

ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE

VOLUME 1 . DE "ABOMINATION" A "CHAMPIONS OF XANDAR"



ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE.

Volume 1: ABOMINATION à CHAMPIONS OF XANDAR

Présenté par
STAN LEE

semic
france

20, rue de Billancourt - 92103 Boulogne-Billancourt
Administration: Semic France - 6, rue Emile Zola - 69288 Lyon - Cedex 02

Imp.: Rotolito Lombarda - Pioltello (MI) - Italie

TABLE DES MATIERES et DESSINATEURS

ABOMINATION	Ron Wilson	5	BARON MORDO	Paul Smith	47
ABSORBING MAN	Ron Wilson	6	BARON ZEMO	Mike Zeck	48
EL AGUILA	Dave Cockrum	7	BASILISK	Sandy Plunkett	49
AIM	Luke McDonnell	8	BATROC	Mike Zeck	49
AJAK	Ron Wilson	9	BEAST	Kerry Gammill	50
ALPHA FLIGHT	J. Byrne/T. Austin	10	BEETLE	John Byrne	51
ALPHA PRIMITIVES	Ron Wilson	10	BELLADONNA	Marie Severin	51
AMERICAN EAGLE	Ron Wilson	11	BETA RAY BILL	Walt Simonson	52
ANACONDA	Mark Gruenwald	12	BINARY	Dave Cockrum	54
ANDROMEDA	John Buscema	13	BLACK BOLT	Mike Zeck	55
ANGAR THE			BLACK CAT	John Romita Jr	56
SCREAM	Brian Postman	14	BLACK KNIGHT	Kerry Gammill	57
ANGEL	Brian Postman	15	BLACKLASH	Bob Layton	58
ANNIHILUS	Luke McDonnell	16	BLACK MAMBA	Bob Layton	58
ANT-MAN	Brian Postman	17	BLACK PANTHER	Keith Pollard	60
AQUARIAN	Mark Gruenwald	19	BLACK QUEEN	Mark Beachum	61
ARABIAN KNIGHT	Mark Gruenwald	20	BLACK WIDOW	Frank Miller	62
ARAGORN	John Buscema	21	BLASTAAR	Allen Milgrom	63
ARCADE	Bob Budiansky	22	BLITZKRIEG	Josef Rubinstein	64
ARES	Paul Smith	22	BLIZZARD	Bob Layton	64
ARIEL	Paul Smith	23	BLOB	Steve Leialoha	65
ARKON	Bob Budiansky	24	BLUE SHIELD	Bret Blevins	66
ARNIM ZOLA	Jack Kirby	24	BOOMERANG	John Byrne	66
ASGARD	P. Gillis	26	BOX	Mike Mignola	67
ASGARDIENS	Rich Buckler	28	BROTHER VOODOO	Keith Pollard	69
ATLANTIS	P. Gillis/R. Parker	30	BROTHERHOOD OF		
ATLANTEANS	Paty	31	EVIL MUTANTS	Paul Smith	70
ATTILAN	P. Gillis/E.R. Brown	32	BULLSEYE	Frank Miller	71
ATTUMA	Walt Simonson	33	CALIBAN	Mary Wilshire	72
AURORA	John Byrne	34	CALLISTO	Paul Smith	73
AVALANCHE	Rich Buckler	35	CANNONBALL	Bob McLeod	74
AVENGERS	John Byrne	36	CAPTAIN AMERICA	Mike Zeck	75
AVENGERS MANSION	Elliot R. Brown	40	CAPTAIN BRITAIN	Bob Budiansky	78
AVENGERS QUINJET	Elliot R. Brown	42	CAPTAIN MARVEL	John Romita Jr	79
ALIEN RACES	Paty	43	CHAMPIONS		
BALDER	Walt Simonson	45	OF XANDAR	Brian Postman	80

L'ENCYCLOPEDIE MARVEL de A à Z

C'est en 1961 que Stan Lee eut un jour une idée qui allait revêtir des proportions planétaires. Il était alors rédacteur en chef de ce qui allait devenir le Marvel Comics Group. Il déposa le germe de cette idée dans une B.D. qu'il intitula "Fantastic Four" — l'histoire de quatre amis qui, de retour sur terre après un voyage en fusée, découvrent les fantastiques pouvoirs que les rayons cosmiques leur ont conférés — et qui était totalement différente de tout ce qui avait été fait jusqu'à ce jour dans le domaine de la B.D. Le fait de posséder des super-pouvoirs n'empêchait pas les FF d'être plus vivants et réels que ne le sont généralement "les personnages de B.D." (expression péjorative servant à désigner des personnages stéréotypés).

Sur cette lancée, Stan et sa petite équipe de collaborateurs de talent allaient créer d'autres super-héros comme le puissant Thor, l'invincible Iron Man, l'incroyable Hulk et, bien sûr, l'étonnant Araignée. Mais l'idée de génie de Stan fut de fournir un contexte commun, un sens de la continuité, un UNIVERS cohérent à tous les personnages de Marvel. Ainsi naquirent les "crossovers", ces héros d'une série "croisant" ceux d'une autre série; l'idée n'était pas entièrement nouvelle mais jamais encore n'avaient été déployés de tels efforts pour créer une toile de fond identique pour de nombreuses séries à la fois et pour que la description de New York, de Mars ou d'Atlantis soit la même d'une série à l'autre. Stan Lee et ses collaborateurs ont ainsi vraiment créé et légué à leurs lecteurs un UNIVERS MARVELIEN. Durant vingt ans, cet univers n'a cessé de se développer, de nouveaux personnages sont nés, de nouvelles idées ont fleuri sur les bases édifiées par Stan Lee.

Et puis, en 1981, Jim Shooter eut, lui aussi, une idée. Jim était rédacteur en chef de toute la production Marvel qui, des dix titres publiés du temps de Stan Lee, était passée à plus de soixante titres par mois. Des lecteurs fanatiques le bombardaien sans cesse de questions comme "Comment l'Invisible devint-elle invisible", "Quelle sorte d'énergie jaillit des yeux de Cyclope", "Que devient la masse de l'Homme-Fourmi lorsqu'il rapetisse?". Cet intérêt que les lecteurs attachaient à de telles questions était, pour Jim, la preuve indiscutable de la crédibilité des héros de Marvel; il estima qu'il fallait apporter des réponses concrètes à ces questions. Il décida donc de publier une série décrivant la nature exacte et les limites des pouvoirs de chaque personnage ainsi que ses armes. La première édition du "Manuel Officiel de l'Univers marvélien" fut publiée de fin 1982 à courant 1983. Au cours de l'été 1985, commença la publication de l'édition Deluxe.

Les Editions LUG ont commencé la publication de la première série en Janvier 1985 dans STRANGE 181 bis. A la demande de très nombreux lecteurs, nous avons réuni les premières fiches, revues et complétées — l'univers marvélien est en constante évolution — dans ce luxueux album, outil de travail indispensable à tous les vrais fans, le premier d'une longue série.

Et maintenant, installez-vous confortablement, respirez profondément et plongez dans l'univers marvélien!

ABOMINATION (L'ABOMINATION)

Véritable nom: Emil Blonsky.
Profession: Ex-espion.
Statut légal: citoyen yougoslave. Casier judiciaire vierge.
Précédente identité: Agent R-7.
Lieu de naissance: Zagreb (Yougoslavie).
Situation de famille: célibataire.
Identité: secrète.
Parents connus: aucun.
Appartenance à un groupe: néant.
Base d'opérations: mobile.
Première apparition: Tales to Astonish N° 90.

Origine: Blonsky, alors espion communiste à la Base Gamma au Nouveau-Mexique, s'appropria la machine à rayons gamma du Dr Robert Bruce Banner et se bombarda le corps d'une dose de radiations supérieure à celle qui transforma Banner en Hulk. Toute mutation étant fonction des légères variations du tissu génétique de chacun, Blonsky acquit une apparence moins humaine encore que celle de Hulk.

Taille: 2,03 mètres.

Poids: 440 kg.

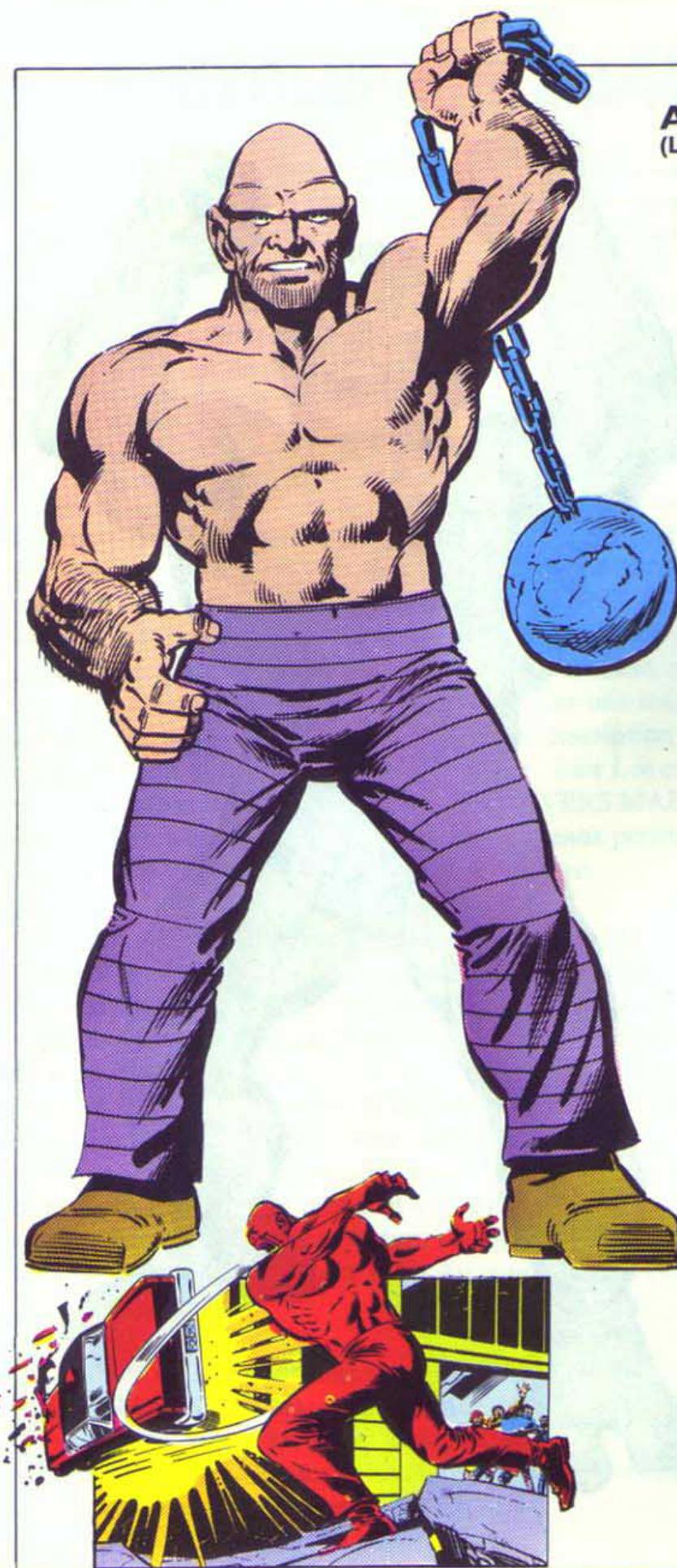
Yeux: verts.

Cheveux: sans.

Signes particuliers: 5 doigts et 2 orteils, oreilles en ailerons, front strié.

Pouvoirs: La radiation gamma qui a transformé Blonsky en Abomination a amplifié sa structure cellulaire et sa capacité musculaire. L'Abomination a donc une force surhumaine qui, à son point culminant, dépasse le pouvoir moyen de Hulk. Il peut soulever une centaine de tonnes; la puissance de ses coups de poing équivaut à 250 kg de TNT. Il saute 260 m en hauteur et 210 en longueur. C'est l'un des êtres humains les plus puissants de la Terre.





ABSORBING-MAN (L'homme absorbant)

Véritable nom: Carl Creel

Profession: Criminel

Identité: Officiellement connue

Statut légal: Citoyen américain. Possède un casier judiciaire

Autre identité: Le Ravageur

Lieu de naissance: New York

Situation de famille: Célibataire

Parents connus: Aucun

Appartenance à un groupe: Néant

Base d'opérations: Mobile

Première apparition: Journey Into Mystery N° 114

Origine: Alors qu'il purgeait une peine de prison pour une affaire de racket, Creel fut choisi par Loki, le dieu asgardien du Mal pour devenir son instrument dans la lutte l'opposant à Thor, dieu du Tonnerre. Versant dans sa boisson une potion magique composée d'herbes asgardaines rares, Loki donna à Creel un pouvoir exceptionnel grâce auquel il espérait pouvoir vaincre Thor.

Taille: 1,93 m

Poids: 120 Kg

Yeux: Bleus

Cheveux: Chauve

Pouvoirs: Creel peut absorber à volonté les propriétés physiques de tout ce qu'il touche. Ce pouvoir s'applique aux objets animés ou inanimés, ainsi qu'à certaines formes d'énergie. La matière de son corps subit magiquement une transformation matérielle et physiologique à l'issue de laquelle il assimile la matière ou l'énergie concernée. Il conserve sa sensibilité pendant ses métamorphoses, bien que son cerveau soit alors constitué de la même matière que le reste de son corps. L'Homme Absorbant s'est déjà dans le passé transformé en acier, en pierre, en bois et en verre, mais aussi en eau, en fer en neige et en soie! On l'a même vu se métamorphoser en énergie cosmique, nucléaire, thermique et en lumière.

Ce super-vilain assez insolite a appris par expérience à n'absorber que ce qu'il désirait. Au début, on pouvait le piéger en lui faisant absorber les propriétés d'objets qui le rendaient relativement vulnérable. Il semble qu'il puisse conserver indéfiniment les propriétés acquises. Lorsqu'il est inconscient ou dans le coma, il garde la dernière forme qu'il avait adoptée en pleine possession de ses moyens. Il semble aussi qu'il n'y ait pas de laps de temps minimum pendant lequel il doit garder une forme donnée avant d'en acquérir une autre. Il peut même absorber plusieurs substances à la fois.

L'Homme Absorbant peut aussi assimiler des propriétés spécifiques, touchant à la nature de l'objet ou du sujet concerné (il peut ainsi prendre la taille d'un gratte-ciel ou l'aspérité d'une masse d'armes) ou mystiques: il s'est ainsi approprié la force de Thor et les pouvoirs de son marteau.

EL AGUILA

Véritable nom: Alejandro Montoya

Profession: Riche bretteur

Statut légal: Citoyen espagnol sans casier judiciaire, bénéficiant d'un visa prolongé

Autre identités: L'Aigle, Le Maître

Identité: Secrète

Lieu de naissance: Madrid

Situation de famille: Célibataire

Parents connus: David Montoya: son père - Rosario Montoya: sa mère - Pedro, Conchita et Rosita: ses jeunes frère et soeurs

Appartenance à un groupe: Néant

Base d'opérations: New York

Première apparition: Power Man/Iron Fist n. 58

Origine: El Aguila est un mutant dont les pouvoirs sont apparus pendant son adolescence.

Taille: 1 m 83

Poids: 86 kg

Yeux: Marron

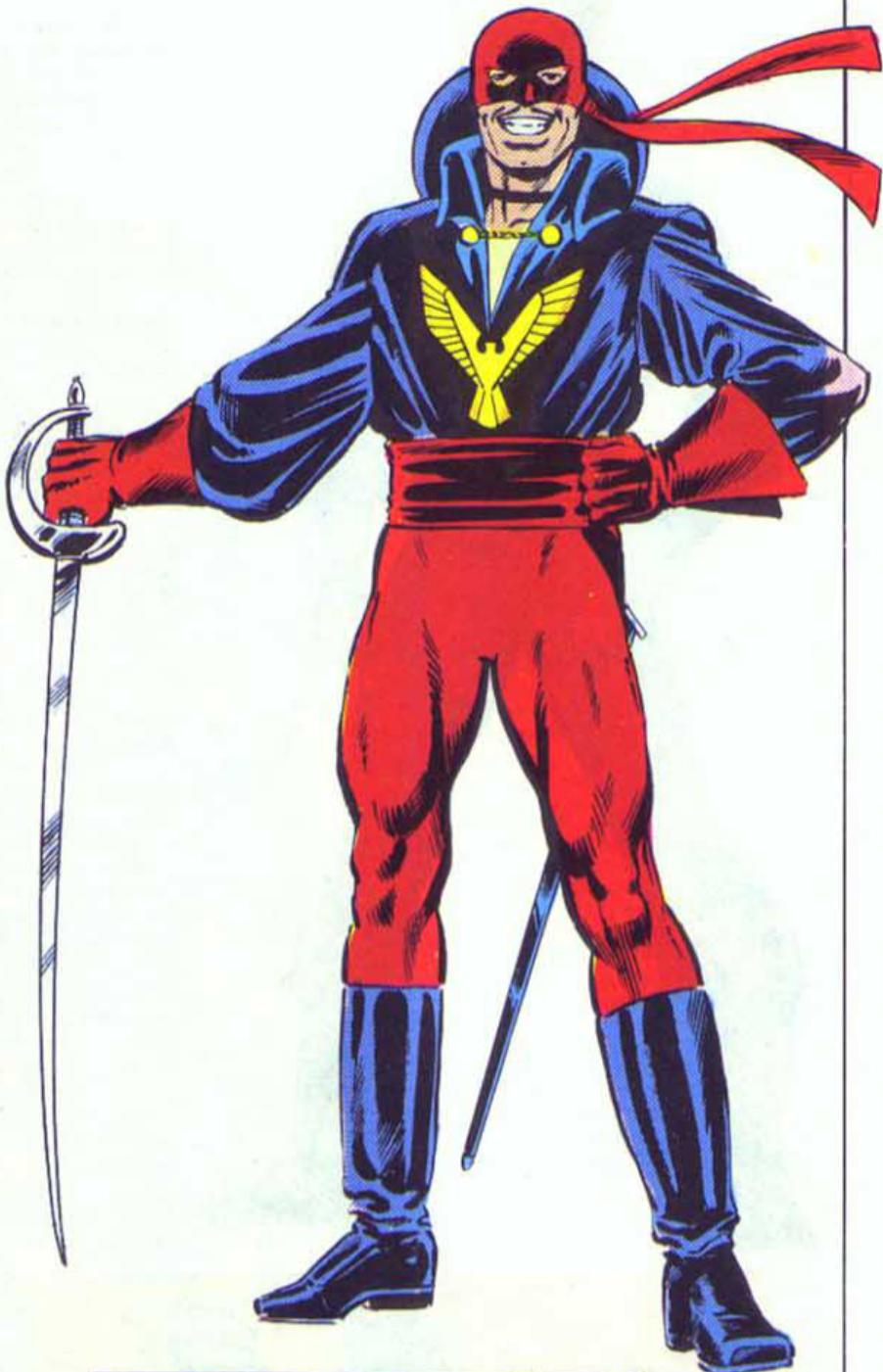
Cheveux: Noirs

Pouvoirs: El Aguila a le pouvoir de libérer, par le moyen d'un conducteur, de très puissantes charges électrostatiques produites par son corps. Ses décharges peuvent atteindre 100 000 volts, ce qui suffit pour tuer un homme ou assommer un rhinocéros à trois mètres. Il peut contrôler mentalement leur intensité, en les maintenant bien en deçà de leur pouvoir meurtrier. Après avoir complètement épuisé sa réserve de bio-électricité, en une ou plusieurs décharges, il lui faut une demi-heure pour se recharger. Au niveau de la mer, ses rafales peuvent se propager dans l'air à une distance maximale de neuf mètres. Pour exercer son pouvoir, El Aguila doit se trouver en contact avec un métal conducteur. C'est pourquoi il ne se sépare jamais de son sabre, qui remplit cette fonction. Afin de protéger le secret de sa nature de mutant, il laisse croire aux gens que son arme contient un désintégrateur électrique.

La charge maximale de bio-électricité que El Aguila peut emmagasiner est de 100 000 volts. Lorsqu'il atteint sa charge limite, son corps libère naturellement son trop-plein d'énergie, par petites quantités inoffensives. Il produit et garde cette bio-énergie dans son système nerveux.

Hormis son pouvoir de mutant, El Aguila possède une force, une agilité, une coordination et une endurance naturelles normales. Il a appris l'escrime et la pratique avec talent.

Armes: El Aguila porte un sabre d'acier à double tranchant et à poignée recourbée, d'une longueur de 90 cm et d'un poids de 1100 grammes.





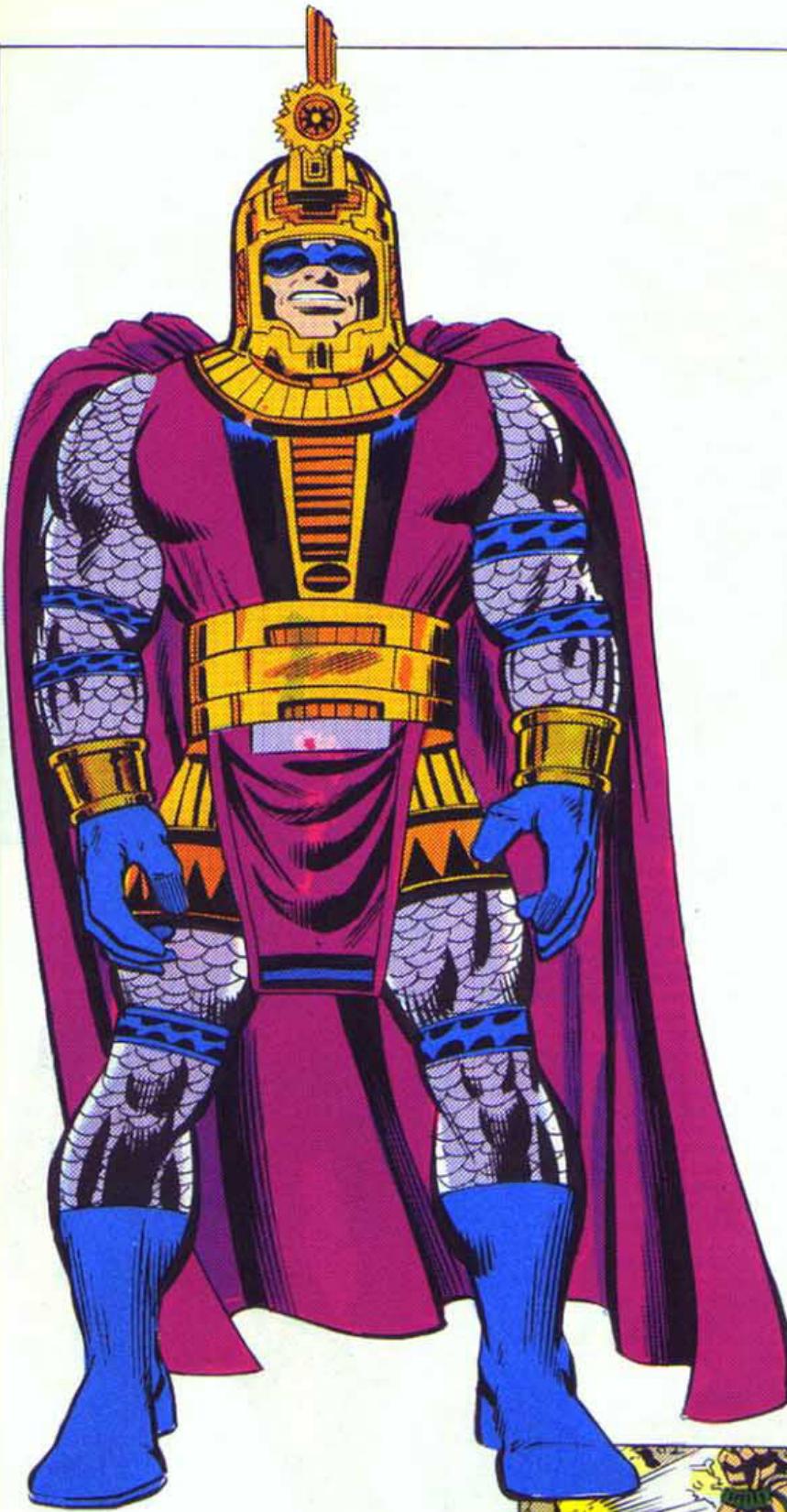
L'A.I.M.

L'A.I.M. (Advanced Idea Mechanics, en français: Etudes des Technologies de Pointe) est une organisation composée de brillants scientifiques et de leurs hommes de main, dont l'objet est de prendre le pouvoir et de renverser tous les gouvernements par des moyens technologiques. Pendant la seconde Guerre Mondiale, l'A.I.M. était une des sections de l'organisation militaire subversive Hydra. Vers la fin des années 60, l'A.I.M. quitta Hydra en raison de divergences politiques et se lança dans des opérations indépendantes. Elle se signala d'abord à l'attention générale en se constituant en cartel international et en s'occupant du développement et du marketing de nouveaux produits technologiques. D'abord fournisseur de matériel divers et d'armes pour les agences gouvernementales, officielles ou non, l'A.I.M. dut poursuivre clandestinement ses activités, du jour où le colonel Nick Fury du S.H.I.E.L.D. mit en évidence ses menées subversives. L'A.I.M. a participé à trois importantes réalisations. La première fut la création du SUPER-ADOPTOIDE, un androïde capable de copier n'importe quel super-pouvoir (ce projet fut conduit sous le code "EUX"). La deuxième fut celle du CUBE COSMIQUE. Un objet doté de pouvoirs extraordinaires et ayant la propriété de restructurer la réalité. L'A.I.M. fabriqua le contenant — c'est-à-dire le cube — mais pas l'énergie capable de recréer la réalité, dont l'origine reste à ce jour inconnue.

La troisième réalisation de l'A.I.M. fut celle de MODOK (Mental Organism Designed Only for Killing, ou en français: Organisme Mental Destiné à Tuer), être humain ayant subi une mutation artificielle, à été énorme et au corps chétif, possédant une intelligence surhumaine et le pouvoir d'émettre des rafales d'énergie et des champs de forme mentale (Voir à Modok). Modok était à l'origine un membre ordinaire de l'A.I.M. qui fut choisi par le premier savant pour être le sujet d'une mutation expérimentale. Après sa transformation, Modok supprima le premier savant et devint le nouveau chef de l'A.I.M. Depuis, l'organisation n'a eu d'autre but que de servir les ambitions de Modok. Sous ses ordres, ses activités ont stagné; elle n'a ni créé d'armes sophistiquées, ni lancé d'attaques importantes contre aucun gouvernement.

Il existe un groupe dissident d'agents de l'A.I.M. qui ont échappé à la prise de pouvoir de Modok. Ils sont habillés de bleu alors que les agents de Modok, eux, ont des combinaisons jaunes. Les deux factions se sont livré bataille à plusieurs reprises, mais le groupe de Modok a toujours eu l'avantage.





AJAK

Véritable nom: Ajak
Profession: Archéologue
Statut légal: Non-entité. N'a pas d'existence légale

Précédente identité: Tecumotzin
Lieu de naissance: Polaria, dans le nord des Monts Oural (URSS)
Situation de famille: Célibataire
Parents connus: Rakar et Amaa (ses père et mère)

Appartenance à un groupe: A été membre de la colonie des Eternels Polaires

Base d'opérations: Dans les Andes, près de Qutimbo (Pérou)

Première apparition: Eternels n. 2
Origine: Membre de la lignée évolutionnaire expérimentale de l'humanité appelée LES ETERNELS (voir à ce mot). Ajak hérita des pouvoirs caractéristiques de sa race.

Taille: 1 m 85

Poids: 100 kg

Yeux: gris

Cheveux: Noirs

Pouvoirs: Ajak, comme tous les Eternels, possède le pouvoir de lévitation dans la mesure où il est capable de manipuler mentalement les gravitons (particules de gravité) autour de lui. Il peut voler à plus de 1000 kg/heure, ce qui est une vitesse normale pour un individu de sa race.

Il peut aussi manipuler les molécules, comme certains Eternels. Le temps de manipulation dure une minute et il doit récupérer pendant une heure environ avant de refaire usage de son pouvoir; étant un initié du 3 ème degré sur une échelle qui en compte cinq, il peut l'exercer sur des masses de 500 kg.

Comme tous les Eternels, Ajak ignore la fatigue, grâce à ses fonctions métaboliques hautement développées. Il possède une force surhumaine, quoique normale pour un Eternel et il peut soulever 800 kg. Comme tous ses congénères doués d'une force vitale cosmique autorégénératrice. Ajak vieillit lentement; il ne compte pas son âge en années, mais en siècles. Ses pouvoirs de régénération le rendent pratiquement insensible au mal. Seule une blessure susceptible de disperser une grande partie de ses molécules pourrait être mortelle pour lui. La manipulation moléculaire ampute une bonne part de sa force cosmique, ce qui le rend alors plus vulnérable.



ALPHA FLIGHT (LA DIVISION ALPHA)

Crée par l'ex-Département H, le Ministère de la Défense du gouvernement canadien, la Division Alpha est aujourd'hui une équipe indépendante de surhumains qui se consacrent à la protection de l'humanité. Ils sont basés à Ottawa (Canada).



VINDICATOR
(James McDonald Hudson, ingénieur)



SASQUATCH
(Walter Langkowski, biochimiste)



AURORA
(Jeanne-Marie Beaubier, professeur)



VEGA
(Jean-Paul Beaubier, champion de ski)



SHAMAN
(Dr. Michael Twoyoungmen, physicien)



HARFANG
(Anne McKenzie, officier de la Police Montée)



MARINA
(Ne possède pas d'autre identité)



PUCK
(Eugene Judd, vendeur)

ALPHA PRIMITIVES (Les primitifs alpha)

Les Primitifs Alpha sont une race de drones à visage humain, que les Inhumains utilisaient jadis pour exécuter des travaux domestiques et manuels. Ils virent le jour il y a 400 ans, lorsque le généticien Avadar persuada le Conseil de Génétique régnant qu'une nouvelle race de serviteurs dispenserait les Inhumains de travailler pour assurer leur subsistance, ce qui leur permettrait de se consacrer à la Connaissance. Avadar conçut lui-même le prototype Alpha et en dix ans, 500 Primitifs furent créés pour pourvoir à tous les besoins de la ville d'Attilan: services sanitaires, production alimentaire et industrielle, etc.

Les Primitifs Alpha sont à l'origine des créatures dociles aux pensées et aux émotions primaires. Ils sont tous du même sexe, neutre, ce qui les empêche de procréer naturellement. Le clonage est leur seul moyen de reproduction. Chaque Alpha est identique aux autres. Ils mesurent tous 1 m 65, ont les yeux verts et sont dépourvus de système pileux. Ils possèdent une force légèrement supérieure à la moyenne humaine et peuvent soulever 500 kg. Ils travaillent 18 heures par jour et dorment le reste du temps. On leur a appris à parler et à comprendre le vocabulaire de base d'un enfant de six ans. Ils ont une espérance de vie de 42 ans.

Il y a quelques années, les Primitifs Alpha ont été affranchis et autorisés à vivre librement dans la ville souterraine s'étendant au-dessous d'Attilan. N'ayant ni culture ni besoin de se distraire, bon nombre d'entre eux ont choisi de poursuivre leurs tâches habituelles, en dépit de leur nouvelle condition. Comme il est maintenant illégal de cloner les Alpha, leur nombre diminue. Des missionnaires inhumains ont été envoyés sous la cité pour éduquer les Alpha et améliorer leurs conditions de vie.



AMERICAN EAGLE (L'AIGLE)



Véritable nom: Jason Strongbow.

Profession: chef de tribu.

Statut légal: citoyen américain.

Identité: secrète.

Lieu de naissance: Kaibito, Arizona.

Situation de famille: célibataire.

Parents connus: Ward Strongbow, son frère, acquit des pouvoirs identiques à ceux de Jason avant d'être abattu par un criminel.

Apparence à un groupe: aucun.

Base d'opérations: Réserves Navajo, Arizona.

Première apparition: Marvel Two-in-One Annual, N° 6.

Origine: Bloqué dans une grotte pendant l'explosion d'une machine à raffiner le minerai, Jason Strongbow fut bombardé simultanément par des radiations venant d'un isotope d'uranium inconnu et par les vibrations soniques de Klaw, le maître du son, qui se trouvait là. Jason sortit de la grotte, muni de pouvoirs surhumains qu'il attribua au Grand Esprit de sa tribu plus qu'aux effets mutagènes du bombardement de radiations.

Taille: 1 m 83.

Poids: 90 kg.

Yeux: marron.

Cheveux: noirs.

Pouvoirs: L'Aigle possède une force surhumaine, due à la radioactivité qui a fortifié la structure cellulaire de son corps. Au summum de sa puissance, il peut soulever 15 tonnes ou déraciner un arbre.

Le développement de ses tissus musculaires a aussi amélioré sa vitesse et son endurance. Il peut courir jusqu'à 105 km/h pendant environ 5 heures sans se fatiguer. L'endurance de son corps est 100 fois supérieure à la moyenne humaine.

Ses sens ont aussi été aiguisés. Comme son homonyme, l'Aigle a une vue extrêmement perçante: il peut voir à plus de 250 mètres, alors que la moyenne humaine se situe à 6 mètres. Son odorat, son toucher et son ouïe sont environ trois fois supérieurs à ceux d'un homme normal.

Armes: L'Aigle possède une arbalète munie de flèches spéciales. L'une d'elles, reliée à une corde en fibre de verre tressée, lui permet de se balancer en l'air depuis un point élevé ou de grimper le long de la corde elle-même. D'autres, émoussées, peuvent étourdir un adversaire à distance.



ANACONDA

Véritable nom: Blanche Sltznski
Profession: Ex-Manutentionnaire
Statut légal: Citoyenne américaine au casier judiciaire encore vierge.

Précédente Identité: Blondie
Lieu de naissance: Pittsburg, Pennsylvanie
Situation de famille: Célibataire
Parents connus: Aucun
Appartenance à un groupe: La Brigade du Serpent
Base d'opérations: Mobile
Première apparition: Marvel Two-in-One N. 64

Origine: Blanche Sltznski fut choisie par les dirigeants de la Roxxon Oil Company pour être un agent spécial, chargé des opérations secrètes. C'est dans le laboratoire mutagénique de la Brand Corporation, filiale de Roxxon, que Sltznski subit une transformation biologique destinée à lui conférer diverses propriétés reptiliennes permanentes. Sa première mission comme membre de la nouvelle Brigade du Serpent consista à récupérer pour le compte du président de Roxxon, l'ancien symbole du pouvoir appelé la Couronne du Serpent.

Taille: 1 m 88

Poids: 100 Kg

Yeux: Verts

Cheveux: Blonds

Signes particuliers: écailles sur le visage, petites nageoires sur le joue.

Pouvoirs: Comme son homonyme, l'anaconda, Blanche Sltznski possède le pouvoir de constriction. Toute la structure osseuse de ses membres a été remplacée par des os artificiels constitués d'un alliage d'adamantium, et disposés comme sur un squelette de serpent. Ses bras, qui mesurent 60 cm de l'aisselle jusqu'au poignet, et ses jambes, dont la longueur atteint 87 cm de la hanche à la cheville, peuvent s'allonger une fois et demie de plus que leur taille normale. Lorsqu'elle use de ce pouvoir, son tissu musculaire se gorge de sang et ses membres se dilatent. En se contractant, ceux-ci peuvent exercer une pression de 55 kg par cm² et déformer un tube d'acier de 2 cm d'épaisseur et de 60 cm de diamètre.

Anaconda a aussi subi une greffe de branchies qui lui permettent d'absorber l'oxygène de l'eau. Etant une véritable créature amphibia, elle peut respirer indéfiniment sous l'eau comme dans l'air.

Elle possède aussi des facultés de récupération exceptionnelles. Son corps peut cicatriser n'importe quelle blessure non mortelle cinq fois plus vite que la normale.



ANDROMEDA

(Andromède)

Nom véritable: Andromeda

Profession: Guerrière, aventureuse

Identité: Inconnue du public américain

Statut légal: Inconnu. Elle se dit citoyenne d'Atlantis

Autre nom: Andrea Mc Phee

Lieu de naissance: Inconnu, probablement Atlantis

Situation de famille: Célibataire

Parents connus: Aucun

Appartenance à un groupe: Alliée des Défenseurs

Base d'opérations: Mobile

Première apparition: Defenders 143 et Defenders 146 (en costume)

Origine: On sait très peu de choses sur Andromède. Elle prétend être chef d'escadron dans l'armée d'Atlantis et elle explique que la société atlante étant dominée par les hommes, elle ne pouvait plus espérer aucune promotion. Aussi, ayant entendu parler des aventures du Prince des Mers décida-t-elle de venir vivre à la surface. Elle voulut entrer chez les Défenseurs. Pour se faire passer pour une terrienne, elle avala un sérum qui lui permit de respirer de l'air et qui altéra la pigmentation de sa peau. Elle prit le nom d'Andrea Mc Phee, et, plus tard révéla sa véritable identité aux Défenseurs.

