



# 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.

