

ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE.

VOLUME 3: DE "ETERNALS" A "IMPERIAL GUARD"



ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE

Volume 3: ETERNALS à IMPERIAL GUARD

Présenté par °
STAN LEE

semic
france

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

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

TABLE DES MATIERES et DESSINATEURS

ETERNALS	Sal Buscema	5
EUROPE	Gruenwald/Parker	8
EXECUTIONER	Keith Pollard	9
FALCON	Mike Zeck	10
FALCON'S WINGS	Mike Zeck	11
FANTASTIC FOUR	John Byrne	12
FANTASTIC FOUR		
HEADQUARTERS	Eliot R. Brown	14
FANTASTICAR	Eliot R. Brown	16
FENRIS	John Romita Jr.	17
FENRIS WOLF	Walt Simonson	18
FIREBIRD	Mike Vosburg	19
FIRELORD	Allen Milgrom	20
FIRESTAR	Mary Wilshire	21
FIXER	Sal Buscema	22
FLY	John Romita Jr.	22
FORGE	Barry Windsor-Smith ..	23
FOSTER, BILL	Mark Bright	25
FRANKENSTEIN'S MONSTER	Nestor Redondo	27
FROGMAN	Kerry Gammill	27
FREEDOM FORCE	Paul Smith	28
FURY, NICK	Jim Steranko	29
GALACTUS	John Byrne	31
GALACTUS'S HERALDS	Bob Budiansky	32
GARDENER	Sal Buscema	32
GARGOYLE	Bret Blevins	33
GEIRRODUR	Walt Simonson	34
GLORIAN	Kerry Gammill	34
GOLIATH	Jim Fern	35
GORGON	Sandy Plunkett	37
GRANDMASTER	Rudy Nebres	38
GRAVITON	Mark Richards	38
GREY GARGOYLE	Walt Simonson	39
GRIM REAPER	Rudy Nebres	40
GUARDIANS		
OF THE GALAXY	Al Milgrom	41

HAMMER, JUSTIN	Dwayne Turner	43
HANGMAN	Bill Sienkiewicz	44
HATE-MONGER	John Byrne	44
HAVOK	Dave Gibbons	45
HAWKEYE	Mark Bright	47
HAWKEYE'S QUIVER	Mark Bright	49
HEADMEN	Kerry Gammill	50
HELA	Rich Howell	51
HELIOPOLIS GODS	Mike Mignola	51
HELLCAT	Bob McLeod	52
HELLFIRE CLUB	Brian Postman	53
HELLIONS	Mary Wilshire	54
HELLSTROM	Rick Buckler	56
HER	Allen Milgrom	58
HERCULES	Bob Layton	59
HEROES FOR HIRE	Eliot R. Brown	60
HIGH EVOLUTIONARY	Butch Guice	61
HOBGOBLIN	John Romita Jr.	62
HOBGOBLIN'S GLIDER	Ron Frenz	63
HULK	Allen Milgrom	64
HUMAN TORCH	John Byrne	65
HYDRA	Mike Zeck	66
HYDRO-BASE	Eliot R. Brown	67
HYPERION II	Ron Wilson	68
ICEMAN	Bob Layton	69
IKARIS	Keith Pollard	70
IMMORTUS	Rudy Nebres	71
IMPERIAL GUARD	Greg LaRocque	72

ERRATUM:

BELASCO	Ron Frenz	74
BLACK KING	Bret Blevins	76
BLACK TALON	Russ Stefans	77
BLAZE, JOHNNY	Bob Budiansky	78
ENCLAVE	Russ Stefans	79

L'ENCYCLOPEDIE MARVEL

de A à Z

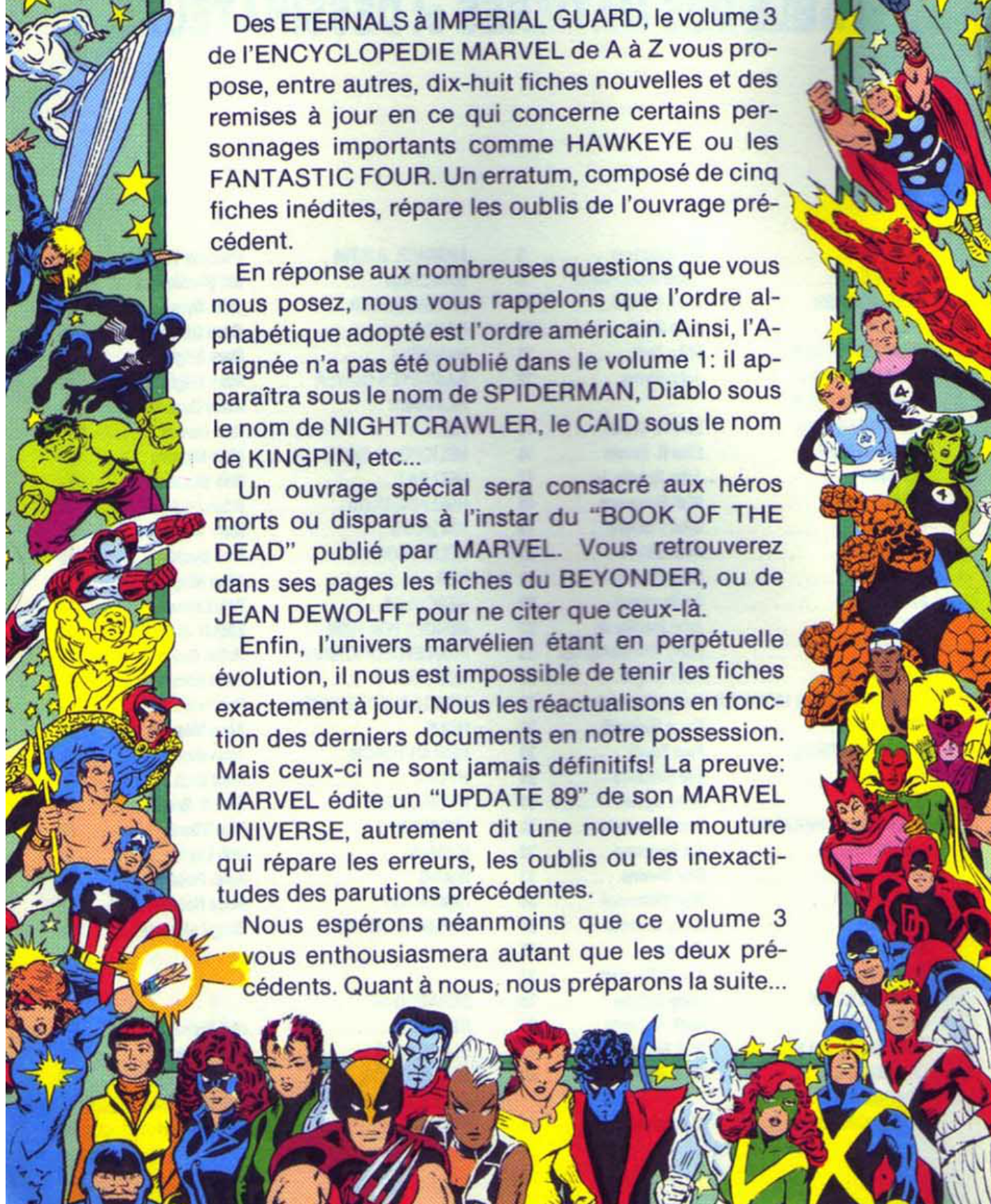
Des ETERNALS à IMPERIAL GUARD, le volume 3 de l'ENCYCLOPEDIE MARVEL de A à Z vous propose, entre autres, dix-huit fiches nouvelles et des remises à jour en ce qui concerne certains personnages importants comme HAWKEYE ou les FANTASTIC FOUR. Un erratum, composé de cinq fiches inédites, répare les oublis de l'ouvrage précédent.

En réponse aux nombreuses questions que vous nous posez, nous vous rappelons que l'ordre alphabétique adopté est l'ordre américain. Ainsi, l'A-raignée n'a pas été oublié dans le volume 1: il apparaîtra sous le nom de SPIDERMAN, Diablo sous le nom de NIGHTCRAWLER, le CAID sous le nom de KINGPIN, etc...

Un ouvrage spécial sera consacré aux héros morts ou disparus à l'instar du "BOOK OF THE DEAD" publié par MARVEL. Vous retrouverez dans ses pages les fiches du BEYONDER, ou de JEAN DEWOLFF pour ne citer que ceux-là.

Enfin, l'univers marvélén étant en perpétuelle évolution, il nous est impossible de tenir les fiches exactement à jour. Nous les réactualisons en fonction des derniers documents en notre possession. Mais ceux-ci ne sont jamais définitifs! La preuve: MARVEL édite un "UPDATE 89" de son MARVEL UNIVERSE, autrement dit une nouvelle mouture qui répare les erreurs, les oublis ou les inexactitudes des parutions précédentes.

Nous espérons néanmoins que ce volume 3 vous enthousiasmera autant que les deux précédents. Quant à nous, nous préparons la suite...



ETERNALS (LES ETERNELS)

LES ETERNELS sont une des ramifications de la race humaine. Comme les humains, ils vivent sur la Terre mais leurs pouvoirs sont plus étendus et leur longévité plus grande.

Leur origine remonte à près d'un million d'années quand des extraterrestres du nom de Célestes vinrent faire des expériences sur l'espèce humaine naissante. Afin de tester la faculté d'adaptation des chromosomes humains, ils avaient accéléré l'évolution d'une poignée de sujets et stimulé leurs capacités innées de manipuler mentalement des quantités limitées d'énergie cosmique. Ils avaient ainsi créé la race des Eternels. Les Célestes firent aussi d'autres expériences qui aboutirent à la création des Déviants.

Une guerre civile déchira la première génération d'Eternels. Deux factions opposées, l'une conduite par Chronos, l'autre par son frère Uranos, avaient une idéologie différente sur la destinée de la race. Chronos fut victorieux et il exila son frère et ses partisans dans l'espace. Ils s'installèrent sur la planète appelée aujourd'hui Uranus. Ils furent attaqués par une armada Kree et les survivants s'établirent alors sur le satellite de Saturne, Titan.

L'extraordinaire potentiel génétique des Eternels ne se manifesta pas tout de suite. Il fallut attendre que leur chef, Chronos, se livre à une expérience sur l'énergie cosmique qui provoqua une explosion: Titanos, la Cité des Eternels, fut détruite et ses habitants furent soumis à un bombardement de particules. Cette irradiation activa les gènes latents des Eternels: leur espérance de vie augmenta et ils devinrent invulnérables. Les atomes de Chronos furent éparpillés au cours de l'accident mais sa forme astrale subsista.

Après la mort physique de Chronos, Zuras et Alars, ses fils, créèrent le Grand Esprit, entité résultant de la fusion des corps et des âmes de tous les Eternels. Alars, en désaccord avec son frère partit pour Titan, et Zuras fut choisi comme chef. Il dirigea la construction de la nouvelle cité des Eternels, Olympia, dans une région montagneuse de Grèce. Deux autres cités furent fondées: Polaria en Sibérie et Oceana dans le Pacifique.



IKARIS
Guerrier
1ère app.: ETERNALS 1



AJAK
Gardien
1ère app.: ETERNALS 2



CIRCE
Hédoniste
1ère app.: ETERNALS 3



MAKKARI
Technicien
1ère app.: ETERNALS 5



DOMO
Administrateur
1ère app.: ETERNALS 5



THENA
Chef des Eternels
1ère app.: ETERNALS 5



ZURAS
Chef (décédé)
1ère app.: ETERNALS 5



SPRITE
Bouffon
1ère app.: ETERNALS 9



KINGO SUNEN
Samourai, acteur
1ère app.: ETERNALS 11



VALKIN
Chef des Eternels polaires
1ère app.: ETERNALS 11

Zuras passa avec Zeus, le Dieu des Olympiens, un pacte de non-agression entre leurs deux races.

Récemment, le quatrième hôte des Célestes est venu sur Terre pour juger l'humanité. Craignant que les Célestes ne détruisent la planète, Zuras et les Eternels les attaquèrent. Zuras fut tué mais la Terre fut épargnée.

Puis les Eternels, sous la forme du Grand Esprit, partirent pour l'espace. Une poignée d'entre eux restèrent sur la Terre, parmi lesquels Ikaris, Thénia, fille de Zuras et nouveau chef, Makkari, Circé et le Laisé-Pour-Compte.

Les Eternels exercent un puissant contrôle mental sur leur corps. Ils peuvent vivre des milliers d'années et la maladie ne les affecte pas. Ils peuvent toutefois mourir dans deux cas précis: si une blessure disperse une partie importante de leurs molécules ou si l'on brise leur contrôle psychique. Dans ce cas, ils redeviennent vulnérables.

Ce contrôle psychique permet aux Eternels d'apparaître n'importe où, n'importe quand, et de paraître l'âge qu'ils veulent.

L'énergie cosmique renforce le métabolisme des Eternels qui sont insensibles à la fatigue. Ils peuvent résister à des températures extrêmes. Chaque Eternel choisit de développer un talent particulier en suivant un entraînement strict et intensif. La force surhumaine des Eternels leur permet de soulever ou presser environ quinze tonnes.

Les Eternels pratiquent la lévitation en manipulant mentalement leurs gravitons. Ils peuvent aussi voler à une vitesse moyenne de 950 km/h environ.

Les Eternels peuvent créer des illusions mentales qui modifient leur apparence. Ils peuvent aussi manipuler les atomes et les molécules d'un objet pour en changer la forme. Ils peuvent projeter de l'énergie cosmique avec leurs mains ou sous forme de rafales optiques. Cette énergie, emmagasinée dans certaines de leurs cellules, peut être utilisée comme source de chaleur, de lumière ou d'énergie électromagnétique. La décharge n'entame pas leur invulnérabilité mais elle augmente provisoirement leur sensibilité à la douleur. Certains Eternels peuvent se téléporter psioniquement. Les Eternels ont un taux de natalité extrêmement faible: il naît un enfant tous les millénaires.

PREMIERE APPARITION: ETERNALS 1



DRUIQ
Conspirateur (décédé)
1ère app.: ETERNALS 11



AGINAR
Chef militaire
1ère app.: ETERNALS 11



ZARIN
Chef militaire
1ère app.: ETERNALS 11



LES FRÈRES DELPHAN
Boxeurs
1ère app.: ETERNALS 11



LE LAISÉ-POUR-COMPTE
Guerrier
1ère app.: ETERNALS 13



SIGMAR
Savant
1ère app.: ETERNALS 17



VIRAKO
Guerrier
1ère app.: THOR ANNUAL 7



VAMPIRO
Lutteur
1ère app.: THOR 290



CHRONOS
Savant (décédé)
1ère app.: IRON MAN 55



MENTOR (ALARS)
Chef des Eternels de Titan
1ère app.: IRON MAN 55



STARFOX
Aventurier
1ère app.: IRON MAN 55



THANOS
Conquérant (décédé)
1ère app.: IRON MAN 55



SUI-SAN
Epouse de Mentor (décédée)
1ère app.: CAPTAIN MARVEL 29



URANOS
Chef des Eternels d'Uranus
1ère app.: CAPTAIN MARVEL 29



CYBÈLE
Amie de la nature
1ère app.: ETERNALS 2



PHASTOS
Ingénieur
1ère app.: ETERNALS 2/1



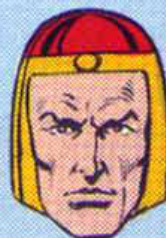
KHORYPHOS
Musicien
1ère app.: ETERNALS 2/1



INTERLOPER
Pourfendeur de dragons
1ère app.: DEFENDERS 147

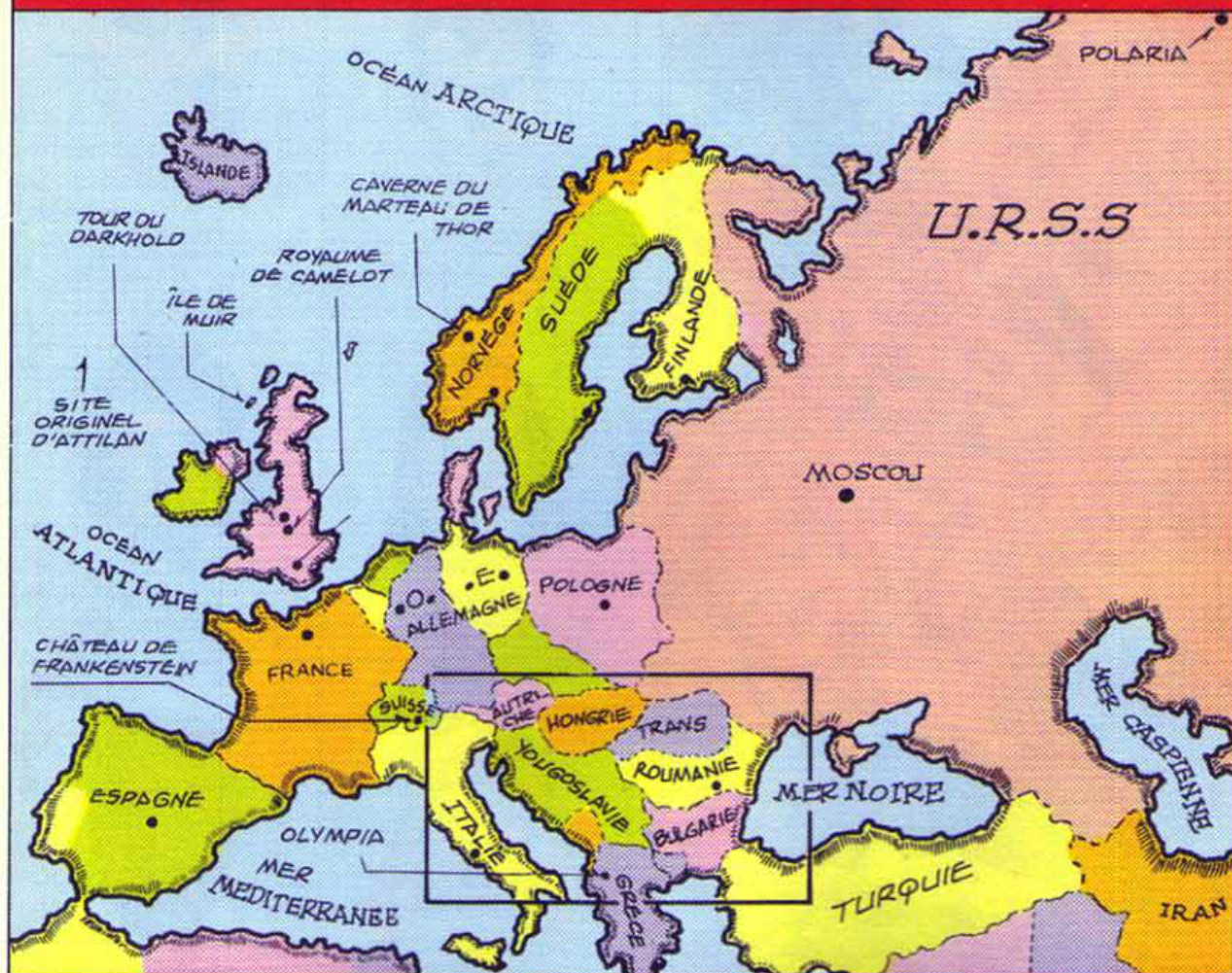


ARLOK
Technologue (décédé)
1ère app.: WHAT IF 27



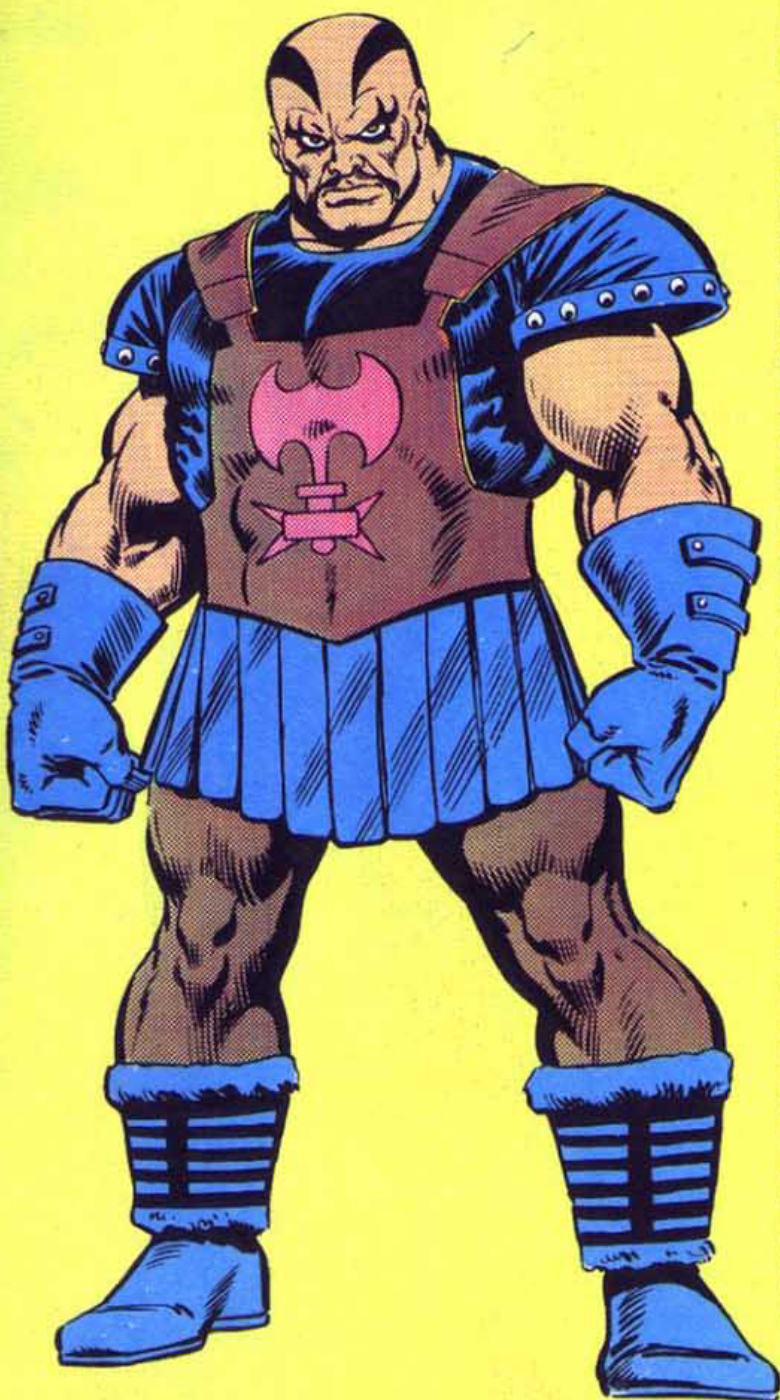
ASTRON
Fondateur de la Colonie d'Uranus (décédé)
1ère app.: WHAT IF 27

EUROPE



ETATS DES BALKANS.





EXECUTIONER (L'EXECUTEUR)

VERITABLE NOM: Skurge

PROFESSION: Seigneur de la Guerre

IDENTITE: Secrète. Son existence est inconnue de la plupart des Terriens

STATUT LEGAL: Citoyen de Jotunheim, Asgard

LIEU DE NAISSANCE: Jotunheim, Asgard

SITUATION DE FAMILLE: Aucune

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Très souvent partenaire d'Amora, L'Enchanteresse

BASE D'OPERATIONS: Asgard (éventuellement la Terre)

PREMIERE APPARITION: USA Journey into Mystery N. 103

ORIGINES: Skurge était le fils illégitime d'un Géant de la Tempête et d'une déesse, nés dans la province asgardienne de Skarnheim. Rejeté par les Géants de la Tempête en raison de son "nanisme" relatif, il grandit avec l'ambition d'être un redoutable guerrier et un tueur de géants. Le jour où il massacra les Géants de la Tempête, il acquit son épithète d'Exécuteur. Vivant de longues années dans une solitude macabre, l'idée d'accompagner L'Enchanteresse dans ses conquêtes d'Asgard et de la Terre lui plut. Bien que celle-ci lui refuse ses faveurs, l'amour fit de lui son esclave.

TAILLE: 2,50 m

YEUX: Bruns

POIDS: 550 kg

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Etant mi-dieu, mi-Géant de la Tempête, l'Exécuteur ne peut avoir qu'une force phénoménale. La texture de sa peau et de ses muscles, beaucoup plus dense que celle des humains, peut résister à des balles de calibre 50. Son métabolisme surhumain lui permet de survivre à des températures extrêmes, allant de 100° au-dessous de zéro à 1 000° centigrades. Il est pratiquement infatigable à l'effort. Comme tout Asgardien, et à la différence des Olympiens, il n'est pas immortel, mais possède une longévité exceptionnelle et vieillit très lentement.

Son pouvoir de récupération est supérieur à celui des humains, et il n'est jamais malade. L'Exécuteur a l'acuité visuelle d'un faucon, et peut voir net jusqu'à 30 mètres.

ARMES: L'Exécuteur manie une hache à double tranchant de 140 kg, dont le manche fait 90 cm de long, et la lame 60 cm, sur sa plus grande largeur. L'Enchanteresse l'a doté du pouvoir de fendre le tissu de l'espace, sur un ordre mental et un mouvement de lame. En la faisant tourner autour de lui, l'Exécuteur peut ainsi créer une faille assez grande pour passer dans une autre dimension ou y faire passer autrui (le marteau de Thor a un pouvoir similaire).

D'un simple coup de hache, l'Exécuteur peut créer une petite ouverture, par laquelle peut irradier toute énergie extra ou interdimensionnelle, ou le froid intense des régions arctiques. C'est un ordre mental qui détermine la dimension dans laquelle il veut créer un passage pour s'y transporter.



FALCON (LE FAUCON)

VERITABLE NOM: Samuel Wilson

PROFESSION: Educateur spécialisé / Aventurier

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyen américain

ANCIEN SURNOM: Sam Le Racketteur

LIEU DE NAISSANCE: Harlem, New York

PARENTS CONNUS: Paul Wilson (son père, décédé) Darlene Wilson (sa mère, décédée) Sarah (sa sœur)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre des Vengeurs, ancien partenaire de Captain America

BASE D'OPERATIONS: Ville de New York

PREMIERE APPARITION: USA: Captain America n. 117. FRANCE: notamment dans l'album RCM n. 6

ORIGINES: Le père de Sam Wilson était un pasteur dévoué et influent de Harlem. Il mourut en s'interposant dans un combat de rue, et c'est par amour pour lui que Sam reprit sa tâche humanitaire. Mais quand, deux ans plus tard, sa mère fut tuée par un voleur à main armée, sa douleur et sa rage le consumèrent au point de modifier complètement sa personnalité. Ne se sentant plus concerné par la misère des autres, il prit le nom de Sam Le Racketteur, et se fit gangster. Alors qu'il partait rencontrer la pègre de Rio, son avion s'écrasa sur une île des Caraïbes occupée par les Exilés, une bande de tueurs professionnels, complices de Crâne Rouge. Grâce aux pouvoirs du cube cosmique, Crâne Rouge lui rendit son ancienne personnalité afin de l'utiliser contre Captain America, qu'il tenait prisonnier sur l'île. Il pensait en effet que l'ancien idéal de Sam Wilson ne pourrait que séduire Captain America, et que celui-ci le formerait pour en faire son partenaire. Plus tard, Crâne Rouge n'aurait plus qu'à l'obliger, par l'intermédiaire du cube, à lutter contre Captain America. Wilson, qui a toujours eu l'art d'approcher les oiseaux, avait alors dressé un faucon, Aile Rouge. A l'aide du cube cosmique, Crâne Rouge créa entre Sam et l'oiseau un lien mental supranormal qui ne pouvait qu'intéresser Captain America. Mais entraîné et épaulé par celui-ci, Wilson vainquit les Exilés et prit l'identité de Faucon. Il rentra à Harlem, tout à fait oublieux des exactions du Racketteur. Peu après cependant, lors d'une thérapie de choc au QG du SHIELD, son passé criminel lui revint en mémoire et il fit pendant très longtemps une crise d'identité, aujourd'hui surmontée.

TAILLE: 1,85 m

YEUX: Bruns

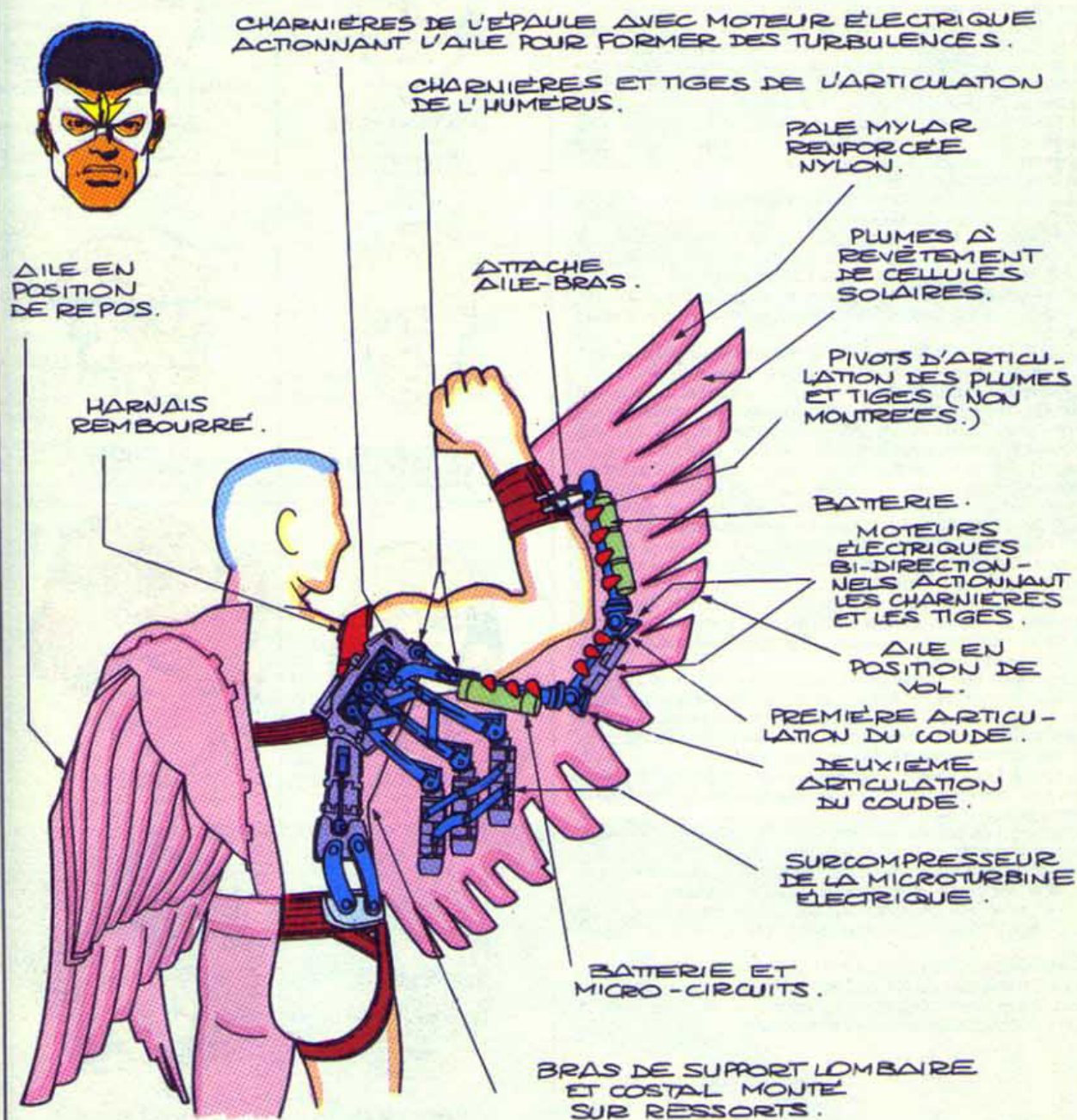
POIDS: 120 kg

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Le Faucon n'était qu'un simple athlète, jusqu'à ce qu'il rencontre la Panthère Noire, roi du Wakanda, qui le fit bénéficier de la technologie de son pays. Depuis, Le Faucon peut voler grâce à des ailes à réaction. Faites d'un nervurage de titane léger, et de longerons en aluminium, elles sont couvertes de microrécepteurs à haut rendement, qui convertissent la lumière du soleil en électricité. L'électricité actionne une série de micro-turboréacteurs particulièrement puissants, incorporés au bord d'attaque des "plumes" secondaires, ainsi qu'aux bords du Faucon. L'ensemble du système est relié par circuit cybernétique au masque du Faucon, qui peut ainsi modifier sa vitesse et son altitude de vol, en coupant certains moteurs. La configuration aérodynamique de ses ailes, comme celle de son propre corps, facilite également ses manœuvres. Une autre fonction des cellules solaires est de recharger les multiples microbatteries qui tapissent les longerons des ailes, batteries d'une capacité telle que Le Faucon peut voler pendant 11 heures d'affilée. La poussée maximum des turboréacteurs est de 250 km/heure, mais au-delà de 210 km/heure, le Faucon garde difficilement ses bras tendus et a du mal à respirer. L'altitude maximum qu'il peut atteindre sans étouffer est de 7000 m.



LES AILES DU FAUCON



CONÇU PAR
T'CHALLA
ET CONSTRUIT AU
WAKANDA.



FANTASTIC FOUR (LES FANTASTIQUES)

La Fantastic Four Inc. est la plus célèbre équipe de super-héros de la Terre. C'est aussi la première à s'être formée après la deuxième Guerre Mondiale. Les Fantastiques ne font pas payer leurs services, car leur but est de maintenir la paix dans le monde, et d'écarter toutes les menaces venant de l'espace. Les Fantastiques se consacrent par ailleurs à la recherche scientifique, et l'organisation est financée par les brevets des inventions et découvertes du Professeur Red Richards, le chef de l'équipe. A la différence des Vengeurs, les Fantastiques ne dépendent pas de l'état. Cependant, une collaboration étroite existe entre les Fantastiques, le gouvernement des Etats-Unis et le service de contre-espionnage international, le SHIELD.

La Fantastic Four Inc. est un organisme privé, dont les quatre membres fondateurs sont les seuls propriétaires. Ces membres fondateurs sont Red Richards, alias Mister Fantastic, un des plus grands scientifiques de notre époque; sa femme Jane Richards, alias l'Invisible; le jeune frère de Jane, Jonathan "Johnny" Storm, alias la Torche Humaine; et le pilote et ami de Red Richards, Benjamin Grimm, alias la Chose.

Red Richards et Ben Grimm se sont connus à l'université, où ils partageaient la même chambre. Déjà, Richards nourrissait le projet de construire un vaisseau spatial qui pourrait traverser l'hyper-espace et atteindrait d'autres systèmes solaires. Des années plus tard, Richards mit enfin son projet à exécution et demanda à Grimm, devenu pilote d'essai, de prendre les commandes de son engin. La petite amie de Richards, Jane Storm, et son frère Johnny les rejoignirent à Central City, en Californie, où se trouvait la base de lancement privée de Richards. Quand le gouvernement annonça qu'il suspendait le financement du projet, Richards décida de procéder sans attendre à un vol d'essai, tout en sachant qu'il s'exposerait à de fortes radiations. L'équipage était composé de Richards, des Storm et de Grimm, le pilote. Pendant le vol, les quatre compagnons furent bombardés de fortes radiations cosmiques, qui donnèrent naissance à leurs super-pouvoirs.

De retour sur Terre, ils décidèrent de mettre leurs pouvoirs au service de l'humanité, et fondèrent la Fantastic Four Inc. L'équipe établit son quartier général dans les cinq derniers étages du Baxter Building, en plein centre de Manhattan (Richards venait d'acheter l'immeuble).

Depuis, le bâtiment a été entièrement détruit et les Fantastiques ont construit leur nouveau quartier général sur le même site.

