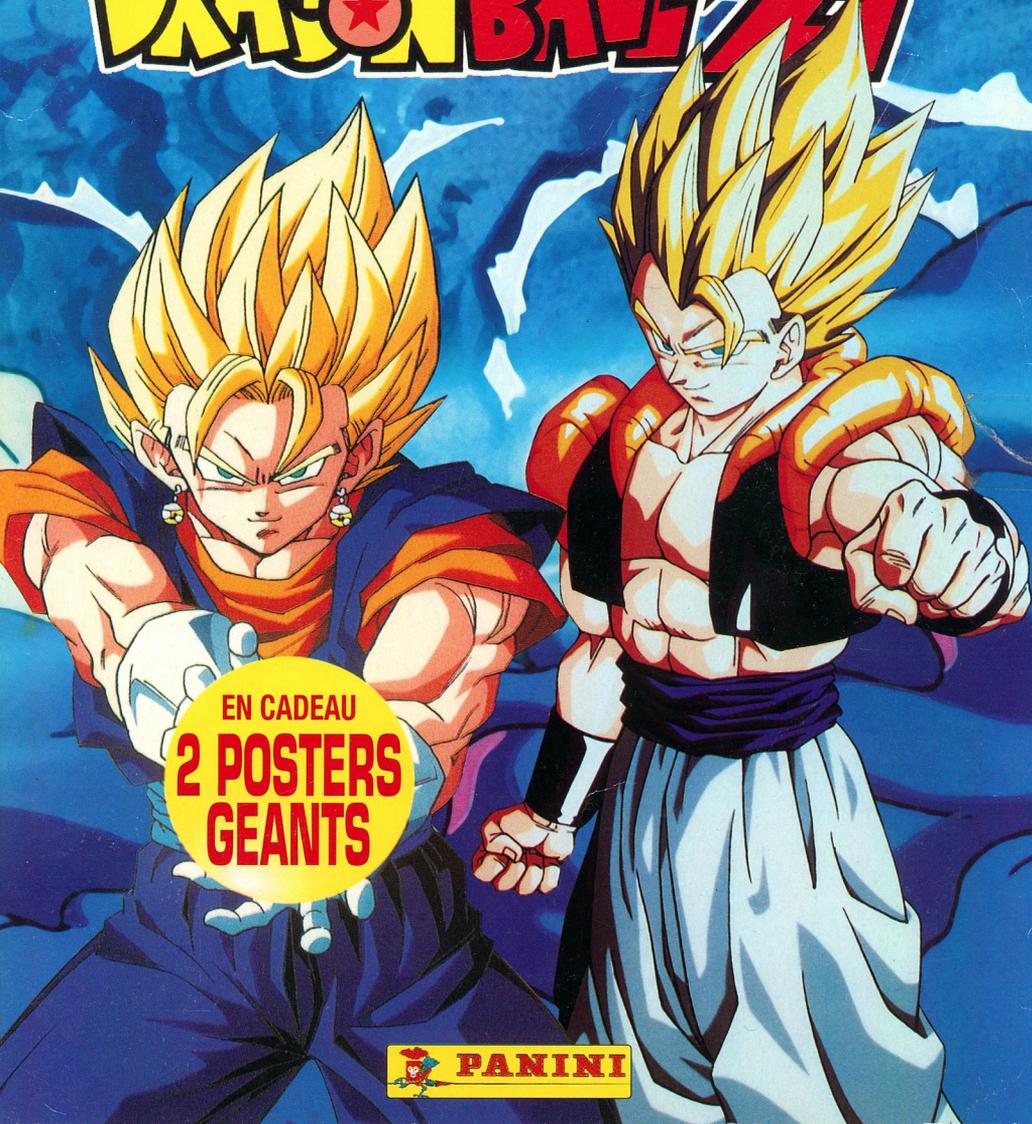


DRAGON BALL Z

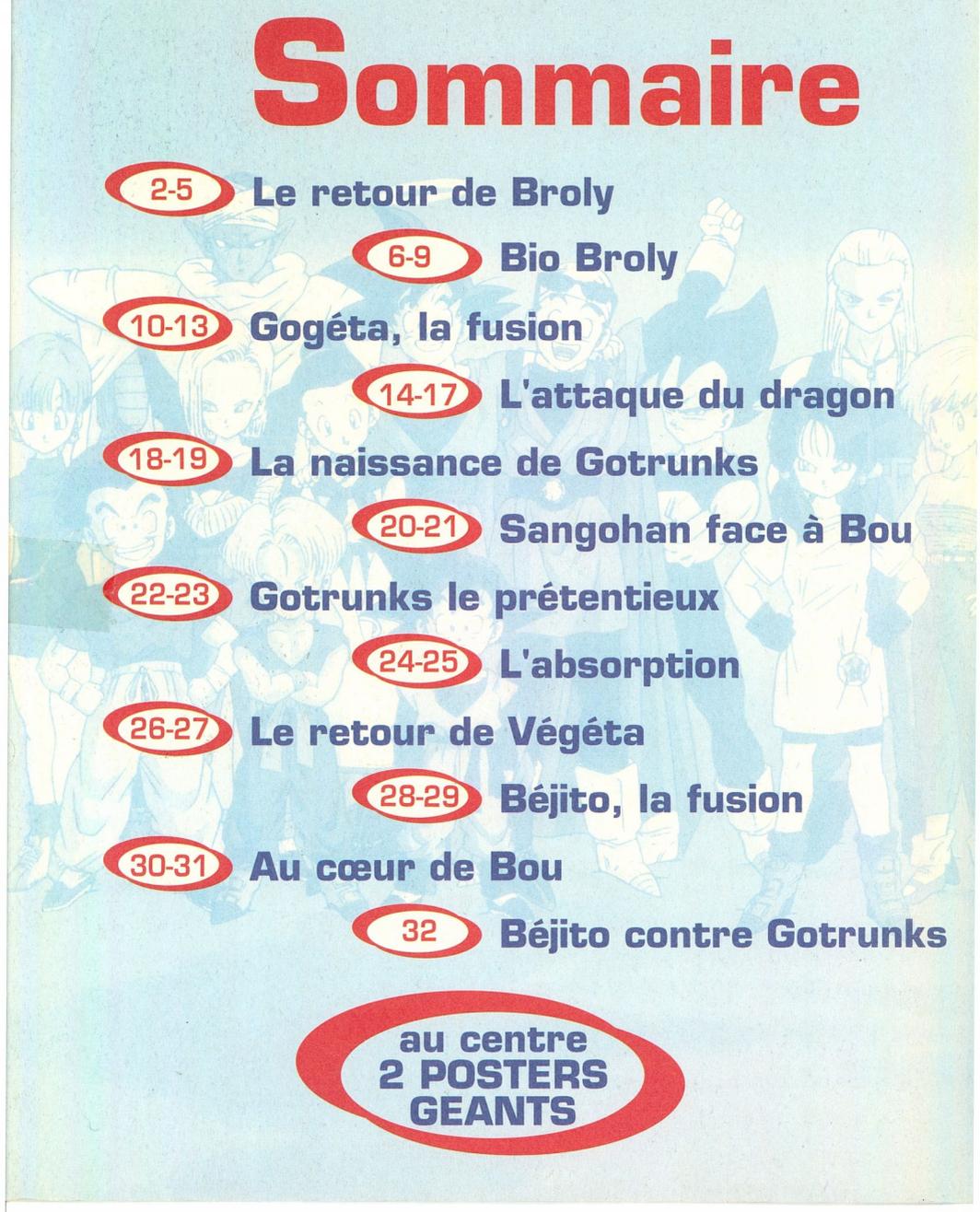


EN CADEAU
**2 POSTERS
GEANTS**



PANINI

Sommaire



2-5 Le retour de Broly

6-9 Bio Broly

10-13 Gogéa, la fusion

14-17 L'attaque du dragon

18-19 La naissance de Gotrunks

20-21 Sangohan face à Bou

22-23 Gotrunks le prétentieux

24-25 L'absorption

26-27 Le retour de Végéta

28-29 Bèjito, la fusion

30-31 Au cœur de Bou

32 Bèjito contre Gotrunks

au centre
**2 POSTERS
GEANTS**

DRAGON BALL Z



Si Bêjito et Gogêta sont tous les deux le résultat de la fusion entre Sangoku et Vêgêta, il n'en demeure pas moins entre eux certaines différences. Gogêta est l'un des héros de Dragon Ball Z au cinéma (pages 2 à 17) et il naît après une danse spéciale des deux