

# HORS-SERIE

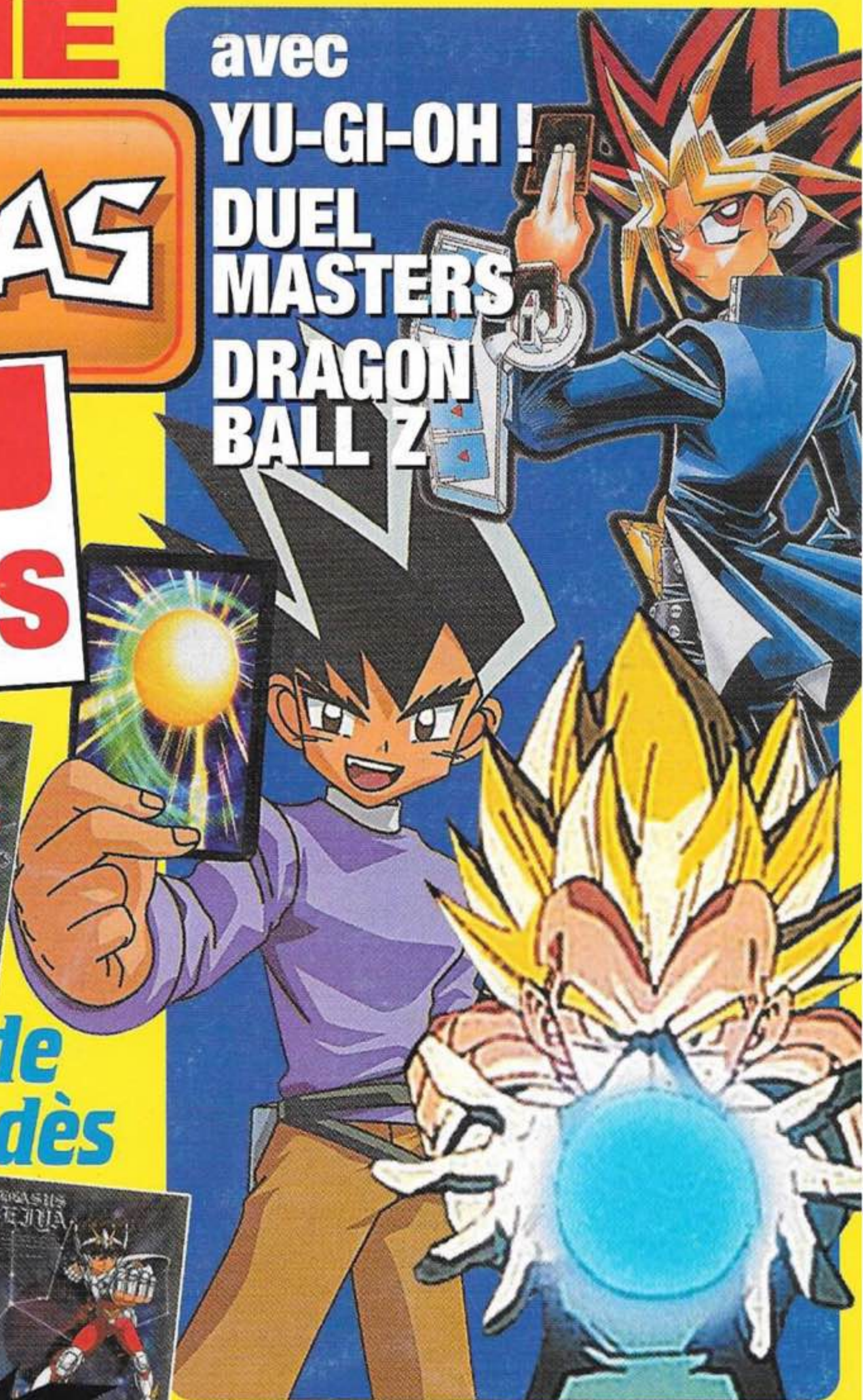
# DOM MANGAS

## CADEAU 4 méga tatoos

avec  
YU-GI-OH!  
DUEL  
MASTERS  
DRAGON  
BALL Z



Les fiches de  
la Saga Hadès



## 2 posters géants de Sangoku



MEGAMAN



TEEN  
TITANS



DETECTIVE  
CONAN



NADJA

Les  
nouvelles  
séries

FULLMETAL ALCHEMIST

Grand jeu  
A gagner  
100  
mangas

HS N° 58  
Avril 2005 6,5 €  
DOM 8,5 € BEL /LUX 7,5 €  
13,50 FS 75 DH

PRESE JUNIOR

T 04793 - 58 H - F: 6,50 € - RD







# Masque de mort du Cancer

Sa fonction est gardien du Temple du Cancer. Il a subi son entraînement en Sicile. Il a toujours été méchant et, en revenant, il était celui qui prenait le plus de plaisir à exécuter la mission confiée par Hadès. De plus, quand il tue un ennemi, il envoie son esprit à Hadès qui en contrepartie renforce sa technique de combat.



Âge : 23 ans Taille : 1,84 m Poids : 82 kg Date de naissance : 24 juin Pays d'origine : Italie Attaques : Seki Shi ki Mei Ka Ha.

# Shun chevalier d'Andromède

Il a été entraîné sur l'île maudite d'Andromède. Il est amoureux de June du Caméléon. C'est un garçon timide et introverti un peu efféminé qui compte sur son frère dans toutes les circonstances. Sans ce caractère, il serait le plus puissant des chevaliers de bronze. Il est le premier à avoir fait éclater son cosmos et le seul à posséder une arme dans son armure. Il possède une chaîne d'attaque et une de défense. Sans son armure, il est aussi redoutable. Shun est si pur qu'Hadès va utiliser son corps pour se mouvoir.

Âge : 13 ans Taille : 1,65 m  
Poids : 51 kg  
Date de naissance : 9 septembre  
Pays d'origine : Japon  
Attaques : Rolling Defense, Nebula Chain (la chaîne Nébulaire), Thunder Wave, Nébula Stream, Nébula Storm, Spider Net.



# Shura du Capricorne

Sa mission est gardien du Temple du Capricorne. Il a subi son entraînement dans les Pyrénées en Espagne. Il place l'amitié au-dessus de tout. Dans la mission d'Hadès, il était aux côtés de Saga et de Camus pour exécuter l'attaque interdite par Athéna, la fameuse Athéna exclamation. Grâce à cela, il a éliminé la Vierge.



Âge : 23 ans  
Taille : 1,86 m  
Poids : 83 kg  
Date de naissance : 12 janvier  
Pays d'origine : Espagne  
Attaques : Excalibur, Coup de pied du Capricorne.

# Hyoga chevalier du Cygne

Il a subi un entraînement en Sibérie orientale sous la direction du Chevalier de cristal et de Camus. C'est un garçon très sensible qui souffre beaucoup de la mort de sa mère, dont le corps est prisonnier sous les océans sibériens. C'est le premier à suivre Seiya dans toutes ses aventures. Il est très persévérant et ne supporte pas que l'on attaque ceux qu'il aime. Il va se venger du spectre Frog qui a fait du mal à son maître Camus.



Âge : 14 ans (au début de la série)  
Taille : 1,73 m  
Poids : 60 kg  
Date de naissance : 23 janvier  
Pays d'origine : URSS  
Attaques : Diamond Dust (poussière de diamant), Koliso, Aurora Thunder Attack et Aurora Execution.

# Sommaire

**6** Les attaques spéciales de Dragon Ball Z  
**10** Les amis et ennemis de Yugi  
**12** Duel Masters  
**14** Le combat Duel Master Yu-Gi-Oh !

**Les nouvelles séries**  
**26** Nadja  
**28** Megaman  
**30** Teen Titans  
**32** Fullmetal Alchemist  
**34** Detective Conan



Fiches 3, 4, 37 et 38  
 Les fiches des Chevaliers du Zodiaque.



Deux super posters géants

## En cadeau



4 tatouages inédits

HSD.MANGAS N°58 - AVRIL 2005. N° de commission paritaire : 0509 K 85212. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Denis Bortot. RÉDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Karol Alhaire. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. TEXTE : Pascal Lafine. Dessins: Audrey Morant. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures. Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/èèèKodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. DÉPÔT LÉGAL : Avril 2005. COMITE DE DIRECTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Jean-Michel Fava, Andrea Bureau. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM, S.A.S. au capital de 120 000 € - R.C.S de Bobigny. 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. Rédaction : 01 49 22 21 32. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. IMPRIMERIE DE COMPIÈGNE. PHOTOGRAVURE : CYMAGINA. DIFFUSION : TRANSPORTS PRESSE. NE PEUT ÊTRE VENDU SANS SES TATOUAGES.

## Grand jeu 100 mangas à gagner

Pour gagner un des super mangas offerts dans ce numéro, c'est très simple ! Il suffit de trouver combien de fois apparaît le logo D.Mangas soit en noir, soit en couleur dans tout le magazine.



Attention de bien chercher, car ces logos peuvent se trouver n'importe où. Quand vous aurez trouvé le nombre exact, envoyez le bulletin-réponse ci-dessous avec la réponse. Les 100 premières bonnes réponses seront récompensées.

ancer son énergie.  
 la bouche et en  
 rayon d'énergie.

### personnalité

l'armée secrète  
 technique très  
 met d'intervir  
 un ennemi, il le  
 e corps avec lui.  
 va faire à San-  
 ta, parviendra à



### Sangoku Super Guerrier

Afin de miner le moral de Sangoku, Freezer s'est acharné sur Crilin et l'a tué. Sangoku entre alors dans une rage folle et se transforme en Super Guerrier. Ses cheveux vont jaunir et sa force physique sera décuplée.

# DRAGONBALL Z

# LES ATT VUES

Seconde partie de la découverte des principales attaques vues par Sangoku durant ses divers combats.

Dans ce numéro, nous aborderons l'intégralité des attaques vues dans la série Dragon Ball Z.



## L'attaque des de l'espace

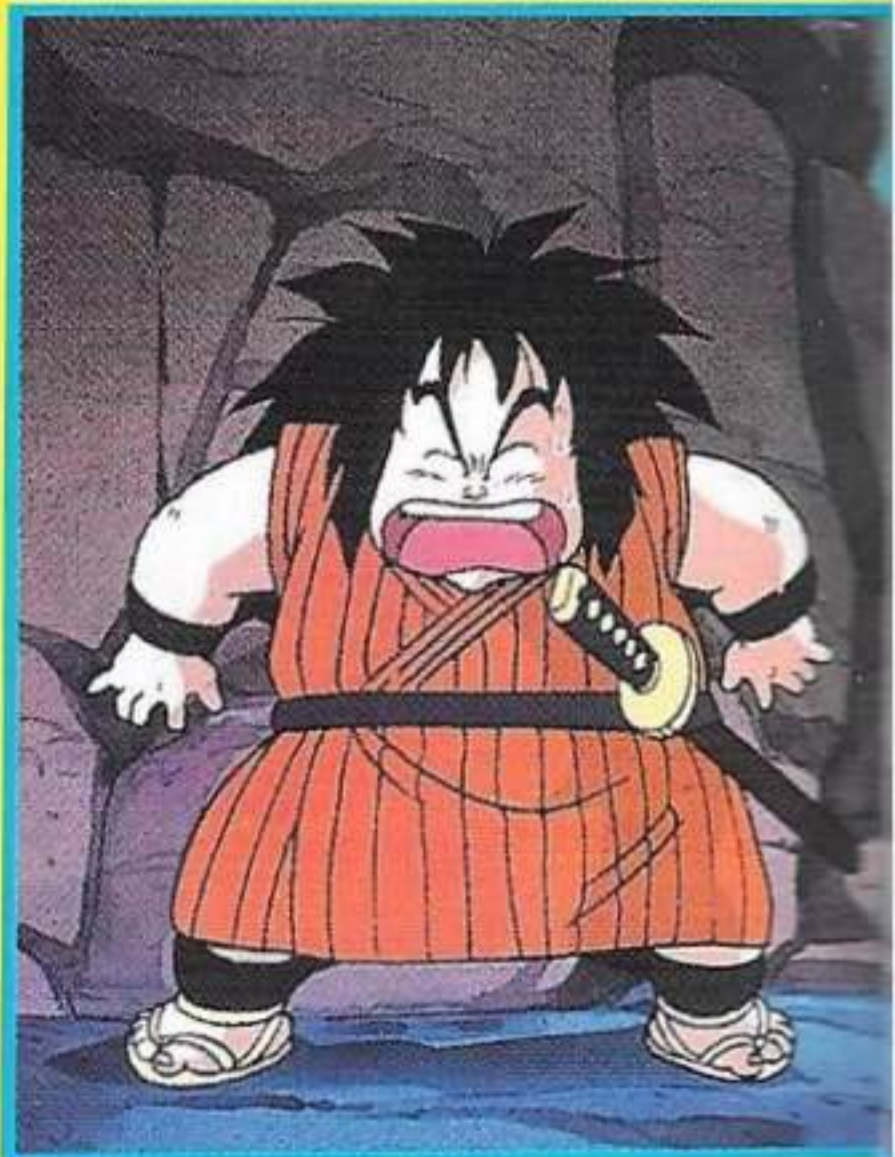
DBZ commence avec l'arrivée de Nappa. Il vient de loin dans le but de ramener Sangoku sur sa planète natale. Ce dernier va refuser et se faire tuer en tentant de résister. Du coup, il va rester au royaume des morts presque un an et s'y entraînera auprès du seigneur Kaïoh. Sur terre, ses amis s'entraînent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

### Le kaméhamé de Sangohan

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

### Le kaïoh ken

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



Âge : 23 ans  
Taille : 1,86 m  
Poids : 83 kg  
Date de naissance : 12 janvier  
Pays d'origine : Espagne  
Attaques : Excalibur, Coup de pied du Capricorne.



