

# POWER RANGERS

EN DVD

28



POWER RANGERS  
FORCE CYCLONE

Ta fiche  
Shane

Ta fiche  
Zurgane



La collection en **DVD**  
Numéro 28 **VIDEO**

# POWER RANGERS FORCE CYCLONE



GUIDE DES ÉPISODES 2 À 6



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 893650137.

**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 Mastropaolo.  
Directeur division fascicules : Anne Cléban.  
Principal actionnaire : De Agostini Atlas Editions B.V.  
Directeur de la rédaction : Guy Gouézel.  
Directrice de la production éditoriale : Marion Mabboux.  
Responsable d'édition Jr : Laurence Féraud.  
Directeur de production : Pierre Jauneau.  
Fabrication : Laurence Vélain.  
Directeur des ventes : Gérard Chicanot.

Directeur de collection : Rémy Goavec.  
Rédaction : Rémy Goavec.  
Auteurs : Rémy Goavec, Aurélie Samuël.

Prestation d'édition : **LOGENCE**  
Exécution graphique : **RISEPLUS**  
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 : août 2008.  
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).

**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



**FORCE  
CYCLONE**

GUIDE DES ÉPISODES 2 À 6



## Unis pour vaincre !

Une fois de plus, le plus grand danger qui menace les Power Rangers se trouve en eux-mêmes ! Pour vaincre Lothor et ses créatures démentes, nos héros doivent apprendre à travailler ensemble et à laisser de côté leur individualisme quand la survie de l'équipe est en jeu. Heureusement, leurs ennemis sont encore plus égocentriques...



## L'Équipe avant tout

L'esprit d'équipe n'est pas le point fort des Power Rangers, ni de leurs ennemis. Alors que Shane se montre trop personnel lors des simulations, Marah et Kapri, les nièces de Lothor, se disputent la possession d'un monstre. Elles finissent par s'entendre et le larguent sur la Terre. Nos héros parviendront-ils eux aussi à s'unir pour le combattre ?



## Les Beautés de la plage

À la suite d'une dispute à propos de sa féminité avec Shane et Dustin, Tori décide de faire des photos de mode, mais il s'agit d'un piège. Marah et Kapri la kidnappent et envoient un clone chargé d'infiltrer la base Ninja Ops. Tori s'échappe et rattrape l'équipe qui ne sait qui croire. Profitant de la confusion qui règne, Lothor et Zurgane lâchent un monstre surpuissant sur les Power Rangers...







### **Les Nouveaux Arrivants**

Lors de ses entraînements de Motocross, Dustin se lie d'amitié avec deux autres pilotes, Hunter et Blake, au point de négliger ses exercices de Power Ranger. Ces derniers sont pourtant essentiels à la maîtrise des nouvelles inventions de Cam : les Diablo Cycles. La tension monte dans les rangs de Lothor : Zurgane et les Power Rangers Tonnerre se querellent violemment.



### **Un duo d'enfer (partie 1)**

Alors que nos héros tentent de retrouver les plans des Diablos Cycles, égarés par Dustin, les Power Rangers Tonnerre les attaquent, leur infligeant une défaite. Les Rangers Cyclone se rendent alors chez leur maître afin d'obtenir des informations sur ces ennemis... En vain. Après un bref combat contre Zurgane, nos Ninjas du Vent affrontent de nouveau les Power Rangers Tonnerre, équipés eux aussi de Diablo Cycles...

### **Un duo d'enfer (partie 2)**


Vaincus, les Power Rangers doivent désormais attendre que leur arsenal soit réparé. Un monstre agresse Tori ; Blake vient à son secours, mais sort gravement blessé de la bataille. Tori le rapatrie à la base des Power Rangers, révélant ainsi l'entrée à Blake, qui feint l'inconscience. Plus tard, alors qu'une créature attaque nos héros, les Power Rangers Tonnerre viennent les... aider ?



# Shane


 **Nom : Shane Clarck**

 **Âge : 19 ans**

 **Pouvoirs : rapidité et maîtrise des forces de l'Air**

 **Statut : leader des Power Rangers**

 **Nature : sérieux et conscient de ses responsabilités**

 **Arme favorite : le Blaster Faucon**



## Une âme de chef

Plus encore peut-être que tous les Rangers Rouges qui l'ont précédé, Shane est conscient de ses responsabilités et de son rôle de leader. Pour lui, rien ne serait pire que mettre en danger la vie de ses coéquipiers !