personnages. Bêjito apparaît dans la série télé (pages 18 à 32); la fusion est possible grâce aux boucles d'oreilles, les Potaras.

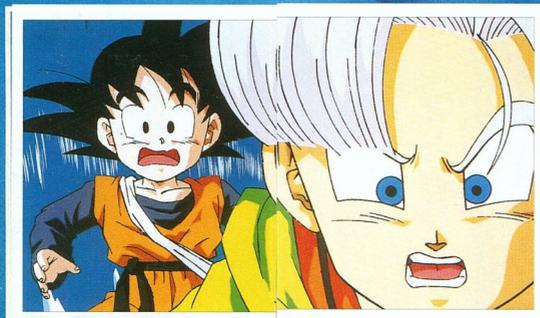
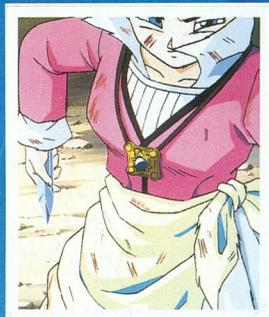


LE RETOUR DE BROLY

Comme beaucoup d'autres, Broly avait réussi à s'enfuir de la planète Végéta avant son explosion. Après une longue errance dans l'espace à bord d'un petit vaisseau, il atterrit dans une région montagneuse où il fut prisonnier des glaces. Il s'endormit très profondément, épuisé. Non loin de là, Sangoten, Trunks et Bidel cherchaient l'une des célèbres boules de cristal. Leur quête les conduisit dans une petite ville où tous les habitants redoutaient un monstre qui, disait-on, vivait dans la montagne. Les trois amis décidèrent alors de rendre