POWER RANGERS EN DVD

13

POWER RANGERS FORCE MYSTIQUE

POWER RANGERS DINO TONNERRE

- Ta fiche Jenji
- Ta fiche Le Maître du Mal

EDITIONS ATLAS

SOMMAIRE

POWER RANGERS FORCE MYSTIQUE

POWER RANGERS DINO TONNERRE

La collection en DVD VIDEO
Numéro 13

GUIDE DES ÉPISODES 28 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/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 : Anne Yannic.
Directeur de l'activité fascicules : Stéphane Aznar.
Directeur division fascicules : Anne Clébant.
Principal actionnaire : De Agostini Atlas Éditions B.V.
Directeur de la rédaction : Guy Gouëzel.
Directrice de la production éditoriale : Marion Mabboux.
Responsable d'édition Jr : Sandrine Fradin.
Directeur de production : Pierre Jauneau.
Fabrication : Laurence Velain.
Directeur des ventes : Gérard Chicanot.

Directeur de collection : Rémy Goavec.
Rédaction : Rémy Goavec.

Prestation d'édition : LYCENCE
Exécution graphique : RicePlus
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 numéro 1 est vendu au prix exceptionnel de 1,99 €, le numéro 2, au prix de 3,99 €. 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 2008.

POWER RANGERS : © BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V.
DINO THUNDER : © BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V.
JETIX™ & © Disney ™ & © 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.

Éditions ATLAS
De Agostini Atlas Editions

EDITIONS ATLAS

Pour retrouver les Éditions Atlas, rendez-vous sur notre site : www.editionsatlas.fr

Derniers atouts !

Le Maître en a assez ! Toujours prisonnier de l'Abîme, il lance toutes ses forces dans la bataille pour en finir avec les représentants de la Magie Blanche. L'aide de la Mère Mystique et d'Itassis, passée du côté du Bien, suffira-t-elle aux Rangers Mystiques pour renvoyer le Maître à jamais dans les ténèbres, d'où il n'aurait jamais dû sortir ?

La Source de la lumière (partie 1)

Alors que Leelee se pose beaucoup de questions sur ses sentiments à l'égard de Phinéas, Hekatoid prend Udonna en otage avant d'attaquer des Power Rangers furieux et désemparés ! Assaillis de toutes parts par les doubles d'Hekatoid, les Rangers parviendront-ils à sauver à la fois Udonna et la ville ?

La Source de la lumière (partie 2)

Leurs pouvoirs dérobés par Hekatoid, les Rangers sont impuissants à l'empêcher de poursuivre ses ravages. C'est donc une étrange équipe – formée de Clare, Leelee et Phinéas – qui tente de délivrer Udonna ! Pendant ce temps, les neuf autres Terreurs font tout pour arracher la substance du Maître à Koragg !

Le Retour du Maître

Matoombo, la seule parmi les Dix Terreurs à avoir des sentiments humains, est choisie pour servir de réceptacle à l'essence du Maître et permettre ainsi son retour. Refusant un destin aussi horrible, Matoombo demande l'aide de Vita, tandis que les autres Rangers essaient de convaincre Itassis de rejoindre les forces du Bien. De son côté, Udonna, qui a retrouvé les restes de Leanbow, arrivera-t-elle à lui redonner vie ?

Le Destin des Rangers Mystiques (partie 1)

Le Maître lance son offensive finale ! Il fait de Nick un nouveau Koragg, espérant ainsi obliger Leanbow, son propre père, à le tuer. Pendant ce temps, les Rangers tentent d'empêcher Lance Noire de détruire Briarwood, sans se douter que Sculpin s'apprête à se joindre au combat !

