

# POWER RANGERS

EN DVD

38



Ta fiche  
Max

Ta fiche  
Nayzor

La collection en **DVD**  
VIDEO  
Numéro 38



GUIDE DES ÉPISODES 14 À 18



RANGERS ET ALLIÉS



MONSTRES



BANDE DESSINÉE



JEUX

EN VENTE UN JEUDI SUR DEUX

Édité par : ÉDITIONS ATLAS, 1186, rue de Cocherel, 27000 Évreux.  
S.A.S. au capital de 15 000 000 €.  
RCS Évreux 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 Évreux 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 Mastropaolo.  
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 Jaureau.  
Chef de production des collections : Laurence Velain.  
Fabrication : Sylvie Deniau.  
Directeur des ventes : Gérard Chicanot.

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

Prestation d'édition : L'AGENCE  
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 : décembre 2008.  
POWER RANGERS WILD FORCE™ : © 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  
ANIMALE

GUIDE DES ÉPISODES 14 À 18



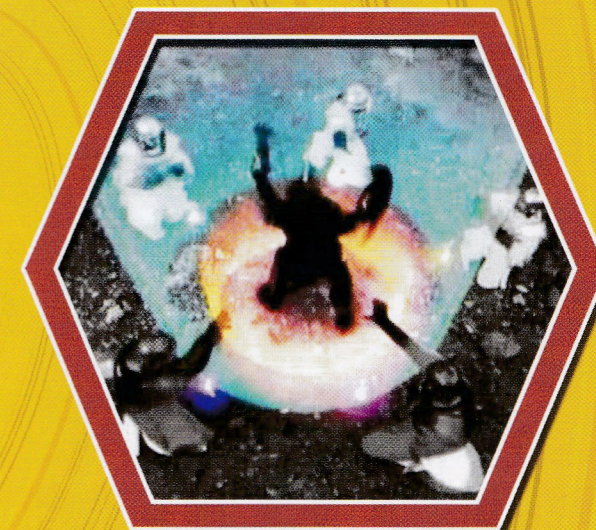
## Le retour de Merrick

Alors que Maître Org, toujours plus puissant, semble avoir trouvé une nouvelle et terrible alliée en la personne de Necronomica, voilà que Cole, le Ranger Rouge, perd la mémoire ! Mais le puissant Zen-Aku est pris de doute : et s'il n'était pas le monstre que tous s'imaginent ?



## Crise d'identité

D'étranges souvenirs assaillent Zen-Aku, confronté à la princesse Shayla et à un étrange chiot, mi-chien, mi-loup. L'esprit d'Animus, l'ancêtre des Zords sauvages, tente de le forcer à déchiffrer ces souvenirs. Mais c'est Cole qui fait une incroyable découverte au sujet du Duc Loup Zen-Aku. Cette découverte permettra peut-être aux Rangers de vaincre la terrible créature, secondée par l'Org Tondeuse.



## L'Ancien Guerrier

Grâce à Animus, qui provoque une éclipse de soleil, Zen-Aku retrouve sa forme humaine : il est en fait un très ancien guerrier d'Animaria, nommé Merrick ! Il raconte sa terrible histoire aux Rangers ainsi que le lien très fort qui l'unit à la princesse Shayla. Les Rangers pourront-ils l'aider à rompre la malédiction du Masque du Loup ou sera-t-il condamné à rester Zen-Aku pendant 3 000 autres années ?





**Le Loup solitaire**

Merrick, enfin délivré de la dépouille du monstrueux Zen-Aku, se débat avec sa culpabilité pour toutes les horreurs qu'il a commises lorsqu'il était sous la coupe de Maître Org. Rejoindra-t-il Kayla et les Power Rangers pour trouver la rédemption ? Maître Org, qui lance à l'assaut de la Terre un nouveau monstre créé à partir des Cristaux Animaux, parviendra-t-il une nouvelle fois à diviser pour mieux régner ?



**Jeu de pouvoir**

En aidant le propriétaire d'un bar à se débarrasser d'une bande de voyous, Zen-Aku va-t-il enfin trouver un endroit où il pourra se sentir chez lui et oublier ses crimes passés ? Quant à Jindrax, alors que Toxica est toujours portée disparue, il semble avoir trouvé une nouvelle complice, la terrible Necronomica ! Mais qu'est devenue Toxica ?