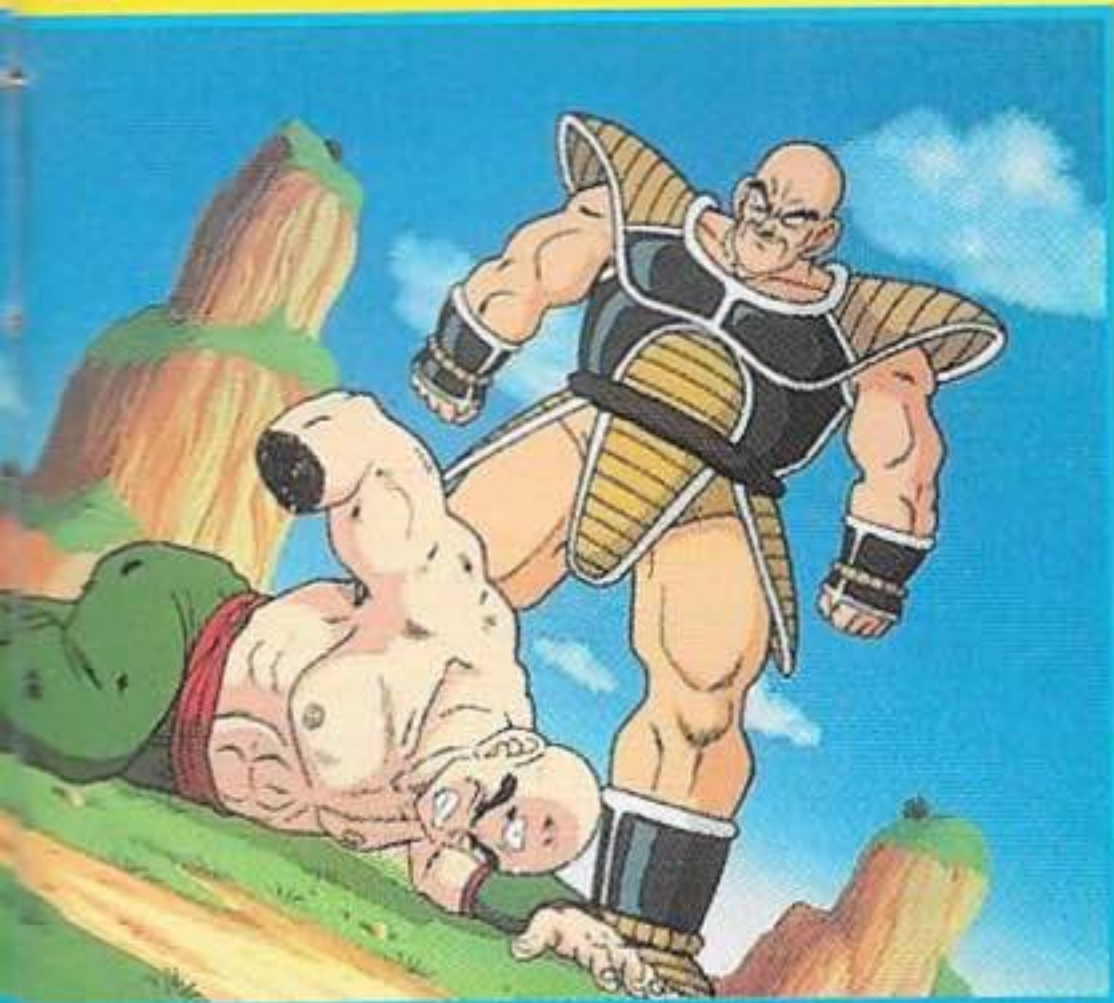
corps  
les  
C'es  
Seiy  
aver  
véra  
que  
qu'i  
du  
du  
mus

### La seconde projection d'énergie de Petit Cœur

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

# Attaques spéciales par Sangoku

## guerriers



### Le kaméhamé de Crilin

Crilin va aussi créer ses propres techniques de kaméhamé. Il mettra la première au point face à Nappa, en lançant son énergie pour former une grosse boule de lumière dans le ciel. Au bout de quelques secondes, cette grosse boule se sépare en plusieurs petites qui foncent sur l'ennemi.

### Le disque d'énergie

Cette technique inventée par Crilin va être beaucoup utilisée par Sangoku. Il place sa main au-dessus de sa tête, puis

forme un disque de lumière très plat. Le disque tourne sur lui-même à une vitesse telle qu'il peut tout découper sur son passage. Crilin va l'utiliser pour couper la queue de Végéta. Sangoku, quant à lui, va en faire usage contre Freezer.

### La force universelle

C'est la plus puissante technique de Sangoku, qu'il a apprise auprès du seigneur Kaïoh. Elle consiste à faire appel à l'énergie spirituelle de la planète. Plus la planète est verdoyante ou a d'habitants,

plus la boule est énorme. Elle ne peut pas être créée par un Super Guerrier et il faut être en grande forme pour cela. Sangoku l'utilise très peu, car elle le rend très vulnérable pendant qu'il la prépare.



### La projection d'énergie de Végéta

Végéta a aussi sa technique de projection d'énergie. Contrairement à Sangoku qui produit un long rayon d'énergie, Végéta lance plusieurs petites boules très rapidement. Cela donne l'effet d'une mitrailleuse à laquelle aucun ennemi ne peut échapper.

## La bataille de Namec

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

### La force d'attraction

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



### La fusion de Petit Cœur

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

### Le vent coupant

La première grande attaque de Freezer consistait à déplacer l'air avec son bras en le remuant à une vitesse telle que le vent découpait tout sur son passage.

### Le cracheur de feu

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

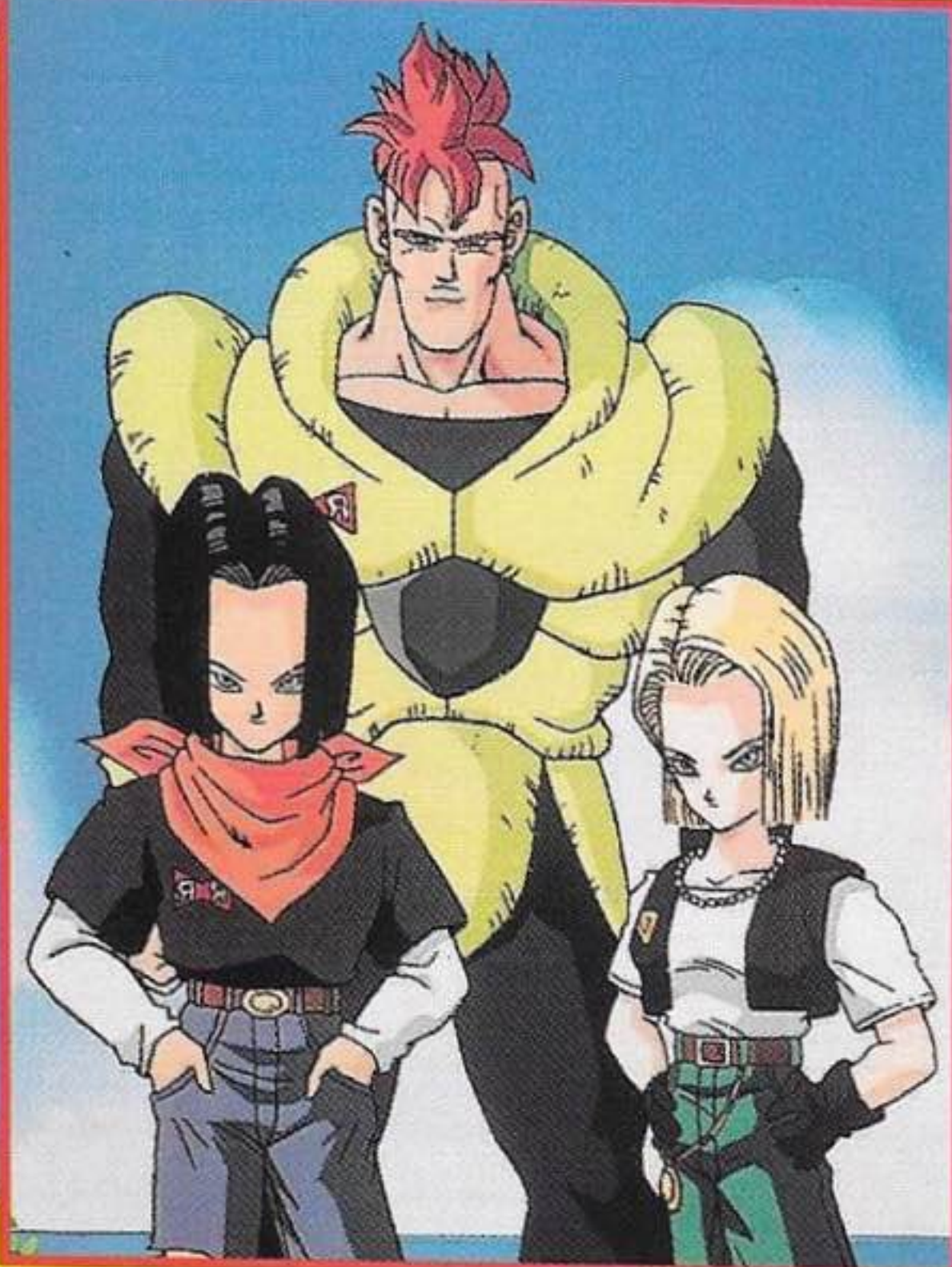
### Le transfert de personnalité

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



### Sangoku Super Guerrier

Afin de miner le moral de Sangoku, Freezer s'est acharné sur Crilin et l'a tué. Sangoku entre alors dans une rage folle et se transforme en Super Guerrier. Ses cheveux vont jaunir et sa force physique sera décuplée.



## L'attaque des Cyborgs

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

### Le déplacement instantané

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



### L'épée d'énergie

Trunks est venu sur Terre pour donner un médicament à Sangoku et prévenir nos amis de l'attaque des Cyborgs. En arrivant, il s'est rendu dans le désert, près du lieu où devait atterrir Sangoku. Il se retrouva face à Freezer et son père, le général Zarg. Pour les éliminer, il enveloppa son épée de son énergie de Super Guerrier, ce qui la rendit incassable.

### Le réservoir d'énergie de C19

C19, le robot garde du corps du docteur Gélot, est presque intouchable. Non seulement il peut se déplacer vite, mais il a dans ses mains des absorbeurs d'énergie. Quand Sangoku lui lance un kaméhamé, il utilise sa main pour absorber l'énergie. Il peut ensuite la relancer, comme si elle était sienne.



## L'attaque de Cell

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

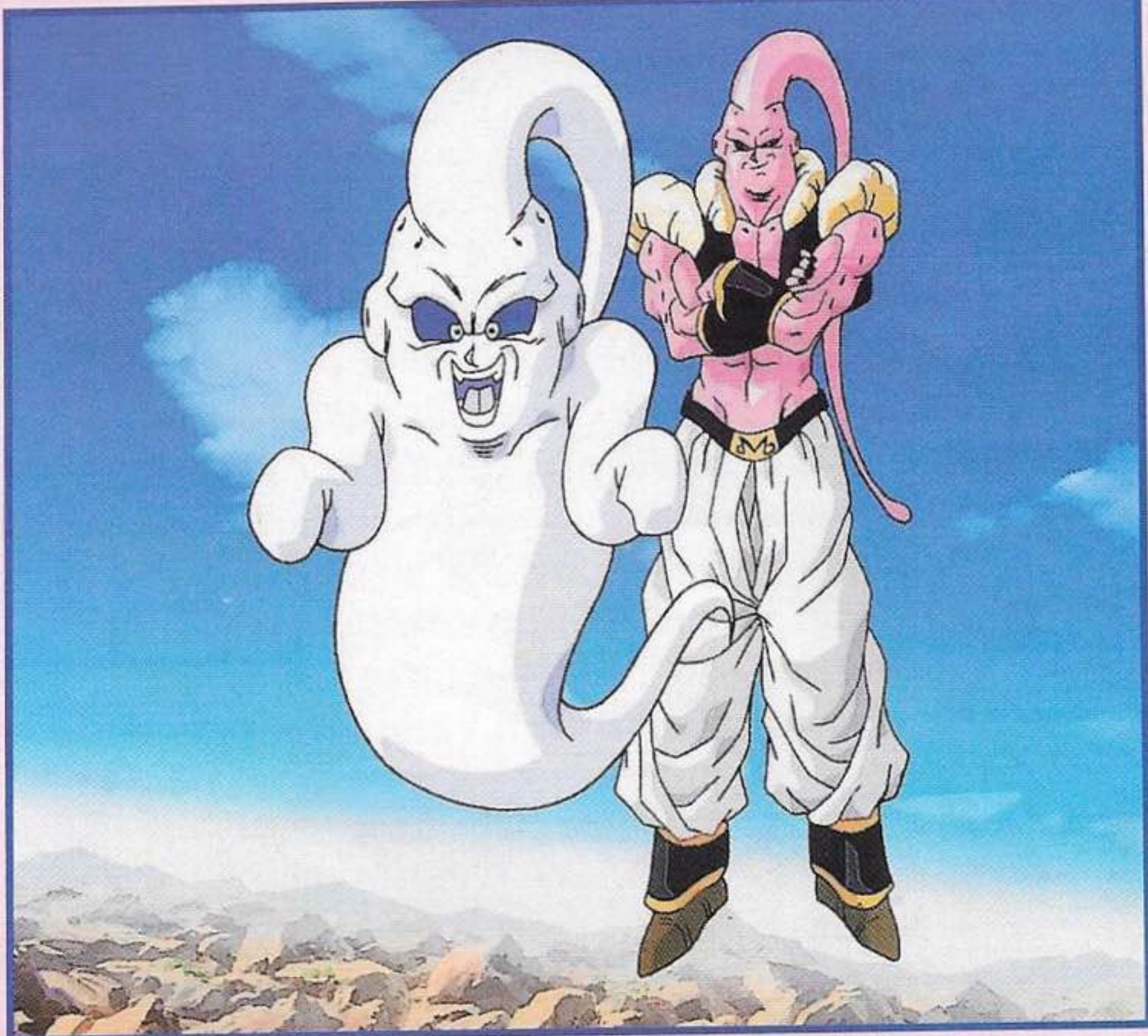
### Trunks le super guerrier

Pour combattre Freezer et sauver son père, Trunks passe deux jours dans la salle du temps, afin de s'entraîner. De retour devant le lieu du combat, il se transforme en Super Guerrier et augmente sa puissance au maximum. Sa musculature double de volume et sa puissance est telle que le sol se brise sous ses pas. Il n'a pu garder cette forme très longtemps, car le simple fait de se déplacer lui demande beaucoup d'énergie.



# Le 25<sup>e</sup> tournoi

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



## Akkon le dévoreur d'énergie

Akkon est une créature venue d'une planète qui vit en permanence dans les ténèbres. Sa force vient du fait qu'il est issu d'une race qui se nourrit d'énergie, il avale aussitôt toute projection d'énergie, comme le kaméhamé.

## La salive de Dabla

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

## Le kaméhamé de Sangoten

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



# La bataille contre Bou

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

## Sangoku en guerrier 3

Boubou étant trop fort, Sangoku a dû utiliser une technique qui lui était interdite. Il l'avait apprise pendant son séjour au royaume des morts. Il s'est transformé en Super Guerrier, puis a multiplié son énergie. Ses cheveux se sont mis à pousser et sa puissance a été décuplée.

## Gotrunks la fusion

Durant son voyage au royaume des morts, Sangoku a appris la technique de la fusion qui consiste à mélanger deux êtres pour n'en faire qu'un. C'est lui qui a enseigné à Trunks et Sangoten la danse spéciale qui permet aux corps de fusionner pour un temps limité.



## Végéta en boule d'énergie

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

## Les fantômes d'énergie

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

## Le lasso d'énergie

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

## L'épée d'énergie

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

# YU-GI-OH!

amis et

Chaque semaine vous suivez Yugi Muto sur M6. La série est axée sur les cartes, mais on découvre que des liens très forts ont été tissés entre certains personnages. Voici le graphique expliquant les liens qui unissent les différents protagonistes.



## Solomon Muto

## La mère de Yugi

Les seuls parents connus de notre héros sont Solomon Muto qui s'occupe de lui, depuis longtemps. Il possède un magasin de jeux et aime lui aussi le mystère. C'est lui qui a initié notre héros et lui a offert le Puzzle Millénaire. Et la mère de Yugi qui ignore totalement les grandes aventures et mésaventures que vit son fils.

Sur la page de gauche, on trouve principalement les amis de Yugi. À droite, on retrouve en grande partie ses ennemis. Au centre, vous les connaissez, il y a à gauche Yugi et à droite Yami Yugi.

- amour
- amitié
- famille
- ennemis

Pour bien comprendre, il vaut mieux regarder le plan en même temps : Yugi garçon timide et chétif n'avait qu'un ami jusqu'à l'arrivée de Joey Wheeler. La vie de notre héros a changé, le jour où il a résolu le Puzzle Millénaire. Depuis, il possède deux personnalités : Yugi Muto, un garçon chétif et timide et Yami Yugi, un garçon sûr de lui qui est également la réincarnation du pharaon Atem. Yugi est amoureux de son amie Téa Gardner. Malheureusement, cette dernière est amoureuse de son double Yami Yugi. Elle aime son côté sûr de lui et déterminé. Elle va tout de même l'accepter tel qu'il est avec le temps et aimer ses deux facettes.