service aux villageois en leur proposant un marché : ils se chargeaient de tuer le monstre en échange de la boule de cristal.









LE RETOUR DE BROLY

Avant de partir, Sangoten décida de manger quelque chose. Mais Bidel n'était pas d'accord et le gifla si fort qu'il se mit à pleurer. Ses cris stridents résonnaient dans toute la montagne. Ils en réveillèrent Broly qui partit sur-le-champ à la recherche du responsable de ce bruit indésirable. Il ne tarda point à le trouver et engagea un combat contre Sangoten. Rien ne semblait pouvoir l'arrêter. Sangohan, venu au secours de son frère, ne put rien pour le sauver.

30



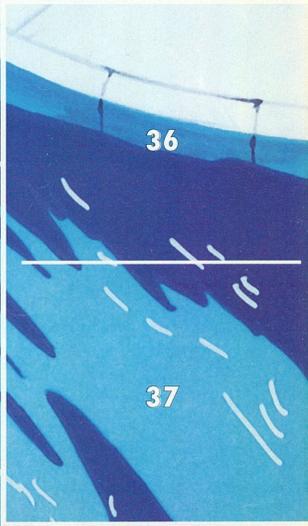
34



35



36

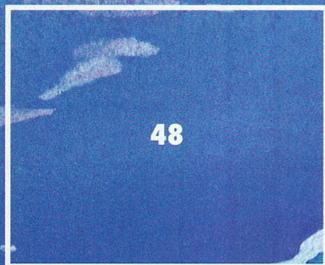
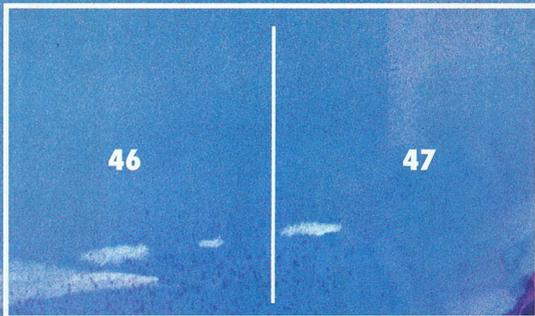


