

# POWER RANGERS

EN DVD

49



POWER RANGERS  
FORCE EN TEMPS



● Ta fiche  
Trip

● Ta fiche  
Quantasaurus Rex

EDITIONS  
ATLAS

La collection en **DVD**  
Numéro 49 **VIDEO**

# POWER RANGERS LA FORCE DU TEMPS



GUIDE DES ÉPISODES 29 À 33



RANGERS ET ALLIÉS



ARMES ET VÉHICULES



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.  
Directrice de la production éditoriale : Marion Mabboux.  
Responsable d'édition Jr : Laurence Féraud.  
Directeur de production : Pierre Jauneau.  
Chef de production des collections : Laurence Velain.  
Fabrication : Sylvie Deniau.  
Directeur des ventes : Gérard Chicanoit.

Directeur de collection : Rémy Goavec.  
Auteurs : Rémy Goavec, Aurélie Jancu.  
Traduction : Rémy Goavec.

Prestation d'édition : **LOGENCE**  
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, Schillerstrabe 2, 29378 Wittingen, Allemagne.  
Dépôt légal : juin 2009.  
POWER RANGERS TIME FORCE™ : © BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V.  
© L.C.J. Editions & Productions.  
All Rights Reserved.

© Éditions Atlas, Paris, MMIX.

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 Editions



**LA FORCE  
DU TEMPS**

GUIDE DES ÉPISODES 29 À 33



## Erreur de casting

Alex, miraculeusement guéri, arrive de l'an 3000 pour convaincre Wes de prendre la tête de Bio-Lab à la suite de son père, mourant. Wes accepte à contrecœur et Alex prend sa place comme Ranger Rouge. Mais ont-ils bien fait ? Brutal, autoritaire et ivre de vengeance, Alex est-il vraiment le chef qu'il faut à la Force du Temps ?



## L'Élixir miracle

Une nouvelle salle de gym ouvre en ville et, grâce à un sérum exclusif, donne à tous ses membres une force surhumaine ! Les Power Rangers soupçonnent les mutants d'en être à l'origine. Wes et Jen s'inscrivent pour en savoir plus ; mais, en devenant membres du club, leur ancienne rivalité se réveille. Les deux chefs des Power Rangers se réconcilieront-ils à temps pour empêcher Frax de transformer les habitants de la ville en robots ? Et quelle est cette surprise qu'Eric veut faire à Wes ?



## Le Chevalier noir

Un étrange chevalier en armure sème la terreur dans les rues de Silver Hill, à la recherche d'une personne au cœur pur qui saura ouvrir un mystérieux coffret magique. Les Power Rangers sont impuissants devant cet être, ni mutant ni robot mais se jouant de leurs pouvoirs ! Wes trouvera-t-il le moyen de le vaincre, ou sera-t-il réduit en cendres par le dragon qui protège le chevalier ?





**Drôle de rencontre**

La démonsse Vypra revient à la vie et s'allie à Ransik pour conquérir le monde ! Les Power Rangers Force du Temps sont dépassés par les pouvoirs conjoints des deux monstres ; mais heureusement Carter, le leader des Power Rangers Sauvetage Éclair, rappelle ses anciens coéquipiers pour les aider à combattre les démons invoqués par Vypra.



**Le Reflet du Mal**

Ransik ne s'avoue pas vaincu et parvient à libérer un nouveau mutant particulièrement dangereux : Miracon. Celui-ci enferme les Power Rangers dans d'autres dimensions. Prisonniers de miroirs futuristes, les Rangers doivent, pour s'échapper, vaincre le gardien de chaque univers-miroir, en général un de leurs anciens ennemis. Comment les Rangers du futur feront-ils face aux menaces venues du passé ?

**Rendez-vous amoureux**

Une lettre d'amour écrite par Lucas tombe par erreur entre les mains de Nadira ! Persuadée que le Ranger Bleu est amoureux d'elle, Nadira le poursuit sans relâche. Lucas tente de dissiper ce malentendu mais Ransik, le père de Nadira, s'en mêle et refuse de voir sa fille déçue par l'un de ses ennemis ! Lucas se sortira-t-il de cette situation sans dommages ?



