

NOUVEAU !

Dorothee
MAGAZINE

D. manga

LA SUITE DES
AVENTURES DE

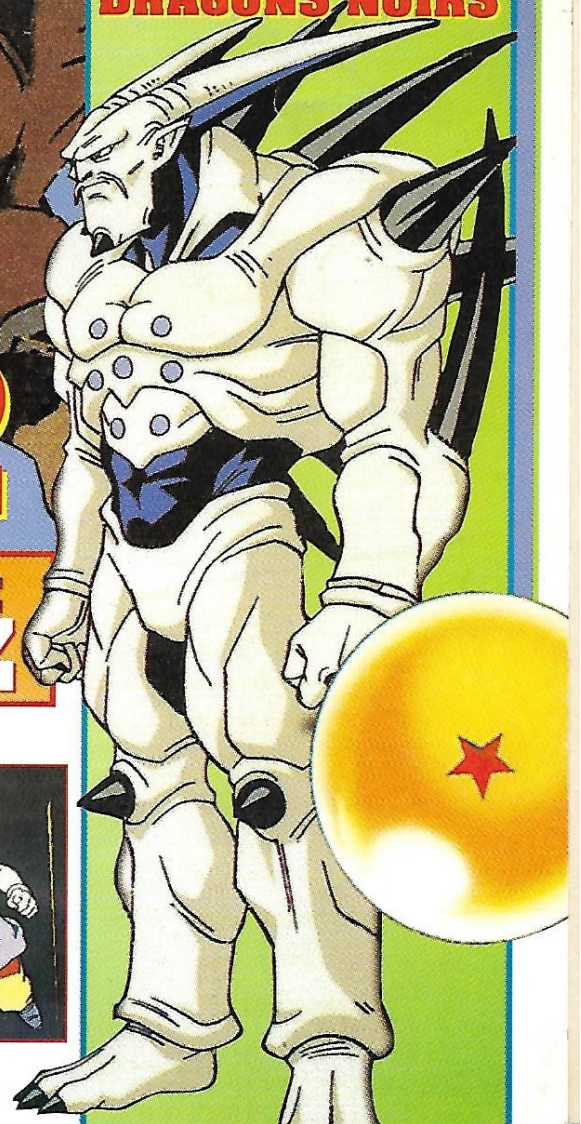
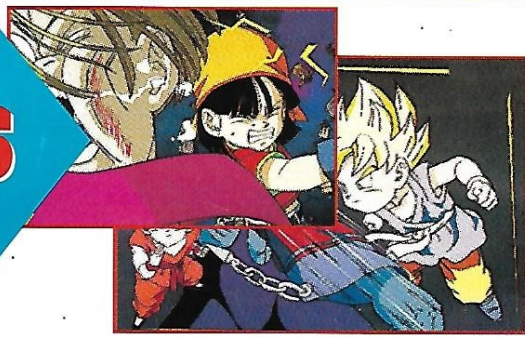
DRAGON BALL GT

LI SHERON
LE CHEF DES
DRAGONS NOIRS

LA
NOUVELLE
FUSION
SANGOKU 4
VEGETA 4
GOGETA 2

LE TOUT DERNIER EPISODE DE
DRAGON BALL Z

2
POSTERS
GEANTS



T 2918 - 437 - 20,00 F



MENSUEL N° 437 - Février 1998 - 20 FF - 145 FB - 6,50 FS ISSN 1142-3323

AB
TOYS

DRAGON BALL Z

DES COLLECTIONS A SUIVRE

ドラゴンボール

En vente en grande surface
et magasins spécialisés



LES KITS
A ASSEMBLER
SANS COLLE ET
SANS PEINTURE



LES POUPEES
40 CM



LES POUPEES
PARLANTES



LES COFFRETS 6
PERSONNAGES



LES ARTICLES

ENCORE DES CREATIONS AB TOYS

ドラゴンボール

DRAGON BALL Z

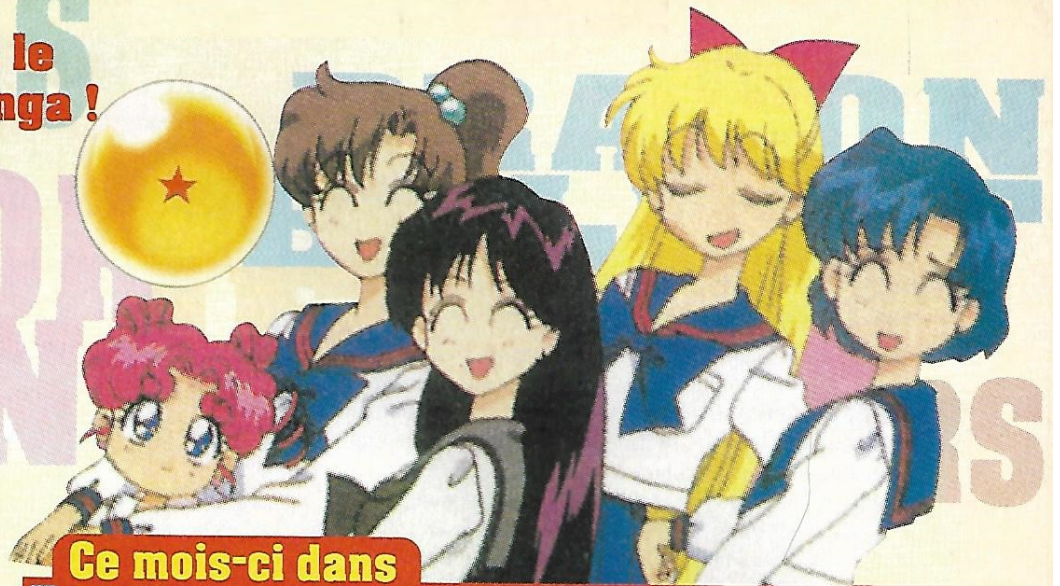
© 1994 TOEI ANIMATION

Bienvenue dans le monde du D. Manga !

Ce premier numéro mensuel démarre en fanfare avec quelques rubriques inédites et, toujours, des bandes dessinées et des nouvelles de vos séries fétiches. C'est parti avec des nouvelles toutes fraîches du Japon. Vous saurez tout de l'actualité de vos personnages et de leurs créateurs. Une pleine page cinéma revient sur le film à ne pas manquer. Ce mois-ci, "Anastasia", une splendeur de dessin animé comme on les aime ! Si vous êtes joueurs, tentez de gagner l'une des vidéos mises en jeu : Tom Sawyer ou Nadia. Et quand vous aurez tout appris sur la résurrection du guerrier 4 dans Dragon Ball GT, venez nous rejoindre dans le monde impitoyable de DBZ pour vivre avec nous le dernier épisode. Un

inédit ! Bonne lecture et rendez-vous le mois prochain !

La rédaction



Ce mois-ci dans D. manga

MAGAZINE

- 4 En direct du Japon**
- 14 Dragon Ball GT**
La résurrection du Super Guerrier 4
- 26 Pleins feux**
sur Anastasia
- 35 Méli-mélo**
- 44 Sailor Star**
Bunny fait du base-ball
- 54 Dragon Ball Z**
Le dernier épisode

BANDES DESSINEES

- 5 Dragon Ball Z**
Le doyen des dieux (1)
- 18 Les Chevaliers du Zodiaque**
Mortelle mélodie (2)
- 36 Sailor Moon**
Beaucoup de bruit... (1)
- 46 Kangoo**
Panique à la Sierra Kangoo (1)

JEUX

- 56 Jouez et gagnez**
- 57 Test : Aimez-vous le changement ?**

POSTERS

27 Poster Dragon Ball GT



31

Poster Dragon Ball GT



DOROTHEE MAGAZINE N° 437 - février 1998. N° de commission paritaire: 71672. N° ISSN: 1142-3323. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF: Andrea Bureau. REDACTRICE : Sylvie Bullo. SECRETAIRE DE REDACTION : Pascale Cancalon. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, Anne-Hélène Bonpant, Tom Beynon, Luis Ferreira. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu, Harold Levillier. PHOTOS: Tom Beynon. ILLUSTRATIONS : Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. PRESTATION D'ADAPTATION ET DE CAPTURES D'IMAGES effectuée par la Société A'Planet, 01.47.51.38.33. DEPOT LEGAL: février 1998. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Marc Sillam. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par SFC, SA au capital de 750.000F - R.C.B. 334 323 961 - 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La-Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La-Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01.49.22.20.01 REASSORTS : 08.00.31.32.68. ABONNEMENTS : Dorothee Magazine, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89 - Imprimé en France par Mouthieux - Photogravure : SSCP - Diffusion : Transport Presse.



DIFFUSION CONTROLE



1 9 9 5

Découvrez, comme si vous y étiez, l'actualité du manga et du dessin animé, en direct du Japon.

DOCTEUR SLUMP

C'est reparti. Docteur Slump a été créé par Akira Toriyama, qui est aussi le "père" de Dragon Ball Z. L'histoire met en avant un scientifique un peu loufoque qui, pour mettre fin à sa solitude, fabrique une petite fille robot qu'il nomme Arale. Non contente de ressembler à une vraie fille, Arale pense aussi comme telle. Et la vie du docteur Slump va devenir de plus en plus difficile... Il y a deux ans, avant la fin de Dragon Ball Z, l'auteur avait commencé à publier dans un magazine ("V Jump") une suite en BD et en couleurs de Docteur Slump. La nouvelle série, inspirée de ce second manga, reprend les aventures du docteur Slump au premier épisode de l'ancienne série, au moment de la naissance d'Arale. Mais les personnages ont été totalement relookés.

DRAGON BALL GT LA RÉVOLTE DES BOULES DE CRISTAL

Pour l'instant, dans D. Manga, vous suivez la fin de la saga de Dragon Ball GT où Sangoku et Baby s'affrontent. Au Japon, la dernière série proposée au public oppose Sangoku aux Dragon balls (les boules de dragon). Celles-ci ont été créées par le Tout-Puissant pour que les hommes, bons ou mauvais, puissent partir à l'aventure et formuler leurs vœux. Mais voilà, depuis que

Sangoku et nos amis se sont mis en quête des boules, elles n'ont servi qu'à une seule chose : faire le bien. A cause de cela, elles ont dégagé une énergie négative qui les ont rendues instables. En fait, les sept boules réunies donnent naissance à Shéron le dragon qui exauce les vœux. A présent qu'elles sont négatives, les boules sont devenues indépendantes. Chacune d'elles a son propre dragon, un dragon noir. Pain et Sangoku vont d'abord affronter les dragons noirs et, grâce à sa quatrième transformation, Sangoku réussit à mettre hors de combat six dragons. Puis il se retrouve face à Li-Shéron, issu de la boule numéro 1. Végéta, à son tour, se transforme en guerrier 4 mais nos deux héros réunis ne parviennent pas à venir à bout du dragon. Sangoku 4 et Végéta 4 vont alors fusionner pour donner naissance à Gogéta 2. Pour cela, ils utilisent la même technique que celle présentée dans Dragon Ball Z le film.



EN DIRECT DU JAPON

APRÈS SAILOR STAR

La série Sailor Star s'est achevée au Japon et Toei Animation, le producteur-réalisateur de la série, a décidé de mettre en chantier une série de remplacement. Deux projets ont été proposés. Le premier venait du réalisateur de Sailor Moon qui voulait créer quelque chose d'original. Il a donc demandé à une dessinatrice de mangas d'inventer une histoire qui pourrait intéresser les fans de Sailor Moon.

Elle a imaginé une série, **UTENA, LA FILLE RÉVOLUTIONNAIRE** dont l'histoire se passe en

deux étapes. Dans la première, racontée au tout début, un chevalier sauve une jolie princesse et lui offre une bague en gage de son amour. Dans la deuxième, on se retrouve dans une école très moderne à la française. Les élève



ves sont vêtus comme au XVI^e siècle et se battent en duel au fleuret. Mais, en arrivant dans cette école, une jeune fille libérée va bouleverser les habitudes des étudiants les plus en vue.

Elle se lie d'amitié avec une fille très timide qui lui rappelle étrangement l'un des personnages du conte raconté dans la première étape.

C'est la seconde série proposée qui a été choisie par la direction de Toei. Ils ont ainsi voulu renouer avec l'un de leurs plus anciens dessinateurs, Go Nagai, le papa de Goldorak.