37



BIO BROLY

Quelque temps plus tard, le sorcier du village où Broly s'était battu contre Sangoten, Trunks et Bidel, trouva une goutte de sang du guerrier millénaire. Il en préleva un extrait qu'il vendit à un homme très riche. Ce dernier désirait créer un être parfait mais jusque-là, aucune de ses expériences n'avait réussi. La goutte de sang de Broly était pour lui une véritable aubaine. Ce riche personnage demanda à des généticiens de recréer Broly.



BIO BROY

Peu de temps après, l'homme d'affaires invita C18 à venir passer quelques jours chez lui. Intrigués, Trunks et Sangoten la suivirent en cachette. Mais arrivés au château, ils se perdirent dans les couloirs et se retrouvèrent par hasard dans le laboratoire où se pratiquaient les expériences génétiques. A la vue du nouveau Broly, ils s'affolèrent et prirent la fuite. Mais durant leur folle course, ils libérèrent par inadvertance leur ancien ennemi baptisé Bio Broly. Tout aussi puissant que l'ancien, ce dernier se mit à tout détruire sur son passage..





GOGETA LA FUSION

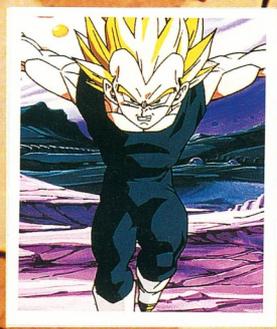
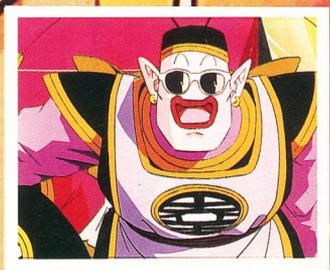
Un jour au royaume des morts, un jeune stagiaire chargé de surveiller la machine contenant les mauvaises âmes libéra par inadvertance un monstre nommé Janemba. Ce dernier se rendit au palais de Enma Daïoh et le fit prisonnier. Sangoku, qui était non loin de là, se rendit en compagnie de son ami Paikuhan au palais afin de l'arrêter. Mais le monstre avait déjà libéré toutes les âmes retenues aux enfers. Sur terre Sangohan, Trunks et Sangoten faisaient tout leur possible afin de retenir cette invasion. Pendant ce temps Sangoku affrontait Janemba qui avait changé de forme pour devenir un guerrier très puissant.

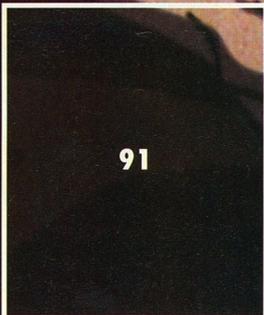




GOGETA LA FUSION

Afin d'aider Sangoku, Végéta, qui avait été libéré des enfers, se rangea à ses côtés, mais cela ne servit à rien. C'est alors que Sangoku lui proposa d'exécuter avec lui une danse qui leur permettrait de fusionner. D'abord réticent, Végéta finit par accepter mais comme il était stressé il garda le poing fermé et ils formèrent un guerrier imparfait qui se fit battre en un clin d'œil. Ils renouvelèrent l'expérience et formèrent Gogéta, un guerrier parfait qui réussit à vaincre Janemba en quelques secondes.





L'ATTAQUE DU DRAGON

Tapion leur expliqua que le buste du monstre était enfermé dans son corps et les jambes dans celui de son frère. Le vieil homme, qui était à l'origine de Ildegane, avait déjà libéré les jambes. Il trompa Tapion et libéra le buste du monstre. Celui-ci était invulnérable et Sangoku et ses amis n'arrivaient pas à l'arrêter car il se désolidifiait à l'approche de chaque attaque. Sangoku se rendit compte de cela et utilisa sa troisième transformation. Il attendit que Ildegane ait repris sa forme primitive puis il forma avec son pouvoir un dragon d'énergie avec lequel il l'élimina.

