

POWER RANGERS

EN DVD

3



Ta fiche
Mégazord

Ta fiche
Rita Repulsa

EDITIONS
ATLAS



POWER RANGERS

La collection en **DVD**
Numéro 3 **VIDEO**



GUIDE DES ÉPISODES

Mighty Morphin - Saison 1 - Épisodes 11 à 20

Épisode 11 : Joyeux anniversaire Zack
Épisode 12 : La fête foraine
Épisode 13 : Rocker Rangers
Épisode 14 : Madame Woe
Épisode 15 : La formule de l'homme invisible

Épisode 16 : Et si on volait
Épisode 17 : Le Ranger Vert, 1^{re} partie
Épisode 18 : Le Ranger Vert, 2^e partie
Épisode 19 : Le Ranger Vert, 3^e partie
Épisode 20 : Le Ranger Vert, 4^e partie



MONSTRES

Seigneurs de guerre

Rita Repulsa



POUVOIRS SPÉCIAUX

Force physique

Les Cristaux de Puissance



ARMES ET VÉHICULES

Armes

Le Mégazord



JOUE AVEC TES HÉROS

Réflexion



Mighty Morphin - Saison 1

Rita, plus sournoise que jamais !

Rita Repulsa, après de si nombreux échecs, a fini par comprendre que la force seule n'aurait jamais raison des Power Rangers. Dans les épisodes que vous allez voir cette semaine, elle va tenter d'utiliser les sentiments des défenseurs de la Terre contre eux pour mieux les briser. Heureusement, nos héros sont plus forts qu'elle ne le pense !



EN VENTE UN JEUDI SUR DEUX

Édité par : ÉDITIONS ATLAS, 1186, rue de Cocherel, 27000 Evreux.
S.A.S. au capital de 15 000 000 €.
RCS Evreux B693650137

SERVICES ADMINISTRATIFS ET COMMERCIAUX

ÉDITIONS ATLAS
TSA 11 130, 59711 Lille cedex 09
Tél. : 0 892 687 767 (0,34 € TTC/min)

ÉDITIONS ATLAS

Président-directeur général : Bernard Canetti
Directeur général : Anne Yannic
Directeur division fascicules : Stéphane Aznar
Directeur division support : Agnès Rosoor
Principal actionnaire : De Agostini Atlas Editions B.V.
Directeur de la rédaction : Guy Gouézel
Rédactrice en chef technique : Marion Mabboux

Responsable d'édition jr. : Sandrine Fradin
Directeur de production : Pierre Jauneau
Directeur des ventes : Gérard Chicano

Direction de collection : Rémy Goavec
Rédaction : Rémy Goavec
Iconographie : Anne Sibers

Conception graphique et réalisation :
KOMAKINO

Crédits photographiques :
Toutes les photographies reproduites sont créditées
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS (TM) & (C) 1996 BVS
Entertainment, Inc. and BVS International N.V.
All Rights Reserved.

Directeur de la publication : Bernard Canetti
Imprimé en UE.
Dépôt légal : février 2007
© TM & BVS Entertainment, Inc. and BVS
International N.V. All Rights Reserved. And © Disney

© Éditions Atlas pour la présente édition, MMVII

Loi 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

Comité de direction :
Bernard Canetti (directeur de la publication)
Gérard Worms (conseiller à la rédaction)
Anne Yannic (conseiller à la rédaction)

À NOS LECTEURS

L'Éditeur se réserve la possibilité d'interrompre la parution si les ventes n'atteignent pas les 6 000 exemplaires.

De Agostini Atlas Editions

EDITIONS
ATLAS



Joyeux anniversaire Zack

Rita est prête à utiliser tous les moyens pour parvenir à ses fins, y compris utiliser les moments de faiblesse de nos héros.

Un triste anniversaire

C'est l'anniversaire de Zack, mais il n'est pas à la fête ! Aucun de ses amis ne semble s'en souvenir et personne ne lui souhaite un bon anniversaire. Déçu, Zack s'isole dans son coin – sans se douter qu'ils lui préparent une surprise ! Le voyant isolé, Rita décide de lancer une attaque : elle envoie un Chevalier Démoniaque très puissant défier Zack en combat singulier. Drôle de cadeau ! Armé de son épée maléfique, le terrible chevalier attaque Zack seul en pleine montagne. Comment va-t-il s'en sortir ?

Tous pour un !

Heureusement, Alpha et Zordon veillent ! Les Power Rangers interviennent juste à temps : notre Ranger Noir était en mauvaise posture ! Mais le combat se passe mal : spécialement enchantée par Rita, la lame de l'épée du Chevalier rend les armes des Power Rangers inutilisables. Jamais à bout de ressources, les Power Rangers utilisent une nouvelle tactique : en se plaçant en pyramide, ils arrivent à lancer de leurs armes de puissants rayons d'énergie qui repoussent le Chevalier. Une fois de plus, la menace est écartée. La fête peut commencer, et jamais Zack n'aura jamais eu de plus belle surprise !

Le savais-tu ?

De nombreux contes du Moyen Âge parlent d'un terrible chevalier noir dont le but est de tuer les serviteurs du Bien. Lors de sa dernière apparition sur Terre, il a été vaincu par le légendaire roi Arthur.



La fête foraine

Décidément, Rita a le chic pour tout gâcher ! La dernière fois qu'il y avait eu une fête foraine, elle avait envoyé son horrible squelette. Que va-t-elle inventer cette fois-ci ?

Rita a le bras long

Plus méchante que jamais, Rita a, cette fois, organisé la fête foraine et tous les clowns sont en fait ses Patrouilleurs. Parmi eux, un clown a une mission précise : transformer les Power Rangers en figurines de carton avec de la poudre magique, avant de se transformer en pieuvre géante pour semer la terreur au milieu des attractions ! Comment nos amis vont-ils pouvoir déjouer un piège aussi machiavélique ?