**Un skater les pieds sur terre**

Ce n'est pas parce que Shane est passionné de skate-board qu'il faut croire qu'il est superficiel et irresponsable, bien au contraire ! Si le maître Watanabe lui confie la responsabilité des Power Rangers après la destruction de l'Académie Ninja par Lothor, c'est parce qu'il sait que Shane est un leader né. Plus que les mener à la bataille, le souci de Shane est de protéger ses deux coéquipiers, Tori et Dustin. Il est toujours là pour les tirer des mauvais pas où ils se mettent. Trouvant ses amis trop confiants, il va même parfois jusqu'à surveiller leurs fréquentations ! Ainsi, quand Blake et Hunter, les deux Rangers de la Foudre, font leur apparition, Shane comprend immédiatement que quelque chose ne tourne pas rond chez eux, empêchant ainsi ses amis de tomber dans le piège tendu par Lothor !



**Héros très jeune**

Ce sens des responsabilités remonte sans doute à l'enfance de Shane, quand il sauve la vie d'une extraterrestre pourchassée par un chasseur de primes. Pour le remercier, elle lui remet l'armure Battlizer. Hériter si jeune de superpouvoirs a appris à Shane que grands pouvoirs rime avec grandes responsabilités. C'est pour mieux maîtriser cette puissance qu'il entre à l'Académie de maître Watanabe, où, comme tous les Ninjas, il développe aussi sa rapidité (il se déplace si vite qu'il est invisible à l'œil nu) et sa discrétion, pouvant passer inaperçu dans une pièce occupée par une foule de personnes. En tant que Ninja Cyclone, il sait aussi résister aux attaques mentales et maîtrise les pouvoirs de l'air. Il peut ainsi projeter des vents violents sur ses adversaires ou "marcher" sur l'air comme s'il volait.

# Zurgane

**Nom : Zurgane**

**Âge : inconnu**

**Pouvoir : contrôle des machines**

**Statut : serviteur de Lothor**

**Nature : extraterrestre**

**Arme favorite : son armure**



## Petite taille, mais grande méchanceté

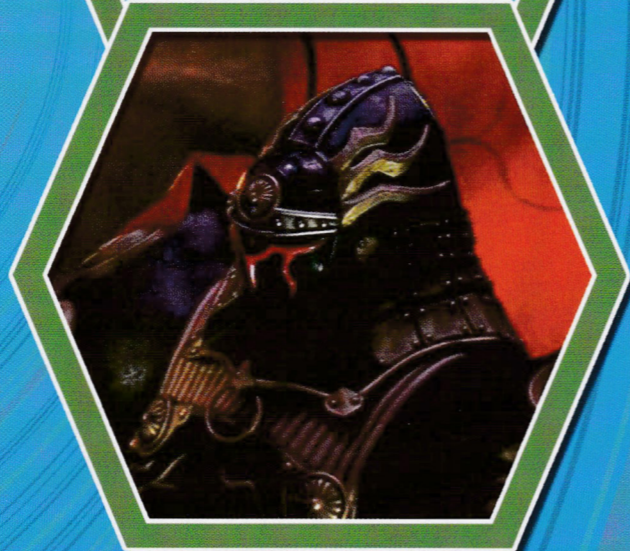
Chaque ennemi des Power Rangers a son homme de main : une créature aussi bête que méchante et pleine de haine envers l'humanité ! Pour Lothor, c'est Zurgane qui joue ce rôle.





**Exosquelette**

À première vue, on pourrait croire que Zurgane est un robot géant qui comprend parfaitement et contrôle toutes les autres machines. En réalité, même si on ne le voit jamais dans la série, c'est un tout petit extraterrestre qui ressemble à une fourmi, enfermé dans l'énorme armure qu'il s'est construite. Le premier pouvoir de Zurgane est donc son intelligence. Il a créé son armure et invente aussi toutes sortes de robots au service de Lothor, qu'il lance à la conquête de la Terre. Hormis son armure et ses créatures artificielles, Zurgane a aussi des pouvoirs propres : il peut se téléporter, projeter de l'énergie contre ses ennemis avec une très grande vélocité, et faire jaillir des épées acérées de ses épaules.



