

Le manga de légende

# DRAGON BALL

ドラゴンボール

N°9

Des jeux,  
et des super  
illustrations!

**Maître Toriyama  
explique les noms  
des personnages (2)**

**L'épreuve ultime : le palais  
de Baba la voyante**

**Je ne laisserai pas  
filer les méchants !!!**

孫悟空

**Le Genki  
Dama  
de Gokû!**  
Ta figurine  
de collection  
**Son Gokû**  
jeune

M 02595 - 9 - F : 7,99 € - EY



HACHETTE

France et Belgique : 7,99 € - Suisse : 13,90 CHF - Québec : 12,95 \$  
Imprimé en Espagne par Cayfosa



Le manga de légende

# DRAGON BALL

ドラゴンボール



## Sommaire

Ta figurine de collection

**Collecte l'énergie, Son Gokû !!!**

-3-

L'univers d'Akira Toriyama

**Maître Toriyama explique  
les noms des personnages (2)**

-4-

Dragon Ball, les résumés des chapitres 97 à 104

**L'épreuve ultime : le palais de Baba  
la voyante**

-6-

Joue avec Dragon Ball

**Jeu de calcul !**

-8,13-

Galerie d'illustrations

**Je fonce dans le repaire ennemi !**

-9-

Les personnages du manga

**Baba la voyante et les combattants du palais**

-14-

Les scènes clés

**Avantage avec le Rôga Fûfû Ken !  
Rescapé du rayon Ackmight !**

-18-

Avertissement : les planches tirées du manga Dragon Ball se lisent de droite à gauche.

N°9



DRAGON BALL, The legend of manga

© 2007 by BIRD STUDIO/SHUEISHA Inc.  
Original Text and Design was created in Japan in 2007 by SHUEISHA Inc.  
Text by KISOUSA Inc., Tokyo, Japan. (Yoshihiko Tozawa, Natsuo Funata,  
Yuuichi Shimizu)  
Designed by BANANA GLOBE STUDIO Co. Ltd., Tokyo, Japan.  
Based on Akira Toriyama's "DRAGON BALL"

©1984 by BIRD STUDIO/SHUEISHA Inc. All rights reserved.

Translation rights in french language licensed by Shueisha Inc., to Hachette  
Collections in France, Belgium, Switzerland and Quebec-Canada.

Édité par :

HACHETTE COLLECTIONS, SNC  
395 291 644 RCS Paris  
43 quai de Grenelle, 75905 Paris Cedex 15  
Gérant : Isabelle Magnac

Renseignements réseau presse et abonnements :

• Pour la France (Abonnement) :  
Hachette Collections  
59863 Lille cedex 9  
Numéro Indigo (0,12 € la minute) : 08 20 081 814  
Hors surcoût éventuel de votre opérateur téléphonique  
• Pour la France Service des ventes (Renseignement réseau presse) :

Hachette Collections  
Numéro indigo (0,12 € la minute) : 08 20 016 427  
Hors surcoût éventuel de votre opérateur téléphonique

• Pour la Belgique  
Hachette Collections  
BP 750 - 1930 Zaventem 1 - Belgique  
N° Commercial : 070 22 54 54  
(0,087 €/min en heure creuse - 0,174 €/min en heure de pointe)  
Hors surcoût éventuel de votre opérateur téléphonique  
• Pour la Suisse (uniquement réservé au réseau presse, non disponible  
à l'abonnement) :

Naville SA  
38, avenue Vibert CH, 1227 Carouge / CE  
Numéro : 00 41 22 308 04 44

• Pour le Québec  
Express Mag  
8155, rue Larrey H1J2L5 Anjou QC  
Numéro sans frais : 1(877)356-4906  
Région de Montréal : (514)356-4906  
Télécopieur : (514)355-3332  
E-Mail : expsmag@expressmag.com

Vente au numéro  
Les numéros parus peuvent être obtenus chez les marchands de journaux ou,  
à défaut, chez l'éditeur au prix de 7,99 €. Merci d'adresser votre commande  
majorée de frais d'envoi (pour connaître le montant des frais d'envoi, contactez  
notre service clients ou consultez notre site Internet) et accompagnée de  
son règlement à Hachette Collections 59893 Lille Cedex 9 ou sur le site Internet  
www.hachette-collections.com, rubrique votre service clients.  
Le prix de vente est de 7,99 €. Exceptionnellement le prix du n° 1 est de  
1,50 € et le prix du n° 2 de 4,99 €.

Hachette Collections :

Directrice de la publication : Isabelle Magnac  
Directeur Hachette Collections : Céleste Surugue  
Responsable éditoriale : Béatrice Capelle  
Éditrice responsable : Sophie Levesque Landais  
Assistante éditoriale : Adeline Michel Tran  
Responsable sourcing et objets : Gilles Maron  
Responsable marketing : Laurence Cazeneuve  
Chef de projet : Florian Finot  
Responsable de la fabrication : Pascal Vautier  
Fabrication : David Courbois  
Distribution : Philippe Rondel

Ont contribué à cette œuvre collective :

Traduction : Misato Raillard  
Conseil extérieur : Natsuko Kida  
Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées  
à la jeunesse.

Comité de Direction :

Directrice de la Publication : Isabelle Magnac  
Responsable de l'édition : Béatrice Capelle  
Directeur Hachette Collections : Céleste Surugue



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits  
éléments pouvant être ingérés et inhalés.

En achetant votre numéro chez le même marchand de journaux, vous  
faciliterez la précision de la distribution et vous serez certain d'être  
immédiatement servi. Nous vous remercions d'avance. Le fascicule et les  
éléments qui composent la collection ne peuvent être vendus séparément.  
Imprimé par Cayfosa en Espagne.

© Hachette Collections

Reproduction interdite et droits réservés pour les documents signés DR  
Dépôt légal : octobre 2008

Pour l'éditeur, le principe est d'utiliser des papiers composés de fibres  
naturelles, renouvelables, recyclables et fabriqués à partir de bois issus  
de forêts qui adoptent un système d'aménagement durable.  
En outre, l'éditeur attend de ses fournisseurs de papier qu'ils s'inscrivent  
dans une démarche de certification environnementale reconnue.



Ta figurine de collection

Collecte l'énergie,  
Son Gokû !!!



### Son Gokû (jeune)

Le Kaiô-ken niveau 20 de Gokû n'arrive pas à bout de la forme ultime de Freezer. La figurine représente un Gokû éreinté : vêtements déchirés, expression de souffrance et cheveux fatigués. Les bottes qu'on ne voit pas bien dans le manga sont reproduites ici avec minutie.

**Donnez-moi  
votre énergie !**

### Le Genki Dama de Kaiô

Kaiô enseigne à Gokû le Genki Dama. Il récolte l'énergie des végétaux, des animaux ou d'une planète entière, en levant les bras comme sur la figurine. Gokû utilise cette technique comme dernier atout lors du duel contre Freezer !

### Interview du mouleur

« Sur cette figurine, Gokû est éreinté par le duel contre Freezer. Contenir ses cheveux dans l'espace de ses bras était difficile. J'ai tenté d'exprimer sa faiblesse dans sa coiffure. Le meilleur angle est la vue de face. Si on regarde de biais, par la droite, on voit Gokû rentrer son menton et contenir son ki. Il prend la même pose face au démon Boo. Je me suis référé aussi à ce duel pour créer cette figurine. Mais il porte une ceinture différente pour ces deux duels. Celle-ci retombe et me paraît plus expressive. »

Mouleur : Hiroyuki Nakazawa, Production de la figurine : Teruhiko Kimura (Proovy, co. ltd.)



Ta figurine  
de collection

Collecte  
l'énergie,  
Son Gokû !!!





# Maitre Toriyama explique les noms des personnages (2)



Suite du n° 8, Maître Toriyama nous explique l'origine du nom des personnages de *Dragon Ball* !

