

# POWER RANGERS

EN DVD

34



POWER RANGERS  
FORCE CYCLONE

● Ta fiche  
Shimazu

● Ta fiche  
Beevil

EDITIONS  
ATLAS



La collection en **DVD**  
Numéro 34 **VIDEO**



GUIDE DES ÉPISODES 32 À 36



RANGERS ET ALLIÉS



MONSTRES



BANDE DESSINÉE



JEUX

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 B 693650137.

SERVICES ADMINISTRATIFS ET COMMERCIAUX  
Éditions Atlas, TSA 11130, 59711 Lille cedex 09.  
Tél. : 0 892 687 787 (0,34 € TTC/mn).  
Belgique : Éditions Atlas, TSA 66102, 27924 Evreux Cedex 09, France.  
Tél. : 0 800 11 112.  
La distribution est assurée par les AMP.

VENTES AU NUMÉRO  
Les numéros parus (sans les cadeaux exceptionnels éventuellement offerts au moment du lancement) peuvent être obtenus chez les marchands de journaux, ou, à défaut, chez l'éditeur, au prix en vigueur au moment de la commande. Pour toute commande par lettre, majorer le règlement de 2,50 € à titre de participation aux frais d'envoi.  
Pour la France, contacter les services commerciaux des Éditions Atlas, pour les autres pays, s'adresser aux sociétés indiquées ci-dessus.

ABONNEMENT PAR TÉLÉPHONE  
France : 0 892 687 787 (0,34 € TTC/ min)  
Belgique : 0 800 11 112.

ÉDITIONS ATLAS  
Président-directeur général : Bernard Canetti.  
Directeur général : Guido Mastropalo.  
Directeur division fascicules : Anne Clébant.  
Principal actionnaire : De Agostini Atlas Éditions B.V.  
Directeur de la rédaction : Guy Gouëzel.  
Directrice de la production éditoriale : Marion Mabboux.  
Responsable d'édition Jr : Laurence Féraud.  
Directeur de production : Pierre Jauneau.  
Fabrication : Laurence Velain.  
Directeur des ventes : Gérard Chicanot.

Directeur de collection : Remy Goavec.  
Rédaction : Remy Goavec.  
Auteurs : Remy Goavec, Aurélie Jancu.  
Traduction : Remy Goavec.

Prestation d'édition : L'ÉCLAT  
Exécution graphique : RISE PLUS  
Conception graphique : Komakino

PRIX DE VENTE  
Chaque fascicule est vendu au prix de 8,99 €. Dans ce prix de vente sont inclus, d'une part, le prix du fascicule seul 2,45 € et, d'autre part, le prix du DVD 6,54 €. Le fascicule ne peut être vendu seul.

Tous droits réservés pour les œuvres artistiques  
(ADAGP et autres ayants droit). Reproduction interdite.

Directeur de la publication : Bernard Canetti.  
Impression : Neef Stumme, Druck und Verlag, Schillerstraße 2, 29378 Wittingen, Allemagne.  
Dépôt légal : novembre 2008.  
POWER RANGERS NINJA STORM™ : © BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V.  
 JETIX™ & © Disney™ & LCJ Éditions & Productions.  
All Rights Reserved.

© Éditions Atlas, Paris, MMVIII.

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.  
Comité de direction : Bernard Canetti (directeur de publication), Sandrine Tiffreau (conseiller à la rédaction), Gérard Worms (conseiller à la rédaction).

À NOS LECTEURS  
En achetant régulièrement votre fascicule chez le même marchand de journaux, vous serez certain d'être immédiatement servi en nous facilitant la précision de la distribution. Nous vous en remercions par avance.

Éditions ATLAS  
De Agostini Atlas Éditions



FORCE  
CYCLONE

GUIDE DES ÉPISODES 32 À 36



## La guerre des robots

Les plans de Vexacus sont fin prêts ! Se croyant soutenu par Marah et Kapri, le général félon s' imagine être assez fort pour tenter de détrôner Lothor. Les Power Rangers, quant à eux, semblent en mauvaise position, mais Cameron, grâce à ses inventions, va peut-être leur redonner l'avantage !



