

CADEAU 5 TURN'S

PLUS UNE TOUPIE

5
TURN'S
+
1 TOUPIE

Dorothee

MAGAZINE

HORS SERIE



DRAGON BALL Z

L'HERITAGE DE SANGOKU

LA PUISSANCE DES HEROS A LA FIN DE LA SERIE

LES DIFFERENTES ARMEES



T 4793 - 21 H - 29,00 F - RD



DOROTHEE MAGAZINE HORS SERIE N°21 - FEVRIER 1997 - 29 FF - ISSN 1142 3343 NE PEUT ETRE VENDU SANS LA BOITE DE TURN'S

DRAGON BALL Z

LE FILM 1

**POUR LA
PREMIERE FOIS
AU
CINEMA ET
AUJOURD'HUI
EN VIDEO
LA FUSION
L'ATTAQUE
DU
DRAGON**



**TELEPHONEZ
JUEZ ET
GAGNEZ
DES
CADEAUX
AU**

08 36 68 40 15

2F23 la minute

SOMMAIRE

4 L'HERITAGE DE SANGOKU

Les personnages les plus puissants de la série télé, les différents objets, les phénomènes étranges et les niveaux de puissance à la fin de la série

10 LES NAMECS

La découverte de ce peuple étrange mi-humain mi-végétal

14 QUE SIGNIFIENT LEURS NOMS ?

En japonais les noms des héros de Dragon Ball Z ont une signification. Découvrez-les.

20 LES DIFFERENTES ARMEES

L'armée de Freezer, de Bibidi et du Ruban Rouge

26 DE DRAGON BALL A DRAGON BALL Z

Les boules du dragon, les apparitions des dragons et les principaux objets



EDITO

Que les fans de Dragon Ball Z se réjouissent ! Ce numéro spécial est entièrement consacré aux héros de ce dessin animé légendaire et désormais mythique. Des plus puissants personnages de la série aux nouvelles règles du tournoi d'arts martiaux, en passant par les Namecs, cet étrange peuple, et les différentes armées, les passionnés y trouveront tout ce qu'ils cherchent. Par exemple, savez-vous pourquoi Bidel s'appelle ainsi et ce que signifie son nom ? Vous ne vous souvenez plus pourquoi et comment apparaissent les dragons ? Quels sont leurs pouvoirs ? Vous le saurez en lisant ce journal. Et en plus et surtout, un super cadeau vous est offert avec ce numéro. Vous trouverez en effet cinq Turn's à l'effigie de vos héros favoris. Alors, bonne lecture et bon tournoi de Turn's avec vos copains !

HORS SERIE DOROTHEE MAGAZINE N° 21 - 1142-3323. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, EN CHEF: Andrea Bureau. SECRETAIRE DE REDACTION : Pascale Cancalon. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, David Bour, Tom Beynon. REDACTION : Pascal Lafine. ILLUSTRATIONS : Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL: février 1997. 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 HEBDOMADAIRE 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 : Corinne Povels 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 : SCPP - Diffusion : Transport Presse.





LES DIFFERENTS OBJETS ET PHENOMENES ETRANGES

LE NYOIOBO

Il s'agit en fait du bâton magique. Il a été offert à Sangoku par son grand-père Sangohan juste avant sa mort. Cette arme redoutable a la possibilité de grandir ou de se réduire à volonté. A la fin de la série, Sangoku va le placer au sommet de la tour Karine afin d'atteindre le palais du Tout-Puissant.

SUSHINCHU

C'est la boule aux quatre étoiles offerte à Sangoku par son grand-père. Les aventures de notre héros vont partir de là. Bulma lui explique que cette boule de

cristal orange ayant quatre étoiles en son centre fait partie d'un lot de sept boules permettant d'invoquer le dragon Shéron.

LE RADAR

C'est un objet créé de toutes pièces par Bulma afin de retrouver les sept boules de cristal. Elle est la seule à en posséder un. Elle l'a inventé à partir d'une des boules qu'elle avait trouvées par hasard dans les affaires de son père. Ce radar va être très convoité car c'est la seule chose qui permette de retrouver les boules.

HOI POI CAPSULE CORP.

Cet objet mythique que l'on découvrira tout au long de la série a été créé par le docteur Brief, le père de Bulma. Il s'agit d'une technique très spéciale permettant de réduire des objets afin qu'ils entrent dans un cylindre qui peut être tenu dans la main. Elle se trouve bien souvent dans une petite boîte contenant cinq autres capsules, chacune ayant une possibilité différente. Dans les premiers épisodes, Bulma l'utilisera pour faire apparaître une petite 205 puis une grande maison.

LA CARAPACE DE TORTUE GENIALE

Il la porte tout le temps, ce qui l'oblige à faire de grands efforts musculaires. Durant une petite période, il en donnera une à Sangoku. Grâce à cela, notre héros augmentera sa force physique.

KINTON

C'est le vrai nom du nuage magique. Il va être offert à

Sangoku par Tortue Géniale. Ce nuage peu commun et qui avance à une vitesse phénoménale peut servir de véhicule à celui qui possède un cœur pur.

OLONG ET PLUME

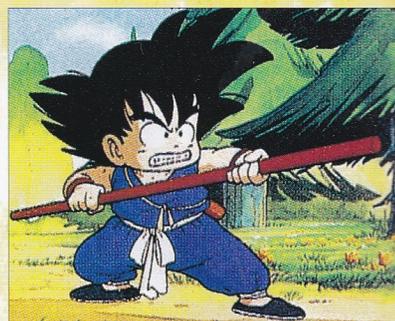
Ces deux camarades de classe qui se détestent possèdent une particularité qui les différencie des autres. Dans l'école où ils ont été élevés, ils ont appris à se transformer en ce qu'ils veulent durant cinq minutes.

LE BONBON TSIT

C'est un médicament qui se trouve en possession de Bulma. Elle va l'utiliser pour retenir Olong qui tentait de leur fausser compagnie. Une fois qu'il l'aura avalé, Olong se précipitera aux toilettes chaque fois que Bulma dira "Tsit".

LA MOTO DE YAMCHA

C'est le premier véhicule futuriste qui apparaît dans la série. Il s'agit d'une sorte de moto sans roue qui s'utilise debout. C'est à bord de ce drôle d'engin que Yamcha va attaquer.



Le bâton magique

BASHUSEN

C'est l'éventail magique. Tortue Géniale va conseiller à Sangoku de retrouver l'éventail magique afin d'éteindre le feu qui brûle sur la montagne ensorcelée. Il viendra l'éteindre en personne. L'éventail fera son apparition dès les derniers épisodes de la seconde série, juste avant le mariage de Sangoku.

LA TORTUE VOLANTE

Afin de se rendre à la montagne ensorcelée, Tortue Géniale va faire appel à la Tortue Volante. Il s'agit d'une grosse tortue qui, en tournant sur elle-même, peut s'envoler et se déplacer très rapidement.

L'AGE DES HEROS A LA FIN DE LA SERIE TELE

Tortue Géniale: 354 ans
Végéta : 52 ans
Bulma : 51 ans
Krillin : 48 ans
Sangoku : 47 ans
Chichi : 47 ans
Petit Cœur : 31 ans
Bidel : 28 ans
Sangohan : 27 ans
Trunks : 18 ans
Sangoten : 17 ans
Maron : 13 ans
Pain : 5 ans



Sangoku



**Toryama
s'est
caricaturé
le temps
de
quelques
secondes
dans
le rêve de
Trunks**

lais de Matou Malin. La première jarre décrit le passé, la deuxième le présent et la troisième le futur. Ainsi, il peut savoir tout de ceux qui viennent lui rendre visite.

**LA BOULE
MAGIQUE DE
BABA**

Baba la sorcière est la sœur de Tortue Géniale. Elle possède de très grands pouvoirs qu'elle utilise pour gagner de l'argent. Sa boule magique lui permet de voir le passé, le présent et le futur. Elle peut aussi aller à son gré dans le royaume des vivants ou dans celui des morts.

L'AUTOCUISEUR

Cet objet banal qui permet de faire cuire du riz a été utilisé par Maître Mutaïto (le professeur de Tortue Géniale) afin de retenir prisonnier Satan Petit Cœur. Après avoir fait appel à la technique du Mafubla, il a créé un tourbillon magique qui s'est abattu sur le méchant pour finir par l'enfermer dans l'autocuisseur.

**LA MONTRE
REDUCTRICE**

C'est une invention du père de Bulma. En pressant un bouton, cette montre permet à celui qui la porte de réduire sa taille comme il le désire. Bulma, qui ne peut pas monter sur le nuage de Sangoku, va l'utiliser pour accompagner son ami dans ses aventures.

LA TOUR KARINE

Il s'agit d'un immense pylône qui monte vers le ciel jusqu'à dépasser les nuages. Aucun véhicule ne peut atteindre le sommet. Seuls les hommes braves qui ont le courage de grimper peuvent arriver au palais de Matou Malin qui se trouve au bout. Cette tour a été créée pour pousser les hommes à devenir courageux.

LES SENZU

Les haricots magiques sont en possession de Matou Malin. Il s'agit d'un aliment magique présenté sous forme d'un haricot vert. Celui qui l'absorbe aura le ventre plein, comme s'il avait fait un repas très copieux. La véritable utilité du haricot magique est de guérir un homme, même gravement blessé.

**LES JARRES
MAGIQUES**

On les trouve aussi dans le pa-

**L'ŒUF DE
PETIT CŒUR**

Afin de créer des guerriers pour le protéger, Satan Petit Cœur peut cracher un œuf très spécial. A l'intérieur se trouve un être vivant adulte destiné à une mission particulière. Par exemple, Tambourine avait été chargé de tuer tous les participants du tournoi des arts martiaux.

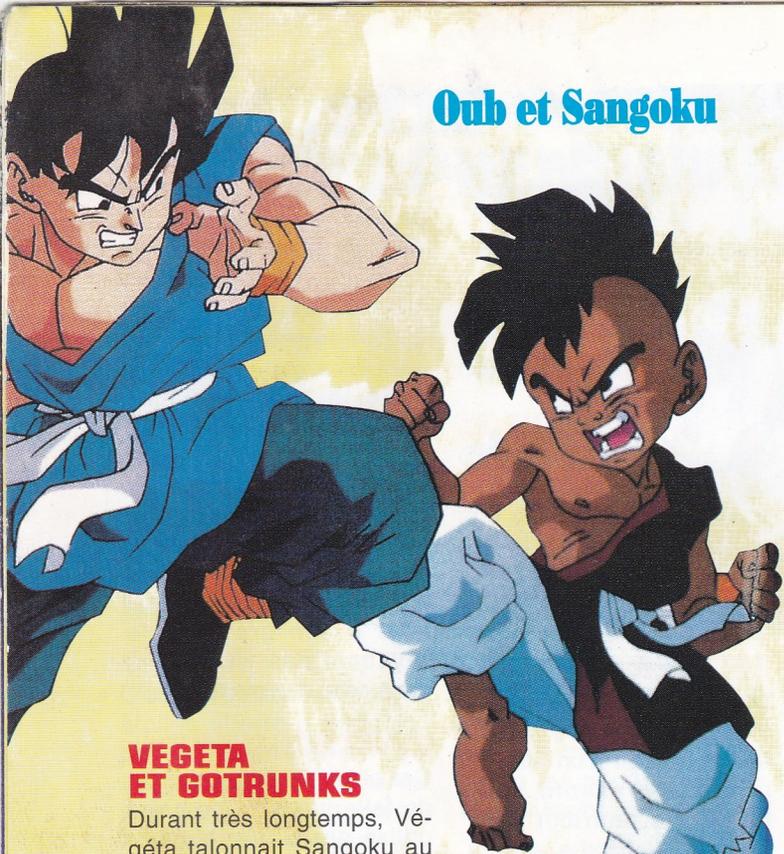


**Le nuage
magique**

Le radar



Oub et Sangoku



VEGETA ET GOTRUNKS

Durant très longtemps, Végéta talonnait Sangoku au niveau de la puissance, mais durant son séjour au royaume des morts, il ne s'est pas entraîné. Il reste toutefois très dangereux car il est très nerveux. Gotrunks, quant à lui, est la fusion entre Sangoten et Trunks. Leurs deux pouvoirs ainsi associés étaient déjà impressionnants, mais en plus il ont appris à se transformer en Guerriers 3 comme Sangoku.