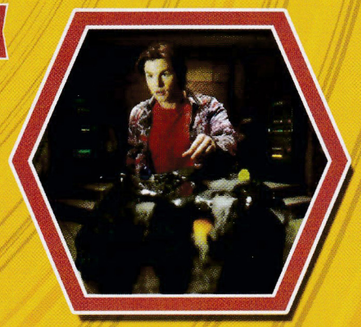
Le Destin des Rangers Mystiques (partie 2)

Leanbow, Jenji, Daggeron et la Mère Mystique disparus sous les coups du Maître, la Magie Blanche des Rangers est presque épuisée. Vers qui peuvent-ils se tourner, alors qu'Udonna est prisonnière de Sculpin ? La lumière va-t-elle disparaître ou Necrolaï rejoindra-t-elle nos héros dans leur lutte contre le Mal ? Le sort de l'humanité repose sur sa seule décision...

Le réveil des Dinos !

Le Maître est enfin tombé, mais la Terre n'est pas sauvée pour autant ! Après les monstres créés par la Magie Noire, voici la grande menace des dinosaures. Les nouveaux Rangers, appelés Dino Rangers, seront-ils à la hauteur pour nous sauver de l'anéantissement ?

Le Jour du dinosaure (partie 1)



Drôle d'heure de cours pour Conner, Kira et Ethan ! En accompagnant Tommy Oliver, leur nouveau professeur de biologie, sur son champ de fouille, ils découvrent les Gemmes du Dino : des pierres magiques qui vont leur donner, à tous les trois, des pouvoirs extraordinaires. Mais ces nouveaux pouvoirs font d'eux des cibles : des créatures monstrueuses les attaquent, puis enlèvent Kira pour la conduire à leur chef Mésogog, créature mi-homme, mi-dinosaure !

Jenji

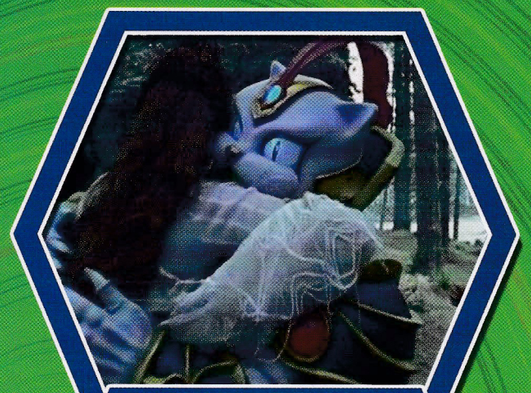
- Nom : Jenji Loch Ness
- Âge : immortel
- Pouvoir : exauce les vœux
- Titre : génie
- Nature : félidé
- Arme favorite : sa lampe

Le chat et la souris !

Les Rangers Mystiques ne sont pas seulement entourés de preux chevaliers au cœur pur. Parmi leurs amis, ils comptent nombre de créatures étranges, au courage parfois très relatif. Jenji est l'un d'eux, mais il est plus brave au fond qu'il n'en a l'air.

Le chat banni

Jenji est né au royaume des grands félins, où sa bonté et sa grande puissance magique en avaient fait le chat le plus populaire du royaume. Jaloux, le roi Rexidar a ordonné à la sorcière de sa cour de lancer pendant la nuit un sortilège, pour faire croire à tous que Jenji s'était tourné vers le Mal. Plus personne ne voulut alors de lui, et Jenji, banni, commença à errer à travers le monde jusqu'à ce qu'il rencontre Daggeron. Le noble chevalier le prit pour compagnon, mais ne parvint pas à sauver la créature féline de sa curiosité : ouvrant un curieux artefact, en dépit des avertissements de Daggeron, Jenji se trouva prisonnier d'une lampe magique. Désormais génie, il peut exaucer n'importe quel vœu – un pouvoir aussi utile que dangereux !



Génie au cœur tendre

Dans les derniers combats de la Grande Guerre, Daggeron utilisa les pouvoirs de Jenji pour enfermer Imperius dans la caverne qui allait être son tombeau pendant vingt ans. C'est en brisant accidentellement le sceau de la lampe de Jenji que les Rangers permirent à Imperius de s'enfuir. Capable de prendre la même taille qu'Imperius, il possède son propre style de combat, "l'attaque du Superchat", qui lui permet de larder ses ennemis de terribles coups de griffe ! Par la faute des Rangers qui décidèrent, contre l'avis de Daggeron, de se servir de Jenji pour affronter Figthtoe, Jenji fut capturé et mené à Imperius, qui l'utilisa pour créer un monde où les forces du Bien étaient supprimées. Transformé en statue de pierre par Serpentina, Jenji retrouva son aspect normal quand celle-ci fut détruite, mais il fut tué par Sculpin, avant d'être ressuscité avec Daggeron.