En ce qui concerne ses membres, l'équipe est restée relativement stable, malgré quelques vacances temporaires, comblées par Crystal, Medusa, Power Man, Miss Hulk. Red et Jane Richards ayant quitté les Fantastiques pour se consacrer à leur fils, Franklin, l'équipe actuelle comprend: La Chose, La Torche, Crystal et Miss Marvel (Sharon Ventura).

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR N. 1.

Sont présentés ici les membres fondateurs des Fantastiques, leurs remplaçants, et les membres de leurs familles qui ont séjourné dans le Baxter Building.



MR FANTASTIC
(Red Richards)
Membre fondateur



L'INVISIBLE
(Jane Richards)
Membre fondateur



LA TORCHE
(Jonathan Storm)
Membre fondateur



LA CHOSE
(Benjamin Grimm)
Membre fondateur



CRYSTAL
(Crystalia Amaquelin)
Fantastic Four 81



MEDUSA
(Medusalith Amaquelin)
Fantastic Four 132



POWER MAN
(Luke Cage)
Fantastic Four 168



MISS HULK
(Jennifer Walters)
Fantastic Four 8



ALICIA MASTERS
Sculpteur, associée
Fantastic Four 8



WYATT WINGFOOT
Allié, associé
Fantastic Four 50



FRANKLIN RICHARDS
Fils de Red et Jane Richards
Né dans Fantastic Four 6



AGATHA HARKNESS
Gouvernante (décédée)
Fantastic Four 94

RAPPEL DES EFFECTIFS:

MISTER FANTASTIC:

Membre fondateur. Mister Fantastic qui n'avait jamais cessé de diriger l'équipe, a récemment cédé sa place de leader à la Chose.

INVISIBLE WOMAN (L'Invisible):

Membre fondateur. L'Invisible a quitté l'équipe durant sa première grossesse et lorsqu'elle se fut brièvement séparée de son mari Red Richards. Actuellement elle se consacre à l'éducation de son fils.

HUMAN TORCH (La Torche):

Membre fondateur. La Torche n'a quitté l'équipe que pour de très brèves périodes.

THING (La Chose):

Membre fondateur. Si la Chose a brièvement quitté les Fantastiques dans le passé, il n'a eu que deux absences prolongées. Durant la première, il avait momentanément retrouvé sa forme de Ben Grimm. Plus tard, la Chose a pris un congé afin de rester sur la planète des "Guerres Secrètes". Il est désormais le chef de l'équipe.

CRYSTAL:

Elle a remplacé l'Invisible durant sa première grossesse et a réintégré les Fantastiques après le départ de Red et Jane.

MEDUSA:

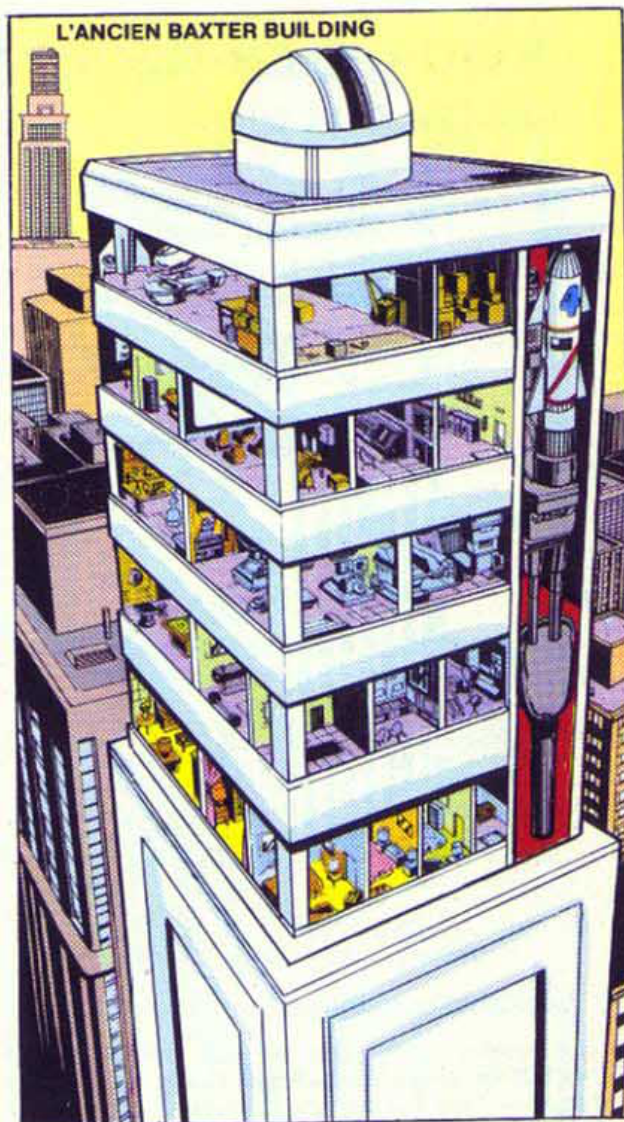
Elle a remplacé l'Invisible au moment où celle-ci avait quitté l'équipe à la suite de sa séparation momentanée d'avec son époux.

POWER MAN:

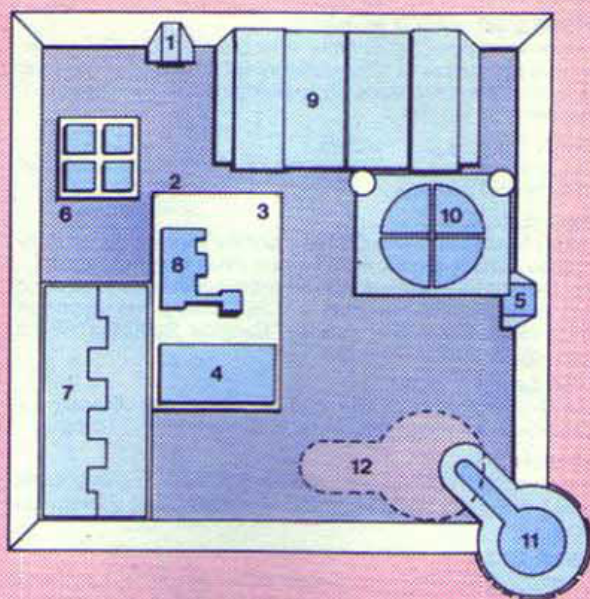
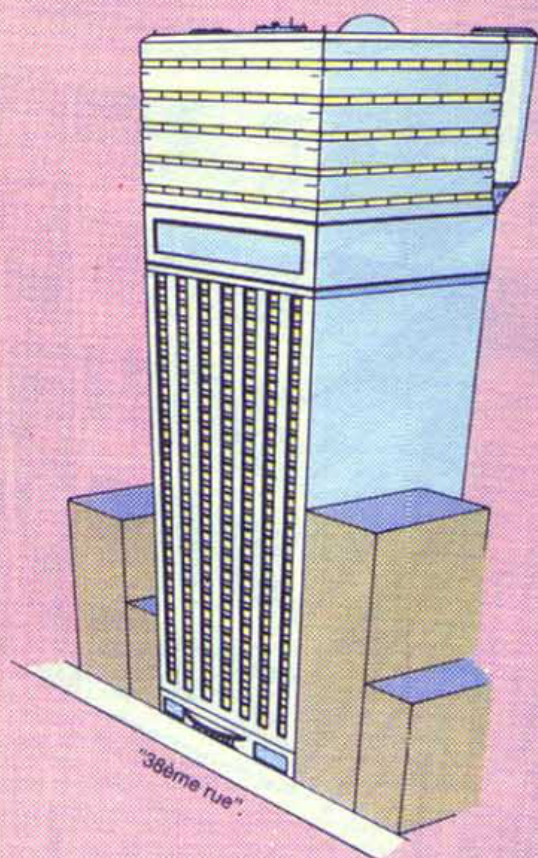
Il fut engagé par les Fantastiques pour remplacer La Chose durant la brève période au cours de laquelle il était redevenu Ben Grimm.

SHE-HULK (Miss Hulk):

La Chose a choisi Miss Hulk pour le remplacer durant son séjour sur la planète des "Guerres Secrètes"; elle fait actuellement partie des Vengeurs.



LE QUARTIER GENERAL DES FANTASTIQUES (BAXTER BUILDING)



NIVEAU DU TOIT

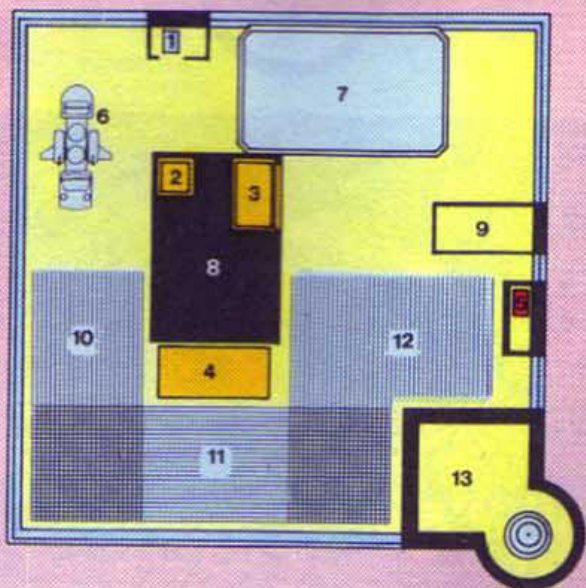
1) Sortie de l'ascenseur de Red - 2,3,4) Sorties de secours des ascenseurs public et privé et des monte-charges - 5) Sortie de l'ascenseur de secours - 6) Système radar omni-directionnel - 7) Toit du hangar de réparation des véhicules - 8) Epurateurs des déchets toxiques - 9) Toit du hangar à ouverture rapide - 10) Observatoire avec caméras télescopes réglées automatiquement par ordinateur - 11) Sas du Silo du Missile Intercontinental Balistique (ICBM) modifié pour accueillir des passagers - 12) Sas en position fermée.

Le premier Baxter Building date de 1949. Il fut construit par la Société de Papier Baxter. Sa structure d'acier est d'une solidité à toute épreuve. Comme il fut à l'origine conçu pour abriter des appareils de recyclage de la pulpe de papier, ses étages ont une hauteur de 7,20 m. Cet immeuble étant situé à quelques pâtés de maisons seulement du siège des Nations Unies, Red Richards dut demander une dérogation pour pouvoir reconstruire les cinq derniers étages et faire installer un silo totalement insonorisé.

A part les appartements privés et les pièces de réception, le Q.G. des F.F. est de conception purement utilitaire. On ne cesse d'y apporter des modifications en vue d'une plus grande sécurité. C'est ainsi que les vitres, qui ont 60 cm d'épaisseur, sont des composés de plusieurs verres et matières plastiques. Les murs extérieurs blindés sont recouverts de miroirs afin qu'on ne les distingue pas des sections vitrées.

Les cinq derniers étages du Baxter Building sont entièrement étanches, chaque porte est un sas. Tous les éléments nécessaires à la vie, y compris l'air, sont fournis par les installations du secteur situé entre les ascenseurs 2,3 et 4 (voir dessin).

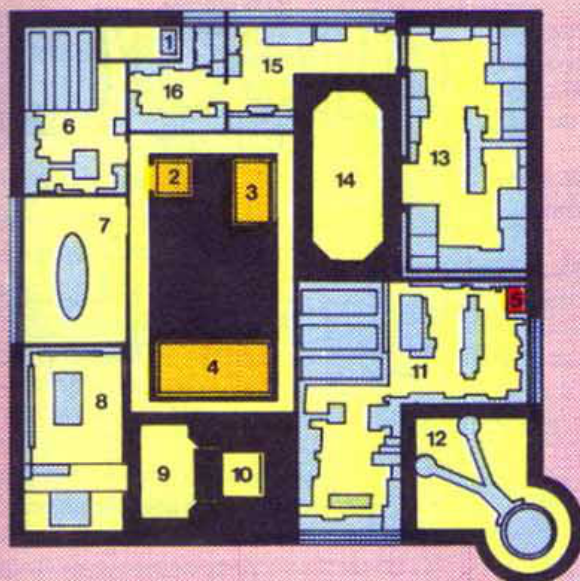
Les cinq derniers étages reposent sur des amortisseurs qui les isolent de la partie inférieure et compensent les oscillations entre les cinq étages supérieurs et la base de l'immeuble. Cette zone contient les équipements nécessaires à la vie des étages supérieurs, les appareils de chauffage, de ventilation, de climatisation des 30 étages inférieurs et l'arrivée de l'ascenseur qui les dessert.



CINQUIEME NIVEAU

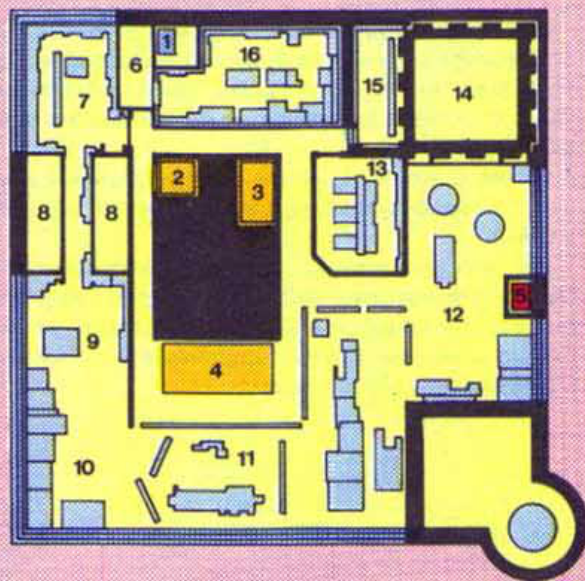
1) Ascenseur de Red - 2,3,4) Ascenseurs public et privé, monte-charges - 5) Ascenseur de secours - 6) Hangar - 7) Plate-forme de lancement sur ascenseur hydraulique - 8) Salle des machines, systèmes de chauffage, aération, climatisation, réservoirs d'eau, stockage du fuel - 9) Accès à l'observatoire - 10) Secteur de maintenance des véhicules - 11) Stockage des pièces détachées - 12) Aire de maintenance de la fusée - 13) Zone de réparation de l'ICBM.

LE QUARTIER GENERAL DES FANTASTIQUES (SUITE)



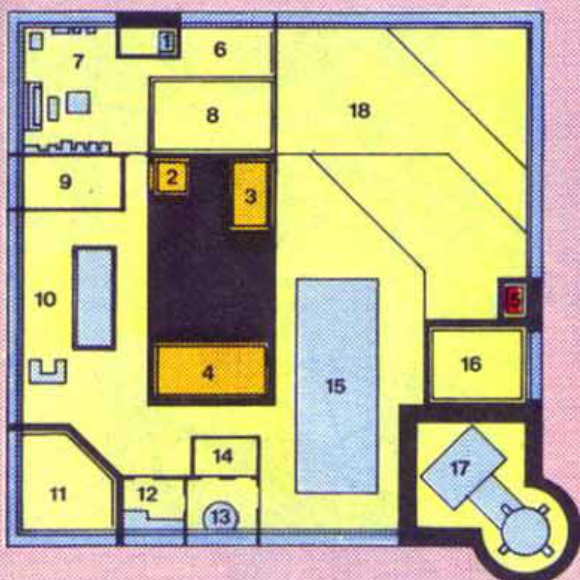
QUATRIEME NIVEAU:

1) Ascenseur de Red - 2,3,4) Ascenseurs public et privé, monte-charges - 5) Ascenseur de secours - 6) Archives - 7) Salle de conférence - 8) Salle d'opérations stratégiques - 9) Station de surveillance de la Zone Négative - 10) Porte de la Zone Négative - 11) Radar couvrant la Terre - Liaisons avec satellites de communication - 12) Pont roulant de l'ICBM.



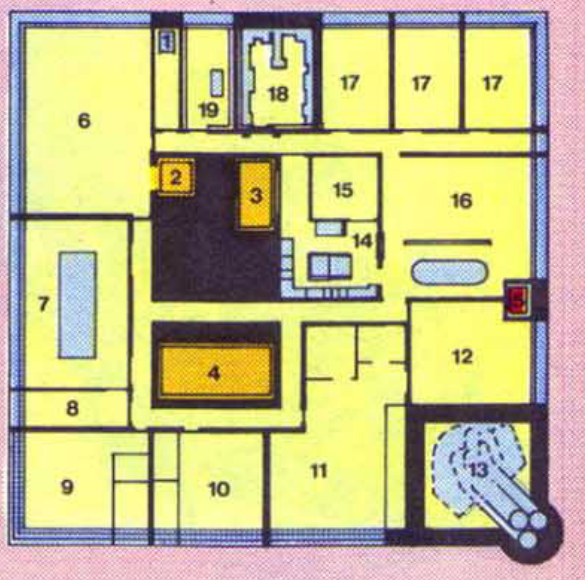
TROISIEME NIVEAU:

1) Ascenseur de Red - 2,3,4) Ascenseurs public et privé, monte-charges - 5) Ascenseur de secours - 6) Station d'épuration - 7) Complexe de biologie - 8) Labo de pathologie - 9) Labo de chimie organique, chimie, physique - 10) Atelier d'électro-mécanique - 11) Atelier de robotique et de mécanique - 12) Recherche et développement en physique - 13) Centre informatique des différents laboratoires - 14) Chrono-machine du Dr Fatalis - 15) Salle de contrôle de cette machine - 16) Centre médical avec cellules de quarantaine.



SECOND NIVEAU:

1) Ascenseur de Red - 2,3,4) Ascenseurs public et privé, monte-charges - 5) Ascenseur de secours - 6) Tribune des visiteurs - 7) Salle de récréation - 8) Salle de hand-ball - 9) Salles de bains et douches hommes et femmes - 10) Gymnase de la Chose - 11) Jardin japonais - Salle de méditation - 12) Sauna - 13) Bain chaud - 14) Douches - 15) Piscine de 12 m - 16) Salle de jeux de Franklin - 17) Base de support de l'ICBM - 18) Gymnase multi-niveaux.



PREMIER NIVEAU:

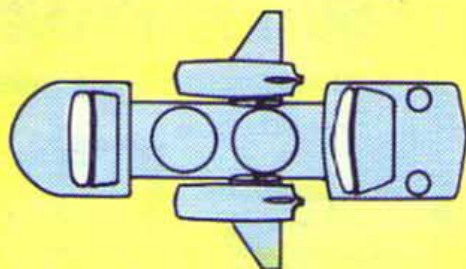
1) Ascenseur de Red - 2,3,4) Ascenseurs public et privé, monte-charges - 5) Ascenseur de secours - 6) Aire de réception du public - 7) Salle à manger de réception - 8) Coin cuisine - 9) Appartement de Ben Grimm - 10) Appartement de Johnny Storm - 11) Appartement de Jane et Red Richards - 12) Chambre de Franklin Richards - 13) Systèmes d'évacuation des gaz et d'insonorisation de l'ICBM - 14) Cuisine - 15) Office - 16) Séjour - 17) Chambres d'amis - 18) Laboratoire électronique de Red - 19) Bureau de Red.

FANTASTICAR

Le Fantasticar est un véhicule de 8 m de long, à atterrissage et décollage vertical avec moteur électrique et turboréacteur. Inventé par Red Richards, construit avec toute une variété d'alliages et utilisant des techniques de pointe, il n'est pas du tout orthodoxe.

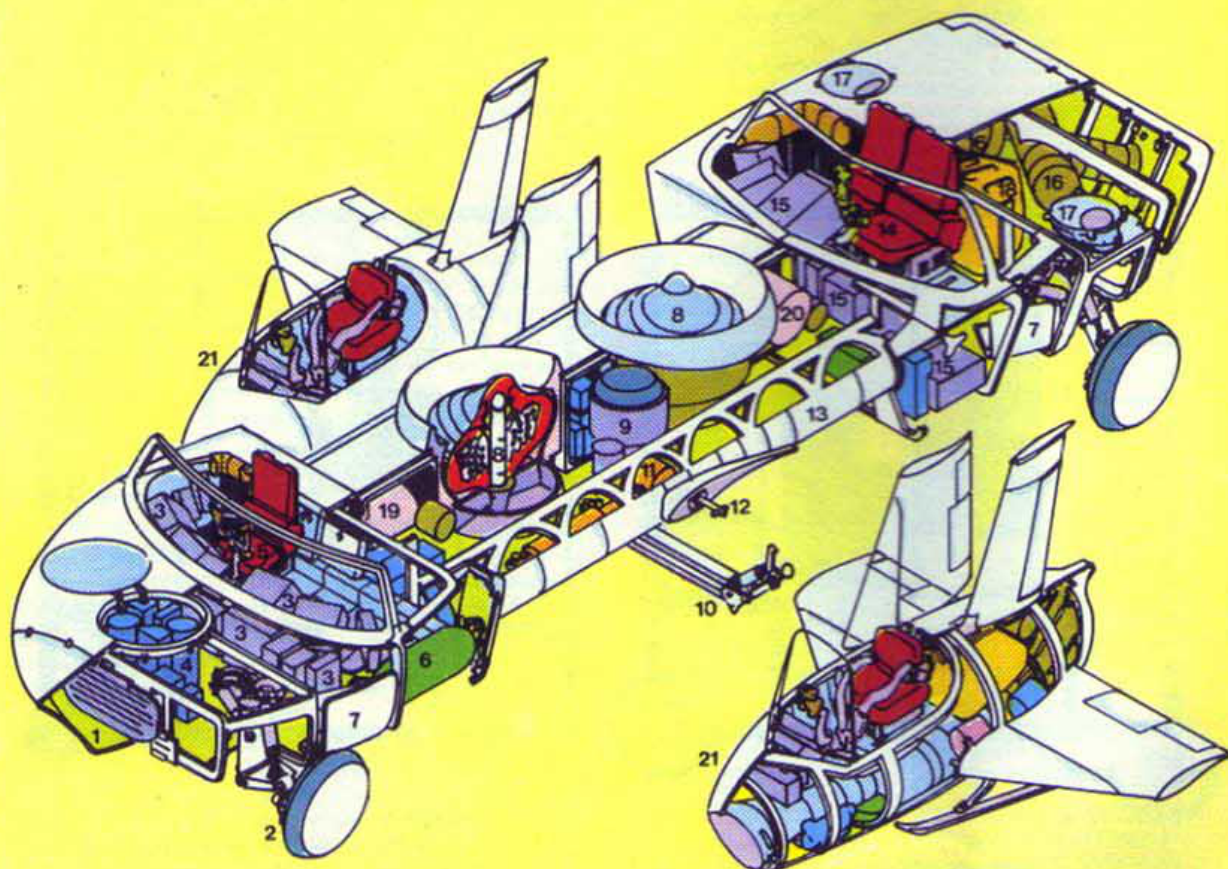
En vol, la vitesse de pointe du Fantasticar est de 880 km/h avec les Fantastiques à bord. Il vole à une altitude moyenne de 9 000 m.

Les deux mini-avions peuvent se détacher et voler indépendamment du vaisseau-mère ou par contrôle radio; ils sont libérés et récupérés par un bras articulé qui les arrime au Fantasticar, une aile étant repliée. Leur vitesse maximum est de 560 km/h; ils plafonnent à 11 000 m.



- 1 - Antenne radar réglée sur micro-ondes.
- 2 - Système d'atterrissage gouvernable.
- 3 - Instruments de vol.
- 4 - Liaison avec le Baxter Building.
- 5 - Section de contrôle avant.
- 6 - Réservoir d'oxygène.

- 7 - Logement des roues escamotables.
- 8 - Turbocompresseur électrique.
- 9 - Générateur thermoélectrique de fusion.
- 10 - Bras d'ancrage des mini-avions en vol.
- 11 - Moteurs actionnant le bras.
- 12 - Verrouillage du mini-avion.



- 13 - Longeron supportant les hublots.
- 14 - Poste de contrôle arrière.
- 15 - Instruments de vol.
- 16 - Turbo-moteurs en plastique.
- 17 - Arrivée d'air.
- 18 - Réservoir.

- 19 - Gyroscopie.
- 20 - Gyroscopie.
- 21 - Mini-avion: très léger, monoplace, très manœuvrable, très performant. Son arrimage en vol peut être contrôlé par ordinateur.

FENRIS

VERITABLES NOMS: Andrea et Andreas Strucker

PROFESSION: Criminels professionnels

STATUT LEGAL: Citoyens de Madripoor

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun connu

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: (Andrea) Veuve, (Andreas) Célibataire

PARENTS CONNUS: Baron Wolfgang von Strucker (père, décédé), Jan (nom de famille inconnu, mari d'Andrea, décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: Leaders de l'organisation criminelle Fenris

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIÈRE APPARITION: X-MEN 194 (sous leur véritable identité); X-MEN 200 (Fenris)

ORIGINES: Andreas et Andrea Strucker sont les enfants jumeaux du Baron Wolfgang von Strucker, le criminel de guerre nazi fondateur de l'HYDRA. Strucker fit modifier par des savants la structure génétique de ses enfants afin de leur donner des super-pouvoirs. Puis il mourut lors d'un combat contre Nick Fury et l'HYDRA perdit alors sa puissance.

Andrea et Andreas fondèrent leur propre organisation secrète et la baptisèrent Fenris, d'après le dieu-loup de la mythologie scandinave. Les Strucker croisèrent pour la première fois le chemin des X-Men lors d'un safari au Kenya au cours duquel ils eurent des démêlés avec Tornado. Par la suite, les jumeaux apprirent que Magnéto était jugé à Paris pour crimes contre l'humanité. Magnéto était défendu par l'Ambassadeur d'Israël en Grande-Bretagne, Gabrielle Haller, assistée du Professeur Xavier, mentor des X-Men. Des dizaines d'années plus tôt, Gabrielle avait été kidnappée par le Baron von Strucker car elle connaissait la cachette d'un trésor nazi. Xavier et Magnéto, alors appelé Magnus, avaient délivré Gabrielle et Magnus s'était enfui avec l'or. Les jumeaux virent dans le procès l'occasion idéale de venger leur père. Fenris organisa plusieurs attentats terroristes en Europe et en fit porter le chapeau aux X-Men, ce qui les rendit, ainsi que Magnéto, très impopulaires auprès de l'opinion publique.



Plus tard, Andreas et Andrea pénétrèrent dans le palais de justice où avait lieu le procès et tentèrent de tuer le Maître du Magnétisme. Mais le pouvoir des jumeaux ne fonctionne que lorsqu'ils sont en contact physique l'un avec l'autre et le Professeur Xavier parvint à les séparer. Ils furent arrêtés et on découvrit leur véritable identité.

Les Strucker provoquèrent alors l'effondrement du palais de justice dans lequel la Seine s'engouffra et

le frère et la sœur furent emportés par le courant. On ignore depuis s'ils sont morts ou vivants.

TAILLE: 1,73 m (tous deux)

POIDS: (Andrea) 50 kg, (Andreas) 68 kg

YEUX: Bleus **CHEVEUX:** Blonds

POUVOIRS: La structure génétique des jumeaux a été modifiée de façon à leur donner des super-pouvoirs qui ne se manifestent que lorsqu'ils sont en contact physique l'un avec

l'autre. Dans ce cas, Andrea projette une rafale désintégrante et Andreas un puissant rayon d'énergie inconnue. Ces deux rafales ne peuvent être lancées simultanément.

L'ORGANISATION: Les mercenaires de Fenris portent des armures ultrasophistiquées. Elles résistent à la plupart des armes conventionnelles et sont équipées de jet-boots qui permettent à celui qui les porte de voler. Les mercenaires disposent également d'un armement dernier cri.

FENRIS WOLF (LE LOUP DE FENRIS)

Le loup de Fenris vit sur Asgard. On dit qu'il est né de l'union de Loki avec la géante Angrboda. C'est un loup énorme (4,50 m de haut) avec une intelligence humaine, une force extraordinaire et la capacité de changer de forme pour prendre l'apparence d'un dieu ou d'un loup ordinaire. Avant sa maturité, Fenris a menacé Idunn, la gardienne des pommes de l'Immortalité et il fut envoyé en exil à Varinheim par Haakun le chasseur. Cet incident devait donner naissance à la légende du Petit Chaperon Rouge. Lorsque

Fenris atteignit sa maturité, les dieux asgardiens décidèrent qu'il n'était pas prudent de le laisser errer en liberté à travers le pays. Ils tentèrent alors de l'enchaîner mais Fenris parvint à rompre tous ses fers. Odin demanda à un nain de forger une chaîne enchantée. Et le nain créa une substance soyeuse à la résistance phénoménale qu'il appela Gleipnir. Quand les dieux invitèrent Fenris à briser cette chaîne, le loup comprit qu'on voulait lui jouer un tour. Il consentit à se laisser attacher à la seule condition qu'un dieu

mette la main dans sa gueule en signe de confiance. Si le lien était impossible à briser, Fenris mordrait. Seul Tyr, le courageux dieu de la guerre, accepta de se sacrifier. Il mit sa main droite entre les crocs du loup tandis qu'on nouait la chaîne. Quand Fenris comprit que plus il se débattait, plus le lien se resserrait, il arracha la main de Tyr. Depuis ce jour, Fenris est attaché à un rocher. On dit que le jour de Ragnarok, crépuscule des dieux asgardiens, il dévorera Odin.





FIREBIRD

VERITABLE NOM: Bonita Juarez

PROFESSION: Assistante sociale

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Taos, Nouveau-Mexique

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Rangers du Texas

BASE D'OPERATIONS: Nouveau-Mexique

PREMIERE APPARITION: HULK N. 265

ORIGINES: Alors que Bonita Juarez traversait le désert d'Albuquerque (Nouveau-Mexique), une énorme boule de feu tomba du ciel et vint s'écraser à trois mètres d'elle en l'irradiant. Elle s'aperçut peu après qu'elle avait acquis d'immenses pouvoirs. Comme cette boule de feu était, selon elle, une manifestation du légendaire oiseau de feu américano-indien, elle se fabriqua un costume évoquant cet oiseau et mit ses pouvoirs au service du peuple du Sud-Ouest sous le nom de Firebird (oiseau de feu).

TAILLE: 1,65 m

YEUX: Marrons

POIDS: 52 kg

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Firebird a le don de rassembler et de manipuler des formes d'énergies encore inconnues qui irradient chaleur et poussée. Ces énergies peuvent jaillir de n'importe quelle partie de son corps. Surgissant généralement de ses mains, l'énergie thermique a une température maximum de 2760° C (température d'ébullition des alliages acier) et la poussée d'énergie engendre une force suffisante pour renverser un camion plein à 30 m de distance. Elle peut à volonté abaisser la température de l'énergie thermique jusqu'à 50° C et elle peut projeter l'énergie de poussée seule. L'acquisition de ses pouvoirs étant relativement récente, elle n'en connaît pas encore parfaitement tout le potentiel.

En projetant des rayons d'énergie au-dessous d'elle, elle produit une poussée qui lui permet de voler. Théoriquement, elle pourrait atteindre en vol des vitesses supersoniques, mais, dans la pratique, elle serait incapable de respirer si elle dépassait 200 km/h. Elle peut utiliser ses pouvoirs, contre lesquels elle est immunisée, au maximum pendant une heure avant d'éprouver une fatigue notable.

Lorsque, après une longue période de repos, Firebird se concentre pour rassembler toute son énergie, celle-ci se manifeste sous la forme d'un oiseau de feu de plus de 30 m de haut.

FIRELORD

VERITABLE NOM: Pyreus Kril

PROFESSION: Ex-capitaine de starship - Ex-héraut de Galactus

IDENTITE: Inconnue à l'ensemble des habitants de la Terre

STATUT LEGAL: Citoyen de Xandar

AUTRES NOMS: Centurion de Nova

LIEU DE NAISSANCE: Xandar, planète du système Tranta, galaxie d'Andromède

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre du Nova Corps

BASE D'OPERATIONS: L'espace intersidéral

1ère APPARITION: U.S.A.: THOR N. 225.

FRANCE: SPECIAL STRANGE N. 16

ORIGINES: Alors que Pyreus Kril était à bord d'un starship xandorien, Gabriel Lan, son commandant, fut enlevé par un rayon de téléportation. Kril prit les commandes du starship et poursuivit l'énorme vaisseau qui avait émis le rayon; il découvrit par la suite que ce vaisseau appartenait à Galactus qui, cherchant un nouveau héraut, fixa son choix sur Gabriel Lan qu'il transforma en Air-Walker. Celui-ci servit fidèlement Galactus pendant des années, puis il fut tué en défendant son maître qui avait été attaqué par les Ovoides. Galactus transféra alors la force vitale de son héraut dans une réplique, qu'il ne trouva pas à son goût. Le Surfer ayant refusé de le servir à nouveau, Galactus se trouva privé de héraut. C'est alors qu'il fut conquis par Pyreus Kril qui, s'étant hardiment téléporté à bord de son vaisseau, lui demanda de libérer son ancien commandant. Frappé par sa détermination, Galactus lui proposa de lui révéler ce qu'était devenu Gabriel Lan s'il acceptait de devenir son nouveau héraut. Kril ayant donné son accord fut transformé en Firelord et envoyé en mission sur la Terre par Galactus. Plus tard, Thor lui ayant offert le Destructeur en échange de la liberté de Firelord, Galactus le laissa libre de s'en aller. Mais Firelord préféra rester sur la Terre où reposaient les restes de son ami. Plus tard, l'Air-Walker automate se réactiva lui-même mais il fut à nouveau détruit au cours d'un combat avec Thor. Alors Firelord l'emporta dans l'espace et brûla ses restes sur un astéroïde de son système solaire. De retour à Xandar, Firelord découvrit que sa planète avait été détruite par la pirate Nébula. Depuis, avec Starfox, il la poursuit dans l'espace.

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 100 kg

YEUX: Blancs

CHEVEUX: Jaunes

SIGNE PARTICULIER: La chevelure de Firelord est frangée d'une flamme cosmique.

POUVOIRS: Firelord manipule l'énergie cosmique sous la forme de feu stellaire. Son corps s'adapte aux énergies nucléaires qui circulent en lui et qui en font l'équivalent d'un soleil miniature; elles englobent tout le spectre électro-magnétique d'une étoile: chaleur, lumière, gravité, ondes radio et particules chargées. Lorsque tous les atomes de son corps sont en fusion, son énergie équivaut à celle des couches extérieures d'une petite étoile. Il peut produire une chaleur maximum de 470 000° C et une lumière équivalant à 100 000 000 de bougies. Il peut projeter à distance un anneau de feu autour d'une personne ou d'un objet.

En utilisant son pouvoir cosmique dans une seule direction, il peut voler dans l'espace interstellaire à des vitesses voisines de celle de la lumière et même traverser l'hyper-espace sans se mettre en danger. Il freine sa vitesse en utilisant les champs gravitationnels des étoiles.

Il est plus fort et plus résistant qu'un être humain. Il ne craint pratiquement aucun mal physique; son corps brûle automatiquement tout projectile avant qu'il n'atteigne sa "peau". Il est immunisé contre la maladie, la vieillesse et la fatigue musculaire. N'ayant besoin ni de manger ni de respirer, il peut exister indéfiniment dans le vide spatial. Seul son cerveau a de temps en temps besoin de sommeil pour se régénérer.

ARMES: Firelord porte un bâton de 1,50 m de long dont les deux extrémités brûlent d'une flamme cosmique; ce bâton lui sert d'arme et de gouvernail. Il projette généralement sa flamme à travers le bâton plutôt que de la faire jaillir directement de son corps.



