

ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE.

VOLUME DEUX. DE "CHARLIE 27" A "ENFORCERS"



ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE[®]

Volume 2 : CHARLIE 27 à ENFORCERS

Présenté par
STAN LEE



6, rue Emile Zola - 69288 LYON - Cedex 02

Imp. Rotolito Lombarda - Pioltello (MI) - Italie

TABLE DES MATIERES et DESSINATEURS

CHARLIE 27	Allen Milgrom	5	DEMONS	Dave Simons	36
CIRCUS OF CRIME	Steve Ditko	6	DEATHURGE	Mark Gruenwald	38
CLEA	Paul Smith	7	DESTINY	Paul Smith	39
CLOAK AND DAGGER	Edward Hannigan	9	DEVIANTS	Mike Mignola	40
COBRA	John Romita Jr	10	DEVIL-SLAYER	Rudy Nebres	41
COLLECTIVE MAN	Dan Reed	10	DIABLO	John Byrne	42
COLLECTOR	Rudy Nebres	11	DOC SAMSON	John Byrne	44
COLOSSUS	Dave Cockrum	12	DOCTOR DOOM	John Byrne	46
CONSTRUCTOR	Denys Cowan	13	DOCTOR DOOM'S CASTLE	J. Kirby/E.R. Brown	47
CONTEMPLATOR	Marie Severin	13	DOCTOR DOOM'S ARMOR	Eliot R. Brown	48
CONTROLLER	Allen Milgrom	14	DOCTOR DRUID	Allen Milgrom	49
CORRUPTOR	Dan Reed	15	DOCTOR OCTOPUS'S		
CORSAIR	James Fry	16	ARMS	Eliot R. Brown	50
CRIMSON DYNAMO	Bob Layton	17	DOCTOR OCTOPUS	John Romita Jr	52
CRUSADER	Bob Hall	18	DOCTOR STRANGE	Paul Smith	53
CRYSTAL	John Byrne	19	DOCTOR STRANGE'S		
CYBELE	Sal Buscema	20	SANCTUM	Eliot R. Brown	54
CYCLOPS	Paul Smith	21	DORMAMMU	Paul Smith	55
CYCLOPS'S VISOR	Eliot R. Brown	22	DRACULA	Nestor Redondo	56
CYPHER	Mary Wilshire	23	DRAGON MAN	Paul Smith	57
DAILY BUGLE	Eliot R. Brown	24	DREADKNIGHT	Dave Cockrum	58
DAREDEVIL	Frank Miller	25	DREADNOUGHT	Dave Gibbons	59
DAREDEVIL'S APARTMENT	Eliot R. Brown	26	DREW JESSICA	Steve Leialoha	61
DARKSTAR	Larry Hama	27	EGO	John Byrne	63
DAZZLER	Bob Layton	28	ELDERS OF THE UNIVERSE	Mike Mignola	65
DEATH	David Mazzucchelli	30	ELECTRO	Mike Zeck	66
DEATH ADDER	Rick Bryant	31	ELEKTRA	Bill Sienkiewicz	67
DEATH BIRD	Dave Cockrum	31	ENCHANTRESS	Walt Simonson	68
DEATHLOK	Mike Zeck	32	ENFORCERS	Ron Frenz	70
DEATHLOK'S BIONIC SYSTEM	Eliot R. Brown	33	ALIEN RACES	Paty	72
DEFENDERS	Don Perlin	34	ALIEN RACES	Paty/Allen Milgrom	74
DEFENSOR	Edward Hannigan	35	ERRATUM		76

L'ENCYCLOPEDIE MARVEL

de A à Z

Réclamé à cor et à cris, impatiemment attendu, voici enfin le VOLUME 2 de l'ENCYCLOPEDIE MARVEL UNIVERSE de A à Z!

Le Volume 1 vous a enthousiasmés. Que les malheureux retardataires qui n'ont pu se le procurer l'an dernier se réjouissent: nous en avons fait une réédition à leur intention. Ils peuvent donc le commander en même temps que le Volume 2. Mais cette fois, n'attendez plus!

Ce Volume 2, que nous avons fignolé et bichonné, comporte deux parties. Vous trouverez tout d'abord 75 pages de fiches sur les personnages marvéliens, dont près d'un tiers sont totalement inédites. Les plus grands héros comme DAREDEVIL, DOCTEUR STRANGE ou CYCLOPE y côtoient certains des plus grands super-vilains comme DOCTEUR FATALIS ou DOCTEUR OCTOPUS. Les quatre pages de RACES EXTRA-TERRESTRES ont été regroupées à la fin de cette première partie.

La seconde partie est un ERRATUM... destiné à réparer les quelques oublis du Volume 1 que vous avez bien fait de nous signaler.

Et maintenant, repartez pour une nouvelle plongée dans cet UNIVERS MARVELIEN qui vous enchante et vous saurez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les origines et les pouvoirs des super-héros et des super-vilains.

Enfin, n'oubliez pas que la publication des fiches MARVEL de A à Z se poursuit dans STRANGE SPECIAL ORIGINES.



CHARLIE-27

VERITABLE NOM: Charlie-27.

PROFESSION: Aventurier, ex-soldat de l'espace.

STATUT LEGAL: Dernier survivant de la colonie terrienne installée sur Jupiter.

IDENTITE: publiquement connue.

LIEU DE NAISSANCE: Cité de Galilée, Jupiter.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Charlie-28 (père, décédé), Mabel-15 (mère, décédée).

APPARTENANCE À UN GROUPE: Vaisseau spatial "Lady Liberté" - Seconde moitié du XXXème siècle.

PREMIERE APPARITION: USA: MARVEL SUPER-HEROES 18. FRANCE: TITANS N° 5.

ORIGINE: Charlie-27 est né en 2981 de parents mineurs et membres de la colonie terrienne installée sur Jupiter. Le corps de Charlie-27 subit une modification génétique de façon à supporter la gravité jovienne (trois fois celle de la Terre). A seize ans, Charlie-27 s'enrôla dans la milice spatiale. Celle-ci fut décimée par une invasion Badoon. Avec une poignée de survivants, Charlie-27 constitua les Gardiens de la Galaxie et aida son peuple à se libérer des Badoons.

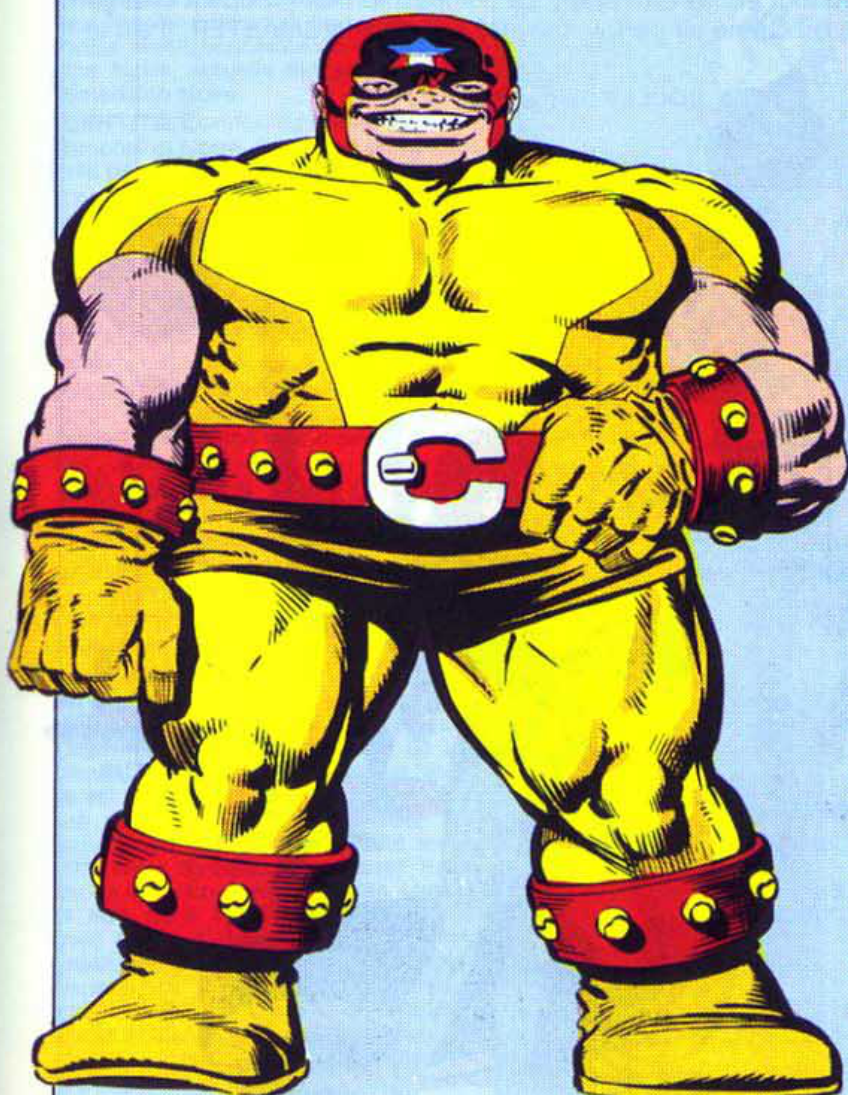
TAILLE: 1,83 m.

POIDS: 251 kg.

YEUX: bleus

CHEVEUX: roux

POUVOIRS: Comme tous les colons installés sur Jupiter, Charlie-27 a un corps surhumain qui a subi une transformation biologique nécessaire pour supporter les rigueurs de la vie sur Jupiter. Le corps de Charlie est onze fois plus massif qu'un corps humain moyen et trois fois plus large. Ses os sont plus grands et plus solides que ceux des humains. Ses muscles sont trois fois plus denses. S'il a une force normale sur Jupiter, Charlie-27 a une puissance surhumaine sur la Terre. Sur Jupiter, il peut soulever 200 kg; sur terre, il en soulève 600. En dépit de son poids et de sa taille, ses réflexes ne sont pas amoindris. Il peut courir à la vitesse de 35 km/heure. Ses capacités cardio-vasculaires et respiratoires multiplient son endurance par quatre. Sa peau, très dense, vieillit moins vite que la peau humaine et résiste à l'impact d'une balle de calibre 45.



CIRCUS OF CRIME (LE CIRQUE DU CRIME)

Le cirque du crime est un cirque ambulant fondé par le RINGMASTER. Ses membres se servent de leurs talents pour voler les spectateurs tout en les distrayant. La composition du groupe a changé selon les époques. Bien que le Cirque du Crime ait parfois travaillé sans le RINGMASTER, il est le chef de la troupe.



BRUTUS

(Bruce Olafsen) Haltérophile suédois qui tire sa force de ses biceps et de ses dents.

BOULET DE CANON

(Jack Pulver) Acrobate américain qui se propulse hors d'un canon.

LE CLOWN RUSE

(Eliot Franklin) Américain qui fait des tours avec une canne magique, un vélo à une roue et des balles de jongleur.

LE CRACHEUR DE FEU

(Tomas Ramirez) Espagnol qui crache des flammes.

LES GRANDS GAMBONNOS

(Ernesto Gambonno et Luigi Gambonno) Acrobates italiens.

LE FIL ELECTRIQUE

(Rance Preston) Américain qui fait des tours de corde avec un lasso électrifié.

LA PRINCESSE PYTHON

(Zelda Dubois) Française qui dompte un python de 7,50 mètres.

LE RINGMASTER

(Une fiche spéciale lui sera consacrée.

Les personnages suivants ont fait provisoirement partie du Cirque:

AILE NOIRE

(Joe Silvermane) Américain, dompteur de chauve-souris et fils d'un caïd de la pègre.

RAJAH

(Kabir Mahadevu) Indien, dompteur d'éléphants. Il travailla avec le Cirque du Crime en Europe puis fut congédié quand le Cirque retourna aux Etats-Unis.

LA GROSSE TINA

(Mary Stensen) Américaine, attraction foraine qui a quitté le Cirque pour fonder une famille.

CLEA

VERITABLE NOM: Cléa

PROFESSION: Ex-disciple du Docteur Stephen Strange, ex-leader des forces révolutionnaires de la Dimension Noire, actuelle dirigeante de la Dimension Noire.

IDENTITE: Connue du public dans la Dimension Noire. Sur Terre on l'assimile généralement à une sorcière.

STATUT LEGAL: Princesse de la Dimension Noire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: La Dimension Noire

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Umar (sa mère), Orini (son père), Dormammu (son oncle), Olnar (son grand-père, décédé)

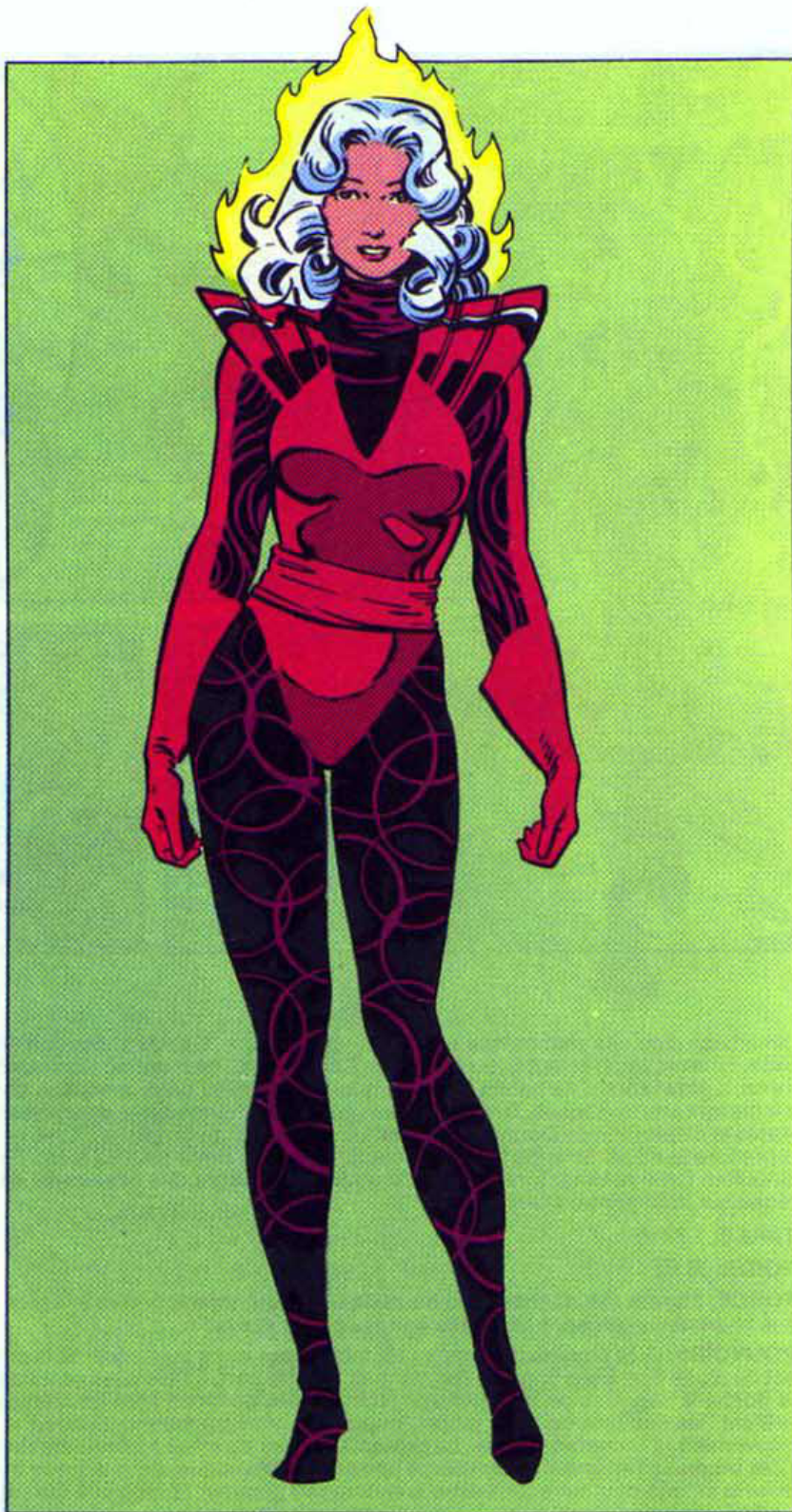
APPARTENANCE A UN GROUPE: Ex-disciple du Docteur Strange, ex-membre des Défenseurs

BASE D'OPERATIONS: New York City, puis la Dimension Noire

PREMIERE APPARITION: STRANGE TALES N° 126

ORIGINES: Cléa est la fille d'Umar, un membre de la race extra-dimensionnelle des Faltiniens, et du prince Orini, fils d'Olnar, ancien chef de la Dimension Noire. (La Dimension Noire est un petit univers "de poche" situé dans une autre dimension, et dans lequel les lois de la réalité sont différentes de celles de la Terre). Exilés de leur dimension d'origine, Umar et son frère Dormammu s'allièrent avec Olnar. Celui-ci fut tué par des créatures primitives appelées "les Sans Esprit". Il laissait un fils, Orini, qui, trop jeune, ne pouvait monter sur le trône. Dormammu fut nommé régent, car avec Umar, il avait sauvé le peuple de la Dimension Noire des Sans Esprit. Il prit Orini sous sa tutelle, mais quand celui-ci atteignit l'âge adulte, il refusa de lui rendre le trône et en fit son disciple. Dès leur première rencontre, Orini tomba éperdument amoureux d'Umar, qui elle, se lassa vite de leur liaison. C'est Orini seul qui éleva sa fille Cléa, sans que personne ne sache qu'Umar en était la mère.

Plus tard, Cléa se lia d'amitié avec le Docteur Strange dès les premières incursions qu'il fit dans la Dimension Noire pour empêcher Dormammu de conquérir la Terre. Leur amitié finit par se muer en un amour partagé. Peu après, Dormammu fut enfermé dans une autre dimension et Umar revint d'exil. Elle s'empara du trône, bien décidée à venger la défaite de son frère face à Strange. Elle se servit de Cléa pour l'attirer dans la Dimension Noire. Strange parvint néanmoins à tirer Cléa des griffes de sa mère, mais, pour la mettre définitivement hors de danger, il laissa son mentor, l'Ancien, l'envoyer dans une





dimension d'où elle était censée ne jamais revenir. En fait, cette dimension était celle-là même où Dormammu était exilé. Finalement, Docteur Strange délivra Cléa juste au moment où Dormammu allait s'échapper. Cléa vint vivre sur Terre, à New York. Elle habita pendant quelques années dans la maison de Strange où, devenue sa disciple, elle s'initia aux arts mystiques. Douée d'un fort potentiel mystique, ses connaissances en magie s'accrurent rapidement. Après la disparition de Dormammu, c'est Umar qui assura le pouvoir. Cléa prit la tête des rebelles et fit tout pour lui reprendre le trône. Strange la rejoignit et lui apprit qu'Umar était sa mère. Finalement, Cléa battit Umar en combat singulier. Orini et Umar furent placés en animation suspendue et envoyés dans une autre dimension. Depuis, Cléa règne sur la Dimension Noire.

TAILLE: 1,72 m

POIDS: 86 kg

FORCE: Etant la fille d'Umar, Cléa possède la force physique propre à la race des Faltiniens, qui est bien supérieure à la force d'une terrienne du même âge et de la même taille.

POUVOIRS: Cléa possède des capacités fabuleuses en ce qui concerne la manipulation des forces mystiques. Ceci est dû d'une part à ses origines faltiniennes, d'autre part, à l'entraînement suivi auprès du Docteur Strange. Cléa est la Sorcière Suprême de la Dimension Noire, et ses pouvoirs sont les mêmes que ceux d'Umar. Autour de sa tête, brûlent "les flammes de la Régence", décernées par Dormammu. Elles ne la blessent pas, et resteront tant qu'elle gouvernera la Dimension Noire. La présence de ces flammes a considérablement accru le pouvoir de Cléa.

Cléa produit à l'intérieur de son corps une énergie mystique, dans laquelle elle peut puiser à volonté. On ne sait pas encore ce que peut faire Cléa avec son nouveau pouvoir. Lorsqu'elle était étudiante chez le Docteur Strange, son pouvoir magique semblait avoir trois sources: pouvoirs personnels âme/esprit/corps (hypnotisme, transmission de pensée), pouvoirs puisés dans l'énergie magique ambiante qu'elle emploie pour des effets spéciaux (projection d'une illusion, projection d'énergie), et enfin, pouvoirs tirés de l'énergie magique d'autres dimensions (ceci est généralement accompagné d'incantations, de rituels tirés de textes mystiques invoquant une aide extra-dimensionnelle). L'ampleur des pouvoirs de Cléa n'est pas encore connue. Mais il est maintenant certain qu'elle est capable de provoquer les mêmes manifestations magiques que Strange et Umar. Elle est toutefois quelque peu limitée par son manque d'expérience.

Cléa peut envoyer des flèches d'énergie magique avec puissance et habileté. Elle peut conjurer de petits objets physiques et créer des effets lumineux. Elle connaît un grand nombre de sortilèges, ce qui lui permet de créer des effets spéciaux, sans pour autant utiliser ses pouvoirs personnels. La densité de son corps, et, par conséquent, son poids sont plus élevés que ceux d'une terrienne. On ignore tout de la longévité de Cléa et de la vitesse à laquelle elle vieillit. On a parfois avancé qu'elle avait mille ans. Mais physiquement, elle garde l'aspect d'une jeune femme.

AUTRES POUVOIRS: Cléa s'est aussi entraînée de façon intensive au combat et à diverses disciplines athlétiques.

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blancs

CLOAK (LA CAPE)

VÉRITABLE NOM: Tyrone Johnson.

PROFESSION: Justicier.

STATUT LEGAL: Citoyen américain.

IDENTITE: Secrète.

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu.

SITUATION DE FAMILLE: Inconnue.

PARENTS CONNUS: Aucuns.

APPARTENANCE À UN GROUPE: Travaille avec l'ÉPÉE.

BASE D'OPÉRATIONS: New York.

PREMIÈRE APPARITION: SPECTACULAR SPIDER-MAN 64.

ORIGINE: Comme sa compagne l'Épée, la Cape était un jeune fugueur qui tomba entre les mains de la pègre new yorkaise et servit de cobaye pour tester une substance synthétique. Il survécut à l'expérience grâce à des super-pouvoirs latents que la drogue mit en évidence.

TAILLE: 1,75 m

YEUX: marron

POIDS: 70 kg

CHEVEUX: bruns

POUVOIRS: La Cape peut mentalement créer une ouverture dans une dimension faite de ténèbres impalpables. Quand s'ouvre cette porte, il projette une substance gazeuse extra-dimensionnelle dans l'atmosphère terrestre ou il absorbe ses ennemis dans cette dimension noire. Bien que cette ouverture puisse être pratiquée n'importe où à l'intérieur du champ de vision de la Cape, il utilise surtout son manteau pour en définir les limites. On ne sait pas grand-chose de cette dimension. Elle correspond peut-être au vide qui existe entre deux univers non-synchronisés. La température y est glaciale.

La Cape peut aussi se téléporter: il plonge dans cette dimension et ressort là où il le souhaite. Il n'est jamais désorienté car il est probablement capable d'évaluer les distances dans cette dimension même si elles ne correspondent pas à nos distances terrestres.



DAGGER (L'ÉPÉE)

VÉRITABLE NOM: Tandy Bowen.

PROFESSION: Inconnue.

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine.

IDENTITE: Secrète.

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu.

SITUATION DE FAMILLE: Inconnue.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE À UN GROUPE: Travaille avec LA CAPE.

BASE D'OPÉRATIONS: New York.

PREMIÈRE APPARITION: SPECTACULAR SPIDER-MAN 64.

ORIGINE: Voir La Cape.

TAILLE: 1,63 m

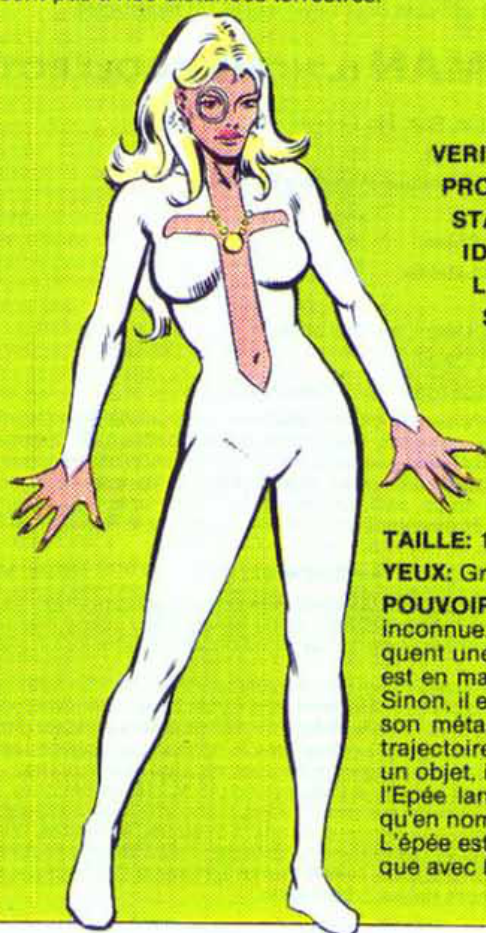
YEUX: Gris

POIDS: 52 kg

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: Les doigts de l'Épée projettent des lames de lumière d'origine inconnue. Quand ces projectiles heurtent une cible humaine, ils provoquent une réaction de choc du système nerveux de la victime. Si le sujet est en mauvaise santé ou heurté par plusieurs lames, il peut succomber. Sinon, il est paralysé pour une durée d'environ cinq minutes ou plus selon son métabolisme. L'Épée contrôle ses projectiles et peut modifier leur trajectoire. Ils filent à une vitesse de plus de 100 km/heure. S'ils heurtent un objet, ils rebondissent ou se désintègrent. La parcimonie avec laquelle l'Épée lance ses lames semblerait prouver qu'elle ne peut les produire qu'en nombre limité pendant une période donnée.

L'épée est aussi une très bonne athlète, une excellente gymnaste et pratiquée avec brio les sports de combat.



COBRA

VERITABLE NOM: Klaus Voorhees.

PROFESSION: Ancien chercheur, aujourd'hui criminel de profession.

STATUT LEGAL: Citoyen américain au casier judiciaire chargé.

IDENTITE: Secréte.

LIEU DE NAISSANCE: Rotterdam, Hollande.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE: Le Cobra a été longtemps l'associé de Mister Hyde mais ils sont aujourd'hui de mortels ennemis. Il fut aussi membre de la Brigade du Serpent organisée par la Vipère.

BASE D'OPERATIONS: Le secteur de New York.

PREMIERE APPARITION: Aux USA: JOURNEY INTO MYSTERY - EN FRANCE: STRANGE 60.

ORIGINE: Klaus Voorhees était un ancien forçat travaillant avec le Professeur Ezechiel Shekktor qui cherchait, en Inde, un antidote universel au venin de serpent. Jaloux du succès de son employeur et afin de faire croire à sa mort accidentelle, Voorhees le fit mordre par un des cobras du laboratoire. Il se fit mordre aussi pour égarer les soupçons mais le cobra avait été irradié; la combinaison entre le venin radioactif et l'antidote expérimental créa un catalyseur générateur de mutations qui fit acquérir à Voorhees des pouvoirs de cobra.

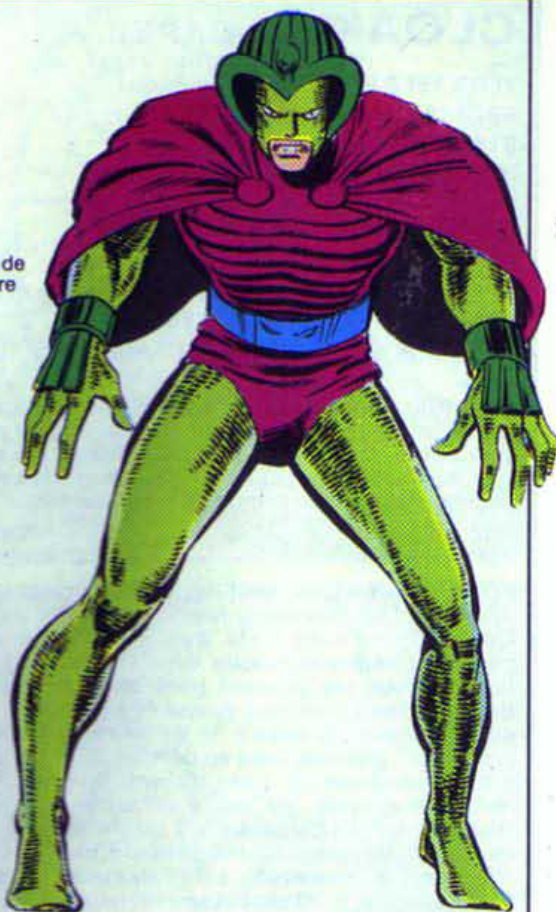
TAILLE: 1,75 m **POIDS:** 72 kg **YEUX:** Bleus **CHEVEUX:** Chauve.

POUVOIRS: Le Cobra tient ses principaux pouvoirs de la mutation qu'il a subie. Tous les os de son corps y compris ceux du crâne sont malléables, son tissu musculaire est d'une extraordinaire élasticité, aussi son corps est-il très souple et flexible. Il lui est impossible de se fracturer un os ou de se faire une déchirure musculaire. Contrôlant chacun de ses muscles, il rampe sur le sol sans se servir de ses bras ni de ses jambes. Il possède une force supérieure à celle d'un être humain moyen et peut soulever 225 kg. Son agilité et sa rapidité (il est capable de se déplacer à la vitesse de 80 KMH pendant plusieurs minutes) le rendent insaisissable.

ARMES: Le Cobra a inventé un grand nombre d'armes destinées à accroître ses pouvoirs. Son costume est traité à un composé de silicone et de poussière de graphite qui le rend étonnamment glissant.

Ses doigts sont munis d'un système de succion qui lui permet d'adhérer aux murs et aux plafonds. Il porte une armure thoracique articulée cachant un câble d'acier de quinze mètres de long qui peut être projeté au moyen d'un puissant ressort.

Les systèmes à ressorts de ses poignets éjectent de nombreux et dangereux projectiles contenant de la fumée, du gaz innervant, une substance provoquant une cécité temporaire et des missiles contenant un venin dont l'effet mortel est foudroyant.



COLLECTIVE MAN (L'HOMME COLLECTIF)

VERITABLES NOMS: Han, Chang, Lin, Sun, Ho Tao-yu.

PROFESSION: Agents du gouvernement.

STATUT LEGAL: Citoyens de la République Populaire de Chine.

IDENTITE: Publiquement connue.

LIEU DE NAISSANCE: Wuhan, Chine.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataires.

PARENT CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE: L'homme collectif.

BASE D'OPERATIONS: Pékin, Chine.

PREMIERE APPARITION: LE TOURNOI DES CHAMPIONS.

ORIGINE: Les cinq frères Tao-Yu sont des quintuplés nés dans une famille de paysans chinois. Alors qu'ils étaient encore enfants, leurs parents remarquèrent un étrange lien, quasiment mystique, entre leurs cinq fils: une sorte de communication télépathique semblait exister entre eux. Une nuit, les quintuplés découvrirent qu'ils avaient le pouvoir de fondre leurs formes physiques en un seul être humain. Des savants leur apprirent à développer leur étrange pouvoir et ils devinrent très vite des agents de la République Populaire de Chine. Le gouvernement les surnomma "l'Homme Collectif".

TAILLE: 1,68 m **POIDS:** 68 kg **CHEVEUX:** Bruns **YEUX:** Marron

POUVOIRS: Les frères Tao-Yu peuvent mentalement altérer la synchronisation de leurs atomes pour se fondre en un seul et même individu. Cette fusion a lieu quand chacun des quintuplés se concentre sur l'identité commune. La durée maximum de cette fusion n'est pas encore connue.

Quand ils sont "l'homme collectif", les frères Tao-Yu cumulent leur force, leur endurance, leur vitesse et leur intelligence. Ils sont alors cinq fois plus forts qu'un individu normal, peuvent soulever (ou presser) environ 350 kg et courir à la vitesse de 100 km/heure pendant plusieurs minutes. Ils se fatiguent cinq fois moins vite qu'un être humain normal. Leur cerveau collectif leur permet de retenir cinq fois plus d'informations et de compter cinq fois plus vite.

L'homme Collectif peut multiplier son pouvoir à l'infini pendant de brèves périodes. En se concentrant sur la puissance de milliers de ses concitoyens, il absorbe leur énergie psychique et la transforme en un effort physique extrême. Pendant quelques secondes, l'Homme Collectif peut égaler Hulk. Après un tel déploiement d'énergie, il s'évanouit pendant quelques secondes ou minutes selon la nature de l'effort fourni. L'Homme Collectif peut aussi absorber le savoir et les connaissances de ses concitoyens.

COLLECTOR (LE COLLECTEUR)

Véritable nom: Taneleer Tivan.

Profession: Conservateur de Musée.

Identité: Secrète. Sur terre le commun des mortels ignore son existence.

Statut légal: Ne possède pas de statut de citoyen.

Anciens alliés: Aucun.

Système d'origine: Cygnus X-1.

Etat civil: Veuf.

Famille connue: Matani (épouse décédée). Carina (fille décédée).

Appartenance à un groupe: Les Doyens de l'Univers.

Base d'opérations: l'Univers.

Première apparition: Avengers n. 28.

Origine: On sait seulement que l'origine du Collecteur, comme celle de tous les Doyens, remonte à l'Antiquité. Il aurait en effet appartenu à l'une des premières races de l'Univers qui, après le Big Bang, acquit la conscience.

Pratiquement immortel, le Collecteur passa le premier millénaire de son existence avec sa femme et sa fille. Quand cette dernière les quitta, sa femme mourut d'une mort dont on ne put jamais déterminer les causes. Le Collecteur se retrouva fort désemparé car il l'avait toujours crue immortelle. Par la méditation il apprit que l'un des facteurs essentiels de l'immortalité d'un Doyen est sa volonté de vivre; et c'est justement ce qu'avait perdu sa femme. Le Collecteur chercha ce qui pourrait bien redonner un sens à sa vie. C'est alors qu'au cours d'une vision, il entrevit que des êtres dotés de grands pouvoirs décideraient un jour d'anéantir toute vie de l'Univers.

Afin de parer à cette catastrophe, il décida de collecter des êtres vivants et des objets dont il pourrait se servir pour repeupler l'Univers si sa vision devait se réaliser. Il se construisit donc un immense vaisseau spatial et se rendit sur différents mondes afin d'y recueillir des exemplaires de leurs plus belles réalisations et des échantillons vivants de leurs formes de vie. A l'aide de robots, il transforma des mondes extra-dimensionnels en véritables musées pour stocker ses collections et déposer tous les dix millénaires ses dernières acquisitions.

Au fil des années sa passion devint une obsession et le but de son existence. Le premier être doté de pouvoirs, qu'il entrevit comme une menace pour l'Univers, fut THANOS de Titans. Le deuxième, KORVAC de la Terre, tua le Collecteur quand il s'aperçut que celui-ci s'opposait à ses plans.

Dans LE TOURNOI DES CHAMPIONS (R.C.M. n. 3), le Grand Maître, frère du Collecteur, remporta la victoire contre la Mort et gagna le pouvoir de ressusciter le Collecteur au prix de sa propre vie immortelle.

Bien que revenu parmi les vivants, on ne connaît pas les activités actuelles du Collecteur.

Taille: 1,88 m

Yeux: blancs

Poids: 203 kg

Cheveux: blancs

Pouvoirs: En tant que Doyen de l'Univers, le Collecteur possède un corps immortel, c'est-à-dire que ses cellules ne se détériorent pas avec l'âge et qu'il est immunisé contre tous les maux traditionnels (maladies, blessures, etc). Seule la dispersion d'une grande partie des molécules de son corps pourrait entraver le fonctionnement de ses pouvoirs de régénération et entraîner sa mort. Contrairement à certains Anciens (tels que le Champion ou le Contemplateur), le Collecteur ne dispose d'aucun super-pouvoir psychique ou physique, car il n'a pas cherché à cultiver ses dons naturels. Il est cependant doué d'un certain pouvoir de prédiction de l'avenir, mais pour cela, il lui faut se concentrer et méditer pendant cinquante ans (temps terrestre).

Durant sa longue vie, il ne s'y est adonné que quatre fois. En outre, ses prédictions se sont souvent réalisées non pas dans sa propre réalité, mais dans une réalité alternative comme ce fut le cas lorsqu'il entrevit la destruction de l'Univers par THANOS.

Armes: Grâce aux armes ultra-sophistiquées qu'il a rapportées d'environ 100.000 mondes, il possède un arsenal pratiquement illimité. Son Assimilateur Temporel portatif lui permet d'effectuer de courts voyages dans le temps sur de petites distances temporelles. Il dispose également d'une sonde avec laquelle il peut explorer plus loin dans le temps et rapporter des objets de différentes périodes de l'histoire.

Moyen de transport: Le vaisseau du Collecteur est muni d'un système d'accès spécial qui lui permet d'y pénétrer sans problème alors qu'il se trouve dans l'hyper-espace. Il peut franchir les années-lumière et traverser les dimensions.



COLOSSUS

Véritable nom: Peter Nikolaievitch Raspoutine.

Profession: Etudiant.

Statut légal: Citoyen d'U.R.S.S., vit actuellement aux Etats-Unis.

Lieu de naissance: Kolkhoze de Oust Ordinsky, lac Baïkal, Sibérie.

Situation de famille: célibataire.

Famille connue: Nikolai Raspoutine (père), Alexandra Raspoutine (mère), Ilyana Raspoutine (sœur), Mikhaïl (frère, décédé).

Appartenance à un groupe: les X-Men.

Base d'opérations: Ecole du professeur Xavier pour jeunes surdoués, New-York.

Première apparition: Giant - Size X-Men 1.

Origine: C'est pendant son adolescence que ses pouvoirs se manifestèrent et que le professeur Xavier qui organisait alors une nouvelle équipe de mutants pour aller secourir les anciens X-Men prisonniers de l'île de Krakoa, le contacta. Raspoutine accepta donc de quitter sa famille et son pays pour suivre le professeur Xavier aux Etats-Unis. Il reçut le nom de code de Colossus.

Taille: 1,98 m (2,25 m en armure)

Poids: 113 kg (226 kg en armure)

Yeux: bleus

Cheveux: bruns

Pouvoirs: Colossus possède le pouvoir de transformer toutes les cellules cutanées de son corps en une substance analogue à l'acier. Il devient ainsi une sorte de colosse de métal, doué d'une force titanesque, de la même agilité qu'à l'état normal, et pratiquement insensible à la douleur. Il peut se transformer à volonté (processus presque instantané) et rester dans cet état aussi longtemps qu'il le désire (jusqu'ici, il n'y est pas resté plus de cinq jours).

Colossus possède un système d'interface psionique lui permettant d'entrer en liaison avec une forme ionique d'osmium, métal extrêmement dense, situé dans une autre dimension. Lorsqu'il souhaite se transformer, grâce à son interface il se branche en fait sur cette autre dimension avec laquelle il échange ses atomes de carbone contre des atomes d'osmium.

Sous sa forme métallique, il peut soulever un poids de 70 tonnes, supporter presque tous les dommages corporels possibles, résister au tir de gros obus (jusqu'à 110 mm), survivre à des différences de température depuis 20°C au-dessus du zéro absolu (-253,15°C) jusqu'à environ 4982°C (point d'ébullition de l'osmium).

Colossus pourrait sans doute sortir indemne d'une collision avec un camion d'une tonne lancé à 100 km/h, ou supporter une explosion de 200 kg de trinitrotoluène, par contre il ne survivrait certainement pas au tir d'une arme nucléaire ou d'un désintégrateur moléculaire.

Il transforme tout son corps à la fois: même ses yeux deviennent alors d'acier, et peuvent aussi résister au tir des balles. A l'état métallique, ses cellules d'osmium se détruisent et se régénèrent de la même façon que ses cellules de carbone, et c'est pourquoi il peut être soigné aussi facilement qu'à l'état normal. Il faut dire que Colossus dispose également d'une santé de fer, et ce, quel que soit son état! Sous sa forme normale, il peut par exemple, courir à environ 36 km/h contre 41 km/h sous sa forme métallique.

En outre, il n'est encore qu'adolescent et est donc loin d'avoir atteint l'apogée de sa force!



CONSTRUCTOR (CONSTRICTEUR)

VERITABLE NOM: Frank Schlichting

PROFESSION: Tueur à gages

STATUT LEGAL: Citoyen américain, possédant un lourd casier judiciaire

IDENTITE: Secrète

LIEU DE NAISSANCE: Racine, Wisconsin

ETAT CIVIL: Divorcé

FAMILLE CONNUE: Aucune

APPARTENANCE A UN GROUPE: employé, à une époque, de la Corporation; occasionnellement associé à Tigron, Justin Hammer, Stewart Montenegro et la Vipère.

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: Hulk 212

ORIGINE: Frank Schlichting travailla pendant quelque temps pour la pègre de Chicago avant de partir pour la côte Ouest dans l'espoir de s'y faire un nom. Il s'adressa à la Corporation qui l'embaucha et lui donna son costume de constructeur. Lorsque la Corporation fut dissoute le Constructeur s'installa à son compte pour monnayer ses services.

TAILLE: 1,80 m

YEUX: bleu-gris

POUVOIRS: Le costume du Constructeur est non seulement isolé et pratiquement blindé, mais il possède deux câbles sous contrôle cybernétique et alimentés par électricité qui constituent des armes redoutables. Ces câbles se déploient et se contractent à volonté, grâce à un dispositif placé le long du bras du Constructeur, et sont en adamantium (un des alliages les plus résistants qui soient). Pouvant atteindre jusqu'à 900 m environ, ils lui servent de liens pour enserrer ses victimes et de fouets capables de fendre l'acier et d'autres métaux.

Ces câbles sont alimentés par une batterie, située à l'intérieur de son costume, contre sa poitrine. Avant de se décharger, cette batterie peut fournir un courant d'une tension de 35000 volts, pendant environ 3 mn, tension contrôlée par un circuit cybernétique placé sur son front, dans une sorte de boîtier blindé et isolé contre toutes formes de radiations.

POIDS: 84 kg

Cheveux: bruns



CONTEMPLATOR (LE CONTEMPLATEUR)



VERITABLE NOM: TATH KI

PROFESSION: Philosophe

STATUT LEGAL: Existence inconnue des terriens

AUTRE IDENTITE: Mister Buda

SYSTEME D'ORIGINE: Nébuleuse de Coal Sack

ETAT CIVIL: Célibataire

FAMILLE CONNUE: Aucune

APPARTENANCE A UN GROUPE: Les Doyens de l'Univers

BASE D'OPERATIONS: l'Univers

PREMIERE APPARITION: MARVEL TREASURY SPECIAL N. 1

ORIGINE: Les origines du "Contemplateur" se perdent dans la nuit des temps. Il aurait en effet appartenu à l'une des premières races de l'Univers qui, après le Big Bang, acquit la notion de sentiment. Immortel, le "Contemplateur" consacre sa vie à la méditation afin de sonder les mystères de l'Univers. Il est en parfaite osmose avec les forces cosmiques.

TAILLE: 1,53 m

YEUX: bleus

POIDS: 45 kg

CHEVEUX: chauve

POUVOIRS: Le Contemplateur maîtrise complètement son corps et il perçoit les forces fondamentales de l'Univers à un degré extrême. Ses méditations lui ont ouvert les portes d'un vaste univers de pouvoirs mentaux. Il possède toutes les aptitudes psioniques (télépathie, psychokinésie, préconnaissance, téléportation...), mais il a abandonné ces pratiques pour se consacrer aux pouvoirs que lui confère son harmonie avec l'Univers. Cette harmonie lui a permis de sonder les mystères de la formation de l'Univers, et de découvrir l'existence d'autres mondes dans lesquels il peut se téléporter mentalement ou avec lesquels il peut se confondre: il devient alors intangible et presque invisible.

Essentiellement bon, le Contemplateur intervient parfois dans la vie d'individus de moindre valeur pour leur montrer la voie de l'illumination.

CONTROLLER (LE CONTROLEUR)

Véritable nom: Basil SANDHURTS.

Profession: Savant, spécialiste en recherche électro-mécanique et chimique.

Statut légal: Citoyen américain, connu des services de police.

Identité: Connue de tous.

Autre identité: Aucune.

Lieu de naissance: Kittery Point, Maine.

Etat-civil: Célibataire.

Famille connue: Vincent SANDHURST (frère).

Appartenance à un groupe: Une intervention avec Thanos de "Titans".

Base d'opérations: Grande mobilité.

Première apparition: IRON MAN n. 12.

Origine: Homme de science, il fut exclu des centres de recherche gouvernementaux pour ses méthodes et théories peu orthodoxes. Grâce à son frère, Vincent SANDHURST, avocat véreux, il entre chez l'industriel CORD, concurrent de STARK. La routine de son travail le rend fou furieux: lors d'une visite de Vincent, il est pris d'une crise de démence et les deux frères ont une violente altercation au cours de laquelle Vincent pousse Basil sur une table de travail où sont disposés des produits chimiques. Ces produits explosent: Basil est défiguré et infirme à vie. Rongé par le remords, Vincent obtient de CORD les fonds nécessaires pour équiper un laboratoire à l'intention de son frère paralysé.

C'est là que SANDHURST met au point son "ABSORBATRON", un appareil qui, relié à un donneur, transmet son énergie mentale à son exo-squelette. Par la suite, SANDHURST, devenu le Contrôleur, imagina des disques d'esclavage qui, placés sur le front d'un individu, transforment ses ondes mentales en énergie. Celle-ci est captée par l'ABSORBATRON qui la change en énergie motrice transmise à l'armure.

Bien qu'il ait réduit à sa merci une ville entière, le Contrôleur a été vaincu par Iron Man.

Tandis qu'il était au service de Thanos, les techniciens de Titans le munirent de disques qui lui permirent d'utiliser directement l'énergie cérébrale du donneur sans passer par l'ABSORBATRON.

Taille: 1,77 m

Yeux: blancs

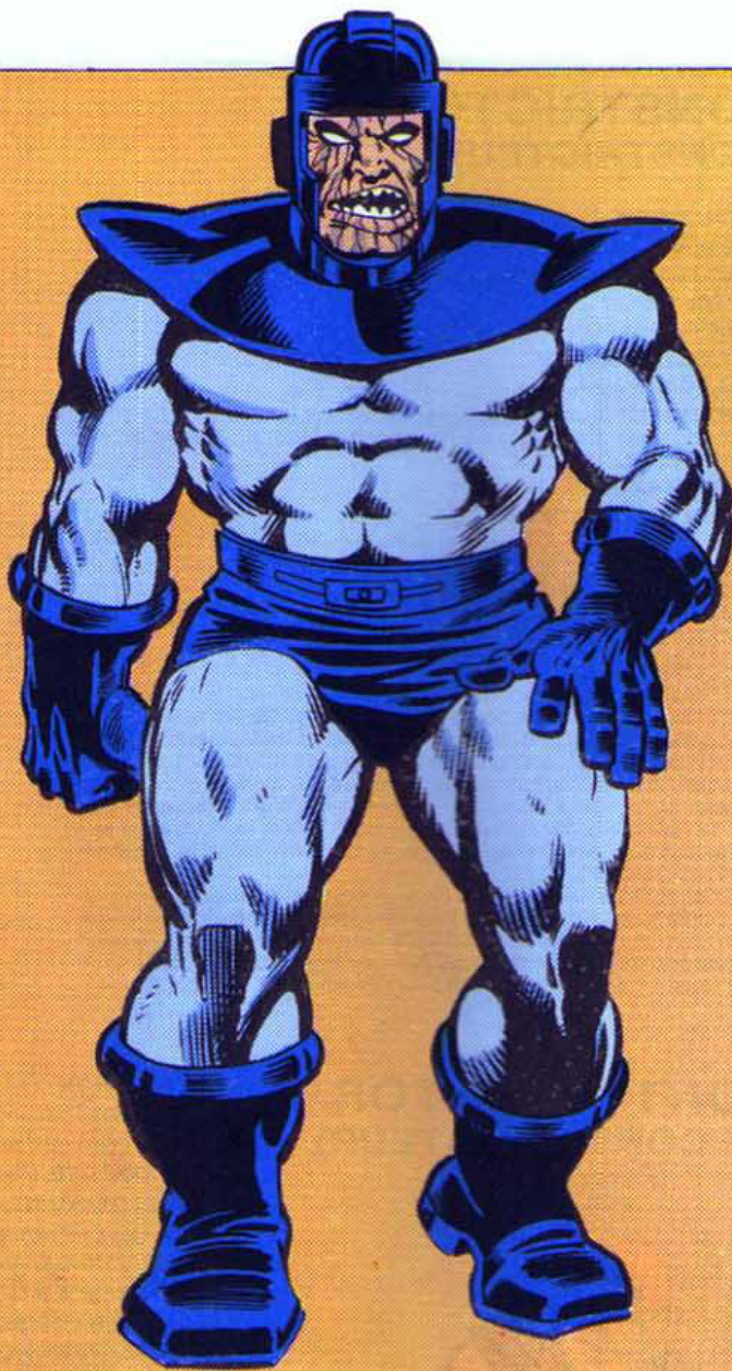
Poids: 256 kg

Cheveux: noirs

Pouvoirs: Le Contrôleur tire son pouvoir d'une armure en acier inoxydable qui lui a été greffée par microchirurgie. Cet exo-squelette recouvert de microcircuits lui transfère l'énergie cérébrale d'autres individus par l'intermédiaire de disques-esclaves. L'énergie cérébrale du Contrôleur est suffisante pour lui permettre de mouvoir son armure actionnée par des "muscles" synthétiques et sa force croît proportionnellement avec celle qu'il vole aux autres sujets. En contrôlant vingt personnes il peut soulever une tonne, dix s'il en contrôle deux cents. Chacun lui cède 80% de son énergie cérébrale, mais le nombre d'esclaves est limité par la capacité de l'exo-squelette. Lorsqu'il dispose de sa force maximale le Contrôleur peut soulever cinquante tonnes et projeter un poids d'une tonne à cinquante mètres.