## Rebecca Hopkins

Elle est la fille d'un ancien ami de Solomon Muto. Elle va défier Yugi et se faire battre par lui. Depuis, elle est amoureuse, mais a malgré tout un fort caractère et une grande fierté.



## Téa Gardner

Elle est l'amie de Yugi. Elle ignore que ce dernier l'aime depuis toujours. En revanche, elle est amoureuse de son double, fort et déterminé.



## Mai Valentine

C'est une grande joueuse de Duel Master rencontrée lors du tournoi organisé par Pegasus. Elle est amoureuse de Joey Wheeler qui semble très bien répondre à ses avances.



## Tristan Taylor

Il est le meilleur ami de Joey, mais pas forcément de Yugi. S'il fait partie du groupe, c'est surtout pour Joey. Il est d'ailleurs amoureux de Sérénity, la sœur de Joey. C'est un garçon un peu vantard qui n'hésite pas à se valoriser au détriment de Joey.



## Joey Wheeler

Le meilleur ami de Yugi. Avant de se lier à lui, c'était un mauvais garçon qui, accompagné de son ami Tristan Taylor, faisait peur à tout le monde. Ensemble, ils n'hésitaient pas à se lancer dans toutes les bagarres. Il participe, au départ, au tournoi, pour gagner de l'argent pour l'opération des yeux de sa sœur Sérénity.



## La mère de Joey



## Sérénity

Elle a une grande admiration pour son grand frère Joey, qui s'est battu pour elle. Elle est accompagnée de sa mère qui la reconforte régulièrement.



# ENNEMIS

## Marik Ishtar

Il est le grand ennemi de Yugi. Il veut réunir tous les Objets Millénaires. Il se fait passer pour un homme gentil, pour mieux bernier notre héros. Sa sœur Ishizu Ishtar a peur de ses ambitions et lui met des bâtons dans les roues.



## Ishizu Ishtar

Il va s'allier à Yugi et Seto pour arrêter les ambitions démoniaques de son frère.



## Mokuba Kaiba

Il est près à tout pour son frère. Il aime bien Yugi et ses amis, mais par solidarité pour son frère, il refuse de montrer son affection.



## Seto Kaiba

Il est le grand rival de Yugi. Ils ont une drôle de relation ambiguë, entre haine et amitié. Il veut absolument être reconnu comme le plus grand joueur de Duel Master. Il se bat aussi pour son frère Mokuba Kaiba qui est sa principale raison de vivre. C'est un homme prétentieux et vraiment trop sûr de lui.



## Maximilian Pegasus

Le créateur du jeu Duel Masters va organiser un tournoi qui lancera les aventures de Yugi. Ce n'est pas un homme méchant, on ne sait pas vraiment quelles sont ses motivations. Il possède un des Objets Millénaires qui lui a été remis par Shadi.



## Bakura

Il est en réalité le grand ennemi de Yugi. Il a deux personnalités : la première, gentille, ainsi il se fait passer pour un ami de notre héros et ses amis. La seconde est la réincarnation d'un ancien voleur qui, il y a quelques années, avait provoqué la chute du pharaon Atem. Aujourd'hui, il s'est réincarné et



## Shadi

Il est égyptien et chargé de garder les Objets Millénaires. Au départ, il va s'immiscer dans l'esprit de Yugi et en faire son ennemi. Mais peu à peu, il va le soutenir dans sa quête du mystère des Objets Millénaires.



a préparé la chute de Yami Yugi. Il est prêt à tout pour récupérer les Objets et va même s'allier avec Marik. Il n'a qu'un seul véritable ami, c'est Duke Devlin.

## Duke Devlin

Il est joueur de Duel Masters et passionné par les poissons. Il va devenir ami avec Yugi et son groupe et les aider dans leurs aventures.



## LEXIQUE DES NOMS DES PERSONNAGES

En France, nous avons adopté les noms américains des personnages de la série Yu-Gi-Oh ! Du coup, quand vous cherchez des infos sur le Net ou autre, il est parfois difficile de trouver précisément ce que vous recherchez. Voici un listing des héros de la série avec entre parenthèses leurs noms japonais.

**YUGI MUTO** (Mutou Yugi), **YAMI YUGI** (Atem), **JOEY WHEELER** (Junouchi Katsuya), **TRISTAN TAYLOR** (Honda Hiroto), **TÉA GARDNER** (Mazaki Anzu), **SOLOMON MUTO** (Mutou Sugoroku), **SETO KAIBA** (Kaiba Seto), **MOKUBA KAIBA** (Kaiba Mokuba), **MAXIMILIAN PEGASUS** (Pegasus J. Crawford), **KIMO** (Saruwatari), **WEEVIL UNDERWOOD** (Insector Haga), **REX RAPTOR** (Dinosaur Ryuuzaki), **SERENITY WHEELER** (Junouchi Shizuka), **BAKURA** (Bakura Ryu), **MAI VALENTINE** (Kujaku Mai), **MAKO TSUNAMI** (Kajiki Ryouta), **CROQUET** (Crocketts), **PANIK** (Player Killer), **BANDIT KEITH** (Bandit Keith Howard), **BONZ** (Ghost Kotsuzuka), **SID AND ZYGOR**, **THE PARADOX BROTHERS** (Mei and Kyuu), **CECELIA** (Cyndia), **SHADI** (Shadi), **REBECCA HAWKINS** (Rebecca Hopkins), **ARTHUR HAWKINS** (Professor Hopkins), **DUKE DEVLIN** (Otogi Ryuuji), **ISHIZU ISHTAR**, **JOHNNY STEPS** (Step Johnny), **ESPA ROBA** (Esper Roba), **ARKANA** (Pandora), **MARIK ISHTAR** (Marik Ishtar), **ODION** (Rishid), **Roland** (Isono), **GOZABURO KAIBA** (Kaiba Gouzaburo).

# DUEL MASTERS



**Voici une sorte de kit de démarrage Duel Masters. Si vous ne connaissez pas ou peu la série, vous aurez le minimum vital dans le texte suivant. Duel Masters a été créé en 1998 pour concurrencer Yu-Gi-Oh ! Aujourd'hui, la série est diffusée à la fois sur Canal J tous les jours vers 18 h et sur M6 le samedi matin.**

## Les différentes parties d'une carte Duel Masters :

De gauche à droite :

- Valeur de la carte** (Chiffre haut gauche)
- Nom de la carte** (Haut centre)
- Type de la créature** (Sous le nom)
- Illustrations de la créature** (Dessin au milieu)
- Genre de la carte** (À gauche sous l'illustration)
- Présentation de la carte** (Texte milieu)
- Légende de la carte** (En italique bas gauche)
- Puissance de la carte** (Bas gauche)
- Puissance Mana** (Bas centre)
- Rareté de la carte**



## Qu'est-ce que la puissance Mana ?

Dans la série, le Mana est la partie de sa force qu'un joueur donne à la carte pour lui donner vie. Dans le jeu, l'idée est à peu près la même. Le Mana est l'énergie magique qui sert à lancer des sorts. Plus vous en usez et plus elle descend. Dans le jeu, les cartes sont utilisées pour la créature qu'elles représentent ou placées à l'envers dans la réserve Mana comme simple carte de Mana.

## Qu'est-ce que la valeur de la carte ?

Ce chiffre correspond à la quantité de Mana à utiliser pour invoquer la créature de la carte ou jeter un sort. L'une des cartes utilisées doit appartenir à la même famille que le sort ou la créature à invoquer.

## Qu'est-ce que la puissance de la carte ?

Ce chiffre indique la puissance de la créature et son aptitude au combat. Il détermine aussi qui va remporter le combat en fonction de la différence de puissance.

## Qu'est-ce que l'engagement ?

Engager est une expression utilisée qui signifie "tourner la carte à l'horizontale". On indique ainsi que la carte a déjà été utilisée et qu'elle ne peut plus servir pour le reste du tour. Au début de chaque tour, les cartes sont désengagées et placées de nouveau à la verticale.



## Qu'est-ce que le plan de jeu ?

Il s'agit du tapis sur lequel les cartes sont posées. Il est partagé en deux parties.

**A gauche**, il y a le cimetière (pour les cartes mortes), en dessous la bibliothèque (la pioche des cartes, en fait).

**A droite**, vous avez trois séries de cinq cartes.

En haut, les zones de combat dans lesquelles sont placées les créatures qui doivent se battre.

**Au milieu**, la zone de bouclier. C'est là que l'on place au début du jeu les cinq cartes qui servent de bouclier pour vous protéger.

**En dessous**, la réserve de Mana est le lieu dans lequel vous placez les cartes que vous utilisez pour invoquer vos créatures face visible.



Si vous voulez en savoir plus rendez-vous sur [www.duelmasters.com](http://www.duelmasters.com)

## Jouer à Duel Masters est très simple et n'a rien à voir avec les prises de tête de Yu-Gi-Oh !

**DANS DUEL MASTERS, LE BUT EST DE BRISER LES BOUCLIERS DE SON ADVERSAIRE ET ENSUITE DE LE DÉTRUIRE.**

Pour commencer, vous devez mélanger votre deck et prendre cinq cartes. Elles vont être directement placées face cachée (attention, interdiction de les regarder) dans la zone de bouclier. Ce sont ces mêmes boucliers que l'adversaire doit briser. Votre main de jeu est réalisée

juste après quand vous piochez de nouveau cinq cartes que vous gardez dans les mains.

Au début d'un tour, vous devez désengager toutes vos cartes engagées et ensuite piocher une carte. Vous devez choisir ensuite une carte que vous poserez dans

vos zones de Mana (à l'envers donc). Une fois que vous avez fait le plein de Mana, vous pouvez jouer en invoquant des créatures ou en plaçant un sort. Le coût de la créature doit être égal à la réserve de Mana et une des cartes doit tout de même être de même civilisation que la créature. Pour lancer un sort, la technique est la même, si ce n'est que la carte ne va pas dans la zone de combat. Il faut tout de suite lire le texte et ensuite mettre la carte au cimetière (face visible).

Vous faites appel ensuite aux créatures que vous voulez utiliser pour attaquer (vous êtes tout de même contraint de les utiliser une à une). Vous pouvez attaquer le bouclier de votre adversaire ou la créature qu'il a engagée. Si tous ses boucliers sont détruits, vous pouvez lancer une attaque finale qui le touchera personnellement. Et là, à vous la victoire !



Il existe un fan club Duel Masters appelé le D-Max. Pour s'inscrire, vous devez contacter Wizards of the Coast/Hasbro - Service Consommateurs "Duel Masters" - Savoie Technolac - 73378 Le-Bourget-du-lac Cedex.



Ces deux séries phares diffusées sur M6 et éditeurs différents mettent en scène des est le même dans les deux cas : un jeune style Magic and Wizard, décide de devenir

# DUEL MASTERS CO

Vous jouez le rôle d'un duelliste au jeu de cartes, tout comme Shobu Kirifuda, le personnage principal de l'animé et de la bande dessinée. Ainsi, vous vous composez un jeu où chaque carte représente un sortilège magique. La plupart de ces sortilèges servent à invoquer des créatures géantes, tandis que d'autres vont générer des effets magiques. Votre but est de vaincre d'autres duellistes durant votre quête pour devenir un maître Kaijudo.

## Les cartes

Les sorts et les créatures coûteuses sont très utiles lorsque le jeu est avancé, ce qui n'est pas le cas au début d'une partie. Si vous ne pouvez les jouer alors, abandonnez-les au profit de cartes de mana. Vous en tirerez plus.

Si vous avez de nombreuses créatures, vous aurez plus de chances de gagner la partie. Attaquer les créatures de votre adversaire avec des créatures plus puissantes vous assurera la victoire. Lorsque vous avez l'occasion de briser un bouclier sans perdre de créatures, n'hésitez pas. De même, ne laissez pas la créature d'un ennemi survivre à la vôtre.

Les Shield Trigger/ Déclencheurs

de boucliers,

comme les cartes Holy Awe/ Sainte Terreur, et Terror Pit/ Abysse de terreur, peuvent retourner une situation. Accumulez-en autant que possible dans votre jeu, juste pour contrer vos adversaires, au cas où.

## Les amis du héros

La petite amie de Shobu s'appelle **Sayuki**, mais elle a un sale caractère.

Elle sait jouer, mais n'est pas très douée (Ça vous rappelle quelqu'un ?) **Rekuta** est le meilleur ami de Shobu. C'est un petit génie qui gère les jeux avec un ordinateur. **Maruo** est quant à lui le père de Rekuta et il a un magasin de jeux dans lequel passent tous les duellistes.

## Le dessin animé

Shobu est un garçon passionné par le jeu Duel Masters et rêve de devenir un grand champion comme son père. Ce dernier a disparu un jour sans laisser de trace et Shobu cherche à le retrouver. Il va petit à petit découvrir que les monstres dessinés sur les cartes existent vraiment dans un monde parallèle et qu'en les utilisant, on contribue à les faire vivre.



sorties au Japon chez deux cartes de duel. Le principe garçon fan de jeu de cartes, champion du genre.

# entre

# YU-GI-OH!



Un jeu avec des bêtes mythiques, des guerriers, des sortilèges et des pièges, ainsi qu'un animé, Yu-Gi-Oh ! a commencé au milieu des années 1990 au Japon et s'est depuis distingué comme le dernier succès en date aux États-Unis. Grâce à un arsenal comptant plus de 1300 cartes, Yu-Gi-Oh ! met surtout l'accent sur les tactiques de jeu, pour l'instant inégalé par les autres jeux tirés d'animés.

## Les cartes

Le duelliste qui l'emporte est souvent celui qui a le plus d'options. Constituez-vous un jeu solide avec prudence pour essayer de minimiser vos chances d'avoir des cartes inutilisables.

De même, plus vous avez de cartes en main, plus vous aurez d'options. Il est donc souvent sage de ne pas vous débarrasser de vos cartes trop rapidement.

N'oubliez pas de conserver des cartes qui peuvent perturber les pièges ou les sortilèges lancés par vos ennemis. Des cartes telles que Mystical Space Typhoon/Typhon Spatial Mystique peuvent souvent transformer un avantage en victoire.

Essayez toujours d'équilibrer votre nombre de monstres attaquants et défenseurs. N'utilisez pas trop de grands monstres qui exigent souvent des tributs.



## Les amis du héros

**Téa** est la petite amie, très fidèle, de Yugi. Elle sait jouer, mais n'est pas super douée.

**Joey** est le meilleur ami de Yugi. Il n'est pas très intelligent, mais c'est en revanche un excellent joueur qui aide et soutient toujours Yugi. Son grand-père tient un magasin de jeux dans lequel passent tous les duellistes.