CUTEY HONEY FLASH est la nouvelle version de la série



que nous connaissons en France sous le titre de "Cherry Miel". Contrairement à l'ancienne série diffusée en 88 qui était destinée aux garçons, celle-ci est réalisée pour les filles. Elle a été conçue par la même équipe technique que Sailor Moon et, du coup, Honey, l'héroïne, ressemble beaucoup à Bunny. Honey Kisaragi est une lycéenne qui apprend, le jour de ses seize ans, que son père, le docteur

Kisaragi, a été kidnappé par Panther Crow. Celle-ci fait partie d'un organisme criminel uniquement composé de femmes qui espèrent s'emparer des recherches du scientifique. Honey commence à désespérer de secourir son père quand un bel homme mystérieux aux cheveux longs apparaît. Il remet à Honey un collier et une bague qui lui permettront de se transformer en Cutie Honey.

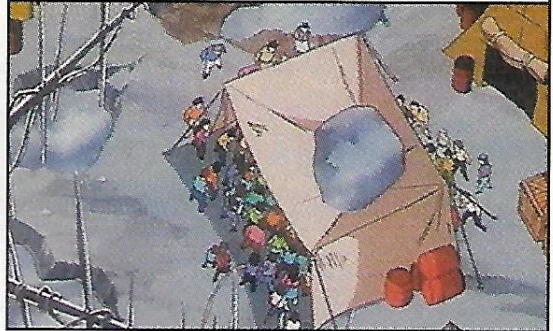


DRAGON BALL Z

LE DOYEN DES DIEUX (1)

Résumé : Trunks et Sangoten ont fusionné pour devenir Gotrunks. Poussé par son orgueil, Gotrunks lance un défi à Boubou qui le relève. Celui-ci a déjà détruit quatre-vingt pour cent de la Terre.

LES VICTIMES SE COMPTENT MAINTENANT PAR MILLIONS MAIS LES SURVIVANTS NE PERDENT PAS ESPOIR...



...ILS ONT APPRIS PAR LA RADIO QU'UN SAUVEUR ALLAÎT BIENTÔT ARRIVER...



...ILS ATTENDENT QUE CE DERNIER VEUILLE BIEN SE RÉVEILLER...



...ILS ATTENDENT TOUS LE CHAMPION DU MONDE HERCULE QUI N'A FAIT AUCUNE APPARITION DEPUIS LE DERNIER TOURNOI.



HERCULE !!!
HERCULE !!!



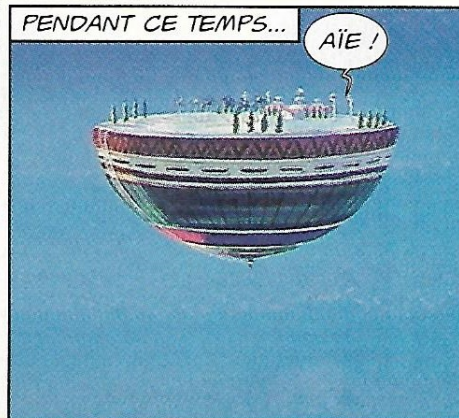
NE VOUS INQUIÉTEZ PAS LES AMIS, JE SUIS LÀ MAINTENANT ! VOUS N'AVEZ PLUS RIEN À CRAINDRE !



SOYEZ PRUDENT CHAMPION, IL N'A AUCUNE PITIÉ !

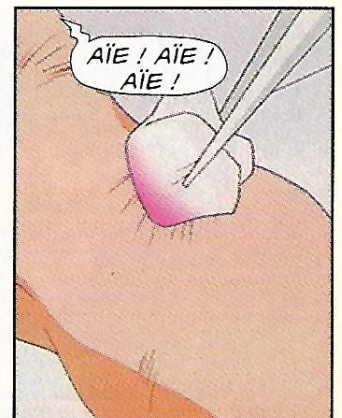


ILS COMPTENT SUR MOI ET ILS ONT RAISON ! APRÈS TOUT, JE SUIS LE CHAMPION DU MONDE, OUI OU NON ?

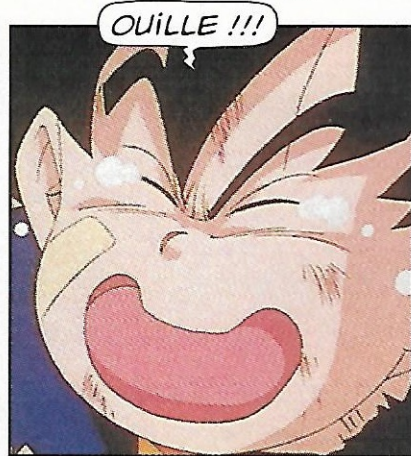


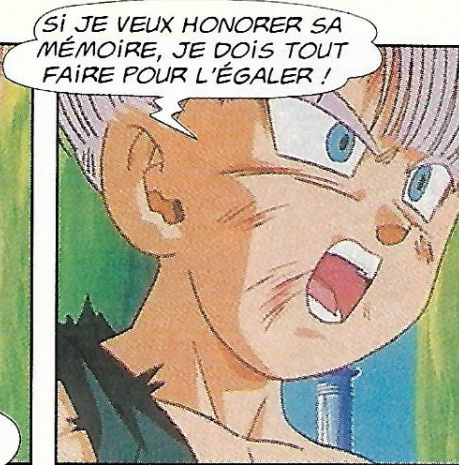
PENDANT CE TEMPS...

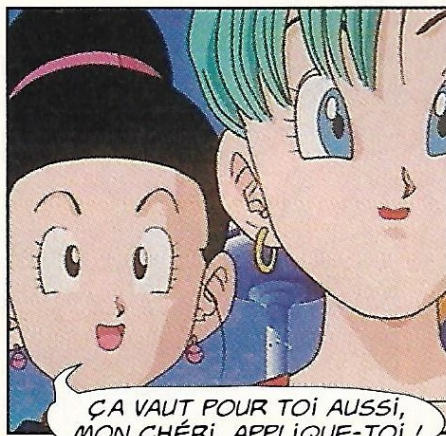
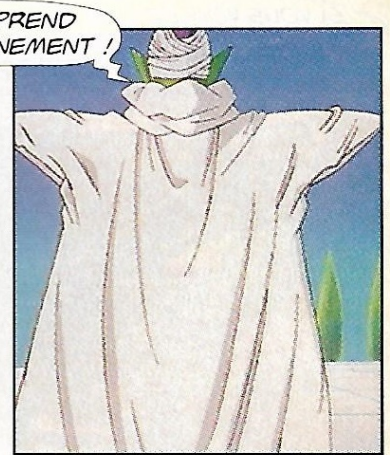
AÏE !



AÏE ! AÏE !
AÏE !







TRÈS BIEN ! À PARTIR DE MAINTENANT, JE PRENDS LE CONTRÔLE DES OPÉRATIONS !



GÉNÉRAL, VOUS ET VOS HOMMES POUVEZ RENTRER CHEZ VOUS ! À DEMAIN !

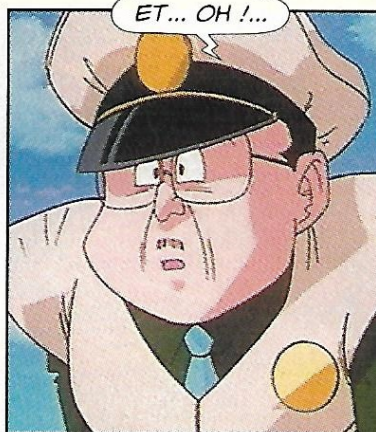
À VOS ORDRES ! JE VOUS SOUHAITE BONNE CHANCE !



...LE PAYS TOUT ENTIER EST DERRIÈRE VOUS, CHAMPION !



ET... OH !...



DITES-MOI, CHAMPION...



JE NE VOUDRAIS PAS ÊTRE INDISCRET MAIS CE SAC ?...

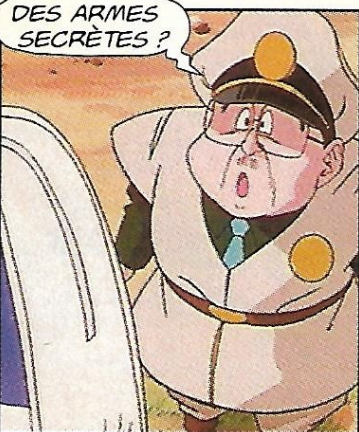


PAS DE PANIQUE, GÉNÉRAL, IL EST À MOI !



...J'AI EMPORTÉ QUELQUES ARMES SECRÈTES DE MA COMPOSITION POUR VAINCRE CE MONSTRE !

DES ARMES SECRÈTES ?



ÇA M'A L'AIR TRÈS RASSURANT !



DOMMAGE QUE VOUS NE PUISSIEZ PAS VOIR VOTRE TÊTE ! ON DIRAIT QUE VOUS AVEZ VU LE PÈRE NOËL !





C'EST MOI QUI VOUS FAIT CET EFFET-LÀ ? C'EST EXTRÊMEMENT GÉNANT !



CE GROS PLEIN DE SOUPE VA BIENTÔT FAIRE LA CONNAISSANCE DU PLUS GRAND CHAMPION QUE LA TERRE AIT CONNU !



...LE SEUL QUI AIT REMPORTÉ DEUX FOIS LE CHAMPIONNAT DES ARTS MARTIAUX !



RIRA BIEN QUI RIRA LE DERNIER !



SORS DE LÀ, SALE MAUVIETTE !



...TU NE ME FAIS PAS PEUR ! JE ME SUIS PORTÉ VOLONTAIRE POUR TE CHASSER HORS DE NOTRE PLANÈTE !



QU'EST-CE QUE TU ATTENDS ?



...SI TU NE VEUX PAS VENIR À HERCULE, C'EST HERCULE QUI VIENDRA À TOI !



SORS DE TA CACHETTE SI TU L'OSE, ESPÈCE DE LÂCHE !



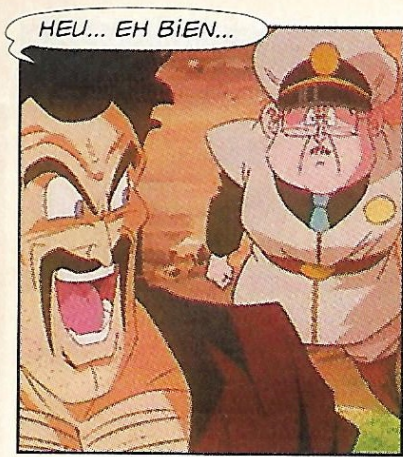
AH !
AH !
AH !



EXCUSEZ-NOUS...



VOUS AVEZ UNE EXTINCTION DE VOIX ? ON N'ENTEND RIEN DU TOUT !



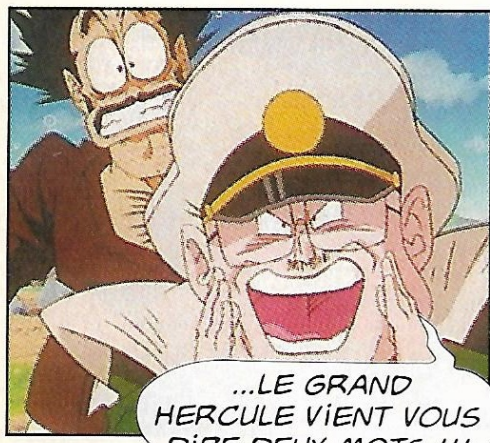
HEU... EH BIEN...



JE VOIS ! SI ÇA PEUT VOUS ARRANGER, JE ME FERAI UN PLAISIR DE CRIER QUELQUES INJURES À VOTRE PLACE !



DEBOUT LÀ-DEDANS ! LA PLAISANTERIE A ASSEZ DURÉ !!!



...LE GRAND HERCULE VIENT VOUS DIRE DEUX MOTS !!!



NON MAIS ÇA VA PAS LA TÊTE ?



OUF ! PERSONNE NE VOUS A ENTENDU !



POUR UN MILITAIRE, VOUS N'ÊTES PAS VRAIMENT DISCRET ! VOUS DEVRIEZ RENTRER CHEZ VOUS !

OUI, BIEN SÛR ! VOUS SEREZ MIEUX SANS NOUS !



AVERTISSEZ LES JOURNALISTES ET DITES-LEUR QUE BOUBOU NE SERA BIENTÔT QU'UN MAUVAIS SOUVENIR !



BON DÉBARRAS ! CE GÉNÉRAL COMMENÇAIT SÉRIEUSEMENT À M'ÉNERVER !



