

POWER RANGERS

EN DVD

40



POWER RANGERS
FORCE ANIMALE

● Ta fiche
Merrick

● Ta fiche
Oiseau de feu

La collection en **DVD**
Numéro 40 **VIDEO**



GUIDE DES ÉPISODES 24 À 28



RANGERS ET ALLIÉS



ARMES ET VÉHICULES



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 Jauneau.
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'ESPRIT
Exécution graphique : FRISEPLUS
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 : janvier 2009.
POWER RANGERS WILD FORCE™ : © BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V.

JETIX™ & © Disney™ & LCJ Éditions & 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 Éditions



FORCE ANIMALE

GUIDE DES ÉPISODES 24 À 28



D'un monstre à l'autre

La défaite de Maître Org aurait pu sauver les Power Rangers. Mais les voilà confrontés à un monstre plus redoutable encore, le général Org Mandilok. Plus violent et manipulateur que Maître Org, est-il l'ennemi que les Rangers ne pourront vaincre ? À moins que de puissants renforts ne surviennent...



Les Renforts du futur (partie 1)

Cette fois, la menace vient de l'avenir ! Maître Org lance contre les Power Rangers trois hybrides mi-Orgs, mi-mutants venus de l'an 3001 et dotés d'une puissance phénoménale. Dépassés, les Power Rangers devront-ils leur salut à leurs frères, venus eux aussi du futur ?



Les Renforts du futur (partie 2)

Les Rangers Force du Temps, arrivés du futur au secours des Rangers Force Animale, sont enfin tous réunis. Mais ils ne sont pas seuls, puisque leurs ennemis jurés, Nadira et Ransick, se joignent aux Orgs mutants dans le combat contre les Rangers. Les pouvoirs additionnés des Rangers suffiront-ils à empêcher Maître Org de mettre son terrible plan à exécution ?





La Fin du Maître

Alors que Jindrax et Toxica cherchent à remplacer Maître Org par un seigneur plus complaisant : le professeur Adler, disparu au fin fond de l'Amazonie en même temps que les parents de Cole, refait surface. Cole va-t-il enfin connaître la vérité sur ses origines ou va-t-il tomber dans le pire piège jamais imaginé par Maître Org ?

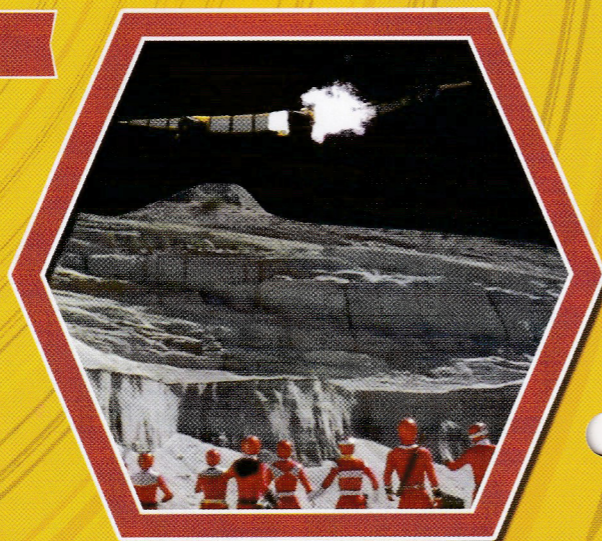


Un travail inachevé

Libéré du masque du Loup, Zen-Aku reprend forme et décide sur-le-champ de se venger de son ancien hôte humain, Merrick. Ce dernier, refusant l'aide des Power Rangers, décide d'affronter Zen-Aku en combat singulier. Alyssa parviendra-t-elle à le faire changer d'avis avant qu'il ne soit trop tard ?

Un garçon précieux

Maître Org semble avoir disparu, mais le répit est de courte durée pour les Power Rangers, qui doivent affronter le général Org Mandilok et ses cruels ducs Artilla et Helicos. Kite, l'étrange jeune garçon dont Cole s'est fait un ami, détiendrait-il la clé de la victoire pour nos héros ?