## Le dessin animé

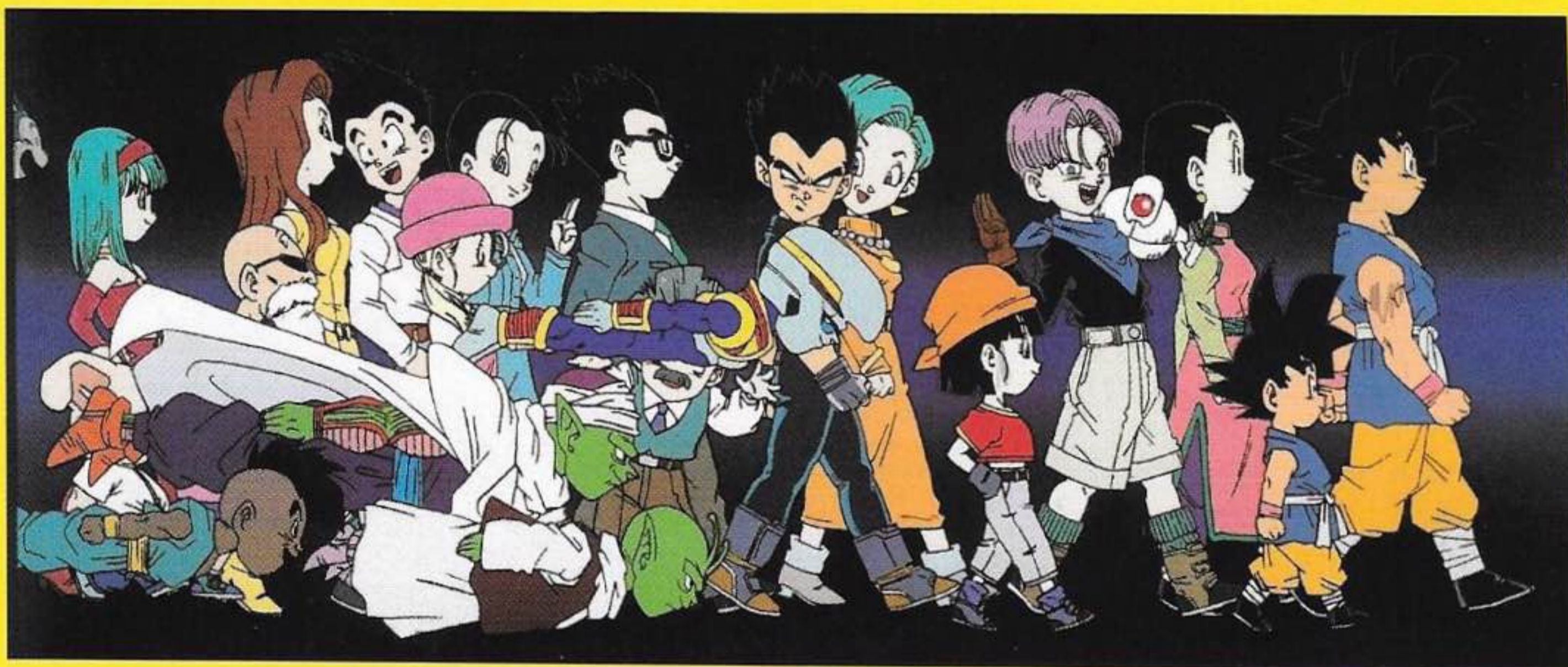
Yugi est un garçon timide qui aime les jeux. Son grand-père tient un magasin de jeux, ce qui va le pousser dans le monde des cartes Magic and Wizard. Son but : devenir un grand duelliste. Sa route va le pousser sur les traces de Atem un ancien pharaon qui partage son corps dans le but de découvrir son passé. Yugi va découvrir que les monstres inscrits sur les cartes sont des représentations de monstres magiques qui existent vraiment. En les utilisant, on leur donne vie peu à peu.

# JEUX

Une des vignettes, à gauche de l'image ci-dessous, n'appartient pas à cette dernière... laquelle ?



## 10 Différences



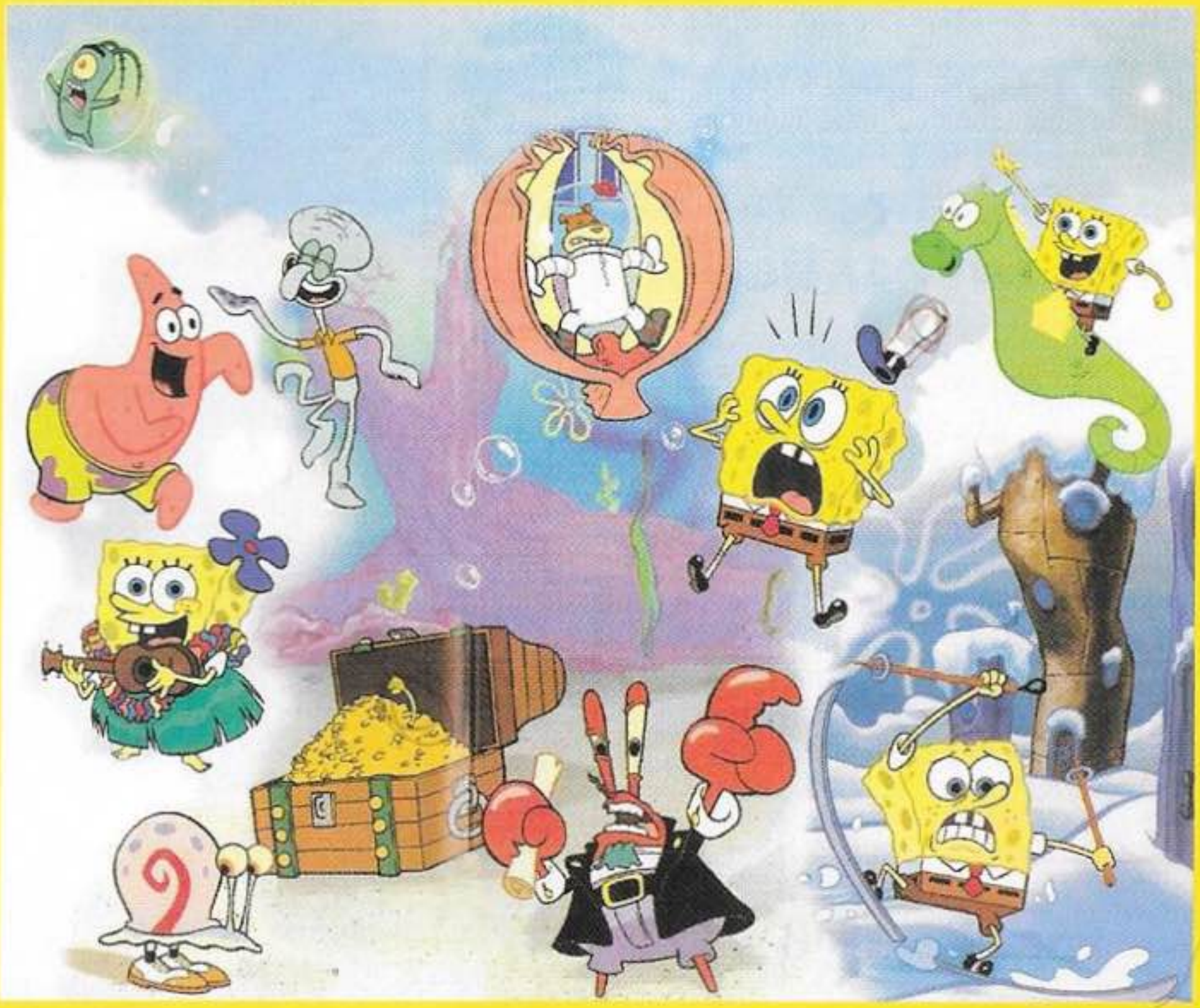
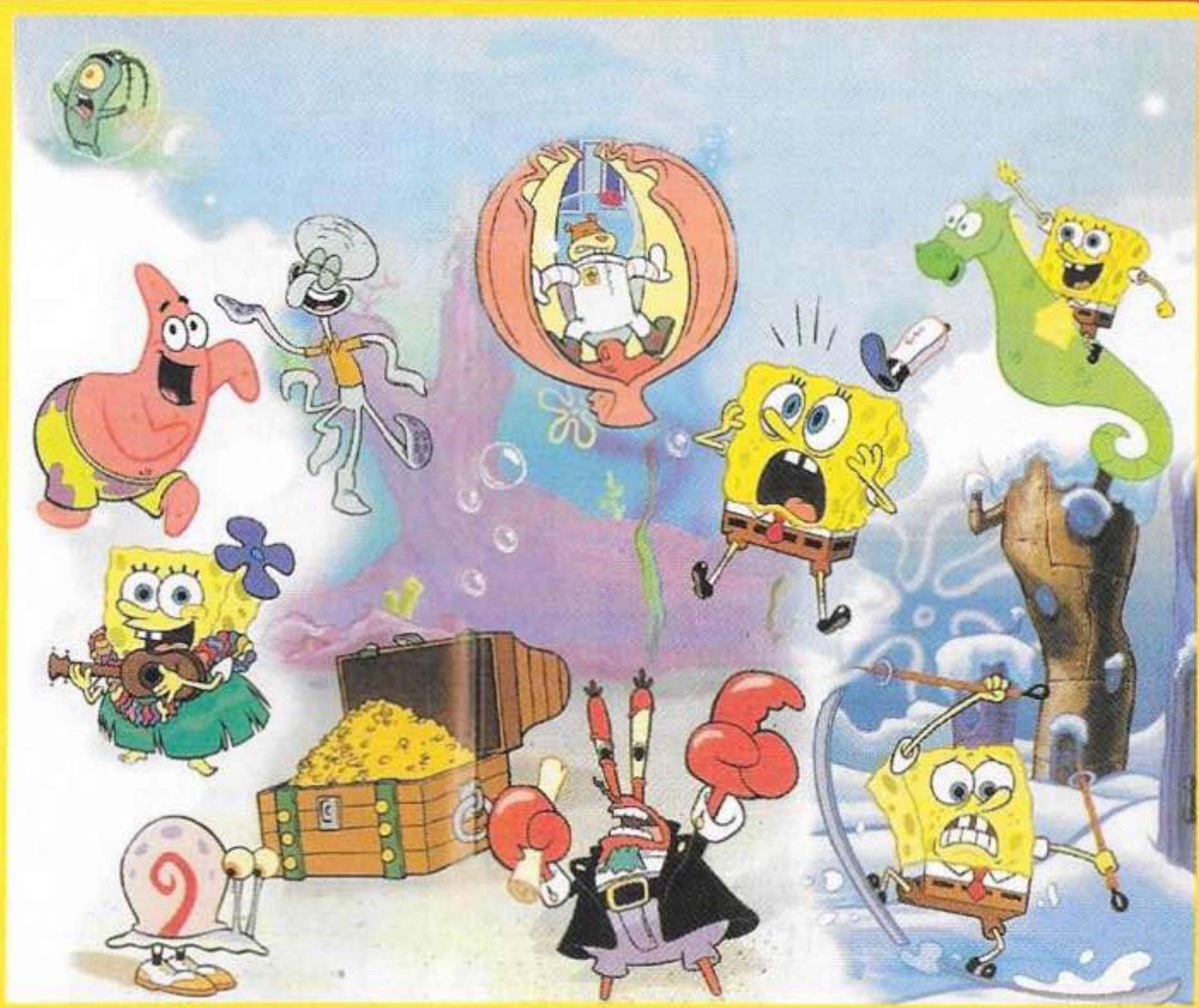
**DIFFÉRENCES**

## SOLUTIONS

**DIFFÉRENCES** : Ont été supprimés : le pied droit de Sangoten, Plume, l'œil du robot, une mèche de Pain, deux doigts de Trunks, la barrette de Chichi, le collier de Bulma a changé de couleur, ainsi que les bandeaux de Uub et la cravate de Sangoan, Sangoku a un tatouo.  
**REBUS** : Poids - Son - 2A - V - Riz - Le // Poisson d'avril  
**VIGNETTES** : 1



# 10 DIFFÉRENCES



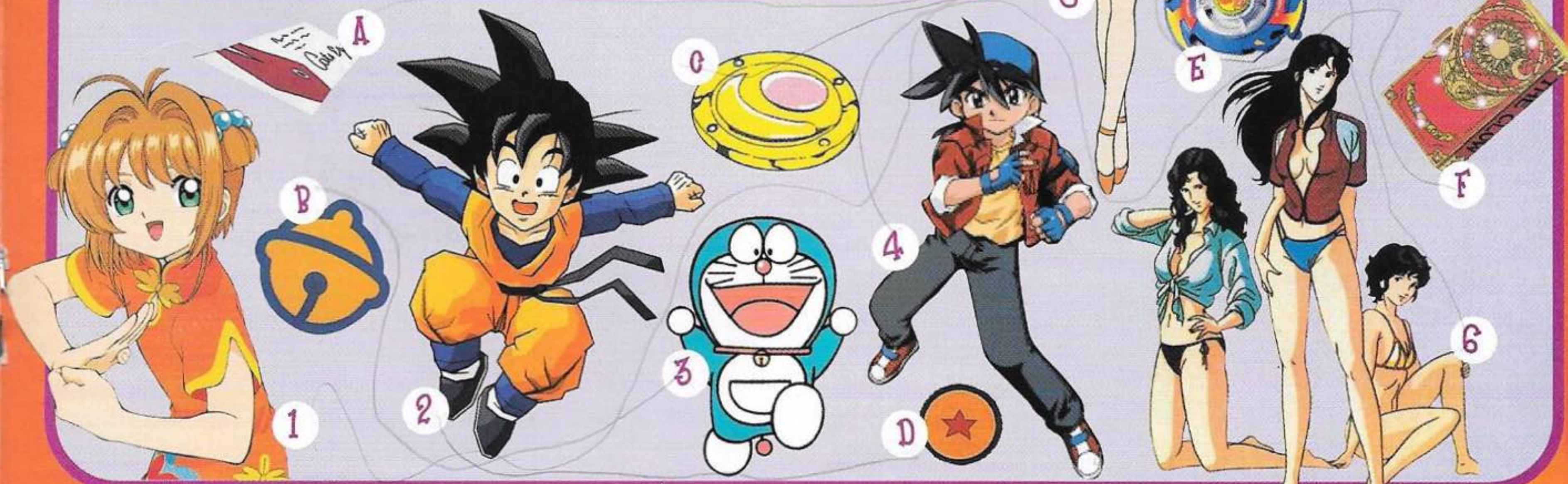
# JEUX



- Mon premier est un champion, **A**
- Mon second est moins rapide que le galop, **TROT**
- Mon troisième est un article défini, **LE**
- Mon quatrième n'est pas grand, **PETIT**
- Mon cinquième sort de la bouche de Shrek à la fin de chaque repas, **ROT**
- Mon sixième n'est pas laid, **RAVI**
- Et mon tout n'est pas fait que de chair. **ASTRO le petit robot**

## KI VA AVEC KOI

Aide tes héros à retrouver leurs objets !



## SOLUTIONS

**DIFFÉRENCES :** Ont été supprimés : l'ancre sur la casquette, des bulles, l'étiquette sur la combi de l'astronaute, des écaillés sur l'hippocampe, les sourcils du crabe, une tentacule, la poignée d'un bâton de ski, il y a un bras dans le coffre, le cœur de la fleur a changé de couleur et le regard de l'étoile de mer est différent.

**CHARADE ? :** As - Trot - Le - Petit - Rot - Beau // Astro le petit robot

**KOI VA AVEC KI :** 1/F, 2/D, 3/B, 4/E, 5/C, 6/A



# Ashita no Nadja

**Nadja est une nouvelle série japonaise qui a débuté depuis peu sur M6. C'est une sorte de version moderne de Candy et Rémi mélangés, une histoire d'aventure sentimentale qui vous entraîne dans un voyage à travers l'Europe. Découvrez ce fantastique voyage fait par Nadja.**

**Angleterre  
(Applefield, Londres)**



## Si vous avez loupé le début...

Nadja est une orpheline qui le jour de ses 13 ans reçoit un présent de la directrice de l'orphelinat. Cette dernière lui explique que ce pli lui a été remis, il y a quelques années, par celle qui l'a confiée à elle. Cette mystérieuse femme lui a demandé de le remettre à Nadja le jour de ses 13 ans. La jeune fille l'ouvre donc et découvre à l'intérieur une magnifique robe de soirée et un objet qui la relie à sa mère, qui semble l'avoir éloignée pour la sauver. Le soir venu, deux hommes s'introduisent dans l'orphelinat et mettent le feu en tentant de voler la broche de Nadja. Mais cette dernière est sauvée in extremis par un mystérieux chevalier. Se sachant poursuivie, Nadja décide de ne plus rentrer à l'orphelinat et fuit ses amis. Au cours de sa fuite, elle croise un cirque ambulante, qui s'est installé à proximité l'après-midi précédent. Nadja leur demande l'asile et se fait dès lors engager comme danseuse. Un grand voyage commence pour elle. Elle décide d'en profiter pour enquêter sur ses origines et découvrir quelle mystérieuse machination se cache derrière tout cela.



