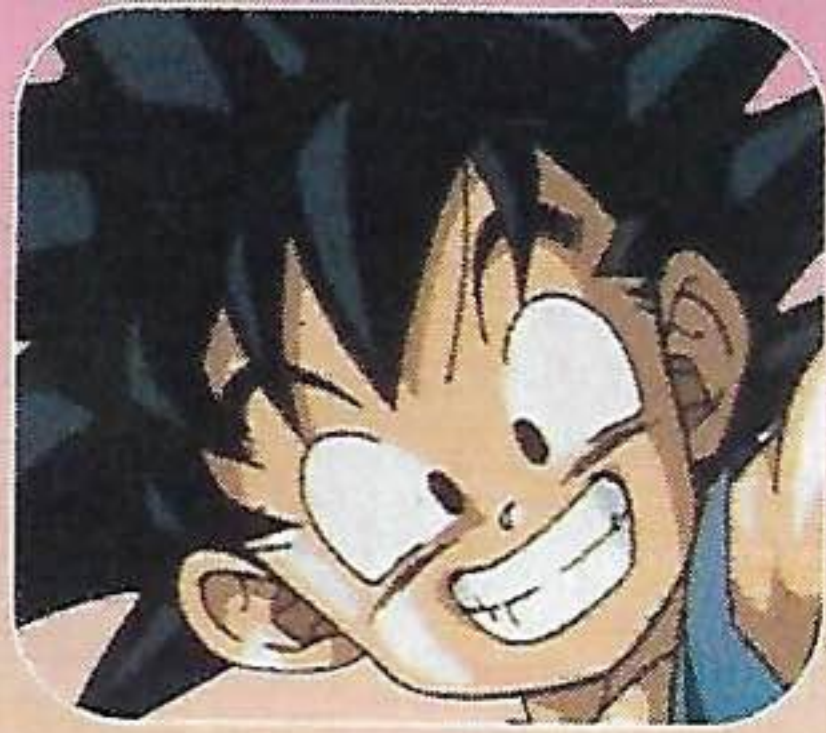


**8 K7**  
40 épisodes

LA CHAÎNE MANGAS EST DISPONIBLE SUR LE SATELLITE ET LE CÂBLE

**POUR LA BELGIQUE 0900 321 12**

(6.03 FR par 20 / 40')



# QUI SONT VOS AMIS ?

**A quoi ressemblent les garçons et les filles que vous considérez comme vos amis ? Sont-ils plutôt rigolos, toujours prêts à foncer dans le tas pour jouer, turbulents, ou bien sont-ils sages comme des images ? Répondez vite !**

**1** Vous allez bien sûr à l'école. Avec qui en revenez-vous ?

- A** Vos copains
- B** Vos frères et sœurs
- C** Votre mère, votre père ou votre nounou

**2** En classe, vous êtes assis(e) près de qui ?

- A** Le premier de la classe
- B** Votre meilleur(e) ami(e)
- C** Celui (celle) qui pratique le même sport que vous

**3** Où allez-vous avec votre ami(e) ?

- A** Au stade
- B** A la bibliothèque
- C** Dans le square pour jouer

**4** Quel âge a votre meilleur(e) ami(e) ?

- A** Il (elle) est plus âgé(e)
- B** Il (elle) a quelques mois de moins
- C** Le même que vous

**5** Dans la cour de récréation, vous...

- A** Révisez vos leçons avec votre meilleur(e) ami(e)
- B** Lui racontez des blagues
- C** Jouez au ballon

**6** Quand vous l'invitez à la maison, il (elle)...

- A** Regarde avec vous les dessins animés à la télé
- B** Est de première force au Scrabble
- C** Vous fait mourir de rire, vous en pleurez

**7** Vos parents le (la) trouvent...

- A** Très dissipé(e) mais bien agréable à fréquenter

**B** Agitée mais il (elle) fait plaisir à voir tant il (elle) respire la santé et la joie de vivre

**C** Drôlement bien élevé(e) et très calé(e)

**8** Vous arrive-t-il de vous chamailler, et pourquoi ?

**A** De temps en temps, par exemple quand vous n'êtes pas d'accord sur la réponse à un exercice



**B** Rarement, vous êtes toujours sur la même longueur d'ondes

**C** Tout le temps, vous êtes en perpétuelle rivalité

**9** Vos ami(e)s vous ressemblent-ils ?

**A** Oui, vous ne vous entendez qu'avec ceux et celles partageant vos goûts et vos passions

**B** Pas toujours, ils sont bien plus sérieux et attentionnés que vous

**C** Ils sont nettement plus ingénieux et futés que vous

**10** Qu'est-ce qui vous épaté chez eux ?

**A** Rien ne semble pouvoir les attrister

**B** Leur pêche et leurs performances

**C** Leurs résultats scolaires nettement supérieurs aux vôtres



## 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 :** Ce n'est pas parce que vous êtes sage comme une image que vous préférez la compagnie du ou de la meilleur(e) de la classe. Ce n'est pas non plus pour copier sur lui (elle) que vous vous asseyez à ses côtés en cours. Non, votre ami(e) vous en impose par son sérieux. Vous ne lui arrivez pas à la cheville question études et ça, c'est drôlement impressionnant. Vous aimez le côté garçon ou fille très sage de votre ami(e). Vos parents sont rassurés par cette fréquentation qui ne vous entraîne pas dans des folies. C'est plutôt vous qui auriez tendance à influencer en moins bien votre ami(e). Mais heureusement pour lui (elle), vous le (la) sortez de ses cahiers et de ses livres de temps en temps. Vous réussissez aussi à le (la) faire rire.