Merrick

Nom : Merrick Baliton

Âge : Plus de 3 000 ans

Pouvoirs : Force Animale Lunaire

Statut : Ranger Lunaire

Nature : humain

Arme favorite : l'Épée Lunaire



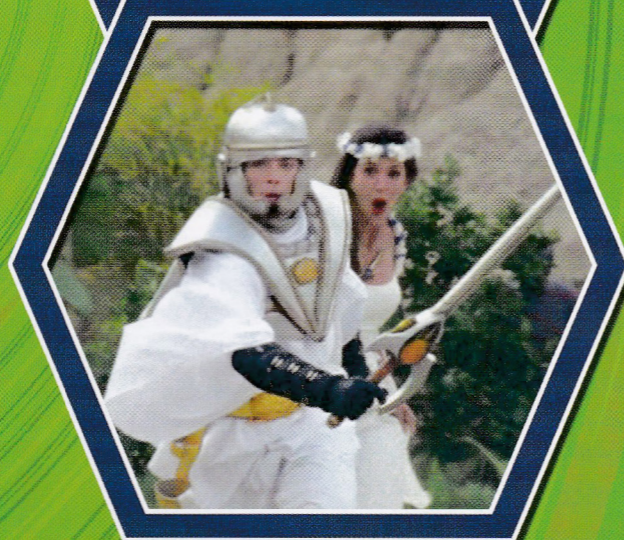
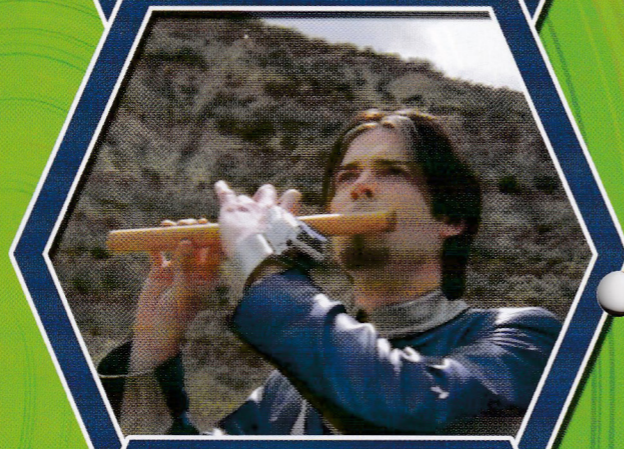
L'éternel chevalier

Merrick est un combattant hors pair, un véritable héros prêt à tous les sacrifices pour écarter la menace des Orgs et protéger aussi bien Animaria que la Terre de leurs maléfices !



Un choix impossible

Bien qu'il n'y ait que cinq Sabres de Cristal, capables de donner à des héros les pouvoirs des Rangers Force Animale, Merrick est depuis toujours le sixième Ranger, qui tient ses pouvoirs de son Cristal Lunaire unique. Lors de la Grande Guerre contre les Orgs, il y a 3 000 ans, Merrick, garde du corps attiré de la princesse Shayla dont il a toujours été secrètement amoureux, est chargé par Animus de placer la princesse dans un sommeil mystique afin de la protéger des Orgs. Merrick obéit, mais le sortilège qu'il utilise alors vide son Cristal de son pouvoir. Voyant Animus défait par Maître Org, Merrick cherche une nouvelle source de pouvoir pour tenter à son tour de détruire le maléfique Seigneur des Orgs. Ce pouvoir lui est donné par le masque de Zen-Aku, qu'il découvre dans les ruines de l'Ancienne Cité. Mais le Ranger Lunaire va devoir le payer très cher en retour !



La malédiction du Loup

Merrick atteint son but. Grâce au pouvoir de Zen-Aku, il transforme ses Zords en Prédazords et parvient à détruire le premier Maître Org. Mais il ne soupçonne pas la transformation qui s'opère en lui. L'esprit du noble Merrick est bientôt submergé par celui du monstrueux homme-loup Zen-Aku, l'un des plus sanguinaires des ducs Orgs ! Les Anciens Guerriers survivants ne trouvent d'autre solution que d'enfermer Zen-Aku/Merrick dans un cercueil de pierre où il va reposer pendant 3 000 ans. Libéré par Nayzor, Merrick, toujours possédé par Zen-Aku, ne pense qu'à se venger d'Animaria. Alors qu'il est sur le point de détruire les Power Rangers, Animus se manifeste à son esprit, permettant aux Rangers de briser le masque et de le libérer. Devenu le Ranger Loup Lunaire, Merrick combat alors aux côtés des Rangers, mais, torturé par le souvenir des crimes commis quand il était possédé par Zen-Aku, il se juge indigne d'Animaria et de l'amour de Shayla...