SHIBIT

Il s'agit de la fusion entre Shin Kaïoh et son garde du corps, Shibit, après qu'ils aient placé les Potaras à leur oreille. Ils resteront définitivement comme cela.

BOUBOU

Ce personnage est la fusion entre Perfect Super Bou, le mal absolu, et le

chef des Kaïohs. Le mélange du mal et du bien en a fait un être puissant mais infantile. Il ne réagit qu'aux stimuli comme la soif, la faim, la colère... Son premier pouvoir est de transformer toute matière vivan-

te en nourriture comestible. Après avoir été libéré par Sangoku, il s'est installé à Satan City avec Hercule.

SANGOTEN ET TRUNKS

Bien qu'ils aient suivi des entraînements différents, ils sont de même puissance. Trunks possède toutefois un léger avantage sur son ami : son père lui a appris à ne pas avoir de scrupules lors d'un combat. Sangoten se battra pour s'amuser ou pour défendre les siens alors que Trunks, lui, le fera pour gagner et être le meilleur.

PERFECT CELL

Cell a été à la base fabriqué avec des éléments d'ADN de Sangoku, Petit Cœur, Krilin... Il possède du coup les mêmes pouvoirs qu'eux. De plus, il a absorbé les Cyborgs C17 et C18 avant d'assimiler les informations et les expériences de combat qu'il avait acquises en combattant les héros de la série.

C18 ET C17

Bien que C18 soit devenue une vraie femme et qu'elle se soit mariée avec Krilin, elle n'en reste pas moins une adversaire redoutable. C17, de son côté, est revenu à la vie lorsque nos amis ont demandé au grand Dragon de ressusciter tous les êtres tués par Cell. Sa puissance est toujours aussi grande, mais maintenant il préfère une vie calme et rangée.

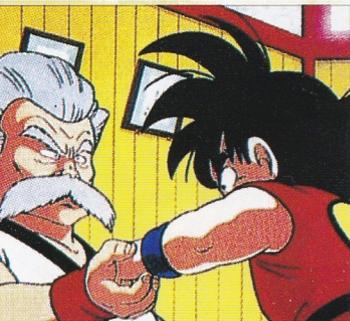
SHIN KAÏOH ET PETIT CŒUR

Shin Kaïoh est le dernier des anciens Kaïohs. Il avait participé au combat contre Bou et Babidi lors de sa



**Sangoku,
Végéta, Trunks
et Sangohan**

création. Il est le seul à avoir survécu. Petit Cœur a un grand respect pour lui car il le considère comme son supérieur. Toutefois, il n'espère pas devenir encore plus fort car en fusionnant avec le Tout-Puissant il a atteint son potentiel maximum.



Maître Mutaito et Sangoku

AUTRES PERSONNAGES DANS LA SÉRIE TÉLÉ

Trunks adulte, Oub, Pain, Rô Kaïoh Shin (très vieux), Enma Daïoh, Seigneur Kaïoh, Kibit, Ten Chin Han, Dabla, C17, C18, C16, C19, C20, Krilin, Babi-di, Yakon, Cell Jr, Freezer, Général Zorg, Sporovitch, Yamm, Pui Pui, Badack, Roi Végéta, les forces spéciales de Freezer, Tchaoz, Zarbone, Dadoria, Yamcha, Nappa, Raditsu, Neil, Monsieur Bobo, Satan Petit Cœur, Bidel, Maître Mutaito, To Paï Paï, Tortue Géniale, Matou Malin, Corbeau Génial, Chichi, le vieux Sangohan, Guymaho, Tambourine, Timbale, Hercule, Punta, Bora (père de Uppa), Yajirobé, Colonel Black, Colonel Blue, Lieutenant Silver, Nam, Sergent métallique, le Ninja Violet, Buyon, Giran, Bacteri, Lieutenant Blanc, Lanfant.

LES NIVEAUX DE PUISSANCE A LA FIN DE LA SERIE

GUERRIER DE L'ESPACE

Le guerrier de l'espace est le nom des habitants de la planète Végéta. Ce sont des mercenaires et des êtres nés pour se battre.

LE SUPER GUERRIER

Quand un guerrier de l'espace concentre son énergie au maximum et pense à ce qu'il déteste le plus, sa colère augmente sa puissance pour en faire un Super Guerrier. Dans cette première étape, non seulement sa rapidité et sa puissance sont accrues, mais ses cheveux changent de couleur pour devenir jaune foncé.

SUPER GUERRIER FULL POWER

Cette seconde étape du Super Guerrier s'obtient quand le guerrier de l'espace arrive à maîtriser ses pouvoirs en gardant sa forme de Super Guerrier sans perdre d'énergie.

SUPER GUERRIER DAI NI DANKAI

C'est Végéta qui réalise cette étape lors du combat contre Cell. Il concentre toute son énergie de Super Guerrier un peu comme pour lancer une attaque sans relâche. Cette étape se caractérise par la musculature qui augmente de volume tout en faisant vibrer la nature tout autour.

SUPER GUERRIER DAI SAN DANKAI

C'est le grand Trunks qui utilise cette étape pour sauver son père aux prises avec Cell. Pour réussir cela, le Super Guerrier doit placer toute son énergie dans ses muscles. Ses proportions vont alors augmenter considérablement

et sa force physique n'aura aucune limite. Le seul problème, c'est que l'on y perd sa rapidité. Le simple fait de se déplacer est une perte d'énergie.

SUPER GUERRIER 2

Le Super Guerrier 2 est l'étape normale que doit atteindre le guerrier de l'espace quand il a appris à maîtriser tous ses pouvoirs. C'est en fait la fusion du corps et de l'esprit. Il est à ce moment aussi à l'aise sous sa forme normale que sous sa forme de Super Guerrier. Il ne perd pas sa puissance et surtout il peut se battre très longtemps avant de se fatiguer.

SUPER GUERRIER 3

C'est l'étape finale du Super Guerrier. La puissance du guerrier de l'espace est alors au niveau de celle du guerrier millénaire. Toutefois, il ne peut garder cette forme très longtemps car non seulement elle est fatigante pour celui qui l'utilise, mais en plus la formidable énergie qu'il dégage peut tout détruire aux alentours.



Le Guerrier de l'espace



Le Super Guerrier

LES PERSONNAGES LES PLUS PUISSANTS DANS LES FILMS

Gogéta, Broly, Ildegane, Sangoku 3, Végéta, Gotrunks, Sangohan, Trunks adulte, Tampion, Trunks, Sango-ten, C18, Krilin, Ten Chin Han, Bio-Broly, Janemba, les Cyborgs, Bojack, Métal Cooler, Cooler, Slug, Thalès, Docteur Willow, Garlic.



Le Super Guerrier 3

LES NAMECS

Il existe deux races très importantes dans Dragon Ball Z. La première est celle de Sangoku, ce sont les guerriers de l'espace; l'autre est celle de Petit Cœur, autrement dit les Namecs. Ceux-ci vivent sur une planète très éloignée qui ressemble beaucoup à la nôtre. Il y a des océans et de la végétation. Son peuple est assez étrange : mi-humains, mi-végétaux, ils ont basé leur culture sur la magie. Découvrez en quelques points qui sont les Namecs.

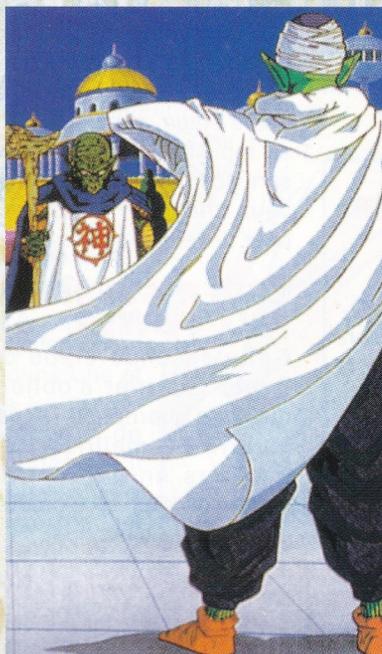


LA COMMUNAUTÉ

Les Namecs vivent en groupe dans des petites huttes rondes. Il n'y a que des mâles car ils sont hermaphrodites. Ils vivent très longtemps, comme les arbres, et n'ont qu'un seul chef. Ils fonctionnent un peu comme des fourmis en passant leur temps à travailler pour faire vivre la communauté. Leur chef est le plus important, tout tourne autour de lui. Ils sont prêts à mourir pour le protéger. Comme les Namecs ne sont ni bons ni méchants, ils sont très sensibles au bien et au mal. Ils ont la faculté d'absorber les ondes négatives, ce qui peut terriblement changer leur personnalité. C'est la principale raison qui les pousse à vivre en communauté et à ne pas se mélanger aux autres.

LA COMMUNICATION

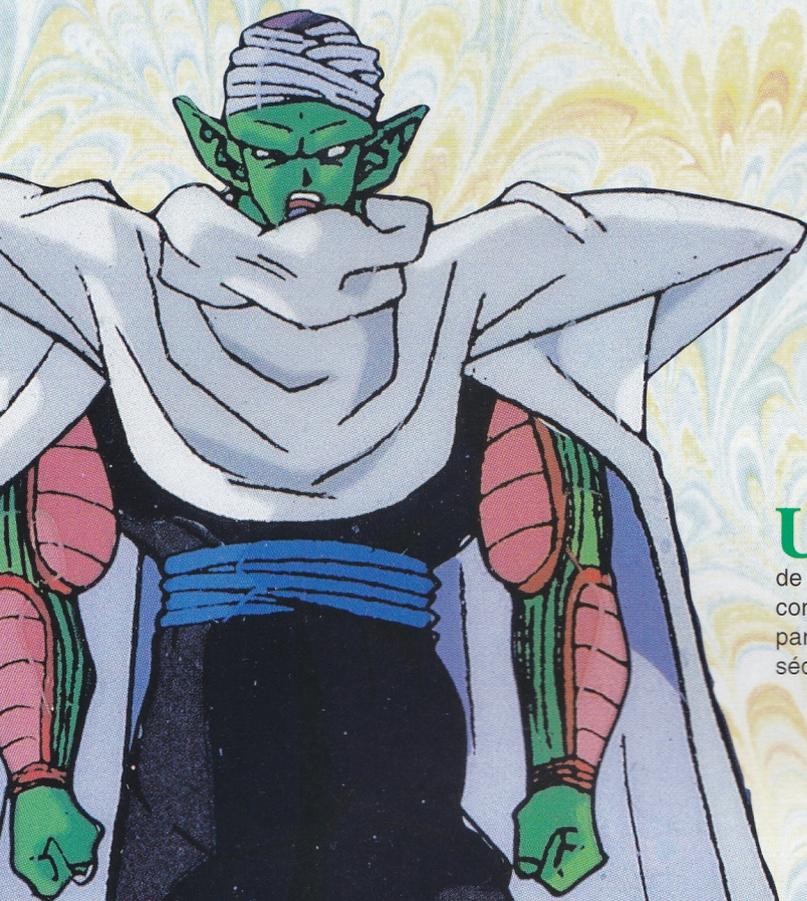
Les Namecs peuvent parler normalement avec la bouche, comme tout le monde, mais depuis des siècles ils ont appris à communiquer par télépathie. Ils peuvent envoyer un message par la pensée à un autre Namec, quelque soit le lieu où il se trouve. Si un Namec perçoit un danger, il peut prévenir les autres. Il peut recevoir de la même façon, même s'il est très éloigné, les ordres du grand chef.