**Espagne  
(Barcelone, Grenade)**

Épisodes 24 à 29

## Je ne comprends pas l'amour chez les adultes !

Jose le toréador et la belle Carmen, autrefois amants et depuis séparés, renouent grâce à l'aide de Nadja. Mais la jeune fille découvre bien vite que s'ils sont revenus l'un vers l'autre, ce n'était pas par amour comme elle le croyait...



**Italie (Côme, Milan, Venise, Rome)**

Épisodes 16 à 22

## Vacances à Rome avec Christian

Durant son voyage à Londres, Nadja a fait la connaissance de Christian, un archéologue en herbe. Elle le retrouve enfin et sous son charme, ils se promènent à Rome en amoureux. Nadja se sent un peu mieux, car elle avait été très perturbée par l'histoire d'amour "adulte" que voulait lui faire vivre Antonio (Leonardo). Aujourd'hui elle passe un bon moment avec ce garçon qui semble plus fait pour elle.

Épisodes 1 à 5

## Incendie de l'orphelinat et rencontre avec le prince charmant

La broche de sa mère parvient à Nadja pour son 13<sup>e</sup> anniversaire. Des malfrats en noir arrivent pour la voler. Elle part, seule, pour ne pas causer de tort à l'orphelinat. À Londres, elle fait la connaissance de Francis qui semble être son sauveur, même s'il ne semble pas la connaître. Nadja tombe immédiatement amoureuse de lui.



France (Paris)

Épisodes 6 à 12

## J'aime Francis !

Nadja et ses amis arrivent à Paris. Elle apprend que Sylvie, une fille de la troupe, vit un amour difficile : "On a beau aimer, nos espoirs ne se réalisent pas toujours". Nadja, soucieuse de semer la bonne humeur autour d'elle, décide de reconforter Sylvie et de la faire surmonter son histoire d'amour avec Francis.



Autriche  
(Salzbourg, Vienne)

Épisodes 36 à 39

## Apparition de la fausse Nadja !

Les origines de Nadja commencent à être découvertes. Elle pourrait bien être l'héritière du marquis de Preminger. Mais chez le marquis, se présente une fille qui prétend être Nadja. Il s'agit de Rosemary, qui était à l'orphelinat avec la vraie Nadja, qui se retrouve du coup poursuivie par les autorités pour imposture. Elle va devoir trouver un moyen de justifier sa véritable identité.



Épisodes 32 à 33

## La broche de maman a été volée !

Christian, qui a une passion pour l'archéologie et qui en connaît un bout là-dessus, fournit à Nadja de précieux renseignements sur l'origine de la broche et de la bague qu'elle renferme. Du coup, Nadja commence à en savoir beaucoup plus sur sa mère. La bague contenue dans la broche appartiendrait à une des plus nobles familles de Vienne. Mais avant qu'elle ait pu se réjouir, des malfrats s'en emparent...

Égypte



# The MEGA MAN

Une nouvelle série est actuellement diffusée sur TF1 tous les samedis matins vers 9h30. Elle est adaptée d'un très célèbre jeu vidéo de Capcom appelé aussi Rocketman. La série est en deux parties comportant chacune 56 et 51 épisodes.

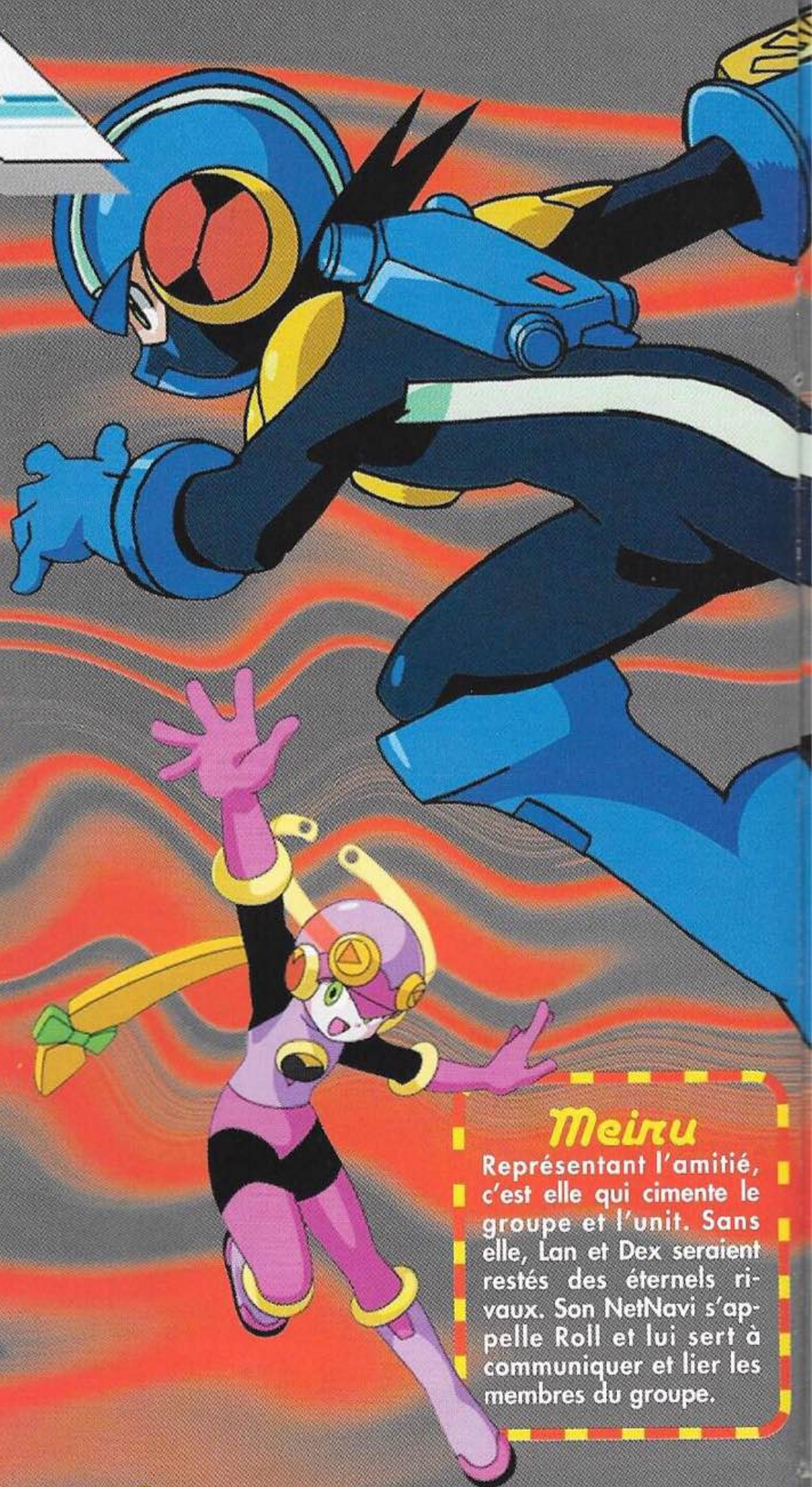
**M**egaMan se déroule dans un futur relativement proche, pendant la cyber-révolution de l'année 200X. Les habitants de la ville de Dentech City sont reliés au NetNavi, un navigateur Internet ayant l'apparence semi-humaine et qui peut dialoguer avec l'humain qui le possède. Tous les habitants sont connectés grâce aux PETS - des terminaux spécifiques avec une interface réseau. Ce sont des petits appareils à mi-chemin entre la Game Boy et le Palm. Tout comme ce dernier, le PETS (Personal Terminal) sert aussi d'agenda, jeux vidéo, téléphone... Chaque NetNavi possède les caractéristiques et les traits de caractère de son propriétaire, mais dispose de pouvoirs technologiques avancés. Grâce à lui, chaque habitant peut interagir avec les machines. Lan Ikari est un jeune garçon qui vient de recevoir de son père un Pets NetNavi du nom de MégaMan. Lan et ses amis téléchargent différents exemples de bataille pour changer les possibilités de leur NetNavi. En faisant cela, ils vont faire de MégaMan un héros hors pair et, en peu de temps, vont vivre des aventures extraordinaires. La ville est justement la proie d'une organisation criminelle portant le nom de Monde 3. Elle est dirigée par le docteur Willy, chef d'une organisation dont les membres sèment des virus dans le NetNavi. Lan et ses amis Meiru, Dex et Yai vont donc s'aider de leur double virtuel pour déjouer les plans du docteur Willy et protéger Dentech City.



## Yai

Bien qu'elle soit toute jeune, elle est dans la même classe que Lan, Meiru et Dex.

Yai est un petit génie qui a sauté des classes. C'est une jeune fille sûre d'elle et très prétentieuse. Son père est le directeur de la Capcom, une grosse société de jeux vidéo. Elle a vécu très longtemps en Angleterre.



## Meiru

Représentant l'amitié, c'est elle qui cimente le groupe et l'unit. Sans elle, Lan et Dex seraient restés des éternels rivaux. Son NetNavi s'appelle Roll et lui sert à communiquer et lier les membres du groupe.



## Dex

Cette sorte de gros bourrin est l'élément comique du groupe. Un peu grassouillet et vantard, il est sûr de lui. Il est amoureux de Meiru tout comme son double virtuel est amoureux de Roll, celui de Meiru. Son NetNavi est une sorte de gros robot de combat surpuissant.



### Lan

Le père de Lan travaille à l'étranger, alors il vit avec sa mère. C'est un garçon d'action qui est aussi intrépide que son double virtuel MégaMan. Lan n'a qu'un ennemi et il s'appelle Dex. Petit à petit, ils vont s'entendre et travailler de concert.

### Monde 3

Monde trois est l'organisation criminelle que combattent Rocketman et ses amis. Elle est dirigée par le docteur Willy, un fou dangereux qui utilise des virus pour détruire le monde.

### Episode 1

Dans un futur pas très lointain, la technologie d'Internet est maintenant omniprésente dans le monde entier ! Tout le monde porte sur lui des communications portatives appelées PETS. Chaque PETS contient un programme unique personnalisé appelé NetNavi, capable de se mouvoir librement dans le cyberworld. Lan, un jeune garçon âgé de 11 ans, très enthousiaste par nature, vient de recevoir son premier NetNavi : il s'appelle MégaMan. Au début, Lan utilise MégaMan pour jouer dans le cyber Net-Battles contre les NetNavi de ses amis. Mais quand la ville décide de tout mettre sous le contrôle du cyberworld, des problèmes informatiques apparaissent un peu partout. L'équipe de Lan et de MégaMan décide de lutter contre un mystérieux syndicat du crime qui se fait appeler le Monde trois !



Tous les dimanches matin vers 9 heures sur France 3, faites le plein de super-héros avec F3X. Cette émission vous propose de découvrir plusieurs séries (3 à la fois) ayant pour point commun les super-héros. Selon les périodes, vous pouvez découvrir X-Men Évolution, La Ligue des justiciers, Batman, Superman et Les Jeunes Titans.

## L'HISTOIRE

La série reprend certaines histoires de la BD, ainsi que les personnages. Ils sont cinq : Robin, Starfire, Raven, Cyborg et Changelin se sont réunis pour combattre le crime sous toutes ses formes et surtout quand il est représenté par Slade. Le jour, ce sont des ados comme les autres, qui jouent aux jeux vidéo, se prennent la tête... La nuit, ils écument la ville pour combattre les méchants.

## LES HEROS

### ROBIN

**Personnalité :** C'est le chef du groupe, il a tout appris aux côtés de Batman. Impulsif et tête brûlée, il se dispute souvent avec Cyborg. Il ne se laisse jamais abattre et réfléchit beaucoup avant d'agir. C'est un excellent enquêteur.

**Pouvoirs :** Il n'a pas de pouvoirs, seulement plein de gadgets et une habileté remarquable.

### STARFIRE

**Personnalité :** C'est une jeune extra-terrestre qui vient d'arriver sur Terre. Elle est très sensible et cherche toujours à comprendre la psychologie de son adversaire. Dans la BD, c'est la petite amie de Robin.

**Pouvoirs :** Elle maîtrise et contrôle une forme d'énergie physique. Elle peut se propulser dans les airs ou lancer des boules d'énergie explosive.

### CYBORG

**Personnalité :** Presque tout le corps de Cyborg a été dévoré par une créature extra-terrestre ramenée par erreur sur Terre par son père. Pour se faire pardonner, ce dernier l'a reconstitué cybernétiquement.

**Pouvoirs :** Son corps est une arme. Toutes ses parties cybernétiques représentent des gadgets divers.

### CHANGELIN

**Personnalité :** Il aime faire des blagues et s'amuser. Cyborg est son meilleur ami.

**Pouvoirs :** Suite à une maladie d'enfance, on lui a inoculé un sérum vert qui lui permet aujourd'hui de se transformer en n'importe quel animal.