**Petits secrets et gros mensonges**

Au moment où il va connaître le sort de ses parents disparus, Cole est frappé à la tête par un Org et devient amnésique. Trouvant refuge auprès d'une famille de fermiers, il peut enfin utiliser son don de communication avec les animaux à des fins pacifiques. Voudra-t-il retrouver la mémoire et apprendre la vérité ? Cette vérité que Jindrax et Toxica s'apprêtent à découvrir en élucidant le terrible secret de Maître Org !



# Max

**Nom : Max Cooper**

**Âge : 17 ans**

**Pouvoirs : pouvoirs du requin**

**Statut : Ranger Force Animale Bleu**

**Nature : humain**

**Arme favorite : l'épée de Pardolis**



## Le Ranger ambitieux

Max est l'un des plus jeunes héros à avoir porté l'uniforme des Power Rangers, mais il prouve que « la valeur n'attend pas le nombre des années » ! Il lui faudra néanmoins surmonter la déception de son entourage, qui lui promettait un autre avenir.



**Champion de bowling**

Devenir un héros n'est pas la vocation de tous les Power Rangers. Ainsi Max, avant de faire la rencontre décisive qui allait changer sa vie, se préparait à devenir un grand champion de bowling. Don, son entraîneur, ancien champion lui-même, croyait fermement au talent de Max. Mais le destin en décida autrement. Un soir, après son entraînement, Max voit deux jeunes femmes se faire attaquer par un horrible monstre, l'Org Turbine. N'écoutant que son courage, il lance sa boule de bowling à la tête du monstre, et donne ainsi aux deux inconnues – en fait, Taylor et Alyssa –, le temps de se changer en Power Rangers. Le monstre vaincu, Max reprend son chemin quand il découvre un curieux objet dans sa poche : le Zord du Requin Bleu. Grâce à son talent et à son pouvoir, Max a été choisi : il doit devenir un Power Ranger.



**Un choix difficile**

Comme pour beaucoup de jeunes Rangers, ce choix est un véritable déchirement pour Max, qui pense réellement devenir un grand champion. Le plus difficile pour lui est d'affronter la déception de son mentor, Don, qui ne comprend pas pourquoi Max abandonne la compétition. Heureusement, Max trouve très vite un réconfort au sein de l'équipe lorsque Danny est recruté ; les deux jeunes héros devenant immédiatement les meilleurs amis du monde. Leur devise : « N'abandonne jamais ». Max a bien besoin d'un ami solide et fidèle comme Danny. Étant le plus jeune et le plus petit des Rangers Force Animale, Max se sent terriblement complexé, ce qui le rend souvent maladroit et colérique. Sans cesse désireux de faire ses preuves, Max retrouve une certaine sérénité en se réconciliant avec Don ; celui-ci accepte de lui enseigner son lancer spécial, qui permet à Max de vaincre l'Org Bowling. Une fois ses pouvoirs perdus, après la défaite de Maître Org, Max part faire le tour du monde avec Danny.