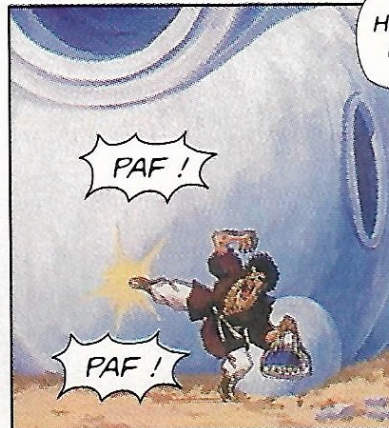
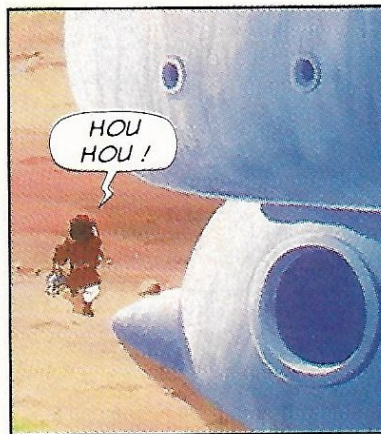
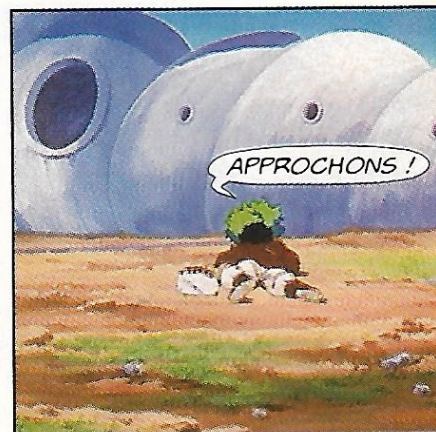
...JE ME DEMANDE SI BOUBOU EST DANS LES PARAGES !

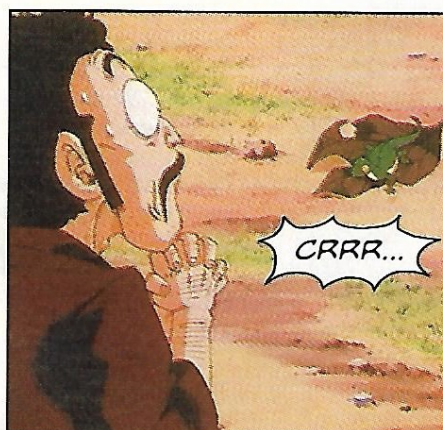
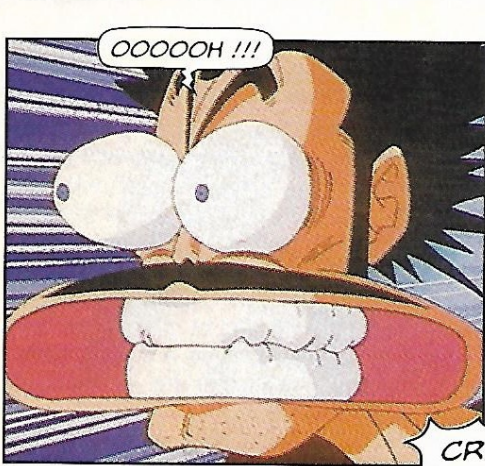
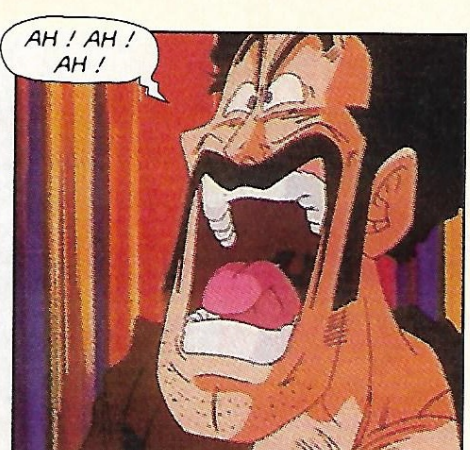


BON... HEU... IL FAUT Y ALLER !



HOU LÀ LÀ !...





DRAGON BALL GT

LA RESU DU SUP GUERRIE

Baby, dernier survivant de la planète Tsufur, s'est associé avec le docteur Myu, un savant fou. Myu lui a en effet donné un nouveau corps qui lui permet de se venger des guerriers de l'espace, responsables de la mort de son peuple. Mais les guerriers de l'espace ainsi que leur planète ont été détruits par Freezer. Baby était donc persuadé qu'il ne pourrait plus se venger quand, un jour, il découvrit que quelques guerriers de l'espace avaient réussi à survivre sur Terre. Il s'y rendit et prit possession de tous les habitants de la Terre. Il décida d'en faire son peuple. Quand Sangoku revint sur Terre, il lui vola les boules de cristal et demanda au dragon sacré de redonner vie à sa planète défunte. C'est ainsi que l'exode commença, Baby emmenant une partie des humains sur Tsufur afin d'en faire des Tsufuriens.

En cherchant dans le palais du Tout-Puissant un moyen pour empêcher Baby de contrôler tous les humains, Shībit trouve par hasard une fiole magique. Grâce à l'essence qu'elle contient, il parvient à désenvoûter Bobo et Dendé puis il se rend sur Tsufur.

Là, il trouve d'abord Trunks qu'il libère à son tour de l'emprise de Baby. Sangoku, qui n'a plus assez d'énergie pour tenir tête à Baby, ne laisse pourtant rien paraître et se contente d'éviter les coups du monstre sans contre-attaquer. Baby finit par remarquer que son adversaire est moins puissant que lui et utilise toutes les astuces possibles. Du haut d'un immeuble placé à proximité, Pain et Hercule assistent, impuissants, à la défaite de Sangoku. En voyant le monstre s'acharner, Pain décide d'intervenir et s'envole

vers le visage de Baby Gorille. Elle essaie de lui faire comprendre tout le mal qu'il a fait à ceux qu'elle aimait, mais le monstre se met à rire en guise de réponse.

PAIN S'ENERVE

Pain s'énerve alors et concentre tout son pouvoir dans ses mains. Elle lance un grand nombre de boules d'énergie sur la tête de Baby mais celui-ci l'envoie au sol d'un grand coup de main. Baby s'approche d'elle et s'apprête à l'écraser de ses grands pieds.

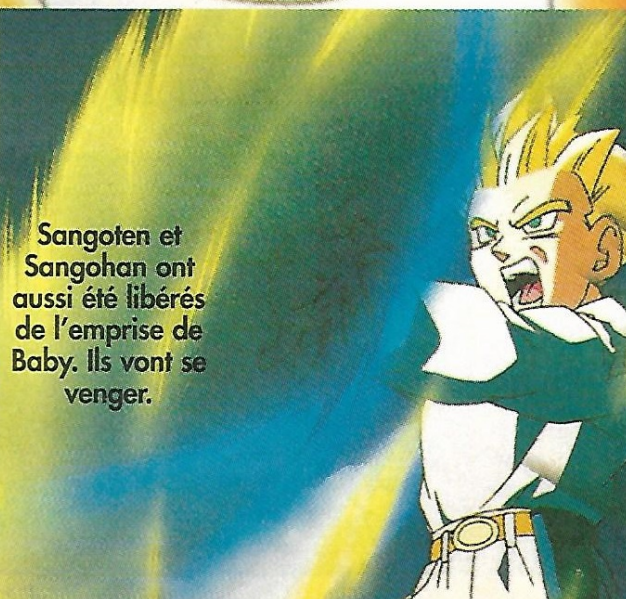
Sangoku décide alors d'intervenir. Il met les mains en arrière et s'apprête à exécuter un kaméhamé. Quand Baby lève le pied pour écraser Pain, Sangoku en profite pour lui faire perdre l'équilibre en lui lançant son kaméhamé. Baby s'écroule au

sol, encore plus furieux qu'il ne l'était. En se levant, il découvre avec étonnement que Sangoku 4 et Pain ne sont plus seuls : Trunks vient d'arriver sur le champ de bataille. Il tend le doigt en direction de Baby et lui annonce qu'il n'est plus sous son emprise et que l'heure de la vengeance a sonné. Trunks se concentre alors et se transforme en Super Guerrier. Puis il se lance à l'assaut de Baby et le percute en plein visage. Baby réagit aussitôt par un coup de tête. Trunks tombe au sol en perdant sa forme de Super Guerrier.

D'un coup de pied, Baby le propulse alors contre une montagne. Heureusement, Sangohan réussit à l'attraper en plein vol pour stopper sa chute. Pain lève la tête et est folle de joie de voir que son père a retrouvé ses esprits. Shībit apparaît alors et dit qu'il n'est pas le seul à être libéré de l'emprise de Baby.

SANGOTEN ET TRUNKS LIBERES

Sangoten, en effet, vient se mettre à côté de Trunks. Pain se lève en pleurant et court vers son père Sangohan qui la prend dans ses bras. Shībit demande à Sangoku comment ça va. Notre héros lui explique qu'il n'a plus assez d'énergie pour vaincre Baby qui, lui, est bien plus fort qu'avant grâce à l'énergie que lui a fournie Bulma. Baby Gorille s'approche de nos amis et



Sangoten et Sangohan ont aussi été libérés de l'emprise de Baby. Ils vont se venger.

RECTION ER R 4



Sangoku possède maintenant l'énergie de Pain, Sangohan, Sangoten et Trunks. Il devient assez puissant pour éliminer Baby.



crache un jet de flammes qui les oblige à se déplacer. Sangohan saisit Sangoku, blessé, et l'emporte loin de Baby. Trunks et Sangoten, de leur côté, essaient de couvrir la fuite de Sangoku. Mais Baby s'élance à leur poursuite. Sangoku demande à Sangohan de s'arrêter et de le poser au sol. Sangoku se retourne alors en direction de Baby et, la main contre le front, il exécute la technique de Ten Shin Han dite "la morsure du serpent". Il envoie une lumière très puissante et Baby, ébloui, tombe en arrière.

SUPER OUB CONTRE BABY

Sous son poids, le sol s'écroule et Baby tombe dans un précipice. Sangoten et Trunks rejoignent aussitôt Sangoku et Sangohan pour former un cercle. Ils espèrent utiliser la même méthode que Baby lorsqu'il a changé de forme. Ils se concentrent tous et augmentent leur niveau d'énergie afin de le transmettre à Sangoku. Se doutant de ce qui se passe, Baby se dépêche de sortir du gouffre où il est tombé. En voyant ce que nos amis s'apprêtent à faire, il s'envole au-dessus d'eux et concentre son énergie au maximum pour les éliminer tous en même temps par un kaméhamé. Sangoku, Trunks, Sangoten et Sangohan l'aperçoivent trop tard pour s'enfuir. Baby est prêt à tirer mais rien ne se passe. En fait, il perd le contrôle de

son corps, une énergie inconnue augmente dans son ventre. Il tente de la retenir avec ses bras mais son ventre grossit de plus en plus, prêt à éclater. Sangoku, qui ne comprend pas ce qui se passe, se concentre pour voir l'intérieur du corps de Baby Gorille.

C'est Super Oub qui s'y cache. Super Oub augmente de plus en plus son énergie et le ventre de Baby a du mal à la contenir. Baby, qui était en lévitation, tombe sur le sol en se tordant de douleur. Super Oub explique brièvement à Sangoku comment il a fait pour arriver là. Il s'est laissé volontairement dévorer par Baby pour pouvoir le vaincre de l'intérieur. S'il n'est pas intervenu avant, c'est qu'il préférerait attendre le bon moment.

Baby, qui intercepte la communication, comprend d'où vient son mal. Il décide de contre-attaquer en tentant d'écraser Super Oub de l'intérieur. Celui-ci dit à Sangoku qu'il ne sait pas combien de temps il pourra retenir Baby et que notre héros doit



Pour lutter contre Baby Gorille, Sangoku utilise la même méthode dont celui-ci s'est servi pour devenir Super Baby niveau 3.

se dépêcher d'agir. Trunks, Pain, Sangohan et Sangoten entourent Sangoku et augmentent leur énergie pour la lui transmettre. Mais le transfert dure assez longtemps et Super Oub résiste

de moins en moins bien. Il finit par céder et se téléporte hors de Baby Gorille.

Ce dernier réagit aussitôt en formant une boule lumineuse avec les mains. Il la dirige vers nos amis et un rayon



Pain va utiliser tout son pouvoir pour aider Sangoku, épuisé par ses combats.



Baby ne laisse aucun répit à Sangoku pour qu'il ne puisse pas récupérer ses forces.



Sangoku est à bout de forces et ne peut plus se battre. Pain va venir l'aider.

d'énergie part dans leur direction. Ils reçoivent l'attaque de plein fouet, ce qui provoque une puissante explosion. La fumée se dissipe et laisse voir nos amis inconscients sur le sable.