Une petite fille "aplatie"

Au lieu de lancer sa poudre sur les Rangers, le clown atteint Sylvia, la petite cousine de Trini. La petite fille se transforme en photo grandeur nature. Aussitôt, Trini fonce rejoindre Alpha pour qu'il soigne la petite, pendant que ses amis commencent le combat. Ils viennent rapidement à bout des faux clowns, mais le plus fort d'entre eux se transforme en pieuvre ! Jason a une idée, grâce aux chaînes incassables que lancent les cornes du Tricérazord de Zack, ils immobilisent les tentacules de la pieuvre assez longtemps pour lancer un rayon d'énergie capable de la détruire.

Le savais-tu ?

Il y a énormément d'histoires de pieuvres géantes racontées par les marins. On prétend que la terrible pieuvre Kraken était capable d'entraîner des navires au fond de l'océan, comme le montre Jules Verne dans son livre *20 000 lieux sous les mers*.





Rocker Rangers

Une fois de plus, Rita va essayer de diviser les Power Rangers pour mieux les affaiblir et les vaincre. Va-t-elle y réussir cette fois en pervertissant leurs esprits ?

Des boissons pas très fraîches

Alors que nos héros disputent une partie de volley-ball sur la plage, ils sont interrompus par une attaque de Patrouilleurs. Mais cette attaque n'est en fait qu'une diversion : pendant qu'ils combattent, Babbo verse une potion de méchanceté dans leurs verres. Après une victoire facile, les Rangers reviennent sur la plage. Assoiffés par le combat, Kim et Billy boivent et se transforment immédiatement en deux punks dont la bêtise et la méchanceté n'ont rien à envier à Bulk et Skull.

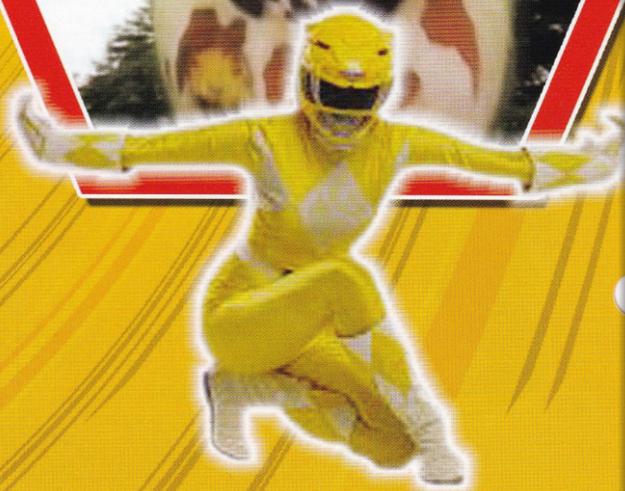


La bave du crapaud

Les nouveaux Kim et Billy n'ont aucune envie d'être des héros. Pire, ils trouvent même les monstres de Rita plutôt sympas. Intrigués, les autres Rangers les amènent au Centre de Commande. Alpha découvre bien vite qu'ils sont ensorcelés. Zordon connaît la plante qui pourra les guérir, mais elle ne pousse qu'au fond d'une caverne infestée de monstres. Et Rita a tout prévu : pour empêcher les Rangers d'aller la chercher, elle envoie sur Terre l'horrible Crapaud de la Terreur. En dépit du danger, Alpha va cueillir la plante et nos amis redeviennent eux-mêmes.

Le savais-tu ?

Depuis toujours, les sorcières ont fait des potions pour changer la personnalité des gens. Des philtres d'amour, de haine ou pour transformer les gens. D'après les légendes, on payait parfois une sorcière pour changer son ennemi en crapaud.



Madame Woe

Rita pervertit tout, même l'amour ! Que se passe-t-il quand la terrible sorcière de l'espace décide d'utiliser les sentiments du plus sensible des Power Rangers ?

Billy et Juliette

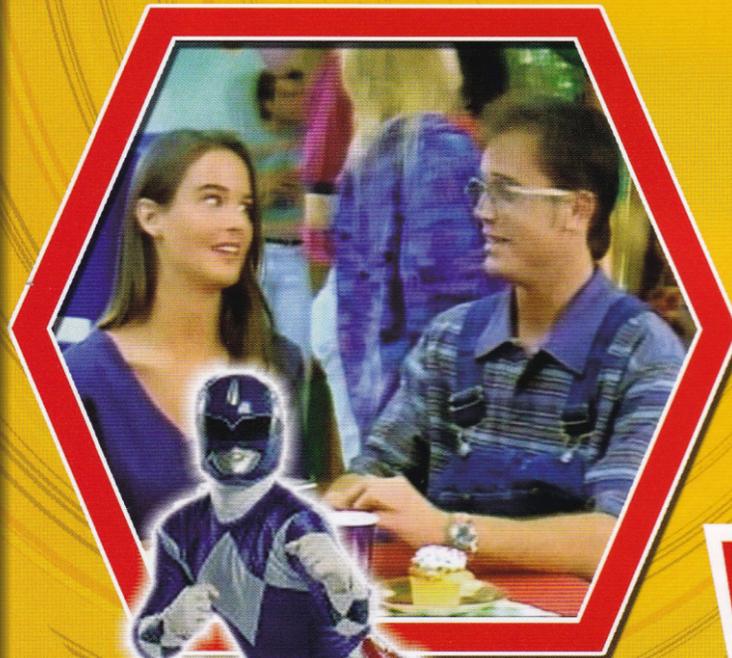
Billy a un problème : il a beau être un héros et un génie scientifique, il est affreusement timide avec les filles ! Mais il a enfin rencontré celle qui lui convient parfaitement, aussi maladroite, timide et intelligente que lui : Marge. C'est compter sans Rita, qui a eu une nouvelle idée. Elle demande à un terrible esprit japonais, Madame Woe, de transporter les Power Rangers dans une autre dimension, où leurs pouvoirs seraient diminués.

