

DOM MANGAS

À collectionner, à échanger
ou pour jouer au Battle Heros

HORS-SÉRIE DRAGON BALL

Tous les
films et
téléfilms



Fullmetal Alchemist
Edward et Alphonse
Leurs aventures



**Spécial
8 pages
de jeux**

**Le poster
géant**

6,5 € 13,5 FS
DOM 8,5 €
BEL / LUX 7,5 €
Maroc 75 DH

PRESSE JUNIOR

T 04793 - 64 H - F: 6,50 € - RD



**Toute
la vie de
Naruto**



Yu-Gi-Oh!

HS N° 64 Avril 2006

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

• PAR SMS Envoie **MANGAS** et ta ref au **81617** *
1,50€/envoi + prix du sms
2 sms maxi

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

• PAR TEL. **08 99 700 793**
1,35€/appel + 0,34€/min

UN MOBILE
100%
MANGAS



TOP MOBILE

TELECHARGE-MOI
ENVOIE PAR SMS
MANGAS 06408 AU
81617

LOGOS COUPS DE COEUR



LES SONNERIES

HITS RADIO	BEST OF CINÉ
Advertising space ROBBIE WILLIAMS 88908	8 Mile - Lose yourself 98947
All about us TATU 11428	Iznogoud 33705
Amarantine ENYA 98119	Kill Bill - Ode to Oren Ishii 62340
Bons moments L'SKADRILLE 63330	La beuze - Le frunkp 70831
Cesse la pluie ANGGUN 96254	La soupe aux choux 70734
Chicken little : we are the... 81616	LES BRONZÉS
Dingue HUMPHREY 93851	Quand te reverrais-je 40121
Dis-moi que tu... CHIMENE BADI 11597	Vous dansez avec moi 62813
Donne MYRIAM ABEL 39866	générique 22551
Don't bother SHAKIRA 17580	Bronzés Dirla Dirladada 80212
Et dans 150 ans RAPHAEL 85020	Les bronzés font du ski 54256
Ever blazin' SEAN PAUL 59954	Le flic de beverly hills 54254
Ghostbusters MICKAEL TURTLE 14959	La communauté de l'anneau 82616
Goodbye my lover JAMES BLUNT 29316	Les 11 commandements 06827
Gym tonic DJ TONIC 07392	Les aventures de Rabbi Jacob 33932
Hung up MADONNA 12500	L'exorciste 55671
La boulette DIAM'S 05961	Pulp fiction 71900
La camisa negra JUANES 65466	Sexe intentions 70724
La puissance ROHFF 53549	+ de BO CULTES, envoi CULTE au 81617
Laisse tomber les filles DEZIL' 78275	SERIES TV
Le bateau blanc KAROL 12212	4400 59809
L'hymne de la tele deprime LE 6/9 42076	24h Chrono - Tic Tac 83672
L'hymne de nos campagnes 67185	Alias 67521
Living on video PAKITO 16738	Bioman 42768
Na na na PETEY AND JADEE 93697	Buffy - Already met you 60443
Nasty girl THE NOTORIOUS B.I.G. 73375	Capitaine flam 55676
Ne retiens pas tes... AMEL BENT 87833	Desperate housewives 16997
Nolwenn ohwo! NOLWENN LEROY 08609	Friends - I'll be there for you 70728
Oh CIARA 12953	Goldorak 46434
Parle-moi JEAN-LOUIS AUBERT 08190	Jeanne et serge 16485
Pas sans toi M. POKORA 84044	Les experts manhattan 64110
Pinocchio en hiver PINOCCHIO 23146	Les experts Miami 28592
Popcorn 96160	Les experts - who are you 70292
Pour être libre LAAM 05403	Les simpsons 55678
Pump it THE BLACK EYED PEAS 13656	Magnum 54260
Rester la meme LORIE 16203	Mission impossible 54257
Run it ! CHRIS BROWN 27248	NCIS 74082
Stickwitu THE PUSSYCAT DOLLS 80770	New York Section Criminelle 03507
Talk COLDPLAY 02657	Nip/Tuck - A perfect lie 92929
Time to grow LEMAR & JUSTINE 18109	Save Me - Smallville 81360
Toi mon amour MARC LAVOINE 97025	Sex and the city 21308
Toutes les peines PATRICK FIORI 24878	Stargate SG-1 21310
Tripping ROBBIE WILLIAMS 79792	True Calling - Compte à rebours 21170
Upa Dance 30795	Un gars une fille 62326
Wake up HILARY DUFF 90062	UN, DOS, TRES Sambame 30795
Welcome to my life SIMPLE PLAN 31849	Urgences 73845
Window shopper 50 CENT 80773	+ de Series TV, envoi TV au 81617

LES LOGOS

MANGAS

+ de Mangas ?
Tape JAPAN au 81617

+ de Dragons ?
Tape DRAGON au 81617

+ de Fantastique ?
Tape FANTASTIK au 81617

LE CLASSEMENT OFFICIEL
DES MEILLEURES SONNERIES

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

GAGNE LES
COFFRETS DVD
DE TES SERIES PREFEREES !!

ENVOIE **SERIE** AU **71007** *

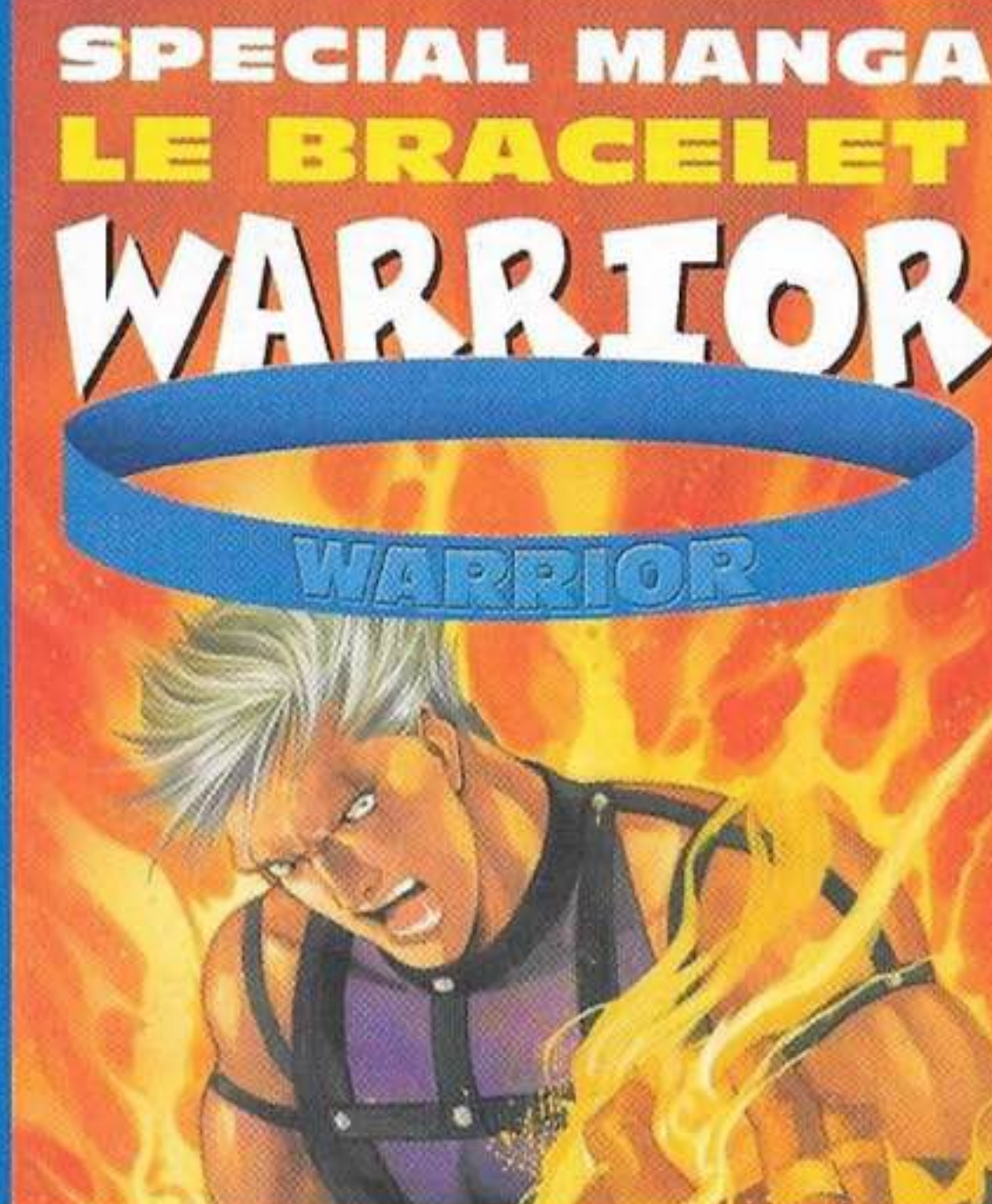
Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 et le 08 92 : services édités par IndexMULTIMEDIA RCS 342177029 - Tarif depuis un poste fixe : 1,35€ / appel + 0,34€ / min - 08 92 : 0,34€/min - 8 16 17 : service édité par 3614 RCS B 411 864 986 - 1,50€/envoi + prix du sms - 2 sms maxi - Service édité par 3614 - CHAT : 0,35€/envoi + prix du sms - inscription : 3 sms maxi - option wap activée pour recevoir les photos - Listes des compatibilités : 0826 88 33 66 (0,15€/min) - Reclamations : contactez hotline.mobile@indexmultimedia.com - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi dite de l'informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de IndexMultimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse. Jeu les 4 fantastiques (c) Studio Takehoshi ; © Soryane ; (c) 64 TELECOM ; © meo 24 ; © Sandrine Gestin ; © Vurore ; © 2DAYUK - Jeu DVD : Jeu gratuit sans obligation d'achat du 15/11/2005 au 26/08/2006 modalités du remboursement du timbre (pour obtenir le règlement) et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier de Justice à Toulouse, Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à 123Multimedia



2 CADEAUX

avec ce numéro

Le bracelet spécial Warrior



& 32 nouvelles cartes

RÈGLES DU JEU

Défie un ou plusieurs de tes amis au Battle Heros !



Il y a 8 forces, les cartes de force 8 sont les plus fortes.

Le jeu comporte 32 cartes différentes. Tu peux jouer avec plusieurs paquets mélangés, si tu veux que le jeu dure plus longtemps.

1 Mélange et distribue toutes les cartes aux joueurs.

2 Ne pas regarder les cartes et les disposer en tas, face cachée devant soi.

3 Chaque joueur retourne simultanément la carte se trouvant au-dessus de son tas en criant BATTLE.

4 La carte la plus forte remporte les autres.

5 Si deux ou plusieurs cartes sont de même force, laisser les cartes. Les joueurs étant à égalité de force rejouent une carte, jusqu'à ce qu'ils soient départagés. Le plus fort remporte toutes les cartes retournées.

6 Le gagnant est celui qui a toutes les cartes en main.



Sommaire

MAGAZINE

4 NARUTO

L'histoire de l'orphelin Naruto Izumaki

8 FULLMETAL ALCHEMIST

La grande aventure des deux frères : Edward et Alphonse

22 DRAGON BALL Z

Les films et téléfilms de la célèbre saga

LES JEUX

13 à 20

Un cahier Spécial Jeux Mangas

POSTER

Yu-Gi-Oh !

HORS-SÉRIE D.MANGAS N°64 - AVRIL 2006. N° de commission paritaire : 0509 K 85212. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Denis Bortot. RÉDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Karol Alhaire. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. TEXTES : Pascal Lafine, Nicolas Bouchard. JEUX : Audrey Morant. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. Andy Seto/NEOSUN/Playmore. DÉPÔT LÉGAL : AVRIL 2006. COMITE DE DIRECTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Jean-Michel Fava, Andrea Bureau. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM, S.A.S. au capital de 120 000 € - R.C.S de Bobigny. 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. Rédaction : 01 49 22 21 32. ABONNEMENTS : 01 44 84 85 44. D.MANGAS, DIP, 18/28, quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. PHOTOGRAVURE : CYMAGINA. IMPRIMERIE DE COMPIÈGNE. TRANSPORTS PRESSE. NE PEUT-ÊTRE VENDU SANS SON BRACELET ET

ABONNEZ-VOUS A



une économie de 8 €
3 numéros gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

- Chèque bancaire Chèque postal
 Mandat lettre

à l'ordre de "ABNET.COM"

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

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

Il y a dix-neuf ans, l'éditeur japonais Shueisha sortait Dragon Ball, une série d'Akira Toriyama qui allait avoir un grand succès dans le monde entier. Depuis, aucune autre série n'avait eu un tel succès. Aujourd'hui, c'est chose faite. Shueisha nous offre un nouveau titre à succès. Naruto est aujourd'hui ce que Dragon Ball était, il y a quelques années.

Naruto Uzumaki, orphelin de son état, est rejeté par les siens, car un puissant démon renard qui dévastait tout sur son passage a été emprisonné dans son corps. Naruto fait tout pour se racheter et montrer qu'il est un grand guerrier, digne de succéder à l'Hokage. Il va rentrer dans l'école des ninjas, pour devenir Genin. Il va être entraîné et participer à divers tournois d'arts martiaux, afin d'obtenir son diplôme. Mais le monstre Kubi, qu'il renferme en lui est convoité par les forces du mal qui veulent s'emparer de sa grande puissance. Pour s'en sortir, Naruto et les siens vont devoir affronter des ennemis très puissants comme Orochimaru. En chemin, il grandira pour devenir un être très puissant.

NARUTO

Les différents types de Ninjas

Dans les villages, il y a un grand nombre de guerriers chargés de protéger les habitants. On les appelle des ninjas. Ils se classent en plusieurs catégories, en fonction de leur expérience.

Hokage

L'Hokage est le ninja le plus fort et surtout le chef du village.

Jounin

Ces guerriers accomplis maîtrisent aussi bien le combat que le commandement. Leur grande expérience fait d'eux des ninjas idéaux pour accomplir des missions secrètes comme l'espionnage. Ils sont chargés de la formation des jeunes aspirants ninjas.

Jounin Ambu

Il s'agit d'un groupe faisant partie des

services secrets. Ils comptent parmi les meilleurs ninjas Jounin. Ils sont souvent choisis pour leur faculté à passer inaperçus.

Jounin Ambu Chasseur Ninja

Il s'agit d'une section spéciale de Jounin Ambu. Ils sont chargés des missions ultra-secrètes. Ils font aussi office de nettoyeurs et ne laissent aucune trace après leur passage.

Chunin

Ce sont des soldats de premier niveau, la catégorie la plus

répandue. Ils s'occupent de la formation de départ des jeunes aspirants ninjas et de la protection du village.

Genin

La plus basse caste de ninjas. Ce sont des jeunes aspirants. Ils deviennent Genin une fois qu'ils ont passé l'examen de l'académie des ninjas. Le trajet est très long pour devenir Chunin.

Hiérarchie d'un village

Les villages de ninjas sont classés dans une hiérarchie établie en fonction de leurs capacités. Au sommet, on retrouve l'Hokage, le chef de tous les habitants du village. Juste en dessous, on retrouve les ninjas de niveau supérieur. Ils représentent l'élite des guerriers du village. Juste en dessous se tiennent les ninjas de niveau moyen, qui représentent la majorité des guerriers. Enfin, on trouve les aspirants ninjas. En général, ce sont des jeunes comme Naruto, Sasuké et Sakura.

Examen de sélection des ninjas de classe moyenne

26 équipes de trois vont être départagées

La première épreuve est un test écrit

Les élèves partent tous avec un total de 10 points. Le questionnaire compte 10 questions qui valent chacune un point. Cet examen écrit est une épreuve d'équipe. Le calcul final des points sera fait par l'addition des résultats des trois membres. Si l'un des membres se fait prendre à tricher, son équipe perdra 2 points. Les candidats qui auront perdu tout leur capital de points en trichant ou avec le décompte des mauvaises réponses et qui arriveront à 0 causeront automatiquement l'élimination de leur équipe.

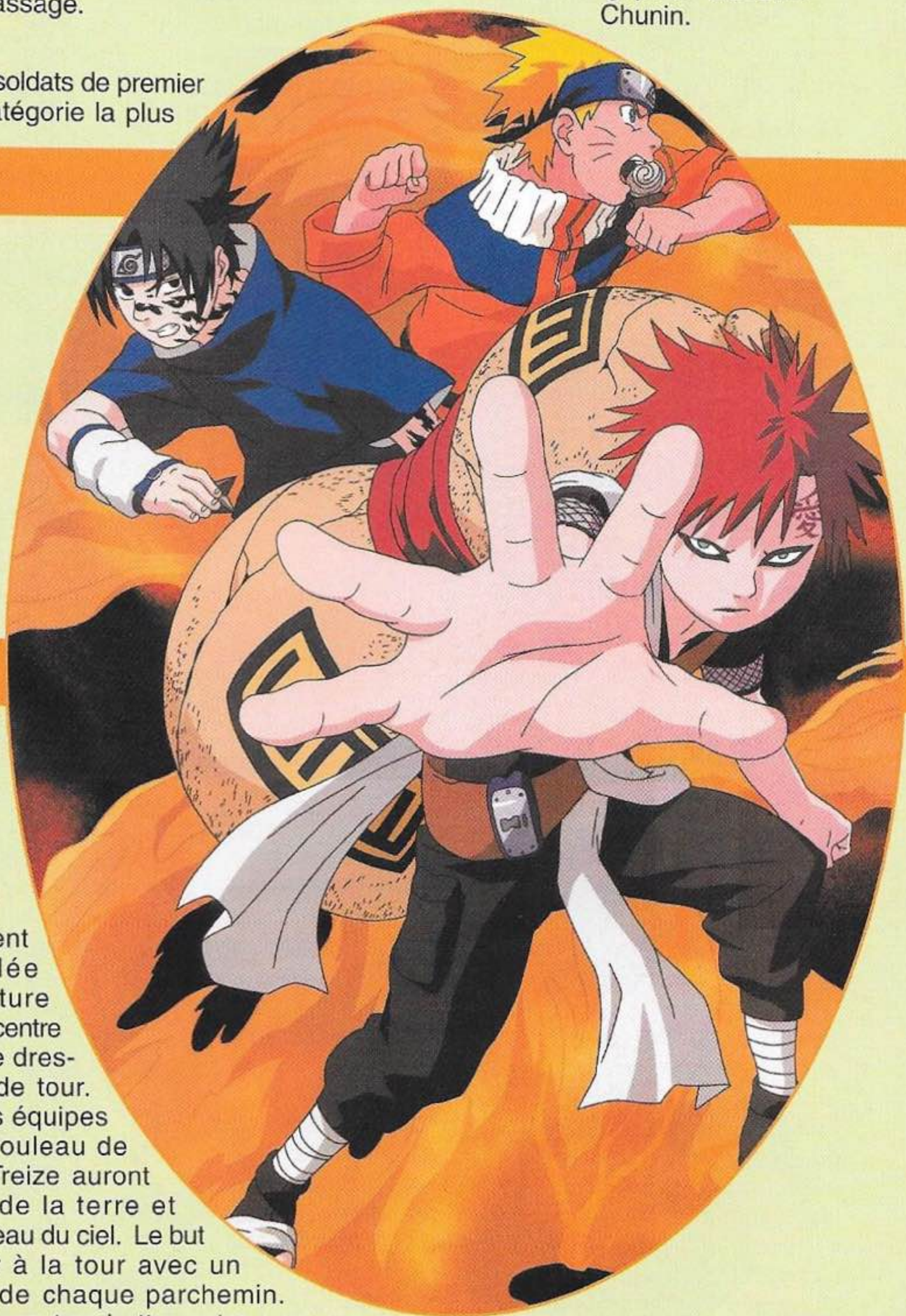
La seconde épreuve se passe dans la forêt de la mort

Elle se déroule dans une zone d'entraînement appelée aussi "La forêt de la mort". Il s'agit d'une épreuve de survie en conditions extrêmes. La zone

d'entraînement est encerclée par une clôture grillagée. Au centre de la zone se dresse une grande tour. Chacune des équipes recevra un rouleau de parchemin. Treize auront un rouleau de la terre et treize un rouleau du ciel. Le but est d'arriver à la tour avec un exemplaire de chaque parchemin. Les élèves devront se battre entre eux pour récupérer le parchemin qui leur manque. Seront éliminées toutes les équipes qui n'arriveront pas à la tour avec les deux rouleaux en leur possession. Les équipes dont un ou plusieurs membres sera soit mort soit hors d'état de combattre seront aussitôt éliminées. Les élèves ne doivent en aucun cas regarder ce que contiennent les rouleaux.