## Krilin



L'auteur lui donne ce nom d'après ce que dégage le personnage. Quand il le baptise ainsi, il ne sait pas que Krilin sera aussi présent par la suite.

## Kamé Sennin



On l'appelle aussi Muten Rōshi, le dieu des arts martiaux. L'auteur trouvait que ce nom faisait important et puissant.

## Mister Popo



Mister Popo est le seigneur de Kamisama. Maître Toriyama a choisi ce nom tout simplement parce qu'il sonnait bien.

## Maitre Karin



Le nom de tour Karin vient du gâteau japonais : le Karintō. C'est donc logique que l'habitant de cette tour s'appelle Karin.

## Upa



Quand Maître Toriyama dessinait la série, il avait un assistant dont le chien s'appelait Upa. D'où le nom donné à ce personnage !

Leur nom a un sens. Pour la plupart...



トリアヤマ

L'univers d'Akira Toriyama

Maître Toriyama explique les noms des personnages (2)





## Photos et essais d'Akira Toriyama

### Ce que j'aime (mon ordinateur)

L'auteur de *Dragon Ball* nous présente ce qu'il aime ! Cette fois, c'est son ordinateur, indispensable à la colorisation.



### Utile à la colorisation

Ces derniers temps, je ne dessine plus trop de manga. L'ordinateur me sert pour mon travail de designer. C'est un Mac G5. Sur l'unité centrale sont posés un disque dur externe, un player DVD (celui du Mac est en panne) et un MO Drive. J'ai dessiné l'avion qu'on voit sur l'écran pour m'amuser. Je change souvent de fond d'écran. Côté logiciel, j'utilise la version CS2 de Photoshop. J'apprécie de ne pas avoir à sortir et à ranger mes outils de travail quand je suis sur mon ordinateur. Je dessine sans avoir peur de me tromper, car je peux rectifier à loisir. La colorisation floue est simple à réaliser. Le plus gros avantage est de pouvoir dessiner en agrandissant l'image à l'écran. J'ai un usage très fonctionnel de l'ordinateur. Pour le manga, j'utilise toujours des planches papier. C'est avec le papier et la plume qu'on peut donner de l'élan aux traits et un certain jus. Je n'ai jamais dessiné de manga sur ordinateur. Je m'en sers pour colorier en noir, coller des screentones et la mise en couleurs. Mais je préfère la colorisation à l'encre de couleurs ou à la peinture, plus chaleureuse. Pour mon travail de designer, mon objectif est que le commanditaire ne regarde que le design. L'ordinateur est approprié. En plus, je peux envoyer mes données par Internet de chez moi. C'est mieux.  
(Rires)



Un « ordi » ?  
C'est bon, ça ?

武

L'univers  
d'Akira  
Toriyama  
-  
Maître Toriyama  
explique  
les noms des  
personnages  
(2)



5





# Dragon Ball - Les résumés des chapitres 97 à 104

## L'épreuve ultime : le palais de Baba la voyante

### 5 combattants retors

Gokû a réussi à réunir 6 Dragon Balls. Mais le dernier reste introuvable même avec le Dragon Radar. Gokû et ses amis vont au palais de Baba la voyante. Pour une divination gratuite, ils doivent vaincre ses 5 combattants. Mais Krilin et Yamcha sont vite hors-jeu. Gokû doit alors affronter seul 3 adversaires.



Yamcha affronte leur troisième adversaire : la momie. Il se fait écraser par ses attaques ultrarapides !

今

Dragon Ball  
-  
Les résumés  
des chapitres  
97 à 104



### Chronologie de Dragon Ball





## Quand Gokû se bat à fond...

Gokû est le seul rescapé de son équipe. Mais Gokû qui a décimé seul l'Armée du Red Ribon est devenu incroyablement fort. Il vainc en un coup la momie qui a battu Yamcha. Il a l'avantage contre Ackman. Acculé, ce dernier sort une arme. Gokû décide alors de se battre « à fond ». Il l'éjecte à une vitesse telle que même Kamé Sennin ne suit plus. Gokû va affronter le cinquième combattant.



Kamé Sennin, son maître, n'imaginait pas que Gokû deviendrait aussi fort. Baba la voyante est stupéfaite.

**Zoom**

## Un potentiel caché !? Upa et Pooal

Upa et Pooal se sont donnés rendez-vous au palais de Baba la voyante. Face au redoutable Draculaman qui a éliminé Krilin, ils utilisent ses points faibles, l'ail et la croix, et la technique de métamorphose pour gagner. Pooal est discret, mais il est peut-être un bon guerrier. Il est déjà meilleur qu'Oolon en métamorphose.



Dragon Ball

Les résumés  
des chapitres  
97 à 104

300

**Freezer**



350

**Cell**



400

450

**Boo**



dernier chapitre



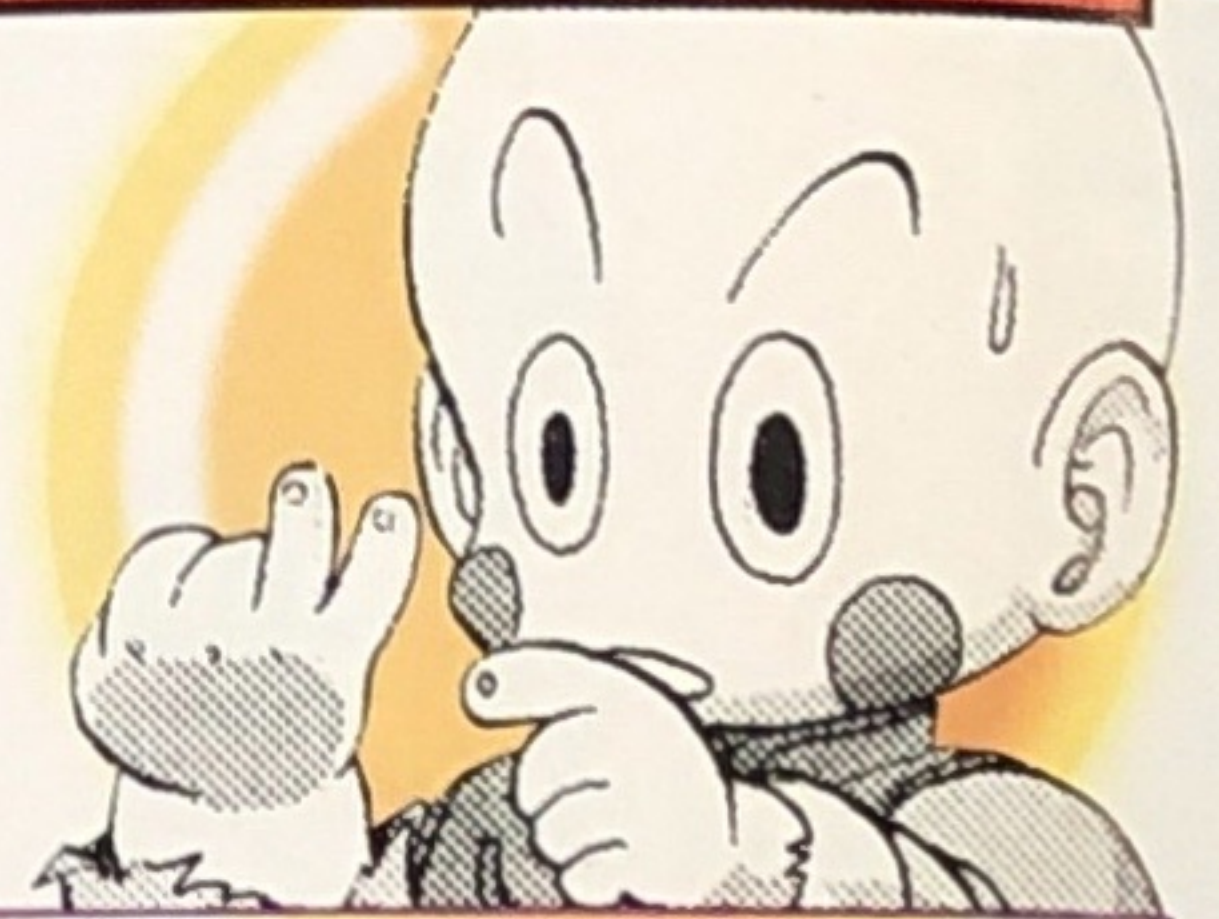


# Joue avec Dragon Ball

## Jeu de calcul !

### Sauras-tu répondre ?

Résous ces additions peu ordinaires. Il n'est pas question de chiffres ! Trouve le résultat de ces drôles de formules.