Le donneur lui fournit non seulement sa force physique, mais également ses pouvoirs psioniques s'il en a. Ainsi, on a vu le Contrôleur acquérir provisoirement le pouvoir de lévitation et de psychokinésie, pouvoirs qu'il perd dès que les disques sont enlevés au donneur.

Améliorés par la technologie de Titans, les disques d'esclavage peuvent créer un lien télépathique entre le porteur du disque et le Contrôleur qui, en se concentrant, peut lui dicter sa conduite. Mais il ne peut manipuler qu'une personne à la fois.





CORRUPTOR (LE CORRUPTEUR)

Véritable nom: Jackson DAY.

Profession: ancien manoeuvre.

Statut légal: citoyen américain connu des services de police.

Identité: secrète.

Nom d'emprunt: aucun.

Lieu de naissance: Smyrna, Delaware.

Etat-Civil: Célibataire.

Famille connue: Aucune.

Groupe d'appartenance: Chef de l'ex-Cercle Rouge.

Base d'opérations: grande mobilité.

Première apparition: NOVA 4.

Origines: Jackson DAY travaillait au service expéditions d'une entreprise pharmaceutique spécialisée dans les produits psychoactifs. Au cours d'un incendie, il fut bloqué dans l'entrepôt et aspergé de produits chimiques brûlants qui affectèrent à la fois son corps et son esprit: leur psychoactivité développa sa propension à faire le mal, colora sa peau en bleu-foncé et lui donna le pouvoir d'influencer la volonté des autres par simple contact de la peau.

Taille: 1,85 m

Poids: 102 kg

Yeux: rouges

Cheveux: blancs

Peau: bleu-foncé

Pouvoirs: Les glandes sudoripares du Corrupteur sécrètent un produit chimique psychoactif très puissant qui déclenche un changement métabolique affectant le centre inhibiteur du cerveau. Par simple contact de la peau, le Corrupteur assujettit la volonté de n'importe quel être humain. Débarrassée de ses inhibitions, la victime obéit au Corrupteur, ou bien, livrée à elle-même, elle donne libre cours à ses penchants égoïstes ou immoraux.

La période "d'influence" varie en fonction de la durée du contact et de la quantité de toxines absorbées par la peau et transmises au cerveau par le sang. La période de "corruption" varie entre une demi-heure et 24 heures. Le Corrupteur peut subjuguer plusieurs personnes en même temps. Pour garder une personne sous influence pendant une longue période, il doit la retoucher avant dissipation des toxines.

Par expérience, le Corrupteur a découvert qu'une personne et état de choc émotionnel reste sous son influence beaucoup plus longtemps parce que les centres inhibiteurs du cerveau sont déjà en état d'excitation lorsque les toxines y parviennent.

Le corps du Corrupteur est si imprégné par les substances qui l'ont transformé qu'il ne peut plus redevenir normal.

CORSAIR (LE CORSAIRE)

VERITABLE NOM: Major Christopher Summers

PROFESSION: Ex-pilote d'essai de l'U.S. Air Force, capitaine des Starjammers, un groupe de pirates de l'espace.

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire, présumé mort; fugitif recherché pour trahison, piraterie et autres crimes par l'Empire Shi'ar.

IDENTITE: Les Terriens croient généralement que Christopher Summers est mort, et ignorent donc qu'il est le Corsaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

PARENTS CONNUS: Philip (son père), Deborah (sa mère), Katherine Anne (sa femme, décédée), Scott (alias Cyclope, son fils), Alexander ("Alex", alias Havok, son fils), Madelyne Pryor-Summers (sa belle-fille).

APPARTENANCE A UN GROUPE: Starjammers

BASE D'OPERATIONS: Mobile, le vaisseau Starjammer qui parcourt la galaxie Shi'ar

PREMIERE APPARITION: X-MEN 107

ORIGINES: Il y a une vingtaine d'années, le Major Christopher Summers, pilote d'essai à l'U.S. Air Force, emmenait à bord d'un avion privé sa femme Katherine Anne et leurs deux fils Scott et Alex. Ils survolaient la côte ouest des Etats-Unis lorsqu'ils furent attaqués par un vaisseau Shi'ar en mission de reconnaissance sur la Terre. Ne trouvant qu'un seul parachute, Katherine Anne y accrocha ses deux fils et les jeta dans le vide. C'est ainsi que Scott et Alex échappèrent aux Shi'ar. Christopher et Katherine Anne furent embarqués dans le vaisseau Shi'ar et téléportés jusqu'à la cour impériale. Là, Christopher fut séparé de sa femme et jeté en prison. Il s'échappa et surprit l'Empereur D'Ken s'apprêtant à violer Katherine Anne. Furieux, D'Ken tua Katherine Anne sous les yeux de son mari. Puis, il donna l'ordre de jeter Summers dans la fosse aux esclaves, réservée aux criminels et aux prisonniers politiques. Là, Summer rencontra Ch'od, un Sauride, un Méphistoïde qu'il surnomma "Hepzibah", et Raza, un cyborg Shi'ar. Chod et Hepzibah appartenaient à des races assujetties par les Shi'ar. Tous quatre s'échappèrent et volèrent un vaisseau qu'ils baptisèrent Starjammer. Eux-mêmes prirent le nom de Starjammers et devinrent des sortes de pirates de l'espace, se vengeant des Shi'ar en détruisant leurs vaisseaux, prenant soin toutefois de ne pas blesser des passagers innocents. Summers prit le nom de Corsaire et devint leur leader. Plus tard, d'autres personnages, tels Binaire, se joignirent aux Starjammers.

Les Starjammers et les X-Men s'associèrent pour combattre la garde impériale Shi'ar. L'une des X-Men, Jean Grey, se servit de ses pouvoirs télépathiques pour sonder l'esprit du Corsaire et découvrit qu'il était le père de Scott Summers, devenu entre-temps Cyclope, membre des X-Men. Mais le Corsaire demanda à Jean Grey de ne pas révéler son identité à Cyclope, et ce n'est que plus tard que Scott et son frère Alex, devenu Havok, apprirent qui était en réalité le Corsaire. Les Starjammers ont soutenu la princesse Lilandra dans la lutte qui l'opposa à son frère l'Empereur D'Ken, puis à sa soeur Deathbird. Depuis, les Starjammers aident les X-Men et Lilandra à combattre les Brood, des extraterrestres alliés de Deathbird.

TAILLE: 1,90 m

YEUX: Bruns

POIDS: 80 kg

CHEVEUX: Bruns

FORCE: Le Corsaire possède un niveau de force normal pour un homme de son âge et de sa taille. Il s'astreint à un entraînement physique régulier. Il ne possède aucun pouvoir surhumain.

POUVOIRS: Avant d'être entraîné dans la galaxie Shi'ar, le Major Christopher Summers était un excellent pilote pour qui le maniement des armes et le combat à mains nues n'avaient aucun secret. Sous le nom de Corsaire, il est devenu un brillant pilote spatial et il maîtrise maintenant toutes les armes Shi'ar. Il excelle également dans le maniement de l'épée.



CRIMSON DYNAMO (LA DYNAMO POURPRE)

VERITABLE NOM: Dimitri Boukharine
PROFESSION: Ex-agent du KGB puis agent du gouvernement
STATUT LEGAL: Citoyen soviétique
IDENTITE: Connue
NOM DE CODE (EN RUSSE): Krasni Denamit
NOM D'EMPRUNT: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Kuybyshev, URSS
ETAT CIVIL: Célibataire
FAMILLE CONNUE: Aucune
APPARTENANCE A UN GROUPE: Ex-membre des Super-Soldats Soviétiques.
BASE D'OPERATIONS: Moscou, Russie
PREMIERES APPARITIONS:
 — DYNAMO POURPRE I (Anton Vanko): TALES OF SUSPENSE 46
 — DYNAMO POURPRE II (Boris Turgenev): TALES OF SUSPENSE 52
 — DYNAMO POURPRE III (Alex Newsky): IRON MAN 21
 — DYNAMO POURPRE IV (Youri Petrovitch): CHAMPIONS 8
 — DYNAMO POURPRE V (Dimitri Boukharine): IRON MAN 109

ORIGINE: Dimitri Boukharine est la cinquième Dynamo Pourpre du nom. Le premier était le chercheur soviétique Anton Vanko qui mit au point une armure électrique pour les besoins de son gouvernement. Envoyé en Amérique avec la mission d'éliminer Iron Man, Vanko fut vaincu et accepta de trahir son pays. Les Russes chargèrent deux de leurs agents (Natcha Romanov dite la Veuve Noire, et Boris Turgenev) d'assassiner Vanko et de mener à bien la mission qui lui avait été confiée. Turgenev vint à Vanko l'armure de la Dynamo Pourpre et tenta de le discréditer aux yeux de ses amis américains. Vanko se sacrifia pour arrêter Turgenev et tous deux y laissèrent leur vie.
 Un peu plus tard, Alex Newsky, l'assistant de Vanko déserta la Russie où il était soupçonné de trahison. Il gagna l'Amérique et trouva un emploi de chercheur aux usines Cord. Il réussit à mettre au point une autre armure de Dynamo Pourpre encore plus perfectionnée que la précédente. Il attaqua Iron Man pour venger Vanko. Malgré l'aide de l'Homme de Titane, Newsky fut vaincu et s'enfuit à Saigon. Il y fut retrouvé par les Soviétiques qui confisquèrent l'armure et la confièrent à Youri Petrovitch, fils du déserteur Ivan Petrovitch, l'ami de Natcha Romanov. Petrovitch qui avait pour mission de ramener en Russie son père et la Veuve Noire échoua malgré l'aide de la Nébuleuse Noire, de l'Homme de Titane et du Griffon. Il dut rendre l'armure de la Dynamo Pourpre et fut envoyé dans un camp de travail en Sibérie. Le gouvernement soviétique remit l'armure à un ex-agent du KGB, Dimitri Boukharine avec l'ordre d'espionner les Super-Soldats Soviétiques, groupe de mutants organisés en super-agents, comprenant notamment la Nébuleuse Noire, Vanguard et Grande Ourse. Quand ces derniers comprirent qu'il était un espion, ils l'exclurent du groupe. Boukharine porte maintenant l'armure de la Dynamo Pourpre pour le compte du gouvernement soviétique uniquement.

TAILLE: sans armure 1,82 m; avec armure 1,95 m

POIDS: sans armure 90 kg; avec armure 261 kg
YEUX: marron

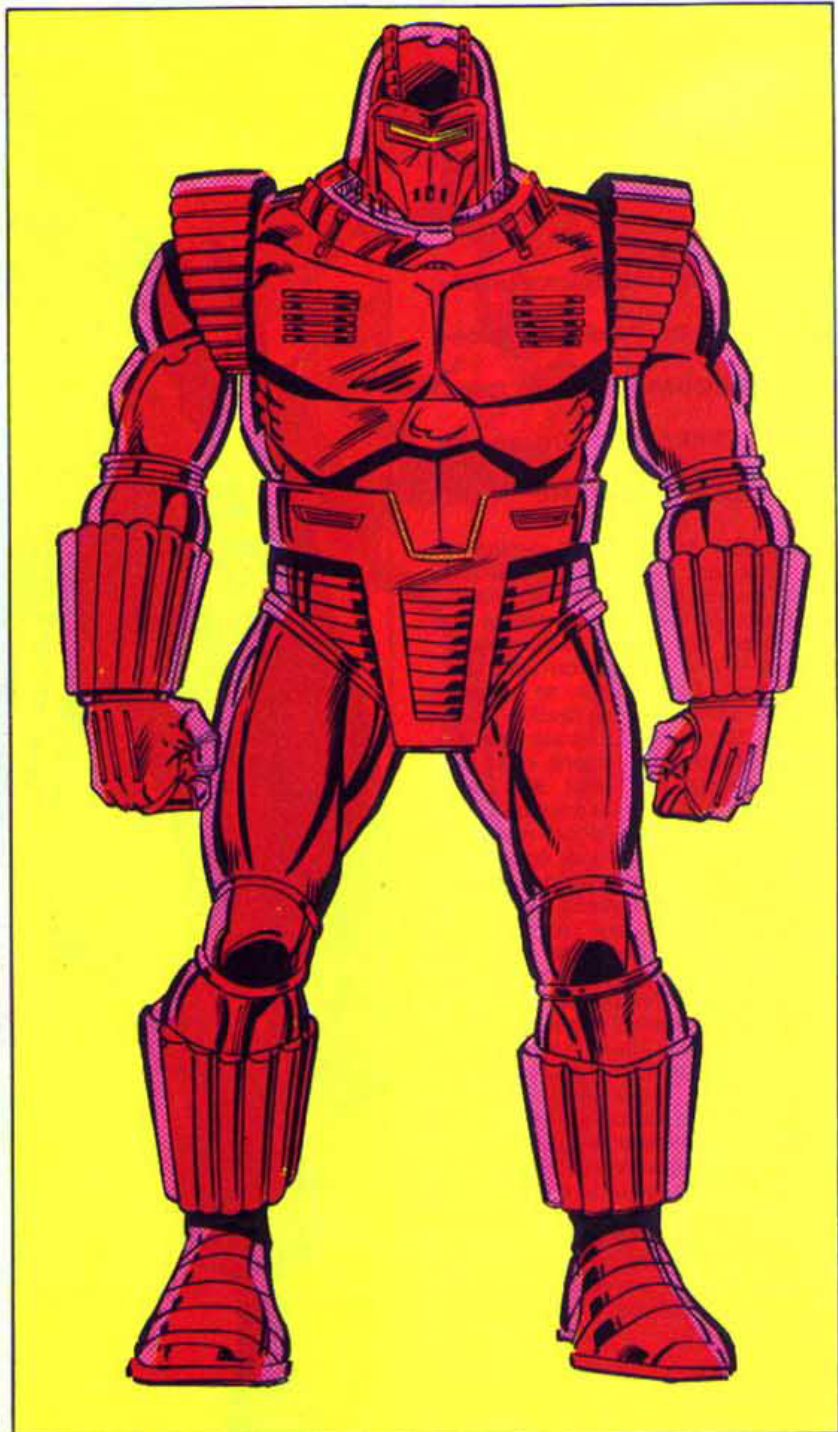
CHEVEUX: chauve
POUVOIRS: La Dynamo Pourpre n'a pas de pouvoirs surhumains. Bien qu'entraîné à la lutte, à la gymnastique et à l'espionnage, il tient tous ses pouvoirs de son armure.

ARMES: L'armure de la Dynamo Pourpre est un exo-squelette chargé électriquement, assisté par ordinateur, et équipé d'armes offensives. L'armure, qui pèse 171 kg, a été testée en laboratoire. Elle est insensible aux grandes variations de température. Entièrement isolée, elle maintient une pression atmosphérique standard à 37° (température du corps). Elle a un système de filtration d'air capable de décontamination chimique, biologique ou radiologique pour 450 heures. Elle a aussi une réserve d'air comprimé pour une heure. Enfin elle est équipée d'un champ magnétique. Elle résiste aux projectiles anti-chars.

Le costume de la Dynamo Pourpre multiplie par 50 la force de celui qui le porte. L'armure peut fonctionner à 85% de sa capacité maximum pendant 22 heures d'affilée puis elle perd 5% par heure supplémentaire. Elle peut opérer à 100% de sa capacité pendant 2 heures.

Les boot-jets dont elle est munie donnent à la Dynamo Pourpre une autonomie de vol de 25 minutes et lui permettent d'emporter 600 kilos pendant 12 minutes.

L'arme principale est un circuit électronique qui permet au porteur d'envoyer des décharges électriques de 1.000.000 de volts depuis une distance de 30 m.



CRUSADER

VERITABLE NOM: Arthur Blackwood

PROFESSION: Ex-séminariste qui s'est lancé dans une campagne contre le paganisme

STATUT LEGAL: Citoyen américain au casier judiciaire chargé

IDENTITE: Connue de la police

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Decatur, Illinois

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Harold (père, décédé)

BASE D'OPERATIONS: Chicago, Illinois

PREMIERE APPARITION: THOR 330

ORIGINES: Etudiant au séminaire de Chicago, Arthur Blackwood trouvait que l'Eglise devait combattre plus activement les païens et les athées. Renvoyé du séminaire à la suite d'une altercation avec un supérieur, Blackwood se rendit dans le caveau de sa famille pour méditer sur sa vie. Là, il eut une vision: il rencontra l'esprit d'un de ses ancêtres qui était allé aux Croisades. Cet esprit l'adouba chevalier. Quand Blackwood revint à lui, il découvrit qu'une épée, un bouclier et un uniforme de chevalier s'étaient matérialisés à côté de lui. Blackwood, à qui l'esprit avait aussi légué les pouvoirs de tous ses ancêtres, décida de s'en servir pour combattre les païens et les infidèles. Sa première cible fut Thor dont la divinité était pour lui un blasphème. Se baptisant Crusader (Le Croisé), Blackwood attaqua Thor. La force de sa foi lui donna le pouvoir d'infliger au dieu de la foudre une blessure apparemment mortelle. Mais quand, soigné par Odin, Thor réapparut, la confiance du Crusader fut fortement ébranlée. Et quand Thor brisa son épée, il s'enfuit, rongé par le doute sur la justesse de sa cause.

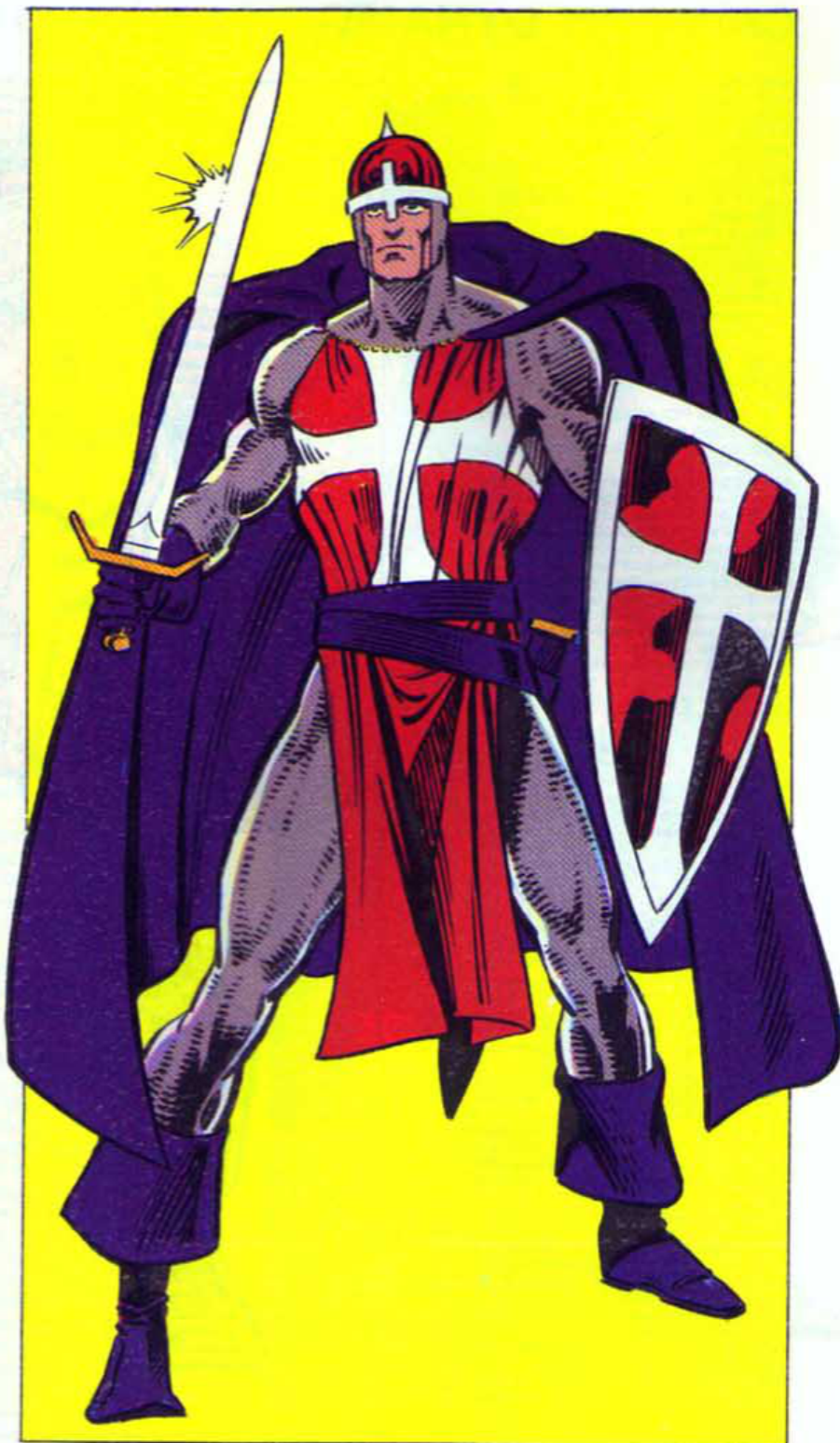
TAILLE: 1,87 m

POIDS: 115 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Châtain clair

POUVOIRS: La force du Crusader est proportionnelle à sa confiance en lui. En pleine possession de ses moyens, il peut presser ou soulever vingt tonnes. Il possède une endurance, une vitesse et une agilité surhumaines. C'est l'un des rares mortels à pouvoir se mesurer à Thor. Le Crusader est équipé d'une épée et d'un bouclier fabriqués dans une matière inconnue et capables de résister longtemps aux coups répétés de Mjolnir avant de se briser.



CRYSTAL

Vritable nom: Inconnu.

Profession: Mère de famille.

Statut légal: Citoyenne d'Attilan.

Identité: Connue de tous.

Nom d'emprunt: Longtemps confondue avec la déesse Ixchel.

Lieu de naissance: Ile d'Attilan, Océan Atlantique.

Etat Civil: Mariée.

Famille connue: Pietro MAXIMOFF (mari), LUNA (fille), MEDUSA (soeur), FLECHE NOIRE, KARNAK, GORGONE, TRITON, MAXIMUS (cousins), QUELIN (père), AMBUR (mère).

Appartenance à un groupe: Famille royale des Inhumains, ex-membre des FANTASTIQUES.

Base d'opérations: Attilan, zone bleue de la Lune.

Première apparition: USA: FANTASTIC FOUR 45 - FRANCE: ALBUM FF N. 2.

Origine: Deuxième fille des diététiciens Inhumains Quelin et Ambur. Son père Quelin étant le frère de Rynda, épouse d'Agon, roi des Inhumains, elle est considérée comme appartenant à la famille royale d'Attilan. Comme sa soeur aînée Medusa, Crystal, enfant fut soumise à une brume tératogène qui lui conféra ses pouvoirs.

Taille: 1,68 m

Poids: 50 kg

Yeux: verts

Cheveux: roux

Pouvoirs: Crystal contrôle les quatre éléments de base de la nature: le feu, l'eau, la terre, l'air. Elle a une action psionique sur la matière au niveau moléculaire. Elle assemble les molécules d'oxygène et d'hydrogène pour faire naître la pluie. Elle peut contrôler le mouvement des eaux et déclencher des inondations. Toutefois, le volume d'eau qu'elle peut contrôler ne peut pas dépasser 65 000 litres. En outre, elle ne peut ni modifier le cours des fleuves, ni obliger la mer à se retirer. Elle contrôle les minéraux: terre, fer, granit, chaux. Elle peut créer des secousses sismiques d'une force de 6 à 7 sur l'échelle de Richter en provoquant des glissements de terrain. Elle contrôle aussi les atomes d'oxygène et les molécules contenant de l'oxygène, ce qui a pour effet de provoquer des perturbations atmosphériques. En combinant l'air à la terre, elle peut soulever de véritables tempêtes de poussière; en combinant l'air à l'eau, elle engendre un typhon; en combinant l'air au feu, elle déclenche un ouragan de feu. Elle crée aussi des vents de l'intensité d'une tornade soufflant à une vitesse de 190 km/h. Au-delà, son esprit ressent de la fatigue.



CYBELE

VERITABLE NOM: Cybele

PROFESSION: Sans

IDENTITE: L'existence de Cybele est inconnue des Terriens

STATUT LEGAL: Citoyenne d'Olympia

AUTRES NOMS: La Grand Mère, Dyndymene, Rhea, Agdistis

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

PARENTS CONNUS: Zuras (époux, décédé), Thena (ex-Azura, fille), Mentor (ex-Alars, beau-frère), Starfox (Eros, neveu), Thanos (neveu, décédé).

APPARTENANCE A UN GROUPE: Eternels de la Terre

BASE D'OPERATIONS: Quelque part dans le Colorado

PREMIERE APPARITION: ETERNALS, série limitée n° 1

HISTOIRE: Comme son époux Zuras, Cybele est une Eternelle de la deuxième génération. On sait très peu de chose sur son passé. Elle épousa Zuras, souverain des Eternels de la Terre, avant l'aube de la civilisation grecque. Le couple eut une fille, Azura, qui prit plus tard le nom de Thena et fut élevée par sa mère. Cybele ne s'intéressa jamais aux grands événements de l'histoire des Eternels de la Terre, comme leurs démêlés avec les Célestes. Elle ne s'est jamais sentie vraiment à l'aise chez eux et, lorsque Thena eût atteint l'âge adulte, elle quitta leur cité d'Olympia. De par son mariage, elle restait tout de même souveraine des Eternels de la Terre, mais elle n'a jamais cherché à régner et, à la mort de Zuras, c'est bien volontiers qu'elle laissa Thena devenir la nouvelle souveraine. Cybele aime beaucoup la nature, et les Grecs de l'Antiquité l'identifiaient à Gé, la déesse Terre. Aujourd'hui, elle vit seule dans une forêt du Colorado. Ses pouvoirs psioniques lui permettent de rester invisible des humains qu'elle ne désire pas voir.

TAILLE: 1,77 m

POIDS: 56 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blancs

DEGRE DE FORCE: Sa force est celle d'une Eternelle de son âge, de son poids et de sa carrure qui s'adonne régulièrement à un exercice modéré. Elle soulève environ 15 tonnes.

SUPER-POUVOIRS CONNUS: Cybele possède les attributs classiques de sa race ainsi que certains dons qu'une discipline rigoureuse a développés. Sa force étant accrue par l'énergie cosmique, elle est pratiquement immortelle, invulnérable aux maladies et au vieillissement et elle peut régénérer ses tissus organiques lésés. Même endormie ou inconsciente, elle contrôle psychiquement les fonctions et la structure de son corps. Seule une blessure qui disperserait une quantité importante des molécules de son corps ou qui briserait le pouvoir qu'elle a sur celui-ci pourrait provoquer sa mort. Elle peut se maintenir à l'âge qu'elle veut et ne paraît pas plus âgée que sa fille. Son métabolisme étant soutenu par l'énergie cosmique, elle ne connaît pas la fatigue et elle supporte des températures extrêmes.

Cybele peut projeter l'énergie cosmique sous forme de rayons par ses yeux et ses mains. Cette énergie cosmique, emmagasinée dans ses cellules, peut être utilisée sous forme de force, de chaleur, de lumière etc. Elle projette une chaleur maximum de 1100° et la portée maximum de ses rayons est d'environ 55 m. Ses pouvoirs psioniques lui permettent de manipuler les atomes et les molécules et de modifier la forme des objets. Comme tous les Eternels de la Terre, elle se soulève par lévitation et peut emporter avec elle d'autres personnes ainsi que des objets. Elle vole à une vitesse d'environ 960 km/h. Elle a particulièrement développé son habileté psionique à influencer les esprits et, par hypnotisme, elle empêche les autres de la voir ou de l'entendre.



CYCLOPS

(CYCLOPE)

Véritable nom: Scott SUMMERS.

Profession: Aventurier.

Statut légal: Citoyen américain.

Identité: Secrète.

Nom d'emprunt: Slim.

Lieu de naissance: Anchorage - ALASKA.

Etat-civil: Célibataire.

Famille connue: Major Christopher SUMMERS (père) - Katherine Ann SUMMERS (mère, décédée) - Alexander SUMMERS (frère).

Appartenance à un groupe: X-MEN.

Base d'opérations: Ecole du Professeur Xavier pour jeunes surdoués Salem - New York.

Première apparition: X-MEN N. 1.

Origine: Dans son enfance, Scott fut victime d'un accident d'avion qui coûta la vie à ses parents. Munis d'un parachute, lui et son jeune frère Alexander furent éjectés. Scott resta dans le coma pendant un an et les médecins diagnostiquèrent des lésions du cerveau. Scott a perdu totalement le souvenir de l'accident. Il fut placé dans un orphelinat à Omaha dans le Nebraska. Vers l'âge de quinze ans, il se mit à souffrir violemment de la tête et des yeux et un spécialiste de Washington lui fit porter des lunettes de quartz rouge qui le soulagèrent. Mais bientôt, Scott constata que ses yeux émettaient un terrible rayon destructeur: cette découverte se passa en public et provoqua la colère d'une foule de témoins. Summers parvint à s'échapper en sautant à bord d'un train de marchandises. Il vécut alors en paria et faillit mal tourner lorsque le Professeur Xavier lui offrit de l'accueillir dans son école de jeunes surdoués. Il le revêtit d'un uniforme et lui fit porter le nom de code de Cyclope.

Taille: 1,90 m **Poids:** 80 kg **Yeux:** noirs **Cheveux:** bruns

Pouvoirs: Les yeux de CYCLOPE peuvent projeter une rafale optique de couleur rouge. Ils n'ont rien à voir avec l'œil humain normal. Ce sont en fait, des ouvertures inter-dimensionnelles entre notre univers et un univers non einsteinien où les lois de notre physique n'existent plus.

Cet univers contient des particules semblables à nos photons. Lorsqu'elles entrent en contact avec la matière de notre univers elles provoquent une décharge d'énergie.

Le cerveau de CYCLOPE génère un champ psionique qui enveloppe son corps et réexpédie vers leur lieu d'origine les particules venues de l'autre dimension. Celles-ci ne peuvent donc l'affecter. C'est pourquoi ses paupières peuvent bloquer l'émission d'énergie. Sa visière de quartz synthétique est, elle aussi, protégée par ce champ.

La largeur des rafales optiques de CYCLOPE est réglée par son champ psionique qui agit automatiquement comme la pupille d'un œil normal et commande l'ouverture de ses yeux, le flux de particules et la puissance de son rayon. La hauteur de celui-ci est réglée par l'ouverture de la visière: plus le rayon est large, plus il est puissant et plus sa portée est grande. Lorsque CYCLOPE utilise son pouvoir au maximum il peut renverser un réservoir de 20 000 litres à 6 mètres de distance ou percer un blindage de 2,50 centimètres à moins d'un mètre.

La source d'énergie de CYCLOPE est inépuisable et son champ psionique constant. Il peut donc émettre en permanence, mais il est limité par sa fatigue mentale. Au bout de quinze minutes d'utilisation constante son champ s'affaiblit et sa visière ne laisse filtrer qu'une faible quantité d'énergie. Le métabolisme de CYCLOPE est pleinement opérationnel après quinze minutes de repos.

Équipement: Le masque que porte CYCLOPE lui permet de contenir son faisceau. Il est recouvert de cristal de quartz rubis. Il possède deux lentilles plates coulissantes qui maintiennent une ouverture constante en largeur de 13 centimètres et variable en hauteur de zéro à 1,8 centimètres. Le mécanisme est actionné par des moteurs électriques miniatures jumelés. Le masque lui-même est en cycloac, un plastique très résistant aux impacts. Il a deux commandes manuelles sur les côtés et deux commandes placées dans le pouce de chaque gant.



la visière de Cyclope



VUE DE FACE.

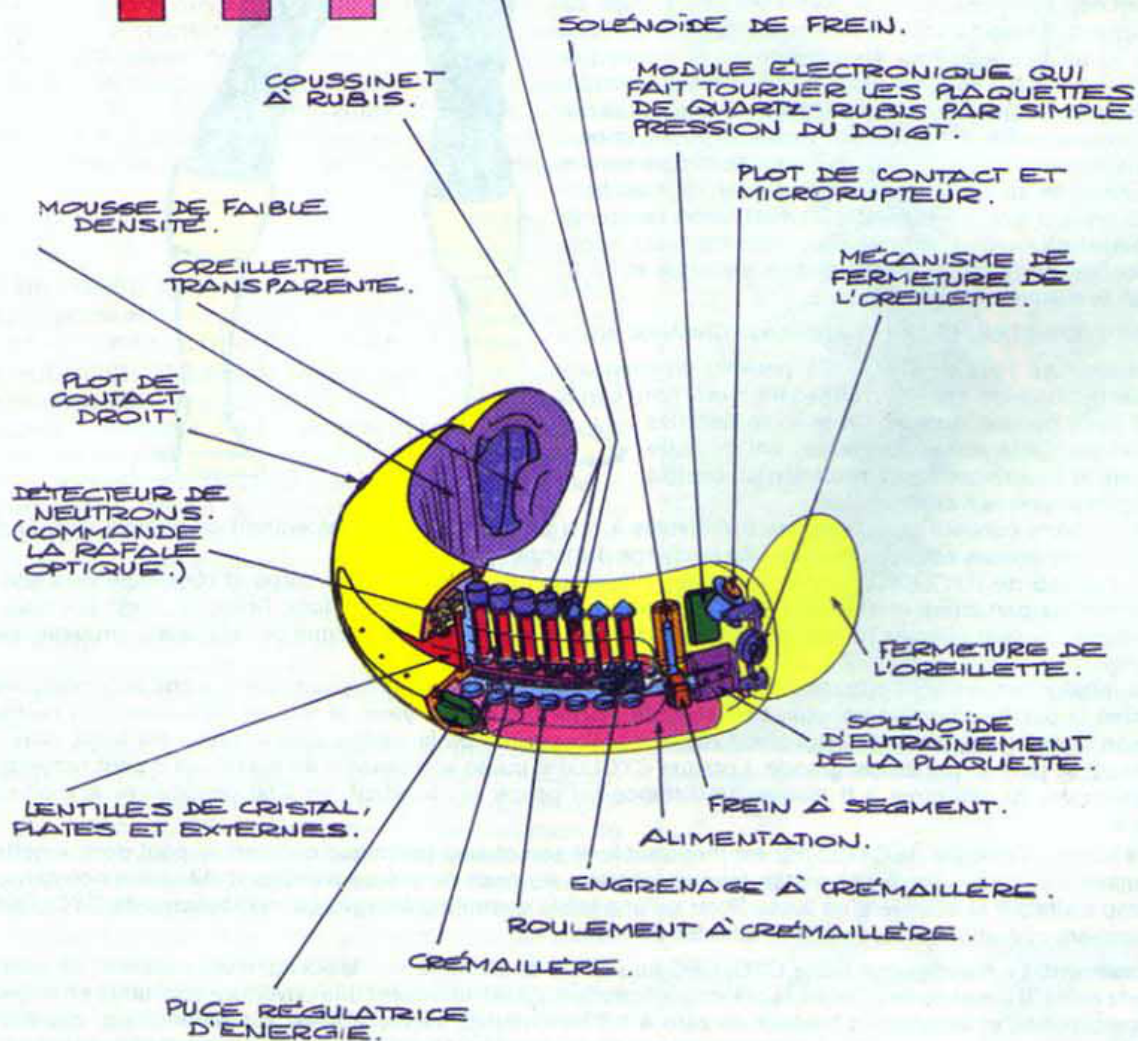
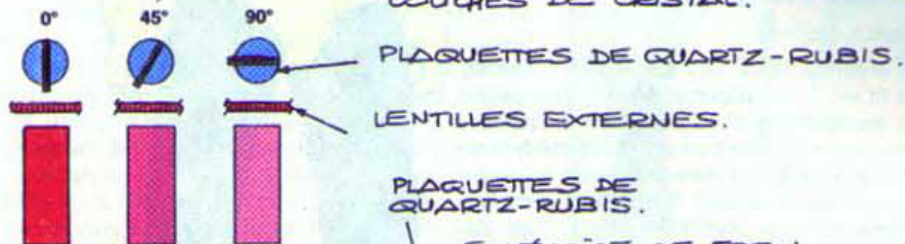


CÔTÉ GAUCHE.



VUE DE DESSUS.

DÉMONSTRATION DE L'EFFET DE POLARISATION TANDIS QUE LA POSITION DES PLAQUETTES VARIE DE 0° À 90°. LA PUISSANCE DE LA RAFALE EST ABSORBÉE PAR LES COUCHES DE CRISTAL.



CYPHER

VERITABLE NOM: Douglas Ramsey

PROFESSION: Etudiant, aventurier

STATUT LEGAL: Citoyen américain au casier judiciaire vierge

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

APPARTENANCE A UN GROUPE: Les Nouveaux Mutants

BASE D'OPERATIONS: Ecole du Professeur Xavier pour jeunes surdoués, Salem Center, Westchester County, New York

PREMIERE APPARITION: NEW MUTANTS 13

ORIGINES: Douglas Ramsey était à l'origine un ami de Kitty Pryde. Ils avaient en commun une même passion pour les ordinateurs et les jeux vidéo. Ramsey était né avec un don particulier: il pouvait déchiffrer n'importe quel langage humain ou informatique. Quand Emma Frost eut vent de ce talent, elle proposa à Ramsey de venir étudier à l'Académie du Massachusetts. Le jour des tests d'admission, Kitty l'accompagna et elle comprit que la Reine Blanche envisageait d'enrôler le jeune homme dans les Hellions pour le mettre au service du Club des Démonés. Frost kidnappa Kitty mais les Nouveaux Mutants vinrent la délivrer et Doug Ramsey renonça à entrer à l'Académie. Il devint l'ami des Nouveaux Mutants qui commencèrent par lui cacher leurs pouvoirs et leurs identités secrètes. Mais une nuit où le Pr Xavier et les X-Men étaient absents, un extraterrestre du nom de Warlock débarqua chez les Nouveaux Mutants. Pour communiquer avec lui, ils firent appel à Ramsey et lui révélèrent qui ils étaient. Par la suite, Doug et Warlock devinrent eux aussi des Nouveaux Mutants.

TAILLE: 1,72 m

POIDS: 68 kg

YEUX: Bleus

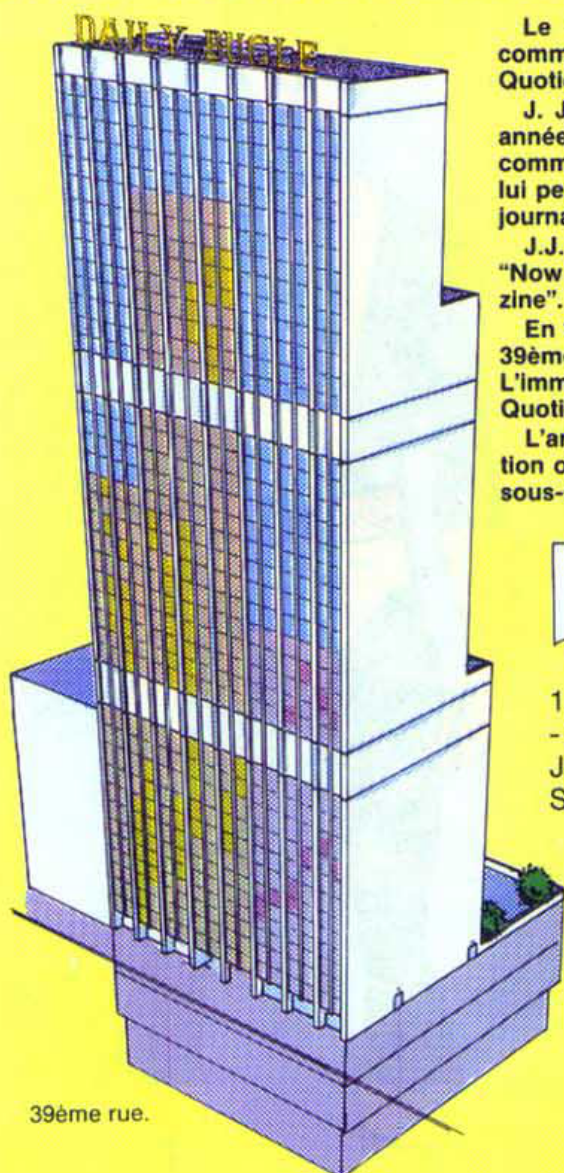
CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: Cypher est un mutant doué du pouvoir de traduire n'importe quel langage parlé ou écrit, d'origine humaine ou extraterrestre. Il peut déchiffrer aussi les langages codés ou informatiques. Ce talent est intuitif et subconscient. Il relève presque de la télépathie.

Le pouvoir de Cypher l'a aidé à devenir un expert en matière de logiciels informatiques. En tant que membre des Nouveaux Mutants, Cypher est soumis à un entraînement physique régulier mais moins intensif que celui du reste de l'équipe étant donné la nature de ses pouvoirs.

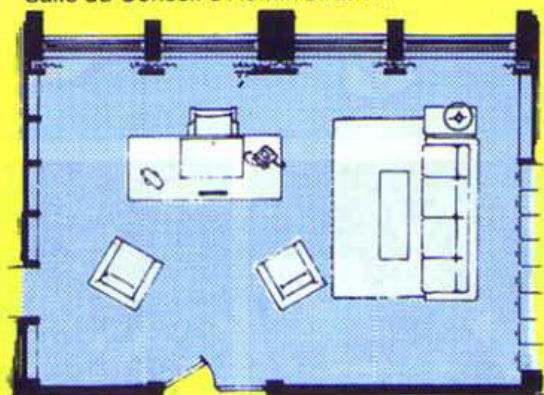


DAILY BUGLE (LE QUOTIDIEN)



39ème rue.

48ème étage
Salle du Conseil d'Administration.



TABLOID: aux Etats-Unis, se dit d'une publication dont le format est la moitié du format ordinairement adopté pour les journaux.

Le QUOTIDIEN fut fondé en 1897. De format tabloïd comme ses rivaux, le "Daily News" et le "New York Post", le Quotidien a plusieurs éditions par jour.

J. Jonah JAMESON en est l'éditeur depuis le milieu des années soixante. Il commença sa carrière de journaliste comme reporter tandis qu'il terminait ses études. Un héritage lui permit par la suite d'acheter le Quotidien et d'en faire un journal à fort tirage.

J.J. JAMESON INC. a également édité des magazines: le "Now Magazine", aujourd'hui disparu et le "Woman Magazine".

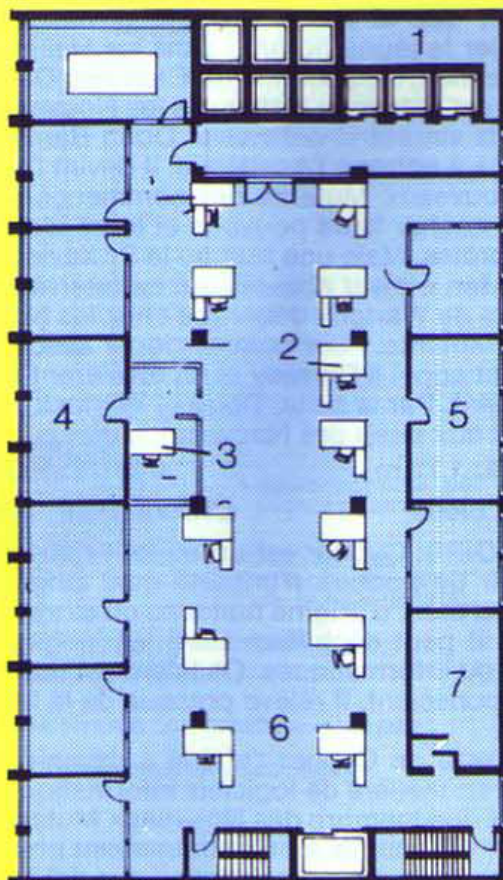
En 1968, J.J. Jameson acheta le Goodman Building dans la 39ème rue et il y installa sa rédaction et son imprimerie. L'immeuble, qui comporte 46 étages, est coiffé du logo du Quotidien en lettres de dix mètres de haut.

L'arrière du bâtiment est réservé aux expéditions. La rédaction occupe trois étages et l'imprimerie est installée dans les sous-sol. Le reste de l'immeuble est loué.

LE QUOTIDIEN

L'INFORMATION EN IMAGES

1. Ascenseurs. - 2. Bureau de Betty Brant-Leeds.
- 3. Bureau de Glory Grant. - 4. Bureau de J.J. Jameson.
- 5. Bureau de Robbie Robertson. - 6. Salle de rédaction.
- 7. Chambres noires.



17ème étage.

DAREDEVIL

Véritable nom: MATTHEW MICHAEL MURDOCK.

Profession: Avocat.

Statut légal: Citoyen américain.

Identité: Secrète.

Nom d'emprunt: Michael MURDOCK.

Lieu de naissance: NEW YORK CITY.

Situation de famille: Célibataire.

Famille connue: Jonathan "Battling Jack" MURDOCK (père, décédé), Grace MURDOCK (mère, décédée).

Appartenance à un groupe: Aucun mais s'est associé à la Veuve Noire.

Base d'opérations: New York City.

Première apparition: DAREDEVIL 1.

Origine: Matthew MURDOCK est le fils d'un boxeur professionnel qui ne voulait surtout pas que son fils suive ses traces. Bien que le jeune Matt ait promis à son père de bien travailler à l'école, il trouvait aussi le temps de s'entraîner quotidiennement avec le matériel de son père. Un jour, Matt se précipita devant un camion pour sauver la vie d'un homme aveugle qui allait se faire renverser. Le camion transportait des déchets radioactifs: un baril s'éventra et Matt fut bombardé de radiations qui le rendirent aveugle mais augmentèrent l'acuité de ses autres sens et le dotèrent d'un sens radar extrasensoriel. Quand son père fut abattu par des gangsters, Murdock se confectionna un costume et décida de le venger. Puis il continua à combattre le crime incognito sous le nom de Daredevil.

Taille: 1,82 m

Poids: 90 kg

Yeux: bleus

Cheveux: roux

Pouvoirs: DAREDEVIL est un athlète de niveau olympique avec les qualités que cela implique: agilité, endurance et équilibre. Il a l'adresse d'un acrobate de cirque et pratique les sports de combat comme un boxeur poids lourd. Il a étudié les techniques de lutte orientales et la boxe américaine. Haltérophile de haut niveau, Daredevil peut soulever environ 200 kg.