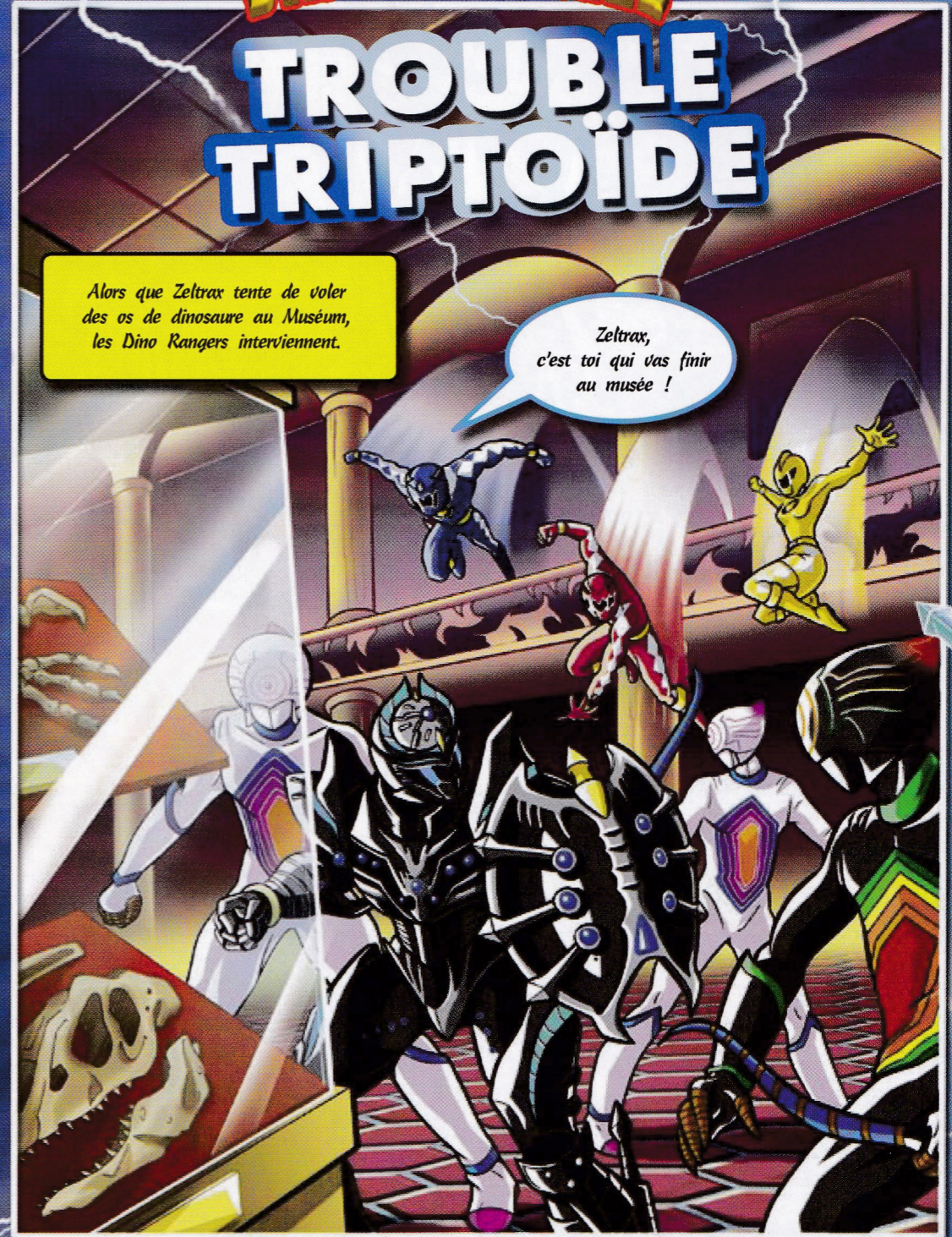
**Un méchant très complexé**

En dépit de ses nombreux pouvoirs, Zurgane n'a pas du tout confiance en lui-même, sans doute à cause de son aspect étrange (il n'a ni yeux ni bouche) et de sa très petite taille. Il voudrait être l'homme de main préféré de Lothor et jalouse les Rangers de Foudre ainsi que Marah et Kapri, les nièces de Lothor. Il a d'ailleurs raison de se méfier des autres serviteurs de son maître, puisqu'il sera détruit par Vexacus, le grand général des armées de Lothor, qui s'allie avec Marah et Kapri pour se débarrasser de ses rivaux. Zurgane revient sur Terre lorsque Lothor parvient à ouvrir l'Abîme, mais il est à nouveau vaincu, cette fois par Shane. Son troisième retour du royaume des morts ne se déroulera guère mieux : allié à Elsa contre les Dino Rangers, il est renvoyé dans les ténèbres par Tommy Oliver !