Erreur sur la personne

Mais Madame Woe, trompée par le médaillon de Marge, la prend pour une Power Ranger et l'enlève à la place de Billy. Ce dernier appelle ses amis à la rescousse et, grâce à Zordon, ils parviennent à rejoindre Marge dans l'autre dimension. Et là, le plan de Rita fonctionne : Madame Woe prend vite le dessus sur les Rangers, dont les pouvoirs sont moins puissants que sur Terre. Mais Billy se sert de son téléporteur pour ramener le fantôme avec lui sur Terre. Là, revenus au sommet de leur puissance, ils vainquent aisément la terrible femme-esprit et Billy peut retrouver Marge, avec laquelle une nouvelle aventure commence...

Le savais-tu ?

La plupart des savants pensent aujourd'hui qu'il existe bien d'autres « dimensions », des univers parallèles aux nôtres, séparés seulement par les vibrations des ondes, comme la lumière. Peut-être pourra-t-on y aller un jour...





La formule de l'homme invisible

Comment vaincre un ennemi invisible ? Impossible, évidemment ! C'est ce que se dit aussi Rita, qui espère se servir de cet ultime stratagème pour parvenir à ses fins.

Billy prend les choses en main

Billy en a assez, lui qui a sauvé la Terre vingt fois dans son costume de Ranger Bleu, d'être la victime des mauvaises plaisanteries de Skull et Bulk. Il décide donc d'apprendre le karaté avec Jason, mais il n'est pas très doué. Pour l'aider, Trini lui présente son oncle Howard, qui est non seulement un brillant savant mais aussi un maître en karaté. Howard donne une leçon particulière à Billy, hélas interrompue par Rita : elle veut mettre la main sur le sérum d'invisibilité qu'Howard vient d'inventer !

Rita fait la bombe

Elle envoie donc ses Patrouilleurs, dont une partie distraie Billy pendant que l'autre enlève l'oncle Howard. Elle fait ensuite parvenir aux Power Rangers une demande de rançon : l'oncle Howard contre sa formule secrète. Grâce à Zordon, ils localisent la grotte et s'en vont délivrer le vieux savant. Mais Rita n'est pas aussi bête qu'elle en a l'air, elle a placé une bombe dans la grotte ! Billy, encouragé par Howard, parvient à la désamorcer. Howard libre, les Power Rangers ne font qu'une bouchée du Guerrier des Ténèbres envoyé par Rita. Revenu au cours de karaté, Billy a repris confiance et Jason le fait passer au niveau supérieur.

Le savais-tu ?

L'homme a toujours rêvé d'être invisible. Déjà, dans la Grèce antique, le héros Persée avait un casque qui le cachait même à la vue des dieux. L'homme invisible le plus célèbre est celui du roman de H.G. Wells.



L'offensive de Rita

Cette fois-ci, Rita a décidé de ne plus sous-estimer les Power Rangers. Au lieu d'envoyer un monstre par-ci, par-là pour tenter de les vaincre, elle met toutes ses forces en action : sorcellerie, lieutenants puissants et surtout une arme secrète dont même Zordon ne soupçonne pas l'existence. Comment nos héros vont-ils pouvoir résister ?





Et si on volait

Rita poursuit la même tactique déjà essayée sur Jason et Zach : les séparer pour les affaiblir. Cette fois, sa victime s'appelle Kim !

Baptême de l'air

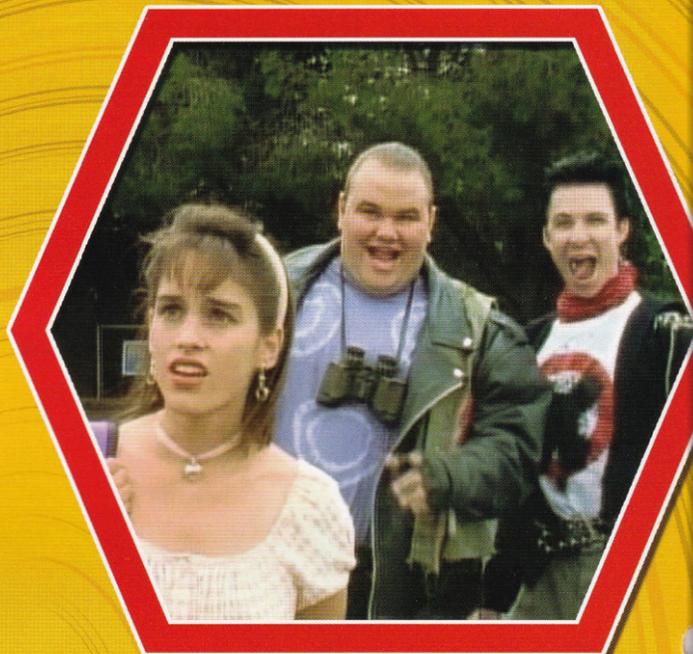
Steve, l'oncle préféré de Kimberly est pilote, et il lui propose de l'emmener faire un tour au-dessus de la vallée avec son avion. La jeune fille, qui voudrait apprendre à piloter, accepte bien sûr avec enthousiasme. Bulk et Skull, qui traînaient dans le coin, s'invitent aussi à bord du petit appareil, en dépit du peu d'enthousiasme de Kim. À l'insu de tous, Rita a fait mettre une drogue dans le verre de Steve. En plein milieu du ciel, il s'endort profondément et l'avion pique du nez ! Que vont-ils devenir ?

Rita a tout prévu !

Prévenus, Zordon et les Power Rangers iraient à la rescousse de Kim, mais Rita ne leur en laisse pas le temps, elle lâche sur la ville un homme serpent pour occuper nos héros le temps que l'avion s'écrase. Guidée par Alpha, Kim tente de poser l'avion, et Bulk et Skull ne l'aident pas beaucoup. Les deux idiots ne font que hurler et s'évanouir. Les choses ne vont pas mieux pour les Rangers. Tirant de son arc des serpents vivants qui s'enroulent autour d'eux et les paralysent, le monstre de Rita les tient à sa merci ! Mais Kim parvient à poser l'avion et file à la rescousse de ses amis. Grâce à son propre arc, elle désarme le monstre sans l'approcher et les délivre.

Le savais-tu ?

