

POWER RANGERS

EN DVD

2



Ta fiche
monstre Goldar

Ta fiche
pistolet-épée



POWER RANGERS

La collection en **DVD**
Numéro 2 **VIDEO**



GUIDE DES ÉPISODES

Mighty Morphin - Saison 1 - Épisodes 6 à 10

- Épisode 6 : Un peu trop épique
- Épisode 7 : Un pique-nique mouvementé
- Épisode 8 : Échange de bons procédés
- Épisode 9 : Œil de lynx
- Épisode 10 : Une bouteille magique



MONSTRES

Seigneurs de guerre

Goldar, le général du mal



ARMES ET VÉHICULES

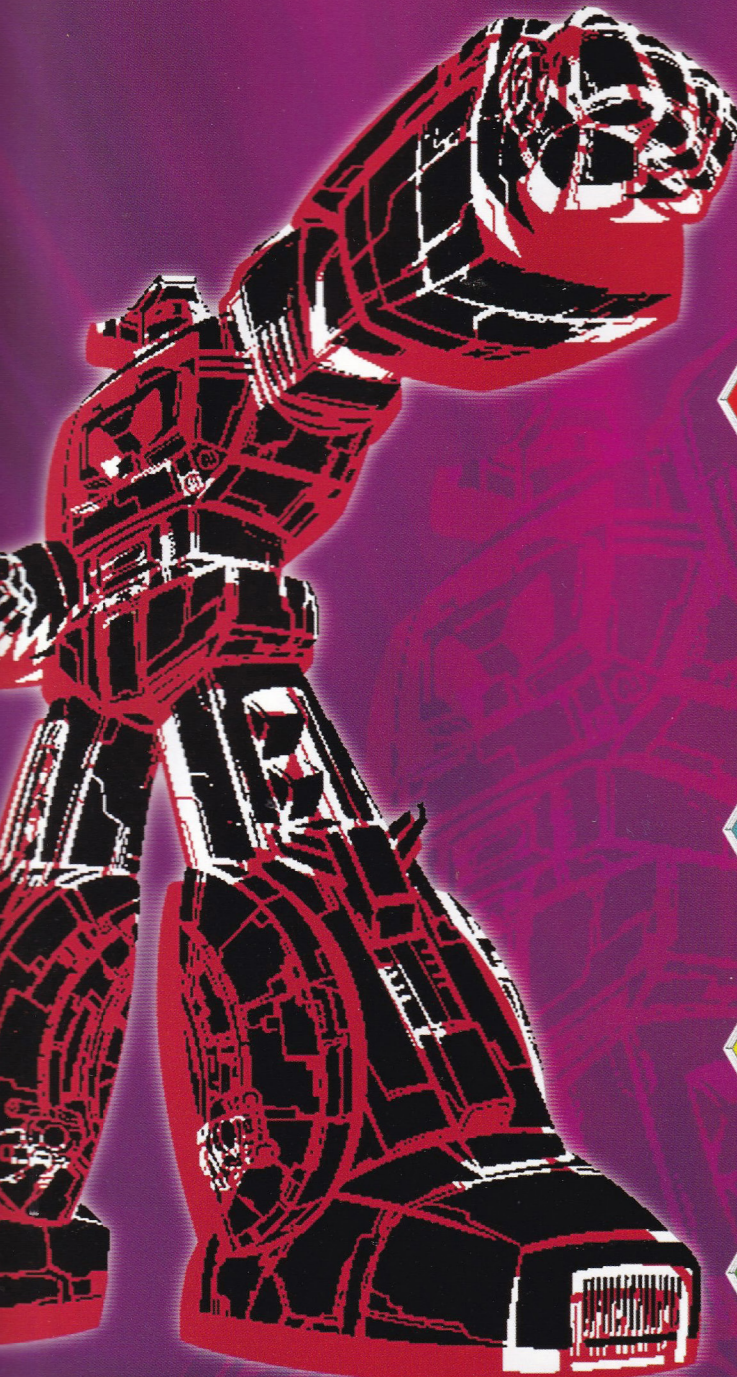
Armes

Le pistolet-épée



JOUE AVEC TES HÉROS

Labyrinthe - Réflexion



Rita Repulsa contre-attaque !

On aurait pu croire que ses premiers échecs auraient découragé la terrible Rita mais il n'en est rien ! Mettant toujours plus de haine et d'imagination dans ses nouveaux monstres, elle harcèle les Power Rangers dans l'espoir de trouver la faille qui permettra de les vaincre ! Y parviendra-t-elle cette fois-ci ?