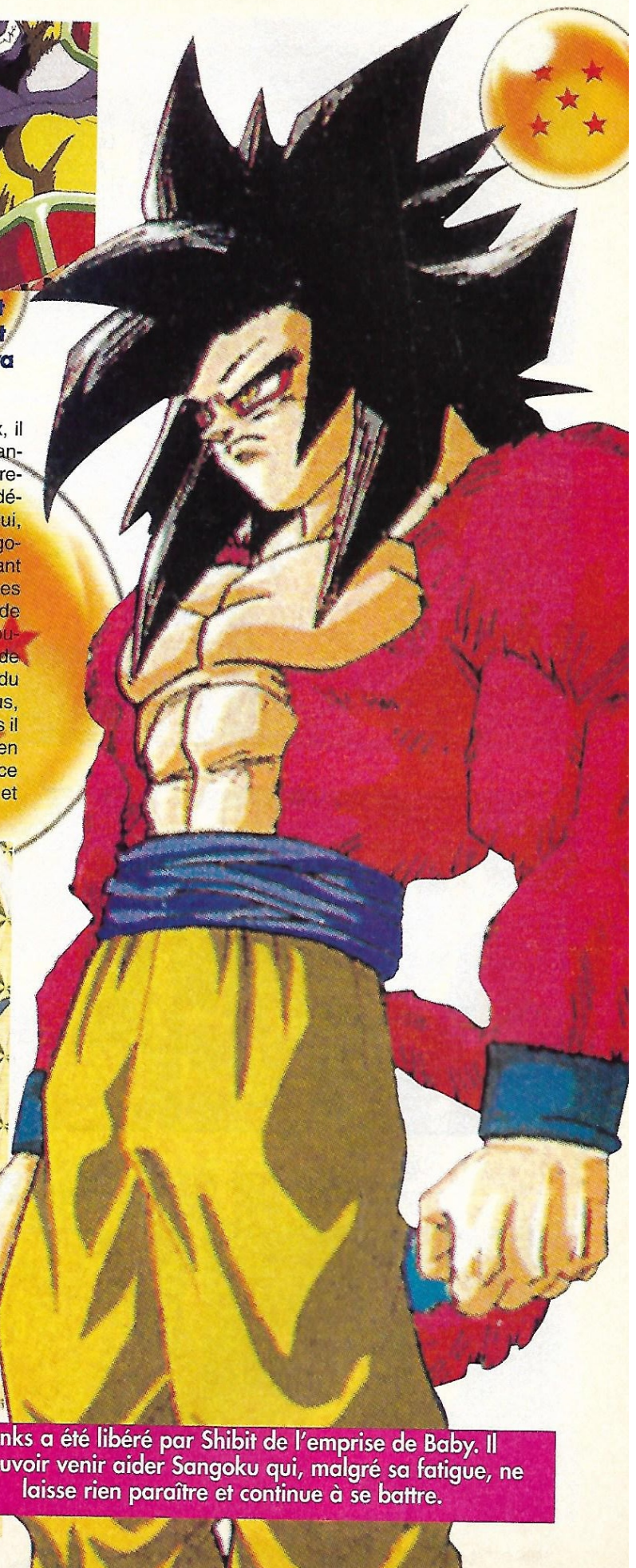
LA MENACE DE SANGOKU

En voyant cela, Hercule se place sur la route de Baby, comme pour l'empêcher d'avancer. Mais pour Baby, il ne représente qu'un insecte. Il continue à s'avancer vers nos amis, prêt à les achever.

Quand il arrive près d'eux, il ne voit que Sangohan, Sangoten et Trunks. Ne comprenant pas, il lève la tête et découvre au-dessus de lui, derrière les nuages, Sangoku en pleine forme, tenant Pain inconsciente dans ses bras. Sangoku le regarde fixement et esquisse un sourire qui glace le sang de Baby. Sangoku descend du ciel et, une fois de plus, confie Pain à Hercule. Mais il lui dit que cette fois il va en finir pour de bon avec ce monstre. Puis il fixe Baby et fait craquer ses doigts.



Trunks a été libéré par Shitit de l'emprise de Baby. Il va pouvoir venir aider Sangoku qui, malgré sa fatigue, ne laisse rien paraître et continue à se battre.



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

MORTELLE MÉLODIE (2)

Résumé : Sur la route du Palais d'Asgard, Shun affronte Myme de Véneta. En jouant de la harpe, Myme déconcentre son adversaire et le fait douter de lui-même.



TU SAIS BIEN QUE TU N'ES PAS FAIT POUR ÊTRE CHEVALIER. LAISSE-MOI PLUTÔT T'ENVOYER EN DOUCEUR VERS UN MONDE



MAIS QU'EST-CE QUE TU FAIS ?



...JE NE COMPRENDS PAS !



CLING !



POURQUOI AS-TU RETIRÉ TON ARMURE ET ABANDONNÉ TA CHAÎNE NÉBULAIRE ?



...SERAIS-TU DEVENU FOU ?



SACHE QU'UN CHEVALIER N'A PAS PEUR DE MOURIR !



JE NE M'AVOUERAI JAMAIS VAINCU TANT QUE JE N'AURAI PAS SAUVÉ LA PRINCESSE HILDA ET ATHÉNA



TU CROIS ENCORE GAGNER ?



IL LE FAUT ! MAIS LAISSE-MOI TE POSER UNE QUESTION !

© 1994 NAKO TAKEUCHI / KODANSHA - TOEI ANIMATION



...LA MÊME QUE TU M'AS POSÉE TOUT À L'HEURE ET QUI M'A FAIT DOUTER DE MOI-MÊME !



...DIS-MOI... POURQUOI TE BATS-TU, MYME ?



JE ME BATS POUR SERVIR LA PRINCESSE HILDA ET L'AIDER À VAINCRE LE SANCTUAIRE AFIN QUE LE ROYAUME D'ASGARD CONTRÔLE LE MONDE !



JE SUIS CERTAIN QUE TU ME CACHES LA VÉRITÉ ! TES RAISONS DOIVENT ÊTRE COMPLÈTEMENT DIFFÉRENTES !



..TU N'ES PAS DU TOUT COMME LES AUTRES GUERRIERS DIVINS !



...TU N'AS QUE FAIRE DES FOLIES DE LA PRINCESSE HILDA !



...JE SAIS QUE TU MENS AU FOND DE TOI-MÊME !



JE CROYAIS QUE C'ÉTAIT TA MUSIQUE QUI ME DÉROUVAIT ! ET QU'ELLE POUVAIT RENDRE MA CHAÎNE INUTILISABLE !



POURTANT MA CHAÎNE A REFUSÉ DE TE RETENIR QUAND JE T'AVAIS ATTRAPÉ ALORS QUE TU NE JOUAIS PAS DE LA HARPE !



JE N'AI PLUS DE DOUTE À TON SUJET MAINTENANT ! POUR UNE RAISON OU POUR UNE AUTRE, LA VIOLENCE TE FAIT HORREUR !



TU TE TROMPES COMPLÈTEMENT !



NON, JE SAIS QUE J'AI RAISON MAIS TU REFUSES DE L'ADMETTRE CAR CE SERAIT TROP CRUEL POUR

TU CROIS QUE JE DÉTESTE ME BATTRE AUTANT QUE TOI ? C'EST ÇA ?



...ALORS COMMENT EXPLIQUES-TU LE FAIT QUE JE T'AI FRAPPÉ PLUSIEURS FOIS ? AS-TU DÉJÀ OUBLIÉ LA DOULEUR ?

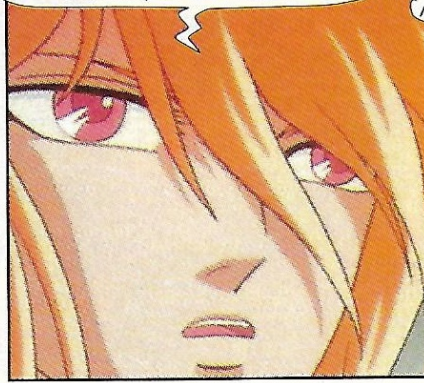


MAIS L'HEURE N'EST PLUS AUX DISCOURS ! TU AS COMMIS LA FOLIE DE TE DÉBARRASSER DE TON ARMURE ET DE TA CHAÎNE NÉBULAIRE !...



...POUR MOI, ÇA NE VEUT DIRE QU'UNE SEULE CHOSE... TU VEUX MOURIR !

...LA PROCHAÎNE FOIS, MES RAYONS TE DÉCHIRERONT LE CŒUR, CHEVALIER !



JE N'EN SUIS PAS AUSSI SÛR QUE TOI ! TU SERAS PEUT-ÊTRE MORT AVANT !



RÉFLÉCHIS UN PEU ! TU NE POURRAS JAMAIS ME VAINCRE SANS LE SECOURS DE TA CHAÎNE NÉBULAIRE !



C'EST LÀ QUE TU TE TROMPES !



J'ESPÈRE SEULEMENT QUE TU RÉPONDRA À MA QUESTION SI TU EN AS ENCORE LE TEMPS !



C'EST TOI QUI N'AURAS PLUS L'OCCASION DE ME LA REPOSER !

J'AI DÉJÀ PERDU SUFFISAMMENT DE TEMPS ! IL FAUT QUE J'EN FINISSE AVEC TOI LE PLUS VITE POSSIBLE !

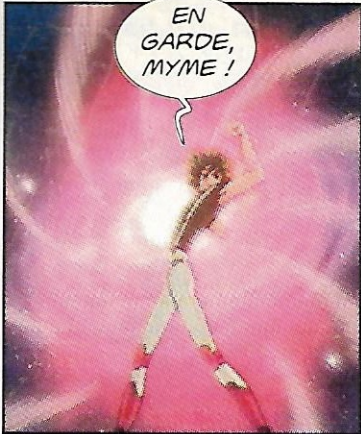


FSSCHHHH...





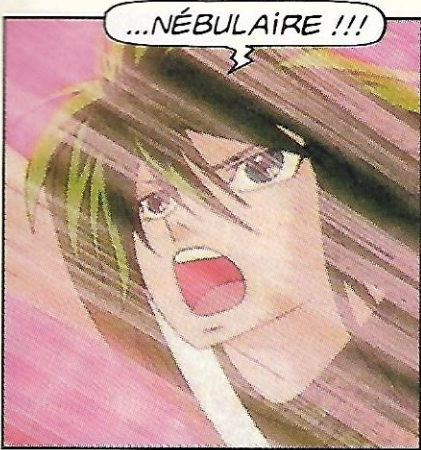
OH ! ON DIRAIT QUE L'AIR AUTOUR DE MOI SE MET À BOUILLONNER !



EN GARDE, MYME !



COURANT...



...NÉBULAIRE !!!



FSSCHHHH...



FSSCHHHH...



IMPOSSIBLE DE CONTRE-ATTAQUER ! LE VENT EST TROP FORT POUR RIPOSTER !



C'EST INCROYABLE ! LE COURANT NÉBULAIRE EST DE PLUS EN PLUS VIOLENT ! D'OÙ PEUT-IL PUISER UNE TELLE ÉNERGIE ?



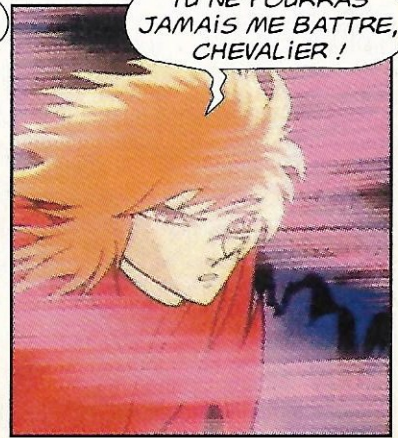
MALHEUREUSEMENT POUR TOI, TU AS RAISON !



...JE PEUX AUGMENTER LA PUISSANCE DU COURANT NÉBULAIRE JUSQU'À CE QU'IL SE TRANSFORME EN VÉRITABLE TEMPÊTE !

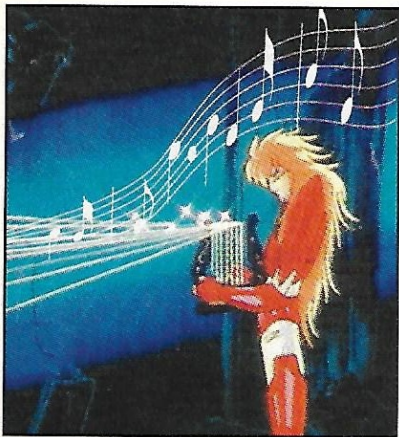


IL N'EST PAS ENCORE TROP TARD ! ALORS CESSE DE ME BARRER LE CHEMIN DU PALAIS !