Troisième épreuve : le tournoi

À la suite de la seconde épreuve, il ne reste plus que sept équipes sur 26. Cet examen est considéré comme une guerre à échelle réduite. Cette fois, il ne s'agit pas d'une épreuve en équipe, mais de combats individuels qui se déroulent dans une arène ouverte au public et dont les juges seront les plus grands ninjas de chaque pays.





Yamanaka Ino

Elle est dans l'équipe d'Akimichi Choji et de Nara Shikamaru. Elle a pour maître Sarutobi Asuma, mais on la connaît surtout pour être la rivale de Sakura. Tous les deux ne se supportent pas depuis l'enfance. De plus, elles sont toutes deux amoureuses de Sasuké, ce qui les sépare encore plus. Yamanaka a une technique spéciale qui lui permet de prendre le contrôle de l'esprit d'un adversaire. Elle peut non seulement transférer son esprit dans le corps d'un autre, mais en plus, elle peut continuer à contrôler son corps.



Aburame Shino

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

Nara Shikamaru

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



Hatake Kakashi

On ne sait pas pourquoi, mais il maîtrise la technique du Sharigan du clan de Sasuké. Il peut copier toutes sortes de techniques, pendant quelques minutes. Il est considéré par les ninjas des autres villages comme le plus puissant de Konoha. Il possède plus de mille techniques, malgré son apparence nonchalante. Il va s'occuper personnellement de l'entraînement de Sasuké.



Sakura Haruno

Elle est, elle aussi, égocentrique et tente de passer pour une fille parfaite. Mais en réalité, seules les apparences comptent pour elle. Au départ, elle était très amoureuse de Sasuké, car elle le prenait pour un guerrier supérieur, le plus fort de tous. Avec le temps, elle va prendre conscience que c'est un être creux qui ne s'intéresse qu'à sa vengeance. Sakura est très intelligente, c'est même le cerveau du groupe.



Iruka

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

Naruto Izumaki

Naruto, 12 ans, est le réceptacle du démon renard. C'est un garçon solitaire malgré lui qui est turbulent et égocentrique dans le seul but de se faire remarquer. Au départ, c'était le plus mauvais élève de l'académie, mais il s'est vite rattrapé. Il est relativement fort au naturel, mais son côté trop sûr de lui l'empêche d'évoluer correctement. Il fait équipe avec Sakura dont il est follement amoureux, mais cette dernière n'a d'yeux que pour Sasuké

Sasuké Uchiha

Sasuké est issu d'une grande famille de ninjas, ce qui fait de lui le meilleur élève de l'académie. Son affiliation au clan Uchiha lui confère la technique héréditaire du Sharigan. Grâce à cela, il peut comprendre et recopier toutes sortes de techniques. Son but dans la vie est d'éliminer son frère et ainsi, de venger l'honneur de son clan. Au départ, il avait peu de considération pour Naruto mais aujourd'hui, il ne cesse de s'améliorer et d'apprendre de nouvelles techniques pour lui être supérieur.

FULLMETAL ALCHEM

Fullmetal Alchemist se passe dans un monde parallèle au nôtre, début 1900. Pour bien comprendre l'intrigue de la série, il faut connaître l'enfance des héros. En effet, c'est à cause de ce qu'ils ont fait enfants que les homonculus sont nés. Découvrez donc les aventures de deux jeunes gens qui courent après l'alchimie, dans le but de redonner vie à leur mère.

Les premiers pas

Elric Hohenheim le père d'Alphonse et Edward vivait avec ses deux enfants et sa femme Trisha dans la petite commune de Rizenbul. Mais un jour, sans dire un mot, il a disparu. Trisha s'est donc occupée de ses deux fils, mais le chagrin l'a rongée petit à petit. Alors que ses enfants étaient âgés de 10 et 11 ans, elle perdit la vie suite à une longue maladie. Les deux garçons furent alors confiés à leur voisine et amie de la famille, Pinako Rockbell. Cette dernière avait déjà une fille du même âge, Winry, les éleva comme ses propres enfants.

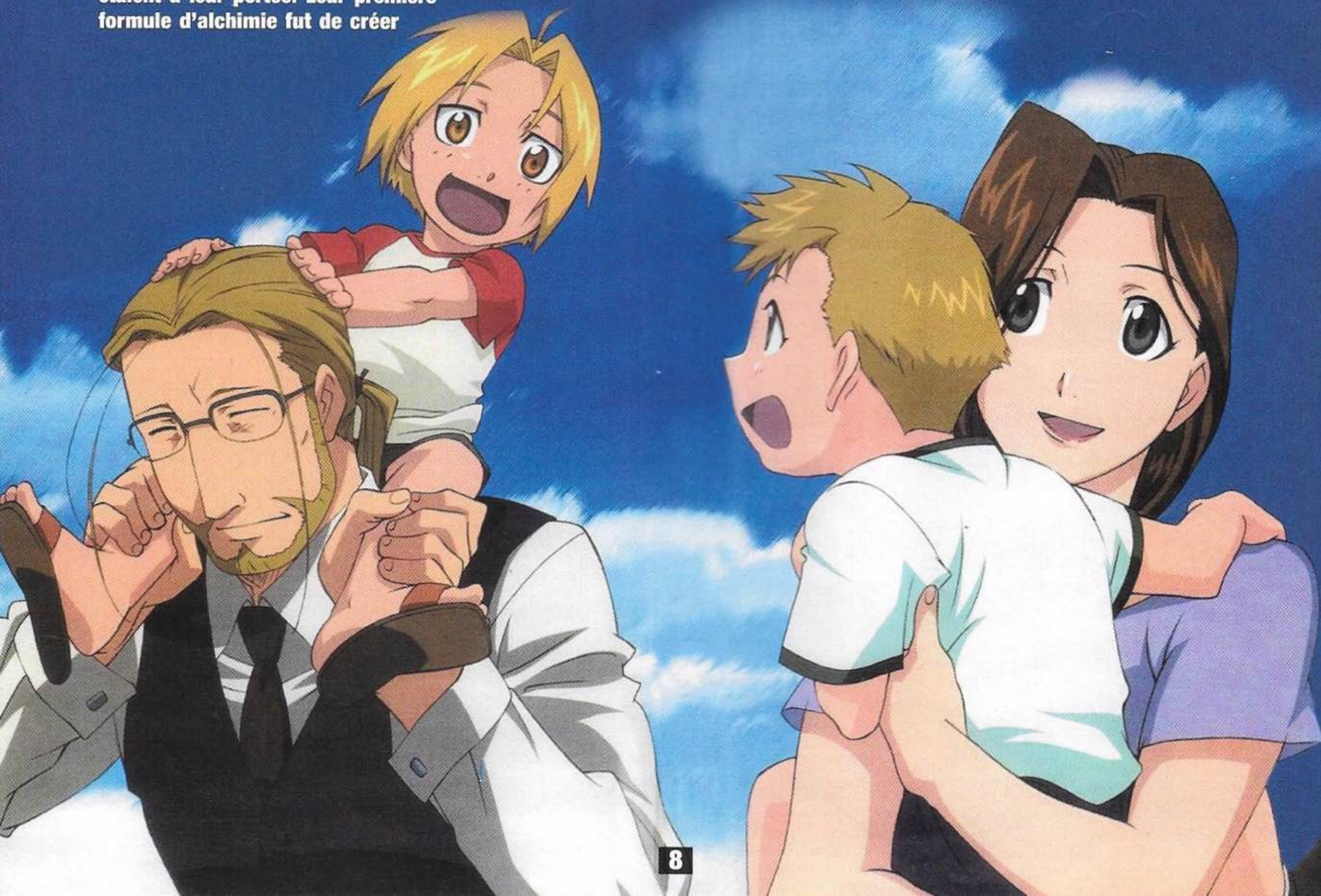
Edward et Alphonse se sont alors très vite persuadés qu'ils n'avaient plus rien à perdre. Ils se sont donc mis à étudier l'alchimie en lisant tous les livres qui étaient à leur portée. Leur première formule d'alchimie fut de créer

des petites choses, afin d'en faire cadeau à Winry.

Un soir où la tempête faisait rage, les deux frères se rendaient à la rivière pour aider les hommes à contenir l'eau. Arrivés là-bas, ils dessinèrent sur le sol un cercle de transmutation et tentèrent d'ériger un mur de pierre grâce à l'alchimie. Mais leur manque d'expérience leur fit ériger un mur très peu solide. À peine avaient-ils compris cela, qu'une femme du nom d'Izumi Curtis et son mari Sigu Curtis se présentèrent. Sans aucun cercle de transmutation sur le sol, la jeune femme fit une formule d'alchimie qui érigea un immense mur de pierres. Ainsi, le barrage artificiel réussit à contenir toute l'eau.

Le lendemain, à peine réveillés, les frères Elric se précipitèrent auprès d'elle pour lui demander de leur apprendre l'alchimie. Dans un premier temps, Izumi refuse mais, après que Pinako lui ait expliqué que les deux frères sont orphelins, elle accepte de les prendre pour un mois à titre d'essai. L'entraînement des deux garçons commence très vite. Izumi leur apprend à se battre et également quelques formules de base de l'alchimie. Elle va également leur enseigner la règle de base du cercle de transmutation.

Izumi les conduit ensuite sur une petite île, où ils doivent survivre 28 jours. Elle leur remet un couteau et leur donne une énigme à résoudre. Les deux enfants doivent survivre sans utiliser l'alchimie, mais



ΣΜΙΣΤ

la tâche s'avère très difficile dès le second jour. Un étrange homme masqué les attaque, en effet, les empêchant de manger du poisson. Mais dès qu'ils ont compris l'énigme, les enfants Elric peuvent finir l'épreuve sans problème.

À la fin de l'entraînement, les deux garçons rentrent à Rizenbul avec une idée en tête. Un soir, ils se rendent dans leur ancienne maison et y déposent les différents ingrédients qui composent le corps humain. Alphonse et Edward ont l'intention de briser la plus interdite des règles de l'Alchimie : ils veulent redonner vie à leur mère. Ils ont préparé tous les ingrédients composant le corps humain... Après avoir dessiné un cercle de transmutation sur le sol, une immense lumière est apparue. Alphonse et Edward sont alors happés par une épaisse fumée. Edward se retrouve devant une porte qui s'ouvre et l'enfant est aspiré à l'intérieur : un étrange garçon est apparu et s'est mis à pousser Ed. Il ne semblait pas être seul et ce sont en fait, des milliers de mains qui ont amené Ed au centre même de l'alchimie et de la connaissance. En quelques secondes, des milliers d'informations et de formules d'alchimie commencent à affluer dans son esprit. Il est au cœur même de la connaissance. Les mains qui l'attiraient à l'intérieur se sont mises à le repousser pour le faire sortir de la connaissance. Ed a alors entendu Alphonse crier que son corps avait été arraché par l'échange équitable. Ed a juste le temps de saisir son âme, avant que la porte de la connaissance ne se referme devant lui. Mais la transmutation tourne au cauchemar, Edward perd son bras droit et sa jambe gauche, alors que Alphonse perd son corps entier. Ed a juste le temps de saisir l'âme de son frère et de l'enfermer dans une très vieille armure se trouvant dans la pièce.

La transmutation

Au centre du concept de transmutation, il y a le cercle. Le cercle représente la circulation des forces. En y dessinant une formule avec des symboles, on permet aux forces de se manifester. Lorsque l'on a compris cette idée de circulation des forces et les lois qui la régissent, on peut faire face à tout. Celui qui accepte tout ceci, qui le comprend et l'utilise, maîtrise l'alchimie. Cependant, le monde est constamment en mouvement et il évolue selon un cycle infini. Donc, celui qui tente de redonner vie à un mort perturbe ce cycle.



L'alchimie

L'Alchimie est une technique scientifique qui consiste à modifier la structure de la matière pour changer un élément en un autre, par exemple le plomb en or. S'agissant d'une science, certaines règles naturelles doivent être respectées, dont le principe est l'échange équivalent. Selon ce principe, pour chaque chose créée par l'alchimie, il faut nécessairement en abandonner une de même valeur. On peut ainsi tout obtenir à partir du moment où l'on est prêt à en payer le prix. Mais pour certaines opérations, le prix est très élevé et certaines règles ont donc été mises en place. La plus importante est que la transmutation humaine est interdite. Il est également interdit d'avoir recours à l'alchimie pour redonner vie à un mort, car les conséquences sont très graves.



Créés par Hohenheim, le père d'Edward et Alphonse, ils représentent chacun un des sept péchés capitaux.

WRATH (La colère)

Il peut se fondre dans n'importe quelle matière. Son tatouage se trouve sous son pied.



ENVY (L'envie)

Il peut changer d'apparence à volonté. Son tatouage est sur sa cuisse gauche.



GREED (L'avarice)

Sa peau est imperméable et a un effet bouclier. Son tatouage se trouve sur sa main gauche.



GLUTTONY (La gourmandise)

Il peut manger n'importe quoi. Son tatouage se trouve sur sa langue.



PRIDE (L'orgueil)

Il peut tout voir et presque tout savoir. Son tatouage se trouve sur son œil gauche.



SLOTH (La paresse)

Il a le pouvoir de se transformer en liquide. Son tatouage est invisible.

LUST (La luxure)

Il a des ongles extensibles et tranchants. Son tatouage se trouve sur son sternum.



Les homoncules

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

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

Groupe de Roy Mustang

ROY MUSTANG Alchimiste national connu sous le nom d'Alchimiste de feu. Ses gants sont faits d'une matière qui crée une étincelle en les frottant l'un contre l'autre. Il peut, en claquant des doigts, embraser l'air.

RIZA HAWKEYE Le plus dévoué et fidèle membre de la section spéciale du colonel Roy Mustang.

FALMAN VATO Chargé de surveiller le numéro 66, il est sous les ordres du colonel Roy Mustang.

HAVOC JEAN Soldat du Colonel Roy Mustang. Il sera muté au Central, lorsque son colonel sera promu.

HEYMANS BRED Sous les ordres du colonel Roy Mustang au QG de l'Est. Il sera muté, lorsque le colonel sera promu.

KAIN FUERY Sous les ordres du colonel Roy Mustang au QG de l'Est. Il sera muté, lorsque le colonel sera promu.



La fin de la série et le film

La série télé s'est arrêtée sur un suspense, Alphonse avait retrouvé sa forme physique et Edward s'était retrouvé coincé dans le monde réel en Allemagne nazie sans possibilité de retour. Dans ce dernier épisode de la série télé, Ed s'est sacrifié pour transmuter Al. En échange, Al s'est retrouvé tel qu'il était à dix ans, ayant perdu tout souvenir des quatre années passées en compagnie d'Ed, après la transmutation de leur mère.

Le film sorti cette année permet de découvrir ce que sont devenus les personnages. En 1917, (deux ans après la fin de la série télé) les personnages et lieux que nous connaissions bien ont changé. Alphonse Elric n'a plus son âme enfermée dans son armure, car il a retrouvé son corps humain mais il n'a toujours pas retrouvé ses souvenirs. Il est actuellement âgé de treize ans et c'est un homme très vigoureux. Deux ans se sont écoulés, depuis sa séparation avec Ed et il en a profité pour s'entraîner en alchimie auprès de son maître, afin de retrouver les traces de son frère. Il persiste à croire à la survie d'Ed et continue de voyager seul. L'une des raisons qui pousse Al à croire qu'Ed est vivant est les rêves dans lesquels, il voit le "Alphonse" du monde réel.







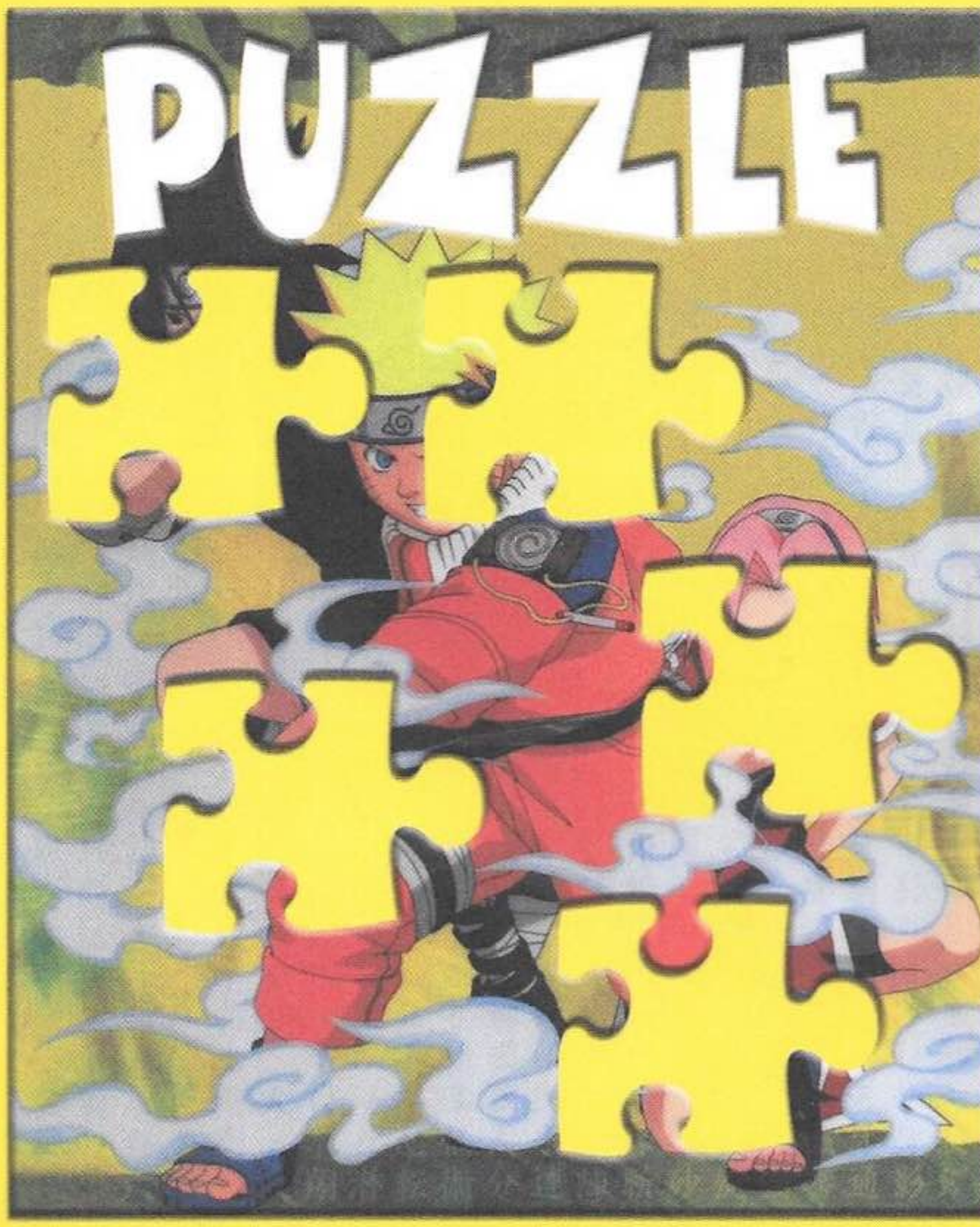
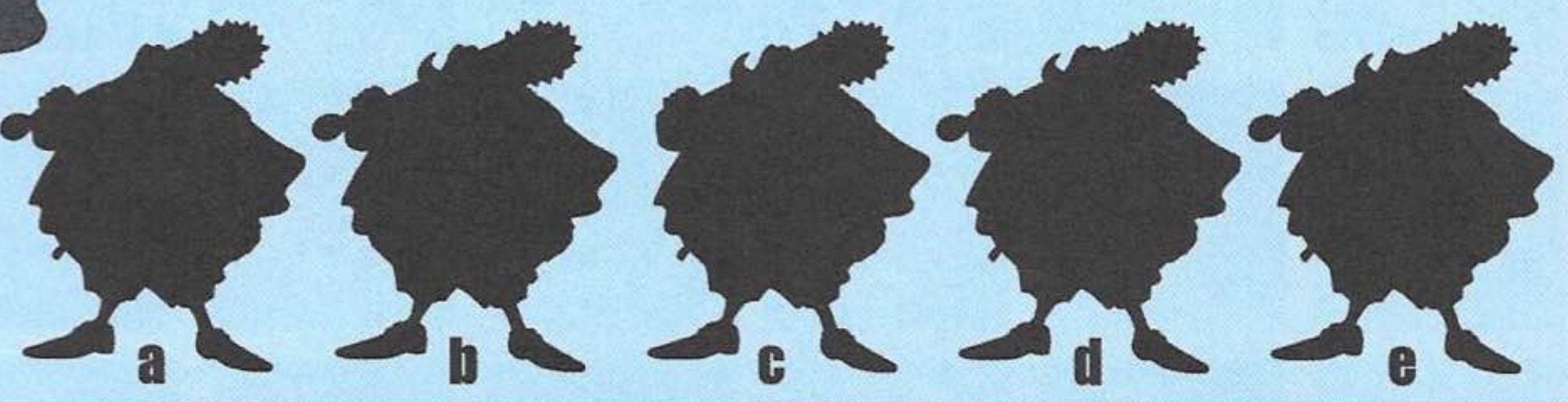
Spécial Vacances