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 B693650137

SERVICES ADMINISTRATIFS ET COMMERCIAUX

ÉDITIONS ATLAS
TSA 11 130, 59711 Lille cedex 09
Tél. : 0 892 687 787 (0,34 € TTC/min)

ÉDITIONS ATLAS

Président-directeur général : Bernard Canetti
Directeur général : Anne Yannic
Directeur division fascicules : Stéphane Aznar
Directeur division support : Agnès Rosoor
Principal actionnaire : De Agostini Atlas Éditions B.V.
Directeur de la rédaction : Guy Gouézel
Rédactrice en chef technique : Marion Mabboux

Responsable d'édition jr. : Sandrine Fradin
Directeur de production : Pierre Jauneau
Directeur des ventes : Gérard Chicanoit

Direction de collection : Rémy Goavec
Rédaction : Rémy Goavec
Iconographie : Anne Sibers

Conception graphique et réalisation :
KOMAKINO

Crédits photographiques :
Toutes les photographies reproduites sont créditées
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS (TM) & (C) 1996 BVS
Entertainment, Inc. and BVS International N.V.
All Rights Reserved.

Directeur de la publication : Bernard Canetti
Imprimé en UE.
Dépôt légal : février 2007
© TM & BVS Entertainment, Inc. and BVS
International N.V. Tous droits réservés. © Disney

© Éditions Atlas pour la présente édition, MMVII

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

À NOS LECTEURS

L'Éditeur se réserve la possibilité d'interrompre la parution
si les ventes n'atteignent pas les 6 000 exemplaires.

De Agostini Atlas Éditions





Un peu trop épicé

Décidément, Rita Repulsa ne recule devant rien pour vaincre les Power Rangers, elle n'hésite même pas à les priver de dessert !

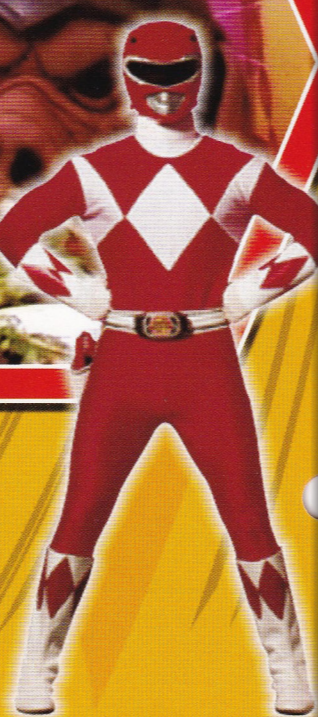
Un festin mondial

Aujourd'hui, dans le bar à jus de fruits où nos héros se retrouvent tous les jours, c'est la fête des spécialités culinaires ! Une fête qui a un but : récolter assez d'argent pour construire une nouvelle cantine au lycée. Chacun tient un stand qui met en avant la cuisine d'un pays : les hamburgers américains, les pâtes italiennes, les frites françaises... Personne n'est oublié. Hélas, une fois de plus, Rita observe tout depuis la Lune et va venir gâcher la fête !



Un vrai cochon

Elle décide de concocter un tout nouveau monstre, le Porc Glouton ! Un monstre toujours affamé dont la mission est de manger toute la nourriture sur Terre. Il se jette sur les stands de la fête et dévore tout, semant la terreur parmi les participants ! Aussitôt, les Power Rangers réagissent. Ils espèrent vite en finir avec le porc à deux pattes. Mais nos amis ont sous-estimé l'appétit du monstre : il dévore leurs armes ! Heureusement, Jason a une idée géniale : en faisant manger au monstre de la nourriture trop épicée, il recrache les armes des héros ! Ils peuvent enfin détruire la créature.



Le savais-tu ?

Ce Porc Glouton est un monstre affreux, mais les vrais cochons, eux, sont des animaux très propres et très intelligents, qu'on peut dresser aussi facilement qu'un chien !



Un pique-nique mouvementé

L'innocence des enfants est une belle qualité, mais, entre les mains de Rita, même une petite fille peut devenir un instrument pour détruire la Terre !

Rita n'en peut plus

Rita est désespérée : elle se dit qu'elle n'arrivera jamais à détruire les Power Rangers qui l'empêchent de conquérir la Terre. Soudain, elle a une idée : elle se rappelle que les œufs maléfiques, qui renferment les pouvoirs d'anciens sorciers, sont cachés dans un coffre sur Terre. Avec ces œufs, elle pourrait créer ses propres Power Rangers du Mal et enfin dominer notre planète.