99





L'ATTAQUE DU DRAGON

Un jour, alors que Sangohan et Bidel combattaient le crime, ils découvrirent un vieil homme sur le point de se jeter du haut d'une tour. Ils se portèrent à son secours et le vieil homme leur expliqua que selon lui la terre serait bientôt menacée par un monstre géant nommé Ildegane. La seule personne qui pourrait l'arrêter serait un guerrier du nom de Tapion qui était enfermé dans une boîte à musique. Sangohan et son père Sangoku firent appel au Dragon Sacré pour qu'il libère le guerrier.





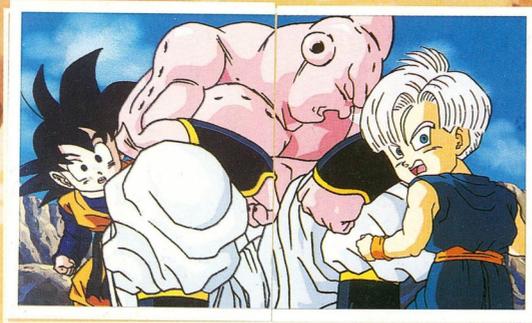
LA NAISSANCE DE GOTRUNKS

Afin de combattre Boubou, Sangoku et Petit Cœur apprirent à Trunks et à Sangoten la technique de la fusion. Grâce à cela, ils purent s'unir pour devenir Gotrunks. Cherchant un guerrier à sa hauteur, Boubou pénétra dans la salle du temps. Gotrunks tenta de le battre mais sa puissance était beaucoup trop grande. Pour éviter qu'il ne fasse plus de mal qu'il n'en avait déjà fait, Petit Cœur décida de le retenir prisonnier dans la salle du temps en détruisant la porte qui conduisait au monde réel.



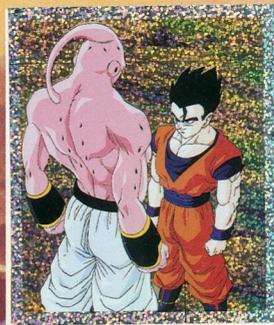
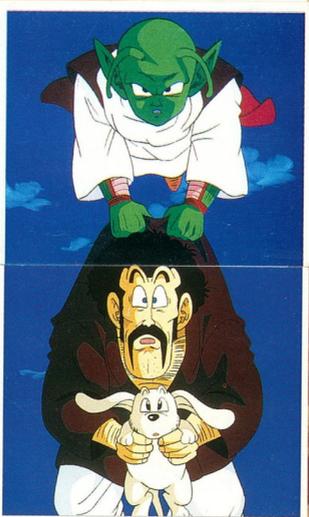
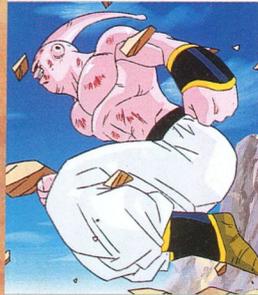
SANGOHAN FACE A BOU

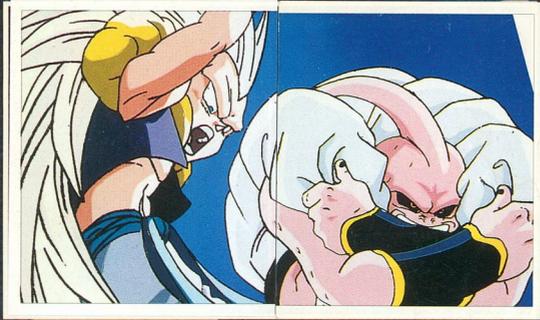
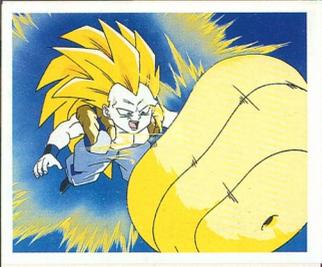
Boubou, qui ne voulait pas rester enfermé éternellement dans la salle du temps, utilisa tout son pouvoir pour ouvrir la porte qui mène au monde réel. Il s'enfuit, laissant Gotrunks et Petit Cœur qui durent faire de même pour le poursuivre. Après avoir détruit la tour Karine, Boubou se rendit dans une région désertique. Petit Cœur et Gotrunks partirent à sa recherche mais au moment de se battre contre lui, la fusion prit fin et Gotrunks redevint Trunks et Sangoten. Ils se seraient fait éliminer sans l'intervention de Sangohan.