FIRESTAR

VERITABLE NOM: Angelica Jones

PROFESSION: Etudiante

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire

IDENTITE: Secrète

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Bartholomew (père)

GROUPE D'APPARTENANCE: Elève de la Reine Blanche

BASE D'OPERATIONS: Académie du Massachusetts, Snow Valley

PREMIERE APPARITION: X-MEN 193

ORIGINES: Vers l'âge de 13 ans, Angelica Jones découvrit avec terreur qu'elle avait le pouvoir de générer de la chaleur. Au même moment, sa grand-mère qu'elle adorait et chez qui elle vivait mourut brusquement et Angelica alla vivre avec son père qui se révéla très vite incapable de l'aider. La jeune fille était désespérément seule, perdue et malheureuse jusqu'au jour où Cérébro, l'appareil mis au point par le Pr Xavier, détecta son existence. Multivac, une machine similaire utilisée par Emma Frost, la Reine Blanche du Club des Damnés, fit la même découverte. Xavier et les X-Men tentèrent de localiser la jeune mutante pour l'enrôler dans l'école mais Frost les devança et persuada le père d'Angelica de lui confier sa fille.

Sous la houlette d'Emma Frost, Angelica perfectionna ses pouvoirs et fit de grands progrès. Mais elle était loin de soupçonner les sombres desseins de la Reine Blanche et du Cercle Intérieur. Confiante et heureuse à l'Académie, Angelica était pleine de reconnaissance pour sa bienfaitrice qui lui donna le nom de code de Firestar. Empath, un Hellion capable de manipuler les émotions et les sentiments, fit en sorte que Firestar tombe amoureuse de lui et lui obéisse. Il força ainsi la jeune fille à participer à une expédition punitive organisée par trois Hellions contre les X-Men. Mais les élèves de Xavier mirent en déroute ceux de Miss Frost et une fois libérée du contrôle d'Empath, Firestar fut submergée par le remords et le désespoir à l'idée de ce qu'elle avait fait. Xavier lui proposa une place dans son école, ce qui la rassura, mais par loyauté envers Miss Frost, elle préféra retourner à l'Académie du Massachusetts.

TAILLE: 1,52 m

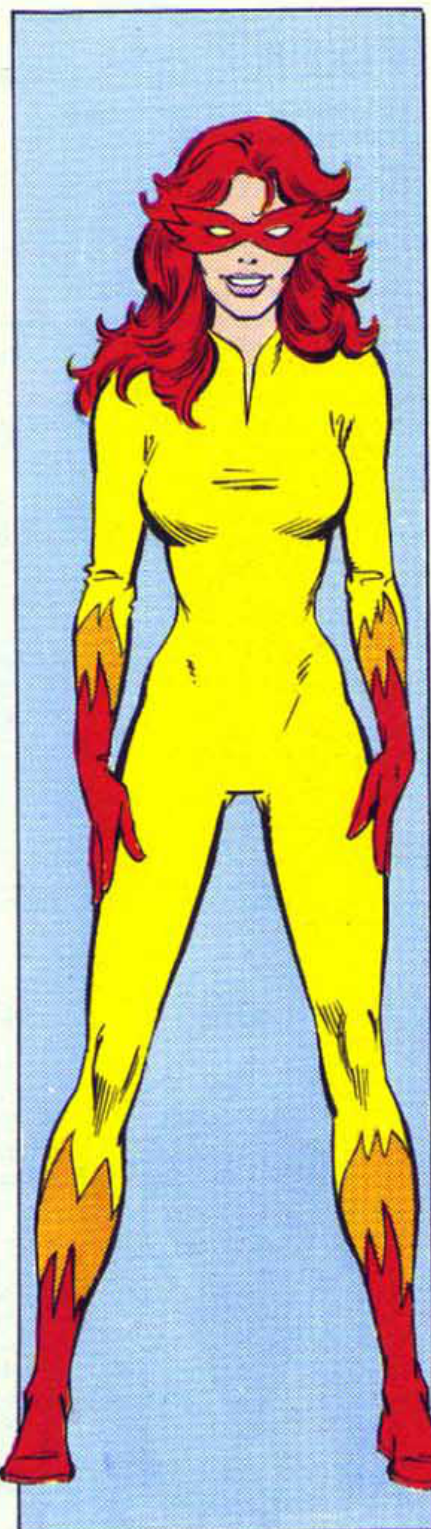
POIDS: 46 kg

YEUX: Verts

CHEVEUX: Roux

POUVOIRS: Firestar est une mutante qui a le pouvoir de projeter des micro-ondes qu'elle peut utiliser de différentes façons. Les micro-ondes sont des ondes électromagnétiques relativement courtes. Firestar absorbe les micro-ondes de son environnement, voire même des étoiles. Pour utiliser cette énergie à des fins spécifiques, Firestar doit se concentrer mentalement: dans ce cas les micro-ondes, en tourbillonnant autour de son corps, l'enveloppent d'une aura. Puis Firestar projette cette énergie contre sa cible.

Pour l'instant, Firestar ne maîtrise pas encore totalement ses pouvoirs. Et comme elle est très jeune, ils peuvent encore se développer. Firestar peut utiliser ses micro-ondes pour générer une chaleur intense. Elle peut faire fondre un objet de métal de la taille d'un canon presque instantanément. En dirigeant son énergie sous elle ou derrière elle, Firestar peut voler. Elle peut aussi créer une force de propulsion qui lui permet de soulever des charges très lourdes et de les emporter très haut et à très grande vitesse. Bien que les micro-ondes soient mortelles pour les humains ordinaires, Firestar semble immunisée contre leurs effets nocifs.



FIXER

VERITABLE NOM: Norbert Ebersol

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Dayton, Ohio

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Associé de Mentallo, membre actif d'HYDRA

PROFESSION: Inventeur criminel

STATUT LEGAL: Citoyen américain possédant un casier judiciaire

ANCIEN NOM DE CODE: Mister Fix

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: STRANGE TALES N. 141

ORIGINES: Norbert Ebersol fut un enfant prodige si doué pour la mécanique qu'à l'âge de 3 ans, il était déjà capable de démonter un réveil puis de le réparer. A 10 ans, il construisit une petite auto électrique dotée d'une transmission sophistiquée et à 13 ans un robot. Jugeant inutile d'aller en faculté, il tâta de divers métiers dans la mécanique et l'électronique; mais ses méthodes peu orthodoxes lui valurent d'être chaque fois licencié. Ebersol se lança alors, sous le nom de Fixer, dans l'organisation et l'exécution de crimes basés sur la technologie. Ses activités criminelles lui permirent de fabriquer des appareils de plus en plus sophistiqués. Il fut contacté par Mentallo avec qui il forma une association si puissante qu'à eux deux, ils faillirent s'emparer du Q.G. du SHIELD à New York.

TAILLE: 1,70 m **POIDS:** 72 kg **YEUX:** Marrons **CHEVEUX:** Chauve

POUVOIRS: Le Fixer n'a pas de super-pouvoirs physiques mais il possède un des cerveaux les plus brillants et les plus créatifs qui soient au monde. Ses diverses et multiples inventions rivalisent avec celles de Red Richards et de Tony Stark.

ARMES: L'arsenal du Fixer comprend, entre autres, des bombes, des appareils de brouillage électronique, des missiles guidés, des amplificateurs soniques, des scanners d'ondes cérébrales. Des disques anti-gravité lui permettent de voler à des vitesses dépassant Mach 1 pendant 20 heures. Un masque ultra-léger lui permet de respirer malgré la vitesse.



FLY (LA MOUCHE)

VERITABLE NOM: Richard Deacon

IDENTITE: Secrète

AUTRE NOM: Mouche Humaine

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

PROFESSION: Criminel professionnel

STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE: Newark, New Jersey

PARENTS CONNUS: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Mobile (mais le plus souvent, le secteur de New York)

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: AMAZING SPIDER-MAN ANNUAL N. 10. FRANCE: NOVA 59 (dans SPIDER-WOMAN)

ORIGINES: Alors qu'il tentait d'échapper à l'Araignée et à la police, après une tentative manquée d'enlèvement, le criminel Richard Deacon fut grièvement blessé par balle. Il se traîna au laboratoire du Dr Harlan Stillwell, ce chirurgien criminel qui avait réussi à doter Hammerhead et le Scorpion de super-pouvoirs et le contraignit à lui sauver la vie en le transformant chirurgicalement en un être surhumain. En utilisant des techniques de microchirurgie de pointe, Stillwell implanta en lui le code génétique d'une mouche ordinaire, ce qui modifia sa morphologie. Pour être sûr de ne pas être trahi par Stillwell, Deacon le tua. Puis, sous le nom de la Mouche, il mit ses pouvoirs au service de ses ambitions criminelles.

TAILLE: 1,80 m **POIDS:** 90 kg **YEUX:** Rouges **CHEVEUX:** Roux

CARACTERISTIQUES SPECIFIQUES: La Mouche a d'énormes yeux sans paupières et à multi-facettes ainsi que des ailes membraneuses partant des omoplates.

POUVOIRS: Ce sont en quelque sorte ceux d'une mouche qui aurait une taille d'homme. La force de la Mouche est de 40 fois celle d'un être humain; il soulève près de 3 tonnes; sa vitesse et son temps de réaction sont 3 fois 1/2 ceux d'un humain ordinaire et il est 3 fois plus endurant qu'un champion olympique de marathon. Ses doigts et ses ors sont munis de glandes sécrétant un liquide qui lui permet d'adhérer à toute surface (brique, métal, verre). Ses yeux à facettes lui permettent d'avoir une vision à 360°. Même avec une charge de 70 kg, il peut voler 6 heures d'affilée sans se reposer. Le battement de ses ailes produit un bruissement d'une fréquence trop élevée pour être audible par une oreille humaine.

FORGE

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Inventeur pour le compte du gouvernement des Etats-Unis, ex-soldat

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

IDENTITE: Non secrète, mais peu connue du grand public

AUTRES NOMS: Le Faiseur

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé, probablement dans l'ouest des Etats-Unis

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Dallas, Texas

PREMIERE APPARITION: X-MEN 184

ORIGINES: Forge est un Indien cheyenne qui a été élevé par Nazé, le sorcier de sa tribu. Il possède des pouvoirs mystiques considérables, que Nazé a parfaitement su mettre en valeur. Forge est aussi un mutant qui montre une disposition particulière pour le génie mécanique. Il a fait la guerre du Viêt-Nam et a perdu sa jambe et sa main droites dans l'attaque d'un B-52. Il sombra alors dans une dépression profonde et tenta de mettre fin à ses jours. Il échoua et plus tard, se construisit des prothèses pour remplacer ses membres perdus. Pour des raisons restées obscures, il décida d'abandonner la pratique de la magie.

Il se concentra donc sur sa carrière d'inventeur et quand Anthony Stark cessa de fabriquer des armes pour le gouvernement, le Département de la Défense commença à lui passer des commandes. Récemment, on lui demanda de dessiner un appareil destiné à combattre les Spectres Noirs. Forge mit au point un scanner capable de détecter la présence de mutants et d'extraterrestres, et en particulier, d'identifier les Spectres Noirs. Il créa également un neutraliseur destiné à priver les mutants de leurs pouvoirs surhumains. Mais sur ordre du Président, Henry Gyrich, un agent du Conseil National de Sécurité, prit possession, sans l'accord de Forge, du seul neutraliseur existant pour l'utiliser contre Malicia, un membre des X-Men accusé à tort d'avoir abattu un agent du SHIELD. Le neutraliseur n'avait pas encore été testé, et Forge ignorait si ses effets étaient permanents ou temporaires. Il s'opposa donc à Gyrich au cours d'un affrontement acharné, et dans la confusion, ce fut Tornado — qui s'était interposée pour protéger Malicia — qui fut touchée. Ses pouvoirs totalement annihilés, elle tomba dans une rivière, d'où Forge la tira. Se sentant responsable, il l'emmena chez lui, à Dallas. Là, Tornado se remit et s'attacha peu à peu à l'homme qui l'avait secourue. Et ses sentiments étaient



partagés par Forge. Mais lorsqu'elle apprit que Forge était l'inventeur de l'arme qui avait causé sa perte, elle se sentit trahie et le quitta. Mais elle revint peu après, car elle savait que Forge était menacé par les Spectres Noirs. En effet, ceux-ci savaient qu'au stade actuel, le neutraliseur ne pouvait rien contre eux, et ils voulaient tuer son inventeur. Ensemble, Tornade, Forge, les X-Men, Magie et la sorcière Amanda Sefton mirent en déroute les Spectres Noirs, mais Tornade n'en oublia pas pour autant ses griefs contre Forge.

Plus tard, Forge perfectionna son neutraliseur et finit par le rendre efficace contre les Spectres Noirs. Il en fabriqua plusieurs sur ce modèle. Mais son sentiment de culpabilité envers Tornade ne le quittait pas. Aussi, dans la crainte que ses armes ne soient utilisées à mauvais escient, refusa-t-il de s'en servir, même face aux Spectres Noirs. Pourtant, plus tard, il s'associa avec leur grand ennemi, le chevalier de l'espace Rom, et décida de construire un gigantesque "néo-neutraliseur" en

orbite autour de la Terre, grâce auquel il pourrait envoyer tous les Spectres Noirs dans les limbes. Mais Gyrich, lui, voulait utiliser le néo-neutraliseur pour éliminer tous les super-humains vivant sur Terre. Pour contrecarrer les plans de Gyrich, Rom et Forge dirigèrent le néo-neutraliseur sur la propre planète des Spectres Noirs, qui se rapprochait dangereusement de la Terre. Le néo-neutraliseur anéantit ainsi la source mystique d'où tous les Spectres Noirs de l'univers tiraient leurs pouvoirs. Forge a délivré la Terre de la menace des Spectres Noirs. A la suite de cela, il détruisit tous les exemplaires de son neutraliseur. Un seul d'entre eux avait servi entretemps à Tony Stark contre Termite, un super-vilain.

TAILLE: 1,82 m

YEUX: Marron

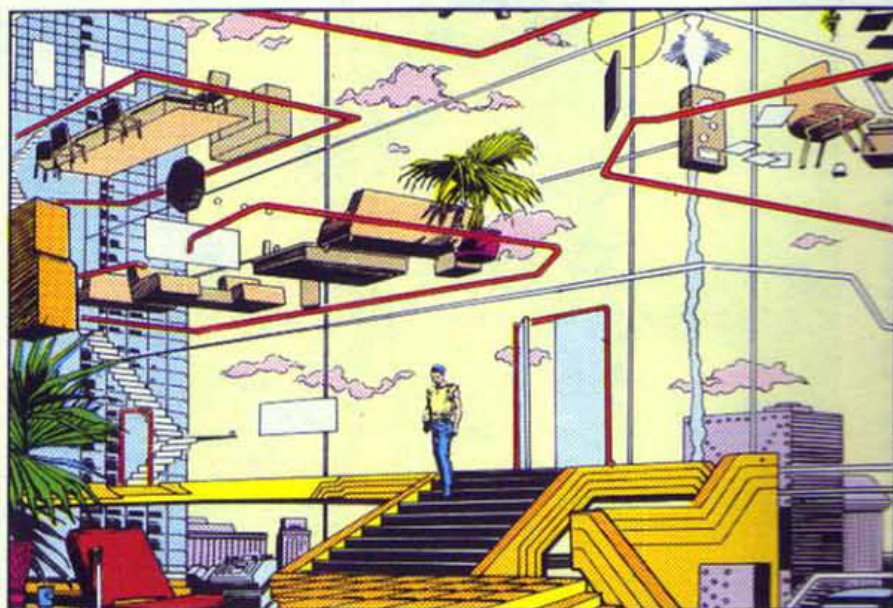
POIDS: 80 kg

CHEVEUX: Noirs

FORCE: Forge possède la force normale d'un homme de son âge et de sa corpulence qui prend régulièrement de l'exercice.

POUVOIRS: Forge est un mutant qui possède un extraordinaire don pour la mécanique. Il est aussi capable, comme Cypher, de comprendre toutes sortes de langages. Mais le génie de Forge est tout à fait différent de celui d'un Red Richards, d'un Docteur Fatalis ou d'un Tony Stark, qui ne doivent leurs inventions qu'à leur intelligence "humaine", et non à une mutation génétique. Un inventeur, même génial, doit procéder par étapes logiques, et établir certains principes théoriques avant de passer à la réalisation proprement dite de l'objet. Dans le cas de Forge, la partie théorique se fait dans son subconscient, si bien qu'en général, il ne connaît pas le processus qui l'a amené à la conception de ses différentes inventions. Par ailleurs, Forge possède certaines facultés mystiques, mais elles sont mal connues, car il les utilise très peu.

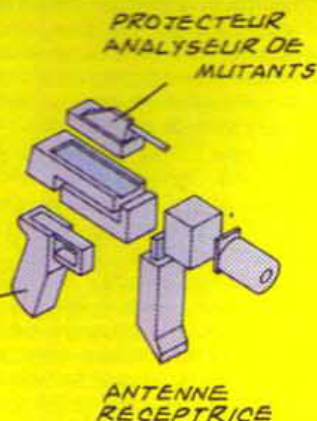
ARMES: Les deux inventions majeures de Forge sont le scanner détecteur de mutants et le neutraliseur, représenté ci-dessous. On ne sait pas encore la durée des effets du neutraliseur de pouvoirs.



NEUTRALISEUR DE FORGE



DÉTENTE
ET
CHARGEUR



PROTECTEUR
ANALYSEUR DE
MUTANTS

ANTENNE
RECEPTRICE

FOSTER, BILL

VERITABLE NOM: William Barrett Foster

PROFESSION: Biochimiste

IDENTITE: Le public ignore que Foster fut autrefois Black Goliath ou Giant-Man.

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Black Goliath, Giant-Man

LIEU DE NAISSANCE: Watts, Los Angeles, Californie

SITUATION DE FAMILLE: Divorcé

PARENTS CONNUS: Claire Temple (ex-épouse)

GROUPE D'APPARTENANCE: Néant

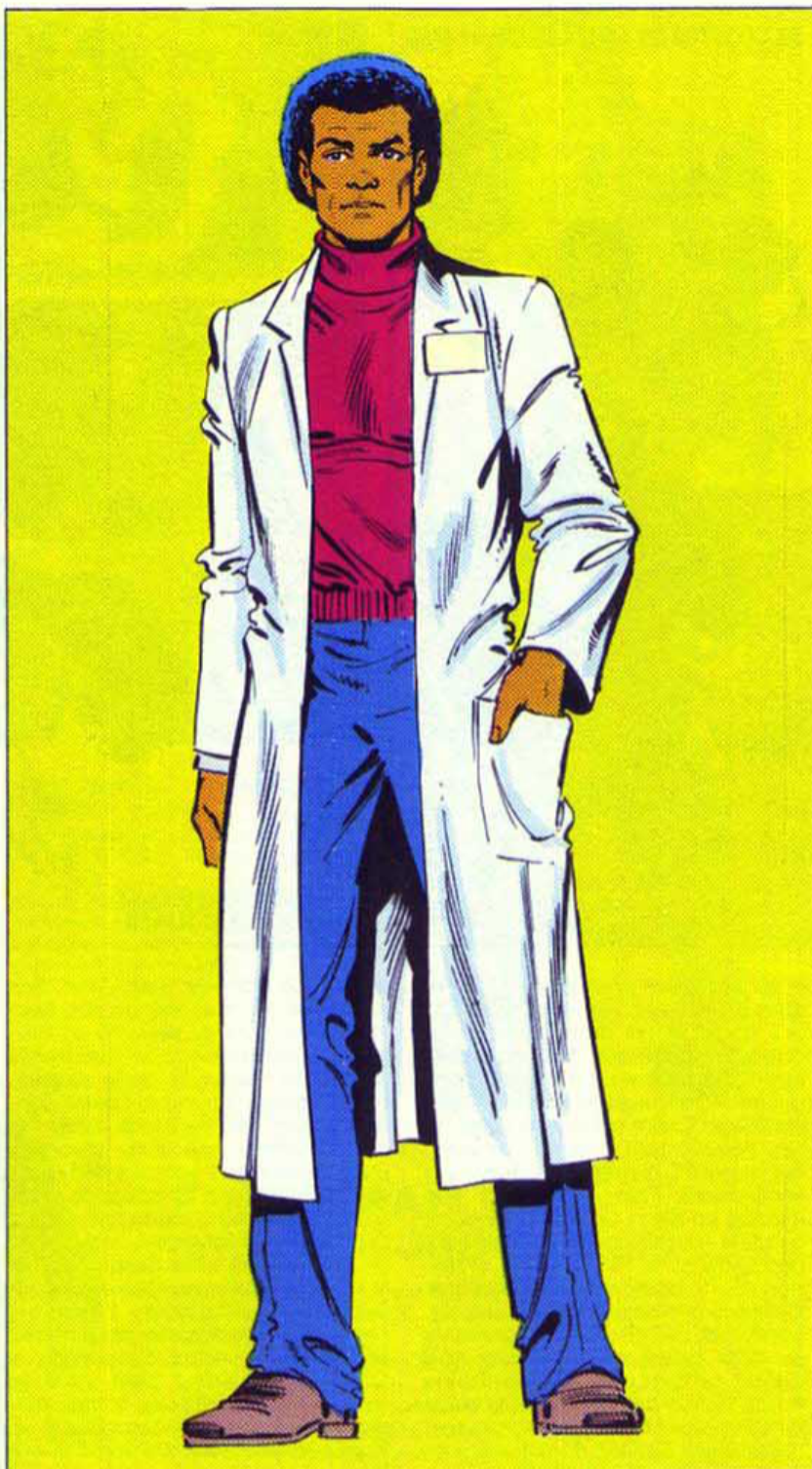
PREMIERE APPARITION: Bill Foster: VENGEURS N. 32 - Black Goliath: POWER MAN N. 24 - Giant-Man II: MARVEL TWO-IN-ONE N. 55

DERNIERE APPARITION: En tant que Giant-Man II: MARVEL TWO-IN-ONE N. 85

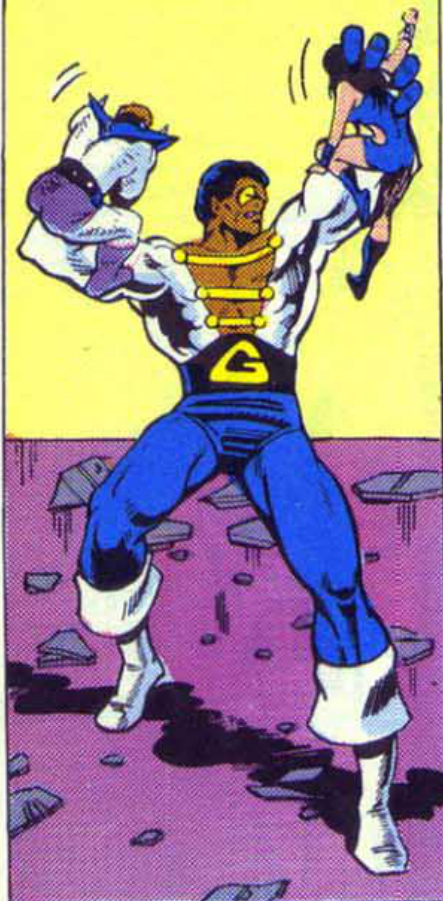
ORIGINE: POWER MAN N. 24

HISTOIRE: William Foster passa son enfance dans le ghetto de Watts. Grâce à son intelligence et à l'aide de quelques amis, il put quitter le ghetto et suivre les cours de l'Institut Technique de Californie. Il y prépara un diplôme de biochimie et il y rencontra Claire Temple, une étudiante en médecine, qu'il épousa. Ses études terminées, Foster trouva un poste au Centre de Recherche des Usines Stark de Baltimore et il gravit rapidement les échelons. Mais ses relations avec Claire se dégradèrent et le couple divorça. Puis Tony Stark demanda à Foster d'aider son ami Henry Pym, alias le Vengeur Goliath, à trouver le moyen de dissiper les effets secondaires de son sérum de croissance. Des mois durant, Foster travailla avec Pym dans le laboratoire privé de celui-ci dans le New Jersey et les deux biochimistes finirent par trouver un remède. Peu après, Foster réintégra les usines Stark et il fut nommé à la tête de la section de biochimie de la filiale Stark de Los Angeles. Il fabriqua du sérum de croissance de Pym, dont il avait mémorisé la formule et le testa sur lui-même; il constata qu'il avait réussi à reproduire le pouvoir de croissance de Pym.

Il prit alors un congé et il mit sur pied un plan qui, espérait-il, lui permettrait de reconquérir l'affection de son ex-épouse. Il lui écrivit pour lui annoncer le résultat de ses travaux mais il la trompa en lui faisant croire que, comme Pym, il avait acquis de façon irréversible une stature de géant. Elle accepta de le rencontrer pour tenter de l'aider. Le rendez-vous fut fixé dans un cirque où Foster prétendait travailler pour gagner sa vie en poursuivant ses recherches. Foster revêtit un costume



BILL FOSTER EN TANT QUE GIANT-MAN



BILL FOSTER EN TANT QUE BLACK GOLIATH

et se fit passer pour Black Goliath. Mais Luke Cage, l'ami de Claire, l'avait suivie et les deux hommes se disputèrent pour elle. Puis ils oublièrent leurs différends afin de s'allier contre le Ringmaster et son Cirque du Crime. Claire resta avec Cage au lieu de retourner avec son ex-mari, qui rentra à Los Angeles. Henry Pym encouragea Foster à utiliser son identité de Black Goliath pour combattre le crime. Le premier vilain qu'il combattit fut le Pirate (Atom Smasher), qui le bombarde de radiations: Celles-ci produisirent des effets secondaires: dès lors ses changements de taille furent si douloureux qu'il perdait parfois connaissance. Puis le Pirate fut tué par un tireur à la solde de son propre frère. Ignorant sa maladie, Black Goliath décida alors de devenir justicier: il combattit Vulcan, l'Homme aux Echasses, le Hijacker et il aida les Champions de Los Angeles et la Chose.

Lorsqu'il ne lui fut plus possible d'ignorer sa maladie, Foster demanda un congé à Stark International pour devenir conseiller au Projet Pegasus. Il espérait secrètement utiliser les installations du Projet pour enrayer les effets de la radiation sur son corps. Mais au cours de sa bataille avec le Nth Man, dévoreur de matière, il révéla sa maladie au moment où il allait se sacrifier. Il portait alors un nouveau costume de sa fabrication et la Chose lui suggéra de

prendre le nom de Giant-Man. Ses collègues le sauvèrent du Nth Man et Quasar, chef de sécurité du Projet, constitua une équipe d'éminents radiologues chargés de le soigner. Mais l'équipe échoua et Foster quitta le Projet. Red Richards, après l'avoir examiné pendant plusieurs jours, avoua que son cas dépassait sa compétence. Il demanda à la Chose d'aller au Canada chercher le Dr Walter Langkowski, spécialiste en radiation et alias Sasquatch, de la Division Alpha. Langkowski se révéla impuissant à guérir Foster qui retourna à Los Angeles pour mettre ses affaires en ordre. Escorté par la Chose il se rendit à Stark West au moment où le frère du Pirate attaquait l'usine. La Chose, Foster et Spider-Woman combattirent le criminel dans l'espoir qu'il détenait peut-être la clé de la guérison de Foster. Ce fut un nouvel échec. Spider-Woman, dont le sang contenait un facteur qui la rendait invulnérable aux radiations et à tous les poisons, accepta de transfuser de son sang à Foster, au risque de perdre définitivement son facteur immunitaire. La transfusion stoppa la dégradation cellulaire de Foster et lui sauva la vie. Mais le dommage fait à sa structure cellulaire était irréversible et Foster ne put plus jamais supporter le stress des changements de taille. Il remisa définitivement son costume de Giant-Man et se consacra

à la recherche scientifique. Il travaille actuellement à Stane International.

TAILLE: 1,80 m

POIDS: 90 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS SURHUMAINS
CONNUS: Aucun

ANCIENS POUVOIRS: Giant-Man avait le pouvoir d'accumuler la masse d'une source inconnue, probablement extradimensionnelle, ce qui lui permettait de grandir jusqu'à atteindre une taille de 7,50 m. Pour la plupart de ses activités de justicier, sa taille était d'environ 4,50 m, soit 2 fois et demie sa taille d'origine. Pour 4,50 m de haut, son poids était de 1406 kg. On ne sait pas de façon précise la manière dont il déterminait la taille qu'il désirait atteindre. Il pouvait apparemment rester indéfiniment sous sa forme géante; le temps le plus long jamais tenté fut de trois semaines. Mais le processus de changement de taille était épuisant et Giant-Man était de plus en plus vulnérable. L'accumulation de masse sous sa forme agrandie augmentait son tissu osseux et musculaire, ce qui lui donnait suffisamment de force pour supporter son poids supplémentaire. A 4,50 m de haut, Giant-Man pouvait soulever environ 5 tonnes.

FRANKENSTEIN'S MONSTER (LE MONSTRE DE FRANKENSTEIN)

VERITABLE NOM: Néant

IDENTITE: Publiquement connue, mais passe plutôt pour être un personnage de fiction

STATUT LEGAL: Aucun

PROFESSION: Fugitif

AUTRES NOMS: Souvent simplement appelé à tort "Frankenstein"

SITUATION DE FAMILLE: Néant

LIEU DE CREATION: Genève, Suisse

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

PARENTS CONNUS: Néant

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: SILVER SURFER 7, FRANCE: STRANGE 1

ORIGINES: A la fin du 18ème siècle, Victor Frankenstein, brillant étudiant en sciences biologiques, héritier de la baronne d'Ingoistadt (Suisse) tenta de découvrir le secret de l'immortalité. Il réussit à constituer une forme humaine avec différentes parties de cadavres humains. Son extraordinaire génie lui permit de découvrir un moyen d'empêcher la détérioration cellulaire et tout phénomène de rejet. Enfin, il parvint à insuffler la vie à l'humanoïde mais, terrifié par sa créature, il l'abandonna. Le monstre se vengea en provoquant la mort de quelques proches de Frankenstein qui le poursuivit jusque dans l'Antarctique et mourut après avoir raconté son aventure au capitaine de vaisseau Robert Walton. Il la relata à Mary Shelley qui en fit un roman. Le monstre, pris dans la glace, était en état d'animation suspendue. En 1858, l'arrière-petit-fils de Walton le découvrit, la chaleur le ramena à la vie mais il était devenu muet à la suite d'une rixe avec Dracula. Une opération au larynx, effectuée par Veronica, descendante de Frankenstein, lui permit de retrouver partiellement l'usage de la parole.

TAILLE: 2,50 m **POIDS:** 200 kg **YEUX:** Marrons **CHEVEUX:** Bruns

POUVOIRS: Le Monstre de Frankenstein est doué d'une force surhumaine: il soulève 1800 kg à l'arraché; sa résistance à la douleur et aux blessures est extraordinaire; le froid intense ne le fait pas mourir mais le met en état d'animation suspendue.

NOTE: L'histoire du Monstre de Frankenstein est intimement liée à celle des descendants de Victor Frankenstein; parmi eux citons: feu Boris Frankenstein qui créa une réplique du Surfer d'Argent, la baronne Victoria Frankenstein, héritière du titre ancestral, et Veronica Frankenstein, chirurgienne et biophysicienne.



FROG-MAN (L'HOMME-GRENOUILLE)

VERITABLE NOM: Eugène Paul Colorito

PROFESSION: Etudiant (à l'Université)

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire

ANCIENS NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Brooklyn, New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Vincent Colorito (son père, le premier Homme-Grenouille), Rose Colorito (sa mère, décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: New York City

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: Marvel Team-Up 121

ORIGINES: Désireux de racheter le nom de son ex-criminel de père, Eugène Colorito revêtit l'uniforme et l'équipement du premier Homme-Grenouille. Ayant pris le nom de "Fabuleux Homme-Grenouille", il mena un combat acharné contre le crime.

TAILLE: 1,70 m **POIDS:** 72 kg **YEUX:** Marrons **CHEVEUX:** Bruns

POUVOIRS: S'il ne possède aucun super-pouvoir, l'Homme-Grenouille est un bon athlète, particulièrement doué pour la lutte.

ARMES: Les bottes de l'Homme-Grenouille sont munies de ressorts électriques qui lui permettent de sauter jusqu'à 18 m en hauteur et 30 m en longueur. Les ressorts sont alimentés par une batterie placée sur la poitrine. Il suffit de presser un bouton dissimulé dans ses gants pour les déclencher et ils reprennent automatiquement leur position après usage.

FREEDOM FORCE

La Freedom Force est un ancien groupe de criminels — connu alors sous le nom de Confrérie des Mauvais Mutants — entré récemment au service du gouvernement des Etats-Unis.

Sa fondatrice, la mutante Mystique s'infiltra dans les services secrets du gouvernement sous le nom de Raven Darkhölme et accéda rapidement au poste de directrice du Département de Recherche pour la Défense. Sa position lui donna accès à certains secrets militaires dont elle se servit pour ses actions criminelles. Elle créa la seconde Confrérie des Mauvais Mutants, composée à l'origine d'elle-même, Avalanche, Le Colosse, Destinée et Pyro. Ils se réunissaient dans une section privée du Pentagone. Pour le nom du groupe, Mystique s'était inspirée d'une organisation subversive fondée par Magneto, pour laquelle celui-ci avait sciemment associé les mots "mauvais" et "mutants".

La seconde Confrérie devint célèbre le jour où elle tenta d'assassiner le sénateur Robert Kelly, dont les investigations risquaient de mettre en cause les mutants. Les X-Men s'interposèrent et l'attentat échoua. Depuis, la Confrérie a dû, à de nombreuses reprises, affronter les X-Men, les Vengeurs et Dazzler. Malicia, que Mystique considérait comme sa fille adoptive, fut membre de la Confrérie pendant quelque temps. Mais, désespérée de ne pouvoir contrôler son pouvoir, elle alla demander leur aide aux X-Men, et fait maintenant partie de l'équipe du Professeur Xavier. Récemment, le sentiment de haine envers les mutants s'est accru parmi les humains, et le gouvernement a lancé son propre programme anti-mutants, le projet "Eveil". Estimant dès lors qu'il serait dangereux pour la Confrérie de poursuivre ses activités criminelles, Mystique alla trouver Valérie Cooper, la responsable du Comité National de Sécurité, et offrit les services de son équipe au gouvernement. Cooper promit de transmettre l'offre à ses supérieurs, à condition que la Confrérie passe un test choisi par elle-même: la capture de Magneto. La Confrérie, rebaptisée la Freedom Force, passa l'épreuve avec succès (quoique aidée par Magneto lui-même, qui se rendit sans résistance), et fut engagée par le gouvernement. Contrairement aux Vengeurs qui sont indépendants et qui bénéficient de certains privilèges accordés par le gouvernement fédéral, la Freedom Force dépend directement du Président des Etats-Unis. C'est Valérie Cooper qui supervise le groupe, au nom du Président. Celui-ci a totalement réhabilité le groupe, mais le pardon sera levé pour tous ses membres si un seul d'entre eux commet une entrave à la loi.

La créature extradimensionnelle nommée Spirale a travaillé quelque temps pour la Freedom Force, au moment de la capture de Magneto. Une aventurière qui a repris le nom de Spider-Woman fait depuis peu partie du groupe.