Mais ce sont surtout ses sens extrêmement développés qui lui donnent ses pouvoirs de super-héros. Il peut lire, du bout des doigts, les caractères d'une feuille imprimée. Sa peau est si sensible qu'elle perçoit les changements de température et de pression de l'atmosphère environnante. Même sans faire intervenir son odorat ni son ouïe, il détecte la présence d'une personne à 1,50 m de lui simplement par la chaleur que dégage son corps.

Son odorat lui permet de faire la différence entre deux jumeaux se tenant à dix mètres de lui. Il peut entrer dans une pièce et sentir si une cigarette y a été fumée depuis 48 heures. Il peut identifier à son odeur n'importe quelle personne avec qui il a passé au moins cinq minutes, quel que soit le subterfuge qu'elle utilise pour camoufler son odeur naturelle. Enfin, il peut suivre à la trace une personne au milieu d'une foule et marchant à quinze mètres devant lui.

Son ouïe est si développée qu'il peut détecter un changement de pression acoustique de 1 décibel pour un niveau de 7 décibels (alors que le seuil d'audibilité pour l'oreille humaine est d'environ 20 décibels). Il peut entendre battre le cœur de quelqu'un à dix mètres de distance et des gens chuchoter derrière un mur de verre insonorisé. Daredevil peut contrôler son ouïe et effacer mentalement certains bruits (battements de son cœur, respiration, bruits ambiants) pour se concentrer sur un seul son.

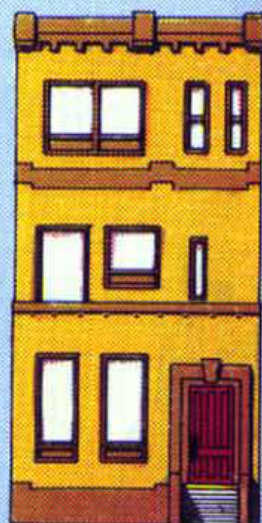
Ses facultés gustatives lui permettent de déterminer chaque ingrédient entrant dans la composition d'un plat ou d'une boisson pourvu qu'ils en contiennent vingt milligrammes.

Daredevil possède enfin un moyen de perception para-humain: son sens radar qui lui permet d'éviter les obstacles en devinant leur présence. Son cerveau possède la perception des ondes électromagnétiques qu'il émet. Ces ondes rebondissent sur les objets qui l'entourent et leur écho est enregistré par les zones receptrices qui se trouvent dans son crâne. Cela lui permet de synthétiser une image semblable à celle qu'enregistre l'œil humain. La portée de ce sens radar est d'une trentaine de mètres.

Armes: Daredevil se sert d'une seule arme: une canne à plusieurs usages appelée lasso-canne.



L'APPARTEMENT DE DAREDEVIL



FACADE

TROISIEME ETAGE

Lucarne (a)
Bibliothèque Braille (b)
Bureau (c)
Atelier de sculpture (d)

DEUXIEME ETAGE

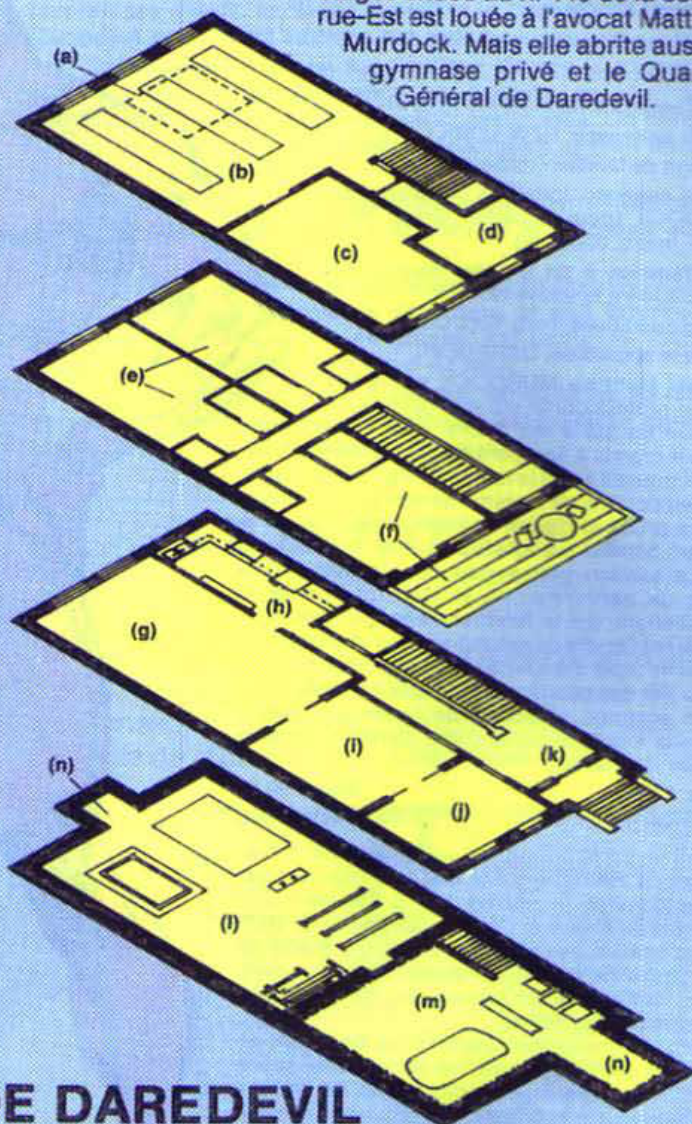
Chambres d'amis (e)
Chambre de Daredevil avec terrasse (f)

PREMIER ETAGE

Salle à manger (g)
Cuisine (h)
Salon (i)
Bureau (j)
Hall d'entrée (k)

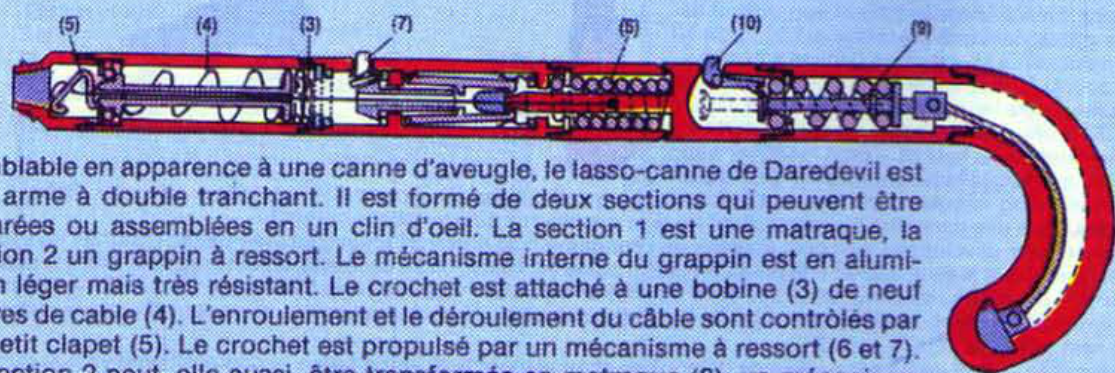
SOUS-SOL

Gymnase avec trampoline, barres parallèles et asymétriques
Aire d'haltérophilie (l)
Buanderie (m)
Passages secrets (n)

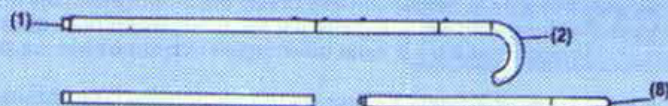


La discrète résidence de trois étages située au n. 448 de la 66ème rue-Est est louée à l'avocat Matthew Murdock. Mais elle abrite aussi le gymnase privé et le Quartier Général de Daredevil.

LASSO-CANNE DE DAREDEVIL



Semblable en apparence à une canne d'aveugle, le lasso-canne de Daredevil est une arme à double tranchant. Il est formé de deux sections qui peuvent être séparées ou assemblées en un clin d'oeil. La section 1 est une matraque, la section 2 un grappin à ressort. Le mécanisme interne du grappin est en aluminium léger mais très résistant. Le crochet est attaché à une bobine (3) de neuf mètres de câble (4). L'enroulement et le déroulement du câble sont contrôlés par un petit clapet (5). Le crochet est propulsé par un mécanisme à ressort (6 et 7). La section 2 peut, elle aussi, être transformée en matraque (8), un mécanisme permettant de redresser le manche incurvé (9 et 10).



DARKSTAR (NEBULEUSE NOIRE)

Véritable nom: Laynia Petrovna.

Profession: Ex-agent du Gouvernement, aujourd'hui agent indépendant.

Statut légal: Citoyenne de l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques. Sans casier judiciaire.

Nom de code dans sa langue: Tyomni Zvezda.

Lieu de naissance: Minsk, U.R.S.S.

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Nicolai Krylenko (frère), Sergei Krylov (père), Marya Krylova (mère, décédée).

Appartenance à un groupe: Super-soldats Soviétiques, ex-membre des Champions de Los Angeles.

Base d'opérations: Moscou, U.R.S.S.

Première apparition: USA: CHAMPIONS N. 7 - FRANCE: TITANS N. 10.

Origine: Laynia Petrovna est une mutante dont le père était physicien nucléaire; sa mère fut accidentellement irradiée au cours d'une expérience et mourut en donnant le jour à deux jumeaux. Les petits mutants furent confiés aux soins de l'Etat; puis, au cours de leur adolescence, leurs pouvoirs s'étant manifestés, on les fit entrer à l'Académie pour mutants du professeur Piotr Phobos. Petrovna reçoit alors le nom de code de Darkstar; elle et son frère Nicolai Krylenko (dont elle ignore qu'il est son frère) vont devenir des agents du Gouvernement. Peu après la fermeture de l'Académie, Darkstar est envoyée en mission aux Etats-Unis où elle accompagne la 4ème Dynamo Pourpre. La mission ayant échoué, elle rallie pendant plusieurs mois les Champions de Los Angeles, jusqu'à la dislocation de l'équipe. De retour dans sa patrie, elle forme avec son frère et deux autres mutants le groupe des Super-Soldats Soviétiques.

Taille: 1,65 m

Poids: 56 kg

Yeux: Bruns

Cheveux: Blonds

Pouvoirs: La Nébuleuse Noire a le don de drainer et de manipuler une forme d'énergie extradimensionnelle d'un noir intense appelée Force Noire. Elle peut projeter celle-ci sous la forme d'objets simples, contrôlés mentalement, comme des pinces, des anneaux, des volumes, des sphères etc. Elle peut former des objets d'une grande densité, pouvant résister à l'explosion d'une charge de 225 kg de TNT à six mètres, ou d'un très grand volume pouvant facilement contenir dix êtres humains. Ces objets restent solides tant qu'elle désire consciemment qu'ils le soient; dès qu'elle perd conscience, ils se dissipent. La Nébuleuse Noire peut alors projeter la Force Noire comme un rayon d'énergie solide.

Cette Force Noire lui permet de se téléporter avec trois autres personnes dans la dimension d'où elle provient, puis de réémerger dans l'espace terrestre. Elle parcourt ainsi une distance maximum de 1350 m.

La Nébuleuse Noire utilise la force d'attraction de la dimension de la Force Noire pour voler. Sa vitesse maximum à laquelle elle peut encore respirer est de 220 Km/h. Lorsqu'elle est en vol, elle ne peut emporter aucune charge.



DAZZLER

VERITABLE NOM: Alison Blaire

PROFESSION: Chanteuse, danseuse, actrice

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire

IDENTITE: Publiquement connue

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Gardendale, Long Island, New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Carter (père, décédé), Katherine (alias Barbara London, mère), Bella (grand-mère), Lois London (demi-soeur)

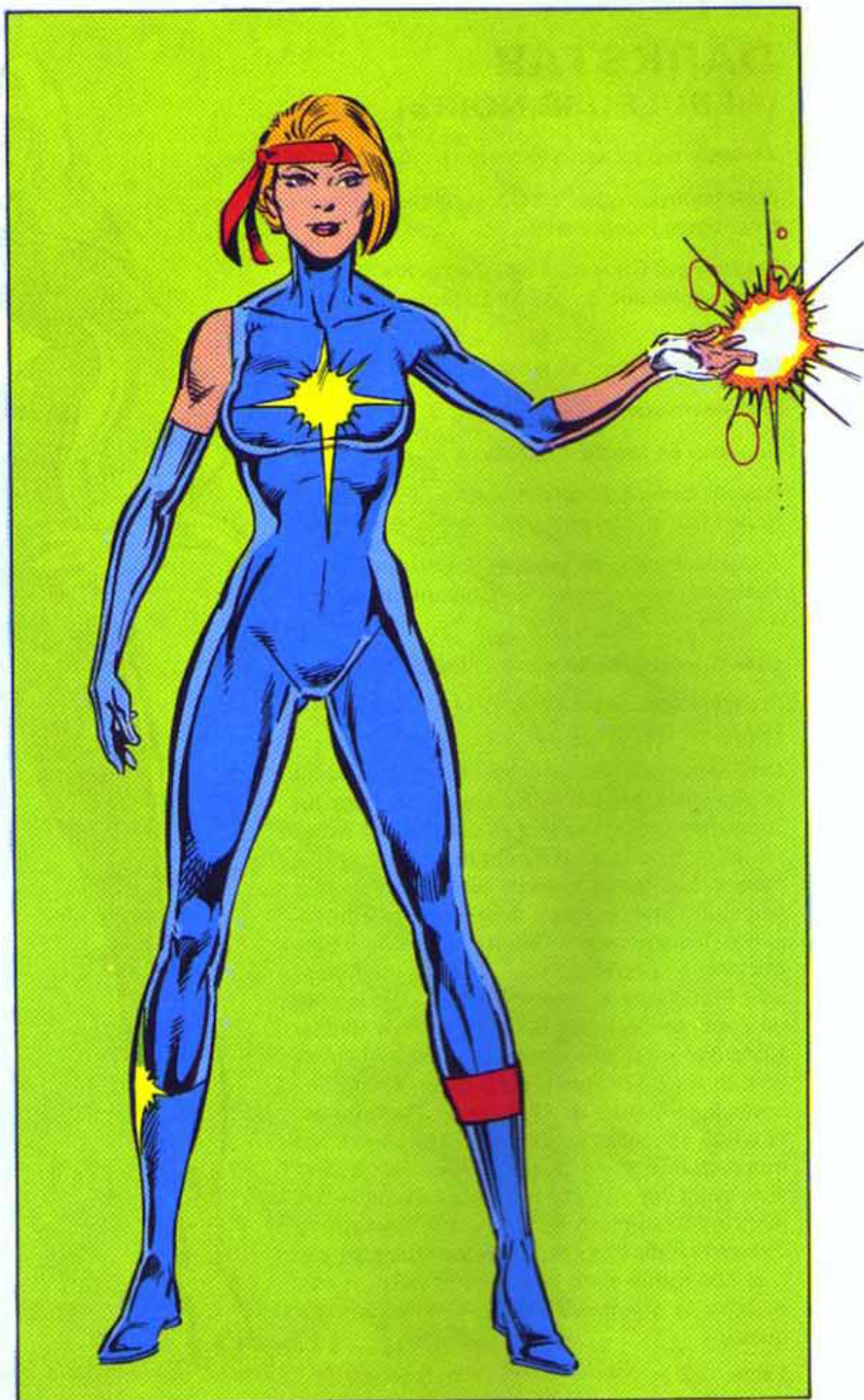
APPARTENANCE A UN GROUPE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Mobile en Californie du Sud

PREMIERE APPARITION: X-MEN 130

ORIGINES: Alison Blaire est une mutante dont les pouvoirs apparurent à l'adolescence. Chanteuse-amateur, Alison se produisait dans l'école de danse où elle suivait des cours quand son pouvoir se manifesta pour la première fois. A la fin de ses études, elle décida de se faire un nom dans le monde du spectacle en utilisant ses pouvoirs pour créer des effets spéciaux. Elle prit le pseudonyme de Dazzler. Le public, ignorant que c'était une mutante, croyait que ses jeux de lumière étaient obtenus par des moyens techniques. Bien qu'elle ait décidé d'utiliser ses pouvoirs à des fins scéniques uniquement, Dazzler s'en servait occasionnellement pour contrecarrer les activités criminelles des gangsters et des super-vilains.

Dazzler quitta New York pour Los Angeles où elle eut une liaison avec une célébrité du show-business: Roman Nekoboh qui réussit à la convaincre de révéler au public son état de mutante. Cette révélation eut pour conséquence la montée d'une violente vague anti-mutants. Boudée par le monde du spectacle, Dazzler dut accepter de petits boulots pour poursuivre sa carrière de chanteuse. Récemment, elle a été prise en main par les X-Men qui lui ont appris à mieux se servir de ses pouvoirs.



TAILLE: 1,70 m

YEUX: Bleus

POIDS: 52 kg

CHEVEUX: Blonds

FORCE: Dazzler a la force normale d'une femme de son âge qui s'adonne à une activité physique intense.

POUVOIRS: Dazzler a le don de transformer les vibrations acoustiques qui atteignent son corps en différents types de lumière. Ce talent semble se manifester sur une grande série de fréquences. Par exemple un accident de voiture et un morceau symphonique de durée égale produiront des vibrations acoustiques croissantes également utilisables. Mais Dazzler préfère le son de la musique car il est plus agréable à l'oreille et le rythme régulier des morceaux modernes fournit une source continue de son à convertir. Cette conversion s'effectue au moyen d'un procédé basé sur un principe à peu près semblable à celui du laser. Si elle n'est pas dirigée, la lumière de Dazzler irradie de son corps dans toutes les directions en produisant des flashes réguliers de lumière blanche (la lumière blanche est la somme des radiations du spectre). Par un contrôle conscient de la lumière, Dazzler peut déterminer sa direction, sa longueur d'onde (couleur), son amplitude (intensité) et sa durée. Apparemment, c'est Dazzler qui, consciemment ou non, laisse cette lumière irradier de son corps. En déviant le point de sortie de la lumière, Dazzler produit toute une variété d'effets. Avec les rayons lumineux, elle peut créer des figures simples comme des cercles, des carrés, des triangles et des étoiles, une impulsion lumineuse dont l'éclat peut aveugler momentanément, une cascade de lumières et de couleurs qui perturbe gravement l'équilibre des gens. En se concentrant intensément, elle peut engendrer un rayon lumineux cohérent, en gros un rayon-laser, dont la puissance n'a pas été mesurée. Les X-Men, Cyclope en particulier, lui ont appris à produire ces rayons-laser avec plus de facilité. Elle les dirige d'un seul doigt ou des deux mains selon la cible à atteindre. Dazzler peut aussi diriger ses jets de lumière avec n'importe quelle autre partie de son corps. Elle a également appris à créer autour d'elle un champ de force qui détruit ou détourne d'éventuels projectiles.

Le pouvoir de Dazzler de convertir le son en lumière est illimité. Si elle parvenait à l'exploiter au maximum, elle engendrerait des effets lumineux bien plus importants que ceux qu'elle a jamais produits. Curieusement, il ne lui est pas possible d'utiliser sa propre voix comme source de son à convertir.

Le corps de Dazzler, particulièrement ses yeux, s'auto-protège contre les dangers de ses effets de lumière. Son pouvoir de transmuter le son la protège aussi contre le bruit. Dazzler est une excellente athlète. Les X-Men l'ont initiée au combat au corps-à-corps.

ARMES: Dazzler porte un magnétophone avec haut-parleur dont les bandes magnétiques peuvent fournir une source de musique continue. Le Professeur Xavier a conçu son nouveau costume dont les gadgets lui permettent d'emmagasiner de l'énergie et de diriger ses jets de lumière avec plus d'efficacité. Il lui arrive aussi de porter des patins à roulettes qui adhèrent magnétiquement à ses boots.



DEATH (LA MORT)

La Mort apparaît parfois sous la forme d'une entité humanoïde quasi-tangible, de l'un ou l'autre sexe. De même qu'Eternité, Lord Chaos ou Master Order, elle est un être abstrait incarnant un concept dont la vraie nature et l'origine sont inconnues. La Mort et Eternité contiennent, dit-on, l'essence mystique de l'Univers, Eternité incarnant le principe de vie, la Mort celui de mortalité.

La Mort et Eternité peuvent apparaître comme des êtres sensibles, on dit d'elles qu'elles sont soeurs. Elles ont revêtu des formes humanoïdes mais elles auraient pu prendre n'importe quelle autre apparence. Eternité apparaît généralement comme étant du sexe masculin, et la Mort du sexe féminin car elle cherche généralement à séduire. Lorsqu'elle se présente à Dracula le vampire, ce fut plus comme rivale que comme séductrice, aussi prit-elle une forme masculine. S'il lui est possible de prendre l'aspect d'un humain vivant, elle apparaît plus souvent comme un squelette revêtu d'une longue robe à capuchon.

La Mort cherche sans cesse de nouvelles conquêtes et elle manipule les mortels pour parvenir à son but. Elle tenta autrefois de détruire Dracula qui la privait de conquêtes en créant des vampires qui n'étaient ni vraiment vivants, ni vraiment morts; elle échoua mais par la suite, Dracula succomba aux charmes de la destruction permanente.

Bien que la Mort paraisse généralement satisfaite de maintenir dans l'Univers un certain équilibre entre son pouvoir et celui d'Eternité, elle saisit toutes les occasions qui lui sont offertes d'affirmer sa prédominance sur celle-ci. Elle apparut à Thanos sous la forme d'une femme dont il fut si épris qu'il était prêt à détruire l'univers pour lui plaire. La Mort semble aussi travailler en association avec Galactus, le dévoreur de planètes.

Nul ne sait quel but final poursuit la Mort, ni si elle suit un plan bien précis ou si elle se laisse guider par le hasard. Toute créature vivante de l'univers connu doit en principe se rendre un jour à la Mort. Les Eternels et les Asgardiens aussi mourront un jour, même si ce jour est très éloigné. Les dieux olympiens qui ne vieillissent pas, et les Doyens de l'Univers qui passent pour être les plus vieilles créatures, peuvent être tués par une force suffisamment puissante. Quant à Galactus, seule entité connue à avoir précédé le Big Bang, il estime sa mort inévitable.

Le lien de parenté existant entre la Mort et les dieux des morts des divers Panthéons est également très vague. Les dieux de la mort comme Héra, et les démons comme Mephisto, reçoivent apparemment de la Mort certains pouvoirs indéterminés et ils règnent sur des royaumes extradimensionnels peuplés des âmes des mortels défunts. Mais on n'a pu définir s'ils sont des pions ou des alliés de la Mort.

La Mort reste un des plus grands mystères de l'Univers.

PREMIERE APPARITION: CAPTAIN MARVEL N° 27





DEATH ADDER (ASPIC)

Véritable nom: Roland Burroughs.

Profession: Criminel professionnel.

Statut légal: Citoyen américain possédant un casier judiciaire.

Identité: secrète.

Précédentes identités: Néant.

Lieu de naissance: Rochester, New York.

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 65.

Origine: Roland Burroughs fut sélectionné par des membres de la Roxxon Oil Company comme agent spécial, chargé de missions secrètes. Il subit une opération chirurgicale au laboratoire de Mutagenie de la Brand Corporation, filiale de Roxxon, au cours de laquelle lui furent greffées des branchies et une queue bionique. Il reçut un costume spécial et un nom de code, "Aspic", et fut incorporé à la Brigade du Serpent, dont la première mission consistait à retrouver la légendaire Couronne du Serpent.

Taille: 1,68 m

Poids: 67 kg

Yeux: Bleu-vert

Cheveux: Noirs

Pouvoirs: Aspic a un certain nombre de pouvoirs surhumains qui lui ont été conférés par la chirurgie et la biotechnique. Il est maintenant amphibien et peut respirer aussi bien à la surface que sous l'eau, en absorbant les molécules d'oxygène de l'eau au moyen de ses branchies artificielles constituées d'un tissu en polymère, huit fois plus efficace que celui des branchies des poissons. Il peut rester indéfiniment sous l'eau et même y dormir. Son anatomie tout entière a été bioniquement régénérée par la transplantation d'os et de tissus synthétiques, ce qui lui permet de supporter des variations de pressions correspondant à une descente et à une remontée de 120 mètres. Une membrane spéciale, greffée sur ses rétines, rend ses yeux sensibles à la lumière bleu-vert qui prédomine dans les profondeurs océanes. La plus grande modification apportée à son corps fut l'implantation d'une queue de douze mètres bordée de piquants, fixée à sa colonne vertébrale et constituée de chair et d'os synthétiques qui lui sert de cinquième membre. Il peut soulever 450 kg (sur terre) et nager à la vitesse de 30 nœuds (50 km/heure). Mais il est hélas devenu muet, son larynx ayant été endommagé au cours de l'implantation de ses branchies.

Armes: Aspic porte un costume spécialement traité avec un composé siliconé qui diminue sa résistance à l'eau. Les cinq doigts de chacun de ses gants contiennent des capsules spéciales renfermant un venin de vipère hautement concentré qu'il peut libérer au moyen de ses ongles. Une simple égratignure suffit à paralyser un homme de 90 kg en 90 secondes. Sans l'antidote (qu'il porte dans sa ceinture), la mort survient par asphyxie dans l'heure qui suit.

DEATHBIRD

Véritable nom: Inconnu.

Lieu de naissance: Planète de Shi'Ar.

Titre: Impératrice de Shi'Ar.

Situation de famille: Célibataire.

Statut légal: Citoyenne de Shi'Ar interdite de séjour sur Terre.

Parents connus: Lilandra (sa soeur) et D'Ken (son frère).

Identité: Secrète.

Précédentes identités: Néant.

Appartenance à un groupe: Alliée des Brood.

Base d'opérations: L'empire de Shi'Ar.

Première apparition: MS MARVEL 9.

Origine: Deathbird est l'aînée de la famille régnante des Shi'Ar, une race d'humanoides tenant à la fois des mammifères et des oiseaux. Possédant toutes les caractéristiques ataviques (notamment des ailes, ce qui constitue une extraordinaire mutation régressive), Deathbird fut spoliée de ses droits héréditaires au profit de son jeune frère D'Ken qui devint empereur à sa place. Accusée de crimes contre l'Etat, Deathbird fut exilée dans l'espace. Sur Terre, où elle était venue chercher du matériel pour réparer son vaisseau interstellaire, sa route croisa celles de Ms. Marvel et d'Oeil de Faucon. Elle retourna ensuite sur Shi'Ar où elle détrôna son frère, avec l'aide des Brood. Malgré les efforts de la garde impériale, fidèle à Lilandra, Deathbird devint ainsi impératrice de Shi'Ar.

Taille: 1,73 m

Poids: 30 kg

Yeux: Blancs

Cheveux: Néant

Signes particuliers: Comme tous les habitants de Shi'Ar, Deathbird a une crête de plumes sur le crâne à la place des cheveux, et des ailes aux plumes mauves et bleues.

Pouvoirs: Deathbird est une extraterrestre qui possède un grand nombre de pouvoirs surhumains. Elle peut soulever six tonnes. Son métabolisme se situe entre le métabolisme humain et avien, ce qui lui confère une endurance vingt fois plus grande que la nôtre.

Ses ailes, dont l'envergure est de 5,50 mètres, lui permettent de voler comme un oiseau, à une vitesse maximale de 100 km/heure dans l'atmosphère terrestre. Grâce à son métabolisme particulier, elle peut se maintenir en vol pendant six heures d'affilée et un peu moins avec une charge. Elle peut porter en vol jusqu'à 130 kg, à condition de pouvoir saisir l'objet ou la personne avec ses pieds. Elle peut voler aussi haut que sa respiration le lui permet. Les plumes de son dos sont terminées par des lames pointues capables d'infliger de légères blessures.

Elle possède également des ongles d'une dureté extraordinaire qui peuvent fendre le bois, le verre et rayer l'acier.

Armes: Les principales armes de Deathbird sont des javalots télescopiques de 20 cm, enfermés dans des étuis qu'elle porte autour des poignets et qui, déployés, atteignent 80 cm. L'un d'eux émet un gaz nocif et acre lorsqu'il touche sa cible. D'autres produisent une charge électrique de 35 000 volts quand ils sont mis bout à bout.



DEATHLOCK

Véritable nom: Luther Manning.

Profession: Colonel en retraite de l'Armée des États-Unis.

Statut légal: Citoyen américain sans casier judiciaire, officiellement mort en 1985 (dans un futur alternatif).

Autres noms: Le Démolisseur.

Lieu de naissance: Detroit, Michigan.

Situation de famille: Marié.

Parents connus: Janice Manning (l'épouse dont il est séparé) - Richard Manning (son fils).

Appartenance à un groupe: Ex-membre de la C.I.A.

Base d'opérations: Secteur de New York, dans les années 1990.

Première apparition: U.S.A.: ASTONISHING TALES N. 25; France: SPECIAL STRANGE N. 31

Origine: Vers la fin des années 1970, Luther Manning s'engagea dans l'armée dont il devint colonel. En 1985, au cours de manœuvres, il fut grièvement blessé par l'explosion d'une mine. Son supérieur, le major Simon Ryker, récupéra son corps pour l'utiliser dans le projet Alpha-Mech dont le but était de créer des super-soldats cyborgs. Le cerveau, le système nerveux et les tissus encore vivants de Manning furent transplantés dans un corps synthétique par le frère du major Ryker, Hartan Ryker (alias Hellinger) qui, des années auparavant, avait donné à son frère Simon des pièces cybernétiques pour réparer ses jambes et sa colonne vertébrale endommagées lors d'un combat avec le Dr Fatalis. Manning se réveilla de l'opération avec un corps qui était en partie le sien et avec un mini-ordinateur dans le crâne. Baptisé du nom de Deathlock, et agent, malgré lui de Ryker, il se libéra de son contrôle pour devenir un agent libre. Après avoir travaillé pour la C.I.A., il tombe par hasard entre les mains de la Roxxon Oil Company qui sépare ses parties organiques de ses parties cybernétiques et envoie un Deathlock entièrement cybernétique espionner le projet Pégasus. Ce Deathlock s'étant auto-détruit, les éléments organiques restants furent clonés et l'on peut dire que Deathlock est encore en vie.

Taille: 1,90 m

Poids: 175 kg

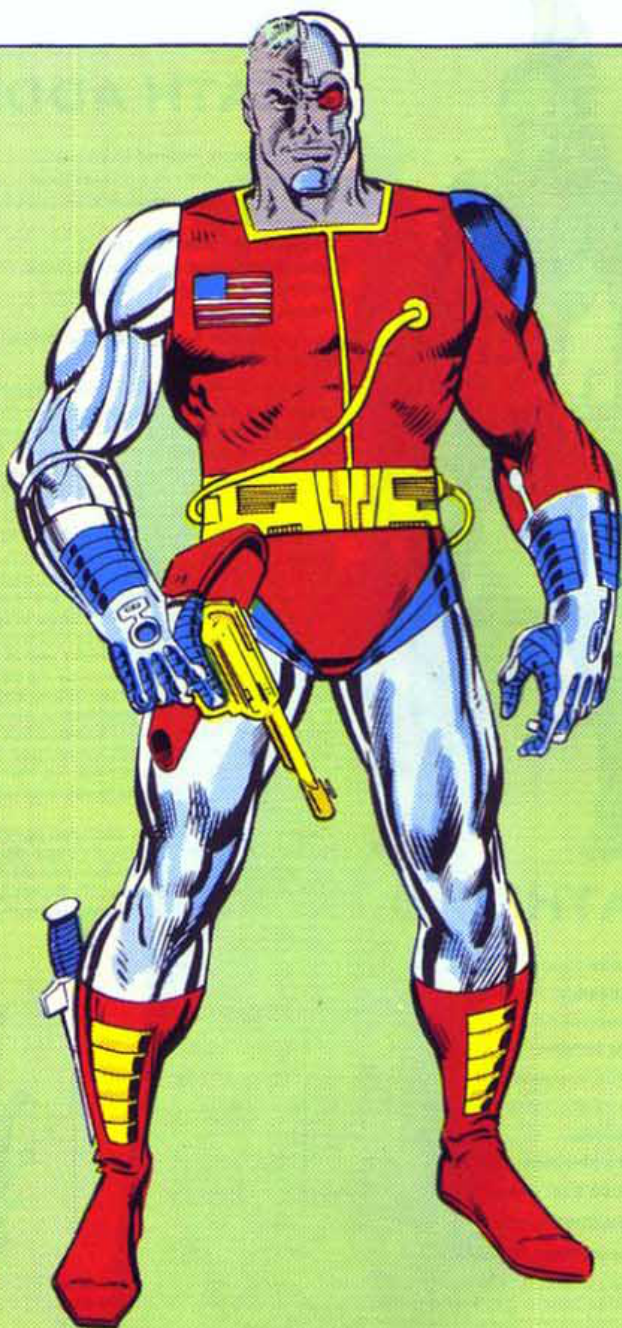
Yeux: Organiques, bruns - Artificiels: rouges

Cheveux: Gris-bruns

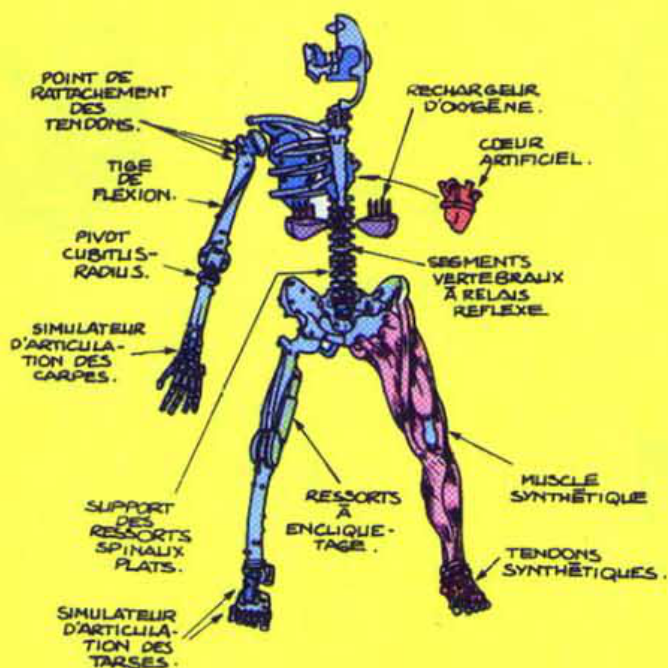
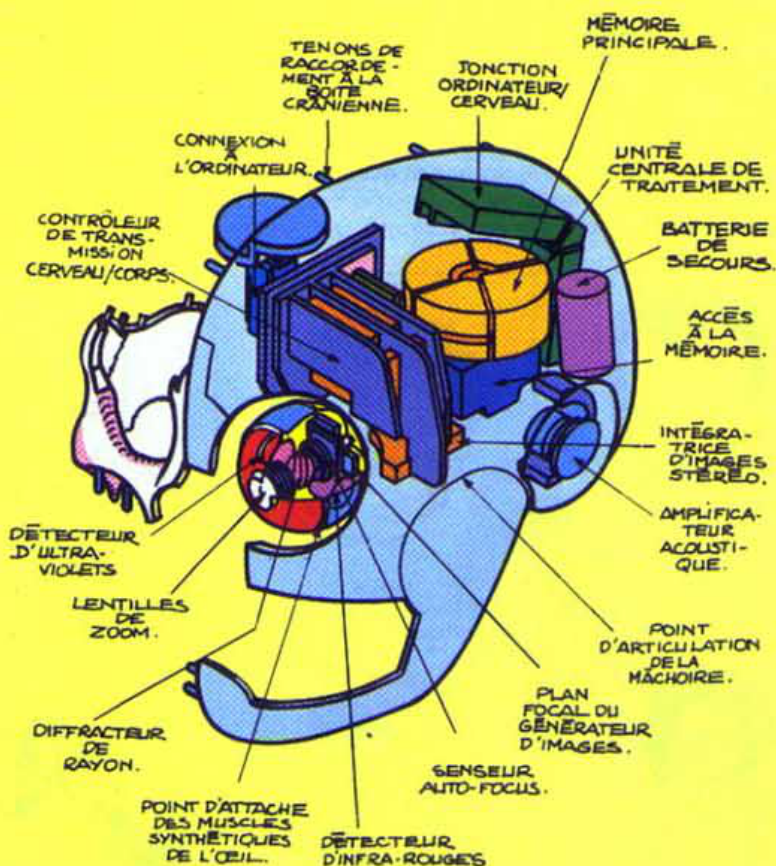
Pouvoirs: Ce sont ses os, ses muscles et ses organes synthétiques qui donnent à Deathlock ses pouvoirs surhumains. Sa colonne vertébrale, son bassin, la plupart des os des jambes et des bras ont été remplacés par de l'acier; tout son bras droit est artificiel; des ressorts ont été implantés dans ses jambes; la moitié de son crâne est remplacée par un exo-crâne en métal; son oeil gauche est artificiel. Sa principale source d'énergie est un petit générateur thermo-nucléaire placé au voisinage de la rate et qu'il faut recharger tous les 8 ans. A part le cervelet et une partie de l'hypothalamus, tout le cerveau a été remplacé par un mini-ordinateur contenant la majorité des souvenirs et de la connaissance que possédait autrefois son cerveau humain. Un synthétiseur remplace les cordes vocales, un lecteur de son, son oreille gauche. Grâce à ces modifications, les capacités physiques de Deathlock sont surhumaines; il fait des sauts de 6 m en hauteur et de 8 m en longueur; son bras droit artificiel peut soulever 440 kg et sa main broyer un revolver, enfoncer une porte d'acier de 7 cm d'épaisseur; son bras gauche semi-organique peut soulever 100 kg; il court à une vitesse de 65 km/h et son système cardio-vasculaire lui donne une endurance cinq fois supérieure à la moyenne normale. Son ordinateur cérébral lui permet de réagir vingt fois plus vite qu'un humain. L'œil gauche artificiel de Deathlock possède trois éléments optiques interchangeables mis en place par commande cybernétique.

Deathlock reste toutefois soumis à certaines limitations humaines et son corps a des besoins. Son système respiratoire étant en grande partie intact, il doit respirer de l'air pour oxygéner ses parties organiques; les voies digestives qu'il a conservées l'obligent à manger et à éliminer; la partie humaine de son cerveau exige qu'il dorme périodiquement.

Armes: Deathlock dispose d'un pistolet à laser portatif hélium-néon; le rayon qu'il émet peut forer de l'acier de 1,5 cm d'épaisseur en 1 seconde; il possède aussi une dague aimantée fixée à sa jambe.



LE SYSTEME BIONIQUE DE DEATHLOCK



DEFENDERS (LES DEFENSEURS)

Les Défenseurs sont un groupe de surhommes costumés qui n'ont ni charte officielle, ni caution du gouvernement, ni Q.G. permanent. L'équipe fut primitivement constituée par Docteur Strange, Hulk et le Prince des Mers qui s'étaient unis pour combattre un ennemi commun. Etant sortis victorieux de la bataille, ils décidèrent de s'allier à nouveau chaque fois que cela serait nécessaire.

L'équipe fut dirigée d'abord par Docteur Strange puis par la Valkyrie. Toute personne qui collabore avec le groupe et qui le désire devient un Défenseur de droit après acceptation par les autres.

Les héros présentés ci-dessous satisfont à ces deux conditions.



DOCTEUR STRANGE
(Stephen Strange, occultiste)
Membre fondateur.



PRINCE DE MERS
(Prince Namor d'Atlantis) Membre fondateur.



HULK
(Bruce Banner, physicien) Membre fondateur.



SURFER D'ARGENT
(Héaut de Galactus) 1ère ap. dans DEFENDERS N° 2.



VALKYRIE
(Brunehilde, déesse nordique)
1ère ap. dans DEFENDERS N° 4.



FAUCON DE NUIT
(Décédé) - 1ère ap. dans DEFENDERS N° 15.



FILS DE SATAN
(Daimon Hellstrom, démonologue) - 1ère ap. dans G-S DEFENDERS N° 2.



GARDE ROUGE
(Tania Belinski, neurochirurgien) - 1ère ap. dans DEFENDERS N° 36.



CLEA
(sorcière étrangère) - 1ère ap. dans DEFENDERS N° 39.



HELLCAT
(Patsy Walker, sans profession) - 1ère ap. dans DEFENDERS N° 44.



L'EXORCISTE
(Eric Simon Payne) - 1ère ap. dans DEFENDERS N° 57.



GARGOUILLE
1ère ap. dans DEFENDERS N° 94.



FAUVE
(Henry McCoy - biochimiste) - 1ère ap. dans DEFENDERS N° 104.



MASTERMIND
(Etranger possédé par des télépathes) - 1ère ap. dans DEFENDERS N° 115.



ANGEL
1ère - ap. dans DEFENDERS N° 125.



ICEBERG
(Robert Drake, étudiant) - 1ère ap. dans DEFENDERS N° 125.



DRAGON-LUNE
(Heather Douglas, prêtresse) - 1ère ap. dans DEFENDERS N° 125.

Outre les membres mentionnés ci-dessus, les individus suivants ont participé à plusieurs reprises aux exploits des Défenseurs.

OEIL DE FAUCON (Defenders n° 5)
BLACK KNIGHT (Defenders n° 11)
PROFESSEUR XAVIER (Defenders n° 15)
POWER-MAN (Defenders n° 17)
POURPOINT JAUNE (Defenders n° 23)
DAREDEVIL (Giant-Size Defenders n° 3)
VANCE ASTRO (Giant-Size Defenders n° 5)
MARTINEX (Giant-Size Defenders n° 5)
CHARLIE 27 (Giant-Size Defenders n° 5)

YONDU (Giant-Size Defenders n° 5)
ICARUS (Giant-Size Defenders n° 5)
CHEVALIER DE LA LUNE (Defenders n° 49)
MS. MARVEL (Defenders n° 57)
ARAIGNEE (Defenders n° 61)
HOWARD LE CANARD (Treasury n° 12)
GUEPE (Defenders n° 76)
AEROIKA (Defenders n° 79)
PANTHERE NOIRE (Defenders n° 84)

DRACULA (Defenders n° 95)
CAVALIER FANTOME (Defenders n° 96)
HOMME-CHOSE (Defenders n° 98)
WONDER-MAN (Defenders n° 104)
MR. FANTASTIC (Defenders n° 105)
CAPTAIN AMERICA (Defenders 106)
VISION (Defenders n° 112)
SORCIERE ROUGE (Defenders n° 112)

Enfin, les individus suivants furent les invités d'un jour des Défenseurs: HAVOK, CAPTAIN ULTRA, GOLIATH NOIR, TIGRE BLANC, IRON FIST, FAUCON, VALET DE COEUR, TORPILLE, MANTA, RODEUR, TAGAK, POLARIS, MARVEL MAN et HERCULE.

DEFENSOR

Véritable nom: Gabriel Carlos Dantes Sepulveda.

Profession: Ouvrier du bâtiment.

Identité: Secrète.

Autre identité: Defensor est la traduction espagnole de "Defender".

Statut légal: Citoyen d'Argentine, sans casier judiciaire.

Base d'opérations: Buenos Aires, Argentine.

Lieu de naissance: Cordoba, Argentine.

Situation de famille: Célibataire.

Parents connus: Aucun.

Appartenance à un groupe: Aucun.

1ère apparition: U.S.A.: CONTEST OF CHAMPIONS.
France: LE TOURNOIS DES CHAMPIONS.

Origine: Gabriel Sepulveda, ouvrier en bâtiment, travaillait à la construction d'un immeuble résidentiel à Cordoba. Alors qu'il creusait les fondations, il mit à jour l'entrée d'une galerie souterraine secrète. Muni d'une torche et d'une corde et il se mit à l'explorer. Il ne tarda pas à découvrir des sortes de catacombes dont certaines galeries débouchaient dans des salles de machines. Dans l'une de celles-ci, il trouva une armure semblable à celle des Conquistadores espagnols du 14ème siècle et reliée à un étrange appareil. Afin de pouvoir l'emporter, il la débrancha et s'en revêtit pour ne pas avoir à la porter. C'est alors qu'il fut attaqué par une horde de créatures subterriennes et qu'il découvrit que l'armure possédait des pouvoirs cachés. Remonté en surface, il décida de l'utiliser pour se faire le champion du peuple. La galerie ayant été obturée durant la bataille, il ne sait toujours pas qui l'a creusée ni qui a fabriqué l'armure.

Taille: 1,80 m

Poids: 99 kg (sans armure)

Yeux: Bruns

Cheveux: Noirs

Pouvoirs: Defensor ne possède aucun super-pouvoir mais c'est un athlète au-dessus de la moyenne connaissant un peu le combat corps à corps.

Armes: Son armure est en vibranium, métal extraterrestre amené sur terre par un énorme météore et que l'on ne trouve que dans le royaume africain du Wakanda et dans la jungle cachée de l'Antarctique appelée la Terre Sauvage. Le vibranium a le pouvoir d'absorber toutes les formes d'énergie du spectre électromagnétique ce qui le rend imperméable à toute radiation. Son point de fusion extrêmement élevé et son point de congélation extrêmement bas le rendent extraordinairement résistant aux températures extrêmes. Le vibranium absorbant environ 50% de la force d'inertie due à un choc, l'armure résiste aux armes anti-char. Toutefois, si Defensor était heurté par un camion, il serait projeté en l'air, mais l'armure absorberait la moitié de l'impact et il ne serait pas blessé.

L'armure de vibranium contient un endo-squelette mû par des segments motorisés reproduisant le mouvement des muscles et décuplant sa musculature naturelle. Elle est alimentée par une source d'énergie inconnue. Sans armure, Defensor peut soulever 90 kg, avec elle, il soulève 900 kg.

Defensor porte aussi un bouclier en vibranium de 75 cm de diamètre qui constitue une protection supplémentaire (pour le visage) ainsi qu'une arme offensive. D'un poids de 22 kg, le bouclier est aussi indestructible que l'armure.



DEMONS

Démon est un terme générique désignant tout être non humain de nature mystique, tourné vers le Mal. Bien qu'ils fassent moins souvent l'objet de cultes que les dieux, les démons sont parfois hissés à une dimension divine. Dieux et démons habitent des mondes extradimensionnels et ont des pouvoirs surnaturels supérieurs à ceux des humains, avec lesquels ils entretiennent de nombreuses relations.

Ce qui distingue un dieu d'un démon, c'est son apparence physique nettement plus élaborée, qui est une reproduction quasi mystique de l'apparence humaine. Un démon a besoin d'un support charnel qu'il trouve généralement chez des créatures inférieures telles que l'homme. Les dieux, eux, existent par eux-mêmes. Un démon naît démon et le reste toute sa vie. En revanche, un dieu peut très bien devenir un démon prédateur.

Il existe apparemment trois types de démons. Le premier type est apparu sur Terre sous forme de dieux. Ces démons, parfois dénommés Dieux Anciens car ils furent les premiers à prendre l'apparence humaine, étaient étroitement associés à la planète Terre, et ont probablement influé sur sa formation. Dans ce groupe de démons, on trouve Chthon, Set, Y'Garon, Gaia, Belathauzer, et leur progéniture. Les Dieux Anciens finirent par se vampiriser les uns les autres, car la race humaine n'était pas encore née. Avec l'apparition de nouveaux dieux, parmi lesquels une créature nommée Atum, les Dieux Anciens furent exterminés. Ceux qui purent s'échapper se réfugièrent dans la dimension terrienne. Seule Gaia fut épargnée par le processus de dégénérescence et fut admise parmi les nouveaux dieux. Elle était la mère d'Atum et devint bientôt déesse de la Terre et nourrice universelle.

Le second type de démons est aussi fait de dieux dégénérés, mais leur apparition est plus tardive. Ces démons, appelés également diables, vivent dans des royaumes extradimensionnels nommés Enfers, et ont fait des humains leurs sujets. Dans ce groupe, on trouve entre autres Méphisto, Satannish, Thog, Asmodée et Baphomet. Certaines de ces entités se font passer pour Satan (mot hébreu signifiant "adversaire") dans le but d'exploiter la peur des hommes qui croient en une incarnation unique et absolue du mal. Le "vrai" Satan (s'il existe) n'a jamais été vu. Même les humains qui croient lui être apparentés ou subir son influence (Daimon Hellstrom, Satana, le Cavalier Fantôme...) ont en réalité affaire à un démon se faisant passer pour Satan. Il existe également dans ce groupe une sous-catégorie de démons que les autres utilisent comme messagers ou comme serviteurs. Les principaux sont Zarathos, Ningal, Ludl, Dagoth, D'Spayre, Ikthalon, Allatou et Sligguth.

