

POWER RANGERS

EN DVD

27



Ta fiche
Norg

EDITIONS
ATLAS

Ta fiche
Chats Tigres

La collection en **DVD**
Numéro 27



GUIDE DES ÉPISODES 29 À 32
GUIDE DE L'ÉPISODE 1



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/min).
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 Mastropalo.
Directeur division fascicules : Anne Clébat.
Principal actionnaire : De Agostini Atlas Éditions B.V.
Directeur de la rédaction : Guy Gouzel.
Directrice de la production éditoriale : Marion Mabboux.
Responsable d'édition Jr : Laurence Féraud.
Directeur de production : Pierre Jauneau.
Fabrication : Laurence Valain.
Directeur des ventes : Gérard Chicanot.

Directeur de collection : Remy Goavec.
Rédaction : Remy Goavec.
Auteurs : Remy Goavec, Frédéric Dufresne.

Prestation d'édition : **LOGENCE**
Exécution graphique : **ATLAS**
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 Wittlingen, Allemagne.
Dépôt légal : juillet 2008.
POWER RANGERS OPERATION OVERDRIVE™ : © BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V.
POWER RANGERS NINJA STORM™ : © BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V.
JETIX™ & © Disney™ & **LCJ**™ © LCJ Editions & Productions.
All Rights Reserved.

© Éditions Atlas, Paris, MMVIII.
Loi 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.
Comité de direction : Bernard Canetti (directeur de publication), Gérard Worms (conseiller à la rédaction), Anne Yannic (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.



GUIDE DES ÉPISODES



OPÉRATION OVERDRIVE
29 À 32



FORCE CYCLONE
1

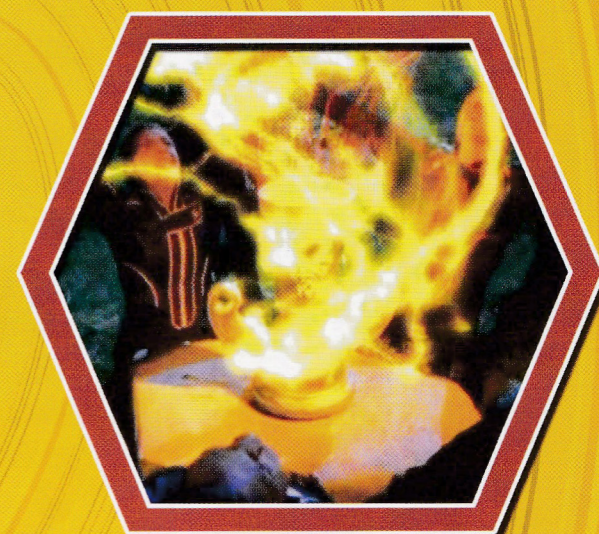


La victoire de Flurious !

Tout semble perdu pour nos héros. Flurious, qui s'est débarrassé de son frère Moltor, détient la Couronne des Dieux et ses cinq joyaux ! Nos héros vont-ils parvenir à l'empêcher de plonger la Terre dans une nouvelle ère glaciaire ? Sont-ils prêts à payer le lourd prix de la victoire ?