Le monstre de Rita n'est pas le premier à se servir de flèches-serpents. La Gorgone Méduse lançait des serpents avec son arc, qui se plantaient dans le corps de ses ennemis et les empoisonnaient !



Le Ranger Vert, 1^{re} partie

Rita avait un secret : elle détient depuis 10 000 ans un médaillon de Power Ranger volé à Zordon. Mais que va-t-elle en faire ?

Un adversaire de taille

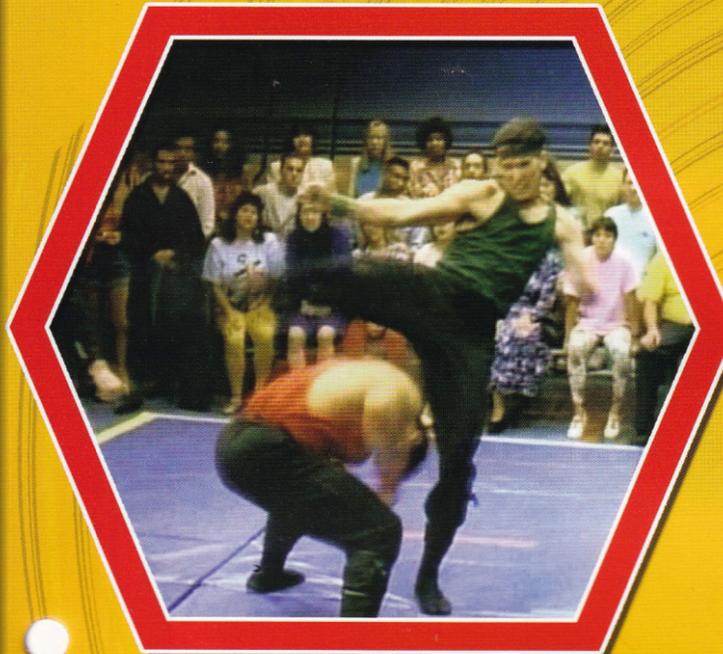
Aujourd'hui, une grande compétition d'arts martiaux a lieu au lycée et Jason est le grand favori. Pourtant, en finale, un nouvel élève du lycée, Tommy, va lui donner du fil à retordre. Match nul ! Pour une fois, Jason a trouvé à qui parler. Depuis la Lune, Rita a tout vu et cela lui donne une idée. Elle kidnappe Tommy et, utilisant un médaillon volé 10 000 ans plus tôt à Zordon, fait de lui un Power Ranger, le Power Ranger Vert. Un mauvais Power Ranger, puisque Rita le contrôle totalement !

Destructions au Centre de Commande

L'horrible sorcière n'attend pas longtemps pour mettre son Ranger personnel au travail. Grâce à son médaillon, Tommy peut faire ce qu'aucune autre créature de Rita n'a jamais pu accomplir : pénétrer dans le Centre de Commande. Une fois à l'intérieur, le Ranger Vert met Alpha hors-service et, sans écouter les mises en garde de Zordon qui tente en vain de briser le contrôle mental de Rita sur Tommy, met le Centre à sac. Les communications avec Zordon sont rompues et il erre entre les dimensions. Et pendant ce temps, les Power Rangers ne se doutent de rien !

Le savais-tu ?

Avec un Power Ranger maléfique pour pénétrer dans le Centre de Commande, Rita utilise la stratégie du Cheval de Troie : afin d'entrer dans la cité de leurs ennemis, les Grecs s'étaient cachés dans un grand cheval de bois amené à l'intérieur des remparts.





Le Ranger Vert, 2^e partie

Les Power Rangers vont-ils arriver à reprendre le contrôle des événements et à vaincre le Ranger Vert comme ils ont vaincu les autres créatures de Rita ?

Le sauvetage d'Alpha

Les Power Rangers sont inquiets de n'avoir aucune nouvelle ni de Zordon ni d'Alpha. Ils tentent sans succès de les appeler au moyen de leurs communicateurs et, restant sans réponse, utilisent la voiture volante de Billy pour s'y rendre. Là, ils trouvent le Centre en morceaux et Alpha tournant en rond, presque déprogrammé. Billy arrive à réparer Alpha provisoirement et le pauvre robot, après leur avoir raconté son histoire, tente par tous les moyens de reprendre contact avec Zordon.

Une arme surpuissante

Rita profite de ce répit pour faire avancer ses plans. Grâce à son savant Finster, elle retrouve l'ancienne Épée des Ténèbres, qu'elle remet à Tommy. Cette épée le rend encore plus puissant que les autres Power Rangers, et tant qu'il la portera, il restera prisonnier du sortilège de Rita et fera tout ce qu'elle lui dit ! Le Ranger Vert part alors affronter les autres Rangers, qui ne font pas le poids face à lui. Il défie Jason en combat singulier, mais ce n'est qu'un piège, il kidnappe Jason, qui se retrouve emprisonné, seul face à Goldar et privé de ses pouvoirs.

Le savais-tu ?

Les épées magiques sont très nombreuses dans les contes. Lorsque Roland, neveu de Charlemagne, tombé dans une embuscade, a voulu détruire son épée Durendal pour qu'elle ne tombe pas dans les mains de ses ennemis, c'est la pierre qui se brisa !



Le Ranger Vert, 3^e partie

Les choses vont de mal en pis pour les Power Rangers ! Jason se trouve seul face à Goldar, et Rita s'apprête à leur envoyer un nouvel adversaire, aussi terrible que le Ranger Vert.

Jason sauvé in extremis

Voilà donc Jason seul, sans pouvoirs, face à Goldar. Utilisant la brume qui flotte dans sa prison, le Ranger Rouge se cache de Goldar, qui tente en vain de le frapper avec son glaive. Ce répit permet à Jason de reprendre des forces. Rita relève Goldar et envoie le Ranger Vert à sa place pour tuer Jason. Tommy est trop puissant pour Jason. Au moment où il va l'achever, ses amis parviennent enfin à le téléporter au Centre de Commande.