LA MAGIE ET LES DRAGON BALLS

Chaque Namec possède un potentiel de pouvoir dès sa naissance. Bien qu'ils ne soient ni bons, ni méchants, ils peuvent se montrer très agressifs pour défendre leur chef. Toute leur culture et la source de leurs pouvoirs viennent de là. La somme de leurs pouvoirs est réunie dans les sept boules de cristal. On ne sait pas la véritable raison pour laquelle ils ont créé les boules de cristal mais ce qui est sûr, c'est que leur existence dépend de celle du vieux Namec. Il s'agit en effet des boules originales qui ont inspiré celles de la Terre. Elles sont plus grosses et permettent trois vœux.





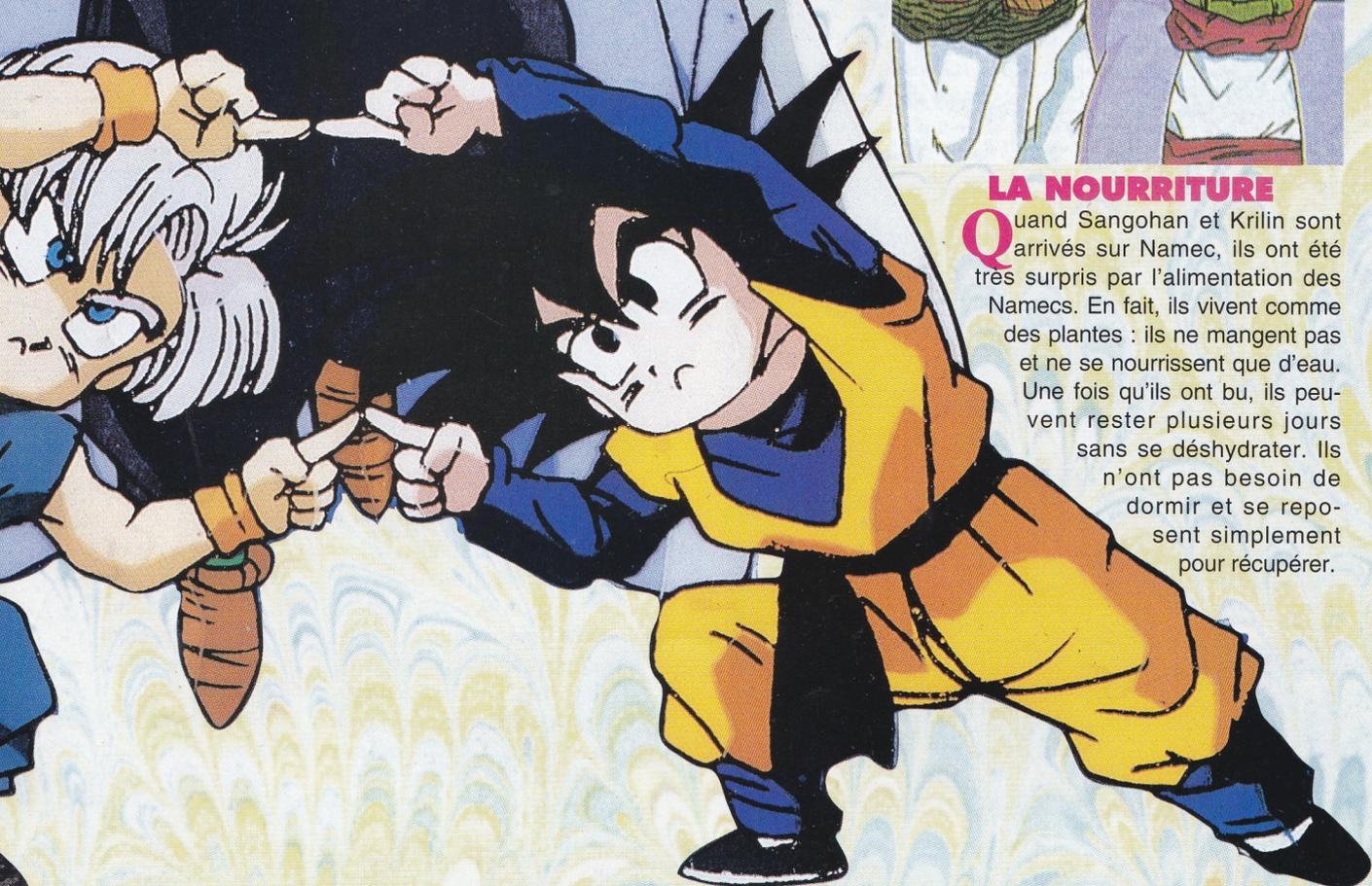
LA NAISSANCE

Un Namec se reproduit au moment où il meurt. Cela fonctionne un peu comme la réincarnation. Avant de perdre la vie, le Namec transmet la somme de ses connaissances. Il crée un gros œuf blanc qu'il crache par la bouche. Cet œuf contient un petit Namec qui posédera déjà toutes les connaissances de son "père".



LA NOURRITURE

Quand Sangohan et Krillin sont arrivés sur Namec, ils ont été très surpris par l'alimentation des Namecs. En fait, ils vivent comme des plantes : ils ne mangent pas et ne se nourrissent que d'eau. Une fois qu'ils ont bu, ils peuvent rester plusieurs jours sans se déshydrater. Ils n'ont pas besoin de dormir et se reposent simplement pour récupérer.





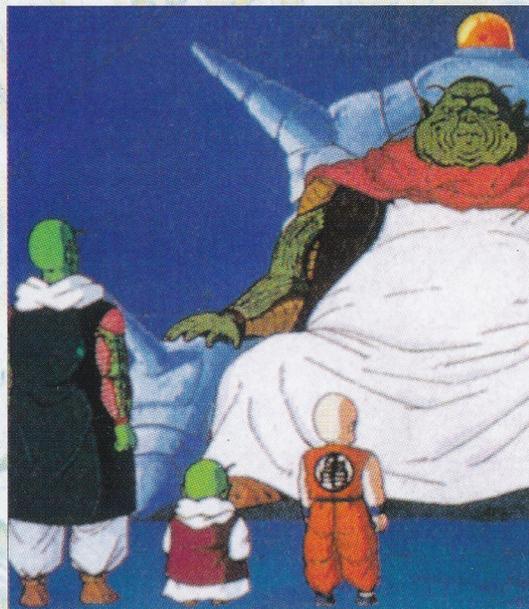
LE CORPS DES NAMECS

Le corps d'un Namec est en partie végétal, il peut donc se soigner par lui-même très rapidement. Si une partie est sectionnée (un bras, une jambe...), il peut aussitôt la reconstituer. Si une partie est empoisonnée, il l'arrache avant d'être totalement contaminé. Ensuite, il reconstitue la partie manquante.



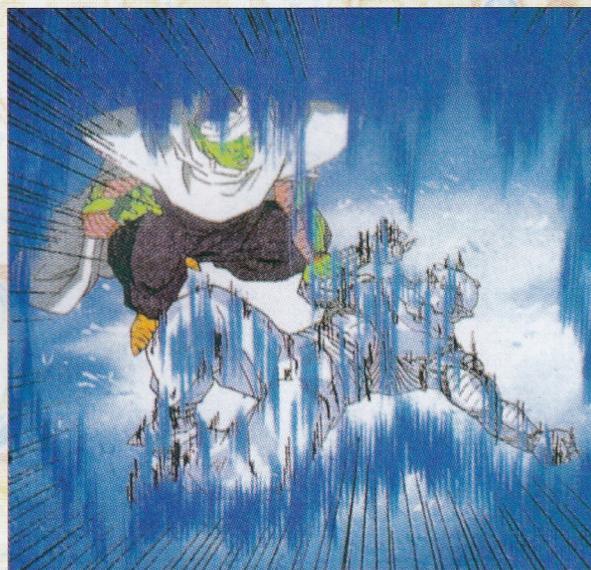
LA DÉFORMATION DU CORPS

Pour s'adapter à une situation, le Namec a aussi la faculté de métamorphoser son corps qui fonctionne comme un arbre. Ses membres, semblables à des branches, peuvent être allongés pour atteindre un ennemi. Il a aussi la possibilité de devenir très grand.



LE VIEUX NAMEC

C'est le plus ancien Namec encore vivant. Il est si vieux qu'il ne se rappelle même pas de sa jeunesse. Avec les siècles, il a appris à se connaître lui-même et développer une spiritualité qui lui permette de lire au fond des autres. Cela lui permet d'accroître ses capacités physiques et mentales. C'est grâce à cela qu'il a augmenté le pouvoir de Krilin.



LA FUSION

Un Namec a le pouvoir de se dédoubler et de créer plusieurs clones de lui-même. Il peut donc s'entraîner contre lui-même afin de devenir encore plus fort. Quand il a fini, il rassemble toutes ses personnalités pour redevenir l'être unique qu'il était. Il peut utiliser cette technique pour fusionner avec un autre Namec et ainsi absorber sa personnalité et sa force. Mais un seul des deux Namecs en fusion garde le contrôle, l'autre est effacé. Le Namec peut fusionner avec autant de congénères qu'il le désire, sa force augmentant en proportion.



LES ŒUFS SUBALTERNES

Certains Namecs peuvent créer des êtres vivants en crachant un œuf, comme ils l'auraient fait pour re-naître. Si un Namec a besoin de quelque chose, grâce à la magie il invente un être programmé pour le servir et remplir la tâche. Une fois l'incantation achevée, il crache un œuf dans lequel cet être se trouve. Selon le travail qu'il doit effectuer, son physique évoluera. Satan Petit Cœur est l'un des seuls à avoir acquis la connaissance suprême qui lui a permis d'arriver aussi loin.



LA GUÉRISON

Le plus puissant pouvoir des Namecs, que seuls quelques-uns possèdent, est celui de guérir autrui. Par simple toucher, ils peuvent absorber les souffrances, blessures, maladies des autres et les rejeter. Cela leur permet de guérir un homme, même gravement blessé. Ce pouvoir s'accompagne souvent de celui du vieux Namec qui permet d'augmenter les capacités.

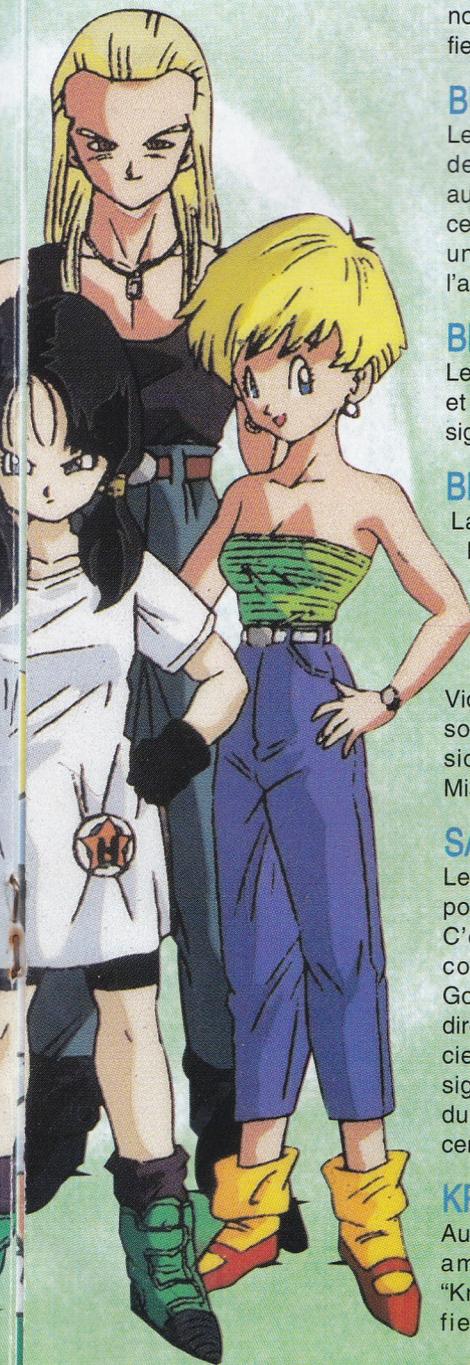
DRAGON BALL Z

QUE SIGNIFIENT LEURS NOMS ?