Les démons du troisième type sont aussi d'origine extradimensionnelle, mais n'ont pas l'apparence humaine. Certains ont échoué sur Terre, d'autres sont restés dans leurs royaumes et ont été découverts par des sorciers ou des personnes voyageant à travers les dimensions. Parallèlement aux démons, il existe une multitude d'êtres extradimensionnels de nature maléfique dont les origines sont très mystérieuses et qu'il est difficile de classer. Certains dirigent leurs propres dimensions, comme Cauchemar, et sont parfois des dieux du mal. Certains habitent l'espace interdimensionnel, comme les Hôtes des Ténèbres. D'autres sont de simples monstres extradimensionnels (Dark-Crawler, Zom, Visimajoris), des mortels (Tiboro, Xander, Shialmar, Shazana, Dormammu), ou encore des éléments (Hydron, Zéphyr, Magnum). En fait, l'univers est peuplé de ces êtres aux attributs surnaturels et aux intentions maléfiques.



CHTHON

1ère app.: AVENGERS 187



SET

1ère app.: CONAN 7



Y'GARON

1ère app.: G-S DRACULA 2



GAIA

1ère app.: DR STRANGE 7



BELATHAUZER

1ère app.: DEFENDERS 59



MEPHISTO

1ère app.: SILVER SURFER 3
(France: NOVA 5)



SATANNISH

1ère app.: DR STRANGE 174



THOG

1ère app.: FEAR 11



ASMODEE

1ère app.: GHOST RIDER 53



BAPHOMET

1ère app.: MARVEL SPOTLIGHT 15



ZARATHOS

1ère app.: MARVEL SPOTLIGHT 5



NINGAL

1ère app.: CHAMBERS OF CHILLS 4



LUDI

1ère app.: DR STRANGE 35



DAGOTH

1ère app.: MARVEL PREMIERE 7



D'SPAYRE

1ère app.: MARVEL TEAM-UP 68



IKTHALON

1ère app.: MARVEL SPOTLIGHT 14



ALLATOU

1ère app.: MARVEL SPOTLIGHT 18



SLIGGUTH

1ère app.: MARVEL PREMIERE 5



SHUMA-GORATH

1ère app.: MARVEL PREMIERE 10



KIERROK

1ère app.: X-MEN 96



CAUCHEMAR

1ère app.: STRANGE TALES 110



DORMAMMU

1ère app.: STRANGE TALES 126



HABITANT DES TENEBRES

1ère app.: THOR 229



SATURNINE

1ère app.: GHOST RIDER 76



ZOM

1ère app.: STRANGE TALES 156



VISIMAJORIS

1ère app.: DR STRANGE 24



IKONN

1ère app.: DR STRANGE 47



INFERNO

1ère app.: GHOST RIDER 8



UNDYING ONE

1ère app.: DR STRANGE 183



NULUM, LES TENEBRES VIVANTES

1ère app.: DEFENDERS 103

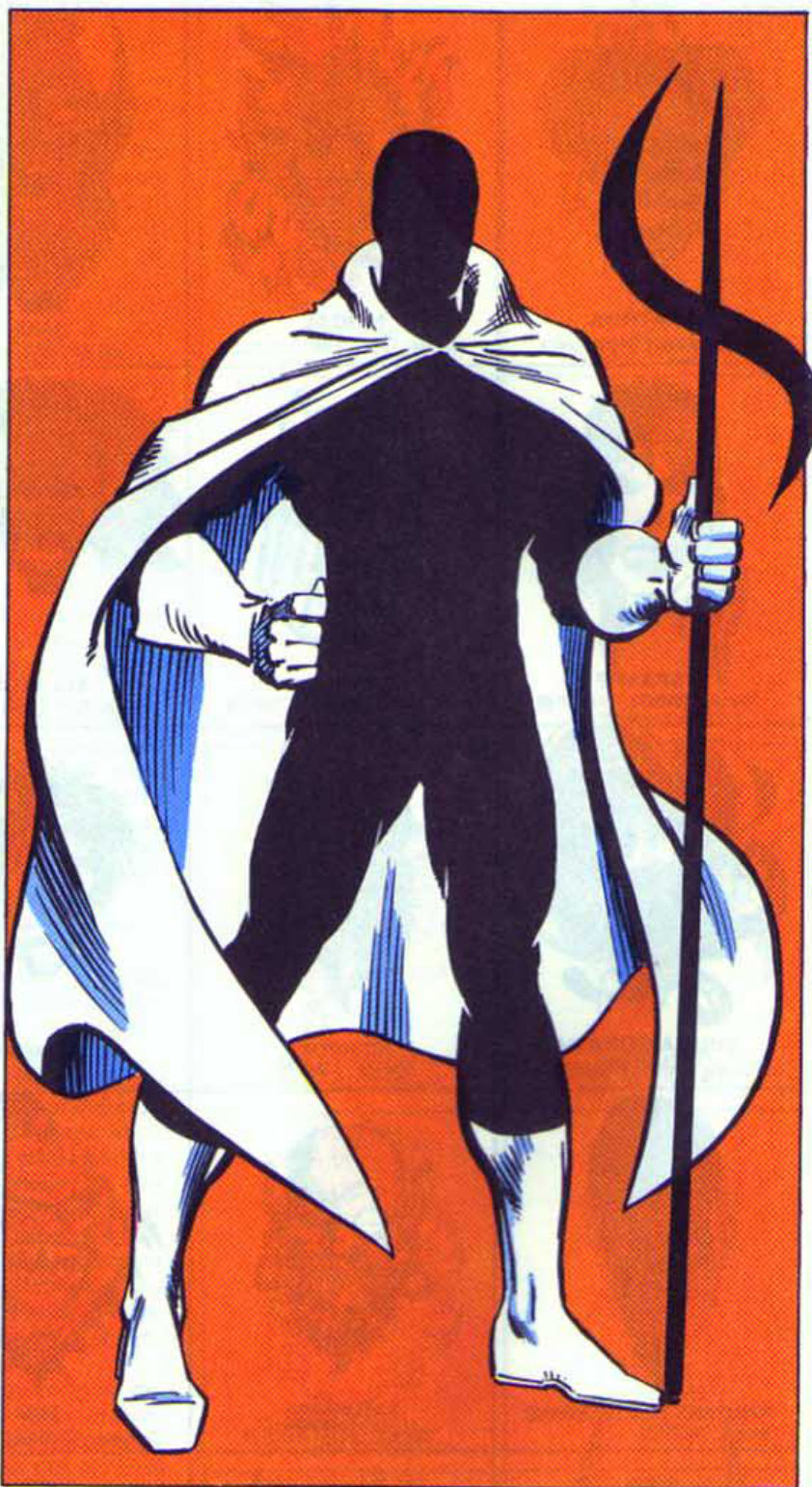
DEATHURGE (NECRULUS)

Nécrulus est une entité spectrale aux pouvoirs surhumains. Selon toute vraisemblance, il est un messager de la mort. Il peut voler à très grande vitesse, devenir inconsistent, et tirer de son corps d'ébène non-réfléchissante toutes sortes d'armes comme des lances, des haches, des arcs et des flèches. Ces armes semblent faites dans la même matière que son corps, totalement inconnue sur Terre. La victime frappée par une telle arme meurt et son corps noircit à partir du point d'impact, sans qu'aucune goutte de sang ne soit versée. Si l'arme traverse une personne que Nécrulus ne visait pas, cette personne éprouvera une sensation de froid interse, mais ne mourra pas. Les victimes de Nécrulus sont apparemment toutes des gens qui ont souhaité mourir au moins une fois dans leur vie.

Les origines de Nécrulus ne sont pas connues. Il est très malaisé de le définir: est-ce un être surnaturel, comme un démon ou un fantôme? Une entité abstraite comme Master Order ou In-Betweener? Un être physique doté d'une nouvelle vie comme Chronos l'Eternel ou Drax le Destructeur? Nul ne sait. On ignore également s'il existe un lien entre Nécrulus et la Mort, et si oui, quelle est sa nature.

Nécrulus a été vu pour la première fois aux côtés de Maelstrom, le fils d'un Inhumain et d'une Déviante. Bien que ce dernier le traite comme un serviteur, il apparaît clairement que Nécrulus ne travaille que pour son propre intérêt. Il a été engagé une première fois pour supprimer les clones des trois serviteurs précédents de Maelstrom, puis par deux fois pour supprimer le clone de Maelstrom lui-même. Un troisième clone de Maelstrom le renvoya lorsqu'il comprit que leurs intérêts divergeaient. A l'heure qu'il est, on ne sait rien des activités de Nécrulus.

PREMIERE APPARITION: MARVEL TWO-IN-ONE N° 71



DESTINY (DESTINEE)

VERITABLE NOM: Irène Adler

PROFESSION: Agent secret du gouvernement des Etats-Unis

STATUT LEGAL: Citoyenne britannique avec casier judiciaire

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Inconnus

LIEU DE NAISSANCE: Salzbourg, Autriche

SITUATION DE FAMILLE: Veuve

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Freedom Force

BASE D'OPERATIONS: Washington D.C.

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: X-MEN N° 141 (publié dans SPECIAL STRANGE 36)

HISTOIRE: On ne sait à peu près rien sur Destinée. On ignore même son âge: si elle paraît être une femme d'une soixantaine d'années, elle doit être en réalité beaucoup plus âgée. C'est une amie de longue date de Mystique et elle a rallié la nouvelle Confrérie des Mauvais Mutants. Devant la campagne antimutants de plus en plus virulente du gouvernement, Mystique offre ses services à la Confrérie, qu'elle rebaptisa Freedom Force. Destinée participe à la première mission de Freedom Force pour le compte du gouvernement et qui consistait à capturer Magneto, chef de la première Confrérie des Mauvais Mutants.

TAILLE: 1,68 m

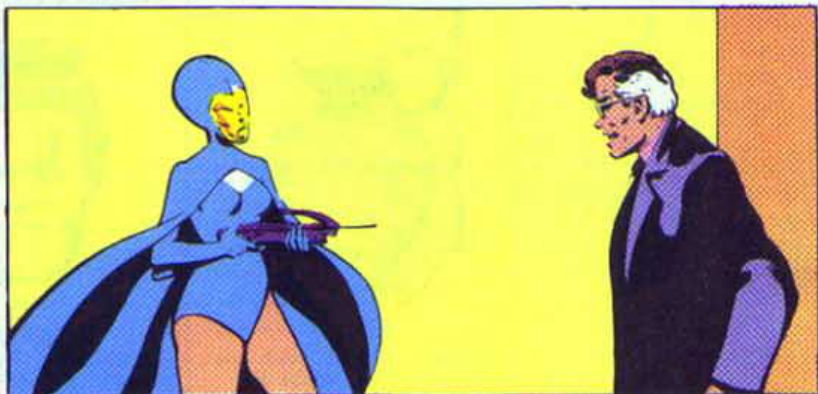
POIDS: 50 kg

YEUX: Sans

CHEVEUX: Argentés

POUVOIRS: Destinée possède le pouvoir de prédire les événements du futur. Elle est aveugle, mais elle peut sonder le spectre des probabilités des futurs alternatifs et transmettre les images mentales des événements qui les différencient. La précision de ses prédictions dépend du facteur temps. C'est ainsi qu'elle peut prédire l'avenir immédiat (jusqu'à dix secondes) avec 97% de précision; la précision diminue à mesure que le futur est éloigné dans le temps. Ses sondages permettent de détecter des éléments risquant de contrecarrer ses plans ou ceux de ses partenaires. Plus un futur alternatif a des chances de se produire dans sa réalité, plus l'image mentale qu'elle en a est claire et distincte. Son pouvoir de prémonition lui permet d'agir sur le présent pour atteindre le but qu'elle recherche. Le champ des perceptions du futur de Destinée est limité par son champ personnel. Elle ne peut donc pas sonder l'avenir pour des événements qui se produiront à l'autre bout du monde ou même à un kilomètre de distance.

NOTE: Destinée n'a aucun lien avec feu "Paul Destine" qui avait précédemment pris le nom de "Destiny".





VIRA

Reine - 1ère ap. dans ETERNELS 1 (STRANGE 90).



KRO

Chef de guerre - 1ère ap. dans ETERNELS 1 (STRANGE 90).



TODE

Monarque - 1ère ap. dans ETERNELS 1 (STRANGE 90).

DEVIANTS

Les Déviants appartiennent à l'une des races non-humaines de la Terre dont les membres sont relativement peu nombreux et dont l'existence n'est généralement pas connue des humains. Ils sont les rejets expérimentaux de l'Homo-Sapiens créés par les Célestes, des extraterrestres. Afin d'étudier la faculté d'adaptation du gène humain naissant, les Célestes modifièrent les ADN complexes des premiers Déviants dont les caractères physiques changeaient ainsi radicalement à chaque génération. Un enfant Déviant n'héritera pas forcément du physique de ses parents, il ne leur ressemblera probablement pas du tout. Du fait de l'instabilité des gènes et du taux élevé de mortalité infantile, les Déviants n'ont jamais pu devenir une race nombreuse.

Aujourd'hui, il n'y a environ que 2 000 Déviants dans le monde, la plupart sont séquestrés sous terre et dans la mer. Les Déviants furent les premiers habitants de la Terre à posséder une technologie qui, toutefois, ne fut jamais plus avancée que celle des humains de nos jours. Le régime politique des Déviants est la Monarchie; ils passent beaucoup de temps à se faire la guerre et à essayer de stabiliser génétiquement leur hérédité de Déviants.



RANSACK LE REJET

Glaiveur - 1ère ap. dans ETERNELS N° 8.



DRAGONA

Guerrier - 1ère ap. dans THOR N° 288.



ERISHKIGEL

Explorateur - 1ère ap. dans THOR N° 284.



ZAKKA

Forgeron - 1ère ap. dans ETERNELS ANNUAL N° 1.



SHELMAR

Guerrier - 1ère ap. dans ETERNELS 3 (STRANGE 92).



TORO ROJO

Combattant renégat - 1ère ap. dans THOR N° 290.



BROOP

Bouffon - 1ère ap. dans ETERNELS N° 3 (STRANGE 92).



RAGAR

1er Ministre - 1ère ap. dans ETERNELS 3 (STRANGE 92).



SLUICE

Administrateur - 1ère ap. dans ETERNELS 3 (STRANGE 92).

DEVIL-SLAYER (L'EXORCISTE)

Véritable nom: Eric Simon Payne.

Profession: Ex-marine, ex-tueur d'élite, aujourd'hui prisonnier d'un pénitencier de Californie.

Statut légal: Citoyen américain avec casier judiciaire.

Identité: Secrète.

Autres identités: Reaper of Souls (Moissonneur d'Âmes).

Lieu de naissance: Queenstown, Illinois.

Situation de famille: Divorcé.

Parents connus: Cory Payne (ex-femme).

Appartenance à un groupe: Ex-membre de la Secte du Démon, membre occasionnel des Défenseurs.

Base d'opérations: Mobile.

Première apparition: USA: MARVEL SPOTLIGHT N° 33.

Origine: Le marine Eric Simon Payne commit pas mal d'atrocités en mettant trop de zèle à exécuter les ordres de ses supérieurs. De retour en Amérique après sa libération, il eut tant de mal à se réadapter à la vie civile que sa femme le quitta et il s'adonna à la boisson. Il finit par rencontrer un chef de bande qui l'engagea comme tueur à gages jusqu'au jour où il s'aperçut qu'il avait tué par mégarde la femme et l'enfant d'un innocent. Il adhéra alors à la Secte du Démon qui préparait le retour de la race des démons qui avaient régné sur la Terre avant l'apparition de l'homme. La Secte l'aidera à libérer le potentiel psi de son cerveau et lui fournit sa cape dimensionnelle. Lorsqu'il comprit que les démons visaient en fait à la destruction de l'humanité, il les combattit avec l'aide des Défenseurs.

Taille: 1,85 m

Poids: 90 kg

Yeux: Bruns

Cheveux: Bruns

Pouvoirs: L'Exorciste dispose des pouvoirs parapsychiques qui lui ont été enseignés par la Secte: télépathie, psychokinésie. Ses dons de télépathe peuvent se comparer à ceux du Professeur Xavier. Il peut sonder l'esprit de toute personne ou projeter en elle ses pensées dans un rayon de 30 m, à condition que le sujet soit de langue anglaise. Il peut créer des illusions et faire croire, par exemple, qu'il est vêtu normalement alors qu'il porte son costume d'Exorciste.

Par télékinésie, il peut déplacer des objets pesant jusqu'à environ 135 kg; il est également capable d'effectuer des mouvements très délicats comme de détraquer à distance le mécanisme d'une montre. Il peut aussi enrayer le mécanisme de mise à feu d'un fusil, briser les vitres et faire tomber les gens en leur tirant les pieds. Il s'est entraîné à exercer ses deux pouvoirs à la fois: c'est ainsi qu'il parvient à sonder l'esprit d'un adversaire tout en enrayant son arme.

Armes: L'Exorciste porte une "Cape d'Ombre" multi-poches, munie d'ouvertures sur un nombre inconnu de dimensions. De l'autre côté de l'ouverture, il dissimule un arsenal d'armes médiévales: épées, haches, dagues, lances, masses d'armes. Une des dimensions auxquelles il a accès lui permet de simuler la téléportation; cette autre dimension n'a pas le même continuum espace-temps que la Terre; sur elle, une courte marche correspond à environ 1,800 km de l'espace terrestre et une minute dans l'autre dimension correspond à une seconde du temps terrestre. C'est pourquoi L'Exorciste peut couvrir d'assez grandes distances (des kilomètres) en un temps très court (secondes) ce qui donne l'illusion de la téléportation. Il peut transporter jusqu'à cinq personnes à la fois à travers une ouverture dimensionnelle de sa cape.

Au moyen de ses pouvoirs psi, L'Exorciste peut animer la Cape d'Ombre; il la manipule pour engouffrer des gens à l'intérieur ou l'utilise simplement pour les neutraliser.



DIABLO

VERITABLE NOM: Esteban Diablo

PROFESSION: Alchimiste

STATUT LEGAL: Citoyen espagnol établi en Transylvanie. Possède un casier judiciaire aux Etats-Unis

IDENTITE: Connue du public

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Saragosse, Espagne

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

APPARTENANCE A UN GROUPE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: Fantastic Four 30

ORIGINES: Esteban Diablo naquit au début du 19ème siècle dans une famille de la noblesse espagnole et fut très vite attiré par cette science occulte qu'est l'alchimie. Grâce à la fortune familiale, il parcourut l'Europe à la recherche de documents et d'artefacts ayant trait à l'alchimie, et aussi de potions et d'herbes pouvant être utiles à ses expériences. Rapidement, il acquit une certaine notoriété parmi les initiés et mit au point d'innombrables potions aux propriétés étranges. Arrogant et rusé, Diablo décida de mettre ses connaissances au service de son ambition personnelle. Il gagna la Transylvanie, dans l'espoir de percer ses secrets légendaires, puis décida d'y installer ses laboratoires. Il fit l'acquisition d'un vaste château et se mit au travail.

La plupart de ses potions n'avaient que des effets passagers, puis un jour, il découvrit un élixir retardant le vieillissement. Il le but, et régna alors en despote sur les villages alentour. Les villageois finirent par se révolter et l'enfermèrent dans une crypte. Diablo ne devait en ressortir qu'un siècle plus tard, délivré par la Chose et les Fantastiques. Grâce à son élixir, il avait très peu vieilli pendant sa captivité, et il se replongea aussitôt dans ses étranges expériences. A plusieurs reprises, il sortit de sa retraite, ayant des velléités de conquêtes, mais il fut arrêté par les Fantastiques.

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 86 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Noirs

FORCE: Diablo possède une force normale pour un homme de son âge et de sa corpulence qui prend relativement peu d'exercice.

POUVOIRS CONNUS: Diablo ne possède pas de super-pouvoirs, sauf celui que lui confère sa potion de longévité, qu'il doit prendre régulièrement.

ARMES: Toute la force de Diablo réside dans son arsenal de potions et de pilules qu'il dissimule dans les multiples poches secrètes de son costume. La base de cette science ancestrale



est la transmutation des éléments (celle du plomb en or étant la plus recherchée) par des méthodes inconcues de la science traditionnelle. Toute matière étant faite d'éléments, la connaissance et la maîtrise de l'alchimie offrent des possibilités quasiment illimitées. Diablo peut ainsi contrôler son propre corps, celui des autres, et même son environnement. Il peut agir sur son apparence physique et transformer son corps d'humain en "protoplasme inerte", ce qui le rend invulnérable à certains coups. Parmi les nombreuses mixtures lui permettant de contrôler ses victimes, on trouve un gaz asphyxiant, un somnifère, une potion offrant aux moribonds un répit de quelques heures, une autre qui provoque la mort apparente et enfin, une pilule qui lui permet d'hypnotiser sa victime. Diablo sait aussi agir sur la matière non-organique, opérant des transmutations moléculaires temporaires. Il peut par exemple changer une pierre en plume, provoquer des explosions équivalentes à 100 kg de TNT, animer la matière inanimée, transformer de grandes quantités d'eau en glace, et créer des objets ou des êtres faits des quatre éléments originels: le feu, l'eau, la terre et l'air. Le champ d'action de Diablo est vaste, mais l'effet de ces opérations alchimiques ne dure que quelques heures. Une seule exception: son élixir de longévité, dont on connaît encore mal l'efficacité et la durée.



DOC SAMSON

VERITABLE NOM: Leonard Samson

PROFESSION: Psychiatre, professeur, ex-conseiller de la base Gamma, au Nouveau Mexique

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

IDENTITE: Connue du public

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Tulsa, Oklahoma

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

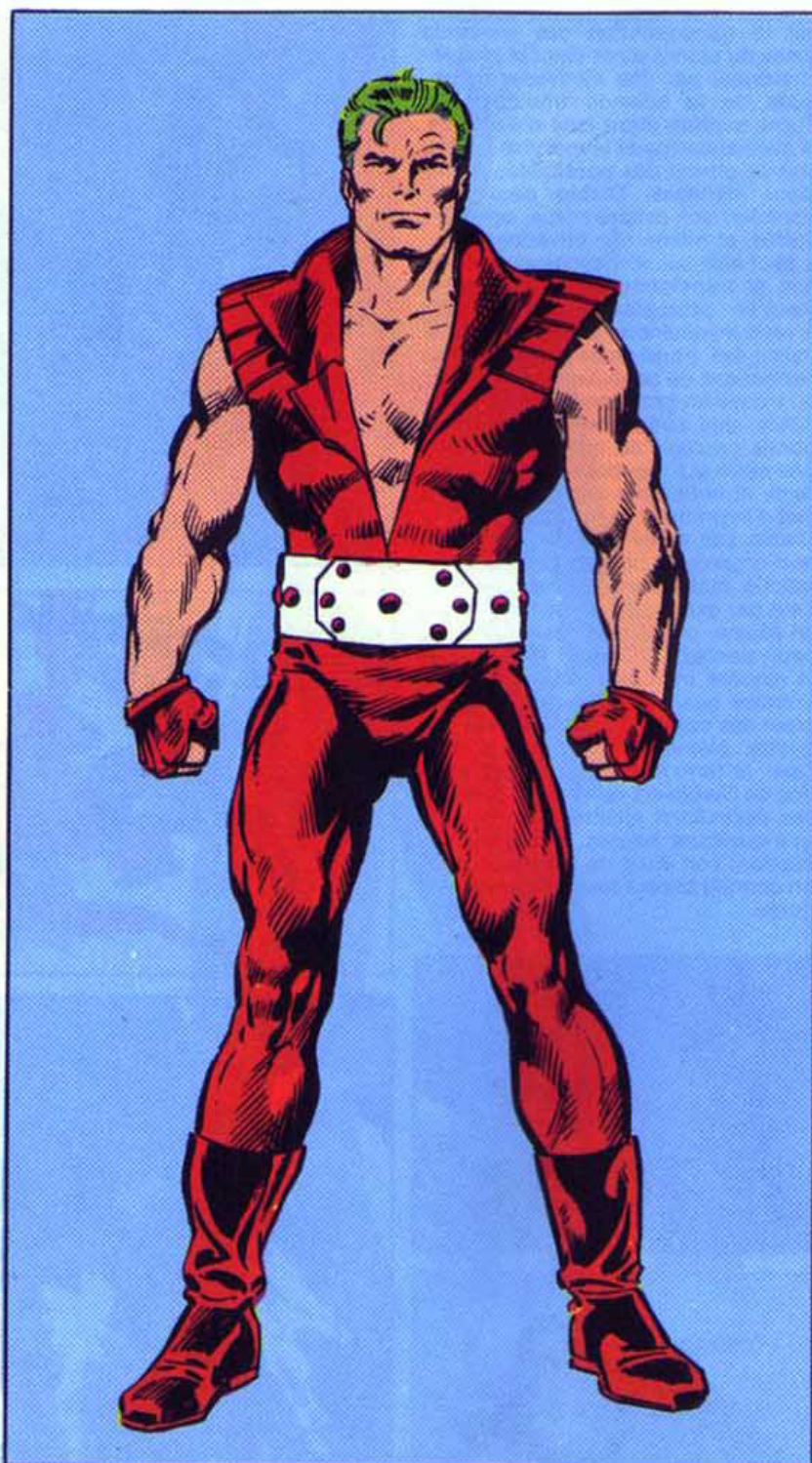
APPARTENANCE A UN GROUPE: Néant

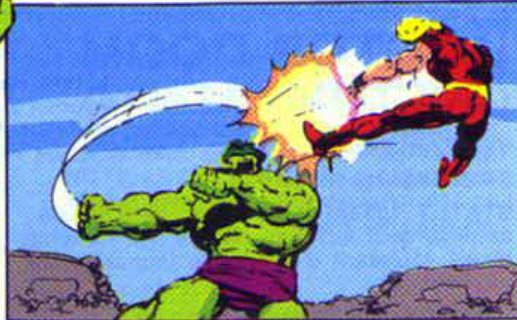
BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: USA: HULK 141 - FRANCE: SPECIAL STRANGE 41

ORIGINES: Le docteur en psychiatrie Leonard Samson fut appelé par le Général T.E. Ross, dont la fille Betty s'était cristallisée à la suite d'une transfusion sanguine avec l'Homme-Sable. Samson était le maître d'œuvre d'un projecteur de rayons destiné à extraire les particules gamma et l'énergie psionique du corps de Bruce Banner lorsqu'il se transforme en Hulk, le monstre que le Général Ross a longtemps pourchassé. Samson pensait que grâce à cette technique, Banner pouvait guérir de son instabilité psychologique, cause de ses continues métamorphoses en Hulk. Espérant sauver Betty et guérir lui-même, Banner accepta de participer à l'expérience. Ce fut une réussite partielle: Betty Ross reprit son apparence normale en absorbant l'énergie psionique de Banner. Mais la plus grande partie de l'énergie ainsi que l'énorme quantité de rayons gamma étaient restées à l'intérieur du projecteur. Poussé par sa curiosité scientifique, et probablement par son désir d'acquérir lui-même des pouvoirs surhumains, Samson s'exposa aux radiations. Le psychiatre brun et mince fut transformé en un être à la musculature puissante, aux cheveux verts, et à la force surhumaine.

Pendant quelque temps, on crut que Banner était guéri. Mais tous les bienfaits du traitement furent annulés par l'exposition aux rayons gamma, et surtout par le choc de voir Samson se lier avec Betty, la femme qu'il aimait. Plus tard, Samson perdit son physique de super-humain en s'exposant de nouveau à un rayon de particules gamma destiné à Hulk. Quelques mois plus tard, pourtant, il recouvra ses pouvoirs lors de l'explosion d'un gammatron, un générateur expérimental. Surnommé Doc Samson, il continua à poursuivre Hulk pour tenter de le guérir.





TAILLE: 1,95 m **POIDS:** 180 kg **YEUX:** Bleus **CHEVEUX:** Bruns à l'origine, actuellement verts

FORCE: Doc Samson peut soulever environ 25 tonnes lorsqu'il est au meilleur de sa forme.

POUVOIRS: Doc Samson possède une grande force surhumaine, une endurance et une résistance exceptionnelles. La radiation gamma a renforcé sa structure cellulaire, lui donnant environ 100 kg supplémentaires de muscles, et des cheveux verts. Il est capable de faire des bonds longs de 300 mètres et hauts de 180 mètres. Son corps est protégé contre les balles, même de gros calibre. Ses os et ses muscles sont assez forts pour amortir une chute de 1200 mètres sur du béton. Contrairement à Hulk, Doc Samson ne perd pas ses facultés intellectuelles ni ses souvenirs lorsqu'il se métamorphose, et ne reprend pas périodiquement sa forme humaine.

NOTE: Lorsqu'on compare des sujets touchés par des rayons gamma tels que Hulk, Abomination, Doc Samson et le Leader, il apparaît que ces rayons agissent différemment selon les personnes. Dans la plupart des cas, ils provoquent une détérioration cellulaire qui peut aller jusqu'à la mort.

Cependant, il arrive que certains sujets résistent et acquièrent même des super-pouvoirs. La nature de la mutation dépend de quatre facteurs: la fréquence et la quantité de rayons absorbés, le potentiel mutant du sujet, et son tempérament psychologique. La propension du sujet à se métamorphoser dépend des segments "interstitiels" de l'ADN (Acide Désoxyribo-Nucléique), les molécules porteuses du code génétique. Sous l'action d'influences mutagénétiques, tels les rayons gamma, ces segments déclenchent de nombreuses modifications biologiques. Quant au tempérament psychologique, on suppose qu'il est modifié à partir des désirs inconscients du sujet. C'est pourquoi la forme mutante de Doc Samson est la concrétisation d'un désir longtemps refoulé: devenir un super-héros. D'où également l'apparence inhumaine d'Abomination, et celle néandertalienne de Hulk. Dans le cas de Doc Samson, la seule "anomalie" est le couleur des cheveux. On ignore pourquoi les rayons gamma ont tendance à produire des mutations de couleur verte.

DOCTOR DOOM (DOCTEUR FATALIS)

VERITABLE NOM: Victor von Fatalis.

PROFESSION: Monarque.

STATUT LEGAL: Souverain de Latverie, ambassadeur latvérien auprès des Nations Unies, jouissant d'une totale immunité diplomatique.

IDENTITE: Publiquement connue.

AUTRES NOMS: Aucun.

LIEU DE NAISSANCE: Camp de gitans dans la banlieue de Haasenstadt en Latverie.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Werner von Fatalis (père, décédé) - Cynthia von Fatalis (mère, décédée).

AFFILIATION A UN GROUPE: Néant.

BASE D'OPERATIONS: Château Fatalis, en Latverie.

PREMIERE APPARITION: U.S.A. FANTASTIC FOUR N. 5 - France: MARVEL N. 3

ORIGINE: Les parents de Victor von Fatalis: Werner von Fatalis, guérisseur gitan et Cynthia von Fatalis, sorcière, furent poursuivis par les autorités latvéennes et mis à mort et l'enfant fut confié à Boris, un ami de son père. Un jour, il découvrit l'héritage de ses parents: un coffret d'herbes médicinales et un autre contenant des objets magiques. Tout jeune encore, mettant à profit ses dons pour les sciences, il parcourut le pays en accomplissant des "miracles" qu'il se faisait payer, tout en sachant que, dès qu'il aurait le dos tourné, les miracles cesseraient. Mis au courant de son étonnante réputation, le doyen de l'ESU aux Etats-Unis lui offrit une bourse qu'il accepta. Et c'est à l'Université qu'il rencontra Red Richards, étudiant en sciences. Un jour que Fatalis testait au dortoir un appareil de son invention, il eut la visite de Richards qui, examinant ses notes, lui signala une erreur de calcul. Fatalis négligea l'avertissement et poursuivit ses expériences qui, selon lui, devaient lui permettre d'entrer en communication avec sa mère. La machine explosa. Grièvement blessé, Fatalis fut chassé de l'ESU, absurdement convaincu que Richards était responsable de son échec. Le visage défiguré par d'horribles cicatrices, il se rendit chez des moines du Tibet qui lui enseignèrent les secrets de la sorcellerie orientale et l'aiderent à réaliser une armure et un masque de métal. Puis, de retour en Latverie, Fatalis renversa la monarchie régnante et se proclama monarque absolu de son pays, où il fit régner la paix et la prospérité tout en créant les appareils scientifiques nécessaires à ses futures conquêtes. Il ne tarda pas à entrer en conflit avec son ancien condisciple Red Richards, devenu entretemps Mister Fantastic, chef des FF. Son triple but sera désormais: l'anéantissement de son rival abhorré, la conquête du monde et le retour de sa mère de l'au-delà.

TAILLE: 1,85 m

POIDS: 100 kg (190 avec l'armure)

YEUX: bruns

CHEVEUX: bruns.

POUVOIRS: Si Fatalis n'a aucun super-pouvoir, il est un des plus grands savants du monde, spécialisé dans la robotique et la physique trans-einsteinienne. Il est l'inventeur de la première machine à remonter le temps et du système rapetissant (grâce à la particule PYM, voir ANT-MAN). Il est le créateur de cyborgs tels que Darkoth (le "Démon de la Mort") et Dreadknight.

ARMES: La plus importante est son armure à énergie nucléaire et micro-ordinateur. D'un poids de 90 kg, elle est totalement isolée et maintient une pression égale à la pression atmosphérique et une température d'environ 37°. Elle contient un endo-squelette électrique qui permet à Fatalis de soulever un poids maximum de 990 kg. Son masque facial comporte un mégaphone et il est relié à une puissante machine à traduire. Un mini générateur nucléaire thermo-électrique alimente l'armure.

Cette armure engendre un champ de force invisible capable de résister à toutes sortes de projectiles et à des températures comprises entre + 600° et - 200°. Toutefois, Fatalis peut être légèrement affecté par tout impact sur son champ. C'est ainsi que le choc d'une arme nucléaire l'envairait voler à une vitesse imprévisible. Ce champ de force, qui peut être activé cybernétiquement sur ordre mental, s'étend à environ 1,50 m de chaque point de son armure. Comme il est invisible, la lumière visible peut le pénétrer. Il est imperméable aux radiations mais ne saurait le protéger d'une attaque mentale.

Fatalis peut projeter des rayons concentrés de particules énergétiques ayant une force de frappe suffisante pour perforer un mur de briques de 60 cm d'épaisseur en 1,5 seconde.

Fatalis porte parfois un harnais à réaction qui lui permet de voler à une vitesse de plus de 250 km/h. Outre son armure, il a conçu et réalisé tout un arsenal d'armes sophistiquées ainsi qu'un grand nombre de moyens de transport, en particulier des vaisseaux interplanétaires.

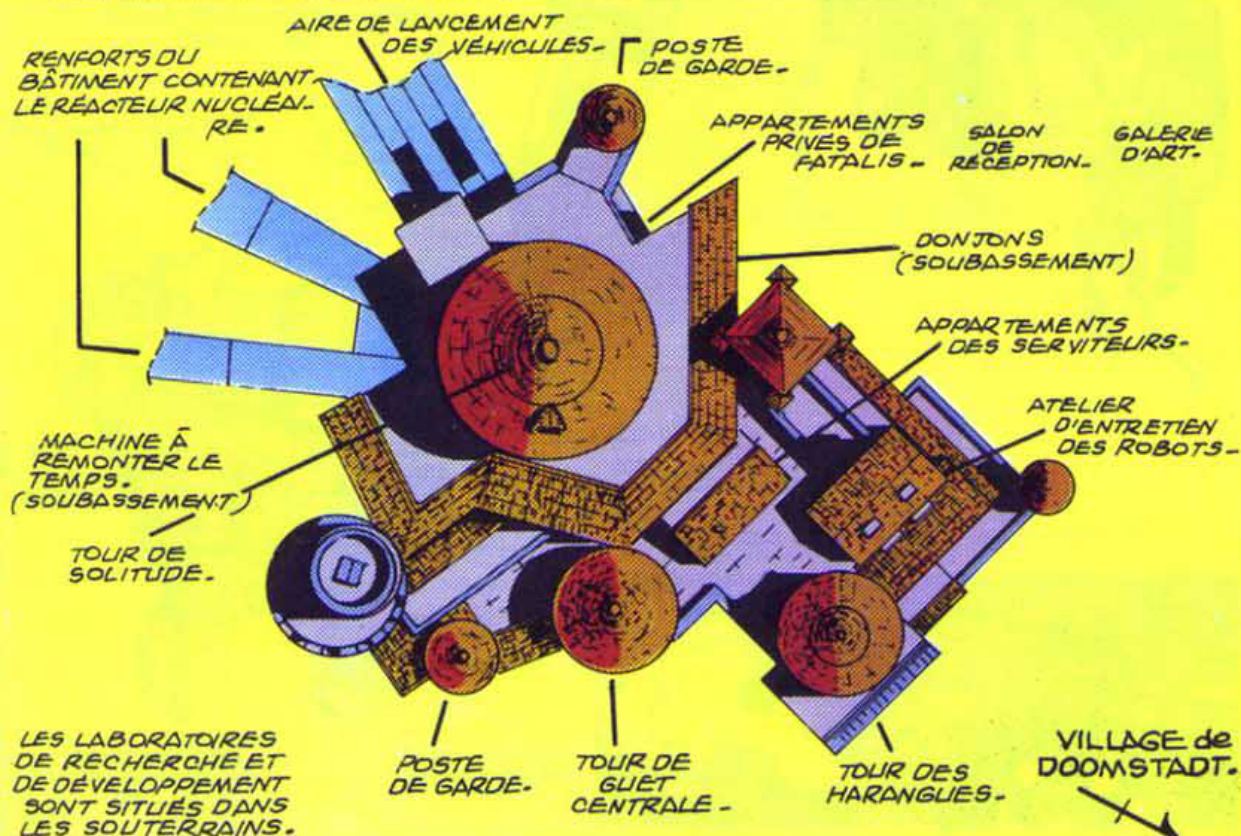


LE CHÂTEAU DU DOCTEUR FATALIS

Le Q.G. du Docteur Fatalis est un énorme château de 110 pièces, construit au 16ème siècle par un noble latvérien, le Comte Sabbat. Il surplombe Doomstadt (ex Haasens-tadt), capitale de la Latvérie. Fatalis en prit possession dans les années 60, après avoir usurpé le trône du roi Vladimir. Depuis, il y a toujours résidé, sauf durant le court règne du roi usurpateur Zorba.

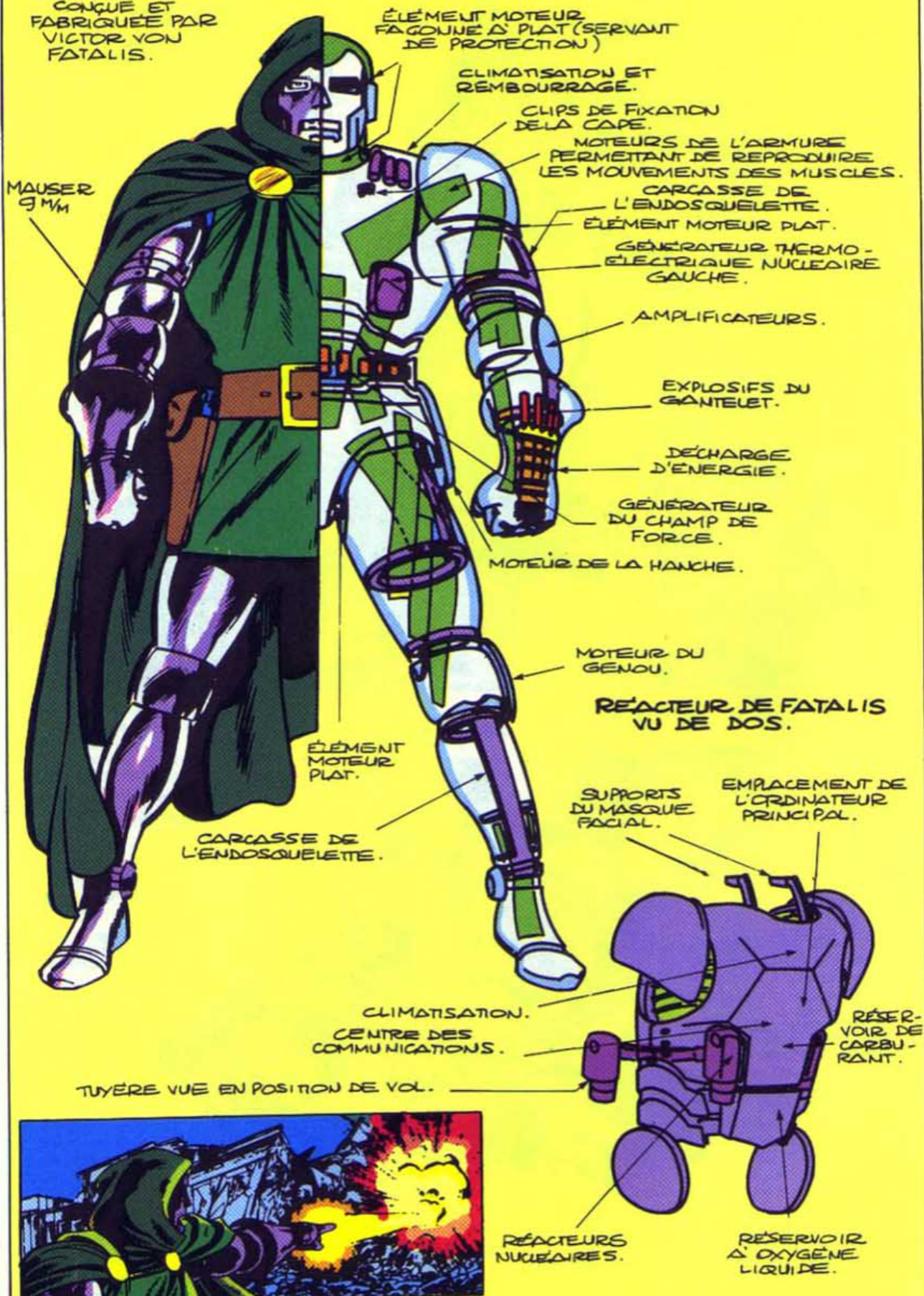
Le château comprend les appartements privés de Fatalis, ses nombreux laboratoires, ses musées, son usine de robots et ses prisons. Un personnel de 300 membres y vit en permanence, cinquante seulement sont des humains, tous les autres sont des robots.

NOTE: Le Docteur Fatalis possède également dans les Adirondack (USA) une réplique de son château de Latvérie.



L'ARMURE DU DOCTEUR FATALIS

CONÇUE ET
FABRIQUÉE PAR
VICTOR VON
FATALIS.



DOCTOR DRUID (DOCTEUR DRUID)

VERITABLE NOM: Anthony Druid.

PROFESSION: Psychiatre, versé en occultisme.

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire.

AUTRES PSEUDONYMES: Aucun.

LIEU DE NAISSANCE: Salem, Massachusetts.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Amergin (druide du 10ème siècle).

AFFILIATION A UN GROUPE: Aucun.

BASE D'OPERATIONS: Mobile.

PREMIERE APPARITION: WEIRD WONDER TALES - 19ème épisode.

ORIGINE: Anthony Druid a fait sa médecine à Harvard puis il se spécialisa en psychiatrie. Après avoir exercé plusieurs années comme psychiatre, il décida de se consacrer à l'occultisme. Alors qu'il s'apprêtait à écrire un livre sur ce sujet, il fut appelé par un lama tibétain qui, malade, avait besoin d'un médecin. Le lama lui fit subir une série de tests mystiques et spirituels qui lui permirent de juger de la valeur de Druid. Avant de mourir, il lui révéla ses pouvoirs cachés et lui enseigna la maîtrise de certains arts martiaux.

TAILLE: 1,90 m

YEUX: Verts

POIDS: 140 kg

CHEVEUX: Noirs.

POUVOIRS: Le Docteur Druid est passé maître dans la discipline des arts mystiques. Ses dons proviennent de deux sources: les pouvoirs innés de son corps et de son esprit, développés sous la tutelle du lama tibétain, et l'usage qu'il fait de la science de ses ancêtres celtes. Du fait qu'il ne peut manipuler l'énergie magique ambiante et extradimensionnelle, il ne peut être considéré comme un sorcier; on le qualifie toutefois de mystique.

Le Docteur Druid possède un certain nombre de pouvoirs physiques. Tel un yogi, il contrôle les fonctions involontaires de son corps comme le rythme cardiaque, la respiration, la circulation du sang et la réaction à la douleur. Sa grande capacité télépathique lui permet d'émettre et de recevoir des pensées. Il peut sonder tous les esprits. Il a le don d'hypnotiser les gens à volonté et il contrôle tout ce qu'ils voient, entendent ou font. Cette domination ne peut s'exercer que sur des esprits plus faibles que le sien. Elle cesse lorsque le sujet a accompli la tâche qui lui a été assignée, ou lorsque Druid la fait cesser volontairement, ou encore lorsque l'effet de l'hypnose perd de sa puissance (généralement au bout de quelques heures). L'hypnose permet à Druid de se livrer à des phénomènes d'illusions: invisibilité, transformation, matérialisation soudaine etc. Il possède aussi des pouvoirs télékinésiques grâce auxquels il peut déplacer les objets à volonté; il peut même se soulever au-dessus du sol lorsqu'il est plongé dans la méditation.

Le Docteur Druid utilise la connaissance magique et astrologique des anciens druides qui lui ont donné son nom. Sa perception mystique de la position des planètes et des étoiles lui donne un sens prémonitoire limité et le renseigne sur l'équilibre des forces mystiques. Comme ceux de ses ancêtres, ses pouvoirs druidiques sont vulnérables au fer qui agit comme un paratonnerre dispersant les forces magiques qu'il utilise.