Un nouvel ennemi

Décidée à détruire nos héros par tous les moyens, Rita parvient à réveiller un de ses anciens généraux, la belle et terrible Scorpina, maîtresse des scorpions. Son premier combat contre les Power Rangers est un triomphe : même après l'arrivée en renfort de Jason, elle reste imbattable ! Seule petite lueur d'espoir, Alpha et Billy arrivent à rétablir pendant quelques secondes le contact avec Zordon. Hélas, la joie des Power Rangers est de courte durée, Goldar, devenu immense par la magie du bâton de Rita, attaque la ville et détruit tout sur son passage. Les Rangers quittent le Centre pour tenter de l'arrêter.

Le savais-tu ?

Scorpina, la nouvelle ennemie des Power Rangers, rappelle les Nagas, ces êtres moitié femme moitié serpent ou scorpion des légendes indiennes, qui se servaient de leur beauté pour séduire les hommes avant de les empoisonner.





Le Ranger Vert, 4^e partie

Cette fois-ci, Rita met toute sa force dans la balance ! C'est une véritable vague de pouvoir maléfique qui s'oppose aux Rangers, vont-ils pouvoir résister ?

Le piège de Rita

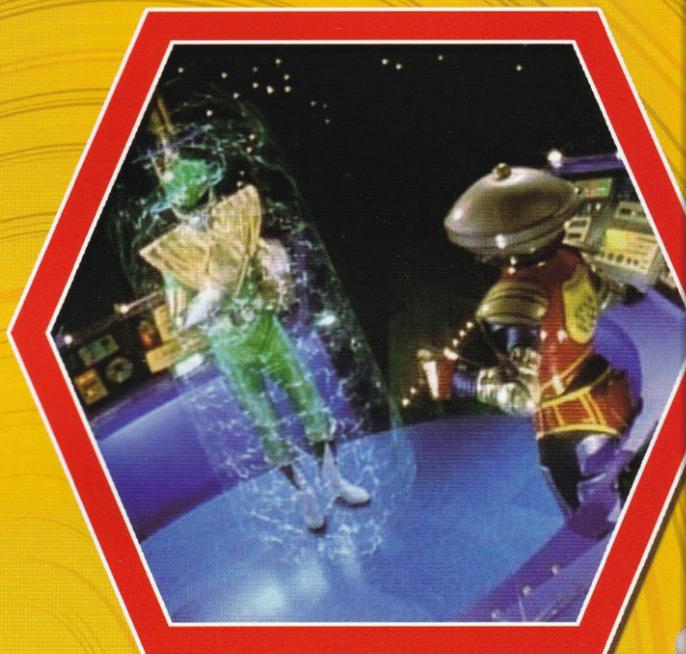
Ce que les Power Rangers ne soupçonnent pas, c'est que l'attaque de Goldar est un piège tendu par Rita ! Pendant qu'ils affrontent Goldar, le Ranger Vert se rend au Centre de Commande et détruit tous les efforts d'Alpha pour retrouver Zordon. Mais le petit robot est courageux : il parvient à enfermer le mauvais Ranger dans un champ d'énergie, et lance une analyse pour découvrir sa véritable identité. Rita veille au grain et téléporte Tommy hors du Centre de Commande.

La fin des Power Rangers ?

C'est alors que Rita donne au Ranger Vert son propre Zord, le Dragonzord, pour qu'il aide Goldar. Les Power Rangers, privés de l'aide de Zordon, sont désemparés. Utilisant ses pouvoirs pour déclencher une éclipse de soleil, Rita prive le Mégazord de la moitié de sa puissance. Les Power Rangers, affaiblis, se trouvent confrontés aux pouvoirs de Goldar, du Ranger Vert et de Scorpina. L'Épée des Ténèbres porte un coup fatal au Mégazord qui s'effondre. Les Rangers sont éjectés, et Rita fait s'ouvrir les entrailles de la Terre pour y engloutir le Mégazord qui disparaît dans la lave. Alpha parvient enfin à briser le mystère du Ranger Vert, mais n'est-il pas trop tard pour sauver la Terre ?

Le savais-tu ?

Personne ne sait exactement ce qui se trouve au centre de la Terre : une boule de feu, de la lave en fusion, une boule de métal, et même des civilisations perdues... Le mystère reste entier !



Rita Repulsa

Nom : Rita Repulsa

Planète d'origine : galaxie M51

Arme favorite : bâton magique

Taille : 1,60 m

Âge : environ 15 000 ans

**Première apparition :
ép. 1 : La Libération de Rita**



Une dynastie de sorcières

Rita n'est que l'une des nombreuses sorcières qu'on trouve dans l'histoire: les trois sœurs Norn qui lisaient l'avenir mais se nourrissaient de chair humaine dans l'antiquité, la sorcière qui fit dormir la Belle au Bois Dormant pendant 100 ans, mais celle qui lui ressemble plus est la terrible belle-mère de Blanche-Neige, aussi préoccupée que Rita d'être la plus belle femme du monde !



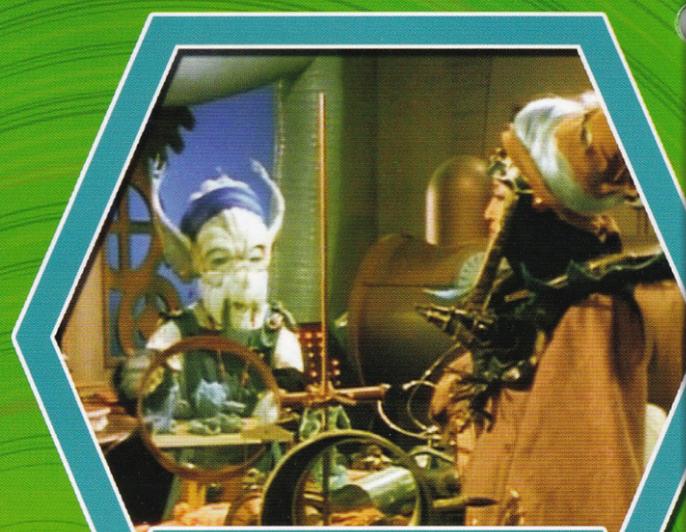
Il y a des gens qui se réveillent de mauvaise humeur. Rita Repulsa, elle, s'est réveillée d'un sommeil de 10 000 ans en voulant conquérir la Terre. On fait mieux, comme bonne résolution.