Akira Toriyama, l'auteur de Dragon Ball, a beaucoup d'humour. Pour s'amuser, il a donné aux personnages des séries Dragon Ball et DBZ des noms farfelus. Dans le texte qui suit, vous pourrez découvrir ce que signifient ces noms.



Pour vous donner un exemple de l'humour de l'auteur, prenez Boubou. Dans la version originale, il s'appelle Boo. Son créateur s'appelle Babidi et le fils de celui-ci Bibidi. En assemblant ces trois noms, cela donne : "Babidi Bibidi Boo", et c'est l'incantation qu'utilise la fée dans Cendrillon.



LE PETIT MONDE DE SANGOKU

SANGOKU

Le héros de la série porte au Japon le nom de Son Gokuh, emprunté au roi des singes. Celui-ci est un personnage mythologique venant de Chine. Il s'agit d'un homme-singe qui possédait un bâton magique pouvant grandir à volonté. Pour se déplacer, il avait un nuage magique volant à des vitesses prodigieuses.

CHICHI

La femme de Sangoku et mère de Sangohan porte le nom de Chichi, ce qui signifie "téton".

BULMA

Le nom de la meilleure amie de Sangoku, se prononce au Japon Blouma. Aux USA, cela s'écrit Bloomer et c'est un vêtement féminin pour l'aérobic.

BRA

Le second enfant de Végéta et Bulma, a un prénom qui signifie "soutien-gorge".

BIDEL

La petite amie de Sangohan est Videll au Japon car le B et V correspondent à la même lettre. On dit par exemple "bidéo" pour "vidéo". Videll est Devil à l'envers car son père (Hercule en version française) se nomme Mister Satan au Japon.

SANGOTEN

Le second fils de Sangoku porte un nom intraduisible. C'est un jeu de mots très compliqué. Dans Son Gokuh, la particule Kuh veut dire "la partie supérieure du ciel". Ten dans Son Goten signifie "la partie inférieure du ciel". C'est donc la descendance de Son Gokuh.

KRILIN

Au Japon, Krilin, le meilleur ami de Sangoku, s'écrit "Krillin". Traduit, cela signifie "chauve". C'est pour

cela que dans les premiers épisodes, il n'avait pas de cheveux.

GUYMAHO

Le père de Chichi porte un nom très étrange. Nous ne savons pas à quoi cela correspond. Traduit, cela veut dire "le bœuf de Satan". C'est sans doute pour cela qu'il porte des cornes.

DOCTEUR BRIEF

Il est connu comme le père de Bulma et porte le nom d'un vêtement. "Brief" signifie "caleçon".



Bulma, Tortue Géniale, Krilin, Sangohan et Sangoku

SANGOHAN

Le fils de Sangoku et Chichi s'appelle Son Gohan au Japon, ce qui veut dire "riz cuit".

TRUNKS,

Le fils de Bulma ne pouvait que porter le nom d'un vêtement, comme son grand-père et sa mère. "Trunks" signifie "caleçon".

TORTUE GÉNIALE

Le maître de Sangoku, est l'un des seuls personnages dont le nom est traduit dans la version française. Au Japon, il s'appelle "Kamé sennin", c'est-à-dire "vieille tortue".

BABA LA SORCIERE

La sœur de Tortue Géniale a de très grands pouvoirs de divination. Au Japon, on l'appelle Uranai Baba, ce qui, vulgairement, veut dire

"vieux débris". Pour être corrects, nous dirons "vieille femme".

YAMCHA

Le guerrier timide et solitaire et ancien petit ami de Bulma, porte le nom d'un biscuit que l'on mange avec le thé.

OLONG

Le petit cochon qui peut se transformer en tout ce qu'il veut durant cinq minutes, se prononce "Woolong" en japonais. Il s'agit d'une préparation spéciale pour le thé.

LUNCH

C'est la jeune femme à double personnalité. Quand elle éternue, elle change de personnalité et devient soit une fille très douce ou au contraire une véritable furie. Lunch signifie "nourriture légère".

PLUME

Le compagnon de Yamcha, a été élevé dans la même école que Olong. Du coup, ils ont les mêmes pouvoirs. Dans la version japonaise, Plume s'appelle Pooal et c'est aussi une spécialité pour préparer le thé.



LE MONDE DE FREEZER

FREEZER

Se dit Freeza au Japon et cela correspond à la même chose qu'en France, c'est la partie haute du réfrigérateur.

KIWI

Un des gardes du corps de Freezer, il sera chargé de s'occuper de Végéta. Le kiwi est un fruit tropical.

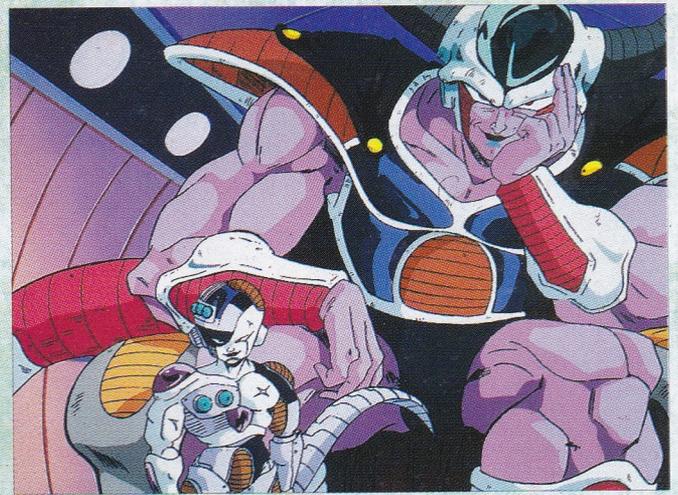
GINEU

Il est le chef des forces spéciales de Freezer. Au Japon,

on l'appelle "Ginew", ce qui signifie "lait de vache". Bien qu'en France il n'y ait pas d'équivalent, au Japon les forces spéciales s'appellent les Ginewtokensentaï, c'est-à-dire "les guerriers des produits laitiers".

REECOM

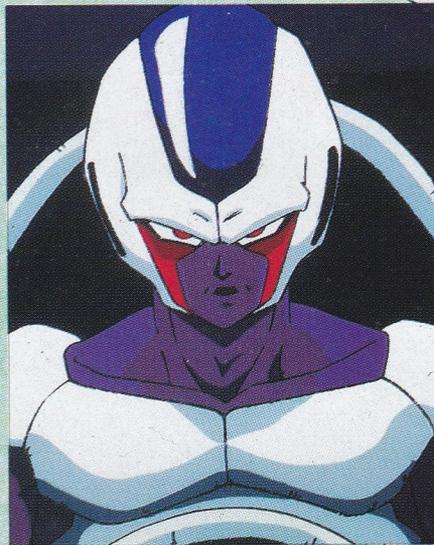
Premier membre des forces spéciales, c'est le grand avec une petite touffe de cheveux sur la tête. Reecom signifie "crème fraîche".



Zorg et Freezer



*Cell,
Zorg,
Freezer
et le
docteur
Gélot*



Cooler

BURTTA

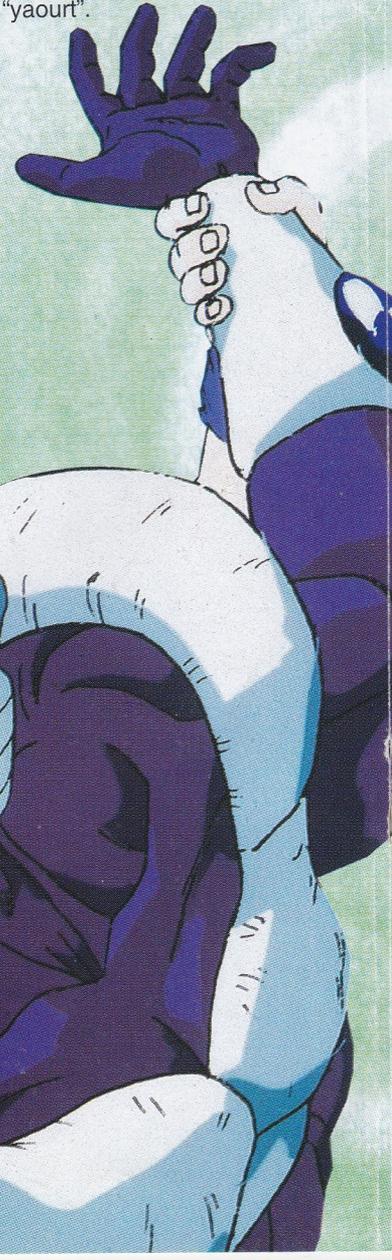
Le second membre des forces spéciales est le grand personnage violet qui n'a pas de cheveux. "Burttta" signifie "beurre".

JEES

Le troisième membre des forces spéciales est le plus méchant. Il a des cheveux longs et déteste Végéta. "Jees" signifie "fromage".

GHOULD

C'est le plus petit et le troisième membre des forces spéciales. "Ghould" signifie "yaourt".



LES NAMECS

PETIT CŒUR

Le Namec qui est toujours là pour aider Sangoku porte au Japon un nom qui a été utilisé à plusieurs reprises dans la série. Il s'appelle Piccolo. Il s'agit d'une sorte de flûte italienne.

TSUNO

Ce Namec qui a un petit rôle porte le nom de la corne de l'escargot.

DRUM

C'est un monstre créé par Satan Petit Cœur pour trouver les boules de cristal. Comme son frère Tambouri-

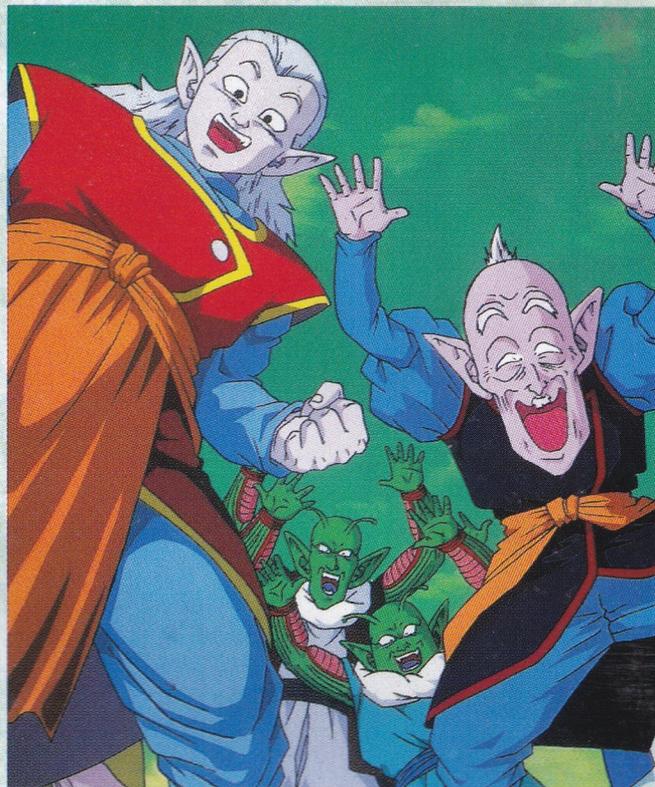
ne, il porte le nom d'un instrument de musique. "Drum" signifie "batterie".

DENDÉ

Le jeune Namec qui va être sauvé par Krillin et Sango-han porte le nom d'une race d'escargots japonais.

NEIL

C'est un Namec qui avait été gravement blessé par Freezer. Petit Cœur va le retrouver et fusionner avec lui. Neil est le nom d'une race d'escargots anglais.



Kibit, le vieux Kaïoh et deux Namecs

TAMBOURINE

Créé par Satan Petit Cœur, il avait été envoyé pour trouver les boules de cristal et

tuer les participants du tournoi des arts martiaux. "Tambourine" signifie tout simplement "tambour".