PREMIERE APPARITION: La Confrérie des Mauvais Mutants: X-MEN 141; La Freedom Force: X-MEN 199



MYSTIQUE

(Raven Darkhölme)
1ère app. (Darkhölme): MARVEL 16
(Mystique): MARVEL 18



AVALANCHE

(Dominic Petros)
1ère app.: X-MEN 141



MALICIA

(Vrai nom non révélé)
1ère app.: AVENGERS ANNUAL 10



LE COLOSSE

(Fred J. Dukes)
1ère app.: X-MEN 141



DESTINEE

(Irene Adler)
1ère app.: X-MEN 141



PYRO

(St John Allerdyce)
1ère app.: X-MEN 141



SPIRALE

1ère app.: X-MEN 199



SPIDER-WOMAN II

(vrai nom non révélé)
1ère app.: X-MEN 206



FURY, NICK

VERITABLE NOM: Nicholas Joseph Fury

PROFESSION: Directeur du SHIELD

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire

IDENTITE: Connue

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: New York City

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

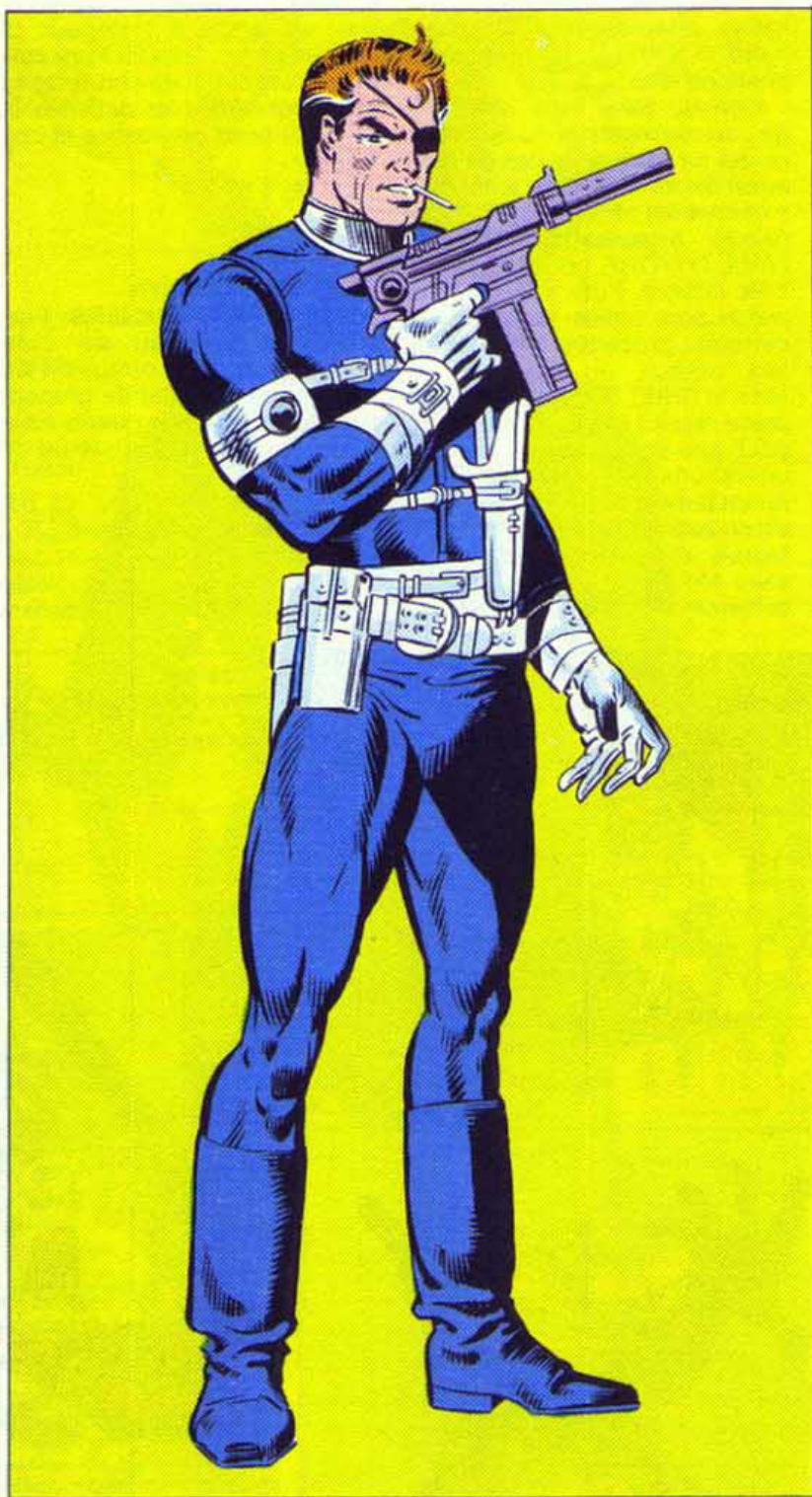
PARENTS CONNUS: Jack (père, décédé) - Dawn (sœur) - Jacob (alias Scorpio, frère, décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-colonel de l'Armée américaine; ex-membre de la CIA; directeur du SHIELD

BASE D'OPERATIONS: Q.G du SHIELD et son appartement de Manhattan

PREMIERE APPARITION: SERGEANT FURY AND HIS HOWLING COMMANDOS 1

ORIGINES: Nick Fury est le fils aîné d'un pilote américain mort pendant la première guerre mondiale. Fury grandit à Hell's Kitchen et en 1941, il s'engagea dans l'Armée. Après une période d'entraînement à Fort Dix au cours de laquelle Fury se révéla être un excellent soldat et un chef né, il partit pour l'Europe avec le grade de sergent. La seconde guerre mondiale faisait rage et Fury prit la tête des "Howling Commandos", des soldats spécialement entraînés et particulièrement téméraires. Au cours d'une mission en France, Fury dut être confié au service de soins intensifs du Professeur Berthold Sternberg qui lui inocula un sérum destiné à ralentir le processus de vieillissement du corps et que Fury prend une fois par an depuis. Puis le sergent Fury participa à la guerre de Corée au cours de laquelle les Howlers, de nouveau réunis, traversèrent le 38ème parallèle pour faire sauter une base ennemie. Fury fut alors promu sous-lieutenant. Sa collaboration avec les Services Secrets français pendant la guerre du Viêt-Nam dans les années 50 le promurent au rang de colonel et lui rapportèrent un emploi à plein temps à la CIA. Fury y resta quelques années, jus-



qu'à ce qu'une nouvelle organisation internationale d'espionnage, le SHIELD, lui propose le poste de directeur.

Depuis, Nick Fury s'occupe de l'administration du SHIELD, ce qui ne l'empêche pas de faire aussi du terrain. C'est ainsi qu'il a déjoué les attaques de dangereuses organisations comme l'AIM, l'HYDRA ou le ZODIAC. Très intègre, Fury a fait de son mieux pour utiliser au minimum certains procédés discutables des milieux de l'espionnage. Mais le SHIELD étant devenu un vaste réseau international, il ne peut pas superviser toutes ses opérations et certaines n'auraient jamais obtenu son accord s'il en avait été informé. Barbara Morse, alias Mockingbird (Oiseau Moqueur), a joué un rôle déterminant dans sa carrière en

lui révélant l'existence de groupes subversifs à l'intérieur de l'organisation. Depuis, Fury consacre l'essentiel de son temps à surveiller toutes les activités du SHIELD pour combattre la corruption.

TAILLE: 1,85 m

POIDS: 102 kg

YEUX: Marron

CHEVEUX: Châtains

SIGNES PARTICULIERS: Fury porte un bandeau sur l'oeil gauche. Son nerf optique a été touché par un éclat de grenade pendant la seconde guerre mondiale. Sa vision a diminué de 95%.

POUVOIRS: Nick Fury n'a pas de pouvoirs surhumains. Il a participé à trois guerres et à de nombreuses opérations militaires. Parachutiste (137 sauts à

son actif), ranger, pilote, il a reçu plusieurs distinctions militaires. Expert dans toutes les formes de combat, il a été boxeur à l'armée. Il est ceinture noire en Tae Kwan Do et ceinture marron en Jiu Jitsu. Fury s'est entraîné à la lutte avec Captain America, un des meilleurs dans la spécialité.

ARMES: En tant que directeur du SHIELD, Fury a accès à un armement sophistiqué. Ses armes personnelles comprennent un 45 automatique, un Luger allemand confisqué à l'ennemi et un semi-automatique Walther PPK. Il se sert aussi de gadgets divers, comme un maillot de bain pare-balles, un chapeau équipé d'un périscope pour voir derrière lui ou des vêtements imprégnés de matières explosives.



GALACTUS

VERITABLE NOM: Galactus

PROFESSION: Destructeur de planètes

IDENTITE: Universellement connue

STATUT LEGAL: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: La planète Taa

SITUATION DE FAMILLE: Inconnue

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: L'univers connu

PREMIERE APPARITION: USA: FF n. 48; FRANCE: Album FANTASTIQUES n. 2

ORIGINES: Galactus est le seul survivant d'un monde qui existait déjà avant le Big Bang (explosion qui a marqué le commencement de notre univers).

Né sur la planète Taa, celui qui devait devenir Galactus était un explorateur de l'espace. Chargé de découvrir pour son peuple un moyen de survivre à la fin imminente de leur monde, il n'en trouva aucun. Il prit alors un vieux vaisseau, et chercha à atteindre le noyau de l'univers.

Alors qu'il pénétrait tant bien que mal sa couche externe, il fut contacté par la conscience de l'Oeuf Cosmique (sphère de matière extrêmement dense, qui fut notre univers à son origine). L'Oeuf fit fusionner sa propre essence avec la sienne, et puis précipita ce "Galactus naissant" dans le Big Bang.

Il dérivait ainsi depuis des siècles dans l'espace, quand il fut remarqué par un des Gardiens (une ancienne race d'êtres, qui observent tout ce qui se passe dans l'univers). Celui-ci l'étudia, perçut la menace potentielle que représentait pour la vie son immense pouvoir, et ne lui permit de continuer sa route qu'après l'avoir enfermé dans une sorte d'incubateur.

En pénétrant dans l'orbite de la planète Archéopia, l'incubateur fut attaqué par une armada spatiale et Galactus fut libéré. Détruisant toute la flotte ennemie, il se tourna vers la planète qu'il survolait, et en consuma la biosphère. Ayant assouvi sa faim cosmique, il se construisit une immense base stellaire, et entama pour sa survie sa longue et interminable quête de planètes.

TAILLE: 8,70 m **CHEVEUX:** Couleur inconnue

POIDS: 18,2 tonnes **YEUX:** Couleur inconnue

TRAITS PARTICULIERS: La taille de Galactus diminue de 3 mètres quand il est en manque d'énergie vitale.

POUVOIRS: Le pouvoir cosmique de Galactus dépasse l'entendement humain. Son corps est imprégné des énergies de l'univers qui a précédé le Big Bang, et dont l'a doté l'Oeuf Cosmique lui-même. Galactus peut utiliser ces énergies dans de multiples directions. Parmi ses pouvoirs les plus rudimentaires, nous citerons: la restructuration moléculaire de la matière, la téléportation d'objets à travers l'espace et même le temps, et l'érection d'écrans énergétiques et de champs de force indestructibles.

Galactus est vêtu d'une armure intégrale, fabriquée à partir d'un métal inconnu qui lui permet de réguler et de contrôler son énergie personnelle. S'il devait retirer cette armure, les vastes énergies cosmiques qui l'habitent s'échapperaient de lui, et le transformeraient probablement en un mini-soleil. Galactus a besoin pour survivre d'un certain type de planètes: celles qui comportent une biosphère, quelle qu'elle soit. Les planètes qui le nourrissent ne sont donc pas forcément habitées d'êtres vivants. Le fait d'extraire, de convertir et d'absorber lui-même l'énergie biosphérique lui en faisant automatiquement perdre, Galactus préfère quelquefois avoir recours à une machine. Depuis quelque temps, pour des raisons inconnues, il a besoin de l'énergie biosphérique d'une planète par mois. Galactus est télépathe. Il peut sonder tout esprit qu'il rencontre, quelle que soit sa provenance géo-spatiale ou son degré d'évolution. Bien que son pouvoir lui permette de se déplacer tout seul dans l'espace, il voyage le plus souvent dans des vaisseaux de sa conception afin d'économiser ses énergies.



GALACTUS'S HERALDS (LES HERAULTS DE GALACTUS)



SURFER D'ARGENT

Norin Radd de Zenn-La — 1ère app.
F.F. 48 — France: FANTASY 1.



GABRIEL (Décédé)

Gabriel Lan de Xandar — Mentionné
dans F.F. 211 — France: NOVA 91.



AUTOMATE GABRIEL

Fabrique par Galactus - 1ère app.
F.F. 120 - France: NOVA 29



FIRELORD

Pyreus Krii de Xandar — 1ère app.
THOR 225 — France: Sp. Strange 16.



DESTRUCTEUR

Fabrique par Odin — Utilisé dans
THOR 228.



TERRAX LE CONQUÉRANT

Tyros de Laniak — 1ère app: F.F. 211 —
France: NOVA 91.



NOVA

Frankie Raye, une terrienne — 1ère app.
F.F. 244 — France: NOVA 108.

Durant des millénaires, Galactus fut un être solitaire. Plus récemment, il a utilisé son pouvoir cosmique pour se créer des serviteurs qui l'aident à trouver des mondes dont il puisse se nourrir. Comme ils précèdent leur maître et annoncent sa venue aux habitants des mondes choisis, on leur a donné le nom de hérauts. Pour des raisons connues de lui seul, Galactus a autorisé la plupart de ses anciens hérauts à conserver — même lorsqu'ils ne sont plus à son service — le pouvoir cosmique qu'il leur avait conféré.

GARDENER (LE JARDINIER)

VERITABLE NOM: Ord Zyonyz

IDENTITE: Secrète. Son existence est inconnue de la plupart des Terriens

STATUT LEGAL: Ne possède aucune citoyenneté

LIEU DE SELF-CONSCIENCE: Galaxie Seyfert M-77

PARENTS CONNUS: Aucun

PROFESSION: Botaniste

AUTRES NOMS: Aucun de connu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Doyens de l'Univers

BASE D'OPERATIONS: L'univers connu et divers micro-univers

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: MARVEL TEAM-UP 55

FRANCE: Album ARAIGNEE 6

ORIGINES: Le Jardinier, Doyen de l'Univers, appartient à l'une des premières races apparues après le Big Bang. Il consacra sa vie à embellir l'environnement en semant des graines de plantes, de fleurs et d'arbres sur des mondes nus ou dévastés. Au cours de ses périples, il a recueilli des milliards de semences diverses. Grâce à des techniques de culture très avancées, en un an, il peut recouvrir d'une végétation luxuriante une planète de la dimension de la Terre.

Il a acquis assez récemment une gemme-mystique qui permet à son possesseur de domestiquer l'énergie cosmique pour son usage personnel. Il a ainsi pu combattre l'Etranger, autre extraterrestre possédant une gemme-mystique et qui voulait lui ravir aussi la sienne. Mais, craignant d'avoir corrompu sa gemme en l'utilisant comme arme, le Jardinier l'abandonna. Plus tard, il la remplaça par celle portée par Adam Warlock.

TAILLE: 2,15 m **POIDS:** 135 kg **YEUX:** Pourpres **CHEVEUX:** Gris

POUVOIRS: Le corps du Jardinier est immortel, invulnérable au vieillissement, aux maladies et aux blessures. Seule la dispersion de la majeure partie des molécules de son corps pourrait empêcher le processus de régénération. Passionné de botanique, il ne s'est guère préoccupé de développer ses pouvoirs physiques et mentaux potentiels. S'il peut survivre dans l'espace et se passer de nourriture durant de longues périodes, il ne peut franchir des distances interstellaires sans l'aide de quelque moyen de propulsion.

ARMES: Le Jardinier porte généralement sur le front une des six gemmes-mystiques existant dans l'univers. Le précédent porteur de la gemme, Adam Warlock, pouvait, grâce à elle, émettre des rayons percutants, sonder les pensées ou piéger l'essence vitale ou l'âme de ses adversaires. En tant que Doyen, le Jardinier est invulnérable à l'influence corruptrice de la gemme qui lui permet de défier la gravité, de voyager dans l'espace à des vitesses supérieures à celle de la lumière et d'ouvrir des portes sur d'autres dimensions. Il l'utilise surtout pour accélérer la croissance des plantes et pour leur insuffler la vie.



GARGOYLE (LA GARGOUILLE)

VERITABLE NOM: Isaac Christians

PROFESSION: Ex-maire, aujourd'hui aventurier professionnel

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain, casier judiciaire vierge

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Christiansboro, Virginie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Ezekial (père, décédé) - Mary (mère, décédée) - Jeremiah (frère, décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: La Main à Six-Doigts - Les Défenseurs

BASE D'OPERATIONS: Secteur de New York

PREMIERE APPARITION: DEFENDERS 94

ORIGINES: Révolté par la pauvreté et les problèmes sociaux que connaît la petite ville édifiée par sa famille, Isaac Christians s'adonne à l'occultisme. Selon un rite appris en Inde, il évoque le démon Avarish et accepte d'assumer un corps de gargouille afin de pouvoir contribuer à la capture de Patsy Walker (Hellcat); en échange, il trouvera la solution aux problèmes de Christiansboro. Mais, voyant qu'Avarish et la diabolique Main à Six-Doigts avaient décidé la mort de Walker et de ses amis Défenseurs, il se rangea aux côtés des Défenseurs. Mais il fut condamné à être à jamais prisonnier d'un corps de Gargouille.

TAILLE: 1,75 m

POIDS: 130 kg

YEUX: Rouges

CHEVEUX: Néant

PEAU: Orange

CARACTERISTIQUES INHABITUELLES: La peau orange de la Gargouille s'apparente à celle du crapaud; il possède à chaque main quatre doigts à griffes, à chaque pied trois orteils à griffes et deux petites ailes membraneuses.

POUVOIRS: La Gargouille est couée de super-pouvoirs dérivés de son corps de démon. Il peut soulever jusqu'à deux tonnes. Sa peau épaisse résiste à l'impact d'un obus qui percerait une armure. Son corps est invulnérable à la maladie et à la vieillesse. Sa vitesse et son temps de réaction de même que l'acuité de ses sens sont ceux d'un humain dans sa jeunesse.

Les ailes rudimentaires de la Gargouille ont 1,70 m d'envergure; elles ne lui permettent pas de se maintenir en l'air; s'il vole, c'est grâce à son énergie bio-mystique, mais elles facilitent ses manœuvres. Sa vitesse dépasse 40 km/h. Il peut supporter son propre poids alourdi d'une charge de 100 livres.

La Gargouille est capable de manipuler l'énergie bio-mystique, pouvoir inhérent à la force vitale qu'il tire d'autres personnes.

La Gargouille ne draine pas la force vitale pour son usage personnel; il la laisse au contraire se dissiper dans la biosphère, comme l'air s'échappe d'un ballon.

En projetant rapidement son énergie mystique sur un objet ou une personne, la Gargouille engendre une force de percussion dont l'impact varie selon la quantité d'énergie projetée. La quantité maximale qu'il peut projeter, sans se mettre en danger, produit une force suffisante pour détruire une petite maison ou déplacer d'environ 30 m une personne de taille moyenne. Pour se protéger de certains sortilèges mystiques et des rafales d'énergie, il projette autour de lui un champ bio-mystique d'un rayon d'environ 1,50 m depuis le centre de son corps; il peut le maintenir pendant 3 minutes sans affaiblir sa propre énergie vitale.

La Gargouille doit savoir user de son pouvoir avec modération; une diminution trop forte ou trop rapide de son énergie vitale le mettrait en danger de mort. Il se sert généralement de ses mains pour diriger son énergie bio-mystique dont la manifestation est souvent accompagnée de "lumière noire".





GEIRRODUR

VERITABLE NOM: Geirrodur

IDENTITE: Inconnue de la population de la Terre

AUTRES NOMS: Weaponsmith

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Ulla (sa femme) - Rodi (son fils)

PROFESSION: Roi des Trolls

STATUT LEGAL: Citoyen du Domaine des Trolls

LIEU DE NAISSANCE: Domaine des Trolls, Cavernes de Gundersheim, Asgard

GROUPE D'APPARTENANCE: Trolls d'Asgard

PREMIERE APPARITION: JOURNEY INTO MYSTERY N. 101

BASE D'OPERATIONS: Asgard

ORIGINES: Geirrodur est né chez les Trolls qui vivaient dans le sous-sol d'Asgard. Son père, forgeron, lui apprit les secrets de son métier et, à sa mort, Geirrodur lui succéda. Pour apaiser le courroux d'Odin, qu'il avait suscité en coupant les cheveux de Sif, Loki, dieu du mal, s'en alla chercher des présents chez les Trolls. Il fit forger à Geirrodur le marteau Mjolnir qu'il offrit à Odin (plus tard, Odin ensorcela le marteau et autorisa Thor à s'en servir). En retour, Loki aida Geirrodur à destituer Vaidemaris, le roi des Trolls. Geirrodur s'est forgé, lui aussi, une épée magique. Un de ses plus grands exploits est la fabrication de machines fouisseuses pouvant forer des passages transdimensionnels. L'un d'eux va des cavernes d'Asgard jusqu'aux entrailles de la Terre.

TAILLE: 1,80 m **POIDS:** 215 kg **YEUX:** Bruns **CHEVEUX:** Bruns

TRAITS PARTICULIERS: Comme tous les Trolls, Geirrodur a un aspect simiesque et il est recouvert d'une toison rousse rugueuse.

POUVOIRS: Il possède tous les attributs de sa race: force supérieure à la force humaine (il soulève environ 25 tonnes), énorme endurance (2 fois 1/2 celle d'un humain), résistance (la peau du Troll est beaucoup plus épaisse que celle de l'humain). Si les Trolls peuvent vivre sous terre, c'est qu'ils ont moins besoin d'oxygène que les humains et que leur vue est adaptée à l'obscurité. Ils sont une espérance de vie moyenne de 1500 ans.

ARMES: L'épée de Geirrodur, appelée Tordenstok, a été forgée dans le métal Uru, que l'on ne trouve que dans le royaume des Trolls. Elle possède certaines propriétés magiques et elle est pratiquement indestructible.

GLORIAN

VERITABLE NOM: Thomas Gideon

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: The Dreamer (le Rêveur)

LIEU DE NAISSANCE: Rochester, New York

PARENTS CONNUS: Gregory Gideon (père, décédé) - Claire Gideon (mère, décédée)

PROFESSION: Apprenti façonneur de rêves

STATUT LEGAL: Ex-citoyen des Etats-Unis

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

BASE D'OPERATIONS: Tout l'Univers connu

GROUPE D'APPARTENANCE: Apprenti du Façonneur de Mondes

PREMIERE APPARITION: En tant que Thomas Gideon, aux USA: FANTASTIC FOUR 135 en France: NOVA 44. En tant que Glorian: HULK N. 191

ORIGINES: L'avion dans lequel Thomas Gideon, fils du milliardaire Gregory Gideon, voyageait avec ses parents fut pris par l'explosion d'une bombe nucléaire expérimentale russe. Thomas et son père, seuls survivants, furent recueillis par un chalutier russe et hospitalisés. Sachant qu'ils allaient mourir à brève échéance des suites de l'irradiation, Gregory passa ses derniers mois à inventer un appareil — la machine éternité — capable de drainer les gènes de mutants des Fantastiques; il espérait ainsi arrêter le processus de sa déchéance cellulaire (et celle de son fils). Mais l'expérience échoua et Gideon fut tué par l'Homme-Dragon qui avait échappé à son contrôle. C'est alors qu'apparut au milieu des débris le Façonneur de Mondes (Shaper of Worlds), attiré là par les rêves d'un acolyte de Gideon. Il emmena Thomas Gideon, le guérit et l'aïda à développer ses capacités. Le jeune Gideon devint l'élève du Façonneur sous le nom de Glorian.

TAILLE: 1,75 m **POIDS:** 70 kg **YEUX:** Roses **CHEVEUX:** Orange **PEAU:** Dorée

POUVOIRS: Glorian a le pouvoir de drainer et de manipuler les tachyons, groupes de particules qui se déplacent à une vitesse au moins égale à celle de la lumière. Avec les tachyons, Glorian crée des ponts hyperspatiaux grâce auxquels il voyage à travers tout un monde ou entre les systèmes solaires; les particules de son corps sont alors converties en tachyons analogues. Il n'a besoin ni d'air, ni de nourriture durant ses déplacements et il peut emmener des passagers avec lui.

Elève du Façonneur, Glorian a appris à restructurer des portions de réalité en manipulant mentalement les énergies cosmiques. Il ne crée pas des illusions, mais il modifie vraiment la réalité pendant une durée maximum de 23 heures.

Glorian ne possède aucun super-pouvoir physique et il ignore à peu près tout du combat corps à corps.



GOLIATH

VERITABLE NOM: Erik Josten

PROFESSION: Ex-aventurier et contrebandier, aujourd'hui criminel professionnel

IDENTITE: Connue des autorités

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

AUTRES NOMS: Power Man, Smugler (Contrebandier)

LIEU DE NAISSANCE: Milwaukee, Wisconsin

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

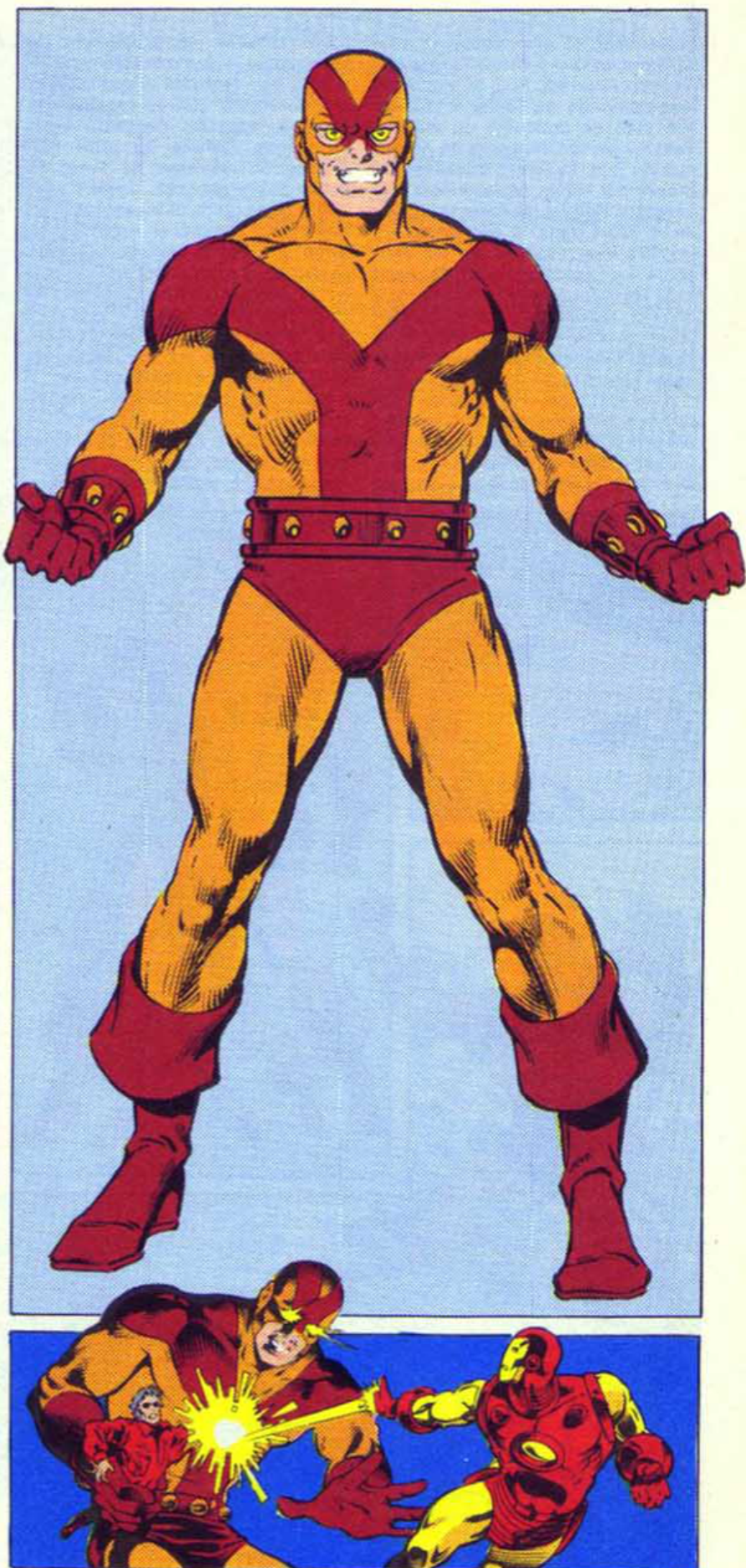
GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-associé de Swordsman, allié de l'Enchanteresse, complice de la Veuve Noire, de Crâne Rouge, du Mandarin, du Comte Nefaria et du Moissonneur, membre de la Légion de la Mort et des nouveaux Maîtres du Mal

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: Power Man: VENGEURS 21 - Contrebandier: SPECTACULAR SPIDER-MAN 49 (France: NOVA 52) - Goliath III: IRON MAN ANNUAL 7.

ORIGINES: Erik Josten était un mercenaire à la solde d'un savant nazi, le baron Zemo, et chargé de faire passer du matériel volé dans la forteresse sud-américaine du baron. Celui-ci put alors construire une machine projetant une forme inconnue de radiation mutagène ("rayons ioniques") capable de donner des super-pouvoirs physiques à un sujet. Le 1er sujet fut l'industriel Simon Williams qui deviendra Wonder Man. Peu après, Zemo quitta sa base sud-américaine en laissant fonctionner sa machine à "rayon ionique". Blessé par les autorités sud-américaines au cours d'un cambriolage, Josten chercha refuge dans la forteresse abandonnée de Zemo où il découvrit la machine. Il attira l'attention mystique de l'Enchanteresse, prêtresse asgardienne qui avait été l'alliée de Zemo, qui lui donna la possibilité de se soumettre au traitement. Il acquit de grands pouvoirs physiques. L'Enchanteresse lui fournit un costume et le baptisa Power Man. Power Man se rendit aux Etats-Unis où il aida l'Enchanteresse dans sa tentative de discréditer et de vaincre les Vengeurs. Ce plan ayant échoué et l'Enchanteresse ayant disparu, Power Man se rendit aux Vengeurs qui le relâchèrent.

Peu après, Power Man s'allia au criminel Swordsman et à la Veuve Noire qui venait de subir un lavage de cerveau par les Chinois. Vaincus par les Vengeurs mais laissés libres,



Power Man et Swordsman se mesurèrent en vain à Crâne Rouge et à Captain America. Puis le Mandarin leur demanda de l'aider à réaliser son plan de conquête du monde. Vaincus par les Vengeurs en Amérique du Sud, ils furent extradés aux États-Unis où le Moissonneur les contacta. Puis ils rallièrent la Légion de la Mort dans le but précis de prendre leur revanche sur les Vengeurs. La Légion parvint à capturer tous les Vengeurs en activité mais ceux-ci s'évadèrent et soumièrent leurs ravisseurs. Power Man et la plus grande partie de l'équipe furent jugés et emprisonnés.

A sa sortie de prison, Josten apprit que le nom de Power Man avait été pris par le héros Luke Cage et il fut battu dans le combat qui l'opposa à Cage pour le droit à ce titre. La

force conférée par la machine de Zemo détruit inexplicablement. Il remisa son costume et prit un emploi de docker afin de renouer des contacts avec les contrebandiers. Le Comte Nefaria lui offrit une chance de retrouver sa force en échange de services. Josten s'acquitta de sa tâche et fut soumis à un traitement destiné à accroître sa force. En réalité, Nefaria cherchait seulement à voler le pouvoir de Josten et de ses acolytes. Josten profita de ce que les Vengeurs infligeaient une défaite à Nefaria pour s'échapper. Il retourna sur les docks où, sous le nom de Contrebandier, il monta une opération réussie de contrebande de marchandises de marché noir. L'Araignée ayant découvert le pot aux roses, il n'eut aucun mal à vaincre Josten. Livré

aux autorités, Josten fut condamné et incarcéré pour la seconde fois.

A sa libération, Josten se rendit en Californie pour y rencontrer le Dr Karl Malus, savant criminel de Los Angeles, spécialisé dans l'étude des super-pouvoirs. Il négocia avec lui la restitution de sa force perdue; de plus Malus lui fit prendre de l'élixir de croissance inventé par le Dr Henry Pym (alias le 1er Homme-Fourmi, Goliath et Pourpoint Jaune). Josten acquit ainsi une force physique plus grande que jamais. Il prit le nom de Goliath et se déchaîna pour faire connaître sa puissance au monde. Il fut défié par une partie des Vengeurs de la Côte Ouest qui l'enfermèrent dans leur laboratoire de Los Angeles. Il fut libéré par les alliés du Moissonneur et lutta aux côtés de celui-ci contre les Vengeurs de la CO, la Vision et la Sorcière Rouge. Mais après la défaite du Moissonneur et de ses alliés, Goliath fut de nouveau incarcéré.

TAILLE: 1,80 m

POIDS (Josten): 101 kg

CHEVEUX: Bruns

CARACTERISTIQUES: Les yeux de Goliath sont remplacés par des sphères d'énergie.

FORCE: Lorsqu'il a sa taille normale de 1,80 m, Goliath peut soulever entre 20 et 30 tonnes. Avec sa taille maximum de 18 m, il peut soulever jusqu'à 100 tonnes.

POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: Goliath a le pouvoir d'accroître sa taille et sa masse. Il garde une taille donnée jusqu'à ce qu'il ait décidé d'en changer (s'il est inconscient, il ne peut reprendre sa taille normale). Sa croissance exige l'acquisition rapide de masse corporelle afin qu'il conserve des formes proportionnées. Cette masse dérive vraisemblablement d'une source extradimensionnelle. Elle fortifie ses tissus cellulaires, y compris les os et les muscles, ce qui lui permet de supporter l'accroissement de poids. Au fur et à mesure que Goliath grandit, son poids augmente au cube de sa taille. C'est ainsi que, pour une taille de 1,80 m, il pèse 100 kg tandis que pour une taille de 18 m, il pèse 100000 kg ($100 \times 10 \times 10 \times 10$).

LIMITES: Le temps maximum durant lequel Goliath peut conserver sa taille de 18 m n'est pas connu. Toujours sujet à la fatigue physique et mentale, il doit se reposer après de longues périodes d'efforts. Après le repos, le passage de la taille normale à la taille maximum s'effectue en 30 secondes environ; s'il est fatigué, le changement prendra plus de temps ou sera même impossible à réaliser.





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: DE-

FENDERS 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 dévoilant les activités illécites 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 psioniquement 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



HAVOK

VERITABLE NOM: Alexander ("Alex") Summers

PROFESSION: Etudiant en géophysique

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Honolulu, Hawaii

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Scott (son frère), Christopher (son père), Katherine Anne (sa mère, décédée), Philip (son grand-père), Deborah (sa grand-mère), Madelyne Pryor-Summers (sa belle-soeur)

GROUPE D'APPARTENANCE: Membre réserviste des X-Men

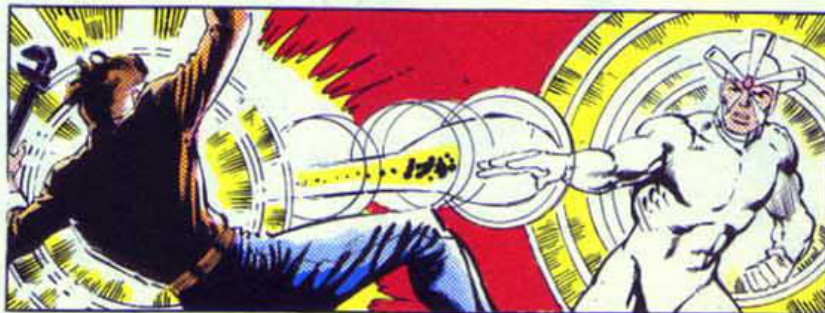
BASE D'OPERATIONS: Berkeley, Université de Californie. Travaille souvent dans les montagnes de l'Arizona.