143

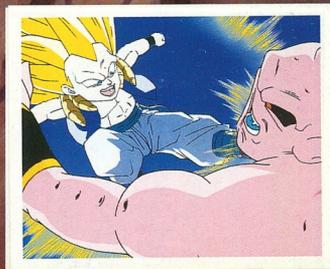






GOTRUNKS LE PRETENTIEUX

Afin de protéger Trunks et Sangotén, jusqu'à ce qu'ils puissent fusionner à nouveau, Sangohan qui avait subi un entraînement intense grâce au Tout-Puissant Kaïoh, décida d'opposer une forte résistance à Bou. Mais le monstre était de force égale à notre héros et aucun des deux n'arrivait à prendre le dessus sur l'autre. Au bout d'un long combat sans vainqueur, Trunks et Sangotén refusèrent et prirent la suite du combat. Gotrunks était de très loin supérieur en force et, sûr de lui, il s'amusait à ridiculiser Bou.



166

167



L'ABSORPTION

Pendant que sur terre Gotrunks affrontait Bou, au royaume des morts Sangoku s'entraînait en compagnie de Shin Kaïoh. Etant donné que Sangoku ne pouvait plus retourner sur terre puisqu'il était mort, le Vieux Kaïoh décida de lui offrir sa vie afin qu'il puisse aller sur terre pour combattre Bou. Avant qu'il ne parte, le vieux Kaïoh lui remit une paire de boucles d'oreilles du nom de Potaras en lui expliquant que si deux personnes les mettaient à une de leurs oreilles, elles étaient attirées l'une par l'autre afin de fusionner.

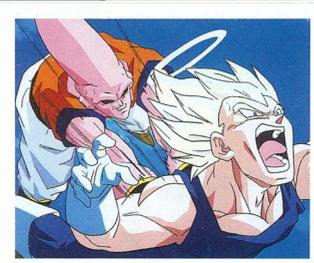
179



181

176





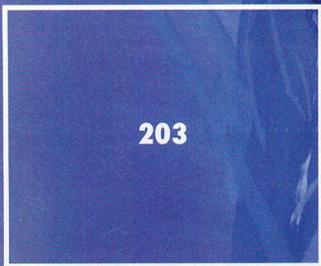
LE RETOUR DE VEGETA

Sur terre, Gotrunks et Bou se livraient un combat que Bou était sur le point de perdre. Gotrunks, trop sûr de lui, se mit à s'amuser avec Bou. Las d'être ridiculisé, il inventa un stratagème qui lui permit d'absorber Gotrunks. Grâce à cela, Bou devint encore plus puissant. Sangohan, qui se retrouva seul face à lui, ne réussit pas à lui tenir tête. Sangoku fit alors son apparition et tenta de remettre à son fils l'une des deux Potaras. Avant qu'il n'ait eu le temps de fusionner, Sangohan fut à son tour absorbé.



195

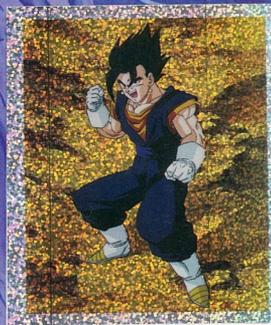






208

209



BEIJITO LA FUSION

Sangoku ne resta pas seul face à Bou très longtemps. Afin de l'aider à combattre, la sorcière Baba ressuscita Végéta du royaume des morts. Mais ce dernier refusa de fusionner avec Sangoku, préférant se battre seul. Bou, qui avait absorbé Gotrunks et Sangohan, possédait maintenant une force prodigieuse. Végéta fut balayé en quelques secondes et dut accepter de fusionner avec Sangoku. Il plaça la Potara à son oreille et il fut automatiquement attiré contre Sangoku jusqu'à ce que leurs deux corps fusionnent.