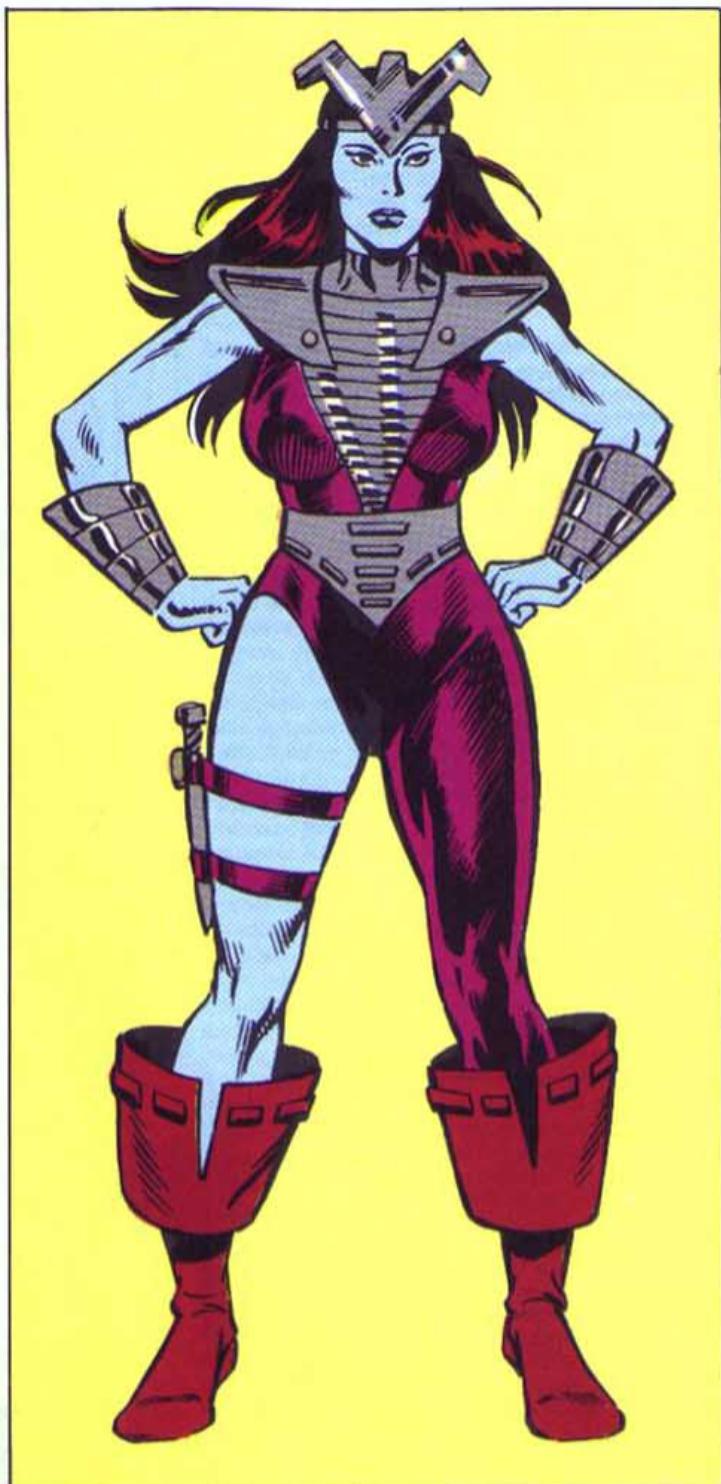
Taille: 1,72 m **Poids:** 80 kg **Yeux:** Verts
Cheveux: Auburn **Peau:** Bleue

Force: Bien que l'on connaisse mal les limites de sa force, on sait qu'Andromède est plus puissante que la plupart des hommes atlantes: un Atlante peut soulever 4 tonnes (à l'air), et Andromède, au moins 14 (toujours à l'air).

Pouvoirs connus: Andromède possède les attributs normaux de l'Homo Mermanus (voir ATLANTIS): des branchies adaptées à la respiration sous l'eau, un métabolisme qui lui permet de supporter d'énormes changements de pression, et une vue perçante, plus sensible aux tons de verts, lui permettant de voir sous l'eau, même à de très grandes profondeurs. Andromède possède également une force inhabituelle pour une femme. Elle nage plus vite que les hommes d'Atlantis et sa résistance est supérieure. Ses limites ne sont pas connues. Comme tous les Homo Mermani (sauf le Prince des Mers), Andromède est incapable de respirer hors de l'eau. Pour pouvoir vivre à la surface, elle a donc eu recours à un sérum utilisé autrefois par les Atlantes Krang et Dorma. Ce liquide donne aux créatures sous-marinées la faculté d'absorber de l'oxygène et de rejeter le gaz carbonique directement par la peau pendant environ douze heures d'affilée. La peau prend une coloration semblable à celle de l'homme blanc pendant la même période.

Autres pouvoirs: Andromède connaît à la perfection toutes les techniques de combat atlantes — combats armés ou à main nue.

Armes: Andromède est experte dans le maniement de toutes les armes atlantes, mais elle utilise plus volontiers un trident qu'elle projette avec violence sur son adversaire. Elle possède également un vaisseau de guerre capable aussi bien de voler dans les airs que de parcourir les profondeurs sous-marines.



ANGAR THE SCREAMER (Angar le cri)

Véritable nom: David Alan Angar
Profession: Ex-chanteur de rock, devenu criminel à la solde d'autrui

Statut légal: Citoyen américain avec casier judiciaire

Identité: Connue

Autres identités: Maître de l'Esprit, Tornade

Lieu de naissance: San Francisco, Californie

Situation de famille: Célibataire

Parents connus: Aucun

Appartenance à un groupe: Néant

Base d'opérations: San Francisco

Première apparition: Daredevil

100

Origine: Angar fut soumis aux effets d'une machine créée par les technologues de Titan qui bombarde ses cordes vocales d'hypersons. Ce phénomène affecta le mécanisme de sa voix qui se trouva dotée de propriétés particulières. L'opération que subit Angar fut réalisée sous les auspices d'un avocat vêtu, Kerwin J. Broderick, qui comptait se servir de lui contre Daredevil et la Veuve Noire.

Taille: 1 m 78

Poids: 70 kg

Yeux: Marron

Cheveux: Bruns

Pouvoirs: Angar émet des cris perçants qui stimulent les substances chimiques du cerveau, provoquant des hallucinations et parfois l'amnésie chez ceux qui se trouvent à portée de sa voix. Lui-même ne peut pas contrôler le teneur spécifique des hallucinations de ses victimes qui ne sont que des produits de leur propre subconscient. Cependant son pouvoir tend à provoquer des visions de type psychotique ou cauchemardesque.

Le cri d'Angar affecte de façon plus ou moins intense tous ceux qui le perçoivent. Mais plus on est près de sa source, plus les hallucinations seront longues. Le temps de récupération pour un homme de constitution normale est d'une heure s'il se trouve à 15 mètres d'Angar, et de douze heures s'il n'en est séparé que d'un mètre. Le cri d'Angar peut atteindre une amplitude de 180 décibels dans la gamme des hautes fréquences, ce qui sur le plan de l'audibilité, équivaut à 138 dB. Il peut provoquer des dommages auditifs permanents chez ceux qui s'en trouvent trop près.

Angar est immunisé contre les effets toxiques de son propre pouvoir. Ses cordes vocales sont plus résistantes que la moyenne. Il peut crier à pleine puissance pendant plus d'une heure d'affilée, en ne s'arrêtant que pour reprendre son souffle.





ANGEL

Véritable nom: Warren Kenneth Worthington III

Profession: Riche homme d'affaires

Statut légal: Citoyen américain sans casier judiciaire

Autres identités: Aucune

Précédente identité: Ange Vengeur

Lieu de naissance: Centerport, Long Island (New York)

Situation de famille: Célibataire

Parents connus: Warren K. Worthington Jr, son père (décédé) - Kathryn Worthington, sa mère (décédée) - Burt Worthington, son oncle paternel

Appartenance à un groupe: Ancien membre des X-MEN et du groupe aujourd'hui dissous des Champions

Base d'opérations: Angel possède des appartements à New York et à Los Angeles et une propriété dans les Rocheuses au Nouveau-Mexique

Première apparition: X-MEN N° 1

Origine: Angel est un mutant. Pendant son adolescence, des ailes lui ont poussé au niveau des omoplates et ont, en quelques mois, atteint leur taille actuelle

Taille: 1,83 m

Poids: 68 Kg

Yeux: Bleus

Cheveux: Blond

Pouvoirs: Angel peut voler grâce à ses ailes, qui ont une envergure de cinq mètres. Couvertes de plumes comme celles d'un oiseau, elles ont une structure osseuse très flexible qui lui permet de les plaquer contre son dos et ses jambes de façon presque indiscernable.

L'anatomie d'Angel est naturellement adaptée au vol. Ses os sont creux comme ceux d'un oiseau, ce qui le rend beaucoup plus léger que tout homme de constitution équivalente. Son corps, possédant une masse musculaire plus importante que la moyenne des humains, est dépourvu de graisse. Ses yeux sont adaptés pour résister aux vents violents qui blesseraient l'œil humain. Il possède en outre une membrane spéciale à l'intérieur de son système respiratoire qui lui permet d'absorber l'oxygène de l'air à vitesse ou altitude élevées.

Pour qu'Angel puisse voler, il lui suffit de battre des ailes, ce qui crée une portance assez grande pour sustenter une masse de 180 Kg (y compris son propre poids). Sa vitesse de croisière normale est de 110 Km/h, mais il peut atteindre 280 Km/h en piqué. Il peut se maintenir à 240 Km/h sans l'aide du vent pendant une demi-heure avant de réduire sensiblement son allure.

Bien qu'il vole généralement au-dessous du plafond des nuages (2000 m), il peut, sans grand effort, s'élancer jusqu'à 3000 mètres. Il peut plus difficilement atteindre l'altitude record détenue par l'oise africaine avec 8700 mètres au-dessus du niveau de la mer, mais il ne peut s'y maintenir que pendant quelques minutes seulement.

Le pouvoir d'Angel lui permet de voler pendant un maximum de douze heures d'affilée. Contrairement à ce que l'on a pu dire, il ne peut pas effectuer de vol transatlantique sans aide extérieure. Lors de son unique tentative pour y parvenir, il accomplit une partie du trajet en avion.

ANNIHILUS

Véritable nom: Annihilus.

Profession: mégalomane.

Statut légal: citoyen d'Arthros, planète de la Zone Négative. Inconnu du grand public.

Lieu de naissance: planète Arthros, secteur 17 A, Zone Négative.

Parents connus: Annihilus est une entité unique.

Appartenance à un groupe: néant.

Base d'opérations: secteur 17 A de la Zone Négative.

Première apparition: Fantastiques, Annual n° 6.

Origine: En un passé lointain, des habitants de la planète Tyanna, au cœur de la Zone Négative, partirent semer sur des planètes voisines, des spores fécondées artificiellement. L'un des vaisseaux s'étant écrasé sur un monde volcanique inhabité, son équipage libéra les spores qu'il transportait. L'une d'elles était un insectoïde doué d'une grande intelligence, qui allait devenir Annihilus. Ayant découvert dans le vaisseau un casque de transmission des connaissances il apprit l'histoire des Tyanniens et assimila leur savoir. Cela lui permit de développer sa force et son intelligence et de créer la Capsule de contrôle cosmique, à partir des composants du vaisseau. Fort de ce nouveau pouvoir, il devint le maître des êtres primitifs avec lesquels il cohabitait puis il partit à la conquête des autres mondes de la Zone Négative.

Taille: 1,80 m.

Poids: 90 Kg.

Yeux: verts.

Cheveux: sans.

Peau: verte.

Pouvoirs: Possédant un exo-squelette très sophistiqué, Annihilus est capable de supporter des pressions externes de 700 kg par cm² et de plonger à 975 m sous la mer. Il peut respirer à l'économie pendant une année dans le vide de l'espace intersidéral en stockant des molécules d'oxygène dont il modifie la structure. Doté d'une grande force physique, il peut soulever 50 tonnes. Très intelligent il a, de plus, accès à la technologie d'une civilisation très avancée. Ses ailes lui permettent de voler dans l'atmosphère à la vitesse de 250 km/h; propulsé par sa Capsule de contrôle cosmique, il peut même voler encore plus vite dans le vide de l'espace.

Armes: L'arme principale d'Annihilus est sa Capsule de contrôle cosmique, un cylindre de 5 cm de diamètre et de 15 cm de long qui contient l'essence de la technologie du vaisseau Tyannien. Des micro-circuits lui permettent de domestiquer son pouvoir et de contrôler de grandes quantités d'énergie cosmique. Cette énergie peut être utilisée sous forme de rafales ou pour transformer les structures atomiques de la matière.



ANT-MAN (L'Homme-Fourmi)

Véritable nom: Scott Edward Lang
Profession: Électrotechnicien

Statut légal: Citoyen des Etats-Unis possédant un casier judiciaire (condamnation pour cambriolage)

Identité: Secrète

Lieu de naissance: Coral Gables, Floride

Situation de famille: Divorcé d'avec Peggy Rae Lang

Parents connus: Cassandra Eleanor Lang, sa fille

Appartenance à un groupe: Néant

Base d'opérations: Farmingdale, Long Island (New York)

Première apparition: MARVEL PREMIERE n. 47

Origine: Pour sauver sa fille, Scott Lang se résout à commettre un cambriolage et il s'empare des containers de gaz rétrécissant et du costume d'Henry Pym, le premier Homme-Fourmi. Pym lui donnera la permission de les garder, après avoir la certitude que Scott en fera bon usage.

Taille: 1,83 m

Poids: 86 kg

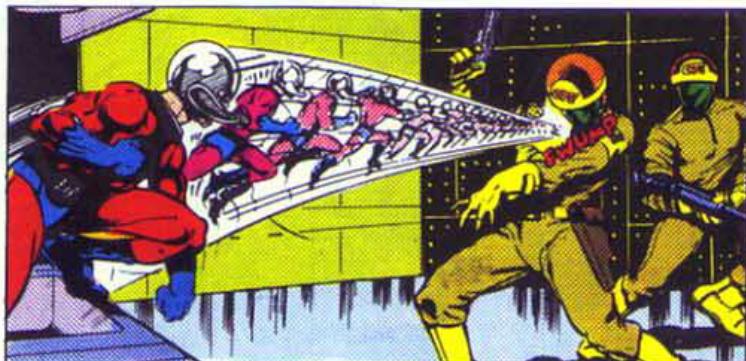
Yeux: bleus

Cheveux: blonds

Pouvoirs: L'Homme-Fourmi peut réduire sa taille à volonté aux dimensions d'une fourmi (d'où son nom). A l'origine de cette transformation: un groupe rare de particules sub-atomiques, dont la source reste à ce jour inconnue, et qu'il stocke dans des containers "de champ magnétique" (sous l'effet de la concentration des particules, les lignes de force magnétique deviennent visibles et se comportent comme un gaz). Une fois libérées, ces particules lui permettent de réduire ou bien d'accroître sa taille ainsi que celle des objets qui l'entourent. Une grande partie de la masse du noyau de chaque atome affecté étant convertie en particules énergétiques (qui gravitent autour du noyau restant), la masse du volume initial reste intacte. Ce qui signifie qu'un coup de poing donné par l'Homme-Fourmi réduit à sa plus petite dimension aura la même force que celui d'un homme de taille normale. Une exposition trop fréquente au gaz peut être néfaste pour l'individu. Ce fut le cas pour Henry Pym, dont le cerveau semble avoir subi d'irréparables dommages.

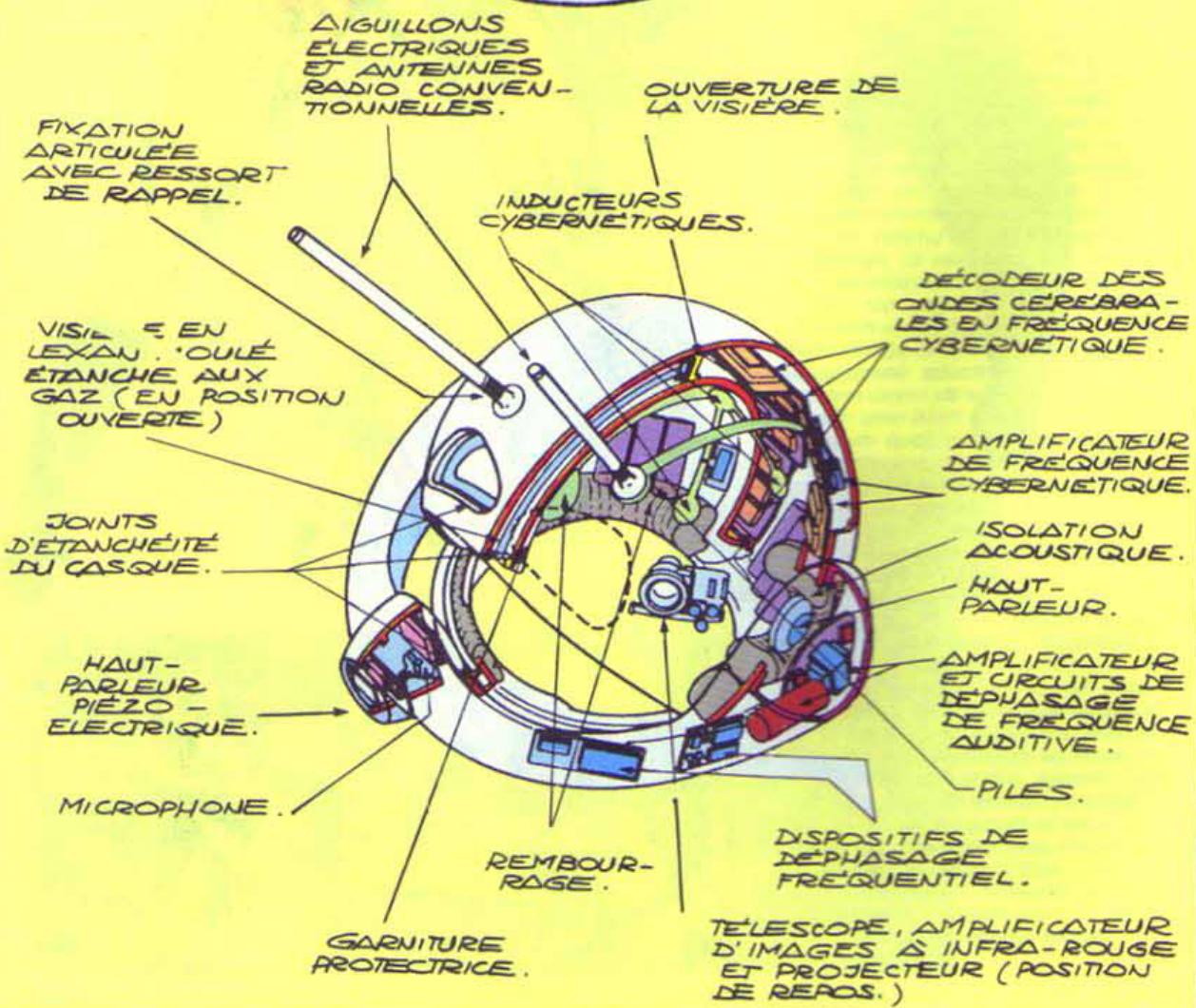
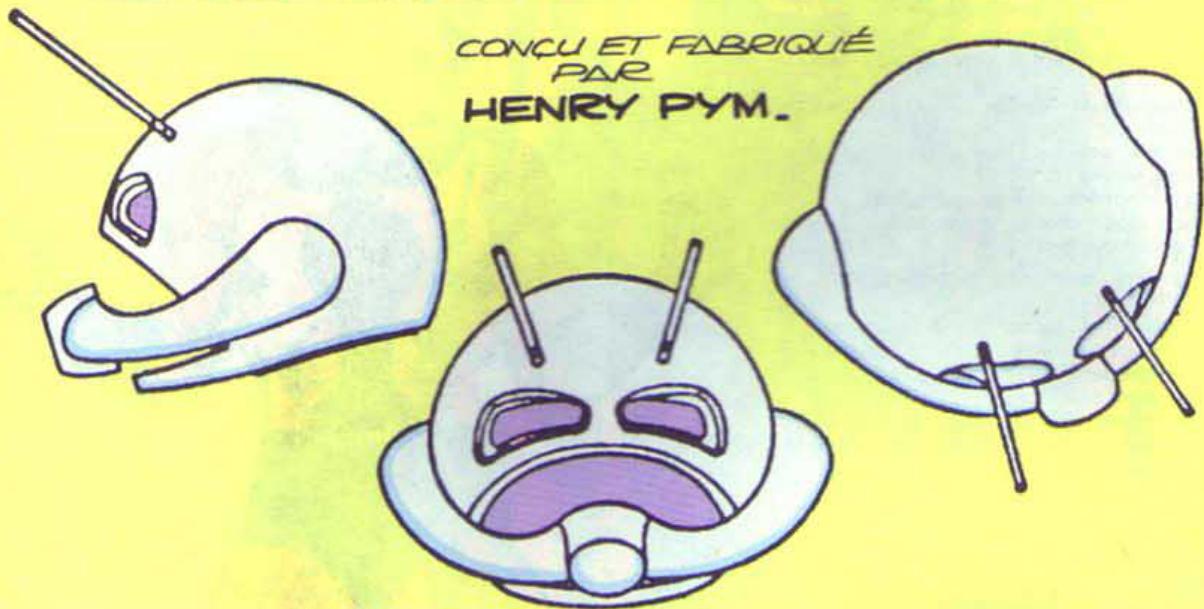
Equipement: L'Homme-Fourmi porte un casque cybernétique conçu par Henry Pym et qui lui permet de communiquer avec les fourmis. Il peut émettre dans un rayon d'un kilomètre et demi, selon les matériaux qui l'entourent. Son casque contient également un système d'amplification sonore qui modifie aussi la fréquence de sa voix, lui permettant ainsi d'être entendu de ses voisins, malgré sa taille réduite.

Pour se déplacer d'un endroit à un autre, l'Homme-Fourmi utilise des fourmis volantes comme montures.



CASQUE DE L'HOMME FOURMI

CONÇU ET FABRIQUÉ
PAR
HENRY PYM.



AQUARIAN

Véritable nom: Wundar

Profession: Prophète

Statut légal: Extra-terrestre

Identité: Connue

Autres identités: Héraut du Nouvel Age

Lieu de naissance: Dakkam, deuxième planète du système Aquarii

Situation de famille: Célibataire

Parents connus: Hektu, son père et Soja, sa mère, tous deux décédés

Appartenance à un groupe: Néant

Base d'opérations: Mobile

Première apparition: FEAR n. 17

Origine: Encore enfant, Wundar quitta la planète Dakkam pour venir sur Terre. Extra-terrestre de type humanoïde, il acquit des pouvoirs surhumains en étant exposé aux rayons cosmiques des hautes-couches de l'atmosphère terrestre. Après un atterrissage en catastrophe sur la Terre, il grandit dans l'épave de son vaisseau avant d'être libéré par l'Homme-Chose. Il fut amené au centre de recherches gouvernementales baptisé PROJET PEGASUS pour participer à une expérience destinée à étudier les énergies du Cube Cosmique. Au cours de l'expérience, ses pouvoirs cosmiques furent décuplés et, communiant avec la sensibilité du Cube Cosmique, il acquit à la fois de vastes connaissances et un idéal. Il prit le nom d'AQUARIAN et, fort de ses nouveaux pouvoirs, il entama une croisade pour la paix.

Taille: 1,78 m

Poids: 74 kg

Cheveux: bruns

Yeux: marrons

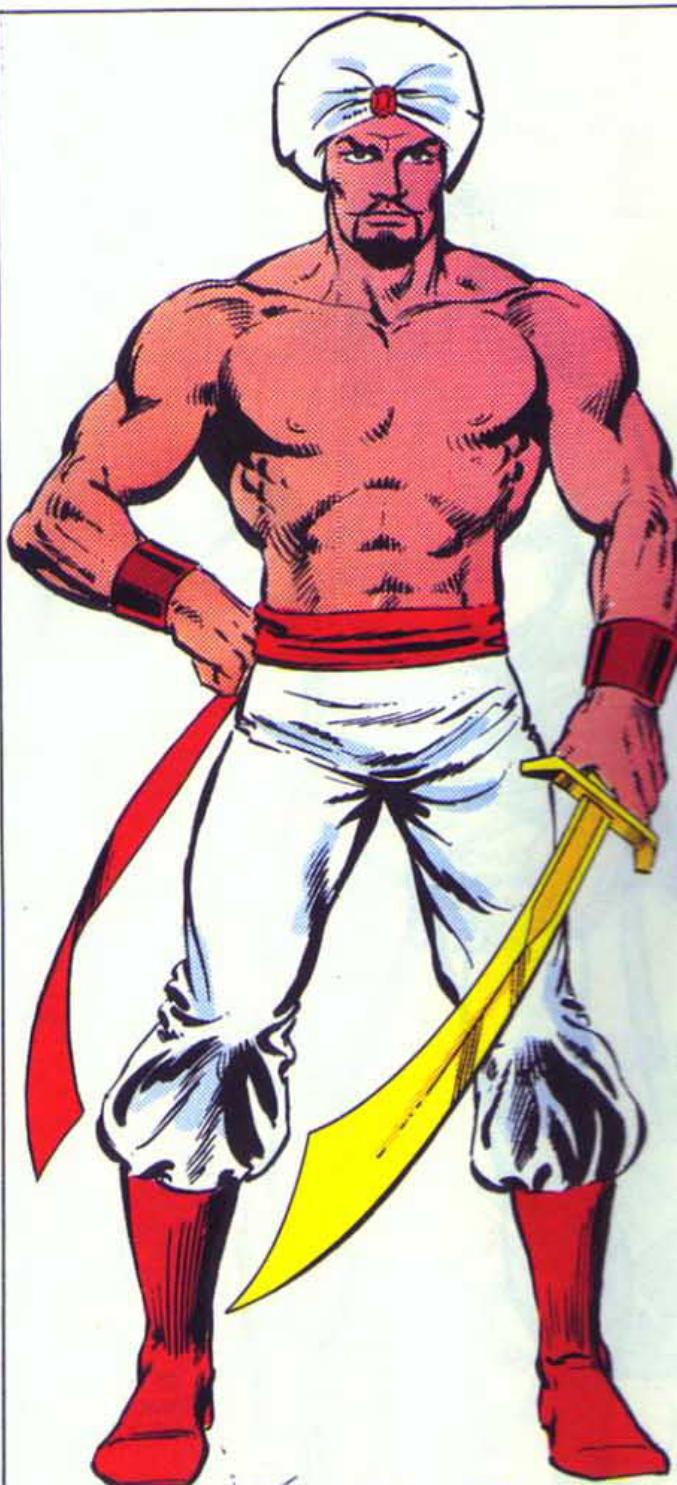
Pouvoirs: En étant exposé aux rayons cosmiques de l'atmosphère terrestre, Wundar acquit le pouvoir d'absorber toutes formes d'énergie et de les transformer en énergies physique et cinétique, venant s'ajouter à celles de son corps. Ce qui lui conférait une force surhumaine, lui permettant de soulever 15 tonnes et de sauter jusqu'à 8700 m en hauteur et 2,5 km en longueur! Mais sous peine de se voir désintégré en une sphère de force. Wundar devait veiller à ce que cette énergie, en s'accumulant, n'atteigne jamais le seuil limite de 6,5 millions de watts (Red Richards lui fabriqua un uniforme spécial pour la contenir et la désamorcer).

Le Cube Cosmique amplifia les pouvoirs d'absorber l'énergie de Wundar. A présent, son corps est perpétuellement entouré d'un champ neutralisateur de force entropique. Ce champ entropique neutralise presque toute la gamme du spectre électromagnétique: lumière, électricité, gravité, magnétisme, son, etc. Le son et la lumière ne pouvant le traverser. Aquarian est aveugle et sourd. Mais il compense ces déficiences par des perceptions extra-sensorielles équivalentes, dont le Cube Cosmique l'a doté.

La polarité de son champ étant opposée à celle des champs de la matière atomique, il peut neutraliser toute énergie cinétique supérieure à 20,34 joules. Ainsi, une balle, un couteau ou un coup de poing lancés avec force ne peuvent le frapper. Par contre, les objets dont l'énergie cinétique est inférieure à 20,34 joules (ce peut être le cas d'une arme dont la vitesse est de 15 cm/seconde) peuvent traverser son champ sans que leur inertie soit neutralisée.

Du fait de cette propriété qui le touche également, Aquarian ne peut se déplacer plus vite que ne le permet son champ entropique. Sa puissance de saut ne lui est donc plus d'aucune utilité. Cependant, il peut marcher dans l'air puisqu'il peut annuler les effets de la pesanteur.





ARABIAN KNIGHT (Le Chevalier Arabe)

Véritable nom: Abdul Qamar.

Profession: Cheik bédouin.

Statut légal: citoyen d'Arabie Saoudite, sans casier judiciaire.

Identité: secrète.

Lieu de naissance: Aqabah, Arabie Saoudite.

Situation de famille: trois épouses (polygamie autorisée par les coutumes tribales): Maya, Rana et Almira.

Enfants: Faisal et Hassim.

Appartenance à un groupe: néant.

Base d'opérations: mobile (Arabie Saoudite et Egypte, dans les environs d'Ahmet).

Première apparition: INCREDIBLE HULK n° 257.
Origine: Dans une tombe où il s'était réfugié, au cœur du Sinaï. Qamar découvrit un cimenterre magique et un tapis volant ayant appartenu à l'un de ses ancêtres qui avait été un héros de son peuple au XIII^e siècle.

Taille: 1,78 m.

Poids: 75 kg.

Cheveux: noirs.

Yeux: marrons.

Pouvoirs: Le Chevalier Arabe n'a pas de pouvoirs surhumains, bien qu'il possède une force physique et une carrure athlétique au-dessus de la moyenne. Tous ses pouvoirs résident en fait dans son habileté à contrôler ses trois armes magiques.

Armes: — Son tapis magique, qu'il commande mentalement et qui ne répond qu'à ses propres pensées. Si sa vitesse et son altitude optimale de vol sont illimitées, le Chevalier Arabe ne peut toutefois dépasser le seuil des 320 km/h ou des 6000 m d'altitude, au risque de connaître de graves problèmes respiratoires. Sur son ordre mental, le tapis peut également s'enrouler autour d'un objet, se rouler sur lui-même, frapper un ennemi ou remplir d'autres fonctions lévitationnelles. Il est pratiquement indestructible.

— Son cimenterre d'or, qui émet des rayons d'énergie magique dont la puissance atteint 1378.10^5 pa., ce qui suffit pour percer une plaque d'acier de 8 cm d'épaisseur. Le pouvoir de cette arme est tel que si quelqu'un d'autre que son propriétaire tente de la saisir, son énergie magique se retourne contre le voleur. Au besoin, le Chevalier Arabe peut aussi l'utiliser comme une simple épée.

— Sa ceinture, qu'il peut manipuler mentalement et qui peut servir de lien, de lasso, de fouet ou de corde ascensionnelle. Elle est faite de la même matière que le tapis volant et est donc indestructible. Elle peut être allongée magiquement jusqu'à 10 fois sa taille, qui est d'un mètre vingt.

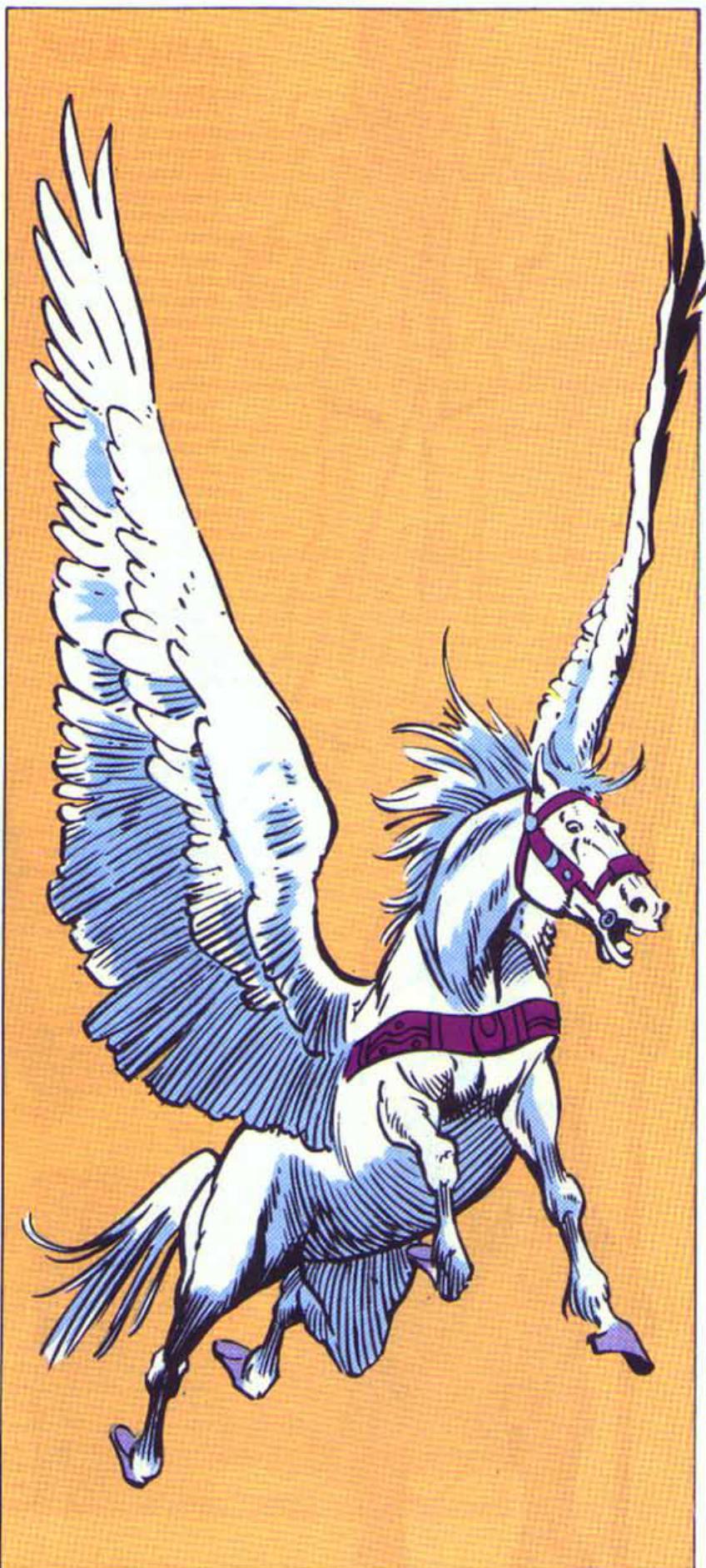
ARAGORN

Aragorn est le cheval ailé de Brunehilde la Valkyrie. Son précédent propriétaire était Dane Whitman, le Chevalier Noir (voir Valkyrie et Chevalier Noir). Whitman est le neveu du Professeur Nathan Garrett, le premier Chevalier Noir, un criminel qui grâce à des manipulations génétiques, dota son cheval de grandes ailes qui lui permirent, après d'autres modifications, de voler. Mais Garrett fut vaincu par Iron Man, le cheval s'échappa, et tomba aux mains de Dreadknight. Avant de mourir, Garrett fit promettre à son neveu d'utiliser honnêtement ses découvertes scientifiques. Dane Whitman décida donc de devenir un nouveau Chevalier Noir. Il fabriqua un nouveau cheval qu'il baptisa Aragorn et dont il fit son destrier. Quand il dut quitter son époque pour remonter au 12ème siècle, il confia Aragorn à Brunehilde, qui en est depuis lors la propriétaire. Le Chevalier Noir, de retour au 20ème siècle, chevauche maintenant une monture mécanique.

Les ailes d'Aragorn ont une envergure de 2,60 m et sont recouvertes de plumes comme celles des oiseaux. Son anatomie est parfaitement adaptée au vol: ses os sont creux, il est donc plus léger qu'un cheval normal. Il est entièrement dépourvu de graisse et sa masse musculaire est proportionnellement plus importante que celle d'un homme. Ses yeux sont capables de supporter des vents très forts. Une membrane spéciale placée sur son appareil respiratoire lui permet d'inhaler de l'oxygène même à très grande vitesse et à haute altitude. Aragorn peut soulever jusqu'à 900 kg, c'est-à-dire son propre poids plus celui de la Valkyrie (qui, en tant qu'Asgardienne, pèse plus lourd qu'une terrienne: 215 kg), plus éventuellement un passager. En vol, Aragorn peut atteindre la vitesse de 200 km/heure; il peut voler sans s'arrêter pendant une heure. En général, il reste juste au-dessus de la couche nuageuse (environ 2000 mètres d'altitude), mais peut monter jusqu'à 3000 mètres sans difficulté.

Aragorn est très intelligent et répond aux nombreux ordres verbaux de la Valkyrie.

Première apparition: Avengers 48. ■



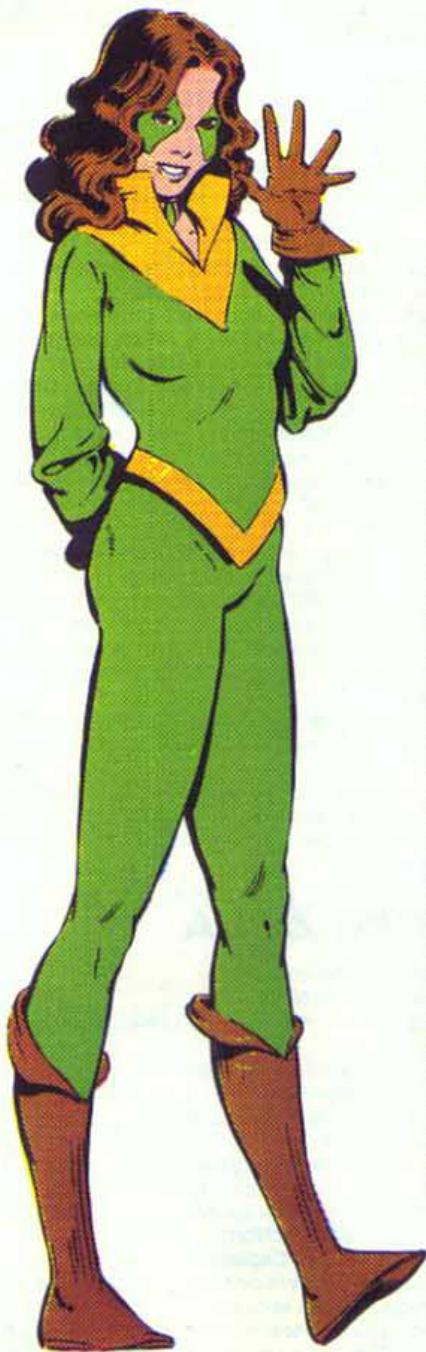


ARCADE

Véritable nom: Inconnu
Profession: Play-boy, tueur à gages
Statut légal: Citoyen américain, sans casier judiciaire
Identité: Secrète
Précédentes identités: Néant
Lieu de naissance: Beverly Hills, Californie
Situation de famille: Célibataire
Parents connus: Aucun
Appartenance à un groupe: Néant
Base d'opérations: Mobile
Première apparition: MARVEL TEAM-UP n. 66
Origine: Héritier d'une très grosse fortune, Arcade versa dans le crime pour tromper son ennui.
Taille: 1,67 m
Poids: 63 kg
Yeux: Bleus
Cheveux: Roux
Pouvoirs: Bien qu'il n'ait aucun pouvoir surhumain, Arcade possède un quotient intellectuel très supérieur à la moyenne et un talent certain pour la mécanique, l'architecture et la technologie appliquée. Ingénieur autodidacte brillant et innovateur, il a mis au point un complexe de pièges mortels surnommé "Cau-chemar Land", qui tient à la fois du flipper et du parc d'attractions.
Tueur à gages, il conçoit et construit pour ses clients des "Cau-chemar Land" adaptés aux faiblesses de leurs adversaires. Il demande à sa clientèle un million de dollars par victime, ce qui est peu, comparé aux dépenses engagées. Mais pour lui, le jeu compte plus que le profit ou même que la victoire.