Une main innocente

Seul problème : seule une main innocente peut ouvrir le coffre ! Rita ne peut donc pas l'approcher. Qu'à cela ne tienne, elle envoie ses Patrouilleurs enlever une petite fille, Maria, dont Kim et Trini s'occupent aujourd'hui. Voilà la créature innocente dont elle a besoin. Mais les filles se doutent de quelque chose. Avec les trois garçons, elles foncent voir Zordon, qui comprend aussitôt le but de Rita. Grâce à la voiture volante inventée par Billy, les Rangers arrivent à temps pour libérer Maria et récupérer le coffre.



Le savais-tu ?

Les histoires de coffres maléfiques remontent à la plus haute antiquité. Les Grecs racontaient que tous les malheurs du monde (les maladies, les guerres, les animaux venimeux...) venaient d'un coffre ouvert par la première femme, Pandora.

Échange de bons procédés

Ne t'es-tu jamais demandé ce que l'on ressentirait en vivant la vie de quelqu'un d'autre ? Billy et Trini vont l'apprendre à leurs dépens dans cet épisode !

Un échange malheureux

Décidément, Billy est un génie ! Il a inventé une machine qui permet à chacun de partager les pensées des autres. Mais il avait compté sans la bêtise de Skull et Bulk qui interrompent l'expérience. Du coup, l'esprit de Billy se retrouve dans le corps de Trini et inversement ! Skull et Bulk sont punis de leur mauvaise action, eux aussi se retrouvent chacun dans le corps de l'autre. Comment vont-ils s'en sortir ?

Génie contre génie

Rita, constatant la maladresse des deux héros qui n'arrivent pas à vivre la vie de l'autre, en profite pour attaquer. Elle envoie un « Génie », un démon du désert contre les Power Rangers. Trini et Billy contrôlent très mal leurs Zords inversés et même le Mégazord semble proche de la défaite. Heureusement, Alpha le robot vient à leur rescousse et parvient à détruire le Génie en utilisant le rayon de téléportation. Le calme revenu, Billy parvient à réparer sa machine, et chacun récupère son corps. Il était temps pour Skull à qui Bulk avait déjà fait prendre dix kilos !

Le savais-tu ?

Le mot « Génie » vient de l'arabe « Djinn ». C'est le nom que les nomades du désert donnaient aux esprits qui hantaient les sables, parfois maléfiques, comme celui qu'utilise Rita, parfois bénéfiques, comme le Génie de la lampe d'Aladin.



Œil de lynx

Pour gagner une guerre, l'intelligence compte plus que la force. Rita le sait bien, mais où pourrait-elle trouver un « cerveau » pour l'aider ?

Chasse au cerveau

Rita en a assez de ses lieutenants : comme conquérir la Terre avec une bande de crétins pareils ? Billy, qui aide un jeune garçon à préparer son projet pour la classe de sciences, va involontairement lui donner la solution. Impressionnée par le génie en herbe du garçon, Rita envoie son monstre aux mille yeux l'enlever. Son but : absorber son génie et lui voler toutes ses idées. Evidemment, les Power Rangers volent à son secours.

Oeil pour oeil

Mais le nouveau monstre de Rita est plus coriace que ses prédécesseurs. Non seulement il peut attaquer dans toutes les directions à la fois grâce à ses innombrables yeux, mais en plus il se reconstitue à chaque fois que les Power Rangers tentent de le détruire. Comment vont-ils s'en sortir ? Heureusement, aux commandes du Mégazord, ils trouvent le talon d'Achille de la créature : son énorme œil central, qui à lui seul maintient la cohérence de son corps bizarre ! Le garçon est sauvé, et les lunettes virtuelles qu'il a inventées remportent le concours de science.

Le savais-tu ?

Les monstres aux yeux maléfiques sont nombreux dans les légendes. Le plus connu est sans doute Gorgone, la femme serpent dont le seul regard changeait les hommes en statues de pierre !





La bouteille magique

Rita est décidément prête à utiliser toutes les tactiques pour vaincre ses ennemis. Cette fois-ci, elle va les attaquer au moyen de ce qu'ils aiment le plus.