Le Maître

Nom : Octomus

Âge : immortel

Nature : esprit maléfique

Statut : maître des forces souterraines

Arme favorite : sa volonté maléfique

Pouvoirs : maîtrise de l'énergie maudite, contrôle mental, télépathie...

Le Mal absolu !

Ennemi juré d'Udonna et des Rangers Mystiques, mais aussi de toute forme vivante, le Maître n'existe que pour détruire, asservir et corrompre. Grâce à son pouvoir, presque absolu, il attend depuis vingt ans l'occasion de détruire le monde.

Le Maître du Mal

Le Maître exerce un contrôle despotique sur ses serviteurs, à tel point qu'aucun d'entre eux n'ose l'appeler par son véritable nom, d'ailleurs ignoré de presque tous. Seuls de vieux grimoires de magie noire le désignent sous le nom d'Octomus. Incroyablement puissant, il ne se montre presque jamais sous sa forme physique, apparence si terrible que sa seule présence détruit tout autour d'elle. Haut de plusieurs dizaines de mètres, Octomus est un monstre au crâne décharné, couvert de dizaines de tentacules dont chacun est terminé par une tête de dragon. On aperçoit en général de lui que son œil droit, et il communique avec ses esclaves par l'intermédiaire d'un puits, dont l'eau devient rouge en sa présence. Il délègue ses pouvoirs à ses serviteurs, qui disposent d'armes façonnées à partir de son corps. Son œil gauche est incrusté dans le bouclier de Koragg, et Necrolaï utilise certaines de ses griffes !

Une prison impénétrable

Enfermé dans le monde souterrain par Leanbow à la fin de la Grande Guerre, le Maître n'a de cesse d'en sortir pour ravager la Terre, et tous les efforts de ses esclaves ne tendent qu'à le libérer. Sa grande réussite est d'avoir capturé Leanbow pour en faire son serviteur le plus fidèle, Koragg. Libéré par Imperius, celui-ci sera en apparence détruit par le sacrifice de Leanbow, avant que Sculpin, retrouvant le corps de Leanbow, n'arrive à en extraire l'esprit prisonnier du Maître. Celui-ci reprendra une forme physique en remodelant, à son image (une sorte d'ange squelettique et masqué), le corps de Matoombo, l'une des Dix Terreurs.
Dans l'épisode final, après avoir tué Leanbow, Daggeron et la Mère Mystique, le Maître parvient à absorber l'énergie magique des Rangers. Mais la trahison de Necrolaï et Itassis va permettre aux Rangers de retourner le pouvoir du Maître contre lui : victime d'une surdose de Magie Blanche, il est anéanti à jamais !

LA GRIFFE D'AMBRE! *Suite*

Observant tout depuis son antre, Mesogog lance sa contre-attaque.

Vous n'avez pas encore gagné, Rangers ! Lancez la pluie régénératrice !

Mais le professeur Oliver avait déjà compris ce qui se tramait.

La pluie régénère le monstre, il est encore plus grand qu'avant ! Nous devons appeler les Dinozords !

Oh, oh ! Ce vilain vient de se changer en supervilain !

Voilà les Dinozords !

Aussitôt, le Tricerazord, le Tyrannozord et le Pterazord se combinent pour former un Mégazord !

Le combat commence...

KRUNNKK

FFFRRAPPP

Mais aucun des deux adversaires n'arrive à prendre le dessus : leurs pouvoirs paraissent de même force !

KINONNCH

À l'intérieur du Mégazord...