LES GUERRIERS DE BIBIDI

YAMU

L'un des deux guerriers qui se sont infiltrés dans le tournoi des arts martiaux, il avait été envoyé par Bibidi pour voler l'énergie de Sangohan. Yamu est le nom d'une patate douce.

PUI PUI

Le garde du corps de Bibidi porte un nom étrange. Pui Pui est le nom d'un mouvement très utilisé par les sumos.

SPOROVITCH

Le deuxième guerrier envoyé par Bibidi pour voler l'énergie de Sangohan va affronter Bidel et s'acharner sur elle. Sporovitch est le nom d'une marque de pêches au sirop.

YACON

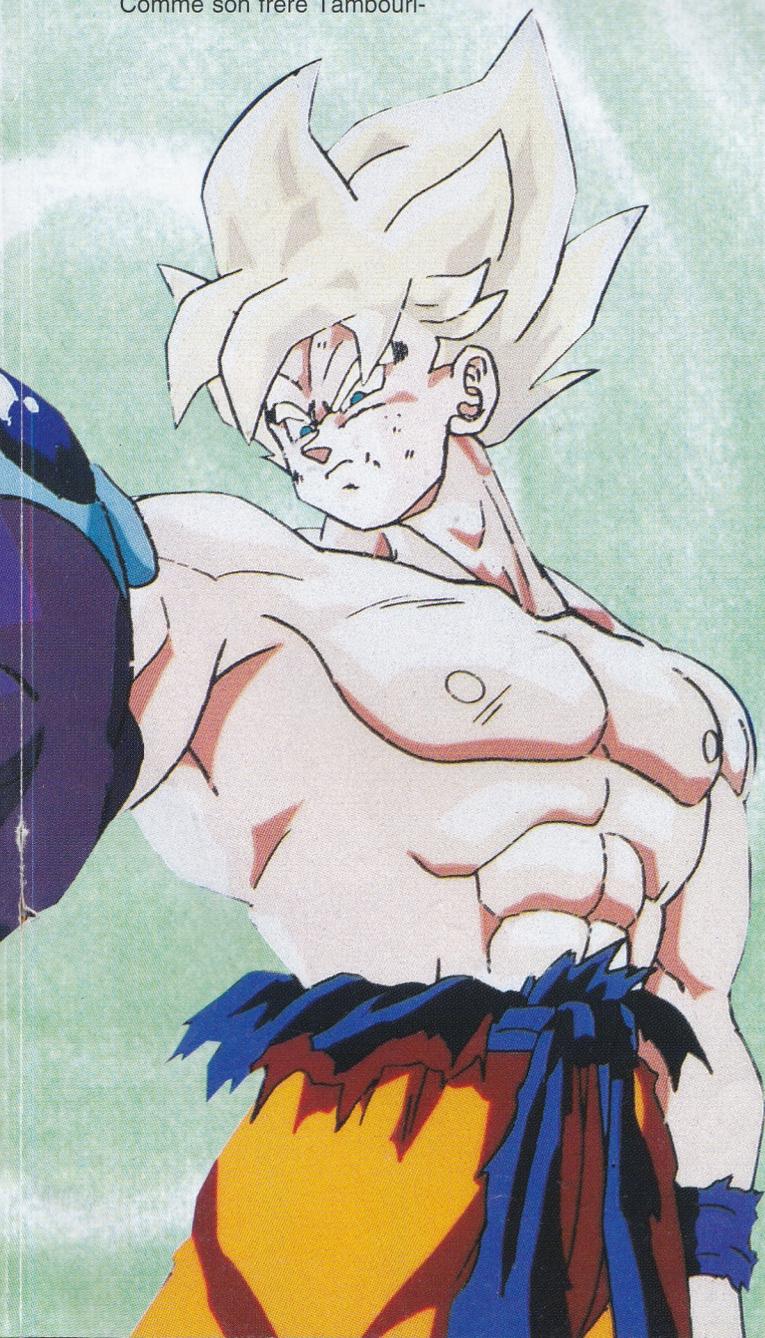
Le gros monstre dévoreur de lumière qui va se battre contre Sangoku porte un nom qui signifie "surveillant de nuit".

MAITRE MUTENROSHI

C'est le nom d'un ancien grand maître d'arts martiaux.

DABLA

C'est le diable qui se tient près de Bibidi. C'est lui qui va transformer Petit Cœur en statue de pierre. Dabla se prononce "Dalbura" en japonais et c'est l'équivalent de "abracadabra" en français.



AMIS ET ENNEMIS DE SANGOKU

LE ROI PILAF

Il apparaît dans le premier épisode et rêve de devenir le maître du monde. Pilaf est une façon spéciale de préparer le riz; on dit "riz pilaf".

LAN FAN

C'est une participante du 21^{ème} tournoi des arts martiaux. C'est une jeune femme très jolie qui se sert de ses charmes pour combattre ses ennemis et les vaincre. "Lan Fan" signifie "jolie".

NAM

Pour participer au tournoi des arts martiaux, Nam est venu d'un village très pauvre où les habitants mouraient de soif. Il voulait participer au tournoi pour gagner de l'argent et acheter de l'eau pour les siens. Nam est le nom d'un personnage symbolisant la pauvreté au Vietnam.

GIRAN

C'est un dragon qui a participé au 21^{ème} tournoi des arts martiaux. Giran est le nom d'un monstre très méchant et ennemi d'Ultraman. Ce dernier est le héros d'une série live du style Bioman qui passe au Japon.

SNOW

C'est l'un des monstres qui protègent la tour du Ruban Rouge. "Snow" est tiré de l'anglais et signifie "neige".

LE NINJA VIOLET

Il se trouve dans la tour du Ruban Rouge. Il doit empêcher Sangoku de récupérer les boules de cristal. Au Japon, il s'appelle Murasaki, ce qui veut dire "violette".

SHEN

Le Tout-Puissant a pris ce nom pour participer au tournoi des arts martiaux. "Shen" signifie "sacré".

BUYON

C'est l'un des gardiens de la tour du Ruban Rouge. Son nom est une onomatopée, c'est le bruit que produit un objet en tombant d'une table basse.

CORBEAU GÉNIAL

Le maître de Ten Chin Han et le rival de Tortue Géniale,



Corbeau Génial

porte au Japon le nom de "Tsuru senin", c'est-à-dire "vieille grue".

TO PAI PAI

Le frère de Corbeau Génial est un mercenaire ennemi de Sangoku. Son nom est tiré d'un outil pour la pêche.

TEN CHIN HAN

L'ami de Sangoku a trois yeux. Son nom correspond à un style de riz.

CHAOZ

Le compagnon de Ten Chin Han a une petite taille. Son nom est celui d'un plat chinois équivalent aux raviolis.

YAJIROBÉ

Ce compagnon de Sangoku va lui sauver la vie à plusieurs reprises. C'est un jeune samouraï très peureux dont le nom est celui d'un jouet.



Yamcha, Sangoku, Olong et Bulma

TONINJINKA

C'est un lapin dictateur qui transforme ses ennemis en carottes. Son nom signifie d'ailleurs "Le lapin qui peut transformer les gens en carottes".

KIBIT

Le garde du corps de Shin Kaïoh a un nom qui signifie "fiancé". C'est pour cela qu'ils ne se quittent jamais.

MATOU MALIN

Il reste en permanence dans la tour Karine. C'est le gros chat qui va offrir à Sangoku les haricots magiques. Au Japon, il s'appelle Karine et c'est une galette japonaise.

PAMPUTTO

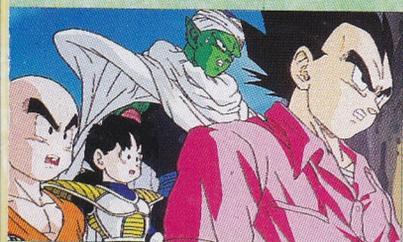
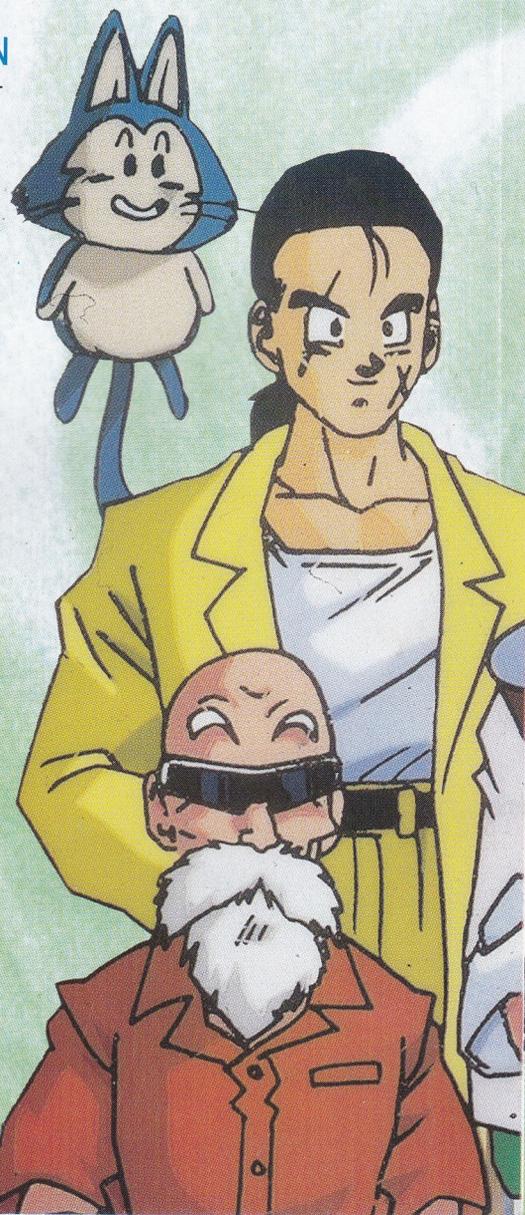
Le boxeur thaïlandais a participé à l'un des premiers tournois des arts martiaux. Son nom est tiré de celui d'un village thaïlandais.

BORA

Bora est un grand Indien qui apparaît dans les premiers épisodes. Son fils, Upah, est un bon ami de Sangoku.

PAOZU

C'est le nom d'un plat chinois.



LES GUERRIERS DE L'ESPACE

Ces êtres sont venus de la planète natale de Sangoku pour le ramener. Ils portent tous des noms de légumes.

RADITSU

C'est le frère de Sangoku venu pour l'obliger à détruire la terre. Au Japon, cela s'écrit "Raditz". Radtiz signifie "radis".

KAKAROTTO

Kakarotto qui, sur la planète de Végéta, est le vrai nom de Sangoku, signifie "carotte". C'est pour cela que dans la version française, Végéta appelle à plusieurs reprises Sangoku, Carotte.

NAPPA

C'est le garde du corps de Végéta, un grand chauve qui le suit partout. Nappa signifie "navet".

VÉGÉTA

L'ancien ennemi de Sangoku a un nom qui représente plusieurs choses. C'est en fait une indication pour déterminer les végétaux.



Petit Cœur, Raditsu et Sangoku

LES SAIBAMANS

Ce sont des monstres qui naissent d'une graine plantée par Nappa et Végéta. "Saïbaman" veut dire "cultivateur".



Dans ce numéro, nous allons vous faire découvrir les différents types d'armées rencontrées dans la série et vous dévoiler d'où elles viennent et quelle est leur hiérarchie.

DRAGON BALL Z LES DIFFERENTES ARMEES



L'ARMEE DE FREEZER

Le monde d'où vient Freezer est commandé par son père, le général Zorg (Cold). Ce dernier a deux fils : Cooler et bien sûr Freezer. Il leur a donné des tâches différentes pour pouvoir réaliser plus de conquêtes. Freezer a sous ses ordres

trois types de combattants très particuliers qui ont colonisé une petite planète proche de Namek afin d'y établir leur quartier général.