PREMIERE APPARITION: (Summers) X-Men 54
(Havok) X-Men 58

ORIGINES: Alexander Summers est le second fils de Christopher Summers, pilote d'essai de l'armée de l'air des Etats-Unis, et de sa femme, Katherine Anne. Alex était tout jeune adolescent lorsque, de retour de vacances avec sa famille dans un avion privé, leur appareil se retrouva face à un vaisseau extragalactique de l'Empire Shi'ar. Le choc était inévitable, et le petit avion prit feu. Katherine Anne Summers poussa ses deux fils dans le vide avec le seul parachute utilisable. Scott et Alex échappèrent ainsi aux Shi'ar, qui capturèrent leurs parents. (Scott et Alex crurent longtemps que ceux-ci étaient morts, jusqu'à ce qu'ils retrouvent leur père, devenu Corsaire, leader des Starjammers, un groupe d'aventuriers de l'espace).

Les deux garçons furent malgré tout assez grièvement blessés, car le parachute était surchargé et ils s'écrasèrent violemment sur le sol. Le choc effaça de leur mémoire tout souvenir de l'accident. Après deux semaines d'hospitalisation, Alex fut placé dans un orphelinat de Omaha, dans le Nebraska. Puis il fut adopté et perdit tout contact avec son frère pendant plusieurs années.

Alex ignorait tout du pouvoir de mutant de Scott, et de son identité de Cyclope au sein des X-Men. C'est quand il entra à l'université qu'il prit conscience de son propre pouvoir, grâce à un professeur d'archéologie nommé Ahmet Abdol — lui-même mutant, se faisant appeler le Pharaon Vivant — qui découvrit qu'un lien psychique le liait à Summers. Tous deux possèdent la même capacité à absorber et transformer les radiations cosmiques, mais curieusement, Abdol ne peut exercer son pouvoir qu'au travers du corps de Summers. Abdol captura donc le jeune homme et l'emmena dans son laboratoire en Egypte. Là, il réussit à écarter le corps de Summers des radiations cosmiques ambiantes pour que son propre corps puisse enfin exercer son pouvoir latent. Abdol devint alors le Monolithe Vivant, un mutant gigantesque au pouvoir cos-



mique terrifiant. Il fut défait lors d'un combat contre les X-Men, quand le pouvoir de Summers, trop longtemps réprimé par l'écran imaginé par Abdol, finit par faire surface. Incapable de contrôler les ondes de choc émises par son corps, Summers décida de rester dans le désert d'Égypte plutôt que de retourner aux États-Unis avec les X-Men.

Peu après, il fut capturé par une des sentinelles chasseuses de mutants et conduit au QG de Larry Trask, le fils de l'inventeur des sentinelles. Trask remit à Summers un costume destiné à canaliser l'énergie cosmique présente dans son corps, et lui donna le nom de code de Havok. Quand les X-Men délivrèrent des prisonniers de Trask, Summers suivit son frère et ses amis aux États-Unis, où il débuta un entraînement intensif pour apprendre à contrôler son pouvoir. Bientôt, sa maîtrise fut telle qu'il pouvait utiliser son pouvoir exactement quand il le voulait, ce qui faisait de lui un adversaire redoutable au combat.

Il tomba amoureux de Lorna Dane, une mutante connue sous le nom de Polaris. Ni lui ni elle ne souhaitaient mener une vie d'aventuriers. Ils découvrirent qu'ils avaient en commun la passion de la géophysique et depuis, ils travaillent ensemble sur une thèse de doctorat. Ils effectuent leurs re-

cherches dans les montagnes Diablo, en Arizona. Havok et Polaris ne sont pas des membres permanents des X-Men, mais ils leur apportent leur soutien dans les situations délicates.

TAILLE: 1,80 m

POIDS: 80 kg

YEUX: Marron

CHEVEUX: Blonds

FORCE: Havok possède la force normale d'un homme de son âge et de sa taille qui prend régulièrement de l'exercice.

POUVOIRS CONNUS: Havok est un mutant dont le pouvoir consiste à absorber l'énergie cosmique ambiante, la transformer selon un processus inconnu, et la relâcher sous forme d'ondes qui chauffent au contact de l'air et le transforment en plasma. (Le plasma est un état atteint par la matière surchauffée par une surcharge de particules atomiques). Spontanément, ces ondes émanent de son corps dans toutes les directions, à moins qu'il ne choisisse de les orienter dans une seule. Havok lui-même est insensible à la chaleur intense qu'il crée. On ignore s'il est sensible à d'autres sources de chaleur.

L'énergie relâchée par Havok n'est pas une véritable force de frappe. Quand ses vagues de plasma très chaud frappent un objet, l'écart soudain de température le fait souvent ex-

ploser, ou bien le désintègre. Mais si Havok dirige son énergie sur un être humain, celui-ci s'en tirera tout au plus avec une sévère migraine, mais ne sera pas brûlé.

Le corps de Havok absorbe constamment de l'énergie cosmique. Quand les cellules de son corps arrivent à saturation, le surplus d'énergie cosmique est expulsé en quantités infimes. Le corps de Havok met environ 16 heures à se recharger à sa capacité maximale. La concentration qu'exige le relâchement d'énergie dans une direction précise demande à Havok un effort considérable, aussi bien physique que mental, surtout si l'action se poursuit dans le temps. Mais Havok maîtrise suffisamment son pouvoir pour en connaître ses limites et savoir le ménager.

La nature précise du lien qui l'unit au Monolithe Vivant n'est pas connue. On sait seulement que la transformation cosmique opérée par Summers interfère avec la métamorphose d'Ahmet Abdol en Monolithe Vivant.

AUTRES POUVOIRS: Havok est un athlète de bon niveau. Grâce à l'entraînement des X-Men, sa force, sa vitesse et sa résistance sont au-dessus de la moyenne. En revanche, il est peu aguerri aux techniques du combat à mains nues.



HAWKEYE (OEIL DE FAUCON)

VERITABLE NOM: Clinton Francis Barton

PROFESSION: Aventurier

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Goliath II, L'Archer d'Or

LIEU DE NAISSANCE: Waverly, Iowa

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Barbara Morse (alias Oiseau Moqueur, épouse), Harold Barton (père, décédé), Edith Barton (mère, décédée), Bernard "Barney" Barton (frère, décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Vengeurs de la Côte Ouest

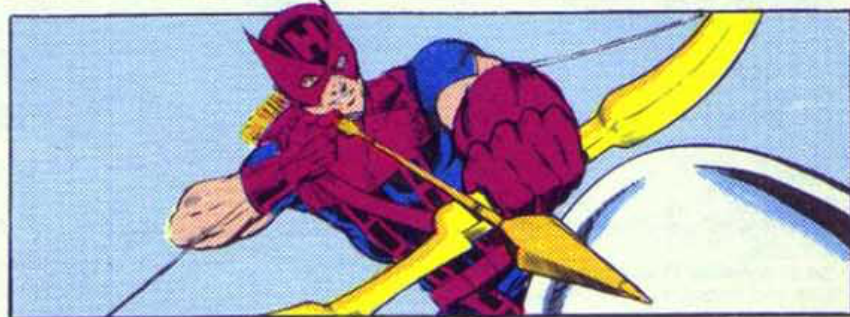
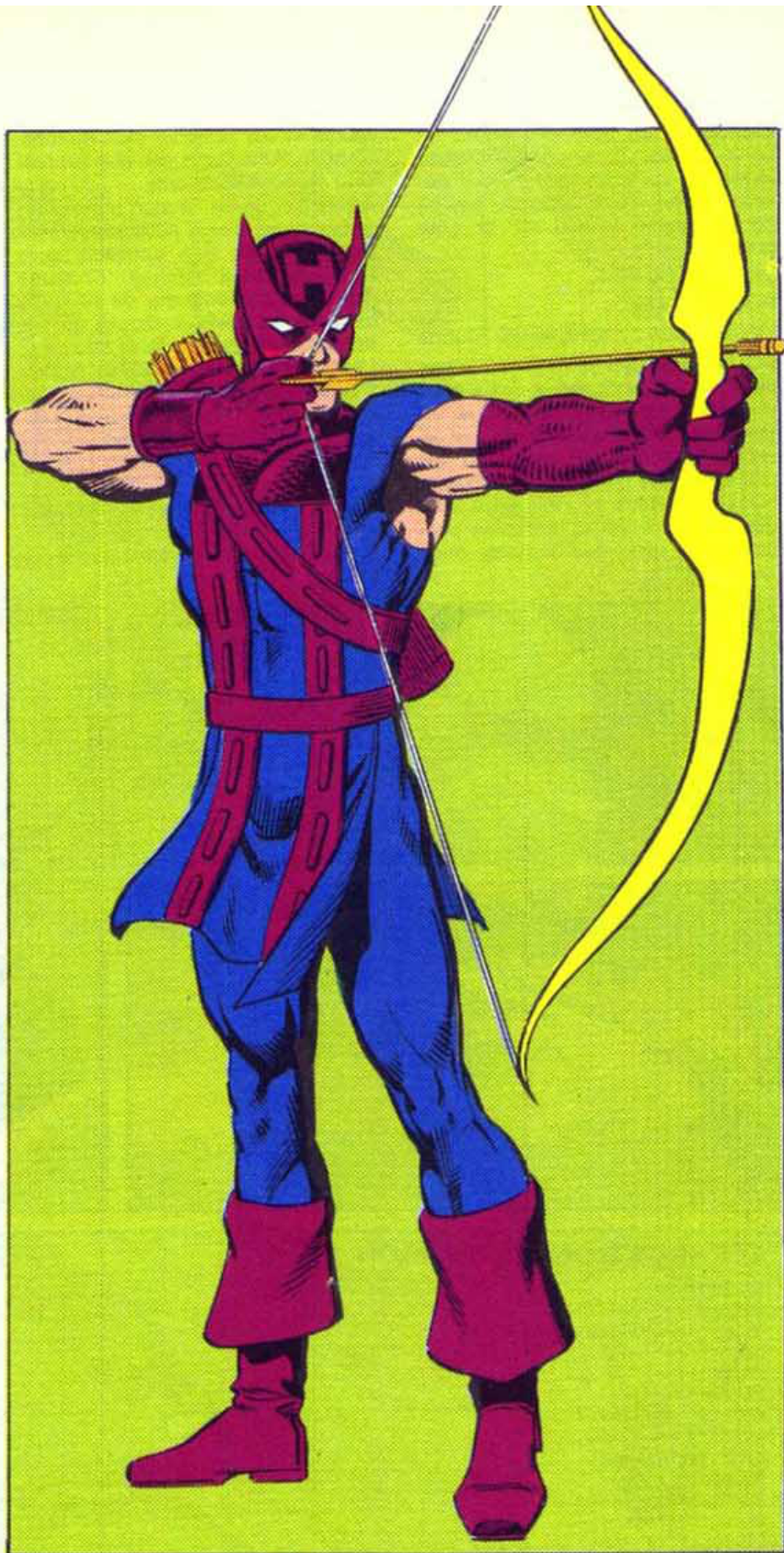
BASE D'OPERATIONS: Los Angeles

PREMIERE APPARITION: TALES OF SUSPENSE 57, AVENGERS 64

ORIGINES: Clinton Barton était le plus jeune fils d'un couple de petits commerçants. Il perdit ses parents dans un accident d'automobile alors qu'il n'avait que huit ans et son frère et lui furent placés dans un orphelinat. Six ans plus tard, Clint et Barney s'enfuirent et rejoignirent un cirque ambulancier. Le clou du spectacle, un lanceur de couteaux nommé Swordsman, s'aperçut très vite que Clint était doué pour le tir à l'arc et il le prit sous sa coupe.

Le jeune Barton s'entraîna huit heures par jour pendant quatre ans avant de devenir professionnel et d'exécuter un numéro sous le nom d'Oeil de Faucon. A l'âge de dix-huit ans, Clint Barton découvrit que son maître volait dans la caisse. Comme il refusait d'être son complice, Swordsman tenta de se débarrasser de lui en coupant une corde en haut de laquelle Clint était monté pour lui échapper. Laissant Clint pour mort, Swordsman s'enfuit. Découvert par son frère Barney, Clint fut conduit à l'hôpital. Souffrant de multiples fractures aux jambes, il ne put rejoindre ses amis forains qu'un an plus tard.

Un jour, Clint eut l'occasion de voir Iron Man en action et il décida de mettre lui aussi ses talents au service de la justice. Ses débuts furent malheureux: lors de sa première apparition en public, on le prit pour un voleur et par la suite, son attirance pour l'espionne soviétique la Veuve Noire lui fit commettre quelques actions illégales. Mais quand Iron Man découvrit la vraie nature d'Oeil du Faucon, il le recommanda aux Vengeurs. Oeil de Faucon prit pendant quelque temps le surnom de Goliath II après avoir absorbé le sérum de croissance d'Henry Pym. Puis il reprit sa première identité et s'accorda quelques



escapades en solo. Au cours de l'une d'elles, il rencontra Oiseau Moqueur, qu'il épousa. Puis il devint le chef d'une seconde équipe de Vengeurs basée sur la côte ouest.

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 104 kg

YEUX: Bleus **CHEVEUX:** Blonds

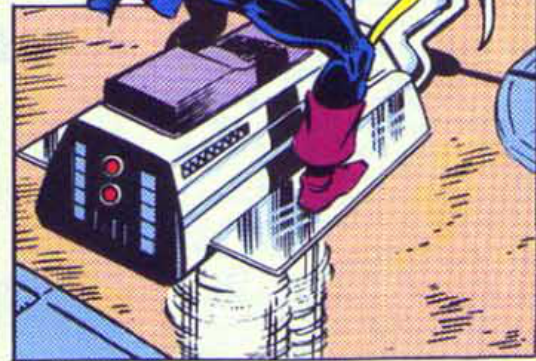
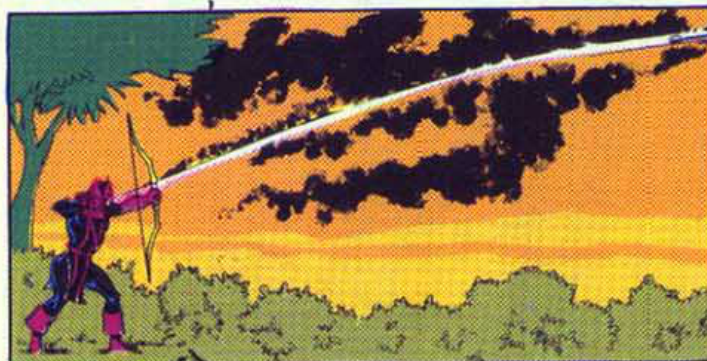
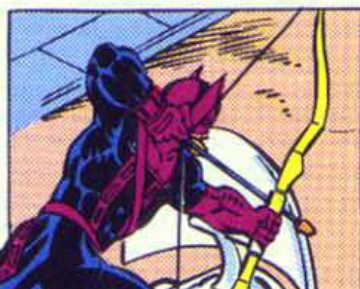
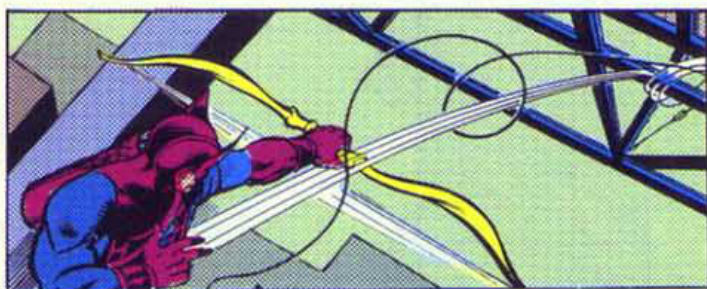
POUVOIRS: Oeil de Faucon n'a pas de pouvoirs surhumains mais c'est un athlète de niveau olympique, un gymnaste, un acrobate et surtout un excellent archer; sa précision est telle qu'à une distance de soixante mètres, il atteint sa cible dans 95% des cas. Ses yeux sont plus perçants que ceux des humains ordi-

naires et ses réflexes plus rapides. Captain America a été son professeur particulier de lutte.

ARMES: Oeil de Faucon utilise plusieurs types d'arcs particulièrement perfectionnés. Son carquois contient trente-six flèches. Chacune d'elles a une longueur de soixante centimètres environ. Douze de ces flèches sont des modèles standard. Les autres sont des flèches explosives, fumigènes, éclairantes (au magnésium), lacrymogènes, thermiques, des flèches à l'acide ou des flèches qui libèrent une colle extra-forte.

Mais Oeil de Faucon possède des modèles encore plus sophistiqués, fabriqués par Tony Stark ou Henry

Pym: électro-flèches, vibro-flèches, flèches avec un système d'alarme, flèches-fusées ou flèches-boomerangs. Le carquois d'Oeil de Faucon est conçu pour contenir les trente-six flèches selon une disposition précise. Elles sont maintenues en place par un système de fixation qui les empêche de tomber même si le carquois est à l'envers. Chaque empennage porte une encoche spéciale qui permet à Oeil de Faucon de différencier les flèches par simple toucher. Bien qu'Oeil de Faucon modifie régulièrement son assortiment de flèches, celles décrites page suivante font partie de son arsenal depuis le début de sa carrière.



LES ARCS D'OEIL DE FAUCON

GRAND ARC

Hauteur: 1,87 m

Composition: Fibre de verre renforcée

Poids: 2 kg

Puissance: 36 kg

Propriété spéciale: Tir à distance

ARC ORDINAIRE

Hauteur: 1,65 m

Composition: Fibre de verre renforcée

Poids: 2,5 kg

Puissance: 34 kg

Propriété spéciale: Tous usages

ARC COMBINE

Hauteur: 1,60 m

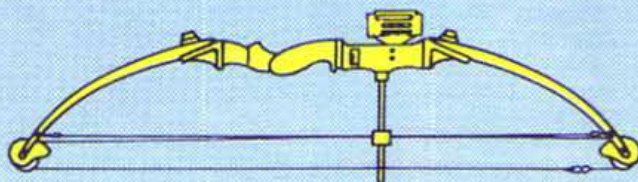
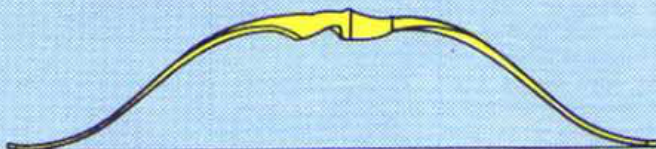
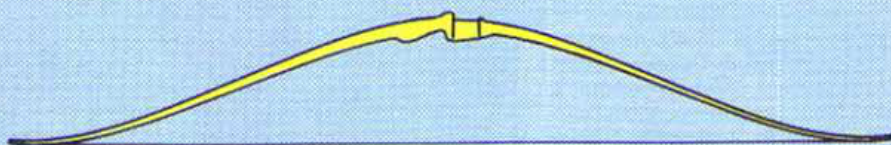
Composition: Poignée en alliage de magnésium, corps en epoxy

Poids: 3,7 kg

Puissance: 27 kg

Propriété spéciale: Tir à distance

Inconvénients: Plus lourd, plus encombrant



GROS PLAN D'UN MODULE



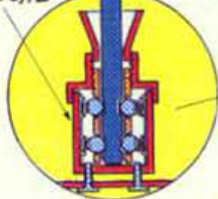
OUVERTURE À RESSORT
SYSTÈME D'OUVERTURE PAR PRESSION DU DOIGT

LANIÈRE D'ATTACHE

CARQUOIS

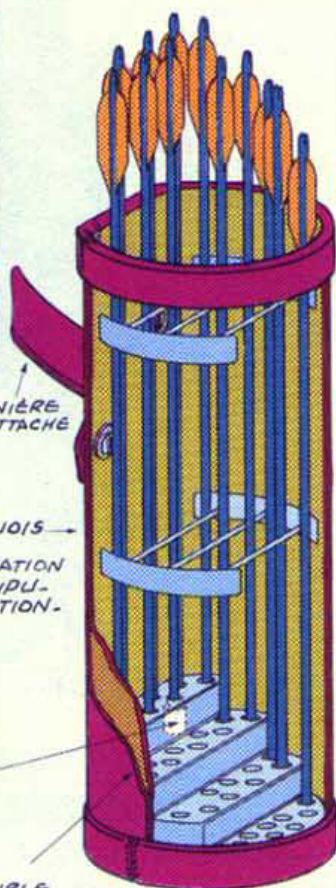
COMPARTIMENTATION FACILITANT LA MANIPULATION.

SYSTÈME DE FIXATION D'UNE FLÈCHE

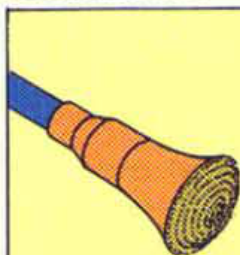


DOUBLE ÉPAISSEUR DE CUIR.

LE CARQUOIS D'OIL DE FAUCON



LES FLÈCHES



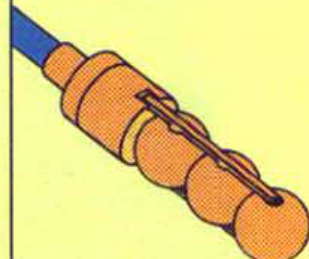
FLÈCHE-VENTOUSE
Pointe couverte de micro-adhésifs.



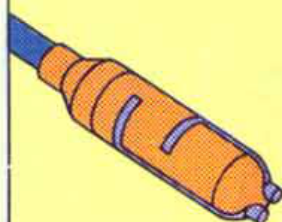
FLÈCHE-CÂBLE
Contient un câble de 15 mètres.



FLÈCHE AU MASTIC
Contient une ampoule de substance collante.



FLÈCHE À BOULES
Trois câbles terminés par de petites boules enserrant la cible.



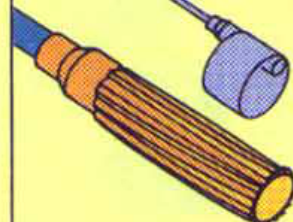
ELECTRO-FLÈCHE
Génère une charge de 21 000 Volts.



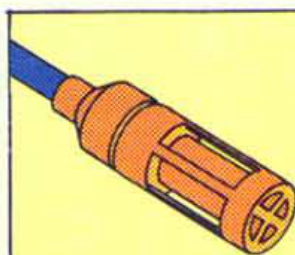
FLÈCHE-FILET
Lâche un filet de 3 mètres de large.



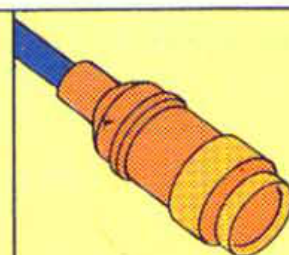
FLÈCHE-FUSÉE
Contient de petits missiles.



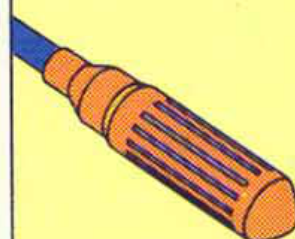
FLÈCHE-BOMERANG
Contient un mécanisme de retour au point de départ.



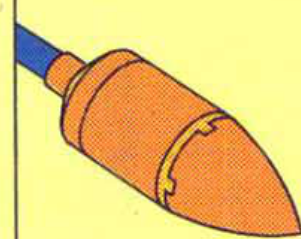
FLÈCHE SONIQUE
Emet 95 décibels deux secondes après le tir.



FLÈCHE EXPLOSIVE
Contient une charge de plastic.



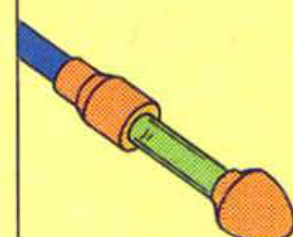
FLÈCHE FUMIGÈNE
Emet d'épais nuages de fumée chimique.



FLÈCHE ÉCLAIRANTE
Contient une poudre de magnésium.



FLÈCHE LACRYMOGÈNE
Dégage un gaz lacrymogène trois secondes après le tir.



FLÈCHE À L'ACIDE
Contient une ampoule d'acide nitrique concentré.

HEADMEN

Groupe de "cerveaux criminels". Chacun d'entre eux a été victime d'une expérience ou d'un accident qui l'a gravement défiguré ou mutilé.
PREMIERE APPARITION COLLECTIVE: DEFENDERS # 21



SHRUNKEN BONES

(DR JEROLD MORGAN, BIOLOGISTE) Les expériences de Morgan dans la compression cellulaire ont entraîné un rétrécissement de son squelette mais pas de sa peau.



CHONDU LE MYSTIQUE

(HARVEY SCHLEMMERMAN, MAGICIEN) Cet amateur d'arts mystiques fut transformé par le chirurgien Nagan en être démoniaque super-puissant.



L'HOMME-GORILLE

(DR ARTHUR NAGAN, CHIRURGIEN) La tête de Nagan fut greffée sur un corps de gorille dont il a la force et l'agilité.



RUBY

(THURSDAY RUBINSTEIN, SAVANT) A la place de sa tête, elle s'est greffée un ordinateur en plastique organique souple qui peut prendre n'importe quelle forme.



HELA

VERITABLE NOM: Hela

PROFESSION: Déesse de la Mort

STATUT LEGAL: Citoyenne d'Asgard, reine de Hel et de Niffleheim

IDENTITE: Connue des citoyens d'Asgard

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Asgard

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Les dieux d'Asgard

BASE D'OPERATIONS: Hel et Niffleheim, royaumes d'Asgard

PREMIERE APPARITION: JOURNEY INTO MYSTERY 102

ORIGINES: Hela est née, il y a des siècles, de parents dont l'identité n'a pas encore été révélée, dans le Jotunheim, la dimension des géants. On suppose qu'elle est la fille de Loki, le dieu asgardien du mal et de la sorcière géante Angrboda. Le jour de sa majorité, Odin en fit la déesse de la Mort. Elle devait régner sur les âmes de ceux qui n'étaient pas tombés au champ de bataille et qui regagnaient les royaumes de Hel et de Niffleheim, tandis qu'Odin construisait le palais de Valhalla pour y abriter les âmes de ceux qui mouraient en héros. Hela tenta de s'approprier le royaume d'Odin pour régner sur tous les morts d'Asgard, mais Odin fit obstacle à son ambition. Hela abandonna le combat et retourna dans son royaume.

TAILLE: 1,98 m

POIDS: 227 kg

YEUX: Verts

CHEVEUX: sans

POUVOIRS: Hela a tous les attributs d'une femme asgardienne et d'autres talents inhérents à sa fonction de déesse de la Mort. Elle a une force prodigieuse (une femme asgardienne peut soulever au moins 25 tonnes), elle est immunisée contre la maladie et ne craint pas les blessures (la chair et les os des Asgardiens sont trois fois plus denses que ceux des humains). Hela a le pouvoir de vie et de mort sur ses compatriotes, les dieux d'Asgard. Mais la mort d'un Asgardien est différente de celle d'un mortel. Son âme habite son corps sans vie jusqu'à ce que la déesse de la Mort vienne l'en extirper pour la conduire dans un lieu de repos éternel comme Hel et Niffleheim. En principe, Hela se contente d'attendre qu'un Asgardien succombe avant de lui prendre son âme. Mais elle peut aussi le tuer par simple toucher, ou en envoyant un rayon d'énergie mystique. Elle a le pouvoir de ramener à la vie un dieu récemment décédé, mais elle l'utilise rarement. Elle possède le pouvoir de lévitation, de projeter des illusions, de déguiser son apparence et de se déplacer sous sa forme astrale.

HELIOPOLIS GODS (LES DIEUX D'HELIOPOLIS)

Les Dieux d'Héliopolis sont des entités aux apparences humaines mais avec des pouvoirs divins et qui étaient idolâtrées par les Egyptiens il y a trois mille ans. Leur origine se perd dans la nuit des temps. Vers la fin de la vingt-et-unième dynastie d'Egypte (aux environs de 945 avant J.C.), les Héliopolitains furent mis en prison par l'un des leurs, le traître Seth et ne réussirent à s'échapper que très récemment. Héliopolis, la Cité du Soleil, est un royaume qui se trouve dans une autre dimension, voisine de celle de la Terre.



HORUS

DIEU-FAUCON

Première apparition: THOR 240



OSIRIS

DIEU DU CIEL

Première apparition: THOR 240



ISIS

DÉESSE DE LA FERTILITÉ

Première apparition: THOR 240



SETH

DIEU DU MAL

Première apparition: THOR 240



GEB

DÉESSE DE LA TERRE

Première apparition: THOR 241



NOUT

DÉESSE DU CIEL

Première apparition: THOR 241

HELLCAT

VERITABLE NOM: Patricia Walker dite Patsy

PROFESSION: Aventurière

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine - Casier judiciaire vierge

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Centerville, Californie

SITUATION DE FAMILLE: Mariée

PARENTS CONNUS: Joshua Walker (père), Dorothy Walker (mère, décédée) Bea Walker (belle-mère), Robert Baxter (ex-mari), Daimon Hellstrom (époux)

GROUPE D'APPARTENANCE: ex-Vengeur, ex-Défenseur

BASE D'OPERATIONS: San Francisco - Californie

PREMIERE APPARITION: F.F. 3 (Patsy Walker) - Avengers 144 (Hellcat)

ORIGINES: Patricia Walker est la fille unique d'un ingénieur en aéronautique et d'une scénariste de bandes dessinées dont le plus grand succès fut une histoire inspirée de la vie de Patricia et de ses amis. Patsy, mal à l'aise d'avoir été ainsi exploitée par sa mère, fut soulagée quand la série cessa de paraître. Patsy épousa un ami d'enfance, Robert Baxter, que Dorothy Walker avait présenté dans sa B.D. comme le soupirant de sa fille. Baxter était officier de l'Armée de l'air et Patsy passa sept ans de sa vie d'une base aérienne à l'autre.

Quand son mari trouva un poste de chef de la sécurité chez Brand dans le New Jersey, Patsy Walker rencontra le Fauve et découvrit son identité. Il lui fit promettre de garder le secret, en échange de quoi il l'aiderait à devenir une super-héroïne. Une fois séparée de son mari, Patsy Walker retrouva le Fauve, alors membre des Vengeurs, et lui rappela sa promesse. En participant à l'enquête des Vengeurs sur les activités criminelles de la Brand Corporation, Patsy découvrit le costume porté par Greer Nelson quand elle était la Chatte. Elle le revêtit, prit le nom de Hellcat et se servit de ses qualités d'athlète pour aider les Vengeurs. Dragon-Lune la persuada de l'accompagner sur Titan où elle augmenta son potentiel psionique à l'aide d'appareils électroniques et organiques. Hellcat y apprit également les arts martiaux. Quand elle revint sur Terre, elle accepta l'offre des Défenseurs de faire partie de leur équipe. Elle y rencontra Daimon Hellstrom, le Fils de Satan, qu'elle épousa. Le couple vit à San Francisco où il enquête sur les phénomènes paranormaux. Patsy reprend, par intermittence, son identité de Hellcat.

TAILLE: 1,72 m

YEUX: Bleus

POUVOIRS: Hellcat n'a pas de pouvoirs surhumains mais c'est une athlète de niveau olympique et entraînée aux arts martiaux. Un simple conditionnement mental a permis à sa force, son agilité et sa vitesse d'atteindre leur top-niveau. Hellcat peut soulever ou presser 115 kg, sauter trois mètres en hauteur et courir à 50 Km/heure pendant dix minutes. Grâce aux expériences de Dragon-Lune, Hellcat possède certains talents psioniques dont celui de résister au contrôle mental.

ARMES: Le costume de Hellcat porte des griffes rétractables sur les gants et les bottes et il amplifie ses capacités physiques. Hellcat utilise un câble de neuf mètres terminé par un crochet, qu'elle propulse au moyen d'un mécanisme utilisant du gaz comprimé. Ce câble lui permet de se déplacer, soit en se balançant, soit en marchant dessus.



POIDS: 57 kg

CHEVEUX: Roux

HELLFIRE CLUB (LE CLUB DES DAMNÉS)

Le Club des Damnés fut fondé en Angleterre vers 1760: c'était, à l'origine, un cercle privé réservé à l'élite de la société anglaise. Le Club proposait à ses adhérents des distractions, qui allaient souvent à l'encontre des bonnes mœurs de l'époque, mais il leur permettait surtout d'exercer leur influence sur la vie économique et politique du pays.

Vers 1770, les membres les plus éminents du Club, sous la conduite de Sir Patrick Clemens, ex-membre du Parlement, et de sa maîtresse, l'actrice Diana Knight, émigrèrent à New York où ils fondèrent un nouveau Club des Damnés. Clemens et Knight en étaient les leaders sous les noms du Roi Noir et de la Reine Noire. Le Quartier Général du Club était alors une vieille église abandonnée de l'actuelle cinquième Avenue.

De nos jours, le Club compte parmi ses membres les personnes les plus riches, les plus célèbres et les plus puissantes du monde. L'adhésion se fait par invitation seulement et le Club est considéré comme l'ultime symbole de la réussite sociale.

Pour le public et pour la plupart des adhérents, le Club est une organisation très respectable qui donne des soirées au cours desquelles l'élite de la nation se réunit officiellement pour conclure des marchés économiques et politiques.

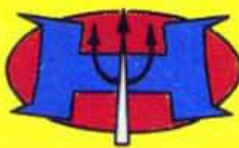
Les membres les plus éminents du Club appartiennent au Cercle Intérieur. Ils portent des costumes façon XVIIIème siècle pour assister aux réunions. Leurs positions à l'intérieur du Cercle correspondent à celles d'un jeu d'échecs: les chefs sont les rois et les reines, puis viennent les fous et les cavaliers. Il peut y avoir deux rois (un blanc et un noir) ou deux reines en place simultanément mais dans la mesure du possible, cette situation est évitée car elle fait naître des rivalités. Lorsqu'un roi succède à un autre, il prend la couleur opposée à celle de son prédécesseur. Ainsi quand Sebastian Shaw remplaça le Roi Blanc, il devint le Roi Noir.

A l'insu de la plupart des membres du Club, le Cercle Intérieur prépare une conspiration qui lui permettra de diriger le monde. Il dispose d'importantes ressources financières, d'une technologie de pointe et d'une armée de mercenaires pour mener à bien des activités subversives. Il recherche aussi activement des membres possédant des super-pouvoirs. C'est dans ce but que le précédent Roi Blanc avait engagé le Dr Stephen Lang dont les robots-sentinelles devaient capturer des mutants. Mais l'opération fut un échec et le Cercle en fit porter la responsabilité au Roi Blanc. Il fut démis. Sébastian Shaw devint le Roi Noir et, Emma Frost, la Reine Blanche.

Shaw et Frost, les leaders du Cercle Intérieur, sont eux-mêmes des mutants. Frost dirige l'Académie du Massachusetts qui forme les enfants de l'élite du pays mais aussi de jeunes mutants, les Hellions, pour en faire de futurs membres du Club des Damnés. Quant à Shaw, il a passé un accord secret avec le gouvernement pour construire dans son usine des sentinelles destinées à chasser, capturer et étudier les mutants mais Shaw compte bien sûr utiliser ces robots pour le compte personnel du Cercle.

Dans un passé récent, le mutant Jason Wyngarde, plus connu sous le nom du Cerveau, chercha à être admis dans le Cercle Intérieur. Pour prouver sa valeur, il hypnotisa Phénix afin qu'elle accepte de devenir la Reine Noire du Club. Mais l'opération provoqua sa transformation en Phénix Noir et elle fit de Wyngarde un être végétatif et simple d'esprit dont le Cercle rejeta bien sûr la candidature. La Reine Noire actuelle est Séléne, une sorcière venue de Nova Roma, qui veut détrôner Emma Frost.

Le Cercle Intérieur compte une douzaine de membres dont les identités sont pour la plupart secrètes.



LE ROI NOIR
(Sebastian Shaw, P.D.G. de Shaw Industries Inc.)
Mutant qui absorbe l'énergie cinétique et la convertit en force physique.
Première app. X-MEN 129
Membre actif.



LE FOU NOIR
(Harry Leland, Avocat)
Mutant qui augmente la masse de toute personne ou objet à une distance de 100 mètres maximum.
Première app. X-MEN 129
Membre actif.