**Vous obtenez de 11 à 20 points :** Vous êtes plutôt attiré(e) par un garçon (une fille) qui vous ressemble. Vous aimez vous dépenser physiquement et, dès que vous le pouvez, vous pratiquez un sport, en équipe de préférence. Vos parents trouvent vos fréquentations très agitées, à la limite du suppor-

table. Pourtant, ils ne condamnent pas votre goût pour les copains qui foncent dans le brouillard. Vous prenez l'air, vous avez besoin de vous défouler et ne vous en privez pas avec votre ami(e). Vous vous bagarrez de temps en temps avec lui (elle) mais ce n'est pas grave. Les règlements de comptes à poings nus ne vous font pas peur et comme ça ne tourne jamais au drame, tout est pour le mieux dans votre univers personnel.

**Vous obtenez plus de 20 points :** Vous n'êtes pas forcément le boute-en-train de la classe mais vous adorez la compagnie de celui (celle) qui fait rire tout le monde. Vous adorez jouer avec lui (elle) dans la cour de récréation et vous prolongez l'amusement à la maison en l'invitant chez vous quand c'est possible. Vos parents n'aiment pas plus que ça votre ami(e) parce qu'il (elle) vous entraîne moins souvent devant vos devoirs de classe que sous le panier de basket dans la cour. Mais il (elle) se fait toujours pardonner en trouvant le mot qui provoque l'hilarité chez vos parents. Il (elle) se les met dans la poche en un rien de temps.

# Sailor Star

Les pe

Ce mois-ci, nous allo

# Sailor Moon Eternell



## Princesse Sérényty

Il y a longtemps, bien avant qu'elle ne naisse sur Terre, Bunny était une princesse qui vivait sur la Lune dans un lieu appelé le Royaume d'Argent. En devenant Sailor Moon, elle a retrouvé toutes ses capacités de princesse. Grâce au cristal d'argent et à son très grand pouvoir, elle protège la Terre.



## Super Sailor Moon

Grâce au Graal, le pouvoir de Sailor Moon va augmenter. Elle réussira ainsi à vaincre ceux de la Lune Noire et aussi à libérer son double dans le futur.



## Sailor Moon

Elle a eu ses pouvoirs dans la première série. Bunny a vu sa vie changer le jour où un petit chat, du nom de Luna, lui a donné un poudrier magique. Elle s'est transformée en Sailor Moon pour combattre la reine Métalia.



# Personnages principaux

ns vous faire découvrir les personnages que l'on voit le plus dans la série.



## Eternelle Sailor Moon

C'est la Licorne des Rêves qui a augmenté ses pouvoirs. Grâce à ses nouvelles capacités, Sailor Moon s'est une fois de plus transformée pour combattre la reine Néphernia. Elle a pu aussi rendre leur aspect humain à tous ceux qui ont été transformés en monstres par les créatures de la méchante Sailor Galaxia.

## Chibi Chibi Moon

Au départ, tout le monde pensait qu'elle venait du futur et que c'était la petite fille de Camille. En réalité, Chibi Chibi est ce qu'il y a de meilleur dans l'âme de la plus grande Sailor qui ait jamais existé. Cette dernière avait combattu le Chaos et l'avait enfermé en elle jusqu'à ce qu'elle trouve une personne l'aidant à le détruire. Elle a alors envoyé une partie de son âme à travers l'espace, à la recherche d'une guerrière aussi forte qu'elle. L'âme est arrivée sur Terre et a pris la forme d'une petite fille du nom de Chibi Chibi.



## Les guerrières de la Lune

Il existe deux types de guerrières appelées des Sailors. Leur tâche principale est d'épauler et protéger Sérénity. Elles vivaient toutes au Royaume d'Argent et se sont, elles aussi, réincarnées sur Terre.

### Les Sailors Outer Senshi

Elles sont composées de Neptune, Uranus, Pluton et Saturne. Hormis cette dernière, ce sont toutes des jeunes femmes. Leur tâche est de protéger la Terre de tout agresseur venu de l'espace, d'une autre dimension ou bien du futur. C'est pour cela qu'elles vont aider Sailor Moon à combattre ceux de la Lune Noire, la reine Néphernia et Shadow Galaxia.



### Les Sailors Inner Senshi

Elles sont composées de Sailor Mercure (Molly), Sailor Mars (Raya), Sailor Jupiter (Marcy) et Sailor Vénus (Mathilde). Leur tâche est de protéger leur planète de toute attaque venant de la Terre. C'est pour cela qu'elles ont combattu seules Métalia et les deux jumeaux. Elles sont toutes adolescentes et ont seize ans.



# Les Sailors Stars

Elles viennent d'une autre planète habitée. Quand leur monde a été attaqué par Shadow Galaxia, leur princesse s'est enfuie sur Terre. Elles sont parties à sa recherche et ont atterri dans la petite ville de J-Ban. Pour ne pas être découvertes, les Sailors Stars se sont transformées, grâce à leurs pouvoirs, en trois garçons. Ils ont formé un groupe de musiciens, les Stars Lights, afin de parcourir le Japon pour retrouver leur princesse. C'est comme cela qu'ils sont arrivés à J-Ban.



## Sailor Star Maker

Dans le civil, en tant que garçon, il se fait appeler Teky. C'est le penseur du groupe. Il lit beaucoup et est très intelligent. Il est aussi doué pour la cuisine et s'occupe de la promotion du groupe.



## Sailor Star Fighter

Transformé, il devient Seyar. Il est indépendant et n'en fait qu'à sa tête. Seyar va s'attacher à Bunny et finira par lui révéler son secret.