pages 8 JEUX

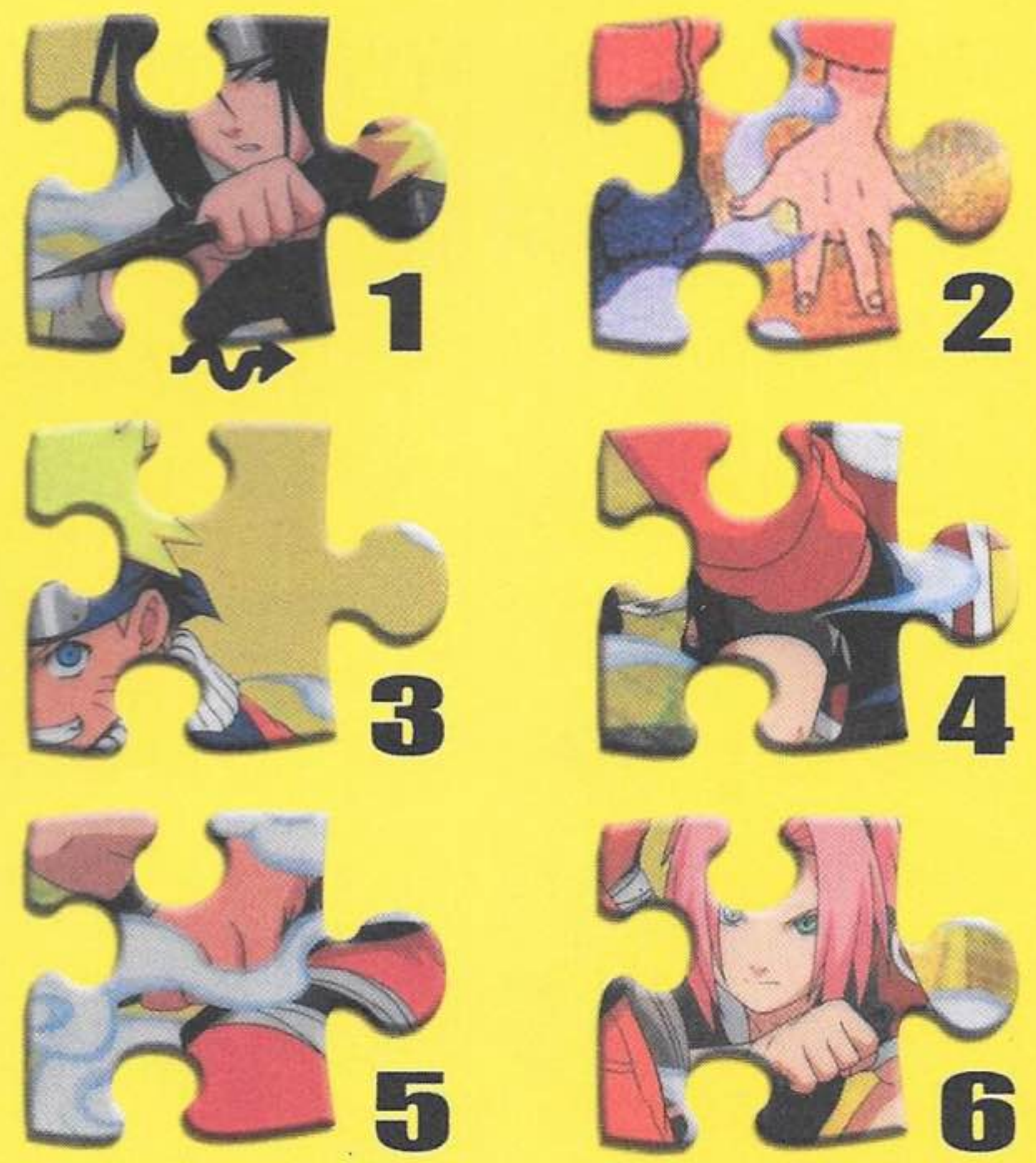


ombre exacte

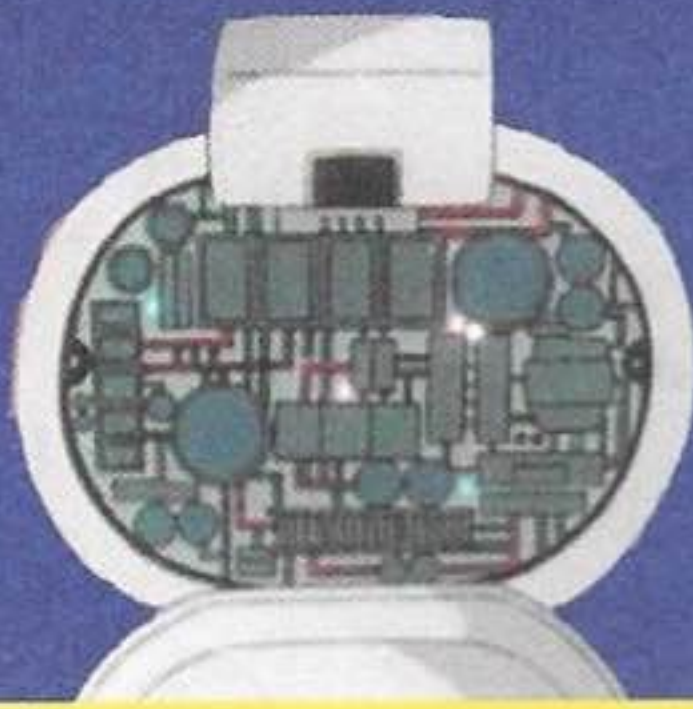
Sur ces 5 ombres, une seule est vraiment parfaite. A toi de trouver laquelle !



Zut... J'étais sur le point de terminer mon puzzle, malheureusement, j'ai dû le mélanger avec un autre, car il me reste 6 pièces pour 5 emplacements ! Retrouve la pièce du puzzle qui est en trop...



JEUX



REPÉRAGE

Retrouve le numéro des 4 personnages se trouvant dans la grille blanche, mais pas dans la jaune.



SUDOKU

JEUX

sudoku

Le sudoku est un carré composé de 9 cases sur 9, délimité par 9 carrés (appelés région) de 3 cases sur 3... Dans chaque région, il faut placer les chiffres de 1 à 9, mais on ne doit **JAMAIS** retrouver le même chiffre sur une même ligne ou une même colonne !

		9	2		1			6
8			7				4	
6	2				3	7	1	
	4	1		3			9	
	6			4		3	2	
	5	2	6				7	3
	8				5			2
				9		4	5	

SOLUTIONS

7	3	6	9	2	4	5	8	1
1	8	4	3	7	5	6	9	2
9	5	2	6	1	8	4	7	3
5	6	8	1	4	9	3	2	7
3	9	7	8	6	2	1	5	4
2	4	1	5	3	7	9	6	8
6	2	5	4	8	3	7	1	9
8	1	3	7	9	6	2	4	5
4	7	9	2	5	1	8	3	6

新しい
NOUVEAU

10 DIFFERENCES



DIFFERENCES : Il manque : une partie de la gravure sur le bandeau, un morceau de la coiffe, l'index sur le bâton, le bout du bandage, un bouton du pantalon, une mèche de cheveux, une vis sur la plaque et une lumière sur le bras. Une perte et un des bords du bandeau ont changé de couleur.

SOLUTIONS

REBUS

DÉCOUVRE CE
QUE DIT CRILLIN
EN DÉCHIFRANT
CE RÉBUS !

& C

K' 

 Y





Sers-toi du laby
pour accéder aux
différents jeux. Pour
cela, tu dois éviter
les impasses !

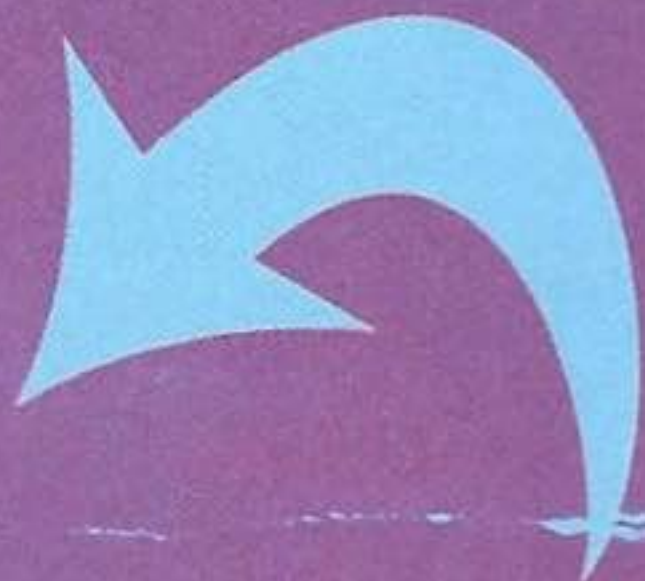
JEU

LABY



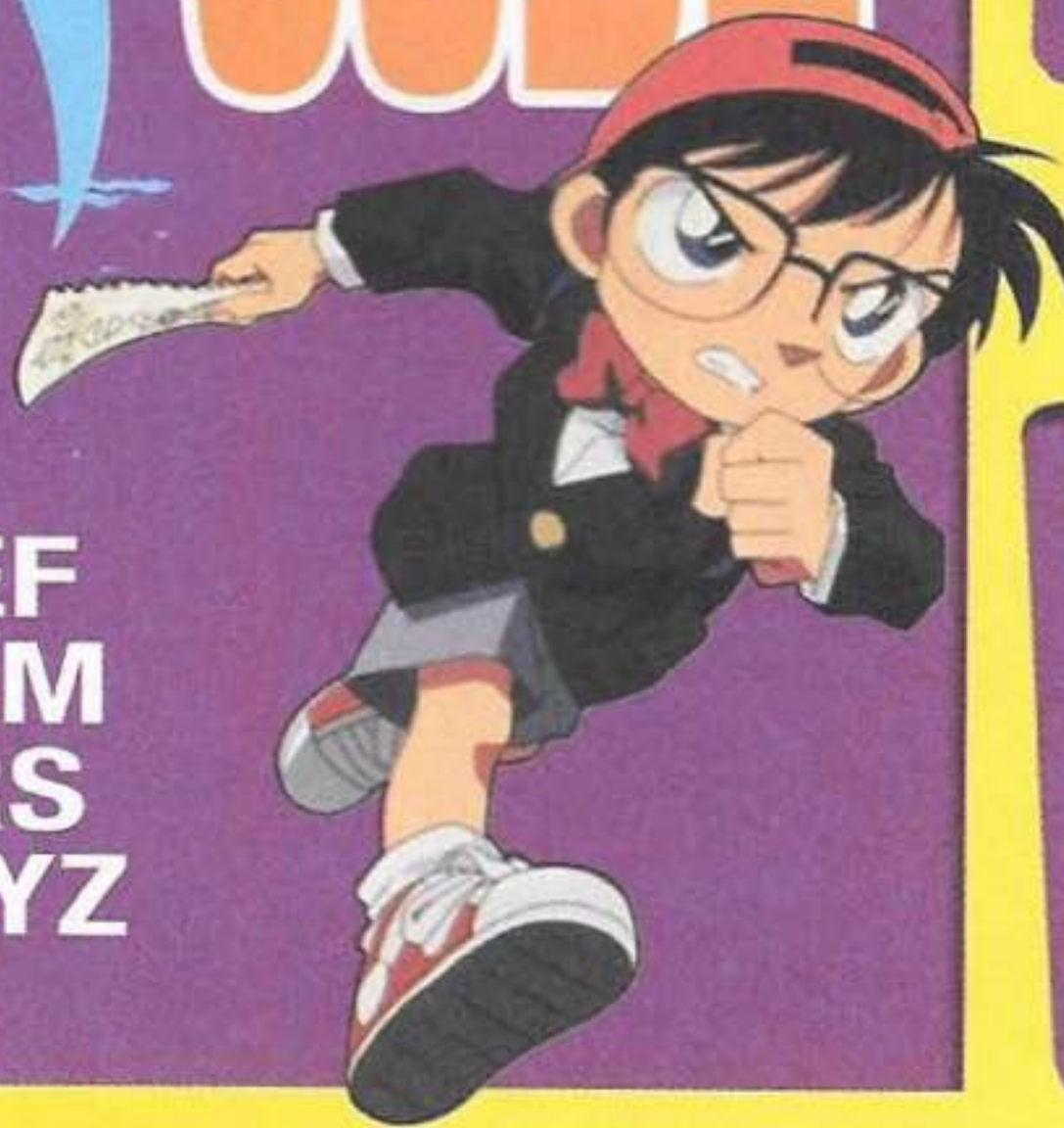
o'kdelw
qh idlw sdv
oh prlqh

Déchiffre le
message que vient
de découvrir Conan,
sachant qu'il faut
décaler chacune
des lettres de
3 vers la droite
dans l'alphabet...



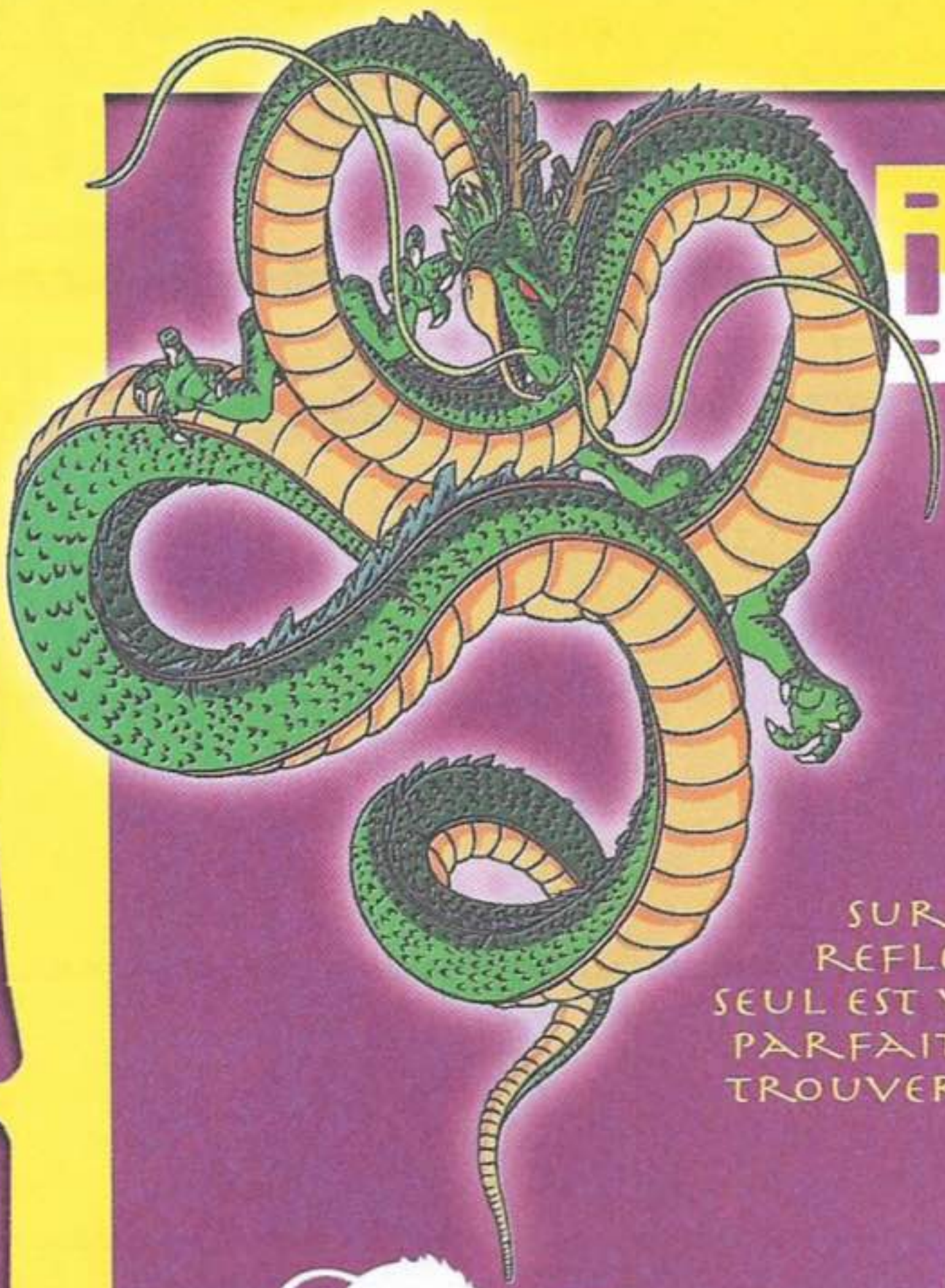
CODE

ABCDEF
GHIJKLM
NOPQRS
TUVWXYZ



SOLUTIONS

REBUS : Et - c - k' - lle - mai - y - heure // Et c'est qui le meilleur ?
CODE : L'habit ne fait pas le moine.



REFLET PARFAIT

SUR CES 5 REFLETS, UN SEUL EST VRAIMENT PARFAIT. A TOI DE TROUVER LEQUEL !



MAGIC BOX

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

Indice : On le compare parfois au Detective Conan...



JEU

MOTS FLÉCHÉS

Relève les lettres se trouvant dans les cases numérotées et remets-les dans l'ordre ci-dessous.

Indice : Il s'agit du nom d'un fameux équipage !