LES PREMIERS GUERRIERS DE FREEZER

Ce sont deux soldats d'élite :

Zarbon et Dodoria. Ce sont ses gardes du corps. Le premier ressemble à une femme et est très méchant. Lorsqu'il n'arrive pas à se débarrasser d'un ennemi, il se transforme en monstre horrible, ce qui double sa force. Dodoria, lui, préfère rester en permanence sous

la forme de monstre car il ne fait jamais dans la dentelle. Il n'y a pas la moindre pitié dans son cœur. Zarbon et Dodoria puisent l'essentiel de leur pouvoir dans leur force physique et leur rapidité. Ils n'ont aucune projection d'énergie ni technique de combat; ils se contentent de frapper de toutes leurs

forces. Au sein de l'armée de Freezer, ils sont chargés de lui éviter de se salir les mains. Ils lui sont totalement dévoués et interviennent au moindre problème.

LA SECONDE ARMÉE DE FREEZER

Elle est constituée de cinq soldats d'élite : les Ginewtokensentaï. En France, on les appelle la plupart du temps "les forces spéciales". Ce sont eux qui interviennent en dernier ressort pour remplir les missions ex-

trêmes et délicates.

Leur chef, Ginew, est de loin le plus fort. Il a le pouvoir de prendre possession du corps de ses ennemis et possède un grand don de télékinésie.

Ghourd, le plus petit, a des pouvoirs qui lui permettent, entre autres, de paralyser ses ennemis.

Reecom, le plus grand, a une force physique impressionnante et une très grande résistance physique qui lui permet d'absorber toutes sortes de coups. Il

peut cracher des boules d'énergie ou absorber celles des autres. C'est le moins intelligent du groupe. Sa technique de combat est de mettre toute sa force et son énergie sur une seule attaque.

Burta est considéré comme le guerrier le plus rapide de l'univers. Il n'a pas appris à contrôler l'énergie car il a basé toute sa force de combat autour de sa vitesse de déplacement.

Jees, le dernier membre des forces spéciales, est aussi

le plus faible. Il fait souvent équipe avec Reecom.

LA TROISIEME ARMÉE DE FREEZER

Elle est composée des hommes qui sont sous ses ordres. Ils sont très nombreux et l'aident à coloniser les planètes qu'il désire posséder. Ces soldats sont commandés par deux généraux rivaux : Végéta et Kiwi. Ce sont eux qui sont chargés d'attaquer les planètes et de les asservir pendant que Freezer les revend.



ZORG



FREEZER



ZARBON



DODORIA

LES FORCES SPECIALES



GHOURD



GINEW



REECOM



BURTTA



JEEES

LES GENERAUX



KIWI & VEGETA

L'ARMÉE DE BIBIDI

Bibidi vient d'une planète où les habitants s'appellent les Maldushis. Ils sont très petits et, pour pallier à cet handicap, ils ont appris à se défendre en utilisant la magie. Grâce à l'hypnotisme, ils peuvent contrôler les guerriers dont l'âme est noire. La lettre M apparaît alors sur leur front en signe d'appartenance. Quand ils n'arrivent pas à bout d'un ennemi, ils peuvent aussi utiliser leurs pouvoirs magiques pour créer des guerriers maléfiques.

BIBIDI, qui voulait contrôler tout l'univers, s'était mis en tête de détruire les Kaïohs, c'est-à-dire les dieux de l'univers connu. Pour y parvenir, il créa un être parfait nommé Magin Bou (Super Bou). Ce guerrier était le mal absolu, rien ne pouvait l'ébranler et sa seule raison de vivre était de détruire et faire souffrir. Les Kaïohs voulurent le détruire mais sa puissance était bien trop grande. Baïkaïoshin, le chef des anciens Kaïohs, utilisa les potaras pour fusionner avec lui et c'est ainsi que les autres anciens Kaïohs purent l'arrêter mais y perdirent presque tous la vie. La fusion de ces deux extrêmes donna un être très puissant avec un cerveau d'enfant. Boubou fut alors enfermé dans un cocon qui absorba toute son énergie.

BABIDI, le fils de Bibidi, décida quelques années plus tard de venger son père, tué par les Kaïohs. Il envouïta plusieurs guerriers pour l'aider à trouver une source d'énergie suffisamment im-

portante pour ranimer Boubou. Il la découvrit sur terre en repérant un grand déploiement d'énergie durant le combat qui opposa Sangohan à Cell. Il se précipita sur terre et y forma une armée dans le but de retrou-

ver celui qui avait dégagé tant d'énergie.

DABLA fut le premier de ses soldats. C'était un diable très puissant qui avait le pouvoir de transformer ses ennemis en statues de

Pierre, simplement en leur crachant dessus.

PUIPUI est son principal homme de main.

HAKON est un monstre qui se nourrit de lumière et d'énergie.



Babidi en compagnie de Dabla, un de ses premiers soldats.

YAM ET SPOROVITCH

sont deux guerriers chargés de trouver une source d'énergie assez puissante pour redonner vie à Boubou. Ils trouvèrent ce qu'ils cherchaient durant le tournoi des arts martiaux. Yam et Sporovitch réussirent à prendre l'énergie de Sangohan pour la transmettre à Boubou.

Mais cela ne suffisait pas. Bibidi découvrit alors que n'importe quel Super Guerrier avait assez d'énergie pour ressusciter Boubou. Pour obtenir la puissance dont il avait besoin, il s'empara de Végéta et le poussa à se battre contre Sangoku. Une fois libéré, Boubou tua Babidi pour ne plus être

contrôlé. Il partit dans une région éloignée où il fit la connaissance de Mister Hercule. Ce dernier lui offrit un chien errant pour lequel Boubou se prit d'affection. Un jour, un mercenaire blessa le chien, puis Hercule, ce qui mit Boubou dans une effroyable colère. Sa haine libéra une fumée qui redonna

vie à une partie de l'ancien Magin Bou.

SUPER BOU, qui venait de naître de Boubou, l'absorba afin de devenir plus fort. Par la suite, il absorba Gotrunks, Sangohan et Petit Cœur, ce qui lui donna l'énergie suffisante pour redevenir le monstre qu'il était.



BIBIDI



PERFECT MAGIN BOU



BOUGAKYUSHYU



DABLA



BABIDI



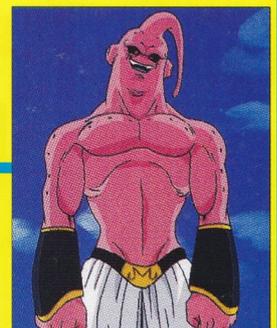
BOUBOU



PUIPUI



SUPER BOU 1



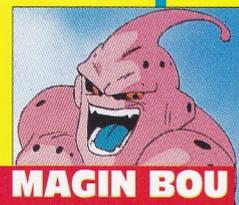
SUPER BOU 2



HAKON



YAM & SPOROVITCH



PERFECT MAGIN BOU

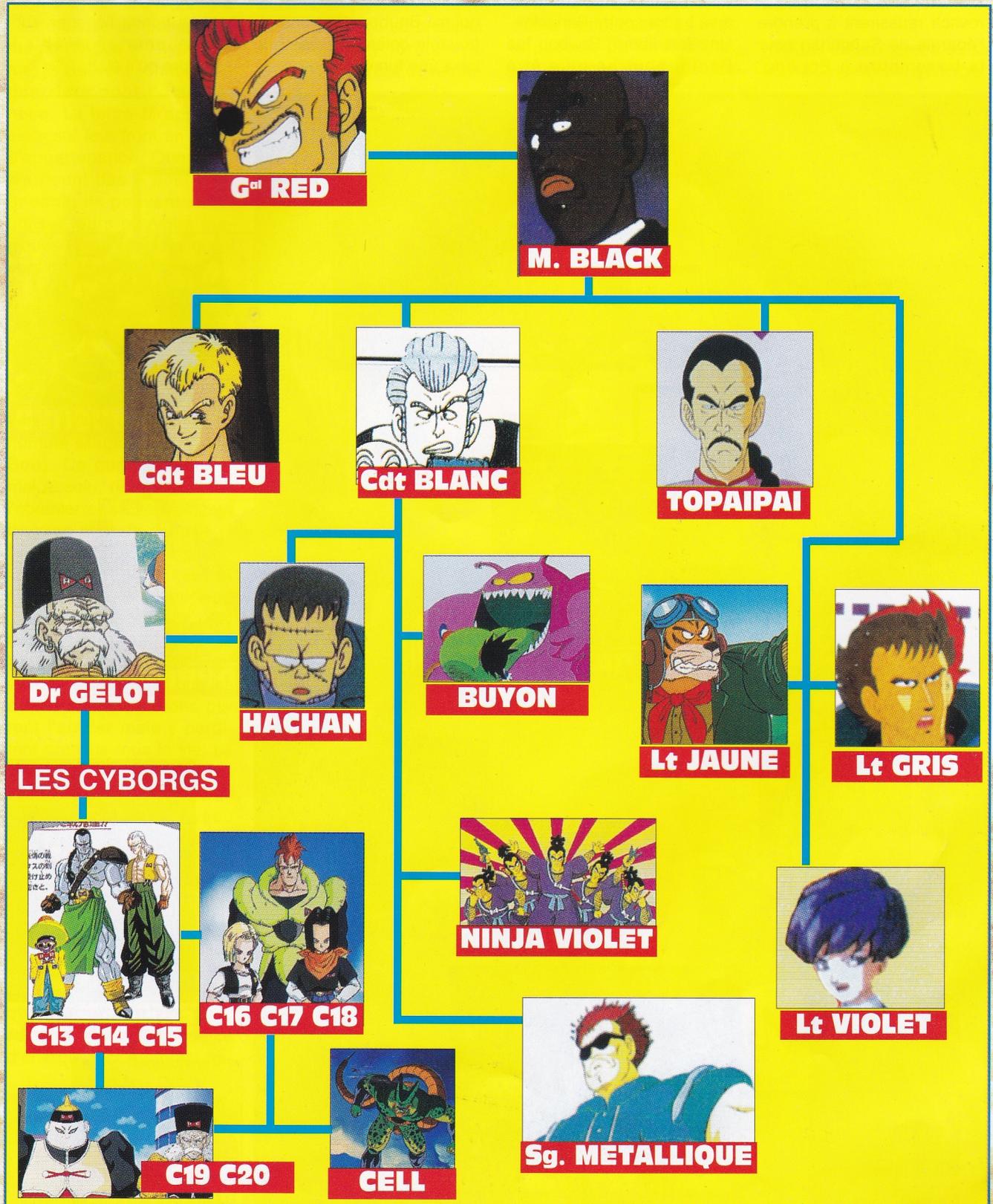
L'ARMEE DU RUBAN ROUGE

Avant l'arrivée de Sango-ku, le monde vivait sous la joute de l'armée du Ruban Rouge. C'était un état militaire créé

et commandé par un petit homme du nom de Red (Rouge). Las d'être la risée de tous à cause de sa petite taille, il

avait décidé de prendre sa revanche en créant cette armée. Il voulait être craint de tous et surtout utiliser cette nou-

velle force pour retrouver les boules de cristal. Grâce à cela, il aurait demandé au dragon sacré de faire de lui un homme très grand.



LE GÉNÉRAL ROUGE

Chef incontesté de l'armée du même nom, il vit dans un château dans les montagnes. A l'exception du commandant Black, il voit très peu de monde. Il reste en permanence en haut de sa tour pour commander son armée. C'est un homme très riche qui a su s'entourer pour devenir très puissant.

LE COMMANDANT BLACK

C'est l'homme de confiance du général. Il lui est dévoué corps et âme. Il fait de son mieux pour le servir et l'aider à conquérir le monde. C'est lui qui le conseille et qui est en réalité le véritable cerveau de l'Armée du Ruban Rouge. Black tuera le général après avoir découvert ses véritables motivations.

TO PAI PAI

Il ne fait pas vraiment partie de l'Armée du Ruban Rouge. C'est un mercenaire à la solde du général qui le charge d'accomplir les missions les plus délicates. Il est très efficace et sans aucune pitié.