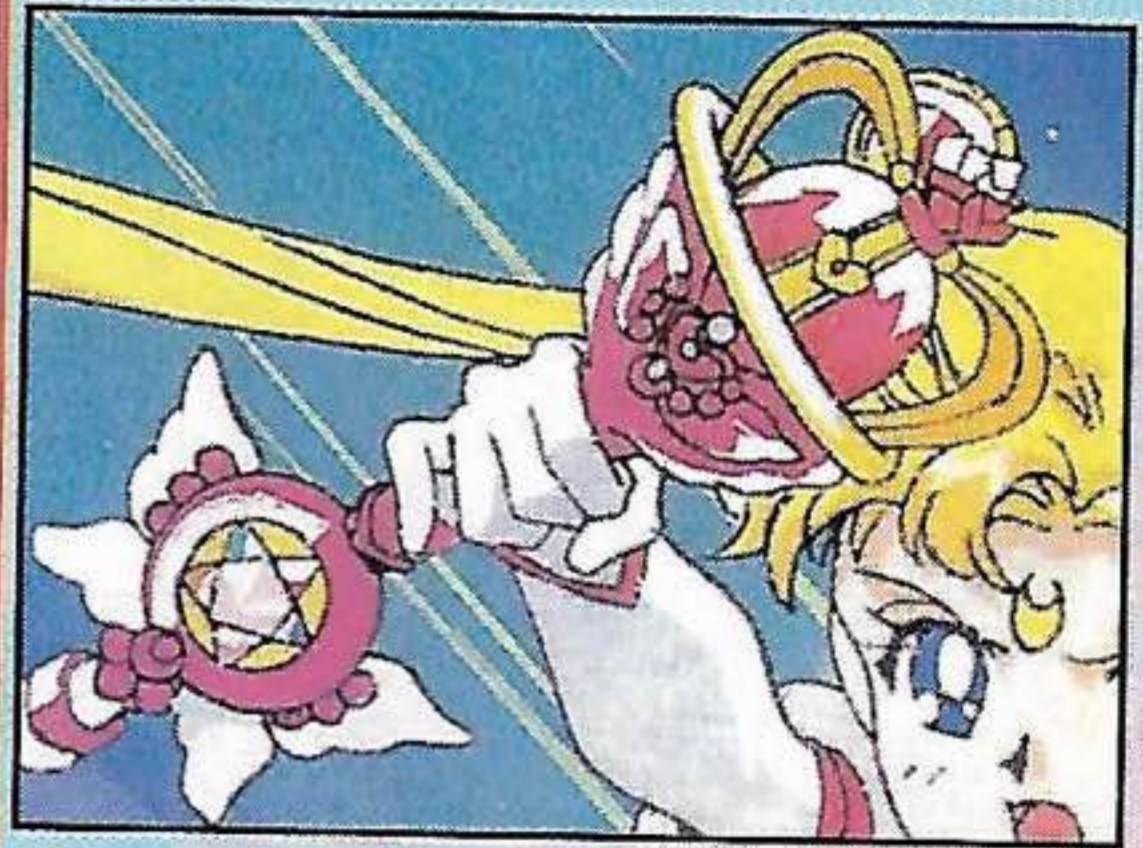


## Sailor Star Healer

Appelé Yaten dans le civil, c'est le plus populaire des Stars Lights. Il reçoit un grand nombre de lettres d'amour. Pourtant, c'est quelqu'un de plutôt froid qui fait très peu attention à la sensibilité des autres. C'est aussi le chef du groupe.