La sorcière mal aimée

Rita n'a pas toute seule un beau jour décidé de conquérir la Terre. En fait, notre planète fait simplement partie du secteur de conquête qui lui a été assigné par le maître du Mal, Lord Zedd. Elle a bien accompli sa tâche, jusqu'à ce que Zordon n'arrive à l'enfermer dans une poubelle galactique, qu'il a ensuite fait enterrer sur la Lune. Elle y est restée 10 000 ans avec ses aides de camp, et elle y serait encore sans les malheureux astronautes qui l'ont libérée ! Elle a aussitôt repris sa tâche, pour être une nouvelle fois mise en échec par Zordon et ses Power Rangers.

Rita en disgrâce

Lassé par 10 000 ans d'échec, Lord Zedd finit par venir sur la Lune remplacer Rita, qui se retrouva dans une position très humiliante de servante. Mais son imagination est sans limites et, grâce à l'aide de Finster, son savant monstrueux, elle fabriqua un philtre d'amour qu'elle arriva à faire boire à Zedd ! Ils se marièrent et Rita devint impératrice. À eux deux, ils ne réussirent pas mieux leur œuvre de conquête, et décidèrent de rejoindre l'Alliance du Mal pour détruire toute forme de Bien dans l'univers. Un plan qui eut la conséquence inverse : touchés par la vague d'énergie de Zordon, Zedd et Rita ne furent pas détruits mais devinrent bons, Rita se faisant désormais appeler la Mère Mystique, une magicienne alliée des Power Rangers.



Les Cristaux de Puissance

 **Nom : Cristaux de Puissance**

 **Contrôlé par : les Power Rangers**

 **Pouvoir : rayon d'énergie positive**

 **Couleur des Power Rangers**

 **Taille : 8 cm**



Le savais-tu ?

Dans le premier épisode des Power Rangers, « La Libération de Rita », Jason s'est servi de son cristal rouge pour invoquer son Tyrannozord. Par la suite, il a pu l'invoquer directement, sans se servir du cristal.



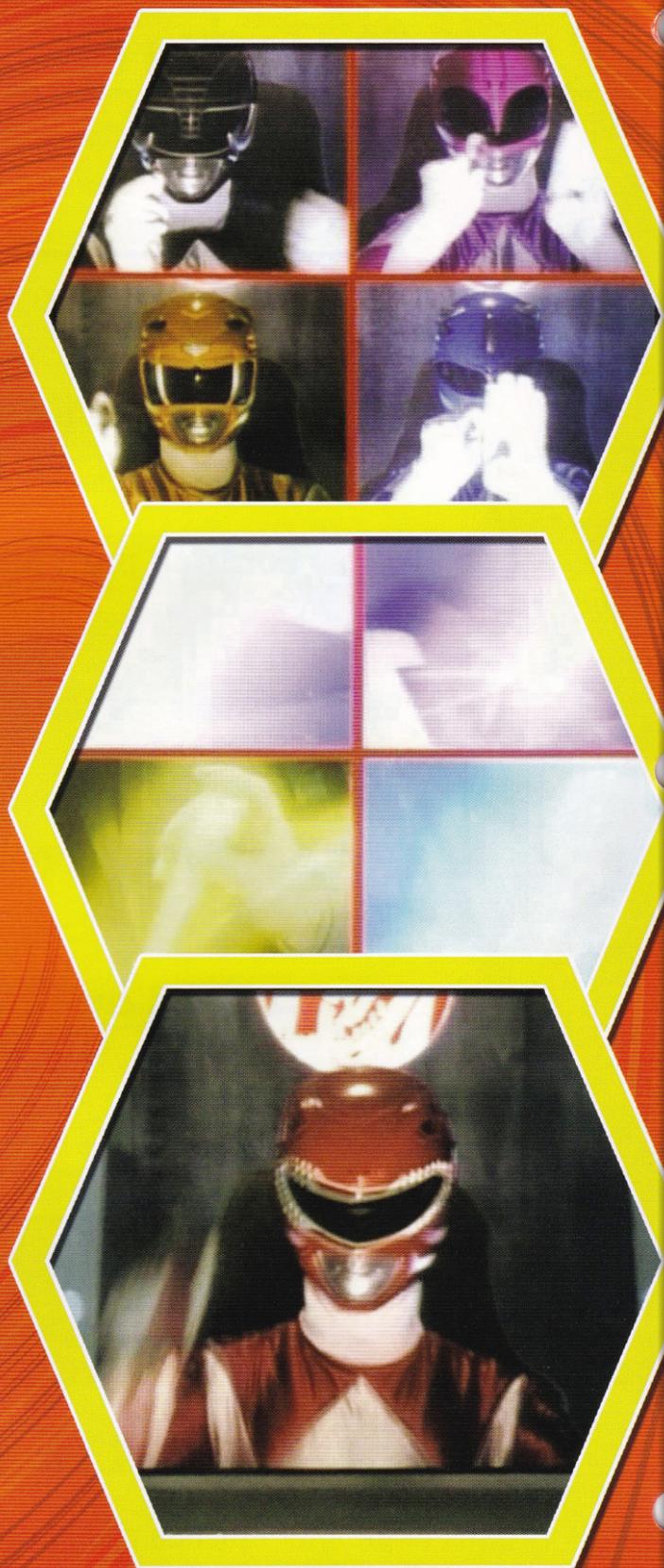
Les **Cristaux de Puissance** sont l'incarnation du pouvoir des **Power Rangers**, une source d'énergie presque inépuisable pour lutte contre les forces du Mal.

