



Les fantômes du passé

Renvoyé dans le passé, Cam obtient enfin les pouvoirs d'un véritable Power Ranger. Confronté à son père et à son oncle, le sinistre Lothor, il va enfin comprendre les origines de leur terrible rivalité ! En reviendra-t-il plus fort ou sera-t-il brisé par les machinations du jeune Lothor ? Pendant ce temps, que manigencent Merah et Kapri en découvrant Internet ?



Le Voyage du Samourai (partie 2)

Cam utilise un parchemin pour se rendre, dans le passé, à l'Académie des Ninjas du Vent. Il y rencontre son père, Kanoi, ainsi que son oncle Kiya et la belle Miko, qui possède une étrange amulette. Lorsque celle-ci est volée, Cam est accusé, mais Kanoi dénonce le véritable coupable : Kiya, se faisant aussi appeler... Lothor. Lorsque Cam doit revenir dans le présent, Miko lui donne l'amulette.



Le Voyage du Samourai (partie 3)

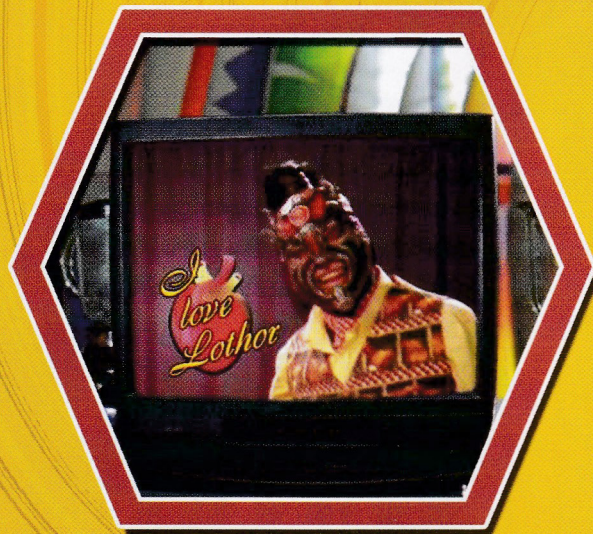
Grâce à Cam, désormais doté des aptitudes d'un Power Rangers, nos héros ont pu vaincre Madtropolis et récupérer leurs pouvoirs. Lothor, fou de rage, envoie six monstres attaquer les Ninjas, qui sont contraints de se séparer. Dans la bataille, Cam se fait piquer par l'une des créatures. En revenant à la base, il s'aperçoit qu'il se transforme progressivement en insecte...





Une odeur de Ranger

Entre ses entraînements de Ranger et la gestion de la base, Cam est très angoissé. Alors qu'il accompagne ses amis à la plage, un monstre les attaque. Cameron réussit à s'enfuir. Cependant le monstre transforme deux Rangers en bouteilles de parfum avant de disparaître. De retour à la base, les rescapés découvrent deux Cam : l'original et un androïde...



Lothor, on t'aime

Aidé par le monstre Ratwell, Lothor met au point un show télévisé qui lave le cerveau des spectateurs, amenant ces derniers à l'aimer. Marah et Kapri se chargent d'occuper les Rangers. Elles font boire à Cam et à Blake une potion qui les rend tous deux amoureux de Tori. Pendant que les deux justiciers se battent, encouragés par Ratwell, Tori est enlevée.



Un beau geste

Lothor est furieux. Ses nièces ont vendu leur appareil de gestion de monstres sur Internet. Pire encore, l'enfant qui l'a trouvé joue avec, invoquant des centaines de Kelzacks et même un redoutable monstre. Les Power Rangers ont fort à faire, jusqu'à ce que Kapri et Marah retrouvent enfin l'appareil. Mais est-ce pour autant la fin des ennuis ?