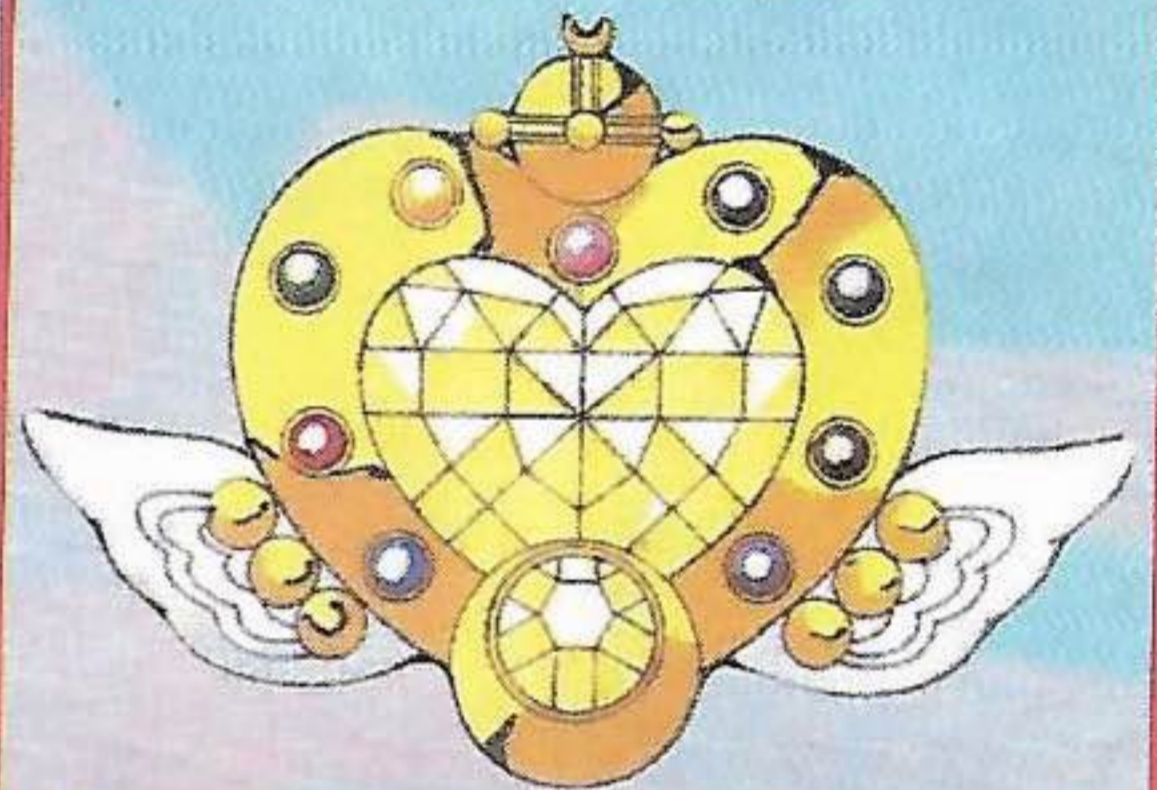


# Les armes



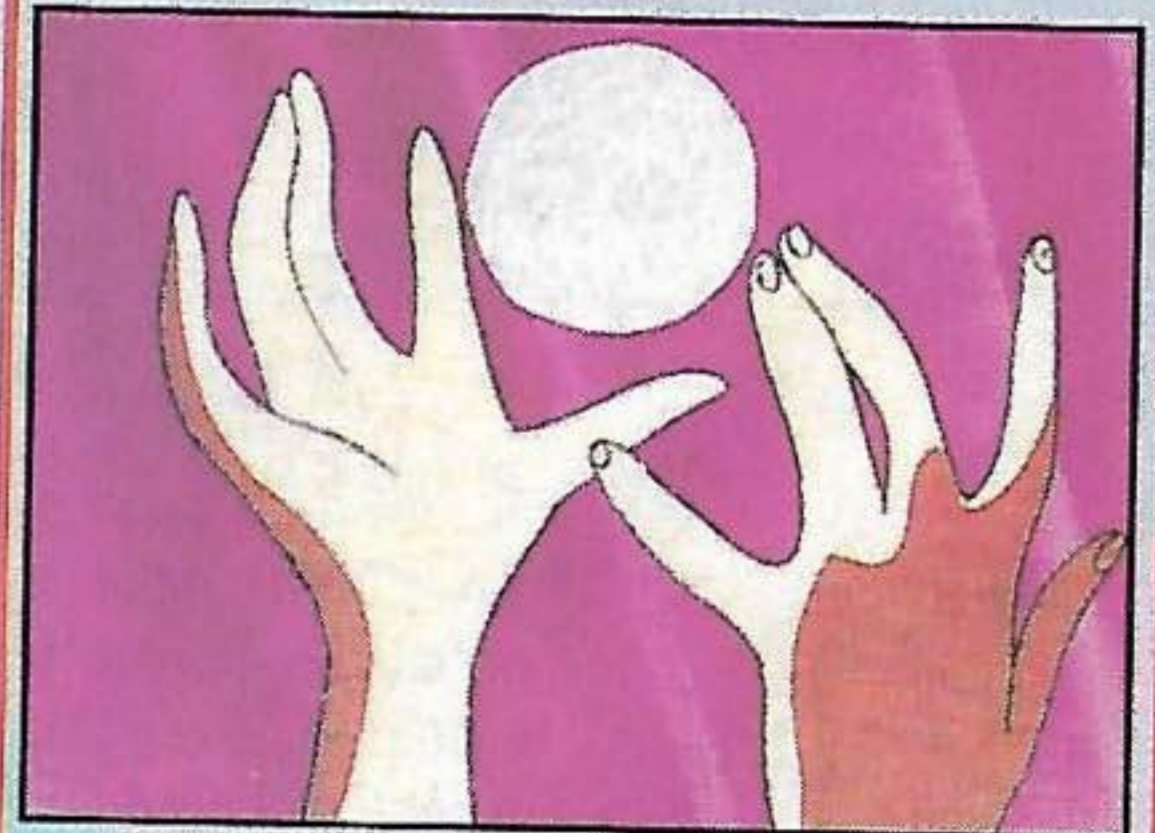
## Le bâton de Lune

Au début, Sailor Moon n'avait comme arme que son serre-tête (le prisme lunaire). Maintenant, elle possède le bâton de Lune qui a de grands pouvoirs. Elle l'utilise pour redonner leur apparence aux humains transformés et arrêter les créatures de Shadow Galaxia.



## Le poudrier magique

C'est grâce à Tui que Bunny peut se transformer en Sailor Moon. Chaque Sailor en possède un. Il suffit de l'ouvrir pour libérer ses pouvoirs.