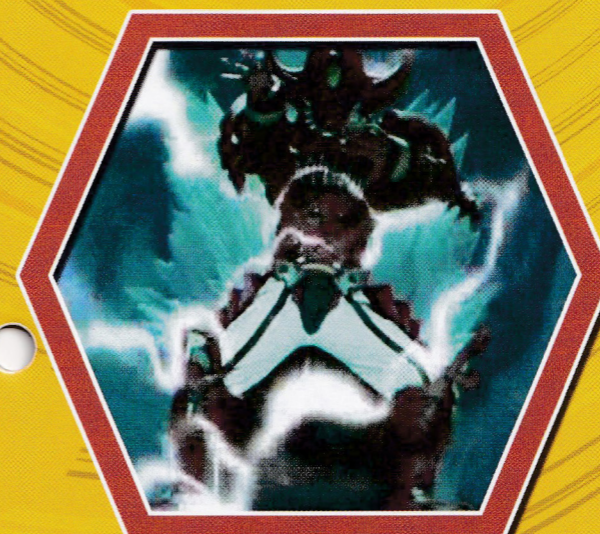
Mack, la mémoire du groupe

Mack décide de se servir de ses pouvoirs d'androïde pour faire avancer la quête des joyaux de la Couronne : en se connectant aux ordinateurs de la Base Overdrive, il espère parvenir à localiser tous les artefacts manquants. Mais, bien sûr, ni Thrax ni Kamdor ne l'entendent de cette oreille !



Le Calice d'Octavia

Humilié par Kamdor, Will est obsédé par l'idée de vengeance. Mais ne va-t-il pas apprendre à ses dépens, et à ceux des Rangers, que la colère est mauvaise conseillère, surtout au cours d'un combat ? De son côté, Norg découvre un très puissant joyau qui avait jusque-là échappé aux Rangers...





La Clé aux trois dragons

Nouvelle destination lointaine pour les Rangers Overdrive, qui se rendent au Japon pour trouver la clé qui devrait les mener au dernier joyau perdu. Mais si nos héros espèrent la trouver sans combattre, leurs espoirs vont être déçus ! Pendant ce temps, Flurious tente de manipuler son frère Moltor pour l'attirer dans un piège fatal au sein de sa Forteresse de Glace !



Le Cinquième Joyau

Désormais maître de la Couronne des Dieux, Flurious se lance à la conquête du monde et commence par recouvrir San Angeles de glace ! Alors que tout semble perdu pour la Terre, Mack devra-t-il se sacrifier pour arrêter la folie destructrice de Flurious ? Ou bien le Chevalier Sentinelle trouvera-t-il le moyen de sauver le monde de la glaciation ?



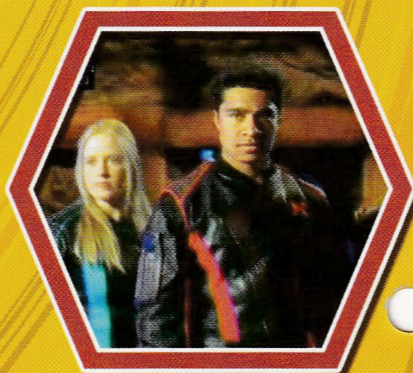
Aux abris !

Comme un ouragan, c'est maintenant le Ninja renégat Lothor qui menace l'avenir de l'humanité. Pour s'opposer à lui, il n'y a que les trois plus mauvais élèves de l'Académie Ninja du Vent ! Vont-ils trouver en eux la force nécessaire pour repousser le terrible Ninja ?



Le Calme avant la tempête

Tori, Shane et Dustin sont les cancre de l'académie Ninja du Vent. Malgré leurs qualités, ils passent leur temps à s'amuser et sont toujours en retard. Ainsi, ils échappent à la rafle lorsque le Ninja renégat Lothor dévaste leur école et capture tous les élèves. Aidés par leur maître, transformé en cochon d'Inde, et son fils Cam, nos trois héros vont tenter de combattre leur nouvel ennemi.