TU NE POURRAS JAMAIS ME BATTRE, CHEVALIER !







ELLE NE RESSENT AUCUN SENTIMENT DE HAÏNE ET ELLE NE PEUT ATTAQUER !



C'EST ÉTRANGE, JE NE RESSENS PLUS AUCUNE DOULEUR !



...JE SUIS EN TRAIN DE MOURIR !



...ATHÉNA !...



...SEYAR !...



LE MORCEAU TOUCHE À SA FIN ! ADIEU, CHEVALIER ANDROMÈDE !



SSSSSS...



SSSSSS...



TOUT À COUP...

FSSCHHHH...



SCHLAC !



OH !!!



Fin de l'épisode

**PLEINS
FEUX
SUR...**

Une grande énigme de l'histoire Un super dessin animé



ANASTASIA

Saint-Petersbourg, 1917.

Anastasia est une ravissante petite princesse russe qui vit dans un

monde merveilleux : elle habite le plus beau des palais et ses jours sont une suite ininterrompue de rires et de fêtes. Pour célébrer le tricentenaire de son règne en Russie, son illustre famille, les Romanov, donne une somptueuse réception dont personne n'imagine alors qu'elle sera la dernière...

Alors que la fête bat son plein, une ombre menaçante se profile : de retour d'exil, le diabolique Raspoutine, pour se venger, jette un sort sur la famille impériale. Une terrible révolution embrase le pays. Les Romanov sont exécutés. A

l'exception d'Anastasia et de sa grand-mère, l'impératrice Marie, sauvées in extremis par un commis de cuisine, Dimitri.

coûte son passé et son identité. Pour cela, elle ne dispose que d'un seul indice : une clé portant l'inscription "Ensemble à Paris". Anya décide alors de se rendre en France. Mais pour cela elle a besoin d'un passeport. Pour l'obtenir, on lui



conseille de solliciter l'aide d'un certain Dimitri. Ce dernier, surpris par sa ressemblance avec la princesse Anastasia, la persuade de l'accompagner à Paris où vit l'impératrice Marie. Cette dernière a promis une forte récompense à qui retrouverait sa petite-fille.

Anya recouvrera-t-elle la mémoire ? Est-elle vraiment Anastasia ?

Vivra-t-elle une grande histoire d'amour avec le séduisant Dimitri qui, bien qu'il soit un peu escroc sur les bords, n'est pas insensible à son charme ? Pour le savoir, rendez-vous dans les salles obscures à partir du 4 février !

Les amis d'Anya-Anastasia

Son adorable petit chien Pooka et, bien sûr, l'intrépide et craquant Dimitri.



Malheureusement, le destin les sépare. Tout le monde les croit mortes. Mais dix ans après la chute de la dynastie Romanov, une rumeur se propage : la fille cadette du tsar Nicolas II serait encore en vie...

C'est à cette époque qu'une jeune fille amnésique de dix-huit ans, Anya, quitte son orphelinat et veut retrouver

Ses ennemis

Le redoutable Raspoutine secondé par son fidèle serviteur Bartok, une chauve-souris albinos qui ne manque pas d'humour.

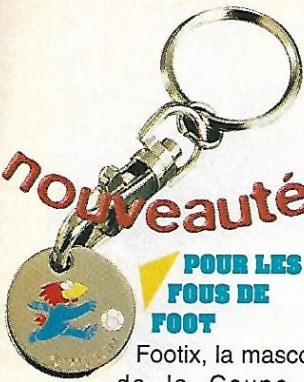


nouveautés

méli-mélo

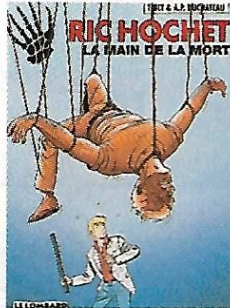
Rêvez et faites
votre choix parmi ces objets
sélectionnés spécialement pour vous

nouveautés



POUR LES FOUS DE FOOT

Footix, la mascotte de la Coupe du Monde de Football 98, se décline en pin's et en porte-clés. A partir de 25 F. Relais H, boutiques d'autoroute, grande distribution, catalogue 3 Suisses "spécial grande distribution".



RIC HOCHET

"La main de la mort", c'est le titre de la nouvelle aventure du détective le plus populaire de la BD. Cette fois-ci, Ric Hochet est confronté à un diabolique concepteur de jeux électroniques. 56 F.

Ed. du Lombard. Librairies et grandes surfaces.



SOUS-MARIN

Pour tous les fans de Dragon Ball Z, partez sous les océans avec votre héros dans cette super Capsule AB Toys. 329 F. Grandes surfaces, détaillants.

MARDI GRAS



Amusez-vous à vous déguiser avec un romantique costume d'Arlequin ou d'Arlequine. Collection Carnaval de Venise. 230 F env. Grands magasins, magasins de jouets et grandes surfaces.



VIVE LA GLISSE

Si vous avez envie d'apprendre le surf des neiges, la Rebel de Crazy Creek, sera parfaite. Adaptée aux jeunes sportifs que vous êtes, cette planche est légère, sûre et perfectionnée. De 899 F à 1090 F. Magasins Intersport.

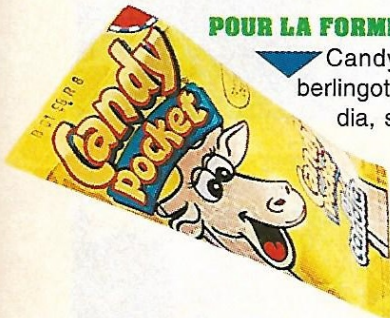
DANS LA POCHE

La célèbre console Nintendo prend des couleurs et se glisse dans la poche sans problème. 349 F. Magasins spécialisés, grands magasins.



POUR LA FORME

Candy Pocket, le berlingot gourmand de chez Candia, se glisse au fond de votre poche ou de votre carter et vous réglera. Parfums chocolat et vanille. 11,90 F la boîte de six. Rayons frais des grandes surfaces.



COMBATS DU MOYEN-AGE

"Arbalètes et Catapultes", un jeu Tomy, vous fera revivre les combats du Moyen Age, dans les châteaux forts. Tours, catapultes, donjons... tout est réuni dans cette boîte pour jouer seul ou à plusieurs. 150 F. Détaillants, grands magasins.



POUR LA FRIME

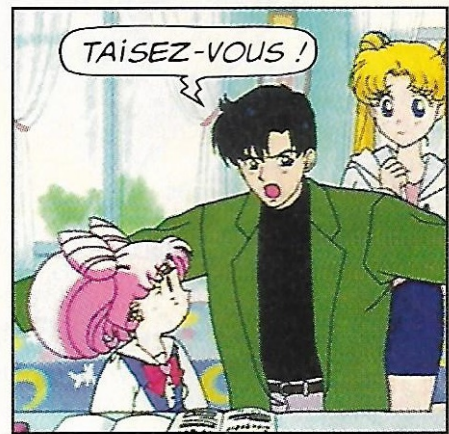
Avec ces lunettes Loubsol, vous ferez sensation sur les pistes. Elles sont jolies, réglables, anti-buée et protégeront efficacement vos jolis yeux. 169 F. Détaillants articles de sport.



Sailor Moon

Beaucoup de bruit pour un chaton (1)

Résumé : Les nouveaux ennemis à la recherche de beaux rêves ont toujours échoué dans leurs tentatives. Ils espèrent y trouver Pégase pour diriger le monde.





MAIS PUISQUE JE VOUS DIS QUE C'EST UN MALENTENDU !

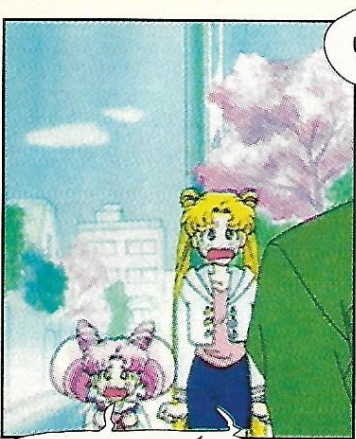


ARTÉMIS PEUT BIEN RENCONTRER QUI IL VEUT ! BON, IL EST TEMPS DE PARTIR MAINTENANT !

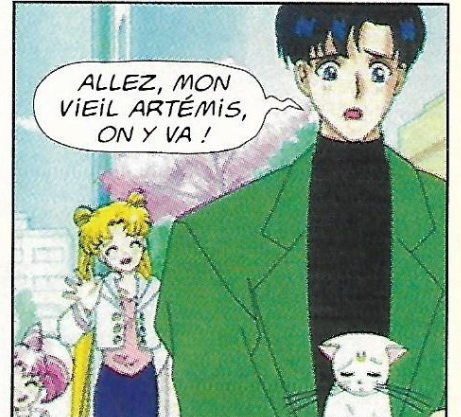


PEU APRÈS...

N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS DEVEZ FAIRE VOS CINQ EXERCICES POUR DEMAIN !



OUI, SINON JE NE VIENDRAI PLUS JAMAIS VOUS RENDRE VISITE !



ALLEZ, MON VIEIL ARTÉMIS, ON Y VA !

ON EST FORCÉES DE LES FAIRE ?



ARTÉMIS ME SEMBLE EXTRÊMEMENT DÉPRIMÉ !



C'EST PARCE QU'IL SE SENT INCOMPRIS PAR LUNA, JE CROIS !



MAIS JE N'AI RIEN FAIT, MOI !



IL DOIT BROYER DU NOIR EN CE MOMENT !



JE NE LUI AI PAS FAIT DE LA PEINE À CE POINT-LÀ ?!



AU MÊME MOMENT...

JE N'AURAIS JAMAIS PENSÉ QUE LUNA M'EN VOUDRAIT POUR ÇA !

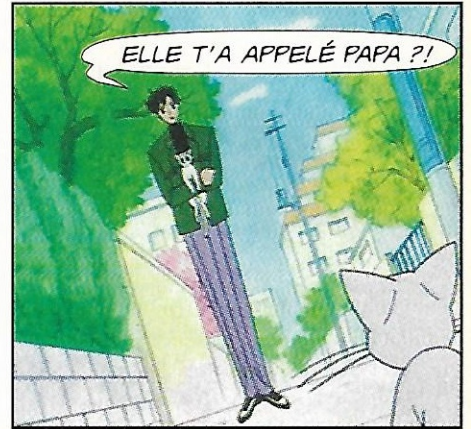
C'EST DE TA FAUTE ! QUAND TU ES AVEC LUNA, TU DOIS T'OCCUPER D'ELLE !



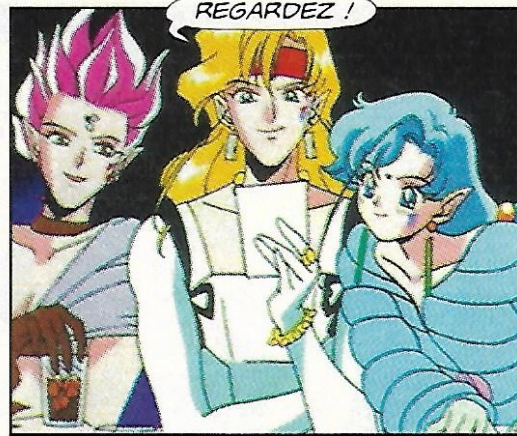
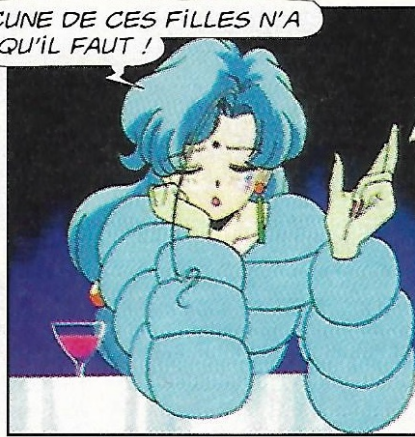
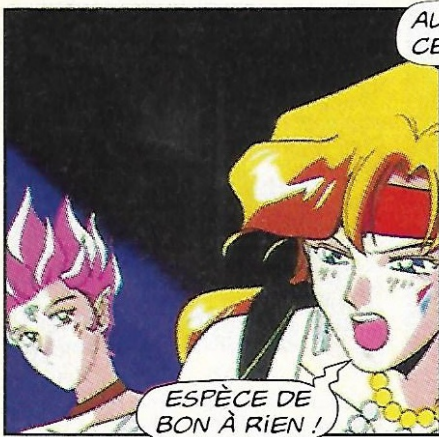
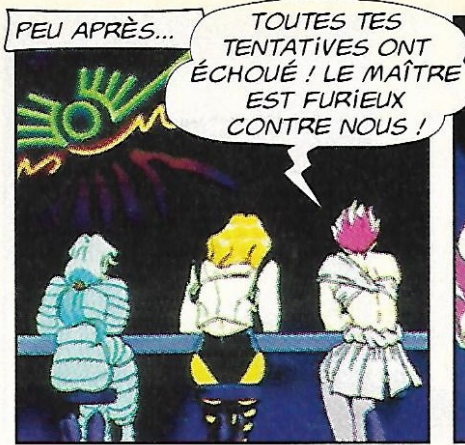
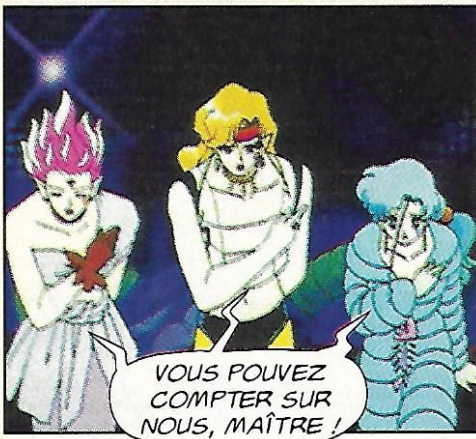
TOUT À COUP...