# Trip, le Ranger Vert

**Nom : Trip Regis**

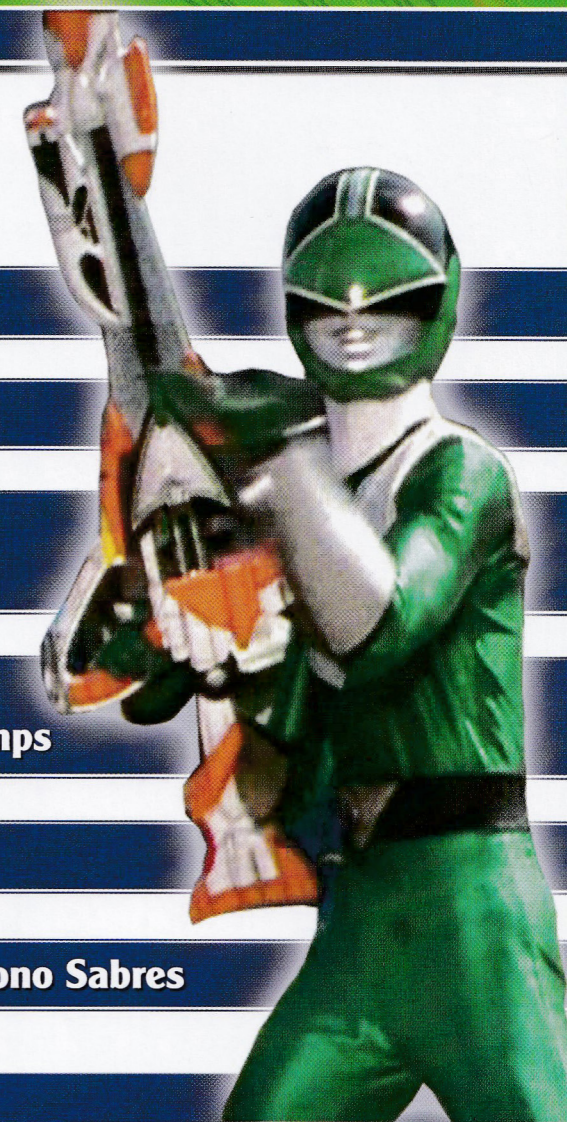
**Âge : 20 ans**

**Pouvoirs : télépathie et prédiction de l'avenir**

**Statut : Ranger Vert, technicien de la Force du Temps**

**Nature : Xybrien**

**Arme favorite : ses deux Chrono Sabres**



## Le Ranger solitaire

Trip, certainement l'un des Power Rangers les plus attachants, est un garçon timide et complexé, mais doté d'une intelligence remarquable et d'un optimisme à toute épreuve !



### Le doux télépathe

Contrairement aux autres Rangers de la Force du Temps qui sont tous des humains, Trip est un extraterrestre venu de la planète Xybria. Comme tous les Xybriens, Trip a les cheveux verts et il porte sur le front une gemme qui lui procure des pouvoirs psychiques, en particulier la télépathie, c'est-à-dire la capacité de lire dans les pensées, et la précognition, qui lui permet de voir l'avenir. Toutefois, encore très jeune, Trip ne maîtrise pas tout à fait ses pouvoirs, qui se manifestent de façon aléatoire mais généralement au bon moment. Venu d'une société où personne n'a de secrets (puisque tous les Xybriens connaissent les pensées des autres Xybriens), Trip est très optimiste et confiant de nature. Il pense qu'il y a du bon en chacun, ce qui le rend parfois assez naïf. Nadira parvient ainsi à le manipuler pour kidnapper Circuit, le petit robot en forme de hibou qui assiste les Rangers, sans doute le meilleur ami de Trip avec Katie, la Ranger Jaune.



### L'ennemi intime

En plus de ses pouvoirs mentaux, Trip se révèle être un véritable génie scientifique. C'est lui qui entretient l'équipement des Power Rangers, y compris leurs Zords, et il a même inventé certaines de leurs armes, comme l'Electro Booster de Wes. Mais, en dépit de toutes ces qualités, Trip est terriblement complexé car, physiquement, il est beaucoup plus faible que les autres Rangers. En outre, il se sent, comme Jen, coupable de l'évasion de Ransik, car ses pouvoirs précognitifs ont été incapables de la prédire ! Heureusement, Trip remporte aussi des succès considérables qui renforcent sa confiance en lui-même. Ainsi, lors de la prise d'otages du centre commercial, il convainc Nadira de porter assistance à une femme en train d'accoucher. Cette expérience sera déterminante dans l'évolution de Nadira vis-à-vis de l'humanité, clé de la victoire finale des Power Rangers.