L'Oiseau de feu

Nom : Oiseau de feu ou Oiseau de l'âme

Âge : plus de 3 000 ans

Pouvoirs : guérison

Modes : mode Jet

Nature : magique et technologique à la fois



Le guérisseur

En général, les Power Rangers reçoivent leurs Zords en même temps que leurs Morphers ou Cristaux. Mais certains Zords ne s'acquièrent pas facilement. Les Powers doivent parfois se battre pour les posséder. Tel est le cas pour l'Oiseau de feu !



Le Zord caché

Tout commence quand le Zord Lion, le Zord du Ranger Rouge, se retrouve terriblement affaibli par les pouvoirs des Frères Ours. Pour lui rendre ses pleins pouvoirs, la princesse Shayla n'a qu'une solution : retrouver l'Oiseau de feu, le légendaire Zord volant aux pouvoirs guérisseurs. Ce Zord est aussi ancien que les autres Zords Animaux, mais quand les Zords ont été cachés, durant les 3 000 années séparant la Grande Guerre de notre époque, l'Oiseau de feu, lui, a préféré se réfugier dans une profonde forêt pour y attendre le réveil de ses frères. Les Power Rangers partent alors à sa recherche. Cette quête, on s'en doute, va être difficile ! Il n'est même pas sûr que l'Oiseau lui-même accepte d'accorder sa confiance à des Rangers inconnus, lui qui vit encore dans le souvenir du grand Animus !



Un allié sans pareil

Maître Org ne voit pas d'un bon œil le retour d'un si puissant allié des Power Rangers. Il parvient à retrouver avant eux le nid de l'Oiseau de feu et le détruit complètement, provoquant la fuite du magnifique animal mystique. Personne ne le reverra, mais les Rangers n'ont pas tout perdu : dans les débris, ils découvrent un œuf qu'ils rapportent à la princesse Shayla. L'œuf éclot alors que les Rangers sont sur le point d'être vaincus par Retinax. L'éclosion s'accompagne d'un chant céleste qui paralyse les Orgs et libère les Zords de la prison de glace où les avait placés la créature de Maître Org. L'Oiseau qui sort de l'œuf est aussi beau que puissant. Doté de propulseurs, il peut se transformer en véhicule pour les Rangers ou se poser sur les épaules du Mégazord ou du Kongazord, leur offrant un meilleur cockpit et une source d'énergie supplémentaire, tout en les faisant profiter de ses pouvoirs de guérison. Il donne aussi au Mégazord son terrible Canon de feu !



GUERRES ROBOTIQUES

Devant le magasin de sport, une compétition de jouets télécommandés fait rage...