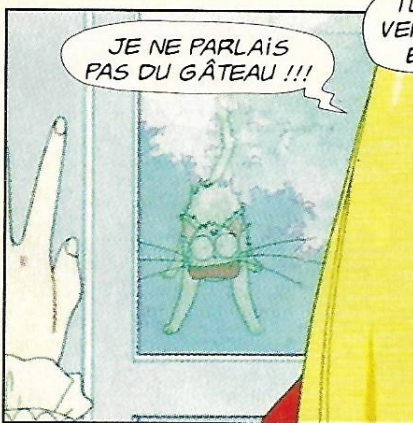
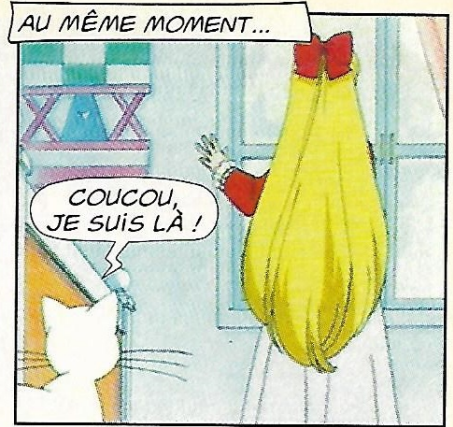


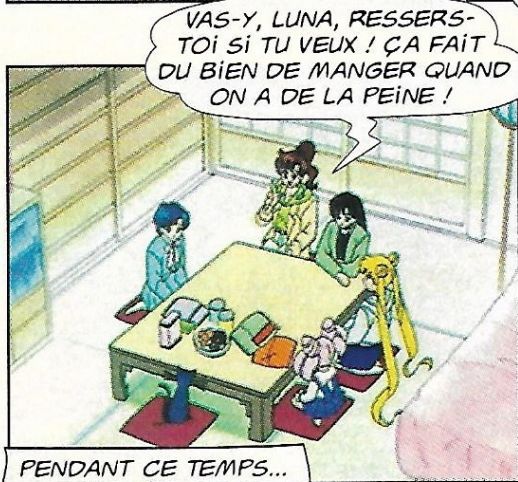
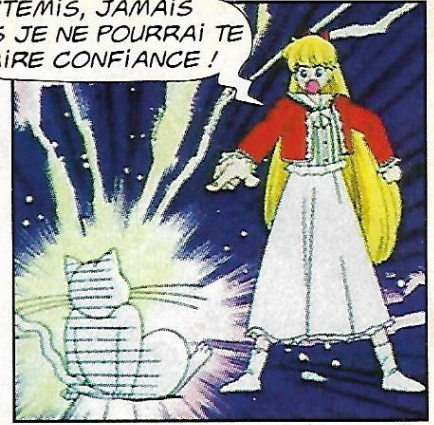
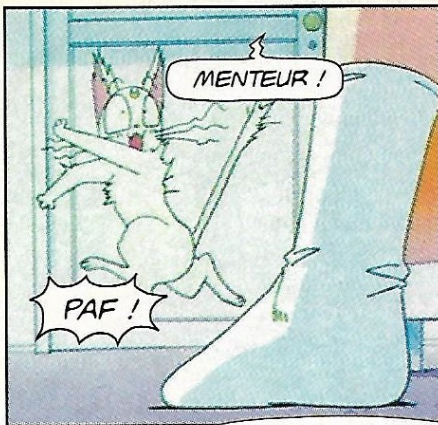
J'EN AI BIEN L'IMPRESSION !





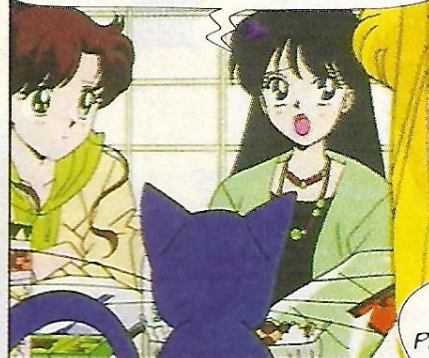




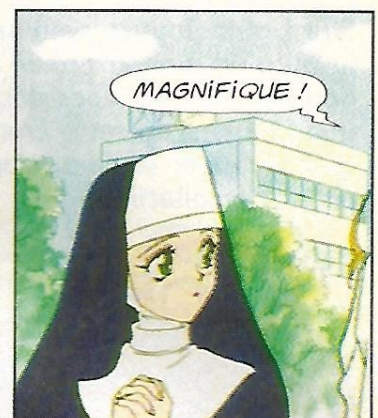
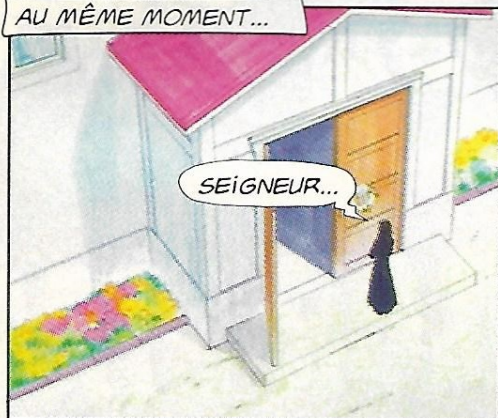




TU N'ÉTAIS PAS AU COURANT ? FIGURE-TOI QU'ARTÉMIS A EU UN PETIT AVEC UNE AUTRE CHATTE !



AU MÊME MOMENT...



A suivre...

BUNNY FAIT DU BASE-BALL

Dans le précédent épisode de Sailor Star, Bunny a décidé de suivre Chibi Chibi pour savoir ce qu'elle faisait de ses journées. En chemin, elle a rencontré Mathilde, Raya, Molly, Marcy et les Star Lights. Tout ce petit monde a suivi Chibi jusqu'à un manoir habité par un vieil homme. Nos héroïnes découvrent ainsi que Chibi est sa seule compagnie et qu'il n'a pour seule distraction que ses objets de collection.



SAILOR STAR



En prenant le bâton de lune de Sailor Eternelle, Chibi Chibi va se transformer en Sailor.

Le bâton de lune va changer de forme après avoir été touché par Chibi Chibi.



Bunny, Mathilde et Marcy regardent une pancarte annonçant un championnat sportif. Pour Mathilde, c'est l'occasion de se faire remarquer par Teky lors d'un match de volley. Marcy, elle, étonne Bunny en annonçant qu'elle a l'intention d'entrer dans l'équipe de basket. Seule Bunny ne s'est pas décidée. Mais Seiya arrive et, comme d'habitude, il réussit à la mettre en colère. Bunny choisit alors l'équipe de base-ball pour montrer à ses amies qu'elle aussi peut faire du sport. Mais certaines filles de l'école en veulent à

Bunny et ses amies de ne pas se mélanger aux autres et de canaliser l'attention des Three Lights qui ne fréquentent qu'elles. Et Soluko, la plus âgée et la plus respectée de l'école, va aider les mécontentes.

L'après-midi, les filles accompagnent Bunny sur le terrain de base-ball. Teky et Yaken sont sur place. Bunny et Seiya doivent en effet s'affronter pour déterminer lequel est le meilleur.

PRETES POUR LE MATCH

Comme d'habitude, Bunny est plus forte en paroles qu'en action et elle rate toutes les balles que Seiya lui lance. Soluko et le fan-club des Three Lights entrent alors sur le terrain. Raya, Mathilde, Marcy et Molly s'effacent à l'arrivée de Soluko qu'elles respectent beaucoup. Mais Bunny commence à la provoquer. Ma-

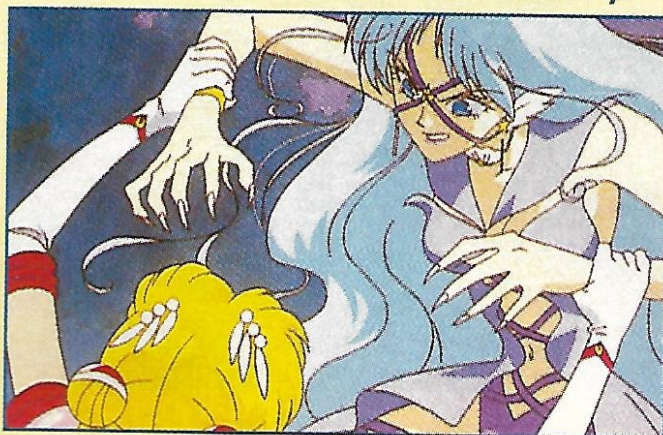
thilde et Raya tentent de la faire taire mais Seiya continue à sa place. Résultat, Soluko et ses filles proposent à Seiya, Bunny et leurs amies de les affronter dans un match de base-ball. Bunny, qui est très mauvaise, s'entraîne dur le soir suivant en compagnie de Seiya. De son côté, Shadow Galaxia est très en colère : Sailor Aluminium et Sailor Lead Crow n'ont pas encore trouvé l'étoile rapide de la princesse. Les deux filles déci-

sujet de Seiya. Bunny lui fait comprendre qu'elle a déjà un petit ami et qu'elle n'en cherche pas d'autre.

L'ATTAQUE DE SAILOR LINER

Mais après le départ de Bunny, Soluko est attaquée par Sailor Lead Crow. En entendant ses cris, Bunny court dans les couloirs pour trouver un lieu où se transformer en Sailor Moon. Sailor Aluminium, déguisée en professeur, passe au même

Sailor Aluminium connaît le secret de Bunny.



Sailor Eternelle va se retrouver face à Liner. Avant de la combattre, elle va être attaquée par Sailor Aluminium.



dent de redoubler d'efforts pour combler leur princesse. Le lendemain, les filles se rencontrent sur le terrain de base-ball. Tous les élèves de l'école sont présents pour assister au match. Mais il est bientôt interrompu par la pluie et tout le monde rentre au vestiaire. Seule dans la cour de l'école, Bunny rencontre Soluko qui veut s'expliquer au

moment et assiste à la transformation de notre héroïne. Puis celle-ci poursuit Lead Crow qui s'enfuit aussitôt dans une cabine téléphonique. Bunny n'a pas le temps de la poursuivre car elle est attaquée par Soluko, transformée en Sailor Liner, qui la bombarde de balles de base-ball. Mais Bunny les relance à l'aide d'une batte et parvient ainsi à assommer son adversaire.

SAUVÉE PAR CHIBI CHIBI

Puis elle sort son bâton de lune pour redonner sa forme à Soluko. Tout à coup une boule d'énergie la percuta dans le dos et lui fait lâcher son bâton. C'est Sailor Alu-

minium qui l'a suivie depuis sa transformation. Elle saute sur notre héroïne et tente de lui arracher son cristal d'argent. La voyant en danger, Chibi Chibi se précipite. Elle saute au-dessus de Liner et saisit le bâton de lune. Une grande lumière en sort qui fait disparaître tous les nuages dans le ciel. Sailor Moon et Chibi se retrouvent liées par télépathie et Chibi se transforme en Sailor Chibi Chibi.