ARES, DIEU DE LA GUERRE

Véritable nom: Arès
Fonction: Dieu de la Guerre
Statut légal: Citoyen de l'Olympe, dont l'existence est inconnue du commun des mortels
Autre identités: Mars, Mister Talon
Lieu de naissance: Mont Olympe
Situation de famille: Marié à Enyo, déesse de la discorde
Parents connus: Zeus, son père et Héra, sa mère
Enfants: Deux fils, Deimos et Phobos
Appartenance à un groupe: Dieux de l'Olympe
Base d'opérations: Le royaume extra-dimensionnel de l'Olympe
Première apparition: THOR n. 129
Origine: Comme tous les dieux grecs, Arès tire son pouvoir de la biosphère de la Terre. Les circonstances de sa naissance sont liées à la mythologie. Ses rapports avec ses parents relèvent plus de la tradition que d'hypothétiques liens du sang.
Taille: 1,85 m
Poids: 90 kg
Yeux: Marrons
Cheveux: Bruns
Pouvoirs: Etant un dieu immortel, Arès possède une force et une résistance hors du commun, supérieures à celles de la plupart des dieux olympiens. Il peut soulever 70 tonnes et n'est jamais fatigué après un effort.
Armes: Arès manie avec art et talent toutes les anciennes armes de guerre. Il dispose d'une armurerie, dont toutes les pièces ont été façonnées par Héphaïstos, le forgeron de l'Olympe, à partir de métaux non terrestres. Le javelot est son arme préférée, après l'épée et la masse.



ARIEL (Etincelle)

Véritable nom: Katherine Pryde

Profession: Etudiante

Statut légal: Citoyenne des Etats-Unis, encore mineure

Identité: Secrète

Surnom: Kitty

Lieu de naissance: Deerfield, Illinois

Situation de famille: Célibataire

Parents connus: Carmen et Theresa Pryde, son père et sa mère (divorcés)

Appartenance à un groupe: X-MEN

Base d'opérations: Ecole pour Jeunes Surdoués du Professeur Xavier, à Salem (New York)

Première apparition: X-MEN 129 sous le pseudonyme de SPRITE

Origine: Etincelle est une mutante dont les pouvoirs se sont manifestés vers l'âge de 13 ans

Taille: 1,61 m

Poids: 47 Kg

Yeux: Noisette

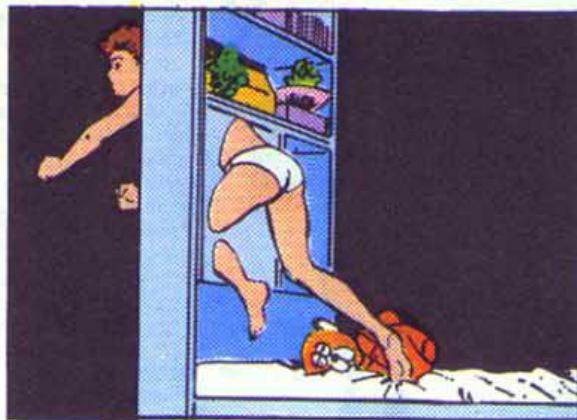
Cheveux: Châtain

Pouvoirs: Etincelle possède le pouvoir de passer à travers la matière en altérant la synchronisation des atomes de son corps et de tout objet avec lequel elle entre en contact de façon à les mettre en phase. De cette manière, les deux systèmes peuvent fusionner sans interaction contraire, un peu comme les deux lames d'un mixer. Ce processus s'appelle "phasage".

En traversant les objets, Etincelle ne modifie pas sa vitesse initiale. Comme elle ne peut pas respirer lorsqu'elle se trouve à l'intérieur de ces derniers, elle ne peut s'y maintenir que pendant une période limitée et ne peut traverser que des objets dont l'épaisseur reste en deçà de sa capacité respiratoire.

Etincelle peut aussi bien passer au travers de murs épais que d'objets plus petits (êtres humains ou projectiles). Elle a appris à se dématérialiser instinctivement pour se protéger au moindre signe de danger (un bruit sonore pouvant être l'indice d'un coup de feu).

Pour l'instant, son pouvoir ne peut s'appliquer qu'à son propre corps et à ses vêtements. Mais elle s'entraîne pour accroître sa portée, de façon à pouvoir aussi dématérialiser les objets qui l'entourent.





ARKON

Véritable nom: Arkon

Fonction: Impérion de la planète Polemachus

Statut légal: Citoyen de Polemachus, dont l'existence est ignorée de la population terrestre

Autres identités: Arkon le Magnifique

Lieu de naissance: Polemachus, dans le système Pan-Bellacique

Situation de famille: Célibataire

Base d'opérations: Cité de Protar, sur Polemachus

Première apparition: AVENGERS 75

Origine: Né, de famille noble, sur un monde habité par des humanoïdes glorifiant la guerre, Arkon devint le chef de tous les seigneurs de la guerre de la planète.

Taille: 1,83 m Poids: 180 kg Yeux: Marron Cheveux: Bruns

Pouvoirs: Arkon est physiologiquement semblable à tout être humain normalement constitué, mais possède des capacités bien supérieures: structure osseuse dix fois plus résistante, tissu musculaire cinq fois plus dense, d'où une force proportionnellement supérieure. Arkon peut ainsi soulever une tonne et demie.

Armes: Arkon possède trois armes à faisceaux d'énergie, originaires de Polemachus. Chacune d'elles a la forme d'un éclair stylisé; de l'état solide, elles se transforment en énergie pure à l'instant où elles touchent leur cible.

Ses éclairs dorés peuvent lui ouvrir des portes temporaires entre les dimensions, lui permettant d'accéder aux mondes alternatifs.

Ses éclairs rouges sont des armes destructrices, développant une force d'environ 860 bars, capable de soulever Thor dans les airs.

Ses éclairs noirs, parfois appelés Eclairs-D, sont ses armes les plus puissantes; elles peuvent développer une force de 3440 bars, capable de pulvériser une montagne de taille moyenne!

ARNIM ZOLA

Véritable nom: Arnim Zola

Profession: Biochimiste

Statut légal: Citoyen suisse sans casier judiciaire

Identité: Connue

Autres identités: Le Biofanatique

Lieu de naissance: Mont Weisshorn (Suisse)

Situation de famille: Célibataire

Parents connus: Aucun. Arnim est le dernier de sa lignée

Appartenance à un groupe: Ses recherches ont été subventionnées par le criminel de guerre nazi, Crâne Rouge

Base d'opérations: L'île cachée des Exilés dans la mer des Sargasses (Atlantique Nord)

Première apparition: Captain America 208

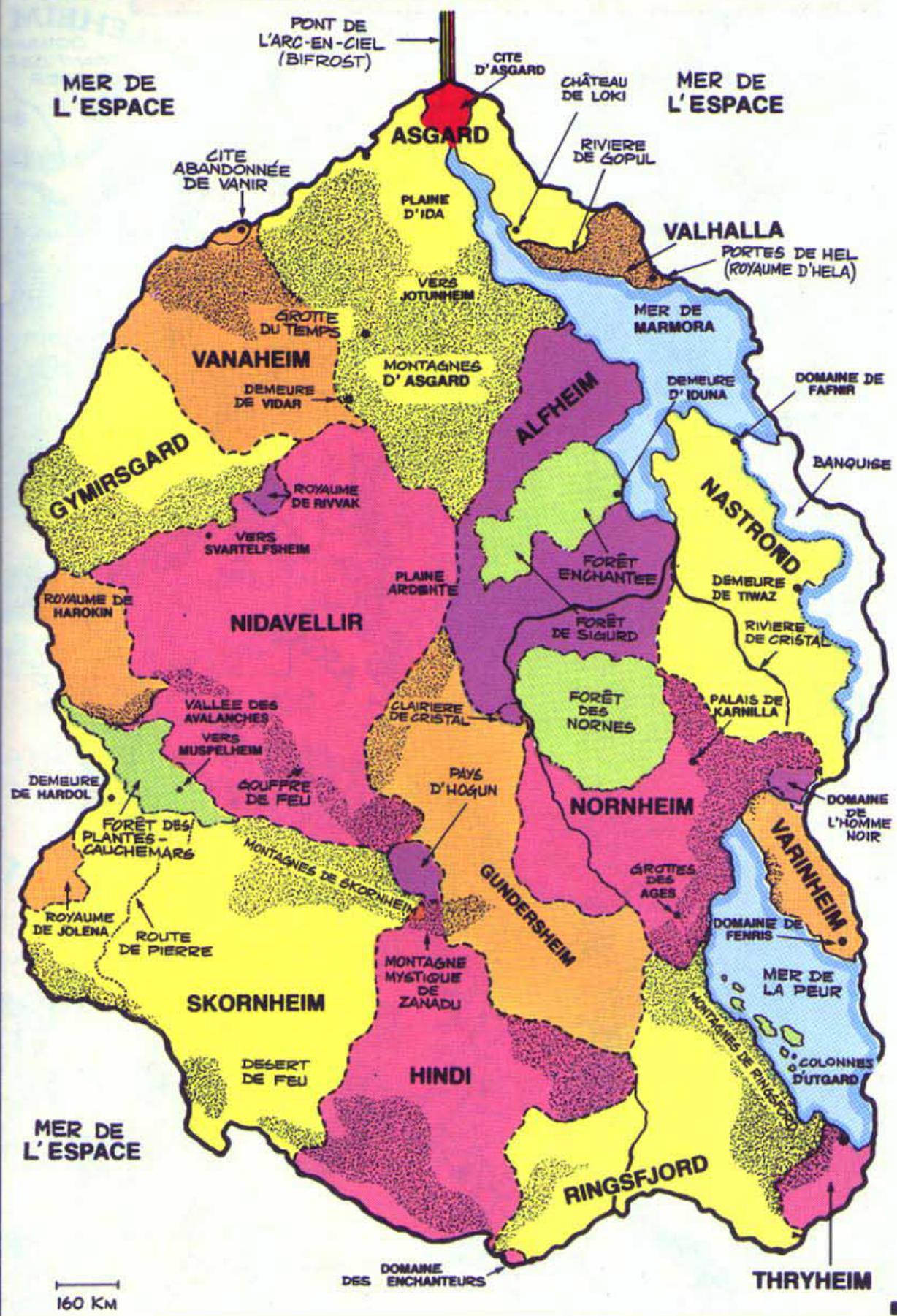
Origine: Zola découvrit un jour, dans le château de ses ancêtres des documents venus du Proche-Orient, probablement pendant les Croisades. Ils contenaient des secrets relatifs à la Vie, que Zola mit au service de la biochimie, devenant ainsi le premier généticien des temps modernes. Il se fabriqua un nouveau corps plus résistant et transféra sa propre personnalité dans son nouveau cerveau, placé dans une position plus protégée.

Taille: 1,68 m Poids: 90 kg Yeux: Marron Cheveux: Sans Signes caractéristiques: Zola possède une boîte de perception extra-sensorielle à la place de la tête. Son tronc et ses jambes sont enfermés dans une armure de métal sous contrôle électronique. Une image de son visage original apparaît sur un écran, à la hauteur de sa poitrine.

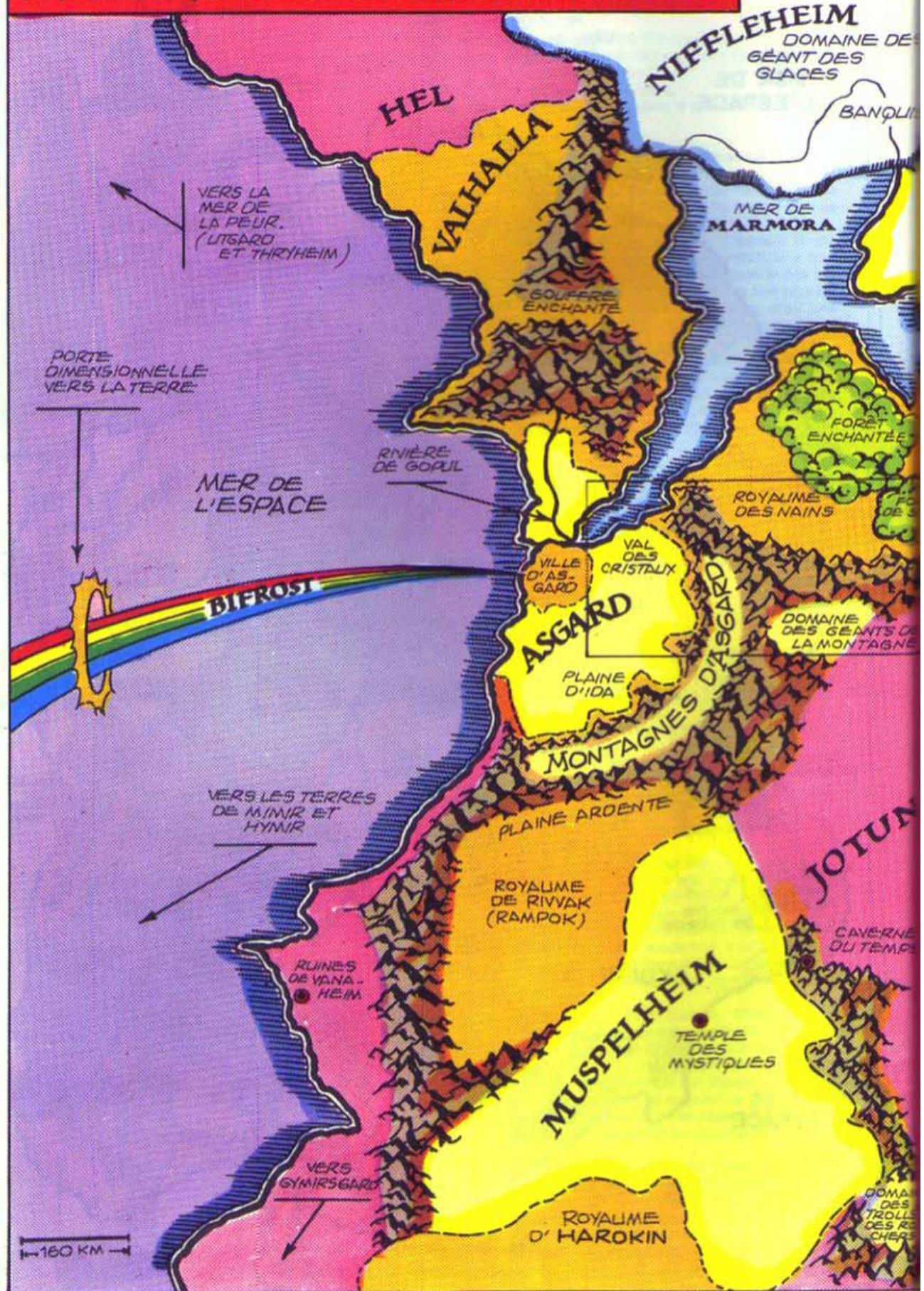
Pouvoirs: Toute sa force provient de sa capacité à contrôler ses créations, au moyen d'appareils électropsychiques de sa propre conception.

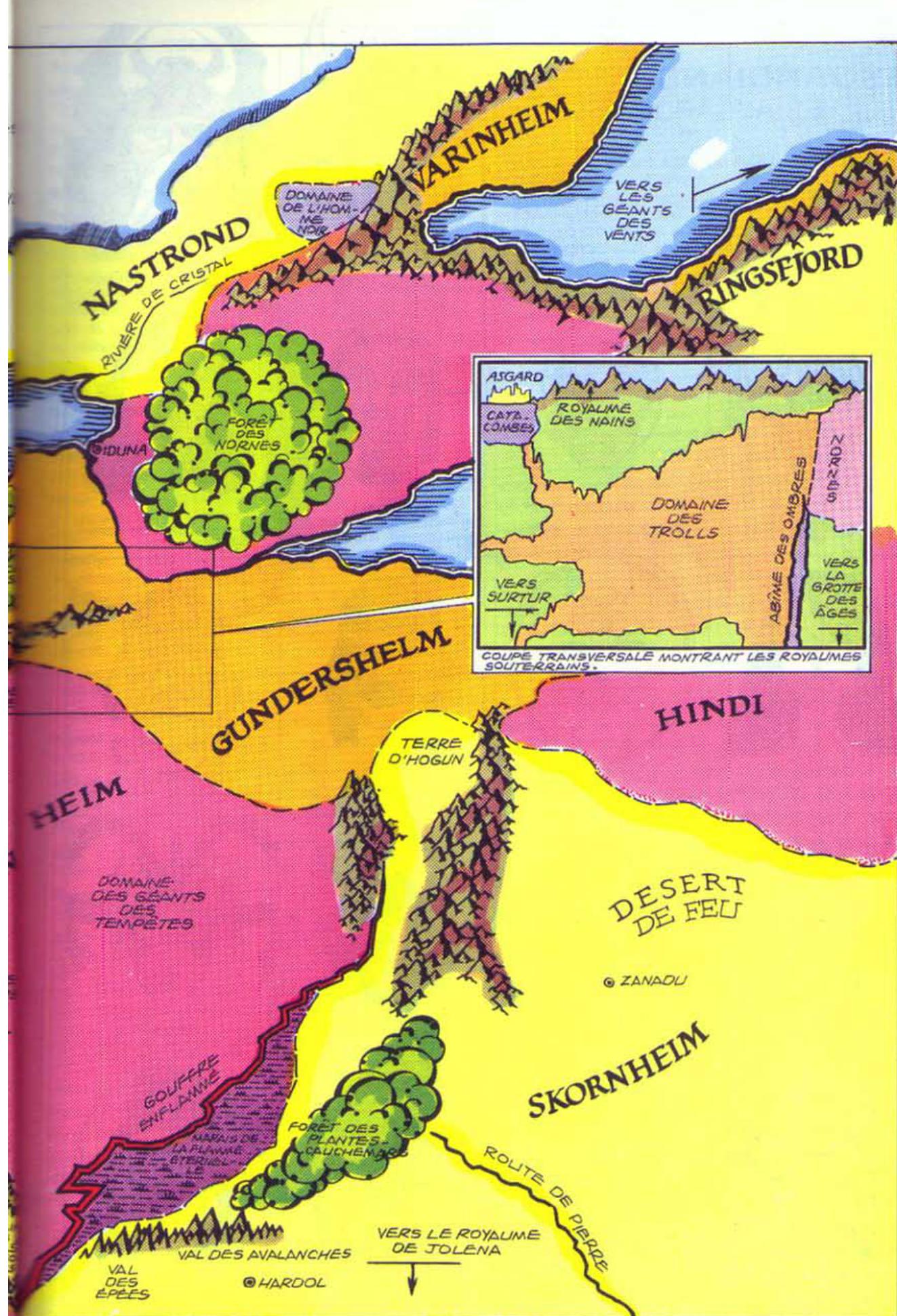
Equipement particulier: Zola contrôle ses créations biogénétiques par l'intermédiaire de sa boîte de perception extra-sensorielle, activée par des électrodes implantées dans son cerveau. Il s'agit d'un émetteur rétractable qui convertit les ondes cérébrales en signaux électriques et les transmet sous forme d'ordres télépathiques, dans un périmètre de radiodiffusion normale.

ASGARD: LE CONTINENT



ASGARD, Demeure des Dieux Scandinaves ~





ASGARDIANS LES ASGARDIENS

Les Dieux d'Asgard sont une race d'entités physiologiquement semblables aux Humains, aux pouvoirs divins et dont les origines se perdent dans la légende. Autrefois adorés par les peuples scandinaves, les Asgardiens ne sont plus l'objet d'un culte et ne le recherchent d'ailleurs pas. Ils vivent dans le royaume extra-dimensionnel d'Asgard.



THOR
dieu de la Foudre. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 83



ODIN
père de tous les dieux. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 85



LOKI
dieu du mal. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 85



BALDER
dieu de la lumière. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 85



HEIMDALL
gardien du pont de l'arc-en-ciel. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 85



SIF
déesse de la chasse. 1ère apparition: THOR 136



FRIGGA
déesse du mariage. 1ère apparition: THOR 274



SIGYN
déesse de la fidélité. 1ère apparition: THOR 274



TYR
dieu de la guerre. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 85



FREY
dieu de la moisson. 1ère apparition: THOR 294



HERMOD
dieu de la vitesse. 1ère apparition: THOR 275



IDUNN
déesse de l'immortalité. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 114



VOLLA
déesse de la prophétie. 1ère apparition: THOR 127



HELA
déesse de la mort. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 102



HOGUN
maître de la masse. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 119



FANDRAL
seigneur de l'épée. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 119



VOLSTAGG
dieu de la sangle. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 119



KARNILLA
déesse des Nornes. 1ère apparition: JOURNEY INTO MYSTERY 107

Véritable nom: HODER
Profession: Dieu de l'Hiver
Identité: Les habitants de la Terre prennent Hoder pour un personnage mythologique.

Etat-civil: Célibataire
Famille connue: aucune
Base d'opérations: Asgard
Première apparition: THOR 274

Son histoire: Hoder est un dieu d'un âge avancé qui, dupé par Loki, a failli tuer Balder avec une flèche en bois de gui, auquel Balder est vulnérable.

Taille: 1,77 m

Poids: 176 kg

Yeux: Hoder n'a plus d'yeux
Cheveux: Blancs

Trait Particulier: Hoder est complètement aveugle.

Force: Hoder peut presser ou soulever environ 20 tonnes.

Pouvoirs: Hoder possède les attributs physiques surhumains propres aux dieux d'Asgard. Il a en plus des talents psychiques qui lui permettent de deviner des événements futurs ou ayant lieu dans des mondes parallèles.

HODER



Véritable nom: HERMOD
Profession: Dieu de la Vitesse
Identité: Les habitants de la Terre prennent Hermod pour un personnage mythologique.

Etat-civil: Célibataire
Base d'opérations: Asgard
Première apparition: THOR 274

Taille: 1,80 m

Poids: 128 kg

Couleur des yeux: bleus

Cheveux: bruns

Son histoire: On sait très peu de chose à propos d'Hermod si ce n'est que c'est un très jeune Dieu et qu'Odin l'a choisi comme messager pour sa célérité. Sa mission la plus importante fut de se rendre chez Hela pour savoir comment ramener Balder à la vie.

Force: Hermod peut soulever ou presser environ 30 tonnes.

Pouvoirs: En plus des attributs surhumains propres aux Dieux d'Asgard, Hermod se déplace à très grande vitesse.

HERMOD



Véritable nom: VOLLA
Profession: Prophétesse
Identité: inconnue des habitants de la Terre

Lieu de naissance: Asgard

Lieu du décès: Asgard

Famille connue: Aucune

Base d'opérations: Hel et Nifflheim

Première apparition: THOR 127

Son histoire: Volla mourut après avoir annoncé Ragnarok, le crépuscule des Dieux. Mais ceux qui sont assez courageux pour traverser le Royaume des Morts peuvent continuer à aller la consulter.

Taille: 1,70 m

Poids: 102 kg

Yeux: argent

Cheveux: blancs

Force: En tant que spectre, sa force est négligeable.

Pouvoirs: Volla a des dons de voyance qui lui permettent de prévoir l'avenir.

VOLLA



Véritable nom: SIGYN
Profession: Déesse de la Fidélité
Identité: Les habitants de la Terre prennent Sigyn pour un personnage mythologique.

Statut légal: Princesse d'Asgard (de par son mariage avec Loki)

Etat-civil: mariée

Famille connue: Loki (mari), Odin (beau-père), Frigga (bel-lease-mère), Thor (beau-frère).

Base d'opérations: Asgard

Première apparition: THOR 275

Son histoire: Les circonstances du mariage de Sigyn avec Loki n'ont jamais été révélées. Pendant des siècles, ils restèrent des étrangers l'un pour l'autre et ce n'est que récemment que Sigyn tenta de donner un sens à leur mariage. Elle resta aux côtés de Loki et le soutint alors qu'il subissait le châtiment d'Odin. Mais quand Loki retrouva la liberté, il abandonna Sigyn.

Taille: 1,72 m

Poids: 154 kg

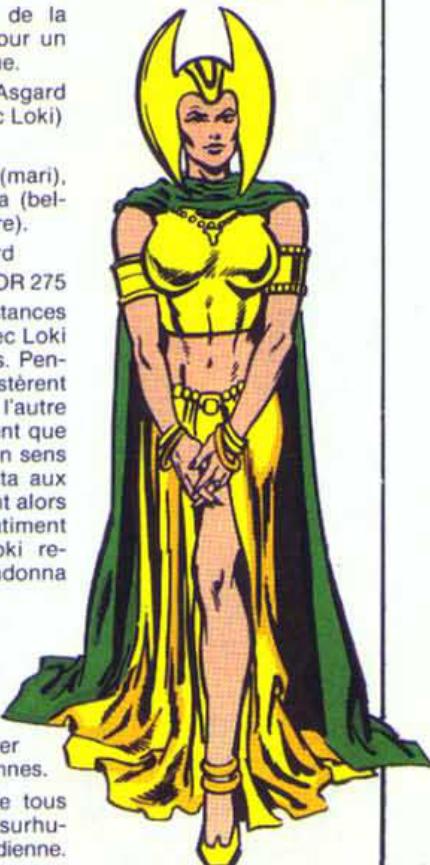
Yeux: Bleus

Cheveux: Noirs

Force: Sigyn peut soulever ou presser environ 25 tonnes.

Pouvoirs: Sigyn possède tous les attributs physiques surhumains d'une déesse asgardienne.

SIGYN



ATLANTIS

A l'origine, Atlantis (l'Atlantide) était un continent situé dans l'Atlantique nord, qui abritait l'une des civilisations humaines les plus avancées de l'histoire. Il y a 20 000 ans, 500 ans après le règne du roi Kuli, Atlantis fut englouti par la mer à la suite d'un terrible cataclysme. L'Homo Mermanus, une branche de l'humanité capable de vivre sous l'eau, vit le jour 3000 ans plus tard et commença à peupler le fond des mers. L'un de ses principaux sites se trouvait sur les ruines d'Atlantis. Aujourd'hui, la plupart des peuples sous-marins de l'Atlantique portent le nom d'Atlantes. Le souverain du plus grand des royaumes existants est Namor Ier, le Prince des Mers. La carte ci-dessous montre les sites les plus importants de l'actuel Atlantis et ses environs.



LES ATLANTES

Les Atlantes sont une sous-espèce d'Homo Sapiens Homo Mermanus, possédant une peau bleuâtre, des branchies qui leur permettent de respirer sous l'eau, une anatomie surhumaine capable de supporter une grande pression aquatique, et une vision sensible à la lumière verte, grâce à laquelle ils peuvent voir dans les profondeurs sous-marines. Descendant des Atlantes terrestres d'avant le déluge, l'Homo Mermanus vit le jour voici environ 17000 ans, lorsque le dieu olympien de la mer, Poséidon, utilisa ses pouvoirs mystiques pour transformer une tribu de ses disciples en êtres amphibiens. D'abord nomades, les Atlantes édifièrent divers sites au fond des mers, le plus grand d'entre eux se trouvant sur les ruines de l'ancien Atlantis terrestre. Les personnages suivants sont les Atlantes les plus connus de notre époque:



NAMOR
Prince des mers et d'Atlantis. 1ère apparition: FANTASTIC FOUR 4



DORMA
épouse de Namor (décédée). 1ère apparition: F. F ANNUAL 1



ATTUMA
seigneur barbare. 1ère apparition: FANTASTIC FOUR 33



BYRRAH
cousin de Namor. 1ère apparition: TALES TO ASTONISH 90



VASHTI
vizir d'Atlantis. 1ère apparition: TALES TO ASTONISH 90



NAMORITA
cousine de Namor. 1ère apparition: SUB-MARINER 50



KRANG
seigneur de la guerre d'Atlantis. 1ère apparition: F. F. ANNUAL 1



TYRACK
lieutenant de Krang. 1ère apparition: AVENGERS 156



SETH
conseiller de Namor. 1ère apparition: TALES TO ASTONISH 98



IKTHON
savant fâlon. 1ère apparition: SUB-MARINER 7



LORVEX
Barbare. 1ère apparition: SUB-MARINER 54



KORMOK
grand prêtre d'Atlantis. 1ère apparition: SUB-MARINER 17



THAKOS
seigneur de la guerre d'Atlantis. 1ère apparition: SUB-MARINER 16



CORAL
citoyenne du Royaume. 1ère apparition: SUB-MARINER 56



RAMAN
gardien des portes d'Atlantis. 1ère apparition: SUB-MARINER 66



ARKUS
officier atlante. 1ère apparition: SUB-MARINER 63

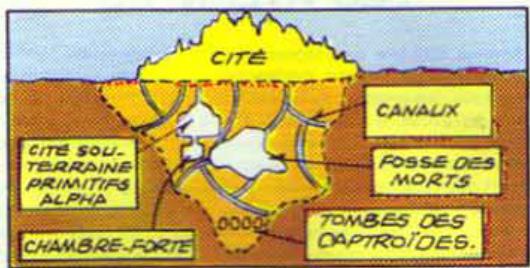


MADOXX
doyen d'Atlantis. 1ère apparition: SUB-MARINER 64

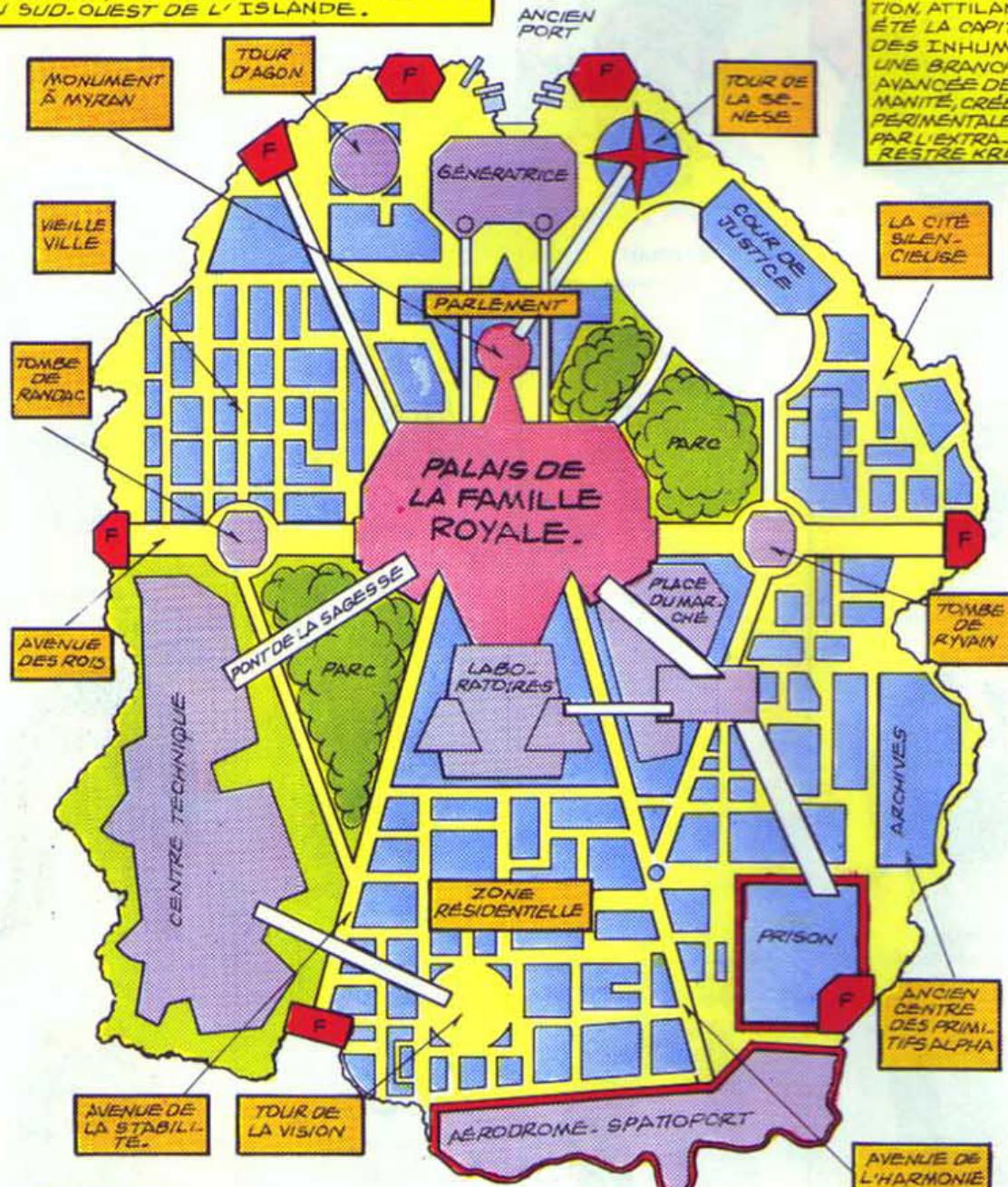


VOLPAN
technicien atlante. 1ère apparition: SUB-MARINER 63

ATTILAN, DÉMEURE DES INHUMAINS.



FONDÉE PAR LE ROI MYRAN, VOICI 7000 ANS, LA VILLE D'ATTILAN FUT CONSTRUISTE SUR UNE ÎLE DE L'ATLANTIQUE NORD, SITUÉE À ENVIRON 320 K. AU SUD-OUEST DE L'ISLANDE.



DEPUIS SA FONDATION, ATTILAN A ÉTÉ LA CAPITALE DES INHUMAINS, UNE BRANCHE AVANÇÉE DE L'HUMANITÉ, CRÉÉE EXPÉRIMENTALEMENT PAR L'EXTRA-TERRESTRE KREE.

DANS LES ANNÉES 50, IL TRANSFÉRERENT LEUR CITÉ À L'ABRI DE LEUR TECHNOLOGIE, DANS UNE VALLEE DE L'HIMALAYA POUR S'ISOLER DAVANTAGE DU MONDE EXTERIEUR. ATTILAN PRIT LE NOM DE GRAND REFUGIE. ELLE A DEPUIS ÉTÉ TRANSFÉRÉE SUR LA LUNE, PRÈS DU POSTE DE UATU LE VEILLEUR.

ATTUMA

Véritable nom: Attuma.

Fonction: chef barbare.

Statut légal: Son existence n'est pas publiquement connue sur Terre.

Lieu de naissance: Océan Atlantique nord, à 90 km au sud-ouest de l'Islande.

Situation de famille: célibataire.

Parents connus: aucun.

Appartenance à un groupe: néant.

Base d'opérations: Skarka, une cité-forteresse à 320 Km au nord de la cité d'Atlantis, dans l'océan Atlantique nord.

Première apparition:

FANTASTIC FOUR N° 33.

Origine: Attuma est né dans la tribu des Homo Mermanus qui renoncèrent à la civilisation pour devenir des nomades barbares. Il a été doté, l'on ne sait dans quelles circonstances, d'une force très supérieure à celle de ses congénères. Arrivé à l'âge adulte, Attuma découvrit, dans des chroniques atlantes aujourd'hui disparues, une prophétie annonçant qu'un conquérant s'emparerait par la force de l'empire d'Atlantis. Il s'imagine être ce conquérant.

Taille: 2 m 03.

Poids: 185 kg

Yeux: marron

Cheveux: bruns.

Peau: bleue.

Pouvoirs: Attuma possède les attributs caractéristiques de l'Homo Mermanus, à savoir:

- des branchies lui permettant d'extraire l'oxygène de l'eau
- une anatomie surhumaine capable de supporter les changements de pression
- une circulation sanguine lui permettant de survivre à des températures très basses
- une vision plus sensible aux verts, grâce à laquelle il peut voir dans les profondeurs de l'océan.

Attuma est beaucoup plus fort qu'un Atlante ordinaire. Il peut soulever 40 000 tonnes, c'est-à-dire 10 000 fois plus qu'un Atlante et nager à la vitesse de 100 Km à l'heure alors qu'un Atlante ne dépasse pas le 50 à l'heure! Sous la mer, sa force rivalise avec celle du Prince des Mers (sur Terre cependant, Namor lui est supérieur).

Comme tous les Atlantes, Attuma ne peut pas respirer hors de l'eau. Mais il peut s'y maintenir approximativement dix minutes.

Armes: Attuma possède un trident d'acier pesant à peu près 25 kg. Il utilise au besoin d'autres armes de guerre.



AURORA



Véritable nom: Jeanne-Marie Beaubier.

Profession: Professeur d'histoire-géographie.

Identité: secrète.

Statut légal: citoyenne canadienne. Casier judiciaire vierge.

Précedentes identités: aucune.

Lieu de naissance: Montréal, Québec.

Situation de famille: célibataire.

Parents connus: Jean-Paul Beaubier (Véga), son frère.

Appartenance à un groupe: Division Alpha.

Base d'opérations: La Salle, Québec.

Première apparition: X-MEN 120.

Origine: Aurora est une mutante dont les pouvoirs se sont manifestés à la fin de son adolescence.

Taille: 1,79 m.

Poids: 60 kg.

Yeux: bleus.

Cheveux: bruns.

Pouvoirs: Aurora, de même que son frère Véga, peut se déplacer à une vitesse très élevée, tel un projectile vivant, en canalisant l'énergie cinétique de ses molécules. Si en théorie elle est capable d'atteindre la vitesse de la lumière, elle ne peut en fait se déplacer aussi vite dans l'atmosphère terrestre, en raison de la chaleur trop forte que créerait le frottement des couches d'air contre son corps.

Cette manipulation des molécules de son corps entraîne une augmentation de sa cohésion intermoléculaire. Sa peau, plus résistante, peut ainsi supporter les vents violents et le frottement causé par la vitesse, pourvu qu'elle soit inférieure à 1760 km/heure (deux fois la vitesse du son).

Aurora possède un autre pouvoir qu'elle partage avec son frère. Lorsque les deux jumeaux joignent leurs mains, ils engendrent une lumière blanche équivalente, à son intensité maximale, à celle d'un phare. Le contact de leurs mains fait varier le taux d'accélération de leurs molécules, ce qui provoque une série de décharges photoniques.