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

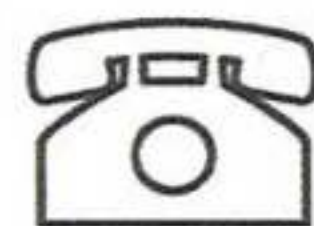
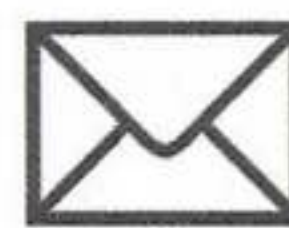
	3 fois			Do			Manque de réussite	Décomposerons un mot
	Qui n'est pas partie			Possessif				
	Dieu du soleil					Cours préparatoire		
	Un manque d'énergie			3				4
A peine touchée		Nom Irlandais célèbre		Chef lieu du 84	Boisson anglaise			
Régnas					Ville de Suisse		2	
						Article étranger		
						Préposition		14
Nom de la série								
Alarmes			5	10	12		1	
							Note	
6					9			
On y dort				Ultra-violets		Terminaison verbale		
Couverture cartonnée							8	
				7				
Dresseras								
		13			15			11

OBJETS CACHÉS

JEU X



Les 6 éléments ci-dessous se sont dissimulés dans l'image. Il faut absolument les retrouver !



K-RÉ MANQUANT

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

A



B



C



D



E



F



SOLUTIONS

K-RÉ MANQUANT : D

JEUX

ALI DANTIK



12 DIFFÉRENCES



Sur ces 4 répliques, une seule est vraiment parfaite. A toi de trouver laquelle !



SOLUTIONS

DIFFÉRENCES : Il manque : Sur Shiryu : le point sur la ceinture, une corne et un bout de mèche. Sur Seiya : le bout d'une corne, une égrainure sur le bras et une attache au poignet. Sur Shun : le bout de la chaîne, les ombres sur le collant et un morceau du casque. Sur Hyoga : l'œil du cygne, une déchirure sur le collant et le centre de la ceinture. **ALI DANTIK :** 3



THE G Y

TM

Les films de la saga DRAGON BALL Z

Si vous aimez Dragon Ball Z, il y a une étape à laquelle vous ne pouvez pas échapper, ce sont les films. Si vous ne les connaissez pas, vous devez impérativement les découvrir, car on y trouve le meilleur de la série.

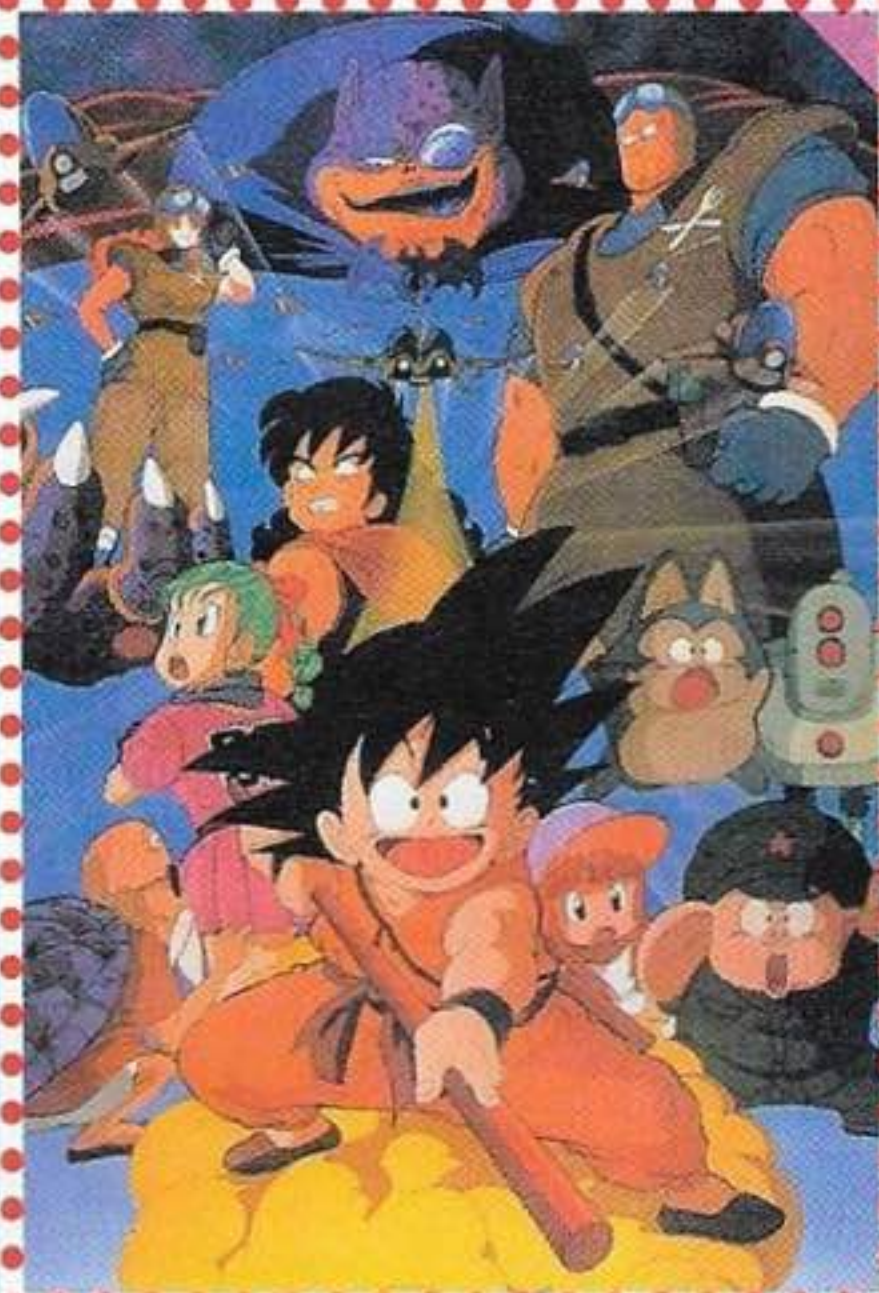
Les trois films Dragon Ball

DRAGON BALL

La légende de Shenron

Titre original : Doragon Dôru : Shenron no Densetsu
Créé en 1986.

Sangoku est un jeune garçon de 13 ans qui vivait dans les montagnes avec son grand-père Sangohan jusqu'à sa mort. Bulma, une jeune surdouée qui, pour tuer l'ennui parcourait le pays à la recherche des Dragon Balls, s'est retrouvée dans les montagnes. En échange de la boule à quatre étoiles, Bulma a accepté que Sangoku la suive. Leur route va alors les conduire sur l'île de Kamé House où vit un vieil ermite du nom de Tortue Géniale. Plus tard, ce dernier va entraîner Sangoku et lui servir de maître. Par la suite, leur quête va arriver aux oreilles d'un dictateur et de son armée, qui recherchent les Dragon Balls. Cet homme, boulimique a mangé tant de plats qu'il a perdu le sens du goût et il espère que Shenron lui offrira un plat assez savoureux pour réveiller ses papilles.



Film 1

Bongo

Soldat de l'armée du Ruban Rouge dans le premier épisode, c'est surtout le garde du corps principal du roi Gourmesse. Il se déplace à l'aide d'un disque volant et a pour mission de récupérer les boules de cristal.



Personnages :

Pasta

Pasta fait partie de l'armée du Ruban Rouge. Elle apparaît dans le premier film Dragon Ball. Elle est aux ordres du roi Gourmesse qui l'a chargée de retrouver les boules de cristal. Elle prend son travail très à cœur et ne recule devant rien pour exécuter les ordres.

Le roi Gourmesse

C'est le méchant du premier film. Depuis sa jeunesse, il est atteint d'une étrange maladie qui l'affame. Avec le temps, il a goûté à tous les mets et plats les plus raffinés du monde, mais aucun n'a pu supprimer sa faim. Pour lui, la seule solution était de retrouver les boules de cristal, afin de demander à Shenron de lui offrir un plat qui puisse le rassasier. Il a un ventre si gros qu'il a réussi à cacher les boules de cristal à l'intérieur.

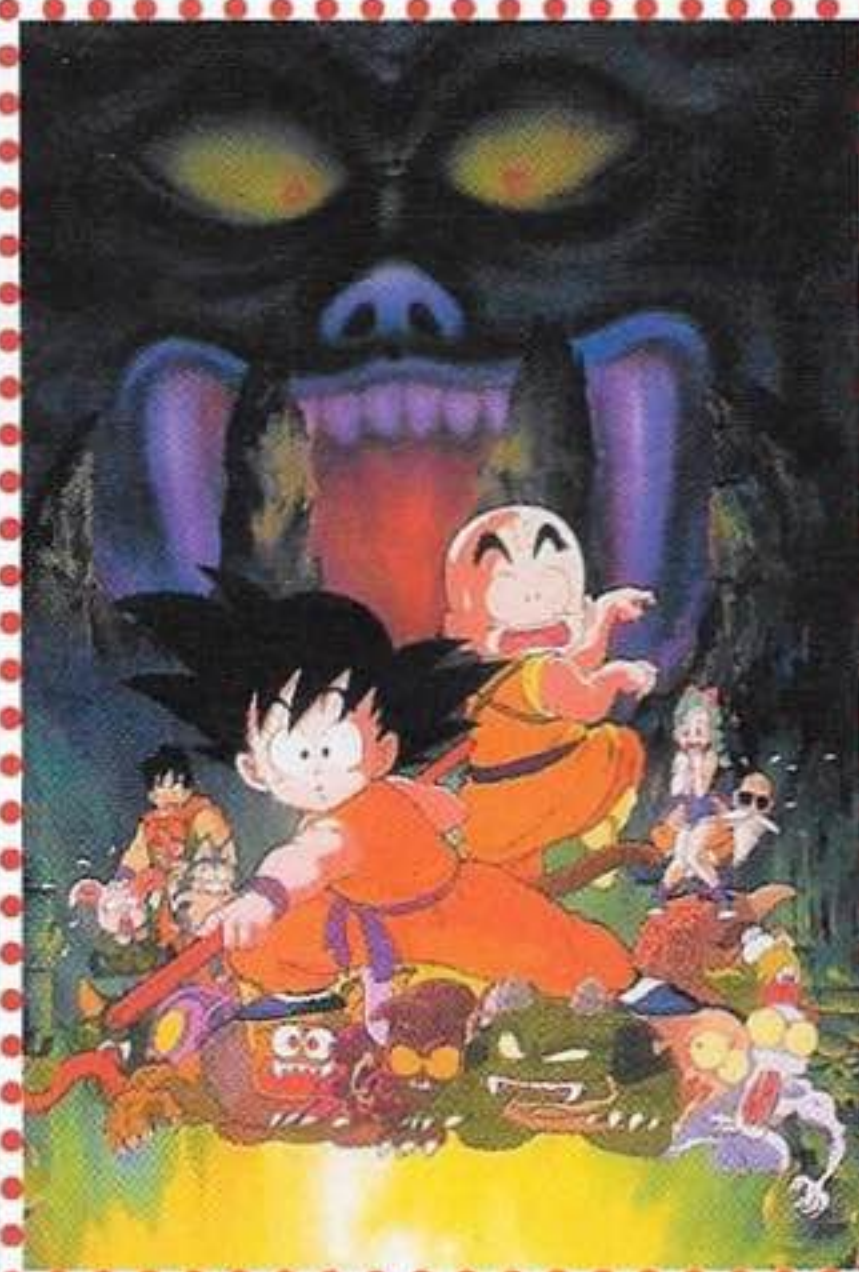
DRAGON BALL

La Belle au Bois Dormant

Titre original : Doragon bôru : Majinjô no nemuri hime (Le château du démon)

Créé en 1987.

Sangoku se rend sur l'île de Tortue Géniale, afin que ce dernier l'entraîne. Au même moment, un jeune garçon du nom de Crillin arrive sur l'île, afin d'être entraîné. Tortue Géniale accepte d'entraîner les deux garçons à condition qu'ils lui ramènent une jeune femme qui acceptera de lui tenir compagnie et de s'occuper de la maison. Sangoku et Crillin partent donc dans une région éloignée à la recherche d'une célèbre princesse endormie. Ils vont ramener Lunch, une jeune fille qui change de personnalité quand elle éternue.



Film 2

Personnages :

Lucifer

Maître du palais qui abrite la Belle au Bois Dormant, il a l'apparence d'un gentilhomme. Mais en réalité, c'est un être fourbe et méchant. Il répugne à se salir les mains, alors pour éviter de se battre, il a engagé un grand nombre de guerriers démons pour le défendre.



Le valet

Il s'occupe des moindres désirs de son maître. Il le nourrit à l'aide d'une grande seringue dans laquelle se trouve du sang de jeune fille pure.



Gastel

C'est le chef des guerriers du château de la Belle au Bois Dormant. C'est un fantastique guerrier dont le nuage magique de couleur noire lui permet de voler comme Sangoku.

DRAGON BALL

L'aventure mystique

Titre original : Doragon bôru : Makafushigi dai bôken

Créé en 1988.

Après avoir subi un dur entraînement de Tortue Géniale, Sangoku et Crillin sont conduits sur le continent, afin de participer à un tournoi d'arts martiaux. Ce dernier est organisé par le prince Chaoz et son assistant Ten Chin Han.

Sangoku fait la connaissance d'un jeune Indien du nom de Huppa, accompagné de son père Bora. Durant le tournoi, Bora est tué par Tao Pai Pai, le frère d'un ancien compagnon d'armes de Tortue Géniale, Génial. En réalité, les deux frères complotent, afin de monter une rébellion dans le but de renverser et tuer Chaoz.



Film 3

Personnages :

Tao Pai Pai

Ce puissant guerrier sans pitié suit partout son frère Corbeau Génial et il est de tous les coups fourrés. Durant le tournoi, il va tuer Bora le père de Uppah. Il va ensuite affronter Sangoku qui devra se rendre sur la tour Karine pour

trouver comment le vaincre.



Corbeau Génial

Quand il était jeune, il a été entraîné aux côtés de Tortue Géniale. Tous deux sont donc, en théorie, de force égale. C'est un homme ambitieux qui veut éliminer le jeune Chaoz, pour lui ravir son trône.



Ten Shin Han

Garde du corps du roi Chaoz, il lui est très dévoué et lui sert de père et de garde du corps. C'est un grand guerrier qui dirige le royaume, mais dans l'ombre en attendant que Chaoz soit majeur et dirige réellement.



Le roi Chaoz

Seul héritier du royaume, ce jeune orphelin est un garçon fragile, placé malgré lui à la tête d'un



grand royaume convoité. Corbeau Génial va tout faire pour éliminer Chaoz et prendre sa place.

Les films Dragon Ball Z

DRAGON BALL Z

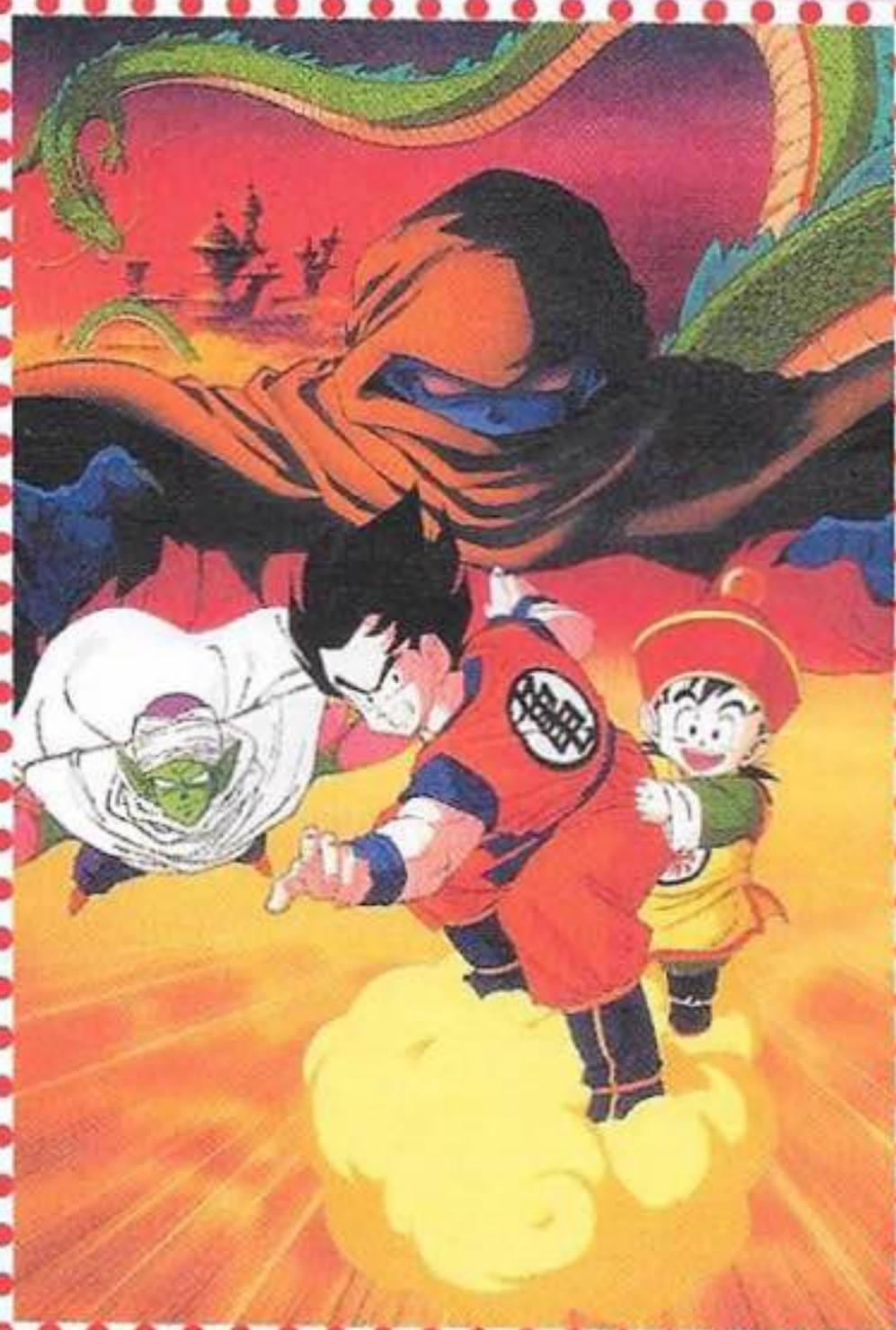
A la poursuite de Garlic

Titre original : Doragon bôru Z 1 : Ora no Gohan wo kaese

Créé en 1986.

Garlic veut obtenir l'immortalité et tente avec ses hommes de main de réunir les Dragon Balls. Dans leur quête, ils vont enlever le jeune Sangohan qui a sur son chapeau la boule à quatre étoiles. Sangoku et le Tout Puissant vont se rendre au palais de Garlic, afin de sauver Sangohan et mettre fin au

rêve du dément. Grâce à sa capacité d'ouvrir des brèches dimensionnelles, Garlic va tenter d'y envoyer Sangoku et le Tout Puissant.



Film 1

Personnages :

Sancho

Ce garde de Garlic peut lui aussi changer de taille. Pour cela, il prononce le mot "Ungeu". C'est le plus teigneux des guerriers de Garlic.



Gingembre

Ce soldat de Garlic possède deux sabres cachés dans sa cuisse. Il peut changer de taille, quand il prononce le mot "Chogaillaky".

Nicky

C'est l'un des meilleurs guerriers de Garlic. Il peut changer de taille à volonté et devenir plus grand et plus fort. Il cache un grand sabre le long de sa cuisse.



Garlic JR

Venu d'une autre dimension, Garlic veut se venger du Tout Puissant en mémoire de son père. Il veut réunir les boules de cristal, afin de demander la vie éternelle au dragon.