213

214



218

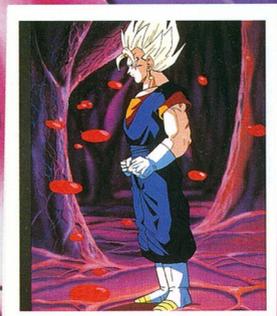
AU COEUR DE BOU

Après avoir fusionné, Sangoku et Végéta se transformèrent en Béjito, un guerrier parfait. Il se lança sur Bou et commença à se battre contre lui. La grande puissance de Béjito ne tarda pas à effrayer Bou qui tenta par tous les moyens de l'éliminer. Il finit par utiliser son pouvoir au maximum pour le transformer en boule de gomme. Même sous cette forme, Béjito réussit à résister et à donner du fil à retordre à Bou qui n'eut pas d'autre solution que de l'absorber.



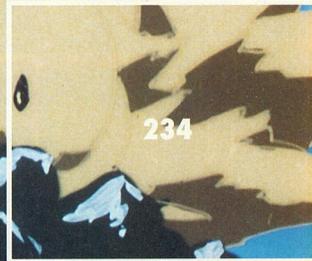
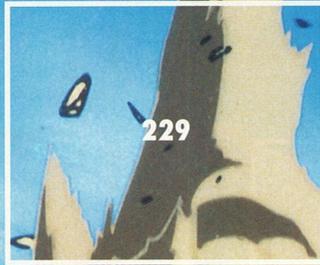


221



BEIJITO CONTRE GOTRUNKS

Une fois dans l'estomac de Bou, la fusion prit fin et Bèjito redevint Sangoku et Végéta. Ce dernier, qui ne voulait pas renouveler l'expérience, détruisit son Potara. Avec Sangoku ils se mirent à parcourir le corps de Bou jusqu'à ce qu'ils rencontrent une étrange créature qui vivait là. Bou, qui n'arrivait pas à les absorber, envoya les âmes de ses anciennes victimes pour essayer de les arrêter. Mais Végéta et Sangoku réussirent à les vaincre. Bou décida de se débarrasser d'eux lui-même mais en vain. Les deux amis libérèrent Sangohan, Trunks, Petit Cœur et les autres.



FRANCE

trouveras les pochettes d'images de cette collection chez ton marchand de journaux habituel. Quand tu as des doubles, échange-les avec tes camarades mais si, à la fin, il te manque encore des images, écris à PANINI FRANCE S.A. - B.P. 200 - 06705 ST-LAURENT-DU-VAR CEDEX pour pouvoir compléter la collection.

Pour cela, tu peux soit utiliser le bon de commande figurant dans l'album, soit te servir d'une simple feuille de papier en procédant ainsi : à gauche inscris le nom de la collection et les numéros des images manquantes (50 maximum pour les collections de ton âge, dans un nombre illimité pour les autres); à droite, ton nom, ton prénom, ton âge, ton adresse exacte, ta ville et son code postal. Ensuite mets cette feuille sous enveloppe timbrée avec 75 F par image demandée et 5,60 F pour participation aux frais d'envoi.

La commande est payable par chèque bancaire, chèque postal, mandat-lettre (à l'ordre de PANINI FRANCE) ou timbres-poste. **A L'EXCLUSION DE TOUT AUTRE MODE DE PAIEMENT.**

ENVOIE JAMAIS D'ARGENT LIQUIDE !

Tu recevras ta commande dans un délai maximum de trois semaines. Nous recevons environ 40 000 lettres comme la tienne tous les ans, alors si tu constatais un retard, écris-nous à nouveau, au service "Courrier-Enfants", sans oublier d'indiquer ton nom, ton prénom, ton adresse complète, le nom de la collection et les numéros des images que tu avais commandées.

Tu peux aussi téléphoner au 04 92 12 57 75 pour toute information.