AVALANCHE

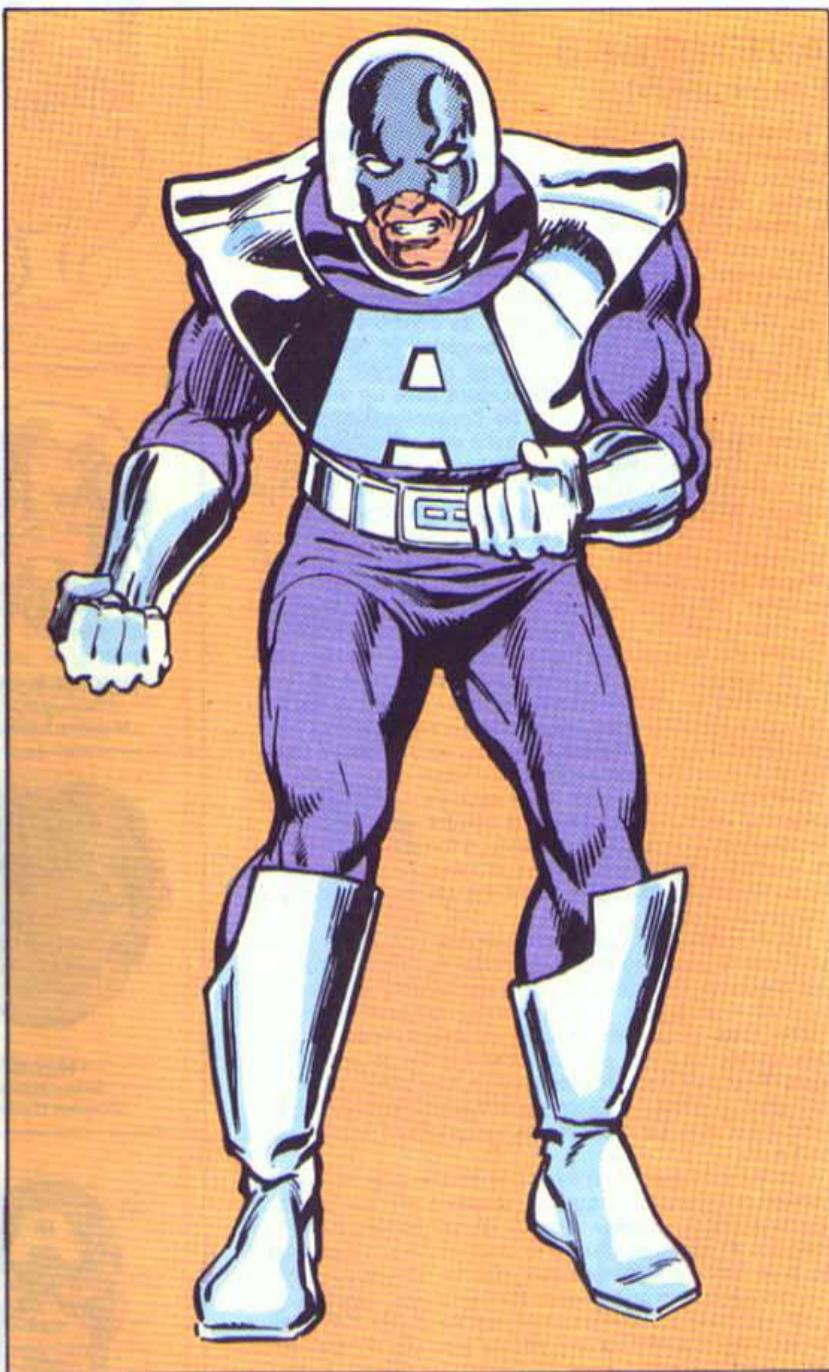
Véritable Nom: Dominic Petros
Profession: Criminel
Identité: Publiquement connue
Statut légal: Ancien citoyen Grec, naturalisé Américain - Possède un casier judiciaire
Autres noms: Aucun
Lieu de naissance: Localité inconnue de l'île de Crète
Situation de famille: Marié
Parents connus: Helen (femme)
Appartenance à un groupe: Confrérie des Mauvais Mutants II, devenue aujourd'hui la Freedom Force
Base d'opérations: Quelque part à l'intérieur du Pentagone, Virginie
Première apparition: U.S.A.: X-MEN 141

FRANCE: SPECIAL STRANGE 35

Histoire: Tout ce qui concerne le passé d'Avalanche, antérieur au jour où Mystique l'enrôla dans la 2ème Confrérie des Mauvais Mutants, est presque entièrement inconnu. Tout ce que nous savons, c'est qu'il était d'origine grecque et qu'il a émigré aux Etats-Unis. Il apparaît pour la première fois en public avec la Confrérie lors de l'attentat manqué contre le Sénateur Robert Kelly (qui ne cessait de proclamer que les mutants faisaient peser une menace sur l'humanité). Puis Avalanche quitta momentanément la Confrérie pour se rendre en Californie où il tenta d'extorquer de fortes sommes d'argent à l'Etat sous la promesse qu'il n'utilisera pas son pouvoir de déclencher de forts tremblements de terre sur la côte Ouest. Depuis, il a réintégré la Confrérie. Mystique a récemment offert au Gouvernement des Etats-Unis les services de la Confrérie qui est devenue la Freedom Force et dont la première mission fut de capturer le mutant Magneto.

Taille: 1,70 m **Poids:** 88 kg
Yeux: Bruns **Cheveux:** Bruns
Degré de force: Avalanche possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de sa carrure soumis à un exercice modéré régulier.
Pouvoirs: Le mutant Avalanche a le pouvoir de générer au moyen de ses mains de puissantes ondes vibratoires aux effets terriblement destructeurs. Dirigées contre des immeubles ou la terre elle-même, les vibrations produisent des effets semblables à ceux d'un tremblement de terre ou d'une avalanche. Avalanche lui-même est invulnérable aux effets des puissantes ondes vibratoires qu'il engendre. Toutefois, si les vibrations se retournent contre lui, il serait grièvement blessé.
Limites du pouvoir: Pour des raisons inconnues, le pouvoir d'Avalanche n'a que peu ou pas d'effet sur le tissu organique. Lorsqu'il utilisa son pouvoir contre Hulk, celui-ci fut indemne mais, sous l'effet de la rétroaction, Avalanche eut les deux bras brisés (il est maintenant guéri).

Il n'existe aucune limite à la superficie sur laquelle Avalanche peut user de son pouvoir. Toutefois, rien ne prouve qu'il pourrait créer un tremblement de terre capable de détruire une ville entière.



AVENGERS (Les Vengeurs)

L'équipe des Vengeurs est une des plus puissantes organisations de super-héros costumés de la Terre, dont le but est de protéger le monde contre toute menace que les forces conventionnelles ne peuvent maîtriser. Fondée quelques mois après la création des Fantastiques, les Vengeurs sont devenus la première équipe de super-héros officiellement reconnue par le Conseil de Sécurité des Nations Unies, l'Assemblée Générale des Nations Unies et plus tard par le SHIELD, agence de contre-espionnage. Cette équipe est largement ouverte et se modifie constamment. Quelques semaines seulement après sa fondation, Hulk quitte l'équipe, créant ainsi un précédent. En près d'un an d'existence de l'organisation, tous les autres membres fondateurs se sont mis en congé en laissant à Captain America, première recrue des Vengeurs, la tâche de combler les vides. Par la suite, tous les membres fondateurs reprendront du service, à l'exception de Hulk.

C'est au moment où Loki, le dieu asgardien du mal, tenta de discréditer Hulk pour attirer Thor, le dieu du tonnerre, dans la bataille, que les cinq membres fondateurs: Hulk, Iron Man, L'Homme-Fourmi, Thor et la Guêpe, se réunirent pour la première fois. L'aventure terminée, l'Homme-Fourmi leur proposa de former une équipe régulière qui, sur la suggestion de la Guêpe, porterait le nom de "Vengeurs". Peu après, la nouvelle équipe s'installa à Manhattan, dans l'hôtel particulier de l'industriel Anthony Stark qui n'était autre — mais à l'époque, les Vengeurs l'ignoraient — que leur compagnon Iron Man. Stark fit don de l'hôtel aux Vengeurs, pour leur usage exclusif; il créa également une fondation destinée à couvrir les frais courants de cette équipe à but non lucratif. La fondation prit le nom de Maria Stark (mère de Stark); et Jarvis, le maître d'hôtel de confiance de la famille Stark, fut affecté au service de l'hôtel des Vengeurs.

Captain America a été le premier résident à plein temps ainsi que la première recrue de l'équipe. En cas d'absence des membres fondateurs, leurs remplaçants Oeil de Faucon, Vif Argent et la Sorcière Rouge élisaient domicile à l'hôtel. C'est ce que feront aussi les autres membres. Captain America a été le premier chef des Vengeurs et il l'est resté durant de nombreuses années. Les Vengeurs élisent leur chef: Iron Man, la Guêpe et la Vision l'ont tous été à un moment donné. Le nombre des Vengeurs en activité varie de 3 à 15.

Les Vengeurs sont en liaison si étroite avec le Gouvernement des Etats-Unis que leur système informatique a un accès direct à certains réseaux d'information gouvernementaux et militaires. Aussi le Conseil de Sécurité s'est-il de plus en plus intéressé aux affaires internes des Vengeurs et il a désigné l'agent Henry Gyrish pour faire la liaison entre le Gouvernement et les Vengeurs. Par mesure de sécurité, Gyrish fixa leur effectif à neuf membres. Heureusement pour les Vengeurs, Gyrish fut remplacé par un autre agent plus modéré du Conseil de Sécurité, Raymond Sikorsky. Captain America fixa à six le nombre maximum de Vengeurs. Cette règle est toujours en vigueur.

Au cours des récents mois, la Vision, chef actuel des Vengeurs, donna le feu vert pour la création d'une seconde équipe de Vengeurs basée sur la Côte Ouest. Oeil de Faucon, nommé chef de cette nouvelle équipe, fut envoyé à Los Angeles en Californie pour y installer une base d'opérations. Avec ses deux filiales totalement indépendantes mais parfaitement coordonnées, l'organisation des Vengeurs compte désormais douze membres actifs, six sur chaque côté. Le bruit courut un jour que la Vision projetait de prendre bénévolement le contrôle du gouvernement mondial; même si ce projet échoua, le gouvernement américain limita l'accès des Vengeurs à l'information concernant la sécurité, et il abolit certains de leurs priviléges, comme celui de faire décoller leurs Quinjets supersoniques depuis leur base de Manhattan. Les Vengeurs s'allieront alors aux FF, qui avaient perdu ce même privilège, pour établir une base aérienne commune dans l'océan Atlantique.



Vengeurs de la Côte Est et de la Côte Ouest sont entièrement autonomes, il n'y a aucune autorité centrale à leur tête. Le Mississippi sert de frontière entre leurs zones territoriales. Les deux groupes se communiquent toutes les informations reçues et peuvent, à l'occasion, unir leurs forces pour affronter un unique danger.

1ère apparition: USA: AVENGERS 1 - FRANCE: OM-BRAX-SAGA 243.

WEST COAST AVENGERS 1 - FRANCE: RCM 14.

REVUE DES MEMBRES

THOR

Membre fondateur. Il est actuellement membre de réserve de l'équipe de la Côte Ouest, et participe à l'action des Vengeurs dans des circonstances spéciales.

IRON MAN

Membre fondateur. Iron Man a pris plusieurs congés, en particulier lorsqu'il fut frappé d'incapacité pour cause d'alcoolisme. Il a été chef des Vengeurs et est actuellement membre actif des Vengeurs de la Côte Ouest.

HOMME-FOURMI/GIANT-MAN/GOLIATH I/POURPOINT JAUNE (Ant-Man/Yellow Yacket)

Membre fondateur. L'Homme-Fourmi prit l'identité de Giant-Man avant sa seconde aventure avec le groupe. Après un bref congé, il revint dans l'équipe sous le nom de Goliath. Plus tard, sous l'identité de Pourpoint Jaune, il épousa la Guêpe, autre Vengeur. Il reprit plusieurs fois son identité d'Homme-Fourmi. Après une longue absence, Pourpoint Jaune réintégra l'équipe dont il fut expulsé pour cause de conduite indigne. Il est aujourd'hui conseiller scientifique des Vengeurs de la Côte Ouest.

GUEPE (Wasp)

Membre fondateur. La Guêpe a pris plusieurs congés de durée variable, généralement pour accompagner son mari, Pourpoint Jaune, dont elle est aujourd'hui divorcée. Elle effectue actuellement son second mandat de chef des Vengeurs de la Côte Est.

HULK

Membre fondateur. Il quitta l'équipe après sa seconde aventure. Depuis, il fut en de rares occasions un allié non officiel de l'équipe.

CAPTAIN AMERICA

Première recrue de l'équipe originale. Il a effectué plusieurs longs mandats de chef. Il est actuellement membre actif des Vengeurs de la Côte Ouest.

OEIL DE FAUCON/GOLIATH II/OEIL DE FAUCON (Hawkeye)

Seconde recrue, il a occupé un des postes laissés vacants par le départ des membres fondateurs. Après avoir pris l'identité de Goliath II durant une courte période, il a repris celle d'Oeil de Faucon. Il est membre fondateur et chef des Vengeurs de la Côte Ouest.

VIF ARGENT (Quicksilver)

Troisième recrue, a occupé une place laissée vacante par le départ des membres fondateurs. Il a fait deux longs stages chez les Vengeurs de la Côte Est. Vif Argent réside actuellement sur la Lune.

SORCIERE ROUGE (Scarlet Witch)

Quatrième recrue, elle occupe une place laissée vacante par le départ des membres fondateurs. La Sorcière Rouge est l'épouse de la Vision. Tous deux quittèrent le service actif pour devenir membres de réserve. A la suite d'une enquête officielle sur les activités de chef des Vengeurs de son mari, elle donna sa démission.

SWORDSMAN

Cinquième recrue, il servit quelque temps comme membre, trahit les Vengeurs et en fut chassé. S'étant amendé, il fut réintégré quelques années plus tard. Il est mort en service.

	SWORDSMAN (Vrai nom secret) Entré chez les Vengeurs n. 19		GOLIATH (Ex Giant-Man) Membre actif des Vengeurs n. 28
	HERCULE (Aucun autre nom) Entré chez les Vengeurs n. 45		PANTHERE NOIRE (T'Challa) Entré chez les Vengeurs n. 52
	VISION (Aucun autre nom) Entré chez les Vengeurs n. 58		POURPOINT JAUNE (Ex Goliath) Membre actif des Vengeurs n. 63
	GOLIATH II (Ex-Oeil de Faucon) Membre actif des Vengeurs n. 63		CHEVALIER NOIR (Dane Whitman) Entré chez les Vengeurs n. 71
	VEUVE NOIRE (Natacha Romanov) Entrée chez les Vengeurs n. 111		MANTIS (Vrai nom secret) Entrée chez les Vengeurs n. 114

HERCULE (Hercules)

Sixième recrue. Durant une brève période, Hercule a servi les Vengeurs à titre non officiel avant de devenir membre officiel. Il fut provisoirement membre de l'équipe des Champions, aujourd'hui disparue. Il est actuellement membre actif des Vengeurs de la Côte Est.

PANTHERE NOIRE (Black Panther)

Septième recrue, il remplaça Captain America durant son premier congé. Par la suite, la Panthère retourna au Wakanda, le pays africain dont il est le roi. Depuis, il est devenu membre de réserve des Vengeurs.

VISION

Huitième recrue. Il a été membre actif des Vengeurs pendant des années puis, après son mariage avec la Sorcière Rouge, il a pris son premier congé. Très vite, la Vision et la Sorcière Rouge ont repris du service. Ils sont ensuite devenus membres de réserve des Vengeurs. Plus tard, la Vision est devenu chef du groupe. Sur son instigation, les Vengeurs ont constitué la filiale de la Côte Ouest. Depuis, il a donné sa démission de chef et de membre actif.

CHEVALIER NOIR (Black Knight)

Neuvième recrue. Après avoir été élu membre de l'équipe, le Chevalier Noir demanda à faire partie de la réserve et il partit pour l'Angleterre où il possédait une propriété. Il entreprit alors un voyage dans le temps jusqu'au Dixième Siècle et il participa aux Croisades. Dépossédé de sa propriété anglaise, il est revenu dans son Amérique natale et a rejoint les Vengeurs. Il est actuellement un membre actif de l'équipe de la Côte Est.

VEUVE NOIRE (Black Widow)

Dixième recrue. Longtemps alliée des Vengeurs à cause de sa relation romantique aujourd'hui terminée avec Oeil de Faucon, la Veuve Noire accepta d'être membre du groupe pour la durée d'une seule aventure. Ensuite, elle alla vivre avec Daredevil, à San Francisco. Elle fut membre des Champions et depuis la dislocation du groupe, elle a travaillé en plusieurs occasions avec les Vengeurs de la Côte Est dont elle est actuellement membre de réserve.

MANTIS

Onzième recrue. Fut pendant plusieurs mois membre provisoire en tandem avec Swordsman, qu'elle aida à s'amender. Lorsqu'on eut appris qu'elle était la Céleste Madonna, elle fut élue membre à part entière mais elle renonça immédiatement au service actif afin de poursuivre son destin dans l'espace.

FAUVE (Beast)

Douzième recrue. Ex-X-Man, il demanda à être membre des Vengeurs. Après une période de service ininterrompu, il les quitta pour mener sa propre vie. Peu après, il rallia les Défenseurs et donna sa démission de membre de réserve des Vengeurs. Après la séparation des Défenseurs, il rejoignit les premiers X-Men dans Facteur-X.

DRAGON-LUNE (Moondragon)

Postulante. Après avoir aidé les Vengeurs dans deux aventures capitales, Dragon Lune accepta d'être un temps membre provisoire. Elle aida ensuite les Vengeurs au cours d'une mission, puis elle fut par deux fois opposée à eux. La seconde fois, elle fut exclue pour conduite indigne. Elle a alors rallié les Défenseurs, elle y resta jusqu'à leur dissolution.

HELLCAT

Postulante. Elle a posé sa candidature comme membre des Vengeurs, on lui a accordé un statut provisoire pour un certain nombre de mois. Hellcat, qui n'a jamais été membre actif des Vengeurs, rallia les Défenseurs.

JOCASSE (Jocasta)

Postulante. C'est un robot qui, juste après sa création, est devenu membre provisoire résidant chez les Vengeurs. Elle n'a jamais reçu de statut officiel. Elle est aujourd'hui désactivée.

	LE FAUVE (Henry McCoy) Entré chez les Vengeurs n. 137		DRAGON LUNE (Heather Douglas) Entrée chez les Vengeurs n. 137
	HELLCAT (Patsy Walker) Postulante dans les Vengeurs n. 144		JOCASSE (Aucun autre nom)
	MS. MARVEL (Carol Danvers) Entrée chez les Vengeurs n. 183		LE FAUCON (Sam Wilson) Entré chez les Vengeurs n. 184
	WONDER MAN (Simon Williams) Entré chez les Vengeurs n. 194		TIGRA (Greer Nelson) Entrée chez les Vengeurs n. 211
	MISS HULK (Jennifer Walters) Entrée chez les Vengeurs n. 221		CAPTAIN MARVEL (Monica Rambaud) Entrée chez les Vengeurs n. 231

MS. MARVEL

Treizième recrue. Après avoir vécu plusieurs aventures à titre non officiel avec les Vengeurs, elle a posé sa candidature et obtenu le titre de membre des Vengeurs. Elle est aujourd'hui membre des Frères des Etoiles sous le nom de Binaire.

FAUCON (Falcon)

Quatorzième recrue. Il fut détaché chez les Vengeurs par décret de Henry Peter Gyrish. Mais il ne tarda pas à donner sa démission.

WONDER MAN

Quinzième recrue. Longtemps membre provisoire, il fut ensuite élu membre actif. A l'occasion d'un remaniement, il se retira pour suivre une carrière sur la Côte Ouest. Il est actuellement membre actif des Vengeurs de la Côte Ouest.

TIGRA

Seizième recrue. Sa candidature au poste de membre actif des Vengeurs de la Côte Est fut acceptée. Mais elle donna très vite sa démission pour raisons personnelles. Plus tard, elle rejoignit les Vengeurs de la Côte Ouest dont elle est aujourd'hui un membre actif.

MISS HULK (She-Hulk)

Dix-septième recrue. Postulante au poste de membre actif, elle fut acceptée chez les Vengeurs de la Côte Est. Après avoir servi durant une brève période, elle demanda à devenir membre de réserve afin de pouvoir remplacer la Chose chez les Fantastiques.

CAPTAIN MARVEL

Dix-huitième recrue. La Guêpe proposa à Captain Marvel de suivre le nouveau programme d'entraînement des Vengeurs. Après une brève période en tant que membre provisoire, elle fut élue membre actif et fait actuellement partie de l'équipe.

STARFOX

Dix-neuvième recrue. Starfox demanda à devenir membre et il fut admis dans le programme d'entraînement. Membre provisoire, puis membre actif, Starfox quitta l'équipe pour raisons personnelles. Il est actuellement membre de réserve des Vengeurs de la Côte Est.

OISEAU MOQUEUR (Mockingbird)

Première recrue des Vengeurs de la Côte Ouest. Son mari Oeil de Faucon ayant été nommé chef de la nouvelle équipe, elle accepta d'en devenir un membre actif. Ses références du SHIELD lui ont valu d'être nommée officier de liaison entre l'équipe de la Côte Ouest et le Gouvernement.

IRON MAN II

Seconde recrue des Vengeurs de la Côte Ouest. La Vision, qui le prenait pour le premier Iron Man, l'invita à rallier la nouvelle équipe. Iron Man II accepta et, lorsque le premier Iron Man refit surface, il devint membre de réserve des Vengeurs de la Côte Ouest.

LA CHOSE (Thing)

Lorsque la Chose eut quitté les Fantastiques, Oeil de Faucon lui proposa de rallier les Vengeurs de la Côte Ouest. Bien qu'il ait participé à quelques-unes de leurs aventures, il n'a pas accepté d'en être un membre officiel.

FIREBIRD

Postulante aux Vengeurs de la Côte Ouest. Membre des Rangers, Firebird fut invitée à rallier les Vengeurs de la Côte Ouest dont elle est actuellement membre provisoire.

PRINCE DES MERS (Sub-Mariner)

Vingtième recrue des Vengeurs de la Côte Est. Ancien membre des Envahisseurs et des Défenseurs, il accepta l'offre de Captain America de faire partie des Vengeurs dont il est actuellement un membre actif.



STARFOX
(Eros)

Entré chez les Vengeurs n. 231



OISEAU MOQUEUR
(Barbara Morse Barton)
Entré chez les Vengeurs de la C.O. n. 1



IRON MAN II
(James Rhodes)
Entré chez les Vengeurs de la C.O. n. 1



LA CHOSE
(Benjamin Grimm)
Membre actif des Vengeurs de la C.O. n. 4



PRINCE DES MERS
(Namor Mc Kenzie)
Entré chez les Vengeurs n. 264



FIREBIRD
(Bonita Juarez)
Membre actif des Vengeurs de la C.O. n. 4



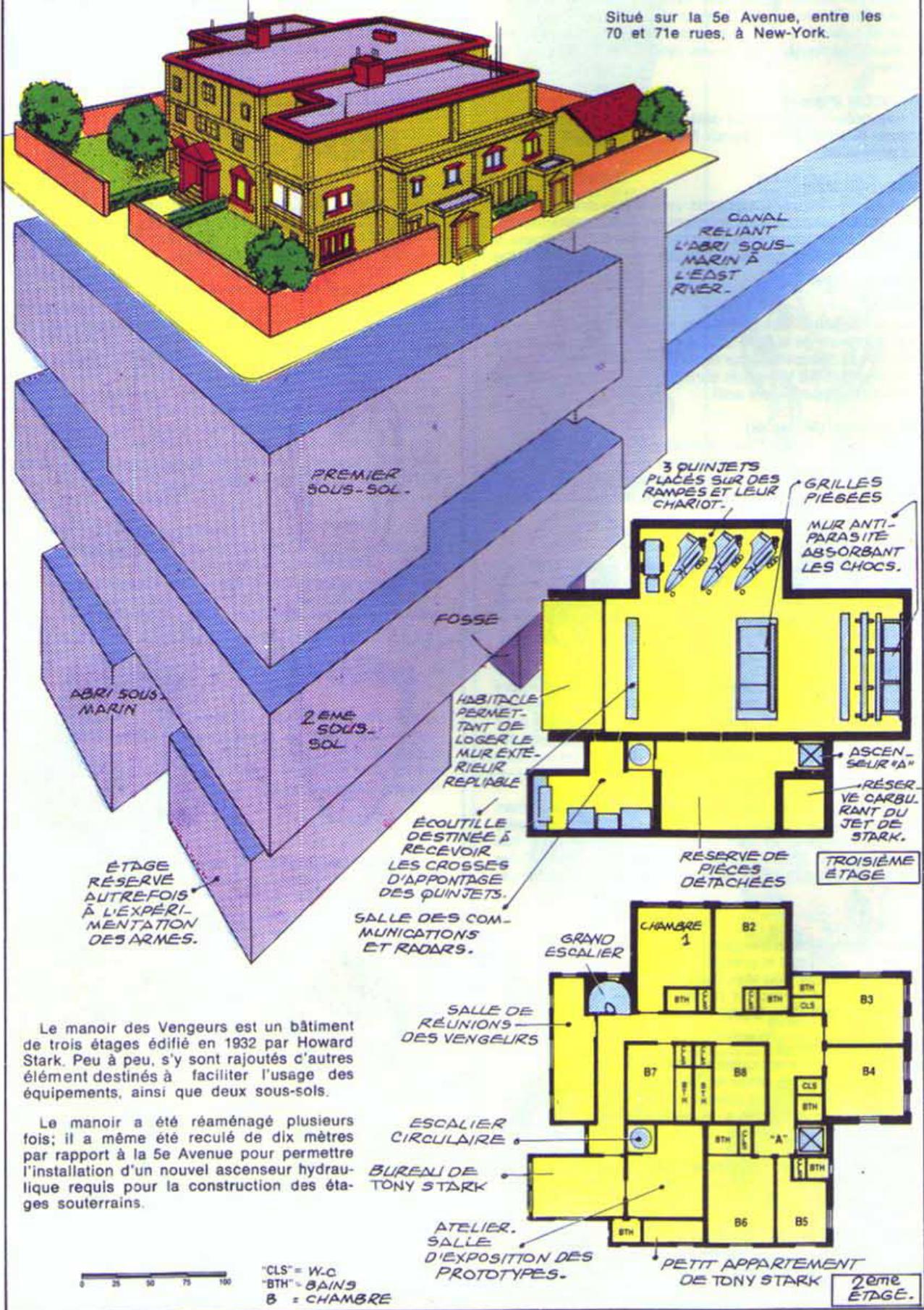
RICK JONES
Membre honoraire
Membre actif des Vengeurs n. 1



HENRY PYM
Conseiller scientifique
Membre actif des Vengeurs de la C.O. n. 1

LE MANOIR DES VENGEURS

Situé sur la 5e Avenue, entre les 70 et 71e rues, à New-York.

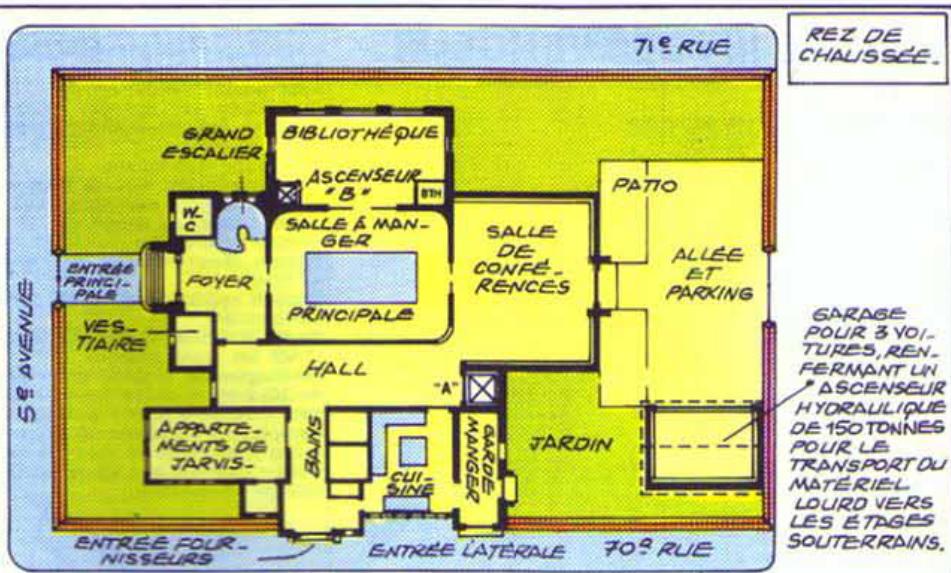


Le manoir des Vengeurs est un bâtiment de trois étages édifié en 1932 par Howard Stark. Peu à peu, s'y sont rajoutés d'autres éléments destinés à faciliter l'usage des équipements, ainsi que deux sous-sols.

Le manoir a été réaménagé plusieurs fois; il a même été reculé de dix mètres par rapport à la 5e Avenue pour permettre l'installation d'un nouvel ascenseur hydraulique requis pour la construction des étages souterrains.

0 25 50 75 100

Le manoir des Vengeurs est entouré d'un mur de 3,60 m de haut à l'épreuve d'un char de combat. La pelouse, elle, abrite un grand nombre de détecteurs. La maison tient en fait à la fois de la vieille demeure anglaise traditionnelle et du porte-avions, puisqu'elle peut permettre l'atterrissement d'un quinjet à pleine vitesse ou de tout avion pourvu d'une crosse d'appontage.



Le gymnase est équipé d'appareils divers pour l'entraînement des super-héros. La piscine multi-fonctionnelle peut être aussi bien à usage thérapeutique que récréatif.

Le simulateur de combat comprend plusieurs appareils servant à entraîner les réflexes des super-héros. La salle de combat est surveillée et commandée par l'ordinateur principal situé au sous-sol.

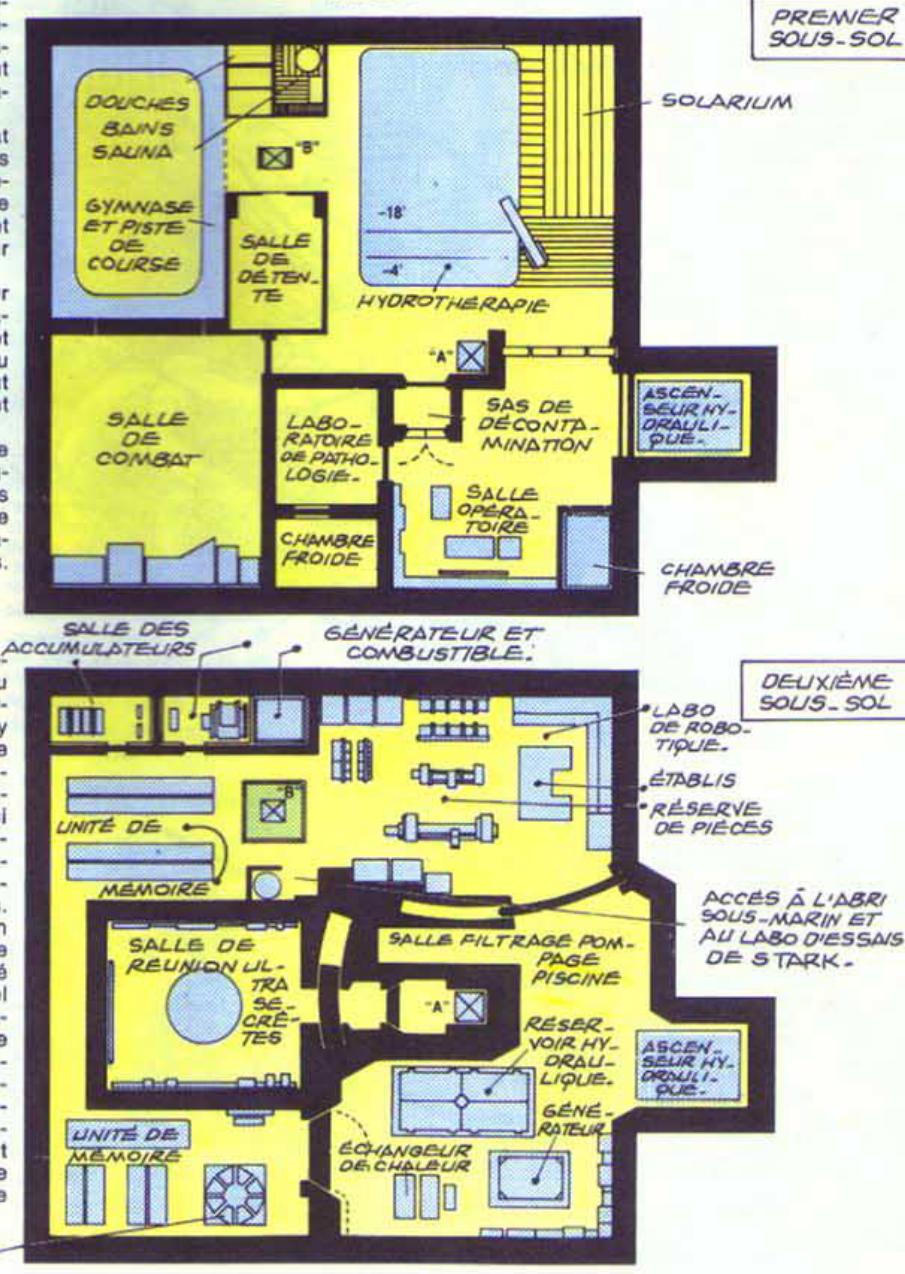
Le bloc opératoire du Dr Pym est complété par deux laboratoires de morphologie et de pathologie, chacun pourvu de chambres froides. Elle peut être isolée et complètement stérilisée.

On trouve aussi une salle de détente avec table de ping-pong et billard, et plusieurs jeux vidéo, certains dotés de leviers de commande utilisables par des extra-terrestres.

La salle de réunions ultra-secrète des Vengeurs, située au 2^e sous-sol, est reliée à l'ordinateur du futur de la Cray Company, d'une capacité de 10 gigabits et capable de simulations graphiques instantanées à grande échelle, ainsi qu'à l'unité de mémoire expérimentale de la Hewlett Packard, contenant tous les dossiers criminels et judiciaires.

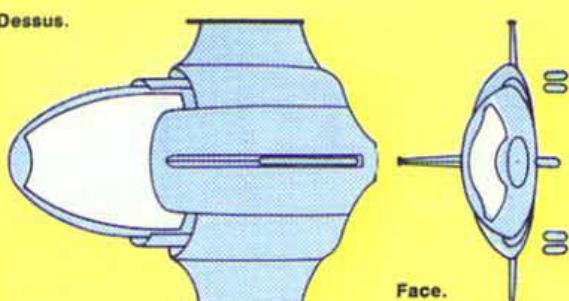
Le manoir est équipé d'un générateur thermo-électrique de la 4^e génération, doublé d'un générateur conventionnel et d'une batterie d'accumulateurs à haute densité. Toute panne d'énergie pouvant entraîner la perte d'une information est ainsi conjurée. L'atelier de robotique permet d'assembler très rapidement tout robot de travail ou système électromécanique constitué de métal ou de plastique.

ORDINATEUR DE LA CRAY COMPANY.

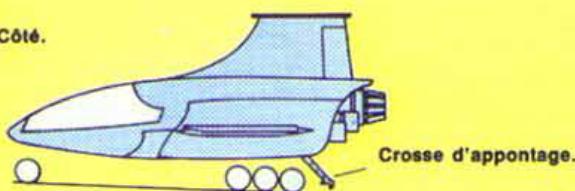


LE QUINJET DES VENGEURS

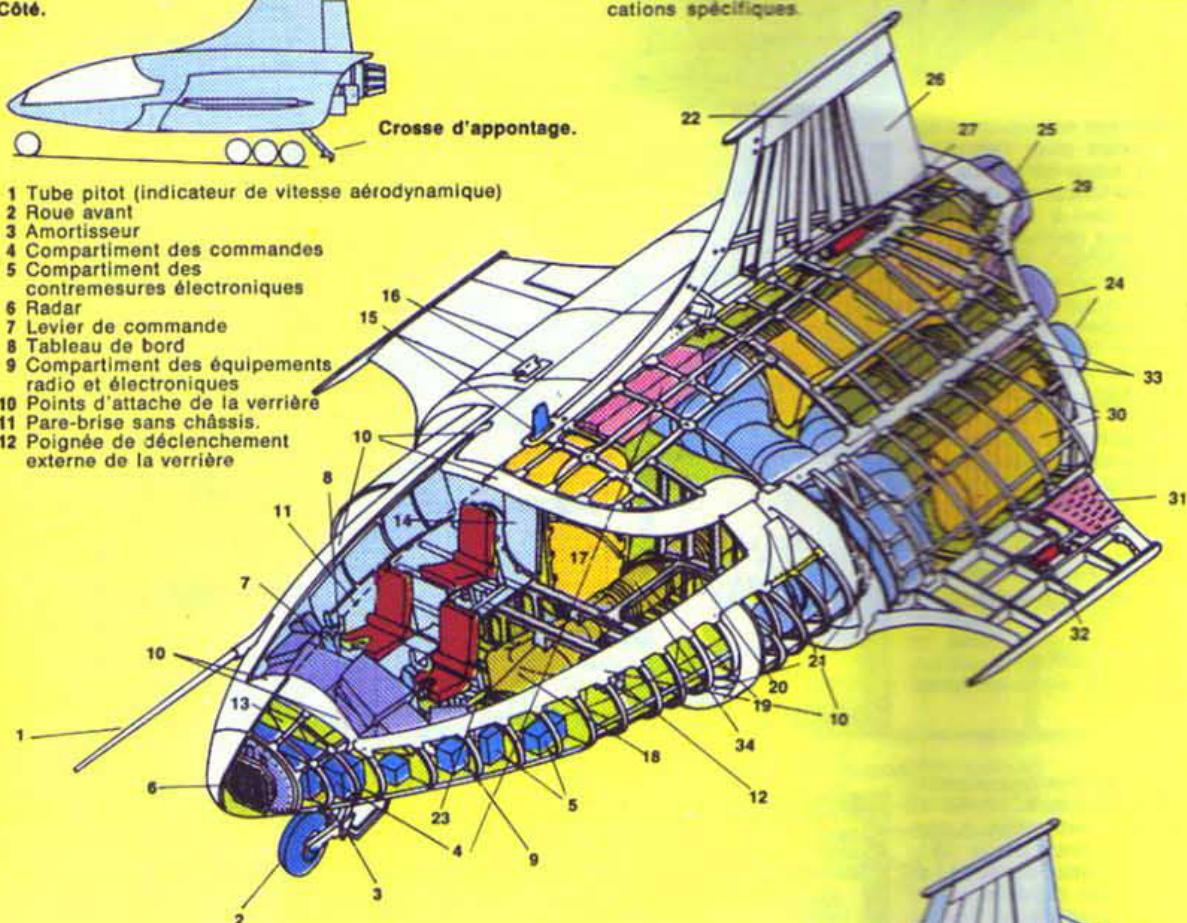
Dessus.



Côté.