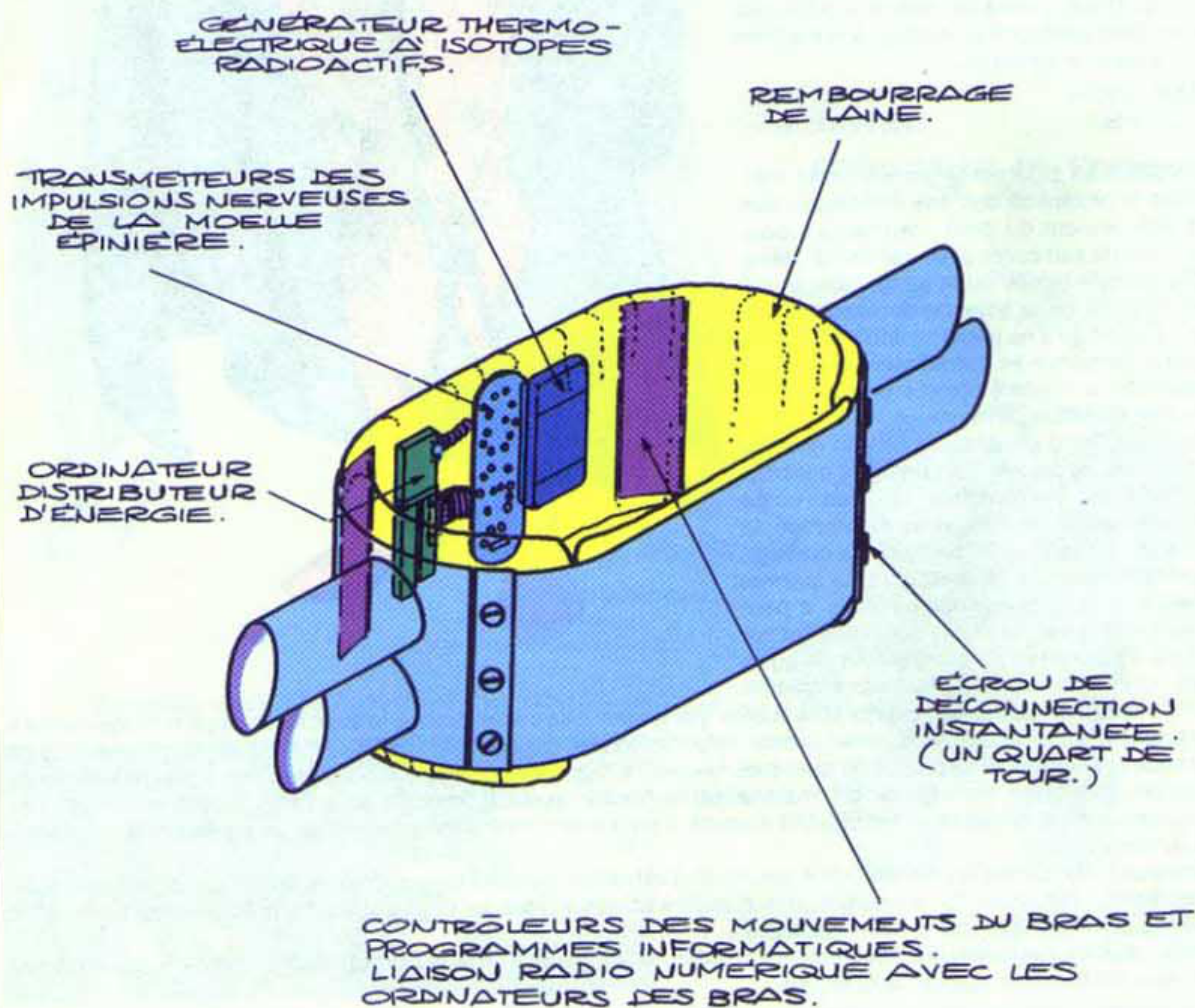


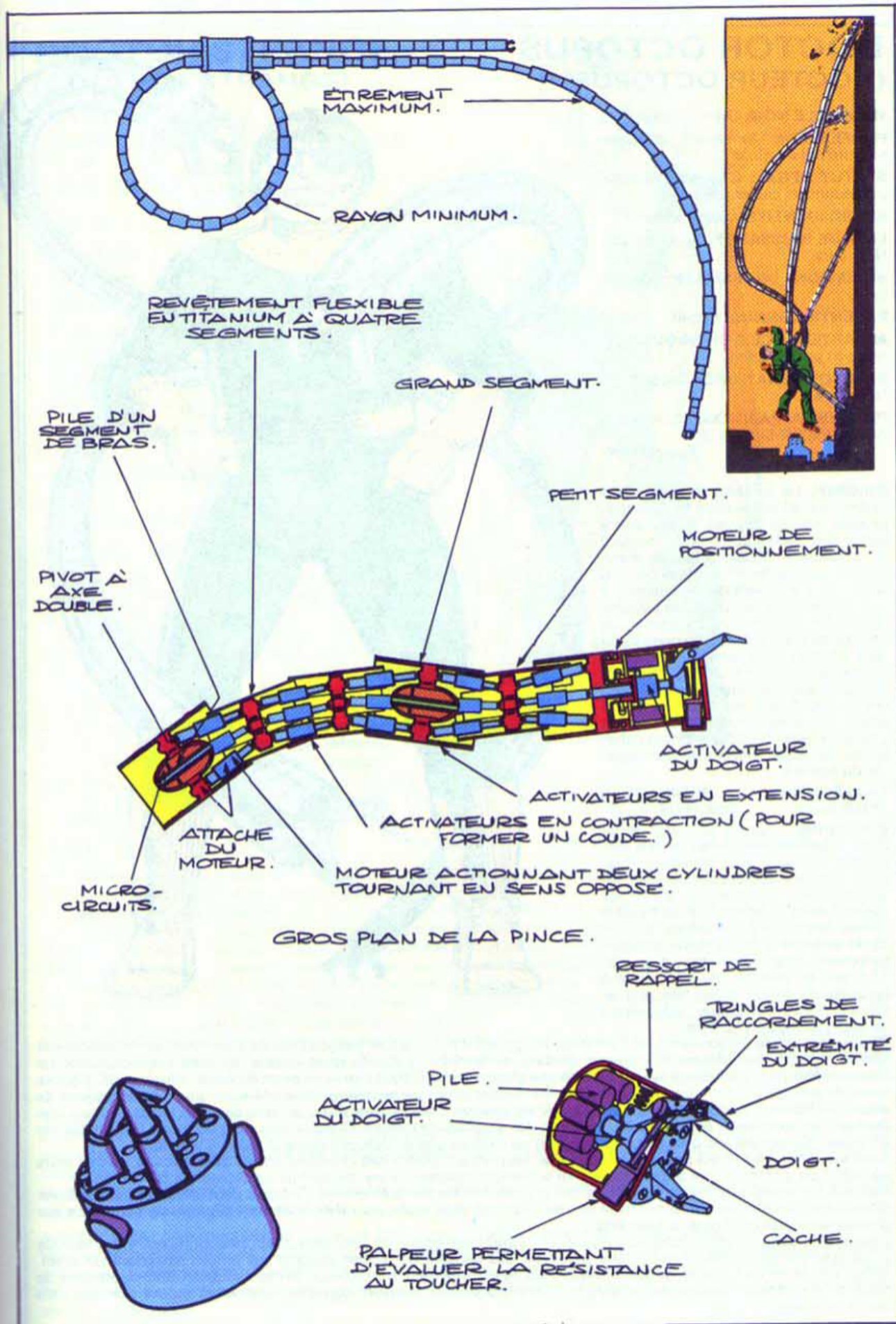


LES BRAS DU DOCTEUR OCTOPUS

CONÇUS ET FABRIQUÉS
PAR OTTO OCTAVIUS.

HARNAIS DORSAL.





DOCTOR OCTOPUS (DOCTEUR OCTOPUS)

VERITABLE NOM: Otto Octavius.

PROFESSION: Ex-savant atomiste, aujourd'hui criminel.

STATUT LEGAL: Citoyen américain possédant un casier judiciaire.

AUTRE IDENTITE: Master Planner.

LIEU DE NAISSANCE: Schenectady, New York.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE: Dirige son propre gang.

BASE D'OPERATIONS: Secteur de New York.

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: AMAZING SPIDER-MAN N. 3

France: FAN-

TASK N. 7

ORIGINE: Le brillant atomiste Otto Octavius avait imaginé un harnais thoracique auquel étaient fixés quatre tentacules métalliques lui permettant de manipuler de dangereuses substances radioactives à distance. Au cours d'un accident de laboratoire, il se produisit une explosion de liquides radioactifs et le savant fut irradié. Le harnais se souda alors à sa peau et fut relié à son système nerveux. Octavius devenu le "Docteur Octopus" constata qu'il pouvait manoeuvrer mentalement ses bras artificiels. Au fil des années, il acquit un contrôle de plus en plus grand sur eux; il est maintenant capable de les diriger même s'ils sont séparés du harnais.

TAILLE: 1,75 m

POIDS: 110 kg

YEUX: bruns

CHEVEUX: bruns.

POUVOIRS: Tous les pouvoirs du Dr Octopus lui viennent de ses quatre tentacules. Ceux-ci sont en alliage titane-niobium; ils sont préhensiles, télescopiques, électriques, contrôlés mentalement et attachés à un harnais d'acier encerclant son corps, du bas de la poitrine à la ceinture. Chaque tentacule, d'un diamètre d'environ 12,5 cm, se termine par une pince à trois doigts douée d'une très grande force et pouvant effectuer une rotation de 360° par rapport au bras.

Chaque tentacule mesure environ 1,80 m de long mais il peut s'étirer jusqu'à près de 7 m. Chacun d'eux contient quatre moteurs électriques montés sur cardans antifriction et placés dans quatre couches minces d'acier au titane-niobium. Cet alliage léger possède une grande force d'élasticité et un point de fusion élevé (1205° C). Les moteurs sont mus par un générateur thermo-électrique à énergie nucléaire pouvant fournir plusieurs centaines de watts par heure. Chaque tentacule peut soulever environ trois tonnes. Avec un seul bras, Octopus soulève une automobile; avec deux bras, il peut la lancer à des dizaines de mètres. Chaque bras peut bouger à une vitesse de 27 m/sec. En agitant ses bras à la manière d'un ventilateur géant, Octopus engendre un vent violent.

Avec ses tentacules et ses pinces, Octopus abat les portes blindées des chambres fortes des banques, ou des murs de béton ou de pierre. Ses bras artificiels lui servent d'échasses lui permettant de se déplacer à 80 km/h. Grâce à son grand pouvoir de concentration et à des années d'entraînement, Octopus peut effectuer deux actions différentes simultanément. Il contrôle le travail de ses bras artificiels même s'ils sont séparés de son corps par d'énormes distances (jusqu'à 1440 km).

Les radiations auxquelles Octopus a été exposé durant son accident, ont établi des connections entre son harnais et sa colonne vertébrale; il peut donc percevoir des sensations tactiles lorsque ses pinces saisissent un objet. Grâce au centre de contrôle de son harnais il est lié mentalement à chacun de ses tentacules. Ceux-ci, équipés de piles, d'un système de contrôle individuel et préprogrammés, peuvent agir d'eux-mêmes et secourir Octopus s'il est inconscient.



DOCTOR STRANGE (DOCTEUR STRANGE)

VERITABLE NOM: Stephen STRANGE

PROFESSION: Chirurgien (retraité), Maître de l'Occultisme.

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire.

IDENTITE: Connue du public.

AUTRE TITRE: Sorcier Suprême.

AUTRE NOM: Stephen SANDERS.

LIEU DE NAISSANCE: Philadelphie, Pennsylvanie.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE À UN GROUPE: S'associe à l'occasion avec les Défenseurs.

BASE D'OPERATIONS: 177 A, Bleeker Street, New-York City.

PREMIERE APPARITION: Dans STRANGE TALES n. 110.

ORIGINE: Stephen Strange, jeune neurochirurgien brillant et ambitieux, dut interrompre brusquement sa carrière après un dramatique accident de voiture: ses nerfs touchés, il ne pouvait plus manier avec précision les instruments chirurgicaux. De désespoir, il s'adonna à la boisson. Un jour, ayant entendu parler d'un sage tibétain qui opérait des miracles, il partit pour l'Himalaya. Le vieux sorcier appelé "l'Ancien" lui promit de l'aider s'il s'en montrait digne. Mais Strange restait sceptique. Pourtant, ses grandes qualités se révélèrent vite au sage qui en fit dès lors son élève et lui enseigna ses secrets. Puis, Strange retourna en Amérique où il ouvrit un cabinet de consultation à New York, dans Greenwich Village. Le Docteur Strange est très souvent pris pour un illuminé. Pourtant, il a hérité de son maître le manteau de la Sorcellerie Suprême.



TAILLE: 1,90 m

POIDS: 81 kg

YEUX: Gris

CHEVEUX: Noirs, avec quelques fils d'argent.

POUVOIRS: Sorcier Suprême, le Docteur Strange est le maître des Arts Mystiques.

Il tire son pouvoir magique de trois sources:

1° - Ses pouvoirs personnels (mystiques, intellectuels et physiques): Strange est capable de séparer son moi astral (l'enveloppe de l'âme) de son moi physique, ce qui lui permet de se déplacer dans l'espace, délivré des lois de la physique. La forme astrale est invisible, impalpable et invulnérable. Il peut rester sous cet aspect pendant vingt-quatre heures. Si son corps était blessé alors qu'il a revêtu son aspect astral, il se transformerait immédiatement en spectre. Privé de la forme astrale, le corps reste dans une sorte d'extase inerte.

Strange possède un pouvoir hypnotique à distance, mais il l'utilise rarement. Il peut transmettre ses pensées par télépathie dans le monde entier et communiquer avec une douzaine d'esprits en même temps.

2° - L'utilisation de l'énergie magique ambiante de l'univers, grâce à laquelle il peut projeter avec violence des décharges magiques et se forger des boucliers énergétiques. Il peut aussi conjurer de petits objets et créer des effets luminescents. Quand il transforme un objet, la durée de la transformation est soumise à sa volonté.

3° - L'utilisation de l'énergie extra-dimensionnelle:

Strange se téléporte parfois dans une dimension mystique dans laquelle la magie prend le pas sur la science. Bizarrement, le télétransport à l'intérieur d'une même dimension est beaucoup plus éprouvant que d'une dimension à l'autre, et laisse les sorciers très affaiblis. Le télétransport à travers le temps est l'épreuve qui requiert le plus d'énergie.

Strange se sert également d'incantations et d'objets extra-dimensionnels dotés de pouvoirs occultes, sans pour cela mettre en jeu ses propres facultés.

ARMES: Outre cette panoplie de pouvoirs magiques, Strange possède trois objets aux pouvoirs occultes. Le premier est son Manteau de Lévitación qui lui permet de voler sous sa forme physique sans utiliser son énergie mystique. Le deuxième est l'Oeil d'Agamotto, une amulette qui lui permet notamment de lire la vérité dans l'âme des hommes. Le troisième enfin, est le globe d'Agamotto, une boule de cristal grâce à laquelle il peut surveiller les forces des ténèbres.

LE SANCTUAIRE DU DOCTEUR STRANGE

Cette étrange maison du 177 A Bleeker Street à Greenwich Village est la résidence du Docteur Strange, expert en occultisme. C'est aussi le Sanctuaire de tous les Sorciers de la Terre.

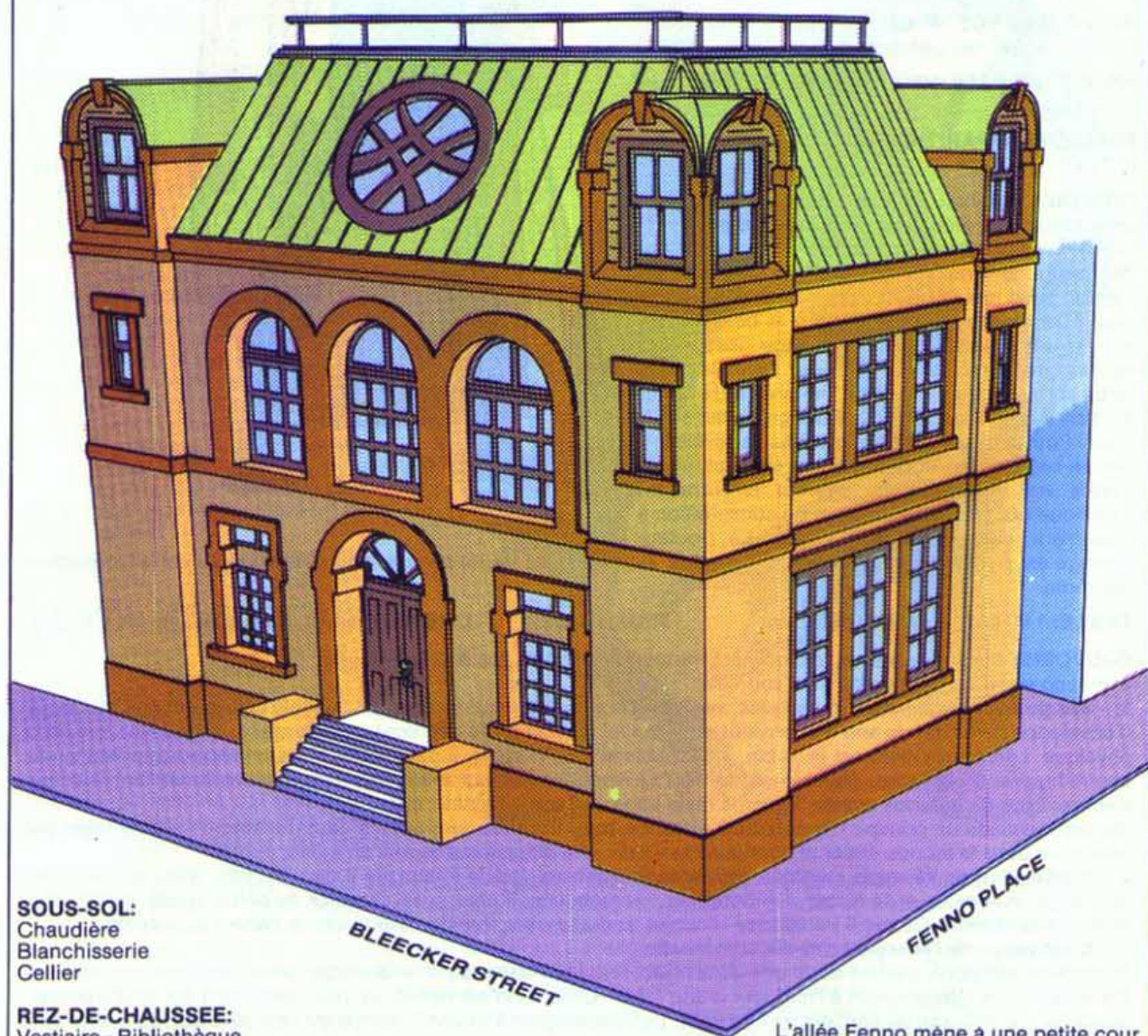
Elle est construite sur un site indien, lieu de sacrifices païens.

Plus tard, cet endroit devint un point focal pour les forces surnaturelles. C'est pour cette raison que le Docteur Strange, alors à l'aube de sa carrière mystique, vint s'installer dans cette demeure. Dans le quartier, on la disait hantée. De fait, elle possède une véritable "vie spirituelle".

L'intérieur se compose d'un labyrinthe de corridors et d'une succession de pièces dont l'agencement est parfois mystérieusement bouleversé. Une force mystique complexe élaborée par le Docteur Strange empêche la maison de tomber sous l'emprise des forces magiques.

Les rencontres du Docteur Strange avec les Défenseurs se tiennent généralement dans le salon et la bibliothèque du rez-de-chaussée.

Le globe d'Agamotto est gardé dans une pièce spéciale, hors de la chambre de méditation.



SOUS-SOL:

Chaudière
Blanchisserie
Cellier

REZ-DE-CHAUSSEE:

Vestiaire - Bibliothèque
- Salon - Salle à manger - Cuisine

PREMIER ETAGE: Appartements du Docteur Strange
Chambres d'hôtes
Appartements de Wong, le domestique
Bureau

DEUXIEME ETAGE: Chambre de méditation
Bibliothèque
Réserve de matériel occulte

L'allée Fenno mène à une petite cour où la Valkyrie attache souvent son cheval Aragorn.

DORMAMMU

VERITABLE NOM: Dormammu

PROFESSION: Souverain

STATUT LEGAL: Citoyen de la Dimension de l'Ombre

IDENTITE: Son existence est ignorée du grand public

AUTRES NOMS CONNUS: Seigneur de la Dimension de l'Ombre, le Terrible

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Umar (sœur), Clea (nièce)

APPARTENANCE A UN GROUPE: Aucune. A un moment donné, il s'allia à Loki, le dieu Asgardien du mal.

BASE D'OPERATIONS: Dimension de l'Ombre

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: STRANGE TALES N. 126 - France: STRANGE 172 Bis

ORIGINES: Dormammu est un humanoïde doué d'un grand pouvoir occulte (pouvoir si grand que les sorciers d'autres royaumes invoquent son nom pour qu'une énergie extradimensionnelle donne pleins pouvoirs à leurs sortilèges). Il est le maître absolu de son monde extradimensionnel, accessible de la Terre. Ses origines sont inconnues. Le fait qu'il ait des parents qui sont apparemment des humanoïdes mortels amène à penser qu'il appartient autrefois à une race semblable.

TAILLE: 1,85 m

POIDS: 95 kg

YEUX: Inconnus

CHEVEUX: Inconnus

CARACTERISTIQUES PARTICULIERES: La tête de Dormammu est entourée des flammes mystiques de Faltinien qui masquent ses traits.

POUVOIRS: Dormammu est doué d'un incroyable potentiel de pouvoir occulte qui lui vient en partie de la dévotion de ses sujets et de la foi qu'ont en lui des êtres d'autres dimensions. Plus il y a de gens qui croient en lui comme source de pouvoir, plus son pouvoir s'accroît. Et, paradoxalement, plus il y a de gens qui utilisent ce pouvoir, plus celui-ci augmente. Cette faculté qu'a Dormammu de conférer le pouvoir semble être une caractéristique de la Dimension de l'Ombre, attachée à celui qui en est le souverain. Le jour où Dormammu sera vaincu ou renversé, une partie de son pouvoir et la flamme de Faltinien passeront à son successeur. Ce qui fait la différence entre Dormammu et un sorcier comme le Dr Strange, c'est que le premier tire son pouvoir de lui-même tandis que le second puise le sien dans des sources extérieures. Il est possible à un être d'acquiescer le pouvoir de Dormammu sans la participation active de ce dernier; mais s'il bénéficie de cette participation, le pouvoir acquis est alors incommensurable.

Grâce à son pouvoir magique, Dormammu peut accomplir bien des exploits: téléportation interdimensionnelle, changements de taille, voyage dans le temps, contrôle des éléments, télépathie, transmutation de la matière... Ce pouvoir est d'une puissance suffisante pour annuler les sortilèges magiques d'autres sorciers (c'est ainsi qu'il obligea Thor à se transformer sous son aspect de mortel en dépit de l'enchantement d'Odin).

Si Dormammu n'est pas invincible, il est néanmoins un des plus puissants êtres mystiques de toutes les dimensions.

Il dispose de toute une armée d'esprits intangibles qui accomplissent sa volonté dans d'autres dimensions que la sienne propre.



DRACULA

NOM VÉRITABLE: Vlad Tepes DRACULA

STATUT LEGAL: Citoyen noble de Transylvanie, présumé mort.

IDENTITÉ: Connue du public, mais provoque généralement l'incrédulité.

TITRE: Seigneur des Vampires.

AUTRE NOM: Vlad le Sanguinaire.

LIEU DE NAISSANCE: Schassburg, en Transylvanie (l'actuelle Sighisoara en Roumanie).

SITUATION DE FAMILLE: Marié.

PARENTS CONNUS: Vlad DRACUL (son père, décédé), Maria (sa première femme, décédée), Vlad TEPULUS (son fils, décédé), Lilith (sa fille), Domini (sa deuxième femme, séparée), Janus (son futur fils), Redu DRACULA (son frère, décédé).

APPARTENANCE À UN GROUPE: Aucune.

BASE D'OPÉRATIONS: Transylvanie.

PREMIÈRE APPARITION: La Tombe de DRACULA n. 1.

ORIGINE: Vlad DRACULA est né en 1430. Fils d'un noble transylvanien, il bénéficia d'une éducation classique. Au cours de la guerre contre les Turcs, il acquit un savoir-faire non négligeable en matière de guerre. A trente ans, blessé par un Turc, il fut soigné par une gitane nommée Lianda, qui était un vampire. Sous son influence, il le devint aussi. Il fut bientôt confronté à Nimrod 1er, le Seigneur des Vampires, le battit, et régna dès lors sur les "morts vivants". Ayant bouté les Turcs hors de Transylvanie, il y instaura un régime de terreur. Les siècles suivants, Dracula erra à travers l'Europe, et même en Amérique. Il mourut pour la première fois vers 1550. Puis il poursuivit sa vie de vampire, interrompue par de courtes périodes de "mort", lui permettant d'échapper à ses ennemis.

TAILLE: 1,95 m

POIDS: 100 kg

YEUX: Rouges

CHEVEUX: Noirs.

POUVOIRS: Les pouvoirs surnaturels de Dracula sont de nature mystique. Le vampirisme est une maladie mortelle. Mais après sa mort, le sujet revient à une pseudo-vie et a besoin, pour survivre, de sang humain. La morsure du vampire n'est pas toujours mortelle. Deux cas peuvent se présenter. Si la victime meurt, l'enzyme introduit dans son sang provoque la formation d'un liquide vert qui fera office de sang et transformera le mort en vampire, doué à son tour de pouvoirs surnaturels, notamment de la possibilité de se transformer en chauve-souris. Si la victime ne meurt pas, elle devient anémique, et reste soumise à l'emprise hypnotique du vampire. La force du vampire est énorme: Dracula est capable de soulever 1 000 kg. Il peut provoquer des tempêtes terribles et exerce une autorité sur certaines créatures telles que les chauves-souris, les rats et les loups. Il peut se transformer en fumée, se protégeant ainsi des projectiles (surtout de ceux en bois que redoutent tant les vampires). Pour hypnotiser quelqu'un il lui suffit de capter son regard pendant trois secondes. Il peut également contrôler la volonté de vampires moins puissants mentalement que lui.

Mais les vampires ont des faiblesses. D'abord, ils doivent boire au moins un litre de sang une nuit sur deux, faute de quoi, ils meurent. Deuxièmement, ils ne peuvent voyager très loin, car ils ont besoin du sol du lieu de leur naissance pour y déposer leur cercueil ou pour dormir. En effet, ils ne peuvent supporter la lumière directe du soleil: c'est là leur troisième point faible. Le soleil les déshydrate, et c'est pour cette raison qu'ils sont actifs la nuit et dorment le jour. Les vampires sont allergiques à l'ail. Une gousse portée près du cou suffit à les éloigner. Ils abhorrent également les objets religieux. Ils détestent entrer dans les habitations humaines, mais dès lors qu'on les invite, la place leur est acquise.

La façon la plus sûre de tuer un vampire est de lui transpercer le cœur avec un pieu de bois. Puis, pour éviter qu'il ne ressuscite, il faut brûler la tête et le corps sur deux bûchers différents.



DRAGON MAN (L'HOMME-DRAGON)

VERITABLE NOM: Aucun.

PROFESSION: Aucune.

STATUT LEGAL: Aucun.

LIEU DE CREATION: Empire State University, New York.

SITUATION DE FAMILLE: Aucune.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE: Aucune.

PREMIERE APPARITION: USA FANTASTIC FOUR N. 35 - FRANCE: ALBUM MARVEL N. 8

ORIGINE: L'Homme-Dragon fut tout d'abord une création expérimentale du Professeur Gregson Gilbert, de l'Empire State University. Celui-ci avait fabriqué une créature à l'aspect de dragon, mais ne savait comment l'animer. C'est une drogue de l'alchimiste Diablo (à ne pas confondre avec celui des X-Men) qui, peu après, lui donna vie. Au grand regret de Gilbert, Diablo se servit de son pouvoir sur la volonté de la créature, pour essayer de se venger des F.F. Mais alors que ceux-ci cherchaient à l'évincer, la créature disparut dans un lac, à proximité du campus.

TAILLE: 4,50 m

POIDS: 3,2 tonnes

YEUX: gris

CHEVEUX: sans.

POUVOIRS: Créature synthétique non-humaine, l'Homme-Dragon a des attributs surhumains. Son corps, fait de polymères organiques, a une longévité et une force incroyables. Sa peau épaisse peut résister à des obus de 155 mm, comme à 150 kg de TNT. Elle peut supporter des températures extrêmes (de -200 à +1 000 degrés Fahrenheit), et des pressions du même ordre (de 0,2 à 12,5 atmosphères). N'étant pas réellement "vivant", l'Homme-Dragon n'a pas besoin d'oxygène pour soutenir sa pseudo-vie.

Cet omnivore est capable de convertir en énergie tout ce qu'il avale. Il peut soulever des poids de 60 tonnes, et sa queue, longue de 2 mètres, peut battre à une vitesse de 39 mètres par seconde, ce qui lui confère une force phénoménale. Grâce à un générateur interne d'anti-gravité et des ailes de 10,50 mètres d'envergure, l'Homme-Dragon peut voler à une vitesse de 15 km/heure, et jusqu'à 500 mètres d'altitude. Vu ses réserves constantes d'énergie, il est virtuellement infatigable.

L'Homme-Dragon peut également cracher du feu. Il exhale en effet, par les événements de son arrière-gorge, un puissant torrent de méthane, né de son système digestif particulier. Mélangé à l'air de ses poumons, celui-ci peut être enflammé d'un violent claquement de dents, générateur d'étincelles.

L'Homme-Dragon a l'intelligence d'un chien domestique, et est gouverné par des pensées ou sentiments. Son cerveau artificiel est particulièrement sensible aux ultra-sons qui peuvent paralyser ses fonctions mentales, ou le rendre très sensible à la domination extérieure.



DREADKNIGHT (LE CHEVALIER NOIR)

VERITABLE NOM: Bram Velsing.

PROFESSION: Ancien ingénieur.

IDENTITE: Secrète.

STATUT LEGAL: citoyen exilé de Latvérie.

LIEU DE NAISSANCE: Schonstadt, Latvérie.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE: Membre des "Nouveaux Maîtres du Mal".

BASE D'OPERATIONS: Aucune base fixe.

PREMIERE APPARITION: USA: IRON-MAN N. 101 - FRANCE: STRANGE N. 104

ORIGINE: Jeune ingénieur brillant de Latvérie, Bram Velsing ne supportait plus de n'être que l'exécutant de son vilain monarque: Fatalis. Apprenant la rébellion de son sujet, Fatalis greffa un masque macabre sur son visage à l'aide de son "bio-fondeur", de sorte que les traits de Velsing furent cachés à jamais. Humilié, Velsing s'enfuit de Latvérie et trouva momentanément refuge auprès de nains mutants, "les Enfants", créations génétiques du Dr Victor Frankenstein dirigés par l'arrière-petite-fille de celui-ci: Victoria.

C'est au château de Victoria que Velsing rencontra le cheval ailé du Chevalier Noir originel. En voulant rendre ce cheval normal, Victoria n'avait fait qu'aggraver sa mutation. Bram Velsing décida alors d'utiliser le cheval, son intelligence scientifique, et son visage terrifiant, pour se venger de Fatalis sous une nouvelle identité, celle du Chevalier Noir. Quand ce nouveau Chevalier Noir voulut dérober les carnets secrets de Victor Frankenstein, Victoria déjoua son plan avec l'aide du monstre de Frankenstein et d'Iron Man. Nul ne sait, actuellement où il se trouve.

TAILLE: 1,70 mètre

YEUX: rouges

POIDS: 80 kilos (sans son armure)

CHEVEUX: sans

TRAITS PARTICULIERS: Etant fixé bio-chimiquement à son visage, le masque du Chevalier Noir ne peut être enlevé.

POUVOIRS: Le Chevalier Noir n'a pas de pouvoirs surhumains, mais c'est un puissant athlète qui a une certaine connaissance de la lutte.

ARMES: Le Chevalier Noir porte une cotte de mailles intégrale en alliage d'acier isolant. D'un poids de 30 kg, elle le protège même des balles de calibre 45. Son arme principale est une lance diabolique, équipée de multiples défenses technologiques. Les premières d'entre elles sont ses deux tuyères, capables de projeter des rayons électro-magnétiques de particules alpha, dont la puissance extraordinaire est contrôlée par des commandes digitales. Ce rayon, qui a une portée de 30 m, peut enfoncer un mur de moellons de 30 cm d'épaisseur. Alimenté par un micro-générateur, placé à la base de la lance, il fonctionne pendant six minutes à pleine puissance. La lance contient aussi deux bobines de câble d'acier conducteur de 2 cm d'épaisseur et de 15 mètres de long, actionnées par un accélérateur linéaire qui propulse le câble dans le fût central de la lance. L'extrémité du câble est lestée de telle manière, que celui-ci peut s'enrouler autour d'une cible. En pressant un bouton situé dans le manche de la lance, le Chevalier Noir peut faire passer dans le câble un courant de 65000 volts. Le troisième pouvoir offensif de la lance sont ses deux lance-missiles, qui tirent des obus pénétrants de 8 cm de long dont la force explosive correspond à celle de 2,5 kg de TNT. Le Chevalier Noir possède aussi un pistolet à CO₂ de forte densité, et à haut pouvoir asphyxiant.

MOYEN DE TRANSPORT: Le Chevalier Noir monte un cheval noir à ailes de chauves-souris, qu'il appelle "Diavolo". A l'origine, celui-ci appartenait à Nathan Garrett, le premier Chevalier Noir. Il doit sa mutation actuelle à Victoria Frankenstein. Il peut voler à 80 km/h, pendant une heure sans se reposer, en emportant une charge de 150 kg.



DREADNOUGHT

Dreadnought est un robot créé par une équipe de techniciens d'HYDRA pour servir dans des opérations de commando. Il fut utilisé pour la première fois lors de la tentative d'assassinat de Nick Fury, directeur du SHIELD. Plus tard, sous les auspices de Mme Masque, la Maggia vola à Hydra les plans de Dreadnought et fabriqua des douzaines de robots pour son usage personnel. Les techniciens de la Maggia procédèrent à de nombreuses modifications du robot afin de le rendre polyvalent. Le dernier modèle fut un Dreadnought d'argent.

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: STRANGE TALES N° 154 - FRANCE: STRANGE N° 118

CARACTERISTIQUES:

INVENTEUR: Inconnu

CONSTRUCTEUR: Groupe d'armes d'HYDRA

TYPE: Robot humanoïde reproduisant l'éventail complet des mouvements humains

DIMENSIONS EXTERIEURES DU ROBOT:

TAILLE (hors-tout): 2,40 m

LARGEUR (hors-tout): 1 m

LARGEUR (axe court): 77,5 cm

POIDS: 990 kg

ENVELOPPE EXTERIEURE: Acier au titane

ALIMENTATION: Générateur d'énergie nucléaire placé dans la cage thoracique

NOTE: Le générateur fournit de l'énergie pendant 1 an 1/2 environ sans avoir besoin d'être remplacé

SYSTEMES LOCOMOTEURS: Les mécanismes des jambes et des pieds reproduisent la locomotion humaine

VITESSE MAXIMUM: 56 km/h (au pas de course)

MUSCULATURE ARTIFICIELLE:

POIDS SOULEVES: 10 tonnes

TEMPS DE REACTION: Environ le double de celui d'un humain

SYSTEME DE GUIDAGE (Intelligence): Système à inter féromètre laser guidé par ordinateur avec télémètre d'une portée de 45 km

PROGRAMME: Il est programmé pour se battre à la façon d'un boxeur américain

PERFORMANCE: Capable de perforer une plaque d'acier de 13 cm d'épaisseur en 4 coups environ

ARMES ACCESSOIRES:

DENOMINATION: Gant lance-flammes

DESCRIPTION: De ses extrémités jaillissent de l'oxygène liquide et de l'hydrazine

TEMPERATURE: 3315°C

PORTEE: 6 m

AUTONOMIE DE CARBURANT: 3,2 minutes

DENOMINATION: 8 pointes propulsées par poudre à canon

DESCRIPTION: Pointes acérées fixées sur les jointures, pouvant être tirées indépendamment

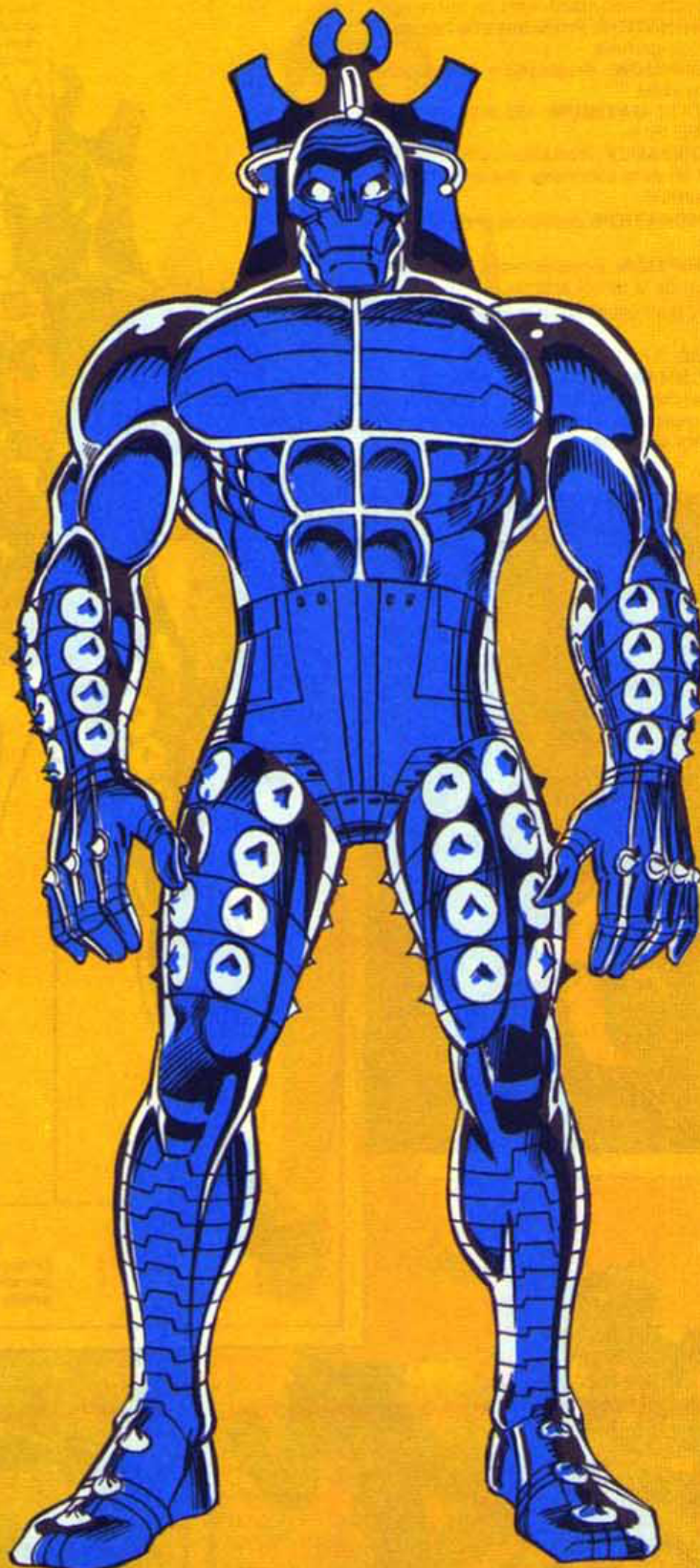
PORTEE: 360 m

DENOMINATION: Champ électrique épousant le corps

DESCRIPTION: Des modules d'oreille contiennent des transformateurs pouvant créer une charge électrique en générant des fréquences mortelles

CAPACITE MAXIMUM: 180.000 volts

PORTEE: Ne peut propager sa charge dans



l'air. Doit être en contact avec un objet conducteur pour que la charge passe

PERFORMANCE: Charge suffisante pour électrocuter instantanément un humain

DENOMINATION: Projecteurs de faisceaux de rayons gamma

DESCRIPTION: Projecteurs placés derrière les yeux

CAPACITE MAXIMUM: 750 millirems

PORTEE: 30 m

PERFORMANCE: Radiation suffisante pour fournir en cinq secondes une dose toxique à un humain

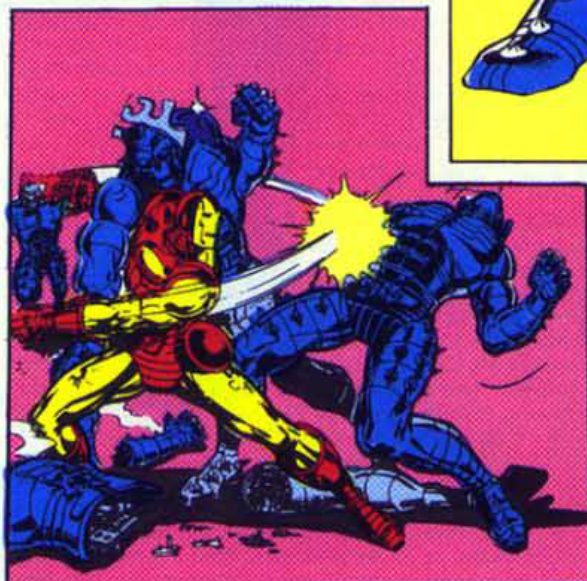
DENOMINATION: Distributeur de fréon réfrigéré

DESCRIPTION: Bouche reliée au réservoir de fréon de la cavité stomacale

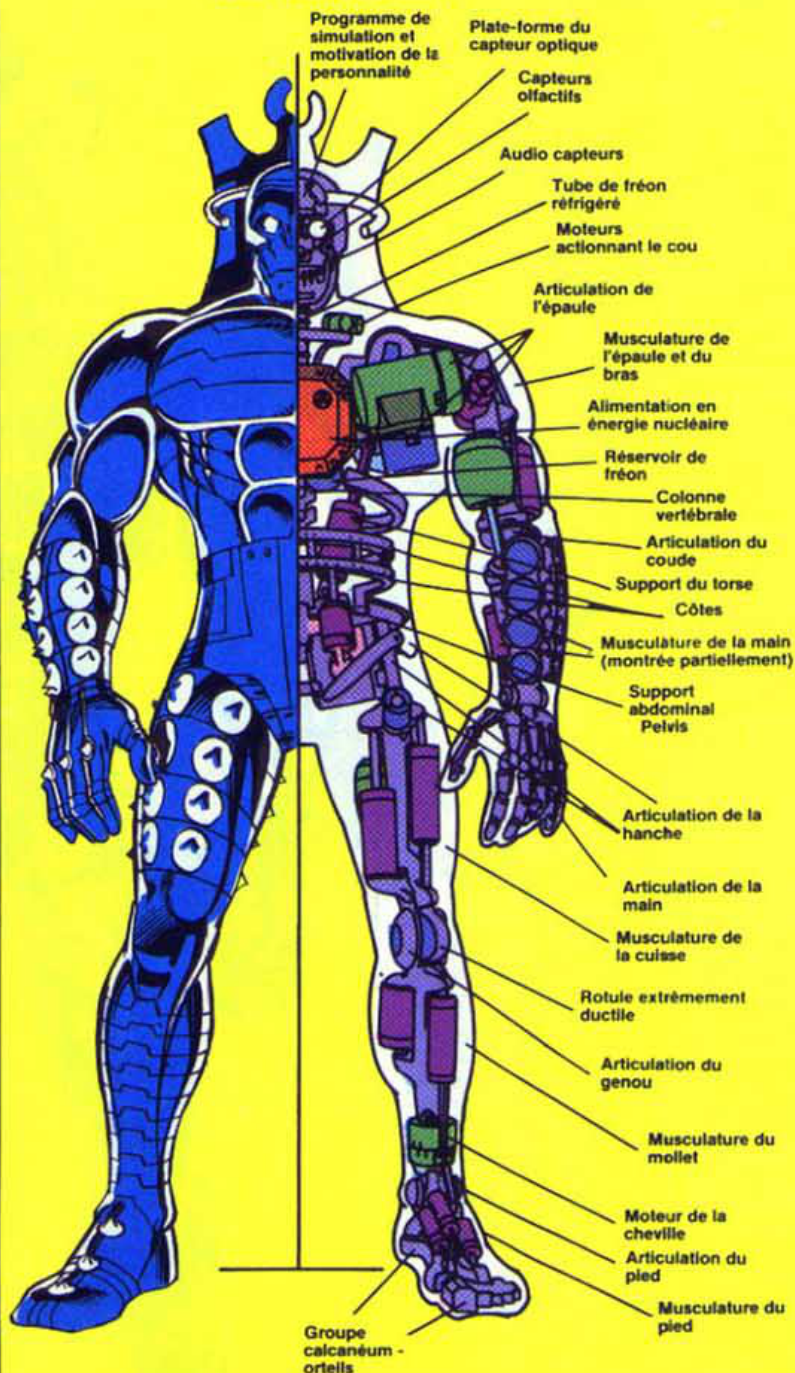
TEMPERATURE NORMALE DU GAZ: -76°C

PORTEE: 3 m

PERFORMANCE: Le fréon gèle tout ce qu'il touche, il peut provoquer des gelures ou la mort des êtres humains non suffisamment couverts



ARMES DE DREADNOUGHT



JESSICA DREW

VERITABLE NOM: Jessica Drew

PROFESSION: Ex-agent de l'HYDRA, ex-chasseur de prime, détective privé, aventurière

STATUT LEGAL: Citoyenne naturalisée américaine sans casier judiciaire

IDENTITE: Le public ignore que Jessica Drew a été Spider-Woman

AUTRE NOM: Arachné

LIEU DE NAISSANCE: Londres, Grande-Bretagne

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Jonathan (son père, décédé), Merriem (sa mère, décédée)

APPARTENANCE A UN GROUPE: HYDRA

PREMIERE APPARITION: MARVEL SPOTLIGHT 32 - FRANCE, NOVA 34

DERNIERE APPARITION SOUS L'IDENTITE DE SPIDER-WOMAN: U.S.A., AVENGERS 241 - FRANCE, OMBRAX-SAGA 256

ORIGINES: Jessica Drew est la fille d'un anthropologue américain, Jonathan Drew, et d'une Anglaise, Merriem. Elle avait deux ans lorsque ses parents s'installèrent en Transia, une petite nation des Balkans. Jonathan Drew et son collègue, Herbert Edgar Wyndham, avaient acheté un terrain dans le Wundagore, aux confins du pays, où ils voulaient installer un petit centre de recherche. La découverte d'uranium dans leur sous-sol leur apporta les fonds nécessaires à la réalisation de leur projet. Cinq ans plus tard, Jessica fut exposée accidentellement à de l'uranium radioactif et tomba gravement malade. Pour la sauver, son père lui injecta un sérum composé à partir de sang d'araignée irradiée — il avait découvert que les araignées ont une immunité plus forte que celle de l'homme. Mais Jessica ne réagit que peu au traitement, et Wyndham la plaça dans un accélérateur génétique. Merriem Drew mourut quelques jours tard dans des circonstances mystérieuses, et son mari, très affecté, décida de regagner l'Angleterre.

Jessica resta en état de suspension cryogénique pendant plusieurs décennies, vieillissant sept fois moins vite que la normale. Quand Wyndham la fit sortir, elle avait physiquement 14 ans. Wyndham la testa et découvrit que le traitement avait modifié sa structure cellulaire, lui



conférant une grande force, une immunité quasi totale, et la capacité de fabriquer de l'énergie bioélectrique. Wyndham, devenu le Maître de l'Evolution, la confia à Bova, une vache ayant subi une évolution artificielle. Quand Jessica eut 17 ans, Bova l'envoya vivre parmi les humains, et bientôt, la jeune fille tomba amoureuse d'un villageois pré-nommé Wladyslav. Mais, surpris par le père de ce dernier alors qu'ils s'embrassaient, ils prirent peur, et Jessica tua accidentellement son amoureux. Elle dut prendre la fuite et fut recueillie par Otto Vermis, alors à la tête d'une organisation subversive, HYDRA. Vermis mit les pouvoirs de Jessica au service de son groupe, et elle devint rapidement l'un des meilleurs agents d'HYDRA. Pour s'assurer de sa fidélité, Vermis lui fit subir un lavage de cerveau à la suite duquel elle fut convaincue d'être une araignée très évoluée, et non une femme. Il engagea également un agent nommé Jared, chargé de la séduire.

Sous le nom d'Arachné, elle partit pour sa première mission: assassiner Nick Fury, le directeur du SHIELD. Mais quand Jessica com-

prit pour quel genre d'organisation elle travaillait, elle décida de s'enfuir. Elle prit le nom de Spider-Woman, et rencontra Modred le Mystique à Londres. Celui-ci la guérit des derniers effets de son lavage de cerveau. Ayant découvert qu'elle était humaine, Jessica n'avait plus qu'une idée: retrouver ses parents.

Elle rencontra Mage, le fantôme d'un magicien qui avait investi le corps de son père Jonathan quelques années auparavant, et qui occupait à présent le corps d'un tailleur excentrique. Estimant qu'il avait une dette envers Jonathan Drew, Mage décida d'aider Jessica. Tous deux partirent pour Los Angeles où ils apprirent que Drew avait été tué par Pyrotechnics Inc., une organisation révolutionnaire. Jessica captura les assassins de son père et décida de s'établir à Los Angeles. Elle affronta toutes sortes d'ennemis étranges, parmi lesquels la Fée Morgane. Mage, sentant qu'il s'attachait de plus en plus à Jessica, repartit brusquement pour Londres.