DRAGON BALL Z

Le robot des glaces

Film 2

Titre original : Doragon bôru Z 2 : Kono yo de ichiban tsuyoi yatsu

Créé en 1990.

Il y cinquante ans, deux scientifiques ont installé leur base au Pôle Nord, afin de pouvoir travailler seuls. Mais à la suite d'un effondrement, un câble haute tension a détruit le corps du docteur Willow. Son collègue et ami le docteur Cachan a prélevé son cerveau et l'a placé dans une machine en attendant de trouver un nouveau corps pour lui. Pendant que Cachan cherche un hôte, un tremblement de terre engloutit la base pour plusieurs années. Le temps passe jusqu'à ce qu'il découvre l'existence des Dragon Balls. Il va demander à Shenron de libérer la base des glaces. Puis, Cachan crée des guerriers et les envoie à travers le monde à la recherche de l'homme le plus fort, pour servir d'hôte à Willow. C'est Tortue Géniale qui est choisi. Sangoku et ses amis décident de partir à sa rescousse.



Personnages :

Dr Koshin

Collègue et ami du docteur Willow, il s'est isolé au Pôle Nord pour mener à bien leur expérience. Mais un jour, un accident le blesse mortellement Willow. Koshin prélève son cerveau et le place dans le corps d'un robot.

Ebifrya

Créé grâce à la bio-technologie de Kishimé, sa mission principale est de trouver un guerrier au corps parfait pour le docteur Willow. Il contrôle le froid et peut lancer des rayons congelants.



Kishime

Kishimé est de loin le plus méchant et le plus teigneux des soldats de Willow. Il a le pouvoir de contrôler les champs électriques.

Dr Willow

Après un accident, son cerveau a été placé dans le corps d'un robot. Depuis, il attend un corps de remplacement. Dans ce corps, il est tout de même très puissant et Sangoku sera obligé de l'envoyer sur orbite pour se débarrasser de lui.



Dr Willow

DRAGON BALL Z

Le combat fratricide

Film 3

Titre original : Doragon bôru Z 3 : Chikyû marugoto chô kessen

Créé en 1990.

Un jour, alors que Crillin, Bulma et Sangoku passent quelques jours en forêt, un étrange incendie a tout ravagé. Après avoir sauvé les animaux, ils réunissent les sept boules de cristal, afin de faire appel à Shenron pour faire revivre la forêt. Mais pendant ce temps, un arbre géant a poussé, produisant d'étranges fruits. C'est ainsi que nos amis vont devoir faire face à Thalès, le frère de Sangoku. Ce super guerrier renégat parcourt l'espace avec ses hommes à la recherche de planètes habitables, sur lesquelles ils peuvent faire pousser les étranges fruits de cet arbre. Quand ils les mangent, leurs forces se voient décuplées. Sangoku et ses amis vont tout faire pour les arrêter avant que l'arbre ait aspiré toute l'énergie vitale de la planète.



Personnages :

Daiezu

Lui aussi est un guerrier de l'espace qui a survécu à l'explosion, car il était avec Thalès. Il va affronter Goku et sera légèrement plus fort, grâce au pouvoir que lui confère le fruit de la vie.

Almond

C'est un guerrier d'élite et le garde du corps de Thalès. Il est très rapide et surprend par ses attaques. Il va affronter Crillin, mais sera détruit par Sangoku.

Thalès

C'est l'un des seuls guerriers de l'espace à avoir survécu à la destruction de la planète Végéta. Ce mercenaire passe son temps à contaminer les planètes en puisant leur énergie, grâce à l'arbre maléfique. C'est aussi le frère de Sangoku.



Cacao

Garde du corps principal de Thalès, il se déplace à l'aide de deux réacteurs placés sur son dos. Sous sa carapace, il cache plusieurs armes qu'il n'utilise qu'en cas extrême.

Lakasei et Raizen

Capables d'absorber et de générer des formes d'énergie, ces deux guerriers ne se battent qu'en binôme. C'est Crillin qui va les affronter et il aura beaucoup de mal face à ces deux frères très rapides.

DRAGON BALL Z

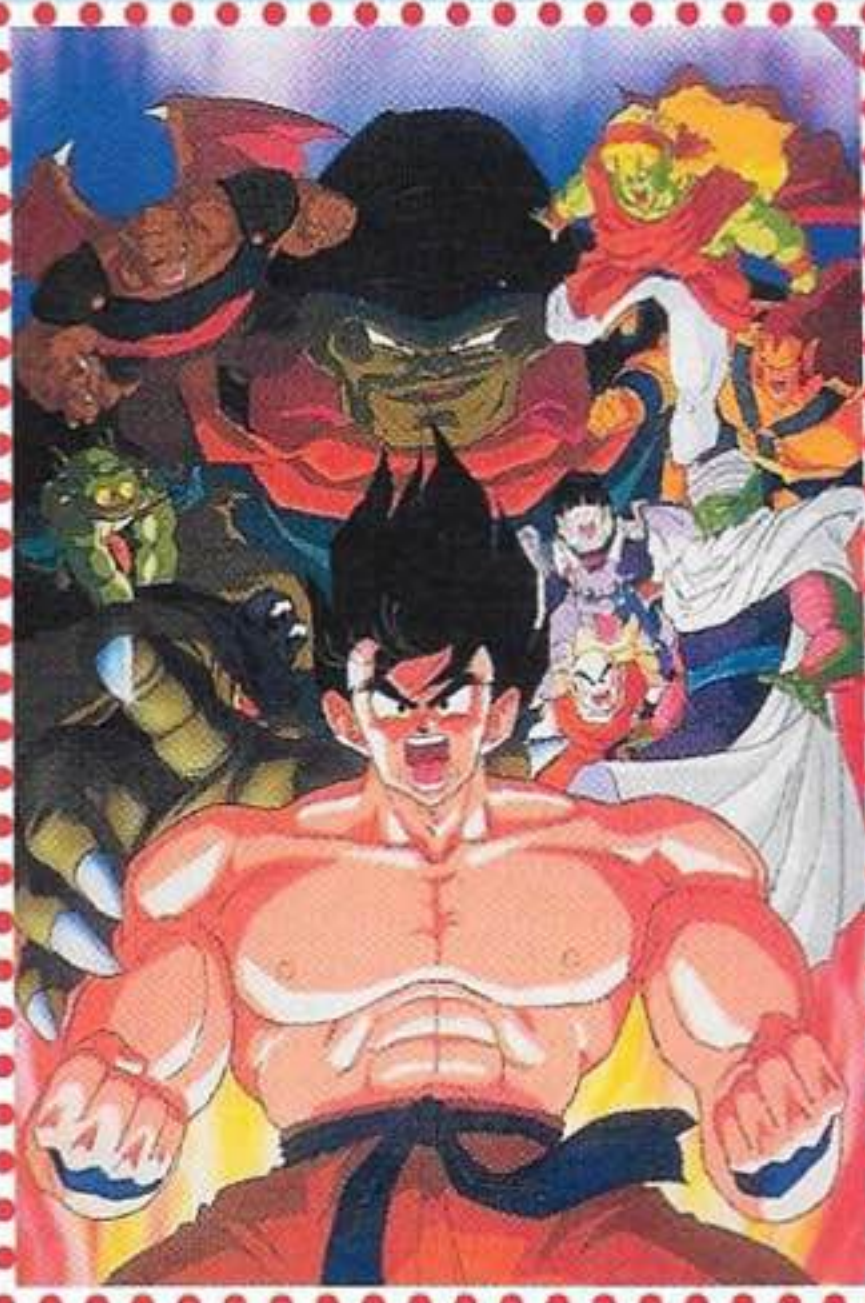
La menace de Namec

Titre original : Doragon bôru Z 4 : Super saiyajin da son Gokû

Créé en 1991.

Un jour, Slug, un Namec rebelle, et son armée débarquent sur Terre dans le but de la conquérir. Bulma va être capturée et interrogée. En apprenant l'existence des boules de cristal, Slug décide de les retrouver et fait le vœu d'avoir la jeunesse éternelle.

Sangoku va tout faire pour l'arrêter, mais grâce à cette jeunesse retrouvée, il est devenu invulnérable. Sangohan va alors se rappeler qu'un jour, il avait sifflé près de Petitcœur et qu'il avait eu très mal. Il va alors se mettre à siffler, ce qui va totalement désorienter Slug.



Film 4

Personnages :

Anguille

Il est très intelligent et va devoir se battre contre Sangohan et Petit Cœur. Comme tous les gardes du corps, il craint la lumière. Il a le pouvoir de changer de forme.



Slug

Tout comme Petit Cœur, Slug est un guerrier originaire de la planète Namec. À la différence de ses congénères, il a choisi de faire le mal. Il est à la tête d'un groupe de guerriers dont le but est de débarrasser la planète de ses habitants pour les revendre au plus offrant.



Zeun

Il ne supporte pas la lumière malgré ses grands pouvoirs. C'est le plus dévoué des soldats de Slug.



Dorodavo

Garde du corps personnel de Slug, il réussira à capturer Sangohan et sa mère. Bien qu'il ait des ailes, il ne peut pas voler, car elles sont atrophiées.

Meda Macha

Cet étrange petit guerrier de l'armée de Slug est capable de se multiplier à volonté pour combattre ses ennemis.



DRAGON BALL Z

La revanche de Cooler

Titre original : Dragonball Z 5 : Tobikkiri no saikyô tai saikyô. Créé en 1991.

Alors qu'ils sont à la campagne, Sangohan et ses amis sont attaqués par d'étranges extra-terrestres. Sangoku venu à leur rescousse fut mis hors combat par une boule d'énergie destinée à Sangohan. Pendant que Sangoku se réfugie dans une grotte pour récupérer, Sangohan part avec son dragon à la recherche de haricots magiques pour le soigner. Sangoku va ensuite affronter les extra-terrestres, pour se retrouver face à Cooler. Il se présente comme étant le frère de Freezer, venu le venger. Tout comme lui, il peut se transformer et déployer un pouvoir impressionnant.



Film 5

Personnages :

Ness

C'est un soldat très teigneux qui aurait pu avoir raison de Sangohan sans l'arrivée de Sangoku. Ness va du coup s'acharner sur Sangoku avec Dorle. C'est Petitcœur qui aura raison de lui.



Cooler

Il fait partie de la famille de Freezer. Il est venu sur Terre pour se venger et éliminer Sangoku. Son vrai nom est Kura. C'est un guerrier très puissant qui est capable de se transformer comme Freezer pour devenir plus puissant.



Salsa

C'est le plus puissant des guerriers de Cooler. Il a le pouvoir de concentrer son énergie dans sa main et d'en faire une dague. Il va se battre contre Petitcœur et le fera vraiment beaucoup souffrir.



Dorle

Il est toujours accompagné par Ness et forme une partie de la garde de Cooler. Ils vont s'acharner sur Sangoku et le mettre hors combat.



Cooler Version 3

Cooler peut se transformer pour devenir très puissant. C'est grâce à cela qu'il réussira à prendre l'avantage sur Sangoku. Il est encore plus puissant que Sangoku.

DRAGON BALL Z

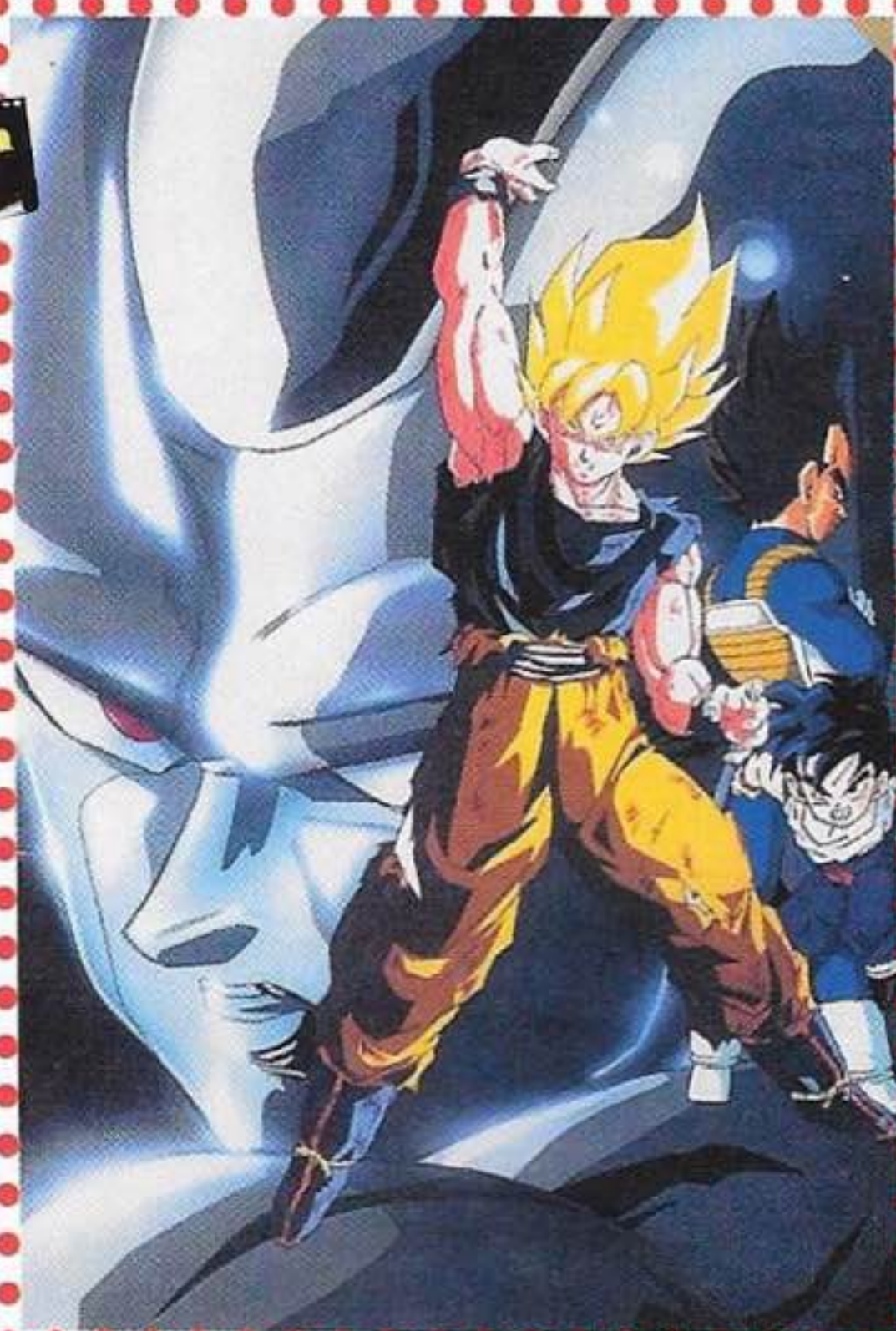
Cent mille guerriers de métal

Film 6

Titre original : Dragon Ball Z 6 : Gekitotsu Hyakuoku power no senshitachi

Crée en 1991.

Après le combat entre Sangoku et Cooler, ce dernier fut expédié en morceaux et presque mort dans l'espace par Sangoku. Ce qui restait de lui fut récupéré par une sorte de robot intelligent et super perfectionné. Il l'intégra à ses données, ce qui fit de Cooler un être très intelligent. Il s'installa sur la planète Namec pour réduire ses habitants en esclavage et Sangoku et ses amis furent appelés à la rescousse par Dendé.



Arrivé sur la planète, Sangoku affronte une version métallique de Cooler. Il réussit à le vaincre avec beaucoup de difficulté, mais à peine a-t-il fini que des milliers de guerriers identiques apparaissent.

Personnage :

Metal Cooler

Quand Cooler a été envoyé dans l'espace par Sangoku, il a été reconstruit par un robot. Il peut se recréer à la chaîne et possède une grande quantité de versions de lui, toutes aussi fortes les unes que les autres.



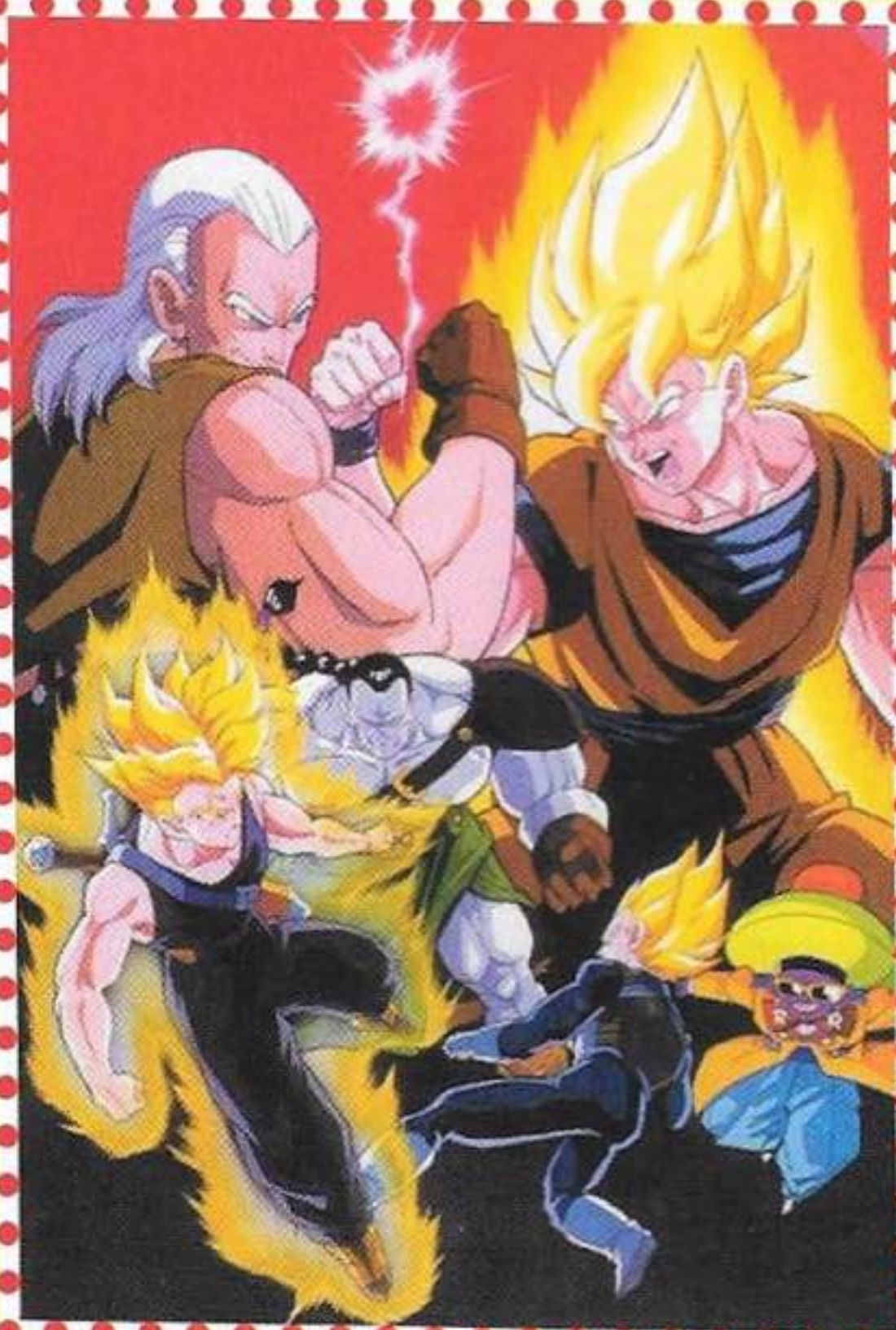
DRAGON BALL Z

L'offensive des cyborgs

Film 7

Titre original : Dragon Ball Z 7 : Kyokugen Battle ! San dai Super Saiyajin de Daisuke Nishio en 1992.