- 1 Tube pitot (indicateur de vitesse aérodynamique)
- 2 Roue avant
- 3 Amortisseur
- 4 Compartiment des commandes
- 5 Compartiment des contremesures électroniques
- 6 Radar
- 7 Levier de commande
- 8 Tableau de bord
- 9 Compartiment des équipements radio et électroniques
- 10 Points d'attache de la verrière
- 11 Pare-brise sans châssis.
- 12 Poignée de déclenchement externe de la verrière



- 13 Cloison hermétique avant du cockpit
- 14 Cloison hermétique arrière du cockpit
- 15 Antenne UHF/IFF
- 16 Sonde météo
- 17 Réservoir avant
- 18 Tuyère d'échappement avant
- 19 Carénage d'écouille
- 20 Compartiment réservé à l'échelle rétractable
- 21 Entrées d'air
- 22 Antennes de contremesures électroniques
- 23 Dispositif d'éjection
- 24 Turboréacteurs J48-P-8A P & W
- 25 Turboréacteurs à dilution TF33-P-7 P & W
- 26 Gouvernail de direction
- 27 Servocommande du gouvernail de direction
- 28 Panneaux d'accès
- 29 Tuyère de post-combustion à surface variable
- 30 Réservoirs avant droit (4)
- 31 Ailerons droit (4)
- 32 Servocommandes des ailerons
- 33 Déflecteur de poussée verticale
- 34 Tuyère à géométrie variable

Réalisé par Stark International et conçu par une équipe de scientifiques du Wakanda, sous la direction de leur roi, T'Challa.

Appellation: Quinjet A-1.

Propulsion: 2x2 moteurs turbo-jet J48-P-8A Pratt & Whitney modifiés, montés symétriquement + un turbofan Pratt & Whitney TF33-P-7.

Envergure: 7,25 mètres.

Longueur totale, tube de Pitot inclus: 10,50 mètres.

Cabine: largeur maximale: 3,15 m - hauteur maximale: 2 m.

Poids normal au décollage: 13 tonnes.

Vitesse de croisière maximale au niveau de la mer: Mach 2,1.

Vitesse ascensionnelle maximale au niveau de la mer: 2400 m/minute.

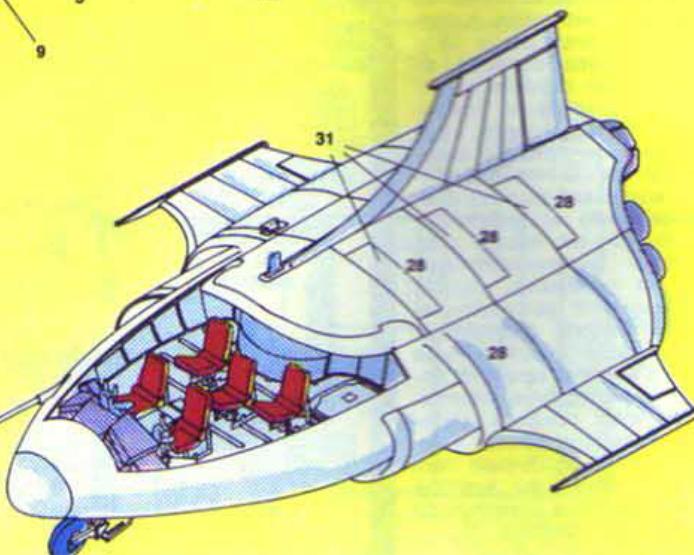
Plafond opérationnel: 39 650 mètres - 67 100 mètres avec post-combustion.

Rayon d'action: 15 200 km (avec charge utile de 2 tonnes) - 17 600 km (sans charge).

Aménagement: Cabine d'équipage pour deux personnes sur doubles commandes avec sièges éjectables Weber Zéro. Sièges optionnels pour 5 passagers.

Équipement opérationnel: Décollage et atterrissage verticaux grâce à des tuyères éjectant les gaz verticalement.

Quatre modèles ont été commandés, chacun avec des modifications spécifiques.



ALIEN RACES (RACES EXTRA-TERRESTRES)

AAKON



Galaxie d'origine: Voie Lactée.
Système stellaire: Mira.
Planète: Dorga, seconde planète à partir du Soleil.
Habitat: Le désert couvre 70% de la planète, le reste étant constitué de marais et de glace.
Gravité: 1,32 fois celle de la Terre.
Atmosphère: Densité égale à 1,68 fois celle de la Terre, avec une forte proportion d'oxygène.
Population: 300 000 sur la planète, 800 000 dans les stations spatiales.
Caractéristiques physiques:
Type: humanoïde.
Yeux: deux (sur la tête).
Doigts: cinq.
Orteils: cinq.
Couleur de la peau: jaune.
Taille moyenne: 1,72 m.
Adaptations naturelles: aucune.
Type de gouvernement: militaire, dirigé par un conseil d'anciens constitué de généraux à la retraite.
Niveau de technologie: les Aakons ont construit des vaisseaux spatiaux interstellaires. Leur technologie est légèrement plus avancée que la nôtre.
Traits culturels: Peuple belliqueux, porté vers l'autodestruction, dont la seule raison de vivre est la guerre. Absence totale de génie.
Nota: Les Aakons sont depuis longtemps les ennemis des Krees.
Première apparition: CAPTAIN MARVEL 8.

A'ASKVARI



Galaxie d'origine: Voie Lactée.
Système stellaire: Deneb.
Planète: O'orlanii, troisième planète à partir du Soleil.
Habitat: Les océans couvrent 75% de la surface de la planète, le reste étant constitué de montagnes rocheuses.
Gravité: 95 fois celle de la Terre.
Atmosphère: densité égale à 1,25 fois celle de la Terre, avec une forte proportion d'hydrogène.
Population: 2,5 milliards.
Caractéristiques physiques:
Type: humanoïde/octopoïde.
Yeux: deux (sur la tête).
Bras: six tentacules.
Doigts: aucun. Ventouses au bout de chaque tentacule.
Orteils: trois.
Couleur de la peau: verte.
Taille moyenne: 1,75 m.
Adaptations naturelles: branchies faciales à la place du nez; dents acérées très rapprochées.
Type de gouvernement: anarchie.
Niveau technologique: Les A'askvari ont construit des vaisseaux spatiaux interstellaires équipés d'hypercommandes rudimentaires.
Traits culturels: Peuple pacifique et indépendant, ignorant toute organisation.
Réprésentant: Derath.
Première apparition: Black Goliath 5.

ACHERNONIENS



Galaxie d'origine: Voie Lactée.
Système stellaire: Alpha Unakaihai.
Planète: Achermon, quatrième planète à partir du Soleil.
Habitat: 60% de la planète sont constitués de roches volcaniques, 40% d'eau.
Gravité: 85 fois celle de la Terre.
Atmosphère: densité égale à 85 fois celle de la Terre, avec une forte proportion de soufre.
Population: 81 millions.
Caractéristiques physiques:
Type: humanoïde.
Yeux: deux.
Doigts: cinq (avec de pouces opposés).
Orteils: deux (talons pointus).
Couleur de la peau: gris-violet.
Quelques poils sur le corps.
Taille moyenne: 1,93 m.
Adaptations naturelles: Certains Achernoniens peuvent se dématérialiser à volonté.
Type de Gouvernement: dictature.
Niveau technologique: Les Achernoniens ne possèdent pas encore leurs propres moyens de transport interstellaire. Ils ont un niveau technologique pré-industriel.
Traits culturels: superstitieux, égo-centriques, hédonistes.
Réprésentant: Brahl.
Première apparition: THOR ANNUAL 6.

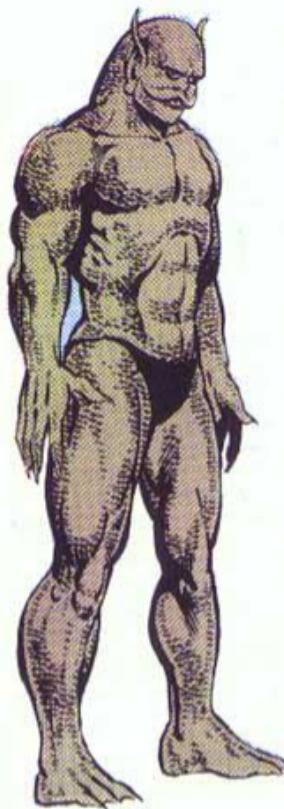
A-CHILTARIENS



Galaxie d'origine: Voie Lactée.
Système stellaire: A-Chiltar (R Menocrotis, d'après la désignation terrestre).
Planète: A-Chiltar III, 3ème planète à partir du Soleil.
Habitat: Les marécages couvrent 60% de la planète, la prairie occupant le reste. Il y a de grandes étendues d'eau.
Gravité: 1,45 fois celle de la Terre.
Atmosphère: densité égale à 2,5 fois celle de la Terre, avec une forte proportion de méthane.
Population: 800 millions.
Caractéristiques physiques:
Type: humanoïde.
Yeux: deux sur la tête, à facettes multiples.
Doigts: quatre.
Orteils: 3 (de taille égale).
Couleur de la peau: fourrure gris-violet, couvrant mâles et femelles.
Taille moyenne: 1,85 m.
Adaptations naturelles: champ de vision totale.
Type de gouvernement: tribal.
Niveau technologique: Les A-Chiltariens ont construit des vaisseaux interstellaires primitifs qui ne peuvent pas atteindre la vitesse de la lumière. Leur niveau de technologie est moins avancé que le nôtre.
Traits culturels: Les A-Chiltariens sont légèrement agressifs, fanatiques, très attachés à leur clan.
Réprésentant: Kraglin.
Première apparition: TALES TO ASTONISH 46.

ALIEN RACES (RACES EXTRA-TERRESTRES)

ALPHA CENTAURIENS



Galaxie d'origine: Voie Lactée.
Système stellaire: Alpha Centauri A.
Planète: Arima, 3ème planète à partir du Soleil.
Habitat: L'eau couvre 95% de la surface de la planète. Tous les Alpha Centauriens vivent sous l'eau.
Gravité: 2,1 fois celle de la Terre.
Atmosphère: Densité égale à 1,6 fois celle de la Terre.
Population: 75 millions.
Caractéristiques physiques:
Type: humanoïde.
Yeux: deux.
Doigts: cinq (avec pouce opposable).
Orteils: trois (palmés).
Couleur de la peau: grise.
Taille moyenne: 1,85.
Adaptations naturelles: Les Alpha Centauriens possèdent des nageoires et d'autres particularités qui leur permettent de vivre sous l'eau.
Type de gouvernement: féodal, organisé en petits royaumes interdépendants.
Niveau technologique: Les Alpha Centauriens ont construit des vaisseaux spatiaux interstellaires, capables d'atteindre 0,85 fois la vitesse de la lumière.
Traits de caractère: Calmes et égocentriques.
Réprésentants de la race: Dynorr, Yennon (scientifique).
Nota: Le système Alpha Centauri abrite d'autres mondes où existe une vie intelligente (Voir les Centauriens, Centuri).
Première apparition: SUBMARINER 17.



ARCTURIENS

Galaxie d'origine: Voie Lactée.
Système stellaire: Arcturus.
Planète: Arcturus IV 4ème planète à partir du Soleil.
Habitat: 59% de la surface de la planète sont recouverts par la terre, le reste étant occupé par l'eau et la glace.
Gravité: 95 fois celle de la Terre.
Atmosphère: Densité égale à 1,05 fois celle de la Terre. Forte proportion d'hydrogène.
Population: 4 milliards.
Caractéristiques physiques:
Type: humanoïde.
Yeux: deux.
Doigts: 5 (avec pouce opposable).
Orteils: cinq.
Couleur de la peau: rosée.
Taille moyenne: 1,75 m.
Adaptations naturelles: Facultés de mutation équivalentes à celles des Terriens.
Type de gouvernement: Plusieurs types: démocraties, monarchies, dictatures.
Niveau technologique: Les Arcturiens ne possèdent pas encore de vaisseaux interstellaires. Leur technologie est comparable à celle de la Terre.
Réprésentants de la race: Stakar (Icarus), Aleta.
Nota: La moitié de la population d'Arcturus est actuellement l'objet d'une mutation causée par la conjonction de progrès biochimiques et de réactions à une retombée radio-active.
Première apparition: FEAR 23.

ASTRIENS



Galaxie d'origine: Voie Lactée.
Système stellaire: Mu Cephei.
Planète: Astra, 2ème planète à partir du Soleil.
Habitat: 50% de la planète sont constitués de minéraux métalliques, 25% d'eau, 25% de terre.
Gravité: 1,85 fois celle de la Terre.
Atmosphère: Densité égale à 50 fois celle de la Terre. Forte proportion d'oxygène.
Population: 10 millions.
Caractéristiques physiques:
Type: humanoïde.
Yeux: deux.
Doigts: cinq (avec pouce opposable).
Orteils: aucun (pieds en spatule).
Couleur de la peau: jaune.
Taille moyenne: 1,67 m.
Adaptations naturelles: Les Astriens sont chauves; ils ont 4 poumons et des glandes excrétrices de part et d'autre de l'estomac.
Type de gouvernement: théocratie.
Niveau technologique: Les Astriens possèdent des vaisseaux spatiaux interstellaires. Leur technologie est pratiquement comparable à celle de la Terre.
Traits culturels: Les 3/4 de la population sont des prêtres ou des artistes.
Réprésentant de la race: Molyb (Maître du Métal).
Première apparition: HULK 6.



AUTOCRONS

Galaxie d'origine: Voie Lactée.
Système stellaire: Bételgeuse.
Planète: Cron, 6ème planète à partir du Soleil.
Habitat: 96% de la planète (riche en minéraux métalliques) sont recouverts par la terre. Actuellement les villes, fortement mécanisées, couvrent 85% de sa surface.
Gravité: 3,25 fois celle de la Terre.
Atmosphère: Densité égale à 2,9 fois celle de la Terre. Forte proportion de méthane.
Population: 10 milliards.
Caractéristiques physiques:
Type: humanoïde.
Yeux: deux.
Doigts: cinq.
Orteils: deux.
Couleur de la peau: bleu nuit.
Taille moyenne: 1,95 m.
Adaptations naturelles: Le fer remplace le carbone dans le corps des Autocrons qui possèdent en outre une force et une endurance supérieures aux humains.
Type de gouvernement: Technocratie, gouvernée par ordinateur.
Niveau technologique: Les Autocrons possèdent des vaisseaux interstellaires équipés d'hyper-commandes. Leur niveau technologique est supérieur à celui de la Terre.
Traits de caractère: Militaristes, impérialistes, disciplinés.
Réprésentants de la race: Ten-For.
Première apparition: MACHINE MAN 3.

BALDER

Véritable Nom: Balder

Profession: Guerrier, Dieu asgardien de la lumière

Statut legal: Citoyen d'Asgard

Identité: Les habitants de la Terre

prennent Balder pour un personnage mythologique.

Autres noms: Balder le Brave

Lieu de naissance: Asgard

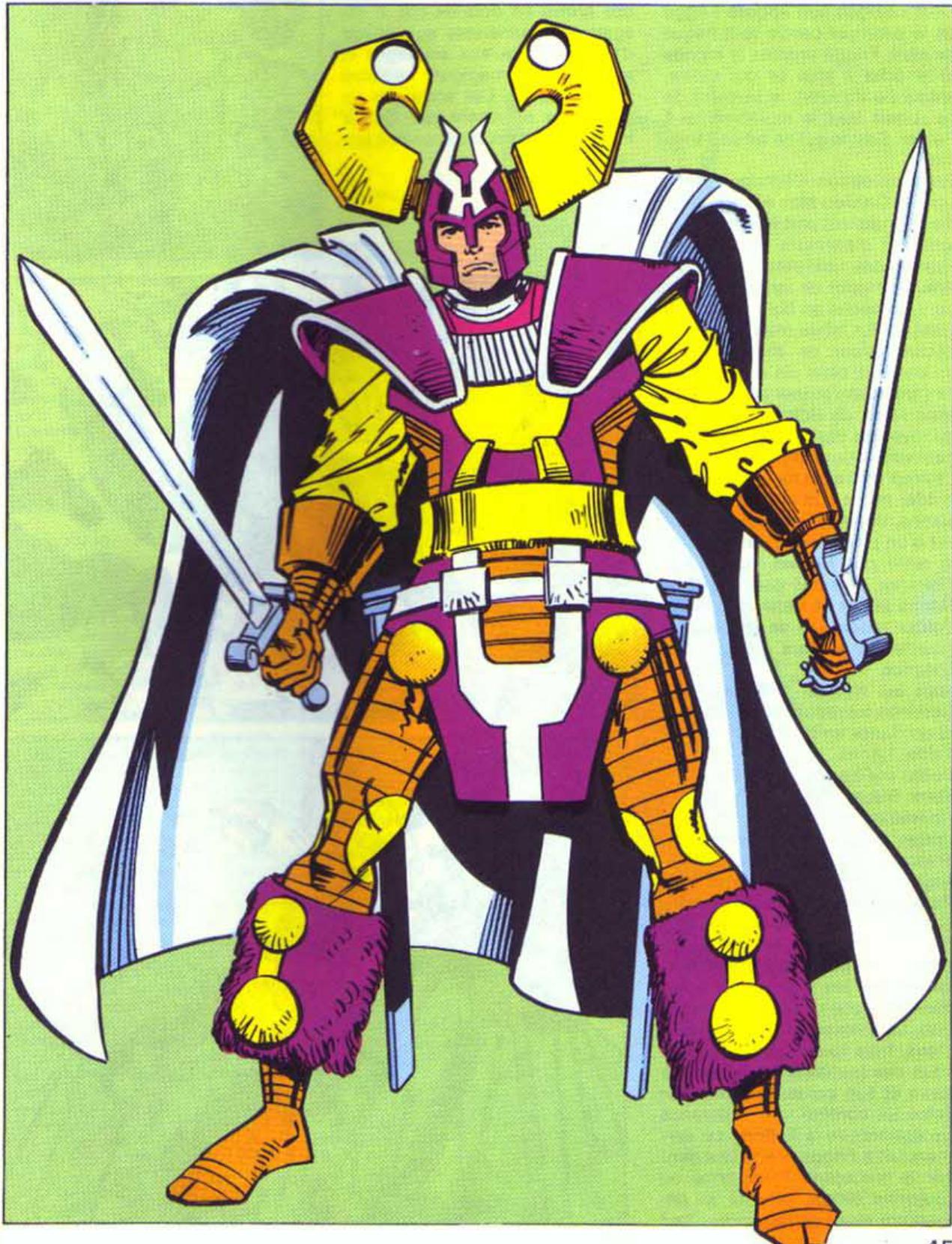
Etat-civil: Célibataire

Famille connue: Aucune

Groupe d'appartenance: Les Dieux d'Asgard

Base d'opérations: Asgard

Première apparition: Journey into Mystery 85



ORIGINES: Sa bravoure fait de Balder un des plus nobles dieux d'Asgard et le plus grand guerrier après Thor, son ami de longue date. A cause d'une prophétie selon laquelle la mort de Balder marquerait le début de Ragnarok, Odin chargea son épouse Frigga de le protéger contre tout risque de péril. Frigga arpenta le monde et arracha à tout ce qui existe, animé ou inanimé, le serment de ne jamais faire le moindre mal à Balder. Seul le gui ne fut pas sollicité.

Cette exception n'échappa pas à Loki, le Dieu du Mal. Alors que les dieux prenaient part à un jeu où ils tentaient d'atteindre Balder avec leurs lances, Loki persuada le dieu aveugle Hoder de lancer sur Balder une flèche en bois de gui. La blessure fut fatale mais Odin empêcha Balder de mourir en le maintenant dans un état proche de l'animation suspendue.

Mais l'âme de Balder vagabonda au royaume des Morts où il vit les horreurs endurées par les esprits de ceux qu'il avait tués au combat. Balder revint à la vie. Sa fiancée, Nanna, donna sa vie pour le sauver d'un piège tendu par Karnilla, la reine des Nornes, qui voulait l'épouser. Perturbé par la mort de Nanna et par sa visite chez Héla, Balder renonça à sa carrière de guerrier et sombra dans la déchéance.

Mais les Nornes, déesses de la Destinée, lui redonnèrent courage et confiance en la vie.

Taille: 1,92 m

Poids: 144 kg

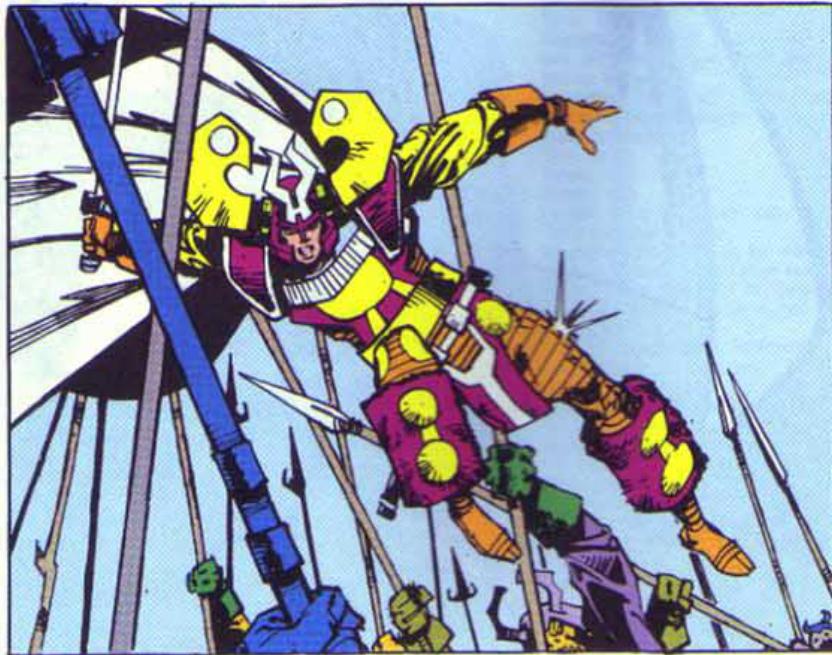
Yeux: Bleus

Cheveux: Blancs

Force: Balder peut soulever ou presser environ 35 tonnes. (Un Asgardien moyen en soulève 30).

Pouvoirs: Balder possède les attributs surhumains des Dieux asgardiens. Il a une espérance de vie très longue mais n'est pas immortel comme les Olympiens. Il est immunisé contre toutes les maladies. La chair et les os des Asgardiens, trois fois plus denses que ceux des humains, expliquent sa force et son poids. Son métabolisme lui confère une endurance exceptionnelle à l'effort. Le serment fait à Frigga écarte tout danger le menaçant. Toute arme ou projectile dirigés vers lui se détourne avant de l'atteindre. Seul

le gui lui est fatal. Mais cette protection n'est pas valable sur Terre. Balder est un brillant guerrier. La lutte et le maniement de l'épée n'ont pas de secrets pour lui. Il est aussi un excellent cavalier. Balder peut être blessé ou tué par des armes en bois de gui. Il est également vulnérable au pouvoir d'Odin ainsi qu'aux sortilèges et aux énergies magiques utilisées par les autres. Les sortilèges de Frigga ne protègent pas Balder lorsqu'il est dans la dimension terrestre.



BARON MORDO

Véritable nom: Karl Amadeus Mordo.

Profession: Sorcier.

Statut légal: Noble transylvanien. - Casier judiciaire vierge.

Identité: Secrète.

Lieu de naissance: Varf Mandra, Transylvanie.

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Vicomte Crawler (grand-père).

Appartenance à un groupe: Sujet de Dormammu, ex-disciple de l'Ancien.

Base d'opérations: Château Mordo, Varf Mandra, Transylvanie.

1ère apparition: Aux USA: STRANGE TALE N° 111 - En FRANCE: STRANGE SPECIAL ORIGINES 166 bis (septembre 1983).

Origine: C'est auprès de sa grand-mère, la Vicomtesse Crawler que, dès son enfance, Karl Mordo acquit le goût de l'occultisme. Devenu adulte, il partit à la recherche du maître mystique du Tibet appelé l'Ancien. Celui-ci reconnut que Mordo avait la faculté innée de devenir un puissant sorcier mais qu'il n'était motivé que par le goût du pouvoir. L'Ancien accepta de prendre Mordo comme disciple afin de pouvoir le surveiller.

Taille: 1,80 m.

Yeux: Bruns.

Poids: 115 kg.

Cheveux: Gris.

Pouvoirs: Le Baron Mordo est un puissant sorcier motivé par l'ambition et la mégalo manie. Bien qu'il soit l'un des plus puissants sorciers du monde, son pouvoir pâlit devant celui du Sorcier Suprême qu'est le Docteur Strange. La magie de Mordo, comme celle de la plupart des magiciens, émane de trois sources principales: pouvoirs personnels de l'âme/esprit/corps (mesmérisme, projection astrale de la pensée etc.), pouvoirs acquis par drainage de l'énergie magique ambiante de cet univers (téléportation, création d'illusions, projection d'énergie) enfin pouvoirs acquis par drainage de l'énergie extra-dimensionnelle dans l'invocation des pouvoirs d'entités ou d'objets résidant dans des dimensions mystiques voisines de la nôtre. Mordo a maîtrisé l'art de la projection astrale, la capacité mentale de séparer son moi astral de son moi physique. Il peut demeurer jusqu'à 24 heures sous sa forme astrale avant que sa forme physique ne subisse une détérioration.

Mordo est télépathie et il a le pouvoir de magnétiser une créature, de la plier à sa volonté de près et à distance.

Mordo est capable de puiser dans le stock universel d'énergie magique ambiante pour former et projeter des flèches, des bouliers ou des écrans d'énergie. Il peut utiliser l'énergie magique locale pour se téléporter à la surface de la Terre ou dans une dimension mystique (certaines réalités alternatives dans lesquelles les lois physiques sont basées sur la magie plutôt que sur la science).

Il connaît une foule de sortilèges et d'incantations pour invoquer des entités extra-dimensionnelles comme les Vapeurs de Valtorr, les Cercles Ecarlates de Cytorrak et les Images d'Ikonn et des créatures extra-terrestres comme Dormammu, Satannish et Tiboro.



BARON ZEMO

Véritable nom: Helmut Zemo.

Profession: Scientifique.

Statut légal: Citoyen allemand - Casier judiciaire vierge.

Identité: Publique.

Autres identités: Le Phénix.

Lieu de naissance: Leipzig, Allemagne.

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Baron Heinrich Zemo (père, décédé) - Hilda Zemo (mère, décédée).

Appartenance à un groupe: Il fut brièvement associé au mutant nommé Primus.

Base d'opérations: Château Zemo, Sierra Madre, Montagnes d'Orient, Mexico.

1ère apparition: (Comme Phénix): dans CAPTAIN AMERICA N° 168 - (Comme Zemo): CAPTAIN AMERICA N° 276.

Origine: Fils du premier Baron Zemo, qui était un savant nazi et l'ennemi mortel de Captain America, Helmut Zemo rendit celui-ci responsable de la mort de son père. Marchant sur les traces de ce dernier, il réinventa un grand nombre de ses appareils et de ses formules, y compris Adhésive X, le plus puissant agent de liaison chimique jamais découvert et il proclame qu'il voulait se venger de Captain America. Se faisant appeler le Phénix, le fils de Zemo entraîna Captain America au-dessus d'une cuve bouillante d'Adhesive X. Captain America réussit à se libérer mais au cours de la bataille qui s'ensuivit, Zemo tomba dans la cuve. Il parvint à s'échapper par un conduit secret mais ce fut pour découvrir que les produits chimiques en ébullition l'avaient défiguré.

Taille: 1,75 m.

Poids: 80 kg.

Yeux: Bleus.

Chevelure: Néant.

Signes particuliers: Gravement défiguré, le visage de Zemo a l'apparence de la cire fondu.

Pouvoirs: Zemo ne dispose d'aucun super-pouvoir. Il est en bonne condition physique et possède une connaissance rudimentaire du corps à corps. Son intelligence avoisine le génie; il est particulièrement versé en chimie, biologie et génétique. Sa grande fortune lui permettant de financer les opérations conçues par son génial cerveau, il est un ennemi des plus redoutables.



BASILISK (BASILIC)

Véritable nom: Basil Elks.

Profession: Ex-cambrioleur, aujourd'hui criminel de profession.

Statut légal: Citoyen américain avec casier judiciaire pour vols avec effraction.

Identité: Secrète.

Autres identités: Aucune.

Lieu de naissance: Norristown, Pennsylvanie.

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Aucun.

Appartenance à un groupe: Aucune.

Base d'opérations: Changeante.

1ère apparition: Aux U.S.A.: MARVEL TEAM-UP N° 16 - En FRANCE: SPECIAL STRANGE N° 13 et 14.

Origine: Lors d'un cambriolage il a volé la «gemme-alpha» créée par les Krees. Touchée par la balle d'un gardien, la gemme explosa et transféra son énergie sur Elks qui est devenu le Basilic, une créature au grand pouvoir.

Taille: 1,80 m.

Poids: 95 kg.

Yeux: Rouges.

Cheveux: Néant.

Peau: Verte.

Pouvoirs: Le principal pouvoir du Basilic réside dans ses yeux qui projettent des rayons aux propriétés multiples: c'est ainsi qu'un de ses rayons peut chauffer un tourbillon intense au-dessous de lui et exercer une force maximale de 125 kg par cm² qui permet de le propulser jusqu'à 120 m au-dessus du sol. Si son rayon frappe une surface unie et dense, il peut se déplacer à une vitesse maximale de 400 km/h. Mais s'il cesse de diriger son regard sur le sol, il perd la vitesse et de l'altitude. De même il ne peut utiliser ses autres pouvoirs oculaires pendant très longtemps lorsqu'il est en vol.

Autre propriété de ses rayons: la capacité d'accélérer ou de décélérer le mouvement moléculaire de la surface de tout objet sur lequel il les projette. En décélérant le mouvement moléculaire d'un objet et de l'atmosphère qui l'entoure, il peut l'enfermer dans une couche mince de glace qui le rend fragile. Exercé longtemps sur un organisme à sang chaud, cet effet réfrigérant peut provoquer la mort. En accélérant le mouvement moléculaire d'un objet ou d'un organisme, le Basilic engendre une chaleur interne à la façon d'un four à micro-ondes qui peut atteindre 1650° C et fondre l'acier, ou léser gravement les tissus d'un organisme vivant. Il peut contrôler à volonté le degré de perturbation moléculaire provoqué par son rayon. La Gemme Alpha a transformé la structure cellulaire du corps du Basilic en le dotant d'une force et d'une élasticité surhumaines. Il est capable de soulever environ 360 kg. Sa peau est plus dure que la peau humaine; elle a l'épaisseur de celle d'un lézard. Il a une grande affinité avec la lave et peut passer au travers sans dommage. Il n'est pas, comme on l'a dit, capable de se téléporter, mais, sous la poussée de ses rayons, il peut se déplacer à une vitesse stupéfiante à travers le magma en fusion du centre de la Terre.



BATROC

Véritable nom: Georges Batroc.

Profession: Mercenaire.

Statut légal: Citoyen Français avec casier judiciaire pour contrebande.

Autres identités: The Leaper (Le Sauteur).

Lieu de naissance: Marseille.

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Aucun.

Appartenance à un groupe: Chef de la Brigade de Batroc, une bande de mercenaires d'élite.

Base d'opérations: Changeante.

1ère apparition: Aux U.S.A.: TALES OF SUSPENSE N° 75 - En FRANCE: STRANGE N° 72.

Origine: Lorsqu'il était dans la Légion Etrangère, Batroc s'est entraîné aux arts martiaux, particulièrement la savate.

Taille: 1,80 m.

Poids: 100 kg.

Yeux: Bruns.

Cheveux: Noirs.

Pouvoirs: Batroc ne possède pas de super-pouvoirs mais c'est un superbe athlète de niveau olympique dans le saut en longueur, le saut en hauteur et l'acrobatie. Il peut franchir trois mètres en un seul bond, ou enfoncez un mur de briques. Fanatique d'haltérophilie, il peut soulever 225 kg. Il est très compétent dans pratiquement toutes les méthodes de combat non-armé et il est le maître de la savate, forme française de lutte où l'on utilise à la fois les mains et les pieds.

BEAST

(LE FAUVE)

Véritable nom: Henry («Hank») McCoy.

Profession: Biochimiste, aventurier.

Statut légal: Citoyen américain - Casier judiciaire vierge.

Identité: Publiquement connue.

Lieu de naissance: Dunfee, Illinois.

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Norton McCoy (père), Edna Andrews McCoy (mère), Robert McCoy (oncle).

Affiliation à un groupe: Ex-membre des X-Men, ex-membre des Vengeurs, actuellement membre des Défenseurs.

Base d'opérations: Secteur de New York.

Première apparition: Aux USA: X-MEN N° 1 et, sous sa forme actuelle: AMAZING ADVENTURES N° 11. En FRANCE: STRANGE N° 1.

Origine: Henry McCoy est un mutant dont les pouvoirs se manifestèrent dès la naissance. Sa mutation est sans doute due au fait que son père fut exposé à des doses massives de radiation durant un «incident» survenu dans une centrale nucléaire. Au cours de son adolescence, l'agilité et les dons athlétiques surhumains de McCoy en firent le joueur de football vedette de son lycée. C'est alors que le Professeur Xavier entendit parler de lui et lui proposa de fréquenter son Ecole pour Jeunes Surdoués. En tant que membre des Premiers X-Men du Professeur Xavier, McCoy reçut le nom de code de «Fauve». A la fin de ses études, il obtint un poste de chercheur en génétique à la Brand Corporation. C'est là qu'il isola un catalyseur chimique qui déclenchaît des mutations et qu'il testa le sérum dans l'espoir qu'il modifierait suffisamment son aspect pour qu'il puisse facilement faire la chasse aux agents ennemis. Sous l'action du sérum, son corps se recouvrit d'une fourrure bleue, ses canines s'allongèrent et ses dons d'athlète s'accrurent encore. Resté trop longtemps dans cet état, McCoy découvrit qu'il ne pouvait plus inverser la mutation. Dans FACTEUR-X, il a retrouvé son ancien aspect.

Taille: 1,75 m.

Poids: 115 kg.

Yeux: Bleus.

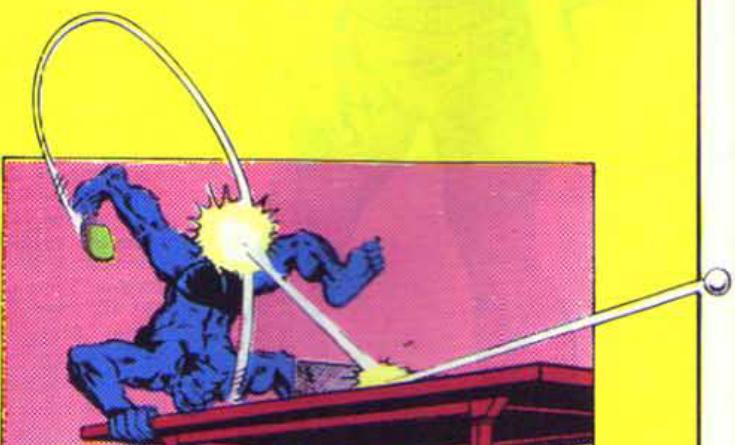
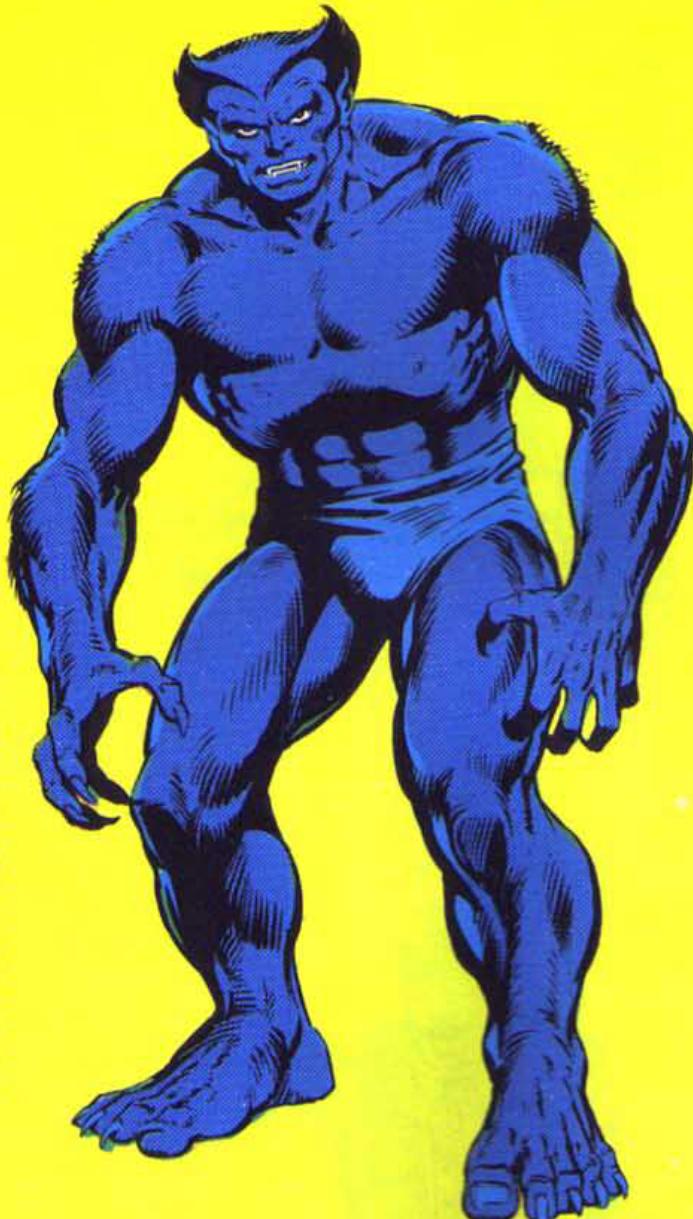
Cheveux: Noir bleuté.

Pouvoirs: Le Fauve possède une force, une agilité, une endurance, une vitesse et une dextérité surhumaines. Il peut soulever 900 kg. Ses jambes sont assez puissantes pour lui permettre de sauter, sans élan, 4,25 m en hauteur et 7,5 m en longueur. Il grimpe aux murs en accrochant ses doigts et ses orteils dans les moindres interstices. Il est suffisamment fort pour enfonce une porte de chêne de 10 cm d'épaisseur ou nouer une barre d'acier de 8 cm d'épaisseur.

Il possède l'agilité des grands singes et les qualités d'acrobate des meilleurs artistes de cirque. Il peut marcher sur un fil de fer, se promener durant des heures sur les mains ou se livrer à des exercices de haute voltige et à des cascades périlleuses. Il égale ou bat facilement tous les records olympiques aux agrès. Sa dextérité avec les pieds est si grande qu'il peut s'en servir pour écrire ou nouer une corde.

Le Fauve est doué d'une grande rapidité et d'une extrême endurance, il peut courir à quatre pattes à environ 65 km/h sur de courts sprints. Sa physiologie lui permet de pouvoir faire une chute d'un troisième étage sans dommages à condition d'atterrir sur les pieds.

En cas de blessure il guérit deux fois plus vite qu'un humain normal.



BEETLE

(LE SCARABEE)

Véritable nom: Abner Jenkins.

Profession: Criminel.