Jessica végéta quelque temps, se demandant ce qu'elle pourrait faire de sa vie et de ses pouvoirs. Elle ne pouvait renoncer à la liberté que lui donnait Spider-Woman, et finalement, elle s'associa avec le criminologue Scott Mc Dowell et devint une célèbre justicière. Puis elle quitta Mc Dowell et alla s'installer à San Francisco, où, grâce à l'intervention de Nick Fury, elle obtint une licence de détective privé. Pour les clients, elle était Jessica Drew, mais en mission, elle se transformait inmanquablement en Spider-Woman. Peu après, elle revit Mage, cette fois sous sa forme spectrale, qui lui apprit que la Fée Morgane complotait pour la tuer. Le seul moyen de la contrer, c'était de remonter à son époque, c'est-à-dire au VI^{ème} siècle. Après un affrontement acharné, le corps de Morgane fut détruit. Mais sa forme astrale survécut et réussit à voyager jusqu'à l'époque moderne d'où, grâce à un puissant sortilège, elle plaça une barrière mystique emprisonnant Jessica au Moyen Age. Jessica demanda à son ami Mage de jeter un sort sur Terre afin que son souvenir fût effacé de la mémoire des hommes. Mais cet oubli ne dura pas et bientôt, Tigra découvrit le corps sans vie de Jessica et appela les Vengeurs à l'aide. Ceux-ci vinrent avec le Dr Strange qui tenta de briser la barrière mystique. Une bataille entre les Vengeurs et Morgane s'ensuivit. Grâce au sacrifice de Mage et au pouvoir mystique de Strange, le corps de Jessica fut ramené à la vie. Mais en franchissant la barrière de Morgane, la jeune femme perdit ses pouvoirs bioélectriques et elle décida donc de renoncer définitivement à Spider-Woman. Depuis, elle est un simple détective privé.

TAILLE: 1,77 m

YEUX: Verts

POUVOIRS SURHUMAINS: Aucun

FORCE: La physiologie de Jessica Drew a été modifiée alors qu'elle était enfant, et elle possède depuis une force surhumaine. On pense que sa musculature n'a pas été affectée lors de la perte de ses pouvoirs.

ANCIENS POUVOIRS: L'ancienne Spider-Woman possédait une force et une résistance surhumaines, elle était immunisée contre toutes les substances toxiques et les radiations, et son métabolisme produisait de grandes quantités de bioélectricité qu'elle lâchait en de puissantes décharges. Après chaque décharge, elle devait attendre un certain temps (qui variait en fonction de la quantité d'énergie déployée) avant de pouvoir en lancer une autre. La distance maximale que pouvait atteindre une rafale était de 7,50 m. De près, ces rafales bioélectriques étaient mortelles. Spider-Woman pouvait soulever environ 7 tonnes et sa force fonctionnait à plein régime pendant une demi-heure.



Jessica Drew,
première
Spider-Woman



POIDS: 60 kg

CHEVEUX: Teints en noir

EGO

VERITABLE NOM: Ego

PROFESSION: Inclassable

IDENTITE: L'existence d'Ego est inconnue des Terriens

AUTRES NOMS: La Planète Vivante

LIEU D'ORIGINE: La "Galaxie Noire"

SITUATION DE FAMILLE: Inclassable

PARENTS CONNUS: Inclassables

APPARTENANCE A UN GROUPE: Néant

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: THOR 132

ORIGINE: FANTASTIC FOUR 235 - FRANCE: NOVA 102

HISTOIRE: Ego a été créé par la fusion, durant des millions d'années, des gaz et des poussières cosmiques. Mais, à la différence des autres planètes connues, Ego acquit la conscience et l'intelligence. La conscience d'Ego se développa





naturellement à l'intérieur de la planète, sans doute selon le même processus qui permet à certaines étoiles d'acquiescer la conscience. Ego existait à l'intérieur de la "galaxie noire" qui doit en réalité être une nébuleuse noire proche ou à l'intérieur de la Voie Lactée.

Au cours des siècles, Ego faillit de nombreuses fois être découvert par des starships d'exploration envoyés par les colonisateurs rigelliens. Il les a tous détruits.

Par la suite, désireux de conquérir d'autres secteurs de l'Univers, Ego créa à partir de sa propre substance, des humanoïdes extrêmement puissants qu'il envoya à la conquête d'autres planètes. Il fut contré par Thor qui se rendit sur Ego en compagnie d'un Enregistreur rigellien. Grâce à son pouvoir mystique sur les orages, Thor créa à l'intérieur de l'atmosphère d'Ego, un cataclysme planétaire qui assomma Ego. Humilié, celui-ci renonça à ses projets de conquête. Quelques mois plus tard, Ego fut attaqué par Galactus, le destructeur de planètes. Estimant que Galactus constituait un plus grand danger qu'Ego, Thor fit appel au pouvoir de son père Odin pour aider la Planète Vivante à faire battre Galactus en retraite. Feignant la gratitude, Ego autorisa les "Errants", survivants d'une planète détruite par Galactus, à s'établir à sa surface. Mais peu après le départ de Thor, il dévora tous les Errants.

À quelque temps de là, sur ordre du Haut Commissaire rigellien, le colonisateur Tana Nile s'empara d'un échantillon relativement minuscule de la substance d'Ego dans l'espoir de pouvoir s'en servir pour transformer d'autres planètes en mondes habitables. Mais en réalité, l'échantillon d'Ego devint un être doué d'une conscience propre, qu'on appela Ego Premier et qui se mit à causer

des ravages sur la Terre. Ego Premier affronta Thor; au cours de la bataille, il libéra une forme d'énergie inconnue qui irradia trois Terriens, Carter Dym, Chi Lo et Jason Kimball, dont elle développa le potentiel génétique et qu'elle transforma en êtres surhumains qui, avec neuf autres humains aussi évolués, devinrent les Jeunes Dieux. Après avoir épuisé toute son énergie, Ego Premier se désintégra.

L'ablation de cette partie de lui-même qui était devenue Ego Premier fit perdre la raison à Ego et Thor, Galactus, Hercule et Firelord s'unirent pour le combattre. Galactus fixa au Pôle Sud d'Ego une énorme unité de propulsion sidérale qui, une fois activée, entraîna Ego dans l'espace, loin des mondes habités.

Mais Ego apprit à contrôler psioniquement cette unité. Dans un désir de vengeance, il se dirigea vers la Terre où sa seule approche causa de terribles dévastations. Les FF se rendirent alors sur Ego pour tenter de conjurer le danger. De son côté, "Skip" Collins parvint à le priver de ses pouvoirs psioniques. Ego finit par être capturé par les forces gravitationnelles de notre Soleil et la Planète Vivante fut pulvérisée.

Mais Ego parvint à capter l'énergie solaire qui lui permit de générer suffisamment d'énergie psionique pour se reformer. Reprenant le contrôle de l'unité de propulsion, il s'échappa du système solaire. Mais il devait sans cesse renouveler son énergie psionique en absorbant les forces vitales d'autres êtres. Aux dernières nouvelles, Ego erre toujours dans l'espace à la recherche de créatures vivantes à consommer.

DIAMETRE: 6664 km

FORCE: Ego crée à partir de sa propre substance, des humanoïdes doués de conscience et d'une force phénoménale.

POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: On dit d'Ego qu'il est un "bio-univers". Il est fait de matière vivante; sa composition exacte est inconnue mais la plus grande partie de sa surface semble constituée de molécules organiques. On peut comparer l'intérieur de la planète Ego à celui d'un organisme humain. C'est ainsi qu'il contient des tunnels qui sont de véritables artères et que le centre de la conscience d'Ego réside dans une sorte de cerveau. Ego absorbe des organismes vivants et les digère, dans une poche intérieure semblable à notre estomac, au moyen de liquides analogues à nos sucs digestifs. Comme l'organisme humain, Ego fabrique des anticorps qui attaquent les substances étrangères de son système sanguin. Ces anticorps peuvent prendre des formes semi-humanoïdes.

Ego génère des énergies psioniques pouvant rivaliser avec celles de Galactus. En cas de perte d'énergie, il peut "refaire le plein" en captant celle des étoiles ou en absorbant les forces vitales des êtres vivants. Ego contrôle psychiquement sa substance; il peut de la sorte transformer sa surface de façon à ressembler à un visage gigantesque ou à un monde idyllique aux paysages enchanteurs. Il communique par télépathie avec les autres êtres.

L'unité de propulsion fixée à son Pôle Sud par Galactus peut le faire entrer ou sortir de l'hyper-espace à de très grandes vitesses, elle possède une énergie apparemment inépuisable.

LIMITES: Pour des raisons inconnues, Ego semble ne pas pouvoir se débarrasser de cette unité de propulsion. Le contrôle qu'Ego exerce sur son atmosphère ne résiste pas au pouvoir dont Thor est investi grâce à son marteau enchanté.

ELDERS OF THE UNIVERSE (LES DOYENS DE L'UNIVERS)

Les Doyens de l'Univers sont de puissants extraterrestres comptant parmi les plus anciennes créatures pensantes du cosmos. Ils appartiennent à l'une des premières races d'humanoïdes intelligents qui se développèrent dans l'Univers et qui vécurent dans les premières galaxies formées à la suite du "Big Bang" qui fut à l'origine de l'Univers. Les races de Doyens atteignirent un haut degré de civilisation avant de s'éteindre. Les Doyens d'aujourd'hui sont les derniers représentants de leurs races respectives, chacun d'eux ayant trouvé le moyen d'acquérir l'immortalité et de survivre à l'extinction de sa race et de sa galaxie tandis que se développaient de nouvelles galaxies, la Voie Lactée par exemple.

Estimant qu'ils étaient les seuls survivants de la première ère de l'Histoire de l'Univers, les Doyens finirent par se considérer comme frères. Toutefois chacun d'eux appartient à une race différente et aucun d'eux n'est biologiquement apparenté aux autres (sauf le Collecteur et sa fille Carina).

Les Doyens comprirent un jour que s'ils ne s'adonnaient pas à une passion, ils finiraient par perdre la volonté de vivre et qu'ils renonceraient à leur immortalité comme Matani, l'épouse du Collecteur, qui finit par mourir d'apathie. Certains Doyens ont choisi de développer au maximum leurs potentiels physiques et mentaux et sont ainsi devenus des êtres extrêmement puissants. D'autres comptent plutôt sur la technologie pour accomplir des exploits.

On ne sait pas avec précision combien il y a de Doyens dans l'Univers. Les sept Doyens ci-contre sont les seuls qui, jusqu'à ce jour, soient entrés en rapport avec les Terriens.



LE COLLECTEUR
(Taneleer Tivan)
1ère app.: AVENGERS 28



LE GRAND MAITRE
(En Owl Gast)
1ère app.: AVENGERS 69



LE JARDINIER
(Ord Zonyz)
1ère app.: MARVEL TEAM-UP 55



LE CONTEMPLATEUR
(Tath Ki, "Mister Buda")
1ère app.: MARVEL TREASURY SPECIAL 1



LE POSSESSEUR
(Kemo Thamn)
1ère app.: THOR 235



LE CHAMPION
(Tryco Slatterus)
1ère app.: MARVEL TWO-IN-ONE 7

?

LE COUREUR
(Véritable nom non révélé)
1ère app.: DEFENDERS 143

?

?

ELECTRO

VERITABLE NOM: Maxwell Dillon.

PROFESSION: Ancien monteur de câbles à haute tension chez Consolidated Edison.

IDENTITE: Connue du public.

STATUT LEGAL: Citoyen américain possédant un casier judiciaire chargé.

LIEU DE NAISSANCE: Endicott, New York.

SITUATION DE FAMILLE: Divorcé.

PARENTS CONNUS: Aucun.

APPARTENANCE A UN GROUPE:

A travaillé temporairement avec les premiers Terrifics et fut quelque temps leader des Emissaires du Mal.

BASE D'OPERATIONS: Aucune base fixe.

PREMIERE APPARITION: USA:

Amazing Spider-Man N. 9

FRANCE: Marvel N. 4

ORIGINE: Maxwell Dillon était monteur de câbles à haute tension dans une grande compagnie électrique de New York. Alors qu'il était en plein travail, il fut un jour frappé par la foudre. Le champ magnétique généré par la bobine de câble et les câbles à haute tension, qu'il tenait respectivement dans chaque main, causa une mutation de tout son système nerveux. Il fut transformé en un condensateur électrique vivant, constamment rechargé par les contractions involontaires de ses myofibrilles musculaires destinées normalement à maintenir le corps à une température constante. S'étant déguisé, Dillon prit alors le nom d'Electro, et décida d'utiliser son pouvoir pour faire fortune.

TAILLE: 1,77 m **YEUX:** bleus
POIDS: 83 kg **CHEVEUX:** roux.

POUVOIRS: Le corps d'Electro peut générer de l'énergie électrostatique. Tandis qu'il décharge cette énergie, il recharge automatiquement ses réserves à la vitesse de 1000 volts par minute. Electro peut contrôler mentalement la puissance de ses décharges, qui va de un à cent mille volts, et utiliser celles-ci de multiples façons. Du bout des doigts, il peut émettre un arc électrique ressemblant à un éclair, et dont la trajectoire n'est pas forcément linéaire vu qu'elle peut être influencée par toute substance conductrice, tel le métal.

Electro peut se propulser à 220 km/h maximum le long des lignes de force magnétiques émanant des objets ayant un grand potentiel électrique. En effet, ses jambes peuvent générer des champs électriques si denses, qu'il se crée un champ de force contraire, qui le soulève au-dessus du conducteur électrique (câble à haute tension par exemple).

Les pouvoirs électriques d'Electro exacerbent ses perceptions et lui permettent ainsi certaines manipulations. "Sentant" le courant à travers le circuit de n'importe quel appareil électrique, Electro peut maîtriser le système et le soumettre à ses ordres mentaux. Il lui est par exemple facile de déconnecter les alarmes ou de surcharger des circuits. La peau d'Electro dégage une telle électricité, que toute personne qui le touche risque l'électrocution. Il est, lui, par contre, immunisé contre les effets de l'électricité, quel que soit son voltage. Il peut même utiliser un générateur extérieur pour recharger ses réserves d'énergie.

L'électricité qui court à travers son corps augmente sa force, (il peut soulever 250 kg) sa vitesse et son pouvoir de récupération.



ELEKTRA

VERITABLE NOM: Elektra Natchios

PROFESSION: Ex-membre de La Main puis mercenaire

STATUT LEGAL: Citoyenne grecque expatriée

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun connu

LIEU DE NAISSANCE: La Crète

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Ambassadeur Natchios (père, décédé, prénom inconnu)

APPARTENANCE A UN GROUPE: Ex-membre de La Main

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: DAREDEVIL 168

ORIGINES: Son père étant en poste aux Etats-Unis, Elektra Natchios fit ses études de sciences politiques à l'Université de Columbia (New York). C'est là qu'elle rencontra Matthew Murdock, le futur Daredevil. Les deux jeunes gens tombèrent très amoureux l'un de l'autre et Matt révéla à Elektra l'existence de ses sens très aiguisés qui compensaient sa cécité. Un an plus tard, Elektra et son père furent pris en otages par des terroristes. Murdock parvint à les libérer mais, dans la mêlée générale, le père d'Elektra fut tué par la police.

Effondrée, Elektra décida de quitter l'Amérique. Elle étudia les arts martiaux avec un sensei au Japon, puis elle entra dans l'organisation secrète de Stick (l'homme qui a appris à Daredevil à se servir de son sens-radar). Mais son émotivité lui fit commettre des erreurs et elle fut congédiée. Peu après, elle infiltra La Main, une organisation criminelle japonaise, dans un but subversif. Mais elle fut mystifiée et elle tua son sensei sans savoir que c'était lui. Elle quitta alors La Main et le Japon pour retourner à New York où elle devint mercenaire. Le Caïd loua ses services et la chargea d'éliminer le meilleur ami de Matt Murdock, Franklin Nelson. Mais Nelson la reconnut et Elektra le laissa s'enfuir.

Peu après, Elektra fut assassinée par le Tireur qui jalousait sa place auprès du Caïd. Elektra mourut dans les bras de Matt Murdock.

La Main tenta de ressusciter Elektra au cours d'une cérémonie mystique. On dit que Stone, un membre de l'organisation de Stick, aurait réussi cette résurrection et que Daredevil aurait purifié l'âme d'Elektra. Mais nul ne sait si la jeune femme est réellement vivante ni où elle se trouve.

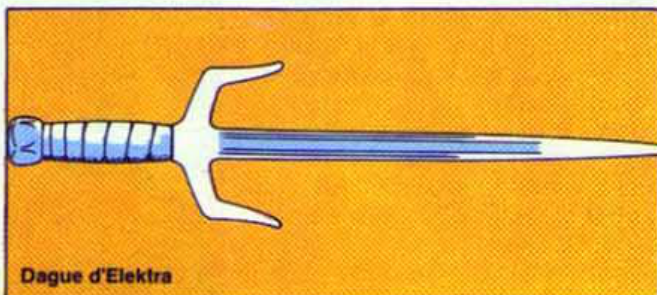
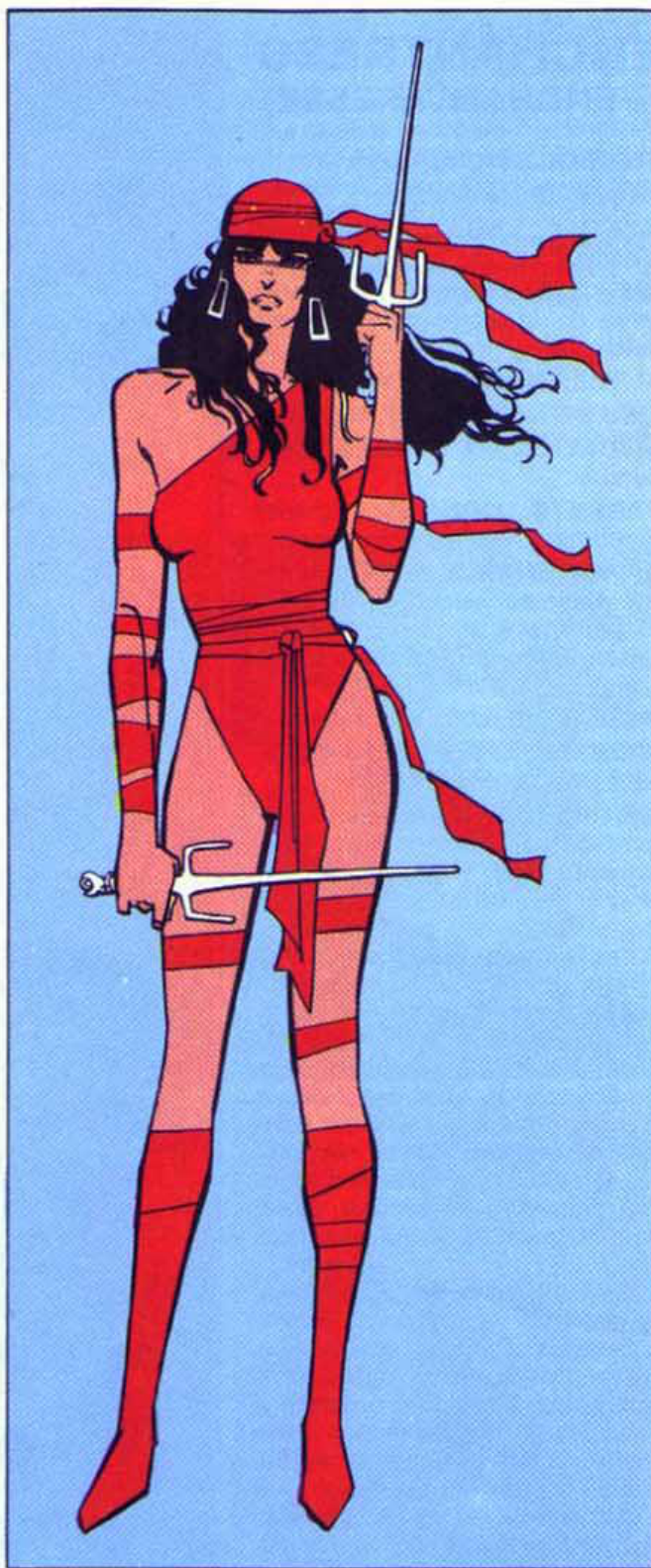
TAILLE: 1,72 m

POIDS: 59 kg

YEUX: Noirs

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Elektra est une athlète de niveau olympique. Elle excelle dans les arts martiaux. Son arme favorite est une dague à trois pointes.



Dague d'Elektra

ENCHANTRESS (L'ENCHANTERESSE)

VERITABLE NOM: Amora

PROFESSION: Sorcière

STATUT LEGAL: Citoyenne d'Asgard

IDENTITE: Secrète. Les habitants de la Terre ignorent son existence

AUTRES NOMS: La Valkyrie

LIEU DE NAISSANCE: Asgard

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Lorelei (sœur)

APPARTENANCE A UN GROUPE: Alliée occasionnelle de Loki, ex-partenaire de l'Exécuteur, du Baron Zemo, du Mandarin, d'Arkon et de Power Man

BASE D'OPERATIONS: Asgard

PREMIERE APPARITION: JOURNEY INTO MYSTERY 103

ORIGINES: Amora est née à Asgard de parents inconnus. Adolescente, elle s'enfuit chez les Nornes et apprend la sorcellerie avec Karnilla qui peu de temps après la chassa pour indiscipline. Amora poursuit son apprentissage auprès d'autres mages et sorciers asgardiens. Il y a des siècles, Amora s'assura la complicité de Brunnhilde, première Valkyrie d'Odin, dans ses plans de conquête. Mais Brunnhilde, réalisant les intentions immorales d'Amora, chercha à se séparer d'elle. Amora la retint en lui jetant un sort.

L'Enchanteresse séduisit Skurge l'Exécuteur qui était tellement amoureux d'elle qu'il devint son esclave. Mais elle ne réussit pas à subjuguier Thor. Elle ordonna à l'Exécuteur de supprimer Jane Foster, la femme que Thor aimait. Mais Thor sauva Jane et vainquit l'Enchanteresse et l'Exécuteur. Au cours des années qui suivirent, Amora s'allia à Loki, au baron Zemo, au Mandarin et à Arkon pour assouvir sa soif de pouvoir et se venger de ses ennemis. Ses adversaires les plus fréquents furent Thor et les Vengeurs. Les crimes de l'Enchanteresse lui attirèrent les foudres d'Odin qui la bannit d'Asgard. Elle aida cependant les Asgardiens à vaincre Surtur. Malgré cet acte d'hé-



roïsme, l'Enchanteresse est une opportuniste pour qui la fin justifie les moyens.

TAILLE: 1,90 m

YEUX: Verts

POIDS: 200 kg

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: L'Enchanteresse possède les attributs conventionnels d'une femme asgardienne. Elle est en plus experte en sciences occultes. Comme tous les Asgardiens, elle a une espérance de vie très longue, elle est invulnérable à la maladie et résiste aux blessures (la chair et les os des Asgardiens sont trois fois plus denses que ceux des humains, ce qui explique leur poids). Son métabolisme asgardien lui confère une endurance exceptionnelle. Son pouvoir magique a deux origines: son talent inné de manipuler l'énergie magique et une connaissance acquise de tous les sorts et enchantements typiquement asgardiens. Son habileté dans cet art fait d'elle une des dix meilleures sorcières d'Asgard, loin derrière Karnilla toutefois. Par sorcellerie, elle a rehaussé sa beauté naturelle pour augmenter son pouvoir de séduction. Un seul baiser de ses lèvres enchantées transforme n'importe quel homme en esclave docile. L'Enchanteresse peut se servir de son pouvoir pour lancer des rafales qui ont sensiblement la puissance de dix kilos de TNT.

Sa connaissance de la magie lui permet de jeter les sorts les plus divers: elle crée des illusions, provoque des paralysies temporaires, déforme la matière et voyage dans les dimensions. Loin d'Asgard, ses pouvoirs diminuent mais ne disparaissent jamais complètement.



ENFORCERS (LES EXECUTEURS)

Les Exécuteurs sont une petite bande de criminels chargés d'exécuter les décisions de leur chef et de neutraliser ses adversaires. Ils ne possèdent pas de super-pouvoirs mais chacun d'eux a été entraîné de façon intensive dans sa propre méthode de combat. Réunis, ils se sont révélés extrêmement efficaces même contre des super-héros comme l'Araignée.

A l'origine, les Exécuteurs ne comprenaient que Fancy Dan, Montana et Toro (Ox). Malgré sa petite taille, Fancy Dan est, du fait de son agilité, un as du judo et du karaté. Montana est un spécialiste du lasso et Toro était doué d'une force fantastique.

Les Exécuteurs se firent connaître en aidant Foswell, le "Grand Patron", à mettre la main sur les gangs criminels de New York qui n'étaient pas affiliés à la Maggia. Mais l'Araignée réduisit à néant le plan du Grand Patron en triomphant des Exécuteurs qui se retrouvèrent en prison avec Foswell.

Plus tard, les Exécuteurs aidèrent le Bouffon Vert lorsqu'il tenta pour la première fois d'éliminer l'Araignée. Plus tard encore, ils firent équipe avec l'Homme Sable. Ils furent vaincus par l'Araignée et la Torche. Toro s'allia à Mister Peur qui fut vaincu par Daredevil; il s'évada de prison en compagnie d'un savant criminel, le Dr Karl Stragg qui parvint à échanger son corps avec celui de Toro. En combattant Daredevil, Stragg sous les traits de Toro, fit une chute mortelle en tombant d'un gratte-ciel.

Stragg — toujours dans le corps de Toro — fut remis en prison. Mais alors qu'il servait de cobaye pour des expériences sur des isotopes radioactifs, son corps se changea en une réplique de celui de Toro. Toro combattit à nouveau Daredevil mais finit par succomber aux effets mortels des radiations.

Les deux autres Exécuteurs purgèrent de longues peines de prison puis ils furent engagés par Luminex qui compléta l'équipe avec un nouveau Toro, frère jumeau du premier, aussi stupide et fort que lui.

Deux nouveaux membres se sont intégrés aux Exécuteurs alors qu'ils travaillaient pour une filiale de l'organisation du Caïd. Ce sont "Hammer" Harrison, ex-boxeur portant des gants doublés d'acier, et "Snake" Marston, contorsionniste qui maîtrise ses adversaires en s'enroulant autour d'eux. L'éternel ennemi des Exécuteurs, l'Araignée, fit équipe avec l'Homme Sable repentin pour tenter de les vaincre. On ignore quels sont actuellement le domicile et les activités des Exécuteurs.



FANCY DAN

VERITABLE NOM:

Daniel Brito

PROFESSION:

Criminel

IDENTITE:

Publiquement connue

STATUT LEGAL:

Citoyen des Etats-Unis ayant un casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE:

Brooklyn, New York

SITUATION DE FAMILLE:

Célibataire

PREMIERE APPARITION:

USA: AMAZING SPIDER-MAN N° 10 -FRANCE: MARVEL N° 5

TAILLE: 1,58 m

POIDS: 70 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: C'est un as du judo et du karaté



OX TORO

VERITABLE NOM: (original) Raymond Bloch, (nouveau) Ronald Bloch

PROFESSION:

Criminel

IDENTITE:

Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis ayant un casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE: Pour tous les deux: Seaside Heights, New Jersey

SITUATION DE FAMILLE:

Célibataire

PARENTS CONNUS:

Aucun

PREMIERE APPARITION:

(original): USA: AMAZING SPIDER-MAN N° 10, FRANCE: MARVEL N° 5 - (nouveau): USA: SPECTACULAR SPIDER-MAN N° 19, FRANCE: NOVA N° 16

DERNIERE APPARITION:

(corps de l'original): USA: DAREDEVIL N° 15, FRANCE: STRANGE N° 15 - (esprit de l'original): USA: DD N° 86 -FRANCE: STRANGE 84

TAILLE: 2 m

POIDS: 161 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Force très grande mais pas surhumaine



MONTANA

VERITABLE NOM:

Jackson W. Brice

PROFESSION:

Criminel

IDENTITE:

Publiquement connue

STATUT LEGAL:

Citoyen des Etats-Unis ayant un casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE:

Bosman, Montana

SITUATION DE FAMILLE:

Célibataire

PARENTS CONNUS:

Aucun

PREMIERE APPARITION:

USA: AMAZING SPIDER-MAN N° 10 - FRANCE: MARVEL N° 5

TAILLE: 1,85 m

POIDS: 108 kg **YEUX:**

Bruns

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: D'une extrême habileté au lasso



SNAKE MARSTON

VERITABLE NOM:

Sylvester Marston

PROFESSION:

Criminel

IDENTITE:

Publiquement connue

STATUT LEGAL:

Citoyen canadien ayant un casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE:

Ontario, Canada

SITUATION DE FAMILLE:

Célibataire

PARENTS CONNUS:

Aucun

PREMIERE APPARITION:

MARVEL TEAM-UP N° 138

TAILLE: 1,88 m

POIDS: 82 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Capable de se contorsionner et d'enrouler son corps autour des objets et des gens



HAMMER HARRISON

VERITABLE NOM:

Willard Harrison

PROFESSION: Ancien boxeur, aujourd'hui criminel

IDENTITE:

Publiquement connue

STATUT LEGAL:

Citoyen des Etats-Unis ayant un casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE:

Pittsburgh, Pennsylvanie

SITUATION DE FAMILLE:

Célibataire

PARENTS CONNUS:

Aucun

PREMIERE APPARITION:

MARVEL TEAM-UP N° 138

TAILLE: 1,80 m

POIDS: 100 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: C'est un as de la boxe et du combat à mains nues



ALIEN RACES (RACES EXTRATERRESTRES)

BA-BANIS



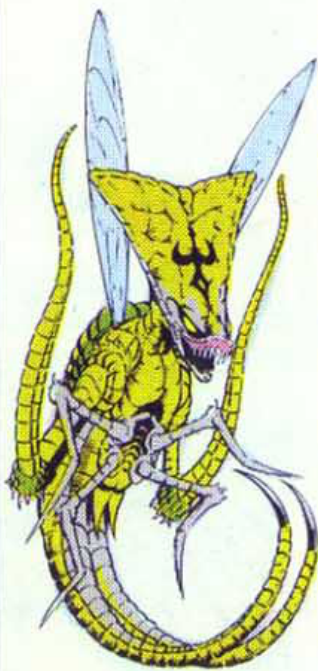
GALAXIE D'ORIGINE: Voie lactée.
SYSTEME: Ba (Draconis).
PLANETE: Ba-Banis.
HABITAT: 67% de la surface est recouverte d'eau, climat tempéré.
GRAVITE: 95% de celle de la Terre.
ATMOSPHERE: densité de la terre 1,05. Le rapport hydrogène/oxygène est semblable.
POPULATION: 92 millions d'habitants.
DESCRIPTION PHYSIQUE:
 - Type: humanoïde.
 - Yeux: deux yeux sur la tête.
 - Doigts: cinq.
 - Orteils: cinq.
 - Taille moyenne: 1,75 m.
 - Couleur de peau: jaune clair.
 - Couleur des cheveux: jaune orangé.
SIGNES PARTICULIERS: aucun.
TYPE DE GOUVERNEMENT: dictatures militaires locales.
NIVEAU DE TECHNOLOGIE: comparable à celui de la Terre. N'ont pas encore accompli de voyages interstellaires.
TRAITS CULTURELS: belliqueux, dogmatiques et religieux.
PRINCIPAUX REPRESENTANTS DE LA RACE: Aucun nom connu.
REMARQUES: Les Ba-Banis participaient à une guerre inter-planétaire à laquelle Dragon-lune a mis fin à l'aide de ses pouvoirs psioniques.
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 219.

BADOONS (LES FRERES DE BADOON)



GALAXIE D'ORIGINE: VOIE LACTÉE.
SYSTEME: Lomora (Capella)
PLANETE: Lotiara. Les mâles ont émigré vers une autre étoile, Moord, non localisée.
HABITAT: L'eau recouvre 84% de la surface. Le reste est constitué de marais semi-tropicaux.
GRAVITE: 87% de celle de la Terre.
ATMOSPHERE: densité de la Terre x 1,34.
POPULATION: 40 millions sur chaque étoile.
DESCRIPTION PHYSIQUE:
 - Type: humanoïde-reptilien.
 - Yeux: deux (sur la tête).
 - Doigts: quatre doigts palmés.
 - Orteils: deux orteils palmés.
 - Taille moyenne: 1,82 m.
 - Couleur de peau: verte.
 - Couleur des cheveux: seules les femelles ont des cheveux.
SIGNES PARTICULIERS: un Badoon ne s'accouple qu'une seule fois. Les femelles pondent des oeufs qui sont couvés dans le monde des mâles.
TYPE DE GOUVERNEMENT: Monarchie.
NIVEAU DE TECHNOLOGIE: Les Badoons ont développé leur technologie tardivement. Ils ont maintenant des vaisseaux interstellaires.
TRAITS CULTURELS: Les mâles sont militaristes alors que les femelles sont pacifistes et ont un haut niveau de culture.
PRINCIPAUX REPRESENTANTS DE LA RACE: Le Frère Royal.
REMARQUES: Les Badoons ont conquis la Terre en 3007 après J.C. mais ils furent expulsés par les Gardiens de la Galaxie en 3015.
PREMIERE APPARITION: SILVER SURFER 2.

BROOD



GALAXIE D'ORIGINE: inconnue.
SYSTEME: inconnu.
PLANETE: connue sous le nom de "Monde des Brood".
HABITAT: 12% de la surface recouverte d'eau. Climat tropical.
GRAVITE: 80% de celle de la terre.
ATMOSPHERE: densité de la terre x 0,90 - Forte concentration en oxygène.
POPULATION: inconnue.
DESCRIPTION PHYSIQUE:
 - Type: insectoïde.
 - Yeux: deux.
 - Pattes: six pattes, les pattes avant servant de tentacules.
 - Couleur de peau: marron.
 - Taille moyenne: 2,45 m de long.
SIGNES PARTICULIERS: Longue queue se terminant par deux aiguillons, ailes transparentes, dents pointues, carapace. La Reine injecte les oeufs dans des êtres vivants.
TYPE DE GOUVERNEMENT: matriarcat.
NIVEAU DE TECHNOLOGIE: les Brood utilisent des "Baleines de l'espace" appelées Acanti comme vaisseaux spatiaux vivants. Technologie avancée en matière d'armement.
TRAITS CULTURELS: très primitifs. Se nourrir et procréer sont leurs seules préoccupations.
PRINCIPAUX REPRESENTANTS DE LA RACE: Notre Mère-à-tous. Les autres sont identifiés par leurs fonctions.
REMARQUES: Le monde des Brood est détruit dans les X-MEN 166 mais il y a des Brood sur d'autres planètes.
PREMIERE APPARITION: X-MEN 165 (Album X-MEN 7).

CENTAURIANS (LES CENTAURIENS)



GALAXIE D'ORIGINE: Voie lactée.
SYSTEME: Béta du Centaure
PLANETE: Centaure IV.
HABITAT: 69% de la surface recouverte d'eau. Climat tempéré.
GRAVITE: 102% de celle de la Terre.
ATMOSPHERE: densité de la terre x 0,99.
POPULATION: 100 millions d'habitants.
DESCRIPTION PHYSIQUE:
 - Type: humanoïde
 - Yeux: deux
 - Doigts: cinq
 - Orteils: cinq
 - Taille moyenne: 2,13 m (avec la nageoire dorsale)
 - Couleur de la peau: bleu
 - Couleur des cheveux: ils sont chauves
SIGNES PARTICULIERS: les adultes ont une grande nageoire rouge dans le dos. Certains centauriens ont des talents psychiques rudimentaires.
TYPE DE GOUVERNEMENT: tribal.
NIVEAU DE TECHNOLOGIE: primitif. Ils utilisent des arcs et des flèches.
TRAITS CULTURELS: culte des éléments. Culture semblable à celle des Indiens d'Amérique.
PRINCIPAUX REPRESENTANTS DE LA RACE: Yondu, membre des Gardiens de la Galaxie et le seul survivant de l'invasion Badoon.
REMARQUES: Contactés par la Terre en 2960 dans un futur parallèle.
PREMIERE APPARITION: MARVEL SUPER-HEROES 18.

ALIEN RACES (RACES EXTRATERRESTRES)

CENTURII



GALAXIE D'ORIGINE: Voie Lactée.
SYSTEME: Centaure.
PLANETE: Centuri-6.
HABITAT: 71% de la surface recouverte d'eau. Climat tempéré.
GRAVITE: 0,80 celle de la Terre.
ATMOSPHERE: 0,90 celle de la Terre.
POPULATION: 400.000 habitants avant sa conquête.

DESCRIPTION PHYSIQUE:

- Type: humanoïde
- Yeux: deux
- Doigts: cinq
- Orteils: cinq
- Taille moyenne: 1,67 m
- Couleur de peau: jaune clair
- Cheveux: jaunes

SIGNES PARTICULIERS: aucun.

TYPE DE GOUVERNEMENT: démocratie.

NIVEAU DE TECHNOLOGIE: comparable à celui de la Terre. Pas de voyages interstellaires. Armes légères.

TRAITS CULTURELS: en majorité, philosophes et artisans.

PRINCIPAUX REPRESENTANTS DE LA RACE: Gormok, ancien Président du Conseil.

REMARQUES: Le vaisseau-pirate "L'Oiseau de Proie", gouverné par la Gargouille grise, a conquis Centuri-6 et la population fut vendue comme esclaves.

PREMIERE APPARITION: THOR 258.

CHR'YLITES



GALAXIE D'ORIGINE: Shi'Ar.
SYSTEME: Chr'Yll
PLANETE: Chr'Yllalisa.
HABITAT: 50% de la surface constituée d'eau.

GRAVITE: 1,2 celle de la Terre.
ATMOSPHERE: 1,4 celle de la Terre. Haute teneur en oxygène.
POPULATION: 3,7 millions d'habitants.

DESCRIPTION PHYSIQUE:

- Type: insectoïde
- Yeux: deux yeux rouges
- Doigts: aucun
- Orteils: aucun
- Taille moyenne: 43 cm
- Couleur de peau: verte
- Cheveux: pas de cheveux

SIGNES PARTICULIERS: leurs grandes ailes transparentes les font ressembler à des hélicoptères. Ils ont de grands pouvoirs empathiques.

TYPE DE GOUVERNEMENT: matriarcat bienveillant.

NIVEAU DE TECHNOLOGIE: nul car les Chr'ylites ne peuvent pas manipuler les outils.

TRAITS CULTURELS: leurs talents psychiques font d'eux les meilleurs diplomates et médecins de l'Empire Shi'Ar.

PRINCIPAUX REPRESENTANTS DE LA RACE: "Sikorsky", médecin des Frères des Etoiles.

PREMIERE APPARITION: X-MEN 156.

CIEGRIMITES



GALAXIE D'ORIGINE: Voie lactée.
SYSTEME: Omacron (Hercule pour la Terre).

PLANETE: Ciegrim-7, "La Planète du Distillateur".

HABITAT: 89% de la surface recouverte d'eau. Atmosphère très humide.

GRAVITE: 1,4 celle de la Terre.

ATMOSPHERE: 1,5 celle de la Terre. 35% d'oxygène. 7% d'alcool.

POPULATION: 4,7 billions d'habitants.

DESCRIPTION PHYSIQUE:

- Type: gastéropodes non-amphibiens
- Yeux: noirs
- Doigts: trois
- Orteils: trois
- Taille moyenne: 1,22 m
- Couleur de peau: verte
- Couleur des cheveux: pas de cheveux

SIGNES PARTICULIERS: ils sont petits à cause de la gravité importante de leur planète. Leur corps est protégé par une coquille semblable à celle des escargots.

TYPE DE GOUVERNEMENT: démocratie et libre entreprise.

NIVEAU DE TECHNOLOGIE: incroyablement avancé dans le domaine de la distillation seulement. Ils ont acheté des vaisseaux spatiaux à d'autres planètes.

TRAITS CULTURELS: capitalistes et hédonistes.

PRINCIPAUX REPRESENTANTS DE LA RACE: Piel, le magistrat.

REMARQUES: Les Ciegrimites sont connus dans la galaxie toute entière pour les liqueurs exotiques qu'ils distillent.

PREMIERE APPARITION: HERCULE 4.

COTATIS



GALAXIE D'ORIGINE: Galaxie Kree.
SYSTEME: Pama.

PLANETE: Hala, la planète des Krees.

HABITAT: 65% de la surface couverte d'eau.

GRAVITE: 1,75 celle de la Terre.

ATMOSPHERE: 1,5 celle de la Terre. 25% d'oxygène.

POPULATION: aucun habitant sur Hala mais quelques Cotatis habitent les mondes connus des Krees, notamment la Terre.

DESCRIPTION PHYSIQUE:

- Type: plantes semi-humanoïdes
- Yeux: deux yeux noirs
- Doigts: aucun
- Orteils: aucun
- Taille moyenne: 2,32 m
- Couleur de peau: verte
- Couleur des cheveux: pas de cheveux

SIGNES PARTICULIERS: intelligents, capables de communiquer télépathiquement entre eux ou avec des Krees et des humains entraînés. Ils ont besoin d'eau, de soleil et de terre pour survivre. Ils ne peuvent pas bouger.

TYPE DE GOUVERNEMENT: aucun

NIVEAU DE TECHNOLOGIE: amour de la paix et de la beauté.

PRINCIPAUX REPRESENTANTS DE LA RACE: aucun. Les Cotatis n'ont probablement pas de noms particuliers.

REMARQUES: Les prêtres Krees pacifistes de Pama ont transplanté les Cotatis dans tous les mondes habités de leur connaissance.

PREMIERE APPARITION: AVENGERS 133.

ALIEN RACES (RACES EXTRA-TERRESTRES)

DEONISTS (DEONISTES)



GALAXIE D'ORIGINE: La Voie Lactée.

SYSTEME SOLAIRE: Denebola (nom utilisé par les Terriens).

PLANETE: Déo, "l'Etoile du Jugement Dernier".

MILIEU NATUREL: 75% de déserts, 25% d'eau.

GRAVITE: Huit fois celle de la Terre.

ATMOSPHERE: Malgré un taux élevé d'hydrogène, comparable à celle de la Terre.

POPULATION: 200 habitants.

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES:

- **Type:** Humanoïde
- **Yeux:** Deux (sur le visage)
- **Doigts:** Cinq (avec pouce opposable)
- **Orteils:** Cinq
- **Peau:** Très blanche
- **Taille moyenne:** 1,70 m

GOVERNEMENT: Théocratie.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Très avancé, mais ne progressant plus.

La race est en voie d'extinction.

CARACTERISTIQUES CULTURELLES: Fanatisme.

REPRESENTANTS: K'Rill et N'Gil (deux des "survivants de l'âme").

NOTE: Déo était le centre religieux d'une confédération de planètes qui furent détruites lors d'une guerre galactique. Le "dieu" qui leur fournissait leur énergie étant mort d'épuisement, les Déonistes ont capturé d'autres "dieux" et les utilisent comme générateurs.

PREMIERE APPARITION: THOR N. 261.

DIRE WRAITHS (SPECTRES NOIRS)

GALAXIE D'ORIGINE: Inconnue.

SYSTEME SOLAIRE: Le Soleil Noir.

PLANETE: "le Monde Spectral", seule planète du système, maintenant abandonnée.

MILIEU NATUREL: Climat très froid. La seule source de chaleur

est constituée par des coulées de lave dues aux éruptions volcaniques. Pluies acides continues.

GRAVITE: 1,7 fois celle de la Terre.

ATMOSPHERE: Saturée par les cendres volcaniques.

POPULATION: Inconnue.

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES: (Ceci est valable pour la forme transitoire des Spectres noirs, leur véritable constitution n'étant pas encore connue):

- **Type:** Humanoïde
- **Yeux:** Deux (sur le visage)
- **Doigts:** Quatre (avec pouce opposable)
- **Orteils:** Deux
- **Peau:** Blanche
- **Taille moyenne:** 1,55 m

Signes particuliers: Peuvent adopter l'aspect de n'importe quel être vivant.

GOVERNEMENT: Empire militaire.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Très avancé. Spécialistes en bio-ingénierie. Font également appel à la sorcellerie.

CARACTERISTIQUES CULTURELLES: Les Spectres Noirs sont belliqueux et particulièrement impitoyables.

NOTE: Il y a deux cents ans, les Galadoriens ont empêché les Spectres Noirs d'envahir la Galaxie d'or. Les Spectres Noirs se sont infiltrés sur Terre, déguisés en humains.

PREMIERE APPARITION: ROM N. 1.



DRUFFS

GALAXIE D'ORIGINE: Andromède.

SYSTEME SOLAIRE: Psori.

PLANETE: Ryas.

MILIEU NATUREL: Le même que sur Terre.

GRAVITE: 1,1 fois celle de la Terre.

ATMOSPHERE: 1,3 fois la densité de la Terre.

POPULATION: Impossible à dénombrer, car la procréation est très rapide.

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES:



- **Type:** Semi-humanoïde

- **Yeux:** Deux (sur le visage)

- **Doigts:** Trois (avec pouce opposable)

- **Orteils:** Trois

- **Peau:** Recouverte d'une fourrure rose ou brune

- **Taille moyenne:** 1,05 m

- **Signes particuliers:** Les Druffs se reproduisent en se divisant en trois êtres semblables. Leur espérance de vie est de trois ans. Ils s'adaptent très facilement à divers environnements.

GOVERNEMENT: Inexistant.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Inexistant.

CARACTERISTIQUES CULTURELLES: Les Druffs sont timides. Leur intelligence ne dépasse pas le stade de l'enfance. Ils sont souvent tyrannisés par les Skrulls.

NOTE: La planète d'origine des Druffs a été colonisée il y a 25 000 ans par les Skrulls. Ils ont dû chercher refuge sur d'autres planètes appartenant elles aussi aux Skrulls, qui les considèrent comme des parasites et les massacrent régulièrement.

PREMIERE APPARITION: Fantastic Four N. 37.

ELANS (ELANIENS)

GALAXIE D'ORIGINE: La Voie Lactée.

SYSTEME SOLAIRE: Beta Scorpi (nom utilisé par les Terriens).

PLANETE: Elanis.

MILIEU NATUREL: Jungle équatoriale épaisse.

GRAVITE: 2,1 fois celle de la Terre.

ATMOSPHERE: 1,85 fois la densité de la Terre.

POPULATION: 2,7 millions d'habitants.

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES:

- **Type:** semi-humanoïde
- **Yeux:** Deux (sur le visage), verts, à facettes
- **Doigts:** Trois (avec pouce opposable)
- **Orteils:** Deux (ont l'aspect de sabots)
- **Peau:** Verte
- **Taille moyenne:** 3 m

Signes particuliers: Projettent de l'énergie psionique avec les antennes situées sur leur tête. Peuvent ainsi attraper ou repousser les objets.

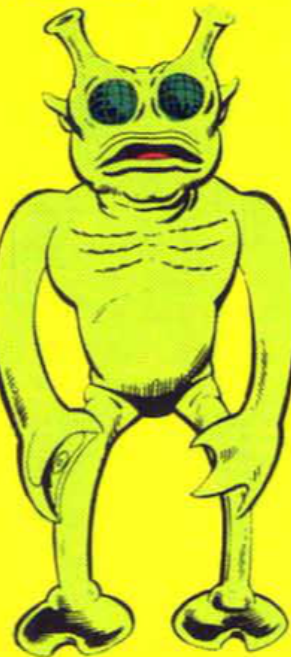
GOVERNEMENT: Font partie de l'Union Démocratique des Planètes.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Les Elaniens ont construit des vaisseaux interstellaires très sophistiqués, leur technologie est très avancée, mais ils utilisent plus volontiers leurs facultés psioniques.

CARACTERISTIQUES CULTURELLES: Pacifiques, passionnés de science et de philosophie, les Elaniens évitent les contacts avec d'autres civilisations.

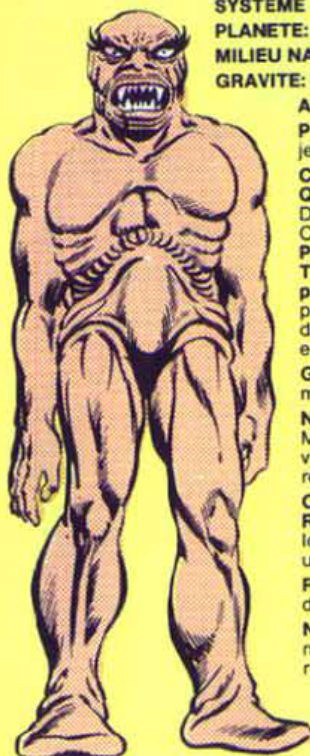
REPRESENTANTS: L'Enfant Terrible et ses parents.

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR N. 21.



ALIEN RACES (RACES EXTRA-TERRESTRES)

EPSILONI (EPSILONIENS)



GALAXIE D'ORIGINE: La Voie Lactée.

SYSTEME SOLAIRE: Epsilon.

PLANETE: Ravagor.

MILIEU NATUREL: Inexistant.

GRAVITE: Inexistante.