# Nayzor

**Nom : Nayzor**

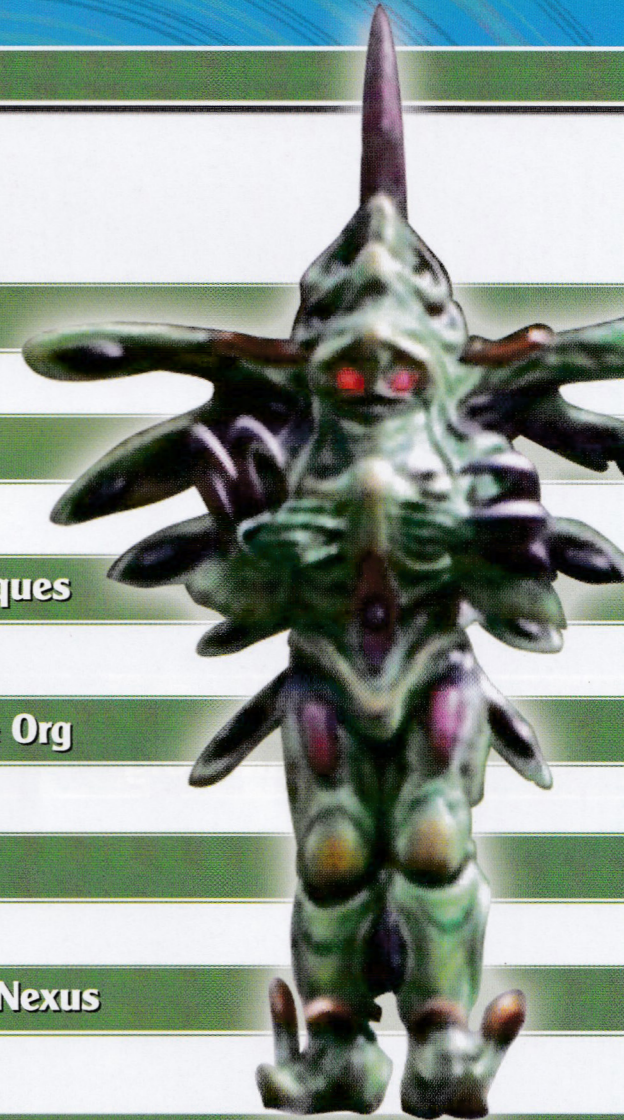
**Âge : plus de 3 000 ans**

**Pouvoirs : pouvoirs Mystiques**

**Statut : général de Maître Org**

**Nature : manipulateur**

**Arme favorite : l'Épée du Nexus**



## Le sorcier manipulateur

Les serviteurs des grands maîtres du Mal sont souvent aussi bêtes que méchants. Ce n'est pourtant pas le cas de Nayzor, aussi savant en connaissance des anciens arcanes mystiques du Mal qu'en art du combat !



**Le Maître du loup**

Il n'était apparemment pas dans les plans d'origine de Maître Org de faire revenir Nayzor, prisonnier du Nexus depuis la fin de la Grande Bataille il y a 3 000 ans. Mais le Maître ne s'attendait pas à une telle résistance de la part des Power Rangers. Il se rend vite compte qu'il a besoin d'alliés puissants s'il veut avoir une chance de gagner. Il pense donc aux anciens généraux du véritable Maître Org, et surtout au terrible Zen-Aku. Mais personne ne sait où est enterré ce dernier. Pour le retrouver, Maître Org décide de faire appel à Nayzor, qu'il sait être un grand spécialiste de l'histoire de la magie noire. Et Nayzor, à peine revenu à la vie, va parfaitement remplir son contrat. Il parvient à mettre la main sur la clé du tombeau de Zen-Aku puis, un soir de pleine lune, organise une cérémonie qui ramène Zen-Aku, le guerrier-loup, parmi les vivants.



**Le dernier rempart de Maître Org**

Toutefois, si Nayzor espérait trouver en Zen-Aku un serviteur dévoué, il est vite déçu ! En effet, ce dernier, bien que reconnaissant au monstre de l'avoir tiré du sommeil éternel, refuse de lui obéir. Craignant que la nature profonde de Zen-Aku ne remonte à la surface et que son allié ne se retourne contre lui, Nayzor fait appel à sa magie : il utilise un étrange insecte verdâtre, qui va effacer tous les souvenirs de Zen-Aku, faisant du loup un esclave dont le seul but est de détruire les Power Rangers. Mais, grâce à Animus, Zen-Aku retrouve ses souvenirs et abat Nayzor, qui se retrouve prisonnier du Nexus ! Pourtant, Maître Org va le ressusciter, une première fois en faisant de lui Super Nayzor, une créature gigantesque pourtant vaincue par le Faucondator du Ranger Rouge, puis une dernière fois, sous forme de fantôme, pour protéger le pilier du Nexus. C'est Nayzor qui forgera l'épée du Nexus, détruite plus tard par le Canon de la Jungle des Rangers, annihilant une fois pour toutes son essence vitale.



**L'OBLITERATOR**

*Au fin fond de l'espace, à bord du vaisseau de Lothor, Vexacus a un nouveau plan pour venir à bout des Power Rangers !*

*Lothor, les derniers éléments qui composent l'Obliterator arrivent sur Terre sous forme de météores...*

L'Obliterator 1



Est-ce qu'il sera à la hauteur ?

Évidemment ! L'Obliterator est le plus puissant engin de destruction sur le marché !



Pendant ce temps, au QG des Ninjas...