Statut légal: Citoyen américain ayant un casier judiciaire.

Identité: Secrète.

Lieu de naissance: Baltimore, Maryland.

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Aucun.

Appartenance à un groupe: Actuellement membre des Masters of Evil, ancien employé de Justin Hammer.

Base d'opérations: Région de New York.

1ère apparition: USA: Dans STRANGE TALES N° 123 et, dans son costume actuel, SPECTACULAR SPIDER-MAN N° 58. En FRANCE STRANGE 19.

Origine: Abner Jenkins était un excellent mécanicien, ouvrier d'usine qui décida d'utiliser ses connaissances en mécanique pour se fabriquer une armure destinée à lui permettre d'acquérir illégalement la richesse.

Taille: 1,80 m.

Poids: 78 kg.

Yeux: Bruns.

Cheveux: Bruns.

Pouvoirs: Le Scarabée ne possède aucun super-pouvoir; tous ses pouvoirs lui viennent de son armure.

Armes: Toutes les armes du Scarabée sont incorporées à son armure. Celle-ci est faite d'un alliage au magnanum qui lui assure une certaine invulnérabilité. Il est capable d'enfoncer un mur de maçonnerie de 50 cm d'épaisseur. Les circuits électriques de son armure lui donnent une force plusieurs fois supérieure à celle d'un humain normal: il peut soulever environ 450 kg. La source d'énergie de l'armure est un micro processeur incorporé à son casque muni d'une antenne repliée qui convertit les micro ondes en énergie. Un mini computer incorporé à sa plaque thoracique fournit à son casque des données sur les mouvements de ses adversaires ce qui lui permet de les anticiper.

Les gants sont munis de griffes à succion pneumatique avec lesquelles le Scarabée adhère aux murs ou soulève des objets du bout des doigts. Chaque gant contient également des circuits produisant une rafale électrostatique qu'il appelle son «électro-piqure» et qui peut forer un trou de 30 cm de diamètre à travers un mur de 1 m d'épaisseur à 5 m de distance. Ses ailes mises par des micro-moteurs lui permettent de voler en imitant le mouvement des ailes du vrai Scarabée à une vitesse de croisière de 110 km/h et à une vitesse de pointe de 180 km/h.



BELLADONNA

Véritable nom: Narda Ravanna.

Profession: Chimiste.

Statut légal: Citoyenne américaine ayant un casier judiciaire.

Identité: Secrète.

Lieu de naissance: Boston, Massachusetts.

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Désirée Vaughn-Pope (soeur).

Appartenance à un groupe: Aucun.

Base d'opérations: New York.

1ère apparition: USA: Dans SPECTACULAR SPIDER-MAN N° 43 - En FRANCE, NOVA 41.

Origines: Narda Ravanna et sa soeur Désirée édifièrent en Europe une firme prospère de cosmétiques mais elles se retrouvèrent au chômage après avoir été ruinées par un rival qui leur fit une mauvaise publicité. Grâce à ses connaissances en chimie, Narda inventa un grand nombre d'armes chimiques; elle se trouva un déguisement et décida de se venger.

Taille: 1,62 m.

Poids: 54 kg.

Yeux: Gris bleu.

Cheveux: Bruns.

Pouvoirs: Belladonna ne possède aucun super-pouvoir.

Armes: Dans ses activités criminelles, Belladonna utilise différents gaz et parfums chimiques et en particulier la néo-atropine, substance dérivée de la belladonne. Ce gaz a la propriété de provoquer la somnolence ou l'inconscience. Il est opaque et gêne la visibilité. Il est aussi capable de dissoudre la toile chimique de l'Araignée. Belladonna projette ces différents gaz à l'aide d'un pistolet ou d'un système de tubes dissimulés dans la doublure des manches de son manteau.

BETA RAY BILL

Véritable nom: Beta Ray Bill

Profession: Guerrier

Statut legal: Citoyen d'une planète non-identifiée - Citoyen honoraire d'Asgard

Identité: Connue seulement des habitants d'Asgard

Autres noms: Beta Ray Thor

Lieu de naissance: Planète non-identifiée de la "Galaxie de feu"

Etat-civil: Célibataire

Famille connue: Aucune

Appartenance à un groupe: Protecteur d'une race extra-terrestre non-identifiée, alliée d'Asgard

Base d'opérations: Beta Ray Bill voyage avec la flotte spatiale de son peuple

Première apparition: THOR 337

Origines: Beta Ray Bill appartient

à une race extraterrestre semi-humanoïde qui vivait dans un empire interplanétaire détruit par le démon Surtur. Les survivants s'embarquèrent à bord d'une flotte de dix mille vaisseaux spatiaux à la recherche d'une terre d'asile. Ils décidèrent de choisir un gardien qui veillerait sur la flotte et serait investi de grands pouvoirs. Une



compétition sportive de haut niveau et des tests psychologiques départagèrent les candidats. La force vitale et la conscience des meilleurs éléments furent transférées dans des cyborgs créés à partir de bêtes sauvages selon un procédé bionique décuplant leur force, leur vitesse et leur agilité. Seul Beta Ray Bill sortit vivant de cette expérience et il fut nommé Gardien. Les vivres commençant à manquer, les passagers de la flotte furent placés dans un état d'animation suspendue proche de l'hibernation. Seul Beta Ray Bill resta éveillé pour remplir son rôle de gardien. En entrant dans la Voie Lactée, la flotte fut détectée par le S.H.I.E.L.D. et Nick Fury envoya Thor en reconnaissance. Un combat s'ensuivit entre Thor et Beta Ray Bill au cours duquel le dieu de la foudre laissa tomber son marteau. Quand le vaisseau approcha de la Terre, Thor redevint par conséquent Donald Blake et Mjolnir une simple canne dont son adversaire s'empara.

VERSACE J'IMPARA
En la frappant contre un mur, il acquit les pouvoirs de Thor et un costume semblable à celui du dieu de la foudre. Odin fit alors venir Beta Ray Bill et Thor à Asgard. Beta Ray Bill manifestant le désir de garder Mjolnir, Odin décida qu'un combat désignerait celui qui était le plus digne de posséder le marteau enchanté. Beta Ray Bill battit Thor mais lui laissa la vie sauve. Mais si Beta Ray Bill avait envie de garder cette arme puissante, il se sentait coupable d'en déposséder son propriétaire. Aussi Odin lui fit-il forger un autre marteau qu'il appela Stormbreaker et Thor récupéra Mjolnir.

Taille: 1,92 m (2 m sous la forme de Thor)

Poids: 103 kg (226 kg sous la forme de Thor)

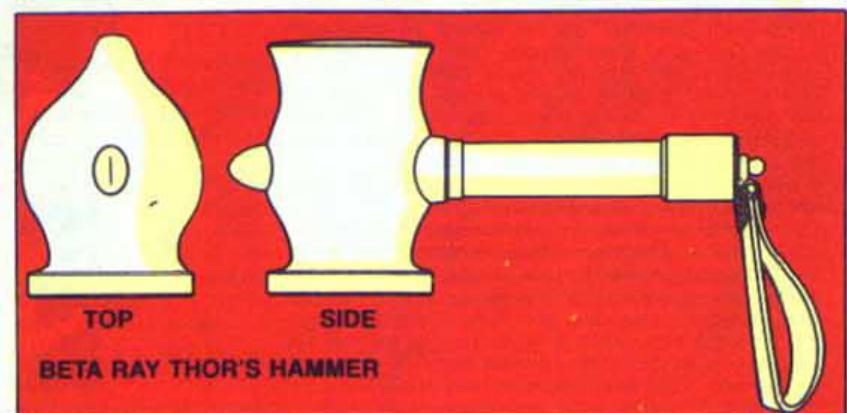
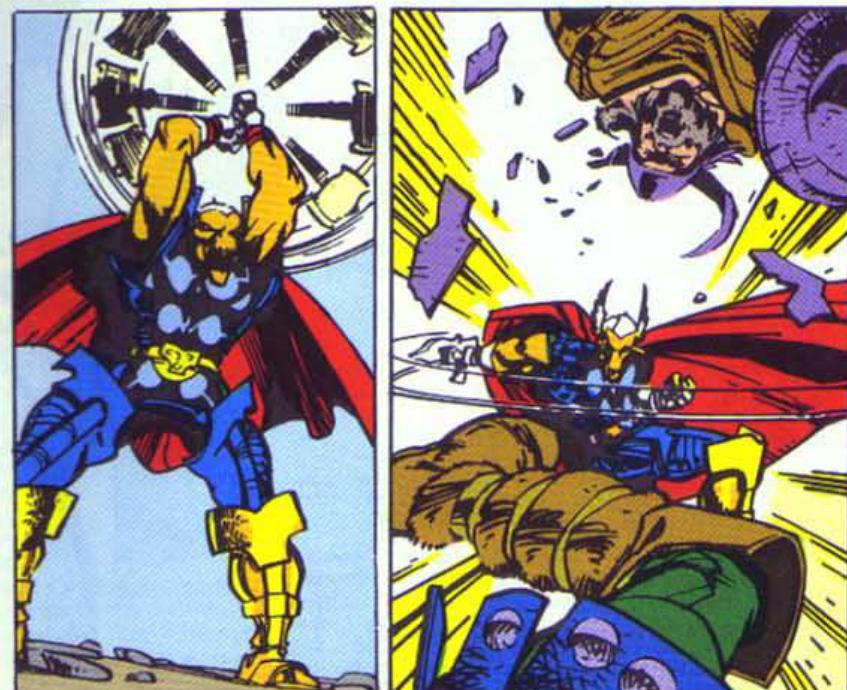
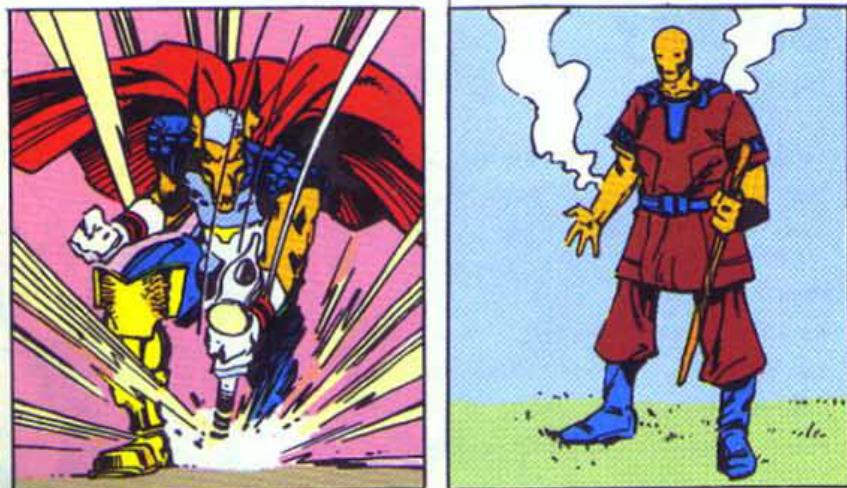
Yéux: Ni iris, ni pupilles

Peaux: Nitriles, m
Cheveux: Sans

Cheveux. Sans Pouvoirs. Quant

Pouvoirs: Quand il prend la forme de Thor, Beta Ray Bill possède tous les attributs asgardiens et les mêmes pouvoirs que le dieu de la foudre. Les senseurs introduits dans son corps de cyborg lui permettent de localiser son peuple dans l'espace, même à de lointaines distances interstellaires.

Armes: Beta Ray Bill se sert d'un marteau en métal d'Uru appelé Stormbreaker, qui a les mêmes propriétés que Mjolnir. Beta Ray Bill peut changer de forme en frappant son marteau sur le sol. Stormbreaker lui permet aussi de contrôler les éléments et de voyager dans l'espace. Pour ses déplacements, Beta Ray Bill utilise aussi un vaisseau spatial nommé Skuttlebutt.



BINARY (BINAIRE)

Véritable nom: Carole Susan Danvers.

Profession: Ancien chef de la sécurité à la N.A.S.A.

Statut légal: Citoyenne américaine (casier judiciaire vierge).

Identité: Secrète.

Ancienne identité: Ms Marvel.

Lieu de naissance: Boston (Massachusetts).

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Joe Danvers (père), Marie Danvers (mère).

Appartenance à un groupe: Ancien membre des Vengeurs (sous le nom de Ms Marvel), a collaboré avec les X-Men (sous le nom de Carole Danvers), membre des Frères des Etoiles (sous le nom de Binaire).

Base d'opérations: l'espace intergalactique.

Première apparition: USA: Marvel Super-Héros N° 13 - Ms Marvel N° 1 - X-Men N° 164.

Origine: Carole Danvers fut accidentellement exposée aux étranges radiations du Psyche-Magnitron (un engin mis au point par la race Kree), et toute sa structure génétique s'en trouva modifiée: désormais dotée d'une force surhumaine et d'un «septième sens», la clairvoyance, elle put également voler. Elle prit alors le nom de Ms Marvel. Plus tard cependant, lors d'un combat contre Malicia, une mutante capable d'absorber les pouvoirs d'autrui, elle perdit ses pouvoirs de Ms Marvel, tout en conservant un capital génétique exceptionnel.

Par la suite, enlevée par les Brood, des extra-terrestres, elle fut soumise à un rayon évolutionnaire qui catalysa les pouvoirs latents dans ses gènes. C'est ainsi qu'elle devint Binaire, la mutante aux pouvoirs cosmiques.

Taille: 1,75 m.

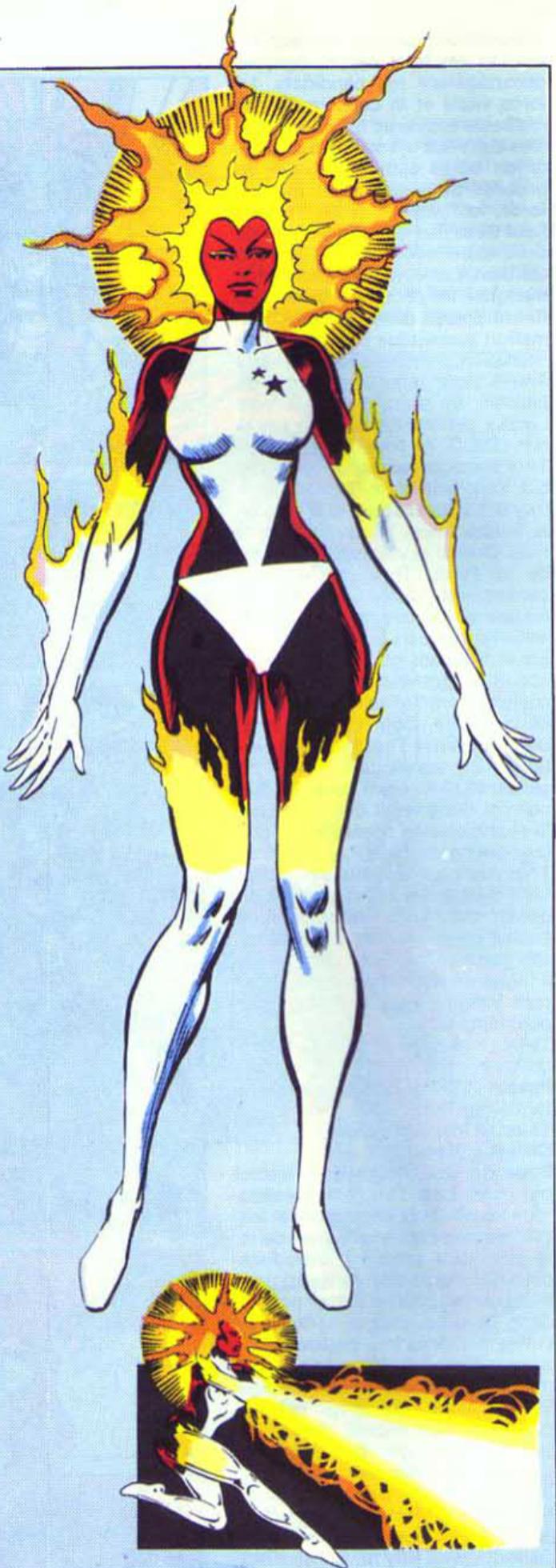
Yeux: bleus.

Poids: 60 kg.

Cheveux: blonds.

Signes particuliers: Quand Binaire utilise ses pouvoirs cosmiques, sa peau devient rouge et sa chevelure n'est plus qu'une couronne de flammes.

Pouvoirs: Binaire est capable de capter l'énergie d'un trou blanc — (la matière des étoiles absorbée par les trous noirs réapparaît sous forme de trous blancs, en d'autres points de l'univers) —. La formation d'un trou noir ou d'un trou blanc apporte une telle perturbation dans le continuum espace-temps qu'elle peut conduire à un autre univers. C'est dans ces passages inter-dimensionnels que Binaire puise son énergie cosmique qui lui permet de provoquer à son tour des perturbations dans le continuum espace-temps, de produire toutes sortes d'effets lumineux, thermiques et gravitationnels. Elle peut filtrer mentalement toutes les formes d'énergie et sélectionner celle dont elle a besoin, la canaliser dans une seule direction pour se propulser dans l'espace à une vitesse voisine de celle de la lumière. Sa sensibilité aux énergies ambiantes du cosmos aiguise à l'extrême certaines de ses perceptions. Chaque fois qu'elle se concentre intensément, Binaire irradie des «pseudo-flammes» froides, de sa tête et de ses mains. Son corps est invulnérable et n'a aucun besoin physique, mais une trop forte dépense d'énergie provoque son retour à la normale. L'étendue de ses pouvoirs et la durée pendant laquelle elle peut les exercer, n'ont pas encore pu être mesurées.



BLACK BOLT

(FLECHE NOIRE)

VERITABLE NOM: Tenu secret.
PROFESSION: Monarque des Inhumains.
STATUT LEGAL: Citoyen d'Attilan.
IDENTITE: Secrète.
LIEU DE NAISSANCE: Ile d'Attilan, Océan Atlantique.
SITUATION DE FAMILIE: Célibataire.
PARENTS CONNUS: Agon (père, décédé), Rynda (mère, décédée), Maximus (jeune frère), Médusa, Crystal, Gorgone, Karnak, Triton (cousins).
APPARTENANCE A UN GROUPE: Famille Royale des Inhumains.
BASE D'OPERATIONS: Attilan, Zone Bleue, Lune de la Terre.
PREMIERE APPARITION: USA: Dans FANTASTIC FOUR N° 46 - FRANCE: Album FF N° 1.

ORIGINE: Flèche Noire est le fils de deux éminents généticiens d'Attilan: Agon, chef du Conseil de Génétique, et Rynda, directrice du Centre Prénatal. Encore à l'état d'embryon, il fut soumis à une brume altérant l'ADN et il naquit avec d'étranges pouvoirs surpassant même ceux des autres Inhumains. Enfant, il révéla des dons, en particulier celui de produire une énergie quasi-sonique d'un énorme potentiel destructeur. Pour protéger la communauté, on le plaça à l'intérieur d'une chambre imperméable au bruit, on lui donna un costume contenant son énergie et on lui enseigna l'art de contrôler ses pouvoirs. A l'âge de dix-neuf ans il fut autorisé à s'intégrer à la société. Il découvrit alors que son frère Maximus était sur le point de s'allier aux krees. C'est en tentant d'arrêter un vaisseau kree que Flèche utilisa le pouvoir de sa voix. Le vaisseau s'écrasa sur le Parlement, tuant plusieurs membres du Conseil de Génétique dont ses parents, Agon et Rynda. Les répercussions du cri de Flèche Noire altérèrent l'équilibre mental de Maximus et annihilèrent ses pouvoirs mentaux naissants. En dépit de ses protestations silencieuses, Flèche Noire fut contraint, à l'âge de vingt ans, de prendre la direction des Inhumains.

TAILLE: 1,85 m POIDS: 95 kg
YEUX: Bleus CHEVEUX: Noirs.

POUVOIRS: Flèche Noire dispose d'un vaste éventail de pouvoirs surhumains dérivant du don qu'il a de capter les électrons libres. Le centre de la parole de son cerveau produit un type encore inconnu de particules qui réagit avec les électrons ambients pour créer divers effets dont le plus dévastateur est son cri quasi-sonique. Celui-ci déclenche une onde de choc comparable, à sa force maximum, à celle causée par la détonation d'une arme nucléaire. L'antenne en forme de fourche que Flèche Noire porte depuis son enfance sur le front lui permet de canaliser son pouvoir et de le rendre moins dévastateur. Il peut canaliser l'énergie à l'intérieur de son corps, pour accroître sa vitesse et sa force. Sans cet accroissement de pouvoir, Flèche Noire est capable de soulever approximativement 180 kg; lorsque sa force est accrue il peut soulever un poids mille fois supérieur. Il peut aussi canaliser toute l'énergie dont il dispose dans un seul bras qui peut alors décocher ce qu'il appelle son Maître Coup ou émettre des rayons. Flèche Noire peut aussi capter les particules inconnues que son cerveau engendre et qui interfèrent avec les électrons pour créer des anti-gravitons qui lui permettent de défier la pesanteur. Il peut soulever des poids allant jusqu'à une tonne en les entourant d'anti-gravitons. Il est également capable de voler pendant six heures à 900 km/h. Comme celle de tous les Inhumains, son espérance de vie est de 120 ans (contre 73 ans pour les humains) car sa structure génétique est plus durable et plus performante que la nôtre.



BLACK CAT (LA CHATTE NOIRE)



VERITABLE NOM: Félicia Hardy.

PROFESSION: Cambrioleuse.

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine (casier judiciaire vierge).

IDENTITE: connue par la police.

AUTRE IDENTITE: Felicity Harmon.

LIEU DE NAISSANCE: Queens (New York).

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Walter Hardy (père, décédé), Lydia Hardy (mère).

APPARTENANCE A UN GROUPE: Aucune.

BASE D'OPERATIONS: Ville de New York.

PREMIERE APPARITION: USA: Spider-Man n. 194.
ORIGINE: Ayant appris que son père était un maître cambrioleur, Félicia Hardy décida de suivre ses traces. Elle se soumit à un entraînement physique rigoureux pour augmenter sa force, son endurance et son agilité, et étudia les pratiques criminelles, tels l'ouverture des coffres-forts et le crocheting des serrures.

TAILLE: 1,72 mètre.

YEUX: verts.

POIDS: 55 kg.

CHEVEUX: blond platine.

POUVOIRS: Si la Chatte Noire n'a pas de pouvoirs physiques surhumains, elle a suivi l'entraînement d'un athlète olympique. Extrêmement agile, elle peut exécuter des sauts périlleux avec un minimum d'efforts. La grâce et la vivacité feutrées de ses mouvements lui ont valu son surnom de Chatte. Ceinture noire de karaté et de judo, elle se défend fort bien sans armes.

La Chatte Noire a le pouvoir d'affecter le jeu des probabilités. Les phénomènes improbables, mais non impossibles se produisent autour d'elle. Ils affectent les objets inanimés. C'est ainsi que des murs de briques s'effondrent sur ses ennemis, que des cordes se rompent à temps et que des échelles de secours se décrochent opportunément. Lorsqu'elle évoque ce phénomène, la chatte dit d'elle-même qu'elle «porte la poisse». Toute situation stressante déclenche automatiquement chez elle ce pouvoir naturel mais inconscient.

ARMES: La Chatte Noire porte parfois sur elle un long câble, qu'elle utilise à la manière d'un funambule ou d'un Tarzan pour se déplacer d'un endroit à un autre. Le câble est terminé par une boule contenant un super-adhésif, lui-même enfermé par polymérisation dans des millions de micro-capsules. Dès que celles-ci éclatent sous l'effet d'un choc, elles libèrent l'adhésif. La boule comprend un mécanisme simple, qui envoie un solvant capable de la décoller de la surface à laquelle elle a adhéré.

La Chatte Noire se sert parfois d'un propulseur pour dérouler son câble, mais le plus souvent elle se contente de le lancer à la main.





BLACK KNIGHT (LE CHEVALIER NOIR)

VERITABLE NOM: Dane Whitman.

PROFESSION: Savant.

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire.

IDENTITE: Secrète.

LIEU DE NAISSANCE: Gloucester, Massachusetts.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Nathan Garrett (le Chevalier Noir criminel, oncle décédé) - Sir Percy of Scandia (ancêtre du 6ème siècle qui fut le Chevalier Noir de la Cour du Roi Arthur).

APPARTENANCE A UN GROUPE: Les Vengeurs (actuellement sans activité).

BASE D'OPERATIONS: Château de Garrett, près de Stroud, Angleterre.

1ère APPARITION: AVENGERS N. 48.

ORIGINE: Sur le point de mourir, Nathan Garrett, le Chevalier Noir criminel, fit jurer à son neveu Dane Whitman d'utiliser ses armes au service du bien afin de réparer le mal qu'il avait fait. Après avoir modifié l'armement de son oncle, Whitman se mit en devoir de racheter les fautes de celui-ci. Plus tard, au cours d'un séjour à son château ancestral d'Angleterre, Whitman fut magiquement contacté par son ancêtre, le premier Chevalier Noir, qui lui donna l'Epée d'Ebène enchantée.

TAILLE: 1,80 m.

POIDS: 90 kg.

YEUX: Bruns.

CHEVEUX: Bruns.

POUVOIRS: Le Chevalier Noir ne possède aucun pouvoir surhumain mais c'est un superbe athlète. Durant ses années de séjour au 6ème siècle auprès de Richard Coeur de Lion, il devint un excellent escrimeur, un combattant d'élite et un cavalier accompli.

ARMES: A l'origine, le Chevalier Noir utilisa la lance d'énergie de son oncle, une arme émettant un rayon laser, un choc acoustique et un gaz non toxique. Mais il l'abandonna lorsqu'il entra en possession de l'Epée d'Ebène.

L'Epée d'Ebène, forgée par l'Enchanteur Merlin, dans une météorite constituée d'un métal inconnu, est extraordinairement dure, inattaquable. D'un poids de 50 livres, elle peut fendre n'importe quelle substance, même de l'acier d'une épaisseur de 30 cm. Elle peut briser des barrières et des boucliers magiques. Merlin créa un lien magique entre l'épée et son utilisateur permettant à celui-ci de se transporter à travers l'espace et le temps s'il venait à être séparé de son épée.

L'épée d'ebène possède une volonté latente qui cherche parfois à s'imposer au Chevalier Noir.

TRANSPORT: Le Chevalier Noir monte un étalon à ailes de chauve-souris nommé Valinor qu'il a acheté aux rois-sorciers d'Avalon au 12ème siècle. Il a remplacé son coursier blanc ailé nommé Aragorn à qui il fit subir une mutation biogénétique et qu'il confia à la garde de la Valkyrie.



BLACKLASH (L'HOMME AU FOUET)

VERITABLE NOM: Mark Scarlotti.

PROFESSION: Ancien maître de recherches à la succursale de Cincinnati de Stark International. Aujourd'hui criminel professionnel.

STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire.

IDENTITE: Secrète.

AUTRE NOM COURANT: Mark Scott.

AUTRE NOM D'EMPRUNT: Whiplash (Homme au Fouet).

LIEU DE NAISSANCE: Cleveland, Ohio.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE: Maggia.

BASE D'OPERATIONS: Secteur de New York.

1ère APPARITION: USA: Tales of Suspense N. 97 - En FRANCE: Strange N. 57.

ORIGINE: Ingénieur polytechnicien, Scarlotti s'engagea très vite dans le syndicat du crime de la Maggia. Avec les fonds de celle-ci, il inventa diverses armes technologiques dont la plus célèbre est son fouet en fibre d'acier capable de pénétrer toute substance à l'exception de l'adamantium. Sous le nom de Whiplash (Homme au Fouet), il devint l'un des principaux exécuteurs de la Maggia. Plus tard, le financier Justin Hammer, un criminel, lui fournit les fonds nécessaires pour améliorer ses armes. Il se rebaptisa Blacklash.

TAILLE: 1,85 m. POIDS: 85 kg.

YEUX: Bleus.

CHEVEUX: Blondes.

POUVOIRS: Blacklash ne possède aucun super-pouvoir mais c'est un athlète d'un niveau au-dessus de la moyenne, qui a appris le combat corps à corps.

ARMES: Blacklash possède deux fouets cybernétiques faits de cordons de saphir mêlés de filaments de bore et de tresse d'acier. Lorsque Blacklash fait claquer ses fouets, les extrémités de ceux-ci peuvent atteindre deux fois la vitesse du son et faire dévier la trajectoire d'une balle. L'extrémité peut forer de l'acier de 8 cm. d'épaisseur.

Le fouet peut se transformer en nunchaku; il est détachable de son manche; fouet et manche sont contenus dans un étui du gantlet.

Blacklash possède aussi un bola à disques qui engendre un champ de gravité artificiel, un nécro-lasso au moyen duquel il canalise toute l'énergie électrique que ses gants peuvent engendrer (200.000 volts maximum). Il porte un collant de mailles d'acier et sa cape arrête des balles de moyen calibre.



BLACK MAMBA (MAMBA NOIR)

VERITABLE NOM: Tanya Sealy.

PROFESSION: Ex call-girl; aujourd'hui, criminelle professionnelle.

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine avec casier judiciaire.

IDENTITE: Secrète.

AUTRE NOM: Tanya Sweet.

LIEU DE NAISSANCE: Chicago, Illinois.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE: La Brigade du Serpent.

BASE D'OPERATIONS: Changeante.

1ère APPARITION: Marvel Two in One n. 64.

ORIGINE: Tanya Sealy fut choisie par les administrateurs de la Roxxon Oil Company pour servir d'agent spécial au cours de missions secrètes. On lui fit subir une opération au cours de laquelle on lui implanta dans le front un composant spécial lui permettant d'utiliser son énergie mentale.

Sa première mission consista à rallier le nouvelle Brigade du Serpent afin de retrouver la Couronne du Serpent.

TAILLE: 1,65 m. POIDS: 52 kg.

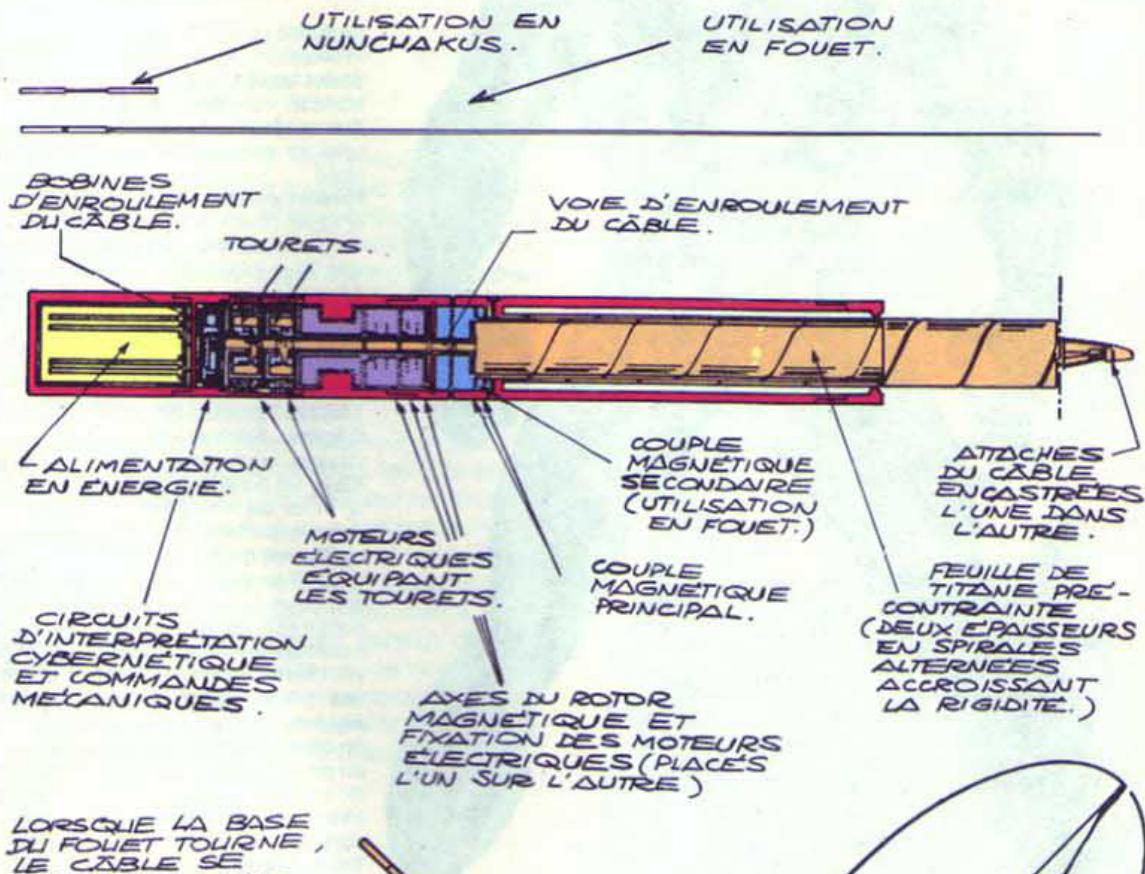
YEUX: Verts. CHEVEUX: Noirs.

POUVOIRS: Mamba Noir peut, dans un rayon de 30 mètres, sonder télépathiquement l'esprit de son adversaire afin de savoir qui il aime ou en qui il a confiance. Elle façonne alors un nuage d'énergie noire extradimensionnelle à l'image de l'être aimé. Cette image a un pouvoir hypnotique irrésistible. Au bout de dix secondes d'étreinte, elle draine toute l'énergie de la victime qui meurt d'extase.

LE FOUET DE BLACKLASH

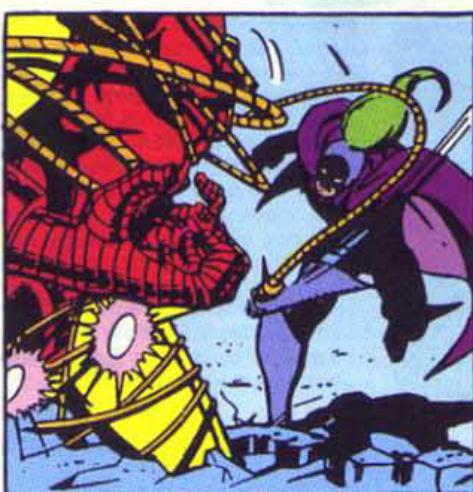
(L'HOMME AU FOUET)

CONCU PAR
JUSTIN HAMMER.

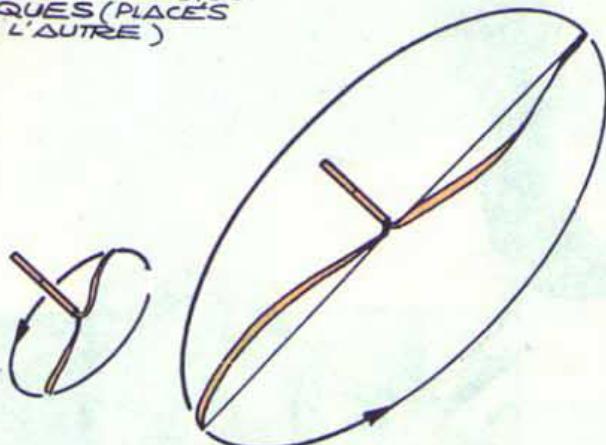


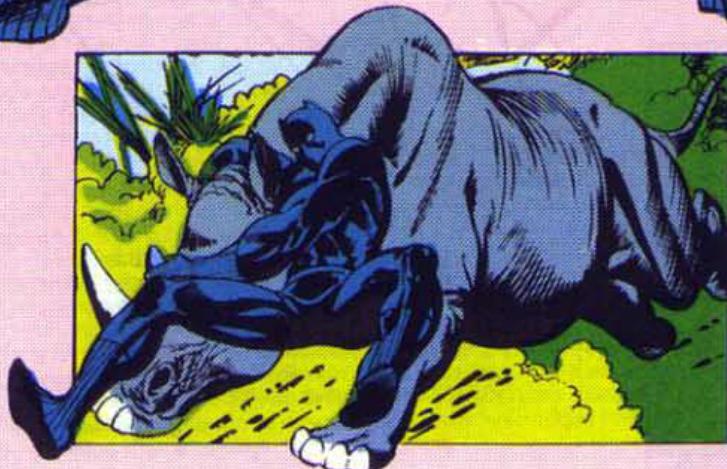
LORSQUE LA BASE DU FOUET TOURNE, LE CÂBLE SE DÉDOUBLE DANS DES DIRECTIONS OPPOSÉES.

LES DEUX CÂBLES SE DÉROULENT EN MÊME TEMPS QUE LES MOTEURS EN ACCÉLÉRANT LE MOUVEMENT.



LORSQUE CES DERNIERS ATTEIGNENT LEUR VITESSE MAXIMALE (11000 TOURS/MINUTE) LES CÂBLES EN PLEINE EXTENSION POURVENT BOUCLIER ET PEUVENT DÉVIER LES BALLES.





BLACK PANTHER

(La Panthère Noire)

Véritable nom: T'Challa
Profession: Roi du Wakanda, savant
Statut légal: Citoyen wakandaïs
Identité: Publiquement connue
Autres identités: Luke Charles
Lieu de naissance: Wakanda, Afrique du Nord
Parents connus: T'Chaka (père, décédé), N'Yami (mère, décédée), Khanata (cousin), Joshua Itobo (cousin), Ishanta (cousine), Zuni (cousine), Jakarra (demi-frère)
Appartenance à un groupe: Vengeurs (inactif)

Base d'opérations: Wakanda et Ambassade du Wakanda à New York
Première apparition: Aux U.S.A.: FANTASTIC FOUR N. 52 - LUG: Album FF N. 3.
Origine: Adolescent, T'Challa réussit à chasser le meurtrier de son père, Ulysse Klaw, un Américain qui veut s'emparer de la mine de vibranium du Wakanda. On l'envoie parfaire son éducation dans les meilleures institutions d'Europe et d'Amérique; il en revient pour prendre la tête de son pays. On lui fait subir deux épreuves dont il sort vainqueur: triompher de six des meilleurs guerriers du Wakanda et découvrir l'herbe en forme de cœur qui procure une grande force physique et des sens aiguisés. T'Challa revêt alors le costume de cérémonie de la Panthère Noire, totem du peuple wakandaïs et, sous cette identité, il protège son pays des envahisseurs étrangers, le modernise et le rend prospère.

Taille: 1,80 m
Poids: 85 kg
Yeux: Bruns
Cheveux: Noirs

Pouvoirs: L'herbe en forme de cœur a donné à la Panthère Noire une force, une rapidité, une agilité, une endurance et des sens presque surhumains. Il peut soulever environ 360 kg, est plus rapide et deux fois plus endurant qu'un athlète olympique. Son agilité égale celle des meilleurs acrobates. Ses sens sont extrêmement aigus. Son acuité visuelle est supérieure à la moyenne et il voit dans la nuit la plus totale. Son ouïe est si sensible qu'il peut percevoir une pression acoustique de 10 décibels. Son sens de l'odorat est aussi aigu que celui des félins de la jungle. Ses sens du goût et du toucher sont également supérieurs à la moyenne.