## L'Œil du cyclone

Porter débarque en ville pour inciter son petit frère Shane à changer de vie, mais il va découvrir sa double identité. Le monstre Eyesac ravage la ville, obligeant les Power Rangers à intervenir. Après avoir neutralisé les Ninjas du Vent, Eyesac absorbe ceux du Tonnerre. Pendant que Shane tente de contenir le monstre, Tori et Dustin entrent dans son ventre pour libérer leurs amis.



## Prise de pouvoir (partie 1)

Rien ne va plus entre Zurgane et Vexacus. Alors que nos héros partent faire du camping, ils sont assaillis par des Kelzacks, puis par Vexacus et Shimazu. Le combat est cependant interrompu par le nouveau Zord, très puissant, de Zurgane. En multipliant les assauts pour gagner la bataille, les Power Rangers ignorent que le Zord enregistre et analyse toutes leurs attaques.



Pour retrouver les Éditions Atlas, rendez-vous sur notre site : [www.editionsatlas.fr](http://www.editionsatlas.fr)





### Prise de pouvoir (partie 2)

Les Power Rangers pensent avoir vaincu le Zord de Zurgane, mais celui-ci revient avec un Zord encore plus puissant, construit en fonction des données recueillies lors du précédent combat. Les Ninjas perdent l'avantage et Shane provoque Zurgane en duel pour laisser le temps à leur Mégazorg d'être réparé. L'affrontement continue entre les robots géants, sous le regard de Vexus.



### Une brillante journée

Vexus s'attaque à Hunter, car il sent qu'il possède les fragments de la gemme. Ses amis lui sauvent la mise mais sont furieux qu'il n'ait pas jeté les fragments, comme promis. Persuadé que la gemme lui permettra de libérer les étudiants de l'Académie du Vent, Cam tente un assaut contre la forteresse de Lothor. Les autres Power Rangers doivent affronter un nouveau monstre.



### En dessous de tout

Alors que les Ninjas s'égarent dans des querelles personnelles, Marah, Kapri et Shimazu décident de lancer une attaque rangée à bord de leurs Zords. Elles prennent rapidement l'avantage sur les Power Rangers, qui ne doivent leur salut qu'à l'intervention de Cam. Celui-ci parvient, en effet, à créer deux drones du Samourai. Vaincues, Kapri et Marah agissent... étrangement.



# Shimazu



**Nom : Shimazu**



**Âge : 500 ans**



**Statut : général de Lothor**



**Pouvoir : maîtrise  
des arts martiaux**



**Nature : statue animée**



**Arme favorite : ses mains**



## Le clown fou

Certains ennemis des Power Rangers sont des robots, d'autres des monstres venus d'une autre planète, et certains ne sont même pas des êtres vivants ! C'est le cas de Shimazu, statue hantée par l'âme d'un très ancien guerrier japonais !





**FORCE  
CYCLONE**

**MONSTRES**



### **Le prisonnier de la statue**

Shimazu est l'une des plus étranges créatures qui servent Lothor. En effet, ce n'est ni un être vivant ni même un robot, mais une statue ! Conservée dans un musée, cette statue ancienne renfermait en fait l'âme meurtrière d'un redoutable seigneur de la guerre japonais, que ses ennemis avaient placée là pour s'en débarrasser définitivement. Il aurait dû rester à jamais prisonnier de ce corps de pierre si un combat entre Cam, le Ranger Samouraï Vert, et Motodrone, tout juste réanimé par Lothor, ne les avait conduits précisément dans la salle où était conservé Shimazu. Frappé par un éclair d'énergie, le guerrier japonais revient à la vie et rejoint presque immédiatement Lothor, lequel lui rend le don de la parole.



### **Blagues mortelles**

Shimazu est une créature violente et cruelle, mais il a aussi une âme de clown. Il aime jouer des mauvais tours à ses victimes et se maquiller comme les anciens clowns japonais. Il est bien souvent trop tard quand ses ennemis le prennent enfin au sérieux ! Ses allures grotesques dissimulent un esprit vif et retors. Il a fait partie, avec Vexacus, du complot pour détruire Lothor et prendre le contrôle de son vaisseau, mais il a été trahi par Marah et Kapri. En effet, ces dernières ont fait semblant, à l'instigation de Lothor, de rejoindre les comploteurs, afin de mieux les manipuler puis de les supprimer. Marah et Kapri détruisent Shimazu une première fois, mais il est rappelé de l'Abîme par Lothor, avant d'être vaincu par le Ranger Rouge. Toutefois, on ignore s'il est vraiment mort, car son masque, censé contenir son âme, reste intact !