**DINO TONNERRE**  
**TROUBLE  
TRIPTOÏDE**

Alors que Zeltrax tente de voler des os de dinosaure au Muséum, les Dino Rangers interviennent.

Zeltrax, c'est toi qui vas finir au musée !



*Trouble Triptoïde 1*









Trouble Triptoïde 4

À SUIVRE...



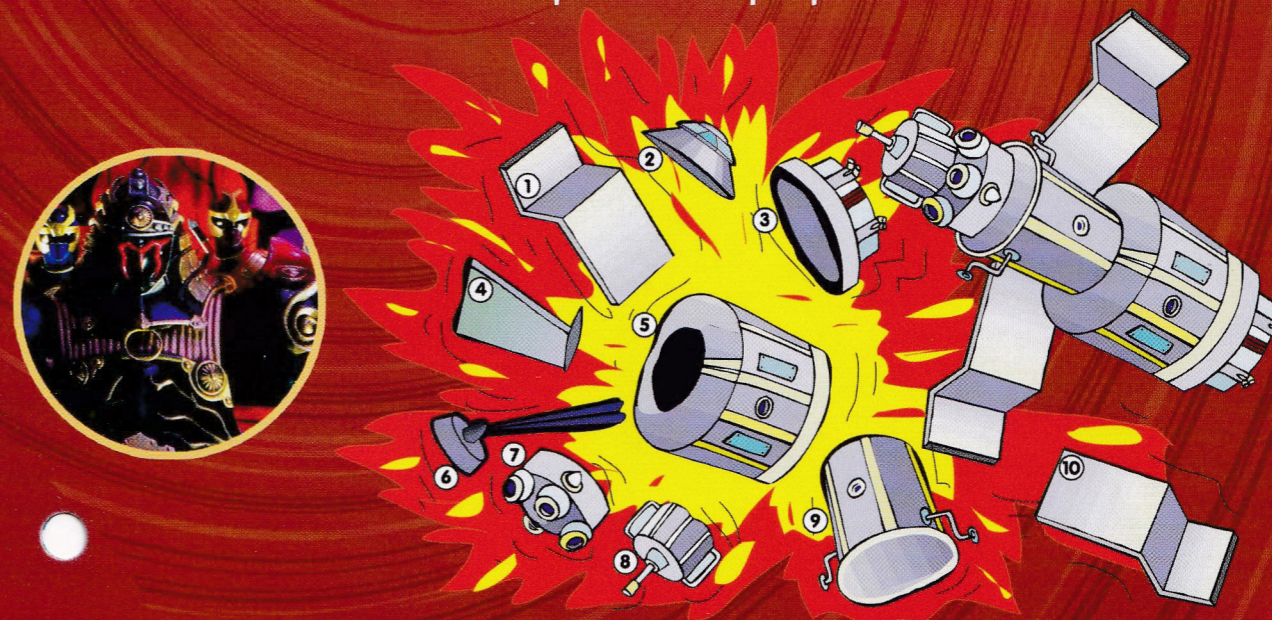
# Rangers codés

Six personnages se cachent derrière les symboles ci-dessous. Peux-tu les trouver ?



# Casse-tout !

Zurgane vient de démolir ce vaisseau spatial. Trouve les trois morceaux qui n'en font pas partie.



RÉPONSES : "Rangers codés" : Kapri, Marah, Tonj, Kira, Trent et Shane. "Casse-tout" : n°s 2, 4 et 6.





# Clone trompeur

Les ennemis des Rangers ont envoyé sept clones du Ranger Jaune. Déjoue leur piège en trouvant l'intrus : il est identique au modèle.

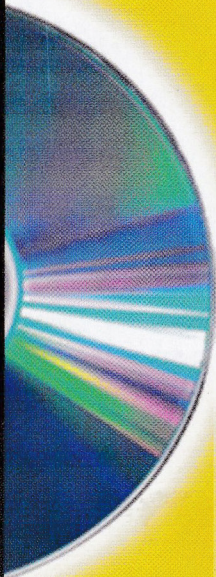


RÉPONSE : le n° 3 (1 : bras gauche plié, 2 : poignards, 4 : main droite, 5 : boucle de ceinture, 6 : plastron, 7 : lunettes).





# 5 nouvelles missions pour les Power Rangers !



**Ton DVD**

**POWER RANGERS  
FORCE CYCLONE**

**Episodes 7 à 11**

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