Ayant réussi à se libérer, Bunny prend son bâton et redonne sa forme à Soluko. C'est alors qu'Aluminium s'apprête à attaquer Sailor Moon mais les Star Lights apparaissent et s'interposent. Aluminium préfère fuir que de les affronter.

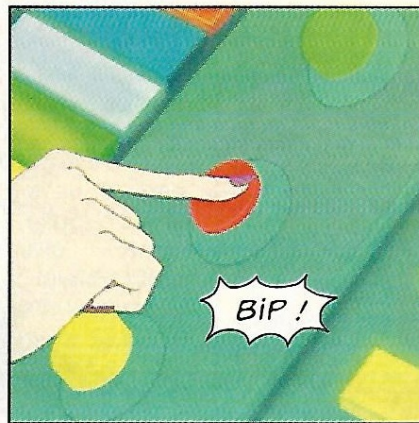
En voyant Bunny en danger, Chibi va foncer sur le monstre pour récupérer le bâton de lune de Sailor Eternelle.

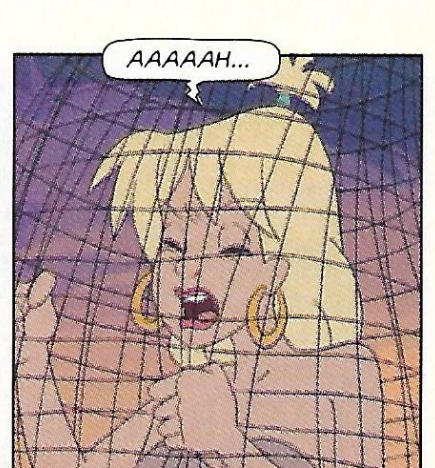
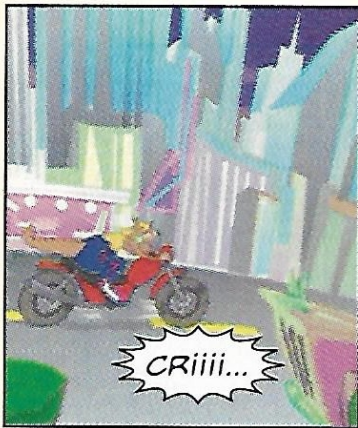


KANGOO

Panique à la Sierra Kangoo (1)

EN ATTENDANT LEUR PROCHAIN MATCH, LES KANGOO SE PROMÈNENT DANS DANGERCITY...







TU VAS VOIR CE QUE J'AI PRÉPARÉ À CETTE MIJAURÉE DE RIEN DU TOUT !



PENDANT CE TEMPS...



OOOOH... TIFFANIE !!!



OOOOOHH...



CHOF !



BOUM !



HEU...



BIENVENUE À DANGERCITY, MA BEAUTÉ !



MAIS C'EST MOI ! QU'EST-CE QUE JE FAIS LÀ ?

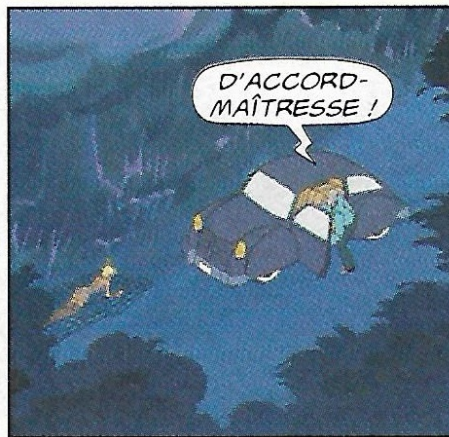


OOOOH...



ALLEZ, EMMÈNE-LA !





MON PETIT SOLEIL !...
ELLE N'A VRAIMENT PAS
CHANGÉ, N'EST-CE PAS ?



MOI, JE DIRAIS QUE VOYAGER
DANS LES AIRS, ÇA LUI RÉUSSIT
DRÔLEMENT
BIEN !



PLUS TARD...



BONJOUR, CHER PUBLIC !
ROY WALTER VOUS PARLE EN
DIRECT DE DANGERCITY !

...AUJOURD'HUI VA AVOIR LIEU
UN MATCH ÉPOUSTOUFLANT ENTRE
LES KANGOO ET LES NINJAS !!!



MAIS QUE VOIS-JE ?
MAIS OUI, CE SONT EUX !
VOICI LES KANGOO !!!



Ouiiii !!!



ÇA FAIT VIEUX JEU CETTE
FAÇON DE SE PRÉSENTER ! TU
DEVRAIS ARRANGER ÇA, PAPA !



MAIS TOUT LE
MONDE TROUVE ÇA
FORMIDABLE !



ALORS TOUT LE
MONDE EST IDIOT !



ET VOICI LES NINJAS QUI
ENTRENT SUR LE TERRAIN !!!

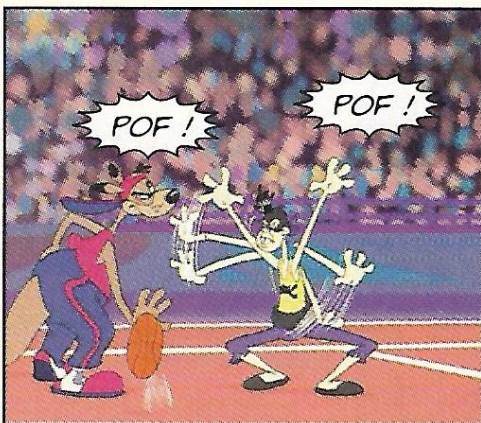
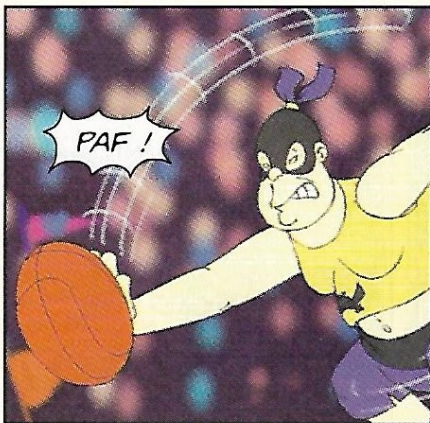


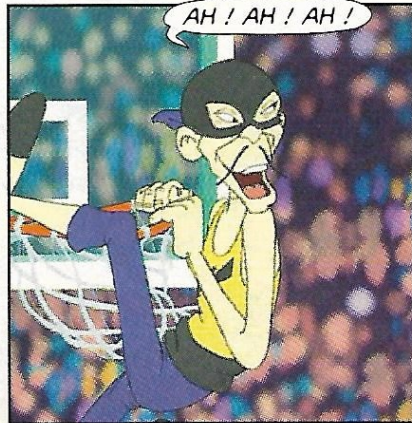
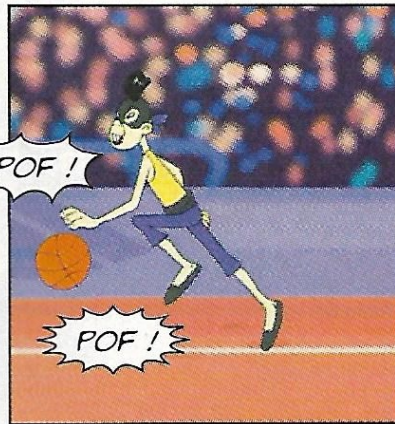
BRAVO !
BRAVO ! VIVE
LES NINJAS !



HOOOU !!!
HOU !!!







A suivre...

DRAGON BALL Z

LE DERNIER EPISODE

DANS LE DERNIER NUMÉRO DE DOROTHÉE MAGAZINE NOUS VOUS AVONS RACONTÉ L'HISTOIRE DE L'AVANT-DERNIER ÉPISODE INÉDIT À LA TÉLÉ DE DRAGON BALL Z. VOICI LE RÉCIT DE LA FIN.

SANGOKU a voulu participer au tournoi des arts martiaux car il est certain qu'un guerrier aussi puissant que lui y participera. Végéta et tous ses amis décident de le suivre par curiosité.

Pour trouver le guerrier en question et être sûr d'affronter la bonne personne, Sangoku demande à Boubou de tricher. Celui qu'il cherche est un jeune garçon timide du nom de Oub qui est en fait la réincarnation de Super Bou. Il vient d'un village situé dans le désert et participe au tournoi des arts martiaux afin de gagner l'argent nécessaire pour nourrir les siens.

Le présentateur apparaît au public et annonce l'ordre des combats. Le premier match

Pain, qui n'a que quatre ans, assomme son adversaire en deux coups.

opposera Pain et Tigre, le second Sangoku à Oub, le troisième Capitaine Chicken à Giral, le quatrième Boubou à Sangoten, le cinquième Trunks à Otokotsuki, le sixième Knock à Végéta. Le tournoi va pouvoir commencer.

Sangoten se plaint de se retrouver contre Boubou à cause de la tricherie de son père. Le Tigre, de son côté, trouve scandaleux d'être face à une enfant comme Pain pour son premier combat. Knock, lui, vient narguer Végéta en le traitant de "vieux", ce qui irrite ce dernier. Végé-



ta met Knock K.-O. d'un seul petit coup. Trunks doit prévenir l'arbitre que Knock a déclaré forfait. Le présentateur annonce enfin le début du tournoi.

Sangohan et Bidel donnent quelques conseils de dernière minute à Pain, qui est un peu inquiète. Pour que le public ne soit pas choqué, l'arbitre le prévient que même si Pain n'est âgée que de quatre ans, c'est



Sangoku va insulter Oub pour l'énerver et l'obliger à se battre.

que Oub s'améliore à chaque instant. Il parvient à copier les gestes et à apprendre les techniques de notre héros au fur et à mesure.

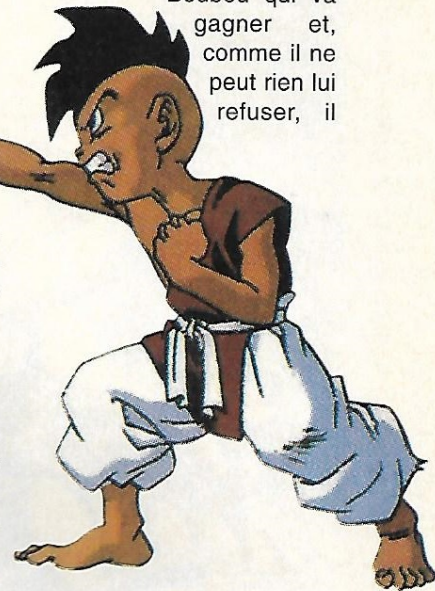
OUB, UN ELEVE SURDOUE

En quelques minutes, Oub devient si fort que les deux combattants sont à niveau égal et qu'aucun ne prend le dessus. Oub déploie une telle force qu'il détruit la moitié du terrain de combat. Sangoku suspend alors l'affrontement. Il s'approche de Oub et s'excuse pour toutes les méchancetés qu'il lui a dites car il l'a fait pour le mettre en confiance.

Puis Sangoku lui déclare que, comme il a de grandes possibilités et qu'il peut devenir un grand champion, il a décidé de devenir son professeur. A

compter de ce jour, il va s'installer dans son village et l'entraîner. Mais Oub ne peut pas accepter puisqu'il doit gagner le tournoi pour sa famille. Sangoku lui répond que c'est

Boubou qui va gagner et, comme il ne peut rien lui refuser, il



la petite-fille d'Hercule. Le match commence. Pain fonce sur le Tigre et le propulse, d'un coup de pied, hors de la surface de combat.

Sangoku et Oub montent alors sur le ring. Le présentateur annonce que Oub vient d'un village d'une petite île du sud. C'est l'aîné d'une famille de cinq enfants et c'est un garçon très intelligent. Les amis de Sangoku se rendent alors compte que Oub n'est pas comme les autres.

Pour le mettre en confiance et lui faire oublier son stress,

mais il réussit à retrouver son équilibre. Fou de rage d'avoir été insulté par Sangoku, Oub fonce sur son adversaire et lui donne un coup de pied qui l'envoie à l'autre bout du stade.

Sangoku ne s'était donc pas trompé : Oub est bien la réincarnation de Bou. Oub est très déterminé car il se bat pour nourrir sa famille. Sangoku découvre, au fil du combat,

lui donnera la récompense. Dans ces conditions, Oub accepte de partir avec notre héros. Sangoku va donc annoncer à sa famille qu'il part pour quatre ou cinq ans. Comme Pain lui demande de rester, il lui promet qu'il viendra la voir de temps en temps. Puis il dit au revoir à tout le monde. Il se tourne vers Oub, lui demande de monter sur son dos et s'envole vers le sud.