#### Q.1 Coup d'essai!



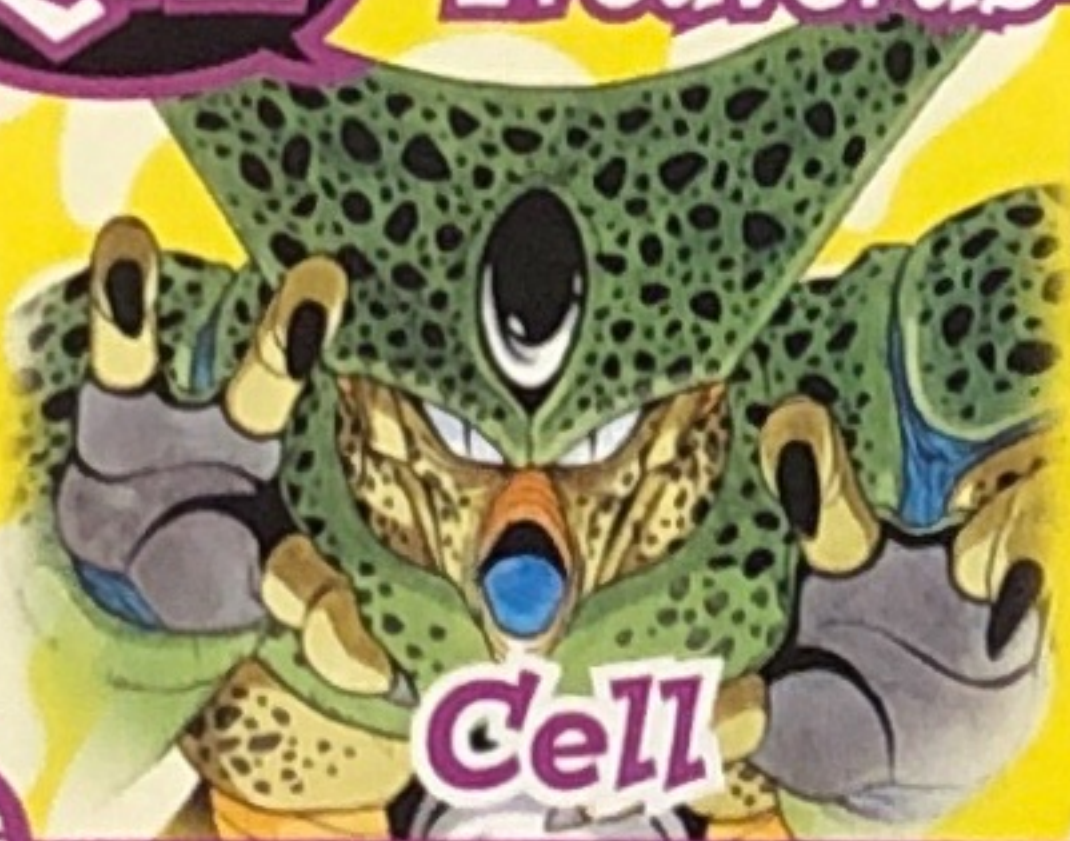
Un Saiyen



Une pleine lune



#### Q.2 Trouveras-tu ?



Cell



C-17



#### Q.3 Ça se corse ?



La tour Karin



Nyo-i-bô



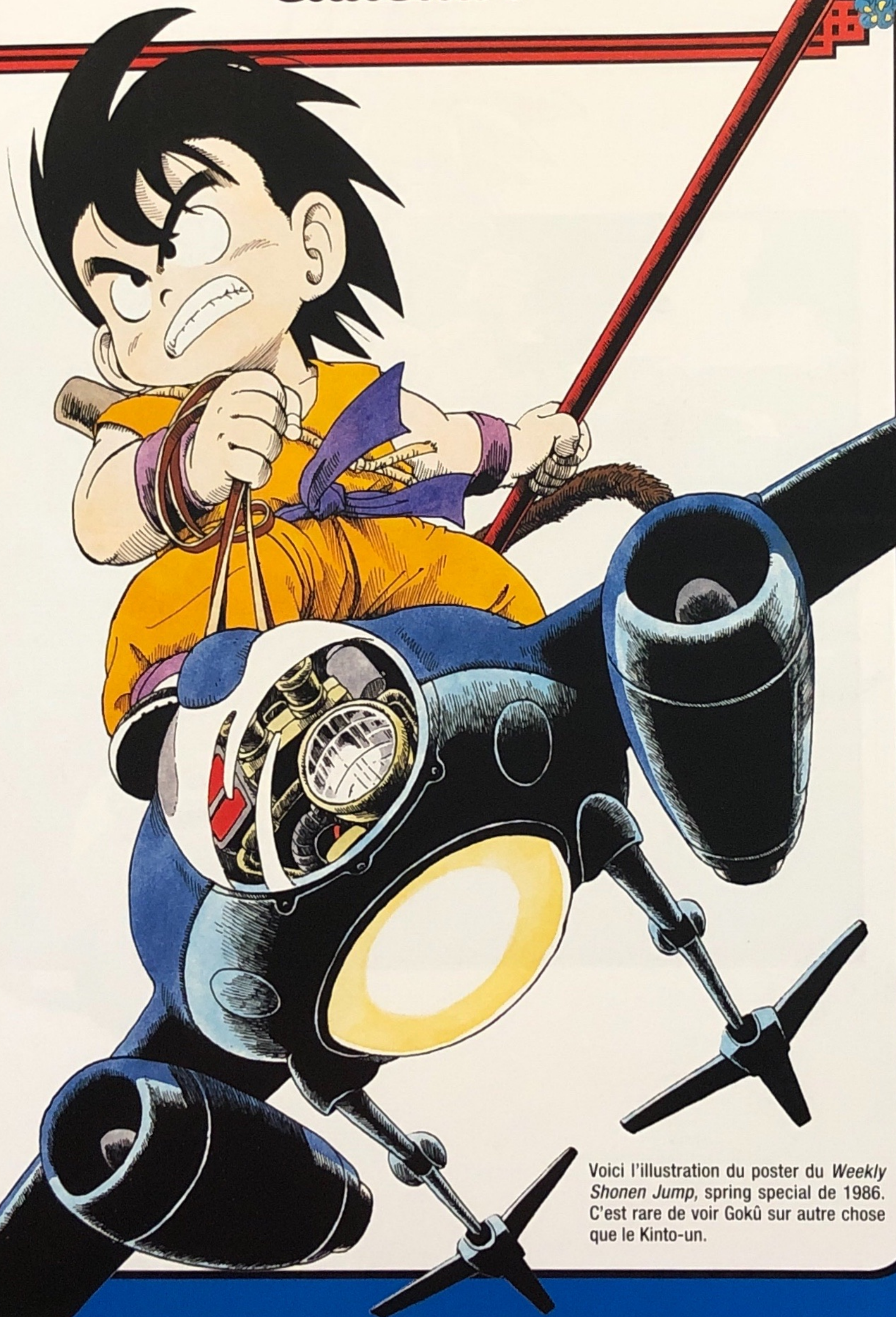
Joue avec  
Dragon Ball  
-  
Jeu de calcul !