Norg

Nom : Norg

Âge : inconnu

Pouvoirs : force herculéenne

Profession : pisteur

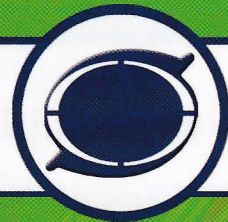
Nature : yéti

Arme favorite : ses poings



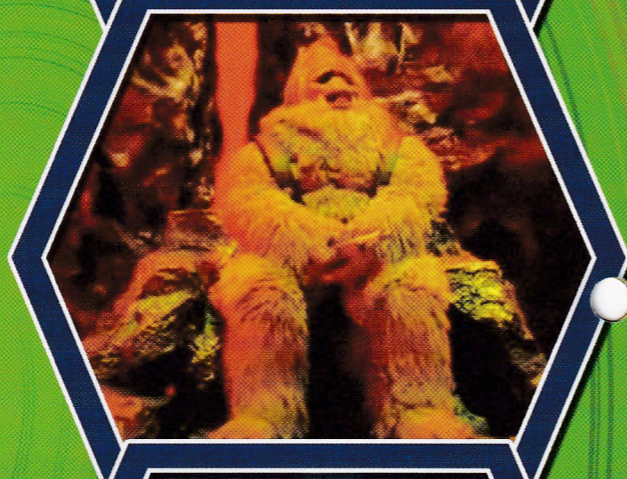
L'homme des neiges

On dit souvent « il est plus bête que méchant ». Cela convient parfaitement à Norg, qui va être longtemps le serviteur de Flurious, juste parce qu'il n'a rien compris !



Poilu et solitaire

Norg est l'un des derniers yétis vivants ; il a encore un cousin dans le nord des États-Unis, du nom de Sasquatch ! Quand Flurious, libéré de sa prison mystique, fait de la grotte de Norg sa nouvelle salle du Trône, il tente de tuer ce dernier d'une décharge d'énergie. Norg s'en sort sans une égratignure et de surcroît trouve la situation très drôle. Il s'imagine même que Flurious est son nouveau meilleur ami ! Puisqu'il ne peut pas le tuer, Flurious va tenter de l'utiliser en lui confiant plusieurs missions. Mais Norg, pas vraiment méchant, refuse de tuer les Rangers et surtout commet des maladresses lorsqu'il est en mission ! Il énerve de plus en plus Flurious, qui attend l'occasion de se débarrasser de cet allié maladroit.



Retournement de situation

Peu à peu, Norg se rend compte qu'il s'est trompé de camp. Chargé de surveiller Mack tandis que Flurious et Moltor tentent de voler le Mégazord, Norg sympathise avec Mack et lui révèle des secrets au sujet des deux frères maléfiques. Mack saura se servir de ces révélations plus tard. Le yéti emploiera même un rituel de soins pour sauver Tyzonn, blessé par les Chats Tigres. Norg quitte Flurious quand celui-ci l'injurie après l'avoir trouvé sur son trône. Il rejoint Moltor, pour le quitter à son tour pour les mêmes raisons. Un peu perdu, Norg revient dans sa grotte et se prend d'amitié pour Vella que Flurious garde prisonnière. Quand Flurious décide de faire tuer la jeune femme et de se débarrasser du pauvre Norg par la même occasion, ce dernier sauve Vella, puis l'emmène chez Andrew Hartford et se range définitivement du côté des Power Rangers. Norg est alors "adopté" par Andrew Harford, qui lui permet de s'installer chez lui comme "invité permanent".

Les Chats Tigres

Nom : Chats Tigres

Âge : inconnu

Pouvoirs : changement de forme, invocation d'armes

Profession : mercenaires intergalactiques

Nature : Cyborgs félins

Arme favorite : épées, griffes, bazookas...



Les monstres griffus

Les Chats Tigres, aussi violents que cruels, sont sans doute les plus vicieux de tous les adversaires que les Power Rangers n'aient jamais eu à affronter au cours de leurs aventures !



Les derniers survivants

Les Chats Tigres sont les derniers survivants d'une race d'extraterrestres félins humanoïdes, redoutés dans toute la galaxie pour leur cruauté et leur violence. Les Chats Tigres attaquent souvent leurs victimes sans raison, juste pour le plaisir ou pour affirmer leur supériorité. Ainsi, ils ont tué les coéquipiers de Tyzonn, en faisant croire qu'ils étaient les victimes innocentes de l'éboulement d'une caverne. Après ce méfait, plusieurs des Chats Tigres se retrouvent enfermés dans une prison-miroir sur notre planète. Seuls Mig et Cheetar parviennent à s'enfuir. Quand Andrew Harford découvre la Couronne Aurora, les deux Chats Tigres reviennent sur Terre, espérant se servir des bijoux de la Couronne pour libérer leurs coéquipiers prisonniers.