Tu peux commander par courrier ou sur le minitel 36 15 code PANINI.

Code collection !

BELGIQUE

Afin de pouvoir compléter ton album, il t'est loisible d'obtenir les images manquantes (25 maximum) au prix de 3 FB l'image aux ÉDITIONS PANINI BELGIQUE, 5, Avenue de l'Artisanat à 1420 BRAINE-L'ALLEU.

Pour cela, emploie le bon de commande que tu trouveras dans chaque album, remplis-le de caractères d'imprimerie. Il ne sera donné AUCUNE suite aux commandes illisibles ou ne contenant pas le paiement, ou si la collection n'est pas mentionnée. Nous n'échangeons JAMAIS, échange avec tes amis ou amies.

Le paiement peut être effectué uniquement par timbres-poste ou par chèque barré à l'ordre de "PANINI" A L'EXCLUSION DE TOUT AUTRE MODE DE PAIEMENT. N'ENVOIE JAMAIS D'ARGENT LIQUIDE !

Si, après 3 semaines, tu n'as pas reçu ta commande, réclame en rappelant, outre ton nom et ta adresse, le titre de la collection et les numéros des images demandées. Tu peux aussi téléphoner au 02/384. 10. 57.

Tout courrier envoyé dans la dernière semaine du mois de juin et en juillet, ne sera honoré qu'à partir de mi-août.

Tu peux aussi devenir membre du "CLUB PANINI", tu auras les avantages suivants : tu recevras du papier à lettres et des enveloppes du club, un pin's Panini. Pendant un an, à dater du jour de ta inscription, tu recevras gratuitement l'album de chaque nouvelle série et une pochette d'images. Tu obtiendras tes dernières images manquantes à 2 FB au lieu de 3 FB. Pour devenir membre il te suffit de verser 350 FB à notre compte 436-4094131-14 en mentionnant dans l'espace "Communication", ton nom, ton prénom, ton sexe, ta date de naissance et ton adresse complète.

ITALIE

Pour compléter l'album, on peut demander les images manquantes à FIGURINE PANINI, case postale 59, 6574 VIRA, en versant sur le compte chèque postal N° 65-7979-4 Frs. 0,20 pour chaque image (25 maximum) et Frs. 2,50 pour frais. A cause de la hausse des frais bancaires, nous ne sommes malheureusement plus à même d'accepter des paiements par chèque bancaire ou eurochèque. Le titre de la collection et les numéros des images doivent être inscrits, par ordre progressif, dans l'espace réservé aux "Communications" du bulletin de versement.

Malheureusement, nous ne sommes pas en mesure d'échanger des images.

dans les 30 jours suivants, les images ne vous étaient pas parvenues, faites une réclamation en rappelant votre nom et adresse, le titre de la collection, les numéros des images souhaitées et la date de votre versement.

36 15 PANINI*



Pour échanger tes images.
Pour commander.
Pour jouer avec nous.
Pour connaître les nouveautés.
Laisser et recevoir des messages
dans la boîte aux lettres.

*2,23 F par minute

VALABE UNIQUEMENT EN FRANCE

08 36 68 44 36*



Appelle vite ce numéro ...

Pour échanger des images.
Jouer avec nous.
Tout connaître sur les nouveautés.

*2,23 F par minute

© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION CO. LTD



FRANCE
DIFFUSEUR EXCLUSIF POUR LA FRANCE
PANI FRANCE S.A.
Z.I. Secteur D - 06700 SAINT LAURENT DU VAR
Dépôt légal 1er Trimestre 1997

8F.

BELGIQUE BELGIË
DISTRIBUTEUR / VERDELER
S.A. EDITIONS PANINI BELGIQUE
Rue du Raismont de Luttre 24 Bospoelaer
5, Avenue de l'Artisanat, 1420-BRAINE-L'ALLEUD

20 Fr.

SCHWEIZ-SCHWEIZ
ALLENVERTRIEB FÜR DIE SCHWEIZ / DIFFUSOR POUR LA SUISSE
GRÜNENFELDER S.A.
6574 VIRA / MAGADINO (TI)