BLACK QUEEN (Séléné)

Véritable Nom: Séléné

Profession: Se prétend Déesse

Statut légal: (Ex-citoyenne de la République de Nova Roma)

Identité: Inconnue

Autres noms: La Prêtresse Noire

Lieu de naissance: Inconnu

Etat-civil: Veuve

Famille connue: Marcus Domitius Gallio (époux, décédé)

Appartenance à un groupe: Cercle Intérieur du Club des Damnés

Base d'opérations: New York

Première apparition: New Mutants 9

Origine: Les origines de Séléné sont encore très obscures. On sait qu'elle est née il y a plusieurs millénaires et qu'elle fut une ennemie du sorcier Kulan Gath. Elle était elle-même autrefois une sorcière renommée dont les pouvoirs étaient craints et respectés par les adeptes de magie noire. Pour des raisons inconnues, elle accompagna les citoyens romains qui fuirent Rome au dernier siècle avant J-C pour gagner le Nouveau Monde et y fonder la République de Nova Roma dans une région cachée de la jungle amazonienne.

Séléné resta deux mille ans à Nova Roma où, en tant que Prêtresse Noire, elle présidait au culte du feu. Elle épousa Marcus Domitius Gallio, un sénateur qui fomenta un complot pour abolir la République. L'intervention des Nouveaux Mutants contrecarra ses plans et provoqua la disparition de Séléné. Mais Séléné survécut et quitta Nova Roma pour New York. Pendant qu'elle était à Nova Roma, Séléné était l'objet d'un culte partout dans le monde. A New York, elle contacta un de ses fidèles, Friedrich Von Roehm. Ce dernier faisant aussi partie du Cercle Intérieur du Club des Damnés, il y fit entrer Séléné qui acquit très vite le titre de Reine Noire.

Taille: 1,75 m

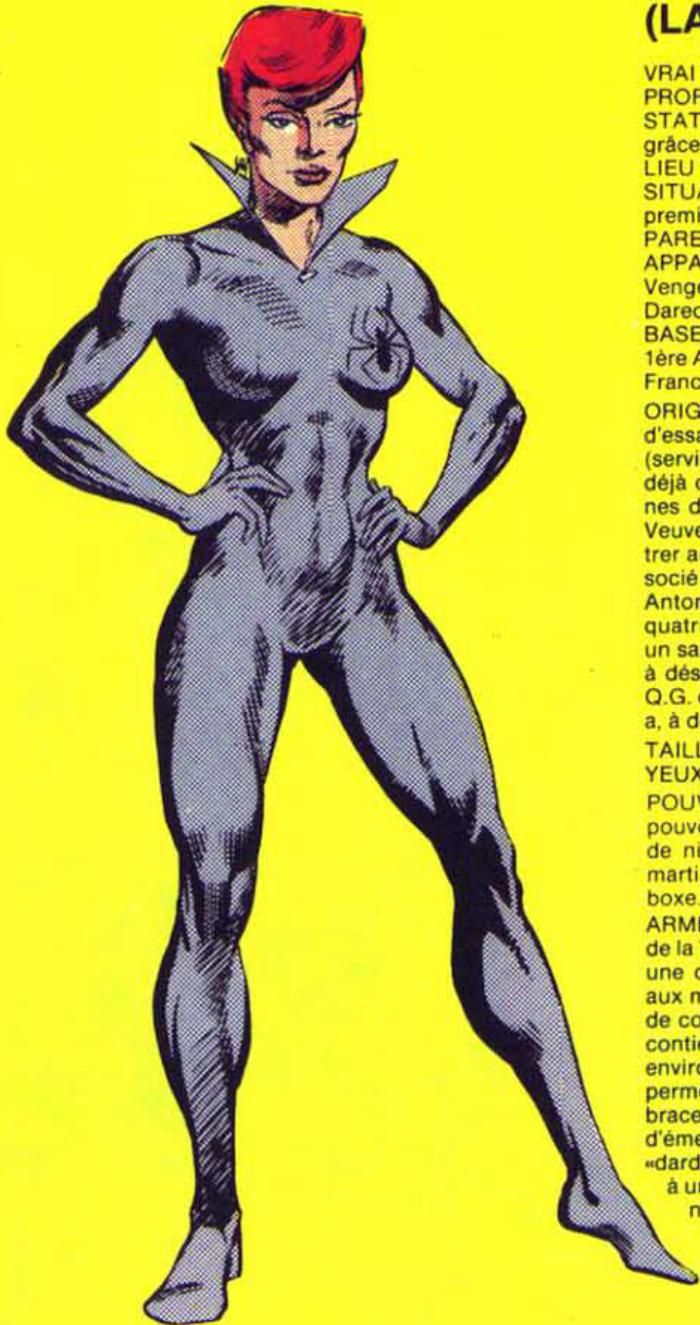
Poids: 59 kg

Yeux: Rouges

Cheveux: Noirs

Pouvoirs: Séléné est une mutante. Elle survit en s'appropriate la force vitale d'autres êtres humains. C'est la raison pour laquelle on la prend souvent pour un vampire. Si elle puise toute la force vitale de sa victime, le corps de celle-ci tombe en poussière. Si elle n'en prend qu'une partie, elle contrôle psychiquement son âme. Séléné peut aussi faire de n'importe quel être humain un vampire psychique à son image. Une grande dépense d'énergie fait vieillir Séléné mais elle peut retrouver sa jeunesse en absorbant une grande quantité de force vitale. Séléné a une énergie, une force, une vitesse et des réflexes supérieurs à ceux d'une femme normale. Elle a des talents télékinésiques qui lui permettent de contrôler le feu et les objets inanimés qu'elle peut déplacer à volonté. Toutefois elle n'a aucune action sur la structure atomique ou moléculaire de la matière. Séléné peut hypnotiser les gens autour d'elle. Elle peut rivaliser de vitesse avec Vif-Argent. Elle peut combiner ces deux pouvoirs pour disparaître avant que ses victimes ne se réveillent. Séléné possède une vaste connaissance des sciences occultes et a des dons de magicienne. Elle peut jeter des sorts et faire surgir des démons.





BLACK WIDOW (LA VEUVE NOIRE)

VRAI NOM: Natacha (Romanov) Romanova.
PROFESSION: Espionne.

STATUT LEGAL: A déserté l'URSS, opère aux USA grâce au visa accordé par le SHIELD.

LIEU DE NAISSANCE: Stalingrad, URSS.

SITUATION DE FAMILLE: Veuve d'Alexi Shostakov, premier Garde Rouge.

PARENTS CONNUS: Aucun en vie.

APPARTENANCE A UN GROUPE: A fait partie des Vengeurs - Ex-agent du Shield - Ex-partenaire de Daredevil.

BASE D'OPERATIONS: Mobile.

1ère APPARITION: USA: TALES OF SUSPENSE N. 52. France: STRANGE 79 (dans Daredevil).

ORIGINE: A la mort présumée de son mari Alexi, pilote d'essai, Natacha Romanov s'engagea dans le K.G.B. (services de sécurité soviétiques). Natacha, qui était déjà danseuse et excellente athlète, s'initia aux arcanes de l'espionnage et on lui donna le nom de code Veuve Noire. Elle eut pour première mission de s'infiltrer aux Usines Stark, en Amérique, et d'aider son associé Boris à assassiner un déserteur, le professeur Anton Vanko (la Dynamo Pourpre). C'est lors de sa quatrième mission qu'elle reçut un costume conçu par un savant russe, Brushnev. Mais elle n'allait pas tarder à déserté et à offrir ses services au SHIELD (Grand Q.G. de contre-espionnage international). Depuis, elle a, à deux reprises, modifié son costume et ses armes.

TAILLE: 1,70 m. POIDS: 57 kg.

YEUX: Bleus. CHEVEUX: Auburn.

POUVOIRS: La Veuve Noire n'est pas douée de super-pouvoirs. Elle est toutefois une athlète et une gymnaste de niveau olympique et elle pratique plusieurs arts martiaux (karaté, judo, aikido) ainsi que la savate et la boxe.

ARMES: Au bout des doigts et des pieds, le costume de la Veuve Noire est équipé de ventouses activées par une charge électro-statique lui permettant d'adhérer aux murs et aux plafonds, s'ils sont faits de matériaux de construction ordinaires. Les étuis de ses bracelets contiennent un câble à ressort qu'elle peut projeter à environ 30 m et appelé son «fil de veuve». Ce câble lui permet surtout de sauter d'un immeuble à l'autre. Ses bracelets contiennent aussi un petit dispositif capable d'émettre une charge électro-statique appelée son «dard de veuve» et suffisante pour étourdir un homme à une distance de six mètres. D'autres étuis contiennent des ampoules de gaz lacrymogène et un émetteur-radio. La Veuve Noire porte parfois une ceinture de cartouches métalliques dont chacune contient une charge de plastic équivalente à deux kilos de TNT.



BLASTAAR

VRAI NOM: Blastaar.

PROFESSION: Renégat.

STATUT LEGAL: Monarque de Baluur, planète de la Zone Négative. Son existence n'est généralement pas connue des habitants de la Terre.

LIEU DE NAISSANCE: Baluur, secteur 56-D de la Zone Négative (localisé par Red Richards).

SITUATION DE FAMILLE: Marié à Nyglar (aujourd'hui décédée).

APPARTENANCE A UN GROUPE: Néant.

BASE D'OPERATIONS: Zone Négative. 1ère APPARITION: USA: FANTASTIC FOUR N. 62. France: ALBUM FF N. 5: Voyage Cosmique.

ORIGINE: Blastaar était le roi de la planète Baluur, située dans l'univers d'antimatière appelé la Zone Négative. Il régnait en despote jusqu'au jour où ses sujets se dressèrent contre lui et l'emprisonnèrent dans la Ceinture de Météorites. Lorsque Red Richards quitta la Zone où il avait échoué, Blastaar le suivit sur Terre. Remmené dans son propre univers, Blastaar reste néanmoins un danger pour la Terre.

TAILLE: 1,95 m.
YEUX: Gris.
PEAU: Grise.

POIDS: 230 kg.
CHEVEUX: Gris.

POUVOIRS: Le principal pouvoir de Blastaar réside dans le don qu'il a d'engendrer d'énormes quantités de neutrons rapides qui s'échappent de ses doigts. Il peut libérer une énergie maximale de 150.000 watts, ce qui est suffisant pour forer en une seconde un trou de 15 cm de diamètre dans de l'acier recouvert de titane de 5 cm d'épaisseur. La portée maximale de ce pouvoir explosif est d'environ 300 mètres. En émettant un faisceau continu, Blastaar peut se propulser dans l'air à la manière d'une fusée nucléaire et atteindre la vitesse de libération de la Terre. Il peut rester presque indéfiniment en vol.

Blastaar possède une force et une endurance surhumaines. Il peut soulever jusqu'à 50 tonnes. L'énergie nucléaire qui circule dans son corps le rend virtuellement infatigable et lui permet de résister à des variations extrêmes de température (de -90° à $+6000^{\circ}$), de pression (de 0 à 10 atmosphères terrestres). Sa peau est assez solide pour pouvoir résister à l'impact de balles de mitrailleuse. Il peut survivre pendant des semaines sans se nourrir, et pendant des mois dans l'espace privé d'air en se mettant en état d'hibernation.



BLITZKRIEG

Véritable nom: Franz Mittelstaedt
Profession: Ingénieur
Statut légal: Citoyen ouest allemand sans casier judiciaire
Identité: Secrète
Autres noms: En Allemagne plus connu sous le nom de "Der Blitzkrieger" ("Le Guerrier de la Foudre) que Blitzkrieg ("Guerre Eclair")
Lieu de naissance: Backnang, Allemagne de l'Ouest
Situation de famille: Marié
Parents connus: Anna Mittelstaedt (épouse), Johann Mittelstaedt (fils)
Base d'opérations: Stuttgart, Allemagne de l'Ouest
Première apparition: CONTEST OF CHAMPIONS N. 1 (En France: LE TOURNOI DES CHAMPIONS)
Origine: Alors que Mittelstaedt inspectait une centrale électrique, la foudre tomba sur un générateur et il fut inondé d'électricité. Quelques semaines plus tard, sortant enfin du coma, il constata qu'il pouvait à volonté attirer la foudre et l'utiliser comme arme. Il décida de mettre ses pouvoirs au service de la démocratie
Taille: 1,75 m
Yeux: Bleus
Pouvoirs: Blitzkrieg a le pouvoir d'attirer la foudre en contrôlant la charge électrique de son corps, d'autres objets, et les particules de poussière et de vapeur d'eau présentes dans l'atmosphère. Il lui suffit de donner mentalement à l'air une charge (par exemple positive) et à un objet la charge opposée (négative) pour engendrer une énergie électrostatique projetant des étincelles entre eux et atteignant jusqu'à 15.000.000 de volts à la fois. Cette énergie est capable de forer un trou dans un mur de béton ou de déformer une plaque d'acier. Une forte concentration lui permet de déclencher un coup de foudre de plusieurs kilomètres de longueur qui se déplace à une vitesse pouvant atteindre 150.000 m/secondes. Blitzkrieg crée un "pont" ionisé entre sa cible chargée et la source déchargeée de l'éclair, généralement un grand volume d'air. Blitzkrieg en faisant tourner des particules électriquement chargées dans un cercle étroit, provoque la formation d'une tornade. En combinant celle-ci avec l'arc électrique qui relie ses pieds au sol, il crée un "pont" de foudre qui n'existe que tant qu'il se concentre sur eux, pas plus de quelques minutes en général. Le corps de Blitzkrieg est immunisé contre l'électricité. Tant que son cerveau vit, il peut annuler les effets de la haute tension.



BLIZZARD



Véritable nom: Gregor Shapanka
Profession: Ancien chercheur de Stark Industries
Statut légal: Naturalisé Américain avec casier judiciaire
Identité: Secrète
Autres noms: Jack Frost
Lieu de naissance: Szombathely, Hongrie
Situation de famille: Célibataire
Parents connus: Aucun
Appartenance à un groupe: Aucun
Base d'opérations: Mobile
Première apparition: USA: en tant que Jack Frost: TALES OF SUSPENSE N. 45 - en tant que Blizzard: IRON MAN N. 86. FRANCE: STRANGE N. 88
Origine: Gregor Shapanka était l'un des meilleurs chercheurs d'Anthony Stark jusqu'au jour où il vola les plans des micro-transistors qui alimentaient la première armure d'Iron Man. Chassé de Stark industries, Shapanka fit appel à son génie pour créer un générateur de froid adapté à sa combinaison et grâce auquel il espérait assouvir sa vengeance et faire fortune
Taille: 1,70 m
Yeux: Bruns
Armes: Tous les pouvoirs de Blizzard dérivent des unités cryogéniques microcircuittées de sa combinaison qui lui permettent de projeter un froid intense par les extrémités de ses gants et d'abaisser la température d'une pièce mesurant 6 m sur 6 de 20° à 0° en 30 secondes. Un système de canalisation flexible transportant l'eau aux mini-turbines électriques de ses gants est intégré à la doublure de ses manches. En projetant de l'eau sous forme de brume et en la gelant, il crée des rafales de neige; en la projetant sous forme de vapeur, il crée du grésil, sous forme de jet il crée des glaçons. Blizzard peut emprisonner une personne dans une couche de glace ou créer une piste de glace au-dessous d'elle. Sa provision d'eau étant limitée, il ne peut fabriquer de longs ponts de glace, comme Iceberg par exemple. Il porte son groupe électrogène dans le dos.



BLOB (Le Colosse)

Véritable nom: Fred. J. Dukes

Profession: Ex-acrobate de cirque, aujourd'hui criminel de profession

Statut légal: Citoyen américain avec casier judiciaire

Identité: Connue du public

Lieu de naissance: Lubbock, Texas

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Aucun

Appartenance à un groupe: Membre de la première et de la nouvelle Confrérie des Mauvais Mutants, ancien membre de Facteur Trois.

Base d'opérations: Mobile

Première apparition: USA: X-MEN N. 3 - FRANCE: STRANGE N. 3.

Origine: Le Colosse est un mutant dont les pouvoirs se manifestèrent dès son enfance

Taille: 1,70 m

Poids: 230 kg

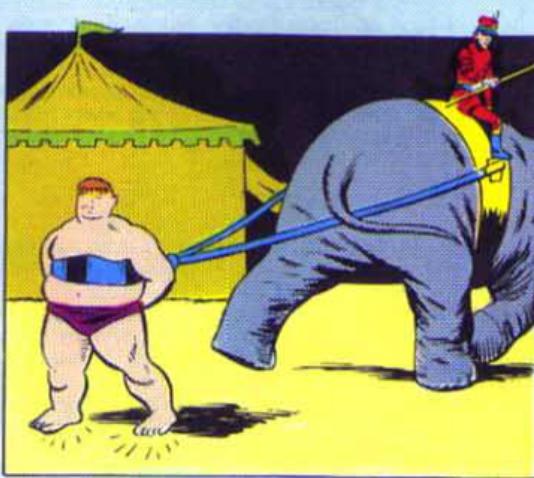
Yeux: Bleus

Cheveux: Bruns

Pouvoirs: Les pouvoirs du Colosse sont liés à la masse, à la force, à l'élasticité et à l'indestructibilité de son corps d'obèse. Tant qu'il est en contact avec le sol, il est pratiquement inébranlable. Il reste rivé au sol par la force de sa volonté qui parvient à créer un champ de gravité au-dessous de lui. Celui-ci s'étend sur un rayon d'environ 3 m. A supposer qu'une énergie soit suffisante pour le soulever, elle arracherait aussi le sol qui est sous ses pieds.

Le corps du Colosse possède une invulnérabilité totale. Les tissus graisseux de son épiderme absorbent l'impact des balles de fusil, des boulets de canon, des obus de bazooka et même des torpilles. Les plus gros de ces projectiles rebondissent avec une force égale à la moitié de celle de l'impact; les plus petits se logent dans ses couches de graisse d'où il les éjecte d'une simple contraction de ses muscles. Le tissu graisseux de son épiderme est suffisamment élastique pour qu'il reprenne sa forme en quelques secondes après avoir été déformé sous un impact.

Le Colosse ne craint pratiquement aucune blessure physique et est rebelle à toute maladie grâce à la grande élasticité et à la dureté de sa peau et à la vitesse avec laquelle ses cellules se régénèrent. Le Colosse survivrait à une collision avec un bus roulant à 150 km/heure et même avec une météorite de 15 m de diamètre tombant droit sur lui; on ignore toutefois s'il survivrait à une collision avec un objet animé d'une vitesse voisine de celle de la lumière et si sa peau résisterait à la chaleur d'une explosion atomique. Bien que cette peau soit virtuellement invulnérable, il est probable que son nez, ses yeux, sa bouche et ses oreilles ne le sont pas et qu'un projectile qui atteindrait l'un de ces organes le blesserait. Le Colosse est également doué d'une force surhumaine; il peut soulever approximativement 5 tonnes.



BLUE SHIELD

(L'Aura Bleue)

Véritable nom: Joe Cartelli

Profession: Adjoint du chef du Syndicat

Statut légal: Citoyen américain avec casier judiciaire

Identité: Secrète

Lieu de naissance: Bronx, New York

Situation de famille: Célibataire

Appartenance a un groupe: Aucune

Base d'opérations: New York City

Première apparition: USA: DAZZLER N. 5. FRANCE: TITANS 39

Origine: Après l'assassinat de Frank Cartelli, son fils Joe décida de le venger en déclarant la guerre aux criminels. Ayant acquis une ceinture (dont on ignore la provenance) engendrant un champ de force, Joe Cartelli se fabriqua un costume afin de dissimuler son identité et il prit le nom d'Aura Bleue. Il fit son chemin dans le Syndicat du Crime et devint l'adjoint de son chef.

Taille: 1,80 m

Poids: 81 kg

Yeux: Bleus

Cheveux: Bruns

Pouvoirs: L'Aura Bleue ne possède pas de super-pouvoirs. C'est un athlète très doué pour la lutte.

Armes: Son arme principale est sa ceinture de force qui amplifie la bio-énergie naturelle de son corps ce qui lui confère une force et une vitesse surhumaines et un champ d'énergie quasi-impénétrable. Dix fois plus fort qu'un humain moyen, il soulève environ 800 kg. Son temps de réaction est dix fois plus rapide que celui d'un humain normal et il peut atteindre à la course une vitesse de 80 km/h sur de courtes distances.

La ceinture de force engendre une fréquence oscillatoire de bio-énergie qui, par interaction avec les particules atomiques voisines, produit un champ de force bleuâtre de 2 cm d'épaisseur qui irradie de son corps, dévie les projectiles mais n'arrête pas le son, la lumière ou d'autres phénomènes électro-magnétiques. L'Aura Bleue est actuellement incapable d'étendre son champ de force en épaisseur ou dans une direction quelconque.



BOOMERANG

Véritable nom: Fred Myers

Profession: Ex-lanceur de base-ball, aujourd'hui mercenaire et tueur à gages.

Statut légal: Naturalisé citoyen américain, possède un casier judiciaire

Identité: Secrète

Lieu de naissance: Alice Springs, Australie, Territoire du Nord

Situation de famille: Célibataire

Parents connus: Aucun

Appartenance a un groupe: Ex-employé de l'Empire Secret, brièvement allié à la Vipère et au Samouraï d'Argent

Base d'opérations: Mobile

Première apparition: USA: TALES TO ASTONISH N. 81. FRANCE: TITANS N. 26 (dans Iron Fist)

Origine: Natif d'Australie, Myers vint tout enfant en Amérique. Il se prit de passion pour le base-ball dont il devint joueur professionnel. Suspendu pour corruption, il fut alors engagé par l'organisation criminelle appelée l'Empire Secret. Afin d'exploiter ses dons de lanceur, on lui fabriqua des armes spéciales et il prit le nom de code de Boomerang. À la chute de l'Empire, il alla se cacher en Australie où il s'entraîna de façon intensive au boomerang et devint tueur à gages. En possession de tout un arsenal d'armes financées par Justin Hammer, il retourna en Amérique pour y poursuivre sa carrière.

Taille: 1,80 m

Poids: 72 kg

Yeux: Bruns

Cheveux: Bruns

Pouvoirs: S'il ne possède pas de super-pouvoirs, Boomerang est doué d'une grande force physique et d'une grande agilité. Excellent lanceur, il n'a tout de même pas la virtuosité du Tireur.

Armes: Ce sont avant tout les sept boomerangs qu'il porte sur son uniforme: boomerang explosif équivalent à vingt grenades et pouvant anéantir une automobile, boomerang asphyxiant, boomerang tranchant capable de sectionner le canon d'un fusil, boomerang sonique, boomerang scie etc.

Il possède aussi des boot-jets lui permettant de s'élever dans l'air et de voler à une vitesse de 100 Km/h, même s'il porte sur lui une charge de 50 kg. Extrêmement maniables, ces boot-jets constituent aussi une arme offensive: Boomerang s'accroche alors quelque part pour tirer à bout portant sur un ennemi.

BOX

Nom véritable: 1. Roger Bochs - 2. Jerome "Jerry" Jaxon - 3. Walter Langkowski

Profession: 1. Ingénieur en mécanique - 2. Vice Président de l'Am-Can Petroleum, plus tard la Roxxon Oil - 3. Professeur de physique, aventurier

Identité: Secrète, connue de certains membres du gouvernement canadien

Statut légal: Citoyens canadiens sans casiers judiciaires

Autres noms: 1, 2. Aucun - 3. Sas-

quatch

Lieu de naissance: 1. Moosejaw, Saskatchewan - 2. Red Deer, Alberta - 3. Vancouver, Colombie Britannique

Situation de famille: 1. Célibataire - 2. Divorcé - 3. Célibataire

Parents connus: 1. Aucun - 2. Femme, enfants, beau-père (noms inconnus) - 3. Lilian von Loont (alias Lili Dorée), sa grand-tante, décédée

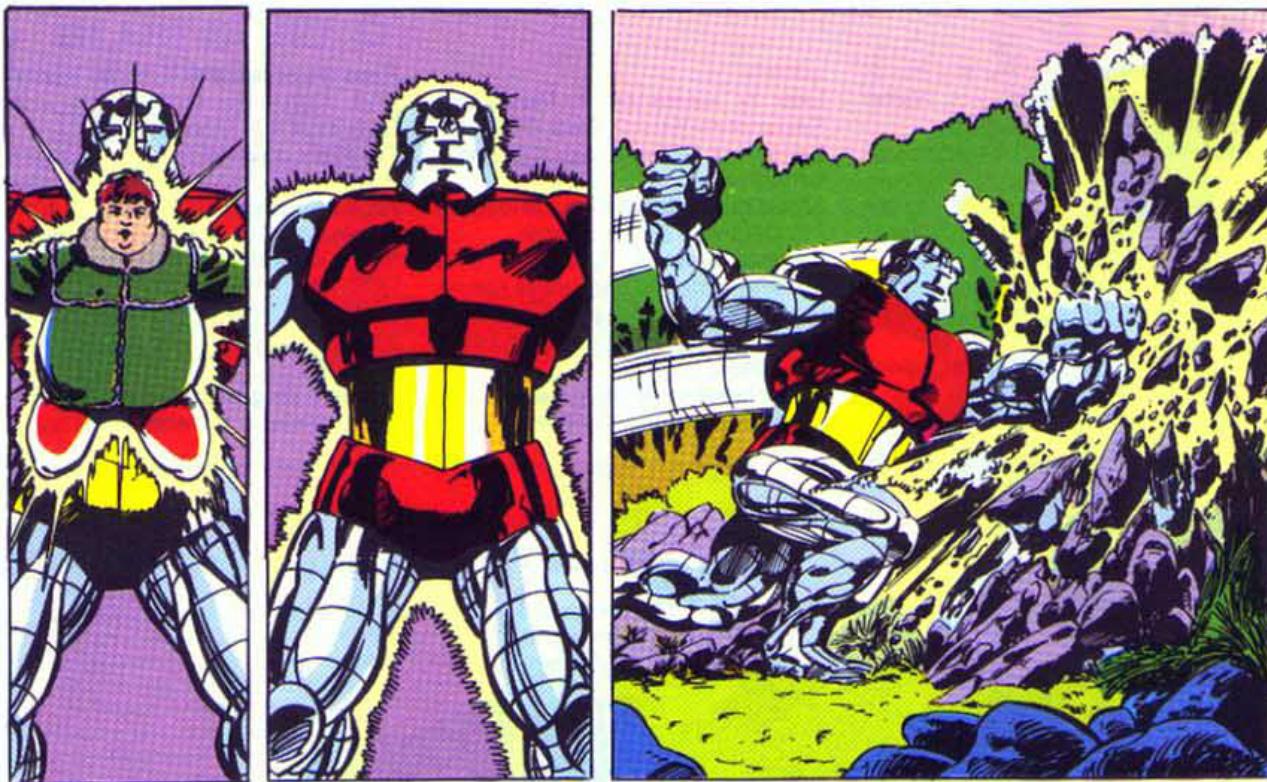
Appartenance à un groupe: 1, 3. Division Alpha - 2. Division Oméga

Base d'opérations: 1. Ile de Tamarind, Colombie Britannique - 2. New York - 3. Mobile

Première apparition: 1. Box: Alpha Flight 1 (STRANGE 179) - Bochs: Alpha Flight 11 (STRANGE 190) - 2. Jaxon: Alpha Flight 3 (STRANGE 182) - Box: Alpha Flight 12 (STRANGE 191) - 3. Langkowski: X-Men 120 (SPECIAL STRANGE 23) - Box: Alpha Flight 24 (STRANGE 205)

Origine: Roger Bochs est un brillant ingénieur en mécanique qui a





perdu ses deux jambes dans des circonstances inconnues. Il est l'inventeur d'un robot humanoïde qu'il a baptisé Box, s'inspirant de son propre nom. James Mac Donald Hudson, le fondateur de la Division Alpha, l'aida à perfectionner Box et l'engagea dans son groupe. Bochs suivit le programme d'entraînement avec la Division Gamma, puis passa dans la Division Bêta. C'est à ce moment que le gouvernement canadien décida de dissoudre entièrement le Département H. Bochs retourna dans le Saskatchewan, pendant que la Division Alpha poursuivait ses activités, indépendamment du gouvernement.

Plus tard, Bochs fut engagé par Delphine Courtney, le robot assistant de Jerome Jaxon, dans le cadre d'un nouveau groupe: la Division Oméga. Jaxon avait été le supérieur d'Hudson à l'Am-Can et voulait utiliser le costume que ce dernier avait inventé à des fins militaires. Hudson s'était enfui avec le casque psycho-cybernétique qui commandait le costume et avait détruit tous les plans, à la suite de quoi Jaxon avait perdu son emploi. Plus tard, il découvrit qu'Hudson était devenu Guardian et il créa la Division Oméga dans le but de détruire la Division Alpha. Resté fidèle à Hudson, Bochs accepta de travailler pour Jaxon dans l'espoir secret de le détruire. Mais celui-ci découvrit le pot-aux-

roses, prit le contrôle de Box et l'envoya se battre contre Guardian. Guardian détruisit Box et du même coup, tua Jaxon. Mais il fut aussi tué dans la bataille, désintégré dans son costume qui était surchargé d'électricité. Six mois plus tard, Bochs rencontra un homme nommé Jeffries. C'était un transmutateur qui pouvait transformer la moindre petite pièce de métal en une machine complexe. Ensemble, Bochs et Jeffries conçurent un nouveau Box, plus grand et plus fort, que Bochs pouvait contrôler de l'intérieur. Bochs, qui se sentait responsable de la mort de Guardian, décida d'utiliser Box pour le venger.

C'est alors qu'Harfang découvrit que Sasquatch était habité par Tanaraq, l'un des grands monstres. Elle dut le tuer car Tanaraq risquait de prendre un ascendant total sur Sasquatch. L'âme de Langkowski put cependant être sauvée du royaume des Bêtes et fut insérée dans Box, car son corps était tombé en poussière. Bochs rechercha alors un corps pour abriter cette âme à la dérive, mais sa tentative échoua et l'âme de Langkowski quitta définitivement Box. Depuis, Bochs/Box est un membre à part entière de la Division Alpha.

Taille: Box: 2,10 m - Bochs: 1,20 m - Jaxon: 1,82 m - Langkowski: 1,90 m

Poids: Box: 210 kg - Bochs: 64 kg -

Jaxon: 80 kg - Langkowski: 110 kg

Yeux: Bochs: Bleus - Jaxon: Bleus

- Langkowski: Bleus
Cheveux: Bochs: Roux - Jaxon: Gris - Langkowski: Blond

Force: Box le robot peut soulever 85 tonnes. Le premier Box ne pouvait dépasser les 40 tonnes.

Pouvoirs: Le premier Box était en acier. Très fort et très résistant, il était contrôlé depuis l'extérieur par une personne portant un casque psycho-cybernétique qui transformait l'énergie psionique en impulsions électriques. La volonté donc suffisait à faire agir le robot, et le porteur du casque "voyait" et "entendait" tout ce que percevait le robot. Le nouveau Box a été conçu dans un "métal vivant" non identifié. Roger Bochs peut se fondre en lui et le contrôler depuis l'intérieur. Cette fusion n'est ni définitive ni dangereuse pour Roger Bochs, et il est le seul à pouvoir l'exécuter. Il exerce donc un contrôle total sur le robot. Celui-ci est beaucoup plus fort et plus résistant que l'ancien. Il peut voler grâce aux puissants répulsseurs fixés à ses semelles. Box est équipé de nombreux autres appareils. Il peut notamment se brancher sur un ordinateur ou brouiller les ondes radiophoniques. Le lien psychique qui unit Bochs et son robot est très fort. Roger Bochs ressent tout ce que ressent Box. En revanche, il est insensible à la douleur physique.

Bochs ne peut rester trop longtemps dans le robot au risque de ne plus pouvoir en sortir. ■

BROTHER VOODOO (FRERE VAUDOU)

VERITABLE NOM: Jericho Drumm.

PROFESSION: Ex-psychiatre, hougan (prêtre vaudou).

STATUT LEGAL: Citoyen haïtien sans casier judiciaire.

IDENTITE: Publiquement connue.

LIEU DE NAISSANCE: Port-au-Prince, Haïti.

SITUATION DE FAMILIE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Matilda Drumm (tante), Daniel Drumm (frère, décédé).

APPARTENANCE A UN GROUPE: Néant.

BASE D'OPERATIONS: Port-au-Prince, Haïti.

PREMIERE APPARITION: USA: STRANGE TALES N° 169. FRANCE: Album ARAIGNEE N° 4.

ORIGINE: Lorsque Jericho Drumm revient à Haïti après 12 ans d'études en Amérique, son frère Daniel, le hougan local, est mourant, victime de la magie d'un sorcier vaudou qui se prétendait possédé par l'esprit de Damballah, le dieu-serpent. Avant de mourir, Daniel fit jurer à son frère d'aller voir Papa Jambo, son maître. Jericho tint parole et étudia pendant plusieurs semaines avec le vieil hougan qui, pour accroître encore la puissance de son élève rappela sur terre l'esprit de son frère Daniel Drumm pour l'unir au sien. Assuré d'avoir un digne successeur, Papa Jambo put alors mourir en paix. Devenu Frère Vaudou, Jericho Drumm triompha de Damballah et de son culte. Il se fit alors reconnaître comme le hougan suprême de Haïti.

TAILLE: 1,80 m

POIDS: 100 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Bruns.

POUVOIRS: Frère Vaudou possède des pouvoirs mystiques émanant du vaudou, religion de Haïti. Certains de ces pouvoirs lui confèrent des qualités physiques. Frère Vaudou peut facilement entrer en transe, il est alors invulnérable au feu.

Il peut susciter la fumée à volonté pour dissimuler ses mouvements et elle est toujours accompagnée du bruit des tambours vaudous, dont le martèlement incessant a le don de terrifier ceux qui l'entendent.

Frère Vaudou a le pouvoir de commander à toutes choses vivantes par une sorte d'hypnotisme, le degré de contrôle étant déterminé par le niveau d'intelligence du sujet.

Son pouvoir est plus grand sur les animaux que sur les humains. Même les plantes lui obéissent mais, du fait de leur immobilité, leur utilité est restreinte. Le pouvoir du Vaudou connaît deux limites: le sujet doit être vivant (les zombies n'en sont donc pas affectés) et il ne peut commander qu'à une créature à la fois.

Son pouvoir le plus étrange est celui d'évoquer le spectre de son frère Daniel, cela lui permet de doubler sa force physique ou d'envoyer l'esprit de son frère posséder temporairement un autre corps et contrôler toutes ses actions. Le sujet possédé devient un esclave en puissance, capable d'accomplir toutes sortes d'activités durant le temps de la possession. Il faut toutefois qu'il soit vivant et ne soit pas déjà possédé par un esprit étranger. Le temps durant lequel Daniel peut rester l'hôte de son frère est illimité. Lorsqu'un sujet cesse d'être possédé, il est généralement désorienté, nauséeux et quelque peu traumatisé.

Outre ses pouvoirs mystiques, Frère Vaudou a un corps d'athlète, rompu au combat corps à corps. En tant que hougan, il peut communier avec les loas, ces "génies" de la religion vaudou.



BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS

(LA CONFRERIE DES MAUVAIS MUTANTS)

La première Confrérie des Mauvais Mutants fut formée par le Maître du magnétisme, MAGNETO, qui voulait s'en servir pour conquérir l'Humanité. Les membres de cette Confrérie varièrent selon les époques. VIF-ARGENT et la SORCIÈRE ROUGE quittèrent le groupe pour rejoindre les Vengeurs. Magnéto recruta ensuite LORELEI, originaire de la Terre Sauvage. L'équipe est aujourd'hui dissoute.



MAGNETO
(Véritable identité inconnue)
1ère apparition: X-MEN 1



LE CRAPOUD
(Mortimer Toynbee)
1ère apparition: X-MEN 4



VIF ARGENT
(Pietro Maximoff)
1ère apparition: X-MEN 4



LA SORCIÈRE ROUGE
(Wanda Maximoff)
1ère apparition: X-MEN 4



LE CERVEAU
(Jason Wyngarde)
1ère apparition: X-MEN 4



LE COLOSSE
(Fred J. Dukes)
1ère apparition: X-MEN 3



UNUS
(Gunther Bain)
1ère apparition: X-MEN 8



LORELEI
(Lani Ubanu)
1ère apparition: X-MEN 63

NEW BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS

(LA NOUVELLE CONFRERIE DES MAUVAIS MUTANTS)

Une seconde Confrérie des Mauvais Mutants qui n'a rien à voir avec celle de Magnéto, fut créée par MYSTIQUE. Le COLOSSE est le seul membre commun aux deux Confréries.



MYSTIQUE
(Raven Darkholme)
1ère apparition: MS MARVEL 18



AVALANCHE
(Dominio Petros)
1ère apparition: X-MEN 141
(Sp. Strange 35)



DESTINÉE
(Irene Adler)
1ère apparition: AVENGERS ANNUAL 10



PYRO
(St. John Allardyce)
1ère apparition: X-MEN 141
(Sp. Strange 35)



MALICIA
(Véritable identité inconnue)
1ère apparition: AVENGERS ANNUAL 10



LE COLOSSE
(Fred J. Dukes)
1ère apparition: X-MEN 3

Après avoir dissous la première Confrérie des Mauvais Mutants, Magnéto enrôle une autre équipe de Mutants. Ces Mutants, qui n'ont jamais formé une véritable Confrérie, furent embauchés par Mandrill après avoir été renvoyés par Magnéto.

SHOCKER (Randall Darby) **BURNER** (Byron Calley)
PEEPER (Peter Quinn) **LIFTER** (Ned Lathrop)
SLITHER (Aaron Salomon)

BULLSEYE (LE TIREUR)

VERITABLE NOM: Inconnu.

PROFESSION: Assassin professionnel.

IDENTITE: Secrète.

STATUT LEGAL: Citoyen américain - Possède un casier judiciaire.

AUTRES IDENTITES: Ben Pondexter.

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE: Ancien membre du gang d'Eric Slaughter, qui travaillait pour le Caïd.

BASE D'OPERATIONS: New York City.

PREMIERE APPARITION: Aux USA: DAREDEVIL N° 131 -En FRANCE: dans STRANGE N° 126.

ORIGINE: L'homme qui prit le nom de Tireur était déjà célèbre comme lanceur au base-ball lorsqu'il s'engagea dans l'Armée. Après la guerre, il fut mercenaire en Afrique et il apprit le maniement de la plupart des armes exotiques. De retour aux USA, il se fit connaître comme tueur à gages.