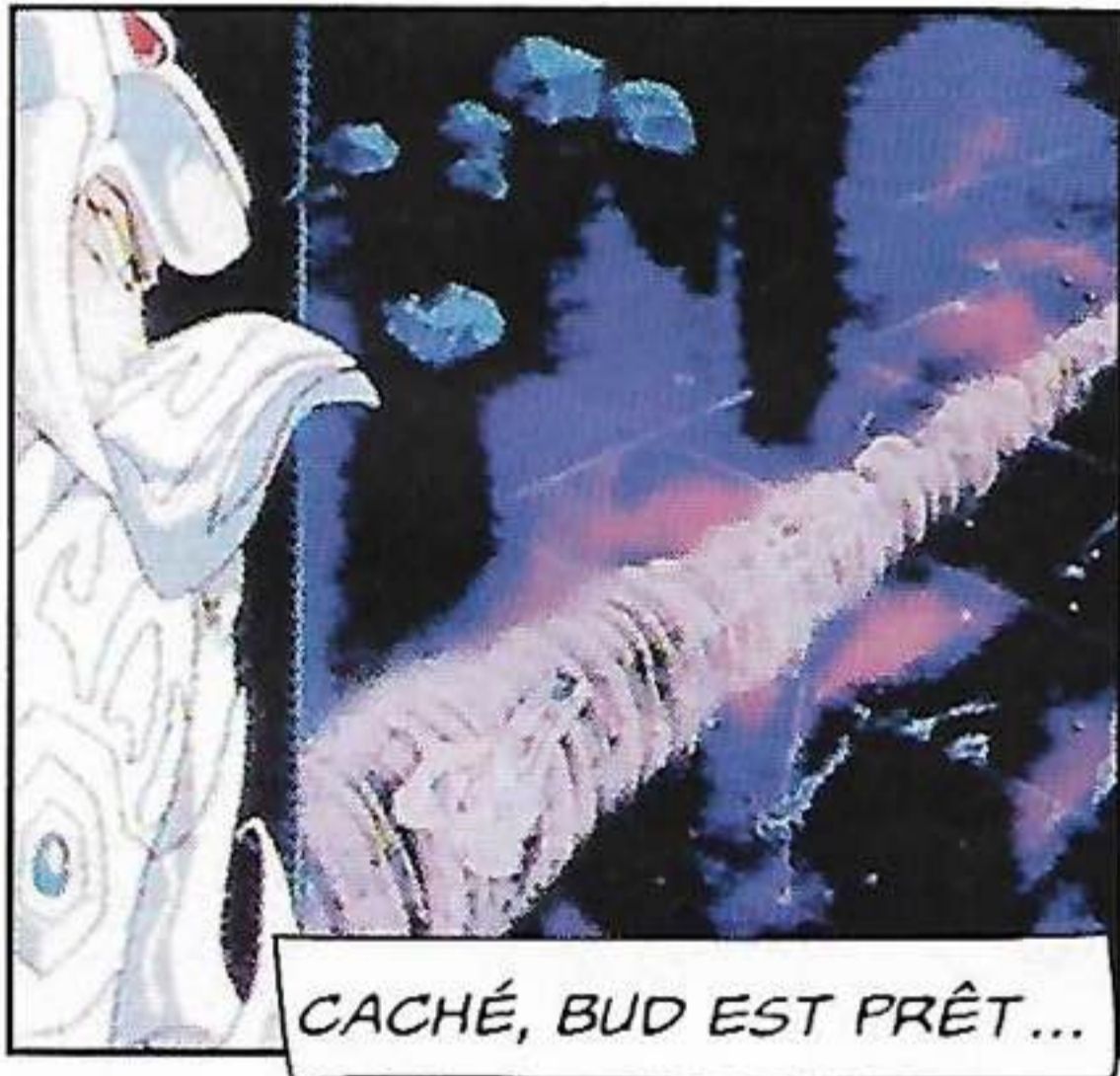
## Le cristal d'argent

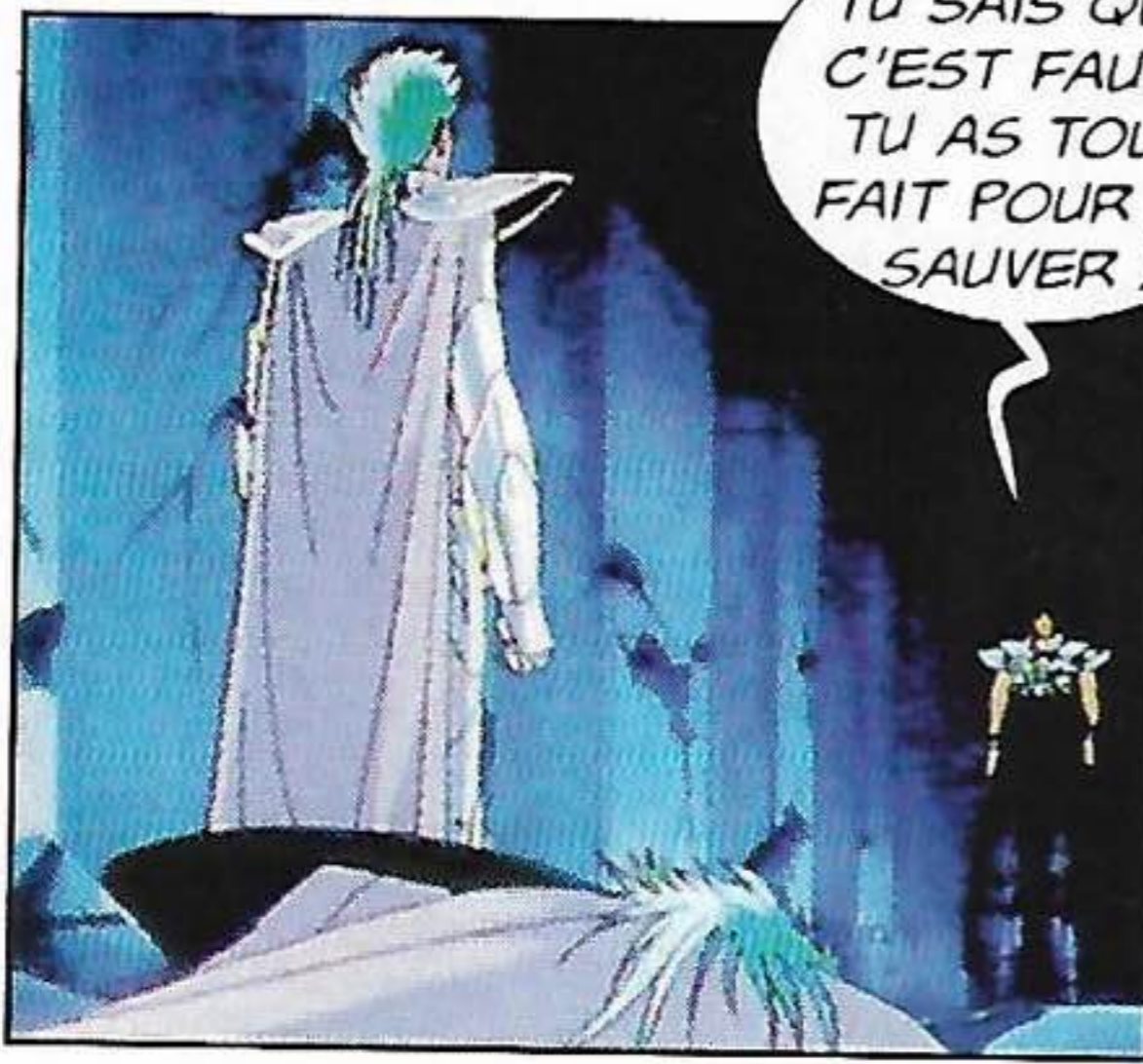
C'est l'âme de la princesse Sérénité. Il possède d'immenses pouvoirs. C'est grâce à cela qu'elle protège la Terre. Le cristal d'argent est caché dans le diadème se trouvant sur sa poitrine. Si on le lui arrache, Sailor Moon perd ses pouvoirs et si on le brise, elle peut en mourir.

# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## Les liens du sang (2)

Résumé : Le désir de vengeance de Bud d'Arcaar est toujours aussi fort... Le choix de ses parents restera à jamais gravé dans son âme... Les Chevaliers du Zodiaque essaient de lui prouver que Cid de Misar n'a jamais été responsable de ce choix ! Bud d'Arcaar va-t-il les écouter et suivre leurs conseils ?





TU SAIS QUE C'EST FAUX ! TU AS TOUT FAIT POUR LE SAUVER !



C'EST FAUX !



AAAHHH !



NE TE CÂCHE PAS LA !



MON ILLUSION A RÉVÉLÉ TES SENTIMENTS !



C'EST TOTALEMENT FAUX ! TU NE PEUX COMPRENDRE CE QUE JE RESSENS !



TU AS GRANDI EN HAÏSSANT TES PARENTS QUI N'ONT FAIT QU'OBÉIR À LA LOI !



CID N'EST PAS RESPONSABLE DE CE QUI EST ARRIVÉ !



HEIN !



C'EST CE QUI T'A EMPÊCHÉ DE LUI PORTER UN COUP FATAL QUAND TU EN AS EU L'OCCASION !



SILENCE, TU NE PEUX PAS M'INFLUENCER... CE QUI M'INTÉRESSE C'EST DE REMPORTEZ CETTE VICTOIRE...



... CONTRE LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE !



OH NON !





QUE LES GRIFFES  
DU TIGRE NOIR  
TE DÉCHIQUETTENT !

FSHHIII !

AAHHH !

NON !  
IL DOIT GAGNER !



JE N'ARRIVE  
PAS À CROIRE  
QU'UNE TELLE  
ÉNERGIE PUISSE  
EXISTER...

PPRRR !



LE 7<sup>E</sup> SENS DES CHEVALIERS  
D'ATHÉNA DÉPASSE TOUT  
CE QUE J'AI CONNU JUSQU'À  
PRÉSENT !



DERRIÈRE TOI !



ATTENTION !



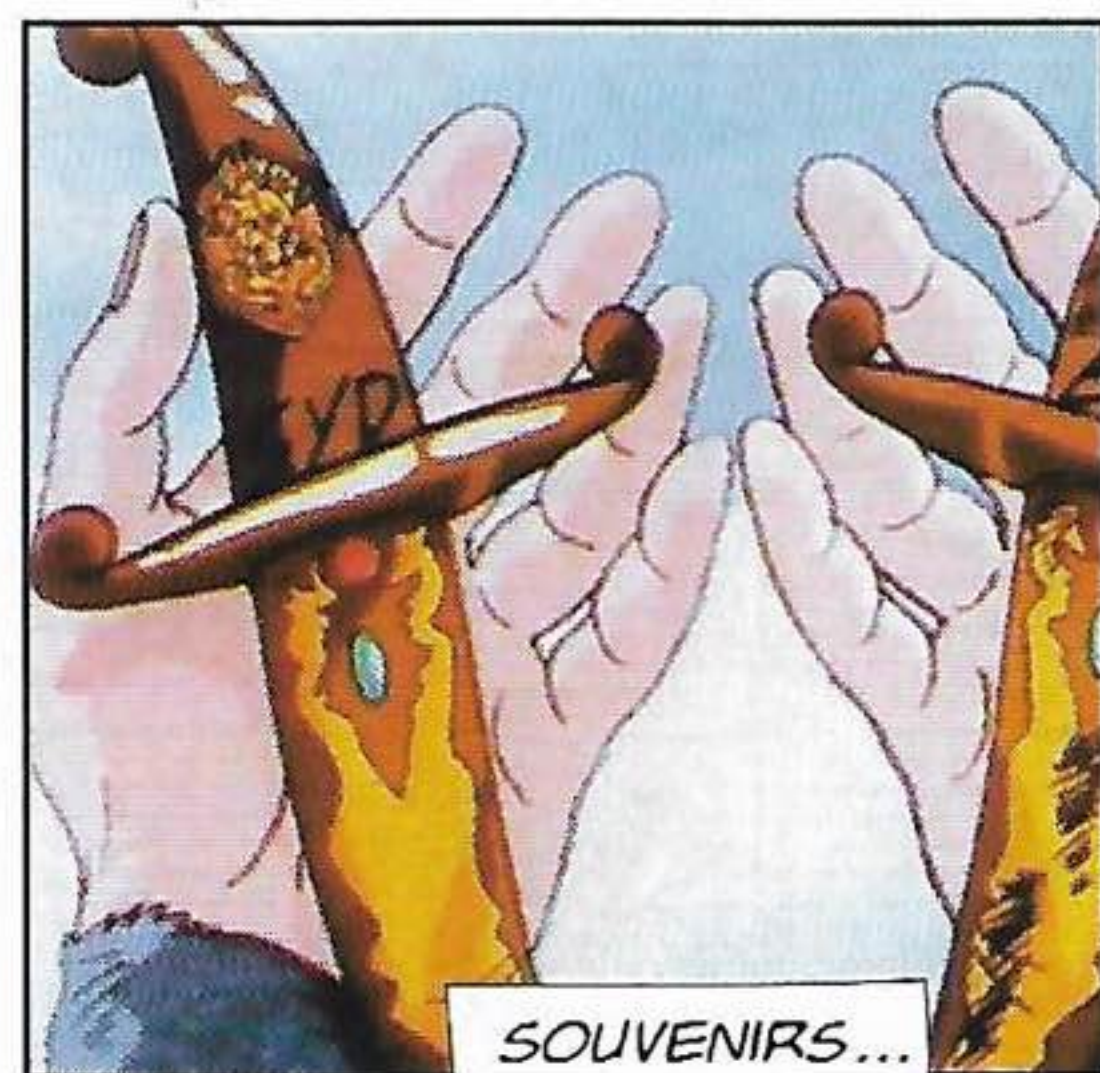
TU AS GAGNÉ CHEVALIER,  
PORTE-MOI  
LE COUP DE GRÂCE !