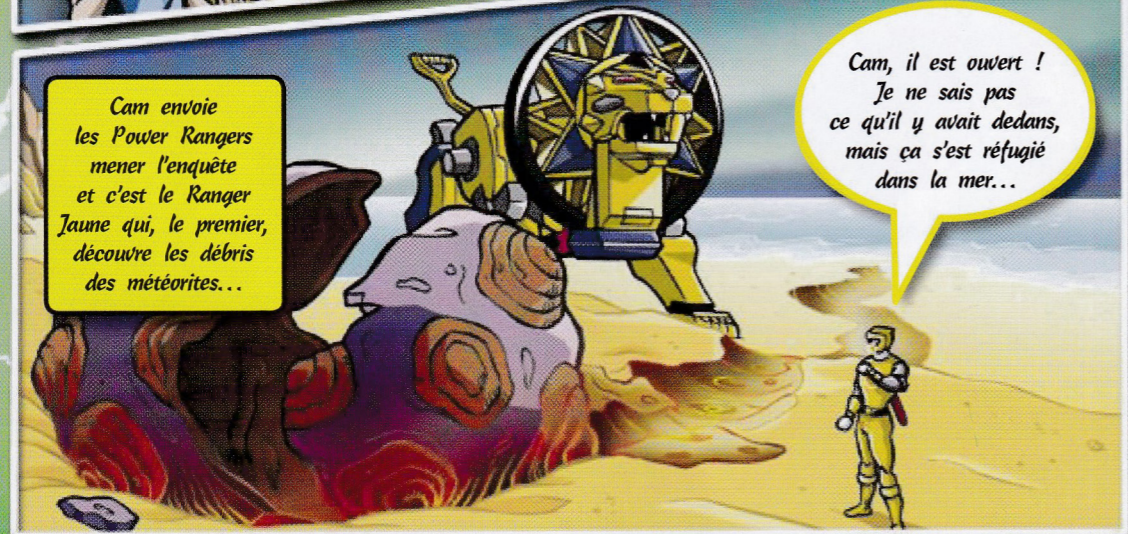
Des chips, Cam ? Tu aimes ce parfum ?

Euh... Un peu plus tard, Tori, je crois qu'on a des ennuis !

BEEP!  
BEEP!

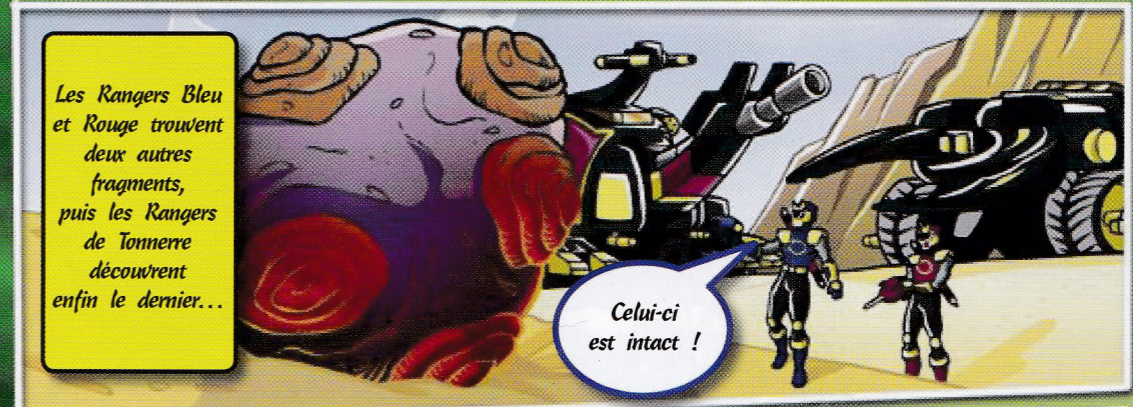


Tiens, tiens ! Quatre nouvelles météorites tombant pile au même endroit que les quatre premières, il y a deux jours...



Cam envoie les Power Rangers mener l'enquête et c'est le Ranger Jaune qui, le premier, découvre les débris des météorites...

Cam, il est ouvert ! Je ne sais pas ce qu'il y avait dedans, mais ça s'est réfugié dans la mer...



Les Rangers Bleu et Rouge trouvent deux autres fragments, puis les Rangers de Tonnerre découvrent enfin le dernier...

Celui-ci est intact !



KKRRRRRRRR!

Mmm, j'ai parlé trop vite !



Soudain...

RRRRUMFFF!



WOOOSHSH!

Attention !



À la vitesse de l'éclair, les deux Rangers combinent leurs armes.

Blaster du Tonnerre, feu !

Quoi ?! Notre rayon ricoche !

TSSU - PLUNNGG

La créature s'enfonce dans la mer...

Qu'est-ce qu'on fait, maintenant ?

Pendant ce temps, à bord du vaisseau de Lothor...

L'assemblage va commencer.

Ordonne-lui d'attaquer Blue Bay !