LA REINE BLANCHE
(Emma Frost, Directrice d'école)
Télépathe.
Première app. X-MEN 129
Membre actif.



LE FOU BLANC
(Donald Pierce, magnat de l'industrie minière)
Cyborg avec quatre membres artificiels et possédant une force surhumaine.
Première app. X-MEN 129
Expulsé du Cercle.



LE CERVEAU
(Jason Wyngarde, profession inconnue)
Mutant doté d'un pouvoir d'hypnotisme.
Première app. X-MEN 4
Candidature rejetée.



LA REINE NOIRE
(Séléne se prétendant déesse)
Mutante et sorcière avec des pouvoirs psioniques et télékinésiques étendus.
Première apparition: NEW MUTANTS 9
Membre actif.



MERCENAIRE A LA SOLDE DU CLUB DES DAMNÉS.

HELLIONS

Les Hellions sont de jeunes mutants, élèves d'Emma Frost, la Reine Blanche du Club des Damnés. Ils suivent les cours de l'Académie du Massachusetts, une école privée située dans les Monts Berkshire, dont Miss Frost est la directrice. Elle entraîne les Hellions dans le but d'utiliser leurs pouvoirs pour servir les intérêts du Cercle Intérieur du Club des Damnés, une organisation qui cherche à s'emparer du pouvoir politique et économique par des moyens légaux et d'autres crapuleux.

Première apparition: NEW MUTANTS 16.

ROULETTE

Elevée à Atlantic City, Roulette est la benjamine d'une famille de six enfants, deux filles et quatre garçons. Son père travaille dans un des casinos d'Atlantic City. Avant de rejoindre les Hellions, Roulette a beaucoup traîné avec les gangs du coin.

JETSTREAM

Jetstream est un Berbère qui s'amusait beaucoup grâce à son pouvoir de voler. Mais son corps supportait mal la colossale énergie qu'il générait et un jour, Jetstream prit feu. Pour le sauver et lui permettre de continuer à utiliser ses pouvoirs, le Club des Damnés le transforma en cyborg. Par reconnaissance, Jetstream s'est engagé à servir le Club pour le restant de sa vie.

TAROT

L'histoire de Tarot est à ce jour inconnue.

THUNDERBIRD II

James Proudstar et son frère John, Indiens apaches, possédaient tous deux les mêmes pouvoirs. John se joignit aux X-Men mais il fut tué en action pendant sa seconde mission. James rendit le Professeur Xavier et ses élèves responsables de la mort de son frère et jura de le venger. Il s'entraîna avec les Hellions et prit à son tour le nom de Thunderbird. Thunderbird II s'attaqua aux X-Men et tenta de tuer le Professeur Xavier. Mais il comprit qu'il faisait fausse route et que ni Xavier, ni les X-Men n'étaient responsables de la mort de John. Xavier invita James à rejoindre les Nouveaux Mutants mais il choisit de rester avec les Hellions.

EMPATH

Empath appartient à une famille castillane d'origine noble mais déchue. Il a voulu se mêler de la bagarre qui a opposé Thunderbird aux X-Men et pour ce faire, il s'est servi de Firestar. Courroucée, la Reine Blanche l'a privé temporairement de ses pouvoirs. Pour se venger de sa défaite contre les X-Men, Empath a organisé l'enlèvement des Nouveaux Mutants, Magma et Solar.

CATSEYE

On pense que la mutation de Catseye s'est produite dès la naissance. Cela expliquerait pourquoi ses parents l'ont abandonnée. Elle a passé la plus grande partie de son enfance sous sa forme féline. Mais depuis qu'on l'a confiée à Emma Frost, cette dernière a encouragé le développement de la personnalité humaine de Catseye.

ROULETTE

VERITABLE NOM: Jennifer Stavros

PROFESSION: Etudiante

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire - Mineure

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Atlantic City, New Jersey

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

PREMIERE APPARITION: NEW MUTANTS 16

TAILLE: 1,52 m

POIDS: 41 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: Roulette peut générer des disques d'énergie qui modifient le champ des probabilités autour de sa victime. Les disques blancs portent bonheur, les disques noirs portent malheur.



JETSTREAM

VERITABLE NOM: Haroun Ibn Sallah al-Rashid

PROFESSION: Etudiant

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen marocain sans casier judiciaire - Mineur

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Massif du Rif - Maroc

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

PREMIERE APPARITION: NEW MUTANTS 16

TAILLE: 1,67 m

POIDS: 66 kg

YEUX: Noirs

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Jetstream peut générer une énergie thermochimique qui propulse son corps dans l'air comme une fusée. Son système bionique lui permet de maîtriser son pouvoir.



TAROT

VERITABLE NOM: Marie-Ange Colbert
PROFESSION: Etudiante
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyenne française sans casier judiciaire - Mineure
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Lyon, France
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
PREMIERE APPARITION: NEW MUTANTS 16
TAILLE: 1,68 m
POIDS: 53 kg
YEUX: Verts
CHEVEUX: Roux
POUVOIRS: Tarot peut matérialiser les personnages et les objets d'un jeu de tarot qu'elle a toujours sur elle. Ils apparaissent alors grandeurs nature et obéissent à ses ordres mentaux. Le fonctionnement exact du pouvoir de Tarot est encore inconnu.



THUNDERBIRD II

VERITABLE NOM: James Proudstar
PROFESSION: Etudiant
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire - Mineur
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Réserve apache de Camp Verde - Arizona
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Neal (père), Maria (mère), John (frère, décédé)
PREMIERE APPARITION: NEW MUTANTS 16
TAILLE: 1,84 m
POIDS: 97 kg
YEUX: Noirs
CHEVEUX: Noirs
POUVOIRS: En tant que mutant, Thunderbird possède une force et une endurance sur-humaines.



EMPATH

VERITABLE NOM: Manuel Alfonso Rodrigo de la Rocha
PROFESSION: Etudiant
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen espagnol sans casier judiciaire - Mineur
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Province de Castille - Espagne
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
PREMIERE APPARITION: NEW MUTANTS 16
TAILLE: 1,78 m
POIDS: 72 kg
YEUX: Noirs
CHEVEUX: Châtains
POUVOIRS: Empath a le pouvoir de manipuler les émotions et les sentiments.



CATSEYE

VERITABLE NOM: Sharon Smith (Son nom de baptême est inconnu)
PROFESSION: Etudiante
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire - Mineure
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Inconnu. On suppose que c'est Boston.
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
PREMIERE APPARITION: NEW MUTANTS 16
TAILLE: 1,82 m
POIDS: 54 kg
YEUX: Lavande
CHEVEUX: Lavande
POUVOIRS: Catseye a le pouvoir de se transformer en félin tout en conservant son intelligence humaine. Sous sa forme animale, Catseye peut grimper aux murs et elle a la force d'un tigre de taille adulte.



HELLSTROM

VERITABLE NOM: Daimon Hellstrom

PROFESSION: Démonologue, exorciste, expert en sciences occultes, ex-prêtre

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

IDENTITE: Secrète. Le public sait toutefois qu'Hellstrom est apparenté au diable.

AUTRES NOMS: Fils de Satan

LIEU DE NAISSANCE: Greentown, Massachusetts

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Patricia "Patsy" Walker (sa femme), "Satan" (son père), Victoria (sa mère, décédée), Satana (sa soeur, décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Hellstrom & Hellstrom, Enquêtes Paranormales; ex-membre des Défenseurs

BASE D'OPERATIONS: San Francisco, Californie

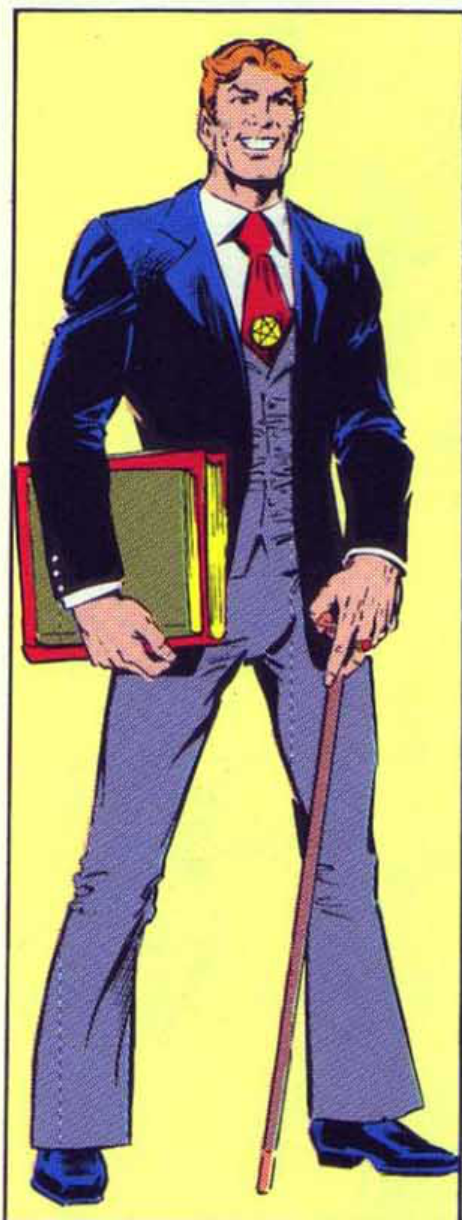
PREMIERE APPARITION: MARVEL SPOTLIGHT 12

ORIGINES: Daimon Hellstrom est le fils d'un démon qui a pris le nom de "Satan" après que le malin eut pris possession de son corps, et d'une mortelle, Victoria Wingate. Désirant un héritier pour le cas où il lui arriverait quelque chose, le démon prit l'apparence humaine et s'établit près de Fire Lake, dans le Massachusetts. Là, il séduisit une jeune femme puis l'épousa, sans lui révéler sa véritable identité. Daimon Hellstrom naquit au bout d'un an, suivi d'une fille, Satana, trois ans plus tard.

Malgré la marque qu'il portait à la poitrine, Hellstrom grandit dans l'ignorance de ses origines. Sa mère découvrit la vérité quand il était adolescent, alors que "Satan" avait organisé une cérémonie dans leur cave, à laquelle participait également sa soeur. Le choc traumatisa la jeune femme à tel point qu'on dut l'interner dans un hôpital psychiatrique. Grâce à des soins intensifs, elle retrouva assez de lucidité pour raconter sa vie dans un journal. Entre-temps, Hellstrom et sa soeur avaient été séparés et placés dans des orphelinats, et "Satan" avait disparu dans les entrailles de la Terre. Victoria mourut peu après.

Hellstrom passa le reste de son adolescence dans son orphelinat, sans aucun contact avec sa soeur et son père. Devenu adulte, il entra dans un monastère pour devenir prêtre. Mais juste avant son ordination, alors qu'il allait avoir 21 ans, Hellstrom reçut la notification officielle de l'héritage de la maison de son père, à Greentown. C'était la première fois qu'il y retournait depuis son enfance. Il y trouva le journal de sa mère, et les révélations qu'il contenait le stupéfièrent. C'est alors que "Satan" le fit venir à lui télépathiquement, à travers un passage interdimensionnel. Pour





la première fois, Hellstrom se trouva en présence de son père sous son apparence de démon. Celui-ci lui ordonna de ne pas écouter les conseils de sa mère, et de rester avec lui en enfer. Mais Hellstrom ne l'entendit pas de cette oreille et s'opposa à "Satan". Cette confrontation se solda par une demi-victoire d'Hellstrom, qui réussit à soulever les esclaves de "Satan" contre leur maître, et à voler son trident et son chariot. Durant cette bataille, Hellstrom prit conscience de son pouvoir, hérité de son père. Il se proclama Fils de Satan, et pendant les années qui suivirent, il combattit diverses manifestations du mal sur Terre et dans d'autres dimensions. Il dut même affronter sa soeur Satana, devenue un succube. Parallèlement à ses activités, le fils de Satan conserva son identité civile de Daimon Hellstrom, expert en occultisme.

Au cours de sa carrière, le fils de

Satan apporta plusieurs fois son aide aux Défenseurs et fit même partie de leur groupe pendant quelques temps. Là, il tomba amoureux de Patsy Walker, alias Hellcat, une justicière mortelle. C'est à cette époque qu'il vainquit son père dans un ultime combat.

Peu après, l'Homme Miracle, un super-vilain, attaqua Hellstrom et lui vola son âme noire, qui se réincarna plus tard en un serpent. Définitivement débarrassé du mal, Daimon Hellstrom renonça à son identité de Fils de Satan. Il épousa Patsy Walker, quitta les Défenseurs, et s'installa à San Francisco où il ouvrit un cabinet d'enquêtes dans le domaine du surnaturel. Hellstrom publie depuis un journal spécialisé dans l'occultisme et est devenu une sommité en matière de démonologie. Il n'use de son identité de Fils de Satan que pour défendre sa réputation, ou lorsqu'un dan-

ger menace le public.

TAILLE: 1,85 m

POIDS: 82 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Roux

FORCE: Daimon Hellstrom possède la force normale d'un homme de son âge et de sa corpulence, qui prend régulièrement de l'exercice.

En tant que Fils de Satan, il peut soulever 340 kg.

POUVOIRS: Daimon Hellstrom, en tant que simple mortel, possède encore des pouvoirs surnaturels. Mais on ignore si ces pouvoirs viennent de lui, ou bien sont dus à son trident. Avec cet objet, Hellstrom peut projeter un "feu infernal", sorte d'énergie mystique comparable à celle du Cavalier Fantôme, qui provoque une grande douleur à la personne touchée, car elle atteint sa force vitale. Hellstrom projette ce feu par rafales. Il peut aussi jeter des sorts pour se transporter — ou transporter les autres — dans des dimensions mystiques. On ne sait pas s'il possède d'autres pouvoirs surhumains.

EX-POUVOIRS: Sous l'identité du Fils de Satan, Hellstrom possédait des pouvoirs occultes conférés par l'âme noire, l'alter ego démoniaque de son âme d'humain. La tache de naissance en forme de pentagone qu'il porte à sa poitrine est la manifestation physique de cette présence. Le Fils de Satan peut projeter du feu avec ses doigts, ou avec son trident, ce qui en augmente la puissance. Le trident lui sert aussi à entrer en lévitation et à voler. En projetant un jet constant de feu, il peut engendrer une poussée assez forte pour être soulevé. Il dirige sa course avec la pointe de son trident. Il peut aussi modifier sa vitesse en variant la quantité de feu projetée. Cette opération requiert une grande concentration, si bien que le Fils de Satan ne peut voler plus d'une demi-heure. Sa vitesse maximale est de 50 km/heure.

Le Fils de Satan fait apparaître mystiquement son costume de démon en donnant aux trois doigts du milieu de chaque main la forme d'un trident, et en laissant le feu investir son corps. Il peut utiliser ses pouvoirs sans être en costume. Il a autrefois usé de ses pouvoirs pour voyager à travers le temps, vers l'ancien Atlantis.

ARMES: Hellstrom possède un trident fait de netharium, un métal "psychosensitif" qu'on ne trouve que dans le royaume extradimensionnel de Satan. Ce trident sert de vecteur aux énergies mystiques utilisées par Hellstrom. Mais on ne connaît pas la nature de celles-ci depuis qu'il a perdu l'âme noire.

HER (ELLE)

VERITABLE NOM: Aucun

PROFESSION: Aucune

STATUT LEGAL: Aucun

IDENTITE: Existence inconnue des habitants de la Terre

AUTRES NOMS: Paragon

LIEU DE NAISSANCE: La Ruche, Shard Island, Océan Atlantique

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Hyper-espace

PREMIERE APPARITION: HULK ANNUAL 6 (sous le nom de Paragon) - MARVEL TWO-IN-ONE 61 (sous le nom de Elle)

ORIGINES: L'entité désignée sous le nom de "ELLE" fut créée par un groupe de savants nommé l'Enclave, qui voulait donner naissance à un être parfait conçu dans une éprouvette.

Quelques années auparavant, un physicien nucléaire, Maris Morlak, un biologiste, Jerome Hamilton, un technicien en électronique, Carlos Zota, et un généticien, Wladyslaw Shinski, avaient formé l'Enclave et fondé une Citadelle de la Science à laquelle ils avaient donné le nom de code de "La Ruche". Ils voulaient unir leurs connaissances pour mettre au point une technologie qui permettrait d'instaurer sur Terre une dictature humanitaire. Leur premier projet fut la création d'une forme de vie parfaite qui devait être produite en masse. Le prototype du projet, un être qu'ils avaient appelé LUI, s'avéra être plus puissant qu'ils ne l'avaient prévu et il échappa à leur contrôle. LUI causa indirectement la mort d'Hamilton et il mit la Ruche à sac avant de quitter la Terre. Après avoir remis la Citadelle en état, les membres de l'Enclave poursuivirent leurs travaux sur une autre entité génétique. Au moment où la créature allait naître, ils demandèrent l'aide du Dr Strange (ignorant qu'il était sorcier) pour qu'il pratique une petite opération sur son cerveau afin qu'elle n'échappe pas à leur contrôle. Mais le plan échoua et Paragon détruisit la Citadelle. Morlak et Zota, les deux savants survivants, abandonnèrent alors ce projet pour se consacrer à d'autres expériences. Paragon se cacha dans un cocon de sa fabrication pour méditer sur son existence.

Paragon sortit de son cocon quelques mois plus tard sous sa forme définitive. Elle apprit l'existence de LUI et décida qu'ils devaient unir leurs destinées pour créer une race parfaite. Pour atteindre ce but, Paragon se transforma de façon à devenir la compagne idéale pour LUI: ELLE. Mais LUI (qui entre-temps avait pris le nom d'Adam Warlock) était mort en voulant protéger l'Univers contre Thanos. ELLE chercha le corps de Warlock pour lui insuffler son pouvoir cosmique mais elle ne put ressusciter que son corps et pas son âme.

TAILLE: 1,98 m

POIDS: 177 Kg

CHEVEUX: Blonds

YEUX: Blancs

PEAU: Dorée

POUVOIRS: ELLE possède le pouvoir de manipuler l'énergie cosmique. Les cellules de son corps, véritables récepteurs d'énergie cosmique, fonctionnent comme des batteries qui lui assurent une source permanente de puissance. En se concentrant, ELLE peut utiliser cette énergie pour manipuler les molécules ou projeter des rafales de force. Elle peut aussi agir sur les gravitons ce qui lui donne la possibilité de voler. L'énergie cosmique lui donne des aptitudes physiques extraordinaires. ELLE peut soulever 70 tonnes et ses réflexes sont dix fois plus rapides que la moyenne. ELLE est infatigable et insensible à la douleur ordinaire. Seule la dispersion de ses molécules pourrait causer sa mort. Si elle est blessée, ELLE fabrique un cocon d'énergie cosmique avec les molécules environnantes à l'intérieur duquel elle se régénère. Elle ne vieillit pas et est pour ainsi dire immortelle. Elle peut insuffler sa force cosmique à des personnes décédées. Elle réanime les tissus mais si l'âme du défunt s'est envolée, elle ne peut la lui restituer.



HERCULES (HERCULE)

VERITABLE NOM: Héraclès (Hercule étant la forme latine)

PROFESSION: Aventurier

STATUT LEGAL: Citoyen de l'Olympe - Provisoirement citoyen américain en tant que membres des Vengeurs

IDENTITE: Publiquement connue

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Thèbes, Grèce

SITUATION DE FAMILLE: Marié à Déjanire (décédée) puis à la déesse Hébé (séparé)

PARENTS CONNUS: Zeus (père), Alcmène (mère, décédée), Amphytrion (père adoptif, décédé), Iphiclès (demi-frère, décédé), Neptune (Poséidon) et Pluton (oncles), Vénus (Aphrodite, cousine), Arès, Apollon, Hermès, Héphestos (demi-frères), Athéna, Artémis (demi-sœurs)

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Dieux de l'Olympe, les Vengeurs, les Champions de Los Angeles (dissous)

BASE D'OPERATIONS: L'Olympe. Récemment, Hercule a séjourné à New York et à Los Angeles.

PREMIERE APPARITION: THOR ANNUAL 1

ORIGINES: Prévoyant des dangers imminents pour l'Olympe et l'Humanité, Zeus voulait engendrer un fils capable de défendre les Dieux et les Hommes. Il se déguisa en Amphytrion et séduisit l'épouse de celui-ci, la mortelle Alcmène. De cette union naquit Hercule, un enfant d'une incroyable force qui, à l'âge d'un an, étrangla deux serpents qui l'avaient attaqué. Mais Hercule est surtout célèbre pour ses douze travaux qu'il accomplit pour que Zeus lui accorde l'immortalité. Au cours de ses travaux, Hercule provoqua la colère de trois Eternels qui restèrent ses ennemis. En exterminant les oiseaux carnivores de Stymphale, il irrita le Dieu de la Guerre, Arès, à qui ils avaient été offerts. En capturant Cerbère, il offensa Pluton. Cependant, c'est le centaure Nessus qui causa la mort d'Hercule. Il kidnappa sa femme Déjanire: Hercule lui décocha une flèche. Feignant de se repentir, le centaure mourant dit à Déjanire de prendre un peu de son sang et de s'en servir comme d'un charme si Hercule lui préférait un jour une autre femme. Mais son sang était empoisonné par le venin de l'Hydre de Lerne dans lequel Hercule avait trempé sa flèche. Peu après la mort de Nessus, Déjanire, affolée par l'infidélité de son époux, frotta du sang de Nessus sur une tunique d'Hercule. En enfilant le vêtement, Hercule se tordit de douleur. Horrifiée, Déjanire se suicida. Pour mettre fin à son agonie, Hercule fit élever un bûcher et s'y jeta. C'est alors que Zeus intervint: il éteignit les flammes et emmena Hercule sur l'Olympe où il en fit un Immortel.

TAILLE: 1,95 m

YEUX: Bleus

POIDS: 148 Kg

CHEVEUX: Brun foncé

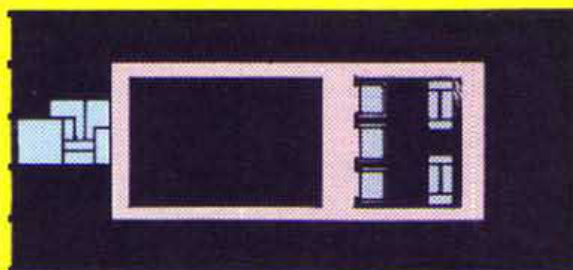
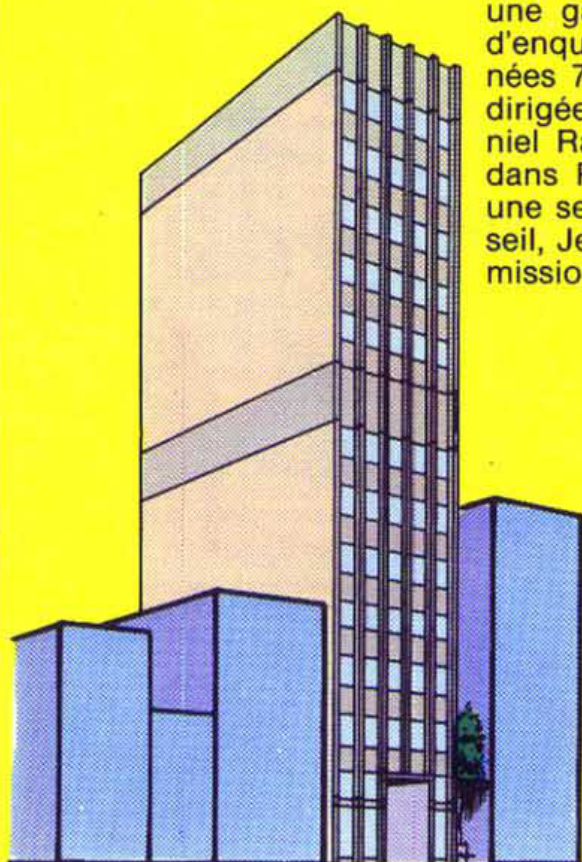
POUVOIRS: Hercule est le plus puissant des Dieux de l'Olympe mais aussi des Humanoïdes ayant mis le pied sur la Terre. Il peut soulever cent tonnes, porter un vaisseau spatial, renverser un bulldozer et déraciner un séquoia. Comme tous les dieux de l'Olympe, il ne vieillit pas et ne connaît pas la maladie. Les balles ne lui causent que des éraflures qui cicatrisent à une vitesse impressionnante. Il est invulnérable au feu. Seules l'incinération totale de son corps ou la dispersion de la plupart de ses molécules pourraient le tuer. Mais, même dans ce cas, Zeus ou un autre Dieu pourraient certainement le ramener à la vie.

ARMES: Hercule était célèbre dans la Grèce Antique pour ses talents d'archer. Mais depuis la trahison de Nessus et le suicide de Déjanire, il répugne à utiliser son arc. Avant qu'il ne revienne sur l'Olympe, son arme favorite était une massue de bois. Elle fut supplantée par une masse que le Dieu Héphestos avait forgée dans l'adamantine, substance légendaire dont le Dr Myron McLain a tiré l'adamantium. Cette masse est indestructible et a même résisté au marteau de Thor.

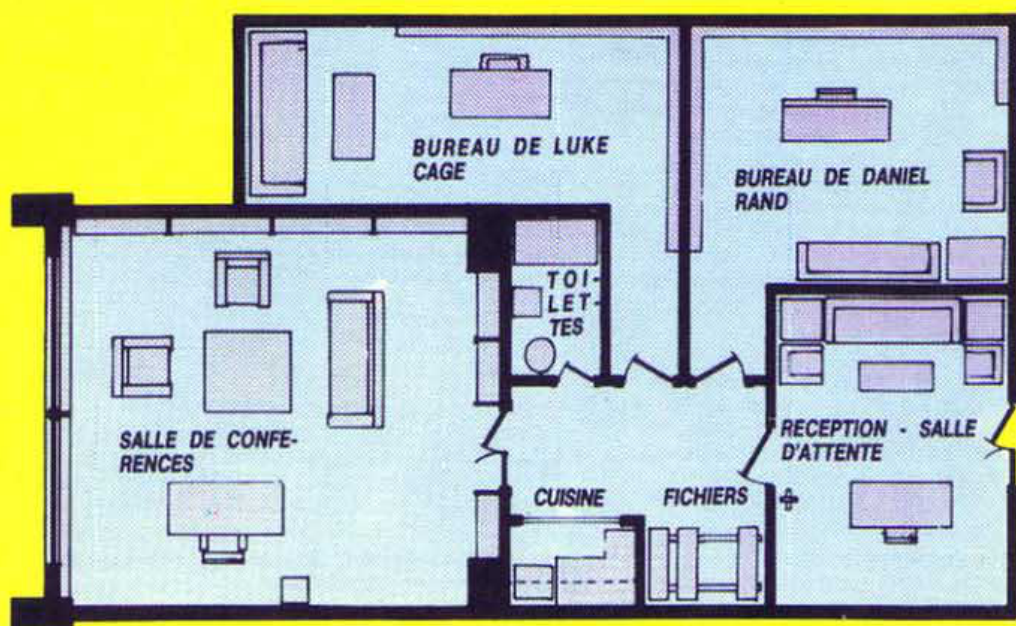


HEROES FOR HIRE

HEROES FOR HIRE, INC. est une petite société, reconnue par l'Etat de New York, qui propose une gamme complète de services en matière d'enquêtes et de protection. Fondée dans les années 70, HEROES FOR HIRE appartient et est dirigée par Luke Cage (alias Power Man) et Daniel Rand (alias Iron Fist). Les bureaux situés dans Park Avenue emploient deux personnes: une secrétaire, Jenny Royce et un avocat-conseil, Jeryn Hogarth. "Heroes for Hire" refuse les missions qui impliquent des activités illégales.



QUATORZIEME ETAGE



HIGH EVOLUTIONARY (LE MAÎTRE DE L'ÉVOLUTION)

VERITABLE NOM: Herbert Edgar Wyndham

PROFESSION: Généticien

STATUT LEGAL: Citoyen britannique - Casier judiciaire vierge

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Manchester, Angleterre

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Fondateur des Chevaliers de Wundagore

BASE D'OPÉRATIONS: La Terre

PREMIERE APPARITION: THOR N. 134

ORIGINES: Etudiant à l'Université d'Oxford dans les années trente, Herbert Wyndham construisit une machine capable d'accélérer l'évolution génétique des êtres vivants. Son premier cobaye fut son chien qu'il transforma en une créature capable de se tenir debout et possédant l'intelligence d'un chimpanzé. Son entourage réagissant avec hostilité, Wyndham quitta l'Université pour construire un Centre de Recherches où il pourrait travailler à l'abri de ses détracteurs. Avec Jonathan Drew, un ami spécialisé dans l'étude des arthropodes, il acheta un terrain dans la montagne de Wundagore, en Transie, près de la frontière yougoslave. En quelques années, ils mirent sur pied une citadelle de recherche scientifique de pointe. Tandis que Wyndham se consacrait à son accélérateur génétique, Drew étudiait la résistance des araignées aux radiations. En expérimentant sa machine sur lui-même, Wyndham augmenta son quotient intellectuel et fit des découvertes de plus en plus stupéfiantes. Mais l'amitié des deux hommes se fissura quand la fille de Drew, Jessica, fut irradiée par de l'uranium. Les deux savants la placèrent dans un module d'animation cryogénique et commencèrent des séances de rayons qui allaient durer des années. Entre-temps, la femme de Drew disparut et il en fut si affecté qu'il quitta Wundagore, laissant sa fille entre les mains de Wyndham. Influencé par les légendes locales, Wyndham se fabriqua une armure. Puis il fit évoluer génétiquement les animaux sauvages et domestiques du pays, donnant ainsi naissance à une nouvelle race d'hommes à l'apparence animale mais à l'intelligence humaine qu'il appela les Chevaliers de Wundagore. Il prit alors le nom de Maître de l'Évolution. Plus tard, transformant sa citadelle en vaisseau spatial, il partit pour les étoiles avec ses chevaliers, ne laissant derrière lui que Jessica (devenue Spider-Woman, la femme-araignée), Bova (la femme-vache) et Tabur (l'homme-chat). Il déposa les chevaliers sur une planète qu'il baptisa Wundagore II puis entreprit de construire une réplique de la Terre, la Contre-Terre, en orbite au point Lagrange, de l'autre côté du Soleil.

TAILLE: 1,87 m

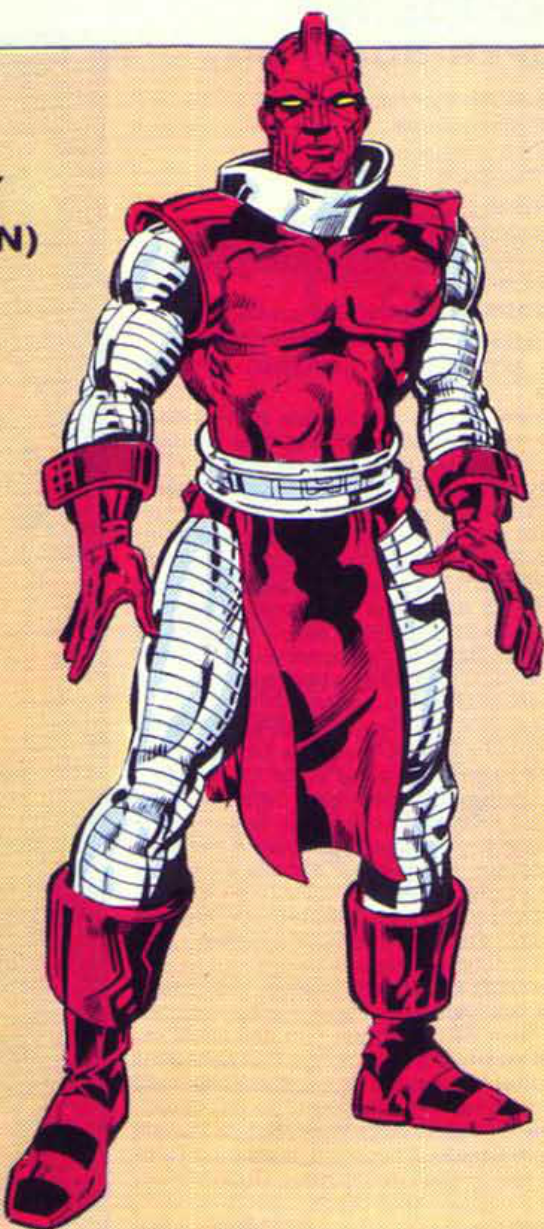
POIDS: 91 kg (sans armure)

YEUX: Marron

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Le Maître de l'Évolution n'a pas de pouvoirs physiques surhumains mais son cerveau est plus évolué que la moyenne. Sa vaste connaissance scientifique fait de lui un expert dans tous les domaines. C'est un des plus brillants théoriciens de la planète. Ses pouvoirs psioniques lui permettent, entre autres, de réorganiser la matière.

ARMES: Son armure d'hafnium cristallisé le protège des radiations, de la chaleur et des blessures. Dans ses circuits contrôlés cybernétiquement se trouve un accélérateur génétique qui se met automatiquement en marche dès que le Maître de l'Évolution court un danger exceptionnel. Cet accélérateur lui permet d'atteindre le point suprême de l'évolution humaine en le transformant en pure énergie mentale, libérée de toute contingence physique.



HOBGOBLIN (LE SUPER-BOUFFON)

VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Inconnue

STATUT LEGAL: Inconnu

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Inconnus

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Inconnue

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Inconnu

BASE D'OPERATIONS: NEW YORK CITY

PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER-MAN N. 238

ORIGINES: En tentant d'échapper à l'Araignée après avoir fait un hold-up dans une banque, George Hill tomba sur le repaire de Norman Osborn, le premier Bouffon Vert. Réalisant l'ampleur de sa découverte, Hill emmena dans ce repaire un autre homme dont l'identité resta longtemps inconnue et qui lui avait promis une récompense. L'homme découvrit le journal du Bouffon Vert qui contenait la liste de toutes les autres cachettes d'Osborn. Après avoir éliminé Hill, il s'appropriait l'équipement du Bouffon, se façonna une identité costumée calquée sur celle de son prédécesseur et prit le nom de "Super-Bouffon".

Ayant appris que les différents repaires d'Osborn étaient systématiquement dévalisés, l'Araignée se lança sur les traces du voleur et ce fut le début d'une série d'affrontements. Sous l'effet de produits chimiques volés à Osborn, le Super-Bouffon acquit une force bien supérieure à celle de son prédécesseur. Par la suite, il s'allia à l'un des chefs de la pègre: La Rose, qui voulait abattre l'empire du Caïd (en fait, La Rose n'était autre que le fils du Caïd). Cette confrontation donna naissance à une longue guerre des gangs, qui se termina par la mort du Super-Bouffon, exécuté à Berlin sous les yeux de Peter Parker par un homme de main de l'Etranger, l'un des chefs influents de la pègre. C'est alors que l'on découvrit enfin sa véritable identité: il s'agissait de Ned Leeds, ami de Peter Parker et reporter au "Quotidien". Peu après l'enterrement de Ned, le Super-Bouffon apparaissait de nouveau, mais pour l'instant, nul ne sait qui est ce nouveau Super-Bouffon.

TAILLE: Inconnue

POIDS: Inconnu

COULEUR DES YEUX: Inconnue

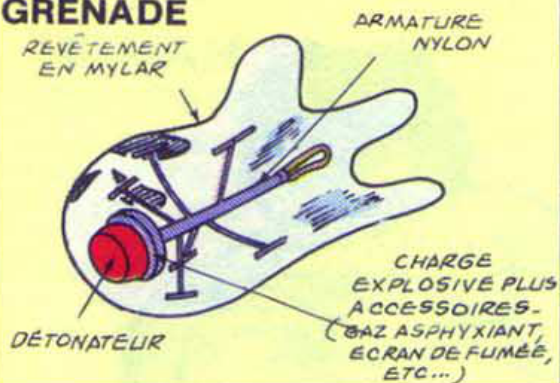
COULEUR DES CHEVEUX: Inconnue

POUVOIRS: Le Super-Bouffon n'a pas de pouvoirs surhumains.