**FORCE  
CYCLONE**

**MONSTRES**

# Beevil



**Nom : Beevil**



**Âge : inconnu**



**Statut : alliée de Marah**



**Pouvoirs : manipulation de l'énergie  
et contrôle des Kelzacks**



**Nature : conquérante**



**Arme favorite : la lance**



## **Au centre de la ruche !**

L'étrange reine des abeilles venue des étoiles a bien failli vaincre les Power Rangers, mais ils se sont ressaisis à temps, grâce à l'ingéniosité de Cam et en dépit de la duplicité de Marah.





**FORCE  
CYCLONE**

**MONSTRES**



### L'abeille rouge

Beevil ressemble comme deux gouttes d'eau aux monstres insectoïdes qui ont généralement les faveurs de Zurgane. Cependant, Marah le fait se rallier à la cause de Lothor. Après une cuisante série d'échecs et de maladresses, celle-ci est sur le point de tomber en disgrâce auprès de son oncle. Beevil, apparemment une bonne amie de Marah, est son dernier atout. C'est une criminelle recherchée dans douze systèmes solaires pour de nombreux méfaits, dont le plus terrible de tous est le jet d'ordures sur la voie publique ! Très impressionné par son palmarès, Lothor lui confie l'attaque qui devait revenir à Marah et l'envoie immédiatement sur Terre. Beevil se montre une excellente recrue pour Lothor. Non seulement elle tient tête à elle seule aux Rangers, mais elle parvient à accroître les pouvoirs des Kelzacks, rendant chacun d'eux presque aussi fort qu'un Ranger !



### Double visage

Marah n'est pas jalouse du succès de Beevil, bien au contraire. Désireuse de retrouver les bonnes grâces de Lothor, elle met sur pied un stratagème pour aider Beevil dans son entreprise de destruction des Power Rangers. Feignant de vouloir passer du côté du Bien, elle remet à Dustin une arme supposée vaincre la terrible abeille. En réalité, il s'agit d'un dispositif qui décuple les pouvoirs de Beevil ! Déçu, Dustin décide de l'éliminer lui-même. Aux commandes du Mégazord, il utilise le pouvoir de la Super Étoile pour en finir avec la créature. Étrangement, Lothor, fasciné par la duplicité de Marah, ne lui tient pas rigueur de ce nouvel échec. Mais Marah n'avait-elle pas quelques sentiments sincères envers Dustin ?



**BANDE DESSINÉE**

**POWER RANGERS  
FORCE CYCLONE**

## LE SERPENT À TROIS TÊTES

Sur le port de Blue Bay Harbor, les Rangers  
Tonnerre tombent sur de drôles de dockers...

les Kelzacks de Lothor !

Je ne sais pas ce qu'ils fabriquent, mais on va les en empêcher quand même !

On ne devrait pas appeler des renforts ? Ils sont nombreux...

Mais nous, on est bon ! Yahooooo !

Le Ranger Bleu se sert de ses pinces...

Pas trop de pression, les gars ?









Le Serpent à trois têtes 4

À SUIVRE...

## Du fil à retordre

Deux noms se cachent dans cet entrelacs de fils. Pour les trouver, il suffit de prendre les lettres dans l'ordre en commençant par les flèches. Note les lettres dans les cases au-dessous.



## Énergie, puissance 5 !

Grâce à ses pouvoirs, Beevil a pris l'énergie de ses ennemis et l'a multiplié par cinq ! Note sa puissance dans l'emplacement rouge.



RÉPONSES : "Du fil à retordre" : Zurgane et Vexacus. "Énergie, puissance 5 !" : 5 + 10 + 15 + 15 + 20 + 35 = 100. 100 x 5 = 500.





POWER RANGERS

JEUX

# Ombres chinoises

Quelles ombres sont strictement identiques au Ranger Blanc ?



RÉPONSE : 1, 3, 6 et 9.





# 5 nouvelles missions pour les Power Rangers !



**Ton DVD**



**Episodes 37 et 38**



**Episodes 1 à 3**

**Plus d'1h30  
d'action !**