Des Rangers jamais désarmés

La première fois que les Power Rangers découvrent le pouvoir de leurs cristaux, c'est grâce à Zordon et à Alpha. Jason, le Ranger Rouge, combattait seul Goldar, isolé par un champ d'énergie que ses amis n'arrivaient pas à pénétrer. Alpha leur montra donc comment faire apparaître les cristaux à partir de leurs médaillons : il suffit aux Power Rangers de refermer leurs mains sur leurs médaillons et de les ouvrir pour que les cristaux apparaissent. Si l'un d'entre eux manque, le pouvoir des quatre cristaux réunis permet de le téléporter au milieu de ses amis.

Au doigt et à l'œil

Les cristaux fournissent aussi de l'énergie aux Zords et aux armes des Power Rangers. Ils sont nécessaires pour passer du mode humain au mode tank du Mégazord, et c'est leur énergie qui alimente le rayon optique du robot géant en mode tank. Quand les Rangers pilotent le Mégazord, chacun se sert de son cristal, inséré dans le tableau de bord, pour contrôler sa partie du Mégazord. C'est Jason, le Ranger Rouge, qui doit pousser le cristal vers le haut pour provoquer la transformation. Sans leurs cristaux, les Power Rangers ne peuvent pas faire appel à leurs véhicules, mais jamais Lord Zedd ni Rita n'arriveront à leur arracher !



Le Mégazord

Nom : Mégazord

Contrôlé par : les Power Rangers

Taille : 18 m

Couleur : rouge et blanc

Pouvoir : addition des Zords



les robots géants

Les robots font rêver, et les Japonais aiment particulièrement les robots géants, qu'ils soient bons ou destructeurs. En France, le plus connu est Goldorak, mais il est loin d'être unique. Les Japonais lui préfèrent son ancêtre, Mazinger. Dans la BD « 20th Century Boys », un robot géant annonce la fin du monde en attaquant les grandes capitales.



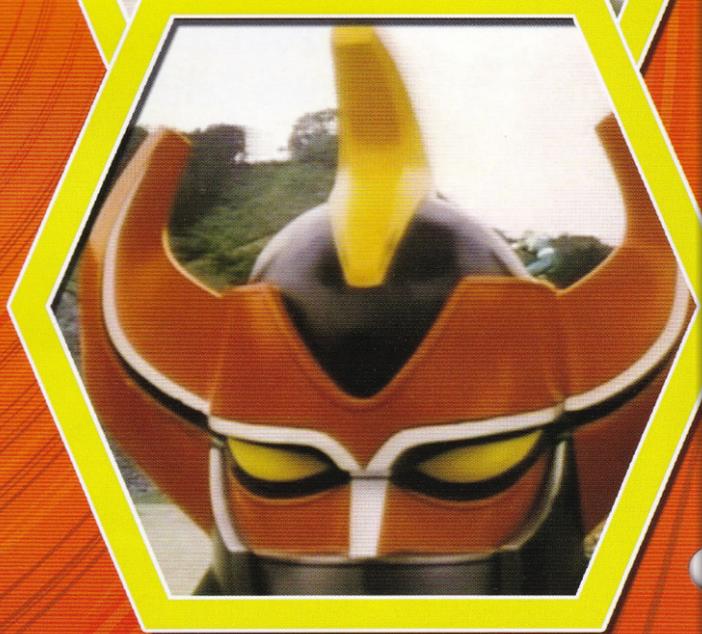
Quand les Power Rangers font face à un ennemi trop puissant et que la puissance de leurs Zords n'est pas suffisante, ils font appel au Mégazord, leur arme suprême !

L'arme absolue

Comme son nom l'indique, le Mégazord n'est pas un Zord comme les autres. Il n'appartient à aucun Power Ranger en particulier, il est composé de l'alliance de tous les Zords mêlés pour ne faire qu'un. Le Tyrannozord forme son corps et sa tête, le Ptérozord son torse, le Tricérozord et le Sabrozord ses jambes et le Mastodozord son dos et ses bras. Le Mégazord apparaît sous deux formes : humaine (avec des jambes) et tank. Il peut changer de forme en une seconde selon les besoins de la bataille. Les cinq Power Rangers le pilotent ensemble, le Ranger Rouge au centre. Au début de leurs aventures, ils ne pouvaient pas former le Mégazord si tous les Zords n'étaient pas réunis. Les cristaux que Zordon leur remet un peu plus tard mettront fin à cette faiblesse.

Le talon d'Achille

La puissance terrifiante du Mégazord provient du soleil. D'ailleurs, une grande partie est stockée dans son immense épée solaire, dont il peut se servir pour recharger ses batteries. C'est aussi du soleil que vient la puissance du rayon d'énergie, qu'utilisent les Power Rangers contre leurs adversaires les plus forts. Quand Rita Repulsa décidera d'en finir avec les Power Rangers, elle utilisera sa magie pour déclencher une éclipse de soleil, réduisant ainsi la puissance du Mégazord de moitié. Le Ranger Vert, Goldar et Scorpina, frappant ensemble, vont arriver à vaincre le Mégazord. Rita, ouvrant le sol sous le Mégazord, va le précipiter dans la lave, le détruisant et laissant les Power Rangers sans défense face aux monstres géants.



La plante qui guérit

Pour guérir ses amis, Alpha doit ramasser sept feuilles exactement comme celle qui est encadrée. Mais elles sont difficiles à trouver, cachées parmi toutes les autres. Peux-tu l'aider et les encadrer toutes les sept ?





Nom d'une amie

Barre toutes les lettres qui apparaissent trois fois ! Celles qui restent formeront le nom de quelqu'un que les Rangers aiment bien. Qui est-ce ? Note-le au-dessous !