Trini et les poupées

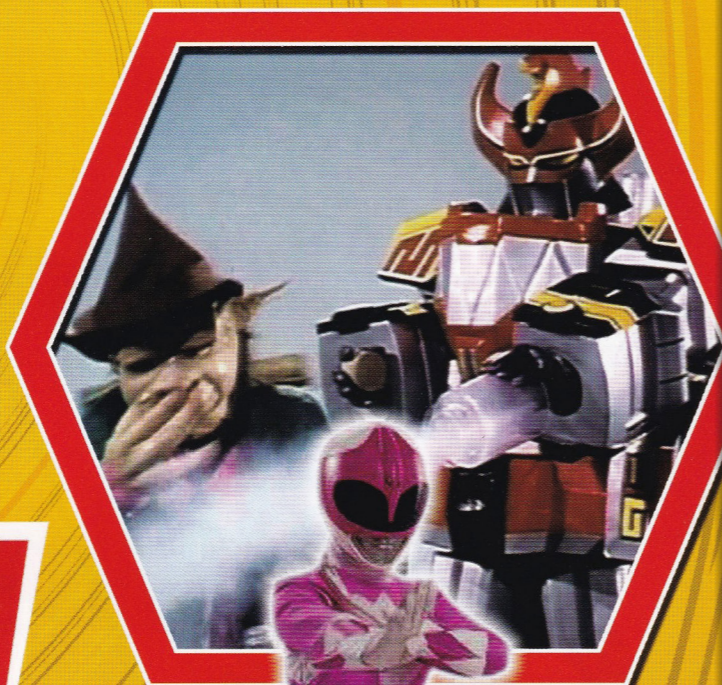
Aujourd'hui, au lycée, chaque élève doit venir parler de ses hobbies, de ce qu'il aime faire à ses moments perdus. On découvre ainsi que Zach est un fan de surf, mais, ce qui intéresse le plus Rita, c'est la collection de poupées de Trini. En effet, elle découvre que l'un de ses jouets n'est pas une poupée du tout, mais un troll du nom de Ticklesneezer, qui a la passion de collectionner des objets. S'introduisant chez Trini la nuit, elle redonne vie à Ticklesneezer, en multipliant sa taille par dix !

La ville en bouteille

Ticklesneezer n'est pas méchant, mais il ne peut pas s'empêcher de mettre en bouteille tout ce qui lui plaît, y compris la tour de Tokyo et Billy et Trini dans leur voiture volante ! Les autres Power Rangers interviennent et, au cours du combat, la bouteille qui enferme Trini et Billy tombe sur une voie ferrée ! Kim les sauve et ouvre la bouteille, libérant ses amis qui rejoignent le combat. Trini arrive à convaincre Ticklesneezer de remettre en place tout ce qu'il a volé. Puis elle se réveille, et se rend compte que tout ça n'était qu'un rêve !

Le savais-tu ?

La tour de Tokyo est une tour métallique qui se dresse au milieu de la capitale du Japon. Ça te rappelle quelque chose ? La tour Eiffel, bien sûr ! Admiratifs, les Japonais ont construit la même chez eux. Mais elle est peinte en rouge et blanc, les couleurs du Japon.



Goldar, le général du mal

Nom : Goldar le puissant

Planète d'origine : Titan

Taille : 2 m

Âge : inconnu

**Première apparition :
ép. 1 : La Libération de Rita**



Goldar avec ou sans ailes ?

Quand Goldar apparaît dans le premier épisode des Power Rangers, il n'a pas d'ailes dans le dos. On apprendra plus tard qu'il les avait perdues lors d'un combat contre Zordon. Lord Zedd les lui rendra, s'assurant sa fidélité, mais il les perdra à nouveau lors de la destruction du Centre de Commande.



Goldar est le premier ennemi qui vint affronter les Power Rangers sous les ordres de Rita Repulsa. Mais sa défaite ne doit pas le faire prendre pour un monstre stupide comme les autres : bien que maléfique, Goldar est un grand guerrier !

Goldar, monstre en chef

Goldar, comme Rita, avait été enfermé dans la prison lunaire pendant 10 000 ans. Une fois libre, le monstre avait envie de retrouver de l'action, et surtout de se remettre à son sport favori, semer la terreur ! C'est pourquoi il a particulièrement mal pris sa défaite aux mains des Power Rangers et a conçu à leur égard une terrible haine ! Il déteste particulièrement Jason, le chef des héros, et Tommy, le Ranger Blanc, qui l'a souvent vaincu en combat singulier. Mais son ennemi juré reste Zordon, l'homme qui l'a emprisonné. Il possède un véhicule équivalent aux Zords, le Cyclopsis, qui sera détruit par les Rangers avec leur robot Ultrazord.