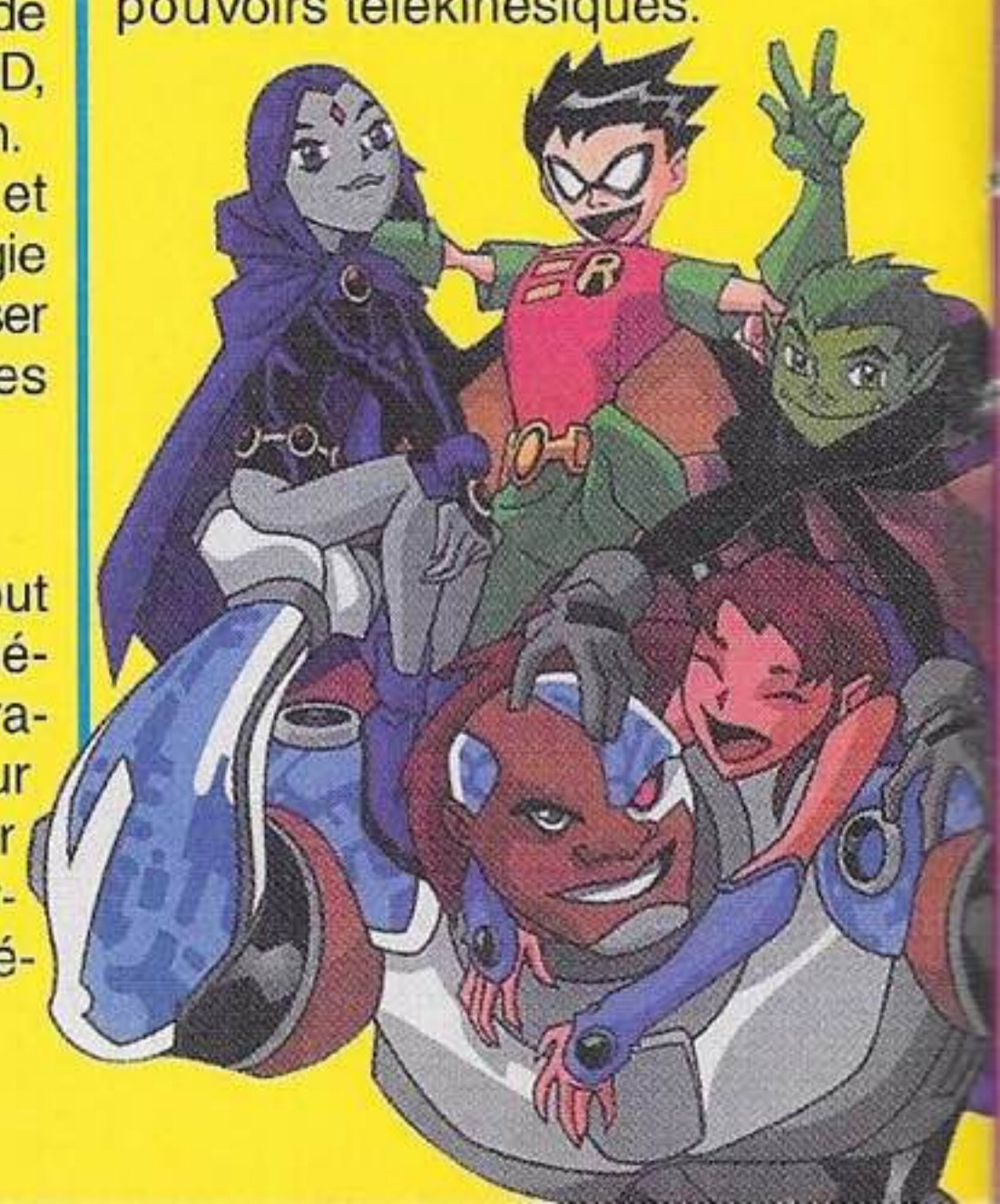
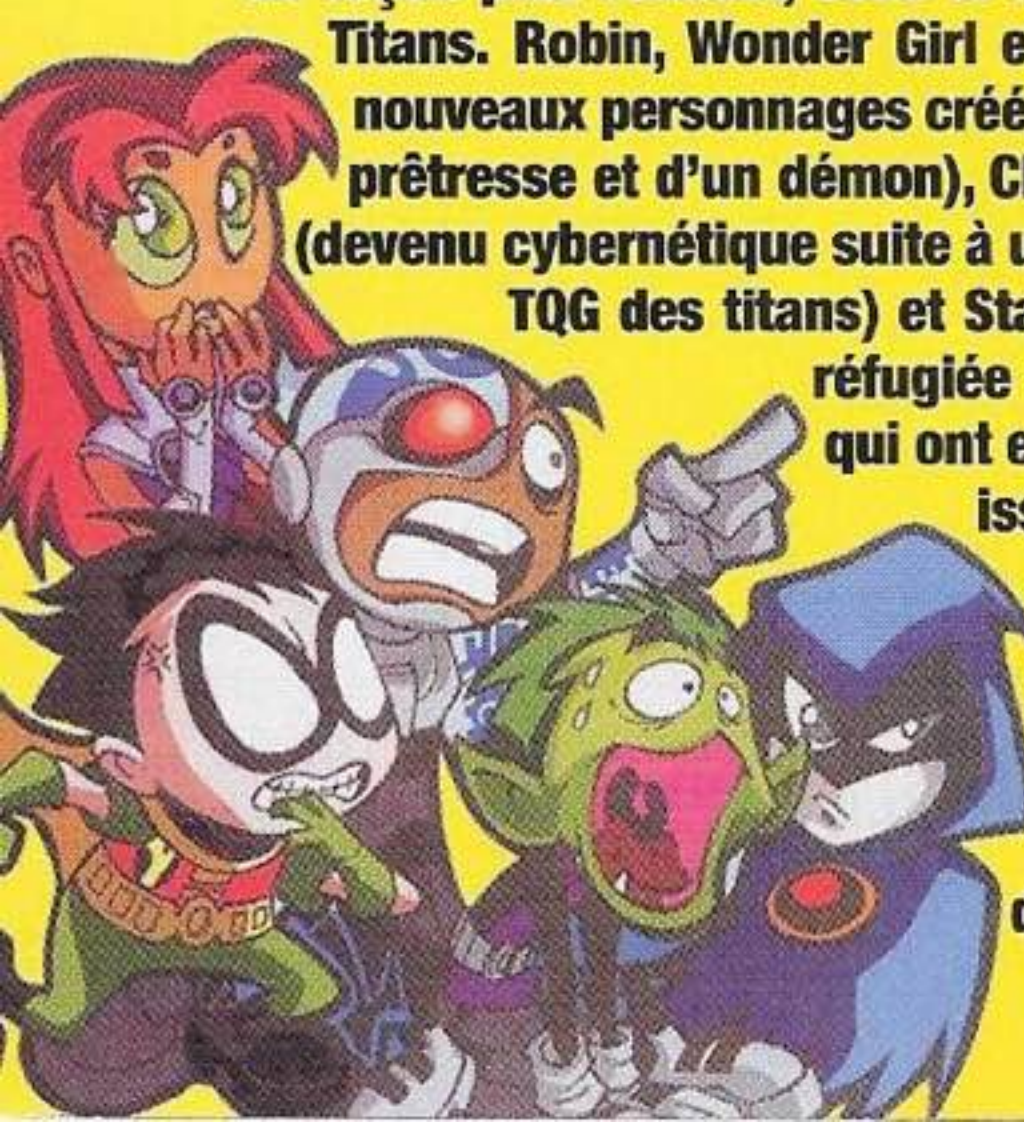
### RAVEN

**Personnalité :** Dans la BD, c'est une fille solitaire qui ne parle presque jamais. Dans la série, elle a au contraire beaucoup d'humour, mais reste très sérieuse.

**Pouvoirs :** Dans la BD elle peut se téléporter, prendre la souffrance des gens ou leur infliger des douleurs. Dans la série, elle a des pouvoirs télékinésiques.

## PRESENTATION






C'est actuellement la série qui a le plus de succès de F3X. La série est très inspirée manga et reprend tous les arcanes du genre. Les Teen Titans sont issus d'une bande dessinée des années 70 réunissant les pendants ados des super-héros de l'éditeur DC Comics. Il y avait Robin pour Batman, Wonder Girl pour Wonder Woman, Kids Flash pour Flash, Aqua Boy pour Aqua Man... Dans les années 80, le scénariste Marv Wolfman et le dessinateur George Perez l'ont remaniée de façon plus réaliste, sous le nom suivant : Les Nouveaux Jeunes Titans. Robin, Wonder Girl et Kid Flash ont été rejoints par de nouveaux personnages créés pour l'occasion : Raven (fille d'une prêtresse et d'un démon), Changelin (un riche orphelin), Cyborg (devenu cybernétique suite à un accident et propriétaire de la tour TQG des titans) et Starfire (une princesse extra-terrestre réfugiée sur Terre pour fuir sa sœur et ceux qui ont envahi sa planète). Le nom Titans est issu de la mythologie grecque dont la série s'inspirait au départ. Dans la mythologie, les titans sont les divinités qui gouvernaient le monde avant l'arrivée de Zeus et des dieux olympiens. La série Teen Titans est d'ailleurs très influencée.



# JEUX

Une fois la grille terminée, relève les lettres qui se trouvent dans les cases roses et tu découvriras le nom d'une pierre précieuse.

C R I S T A L

		Nom de la série ↓	D	H	P					
		La Grèce en anglais ↓								
			G	R	I	E	C			
		Mon alter... ↓	A		Petit rongeur →	R	A	T		
	Pas propre ↓	Début d'égard →	E	G	... de joie →	C	R	L		
		Négation ↓								
			S	A	N	G	O	K	U	
							Poignée ↓	T		
Roi des animaux →			L	I	O	N				
Pronom personnel ↓						Étendue d'eau →	L	A	C	
			L	E						
					Bon en espagnol →	B	I	F	N	O
					Là ↓					
Frisette		Titre du groupe IAM →				Moitié d'Eire ↓				
		D'accord ↓	M	I	A		Pronom personnel →	E		
			B	O	U	C	L	E		
							Obtint →	U		
			K	R	T	L	I	N		
								R		

SOLUTIONS

Le mot à trouver : CRISTAL

**Ne ratez pas Fullmetal Alchemist une série exceptionnelle qui est différente de la plupart de celles diffusées jusqu'alors. Le concept et le monde sont totalement inédits. Diffusée sur Canal+ tous les jours à 17h30.**

## EDWARD ELRICH

Ed est le seul et authentique Full Metal Alchemist. Il a obtenu sa licence d'État pour pratiquer l'alchimie, alors qu'il n'avait que 12 ans ! Ses pouvoirs d'alchimiste sont sans égal, ou tout du moins c'est ce qu'il pense. Mais quand il se voit obligé de combattre Russell, Ed se rend compte que le combat va se révéler plus ardu qu'il ne le pensait. Est-ce que les pierres rouges pourraient faire pencher la balance en faveur de Russell ?

## Premier Lieutenant Riza Hawkeye

Hawkeye est une jeune fille douée, intelligente et calme. En tant que soldat sous les ordres de Mustang, elle surveille les frères Elrich. Son visage fermé donne l'impression qu'elle est froide et sans pitié, mais en réalité c'est quelqu'un de très compatissant.



## ALPHONSE ELRICH

Quatre ans après la tragédie qui le priva entièrement de son corps, lors de la tentative de résurrection de sa mère, l'esprit de Al reste toujours enfermé dans cette gigantesque armure. Al se fait souvent du souci pour son frère qui a la fâcheuse habitude de s'attirer des ennuis. Alors que la plupart des enfants de son âge pensent surtout à s'amuser, Al se conduit plutôt comme la nounou de Ed et de Nina. À l'inverse de son grand frère, Al ressent de la compassion pour les frères Tringham, et surtout pour le petit Fletcher, qui a un cœur pur malgré ses agissements. Al comprend les sentiments de ce dernier, qui aime et encourage son frère Russell, tout comme Al aime et encourage son frère Edward.



## Colonel Roy Mustang

Il s'agit du Flame Alchemist (l'alchimiste des flammes). C'est un jeune colonel qui s'est déjà distingué lors de la guerre. Ses supérieurs ne l'apprécient guère, car il est très vite monté en grade. Mustang a été transféré à l'Est juste après avoir été promu colonel. Sa promotion semble être due à ses exploits, mais il s'agit d'une décision politique. La région orientale est très éloignée des quartiers généraux de l'armée de Central City. De plus, c'est une zone instable à cause de récentes insurrections. Roy doit attendre son heure.

## Major Alex Louis Armstrong

Armstrong est un alchimiste d'État connu sous le nom de Strongarm Alchemist. Il a été assigné à l'unité dirigée par Mustang. En dépit de sa grande expérience des combats, il n'a qu'un grade de major. Pourtant, Armstrong est un soldat talentueux sur lequel on peut compter.

# FULLMETAL



## RUSSEL TRINGHAM

Russell est le jeune alchimiste qui se fait passer pour Ed (bien qu'il soit beaucoup plus grand que ce dernier !). Il a fait beaucoup de recherches sur la pierre philosophale, ce qui lui a permis de récupérer des pierres rouges telles que celle qu'il garde toujours dans sa main.

## FLETCHER TRINGHAM

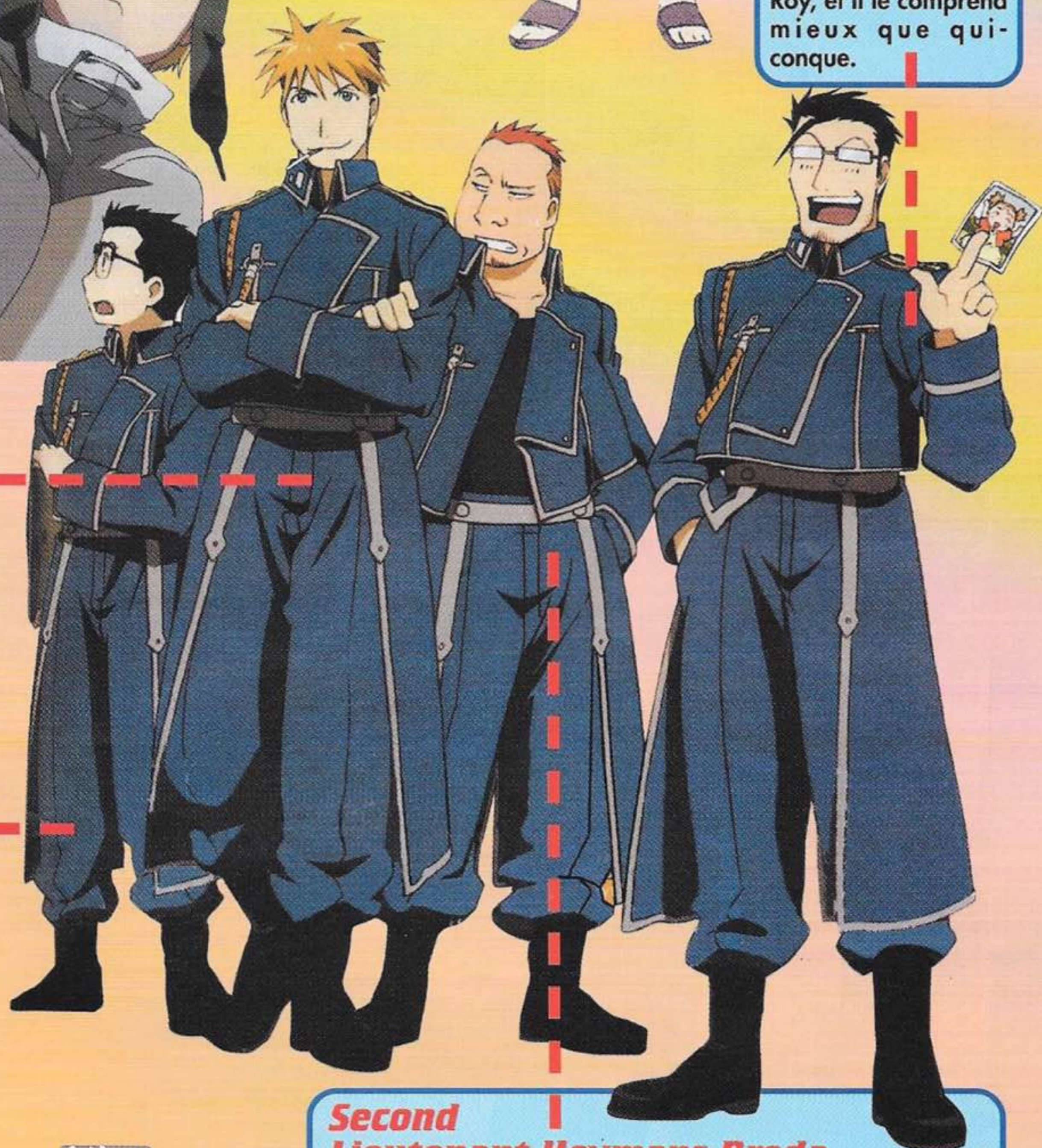
Fletcher est un jeune garçon très gentil et très dévoué à son grand frère Russell, pour qui il ferait tout. Pourtant, la culpabilité qu'il éprouve à se faire passer pour l'un des frères Elrich le tourmente grandement. Il ne parvient cependant pas à convaincre Russell de mettre fin à cette imposture. Contrairement à son frère, Fletcher n'a pas souvent recours à l'alchimie.

## Nina

La petite et innocente Nina considère Ed et Al comme ses frères. Et ses sentiments ne changeront pas, même lorsqu'elle sera transformée en chimère par son père.

## Lieutenant Colonel Maes Hughes

Hughes est un père extrêmement fier de sa petite fille et un mari dévoué. C'est un excellent agent secret, Hughes est le meilleur ami de Roy, et il le comprend mieux que quiconque.