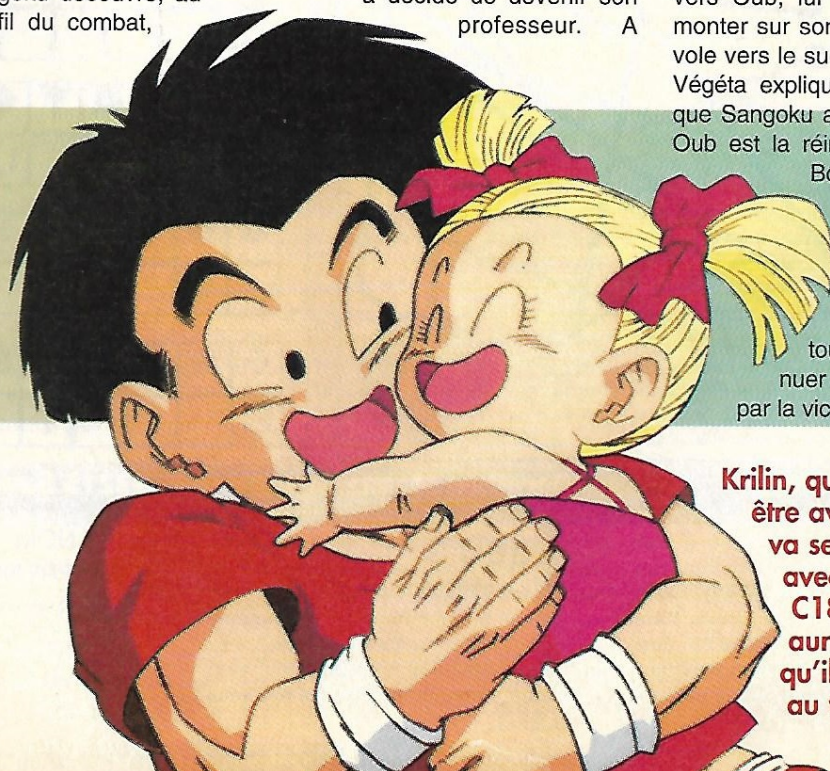
Végéta explique aux autres que Sangoku a agi ainsi car Oub est la réincarnation de

Bou et qu'il veut donner un sens à sa vie. Après le départ de Sangoku, le tournoi va continuer et se terminer par la victoire de Pain.



Sangoku va partir dans le village de Oub pour l'entraîner.

Sangoku le traite de lâche et le provoque un peu. Puis il se lance sur Oub et lui donne un coup de pied. Oub est propulsé au bord du ring

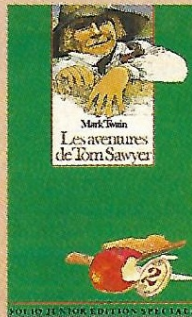


Krillin, qui préfère être avec sa fille, va se disputer avec sa femme C18 qui aurait aimé qu'il participe au tournoi.

JOUEZ ET GAGNEZ



LES AVENTURES DE TOM SAWYER



Un livre qui se lit en deux parties : l'histoire et des pages de jeux.

GALLIMARD JEUNESSE

**A GAGNER
10 VIDEOS
15 LIVRES**

TOM SAWYER
Une merveilleuse histoire d'amitié entre deux jeunes garçons. Aventure, suspense et humour sont réunis dans ce film.

1 LES DIFFERENCES

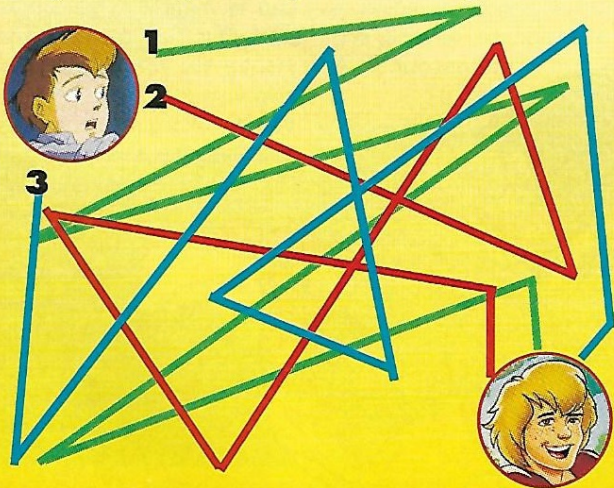
Combien y a-t-il de différences entre les deux dessins ?



Trouvez toutes les réponses. Vous avez jusqu'au lundi 2 mars pour envoyer votre bulletin. Les premières bonnes réponses seront récompensées.

2 LE BON CHEMIN

Quel chemin doit prendre Tom pour rejoindre au plus vite possible son copain Huck ?



3 LE MESSAGE DE TOM

Trouvez le message, chaque signe correspondant à la même lettre.



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

JEU 1

Il y a.....différences

JEU 2

Le chemin est :

.....

JEU 3

Le message est :

.....

NOM.

PRENOM

RUE

.....

VILLE

CP.

M
A
N
G
E
R
A
T
E
S
T

AIMEZ-VOUS LE CHANGEMENT ?

Avez-vous besoin de repères, de marques pour être heureux ? Ou bien au contraire, n'êtes-vous à l'aise que dans tout ce qui est neuf ?

1 Vous achetez votre Do Mag à quel moment ?

- A** Quand vous y pensez
- B** Dès qu'il paraît
- C** Chaque mardi

2 Votre mère fait du ménage, elle range vos jouets, vous :

A N'appréciez pas du tout, vous ne retrouvez plus rien

B Retrouvez des jouets dont vous ne vous souveniez plus, c'est chouette

C N'aimez guère ça, mais le moyen de vous y opposer ?

3 Vous partez en classe :

- A** A la même heure, mais certains jours, vous êtes en retard
- B** Et retrouvez les copains toujours au même endroit
- C** Tantôt accompagné par vos parents, tantôt seul

4 Pour rentrer à la maison vous empruntez toujours le même trajet ?

- A** Non, vous ne rentrez jamais par la même route
- B** Cela dépend du copain avec lequel vous faites le trajet de retour
- C** Toujours et vous rentrez directement pour que votre mère ne s'inquiète pas

5 Vous avez besoin de manger :

- A** A la même heure
- B** Quand vous avez faim

C Quand c'est prêt

6 Vous étrennez un nouveau blouson, vous :

- A** Êtes le roi, vous vous en montrez fier
- B** Ne vous sentez pas à l'aise et vous vous regardez sans cesse dans une glace
- C** Jouez avec la fermeture éclair, partez à la découverte de toutes les poches et y rangez vos jouets et autres vignettes à échanger avec les copains

7 Vous mettez toujours les mêmes chaussures parce que vous :

- A** N'en avez qu'une paire
- B** Vous sentez bien dans cette paire
- C** Avez déjà eu bien du mal à les faire à votre pied

8 Vous rendez visite à vos grands-parents :

- A** Une fois par semaine
- B** Quand ils vous invitent ou quand ça vous chante
- C** A condition qu'ils viennent vous chercher



9 Vous aimeriez déménager ?

- A** Pour avoir une chambre plus grande ou à vous tout seul
- B** Certainement pas !
- C** Oui, tous les ans et changer de quartier !

10 Vous avez le même copain depuis :

- A** Une semaine
- B** Le début de l'année scolaire
- C** La maternelle

COMPTEZ VOS POINTS

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

Vous obtenez de 1 à 10 points : vous détestez tout ce qui ressemble au changement, de près ou de loin. Vous ne bougez jamais les meubles de votre chambre et hurlez comme si votre mère avait commis un attentat quand vous retrouvez votre chambre rangée. Vous vous plaisez dans votre fouillis. Vous avez besoin de repères, de retrouver vos objets toujours à la même place pour être heureux. Les vacances sont une période difficile pour vous : vos parents aiment partir, vous détestez modifier vos habitudes. Vous avez du mal à vous faire à un nouveau mode de vie. Vous avez les mêmes copains depuis la maternelle et n'en changeriez pour rien au monde. **Vous obtenez de 11 à 20 points :** vous n'aimez pas bien le changement, en revanche, vous adorez bouger et tout ce qui est neuf vous ravit. Vous avez besoin de manger à la même heure chaque jour, vous aimez retrouver au même endroit les copains pour jouer. Certaines habitudes sont devenues une seconde nature pour vous. Vous

asseoir en classe chaque matin à la même place vous rassure. Vous attendez avec impatience l'heure de la récréation. Vous êtes contrarié le jour où vous devez modifier votre emploi du temps. **Vous obtenez de 21 à 30 points :** vous adorez le changement. Si l'on vous écoutait, vous déménageriez tous les trois mois. Vous ne supportez pas la routine. Vous êtes toujours en quête de nouvelles têtes et un copain en chasse un autre. Vous passez votre temps à bouger les meubles dans votre chambre. Vous n'avez pas d'habitudes à proprement parler. Vous pouvez manger à n'importe quelle heure, vous ne tannerez pas votre mère, sauf bien sûr si votre estomac vous rappelle cruellement à la réalité. Vous n'empruntez jamais le même trajet pour vous rendre à l'école, ne rentrez pas toujours avec le même copain. Vous aimez bien aller chez vos grands-parents, à condition que cela ne soit pas une contrainte, une obligation de vous rendre chez eux à date et heure fixes.

3
3
4
1
2
2
3
3
2
2
22

JOUEZ ET GAGNEZ

**A GAGNER
15 VIDEOS**

Trouvez toutes les réponses. Vous avez jusqu'au lundi 2 mars pour envoyer votre bulletin. Les premières bonnes réponses seront récompensées.

◆ NADIA ◆ LE SECRET DE L'EAU BLEUE



1 LES AMIS DE NADIA

Quel personnage n'est pas à sa place dans cette galerie ?

1

2

3

4

5

6

2 LES LIONS

Quel sont les deux petits lionceaux identiques ?

1

2

3

4

5

6

7

3 LES VOYAGES

En remettant dans l'ordre les lettres des panneaux, trouvez les villes où s'est rendue Nadia.

RIZLABLEZAV

PRAIS

KAMBAO

SILLAMERE

KRADA

ONRUE

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

JEU 1
L'intrus est :

JEU 2
Les jumeaux sont :
.....

JEU 3
Les villes sont :
.....
.....
.....

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

AVEC

Dorothee

MAGAZINE

TELEPHONEZ AU

08 36 68 80 88

ET GAGNEZ UN
CADEAU PAR
JOUR

JOUEZ
ET COMBATTEZ AUX COTES DE
VOS HEROS FAVORIS


* 2,23 F la minute
Broadsystem

POUR LA
BELGIQUE

0900 321 12

(6,03 FB par 20/40")





ANASTASIA

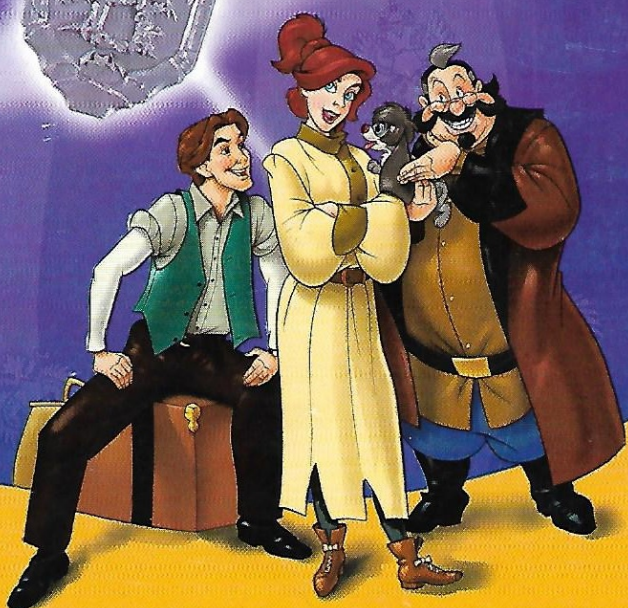
A 20th Century Fox Presentation

UNE SURPRISE ANASTASIA T'ATTEND DANS CHAQUE PAQUET CHOCO POPS® ET MIEL POPS® DE Kellogg's® !



TU VEUX SAVOIR QUEL EST CE MYSTÉRIEUX
CADEAU ? ALORS DÉCODE VITE, À L'AIDE
D'UN MIROIR, LE MESSAGE BROUILLÉ
PAR RASPUTINE.

DU FILM ANASTASIA !
HOLOGRAMME SECRET
UN SUPERBE
EN CADEAU :



© Marques déposées Kellogg Co. KELLOGG'S PA SA au capital de 33 600 000 F - RCS Bobigny B 682 000 831 ANASTASIA TM & © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.