# Galerie d'illustrations

## Je fonce dans le repaire ennemi !



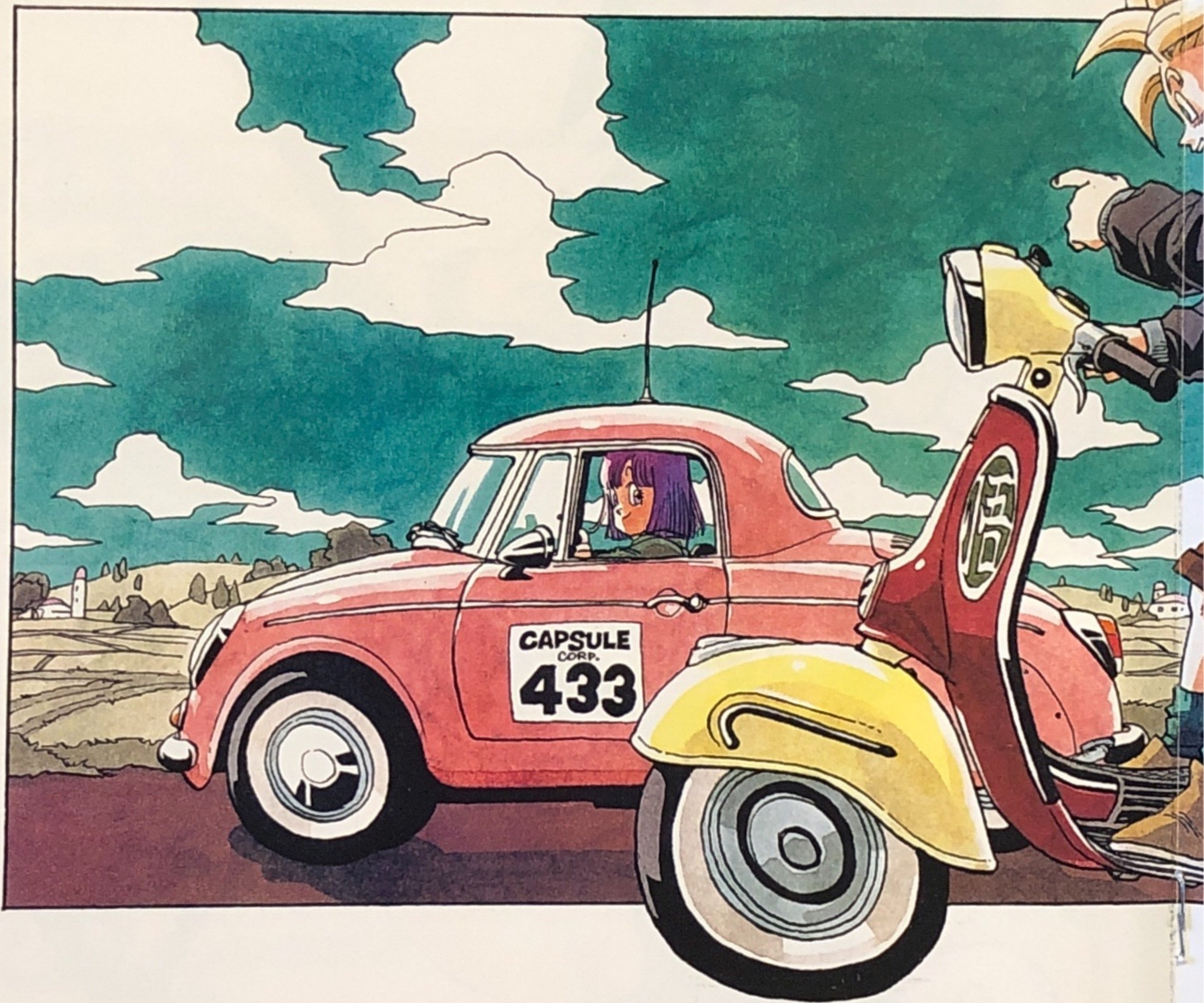
Galerie d'illustrations  
-  
Je fonce dans le repaire ennemi !



Voici l'illustration du poster du *Weekly Shonen Jump*, spring special de 1986. C'est rare de voir Gokû sur autre chose que le Kinto-un.



Cette illustration est celle du poster du *Weekly Shonen Jump* n° 12 de 1993. À la veille du Cell game, Gokû et son fils mènent une vie paisible en Super Saïyens. Ironie du sort, au numéro suivant, Gokû meurt pour sauver la Terre.

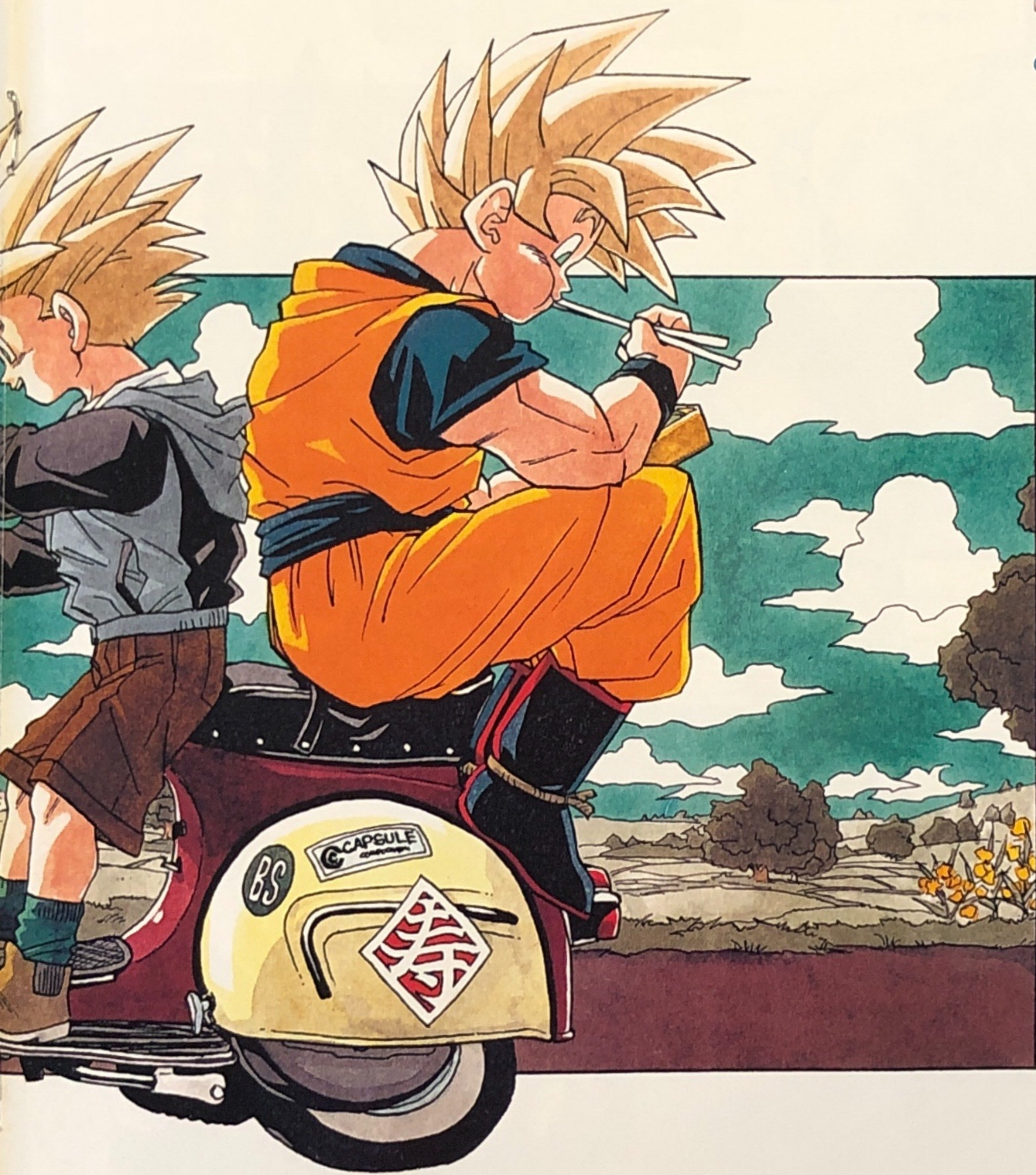


Galerie  
d'illustrations

Je fonce dans  
le repaire  
ennemi !