## Second Lieutenant Jean Havoc

Le signe particulier qui caractérise ce jeune officier est la cigarette qu'il a constamment au coin des lèvres. Havoc a été sous le commandement de Roy depuis qu'ils sont en poste à Central City.

## Sergent Maître Kain Fuery

Kain est un novice qui a rejoint l'équipe de Mustang après que ce dernier ait été muté à l'Est. Cette jeune et nouvelle recrue manque encore d'expérience, notamment dans le domaine des combats. Il adore travailler sur les machines.

## Second Lieutenant Heymans Breda

Breda est l'un des subordonnés de Mustang. Asocial et peu raffiné, on pense souvent qu'il n'est qu'un impitoyable soldat. Sa qualité est sa souplesse d'esprit, mais il a des faiblesses : il a très peur des chiens, par exemple.

DMANGA

# ALCHEMIST

# DÉTECTIVE CONAN

Si vous aimez les séries policières, celle-ci est faite pour vous. En suivant Conan, vous saurez tout sur le déroulement d'une enquête et comment la résoudre.

## Conan Edogawa

Vous l'aurez deviné, Conan est en réalité Shinichi Kudo, rapetissé. Bien qu'il ait gardé son intelligence et toutes ses capacités d'adulte, il n'en reste pas moins un enfant. Pour son malheur, il est contraint de reprendre les bancs du primaire à l'école Tivedétec en classe 1-b. Le docteur Agasa est le seul au courant de ses mésaventures et va l'aider à se cacher en utilisant divers gadgets. Par un judicieux subterfuge, Conan se fait entretenir par sa petite amie Ran. Elle se conduit avec lui comme une grande sœur. En parallèle, Conan a très vite compris comment manipuler le père de Ran pour qu'il ne cherche pas à en savoir plus sur lui : il mène les enquêtes comme quand il était adulte et le père de Ran s'approprie ses réussites.



## Yusako Kudo

Quand on le voit, on comprend d'où Shinichi tient son génie. Son père est un grand romancier japonais qui a écrit de nombreux livres policiers. Il a même aidé la police à plusieurs reprises.

## Ran Mouri

Élève de première au lycée Tivedétec, elle connaît Shinichi depuis sa petite enfance. Elle est amoureuse de lui et pour tout les monde, ils sont faits pour aller ensemble. Elle est aussi capitaine du club de karaté, un sport que pratiquait sa mère, une grande avocate. Son père était un petit détective minable jusqu'à l'arrivée de Conan. Ran se voile les yeux et n'ose imaginer que Conan est en réalité son bien-aimé.



## Shinichi Kudo

Shinichi Kudo est le véritable héros de cette histoire. Par un malencontreux accident, il va se retrouver dans son corps d'enfant et devra cacher ses mésaventures en se faisant passer pour Conan Edogawa. Élève en classe de première au lycée Tivedétec, il a un tel sens de la déduction que même la police fait appel à lui. Kudo est le fils d'un grand auteur de romans policiers et d'une actrice célèbre. Il aime les romans policiers et son auteur préféré est Conan Doyle (auteur de Sherlock Holmes). Il peut résoudre toutes sortes d'enquêtes et même se mettre dans de mauvaises situations. C'est cette curiosité qui va le conduire dans les griffes des hommes en noir. Ils vont lui faire absorber un étrange breuvage qui va le transformer en un enfant. Dès lors, il va se cacher aux yeux de ses parents, Yukiko et Yusako Kudo, et de sa petite amie

## Yukiko Kudo

La mère de Shinichi est une grande diva aussi célèbre que son mari. Ils vivent d'ailleurs tous deux à Los Angeles. C'est une grande et très célèbre actrice connue au Japon et aux USA.



## Ai Haibara

Ai était une grande scientifique jusqu'à ce qu'elle mette au point la potion qui fait rapetisser. Les hommes en noir la lui ont fait prendre et elle est devenue une enfant avec son cerveau adulte. Elle vit temporairement chez le Dr Agasa jusqu'à ce qu'elle trouve un antidote, pour Conan et elle. Elle reste un vrai mystère et se fait passer pour une enfant dans la même classe que Conan en 1-b.



## Dr Agasa

Ce génie, que dis-je ? Cet inventeur de génie un peu farfêlé est âgé de 52 ans. Il protège Conan, afin que personne n'apprenne sa véritable identité. Il lui fournit un maximum de gadgets pour le protéger et l'aider dans ses enquêtes. Il lui donne également des choses comme les chaussures qui permettent de donner des super coups de pieds.



## Inspecteur Maigret

Cet inspecteur de police est à la tête d'une équipe de choc qui intervient au premier appel. Ancien collègue du père de Ran, il aime beaucoup Shinichi et regrette son départ.

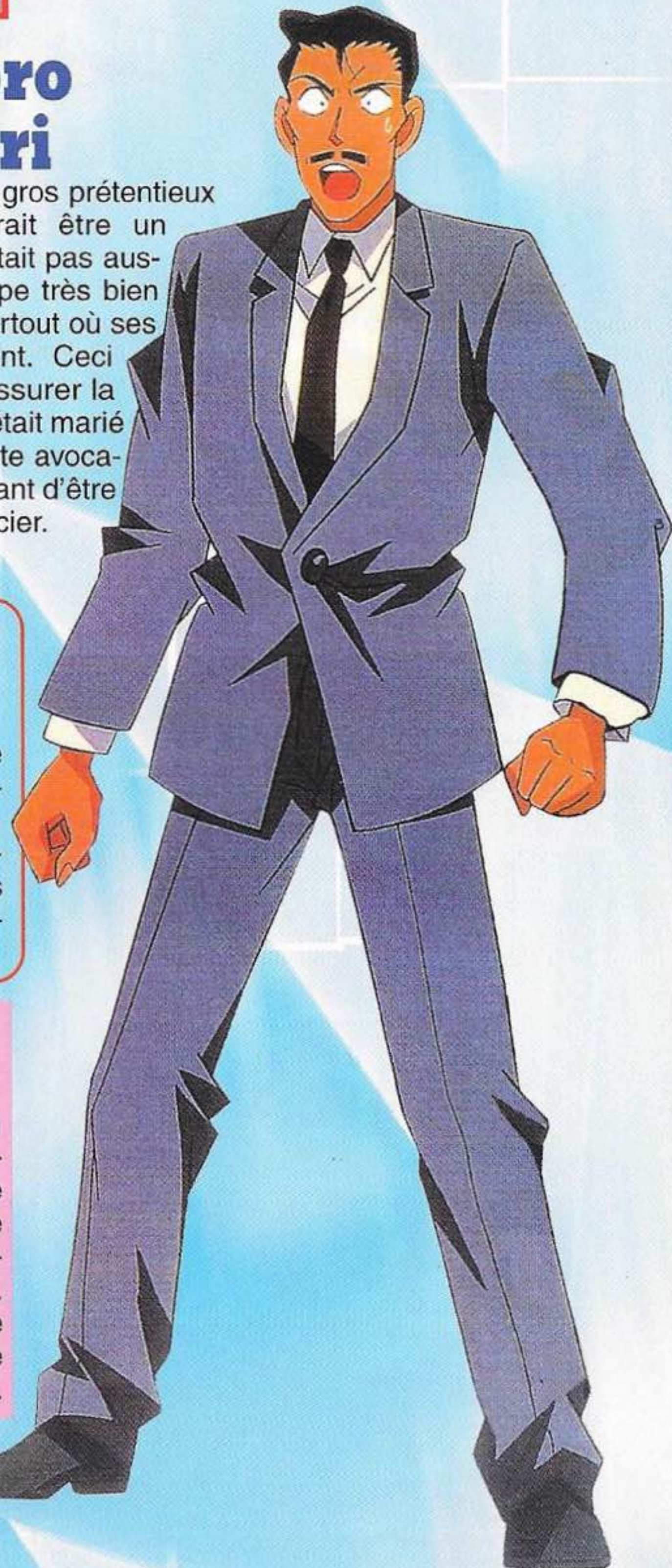
## Éri Kisaki

Mère de Ran et ex-femme de Kogoro Mouri, elle a divorcé il y a 10 ans et elle est maintenant une avocate très réputée dans le monde du barreau.



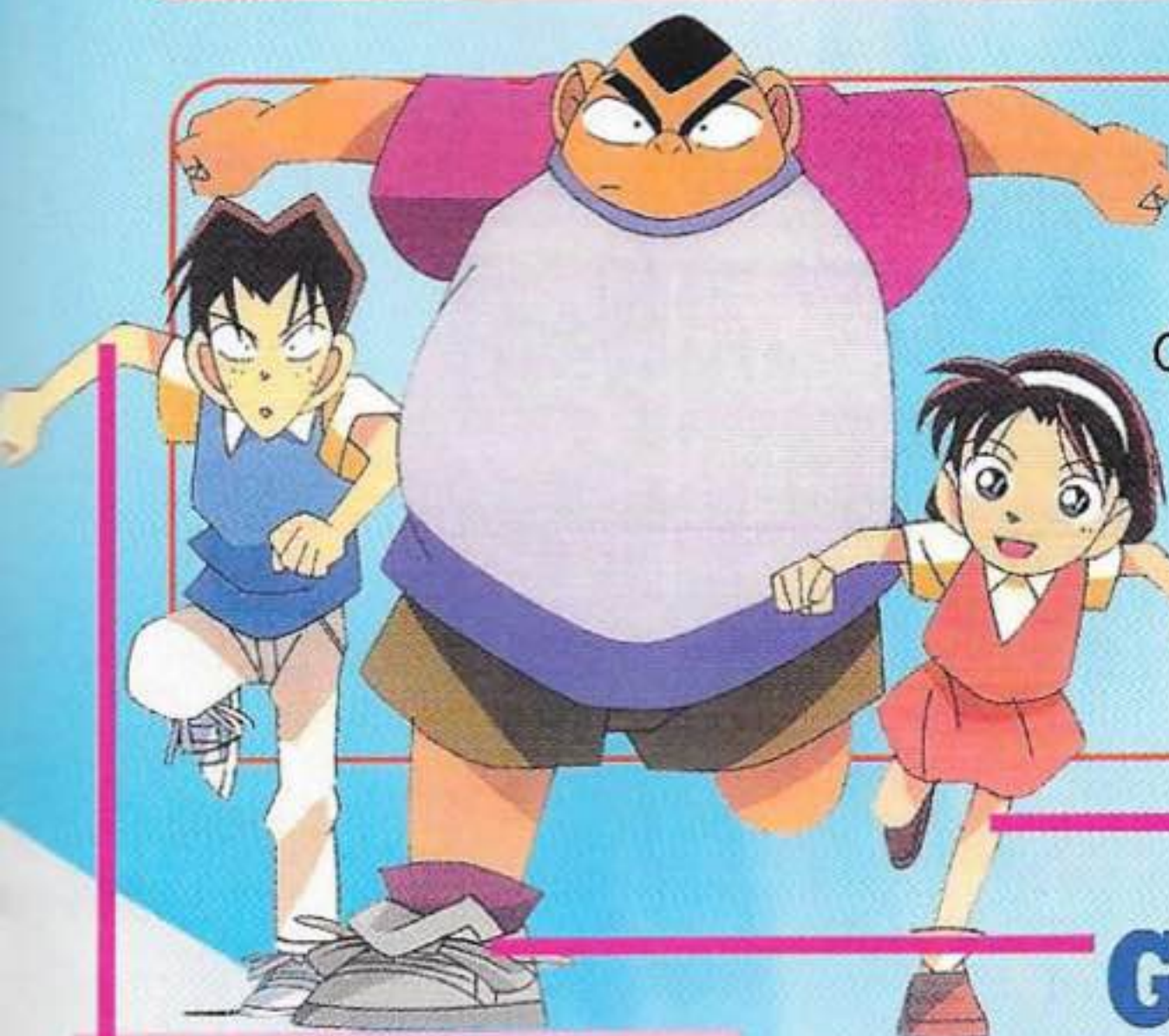
## Kogoro Mouri

Le père de Ran est un gros prétentieux narcissique qui pourrait être un grand détective, s'il n'était pas aussi nombriliste. Il s'occupe très bien de Ran et l'emmène partout où ses enquêtes le conduisent. Ceci dit, c'est aussi pour s'assurer la présence de Conan. Il était marié à Éri Kisaki, une brillante avocate qu'il aime encore. Avant d'être détective, il était policier.



## Les Détectives Boys

Ce petit groupe d'enfants de la classe de 1-b Tivédétec est le groupe de Conan. Il est composé de Ayumi, Mitsu-hiko et Genta, trois de ses camarades de classe. Ils sont persuadés d'apporter une grande aide à Conan dans ses enquêtes.



## Mitsu-hiko Tsubuyara

Lui aussi est dans la même classe et joue les garçons parfaits. Il aime donner des leçons et il est persuadé d'être un modèle pour les autres. Il n'en reste pas moins sympathique.

## Genta Kojima

Également camarade de classe de Conan, il se prend pour le chef des Détectives Boys. Il a une grande confiance en lui et est persuadé de pouvoir résoudre toutes sortes de problèmes. Il ne se rend pas compte que sa corpulence de grand mangeur gourmand dissuade ses éventuels opposants.

## Ayumi Yoshida

Camarade de classe de Conan, elle est l'élément de charme et l'intelligence du groupe. Elle a souvent de bonnes idées et de l'énergie à revendre.

# JEU

Relie chaque recto de ces cartes de jeux à son verso



RECTO VERSO

## MAGIC BOX

Reforme le nom qui se cache dans la boîte en remettant les lettres dans l'ordre



## la BONNE Paire

Seuls 2 de ces personnages sont identiques

SOLUTIONS

RECTO VERSO : 1-b/-2-d/-3-a/-4-c/-5-e  
MAGIC BOX : sakura LA BONNE PAIRE : 1 et 7

## Seiya chevalier de Pégase

C'est au Sanctuaire, en Grèce, qu'il a subi son entraînement sous la direction de sa grande sœur Marine. Seiya est le chef des Chevaliers de bronze. Il n'est pas très intelligent, mais c'est un garçon persévérant qui ne baisse jamais les bras. Il sait ce qu'il veut et fonce parfois tête baissée. Il peut faire venir à lui l'armure du Sagittaire. Bien qu'il garde toujours son armure de bronze, il a le pouvoir d'un Chevalier d'or. Dans Hadès, il se rend au sanctuaire pour aider les Chevaliers d'or.

Âge : 13 ans  
Taille : 1,65 m Poids : 53 kg  
Date de naissance :  
1<sup>er</sup> décembre  
Pays d'origine : Japon  
Attaques : Pegasus Ryu Sei Ken (Météores de Pégase), Pegasus Sui Sei Ken (la comète de Pégase), Pegasus Rolling Crash.



## Shiryu chevalier du Dragon

L'entraînement de Shiryu s'est effectué en Chine, aux Cinq Pics de Rozan. Il a été entraîné par le Chevalier d'or de la Balance Dokko. C'est un garçon réfléchi et un peu solitaire. Il est très intelligent et prêt à se sacrifier à la moindre occasion. Il a un Dragon sur le dos qui détermine sa vie quand il utilise ses pouvoirs. Il peut utiliser l'armure d'or de la Balance, car il a le pouvoir d'un Chevalier d'or. Il est aveugle depuis son combat contre l'armée de Poséidon. Dans Hadès, son maître tente de l'éloigner de la scène de combat, mais il se rend au sanctuaire et vient aider Seiya.

Âge : 14 ans  
Taille : 1,72 m  
Poids : 53 kg  
Date de naissance :  
4 octobre  
Pays d'origine : Japon  
Attaques : Rozan Ko Ryu Ha et Rozan Ryu Hi Sho.