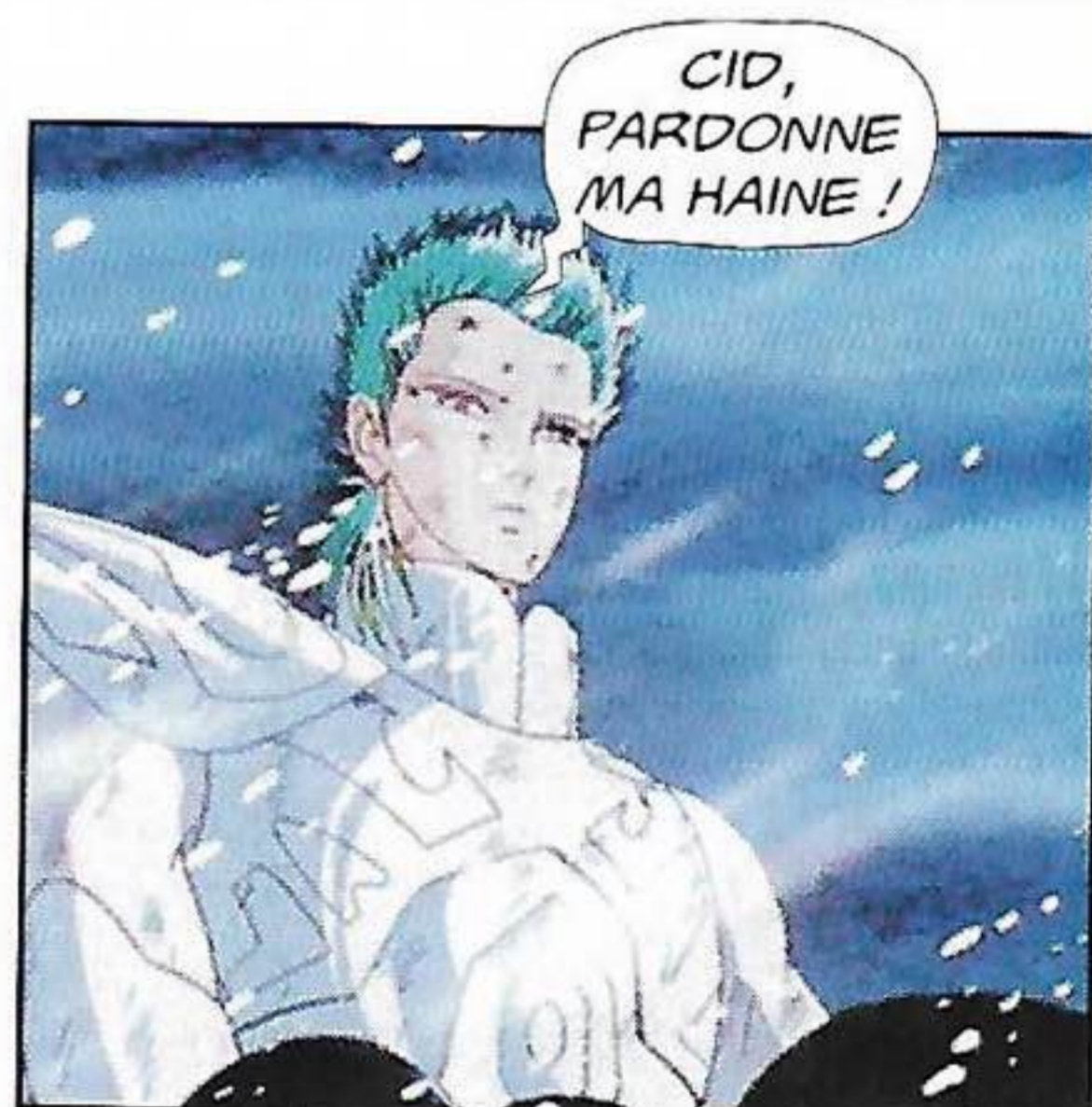


BUD ! JE LE TIENS !

JE NE POURRAI PAS LE  
RETENIR LONGTEMPS,  
DÉPÊCHE-TOI !











**Offrez-vous vite  
ce magnifique bijou  
la vie d'un village  
en dépend !**

Espace offert par le support

Madame,  
Mademoiselle,  
Monsieur,

**OUI,**  
en vous offrant ce cadeau,  
vous donnez la vie à des villages de pays  
en voie de développement.  
Parce que votre achat est un geste de générosité,  
vous offrirez ou vous porterez ce bijou avec fierté.

Là-bas, la vie de familles entières repose sur quelques ani-  
maux. Une poule donne des œufs. Une chèvre ou une brebis  
donne du lait. Un bœuf, un cheval ou un âne aide  
à cultiver et à transporter.

La santé et la vie des enfants, des femmes et des hommes  
dépend de celle de l'animal.



*Afrique, Amérique du Sud, Asie,  
Une vache, un coq, une brebis,  
Les animaux sont leur avenir et leur vie.*

Créée en 1983,  
Vétérinaires sans frontières est une  
organisation humanitaire qui a pour mission,  
partout dans le monde, d'aider les populations  
dshéritées à valoriser leur seule  
richesse : l'élevage.

Par votre geste, vous contribuez à l'achat  
d'un ou plusieurs animaux, ainsi qu'à la  
fourniture de vaccins et de soins  
vétérinaires pour des  
villages démunis.

Ce splendide pendentif  
en métal brossé de 5x6 cm  
livré avec une cordelette  
est vendu 50 F seulement.  
En l'achetant dès aujourd'hui,  
vous faites un don de 40 F  
à Vétérinaires sans frontières  
pour ses actions auprès des  
populations défavorisées.