ATMOSPHERE: Inexistante.

POPULATION: Environ 100 sujets.

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES: Type: Humanoïde. Yeux: Deux (sur le visage). Doigts: Cinq (avec pouce opposable). Pieds: En spatule. Peau: Rosée. Taille Moyenne: 1,75 m. Signes particuliers: Les Epsilonïens pompent leur énergie à partir d'autres êtres vivants. Ils sont extrêmement résistants.

GOUVERNEMENT: Dictature militaire.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Mis à part la construction de vaisseaux interstellaires, rien de remarquable.

CARACTERISTIQUES CULTURELLES: Sans merci, les Epsilonïens voient en tout être vivant une proie en puissance.

REPRESENTANT: "Le Captif", décédé.

NOTE: La plupart des Epsilonïens ont été détruits par des robots-chasseurs. Les derniers sont en captivité.

PREMIERE APPARITION: CAPTAIN AMERICA ANNUAL N. 3

ERGONS

GALAXIE D'ORIGINE: La Voie Lactée.

SYSTEME SOLAIRE: M Canum Venaticorum (nom utilisé par les Terriens).

PLANETE: Ergonar.

MILIEU NATUREL: 50% de glace, 50% de montagnes.

GRAVITE: Deux fois celle de la Terre.

ATMOSPHERE: 90% d'oxygène. 10% de méthane.

POPULATION: 2,4 billions.

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES: Type: Humanoïde. Yeux: Deux (sur le visage). Doigts: Cinq (avec pouce opposable). Orteils: Cinq. Peau: Rouge. Taille moyenne: 1,85 m. Signes particuliers: Force surhumaine, compensant une certaine lourdeur.

GOUVERNEMENT: Variés. Mais surtout des dictatures militaires.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Capacité interstellaire moyenne. Niveau comparable à celui des Terriens.

CARACTERISTIQUES CULTURELLES: Très combattifs, rudes et aventureux.

REPRESENTANT: Sklarr.

PREMIERE APPARITION: THOR N. 259



FLB'DBI

GALAXIE D'ORIGINE: La Voie Lactée.

SYSTEME SOLAIRE: Beta Lyrae.

PLANETE: Jhb'Btt.

MILIEU NATUREL: 40% d'eau, 60% de montagnes.

GRAVITE: 1,35 fois celle de la Terre.

ATMOSPHERE: 1,2 fois la densité de la Terre.

POPULATION: 3,2 billions.

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES: Type: Semi-arachnoïde. Yeux: Deux (sur la tête). Doigts: Aucun. Orteils: Quatre. Peau: Marron, recouverte d'une fourrure auburn. Signes particuliers: Les Flb'Dbi sont télépathes. Ils possèdent quatre bras et quatre jambes ressemblant à des tentacules. Ils peuvent vivre plusieurs milliers d'années.

GOUVERNEMENT: République socialiste.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Il y a 500 000 ans, les Flb'Dbi disposaient déjà de vaisseaux interstellaires. Depuis leur niveau de connaissances s'est considérablement accru.

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR N. 221



GEGKUS

GALAXIE D'ORIGINE: Andromède.

SYSTEME SOLAIRE: Gabansaa.

PLANETE: Wilamean.

MILIEU NATUREL: 50% de déserts, 30% d'océans, 20% de montagnes.

GRAVITE: Neuf fois celle de la Terre.

ATMOSPHERE: 1,1 fois la densité de la Terre, même composition.

POPULATION: 35 millions.

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES: Type: Semi-humanoïde, semi-reptilien. Yeux: Deux (sur le visage). Doigts: Quatre (avec pouce opposable). Orteils: Deux. Peau: Verte. Taille moyenne: 2 m. Cheveux: Inexistants. Signes particuliers: Bien que possédant certaines caractéristiques des reptiles, les Gegkus peuvent s'accoupler avec les Wilameaniens, plus humanoïdes, qui partagent avec eux la planète et dont ils sont, peut-être, une branche mutante.

GOUVERNEMENT: Féodal. Les Wilameaniens gouvernent la planète, mais les Gegkus jouissent d'un pouvoir et d'une influence non négligeables.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Similaire à celui des Terriens.

CARACTERISTIQUES CULTURELLES: Société fondée sur la dominance du mâle. Sens de l'honneur très marqué.

REPRESENTANT: Comte Igwanus.

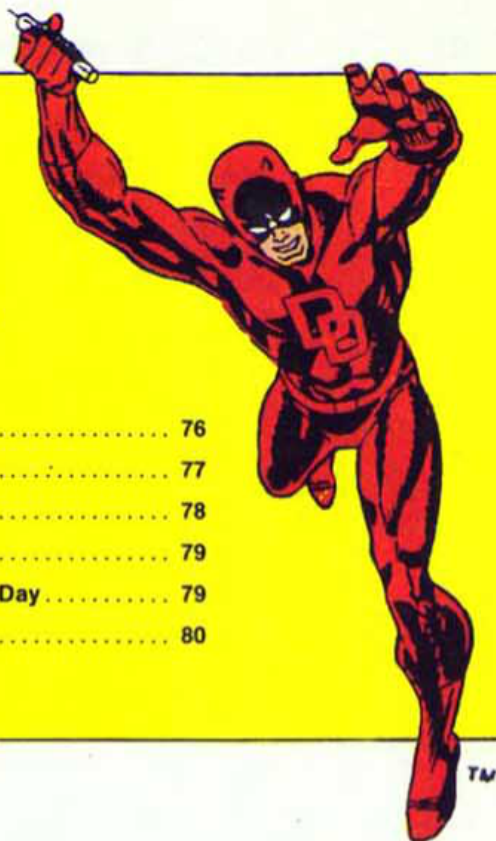
PREMIERE APPARITION: HERCULES N. 2



ERRATUM

Voici donc les quelques pages — sur ASGARD, quelques ASGARDIENS, CAPTAIN UNIVERSE, les CELESTES et CHAMPION DE L'UNIVERS — qui manquaient fâcheusement au Volume I. Ci-dessous, le sommaire et les dessinateurs.

IDUNN-FRIGGA	Rick Buckler	76
TYR - HEIMDALL - FREY - VIDAR	Rick Buckler	77
ASGARD: LES NEUF MONDES	Walt Simonson	78
CAPTAIN UNIVERSE	Bob Budianski	79
CELESTIALS	Keith Pollard/Gene Day	79
CHAMPION OF THE UNIVERSE	Ron Wilson	80



IDUNN

VERITABLE NOM: Idunn

PROFESSION: Déesse de l'Immortalité

IDENTITE: Les habitants de la Terre prennent Idunn pour un personnage mythologique

AUTRES NOMS: Freia, Freya

ETAT CIVIL: Célibataire

FAMILLE CONNUE: Frey (frère)

BASE D'OPERATIONS: Asgard

PREMIERE APPARITION: JOURNEY INTO MYSTERY n° 114

SON HISTOIRE: Odin a confié à Idunn la garde des pommes sacrées dont les propriétés magiques ralentissent le vieillissement des Asgardiens.

TAILLE: 1,75 m

POIDS: 167 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

FORCE: Idunn peut presser ou soulever environ 25 tonnes.

POUVOIRS: Idunn possède tous les attributs physiques surhumains d'une déesse asgardienne.



FRIGGA

Véritable nom: FRIGGA.

Profession: Reine d'Asgard, déesse du mariage.

Identité: Les habitants de la Terre prennent Frigga pour un personnage mythologique.

Autre nom: Fricka.

Etat-civil: Mariée.

Famille connue: Odin (mari), Thor et Loki (fils adoptifs).

Groupe d'appartenance: Les Dieux d'Asgard.

Base d'opérations: Asgard.

Première apparition: JOURNEY INTO MYSTERY n° 92.

Son histoire: En tant qu'épouse d'Odin, Frigga a élevé son fils Thor bien qu'il ne fût pas d'elle. Elle a jeté un sort pour protéger Balder et elle a supervisé les efforts des déesses asgardiennes pour entraîner les Jeunes Dieux, apprentis des Célestes.

Taille: 1,80 m

Poids: 167 kg

Couleur des yeux: Bleus

Cheveux: Blancs, autrefois noirs

Force: Frigga, malgré son âge avancé, peut presser ou soulever environ 20 tonnes.

Pouvoirs: En plus des attributs habituels des déesses asgardiennes, Frigga aurait des pouvoirs magiques encore mal définis.



TYR

Véritable nom: TYR.

Profession: Dieu de la Guerre.

Identité: Les habitants de la Terre prennent Tyr pour un personnage mythologique.

Etat-civil: Célibataire.

Famille connue: Aucune.

Groupe d'appartenance: Les Dieux d'Asgard.

Base d'opérations: Asgard.

Première apparition: JOURNEY INTO MYSTERY n° 85.

Son histoire: Avant la naissance de Thor, Tyr était un vaillant guerrier qui se battait pour Asgard. Il perdit une main en affrontant Fenris, le dieu-loup. Jaloux de la prééminence de Thor, Tyr se rebella contre Odin. Plus récemment, il combattit à nouveau pour Asgard contre Surtur.

Taille: 2 m

Poids: 231 kg

Couleur des yeux: Bleus

Cheveux: Noirs

Force: Tyr peut soulever ou presser environ 35 tonnes.

Pouvoirs: Tyr possède les aptitudes physiques surhumaines propres aux Dieux asgardiens.

Aptitudes particulières: En tant que Dieu de la guerre, Tyr excelle dans toutes les techniques de combat à mains nues et manie à la perfection toutes les armes en usage sur Asgard.



HEIMDALL

Véritable nom: HEIMDALL.

Profession: Sentinelle d'Asgard, gardien du Pont de l'Arc-en-ciel.

Identité: Les habitants de la Terre prennent Heimdall pour un personnage mythologique.

Etat-civil: Célibataire.

Famille connue: Sif (sœur).

Base d'opérations: Asgard.

Première apparition: JOURNEY INTO MYSTERY n° 85.

Son histoire: A cause de ses sens particulièrement développés, Heimdall fut choisi par Odin pour surveiller le Pont de l'Arc-en-ciel. Pendant des millénaires, Heimdall resta fidèle à son poste, ne le quittant qu'une fois pour remplir une mission dont l'avait chargé Odin.

Taille: 2,20 m

Poids: 271 kg

Couleur des yeux: Gris

Cheveux: Bruns

Force: Heimdall peut soulever ou presser 35 tonnes.

Pouvoirs: Heimdall a des sens extrêmement développés, à la limite de l'extra-sensoriel. Il peut, à volonté, se concentrer sur une information sensorielle ou en faire abstraction.



FREY

Véritable nom: FREY.

Profession: Dieu des Moissons.

Identité: Les habitants de la Terre prennent Frey pour un personnage mythologique.

Etat-civil: Célibataire.

Famille connue: Idunn (sœur).

Base d'opérations: Asgard.

Première apparition: THOR n° 294.

Son histoire: On sait très peu de chose de la vie de Frey et de ses exploits si ce n'est qu'il a participé à la construction du palais du Valhalla.

Taille: 1,83 m

Poids: 192 kg

Yeux: Bleus

Cheveux: Blonds

Force: Frey peut soulever ou presser environ 30 tonnes.

Pouvoirs: Frey possède tous les attributs physiques surhumains des Dieux asgardiens.



VIDAR

Véritable nom: VIDAR.

Profession: Chasseur et guerrier.

Identité: Les habitants de la Terre prennent Vidar pour un personnage mythologique.

Statut légal: Citoyen asgardien en exil.

Etat-civil: Veuf.

Famille connue: Odin (père), Grid (mère), Solveig (épouse, décédée), Thor et Loki (demi-frères).

Base d'opérations: Une vallée dans les Montagnes d'Asgard.

Première apparition: THOR ANNUAL n° 12.

Son histoire: Né d'une aventure entre Odin et une géante, Vidar a grandi loin de la Cité d'Asgard, son existence étant ignorée de la plupart des Asgardiens. Il ne s'est aventuré qu'une fois dans la Cité pour venger la mort de sa femme.

Taille: 3,04 m

Poids: 313 kg

Yeux: Bleus

Cheveux: Blonds

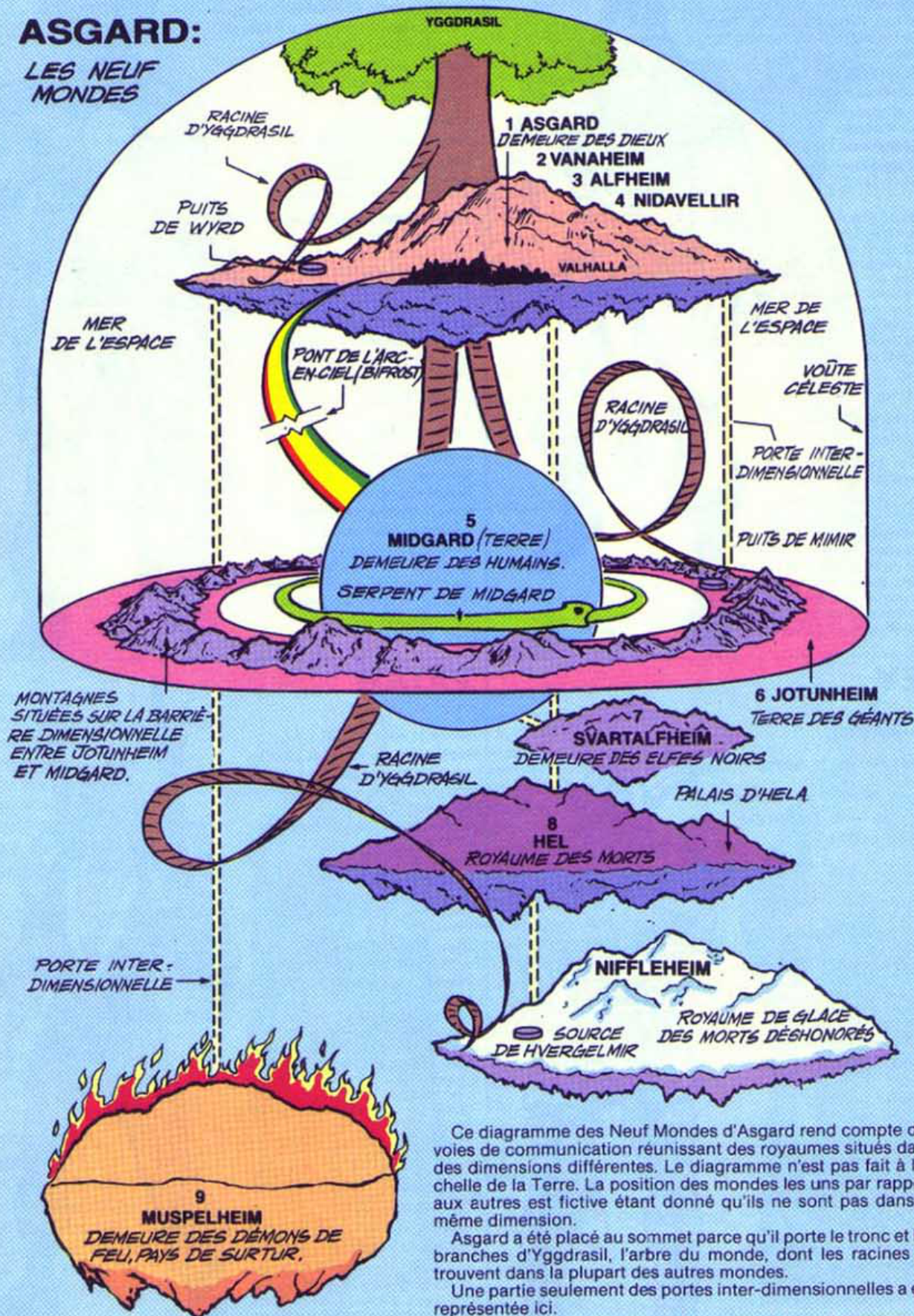
Force: Vidar peut soulever ou presser 50 tonnes.

Pouvoirs: Vidar possède tous les attributs physiques surhumains des dieux d'Asgard. En plus, en tant que descendant d'une Géante, il est plus fort que la moyenne des dieux asgardiens.



ASGARD:

LES NEUF MONDES



Ce diagramme des Neuf Mondes d'Asgard rend compte des voies de communication réunissant des royaumes situés dans des dimensions différentes. Le diagramme n'est pas fait à l'échelle de la Terre. La position des mondes les uns par rapport aux autres est fictive étant donné qu'ils ne sont pas dans la même dimension.

Asgard a été placé au sommet parce qu'il porte le tronc et les branches d'Yggdrasil, l'arbre du monde, dont les racines se trouvent dans la plupart des autres mondes.

Une partie seulement des portes inter-dimensionnelles a été représentée ici.

Niffleheim n'est pas considéré comme un monde à part entière: il fait partie d'Hel.

CAPTAIN UNIVERSE

Captain Universe est le nom générique donné à ceux qui ont reçu l'Uni-Pouvoir, une forme d'énergie qui confère des pouvoirs surhumains. Il s'agit d'une manifestation de la Force-Enigma, une énergie extra-dimensionnelle provenant d'un royaume sub-atomique appelé le Micro-Univers et utilisée par les Voyageurs du Temps. L'Uni-pouvoir est un globule d'énergie lumineuse qui surgit apparemment du néant pour investir un être, en lui conférant le costume, les pouvoirs et les connaissances de Captain Universe. Il ne se manifeste qu'en temps de crise et se retire lorsqu'elle est résolue; mais il y a toujours quelque part sur Terre un Captain Universe.

L'Uni-pouvoir peut être maîtrisé sous différentes formes, selon l'imagination et la force de chaque Captain Universe. Il rend 50 fois plus fort, permet de voler (son énergie pouvant produire des anti-gravitons), et de manipuler la structure moléculaire des objets. Ce pouvoir s'exerce aussi bien sur les matières organiques qu'inorganiques. Il permet de soigner les blessures, par reconstitution des cellules et de modifier les caractéristiques physiques d'une personne.

L'Uni-Pouvoir peut aussi être utilisé sous la forme d'un rayon énergétique, produisant une force maximale de 110000 volts par cm^2 et une luminosité maximale égale à 1,2 million de fois la lumière d'une bougie. Il confère aussi à chaque bénéficiaire une Uni-Vision permettant de voir à travers les murs ou à de très longues distances et de projeter un rayon d'énergie visible qui a certains effets hypnotiques.

Jusqu'à présent, seuls quelques Captain Universe ont vu leurs exploits et leur identité révélés au grand jour. Le premier fut l'ex-astronaute Ray Coffin (MICRONAUTES 8) qui se servit de l'Uni-Pouvoir pour combattre le baron Karza, tyran du Micro-Univers.



LES CELESTES



Les Célestes sont une race d'humanoïdes extra-terrestres qui possèdent d'immenses pouvoirs cosmiques. Mesurant 600 m de haut, ils sont revêtus d'une armure. On ne connaît ni leur apparence réelle, ni leur planète d'origine.

L'on sait cependant qu'ils sont venus sur Terre à quatre reprises dans le passé et que chacune de leur visite a modifié le cours de l'histoire. La PREMIERE ARMEE CELESTE vint, il y a un million d'années, accomplir des expériences génétiques sur l'homme. Testant la versatilité des gènes

humains, elle créa deux sous-espèces humaines, les Eternels et les Déviants. Son seul legs à notre race fut la création d'une structure ADN qui permettrait un jour des mutations bénéfiques.

La SECONDE ARMÉE CELESTE vint étudier les résultats de la première voici 25000 ans. Peu satisfaits de l'orientation prise par la technologie déviante, ils détruisirent la principale forteresse des Déviants, Lemuria. Cette destruction entraîna le déplacement d'une plaque tectonique, à la suite duquel le continent d'Atlantide disparut sous les mers.

LA TROISIÈME ARMÉE CELESTE vint, voici un millier d'années, observer les progrès de la race humaine. Leur lieu d'atterrissage fut choisi et préparé par les Eternels, en collaboration avec les Incas. Ils furent accueillis par un contingent des dieux mythologiques de la Terre, comprenant Odin, des Asgardiens, et Zeus, des Olympiens, qui leur contestèrent le droit d'interférer dans les affaires terrestres.

LA QUATRIÈME ARMÉE CELESTE arriva sur Terre il y a quelques années, après que la structure ADN eut été activée par l'augmentation des radiations autour du globe. Les Célestes jugèrent que l'humanité pouvait survivre. Un groupe de douze êtres humains exceptionnels accompagnèrent les Célestes lorsqu'ils quittèrent la Terre.

Parmi les membres de la quatrième armée, neuf purent être identifiés dont le chef de la délégation: Arishem. On ignore quelle est l'étendue de leurs pouvoirs mais on a pu constater qu'Arishem pouvait bloquer de façon permanente les portes dimensionnelles donnant accès aux royaumes divins.

Quand ils quittèrent la Terre pour la quatrième fois, les Célestes effacèrent toute trace de leur présence passée et récente des esprits des mortels. Seuls les Eternels, les Déviants et les dieux de la Terre connaissent leur existence et le but de leurs visites.



CHAMPION OF THE UNIVERSE (LE CHAMPION DE L'UNIVERS)

VERITABLE NOM: Tryco Slatteus.

PROFESSION: Champion.

STATUT LEGAL: Extra-terrestre, citoyen du cosmos. Son existence est connue, quoique mise en doute par la plupart des Terriens.

LIEU DE PRISE DE CONSCIENCE: La Nébuleuse d'Angrindo, en direction des Nuages de Magellan.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

DESCENDANCE: tous les bipèdes des systèmes de Thundrax, Baccan et Velabian.

APPARTENANCE A UN GROUPE: membre des Doyens de l'Univers.

PREMIÈRE APPARITION: MARVEL TWO-IN-ONE ANNUAL 7.

ORIGINE: Comme pour tous les Doyens de l'Univers, l'origine du Champion se perd dans le passé. L'on sait seulement qu'il est l'un des plus anciens êtres vivants de l'Univers, sa race étant l'une des premières à s'être matérialisée après le Big Bang. Pratiquement immortel, il se consacra à sa propre perfection physique. Après s'être entraîné pendant des milliers d'années, il se rendit dans chacune des galaxies connues pour s'initier à toutes les formes de combat. Il voyage à présent d'une planète à une autre, défiant leurs champions en duels singuliers. En 5000 rencontres, il n'a jamais été battu.

TAILLE: 2,80 m

POIDS: 1 tonne

YEUX: gris argent

CHEVEUX: roux

POUVOIRS: Le Champion contrôle le pouvoir primordial, à savoir l'énergie venant du Big Bang, qu'il a mise au service de son développement physique. Contrairement aux humains, qui utilisent l'énergie de leur propre corps, le Champion puise la sienne dans le cosmos. Sa force physique n'est en fait limitée que par le volume d'énergie cosmique que son corps peut absorber. Dans le champ de gravité terrestre, il peut ainsi soulever cent tonnes. Il ne se fatigue jamais puisque son corps, pouvant drainer n'importe quelle énergie, a un pouvoir de récupération immédiat. Il ne peut être blessé que par dispersion moléculaire. Son temps de réaction est environ dix fois plus rapide que celui d'un athlète humain. Ayant canalisé toute l'énergie cosmique pour faire de son corps une parfaite machine de combat, il ne peut l'utiliser sous forme de rafales, comme tant d'autres manipulateurs d'énergie.





GORGON (GORGONE)

VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Administrateur royal

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen d'Attilan

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Ile d'Attilan, océan Atlantique

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Korath (père, décédé); Milena (mère, décédée); Flèche Noire, Medusa, Triton, Maximus, Crystal (cousins); Agon (oncle paternel)

GROUPE D'APPARTENANCE: Famille royale des Inhumains

BASE D'OPERATIONS: Attilan, zone bleue de la Lune

PREMIERE APPARITION: USA: FANTASTIC FOUR N. 44 - FRANCE: Album FF N. 1.

ORIGINES: Gorgone est le fils unique de l'architecte Korath et de l'archiviste Milena, notables d'Attilan, la cité des Inhumains. Korath était le frère d'Agon, roi des Inhumains, c'est pourquoi son fils Gorgone est considéré comme faisant partie de la famille royale d'Attilan. Comme la plupart des membres de la nouvelle génération de la famille royale, Gorgone enfant fut exposé à une brume tératogène ce qui eut pour effet de lui conférer certains pouvoirs. Gorgone était encore adolescent lorsqu'il perdit ses parents, tués dans la guerre contre Trikon.

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 200 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Gorgone possède un certain nombre de qualités surhumaines dont certaines viennent de son hérité d'Inhumain, d'autres de son exposition à la brume tératogène. Gorgone est plus fort qu'un humain, il peut soulever approximativement 2,5 tonnes. Son métabolisme lui donne une endurance qui est environ le triple de celle d'un athlète olympique. Comme Inhumain, il a une espérance de vie d'environ 120 ans (73 ans pour les humains ordinaires).

Le principal pouvoir de Gorgone vient de ses jambes fortement musclées et de ses pieds en forme de sabots. Près des trois-quarts du poids de Gorgone sont concentrés dans la moitié inférieure de son corps, particulièrement dans les muscles denses de ses cuisses et de ses mollets. Du fait de l'abaissement de son centre de gravité, il est pratiquement impossible de le faire tomber; de toute façon, en cas de chute, il atterrirait inévitablement sur ses pieds. Lorsqu'il tape du sabot sur le sol, il engendre une onde de choc qui se propage à la surface de la Terre. Gorgone est capable de créer des secousses sismiques d'une intensité de 7,5 sur l'échelle de Richter, à condition qu'il le veuille, les secousses ne se déclenchant pas spontanément. Gorgone peut contrôler la relative intensité du tremblement à volonté.



GRANDMASTER (LE GRAND MAÎTRE)

VERITABLE NOM: En Owl Gast

IDENTITE: Secrète; existence inconnue des habitants de la Terre

STATUT LEGAL: Sans nationalité

AUTRES NOMS: Aucun

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

GROUPE D'APPARTENANCE: Doyens de l'Univers

PROFESSION: Joueur

RESIDENCE CONNUE: Quasar 3C-273

PARENTS CONNUS: Aucun

BASE D'OPERATIONS: L'Univers connu

PREMIERE APPARITION: AVENGERS N. 68

ORIGINES: L'origine du Grand Maître, comme celle de tous les Doyens de l'Univers se perd dans la nuit des temps; on sait toutefois qu'il fut un des premiers êtres qui s'éveilla à la vie après le Big Bang initial. Virtuellement immortel, il a voyagé dans tout l'Univers connu et s'est intéressé à toutes les sortes de jeux pratiqués dans chaque civilisation. Il se mit ensuite à imaginer de nouvelles formes de tournois et de combats et à défier ses adversaires dans des jeux d'adresse et de hasard. Désireux de ramener à la vie son frère le Collecteur, le Grand Maître s'opposa à la Mort dans un tournoi où les super-héros de la Terre lui servirent de champions. Il sortit vainqueur mais, pour jouir du prix qu'il avait gagné, il dut renoncer à son immortalité (ce qu'il fit, uniquement par respect des règles du jeu). Actuellement, le Grand Maître est mort, sans doute provisoirement comme le Collecteur. Dans un futur alternatif du 30ème siècle, il est vivant et affronte Kang le Maître du Temps.

TAILLE: 2,15 m **POIDS:** 108 kg **YEUX:** Rouges **CHEVEUX:** Blancs **PEAU:** Bleue

POUVOIRS: Le corps du Grand Maître est virtuellement immortel, invulnérable au vieillissement et aux maux usuels (maladies et blessures). Seule la dispersion d'une importante quantité de molécules de son corps pourrait empêcher le fonctionnement de ses pouvoirs de régénération. Obsédé par les jeux, il ne s'est pas fatigué à développer ses pouvoirs physiques. Mais son extraordinaire cerveau fonctionne comme un ordinateur et il connaît par cœur les règles de plusieurs millions de jeux. Il est capable de transmuter la matière et de se téléporter dans le temps.

Il peut utiliser la force vitale cosmique pour régénérer la matière morte récemment, aussi endommagée ou dispersée soit-elle. En conséquence, il peut ressusciter les morts dans un délai de 29 h 1/2; ensuite, il lui est impossible de regrouper les cellules de l'organisme. Ce pouvoir ne s'exerce que sur des organismes inférieurs aux immortels comme lui. Le Grand Maître se vante souvent de détenir le pouvoir sur la vie et la mort et, dans ses tournois, il offre souvent, comme enjeu, une vie nouvelle.

GRAVITON

VERITABLE NOM: Franklin Hall

IDENTITE: Publiquement connue

ANCIENS NOMS: Aucun

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

STATUT LEGAL: Citoyen canadien sans casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE: Banff, Alberta, Canada

PARENTS CONNUS: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Itinérante

PREMIERE APPARITION: AVENGERS N. 158

ORIGINES: Le savant Franklin Hall travaillait dans une unité de Recherche sur un système de téléportation. Au cours d'une expérience, une surcharge d'énergie provoqua une explosion au cours de laquelle ses molécules fusionnèrent avec les gravitons générés dans les accélérateurs de particules. Il survécut et constata qu'il pouvait désormais contrôler mentalement la gravité. Poussé par l'ambition, il se fabriqua un costume, prit le nom de Graviton et s'empara de l'unité de Recherche qu'il éleva à plusieurs milliers de mètres dans le ciel. Les Vengeurs tentèrent de le récupérer au cours d'une bataille dans laquelle Graviton libéra une telle énergie que le laboratoire s'effondra sur lui-même. Le matériau du bâtiment fusionna pendant un moment avec les atomes de son corps; il acquit une taille de 18 m et fut doté d'un champ de gravitation massif. Mais il parvint à dissocier ses atomes organiques des atomes de matière avec lesquels ils avaient fusionné.

TAILLE: 1,85 m **POIDS:** 90 kg **YEUX:** Bleu-gris **CHEVEUX:** Noirs

POUVOIRS: Graviton a le pouvoir de manipuler mentalement les gravitons (particules sub-atomiques transportant la force gravitationnelle entre les noyaux atomiques), ce qui lui permet de contrôler la gravité. Il peut entourer tout objet ou toute personne (dont lui) de gravitons et d'anti-gravitons; ceci lui permet d'augmenter ou de diminuer l'attraction terrestre. Lorsqu'elle diminue, il peut voler aussi vite et aussi haut qu'il le veut tant qu'il peut respirer (maximum de 200 km/h et 7 800 m d'altitude). Lorsqu'il augmente la pesanteur au-dessus de ses adversaires, ceux-ci sont cloués au sol. Il peut aussi obliger tout objet inanimé (un bloc de pierre par exemple) à engendrer un champ gravitationnel capable d'attirer la matière et l'énergie.

Il peut projeter ses gravitons en un faisceau cohérent dévastateur ou créer autour de lui un champ de force gravitationnel qui le protège même d'une petite arme nucléaire. Il peut utiliser son pouvoir au maximum pendant huit heures avant que son esprit ressentende la fatigue, et pendant 18 heures s'il conserve son énergie durant ce temps.



GREY GARGOYLE (GARGOUILLE GRISE)

VERITABLE NOM: Paul Pierre Duval

PROFESSION: Autrefois chimiste, aujourd'hui criminel professionnel

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyen français possédant un casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE: Fontainebleau

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: USA:

JOURNEY INTO MYSTERY N. 107

- FRANCE: Apparu dans SPECIAL STRANGE N. 9

ORIGINES: Le chimiste Paul Duval travaillait dans un laboratoire pharmaceutique à Paris. Un jour, il renversa un produit contaminé par une substance inconnue sur sa main droite qui se changea en pierre. En touchant par hasard son autre main, il constata qu'il pouvait changer tout son corps en pierre rien qu'en frottant sa main droite dessus. Plus tard, il s'aperçut que toutes les matières qu'il touchait se changeaient aussi en pierre. Duval décida d'exploiter cet étrange pouvoir pour s'enrichir. Mais il lui était si facile de voler que le jeu cessa vite de l'amuser et il se rendit en Amérique où il tenta d'extorquer à Thor le secret de son immortalité. Sous le nom de Gargouille Grise, il se révéla un formidable adversaire pour un grand nombre de justiciers, en particulier les Vengeurs.

TAILLE: 1,75 m

POIDS: 78 kg (335 kg sous sa forme de pierre)

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: La Gargouille Grise a le pouvoir de transformer la substance de tout objet organique ou inorganique en pierre rien qu'en le touchant de sa main droite. Cela suppose un échange presque instantané de la substance, atome par atome, avec une autre substance semblable à la pierre, par le seul contact de sa main droite. Le volume maximum de matière pouvant être transformé par un seul toucher est celui d'un objet de la taille d'une baignoire. La Gargouille ne contrôle pas le champ de la transformation: dès que sa main droite touche quelque chose, il change toute la matière qui est en contiguité moléculaire. C'est ainsi que s'il touche le tableau de bord d'un avion, la transformation sera stoppée à l'endroit où le métal fera place à une substance différente comme le plastique. S'il entre en contact avec un être humain qui en tient un autre, seule la personne qu'il touche lui-même sera transformée, ceci parce que deux êtres humains, bien que faits de la même matière, ne sont pas en contiguité moléculaire. Cependant, si la Gargouille touche une personne à travers son vêtement, la transformation l'affectera sauf si le vêtement est très épais. En effet, certains matériaux sont perméables à son pouvoir.

Les transformations opérées par la Gargouille Grise durent environ une heure, après quoi les objets retrouvent leur état normal. Un toucher répété n'allonge pas ce temps mais une personne redevenue normale peut à nouveau et indéfiniment être transformée.

Devenu une statue vivante, la Gargouille Grise conserve sa sensibilité et sa mobilité mais possède, en plus, la résistance de la pierre, une force accrue (permettant de soulever près de 11 tonnes) et sa température peut passer de - 50° à +10 000°C. Il garde ses réflexes et sa vitesse d'humain normal. En dépit de son poids, ses jambes puissantes lui permettent d'effectuer des sauts de 6 m de haut.

La Gargouille Grise peut empêcher son pouvoir de s'exercer en portant un gant traité, non conducteur, qui ne peut donc être changé en pierre. La paume de ce gant possède une petite ouverture qui permet à son pouvoir d'agir à tout moment.



GRIM REAPER (LE MOISSONNEUR)

VERITABLE NOM: Eric Williams

PROFESSION: Criminel professionnel

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain possédant un casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Paterson, New Jersey

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Simon Williams (Son frère cadet, alias Wonder Man) - Sanford Williams (père, décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-chef de la Légion Mortelle

BASE D'OPERATIONS: Région de New York

PREMIERE APPARITION: USA: AVENGERS N. 52 - Apparu en France dans STRANGE 190 bis

ORIGINES: Eric Williams était le fils aîné de l'industriel Sanford Williams, fondateur d'une usine de munitions très prospère; au lieu de faire carrière dans l'usine, il dilapida sa part de patrimoine familial au jeu. Par contre, son jeune frère Simon entra dans l'affaire dont il prit la direction à la mort de son père. Mais, par manque d'expérience, il laissa périr l'usine au profit de firmes comme Stark Industries. Il finit par convaincre Eric de le seconder dans sa tâche mais celui-ci subtilisa les fonds de la société pour payer ses dettes de jeu. L'escroquerie fut découverte mais, pour protéger son frère, Simon se laissa accuser à sa place. Durant le procès, Simon fut contacté par l'Enchanteresse qui lui offrit les moyens de se venger de son rival Tony Stark. Il accepta de se laisser transformer en Wonder Man par le baron Zemo qui l'obligea alors à infiltrer les Vengeurs. Mais le plan échoua, Simon fut blessé et Zemo l'abandonna dans le coma. La disparition de son frère lui ayant donné mauvaise conscience, Eric décida d'enquêter sur les circonstances de sa mort. Ayant découvert que Simon avait combattu les Vengeurs sous le nom de Wonder Man, il les rendit responsables de ce qui était arrivé à son frère qu'il jura de venger. Il demanda au Tinkerer (Bricoleur) de lui fabriquer une arme lui permettant d'exercer sa vengeance. Sous le nom de Moissonneur, Eric Williams attaqua les Vengeurs à plusieurs reprises sans jamais réussir à les anéantir. Mais Henry Pym avait sauvegardé le cerveau de Simon en le transférant sur des bandes mémorielles qu'Ultron utilisa, par la suite, pour créer le cerveau artificiel de la Vision. Lorsque Wonder Man sortit du coma, le Moissonneur ne voulut pas admettre que ces deux êtres se partageaient l'identité de son frère. Avec l'aide de Nekra, Ultron, Goliath, l'Homme Singe et l'Ergot Noir, il les captura ainsi que la Sorcière Rouge et les Vengeurs de la Côte Ouest. Son intention était de transférer leurs deux cerveaux dans celui d'un zombie, sosie de Simon Williams. Mais son plan échoua. Wonder Man réussit alors à le convaincre qu'il était réellement Simon Williams et que la Vision était en quelque sorte son frère jumeau. Bourrelé de remords, Eric s'enfuit et tomba d'une falaise. Est-il mort? Nui ne le sait.

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 101 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Gris

POUVOIRS: Le Moissonneur possède une faux aux multiples usages dont la garde recouvre sa main droite. La lame est dotée d'un grand nombre de propriétés. De sa poignée, jaillit un rayon de plasma d'une force explosive équivalente à 100 livres de TNT. La poignée de la faux est également équipée d'un générateur à fréquence cérébrale miniaturisé qui peut plonger dans le coma tout être vivant à condition que la poignée soit en contact avec lui. L'appareil est un stimulateur de l'hypothalamus et il peut faire sortir la victime du coma. La poignée de la faux contient encore un gaz anesthésique très concentré qui rend la victime inconsciente pendant plus de 20 mn après 5 secondes d'exposition. Une émission d'anesthésique de trois secondes suffit pour affecter une pièce de 9 m² remplie de gens, pendant près d'une demi-heure. L'épée contient aussi une rangée de batteries qui alimentent un moteur capable de faire tourner la lame à raison de 65 000 tours/minute. Elle sert alors de bouclier pour faire dévier les balles et autres projectiles, de ventilateur pour disperser les gaz et de scie circulaire.



GUARDIANS OF THE GALAXY (LES GARDIENS DE LA GALAXIE)

Les Gardiens de la Galaxie sont un groupe d'aventuriers extraterrestres vivant dans un futur alternatif au 31ème siècle. Ils se sont consacrés à la défense de la galaxie contre toute force menaçant la sécurité et la liberté de ses différents peuples. Le groupe s'est formé peu de temps après l'invasion du système solaire par les Badoons, en l'an 3007. Les Badoons détruisirent la colonie industrielle terrestre sur Pluton, sa colonie minière sur Mercure et ses postes scientifiques sur Jupiter. La quasi totalité des habitants de ces trois colonies fut tuée. Puis les Badoons envahirent la Terre et anéantirent sa flotte spatiale. Des millions d'êtres humains furent exterminés et les autres contraints à un travail forcé. De retour d'une tournée d'inspection, le pilote de la milice spatiale, Charlie-27, natif de la colonie de Jupiter, découvrit que son pays natal avait été envahi par les Badoons. Ayant réussi à s'échapper à bord d'un tube de téléportation, Charlie-27 débarqua sur Pluton; il s'allia à Martinex, qui avait accepté de rester après l'évacuation de la population pour détruire les complexes industriels afin qu'ils ne tombent pas aux mains de l'ennemi. Charlie-27 et Martinex se téléportèrent sur la Terre dans l'espoir de découvrir quelle était l'importance de l'invasion Badoon.

A cette époque, l'astronaute américain Vance Astrovik, qui avait participé au premier vol spatial vers une autre galaxie, était parvenu, un millier d'années plus tard, à Centaure IV. Il apprit que pendant qu'il voyageait en animation suspendue, les Terriens avaient fondé une colonie sur Alpha du Centaure. Astrovik acheva la mission topographique qui lui avait été confiée. Puis il rencontra Yondu, qui appartenait à la population humanoïde de la planète. La tribu de Yondu ayant été exterminée par les Badoons, il accompagna Astro sur la Terre. Capturés dès leur arrivée par les Badoons, Yondu et Astro rencontrèrent Charlie-27 et Martinex. Tous quatre réussirent à s'échapper et ils décidèrent de se liquer pour débarrasser la Terre et ses colonies des Badoons. Ils donnèrent à leur groupe le nom de Gardiens de la Galaxie.

En 3015, avec l'aide des Défenseurs du 20ème siècle, les Gardiens libérèrent le Système Solaire et mirent les Badoons en déroute. Ils partirent ensuite à bord du "Captain America", leur vaisseau spatial (remplacé, après sa destruction, par le "Freedom's Lady") pour défendre, en cas de besoin la galaxie. Starhawk (Icarus), mutant d'Arcturus, sa femme Aleta et la mercurienne Nikki se joignirent à eux.

Jusqu'ici, les Gardiens ont remonté deux fois le temps jusqu'au 20ème siècle. La première fois, ils recrutèrent les Défenseurs pour qu'ils les aident à libérer la Terre. La seconde fois, ils partirent à la recherche de Korvac, un humain changé en cyborg. Durant leur séjour, les Gardiens devinrent membres honoraires des Vengeurs. A chacune des deux visites, Vance Astro rencontra son double dans l'époque actuelle, un jeune teen-ager. Il libéra ses pouvoirs psioniques latents afin de lui éviter de commettre les mêmes erreurs que lui.

Aujourd'hui les Gardiens de la Galaxie sont retournés dans leur ère où ils sont toujours prêts à accomplir de nouveaux exploits.



LE FREEDOM'S LADY

CHARLIE-27

VERITABLE NOM: Charlie-27
PROFESSION: Ancien soldat devenu aventurier
STATUT LEGAL: Citoyen de la colonie terrestre sur Jupiter
LIEU DE NAISSANCE: Galileo City, Jupiter
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Charlie-26 (père) - Mabel-17 (mère)
TAILLE: 1,80 m
POIDS (sur Terre): 250 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Roux



ORIGINES: Charlie-27 fut biogénétiquement conçu pour pouvoir résister à la gravité de Jupiter.

FORCE: Surhumaine. Il soulevé 5 tonnes.

POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: Force et endurance surhumaines, grande résistance à la maladie et aux blessures.

PREMIERE APPARITION: USA: MARVEL SUPER HEROES N. 18 - France: TITANS N. 5.

MARTINEX

VERITABLE NOM: Martinex
PROFESSION: Ancien technicien devenu aventurier
STATUT LEGAL: Citoyen de la colonie terrestre sur Pluton, dernier survivant connu
LIEU DE NAISSANCE: Cerberus Center, Pluton
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Néant
TAILLE: 1,83 m
POIDS: 205 kg
YEUX: Noirs
CHEVEUX: Sans

CARACTERISTIQUES: L'épiderme de Martinex est composé d'un cristal organique, isotope du silicium.

ORIGINES: Les tissus organiques de Martinex furent génétiquement restructurés à base de silicium afin qu'il puisse résister aux températures extrêmes de Pluton.

FORCE: Surhumaine. Il soulevé 1 tonne.

POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: Production et projection de chaleur et de froid par conversion de l'énergie corporelle en fréquences infrarouges et micro-onde, résistance aux températures extrêmes.

LIMITES: Martinex ne peut se servir de ses pouvoirs que pendant une demi-heure.

PREMIERE APPARITION: USA: MARVEL SUPER HEROES N. 18 - France: TITANS N. 5.



VANCE ASTRO

VERITABLE NOM: Vance Astrovik

PROFESSION: Ancien astronaute devenu aventurier

STATUT LEGAL: Citoyen des États-Unis

LIEU DE NAISSANCE: Saugerties, New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Arnold Thomas (père) - Mary (mère)

TAILLE: 1,83 m

POIDS: 99 kg

YEUX: Noisette

CHEVEUX: Noirs

ORIGINES: L'astronaute Vance Astro participa à un voyage interstellaire d'un millier d'années vers Alpha du Centaure au cours duquel se manifestèrent ses pouvoirs psioniques latents.

FORCE: Humaine normale

POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: Psychokinésie, projection de rayons de force mentale

LIMITES: Vance Astro est dépendant de son costume; il ne peut l'ôter que pour de brèves périodes de temps.

PREMIERE APPARITION: USA: MARVEL SUPER HEROES N. 18 - France: TITANS N. 5.



YONDU

VERITABLE NOM: Yondu Udonta

PROFESSION: Ancien chasseur devenu aventurier

STATUT LEGAL: Membre de la tribu Zatoan de Centaure IV

LIEU DE NAISSANCE: Forêt Physa, Centaure IV, système Beta du Centaure

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Néant

TAILLE: 1,85 m (aillette comprise)

POIDS: 94 kg

CHEVEUX: Néant

YEUX: Bleus

CARACTERISTIQUES: Ailette dorsale d'un rouge éclatant

ORIGINES: Alors que Yondu subissait le rite d'initiation à l'âge adulte, son peuple fut exterminé par les Badoons. Il fut sauvé par Vance Astro.

FORCE: Légèrement surhumaine. Il soulève 395 kg.

POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: Perceptions sensorielles limitées, pouvoir de contrôler la direction de ses flèches par des sifflements aigus.

ARMES: Arc et flèches yaka, faits d'un métal sensible au son.

PREMIERE APPARITION: USA: MARVEL SUPER HEROES N. 18 - France: TITANS N. 5.



STARHAWK (ICARUS)

VERITABLE NOM: Stakar

PROFESSION: Aventurier

STATUT LEGAL: Citoyen d'Arcturus IV

LIEU DE NAISSANCE: Arcturus IV, Système d'Arcturus

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Ogord (père adoptif) - Salaan (mère adoptive) - Aleta (épouse) - Tara, Seta, John (enfants, décédés)

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 202 kg

YEUX: Blancs

CHEVEUX: Blancs roux

ORIGINE: Mutant de naissance, Stakar et sa demi-sœur Aleta exploraient le temple du Dieu-Faucon quand ils activèrent par erreur un dispositif énergétique qui les fonda en un être composite.

FORCE: Surhumaine. Il soulève 2 tonnes.

POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: Manipulation de la lumière comme force ou chaleur, pouvoir de voler en captant les anti-gravitons, sensibilité extrasensorielle aux fluctuations énergétiques.

PREMIERE APPARITION: DEFENDERS N. 27.



NIKKI

VERITABLE NOM: Nikki

PROFESSION: Aventurière

STATUT LEGAL: Citoyenne de la colonie terrienne sur Mercure, dernière survivante connue

LIEU DE NAISSANCE: Solstice, Mercure

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Néant

TAILLE: 1,70 m

POIDS: 58 kg

YEUX: Orange

CHEVEUX: Orange

PEAU: Grise

CARACTERISTIQUES: Nikki porte ses cheveux rejetés en arrière, en forme de torche.

ORIGINE: Les parents de Nikki furent biogénétiquement conçus pour résister aux dures conditions de vie sur Mercure et elle naquit avec ces caractéristiques. Elle avait 11 ans lors du massacre de la colonie mercurienne par les Badoons et elle grandit à bord d'un vaisseau abandonné.

FORCE: Humaine

POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: Don de voir dans la lumière intense, résistance à la chaleur et à certaines radiations. Elle est douée pour la gymnastique, le tir et le combat au corps à corps.

ARMES: Pistolet paralysant à fréquence neuronique, pistolet à laser

PREMIERE APPARITION: MARVEL PRESENTS N. 4.



HAMMER, JUSTIN

VERITABLE NOM: Justin Hammer

PROFESSION: Industriel, financier véreux

IDENTITE: Justin Hammer n'a pas d'identité secrète.