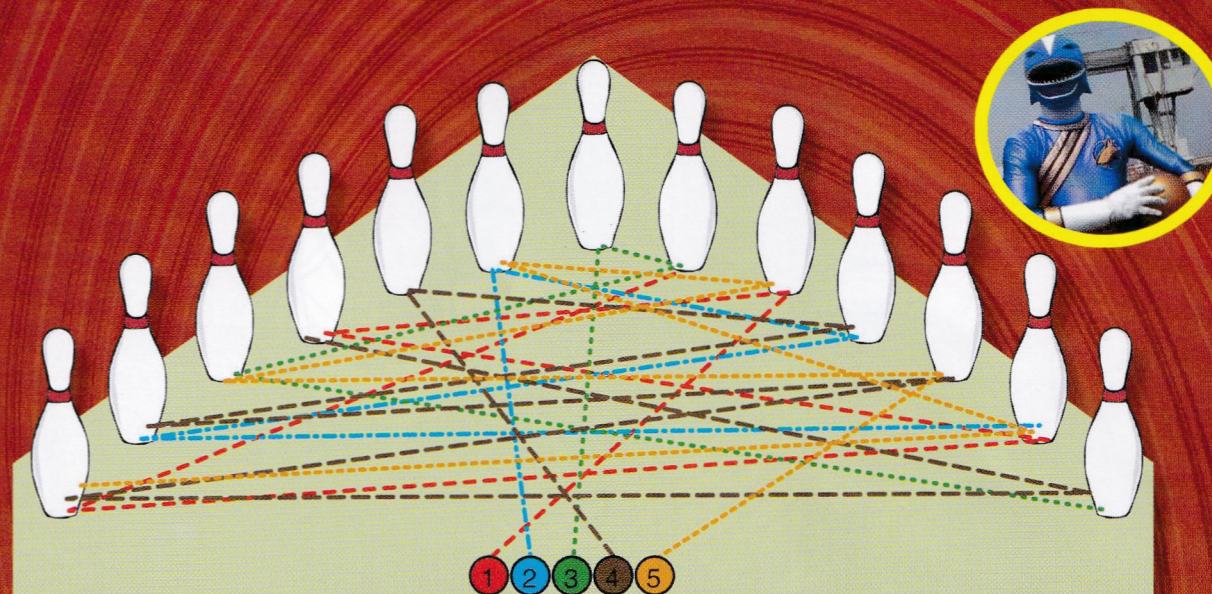
L'Obliterator 4

A SUIVRE...



# Bowling

Max a touché le plus grand nombre de quilles. Mais avec quelle boule ?



# Message codé

Déchiffre la bannière de Zen-Aku grâce aux équivalences données ci-dessous.



B E G I J L M O P R S T U Z

RÉPONSES : "Bowling" : la boule n° 4, qui touche 7 quilles. "Message codé" : "Je suis le loup guerrier : tremblez !"



# Aide-mémoire

Cole perd la mémoire ! Aide-le à reconstituer le dessin en remettant en ordre les fragments que son esprit a mélangés.



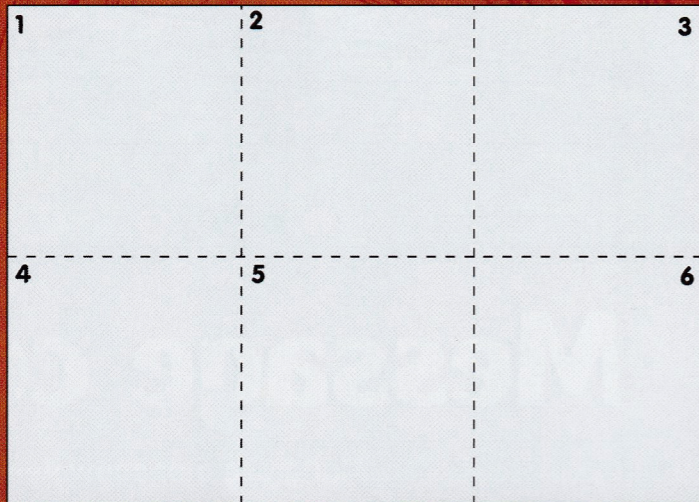
A



B



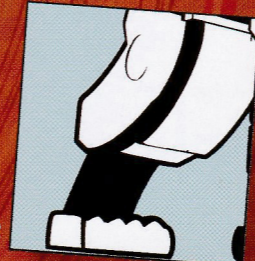
C



D



E



F



SOLUTION

RÉPONSE : 1-B, 2-D, 3-C, 4-F, 5-E, 6-A.



# 5 nouvelles missions pour les Power Rangers !

**Ton  
N°39**



**Ton DVD**



**Episodes 19 à 23**

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

1059 03 638 - 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™ & © 2008 BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V. JETIX™ & LCJ Editions & Production. All Rights Reserved. Photos non contractuelles.