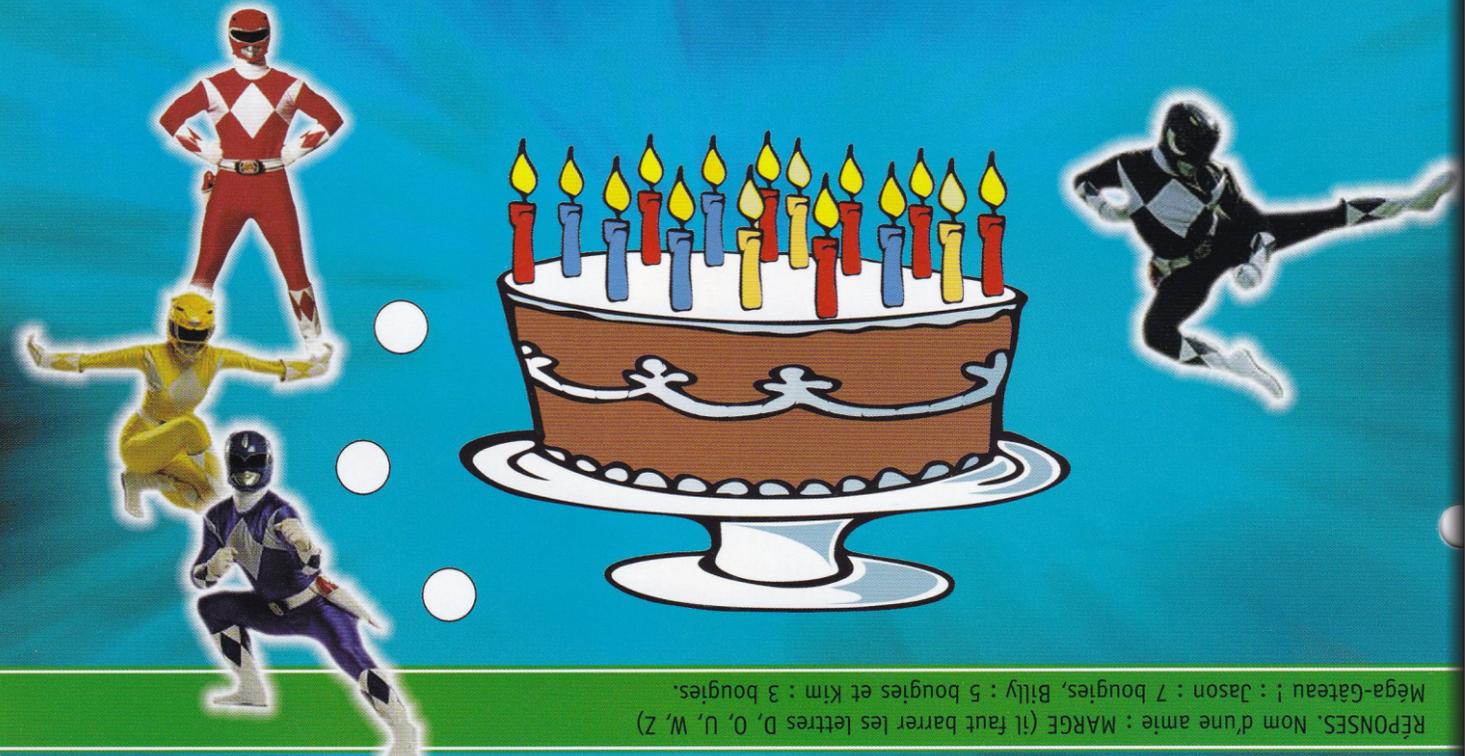


M O U D W E
Z O R D U W
A O W G
O U Z D Z D W
D U Z D W

LE NOM CACHÉ :

Méga-Gâteau !

Voici le gâteau d'anniversaire de Zack. Jason, Billy et Kim ont chacun apporté des bougies de la couleur de leur costume de Power Rangers. Peux-tu les compter ?



RÉPONSES. Nom d'une amie : MARGE (il faut barrer les lettres D, O, U, W, Z)
Méga-gâteau : Jason : 7 bougies, Billy : 5 bougies, Kim : 3 bougies.



Chère lectrice, Cher lecteur,

Il y a quelques semaines, vous avez acheté les premiers numéros de « Power Rangers en DVD » et nous vous en remercions vivement. Malheureusement, nous ne sommes pas en mesure de poursuivre notre parution. En effet, pour mieux répondre à vos attentes et à vos exigences, nous avons décidé de réétudier notre produit.

Cependant, pour vous remercier de votre fidélité et nous excuser de cette interruption, nous vous proposons :

ce super chronomètre !

Comment faire pour le recevoir à domicile ? C'est très simple, il suffit de compléter et de nous retourner le bon ci-dessous sans plus attendre.

Comptant sur votre compréhension, nous vous remercions une nouvelle fois de votre fidélité qui constitue pour nous le plus précieux des encouragements.

Bien cordialement,

LES EDITIONS ATLAS



A renvoyer sous enveloppe affranchie aux Editions ATLAS - TSA 32706 - 27924 EVREUX Cedex 9 - Tél : 0 892 687 787 (0,34€ TTC/mn)

OUI, je désire recevoir en cadeau mon super chronomètre.
Offre limitée à un cadeau par foyer.
Offre valable en France métropolitaine uniquement, pendant 3 mois.

NOM _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal [] [] [] [] [] [] [] []
Ville _____



SIGNATURE INDISPENSABLE
6550 7500

Signature des parents pour les mineurs.

Conformément à la Loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978, je dispose d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition aux données personnelles me concernant collectées à l'occasion de nos échanges et qui sont nécessaires au traitement ma commande et à la gestion de nos relations commerciales. Par votre intermédiaire, je pourrais recevoir des propositions d'autres organismes. Si je ne le souhaite pas, il me suffit de vous contacter par courrier ou par téléphone en vous indiquant mes nom, prénom et adresse. Par ailleurs, je demande à recevoir les prochaines offres de votre société, notamment, par courrier, téléphone, SMS, ou email ; si je ne le souhaite plus, je vous contacterai.



Monument - Editions ATLAS - S.A.S au capital de 15 000 000 € - RCS B 693 650 137 - 1186, rue de Cocherel - 27000 EVREUX - Tél : 0 892 687 787 (0,34€ TTC/mn) © 2007 Disney © L.C.J. Editions & Productions 2007 MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS™ © 1996 BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V. All Rights Reserved.

POWER RANGERS

EN DVD