# Zords : le Quantasaurus Rex

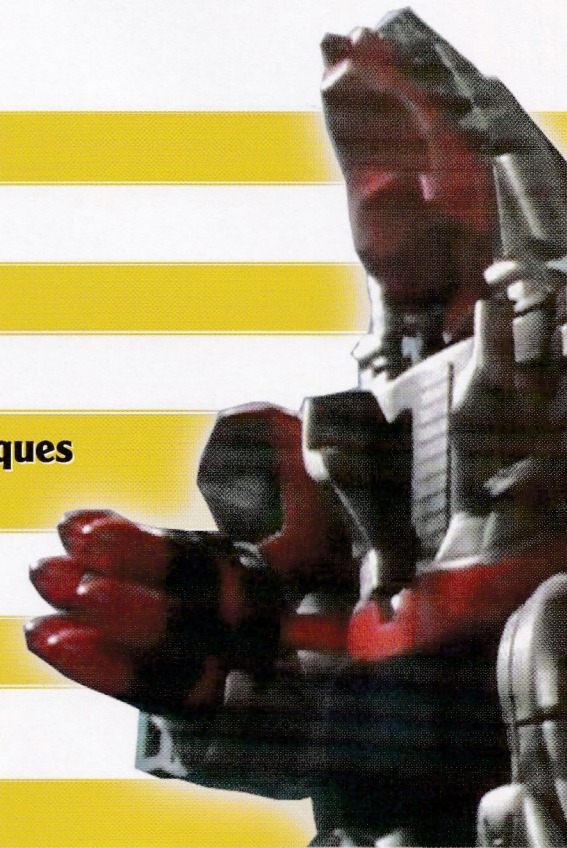
**Nom : Quantasaurus Rex**

**Âge : inconnu**

**Pouvoirs : impulsions électriques et régénération accélérée**

**Nature : Zord Quantum**

**Modes : Maxi Blizzard**



## Le plus puissant des Zords

Longtemps perdu, le Quantasaurus Rex a fini par recroiser le chemin de la Force du Temps, mais pour aboutir dans les mains d'un maître imprévu...



**Perdu dans les brumes du temps**

Considéré comme l'un des plus puissants Zords jamais créés par aucune équipe de Power Rangers, le Quantasaurus Rex, ou Zord Quantum, a été perdu dans les brumes du temps lors d'une bataille contre les mutants. Pire, son module de commande et le Zord lui-même ont été séparés, puis envoyés dans deux époques différentes, impossibles à déterminer. On le pensait perdu à jamais, jusqu'au jour où une expédition archéologique en Égypte, financée par Walter Collins, le père de Wesley, a retrouvé, au milieu d'objets ayant appartenu à un ancien pharaon, le module de contrôle du Zord ! Reconnaisant immédiatement l'objet, les Rangers et Ransik se sont lancés dans une course éperdue pour mettre la main sur cette arme terrible. Mais personne n'avait prévu qui serait le véritable vainqueur de la course...

**Un arsenal sans pareil**

C'est Eric, chargé par Walter Collins d'assurer la sécurité de l'équipe archéologique, qui, en sauvant le module, hérite des pouvoirs du Ranger Quantum, rival du Ranger Rouge. Peu de temps après, Eric obtient la maîtrise du Zord, qui n'obéit désormais qu'à sa voix. Le Ranger Quantum se trouve alors en possession d'un Zord impressionnant : le Quantasaurus. Dans sa forme basique, il dispose de canons lasers sur les épaules, se régénère beaucoup plus vite que les autres Zords, ses mâchoires peuvent déchirer n'importe quoi, et il crache un rayon électrique dévastateur. Mais c'est en Mégazord qu'il révèle toute sa puissance : armé de six missiles Quantum, il dispose en outre du mode Maxi Blizzard, capable de geler les mutants les plus puissants sur place. Enfin, en projetant une boule de feu de son thorax, il peut transformer le Ranger Quantum dans sa forme ultime, le Méga Ranger Quantum !



**LE RANGER  
SOUTERRAIN**

Suite



Au fond du monde souterrain...



Ah ! ah !  
ma petite visiteuse,  
comme tu as l'air terrifiée !  
Si tu veux remonter  
un jour à la surface...

... dépêche-toi  
de me livrer les secrets  
du Sceptre de Glace.  
Tout de suite !

Mais à ce moment-là...



Ne la touche  
pas, Morticon !

WROOOM!



Le Ranger Souterrain 6



Le Ranger Souterrain 7



Le Ranger Souterrain 8



# Télépathie

Pour savoir ce que Circuit pense de Trip, il suffit d'inscrire sous chaque objet, la première lettre de son nom.

# Ombre numérique

Au détour d'une pyramide, l'égyptologue a vu surgir une ombre... Pour la voir à ton tour, relie les points de 1 à 85.

RÉPONSES : "Télépathie" : Trip peut-il lire les pensées d'un robot ? (Tasse, Raisin, Ile, Piano - Pomme, Escargot, Usine, Tabouret - Index, Lit - Lapin, Igloo, Ruche, Éclair - Lire, Ecreuil, Scie - Parapluie, Éléphant, Nid, Souris, Épinglé, Entonnoir, Sablier - Drapeau, Urne, Niche - Robinet, Oignon, Ballon, Oie, Tomate). "Ombre numérique" : voir au verso.



# Le chevalier en armure

Pour porter la même armure que le chevalier, Wes doit rassembler les pièces qui composent le modèle. Mais il en manque trois... et trois autres n'en font pas partie. Peux-tu les trouver ?



Ombre numérotée :  
Quantasaurus Rex.

RÉPONSE : Il manque les pièces C, E, I (A2, B7, D3, F1, G8, H4, J 11, K9, L6). Les pièces en trop : 5, 10, 12.



# POWER RANGERS

# 6 nouvelles missions pour les Power Rangers !

**Ton  
N°50**



**Ton DVD**



**Episodes 34 à 38**



**Episode 1**



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

1059 03 649 - Momentum - Editions Atlas - S.A.S au capital de 15 000 000€ - RCS B 693 650 137 - 1186, rue Cocherel - 27000 Evreux  
POWER RANGERS WILD FORCE™ & © 2009 BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V.™ & LCJ Editions & Production. All Rights Reserved. Photos non contractuelles.