Quelques temps après la mort du docteur Gélot, l'ordinateur de sa base a pris la décision de libérer trois autres robots qu'il avait fabriqués. Les robots C13, C14 et C15 étaient programmés pour trouver Sangoku



et l'éliminer. Deux d'entre eux le trouvent dans un restaurant de la ville. Trunks qui est avec Sangoku lui propose qu'ils s'éloignent de la ville pour se battre. Grâce à Végéta, qui est venu les aider, ils réussissent à arrêter C13 et C14. Mais C15 ne veut pas être vaincu et récupère le moteur atomique de C13 et C14 pour devenir un nouveau guerrier très puissant.

Personnages :

C14

C'est un robot très méchant qui n'a aucun sens de l'humour et qui est incapable de réflexion. Il a une force brute énorme et de grandes aptitudes au combat. Trunks réussira à l'éliminer en le découpant avec son épée.



C15

Il ne s'éloigne jamais de C14 car ils sont complémentaires. Ils se transmettent leurs différentes analyses durant le combat. Sa petite taille lui permet de se déplacer très vite.

C13

Il était programmé pour se réveiller en cas de mort du docteur Gélot. Il est très puissant et a été créé à partir des capacités de Sangoku. Gélot a toutefois prévu une option supplémentaire, s'il n'arrivait pas à vaincre Sangoku. En absorbant le cœur atomique de C14 et C15, il peut décupler ses forces et devenir beaucoup plus fort.

Super C13

Quand il absorbe les piles atomiques de C14 et C15, son corps se transforme et il devient non seulement plus rapide mais aussi plus fort. Il peut lancer un grand nombre de boules d'énergie.



DRAGON BALL Z



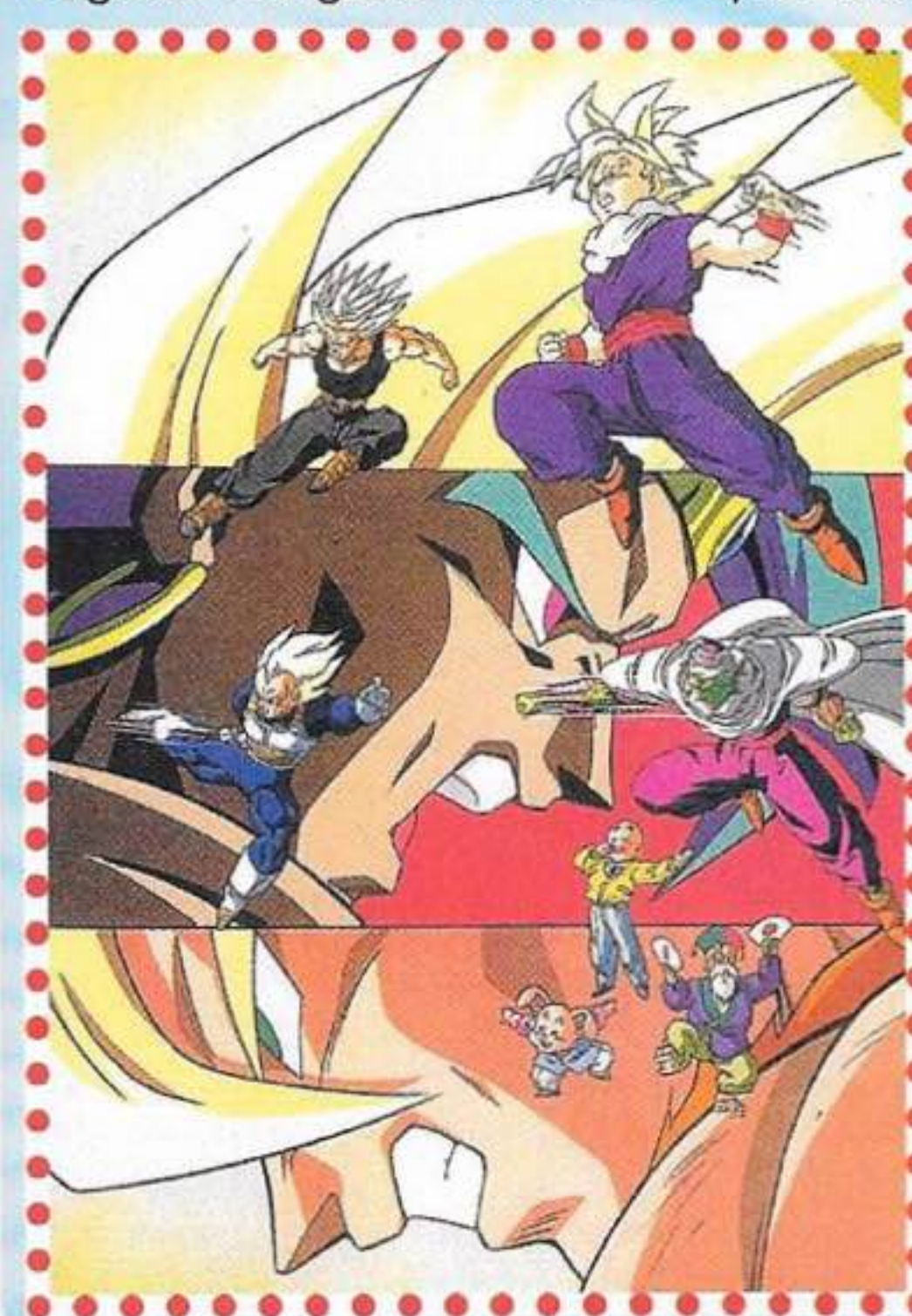
Broly le Super Guerrier

de Shigeyasu Yamauchi en 1993.

Titre original : Dragon Ball Z : Moetsukiro !

Nessen retsusen-chou gekisen

Alors que Sangoku et son groupe sont réunis pour un pique-nique, un vaisseau spatial atterrit avec à son bord Palagasse, son fils Broly et un groupe de guerriers. Ils annoncent à Végéta que la planète des guerriers de l'espace est de nouveau habitable et qu'il est attendu pour la restaurer. Végéta, Sangoku et les autres accompagnent Palagasse sur la planète Végéta. Sangoku découvre que Palagasse a



monté un plan pour se venger du père de Végéta sur sa personne. Broly en voyant Sangoku devient furieux et se met à attaquer Sangoku.

Personnages :

Palagasse

C'est le père de Broly. Pour lui, son fils est l'être le plus puissant de l'univers et c'est pour cela que le roi Végéta l'avait fait mettre en prison. Durant l'explosion de la planète, il a été sauvé par son fils, sa grande puissance l'ayant protégé. En découvrant le pouvoir de Broly, il lui met un collier de contrôle cérébral, afin de l'utiliser.



Broly

Grâce au diadème que lui a donné son père, il est devenu un garçon sage et obéissant. Végéta va se prendre d'affection pour lui et s'en occuper sans se douter du danger qu'il représente.



Broly, le Guerrier Millénaire

Avant de rencontrer Sangoku, il n'avait jamais utilisé cette forme. Plus il s'énerve et plus sa force grandit. Broly est le fameux Guerrier Millénaire de toutes les légendes.



Broly, le Super Guerrier

Sous cette forme, il est aussi puissant que Sangoku en Super Guerrier. Mais il est également sous l'effet du diadème et contrôlé par son père.



DRAGON BALL Z



Les mercenaires de l'espace

de Ueda en 1993.

Titre original : Dragon Ball Z : Ginga girigiri ! Butchigiri no sugoi yatsu

Un nouveau tournoi des arts martiaux est organisé par Hercule. Certains de nos amis décident d'y participer. Juste à la fin des phases de qualification, un étrange groupe de mercenaires arrive sur Terre, accompagné de leur chef, Vojack. Ils ont éliminé certains participants pour prendre leur place dans le tournoi. Les phases finales se déroulent dans des salles étranges et du coup nos amis, qui font face à des imposteurs, se retrouvent coincés. Trunks, Sangohan et Végéta vont combattre un à un tous les hommes de Vojack.



Personnages :

Gokuha

C'est le méchant principal et Trunks va le combattre. Il va être mis K.O. Puis, Gokuha va transformer son corps pour devenir encore plus puissant.



Bido

Ce puissant guerrier fait partie des hommes de Vojack. Il va affronter Sangohan durant le tournoi d'arts martiaux.



Zengia

La seule femme méchante du groupe. Elle connaît beaucoup de techniques, dont le fil à couper la matière. Elle va affronter Sangohan.



Vojack

C'est le mercenaire parfait. Il aime se battre. Sangoku et Sangohan vont avoir beaucoup de mal à le battre car, grâce à sa transformation, il est devenu encore plus fort.



Boujin

Bien qu'il soit très petit, c'est le plus puissant soldat de l'armée de Vojack. C'est un homme sournois qui aime bien tendre des pièges à ses proies.



DRAGON BALL Z

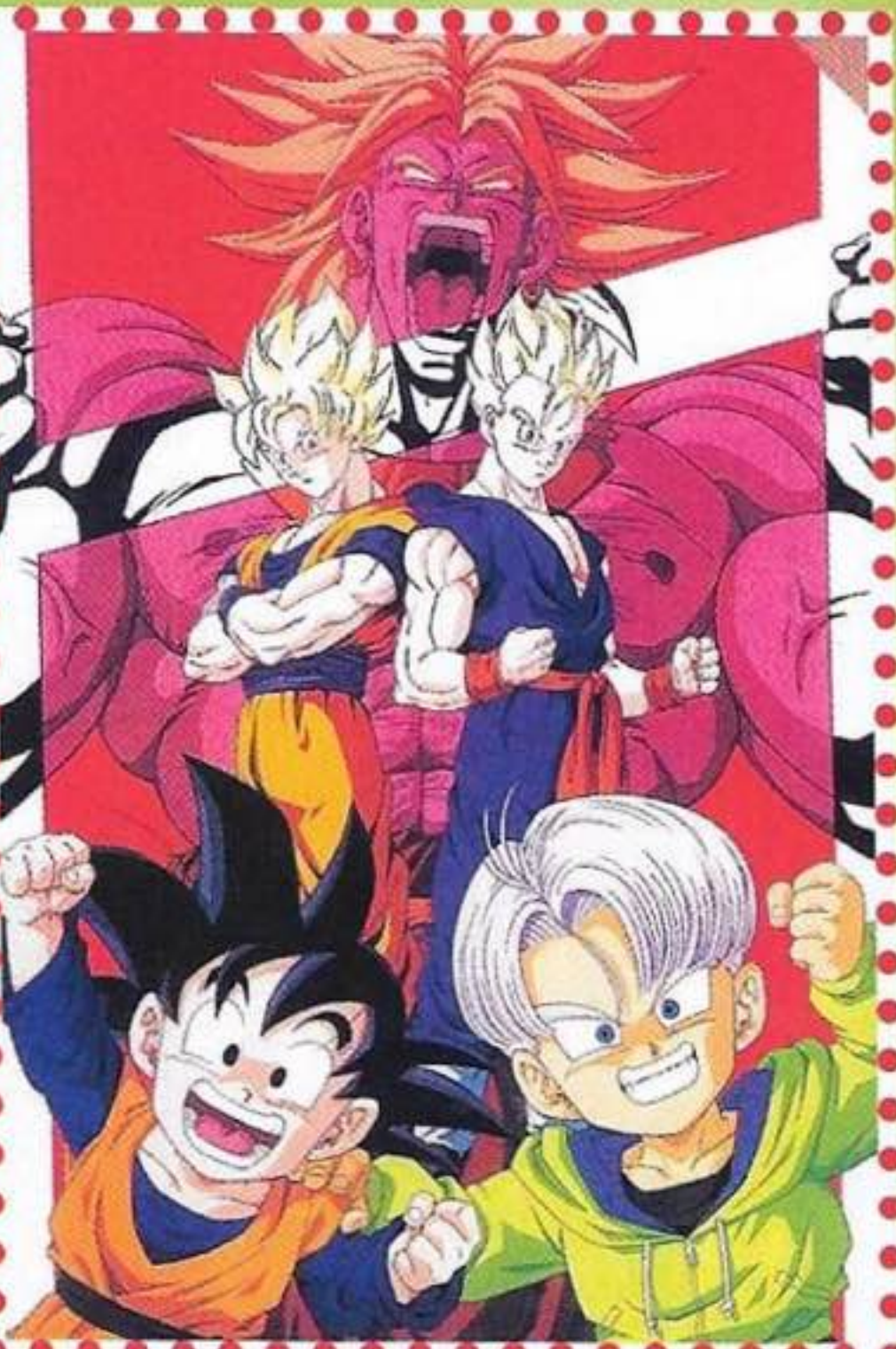
Le retour de Broly

de Shigeyasu Yamauchi en 1994.

Titre original :
Dragonball Z :
Kiken na futari !
Chô senshi wa
nemurenai

Après la bataille sur Végéta, Sangoku et ses amis sont retournés sur Terre, persuadés que Broly était resté sur la planète et avait explosé en même temps. Mais en réalité, il a pris la capsule spatiale de son père et s'est enfui dans l'espace. Il a erré jusqu'à ce que sa capsule atterrisse sur Terre dans les montagnes. Le froid et la glace ont recouvert la montagne et Broly s'est endormi à l'intérieur. Un jour, Sangoten, qui était dans les montagnes, avec Trunks et Bidel, s'est mis à crier. Broly s'est réveillé, furieux et prêt à tout pour le faire taire. Il ne supporte pas les cris et les pleurs d'enfant à cause de Sangoku, qui hurlait tout le temps quand il était petit sur Végéta.

Film
10



Personnages :

Broly, Super Guerrier Millénaire

Plus il s'énerve et plus il devient puissant. Il est instable et ne supporte pas la moindre contrariété. Il ne supporte pas Sangoten et ses cris. Il semble moins fort que Végéta, mais nos héros se sont contraints de se réunir pour en venir à bout.



Broly

Quand Broly est calme, il est déjà d'une puissance incroyable et reste en permanence en Super Guerrier.

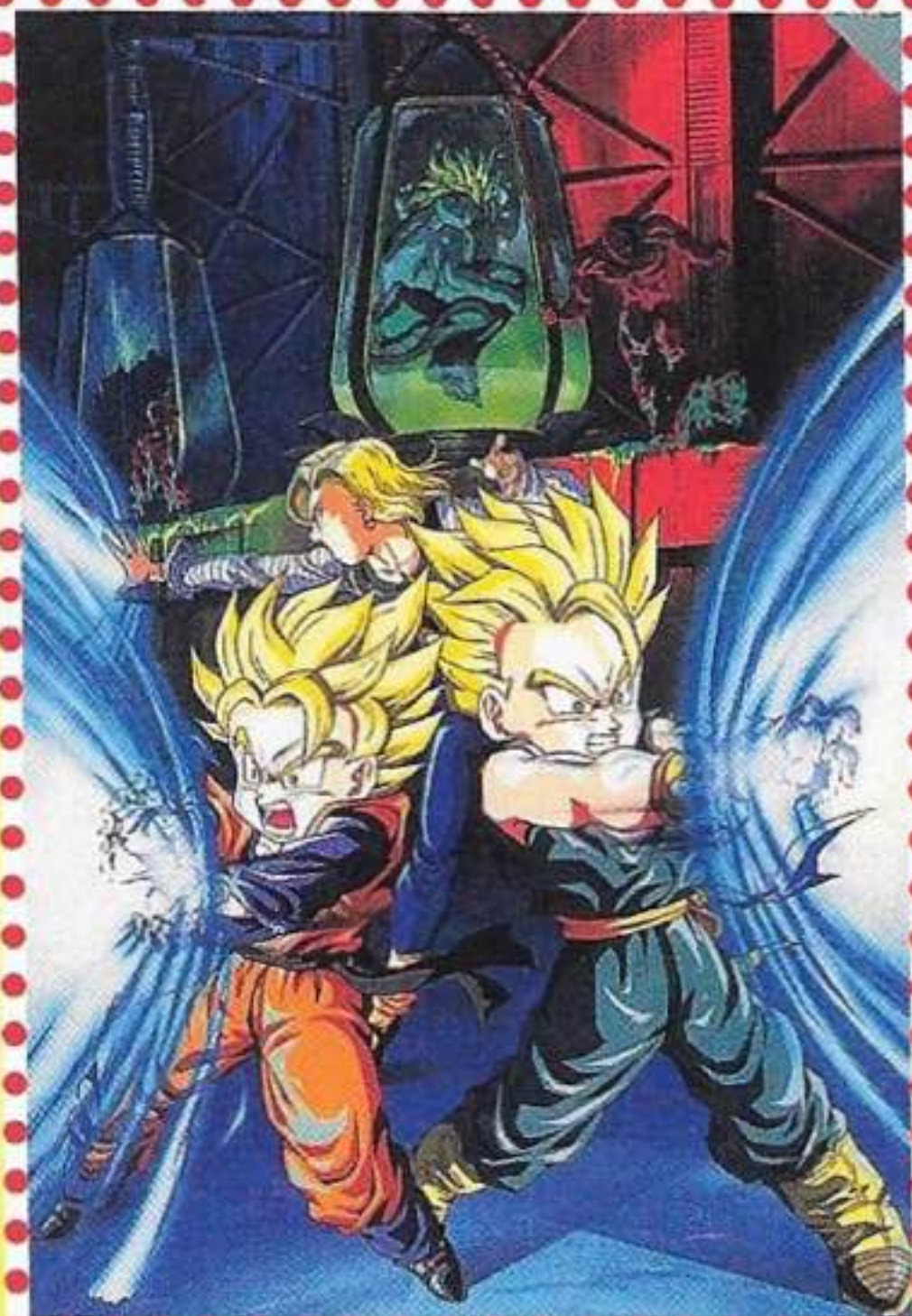
DRAGON BALL Z

Bio Broly

de Ueda en 1994.

Titre original : Dragon Ball Z 11 : Sûpâ senshi gekiha ! Katsu no wa ore da

Le sorcier du petit village de montagne dans lequel Sangoten, Trunks et Bidel ont combattu. Broly a trouvé du sang de ce dernier. Il en prélève quelques gouttes et part en ville, afin de le vendre à un homme très riche qui veut créer un guerrier parfait. Le milliardaire confie le sang à ses généticiens, afin qu'ils créent un être artificiel. C18, qui a été invitée au château du milliardaire, s'y est rendue en compagnie de Sangoten et de Trunks. Trop curieux, les deux garçons se rendent dans la salle de recherche du palais et découvrent les projets du milliardaire. Ils décident d'y mettre fin, quoi qu'il arrive.



Film
11

Personnage :



Bio Broly

C'est le seul méchant du film. Il n'a aucune conscience, car sa création n'était pas terminée quand Sangoten et Trunks l'ont sorti de sa cuve. Il a été créé à partir d'une goutte de sang dans le but d'en faire une armée. Son corps est en décomposition et se liquéfie jusqu'à tout engloutir sur son passage.

Dragon Ball 10th Anniversary

Fait en
1996

Ce film est sorti en salles pour fêter le dixième anniversaire de Dragon Ball. Le premier film a



été refait avec de nouveaux effets spéciaux et plus de moyens. Cette fois, Sangoku ne combat pas le roi Gourmet, mais le général Rouge qui tente de réunir toutes les boules de cristal. Sangoku et Bulma, qui les cherchent aussi, vont s'opposer à l'armée du Ruban Rouge pour contrecarrer leurs plans de domination du monde.