LE LIEUTENANT JAUNE

C'est un pilote d'élite chargé de retrouver une des boules de cristal placée au pied de la tour Karine. Il va enlever Upah, le petit Indien, pour que son père lui vienne en aide.

LE LIEUTENANT VIOLET

C'est la seule femme de l'Armée du Ruban Rouge. Elle sera la première à ramener une boule de cristal.

LE LIEUTENANT GRIS

C'est le premier soldat du Ruban Rouge à apparaître dans la série. C'est aussi le premier que Sangoku devra

affronter. Il avait été envoyé sur une petite île avec quelques soldats afin de retrouver l'une des boules.

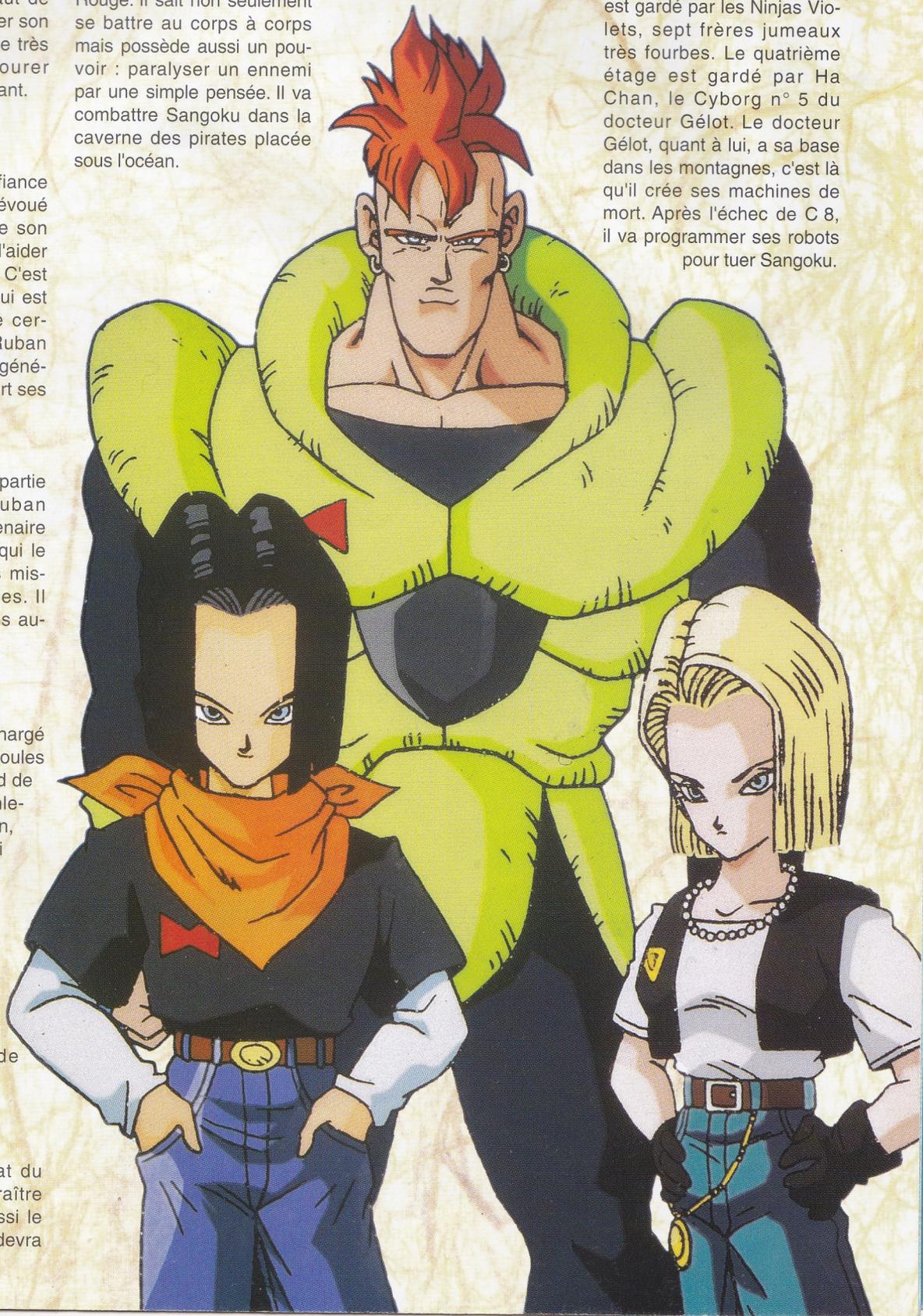
LE COMMANDANT BLEU

C'est le plus fort de tous les soldats de l'Armée du Ruban Rouge. Il sait non seulement se battre au corps à corps mais possède aussi un pouvoir : paralyser un ennemi par une simple pensée. Il va combattre Sangoku dans la caverne des pirates placée sous l'océan.

LE COMMANDANT BLANC

C'est le plus peureux de tous les soldats de l'Armée du Ruban Rouge. Afin d'éviter tout désagrément, il s'est installé dans une grande tour située dans les mon-

tagnes enneigées. Le premier étage est gardé par un gros monstre du nom de Byon capable d'absorber les coups. Le second étage est gardé par le Sergent Métallique, un robot géant et très puissant. Le troisième étage est gardé par les Ninjas Violents, sept frères jumeaux très fourbes. Le quatrième étage est gardé par Ha Chan, le Cyborg n° 5 du docteur Gélot. Le docteur Gélot, quant à lui, a sa base dans les montagnes, c'est là qu'il crée ses machines de mort. Après l'échec de C 8, il va programmer ses robots pour tuer Sangoku.





DE DRAGON BALL A DRAGON BALL Z

Dans le précédent numéro nous vous avons présenté les objets les plus importants inventés pour la série Dragon Ball. Voici tous ceux qui ont été créés pour la série Dragon Ball Z et l'histoire des boules du dragon de A à Z.

LES BOULES DU DRAGON



Les boules du Dragon se trouvant sur terre ont été créées par le Tout-Puissant. Quand celui-ci est arrivé sur terre, il était amnésique et l'un de ses rares souvenirs concernait des boules de cristal qui, une fois réunies, faisaient apparaître un Dragon pouvant exaucer tous les vœux. Les années passèrent et, après être devenu le protecteur de la planète, il prit la décision de donner vie à ses souvenirs. Son but était de pousser les hommes à partir à l'aventure pour une noble cause.

SHERON LE DRAGON

C'est monsieur Bobo, le serviteur du Tout-Puissant, qui a conçu l'apparence de Shéron le Dragon. Il fit une sorte de petite maquette de dragon et plaça ce modèle réduit dans un petit réceptacle ressemblant à une cloche à fromages. En utilisant une incantation magique, le Tout-Puissant donna vie au Dragon et l'appela Shéron. Ce dernier, dont la puissance était équivalente à celle du Tout-Puissant, s'échappa du réceptacle sous la forme d'une grosse boule d'énergie. Cette boule se divisa en sept petites boules qui pénétrèrent dans sept pierres sphériques et blanches. Puis elles s'envolèrent dans le ciel et se dispersèrent dans des directions différentes. Un an plus tard, les pierres changèrent de forme et se transformèrent en sept boules de cristal orange. Chacune avait en son sein

une à plusieurs étoiles dont le nombre correspondait à son numéro.

Une fois réunies, les Dragon Balls s'illuminent et forment une boule d'énergie qui fait apparaître le Dragon. Il reste toutefois attaché par la queue à l'aura de lumière formée par les boules. Le Dragon ne peut apparaître dans les lieux clos ni exaucer un vœu qui dépasse la puissance de son créateur. Par exemple, il ne peut pas faire disparaître un être plus fort que le Tout-Puissant. Il ne peut non plus faire ressusciter deux fois la même personne. Le Dragon a tout de même une conscience et réfléchit à la façon dont il réalisera le vœu. Une fois le souhait formulé, le Dragon redevient une boule lumineuse qui se sépare en sept et se disperse aux quatre coins du monde. Durant un an, les boules auront la forme d'une pierre blanche, sphérique et incassable.



POLONGA LE DRAGON

Polonga est le nom du dragon original. Il vient de la planète Namec et son existence dépend de la vie du plus vieux des Namecs. Sa puissance est quasi illimitée. Il peut exaucer trois vœux et redonner vie autant de fois qu'il le désire. Alors que Shéron ressemble plus à un dragon chinois à quatre pattes, Polonga est plus proche de l'être humain. Il a deux bras et un corps parfaitement formé. A la différence du dragon de la terre qui peut comprendre les souhaits de n'importe quel humain, Polonga, lui, ne parle que la langue des Namecs. Seul un Namec peut faire un souhait. Les boules qui for-

ment Polonga sont six fois plus grosses que celles de la terre. Shéron mesure à peu près trente mètres de haut alors que Polonga fait le triple. Dans la seconde partie de Dragon Ball Z, le Tout-Puissant perd la vie. C'est Dendé, le jeune Namec, qui prendra sa place en tant que dieu des humains. Comme il connaît parfaitement la formule permettant de créer le Dragon, il n'en changera pas le physique mais les possibilités. Shéron peut exaucer à présent trois vœux et ressusciter quelqu'un plusieurs fois. Sa puissance reste néanmoins inférieure.

LES APPAR

1^{re} APPARITION : EPISODE DB 11

Le roi Pilaf va voler les boules de Sangoku pour demander à Shéron de faire de lui le roi du monde. Olong, le cochon qui intervient juste avant, demande à Shéron de lui offrir une petite culotte.



4^e APPARITION : EPISODE DB 128

Après que Sangoku ait réussi à vaincre Satan Petit Cœur, il ira au palais du Tout-Puissant pour redonner vie au Dragon. Il pourra ainsi lui demander de ressusciter tous ceux qui ont été tués par Satan Petit Cœur.



2^e APPARITION : EPISODE DB 78

Sangoku affronte l'armée du Ruban Rouge qui cherche les boules de cristal. Dans cette quête, To Paï Paï va tuer le père de Uppa,