Galerie  
d'illustrations

Je fonce dans  
le repaire  
ennemi !





Cette illustration de Gohan a fait la couverture du *Weekly Shonen Jump* n° 33 de 1993. À l'époque, le manga est axé sur Gohan dont le Kamé Hamé Ha est aussi puissant que celui de Gokû. La phrase accompagnant le dessin est : « Je suis aussi fort que mon père ! »



Galerie  
d'illustrations

—  
Je fonce dans  
le repaire  
ennemi !





# Joue avec Dragon Ball

Jeu de calcul !

## La réponse

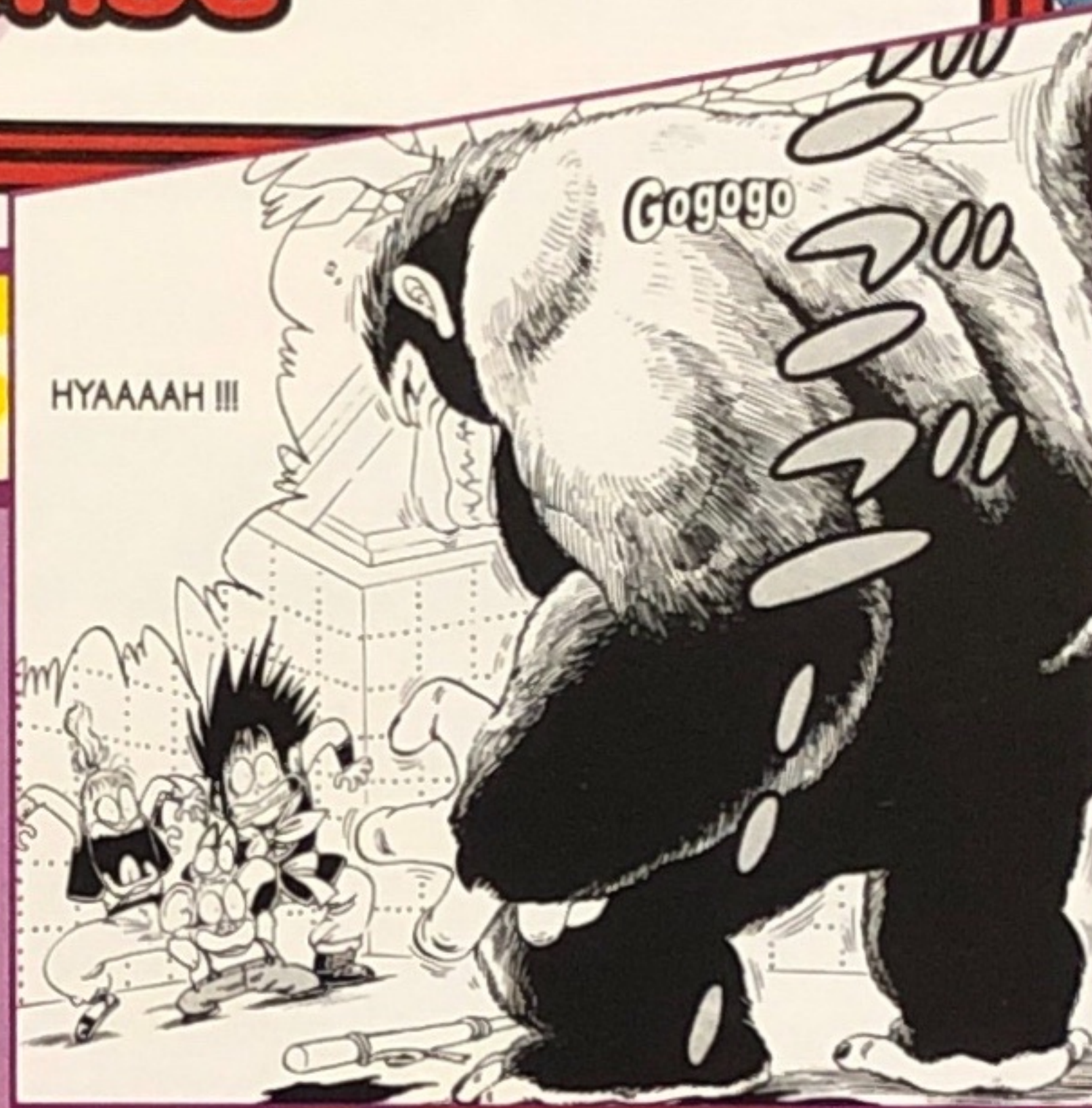


**Q-1**

**La réponse est... Un singe géant**

« Un Saiyen + une pleine lune » donne « une transformation en singe géant » ! Les Saiyens peuvent se changer en singe géant à la vue de la pleine lune. Facile pour les fans !

Capturé par Pilaf, Gokû se change en singe géant et perd la raison !



**Q-2**

**La réponse est...**

**Évolution de Cell**

Créé par Docteur Gero, Cell évolue en assimilant les cyborgs C-17 et C-18. En phase 1, Cell aspire C-17 et passe en phase 2 !



Cell aspire C-17 et passe en phase 2. Son apparence est plus humaine et sa force décuple.

**Q-3**

**La réponse est...**

**Un aller au Sanctuaire de Kamisama**

Le Nyo-i-bô de Gokû renferme un secret ! Fixé sur la Tour Karin, il permet l'accès au Sanctuaire de Kamisama. Mais Karin doit donner son accord au préalable.

Vers la fin du manga, tout le monde sait voler. Ils n'utilisent plus le bâton.