Un vrai fléau

Mais Goldar n'échoue pas à chaque fois. C'est lui qui, avec Rito Revolto, le frère de Rita, va arriver à détruire le Centre de Commande d'Alpha et Zordon au moyen d'une bombe à implosion. Une autre de ses grandes victoires est la destruction des médaillons des Power Rangers, ce qui va les priver momentanément de leurs pouvoirs. Surtout, sa fidélité à Rita n'est qu'apparente : quand Lord Zedd va revenir sur la Lune, Goldar va se remettre à son service et combattre autant les ambitions de Rita que ses ennemis Power Rangers. Pourtant, ce fier guerrier va connaître l'humiliation suprême, quand, privé de sa mémoire, il deviendra le serviteur de Bulk et Skull pour survivre. Sa fin viendra peu de temps après, dans la galaxie Vica, réduit en cendres par la vague d'énergie lancée par Zordon.



Le pistolet-épée

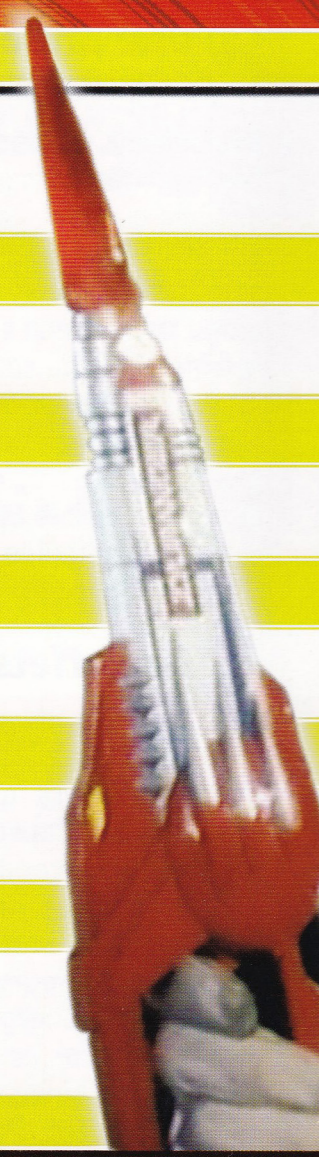
Nom : Pistolet-épée

Contrôlé par : les Power Rangers

Pouvoir : laser

Couleur : variable

Taille : 12 cm



Le savais-tu ?

Au cours de la troisième saison, les Power Rangers tentent de libérer l'Épée de Lumière de la pierre dans laquelle elle est enfermée. Cela rappelle la légende d'Arthur, roi de Bretagne, qui sort son épée magique Excalibur d'une enclume où elle était encastrée.



Les Power Rangers sont puissants, mais ils ont besoin d'armes pour vaincre les monstres de Rita. Le pistolet-épée est leur première arme, et une des plus puissantes.

Une arme irremplaçable

Décidément, Zordon et Alpha ne manquent pas de bonnes idées. Pour ne pas encombrer les Power Rangers quand ils se battent, ils ont créé une arme qui est à la fois un pistolet qui tire des puissants rayons d'énergie et une terrible épée ! Grâce à cette arme, ils mettent en échec le Squelette de la fête foraine, armé de son épée laser. Le pistolet-épée de Jason, le Ranger Rouge, a une particularité, son canon est orné d'un cristal rouge flamboyant. Les pistolets-épées sont si puissants qu'ils ont même détruit la terrible Epée des Ténèbres du Ranger Vert, créature manipulée par Rita !