**Retournez-moi vite votre bon de commande :**  
Marguerite - VSF - 14, av. Berthelot - 69361 Lyon Cdx 07  
A l'avance, merci pour eux.

ASSOCIATION RECONNUE D'UTILITÉ PUBLIQUE

**BON DE COMMANDE**

D64P299-160

à retourner à : Marguerite - Vétérinaires sans frontières, 14, avenue Berthelot, 69361 Lyon Cedex 07

**Oui**, je commande le pendentif Vétérinaires sans frontières.  
Je règle par chèque ci-joint à l'ordre de VSF. J'ai noté que par mon  
achat, je fais don de 40 F par pendentif à VSF pour ses missions  
dans les pays en voie de développement.

Je recevrai mon pendentif à l'adresse suivante :

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Je souhaite recevoir une documentation sur les actions de VSF.



	Prix	Quantité	Total
Ours	50 F		
Zébu	50 F		
Dromadaire	50 F		
Chien	50 F		
Ane	50 F		
Eléphant	50 F		
Participation aux frais de port			10 F
Montant total			

Je commande 3 pendentifs,  
et je reçois gratuitement le pin's de VSF.

**GARANTIE SATISFAIT(E) OU REMBOURSÉ(E)**

# Manga Distribution

Retrouvez enfin en vidéo, vos séries TV. préférées!



Decouvrez d'autres series, venez nous rendre visite au 13 bd Voltaire - 75011 Paris.

**L'espace intégrale**  
 Il était une fois...  
 8 volumes, 26 épisodes, (11 heures)  
 OFFERT : L'intégrale des musiques.  
 490 frs

**Robotech**  
 Série intégrale  
 9 volumes, 36 épisodes, (16 heures).  
 490 frs

**Unités**  
 99 frs

**5 K7**  
 450 frs au choix

**10 K7**  
 790 frs au choix

**Princesse Sarah**  
 1 Sarah  
 2 Sarah  
 2 volumes

**Dragon Ball GT**  
 1 Dragon Ball GT  
 2 Dragon Ball GT  
 3 Dragon Ball GT  
 4 Dragon Ball GT  
 5 Dragon Ball GT  
 5 volumes

**Olive et Tom**  
 1 Olive et Tom  
 2 Olive et Tom  
 3 Olive et Tom  
 4 Olive et Tom  
 4 volumes

**Max et Compagnie**  
 1 Max et Compagnie  
 2 Max et Compagnie  
 1- l'OAV, 2- le film

**L'Empire des Cinq**  
 Série intégrale  
 1 L'Empire des Cinq  
 2 L'Empire des Cinq  
 3 L'Empire des Cinq  
 4 L'Empire des Cinq  
 5 L'Empire des Cinq  
 6 L'Empire des Cinq  
 7 L'Empire des Cinq  
 8 L'Empire des Cinq  
 8 volumes

**Ranma 1/2**  
 1 Ranma 1/2  
 2 Ranma 1/2  
 2 volumes

**Jayce et les Conquistadors de la Lemara**  
 1 Jayce et les Conquistadors de la Lemara  
 2 Jayce et les Conquistadors de la Lemara  
 2 volumes

**Ranma 1/2**  
 1 Ranma 1/2  
 2 Ranma 1/2  
 2 volumes

**Ulysse 31**  
 1 Ulysse 31  
 2 Ulysse 31  
 2 volumes



**Le catalogue n°2 sera disponible en kiosque dès le 20 Août.**

124 pages passionnantes à découvrir.  
 5 dossiers complets sur Ken, Slayers, Jayce, Dragon Ball et Saint-Seiya.



La chaîne des super héros Disponible sur le câble et le satellite.

**Albator 78**  
 Série intégrale  
 7 volumes, 21 épisodes, (10 heures).  
 449 frs

**Les 2 Coffrets L'intégrale 13 K7**  
 790 frs

**Capitaine Flam**  
 Coffret 1  
 6 volumes, 24 épisodes, (10 heures).  
 389 frs

**Capitaine Flam**  
 Coffret 2  
 7 volumes, 28 épisodes, (12 heures).  
 449 frs

**Ken le Survivant**  
 Série intégrale  
 8 volumes, 32 épisodes, (13 heures).  
 499 frs

**Dragon Ball Z**  
 Coffret 1  
 8 volumes, 40 épisodes, (16 heures).  
 499 frs

**Saint Seiya**  
 Coffret 1 - Les Sagittaires  
 8 volumes, 32 épisodes, (13 heures).  
 499 frs

**Saiyuu Kai**  
 Série intégrale  
 9 volumes, 27 épisodes, (12 heures).  
 490 frs

**Saint-Seiya Possesseur 2**  
 4 volumes, 8 épisodes.  
 199 frs

**Saint-Seiya Possesseur 1**  
 4 volumes, 8 épisodes.  
 199 frs

**Cités d'Or**  
 Série intégrale  
 7 volumes, 40 épisodes.  
 490 frs

**Tom Sawyer**  
 Série intégrale  
 6 volumes, 24 épisodes.  
 349 frs

## Bon de commande

Complétez le ou recopiez le sur papier libre, puis retournez votre commande accompagnée du règlement à :  
 Manga-Distribution - Quartier de Paris -  
 Route du Val - 83170 Brignoles.  
 Possibilité de Règlement en "3 Cheques SANS FRAIS" à partir de 500F d'achat.  
 Commandez par téléphone 04 94 69 61 00, sur internet (<http://www.manga-distribution.com>) ou par fax 04 94 69 61 01 (paiement par carte uniquement).

Chèque  CB  Mandat  
 Contre remboursement (80 frs)  
 N° C.B. :

Expire le / /  
 Nom  
 Prénom  
 Adresse

Ville  
 Code postal  
 tél.  
 Signature

TITRE DU FILM	PRIX
Participation frais de port par Chronopost (24 h) 60 frs par Colissimo (48 h) 40 Frs	
<b>Total à payer + port</b>	