DRAGON BALL Z

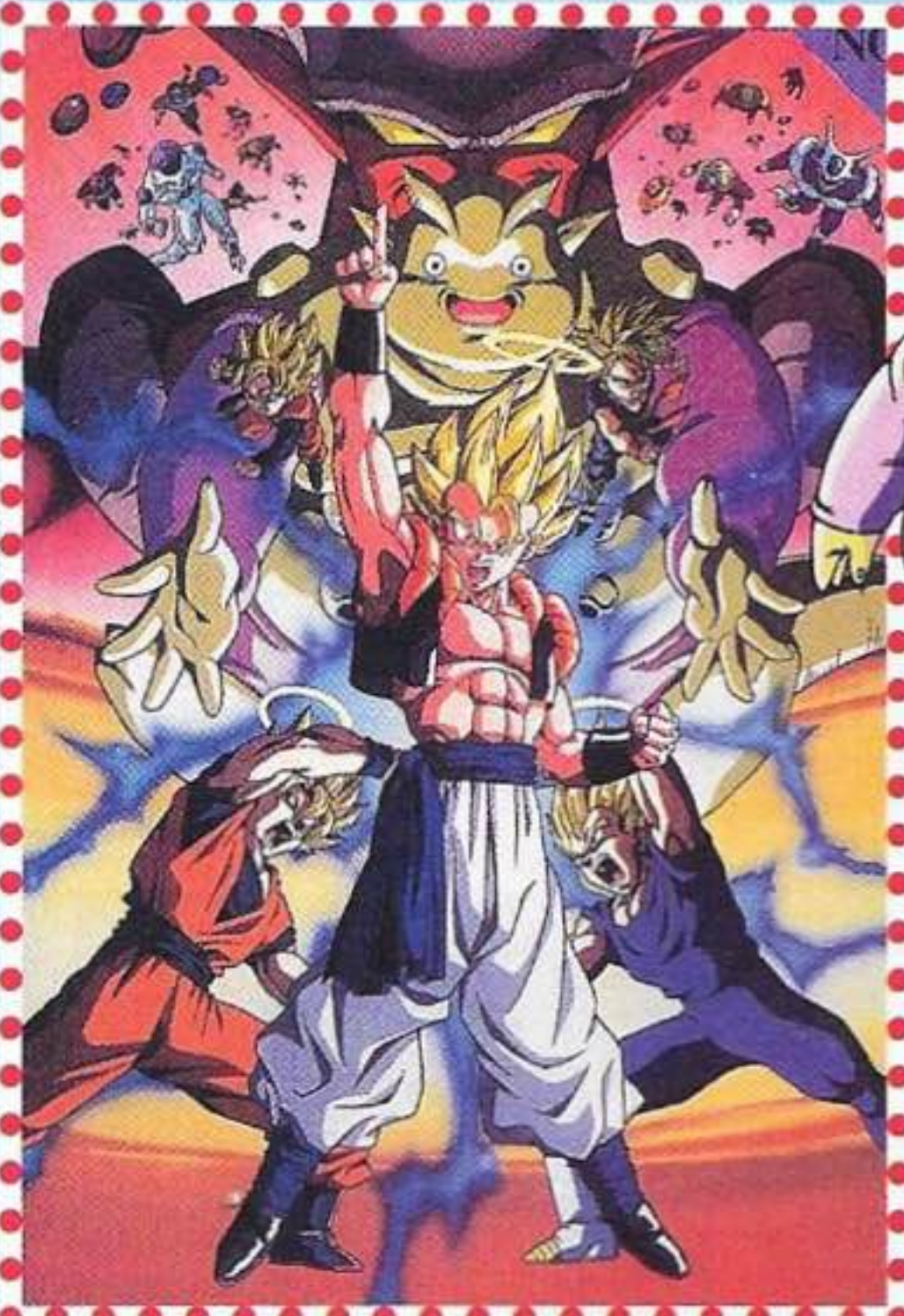
Fusion

de Shigeyasu Yamauchi en 1995.

Titre original : Dragon Ball Z 12 : The Resurrection of Fusion ! Goku and Vegeta

Film
12

Le maître des Kaïo décide d'organiser au royaume des morts un tournoi réunissant les meilleurs guerriers. Sangoku se retrouve en finale, face à Paikuhan. Le grand juge Enma Daïo reçoit un être maléfique du nom de Janemba. Durant son passage aux enfers, il est libéré par erreur. Ce puissant guerrier se met



à semer la zizanie au royaume des morts. Sangoku et Paikuhan sont envoyés, afin de le stopper. Janemba est si puissant, qu'il est difficile à arrêter. Végéta est contraint de leur venir en aide. Sangoku et lui vont fusionner pour devenir Gojéta.

Personnages :

Janemba (Bibendum jaune)

Janemba est un extra-terrestre très méchant qui a fait souffrir beaucoup de peuples. À sa mort, il était destiné à aller en enfer. Tous ses pouvoirs lui avaient été enlevés pour passer devant Enma Daïo, mais il a réussi à s'échapper juste avant.



Gojéta

Pour vaincre Janemba, Sangoku a dû fusionner avec Végéta pour devenir Gojéta. Cette fusion s'obtient grâce à une technique spéciale. Si elle est mal exécutée, les forces sont divisées. Il peut garder cette forme seulement quelques minutes, car en restant comme cela, il dissipe toute son énergie.



Janemba

(Le guerrier rouge)

Après avoir saboté la machine qui le retenait prisonnier, il s'est réfugié en enfer, afin que le sort qui retenait ses pouvoirs disparaisse. Sangoku et Végéta ont dû fusionner pour pouvoir le combattre. Grâce à son épée, il peut tout découper.

DRAGON BALL Z

L'attaque du dragon

de Mitsuo Hashimoto en 1995.

Titre original : Dragon Ball Z 13 : Ryūken bakuhatsu ! Gokū ga yaraneba dare ga yaru

Film
13

Un jour, alors que le guerrier intergalactique et la guerrière intergalactique combattaient le crime, ils sont tombés sur un étrange homme du nom de Hoile qui tentait de se suicider. Il leur explique qu'un extra-terrestre du nom de Ildegane sème la zizanie dans l'univers et que le seul moyen de l'arrêter est un guerrier du nom de Tapion qui avait sauvé la planète Konatsu jadis. Le problème, c'est



qu'il a été enfermé dans une sorte de boîte à musique par une malédiction. Après avoir fait appel au dragon Shenron, ils libèrent Tapion qui mécontent leur apprend qu'il s'était enfermé volontairement pour retenir son ennemi Ildegane prisonnier.

Personnages :

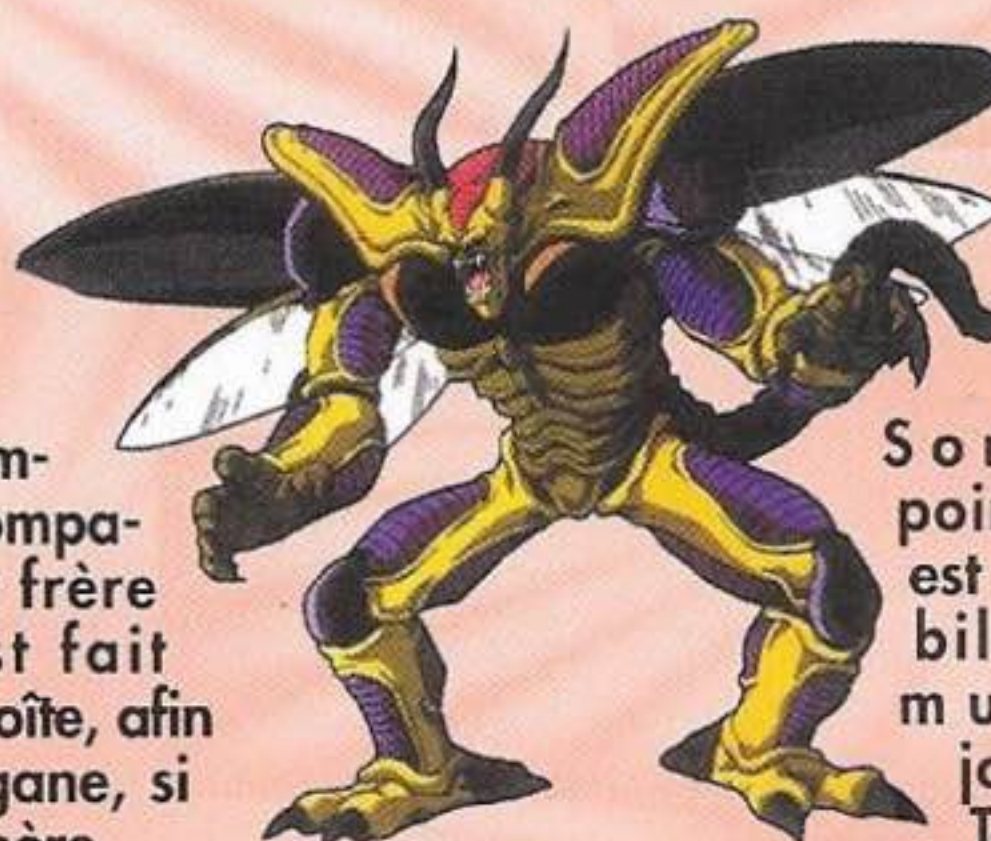
Ildegane deux parties

Ce monstre venu de l'espace semait la zizanie jusqu'à ce que deux guerriers réussissent à le séparer en deux et à enfermer son corps dans une boîte, afin que les deux parties ne soient jamais réunies.



Tapion

Un guerrier qui combat Ildegane en compagnie de son petit frère Minocia. Il s'est fait enfermer dans la boîte, afin de combattre Ildegane, si une personne le libère.



Ildegane

Il n'a aucune intelligence et ne fait qu'obéir aux ordres de Hoile. Il a le pouvoir de se désolidifier pour éviter les projectiles. Son seul point faible est sa sensibilité à la musique jouée par Tapion.

Les films TV Dragon Ball Z

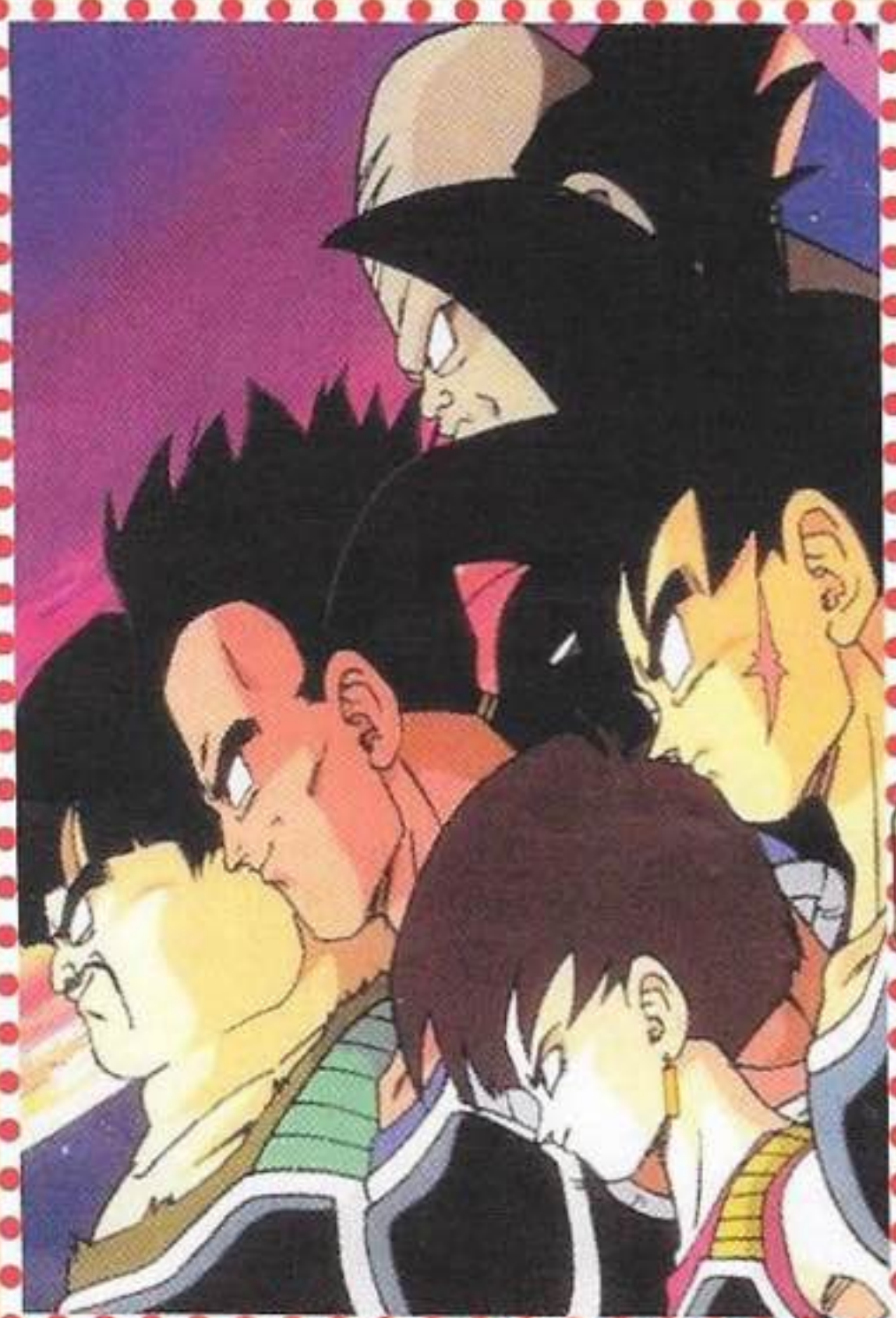
Téléfilm
1

DRAGON BALL Z

Le père de Sangoku

Titre original : Tatta Hitori no Sashukessen : Freeza ni idonda Z senshi Kakaluto no chichi
Sorti en 1990

Ce téléfilm diffusé à la télé raconte le passé de Sangoku. Alors que Sangoku n'était qu'un bébé, son père Barduck fut envoyé avec son équipe sur une planète, afin d'éliminer les habitants pour revendre la planète à Freezer.

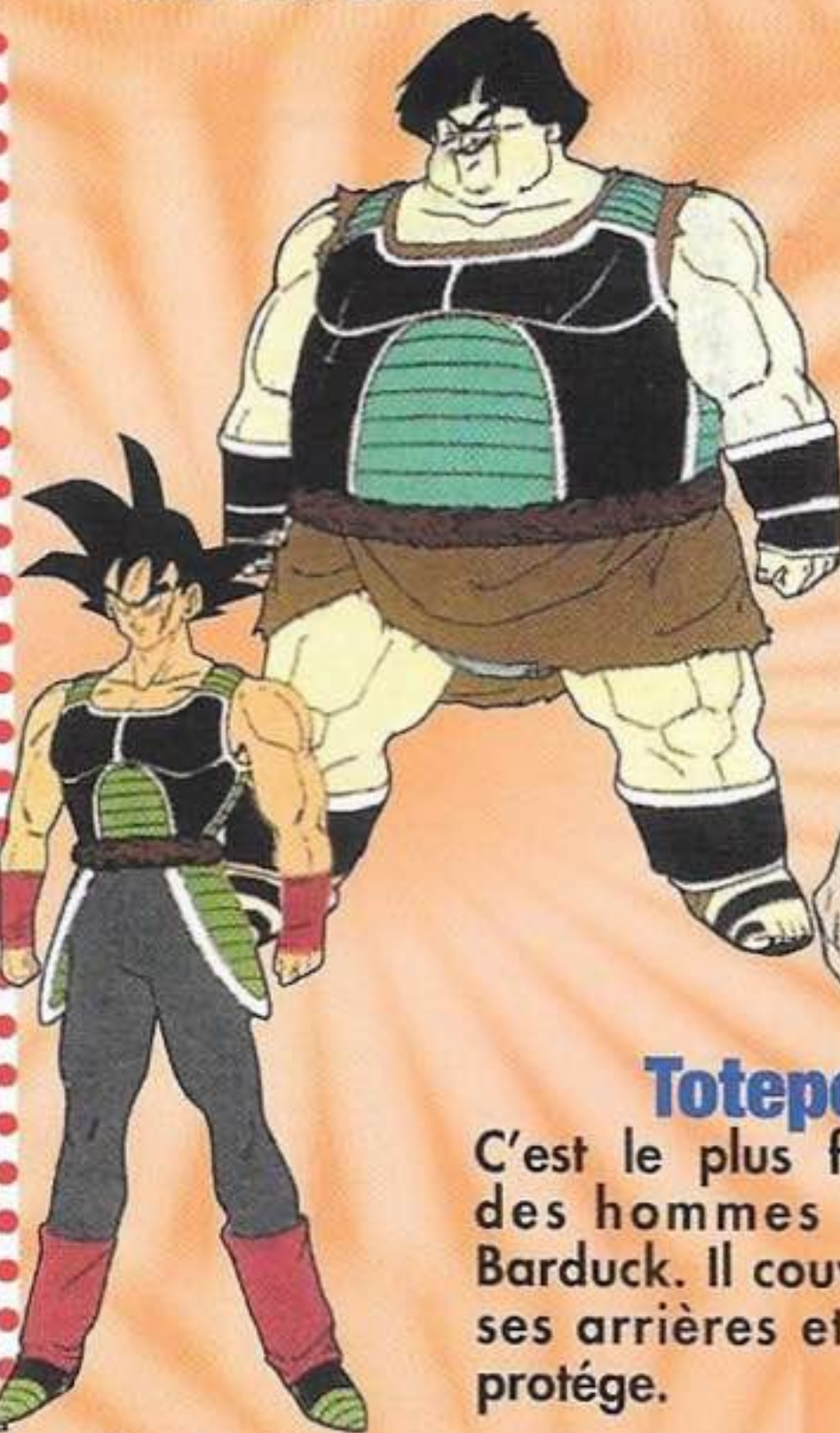


Durant l'affrontement, un des habitants de la planète pique Barduck et lui inocule le pouvoir de voir l'avenir. C'est comme cela qu'il a vu que son équipe allait être prise dans une embuscade par les hommes de Freezer. Mais il arriva trop tard à leur secours et partit les venger. En route, une vision lui montra que Freezer allait détruire sa planète avec tous les guerriers de l'espace. Il se rendit là-bas, pour prévenir le roi Végéta, mais il ne le croit pas.

Personnages :

Panboukin

Ce guerrier est le dernier à se faire tuer. Il va tenter de s'échapper pour prévenir Barduck du piège que leur a tendu Freezer, mais se fera tuer avant.



Celipa

C'est la seule guerrière de l'espace que l'on voit dans l'espace. Elle se bat comme un homme et ne se laisse jamais abattre.



Thomas

Un guerrier de l'espace, très fidèle à Barduck. Il va être tué par les soldats de Freezer.

Toteles

C'est le plus fort des hommes de Barduck. Il couvre ses arrières et le protège.



Barduck

Grâce au pouvoir qui lui permettait de voir l'avenir, il a pu échapper au piège de Freezer. Il va tenter de combattre seul ce dernier. Avant de mourir, il va voir l'avenir et saura que son fils Sangoku va le venger.

DRAGON BALL Z

L'histoire de Trunks

Téléfilm
2

Titre original : Setsubohe no hanko ! Ko no saete chosenshi Gohan to Trunks

Cette histoire permet d'introduire le personnage de Trunks dans la série. Trunks vient d'un futur dans lequel Sangoku est mort d'une maladie cardiaque. Quand les cyborgs C17 et C18 sont arrivés, il n'a pas pu les combattre et ils ont éliminé un à un nos héros, laissant la Terre sans défense. Les humains sont contraints de se cacher pour survivre. Trunks le fils de Bulma a grandi entre sa mère et Sangohan. Sangohan va l'entraîner pour faire de lui un Super Guerrier. Persuadé d'être supérieur aux cyborgs, il va les combattre, mais Sangohan va perdre la vie en tentant de le secourir. Bulma va alors pousser Trunks à prendre une capsule temporelle de son invention pour partir dans le passé, afin de le changer.