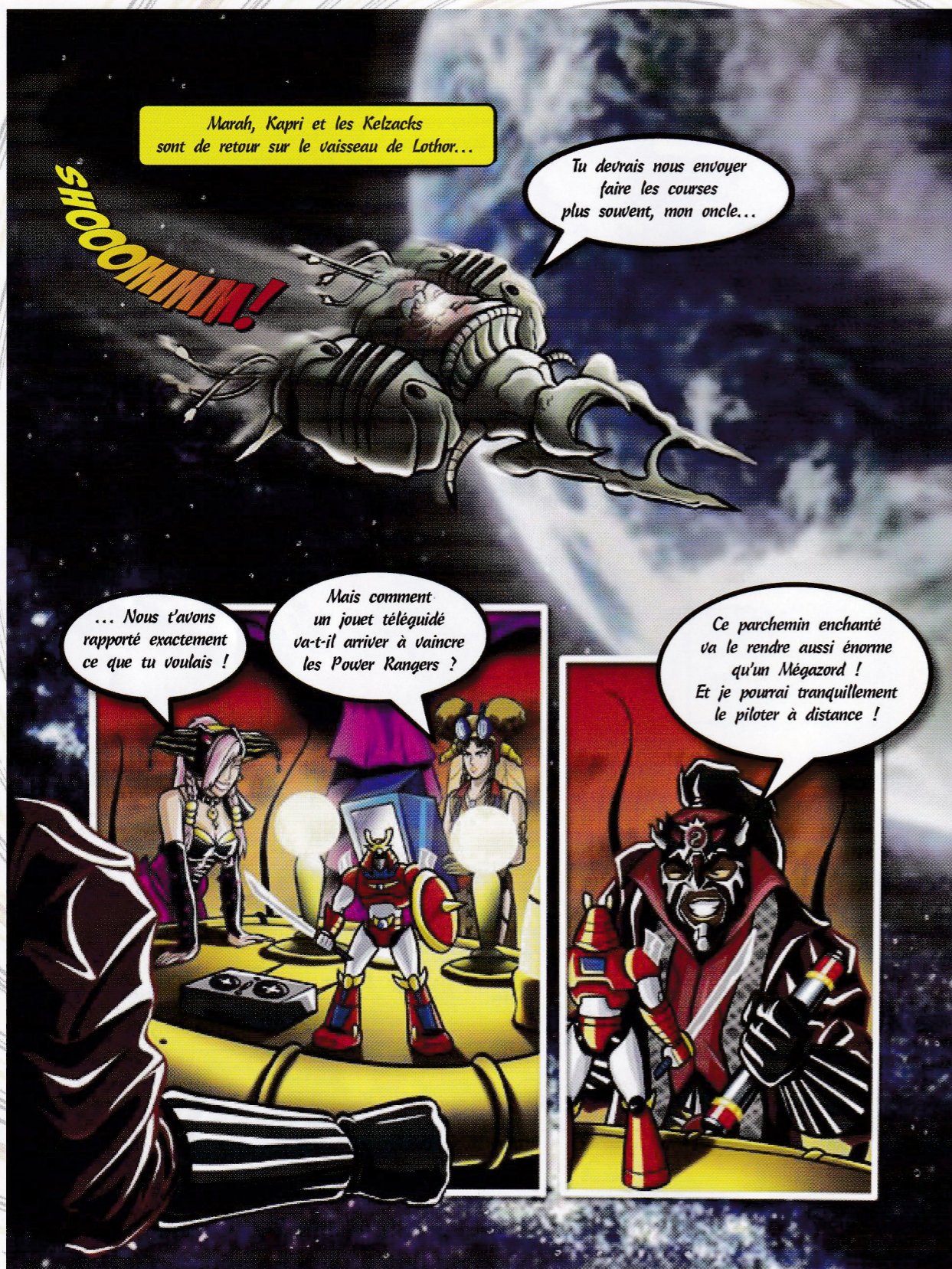


... avant d'être brutalement interrompue par les Kelzacks de Nayzor.

Qui contrôle ces drôles de jouets ? Ils ont surgi de nulle part !







Marah, Kapri et les Kelzacks sont de retour sur le vaisseau de Lothor...

Tu devrais nous envoyer faire les courses plus souvent, mon oncle...

... Nous t'avons rapporté exactement ce que tu voulais !

Mais comment un jouet téléguidé va-t-il arriver à vaincre les Power Rangers ?

Ce parchemin enchanté va le rendre aussi énorme qu'un Mégazord ! Et je pourrai tranquillement le piloter à distance !

Guerres robotiques 4

À SUIVRE...



Futur express

Les voyages dans le temps ne sont pas si aisés. Le Ranger, par exemple, part en l'an 3001 et fait quelques allers-retours. Relève les années des diverses étapes et tu trouveras celle de son arrivée.



Contraires

Tout comme le gentil Merrick qui se transforme en son contraire : le méchant Zen-Aku, trouve le contraire des mots suivants. La première lettre des mots trouvés en formera un nouveau : lequel ?