Joue avec Dragon Ball

Jeu de calcul !  
La réponse





## Les personnages du manga

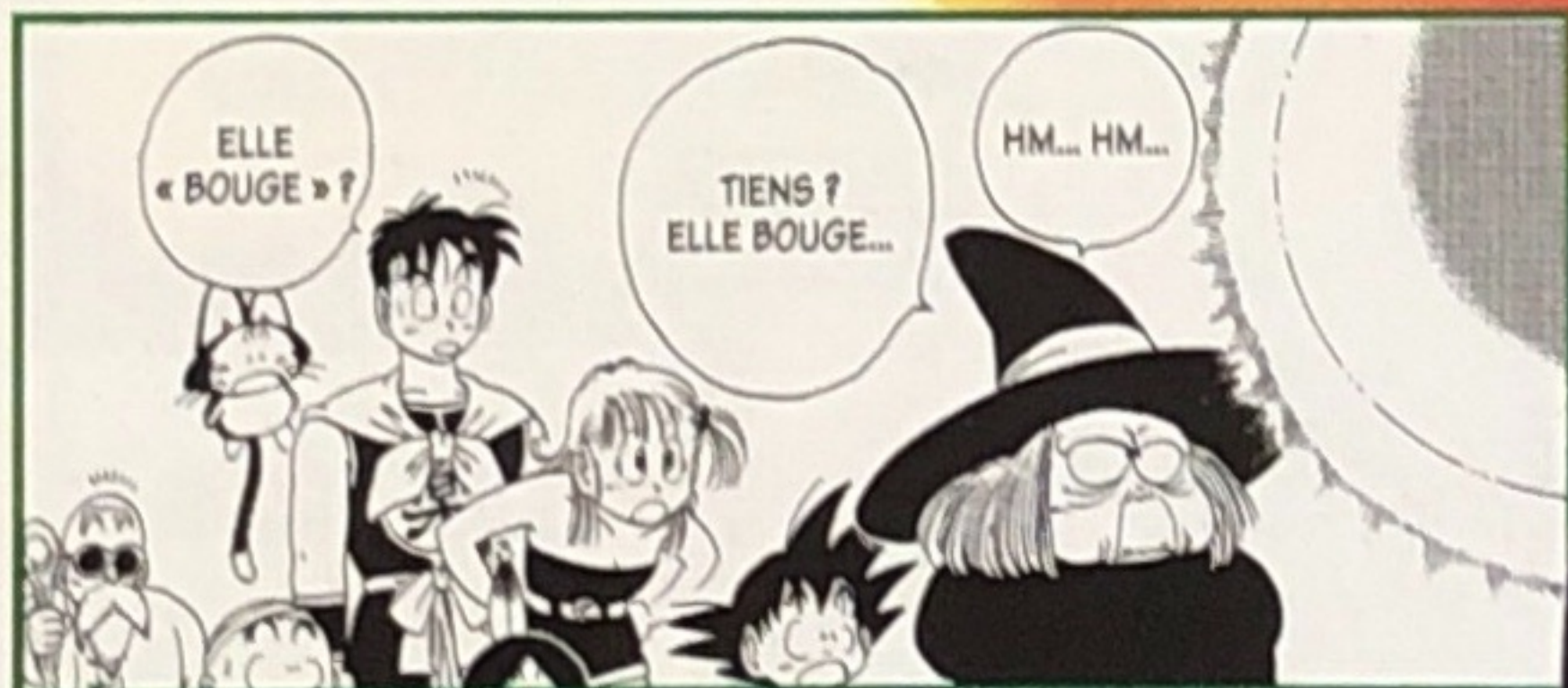
# Baba la voyante et les combattants du palais

Excellente médium

## Baba la voyante

**Elle veut être payée !?**

Elle lit tout dans sa boule de cristal. Mais son tarif est exorbitant : 10 millions de zénis. C'est gratuit, si les clients vainquent ses 5 combattants.



Elle réussit à trouver la boule qui n'apparaît pas sur le Dragon Radar !



**Zoom**

## La sœur de Kamé Sennin

Kamé Sennin et Baba sont frère et sœur. Kamé Sennin est âgé de plusieurs centaines d'années, donc Baba est très vieille. Malgré le fait que Kamé Sennin soit son frère, elle ne lui fait aucune réduction.



Les  
personnages  
du manga

Baba la  
voyante et les  
combattants  
du palais

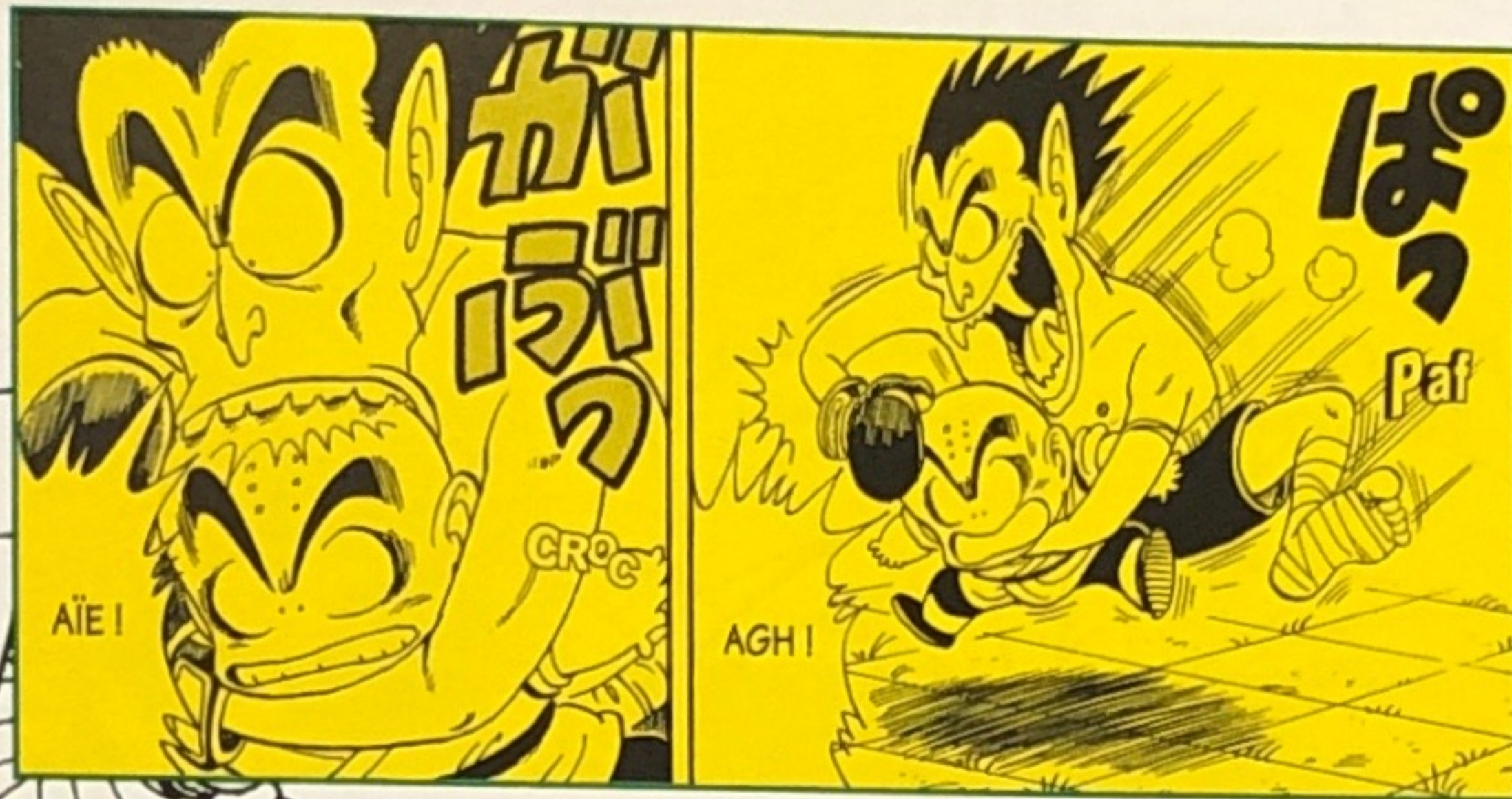






## Il affronte Krilin

Le premier combattant de Baba la voyante est agile et fait du kick boxing. Il peut se changer en chauve-souris et ainsi se sauver dans les airs.



Le combattant vampire

# Draculaman

## Un peu filou ?

Voici le deuxième combattant de Baba. Il est invisible. Il est embêtant à affronter, mais il n'est pas très fort.



Il joue des tours à Yamcha, mais il perd face à la stratégie de Krilin.

# Suké, l'homme invisible

On ne le voit pas !