Personnages :

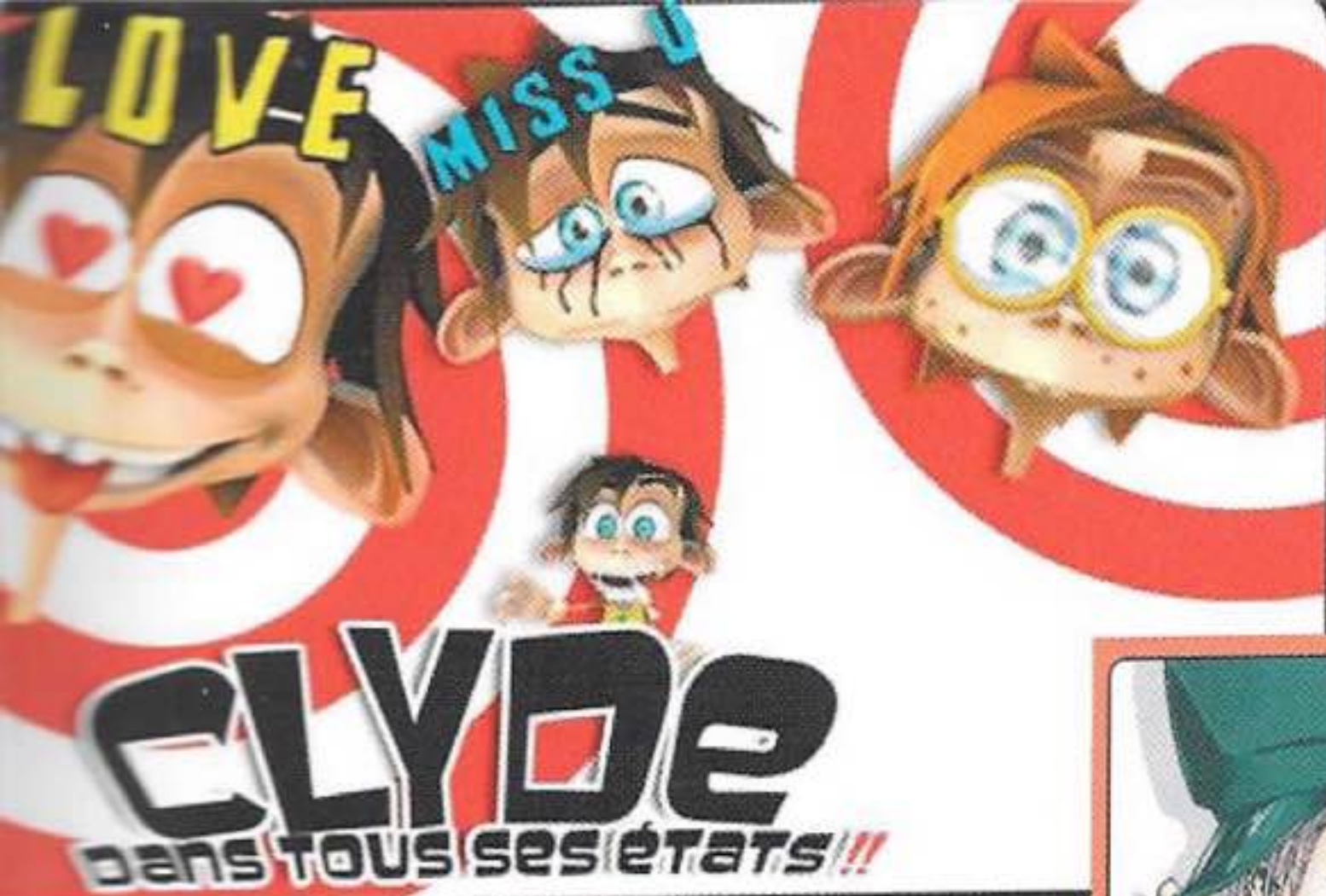
C18

Sœur jumelle de C17, c'est une jeune fille capricieuse qui ne pense qu'à son physique et à elle-même. Elle suit son frère partout et n'hésite pas à le pousser à faire des choses détestables. Tous deux vont suivre le plan de Gélot et détruire les amis de Sangoku. Ils vont semer la destruction sur terre, jusqu'à ce que Trunks se mette en travers de leur route.



C17

Frère jumeau de C18, ce garçon avait été laissé pour mort quand le docteur Gélot les a trouvés, sa sœur et lui. Persuadé qu'ils n'avaient aucune chance de retrouver la vie, il a remplacé une partie de leurs organes, pour en faire de puissants cyborgs. Ils étaient tous deux programmés pour trouver Sangoku et sa bande, puis les éliminer. Mais leur instabilité les pousse à n'en faire qu'à leur tête.



CLYDE
DANS TOUS SES ETATS!!!

LES SONNERIES

HITS RADIO			
Academiens Les Academiens	33625	Na na na Petey and Jadee	93697
Amor jusqu'à l'impossible	12127	Ne retiens pas tes larmes	87833
Amor 6 June	90138	Nolwenn ohwo! Nolwenn Leroy	08609
All about you Tatu	11428	Parle-moi Jean-Louis Aubert	08190
Always love Nada surf	31568	Pas sans toi M. Pokora	84044
Azouline Enya	98119	Petite soeur Låam	30929
Belle morena - Les Bronzés 3	67074	Pinocchio en hiver Pinocchio	23146
Be without you Mary J Blige	87389	Popcorn Crazy Frog	96160
Beaux dimanches	88339	Pour être libre Låam	05403
Bele dancer (Bananza) Akon	09336	Precious Depeche Mode	26665
Bele city life Mattafix	08503	Pump it The Black Eyed Peas	13656
Bele de vie The boy rackers	32393	Rester la même Lorie	16203
Black horse and the cherry tree	52711	Rocket in the sky Benassi Bros	19675
Black moments L'Skadrille	12757	Run it Chris Brown	37053
Can I have it like that Pharrell	12757	Santiano Les Academiens	19694
Chasse la pluie Anggun	63330	Space soap Mister cosmic	26652
Chicken little : don't go breaking...	44509	Stickwitu PussyCat Dolls	16592
Chicken little : we are the....	96254	Talk Coldplay	02657
Clash Green Stefani	27483	Tant qu'on rêve encore	51623
Dans la jungle pour Ingrid...	81616	T'es pas cap pinocchio Pinocchio	47474
Dans ma fusée Ilona Mitrecey	69086	Time to grow Lemar & Justine	18109
De retour M Pokora	17153	Toi mon amour Marc Lavoine	97025
Deesse Thierry Cham	43397	Toutes les peines Patrick Fiori	24878
Dis-moi que tu m'aimes	90631	Tripping Robbie Williams	79792
Dis-moi que tu m'aimes	25017	Un ange frappe à ma porte	16282
Dis-moi que tu m'aimes	93851	Wake up Hilary Duff	90062
Dis-moi que tu m'aimes	11597	Welcome to my life Simple Plan	65249
Dis-moi que tu m'aimes	75104	When I'm gone Eminem	01802
Dis-moi que tu m'aimes	39866	Window shopper 50 cent	80773
Dis-moi que tu m'aimes	17580		
Dis-moi que tu m'aimes	09285		
Dis-moi que tu m'aimes	32072		
Dis-moi que tu m'aimes	10986		
Dis-moi que tu m'aimes	07686		
Dis-moi que tu m'aimes	17057		
Dis-moi que tu m'aimes	60263		
Dis-moi que tu m'aimes	85020		
Dis-moi que tu m'aimes	74138		
Dis-moi que tu m'aimes	59954		
Dis-moi que tu m'aimes	81000		
Dis-moi que tu m'aimes	86559		
Dis-moi que tu m'aimes	99317		
Dis-moi que tu m'aimes	14958		
Dis-moi que tu m'aimes	14247		
Dis-moi que tu m'aimes	14959		
Dis-moi que tu m'aimes	29316		
Dis-moi que tu m'aimes	07392		
Dis-moi que tu m'aimes	92252		
Dis-moi que tu m'aimes	74779		
Dis-moi que tu m'aimes	27412		
Dis-moi que tu m'aimes	12500		
Dis-moi que tu m'aimes	11680		
Dis-moi que tu m'aimes	45248		
Dis-moi que tu m'aimes	16356		
Dis-moi que tu m'aimes	62177		
Dis-moi que tu m'aimes	93302		
Dis-moi que tu m'aimes	50233		
Dis-moi que tu m'aimes	72912		
Dis-moi que tu m'aimes	05961		
Dis-moi que tu m'aimes	65466		
Dis-moi que tu m'aimes	53549		
Dis-moi que tu m'aimes	52360		
Dis-moi que tu m'aimes	09603		
Dis-moi que tu m'aimes	12212		
Dis-moi que tu m'aimes	32801		
Dis-moi que tu m'aimes	27233		
Dis-moi que tu m'aimes	12528		
Dis-moi que tu m'aimes	42929		
Dis-moi que tu m'aimes	67185		
Dis-moi que tu m'aimes	42076		
Dis-moi que tu m'aimes	30126		
Dis-moi que tu m'aimes	55019		
Dis-moi que tu m'aimes	20575		
Dis-moi que tu m'aimes	44907		
Dis-moi que tu m'aimes	60133		
Dis-moi que tu m'aimes	16106		
Dis-moi que tu m'aimes	69698		
Dis-moi que tu m'aimes	01357		

Des milliers de logos et sonneries à télécharger !!
 • PAR SMS : envoi **MANGAS** et la ref au **81617***
 1,50€/envoi + prix du sms 2 sms maxi
 • PAR TEL : **08 99 700 793**
 1,35€/appel + 0,34€/min

34993	60432	58202	58210	82717
92897	58562	58349	96965	82393
10314	88050	66377	52138	31193
81148	84552	68987	35025	36567
05634	99844	19204	85702	81969
12844	07438	71863	67285	07027
29188	16606	16767	35417	35531
56332	66466	68022	68979	68993
07225	03530	09839	74814	28959
74362	78978	81967	89831	91310

TOP MOBILE LOGOS
 Le classement officiel des meilleurs LOGOS

- 05907
- 75456
- 58359
- 57491
- 08755
- 58693
- 57620

TOP MOBILE SONNERIES
 Le classement officiel des meilleures SONNERIES

1	02663	Dragon ball z
2	96160	Popcorn
3	83737	Un, dos, très
4	74082	NCIS
5	54256	Les bronzés font du ski
6	55673	Pulp fiction
7	55770	8 Mile - Lose yourself v1
8	70728	I'll be there for you - Friends
9	81360	Save me - superman - smallville
10	82616	Le seigneur des anneaux 1
11	75170	Rocky - Eye of the tiger
12	06717	Super mario
13	28454	Get wild city hunter - Nicky Larson
14	70292	Les experts - who are you
15	97313	Friends - Smelly Cat

Viens t'éclater sur la chat la plus **PUN** de France !!
 Tous les jours des milliers de connectés!
ENVOIE PAR SMS
CPCHAT AU 61617
 0,35€/envoi + prix du sms
PAR TEL
08 92 70 25 35
 0,34€/min

Gagne le plus mode des mobiles !!
 30 portables à gagner
myWAY
 allure
 envoi **MOBILE** au **71007***
 0,35€/envoi + prix du sms 4 sms maxi

Service mineur, demande à les parents avant d'appeler. Pour le 08 92 et pour le 08 99 : services édités par Index MULTIMEDIA RCS 342177029 - 08 99 : Tarif depuis un poste fixe : 1,35€/appel + 0,34€/min - 08 92 : 0,34€/min - 8 16 17 - service édité 3614 B 411 864 986 - 1,50€/envoi + prix du sms 2 sms maxi - 61919 : Service édité par 3614 - 0,35€/envoi + prix du sms - inscription : 3 sms maxi - option wap activée pour recevoir les photos - L'option wap de votre mobile doit être activée. Abonnement pour une semaine. Pour arrêter l'abonnement. Envoyez stop au 88400 - Listes de préférences : 0626 89 33 66 (0,15€/min) - Réclamations : contactez hotline.mobile@123multimedia.com - Pour les produits autres que logos Noir et blanc et sonneries mono l'option de votre mobile doit être activée - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi sur l'Informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse - © Extremes Zombies TM © 2003 - © John Graphics ; CHAKO © CharacterKorea Co., Ltd 1999-2004. All rights reserved. ; (c) 64TELECOM ; © 2006 Luis Royo / Represented by Norma Editorial ; © Vurore ; © 2DAYUK ; © Sandrine Gestin ; © KFSFTM Hearst/FS ; © Soryane ; © Royal Wear 2006 - Licencié par Mad
 Sponsoring : (c) Krystal Camprubi ; © 313 BULLROT ; JOE BARTEAM ; Editions Vents d'Ouest Bar2 ; © meo 24



UN MOBILE
100 %
MANGAS

PAR SMS
MANGAS SUIVI DE
LA REF AU **81617**

Par ex. : pour télécharger la sonnerie
DRAGON CHINOIS envoi MANGAS 15428 par SMS au 81617

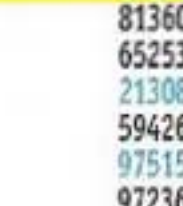
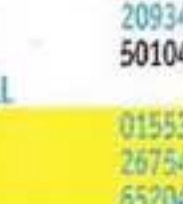
1,50€/envoi + prix du sms
2 sms maxi

08 99 700 793

1,35€/appel
+ 0,34€/min

TOP SONNERIES

- Baila morena ZUCCHERO 14671
- J'voulais AMINE 50233
- La boulette "generation nan nan" DIAM'S 05961
- Un ange frappe à ma porte NATASHA ST-PIER 16282
- Sorry MADONNA 18576
- De retour M.POKORA 29087
- Gabriel NAJOUA BELYZEL 88559
- Aimer jusqu'à l'impossible TINA ARENA 12127
- Les freres existent encore K-MARO 12528
- Temperature SEAN PAUL 12060



08755	58359	58693	57491	58210	82717
03058	55041	59918	09388	49905	95209
96899	06406	33629	06392	42302	03030
21210	03032	58702	97096	25436	+ de Mangas ? Tape JAPAN au 81617
17441	32843	94531	24891	54030	+ de Guerre ? Tape GUERRE au 81617
99844	69761	66110	74814	23680	+ de Dragons ? Tape DRAGON au 81617
29090	14778	15428	55721	53214	+ de Monstres ? Tape MONSTER au 81617
67877	83787	63069	07106	63070	+ de Fantastique ? Tape FANTASTIK au 81617
25661	34821	32223	25728	09982	

TOP MOBILES

- 25547
- 14743
- 57620
- 06394
- 75218
- 11257

LES SERIES CULTES		Les anges du bonheur		07231	
4400	24H CHRONO	59809	Les cités d'or	55675	
	Clocktick - tic tac	83672	Les dessous de Palm Beach	57478	
	Générique de fin	83425	Les experts manhattan	64110	
	Alias	67521	Melrose place	46007	
	Amicalement vôtre	54238	Missing - this dream is real	50200	
	Arabesque	59651	Mission impossible	54257	
	Benny hill	55679	Monk	04337	
	Beverly hills	16381	Muppet show	70806	
	Beyond the sea	04159	NCIS	74082	
	Biomani	42768	New York Section Criminelle	03507	
	Buffy - Already met you	60443	Nip/Tuck - A perfect lie	92929	
	Capitaine flam	55676	Pink panther	70807	
	CHARMED		PJ	07046	
	Rainbow in the sky	63450	Plus belle la vie	52977	
	Demain à la une	70301	Pour l'amour du risque	20934	
	Deux flics à miami	46424	Profiler	50104	
	Desperate housewives	16997	ROSSELL		
	Dingue de toi	46425	Brothers and sisters	01593	
	Dr Quinn	58750	I shall believe	26754	
	Dynastie	46428	Roswell	65204	
	Equalizer	46429	Save Me - Smallville	81360	
	Fastlane - Speedway	70341	Sauvés par le gong	65253	
	Felicity	96579	Sex and the city	21308	
	FRIENDS		Six feet under	59426	
	I'll be there for you	70728	Sous le soleil	97515	
	Trouble with boys	89133	Spin city	97236	
	View from the other side	62455	Stach stach	54258	
	Smelly Cat	97313	Stargate SG-1	21310	
	Fx effets spéciaux	08769	Sydney Fox	73211	
	Goldorak	46434	Téléchat	03558	
	Hartley coeur à vif	98623	That 70's show - In the street	98508	
	Hawai police d'état	82143	The sentinel	40749	
	Invasion planète Terre	24196	The Sopranos	53799	
	Jag	49846	True Calling - Compte à rebours	21170	
	Jayne et les conquérants	01692	Un gars une fille	62326	
	Jeanne et serge	16485	UN, DOS, TRES		
	John Doe	40557	acurius	97722	
	K 2000	80071	Baila morena	20581	
	La famille Addams	70733	Dancing in the street	29587	
	La fête à la maison	30286	I got life	79407	
	L'agence tous risques	55773	I got life	79407	
	Largo Winch	50199	Me siento bien	34576	
	Le caméléon	40249	Sambame (danza de fuego)	30795	
	Le frelon vert	46543	Upa mix	68324	
	L'empire des cinq	55304	Urgences	73845	
			Worrr about you - The 4400	59809	
			+ de BD CULTES, envoi CULTÉ au 81617		
			+ de SERIES TV, envoi TV au 81617		

LE MEILLEUR DES JEUX SUR TON PORTABLE !

64598

64598

26751 98129 63140 69000 85489 73424

08 99 700 793

Gagne le plus mode des mobiles !

30 portables à gagner

myWAY Allure

MOBILE au 71007*

0,35€/envoi + prix du sms
4 sms maxi

GOI ROY GCHAG

rejoins des milliers de connexés

ENVOIE PAR SMS

GPCHAT AU 61617*

PAR TEL

08 92 70 25 35

0,35€/envoi + prix du sms

Copyright 2004 AIM Productions N.V - All rights reserved

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 92 et pour le 08 99 : services édités par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029 - 08 99 : Tarif depuis un poste fixe : 1,35€/appel + 0,34€/min - 08 92 : 0,34€/min - 8 16 17 - service édité 3614 B 411 864 986 - 1,50€/envoi + prix du sms - 2 sms maxi. Chat : 0,35€/envoi + prix du sms - inscription 3 sms maxi - option wap activée pour recevoir les photos - Listes des compatibles : 0826 88 33 66 (0,15€/min) - Reclamations : contactez hotline.mobile@indexmultimedia.com - Pour les produits autres que logos Noir et blanc et sonneries mono l'option de votre mobile doit être activée - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi dite de l'informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de IndexMultimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse - © DILDAR.COM ; (c) Studio Takahoshi ; © Soryane ; © pepita ; © 64 Telecom ; © Sandrine Gestin ; © Mobibase ; © 2Dayuk ; © 2006 Luis Royo / Represented by Norma Editorial ; (c)2005-2006 MagicBerry Co., Ltd All rights reserved ; © Vurore ; © See my sms tous droits réservés ; (c) Krystal Camprubi ; © Darel ; © Charlene Jear ; © Corbis ; © Roland Di Costanzo ; © Gilles Francescano - Jeu MyWay Allure : Si tu es mineur, demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. 72007 - 0,50€/envoi + prix du sms - RCS B 411 864 986 - Jeu gratuit sans obligation d'achat du 1/03/2006 au 30/4/2006 - modalités du remboursement du timbre (pour obtenir le règlement) et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier de Justice à Toulouse, Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à IndexMultimedia BP 1141 31100 Toulouse - Photos non contractuelles - Dotations : 30 téléphones portables My Way Allure d'une valeur unitaire TTC de 199 €.

SMS+

Répondre STOP pour ne plus recevoir de SMS du service.