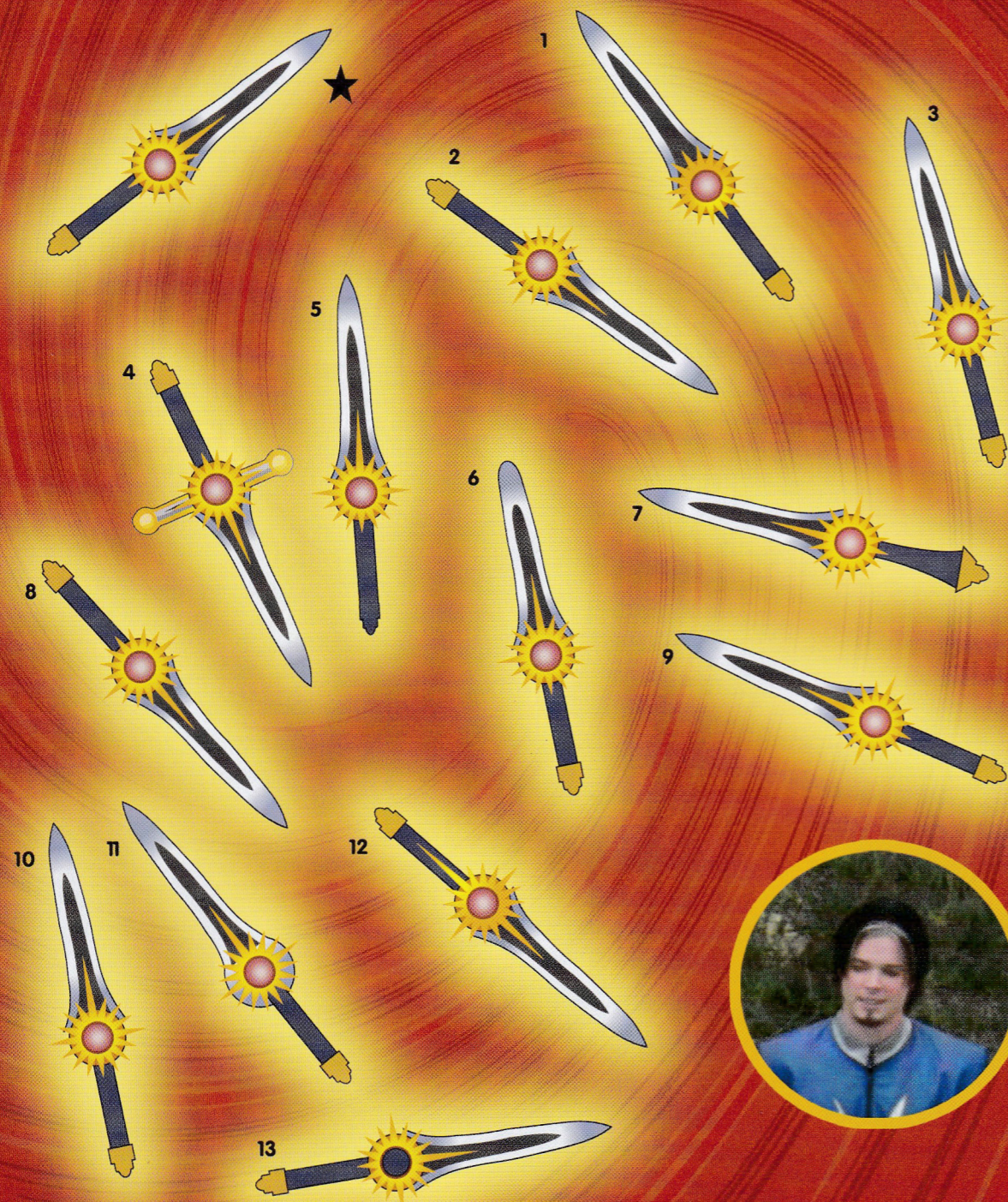
- ACHETER
- ALLUMER
- QUESTION
- SUPÉRIEUR
- POUSSER
- INTERNE

RÉPONSES : "Futur express" : 2801 (3001 + 800 + 300 - 1000 + 200 - 500 = 2801). "Contraires" : vérité (vendre, éteindre, réponse, inférieure, tirer, externe).



Les cinq sabres

Aide Merrick à retrouver les cinq sabres de cristal.
Ils sont identiques au modèle en haut à gauche.

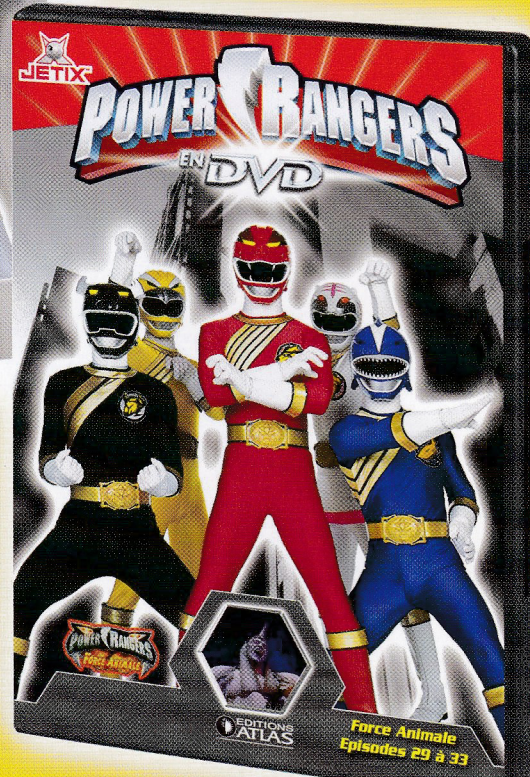


RÉPONSE : 2, 3, 8, 9 et 10.



5 nouvelles missions pour les Power Rangers !

**Ton
N°41**



Ton DVD



Episodes 29 à 33

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