Les personnages du manga

Baba la voyante et les combattants du palais





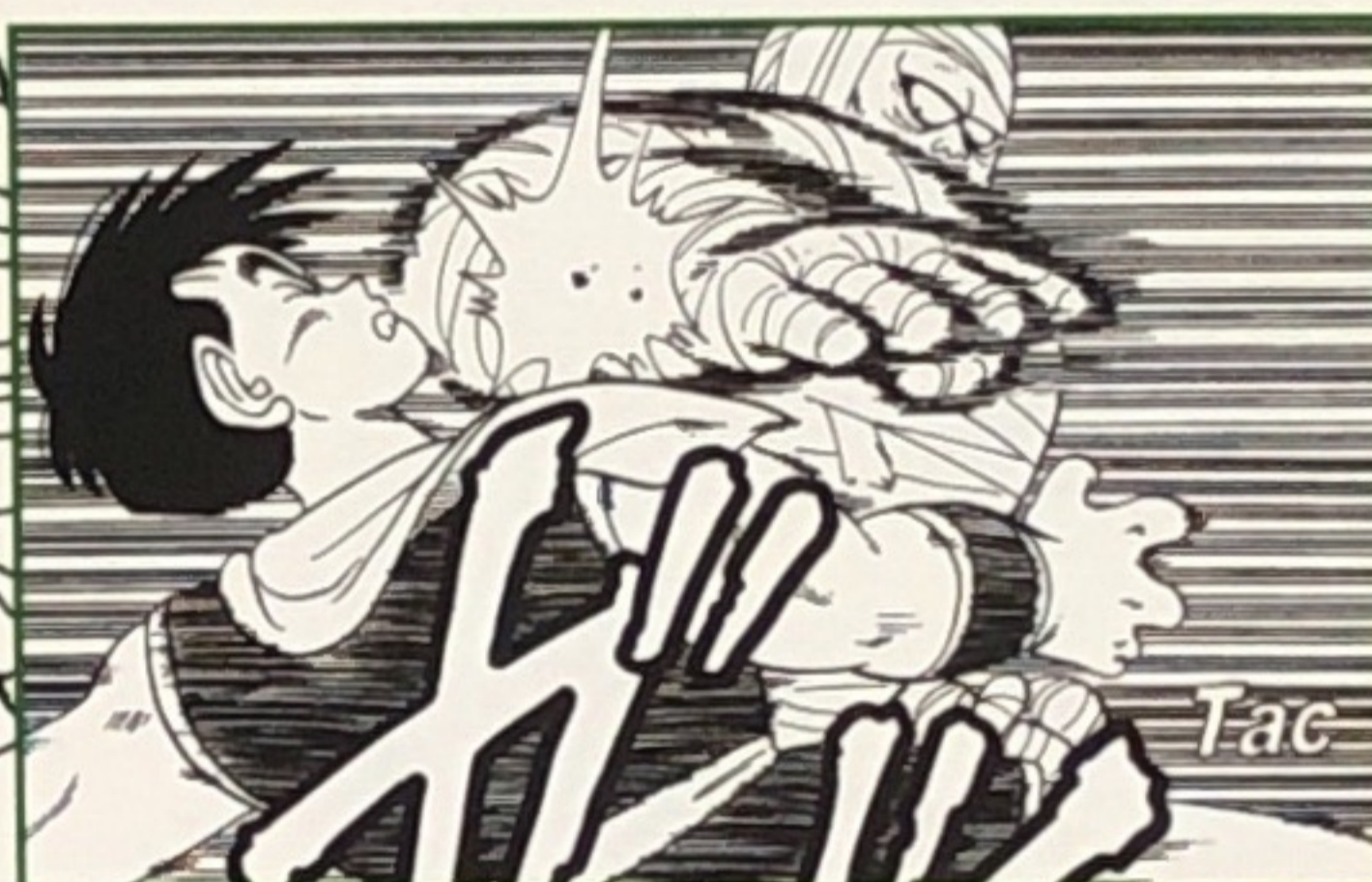


Le géant aux bandages

# La momie

## Il évince Yamcha

Le troisième combattant du palais de Baba la voyante a des bandages sur tout le corps. Mais, en dépit de sa corpulence, il est très vif.



Yamcha abandonne devant les attaques de la momie. Mais Gokû n'en fera qu'une bouchée.

Le guerrier de l'enfer

# Ackman

## Vainqueur du Tenka Ichi Budôkai

C'est le quatrième combattant. Il a remporté le Tenka Ichi Budôkai 2 fois. D'ordinaire, il est le cinquième combattant. Il perd contre Gôku.



Les personnages du manga

Baba la voyante et les combattants du palais



Zoom

Coup fatal

### Rayon Ackmigh

Le coup fatal d'Ackman enfle le vice de l'adversaire et le détruit de l'intérieur. La plupart des hommes périssent. Mais Gokû survit car il n'a aucun vice !



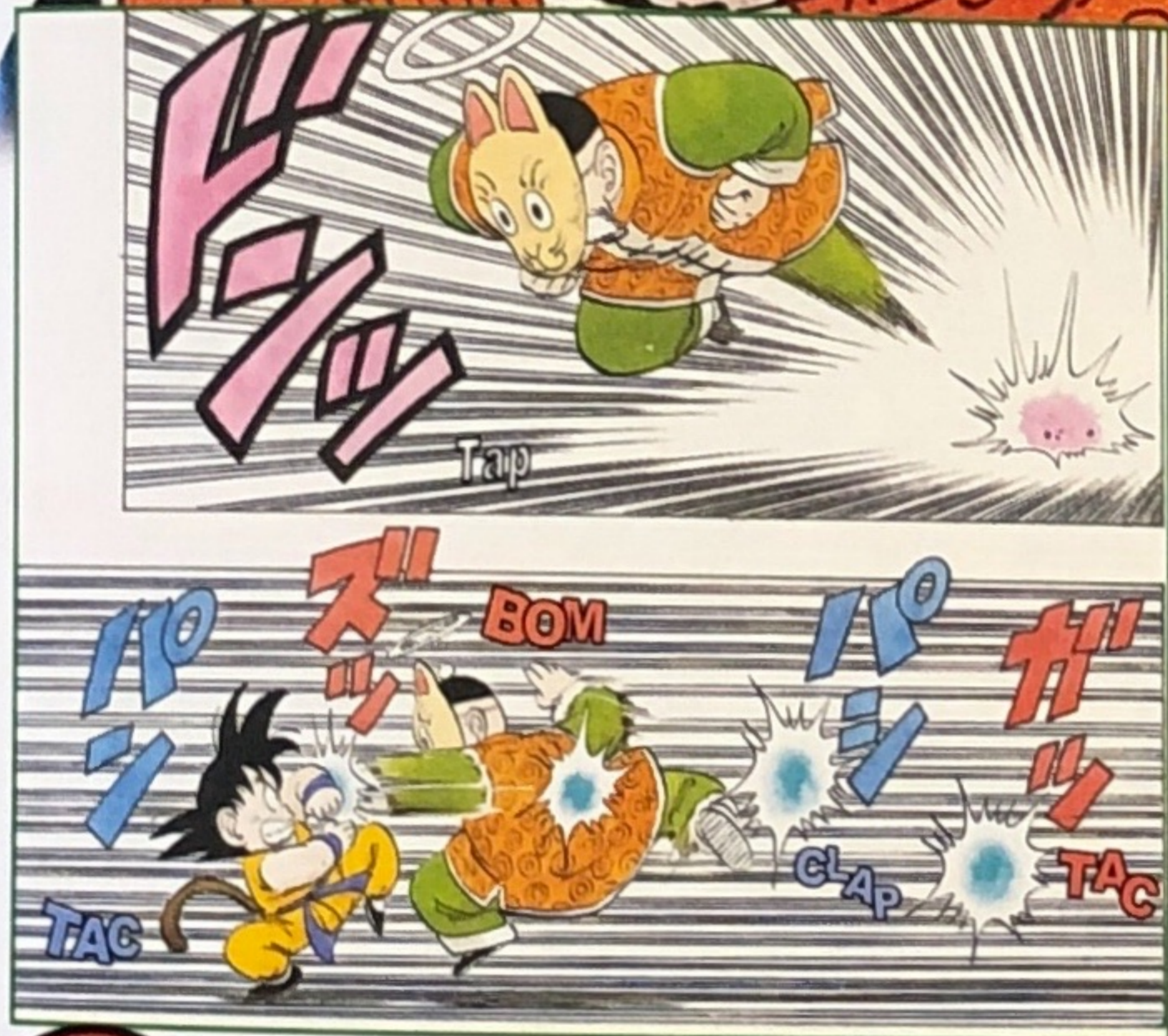


Le grand-père adoptif

# Son Gohan

## Il arrive du Paradis !

C'est le cinquième combattant. Lors du duel contre Gokû, sa dextérité épaté Kamé Sennin. Il déploie le Kamé Hamé Ha et connaît le point faible de Gokû. Normal, c'est son grand-père.