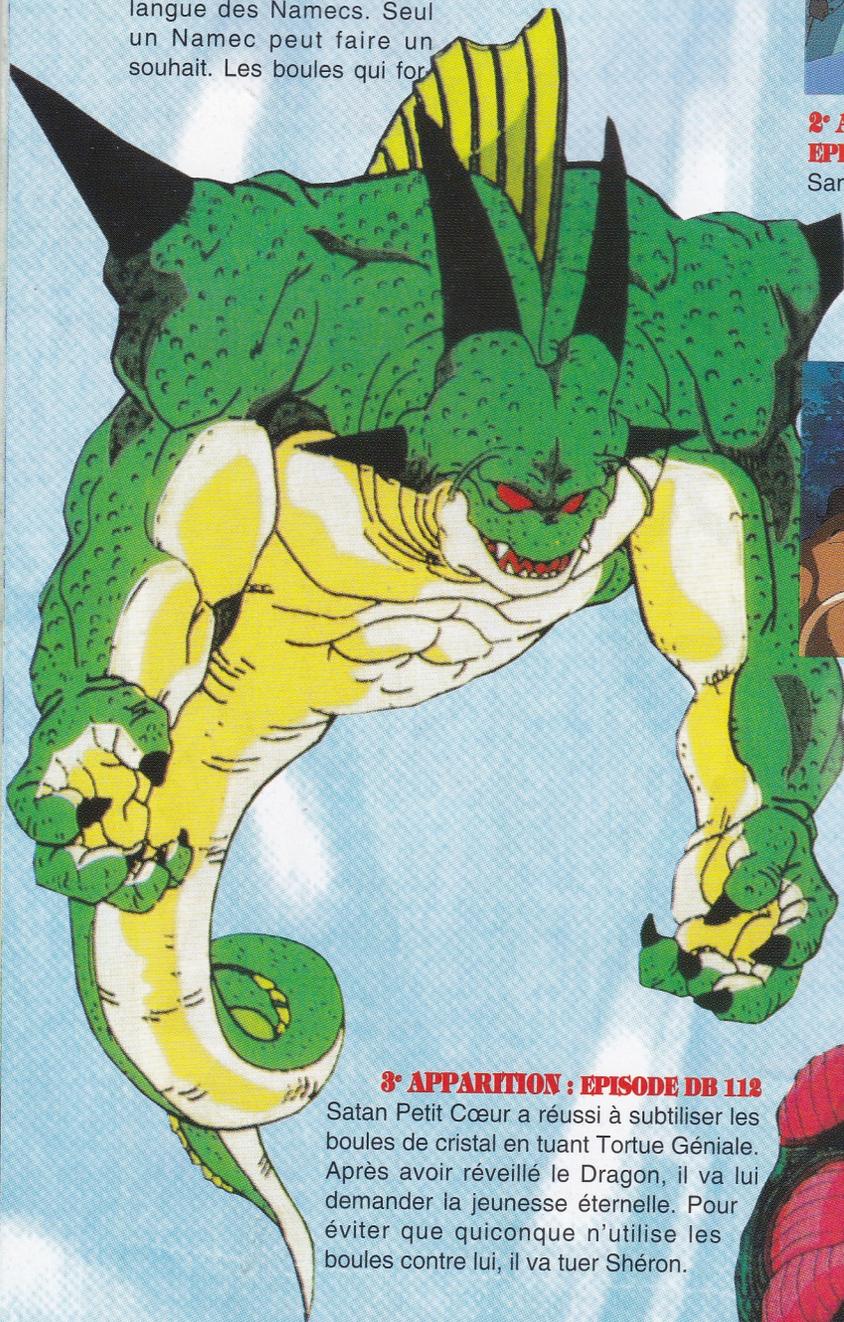
un ami de Sangoku. Ce dernier va réunir les boules et demander à Shéron de redonner vie au père d'Uppa.

5^e APPARITION : EPISODE DBZ 75

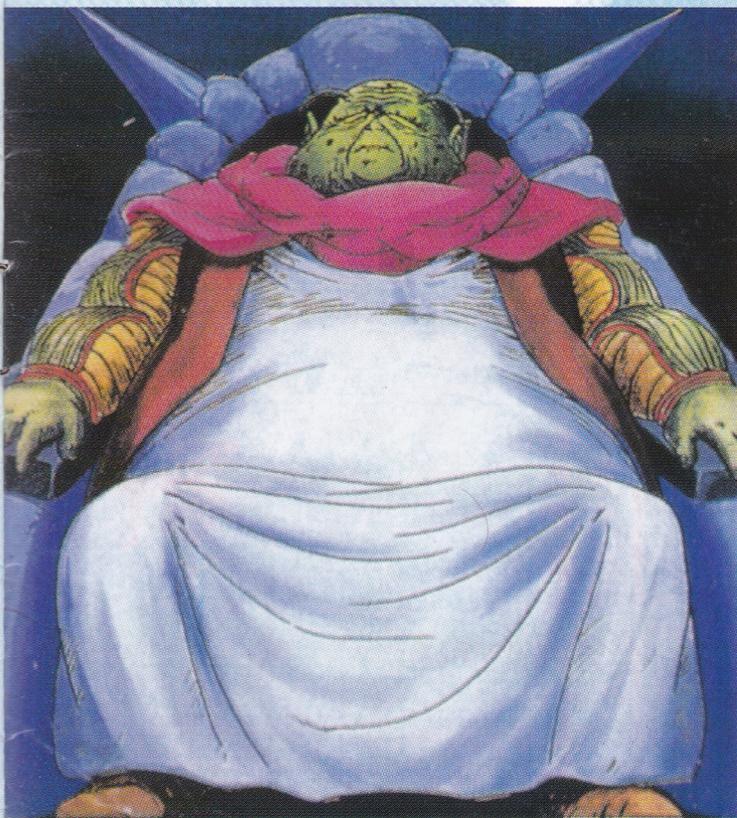
Krilin, Sangohan et Dendé sont sur la planète Namec. Après avoir subtilisé les boules de cristal, ils vont faire appel au Dragon Polonga. Ils vont faire le

3^e APPARITION : EPISODE DB 112

Satan Petit Cœur a réussi à subtiliser les boules de cristal en tuant Tortue Géniale. Après avoir réveillé le Dragon, il va lui demander la jeunesse éternelle. Pour éviter que quiconque n'utilise les boules contre lui, il va tuer Shéron.



RITIONS DES DRAGONS



souhait que Petit Cœur et le Tout-Puissant reviennent à la vie.



6° APPARITION : EPISODE DBZ 99

Avec le retour du Tout-Puissant, Shéron revient à la vie. Monsieur Bobo va faire appel à lui pour ressusciter tous les Namecs tués par Freezer.

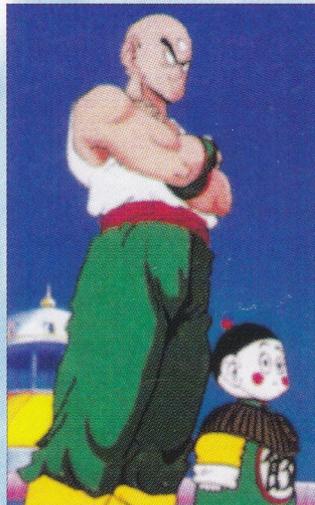
7° APPARITION : EPISODE DBZ 101

Aussitôt après que les Namecs soient revenus à la vie, Polonga refait son apparition et attend le souhait de quelqu'un. Dendé le trouvera avant Freezer et lui de-

mandera que, à l'exception de Sangoku et Freezer, tous les êtres vivants se trouvant sur Namec soit téléportés sur terre.

8° APPARITION : EPISODE DBZ 107

La bataille sur Namec vient de s'achever. Bulma et ses amis se réunissent à la Capsule Corp afin d'invoquer Polonga. Ils lui demandent



que Krilin et Ten Chin Han reviennent à la vie, que la planète Namec redevienne comme elle était avant l'arrivée de Freezer et surtout que les Namecs soient tous téléportés sur elle.

9° APPARITION : EPISODE DBZ 194

Cell vient d'être éliminé par Sangohan. Tous nos amis vont se réunir au palais du Tout-Puissant afin de formuler leur vœu : que Shéron redonne vie à tous ceux qui ont été tués par Freezer. Krilin demandera aussi que C18 devienne une vraie femme.



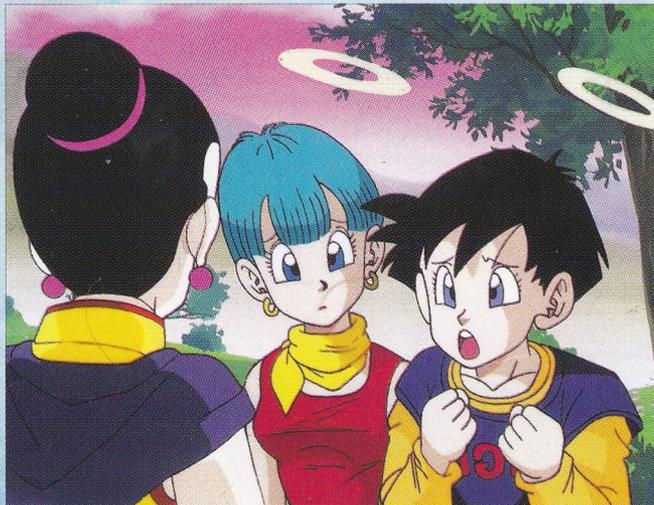
10° APPARITION : EPISODE DBZ 239

C'est la bataille contre Boubou. Une fois de plus, Bulma va faire appel à Shéron et lui demandera que Shin Kaïoh et Kibit reviennent à la vie.

11° APPARITION : EPISODE DBZ 292

Sur la planète Namec nos

amis feront appel à Polonga pour que tous les humains qui ont été tués par Boubou ressuscitent. Il faut rappeler que Boubou avait dépeuplé la planète en éliminant toute vie.



LES PRINCIPAUX OBJETS DANS DBZ

LE SCAOUTEUR

Utilisé principalement par les guerriers de l'espace, cet objet est très courant dans l'univers. Il s'agit d'une lunette permettant de déterminer la puissance d'un ennemi. Un compteur placé au-dessus indique le potentiel maximum d'un ennemi.

L'ÉPÉE DE SANGOHAN

Après que Petit Cœur ait enlevé Sangohan dans le but de faire un homme, il l'a emmené dans un lieu désertique et l'y a abandonné. La seule chose qu'il lui ait laissée pour se défendre, c'est une épée magique.

LA CAPSULE SPATIALE

C'est un très petit vaisseau monoplace qui permet aux extraterrestres de voyager très librement dans l'univers. Elle a une très grande portée et peut aller dans des lieux très éloignés.

LES SAÏYABAMAN

Ce sont Nappa et Végéta qui amèneront cette drôle de petite graine sur terre. Une fois plantée dans le sol,

elle donne naissance à de jeunes guerriers capables de résister à des ennemis pas très puissants.

LE CONTAINER DE RÉGÉNÉRATION

C'est une invention qui n'existe que dans l'espace. C'est un container rempli d'un liquide spécial qui permet de guérir en quelques heures un homme blessé en l'y plongeant.

LE SIEGE VOLANT

C'est un véhicule unique appartenant à Freezer. Cet appareil qui se déplace à quelques centimètres au-dessus du sol permet à celui qui s'y trouve de se déplacer sans se fatiguer.

LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS

C'est une invention de Bulma dans le futur. Elle a permis à Trunks de voyager dans le temps et de se rendre dans le passé. Comme tous les objets de la compagnie Capsule, elle peut être réduite et stockée dans un minuscule cylindre.

Il existe une seconde machine à remonter le temps qui est aussi celle de Trunks, mais dans un futur alternatif. Elle a été volée à Trunks par Cell dans un autre futur.

L'ÉPÉE DE TRUNKS

Cette arme redoutable lui a été offerte par Sangohan juste avant qu'il ne soit tué par les Cyborgs. Grâce à elle, il va combattre Freezer et son père, le général Zorg. Il les éliminera sans mal.

LA TELECOMMANDE DES CYBORGS

Pour arrêter les Cyborgs qui menaçaient de détruire la terre, Bulma a fabriqué une télécommande spéciale permettant de désactiver les Cyborgs C17 et C18. Elle l'a confiée à Krilin qui n'a jamais eu le courage de l'utiliser.

LA MONTRE DU GUERRIER INTERGALACTIQUE

Afin de pouvoir combattre le crime sans être reconnu, Sangohan a demandé à Bulma de lui créer un costume de super héros. Elle lui a fabriqué une montre qui permet à celui qui la porte de



taut de sélectionner les participants en fonction de leur puissance physique par un simple coup de poing.

LE DÉTERMINEUR D'ÉNERGIE

Cet objet utilisé lors du 25^e tournoi par Sporovitch et Nam permet de déterminer l'énergie que dégage un Super Guerrier.

ABSORBEUR D'ÉNERGIE

Sporovitch et Nam ont utilisé l'absorbeur d'énergie afin de voler à Sangohan sa puissance de Super Guerrier. C'est une sorte d'immense seringue qui pompe l'énergie.

L'ÉPÉE Z

Alors que Sangohan était sur la planète du vieux Kaïoh, ce dernier lui a demandé de retirer l'épée Z plantée dans la pierre. Il a alors obtenu l'invincibilité.

LA GAME POY

Cette console de jeux portable est en réalité une "Game boy". Elle a été offerte à Boubou par Hercule afin de l'amadouer.

LES POTARAS

Ce sont des boucles d'oreilles qui poussent les deux personnes qui les portent à fusionner.



revêtir un costume spécial en pressant simplement un bouton.

LA MACHINE À COUPS DE POING

Elle a été mise en place à l'occasion du 25^e tournoi des arts martiaux. Elle permet



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")