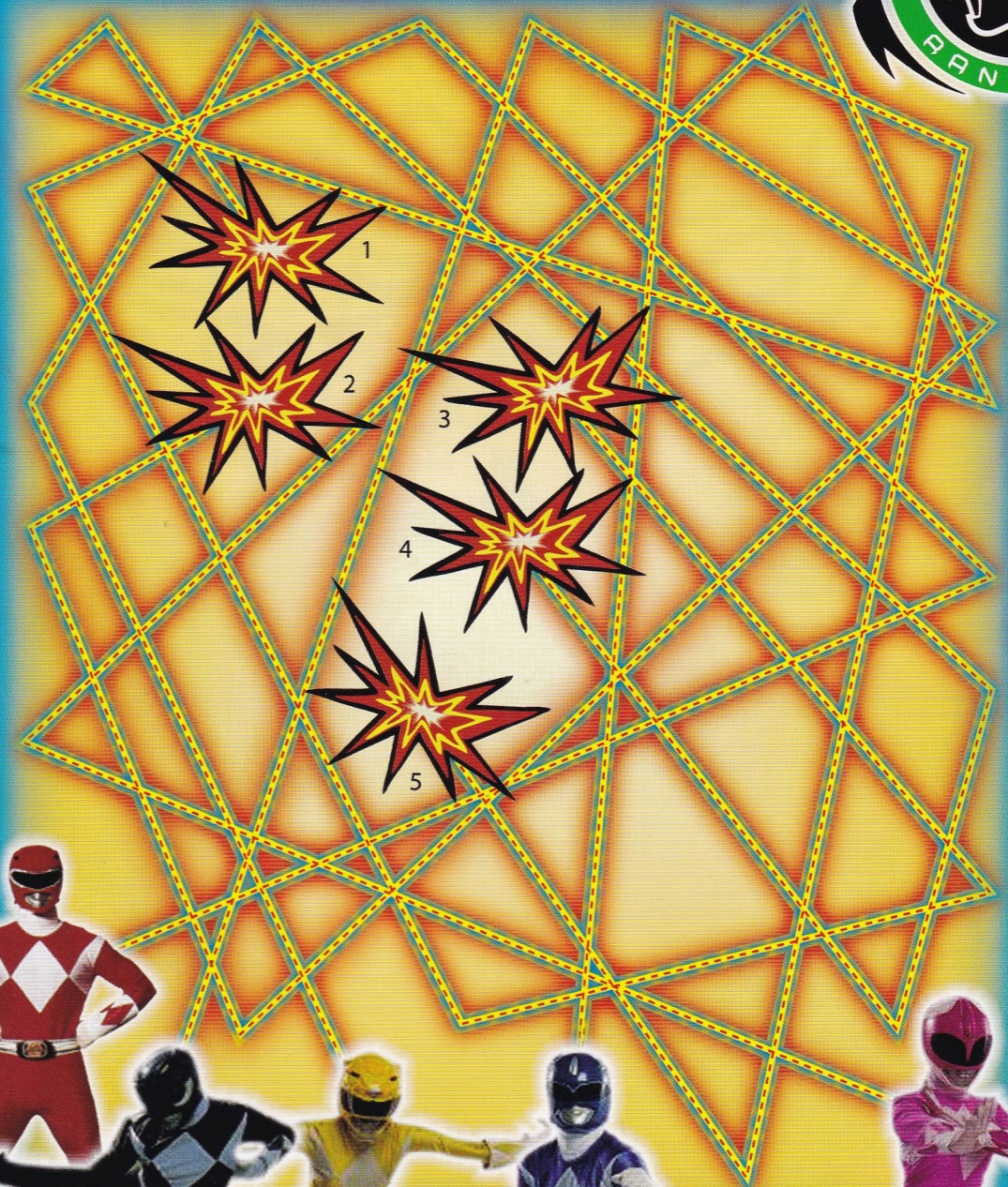
Des effets inattendus

Même si les pistolets-épées sont moins impressionnants que les Armes de Pouvoir, ils recèlent des capacités que les ennemis de nos héros ne soupçonnent pas. Ainsi, privés de leurs armes spéciales, les Power Rangers peuvent, en utilisant leur formation en Tour, croiser les faisceaux de leurs pistolets-épées pour obtenir des rayons d'énergie bleu, jaune et rouge auquel aucun monstre ne résiste. Mais leur puissance a ses limites. Ainsi, Magnetbrain a pu renvoyer les rayons sur les Power Rangers, et même leur puissance n'a pas pu libérer l'Épée de Lumière de la statue où elle était encastrée sur la Planète Déserte. Ils se servent une dernière fois de leurs pistolets-épées pour ouvrir l'issue de secours du Shogun Mégazord.



Tireurs d'élite

Les Power Rangers s'exercent avec leurs pistolets-épées. Trouve qui atteint quelle cible !





Le mot caché

Si tu veux savoir ce qui se cache derrière ces lettres en désordre, inscris dans chaque vide la lettre qui lui est reliée.

A O E D M R G Z



○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



Bouteille magique

La bouteille magique est celle qui est exactement comme le modèle : peux-tu la trouver ?



**Dans 15 jours, 10 nouvelles missions
pour sauver le monde !**



Le N°3
8€99
seulement !



2 DVD !



GRATUIT !

Tes 2 DVD



Episodes 11 à 20

**10 épisodes
plein d'action !**

En vente chez ton marchand de journaux