



Le Mégazord Supertrain

* **Nom : Mégazord Supertrain**

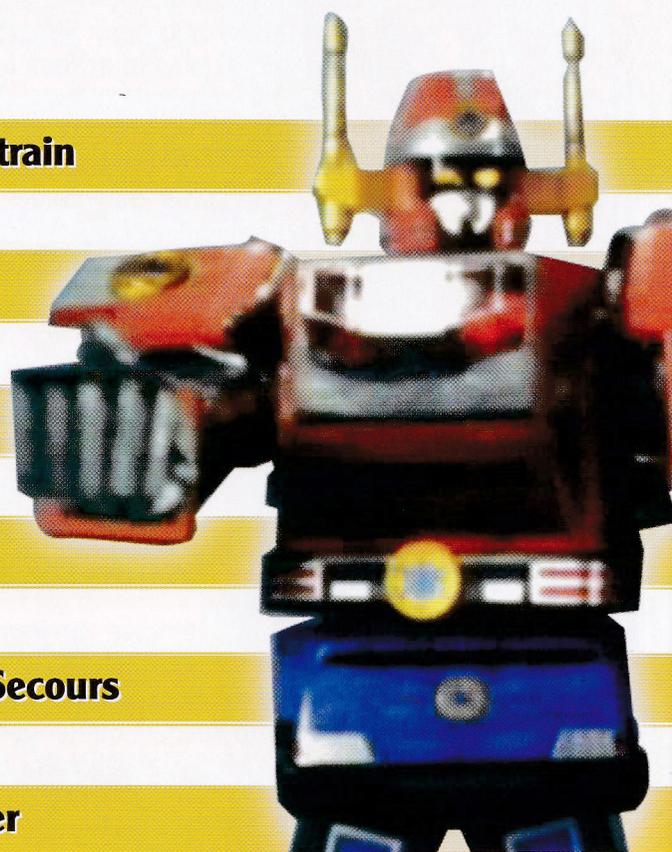
* **Type : Zord Éclair**

* **Pouvoir : Éclair**

* **Nature : technologique**

* **Modes : Supertrain et Secours**

* **Activation : par Morpher**



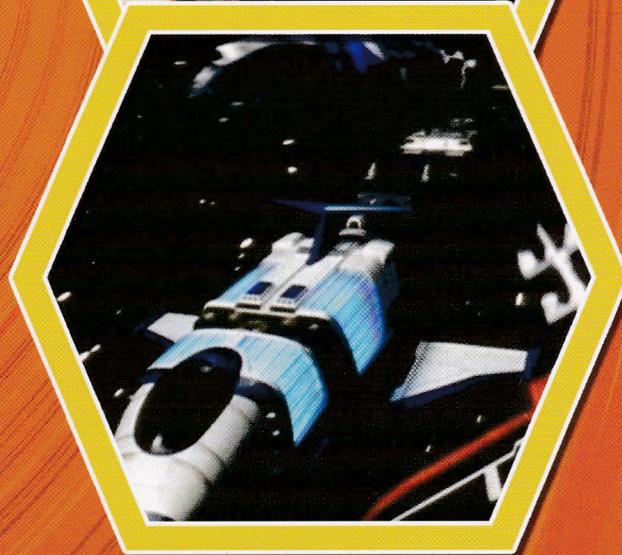
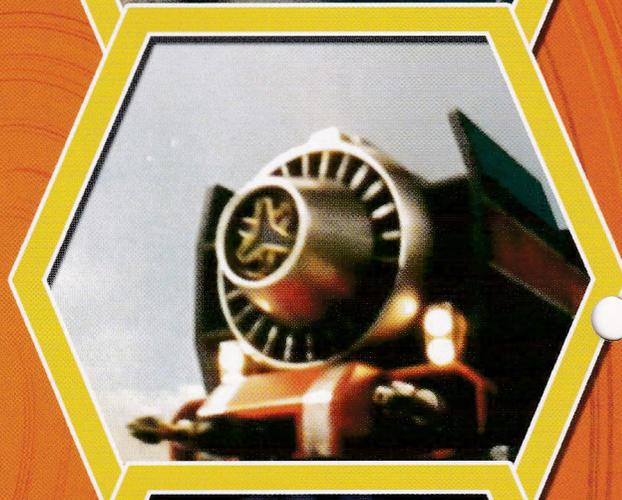
Puissance et vitesse

Les Zords sont d'étranges robots, mais aucun n'a une origine aussi particulière que le Supertrain. D'abord simple véhicule de transport, il est devenu par la magie du génial professeur Fairweather l'un des Zords les plus puissants.



Un géant de métal

À l'origine, les quatre éléments du Supertrain ne servaient qu'à amener les Zords Sauvetage Éclair à toute vitesse sur le champ de bataille. Mais, désireuse de doubler le potentiel de combat des Rangers, Miss Fairweather a eu l'idée de réunir les quatre éléments du train pour en faire le Mégazord Supertrain. Deux fois plus grand et plus lourd que le Mégazord Éclair, le Supertrain a donné aux Rangers un grand avantage sur les monstres les plus puissants, et il est également capable de transporter les Zords Sauvetage. En outre, comme il ne dépend pas du Mégazord Éclair, les Rangers peuvent le piloter en même temps, ce qui leur permet de combattre leurs ennemis sur deux fronts à la fois !



Victime d'Olympius

Le Pyro Secours, véhicule du Ranger Rouge, constitue le bras droit du Mégazord, l'Aqua Secours, du Ranger Bleu, son bras gauche, tandis que l'Aéro Secours du Ranger Vert forme son torse et sa tête. Les véhicules des Rangers Jaune (Dépanne Secours) et Rose (Médical Secours) sont respectivement ses jambes gauche et droite. Le Mégazord Supertrain atteint sa puissance maximale quand les Power Rangers surchauffent les réacteurs de ses épaules, le faisant passer en mode Turbine. Ses armes (laser et missile) glissent alors vers ses poings, rendant plus facile une attaque décisive contre un adversaire. Pourtant, en dépit de sa taille et de sa puissance, le Mégazord Supertrain ne pourra pas résister à Olympius transformé en Super Démon, qui lui fait subir des dommages irréparables.