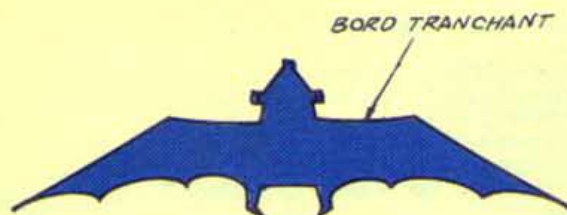
ARMES: Le Super-Bouffon utilise plusieurs sortes de grenades en forme de citrouilles et des bombes qui dégagent des gaz ou de la fumée. Ses gants sont tissés de fils conducteurs alimentés par des micro-circuits et capables de produire des décharges de 10 000 volts. Le Super-Bouffon dispose également de lames en acier trempé dont la forme évoque celle des ailes d'une chauve-souris. Grâce aux substances chimiques découvertes chez Osborn, il peut neutraliser le super-sens de l'Araignée pendant plus de vingt-quatre heures. Le Super-Bouffon se déplace sur un planeur monoplace, à moteur turbo et à poussée verticale, très manœuvrable et pouvant atteindre une vitesse de 150 km/heure. Ce planeur peut supporter une charge de 200 kg en plus du poids du Super-Bouffon. A vitesse et chargement maximums, la réserve d'essence s'épuise en une heure. Les commandes manuelles, assistées par micro-processeurs, se trouvent à l'avant du planeur. Le masque du Super-Bouffon possède aussi un système de commandes vocales. Ses bottes sont fixées dans les étriers du planeur par un système électromagnétique.



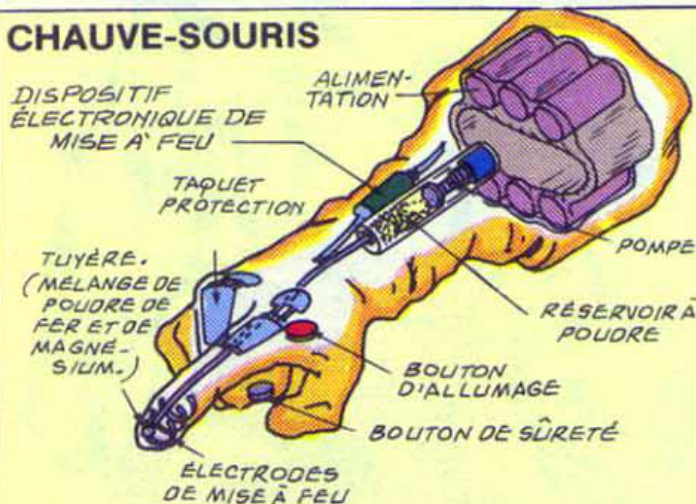
GRENADE



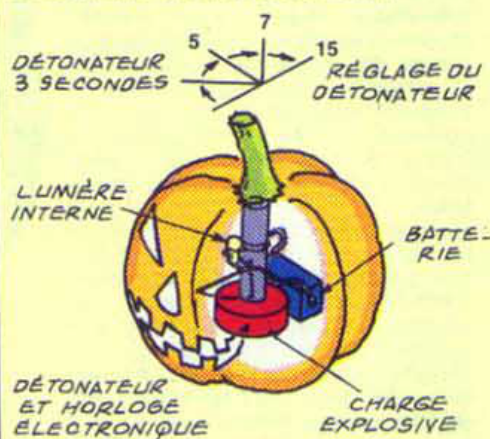
GANT



CHAUVE-SOURIS



BOMBE-CITROUILLE

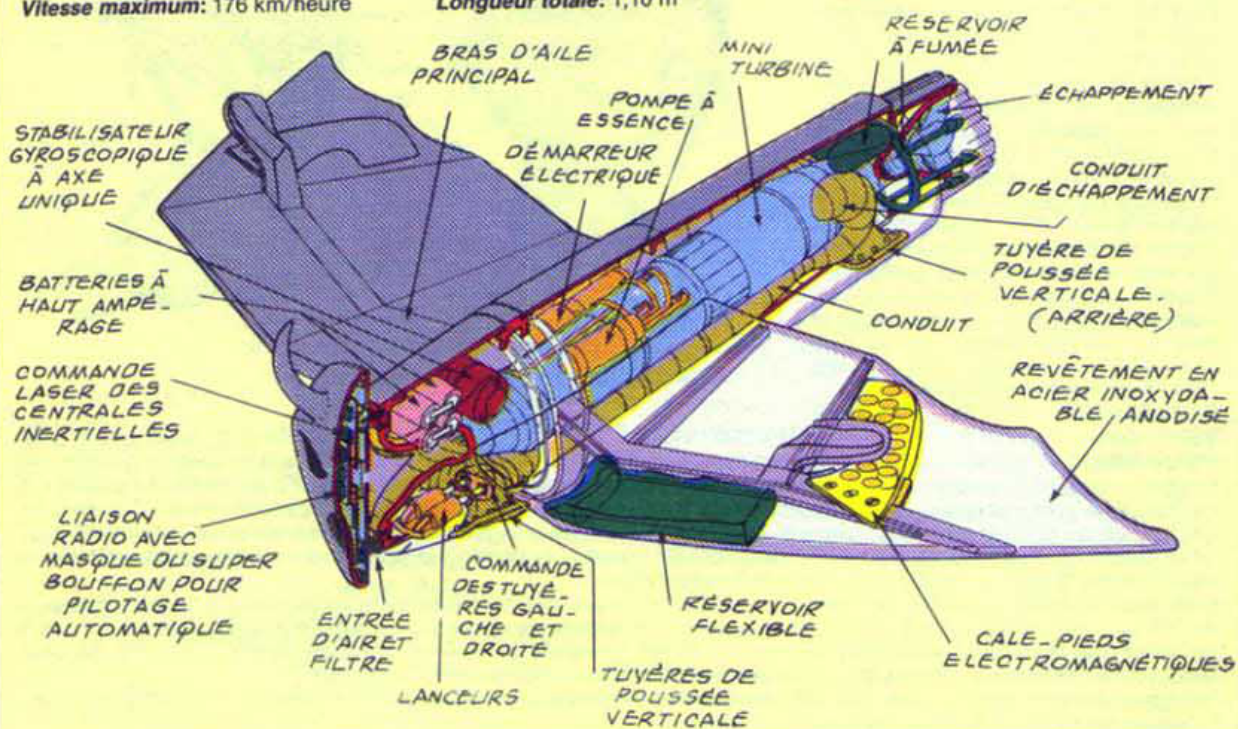


PLANEUR

Poids: 43 kg
Moteur: Micro-turbine à haut rendement
Vitesse maximum: 176 km/heure

Vitesse d'élévation maximum: 27 mètres/seconde
Altitude de croisière: 2550 m
Longueur totale: 1,10 m

Envergure: 1 m
Autonomie: Néant
Charge maximum: 213 kg



HULK

VERITABLE NOM: Robert Bruce Banner

PROFESSION: Ex-physicien

STATUT LEGAL: Citoyen américain

IDENTITE: Connue

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Dayton, Ohio

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Jennifer Walters (She-Hulk, cousine), Morris Walters (oncle)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre des Vengeurs et des Défenseurs

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: HULK N. 1

ORIGINES: Robert Bruce Banner, physicien malingre, travaillait dans un centre de recherche nucléaire du Nouveau Mexique. Ayant conçu et supervisé la construction d'une arme nucléaire de très grande puissance, Banner se trouvait dans le bunker d'expérimentation lors des premiers essais.

Apercevant un civil dans la zone interdite, Banner demanda à son collègue Starsky d'interrompre le compte à rebours. Mais Starsky, agent secret ennemi, n'en fit rien, espérant que Banner trouverait la mort lors de l'explosion. Banner eut le temps de projeter le civil dans une tranchée de protection, mais la bombe explosa et il fut irradié. Les radiations modifièrent sa structure cellulaire. Au début, Banner se transformait en Hulk à la tombée du jour et reprenait sa forme humaine à l'aube. Par la suite le changement se produisit à n'importe quel moment, lorsqu'une émotion entraînait la sécrétion d'un excès d'adrénaline. Par des traitements radioactifs, Banner réussit à garder peu à peu le contrôle de lui-même, sous sa forme de Hulk ce qui lui permit d'être l'un des membres fondateurs des Vengeurs. Par la suite, il ne put maintenir ce contrôle; Hulk redevint la brute qu'il était à l'origine et Banner mena une vie de proscrit. Finalement, le savant Leonard Samson réussit à séparer la psyché et la structure atomique de Banner de celles de Hulk qui sont, désormais, deux entités différentes. Banner mène une vie normale, alors que Hulk, qui ne possède plus la moindre parcelle de sa personnalité, est devenu une menace plus incontrôlable que jamais.

TAILLE: 2,13 m

POIDS: 473 kg

YEUX: Verts

CHEVEUX: Verts

PEAU: Verte et, récemment, grise

POUVOIRS: Les pouvoirs de Hulk font de lui le mortel le plus puissant de la planète. Les rayons gamma ont fortifié sa structure cellulaire, lui ajoutant, par un processus encore inconnu, plus de 350 kg de moelle osseuse et de tissu. Le processus qui, jadis, transformait Banner en Hulk, nécessitait un catalyseur chimique: l'adrénaline. Comme chez les êtres humains normaux, les glandes surrénales de Banner en sécrétaient sous l'effet de la peur, de la colère ou du stress. La transformation pouvait prendre de vingt-cinq secondes à cinq minutes. Une fois la mutation accomplie, le taux d'adrénaline redevenait normal.

Hulk peut soulever ou presser 90 tonnes. Les muscles de ses membres inférieurs lui permettent de faire des sauts de 975 mètres de hauteur et de 2,5 km de longueur. En période de stress et de poussée d'adrénaline, on a vu Hulk soulever plus de 100 tonnes et faire des sauts de 5 km. Le corps de Hulk est pratiquement invulnérable. Sa peau ne craint ni le froid ni le chaud. Il est immunisé contre toutes les maladies terrestres.

Son seul pouvoir, qui ne relève pas de ses qualités physiques, est sa capacité à détecter les formes astrales. L'origine de ce pouvoir reste inconnue.



HUMAN TORCH (LA TORCHE)

VERITABLE NOM: Johnny Storm

PROFESSION: Aventurier

STATUT LEGAL: Citoyen américain,
casier judiciaire vierge

IDENTITE: Publiquement connue

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Glenville,
Long Island, New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

FAMILLE CONNUE: Franklin Storm
(père, décédé), Mary Storm (mère,
décédée), Jane Storm (sœur), Red
Richards (beau-frère), Franklin Ri-
chards (neveu)

GROUPE D'APPARTENANCE: LES FANTAS-
TIQUES

BASE D'OPERATIONS: New York City

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR
N. 1

ORIGINES: John Storm, deuxième enfant d'un physicien et de sa femme, eut une enfance heureuse à Long Island. Malgré la mort de sa mère dans un accident de voiture, Johnny eut, très jeune, la passion de l'automobile et son père lui offrit sa première voiture pour ses seize ans. En Californie où il rendait visite à sa sœur Jane, Johnny rencontra son fiancé, Red Richards et le pilote d'essai, Ben Grimm. Richards préparait le lancement d'une fusée de sa conception mais Jane lui interdit d'effectuer ce vol sans elle. Johnny insista pour être lui aussi du voyage. Au cours du vol, les quatre voyageurs furent exposés à une pluie de rayons cosmiques. A son retour sur terre, Johnny découvrit que les rayons avaient provoqué un changement mutagène de son corps, lui permettant de se transformer en plasma. Prenant le nom de La Torche (en référence au héros androïde des années 40), Johnny Storm rejoignit l'équipe des Fantastiques fondée par Red Richards.

TAILLE: 1,77 m

POIDS: 77 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: La Torche peut contrôler mentalement l'énergie calorifique ambiante et transformer son corps, en totalité ou en partie, en plasma brûlant. Les cellules d'un individu normal convertissent les calories des aliments en énergie utilisable par le corps: l'adénosine triphosphate ou ATP. Les rayons cosmiques ont modifié le code génétique de la Torche de telle façon que les centres de production d'ATP génèrent une nouvelle forme d'énergie convertible en plasma.

Quand il est en action, la Torche est enveloppé d'une flamme de faible intensité (rougeâtre et d'environ 400°C). Son corps n'est plus solide et les projectiles qui ne fondent pas passent sans dommage à travers. La Torche peut générer des formes enflammées à partir d'un point quelconque de son corps. Il peut également dessiner des flammes qui ont la forme d'un jet continu, des sphères et même écrire dans le ciel. Ces flammes disparaissent dès qu'il cesse de se concentrer dessus. Le plasma de la Torche est entouré d'un nuage d'atomes d'hydrogène qui lui donne sa flottabilité. La Torche peut déployer toute son énergie en une nova intense, unidirectionnelle, semblable à l'explosion d'une tête nucléaire, l'aire totale de dévastation s'étendant sur un rayon de 400 m. Cette violente décharge utilise toutes ses réserves d'énergie d'un seul coup et il reprend immédiatement son état solide.

En utilisant une énergie moyenne, la Torche peut maintenir son état pendant 16 heures environ. La Torche peut contrôler l'énergie calorifique ambiante même quand il n'est pas enflammé. La flamme de la Torche est entretenue par l'oxygène et est éteinte par les basses pressions ou le vide. Elle peut être étouffée par divers matériaux comme l'eau, la sable ou des couvertures ignifugées. La Torche ne craint ni la chaleur ni les flammes.



HYDRA

L'HYDRA est une organisation criminelle qui, à son apogée, était l'une des plus puissantes et des plus dangereuses au monde. L'HYDRA est essentiellement composée d'hommes à quelques exceptions près comme Laura Brown, la fille de l'Hydra Suprême, et Madame Hydra qui prit par la suite le nom de Vipère. Les agents de l'HYDRA portent des costumes verts et des cagoules qui leur couvrent la tête à l'exception de la bouche et du menton. L'organisation tire son nom du serpent aux multiples têtes de la mythologie grecque: ces têtes avaient la propriété de repousser si on les tranchait. L'HYDRA s'enorgueillit en effet de sa capacité à se regrouper et à se reformer après chaque défaite.

L'HYDRA fut créée par le baron Wolfgang von Strucker, aristocrate prussien et commandant dans l'armée nazie. Rendu furieux par les défaites de Strucker face au commando américain de Nick Fury et par son refus d'exécuter la population d'un village français, Hitler donna l'ordre à la Gestapo de l'assassiner. Mais Strucker quitta l'Allemagne avec la complicité du bras droit d'Hitler, Crâne Rouge.

Au Japon, Strucker rencontra des individus qui avaient formé une société secrète dont le but était de conquérir le monde. Strucker devint rapidement le cerveau de l'organisation. Il dirigea des raids sur des usines militaires et des arsenaux dans le monde entier. Bien que les uniformes de l'HYDRA soient très orientaux, la structure de la société, copiée sur le modèle fasciste, atteste du rôle déterminant de Strucker. Le nom d'HYDRA est occidental et son cri de ralliement "Hail Hydra!" est une variante de "Heil Hitler!".

En mettant sur pied une armée pour l'HYDRA, Strucker assassina l'Hydra Suprême (un Japonais), et il s'arrogea son titre. Il entreprit la construction d'une forteresse sur une île du Pacifique sud qui devint la base principale de l'HYDRA. Il recruta une équipe de savants émérites qui constituèrent plus tard l'A.I.M. Mais au moment où l'HYDRA allait s'équiper d'armes nucléaires, l'île fut envahie par des commandos japonais et américains et elle fut détruite. Mais Strucker réussit à prendre la fuite.

Après la seconde guerre mondiale, Strucker réorganisa l'HYDRA aux Etats-Unis. Mais il décida de rester dans l'ombre et créa un comité central appelé THEM chargé de superviser les opérations de l'HYDRA et de ses filiales. Il prit le titre de Grand Empereur. En société, il utilisait de nombreuses identités différentes dont celle du milliardaire Don Guy Antonio Caballero. Une toute petite fraction de l'HYDRA connaissait son existence.

THEM nomma un homme d'affaires, Arnold Brown, au titre d'Hydra Suprême. Brown travaillait pour l'Imperial Industries International et grâce à lui, l'HYDRA put acquérir des armes, des sous-marins et des avions de combat.

Pour mettre l'HYDRA en échec, le gouvernement créa le S.H.I.E.L.D. dont le directeur s'avéra être le pire ennemi de Strucker: le Colonel Nicholas Fury. Peu après la nomination de Fury, l'HYDRA menaça d'irradier la Terre avec sa bombe à Betatrons. Tony Stark désamorça la bombe et Fury investit le Q.G. de l'HYDRA à New York. Brown fut tué par erreur par ses propres agents.

A la mort de Brown, Strucker reprit le titre d'Hydra Suprême et menaça de faire sauter la planète avec une bombe à spores. Strucker avait alors réinstallé l'HYDRA sur un atoll synthétique dans le Pacifique sud. L'île fut envahie par le S.H.I.E.L.D. et Fury fit exploser la bombe. L'île coula et Strucker mourut.

Depuis, l'organisation n'a pas réussi à retrouver sa puissance. Les membres les plus brillants ont disparu dans l'explosion et l'A.I.M. s'est séparé de l'HYDRA. La filiale de l'HYDRA à New York a été successivement dirigée par Madame Hydra, par le Moissonneur et par le Fantôme de l'Espace. Par la suite elle fut reprise en main par Silvio "Silvermane" Manfredi qui recruta de nombreux criminels costumés, mais l'organisation fut de nouveau démantelée par le S.H.I.E.L.D.

L'actuelle HYDRA a abandonné son idéologie fasciste. C'est une organisation criminelle et subversive internationale, dont les ambitions n'ont rien à voir avec celles de l'HYDRA des origines.

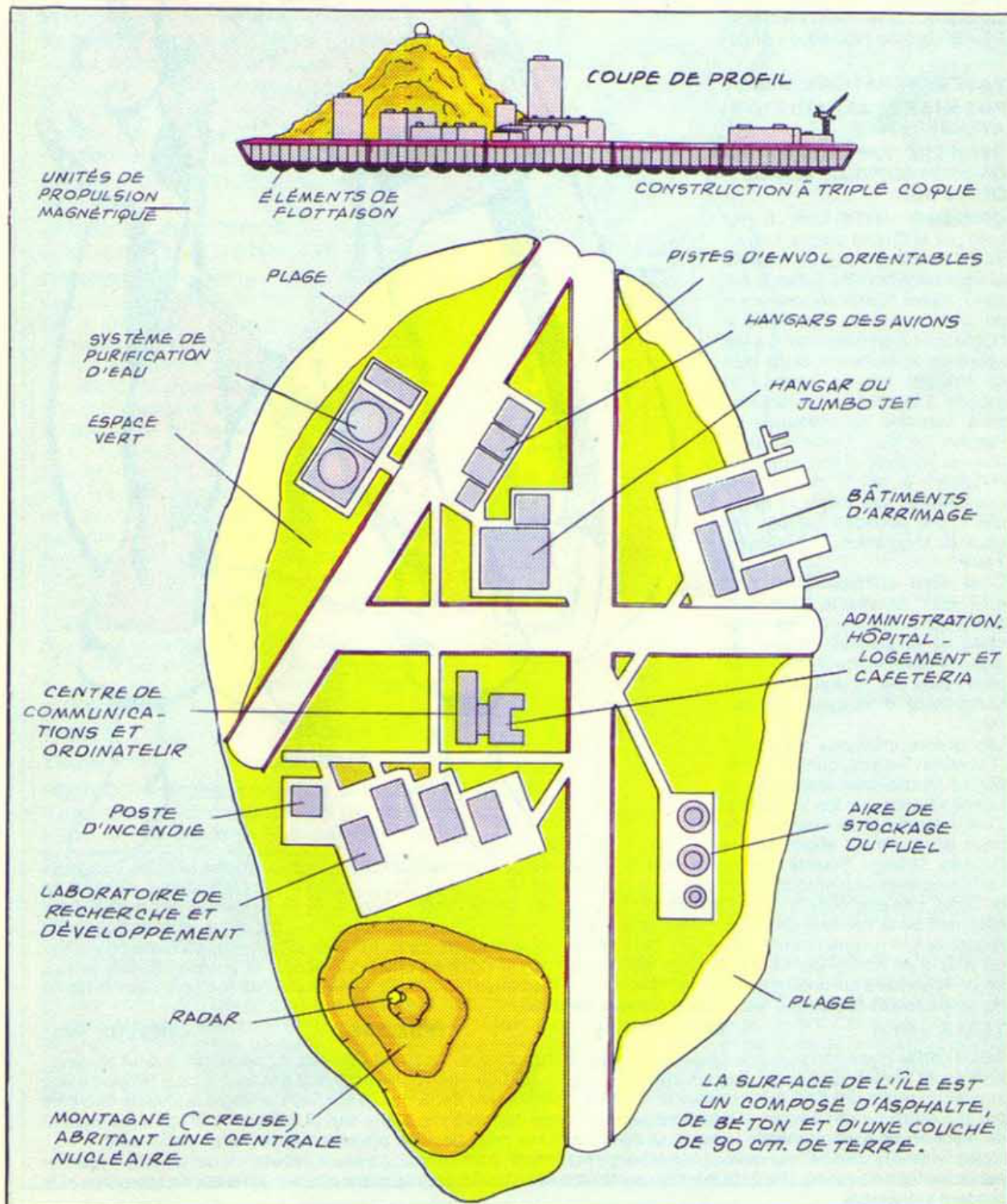


HYDRO-BASE

Hydro-Base est une embarcation maquillée en île naturelle. Elle flotte au large des côtes d'Amérique du Nord et en dehors des eaux territoriales américaines de l'Atlantique. On ignore par qui elle a été conçue et construite. Son premier utilisateur connu fut le Dr Herman Frayne, alias Dr Hydro, un écologiste fou qui en fit un laboratoire et une base aérienne sur laquelle pouvaient atterrir des avions détournés. Le Dr Hydro fut impliqué dans un plan visant à transformer les passagers de cinq jets détournés en créatures amphibies. La substance active permettant la transformation était la Brume Terrigène des Inhumains que Hydro se procura grâce à Maelstrom, un hybride Inhumain renégat. Après la mort de Frayne, les 500 victimes de son

expérience (appelés les Hydro-Men) se fixèrent sur l'île, ainsi que le Dr Walter Newell, alias Manta. Les Hydro-Men y vécurent jusqu'au jour où le Dr Red Richards, chef des Fantastiques, en collaboration avec quelques savants Inhumains, découvrit le moyen de guérir les Hydro-Men. Depuis, le bâtiment sert de laboratoire océanographique et de résidence au Dr Newell et à sa femme Diane. Lorsque les Vengeurs se virent retirer l'autorisation de faire décoller leurs Quinjets depuis leur hôtel de Manhattan, le Dr Newell les invita à créer un aéroport privé sur l'île. Leurs Quinjets sont désormais garés sur l'île flottante à laquelle ils accèdent par la navette souterraine qu'ils ont construite.

PREMIERE APPARITION: SUB-MARINER 61.



HYPERION II

VERITABLE NOM: HYPERION

PROFESSION: Criminel, directeur d'un club de gymnastique

STATUT LEGAL: Aucun

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Mr Kant

LIEU DE NAISSANCE: Au-dessus des Etats-Unis de l'Ouest de la Terre de l'Escadron Suprême

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Critère inapplicable

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre de l'Escadron Sinistre

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: AVENGERS N. 69

DERNIERE APPARITION: ESCADRON SUPREME N. 8 (SPIDEY N. 94)

ORIGINES: HYPERION II fut créé par le Grand Maître, Doyen de l'Univers, à partir de matière extradimensionnelle lorsque celui-ci voulut constituer une équipe de champions identique à l'Escadron Suprême dont il avait apprécié la vaillance alors qu'il se trouvait sur la Terre d'un monde alternatif. Il transforma trois humains en répliques de Faucon de Nuit, Docteur Spectrum et Whizzer et leur adjoignit Hypérion à qui il donna une conscience, une mémoire artificielle, des pouvoirs calqués sur ceux de l'Hypérion de la Contre Terre.

C'est ainsi qu'Hypérion II crut qu'il était en réalité Zhib-Ran, explorateur de l'espace et originaire de la planète Yttrium qui explosa lors d'une catastrophe provoquée par le mauvais fonctionnement d'un cyclotron terrien.

Les quatre créatures formèrent l'Escadron Sinistre, dont le Grand Maître se désintéressa lorsqu'ils furent vaincus par les Vengeurs. Tout souvenir de leur passé et de leurs pouvoirs fut effacé par le

Docteur Strange. Sous le nom de Mr Kant, Hypérion dirigea une salle de sport. Une rencontre avec les Vengeurs lui fit retrouver sa mémoire, y compris celle que lui avait fabriquée le Grand Maître et par conséquent, sa haine de la Terre. Les chercheurs de la Roxxon Oil le persuadèrent de voler, avec l'aide de Thundra, venue d'un futur alternatif de la Terre, le projecteur interdimensionnel Nth du Projet Pegasus. Thundra utilisa le projecteur pour regagner son propre monde. Hypérion, qui était tombé amoureux d'elle, tenta de la suivre, mais resta prisonnier du vide. Il en fut tiré par Maître Menace qui l'amena sur la Contre Terre pour vaincre l'Escadron Suprême. Les deux Hypérion s'affrontèrent en duel et le mauvais Hypérion fut vaincu. Il ne resta plus de son corps que le tas de matière pseudo-organique qui lui avait donné naissance.

TAILLE: 1,88 m

POIDS: 230 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Roux

POUVOIRS: Hypérion possède plusieurs pouvoirs surhumains. Sa force est hors du commun: il peut soulever près de 90 tonnes. Son corps, extrêmement dense, est pratiquement insensible à la douleur. Il peut résister à une explosion nucléaire de 5 mégatonnes et survivre indéfiniment dans le vide spatial. L'énergie nucléaire sécrétée par son corps lui sert à voler, et il peut se déplacer deux fois plus vite que le son (2 735 km/h). De plus, sa rapidité de réaction est exceptionnelle lorsqu'il se concentre; ses yeux peuvent projeter des décharges d'énergie.

Cette "vision nucléaire" est radioactive (charge maximale: 2 000 rems). La seule substance qui affecte Hypérion est un isotope de plomb (Pb 210) dont les particules ralentissent les réactions quasi-nucléaires de son corps et le rendent vulnérable.



ICEMAN (ICEBERG)

VERITABLE NOM: Robert "Boddy" Drake

PROFESSION: Etudiant

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Port Washington, Long Island, New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: William Drake (père), Madeline Drake (mère)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre des X-Men, des Champions, des Défenseurs; aujourd'hui membre de Facteur-X

BASE D'OPERATIONS: secteur de New York

PREMIERE APPARITION: aux U.S.A.: X-MEN N. 1 - LUG: STRANGE N. 1

ORIGINES: Né avec le pouvoir de mutant de geler l'humidité de l'air, Bobby Drake prit, dès son enfance, peu à peu conscience de son pouvoir de mutant, mais il le cacha à tous sauf à ses parents. Un incident avec un jeune bandit l'obligea à utiliser ses pouvoirs en public. Effrayée, la foule l'aurait lynché si le shériff local ne l'avait pris sous sa protection. Mis au courant de l'incident, le Professeur Xavier proposa à Drake de le prendre dans son école pour surdoués, et les parents de Drake acceptèrent. Ayant reçu le nom d'Iceman (en français Iceberg), il devint le second membre des premiers X-Men, qu'il quitta pour les Champions.

Après la dissolution du groupe, il entra chez les Défenseurs. Depuis, il est devenu, avec les X-Men des origines, membre de Facteur-X.

TAILLE: 1,70 m

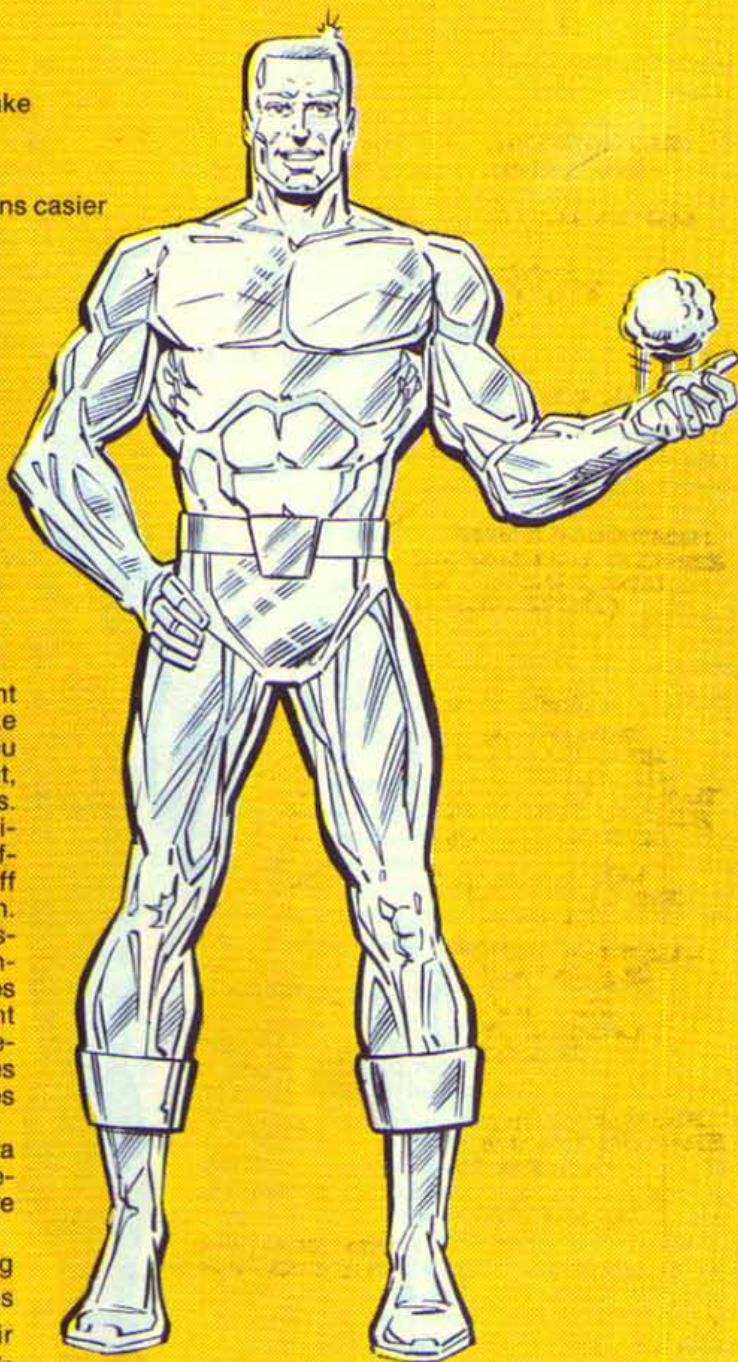
POIDS: 65 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Iceberg possède le pouvoir d'abaisser la température interne et externe de son corps en stimulant le fonctionnement de l'hypothalamus qui est le centre de régulation de la température du corps. A ce moment-là, la température de l'air qui l'entoure est également abaissée et l'humidité ambiante se transforme en glace. Tout le corps d'Iceberg se recouvre de givre; il prend l'aspect d'un bonhomme de neige. Si le froid s'intensifie, la neige se transforme en glace.

Il peut former une piste de glace simplement en tapant du pied, fabriquer des armes et un bouclier de glace pour se défendre: il suffit pour cela qu'il y ait de l'humidité autour de lui, humidité qui se trouve dans les rivières et les lacs, les plantes, les arbres ou même dans l'air que nous respirons. Sur simple réflexe mental, il émet des ondes réfrigérantes qui concentrent et gèlent cette humidité en donnant à la glace la forme voulue. Il a appris à maîtriser son pouvoir et peut ne geler qu'une partie de son corps. Il peut s'adapter aux climats chauds à condition qu'il y ait à proximité de lui un cactus gorgé d'eau ou une nappe d'eau souterraine lui permettant de fabriquer de la glace.



IKARIS

NOM: Ikaris, nom d'origine non révélé

PROFESSION: Guerrier, archéologue

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen d'Olympia

AUTRES NOMS: Isaac "Ike" Harris

LIEU DE NAISSANCE: Polaria, Sibérie

SITUATION DE FAMILLE: Veuf

PARENTS CONNUS: Virako (son père, décédé), Tulayn (sa mère décédée), Valkin (son oncle), Ikaris (son fils, décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Eternels de la Terre

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: (USA) Eternals 1, (France) Strange 90

ORIGINES: Ikaris est né il y a 20 000 ans chez les Eternels Polaires. Cette branche très évoluée de l'humanité dotée de pouvoirs cosmiques a une espérance de vie pratiquement illimitée. Ikaris a passé sa jeunesse à Polaria, base terrestre des Eternels qui se trouve en Sibérie. Sa mère, une scientifique, est morte au cours d'une expérience de téléportation. Ikaris avait 300 ans. 710 ans plus tard, son père était tué en combattant un serpent mutant. Son oncle Valkin le prit en charge jusqu'à sa majorité, qui se situe à l'âge de 1 500 ans chez les Eternels.

Ikaris, qui ne portait pas encore ce nom, se consacra à la lutte contre les Déviants (race d'origine terrienne créée par les manipulations génétiques des Célestes) qui cherchaient à asservir l'humanité. Il épousa, à l'époque correspondant à celle de la mythologie grecque, une Crétoise dont il eut un fils nommé Ikaris qui mourut accidentellement. C'est en souvenir de lui qu'il adopta le même nom.

Durant les 1 000 ans qui suivirent, Ikaris s'entraîna à aiguïser ses sens pour pouvoir déceler le signal que les Célestes avaient laissé dans un temple du Péron afin de guider leur quatrième armée, lors de sa venue sur Terre. Sous le nom de Ike Harris, il se rendit sur les lieux en compagnie de deux archéologues, Daniel Damian et sa fille Margo dont il tomba amoureux et à qui il révéla sa vraie nature. Après le départ de la quatrième armée des Célestes, les Eternels quittèrent la Terre. Certains, dont Ikaris, décidèrent de rester pour la protéger des Déviants.

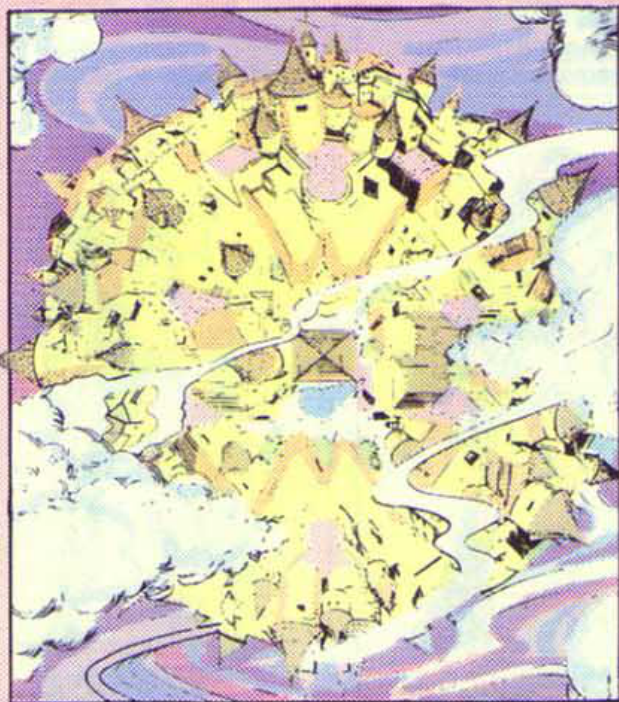
TAILLE: 1,88 m **POIDS:** 105 kg

YEUX: Bleus **CHEVEUX:** Blonds

POUVOIRS: Ikaris possède toutes les caractéristiques de sa race: il est pratiquement invulnérable au temps et à la mort. En cas de blessure, ses tissus organiques se régénèrent automatiquement.