STATUT LEGAL: Citoyen de Monaco sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Surrey, en Angleterre

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: Iron Man 120

ORIGINES: Justin Hammer est un homme d'affaires peu scrupuleux à la tête d'un empire industriel et financier gigantesque dont les ramifications s'étendent dans le monde entier. Longtemps concurrent de Stark International, Hammer est un des plus gros fabricants d'armes du monde. Ses activités sont néanmoins très diversifiées et c'est lors de l'implantation d'une usine de composants électroniques en Carnélie, un petit pays communiste, que Stark et Hammer entrèrent directement en conflit. Conscient du rôle capital joué par Iron Man dans la promotion et la sécurité de Stark International (ignorant toutefois qu'il ne fait qu'un avec Tony Stark), Hammer demanda à ses ingénieurs de mettre au point un dispositif capable de détruire son armure. Ceux-ci conçurent un appareil électronique capable de percer le revêtement réfractaire de l'armure. Pendant plusieurs semaines, ils testèrent leurs armes contre les circuits cybernétiques d'Iron Man qui prêta peu d'attention à ces incidents, les attribuant à des défauts de fonctionnement mécaniques mineurs. Finalement, Hammer s'attaqua aux répulseurs, obligeant Iron Man à tuer l'ambassadeur de Carnélie. Son armure saisie par la justice, Tony Stark poursuivit Hammer jusqu'au bord de la Méditerranée, où il fut capturé par ses mercenaires. Il découvrit alors certaines activités louches de Hammer, comme par exemple le soutien financier de criminels costumés moyennant 50% de leurs bénéfices. Stark réussit à détruire l'appareil qui menaçait son armure, puis revêtit son deuxième costume et battit les hommes de Hammer, un petit groupe de criminels très puissants. Dans l'affrontement, la villa flottante de Hammer fut partiellement détruite, mais Justin Hammer s'échappa. Iron Man put prouver son innocence dans le meurtre de l'ambassadeur de Carnélie, en déviant les activités illicites de Hammer, mais la justice ne put rien entreprendre contre ce dernier, car les différents holdings de son empire sont inconnus des autorités. Iron Man rencontra Hammer une seconde fois quand ce dernier fit enlever Bethany Cabe, la petite amie de Stark et la séquestra dans son sous-marin. Il attaqua le vaisseau mais ne put arrêter Hammer qui est donc toujours à la tête de son empire international et reste inattaquable, grâce à une couverture irrapprochable.

TAILLE: 1,80 m

YEUX: Bleus

POIDS: 77 kg

CHEVEUX: Gris

FORCE: Justin Hammer possède la force normale d'un homme de son âge et de sa corpulence qui prend peu d'exercice physique.

POUVOIRS: Aucun

TALENTS PARTICULIERS: Justin Hammer est un génie de la finance et des affaires.



HANGMAN (LE BOURREAU)

VERITABLE NOM: Harlan Krueger

PROFESSION: Ancien militaire devenu justicier

STATUT LEGAL: Citoyen américain

IDENTITE: Connue des services de police

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Los Angeles-Californie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Los Angeles-Californie

PREMIERE APPARITION: WEREWOLF BY NIGHT 11

ORIGINES: Harlan Krueger était un passionné de cinéma qui idolâtrait les grandes vedettes de l'écran. Jeune homme musclé qui croyait que la frontière était nette entre le bien et le mal, il s'engagea dans l'armée et fut envoyé sur le front pendant la Seconde Guerre mondiale. Il passa en Cour Martiale pour avoir torturé des prisonniers de guerre. Après six ans de réclusion, il voulut s'engager dans la police mais on refusa sa candidature. Il en conclut que les pouvoirs publics étaient corrompus et il devint justicier pour le bien de la société. Sous le pseudonyme du Bourreau, Krueger partit en guerre contre ceux qui ne partageaient pas ses principes moraux. Envoyé dans une institution psychiatrique, il décida de s'attaquer à une nouvelle race de corrupteurs: les cinéastes qui, selon lui, corrompent le public en lui présentant des films médiocres et lascifs. Krueger s'échappa de l'institution et pendant un an, il soumit son corps à un entraînement intensif et reprit ses activités.

TAILLE: 1,95 m

YEUX: Bleus

POUVOIRS: Le Bourreau ne possède pas de super-pouvoirs mais il est très robuste et très sportif. Il peut soulever 200 Kg et il a une résistance stupéfiante qui lui a permis de survivre à des blessures mortelles pour tout homme normal.

ARMES: Le Bourreau utilise une corde de dix mètres terminée par un noeud coulant et une faux.



POIDS: 140 kg

CHEVEUX: Chauve

HATE-MONGER (LE MAÎTRE DE LA HAINE)

VERITABLE NOM: Adolf Hitler (clone)

PROFESSION: Dictateur

STATUT LEGAL: Présumé mort

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Nazi "X"

LIEU DE CLONAGE: Berlin, Allemagne

SITUATION DE FAMILLE: Sans

PARENTS CONNUS: Aucune

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-partenaire de Crâne-Rouge

BASE D'OPERATIONS: Bases secrètes sur la Terre

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR 21 - France: MARVEL 1

ORIGINES: En 1945, le brillant biologiste nazi Arnim Zola confia à Hitler qu'il avait mis au point un procédé de clonage (reproduction d'un organisme à partir d'une de ses cellules) qui pouvait donner l'immortalité au Führer. Intrigué, Hitler autorisa Zola à prélever quelques-unes de ses cellules à partir desquelles Zola créa un cerveau identique à celui du dictateur. Le 30 avril 1945, tandis que Berlin capitulait devant l'armée russe, Hitler, retranché dans son bunker, transféra son esprit dans le cerveau créé par Zola. Le Maître de la Haine prétend être la réincarnation d'Hitler. Durant les années qui suivirent, Zola créa des corps entiers à partir des cellules d'Hitler. Le cerveau initialement créé transféra consciemment sa conscience dans un des clones. L'être qui résulta de cette association prit le nom de Maître de la Haine parce qu'il voulait conquérir le monde en semant la haine entre les races.

Le Maître de la Haine aurait transféré sa conscience successivement dans six corps différents et en dernier lieu, dans le Cube Cosmique qui ne contient pas l'énergie dont il a besoin pour fonctionner. Il est donc coincé dans ce Cube pour une durée indéterminée.

Par la suite, l'Homme-Bête prit le costume et le nom du Maître de la Haine lorsqu'il tenta de conquérir la Terre en semant la haine dans l'esprit des humains. Le troisième Maître de la Haine fut un androïde, créé par Psycho-Man, capable de prendre l'aspect de la personne de son choix. Il fut détruit par les Fantastiques.

TAILLE: 1,67 m

YEUX: Bleus

POUVOIRS: Bien que les différents clones aient été conçus de façon à être plus jeunes et plus forts qu'Hitler, le Maître de la Haine n'est pas un athlète.

ARMES: Le Maître de la Haine a utilisé des armes ordinaires comme des missiles à tête nucléaire et des armes bactériologiques. Mais il possède surtout un rayon de la Haine ou Rayon-H. Ses ondes à haute-fréquence agissent sur les émotions de ses victimes et les remplissent de haine. Ce rayon peut être lancé depuis un satellite ou une station spatiale. Il peut aussi envoyer un faisceau sur la Lune, qui, par ricochet, revient frapper n'importe quel point sur terre.

POIDS: 79 kg

CHEVEUX: Châtain foncé



WASP (LA GUEPE)

VERITABLE NOM : Janet van Dyne

PROFESSION : Aventurière, styliste, rentière

IDENTITE : Publiquement connue

STATUT LEGAL : Citoyenne américaine sans casier judiciaire

AUTRES NOMS : Aucun

LIEU DE NAISSANCE : Creskill, New Jersey

SITUATION DE FAMILLE : Divorcée

PARENTS CONNUS : Vernon van Dyne (père, décédé), Henry Pym (ex-mari)

GROUPE D'APPARTENANCE : Les Vengeurs de la Côte Est, ex-partenaire d'Henry Pym

BASE D'OPERATIONS : New York et sa région. En service actif avec les Vengeurs, la Guêpe habite leur manoir. Sinon, elle a un appartement à Manhattan et une propriété à Cresskill dans le New Jersey.

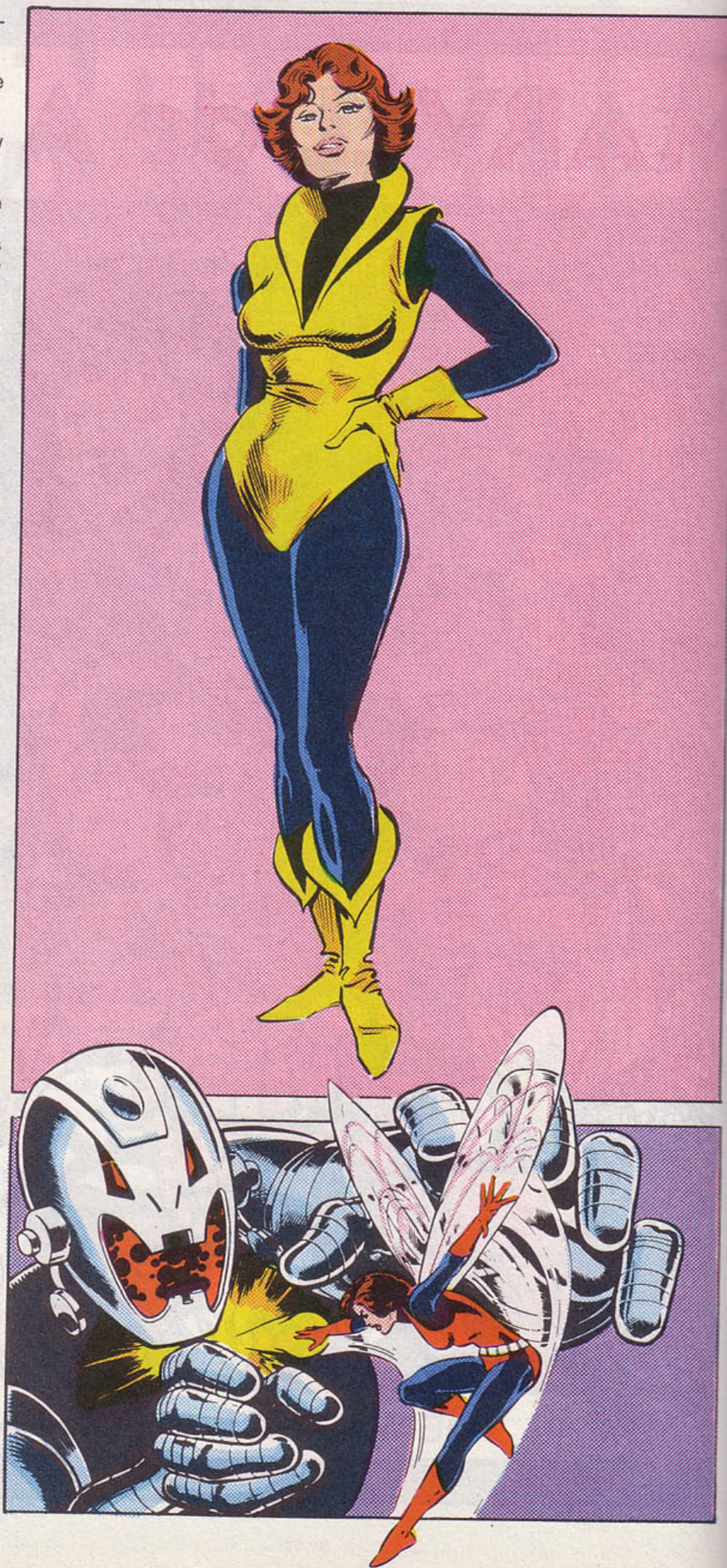
PREMIERE APPARITION : TALES TO ASTONISH 44

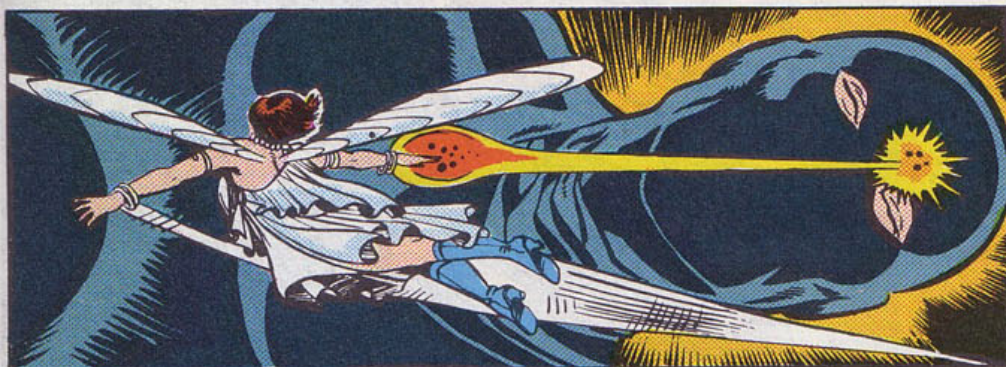
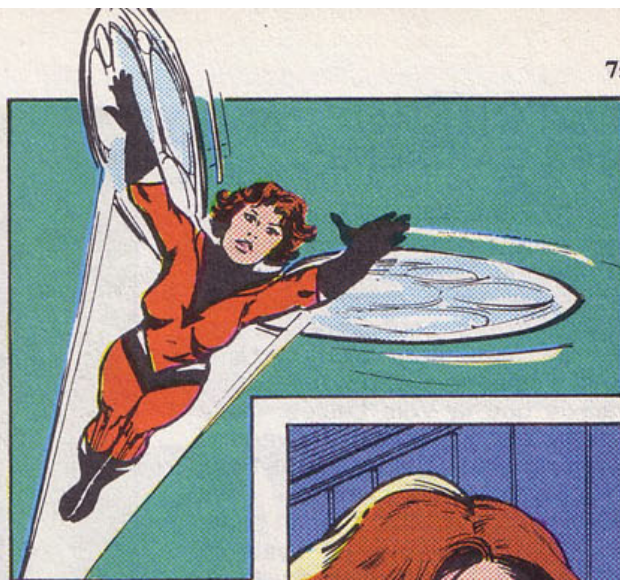
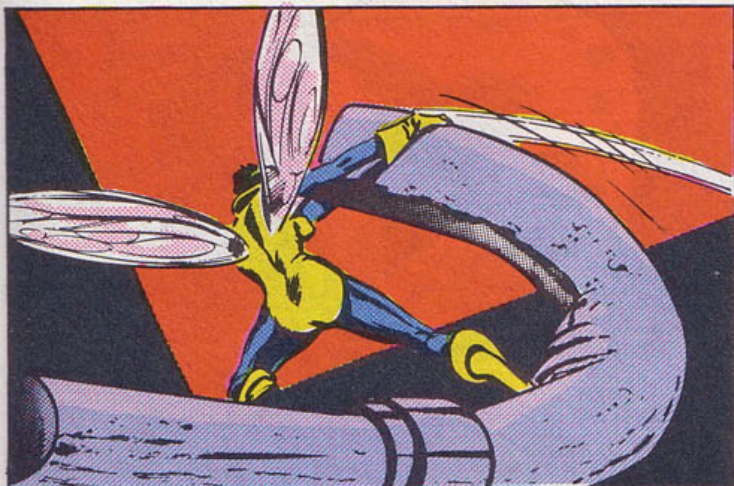
ORIGINES : Janet van Dyne est la fille du célèbre savant Vernon van Dyne. Accompagnée de Janet, Vernon van Dyne rendit un jour visite au biochimiste Henry Pym pour lui proposer de s'associer avec lui sur un projet d'utilisation de rayons gamma pour détecter des formes de vie extraterrestres. Pym déclina l'offre mais il fascina Janet et fut lui-même impressionné par la ressemblance de la jeune femme avec Maria, son épouse décédée. Van Dyne s'obstina dans son projet et quelques jours plus tard, il projeta une rafale vers une planète habitée par les Kosmosiens, une race intelligente non-humanoïde. Pilai, un criminel kosmosien en cavale, profita de la rafale pour se téléporter sur la Terre. Il tua van Dyne pour ne pas laisser de témoins. En découvrant le corps sans vie de son père, Janet appela Pym.

A l'insu de Janet, Pym vint mener l'enquête dans son costume d'Homme-Fourmi. Mais devant la détermination de la jeune femme à venger son père et à combattre les criminels, Pym finit par lui révéler son identité secrète. Il lui proposa alors de la transformer en super-héroïne et de devenir sa partenaire.

En s'inspirant de ses dernières découvertes sur la structure cellulaire des guêpes, Pym implanta au niveau des omoplates et des tempes de Janet des cellules semblables à celles des ailes et des antennes des guêpes. Il lui apprit à utiliser les particules sub-atomiques dont lui-même se servait pour réduire sa taille. Bientôt Janet fut capable de se transformer en guêpe, avec des ailes pour voler et des antennes pour entrer en contact avec les autres insectes. Vêtue d'un costume dessiné par Pym, elle retrouva et battit le Kosmosien.

L'Homme-Fourmi et la Guêpe aidèrent ensuite Thor et Iron Man à capturer Hulk, victime d'une machination de Loki. L'aventure terminée, Pym proposa à ses partenaires de former une équipe qui prit le nom de Vengeurs, sur la suggestion de la Guêpe. Pym mit alors au point une série de capsules contenant des particules sub-atomiques que lui et la Guêpe





avaleraient pour changer de taille à volonté. Mais craignant que ces transformations ne finissent par leur être fatales, Pym décida de renoncer à sa carrière de justicier et Janet l'imita. Un peu plus tard, la Guêpe fut capturée par Attuma, puis par le Collecteur, et pour aider les Vengeurs à la libérer, Pym utilisa de nouveau ses pouvoirs. Vêtu d'un nouveau costume, il prit le pseudonyme de Goliath. Après cette aventure, le couple réintégra l'équipe des Vengeurs. Quelques mois plus tard, Janet fêta ses vingt-trois ans et hérita de l'immense fortune de son père.

Depuis plusieurs années, Pym était amoureux de Janet van Dyne sans oser le lui dire. Un jour où il travaillait dans son laboratoire, il fit tomber accidentellement des flacons contenant des gaz inconnus qui modifièrent sa personnalité. Pym prit l'identité du Pourpoint Jaune, prétendit avoir tué Pym et kidnappa Janet pour la demander en mariage. Réalisant que le Pourpoint Jaune était en fait Henry, Janet joua le jeu pour ne pas aggraver son désordre psychologique. Pym et van Dyne se marièrent mais aussitôt après, les Vengeurs furent attaqués par le Cirque du Crime et en voyant Janet en danger, Pym retrouva sa vraie personnalité. Bien que Pym se fût marié sous un faux nom, l'union du couple était tout à fait légale et ni l'un ni l'autre ne souhaita l'annuler.

Janet van Dyne-Pym se lança dans une carrière de styliste tout en continuant à combattre ardemment les criminels. Pym, par contre, ne trouvait plus grand intérêt à ses activités de justicier. Il sombra peu à peu dans la dépression et se considéra comme un savant raté. Ce sentiment était exacerbé par la réussite professionnelle de sa femme et par le fait que c'était elle qui les faisait vivre grâce à son immense fortune. Frustré, Pym multiplia les agressions verbales contre sa femme. La situation finit de se détériorer quand Pym construisit un robot qu'il comptait lancer contre les Vengeurs et vaincre pour passer pour un héros aux yeux du groupe. Son stratagème découvert, il fut expulsé du groupe et Janet demanda le divorce. Après une brève aventure avec Tony Stark, Janet fut la compagne du Paladin.

Récemment, la Guêpe a eu l'occasion de diriger les Vengeurs. Sa présidence a été marquée par de nombreux événements importants, comme la création d'une équipe sur la Côte Ouest, l'incorporation du Prince des Mers dans l'équipe de la Côte Est, l'établissement d'une nouvelle base aérien-

ne sur l'Hydrobase. La Guêpe a également dirigé la plus terrible aventure des Vengeurs à ce jour : l'attaque de leur manoir par le baron Zemo.

TAILLE : 1,62 m **YEUX** : Bleus

POIDS : 49 kg **CHEVEUX** : Auburn

DEGRE DE FORCE : Dans sa taille habituelle, la Guêpe possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique un exercice physique modéré. Plus elle est petite, plus sa force augmente : quand elle mesure 30 cm, elle peut plier en deux une barre d'acier de 5 cm d'épaisseur.

POUVOIRS : La Guêpe a le pouvoir de se changer en insecte du même nom et d'environ un centimètre de long. Cette force lui est conférée par les particules sub-atomiques de Pym dont la source demeure à ce jour inconnue. Pour réduire sa taille, la Guêpe doit s'exposer à des gaz dans lesquels les particules de Pym sont en suspension ou les absorber sous forme de capsules. Les particules agissent sur les impulsions électriques de son cerveau pour créer un champ réducteur qu'elle active à volonté. Des expositions répétées à ces particules ont permis à la Guêpe de rétrécir spontanément. On ignore combien de temps elle peut garder sa taille réduite. Quand la Guêpe rapetisse, sa masse n'est pas comprimée mais transférée dans une dimension extraphysique dont elle revient ensuite.

La Guêpe n'a plus d'antennes, les cellules que Pym lui avait implantées sur les tempes au début de sa carrière étant mortes. Par contre, les cellules de ses omoplates se sont multipliées, ce qui lui permet de garder et d'agrandir ses ailes quand elle augmente sa taille. La Guêpe peut voler à la vitesse de 60 km/h pendant environ une heure et exécuter en vol les mêmes manœuvres que l'insecte du même nom.

AUTRES FACULTES : La Guêpe est une athlète de haut niveau et une experte en sports de combat.

ARMES : La Guêpe porte un dard à chaque poignet. A l'origine, ces dards fonctionnaient à l'air comprimé et lançaient de petites aiguilles. Ils utilisent maintenant une énergie bioélectrique qui agit sur une série de transformateurs de fréquence neuronique pour changer le champ d'énergie du système nerveux en rafale "piquante" à haute fréquence. Les dards peuvent infliger une seule rafale ou une série de chocs.

Les vêtements et les bijoux de la Guêpe changent de taille

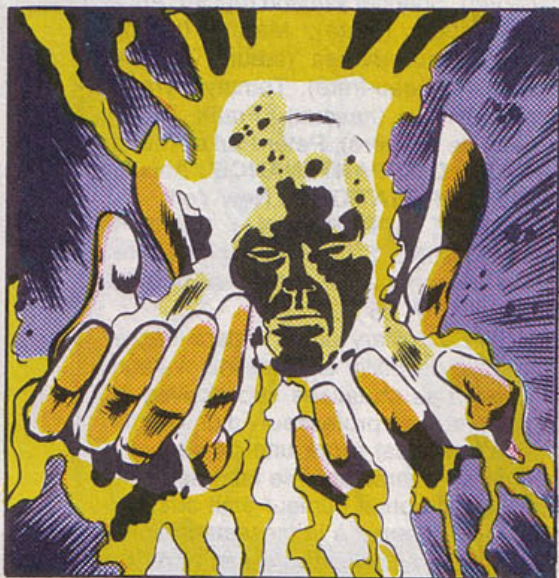
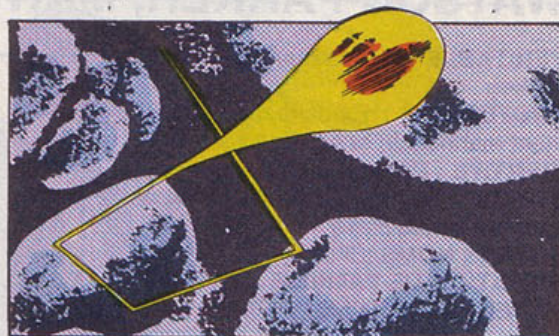
WATCHERS (LES GARDIENS)

Les Gardiens appartiennent à une race extraterrestre très ancienne et extrêmement puissante qui, depuis la nuit des temps, observe passivement l'univers. Leur patrie est une planète sans nom d'un système solaire inconnu dans une autre galaxie que la Voie Lactée. Cette planète est couverte d'une végétation luxuriante et ne porte pas trace d'habitation car aucun des Gardiens n'y vit plus, chacun ayant élu domicile dans le système solaire qu'il a choisi d'observer. Au cours des rares occasions où les Gardiens se réunissent chez eux, ils utilisent leur technologie avancée pour bâtir des abris provisoires qu'ils démolissent en repartant. Les Gardiens étant éparpillés partout dans l'univers, il est impossible d'évaluer leur nombre.

Les Gardiens possèdent de vastes pouvoirs mentaux et physiques. Ils manipulent l'énergie, sont télépathes et capables aussi bien de sonder l'âme de toutes les formes de vie intelligentes que de projeter leurs pensées dans n'importe quel cerveau. Ils peuvent aussi modifier leur apparence à volonté. De toute évidence, cette aptitude est psionique et non physique comme chez les Skrulls. Les Gardiens peuvent se changer en énergie pour se téléporter à travers l'espace à une vitesse supérieure à celle de la lumière. Ils peuvent aussi manipuler psioniquement l'énergie du spectre électromagnétique. Les limites de ce pouvoir ne sont pas connues : il égale sans doute celui d'Odin ou de Zeus. Les Gardiens sont apparemment immortels (bien qu'ils présentent différents degrés de vieillissement), car ils ont décuplé leur force vitale avec des rayons delta. A priori, il n'existe pas de sexe mâle ou femelle chez les Gardiens. Pourtant, ils se reproduisent sexuellement et ont des relations familiales rudimentaires.

Les Gardiens ont décidé d'observer l'univers il y a très longtemps après une expérience qui s'est terminée en tragédie. Quand ils ont atteint l'immortalité virtuelle et maîtrisé certaines disciplines comme l'art de se changer en énergie pour voyager dans l'hyperespace, leur Grand Conseil a organisé un débat pour savoir s'ils devaient partager cette technologie avec des civilisations moins avancées. Un Gardien nommé Ikor décréta qu'il était de





leur devoir d'aider d'autres races, mais le chef du Conseil, Emnu, rétorqua que les Gardiens ne devaient rien à des races inférieures. Ce fut le fils d'Ikor, Uatu, qui fit pencher la décision en faveur de son père. Uatu et trois autres Gardiens quittèrent leur patrie pour s'arrêter sur la première planète abritant une forme de vie intelligente : Prosilicus. Pendant plusieurs mois, les Gardiens apprirent aux Prosiliciens à se servir de l'énergie atomique. Leur mission accomplie, ils repartirent.

Les Prosiliciens développèrent des armes nucléaires qu'ils utilisèrent pour faire la guerre. Prosilicus fut mise à sac et ses habitants exterminés. Des années plus tard, les Gardiens revinrent sur Prosilicus et découvrirent avec horreur le lourd bilan du conflit nucléaire. Ils décidèrent alors de ne plus intervenir dans les affaires des autres races et rédigèrent un code de non-ingérence et d'observation passive. Ce code est si strict qu'il ne permet même pas à un Gardien de porter secours à un membre d'une autre race qui mourrait à ses pieds.

Peu après, les Gardiens ont quitté leur planète pour se répartir dans les galaxies. Chaque Gardien a choisi comme point de chute un système solaire habité par une forme de vie évoluée. Avides de connaissance, les Gardiens observent l'univers et enregistrent mentalement tout ce qu'ils voient pour en faire bénéficier leurs congénères.

Le premier Gardien rencontré par les Terriens fut Uatu, chargé d'observer notre système solaire. On ignore depuis combien de temps Uatu observe la Terre mais on pense que sa présence est antérieure à l'avènement de l'humanité. Uatu habite la Ville

Bleue, une base lunaire abandonnée par les Krees il y a plusieurs millions d'années. Il est apparu aux Fantastiques quand ils se sont rendus dans la zone bleue de la lune où vivent les Inhumains. Le Gardien a compromis son vœu de non-ingérence en permettant aux Terriens de se souvenir de son existence.

Depuis cette rencontre, Uatu a continué à trahir son serment. S'étant pris de sympathie pour les Fantastiques, il s'est mis à les avertir des dangers qui menaçaient leur planète, puis à les protéger, notamment contre Galactus. Poursuivi en justice par ses pairs, Uatu a expliqué qu'il s'était senti concerné par les actions et les émotions dont il était le témoin. Après son procès, il continua à porter secours aux Fantastiques et finit de tomber en disgrâce en se battant contre le guerrier kree du nom de Captain Mar-Vell. De nouveau jugé, Uatu promit de ne plus transgresser la loi de non-ingérence. Il a tenu parole depuis, mais cela ne l'a pas empêché de signaler sa présence dans certaines situations graves, ce qui n'a pas manqué de modifier l'issue des événements. Récemment, Uatu a étendu le champ de ses observations en s'intéressant à des réalités parallèles.

A part Uatu, les autres Gardiens connus sont Ecce, qui a assisté à l'incubation et à la naissance de Galactus mais n'a rien fait pour détruire le futur dévoreur de planètes ; Ikor, le Gardien qui a proposé l'expérience Prosilicus et a rédigé le code de morale pour faire amende honorable ; Emnu, actuellement autorité suprême en matière de violations du serment ; et enfin Aron, un jeune Gardien qui n'est pas encore affecté à un système solaire.

PREMIERE APPARITION : (Uatu) FANTASTIC FOUR 13 ; (Les Gardiens) TALES OF SUSPENSE 53

WATSON-PARKER, MARY JANE

VERITABLE NOM : Mary Jane Watson-Parker

PROFESSION : Ex-danseuse, actuellement mannequin et actrice

IDENTITE : Publiquement connue

STATUT LEGAL : Citoyenne américaine sans casier judiciaire

AUTRES NOMS : MJ

SITUATION DE FAMILLE : Mariée

PARENTS CONNUS : Philip Watson (père), Madeline Watson (mère, décédée), Spencer Watson (oncle), Anna May Watson (tante), Martha (tante), Gayle Watson-Byrnes (sœur), Timothy Byrnes (ex-beau-frère), Tommy Byrnes, Kevin Byrnes (neveux), Frank Brown (cousin de sa mère), Peter Parker (mari)

GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun

BASE D'OPERATIONS : New York

PREMIERE APPARITION : (mentionnée) AMAZING SPIDER-MAN 15 ; (première apparition véritable) AMAZING SPIDER-MAN 25

ORIGINES : Mary Jane Watson-Parker est la fille de Philip et Madeline Watson. A cause des mutations successives de son père, un professeur d'université, Mary Jane s'est forgé une personnalité gaie et extravertie pour se faire des amis partout. Sa bonne humeur était aussi un moyen d'échapper à la mésentente familiale due à l'alcoolisme de son père. Sa mère finit par quitter le domicile conjugal en emmenant Mary Jane et sa sœur Gayle et elle alla habiter chez Frank Brown, un cousin. Au lycée, Gayle prit des cours de danse tandis que Mary Jane faisait du théâtre, espérant devenir actrice un jour. A la fin de ses études secondaires, Gayle abandonna la danse pour épouser son petit ami, Timothy Byrnes.

Mary Jane avait une affection particulière pour sa tante, Anna Watson, qui lui présenta sa voisine et amie, May Parker. Mary Jane a aperçu Peter pour la première fois alors qu'elle avait douze ou treize ans et elle a découvert qu'il était l'Araignée la nuit où un cambrioleur s'est introduit chez May Parker et a tué son mari, Ben. De la fenêtre de chez sa tante, Mary Jane a vu Peter entrer dans la maison et l'Araignée en ressortir. Bouleversée, elle a gardé sa découverte pour elle.

Persuadées que Mary Jane et Peter étaient faits l'un pour l'autre, May Parker et Anna Watson voulurent arranger une rencontre entre les deux jeunes gens. Mais Peter avait une vie sentimentale suffisamment compliquée entre Betty Grant et Liz Allan. Quant à Mary Jane, elle était trop embarrassée par le secret qu'elle avait découvert pour envisager de se lier avec Peter. Après avoir rompu avec Betty et Liz, Peter tomba amoureux de Gwen Stacy, qu'il avait rencontrée à l'Empire State University.

Entre-temps, Gayle et Timothy avaient eu un fils. Quand Gayle tomba de nouveau enceinte, Timothy la quitta, incapable de faire face à ses responsabilités de père de famille. Peu après, Madeline tomba malade et Mary Jane renonça au théâtre pour travailler et subvenir aux besoins de sa famille. Madeline mourut quelque temps plus tard. Terriblement perturbée, Mary Jane quitta la maison familiale pour s'installer dans un appartement de Manhattan, se promettant de ne pas sacrifier sa vie comme l'avaient fait sa mère et sa sœur.

Un dimanche où Mary Jane se trouvait chez sa tante, Anna Watson invita May Parker et son neveu à dîner. Peter fut immédiatement subjugué par la beauté de Mary Jane. Ils se revirent et Peter la présenta à ses amis. Mais Gwen fit une terrible crise de jalousie et Peter finit par renoncer à Mary Jane pour se consacrer à Gwen. Mary Jane flirta alors avec Harry Osborn.

Peu de temps après, Norman Osborn -le père de Harry- tua Gwen Stacy pour se venger de l'Araignée. Inconsolable, Peter



trouva du réconfort dans l'amitié de Mary Jane. Quand Harry Osborn, devenu fou après la mort de son père, faillit tuer Mary Jane, Peter réalisa à quel point il tenait à elle et au retour d'un voyage en Europe, il la demanda une première fois en mariage. Mary Jane refusa et, irritée par la double vie de Peter, elle se consola dans les bras de Flash Thompson. Quand MJ et Peter se réconcilièrent, Peter lui offrit un diamant qu'elle lui rendit en déclarant vouloir rester libre.

Peter et Mary Jane restèrent amis mais la jeune femme était lasse de s'inquiéter pour lui. Elle partit rejoindre sa tante en Floride dans l'espoir d'oublier Peter.

En son absence, Peter eut d'autres histoires d'amour dont une avec la Chatte Noire. De retour à New York, Mary Jane trouva du travail comme mannequin. Un jour où elle rendait visite à Peter, il fut attaqué par le Puma. Mary Jane avoua alors à Peter qu'elle savait qu'il était l'Araignée mais sur ces entrefaites, la Chatte Noire fit irruption dans l'appartement et Mary Jane s'en alla en larmes.

Avec le temps, Peter et Mary Jane réalisèrent qu'ils se voilaient la face sur les sentiments qu'ils éprouvaient l'un pour l'autre et quand Peter la demanda une nouvelle fois en mariage, Mary Jane finit par accepter. Le couple se maria et partit en voyage de noces en France avant de s'installer dans un luxueux appartement qu'ils purent s'offrir grâce aux nombreux contrats de Mary Jane. Mais un milliardaire du nom de Jonathan Caesar kidnappa la jeune femme. Arrêté, il se servit de ses relations pour faire expulser le couple de l'immeuble et pour briser la carrière de Mary Jane. A court de ressources, Peter et Mary Jane vécurent un certain temps chez May Parker.

Ils habitèrent ensuite un immeuble de Soho appartenant à Harry Osborn. Mais les choses se gâtèrent entre Harry, alias le Bouffon Vert, et Peter. Harry mourut lors d'un accident, et Liz, sa femme, souhaita vendre l'immeuble, provoquant ainsi le départ du couple. Mais grâce aux revenus de Mary Jane, qui jouait dans une série télévisée à succès, les Parker ont enfin pu s'installer dans un logement à eux !

TAILLE : 1,73 m

POIDS : 54 kg

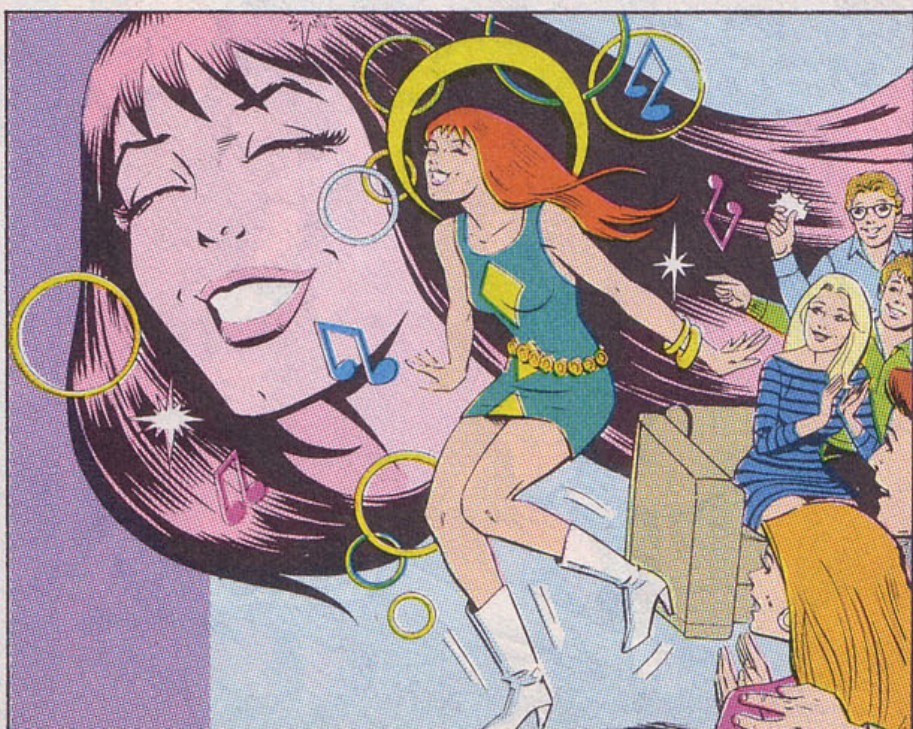
YEUX : Verts

CHEVEUX : Roux

DEGRE DE FORCE : Mary Jane Watson-Parker possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique régulièrement un exercice physique modéré.

POUVOIRS : Aucun

AUTRES FACULTES : Mary Jane Watson-Parker est actrice, danseuse et mannequin.

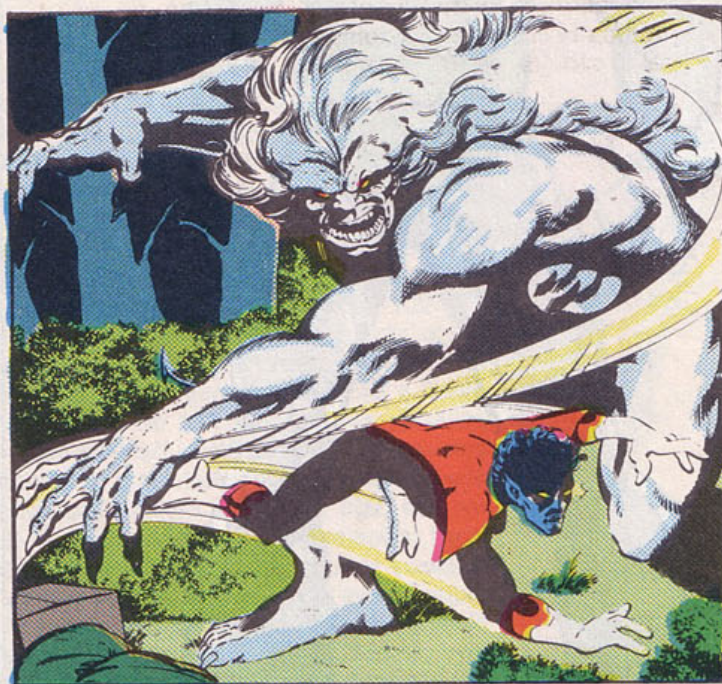
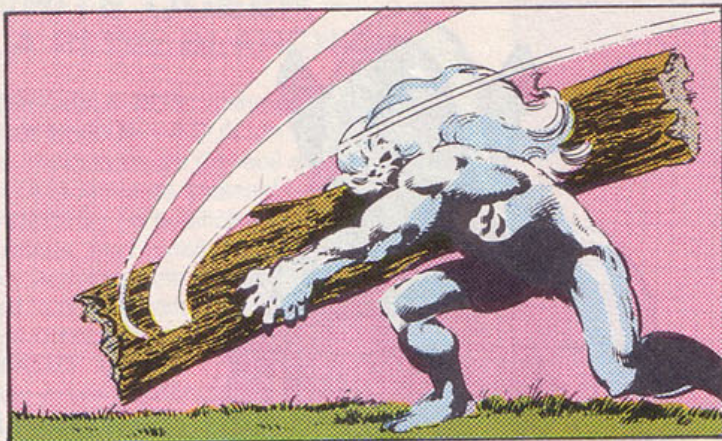


WENDIGO

Le Wendigo est un être humain qu'une malédiction très ancienne a transformé en énorme bête recouverte de fourrure. Cette malédiction, dont l'origine est à ce jour inconnue, affecte toute personne qui, pour une raison ou pour une autre, consomme de la chair humaine. Peu après l'acte de cannibalisme, le sujet perd toute humanité pour adopter les instincts bestiaux du Wendigo et son féroce appétit. Quel que soit son aspect antérieur, le Wendigo prend généralement l'apparence d'une créature d'environ trois mètres, recouverte de fourrure blanche et munie de longues griffes et de dents acérées. Tous les Wendigos authentifiés se trouvent dans les forêts du Grand Nord canadien, ce qui laisse à penser que la malédiction puise ses origines dans cette partie du monde. (Une créature maigre et verte a été aperçue pendant une tempête de neige à New York, mais son lien de parenté avec le Wendigo canadien n'a jamais été établi.)

Le Wendigo possède une force surhumaine comparable à celle de Hulk ou de Sasquatch, et une résistance exceptionnelle aux blessures et à la douleur. Il a la réputation d'être totalement invulnérable. Les sujets possédés par le Wendigo ont résisté à des coups assénés par Hulk et à des blessures infligées par les griffes d'adamantium de Serval. La nature magique du Wendigo le protège contre les maladies et le vieillissement. Une fois qu'un être humain est devenu un Wendigo, il le reste jusqu'à la fin de ses jours à moins qu'une intervention magique ne lève la malédiction. Le premier cas de Wendigo connu est apparu après que trois Canadiens - Paul Cartier, Georges Baptiste et Henri Cluzot - qui chassaient dans les forêts du Grand Nord eurent été attaqués par des loups. Cluzot étant grièvement blessé, ses amis le mirent à l'abri dans une grotte. Alors que les hommes commençaient à souffrir de la faim, Cluzot mourut et Cartier, au bord de la folie, mangea la chair de son compagnon. Il fut frappé par la malédiction qui le transforma en Wendigo.





Le Wendigo garda Baptiste prisonnier pour le manger plus tard. Mais l'esprit de Paul Cartier, encore à moitié conscient, appela des secours par télépathie. Son appel fut entendu par Hulk, qui se trouvait dans la région. Hulk rencontra d'abord Marie, la sœur de Cartier, qui le prit pour le Wendigo. Loin de soupçonner l'horrible vérité, Marie croyait en effet que le Wendigo avait tué son frère. Son chagrin émut Hulk qui accepta de l'aider à retrouver Paul. Hulk débuisqua le Wendigo et délivra Baptiste qui raconta à Marie l'effroyable transformation de son frère. Hulk retourna voir la bête et la conscience de Paul Cartier le supplia de vaincre la créature dans l'espoir que cela le délivrerait. Mais le Wendigo était aussi fort que Hulk et il parvint à s'échapper. Pendant le combat, Paul Cartier perdit le peu de conscience qui lui restait pour abandonner totalement son esprit au Wendigo.

Dans les mois qui suivirent, Marie étudia la magie dans l'espoir de guérir Paul. Elle fut aidée en cela par Georges Baptiste qui se sentait redevable envers le frère et la sœur. Quand Hulk revint au Canada, Marie lui jeta un sort pour l'attirer jusqu'à elle dans le but de transférer le Wendigo dans le corps déjà meurtri de Bruce Banner. Après avoir administré des tranquillisants à Hulk, Marie appela le Wendigo. Mais avant qu'elle ait pu prononcer son incantation magique, Hulk se réveilla et croyant que le monstre menaçait Marie et Baptiste, il lui sauta à la gorge. Pendant le combat, les deux adversaires furent attaqués par Serval, que le gouvernement canadien avait chargé d'arrêter Hulk.

Serval et Hulk maîtrisèrent le Wendigo puis ils se battirent tandis que Marie préparait la créature pour l'opération de transfert. Marie lança ensuite un gaz qui endormit les deux combattants et elle rendit à Hulk son apparence humaine.

En voyant le Dr Banner, Baptiste refusa d'aider Marie à transférer la malédiction et s'enfuit. Marie essaya de bouger Banner mais il redevint Hulk et reprit son combat avec Serval. Baptiste entra dans la grotte dans laquelle se trouvait le Wendigo et accomplit un rituel magique pour libérer Cartier et prendre sa place. Hulk triompha de Serval et le Wendigo s'enfuit.

Le Wendigo attaqua et tua des campeurs dans la baie d'Hudson et le gouvernement canadien chargea Vindicator, Shaman et Harfang, tous trois membres de la Division Alpha, de mener l'enquête. Serval et Diablo leur prêtèrent main-forte. Les cinq super-héros réussirent à vaincre le Wendigo et Shaman utilisa ses pouvoirs magiques pour rendre son apparence humaine à Baptiste qui fut arrêté pour meurtre.

La malédiction frappa ensuite un trappeur du nom de François Lartigue. Ses amis et lui s'étaient abrités dans un refuge pendant une tempête de neige. Pris d'un accès de folie, Lartigue tua ses compagnons et les mangea. Devenu un Wendigo, il fut arrêté par Sasquatch et Hulk, puis guéri par Shaman.

A ce jour, ce sont les seules circonstances où le Wendigo s'est manifesté.

PREMIERE APPARITION : INCREDIBLE HULK 162

WHIRLWIND (CYCLONE)

VERITABLE NOM : David Cannon
PROFESSION : Criminel professionnel

IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen américain avec casier judiciaire

AUTRES NOMS : Human Top (La Toupie Humaine), Charles Matthews

LIEU DE NAISSANCE : Kansas City, Missouri

SITUATION DE FAMILLE :

Célibataire

PARENTS CONNUS : Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE : Membre des Maîtres du Mal II, III, IV ; ex-agent du Comte Nefaria ; partenaire de Batroc, du Porc-Epic, du Piéteur et de Requin Tigre

PREMIERE APPARITION : (Human Top) TALES TO ASTONISH 50 ; (Whirlwind) AVENGERS 46

ORIGINES : David Cannon est un mutant qui était encore enfant quand il découvrit qu'il pouvait tourner sur lui-même comme une toupie sans avoir le vertige. Après avoir utilisé ce talent pour devenir successivement acrobate de cirque, lutteur, puis patineur, Cannon s'acoquina avec des petites frappes qui organisaient des paris. Puis, vêtu d'un costume de sa fabrication, il cambriola des bijouteries et des grands magasins sous le pseudonyme de la Toupie Humaine. Il fut arrêté par Henry Pym qui le remit à la justice.

Après plusieurs séjours en prison, Cannon s'installa à Manhattan où il conçut un nouveau costume et prit le nom de Cyclone. Sous l'identité de Charles Matthews, il se fit engager comme chauffeur par la Guêpe. Une fois introduit chez les Vengeurs, il enferma Pym et sa femme dans une fourmilière avant d'amorcer une bombe. Pym parvint à s'enfuir et à prévenir les Vengeurs, mais Cyclone réussit à s'échapper. A l'invitation de Crimson Cowl (Ultron-5), Cyclone rejoignit la seconde équipe des Maîtres du Mal.

A la suite d'un complot contre les Vengeurs, tous les Maîtres du Mal furent arrêtés, à l'exception d'Ultron et de Cyclone qui travailla alors pour le Crâne Rouge, puis pour le Comte Nefaria et Tête d'Œuf avant d'être engagé dans l'équipe des Maîtres du Mal du baron Zemo. Appréhendé alors qu'il tendait un piège à Captain America, Cyclone s'évada pour rejoindre Requin Tigre à San Francisco. Mais il fut de nouveau arrêté et il purge actuellement une peine de prison.

TAILLE : 1,85 m

POIDS : 100 kg

YEUX : Bleus

CHEVEUX : Bruns

DEGRE DE FORCE : Cyclone possède une force surhumaine, surtout dans les jambes. Il peut soulever ou presser environ 450 kg (900 kg avec les jambes dans des conditions optimales).

POUVOIRS : Cyclone est un mutant qui a le pouvoir de tourner sur lui-même à la vitesse de 400 tours par minute. Ses pouvoirs lui permettent de parcourir 80 km à l'heure en ligne droite pendant 30 minutes sans se fatiguer. Quand il tourne sur lui-même, Cyclone ne peut être ni touché, ni attrapé.

Cyclone peut canaliser les déplacements d'air provoqués par ses rotations pour lancer une rafale suffisamment puissante pour percer un trou dans un mur de briques. Il peut créer un écran pour repousser les projectiles et une mini-tornade pour éloigner ses assaillants. Ses réflexes sont assez rapides pour lui permettre de saisir des objets, de changer de vêtements ou de boxer un agresseur tout en tournoyant. Il peut aussi voler à la vitesse de 192 km/h pendant dix minutes.

ARMES : Cyclone est équipé de scies montées sur des bracelets de métal. Activées par des interrupteurs fixés sur la paume des mains, elles tournent à la vitesse de 1 600 tours par minute.