## Ikki chevalier du Phénix

Ikki a pris la place de son frère et a subi un entraînement très difficile sur l'île de la Reine Morte. C'est le grand frère de Shun et il est très protecteur. Plutôt solitaire, il apparaît quand son frère ou les chevaliers de bronze sont en difficulté. Il ne se laisse jamais marcher sur les pieds. Ikky est le plus fort des Chevaliers de bronze et avec lui un combat ne dure jamais. Il possède une armure et un corps qui peut renaître de ses cendres.

Âge : 15 ans  
Taille : 1,75 m  
Poids : 62 kg  
Date de naissance :  
15 août  
Pays d'origine : Japon



## Aphrodite des Poissons

Sa fonction est gardien du Temple des Poissons. Il a subi son entraînement au Groenland. Aphrodite est un être assez étrange qui pense que la force arrange tous les problèmes. En revenant à la vie, Masque de mort et lui vont avoir pour mission d'éliminer le Bélier, afin de permettre aux autres Chevaliers noirs de pénétrer dans le Sanctuaire.



Âge : 22 ans  
Taille : 1,83 m  
Poids : 72 kg  
Date de naissance :  
10 mars  
Pays d'origine : Suède  
Attaques : Rose Sanguine, Piranhan Rose.



*Shiryu chevalier du Dragon*



*Seiya chevalier de Pégase*



*Aphrodite des Poissons*



*Ikki chevalier du Phénix*



**PAR SMS**  
 envoi  
**CP**  
 suivi de la ref  
 au  
**81617**

**EX :**  
 pour envoyer  
 SIENTELO  
 envoi  
 CP 15636  
 au  
 81617



**PAR TEL**  
**08 99 700 793**

**TOP  
 LOGOS  
 COULEURS**

- 1 16787
- 2 63402
- 3 60541
- 4 10314
- 5 28508
- 6 08647
- 7 42225
- 8 10734
- 9 87106
- 10 88050



- CLASSEMENT  
 DES SONNERIES LES  
 PLUS TÉLÉCHARGÉES**
- 1 02663 Dragon ball z
  - 2 82616 Le seigneur des anneaux
  - 3 28423 Pirate des caraïbes
  - 4 83676 Lose my breath
  - 5 90782 Enamorama
  - 6 91979 La rivière de notre...
  - 7 54257 Mission impossible
  - 8 55671 L'exorciste
  - 9 70734 La soupe aux choux
  - 10 82138 Albator
  - 11 02617 Goldorak go
  - 12 41898 Hymne turquie
  - 13 54564 Breaking the habit
  - 14 77940 Gentleman
  - 15 10049 Call on me
  - 16 70729 Ghostbusters
  - 17 78990 Gravé dans la roche
  - 18 80217 La Marseillaise
  - 19 81360 Save me - smallville
  - 20 46067 Terminator 2

- |                                    |                                       |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| 83681 Chanter qu'on les aime       | 70728 I'll be there for you - Friends |
| 72651 Comme un fils                | 70733 La famille Addams               |
| 66944 Crazy                        | 70807 La panthère rose                |
| 52153 De ce plang chitarele        | 80101 La petite maison dans...        |
| 90784 Donna                        | 55675 Les cités d'or                  |
| 77934 Elle danse seule             | 55678 Les simpsons                    |
| 71851 En chantant                  | 54260 Magnum                          |
| 90774 Enjoy the silence            | 46009 Mc gyver                        |
| 51896 Entre l'ombre et la lumière  | 54257 Mission impossible              |
| 64449 Et j'attends                 | 21308 Sex and the city                |
| 42265 Find a way                   | 73845 Urgences                        |
| 64451 Flamme                       | 82982 X files                         |
| 07691 Four to the flour            |                                       |
| 68102 Get it on                    | 55770 8 Mile - Lose yourself          |
| 59292 Hommes femmes                | 34338 Gladiator                       |
| 69177 If you leave me now          | 70734 La soupe aux choux              |
| 75984 In nome dell'amore           | 54254 Le flic de beverly hills        |
| 26674 lo le canto per te           | 82616 Le seigneur des anneaux         |
| 87136 Je l'ai vu                   | 54256 Les bronzés font du ski         |
| 88735 Je ne sais pas son nom       | 33927 Les choristes                   |
| 97265 Je te dis non                | 54257 Mission impossible              |
| 77932 Je te dédie                  | 70724 Sexe intentions                 |
| 96332 Je viens du sud              | 64454 Spiderman 2                     |
| 62679 Je voudrais que tu...        | 74308 Titanic                         |
| 83690 Just lose it                 |                                       |
| 69130 Just married                 | 73833 Bonnie and clyde                |
| 62633 Kamasutra                    | 69117 Afrodisiac                      |
| 56928 La dernière danse            | 94578 Baby boy                        |
| 59549 La ficelle                   | 70822 Boom boom                       |
| 91979 La rivière de notre enfance  | 96139 C'est trop                      |
| 66949 Le défi                      | 55779 Dilemma                         |
| 49908 Le roi soleil                | 90784 Donna                           |
| 16062 Le souvenir de ce jour       | 49829 Et c'est parti                  |
| 49820 Leave (get out)              | 64449 Et j'attends                    |
| 88739 Les enfants du soleil        | 16445 F**k it                         |
| 69134 Locked up                    | 38273 Face à la mer                   |
| 61690 Love is gonna save us        | 35237 Femme like u                    |
| 87137 Ma mélodie                   | 64457 Goodies                         |
| 87128 Marie la dondaine            | 79735 Hey oh                          |
| 87129 Monte le son dj              | 18145 Hotel                           |
| 66937 My place                     | 02588 des choses à te dire            |
| 88093 My prerogative               | 77958 My boo                          |
| 70162 No milk today                | 02591 Number one - #1                 |
| 20529 Orchestra                    | 91157 Pi.m.p.                         |
| 56364 Rachid system                | 46107 Sexy pour moi                   |
| 59895 San Salvador                 |                                       |
| 63826 Si loin de vous              | 68811 2 Fast 2 Furious                |
| 88733 Si seulement je pouvais...   | 82739 21 questions                    |
| 66934 She will be love             | 55770 8 Mile - Lose yourself          |
| 78694 Spartacus le gladiateur      | 14461 All eyes on me                  |
| 50223 Special K                    | 27712 Boozillé                        |
| 61888 Sunshine                     | 46231 Changes                         |
| 58791 Tamale                       | 55680 Cleanin' out my closet          |
| 59777 The killer's song            | 80814 Dj                              |
| 73746 These words                  | 88769 Drop it like it's hot           |
| 42267 Tout au bout de nos peines   | 70437 Encore - Numb                   |
| 88742 Tout le bonheur du monde     | 54546 Le son qui tue                  |
| 83373 Tout rien du tout            | 56367 Lean back                       |
| 75660 Una storia importante        | 52760 Let's get it started            |
| 74206 Une chanson dans ...         | 67384 Like toy soldiers               |
| 71566 Y'a pas un homme qui soit... | 35227 Numéro 10                       |
|                                    | 15976 On fire                         |
|                                    | 86354 Ronde de nuit                   |
|                                    | 95458 Sans repères                    |

**CHAT**  
 PAR SMS  
 ENVOIE  
**CPCHAT**  
 AU  
**61617**  
 PAR TEL  
**08 92 70 25 35**

- NOUVEAUTÉS**
- 38269 A chi mi dice
  - 46235 Another day in paradise
  - 11534 Besoin de vous
  - 64445 Bright Lights
  - 33870 Bye Bye
  - 90779 C'est plus fort que moi
  - 88769 Drop it like it's hot
  - 86864 Galvanize
  - 88736 Heaven
  - 27082 If I ain't got you
  - 95067 Radio Stra
  - 56364 San Salvador
  - 59895 Si loin de vous
  - 63826 Si seulement je pouvais...
  - 88733 She will be love
  - 66934 Spartacus le gladiateur
  - 50223 Special K
  - 61888 Sunshine
  - 58791 Tamale
  - 59777 The killer's song
  - 73746 These words
  - 42267 Tout au bout de nos peines
  - 88742 Tout le bonheur du monde
  - 83373 Tout rien du tout
  - 75660 Una storia importante
  - 74206 Une chanson dans ...
  - 71566 Y'a pas un homme qui soit...
- HITS RADIOS**
- 24567 Adieu monsieur le professeur
  - 77930 Avant de partir
  - 72648 Babycakes
  - 70234 Belly Dance
  - 81416 Bridget Jones 2 - Stop
  - 10049 Call on me
  - 87638 Changer - Don Juan
  - 42267 Buffy



# http://www.tonkamshop.com

Vous pouvez aussi commander ou vous renseigner sur la disponibilité des produits par téléphone au : **01 48 18 15 36**. \*Le prix indiqué tient compte de la réduction

**9 vol.** signifie que la série compte 9 numéros. Le prix indiqué est celui pour 1 volume. Si vous prenez plusieurs numéros différents d'une même série, pensez à multiplier le prix par le nombre de numéros. Si vous voulez 3 volumes différents de Zetman à 9 €, cela fera 27 €.

**TONKAM EDITIONS MANGA VF**

Talulu magicien 17 vol. 5,25€ Unité

Tigre et Dragon 4 12€ Unité

Kindaichi 17 vol. 5,25€ Unité

Vilain canard 4 vol. 5,25€ Unité

Kimengumi 9 Vol. 9€ Unité

Fushigi Yugi Gembu 2 5,25€ Unité

Heisling 4 vol. 7,50€ Unité

King of fighters 11 vol. 12,50€ Unité

Trigun Max vol. 3 7,50€ Unité

Eille & Lut 1 vol. 5,25€ Unité

Flame of Recca vol. 25 5,25€ Unité

Zetman 2 Vol. 9€ Unité

Hikaru no Go vol. 15 5,25€ Unité

God Child 1 vol. 5,25€ Unité

**DVD coffret DVD**

Astro Boy intégrale Saison 1 69€ Unité

Dragon Ball Z Film 7 et 8 19€ Unité

Ken Le Survivant non censuré 2 Vol. 19€ Unité

Max et comp. Orange Road - OVA 50€ Unité

Card Captor Sakura TV 1 52€ Unité

Dragon Ball Z Film 9, 10, 11 19€ Unité

Ken Le Survivant Le Film 19€ Unité

Max et comp. Orange Road - Film 1 40€ Unité

Ghost in the Shell - Stand Alone 3 Vol. 24€ Unité

Theo ou la bête de la victoire (Touch) 39€ Unité

Ken Le Survivant Le Film 30€ Unité

Max et comp. Orange Road - Film 2 40€ Unité

Dragon Ball Z Film 5 et 6 19€ Unité

Sailor Moon Super S 2 Vol. 45€ Unité

Ulysse 31 édition collector 39€ Unité

Coffret Sakura Saison 3 Vol. 1 38€ Unité

Sakura Saison 3 collector Vol. 2 38€ Unité

Astro Boy Série 6 Vol. 19€ Unité

Dragon Ball Z 20 vol. 19€ Unité

Ken 1/2 Vol. 3 29€ Unité

Ranma 3 Vol. VOSTF 38€ Unité

Shaman King 2 Vol. VF 30€ Unité

Olive & Tom 15 Vol. 19€ Unité

GTO VF Box 2 Vol. 50€ Unité

Royaume des Chats 24€ Unité

Fruits Basket VOSTF 39€ Unité

L'école des champions 19€ Unité

Kiki la petite sorcière 30€ Unité

YU GI OH 8 vol. 19€ Unité

Sakura Le Film Vol. 1 28€ Unité

Les Entrecatchés Vol. 1 30€ Unité

Robotech Macross 3 Vol. 19€ Unité

Dragon Ball 20 vol. 19€ Unité

Le voyage de Chihiro 30€ Unité

Excell Saga Vol. 1 40€ Unité

Steamboy 30€ Unité

**Figurines Winnie**

A Résine Bip bip ZZ 3239 49€

B Résine Winnie ZZ 3246 49€

C Tigrou ZZ 3248 49€

D Porcinet ZZ 3249 49€

E Réveil Winnie & Porcinet ZZ 3260 75€

**GOODS Hello Kitty**

A Brosset à dent 6€

B Peluche éponge 8,50€

C Portefeuille clé brosse peigne 5,50€

D Serre-tête 5,50€

E Bain moussant 12,80€

F Radio FM 28€

G Vanity mercure - 16€

**Figurines Fullmetal real 2**

A Résine Titi 29€

B Résine Taz ZZ3230 20€

C Résine Scoobydoo 29€

D Résine Coyote 49€

Peluche Barbapapa 8,50€ Unité

**Figurines Fullmetal real 2**

A Réveil Pucca 2 20€

B Réveil Pucca 3 15€

C Réveil Pucca 4 20€

Jouets Yugioh 13,90€ Unité

**GOODS Calliméro**

A Mug CA3319 15€

B Mug CA 3268 17€

C Porte photo 15€

D Portefeuille 10€

E Mémoclip 10€

F Tirelire coffre-fort 19€

## MANGA VF TOUS ÉDITEURS

Nicky Larson Angel Heart 7 vol. 8,95€ Unité

Tsubasa Res 4 vol. (suite de Sakura) 6,95€ Unité

Shin Chan 3 vol. 4,50€ Unité

One Piece 25 vol. 6,40€ Unité

CDZ 28 Vol (Hades...) 5,25€ Unité

Beyblade 5 Vol. 6,95€ Unité

Shaman king 25 vol. 6,40€ Unité

Mirumo Vol. 2 5,75€ Unité

Card C. Sakura 12 vol. 6,95€ Unité

Dragon Ball 6 Coffret 15€ Unité

XXX Holic 3 vol. (Alternat. de Sakura) 6,95€ Unité

Patlabor 6 Vol. 6,95€ Unité

Naruto 16 vol. 6,95€ Unité

New Albatour Anneau 4 5,75€ Unité

Conan 44 vol. 5,75€ Unité

Gunnm last order 5. 8,99€ Unité

Olive & Tom Captain Tsubasa World 5,80€ Unité

Saint Seiya G 3 vol. 8,95€ Unité

Hunter X hunter 19 vol. 6,40€ Unité

Olive & Tom Captain Tsubasa Vol. 36 5,50€ Unité

Shin Ken 4 Vol. 8,99€ Unité

Yugioh 34 vol. 5,75€ Unité

**TONKAM BASTILLE**  
La boutique du manga

Retrouvez tous ces produits et bien d'autres à...

**TONKAM BASTILLE**  
29, RUE KELLER 75011  
PARIS TÉL. 01 47 00 78 38

## Comment commander ?

1/ Cochez les titres que vous souhaitez commander. Pour les bandes dessinées, inscrire les numéros que vous désirez acheter et n'oubliez pas d'ajouter le prix pour chaque numéro.

Articles	N° désirés	Prix unitaire	Quantité	Total
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

2/ Calculez votre montant : (Envoi en colissimo recommandé) Frais de port rajoutez + 6€

Additionnez le total de tous les produits désirés en euros **Grand Total** .....

3/ Sélectionnez votre mode de paiement (si chèque, à l'ordre de Tonkam) :

Chèque  Mandat  Carte Bleue EXPIRE LE : .. / .. / ..

N° C.B (16 chiffres) : .. / .. / .. / .. / .. / ..

Nom du porteur de la carte : ..... Signature : .....

4/ Inscrivez votre adresse de livraison lisiblement

NOM : ..... PRÉNOM : ..... ÂGE : .....

ADRESSE : ..... VILLE : .....

CODE POSTAL : ..... TÉL. (obligatoire en cas de problème avec votre commande) : .....

5/ Renvoyez cette publicité à : Tonkam Service V.P.C. / Pub D. Manga 523 / BP 17 - 93101 Montreuil Cedex