Grâce à l'énergie cosmique contenue dans ses cellules, il ne ressent jamais la fatigue physique. Il est également capable de se téléporter et de s'élever par lévitation en manipulant mentalement les gravitons qui se trouvent autour de lui. Il peut voler à 1360 km/h, ce qui est une performance même pour un Eternel. Sa force est prodigieuse: il arrive à soulever jusqu'à une tonne et demie. Par contre, ses pouvoirs psychiques ne sont pas très développés. Il peut sonder les pensées superficielles d'esprits peu évolués et matérialiser des illusions mentales. Mais ces réalisations exigent de lui une très grande concentration, ceci au détriment de ses pouvoirs physiques. La particularité d'Ikaris réside dans ses yeux. En effet, ceux-ci ont le pouvoir de projeter un rayon d'énergie cosmique qui peut atteindre une force de 130 kilos par cm² et a une portée de 6 km. L'énergie est parfois utilisée sous forme de chaleur: sa température monte alors jusqu'à 1650°C en moins d'une minute. Ikaris ne peut utiliser ses pouvoirs pendant plus de six heures d'affilée. Au-delà, il risquerait de perdre son immunité contre la maladie.





IMMORTUS

VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Seigneur des Limbes

STATUT LEGAL: Ancien citoyen de la Terre; citoyen des Limbes

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Kang le Conquérant, Le Centurion Rouge, Rama-Tut

LIEU DE NAISSANCE: La Terre

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Les Limbes, en dehors du cours du temps

PREMIERE APPARITION: AVENGERS N. 10

ORIGINES: Les origines et la vie d'Immortus sont voilées de mystère. Il est né dans un futur alternatif au 31ème siècle. Le monde de paix et de prospérité dans lequel il vivait ne satisfaisait pas son goût de l'aventure. Ayant découvert une machine à voyager dans le temps, il traversa des époques successives, semant la panique et la dévastation sous des identités différentes comme le Pharaon Rama-Tut, le Centurion Rouge, Kang le Conquérant, etc. Il s'octroya des royaumes sur plus de 80 millénaires.

En voyageant dans le temps, il créa d'innombrables doubles de lui-même, capables d'existence indépendante et se déplaçant à leur tour dans le temps. L'un de ces doubles décida, pendant la septième décennie de sa vie, de renoncer aux conquêtes pour se consacrer à l'étude du temps. Celui qui allait devenir Immortus partit pour les Limbes, royaume en dehors du cours du temps. Il reçut la visite des Gardiens du Temps, trois êtres nés dans les jours précédant la fin du monde. Les Gardiens du Temps lui révélèrent de nouveaux secrets et lui firent survoler les 80 millénaires de son existence.

Ayant créé un gardien géant pour surveiller son château, Immortus s'en fut démêler la confusion créée par ses homologues et lui-même dans leur usage inconsidéré des voyages dans le Temps. Persuadé que la plupart des êtres qu'il rencontrait étaient incapables de comprendre ses motivations, Immortus leur donna des informations erronées pour satisfaire leur curiosité et calmer leur inquiétude.

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 104 kg

YEUX: Verts

CHEVEUX: Gris

POUVOIRS: Immortus n'a pas de pouvoirs surhumains. Ses aptitudes lui viennent de ses connaissances et de sa technologie.

IMPERIAL GUARD (LA GARDE IMPERIALE)

La Garde Impériale est un groupe de super-héros tous originaires de planètes membres de l'Empire Shi'Ar. C'est une armée d'élite entraînée pour le service de la famille royale. Mais depuis que le pouvoir a été usurpé par Deathbird, la plupart des gardes impériaux ont préféré suivre en exil leur impératrice déchue Lilandra. Vous trouverez ici les portraits de ceux dont l'histoire a retenu le nom.



GLADIATOR
1ère app.: X-MEN 107



ELECTRON
1ère app.: X-MEN 107



TEMPEST
1ère app.: X-MEN 107



ORACLE
1ère app.: X-MEN 107



STARBOLT
1ère app.: X-MEN 107



SMASHER
1ère app.: X-MEN 107



ASTRA
1ère app.: X-MEN 107



HOBGOBLIN
1ère app.: X-MEN 107



MENTOR
1ère app.: X-MEN 107



QUASAR
1ère app.: X-MEN 107



TITAN
1ère app.: X-MEN 107



NIGHTSIDE
1ère app.: X-MEN 107



IMPULSE
1ère app.: X-MEN 107



MAGIC
1ère app.: X-MEN 107



FANG (décédé)
1ère app.: X-MEN 107



HUSSAR
1ère app.: X-MEN 137



MANTA
1ère app.: X-MEN 107

BELASCO

VERITABLE NOM: Belasco (le reste de son nom n'est pas révélé)

PROFESSION: Sorcier au service des Anciens Dieux

STATUT LEGAL: Citoyen italien passant pour mort

IDENTITE: Son existence n'est pas connue des Terriens

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Sans doute Florence

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Jadis Florence, Pangea, les Limbes, aujourd'hui inconnue

PREMIERE APPARITION: USA: KAZAR THE SAVAGE 11 - FRANCE: Album X-MEN "Belasco"

ORIGINES: L'origine de Belasco ne nous est connue que par ses propres récits et par un livre qui serait le Journal de Dante. On peut douter à juste titre de la véracité de ces récits. Belasco aurait été un sorcier de l'Italie du 13^{ème} siècle à qui sa connaissance de l'alchimie et de la magie noire permirent d'entrer en contact avec les Anciens Dieux, êtres démoniaques extra-dimensionnels voulant envahir et gouverner la Terre. Belasco conclut un marché avec eux: il les rendrait capables de traverser les frontières interdimensionnelles entre leur cosmos et celui de la Terre au moyen d'un sortilège utilisant les cinq "pierres sanguines" mystiques, si, en retour, ils lui accordaient d'immenses pouvoirs occultes ainsi que l'immortalité. Les Dieux acceptèrent et désignèrent Belasco comme le père d'une nouvelle race de démons terriens. Pour faciliter sa tâche, ils le dotèrent d'une queue et de cornes. Toute cette partie du récit de Belasco est sans doute véridique.

Le récit affirme ensuite que Belasco enleva Béatrice Portinari, la bien-aimée de Dante, pour qu'elle donne naissance à cette race de démons. Il s'enfuit avec elle à bord d'une fusée, poursuivi par Dante à bord d'un autre vaisseau. Il se dirigea sur Pangea, terre autrefois colonisée par les Atlantes qui en avaient fait un centre de détente au climat tropical et où se trouvait un volcan, le Mont Flavius, d'où Belasco était censé lancer le sortilège qui amènerait les Anciens Dieux sur la Terre. Belasco avait donné à Béatrice un médaillon contenant quatre des pierres sanguines nécessaires au sortilège, tandis que lui-même tenait la dernière. Au cours du



voyage, il obligea Béatrice à l'épouser et à se donner à lui. A l'arrivée à Pangea, Béatrice était enceinte de neuf mois.

Toujours poursuivi par Dante, Belasco emmena Béatrice dans un labyrinthe de couloirs souterrains censés représenter l'Enfer. La jeune femme mourut en donnant naissance à des créatures démoniaques. Dante, qui assista à sa mort, tenta de tuer Belasco. Au cours du duel qui s'ensuivit, l'épée de Belasco creva accidentellement une canalisation et un liquide glacial se déversa sur lui. Etant immortel, il ne mourut pas, mais il fallut le placer en animation suspendue. Dante retourna en Italie tandis que le médaillon avait été égaré dans les couloirs souterrains.

Belasco prétend qu'il serait resté des siècles en animation suspendue.

Une éruption volcanique fit fondre le liquide gelé qui l'emprisonnait et il revint à la vie. Il y a de fortes chances pour que ce récit ne soit pas véridique. En premier lieu, il est contredit par les témoignages historiques sur les vies de Dante et de Béatrice. De plus, il semble impossible que les savants Atlantes aient pu construire une réplique de l'Enfer en tous points semblable aux visions de l'Enfer que l'on trouve dans la religion grecque et dans le Christianisme, des millénaires plus tard. Il est plus vraisemblable que Belasco utilisa la technologie pangéenne pour édifier une réplique mécanisée du monde décrit dans l'Enfer de Dante. Enfin, le récit de Belasco ne fait pas mention du fait qu'il a perdu son bras droit.

Ce n'est que récemment que Belasco a récupéré le médaillon lui permettant d'amener les Anciens Dieux sur la Terre. Il plaça Shanna O'Hara sous son contrôle dans l'intention de faire d'elle la mère d'une nouvelle race démoniaque. Il mit la dernière pierre sanguine dans le médaillon et jeta son sortilège; mais, au moment où les Anciens Dieux allaient émerger d'une fissure interdimensionnelle, Ka-Zar, le compagnon de Shanna, arracha le médaillon de son cou et le jeta dans la lave du volcan. La fissure se referma en emprisonnant à nouveau les Anciens Dieux. Pour se venger, ils transportèrent Belasco dans une autre dimension: les Limbes. Dans les Limbes, les années qui s'écoulaient ne représentent que quelques minutes sur la Terre. Il est donc impossible de dire combien de temps Belasco y resta. Il devint le maître absolu de ce royaume; il y vainquit les X-Men d'une Terre différente. Il y amena aussi les X-Men de notre Terre, dont Illyana Raspoutine, la petite soeur de Colossus. Il voulait se servir d'elle pour amener les Anciens Dieux sur la Terre une fois

qu'elle serait devenue adulte. Mais à l'âge de 14 ans, Illyana vainquit Belasco et le chassa des Limbes dont elle devint le nouveau maître. Plus tard, elle retourna sur la Terre et rejoignit les Nouveaux Mutants sous le nom de Magie.

Cependant, Belasco réussit à retourner à Pangea pour changer Ka-Zar et Shanna en démons qui seraient les géniteurs d'une nouvelle race démoniaque.

Il voulait aussi retrouver Illyana dont il avait besoin pour amener les Anciens Dieux sur la Terre. Mais Ka-Zar s'empara de l'épée de Belasco avec laquelle il l'empala. On ignore où se trouve actuellement Belasco.

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 112 Kg

YEUX: Noirs

CHEVEUX: Bruns

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES: Il a deux cornes rouges sur le front, une longue queue pointue, une peau rougeâtre, des crocs, des griffes et des oreilles pointues. Il n'a plus de bras droit.

FORCE: Inconnue, mais sans doute celle d'un humain normal.

POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: Belasco est un des plus puissants sorciers terriens. Son pouvoir lui vient principalement des Anciens Dieux qu'il sert. Il peut lancer des rafales de force mystique, hypnotiser ses victimes, transformer les gens en animaux et, dans certaines circonstances, ressusciter les morts. Les Anciens Dieux lui ont aussi accordé l'immortalité et apparemment

l'invulnérabilité. Seule son épée, forgée par les Anciens Dieux, pourrait le tuer. Les pouvoirs de Belasco sont liés à ceux de Magie. Lors de leur combat dans les Limbes, tandis que Magie prenait une forme de démon, Belasco revêtait une forme humaine, perdant ainsi une grande partie de son pouvoir et son invulnérabilité.

AUTRES DONNS: Belasco a une connaissance approfondie de la technologie que les Atlantes trouvèrent à Pangea.

ARMES: L'épée forgée par les Anciens Dieux peut blesser ou tuer Belasco.

BASE D'OPERATIONS: Belasco fut autrefois maître des Limbes. Ce mot désigne sans doute une petite dimension reliée aux véritables Limbes où le temps ne s'écoule pas et où personne ne peut donc vieillir ou mourir. Pourtant, durant son séjour dans les Limbes, Magie vieillit de sept ans. La matière qui constitue les Limbes de Belasco peut être transformée par les pensées et les émotions du sorcier qui est son maître.

Les Limbes de Belasco sont peuplées de démons qui servent leur maître.

Le principal en est S'ym.



BLACK KING

VERITABLE NOM: Sebastian Shaw

PROFESSION: Directeur et principal actionnaire de Shaw Industries

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire

IDENTITE: Connue mais le public ignore les activités criminelles de Shaw.

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Pittsburgh, Pennsylvanie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Leader et Roi Noir du Club des Damnés et de son Cercle Intérieur

BASE D'OPERATIONS: Le monde entier. Le Cercle Intérieur est basé au siège du Club des Damnés à Manhattan.

PREMIERE APPARITION: X-MEN 129 - 130

ORIGINES: D'origine modeste mais très doué pour les affaires, Sebastian Shaw était millionnaire dès l'âge de vingt ans. Peu après, il prit la tête de Shaw Industries, une multinationale qui travaille essentiellement pour le Ministère de la Défense. Shaw fut invité à rejoindre le Club des Damnés, une organisation réservée à l'élite de la société. Peu après son adhésion, Shaw apprit l'existence d'un Conseil des Elus à l'intérieur du Club. Ses membres, à l'insu du reste du Club, conspiraient pour imposer au monde entier leur domination politique et économique. La forte personnalité de Shaw lui valut d'accéder rapidement au rang de Fou Noir (les membres du Conseil portant les noms des pièces d'un jeu d'échecs). Peu de temps après, le Roi Blanc, alors chef du Conseil, accorda des crédits au Dr Steven Lang pour fabriquer des sentinelles anti-mutants. Lang ayant fait faillite, le Roi Blanc fut discrédité et Shaw en profita pour prendre sa place. Il prit le titre de Roi Noir et rebaptisa le Conseil en Cercle Intérieur. Sa position l'amena à travailler en contact étroit avec un autre membre éminent du groupe: Emma Frost, alias la Reine Blanche. Shaw participe activement à la campagne anti-mutants lancée par le gouvernement en fabriquant en secret des sentinelles. Bien sûr, l'Etat ignore que Shaw est lui-même un mutant et il ne sait rien non plus de ses activités interlopes.

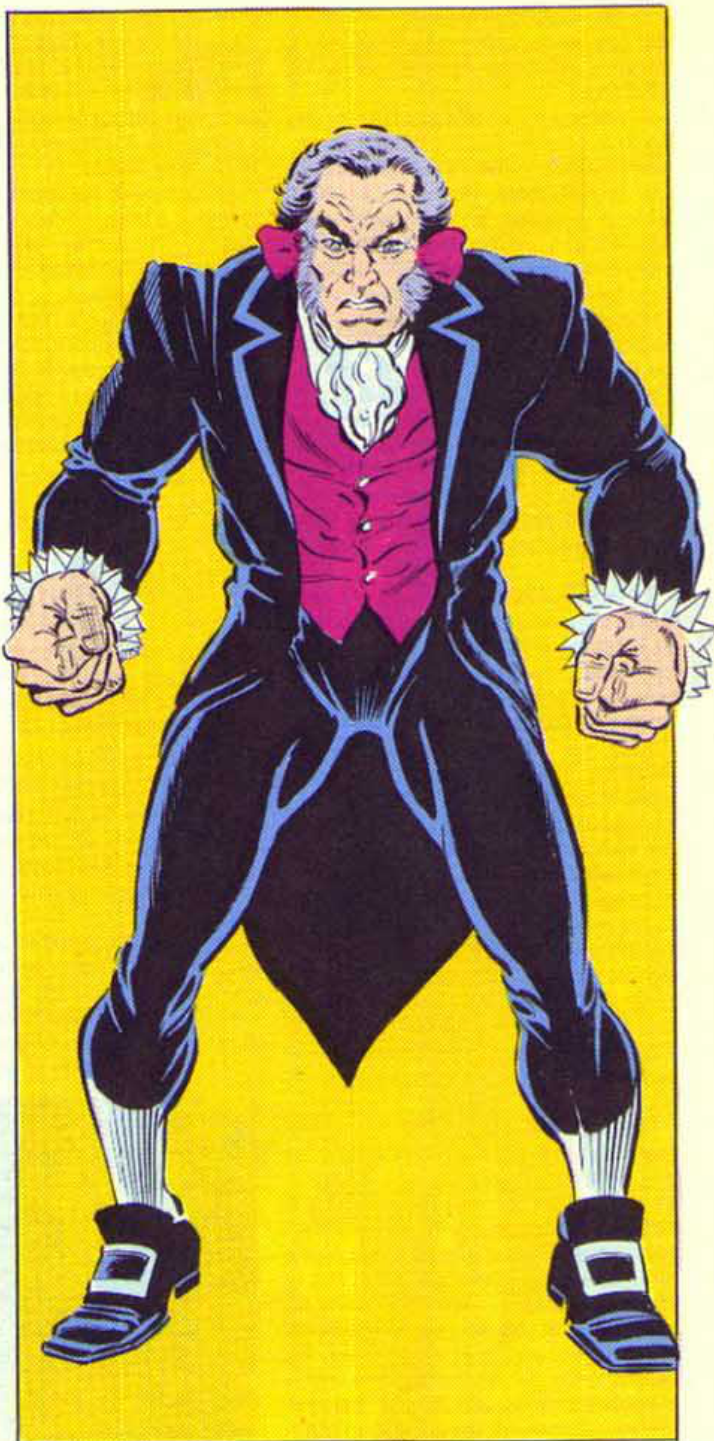
TAILLE: 1,87 m

POIDS: 95 kg

YEUX: Noirs

CHEVEUX: Gris

POUVOIRS: Sebastian Shaw est un mutant qui peut absorber l'énergie cinétique et l'utiliser, par un procédé inconnu, pour augmenter sa force, sa vitesse et sa résistance. Shaw doit entrer en contact physique avec l'énergie pour pouvoir l'absorber. S'il frappe quelqu'un ou quelque chose ou s'il est lui-même frappé, il absorbe l'énergie du coup. Il peut aussi absorber de l'énergie électrique dirigée vers lui. Son pouvoir le rend invulnérable à toutes les formes d'attaque. On ne sait pas cependant combien de temps il peut conserver l'énergie qu'il a emmagasinée. On sait par contre qu'il y a une limite à la quantité d'énergie qu'il peut supporter: une décharge électrique trop violente de Tornado le plongea un jour dans un coma provisoire.



BLACK TALON (L'ERGOT NOIR)

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Houngan (prêtre vaudou)

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Allié du Moissonneur

BASE D'OPERATIONS: Région de la Nouvelle Orléans

PREMIERE APPARITION: STRANGE TALES 173 (le premier) - AVENGERS 152 (le nouveau)

ORIGINES: Le premier Ergot Noir connu était un millionnaire du nom de Desmond Drew, qui pratiquait secrètement le culte vaudou et se livrait à des sacrifices humains. Il portait le costume du Coq Noir, qui symbolise "celui qui vit dans les flammes de l'enfer", et prétendait incarner loa, un dieu vaudou à forme humaine. En réalité, Drew était un être humain ordinaire qui devait ses pouvoirs surnaturels à sa mère, Mama Limbo, une prêtresse vaudou aveugle. Sous prétexte de sacrifices humains au dieu loa, l'Ergot Noir faisait enlever des jeunes filles vierges qui, en fait, servaient à procurer du sang frais dans lequel se baignait sa mère, qui espérait retrouver ainsi sa jeunesse et sa vue. Ayant découvert l'imposture de Drew, les adeptes du culte vaudou le lynchèrent à mort.

Plus tard, un créole dont le nom reste inconnu, mais qui possède de réels pouvoirs vaudous, prit le nom d'Ergot Noir et rassembla autour de lui un nouveau groupe de fidèles. Il fut contacté par le Moissonneur qui voulait ressusciter son frère, Wonder Man. L'Ergot Noir le ressuscita donc sous forme d'un zombie que le Moissonneur envoya saccager l'hôtel des Vengeurs. Mais ceux-ci le neutralisèrent et pourchassèrent l'Ergot Noir. Peu après, le Moissonneur demanda à l'Ergot Noir de créer un nouveau zombie encore plus ressemblant, mais les Vengeurs de la Côte Ouest, la Vision et la Sorcière Rouge firent échouer le projet. Depuis, l'Ergot Noir s'est fait oublier.

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 108 kg

YEUX: Marrons

CHEVEUX: Noirs

FORCE: L'Ergot Noir possède la force normale d'un homme de son âge et de sa taille prenant régulièrement de l'exercice.

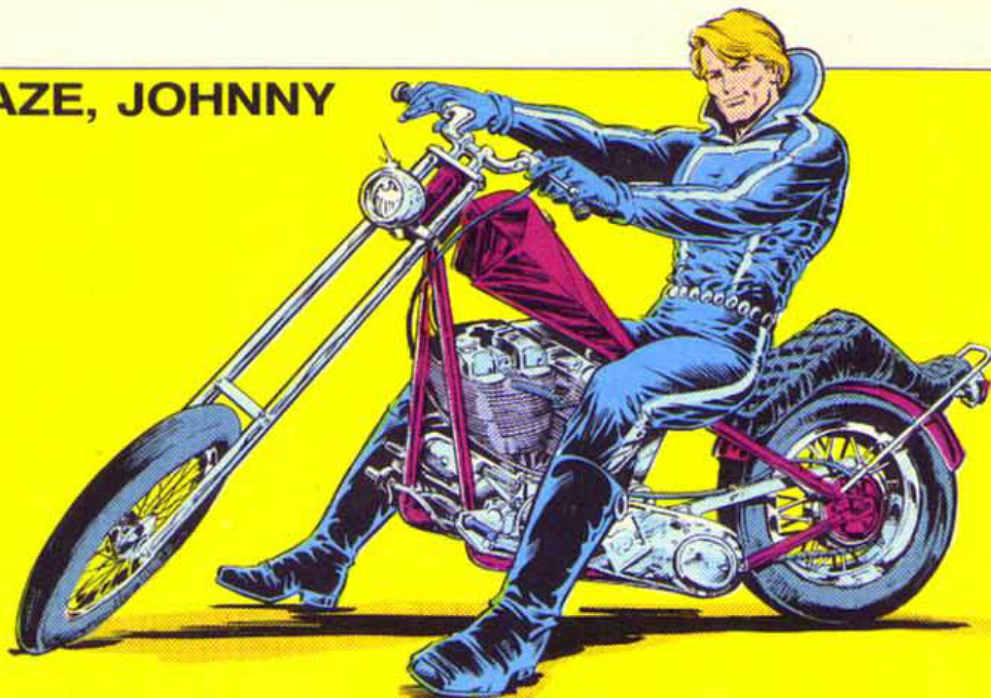
POUVOIRS: L'Ergot Noir est un vrai prêtre vaudou possédant de réels pouvoirs surnaturels. Le vaudou est une religion originaire d'Haïti.

Le principal pouvoir de l'Ergot Noir est la création et le contrôle de zombies. Un zombie est un cadavre humain totalement vidé de son esprit, mais qui, néanmoins, est animé d'un semblant de vie grâce à la magie vaudou.

Les zombies sont incapables de raisonner, mais ont une très grande force et sont insensibles à la douleur. Pour réanimer les corps, l'Ergot Noir doit pratiquer un rite vaudou très précis. Il commande les zombies verbalement ou télépathiquement, mais seulement lorsqu'ils sont en sa présence.



BLAZE, JOHNNY



VERITABLE NOM: John "Johnny" Blaze

PROFESSION: Ex-cascadeur à moto

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire

IDENTITE: Le public ignore généralement que Johnny Blaze a été le Cavalier Fantôme.

AUTRES NOMS: Cavalier Fantôme

LIEU DE NAISSANCE: Waukegan, Illinois

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Barton (son père, décédé), Clara (sa mère, décédée), Craig "Clash" Simpson (son père adoptif, décédé), Mona (sa mère adoptive, décédée), Roxanne Simpson (sa soeur adoptive)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre des Champions de Los Angeles

PREMIERE APPARITION: MARVEL SPOTLIGHT 5

ORIGINES: Johnny Blaze est le fils d'un cascadeur à moto, Barton Blaze, vedette du spectacle de moto de Crash Simpson. Barton Blaze se tua en exécutant un numéro très dangereux. Devenu orphelin (sa mère était morte juste après sa naissance), Johnny fut adopté par Crash Simpson et sa femme Mona. D'abord effrayé par les motos, Blaze parvint à dominer sa peur et devint un motard accompli. Adolescent, il commença à exécuter quelques cascades pour son compte; et il tomba amoureux de sa soeur adoptive, Roxanne Simpson. C'est alors que Simpson apprit qu'il était atteint d'une très grave maladie du sang. Son show commençait à peine à être connu et allait se produire au Madison Square Garden de New York. Pour sauver son père adoptif, Blaze, qui s'intéressait à l'occultisme, tenta d'appeler le "diable". Blaze crut qu'il s'agissait du Satan de la Bible, mais en

réalité, c'était le démon Méphisto, qui accepta de sauver Simpson en échange de l'âme de Blaze. Au Madison Square Garden, Crash Simpson réalisa le numéro le plus spectaculaire de sa carrière, sautant par-dessus 22 voitures. Mais il s'écrasa et fut tué sur le coup. Blaze, qui croyait que le "diable" protégeait son père adoptif, fut très choqué. Quand Méphisto vint réclamer l'âme de Blaze, il lui expliqua qu'il avait promis de sauver Simpson seulement de la maladie. Mais avant que Méphisto ait pu s'emparer de l'âme de Blaze, Roxanne, qui avait lu ses livres sur l'occultisme, réussit à bannir le démon. Méphisto put tout de même injecter dans le corps de Blaze un peu d'essence de Zarathos, un démon qui s'attaque aux âmes humaines et qu'il avait capturé plusieurs siècles auparavant. Blaze ignorait qu'il était habité par un démon et croyait que ses accès de fureur étaient inhérents à sa personnalité. Le démon se manifesta d'abord tous les soirs, à la tombée de la nuit, brûlant la chair de Blaze et le transformant en squelette. Utilisant ce feu démoniaque, Blaze construisit une moto infernale et bientôt, on le surnomma le Cavalier Fantôme. Dès que le Cavalier Fantôme redevenait humain, sa chair se reformait instantanément.

Au début, Blaze maîtrisait la personnalité du Cavalier Fantôme. Au bout de quelques mois, les métamorphoses crépusculaires cessèrent. Il pouvait devenir le Cavalier Fantôme dès qu'il sentait le démon se manifester. C'est à cette époque qu'il devint membre des Champions de Los Angeles, un groupe d'aventuriers surhumains. Mais plus Blaze se changeait en Cavalier Fantôme, plus le démon prenait de l'emprise sur lui, et Blaze devait fréquemment lutter contre Zarathos pour y échapper. Il fut aidé en cela par Centurions, un Indien dont

Zarathos avait jadis volé l'âme, et qui cherchait à se venger. Centurions enferma l'âme de Blaze dans son "cristal d'âmes", mettant ainsi Zarathos à sa merci. Zarathos brisa le cristal, libérant l'âme de Blaze — et beaucoup d'autres — et happant simultanément celle de Centurions dans le cristal où, depuis, Zarathos et Centurions luttent sans fin, aucun des deux ne pouvant battre l'autre. Johnny Blaze est donc totalement libéré de l'emprise de Zarathos. Depuis, il parcourt l'Amérique en moto avec Roxanne.

TAILLE: 1,75 m

POIDS: 81 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blond-roux

FORCE: Johnny Blaze possède la force normale d'un homme de son âge et de sa taille qui prend modérément de l'exercice.

POUVOIRS: Aucun

AUTRES QUALITES: Johnny Blaze est un des plus grands cascadeurs à moto de sa génération. Il possède quelques connaissances en sciences occultes, mais a fait serment de ne jamais s'en servir.

EX-POUVOIRS: Le Cavalier Fantôme possédait une force surhumaine, lui permettant de soulever environ 5 tonnes et l'immunisant contre toute forme de blessure. Il pouvait créer une "flamme démoniaque" qui traumatisait l'âme des humains, et qu'il utilisait pour fabriquer ses motos infernales. Sous sa forme humaine, Blaze ne possédait aucun de ces pouvoirs.

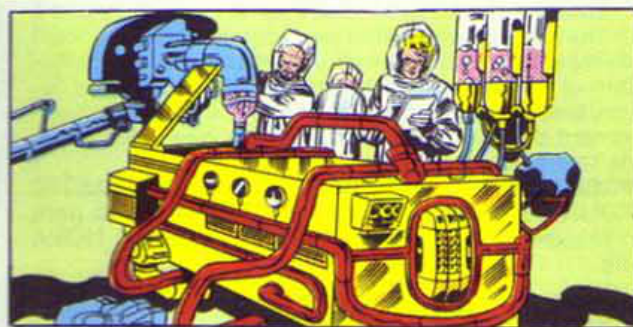
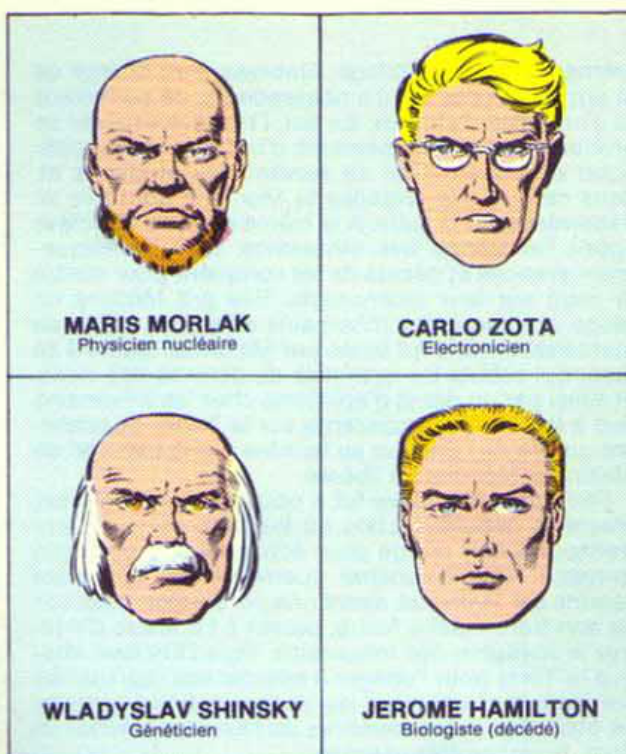
ENCLAVE

L'Enclave est un petit groupe de savants dont le but est d'instaurer, grâce à la technologie, une dictature humanitaire. Elle fut fondée par quatre savants: Maris Morlak, physicien nucléaire lithuanien, Jérôme Hamilton, biologiste américain, Carlo Zota, électronicien espagnol et Wladyslav Shinsky, généticien polonais. Ils firent connaissance à un Congrès mondial de savants et, constatant leur identité de vue sur le monde, ils décidèrent de mettre en commun leurs ressources pour créer une importante communauté scientifique. Dans l'année qui suivit, chacun d'eux fit croire à sa mort avant de rejoindre les autres sur une petite île de l'Atlantique Nord. Là, Daniel Damian, un archéologue, fit part à son ami Hamilton de la découverte des vestiges d'une forteresse à la pointe de la technologie (on suppose qu'elle a dû être abandonnée par les Déviants). Les 4 savants de l'Enclave utilisèrent le métal retrouvé dans les ruines pour édifier leur Citadelle de la Science à laquelle ils donnèrent le nom de RUCHE. Au bout de 10 ans de travaux, la Ruche fut pleinement opérationnelle. Elle devint un des plus grands laboratoires de recherche du monde, capable de rivaliser avec la forteresse du Maître de l'Evolution à Wundagore, avec le château d'Arnim Zola en Suisse, avec le laboratoire de Maels-trom au sud de l'Atlantique et avec le laboratoire de Pacific Island de Centurius.

Les appareils retrouvés par les savants de l'Enclave leur permirent de faire de nombreuses inventions révolutionnaires parmi lesquelles des émetteurs anti-gravité et un engin de téléportation d'une portée de 3200 km. Le premier projet de l'Enclave visait à créer une nouvelle race très puissante d'êtres humains dont ils se serviraient pour soumettre le reste de l'humanité. Pendant 10 ans, les 4 savants travaillèrent sur un prototype dans le but d'accélérer chimiquement son évolution. Mais, parvenu à maturité, le prototype s'échappa de son cocon avant le moment prévu, il manifesta ses pouvoirs de manipuler l'énergie et ses créateurs durent fuir avant même de le voir. Hamilton utilisa l'engin de téléportation pour aller kidnapper Alicia Masters et l'amener à la Ruche. En effet, le prototype, appelé Lui, irradiait une telle énergie aveuglante qu'il était impossible de le regarder. Etant aveugle, Alicia ne craignait rien; elle pourrait sculpter une statue qui permettrait aux savants de se représenter leur créature. Cependant, les Fantastiques réussirent à localiser la Ruche et à libérer Alicia. Mais juste avant qu'ils ne s'échappent grâce à l'engin de téléportation, Hamilton fut tué par un éboulement provoqué par une décharge d'énergie de Lui. (Plus tard, Lui deviendra Adam Warlock, aujourd'hui décédé).

Bien que gravement endommagée, la Ruche ne fut pas totalement détruite. Zota, Shinsky et Morlak survécurent et reconstruisirent leurs bâtiments. Puis ils entreprirent une seconde expérience génétique. Lorsque la deuxième créature parvint à maturité, l'Enclave sollicita l'aide du Dr Strange et lui demanda d'effectuer, avec leur laser contrôlé à distance, une opération au cerveau de la créature afin de s'assurer qu'elle leur obéirait. Malgré tout, celle-ci retrouva le contrôle de son esprit dès sa sortie du cocon et elle libéra suffisamment d'énergie pour provoquer l'anéantissement de l'île. La créature prit le nom de Parangon et créa un nouveau cocon où elle acheva sa métamorphose.

Les trois savants survécurent au cataclysme et s'enfuirent en Europe où ils établirent un Q.G. provisoire. Pour se procurer des fonds, ils vendirent certaines inventions à Hydra; puis ils soutinrent financi-



èrement Security College, établissement chargé de la protection des fils d'ambassadeurs, de politiciens et d'hommes d'affaires. En fait, l'Enclave espérait se procurer des renseignements d'ordre militaire, politique et industriel en se servant des étudiants et, dans ce but, elle engagea le Monocle dont elle se débarrassa par la suite. A la même époque, l'Enclave apprit l'existence des Inhumains, race génétiquement avancée et décida de les conquérir pour mettre la main sur leur technologie. Elle prit Médusa en otage et attaqua les Inhumains avec une milice de mercenaires. Elle fut aidée par Maximus, traître à sa race, qui sabota les systèmes de défense des siens, et aussi par un début d'épidémie chez les Inhumains due à la pollution croissante sur la Terre. La première guerre de l'Enclave se termina par la trahison de Maximus; Médusa fut libérée.

Peu après, l'Enclave fut à nouveau contactée par Maximus depuis la Lune où les Inhumains avaient transporté leur refuge pour échapper à la pollution terrestre. Une deuxième guerre éclata; elle resta secrète car Maximus, ayant pris possession du corps de son frère Flèche Noire, permit à l'Enclave d'infiltrer le royaume des Inhumains. Puis l'Enclave attaqua la Terre pour l'obliger à exercer des représailles sur les Inhumains mais les Vengeurs firent échouer ce plan. Deux des membres de l'Enclave, Morlak et Zota, furent arrêtés et jugés.

Shinsky, qui n'était pas allé sur la Lune, échappa à l'emprisonnement. Il finit par acquérir suffisamment de ressources pour construire un engin de téléportation et il libéra ses compagnons. Mais tous trois furent blessés dans un accident d'avion. Ils sont actuellement soignés dans un hôpital de New York avant de retourner en prison.

PREMIERE APPARITION: (anonyme) FANTASTIC FOUR 66 (France: ALBUM FF 6) - (sous le nom d'Enclave); FANTASTIC FOUR 207 (France: NOVA 89).