TAILLE: 1,80 m

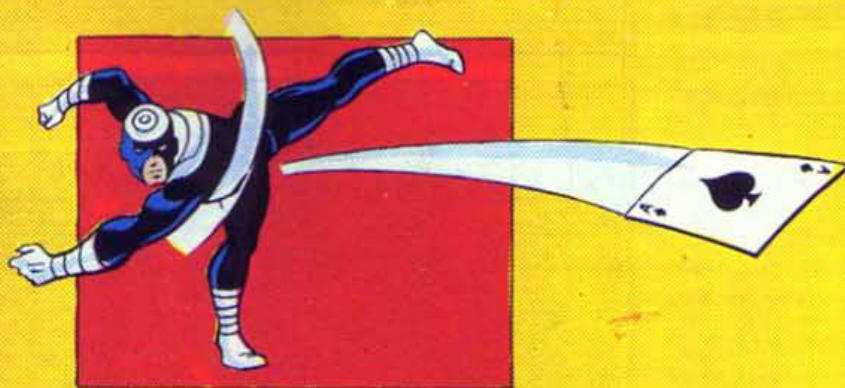
POIDS: 85 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blondes.

POUVOIRS: Le Tireur ne possède aucun super-pouvoir mais il s'est entraîné à devenir un athlète, un haltérophile et un lutteur de niveau olympique. Son pouvoir inné de lancer tout projectile avec une extrême précision frise le fantastique. Il connaît chacun des points vulnérables du corps humain et il est virtuellement capable de changer tout objet en une arme terrible pouvant neutraliser ou tuer un ennemi: crayons, balles de golf, vases, brosses à cheveux, avions en papier et même cartes à jouer. Tel un champion de baseball, il peut lancer un objet à la vitesse de 80 km/h. Le Tireur est également capable de soulever 135 kg.

ARMES: A un moment donné, le Tireur a utilisé tout un arsenal d'armes y compris fusils, poignards, fouets, flèches. Un compartiment spécial de ses gants contient des charges de plastic.



CALIBAN

Véritable Nom: Inconnu

Profession: Chercheur de mutants pour les Morlocks

Statut légal: Inconnu

Identité: Inconnue du grand public

Autres noms: Aucun

Lieu de naissance: Inconnu (probablement les environs de New York)

Etat-civil: Célibataire

Famille connue: Aucune

Appartenance à un groupe: Les Morlocks

Base d'opérations: New York

Première apparition: X-MEN 148

Origine: A sa naissance, Caliban avait une apparence si étrange que son père lui donna le nom d'un personnage grotesque d'une pièce de Shakespeare, La Tempête. Caliban fut recruté par la mutante Callisto qui utilisa son pouvoir pour débusquer des mutants qu'elle regroupa en une communauté connue sous le nom de Morlocks. Caliban alla vivre avec eux sous les rues de Manhattan mais il se sentait très seul. Un soir, il détecta des mutants dans une boîte de nuit de New York. Il entra et se heurta à Dazzler, Ororo, Etincelle et Spider-Woman. Mais la bataille se termina bien et les quatre jeunes femmes, émues par la tristesse de Caliban, le laissèrent rentrer chez lui. Quelque temps plus tard, les X-Men entrèrent en conflit avec les Morlocks. Etincelle fut capturée par Caliban qui était tombé amoureux d'elle. Elle promit de rester avec lui s'il aidait les X-Men à vaincre les Morlocks. Caliban acquiesça mais Etincelle ne tint pas sa promesse. Les Morlocks la kidnappèrent sur l'ordre de Callisto et voulurent lui faire épouser Caliban. Rongée par le remords, elle accepta. Mais Caliban, comprenant qu'elle ne l'aimait pas, la délia de sa promesse. Depuis, ils sont bons amis.

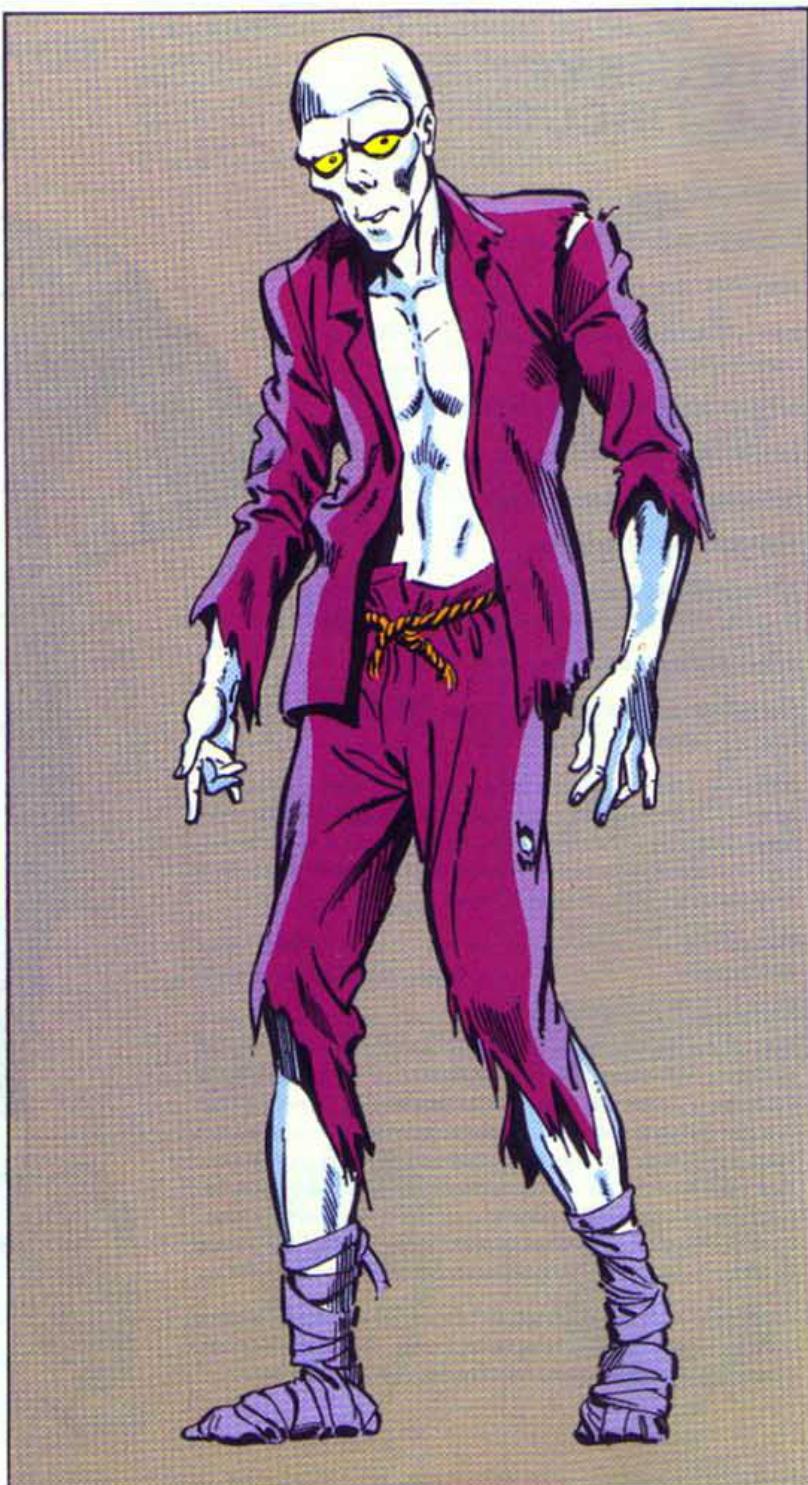
Taille: 1,70 m

Poids: 68 kg

Yeux: Pupilles noires sur fond jaune (pas d'iris)

Peau: Blanche

Pouvoirs: Caliban est un mutant qui peut sentir la présence d'autres mutants dans un rayon de 40 km. Une poussée d'adrénaline sous l'effet de la peur peut lui donner deux autres pouvoirs: une force surhumaine et la possibilité d'absorber l'énergie psionique dégagée par les humains qui l'entourent et de la retourner contre eux.



CALLISTO

Véritable nom: Inconnu

Profession: Ex-leader des Morlocks, leader par intérim en l'absence de Tornade

Statut légal: Probablement citoyenne américaine

Identité: Inconnue du grand public

Autres noms: Aucun

Lieu de naissance: Inconnu

Etat-civil: Célibataire; son passé est inconnu

Famille connue: Aucune

Appartenance à un groupe: Les Morlocks

Base d'opérations: New York

Première apparition: X-MEN 169

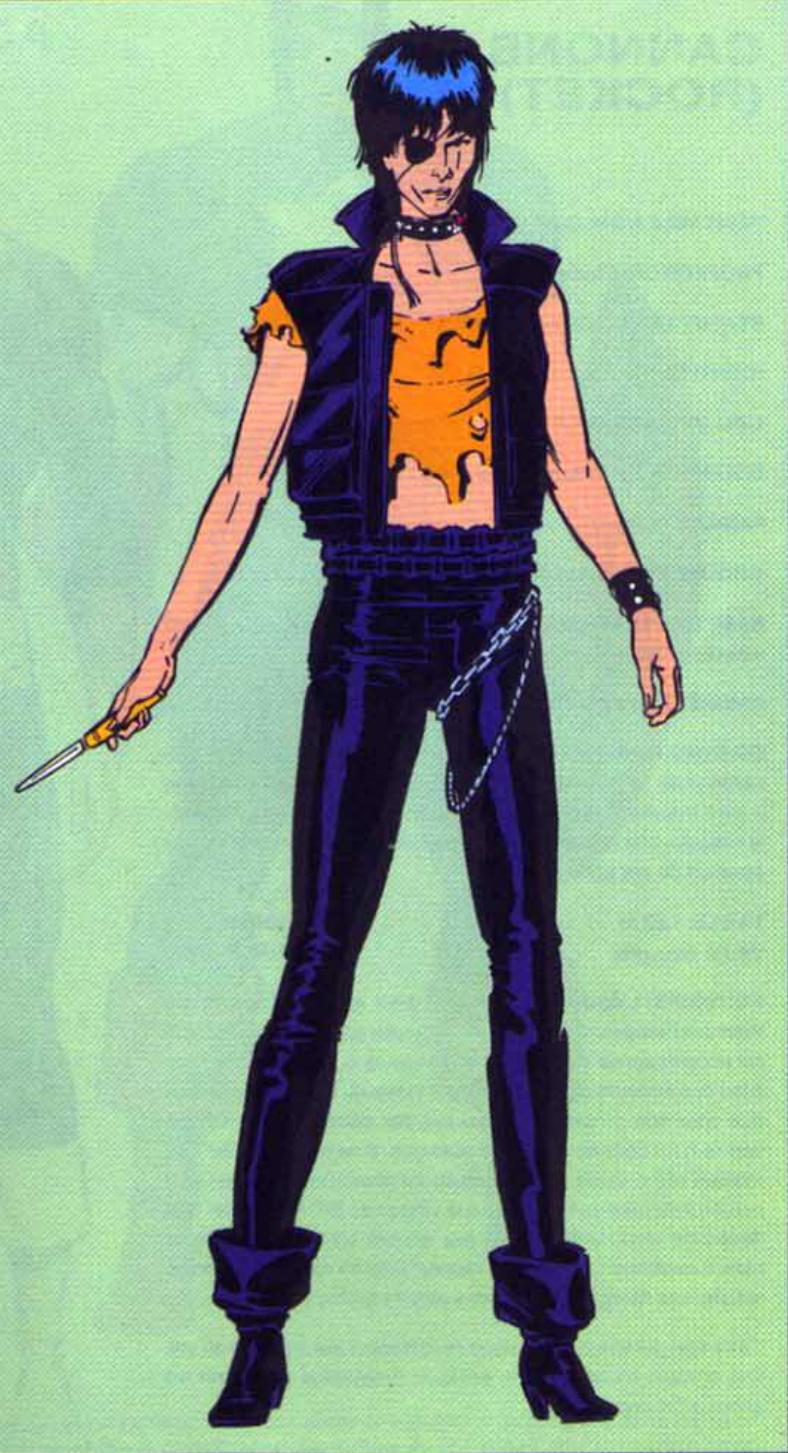
Origine: On sait très peu de chose du passé de Callisto. Elle était jadis une très belle jeune femme; mais on ignore comment elle a perdu son œil droit et d'où vient la cicatrice qui défigure son visage. Callisto est une mutante qui, rejetée par la société, a choisi de vivre en marge. Ayant découvert un tunnel abandonné sous Manhattan, construit dans les années 50 par le gouvernement qui craignait une guerre nucléaire, Callisto s'y installa et y rencontra Caliban. Avec son aide, Callisto rassembla une vaste communauté de mutants qu'elle nomma les Morlocks, d'après la race souterraine décrite par H.G. Wells dans "La Machine à remonter le Temps". Callisto fit kidnapper Angel et voulut le forcer à vivre avec elle. Les X-Men vinrent à son secours mais furent faits prisonniers. Un combat singulier opposa Callisto à Tornade qui en sortit victorieuse. Elle prit la succession de Callisto à la tête des Morlocks et libéra les X-Men. Callisto affronta de nouveau les X-Men quand elle essaya de forcer Etincelle à épouser Caliban. Les Morlocks sont toujours sous les ordres d'Ororo. Callisto attend que cette dernière ait retrouvé ses pouvoirs pour l'affronter à nouveau et reprendre éventuellement la tête des Morlocks.

Taille: 1,72 m **Poids:** 50 kg

Yeux: Bleus

Cheveux: Noirs

Pouvoirs: Callisto est une mutante dont les cinq sens sont particulièrement développés. Son excellente vision nocturne lui permet de s'orienter dans l'obscurité. Son odorat exceptionnel lui permet de suivre n'importe qui à la trace.



CANNONBALL (ROCKET)

VÉRITABLE NOM: SAM GUTHRIE.

PROFESSION: Étudiant.

STATUT LÉGAL: Citoyen américain - Casier judiciaire vierge.

IDENTITÉ: Secrète.

LIEU DE NAISSANCE: Cumberland, Kentucky.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

FAMILLE CONNUE: Aucune.

GROUPE D'APPARTENANCE: Nouveaux Mutants.

BASE D'OPÉRATIONS: Ecole du Professeur Xavier pour jeunes surdoués, Salem Center, New York.

PREMIÈRE APPARITION: TITANS 59.

ORIGINE: Rocket est un mutant dont les pouvoirs se sont manifestés pour la première fois alors qu'il était enseveli dans une mine à la suite d'un coup de grisou. Son instinct de survie réveilla ses pouvoirs latents qui lui permirent de s'en tirer et de sauver aussi un de ses collègues.

TAILLE: 1,82 m

POIDS: 68 kg

YEUX: Bleu gris

CHEVEUX: Blonds.

POUVOIRS: L'épiderme de Rocket peut générer une énergie thermo-chimique. Cette énergie, produite par sa simple volonté est accompagnée de flammes et de fumée comme pour la mise à feu des moteurs d'une fusée. Pour l'instant, il ne peut la diriger que sous son propre corps qui est, par conséquent, propulsé vers le haut comme une fusée humaine. Il ne peut s'arrêter que lorsque son énergie est épuisée ou s'il rencontre un obstacle. Il parcourt au maximum un mile à la vitesse de 240 Km/heure. Son temps de récupération n'est pas encore très bien déterminé mais il semblerait qu'il soit en rapport avec sa consommation de substances énergétiques (acides aminés surtout).

Cette énergie thermo-chimique rend Rocket invulnérable en vol. Elle entoure sa peau d'une pellicule protectrice et amortit les chocs à l'atterrissement.



CAPTAIN AMERICA

VERITABLE NOM: Steve Rogers.

PROFESSION: Peintre.

STATUT LEGAL: Citoyen américain.

IDENTITE: Secrète.

PRECEDENTES IDENTITES: Nomad.

LIEU DE NAISSANCE: New York.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Joseph Rogers, son père et Sarah Rogers, sa mère, tous deux décédés.

APPARTENANCE A UN GROUPE: Ancien membre des Envahisseurs; ancien partenaire du Faucon; membre actuel des Vengeurs.

BASE D'OPERATIONS: New York.

PREMIERE APPARITION CONTEMPORAINE: AVENGERS 4.

ORIGINE: Steve Rogers naquit dans une famille pauvre, pendant la grande Dépression des années 20. Horrifié par l'avancée des Nazis en Europe, il voulut s'engager dans l'armée, mais trop fragile, il fut rejeté. Devant la déception du jeune garçon, le général Chester Phillips de l'armée américaine lui proposa de participer à une expérience appelée "Opération Renaissance". Rogers accepta et fut conduit dans un laboratoire secret à Washington, où il fut présenté au Dr. Abraham Erskine (alias Prof. Reinstein), le créateur de la formule du Super-Soldat. Après des semaines de tests, Rogers reçut enfin le sérum du super-soldat, puis il fut bombardé de "vita-rayons" pour accélérer et stabiliser l'effet du sérum sur son corps. L'expérience réussit au-delà de toute espérance, mais un espion nazi qui l'observait tua le Dr. Erskine qui mourut sans avoir pu retranscrire complètement sa formule dont Steve Rogers devint à tout jamais le seul bénéficiaire. Rogers subit ensuite un programme d'entraînement tactique et physique intensif. Lors de sa première mission consistant à arrêter l'agent nazi Crâne Rouge, il reçut le costume bleu-blanc-rouge de Captain America. Pendant toute la guerre, il fut le symbole de la liberté et le plus efficace des agents américains. Mais un jour, alors qu'il essayait d'arrêter un avion lancé par un technicien nazi, le baron Zemo, l'avion explosa, tuant son partenaire Bucky et le projetant dans les eaux glacées de l'Arctique. La formule du super-soldat empêcha la cristallisation des fluides du corps de Captain America, en le plongeant dans une simili-cryogénération. Bien plus tard, il fut sauvé par les Vengeurs et devint un pilier de l'équipe.

TAILLE: 1m 87

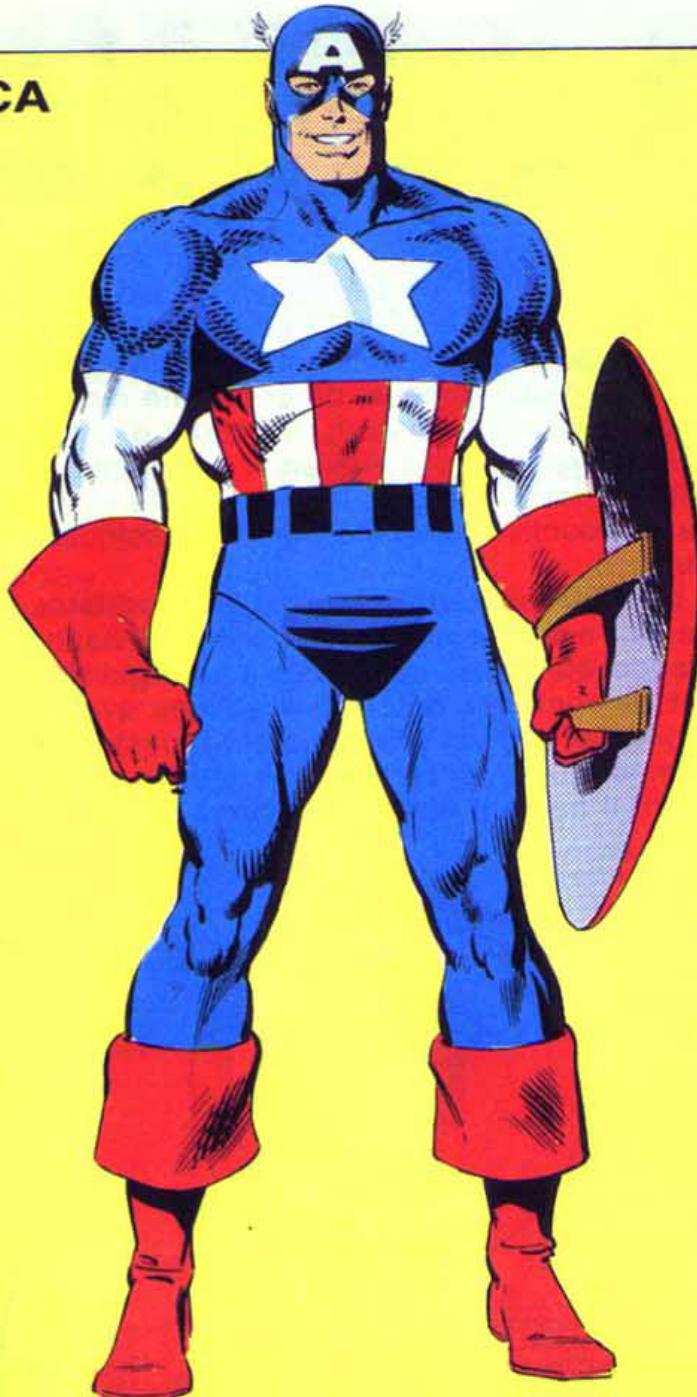
POIDS: 108 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds.

POUVOIRS: Captain America n'a pas de pouvoirs surhumains, mais le sérum du super-soldat a fait de lui un modèle de perfection humaine sur le plan physique. Il possède une force athlétique, une vitesse et une endurance supérieures à celles de n'importe quel champion olympique. Il peut soulever 360 kg sans effort et son record de vitesse est de 48 km/heure. Son endurance est phénoménale, le sérum éliminant de ses muscles l'excès d'acide lactique produit par la fatigue. Sa vitesse de réaction est presque 10 fois plus rapide que celle d'un être normal.

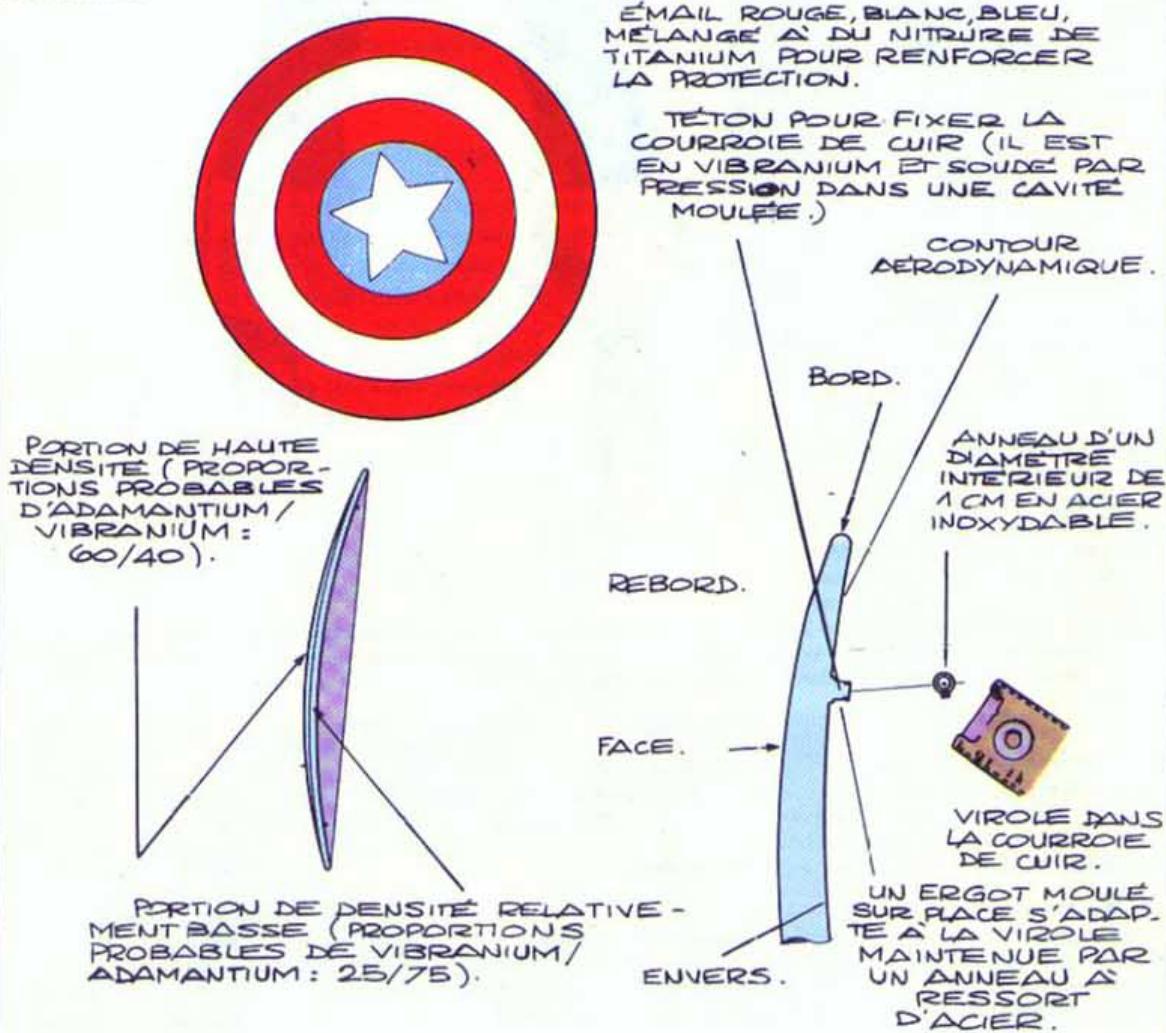
ARMES: Captain America n'a qu'une arme, son bouclier. Il s'agit d'un disque concave de 76 cm de diamètre, pesant 5 kg et constitué d'un alliage rare de vibranium et d'adamantium. Très aérodynamique, il pénètre dans l'air en offrant une faible résistance au vent et en subissant une déviation minime. Son élasticité, combinée à une rigidité naturelle, lui permet de rebondir sur les objets en perdant peu de vitesse. Il est virtuellement indestructible, résistant à toute pénétration, température ou radiation. On ne peut l'endommager qu'en altérant sa masse moléculaire par la seule forme d'énergie qu'il ne peut dévier: l'énergie psionique.



Le bouclier de Captain America

Le bouclier de Captain America est un disque concave de 0,75 m de diamètre, d'un poids de 5,500 kg. Il est fait d'un alliage vibranium-adaman-tium. Ce bouclier a été fondu par un métallurgiste américain, le Dr Myron McLain, à qui le gouvernement des Etats-Unis avait demandé, durant la seconde Guerre mondiale, de créer une matière impénétrable pour la fabrication des chars d'assaut. Au cours d'expériences McLain combina le vibranium avec un alliage d'acier sur lequel il travaillait et il inventa le bouclier en forme de disque. Ce modèle resta unique. Le gouvernement donna ce bouclier à Captain America quelques mois après le début de sa carrière.

Le bouclier possède de grandes propriétés aérodynamiques: il peut fendre l'air avec résistance au vent et déviation de trajectoire minimales. Sa grande élasticité, combinée à sa rigidité concentrique naturelle, lui permet de renvoyer des objets solides avec une perte minimale de vitesse angulaire. Il est pratiquement indestructible. Impénétrable, il résiste aux températures extrêmes et à tout le spectre électro-magnétique de radiation. Il ne peut être endommagé que si l'on touche à sa masse moléculaire.



la moto de Captain America

MODÈLE : HARLEY DAVIDSON HORS SÉRIE, MODIFIÉE DANS LES LABORATOIRES DU SHIELD.

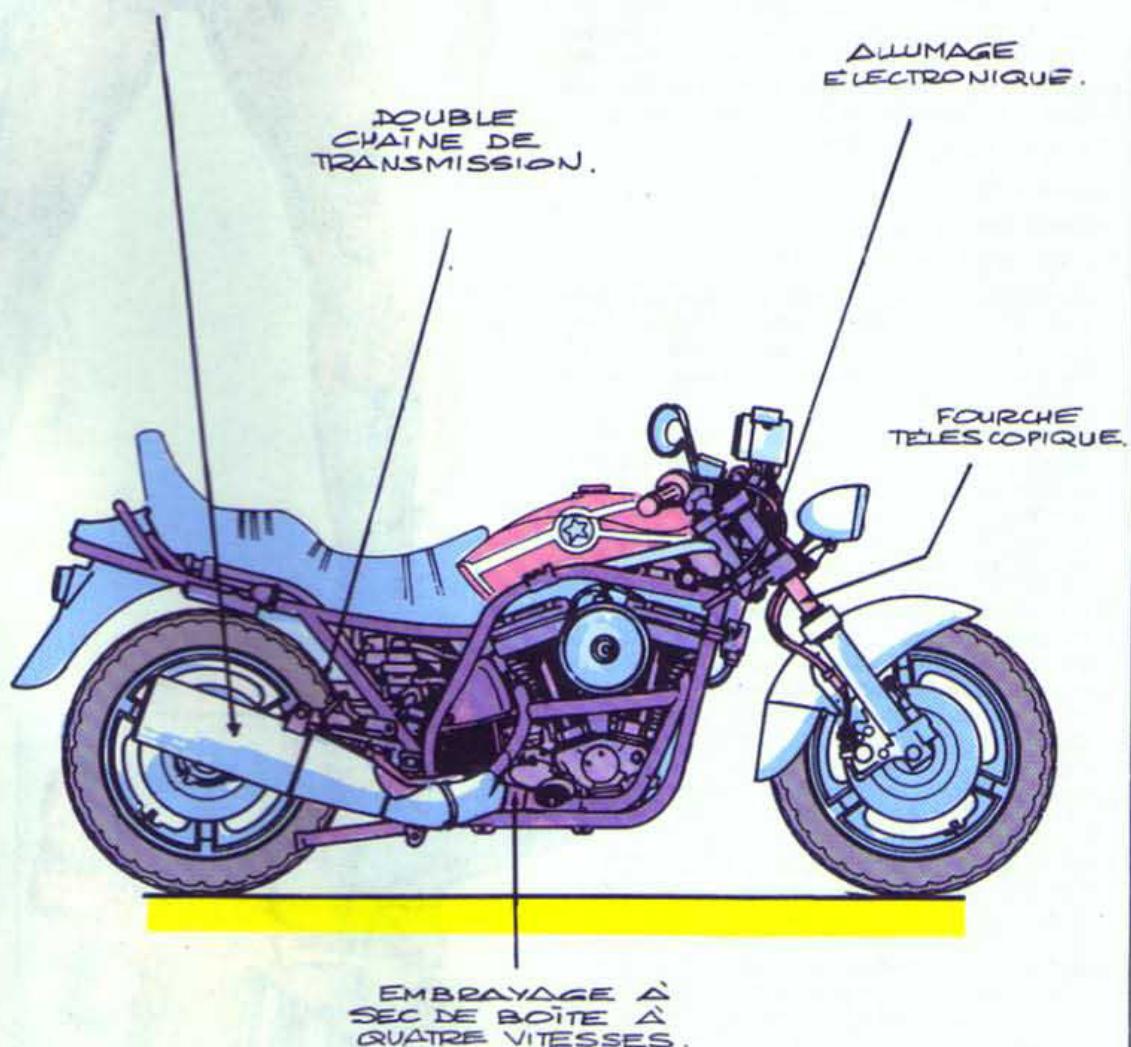
MOÎTUR À 4 TEMPS
À 2 CYLINDRES EN LIGNE,
RÉAISE POUR ÊTRE
GONFLE À 700 CC.



PERFORMANCES :

1000 M. DÉPART ARRÊTÉ EN 28 SECONDES.
200 KM/HEURE.
AUTONOMIE : 550 KM.
POIDS EN CHARGE : 220 KG.
HAUTEUR DU SIEGE : 80 CM.

SILENCEUX
D'ÉCHAPPEMENT.



CAPTAIN BRITAIN

VERITABLE NOM: Brian Braddock.

PROFESSION: étudiant en physique à la Thames University de Londres.

STATUT LEGAL: citoyen britannique, sans casier judiciaire.

IDENTITE: secrète.

LIEU DE NAISSANCE: Maldon, Angleterre.

SITUATION DE FAMILLE: célibataire.

PARENTS CONNUX: aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE: néant.

BASE D'OPERATIONS: Londres.

PREMIERE APPARITION: MARVEL TEAM-UP 65.

ORIGINE: Brian Braddock était assistant au Darkmoor Research Center lorsqu'un criminel, Reaver, attaqua la base pour voler ses secrets. En tentant de lui échapper à moto, Braddock bascula au-dessus d'un précipice. Alors qu'il était inconscient, Merlin le magicien et la déesse des Cieux Nordiques lui apparurent en songe et lui demandèrent de choisir entre deux objets mystiques qu'ils lui présentaient: l'amulette du droit et l'épée du pouvoir. Braddock choisit l'amulette et fut immédiatement bombardé d'une énergie mystique qui lui conféra une force et une résistance surhumaines. Les esprits le promirent champion de Grande Bretagne et lui donnèrent un costume symbolique ainsi qu'un sceptre mystique.

TAILLE: 1,80 m

POIDS: 76 kg

YEUX: bleus

CHEVEUX: blonds

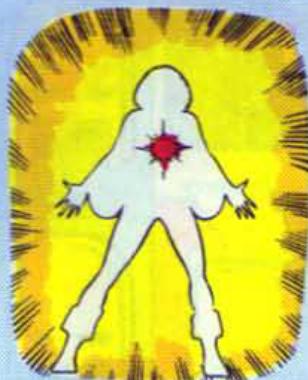
POUVOIRS: Captain Britain possède une force surhumaine, près de dix fois supérieure à celle d'un être normal. Il peut ainsi soulever 800 kg. Il est très agile et connaît toutes les techniques du combat à mains nues.

ARMES: Captain Britain possède deux armes qui se complètent. La première est l'amulette du droit, qu'il porte autour du cou. Non seulement cette amulette lui fournit une réserve inépuisable d'énergie mystique lui épargnant toute fatigue, mais elle assure aussi avec son sceptre un lien, qui lui permet de le contrôler.

Ce dernier est un talisman mystique qui lui permet de défier la gravité et de créer des champs de force mystique. Tant que Captain Britain porte son amulette, il peut chevaucher son sceptre dans les airs. Compte tenu des problèmes physiologiques, il peut voler jusqu'à 200 km/heure et à une altitude de 5790 m au-dessus du niveau de la mer. Il peut aussi créer à volonté un champ de force, dont le rayon maximal est de 1 mètre 50 à partir de la tête du sceptre. Le champ est capable de résister à n'importe quelle force, y compris à la déflagration d'un bazooka. Sans son amulette, il ne peut activer aucun des pouvoirs mystiques du sceptre. En touchant celle-ci et en se concentrant, Captain Britain peut magiquement revêtir son costume et faire apparaître son arme, qui sont tous deux contenus mystiquement dans son amulette.



CAPTAIN MARVEL



VERITABLE NOM: Monica Rambeau.

PROFESSION: Ex-lieutenant de police à la Nouvelle-Orléans, chargée de la surveillance du port.

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine - Ca-sier judiciaire vierge.

IDENTITE: Secrète.

LIEU DE NAISSANCE: La Nouvelle-Orléans -Louisiane.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE: Les Ven-geurs.

BASE D'OPERATIONS: La Nouvelle-Orléans-Louisiane.

PREMIÈRE APPARITION: AMAZING SPI-DER-MAN ANNUAL 16.

ORIGINE: Grâce au mécénat d'un dictateur sud-américain, le physicien André Le Clare effectua des recherches qui lui permirent de dé-couvrir un moyen d'utiliser les énergies naturelles des dimensions alternatives. Apprenant que le dictateur comptait utiliser cette découverte pour en faire une arme nouvelle, Le Clare se rendit chez Monica Rambeau, chef de patrouille dans le port de la Nouvelle-Orléans et fille d'un vieil ami. Rambeau accompagna Le Clare chez le dictateur et en tentant de détruire l'arme, elle fut bombardée d'énergie extra-dimensionnelle. Elle découvrit bientôt qu'elle pouvait transformer son corps en énergie pure. Les médias la sur-nommèrent Captain Marvel.

TAILLE: 1,78 m

POIDS: 59 kg

YEUX: marron

CHEVEUX: noirs

POUVOIRS: Le corps de Captain Marvel peut se transformer en n'importe quelle sorte d'énergie électro-magnétique: ondes-radio, rayons X. Elle accomplit cette transformation en transposant mentalement son corps dans la dimension pa-rallelle voulue et elle le remplace par une petite partie de l'énergie de cette dimension.

Pour l'instant, il ne semble pas que cette trans-formation soit limitée dans le temps. Elle acquiert toutes les propriétés de l'énergie dont elle prend la forme. Par exemple, si son corps de-vient lumière, elle peut voyager à la vitesse de la lumière. Si elle se fait onde magnétique, elle tra-vaverse les obstacles. Toutes les formes d'é-nergie lui permettent de voler.

Captain Marvel peut aussi n'utiliser que de petites quantités d'énergie et s'en servir comme rayons de force. Elle peut provoquer une explo-sion qui équivaut à celle de 300 tonnes de TNT maximum.

CHAMPIONS (LES CHAMPIONS DE XANDAR) OF XANDAR

Basés sur la quadri-planète de Xandar, dans la Galaxie d'Andromède, les Champions se sont réunis pour protéger leur planète contre toute menace éventuelle. Ils coordonnent la milice spatiale de Xandar, le Nova Corps, une armée active de 500 soldats, et son régiment spécial de guerriers Syfons.



NOVA-PRIME
(Tanak Valt, Centurion 1)
Première apparition dans
LES FANTASTIQUES 204.
Membre actif.



LE PROTECTEUR
(Thoran Rui, Gardien des Ordinateurs)
Première apparition dans
LES FANTASTIQUES 208.
Membre actif.



VOLT
(Rieg Davan, guerrier Syfon).
Première apparition dans NOVA 2.
Membre actif.



COMÈTE
(Harris More, champion terrestre).
Première apparition dans NOVA 22.
Membre actif.



NOVA
(Richard Rider, champion terrestre).
Première apparition dans NOVA 1.
Membre honoraire.



LE REDRESSEUR
(Frank Moore, champion terrestre).
Première apparition dans NOVA 13.
Tué en service.

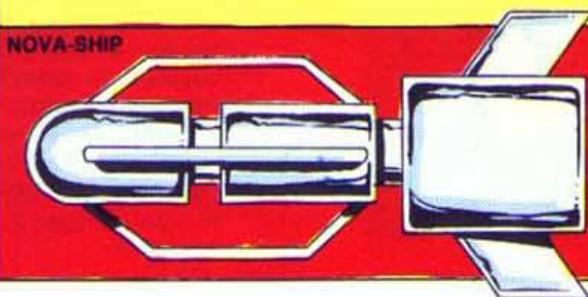


LE DIAMANT
(Arch Dyker, criminel terrestre).
Première apparition dans NOVA 3.
Traître.

XANDAR



NOVA-SHIP



GRADES DU NOVA CORPS



CENTURION



DENARION



MILLENNION



HOMME DE TROUPE