Sous le masque, un sourire nostalgique. Gokû pleure de joie face à cette rencontre inespérée.

Ancien disciple de Kamé Sennin, il est au-dessus de la mêlée. Baba la voyante peut avoir confiance en lui.

Zoom

## Baba la voyante recrute

Gokû peut revoir le défunt Gohan grâce à Baba la voyante. Elle peut aller librement dans le monde des morts. Elle y recrute des guerriers pour ses combats. Mais ils ne peuvent rester qu'une journée sur Terre.

ELLE RECRUTE DES EXPERTS EN ARTS MARTIAUX DÉJÀ MORTS POUR LES FAIRE COMBATTRE MOYENNANT UNE BONNE RÉMUNÉRATION.

MADAME BABA LA VOYANTE QUI EST LA SŒUR AÎNÉE DE MUTEN RŌSHI CIRCULE LIBREMENT DANS L'AU-DELÀ.



Les personnages du manga

Baba la voyante et les combattants du palais





## Les scènes clés

# Avantage avec le Rôga Fûfû Ken ! Rescapé du rayon Ackmigh !

Meilleure  
scène 1

Avantage avec le  
Rôga Fûfû Ken !

\*\*\*\*\* manga vol. 9 chap. 100

Dans cette scène, Yamcha gagne son combat contre Suké, l'homme invisible, grâce à son Rôga Fûfû Ken. Il ne s'agit pas d'une simple victoire. Yamcha a une image d'un faible, de quelqu'un qui n'arrive pas à gagner au Tenka Ichi Budôkai. En effet, dans le manga, Yamcha ne gagne qu'une fois contre un adversaire dont le nom est connu. (On ne compte pas la fois où il a attaqué par surprise Chichi enfant.) Il s'agit de la victoire contre Suké ! Il est rare que son Rôga Fûfû Ken mette à terre un adversaire. Alors, cette scène est un des rares moments où il a le beau rôle. Mais n'oublions pas qu'il a réussi grâce à la précieuse aide de Krilin, Bulma et Kamé Sennin.



JE...  
JE ME  
RENDS,  
PARDON...

Les scènes  
clés

Avantage avec  
le Rôga Fûfû  
Ken !  
Rescapé  
du rayon  
Ackmigh !





Meilleure scène 2

# Rescapé du rayon Ackmigh!

\*\*\*\*\* manga vol. 9 chap. 104



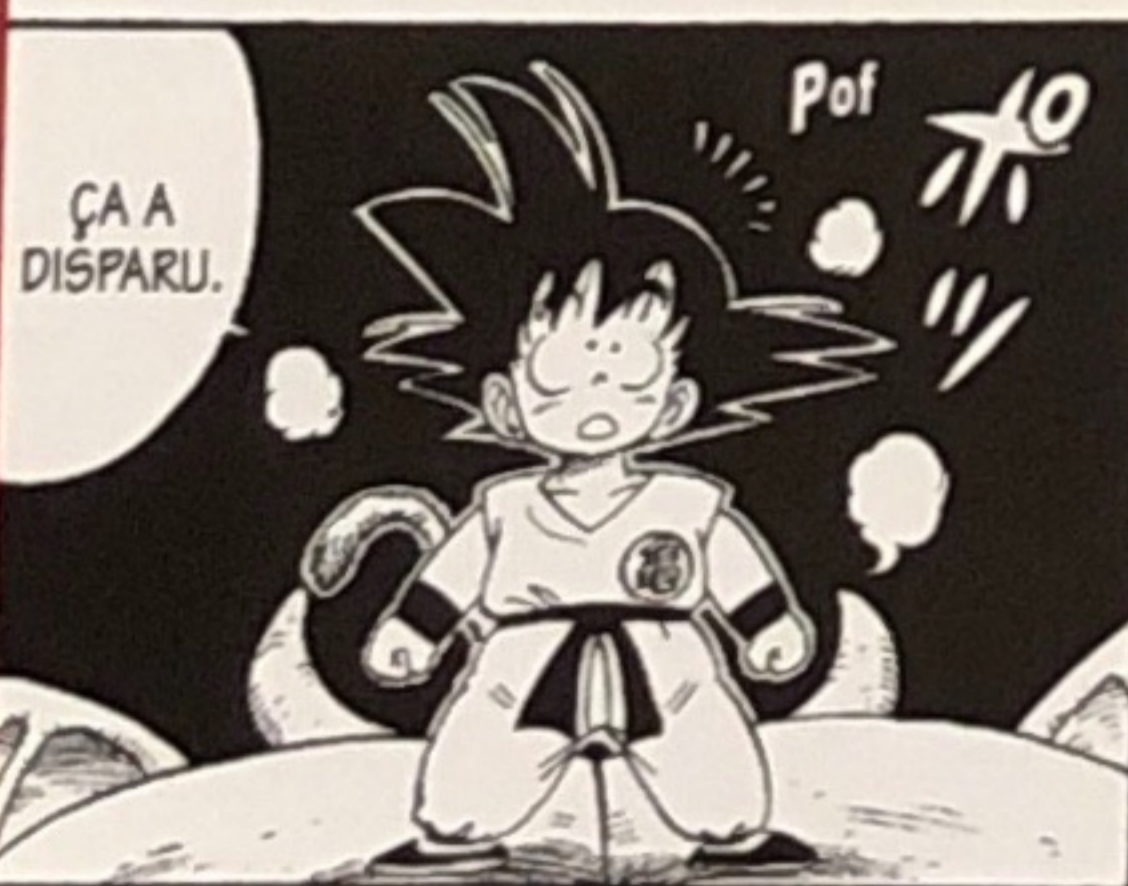
Dans *Dragon Ball*, on assiste à de nombreuses attaques telles le Kamé Hamé Ha ou le Genki Dama. Ce rayon Ackmigh est peut-être le plus redoutable des coups. En effet, si l'adversaire a le moindre vice en lui, Ackman le fait enfler et exploser ! Ce rayon pourrait tuer Kamé Sennin, ainsi que Freezer et Cell – même s'il y a de fortes chances qu'Ackman se fasse éliminer avant de pouvoir émettre son rayon. Gokû reçoit ce coup de plein fouet. Tout le monde pense qu'il va mourir. Mais il est indemne car son cœur est aussi pur que celui d'un bébé ou d'un animal. Son plus gros atout est son innocence.



Les scènes clés

Avantage avec le Rôga Fûfû Ken !  
Rescapé du rayon Ackmigh !

## Après...





Ton prochain numéro!



Le manga

de les

# DRAGON BALL

N°10

Des jeux, et des super illustrations!

Les relations entre les personnages!  
Les 7 Dragon Balls enfin réunis!



# Haaaaa!!!



Le pire des guerriers  
Ta figurine de collection  
Frieza (forme finale)

HACHETTE



France et Belgique : 7,99 € - Suisse : 13,90 CHF  
Imprimé en Espagne par Caytosa

Ta figurine de collection

# Freezer

(forme finale)

## Dans 15 jours ton

N°10

12,95\$