Presque triomphants

Finalement, Mig et Cheetar volent le Morpher de Ronny pour libérer leurs partenaires du miroir, mais seul Benglo parvient à sortir de la prison avant qu'elle ne soit détruite par Tyzonn. Plus tard, Cheetar, Mig et Benglo, sont tués par les Rangers, mais Flurious ramène à la vie ces deux derniers grâce à sa technologie Cyborg. C'est alors que Cazar, « la pire des Chats Tigres » selon Tyzonn, revient sur Terre alors que tous la croyaient morte dans la caverne avec les équipiers de Tyzonn. Elle remet à Flurious Vella, la fiancée de Tyzonn qu'elle gardait prisonnière depuis l'accident de la caverne. Plus puissants que jamais grâce à Flurious, les Chats Tigres s'emparent du Calice d'Octavia avec lequel ils créent le Golem-Cyborg Agrios. Après la destruction d'Agrios par le pouvoir combiné des Zords, les Chats Tigres seront finalement éliminés par les Power Rangers.

TYRANNO-TRACAS Suite



Je vais l'entraîner à l'écart, le temps que les autres reprennent leurs esprits.

Oh non, une carrière abandonnée...

... sans issue !

Mais, juste à temps...

Hé toi, par ici !



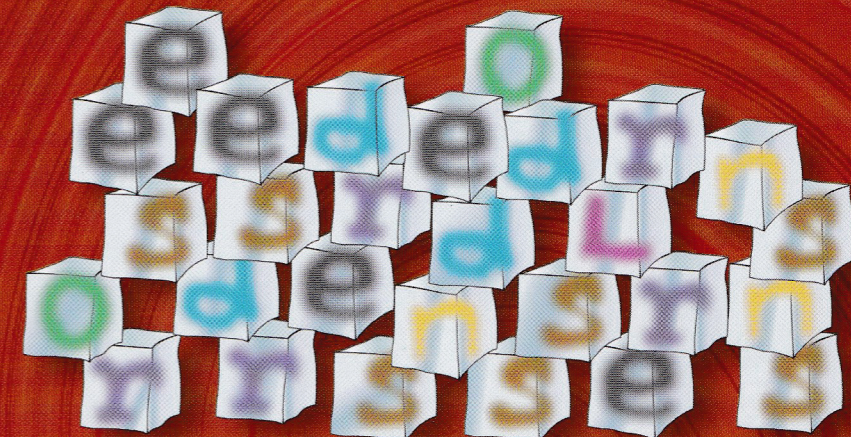


Tyranno-tracas 8



La ville ensevelie

Quelle ville Flurious aimerait-il faire disparaître sous la glace ? Pour le savoir, note dans la case 1 la lettre qui apparaît dans un glaçon, dans la 2, celle qui apparaît dans 2 glaçons et ainsi de suite.



La clé du joyau perdu

Aide nos héros à retrouver la bonne clé. Elle a exactement la même forme que celle qui est dans le rond rouge.





Les faux jumeaux

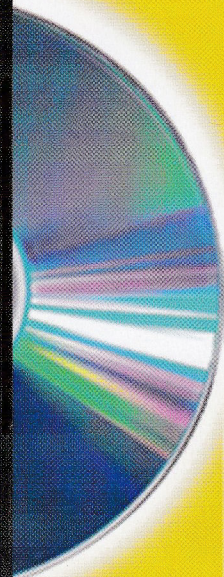
Trouve les dix différences entre ces deux personnages.



SOLUTION



5 nouvelles missions pour les Power Rangers !



Ton DVD

**POWER RANGERS
FORCE CYCLONE**

Episodes 2 à 6

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