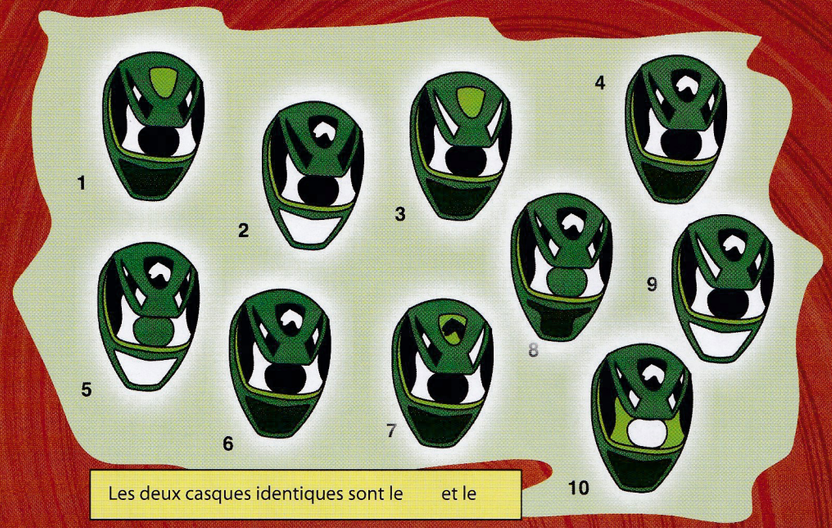
Vous vous souvenez du combat contre les Tyrannodrones ? Parfois, le moins fait le plus !

Depuis le Muséum, le professeur Oliver voit le Mégazord se scinder.

Oh non ! Je ne peux rien faire pour les aider !

Double Ranger vert

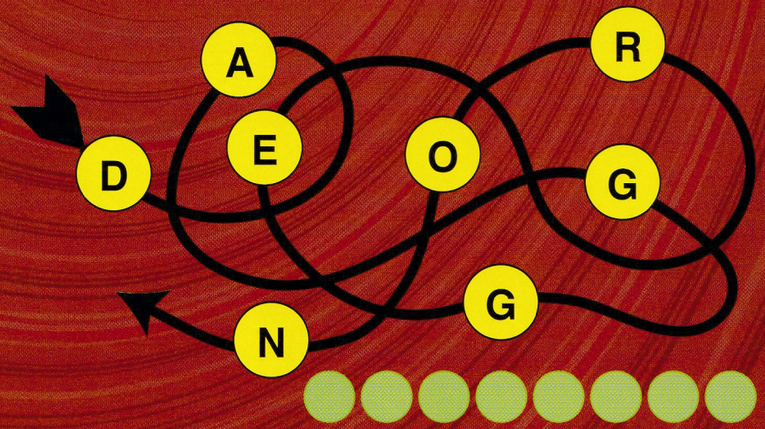
Parmi les dix casques de Ranger Vert, deux sont exactement identiques. Sauras-tu les retrouver ?



Les deux casques identiques sont le et le

Le nom dans la flèche

Pour savoir qui est désigné par cette flèche, note dans les ronds verts les lettres dans l'ordre depuis le bout de la flèche jusqu'à sa pointe !



RÉPONSES. Double Ranger Vert : les casques 4 et 6. - Le nom dans la flèche : Daggeron.

Le piège des étoiles

Peux-tu aider notre héros à sortir du piège ?
Il peut passer sur les étoiles jaunes, mais pas sur les noires.

5 nouvelles missions pour les Power Rangers !

Ton N°14

Ton DVD

POWER RANGERS
DINO TONNERRE

Episodes 2 à 6

Plus d'1h30 d'action !

1059 03 613 - Momentum - Editions Atlas - S.A.S au capital de 15 000 000€ - RCS B 693 650 137 - 1186, rue Cocherel - 27000 Evreux
POWER RANGERS MYSTIC FORCE™ & POWER RANGERS DINO THUNDER ™ & © BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V. JETIX ™ & © Disney ™ & LCJ Editions & Production. All Rights Reserved.