

ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE[®]

VOLUME 5: DE "MARRINA" A "OLYMPUS"



ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE[®]

VOLUME 5: DE "MARRINA" A "OLYMPUS"

Présenté par
STAN LEE

semic
france

Semic France - 6, rue Emile Zola - 69288 Lyon - Cedex 02

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

TABLE DES MATIERES et DESSINATEURS

MARRINA	John Byrne.....	5	Ms MARVEL.....	Paul Neary	43
MARTINEX	Al Milgrom	6	MYSTERIO.....	John Romita Sr.....	44
ALIEN RACES	Paty	7	MYSTIQUE	Paul Smith	45
MARVEL GIRL.....	Jackson Guice	8	NAMORITA	Alan Weiss.....	46
MASTERMIND	Paul Smith.....	10	NANNY.....	Walt Simonson	47
MASTER MOLD.....	Walt Simonson.....	11	N'ASTIRH.....	Ron Wilson	48
MASTERS OF EVIL	Kevin Maguire	12	NEBULA.....	John Buscema.....	49
MASTER			NEKRA.....	Rudy Nebres.....	50
PANDEMONIUM	Al Milgrom	14	NEVILLE, KATE	Keith Pollard	51
MAXIMUS	Tom Palmer	15	NEW MUTANTS	Jackson Guice.....	52
MEDUSA.....	John Byrne.....	16	NIGHTCRAWLER.....	Dave Cockrum	53
MEGGAN.....	Alan Davis	17	NIGHTMARE	Nestor Redondo	54
MENTALLO	Michael Chen	18	NIGHT RIDER.....	Bill Sienkiewicz.....	55
MENTOR.....	Jim Starlin	19	NIGHT SHIFT	Mike Harris & Co....	56
MEPHISTO.....	John Buscema	20	NIMROD	John Romita Jr	58
MERLIN	Brian Bolland	21	NITRO	Jim Starlin.....	59
MESMERO.....	Walt Simonson.....	23	NOMAD	Mike Zeck.....	60
MIRAGE.....	June Brigman.....	24	NORTHSTAR	John Byrne	61
MISTER			NOVA	John Byrne	62
FANTASTIC.....	Jerry Ordway.....	25	NUKLO.....	Tom Morgan	63
MISTER FEAR	Edward Hannigan	26	ODIN	Walt Simonson	64
MISTER HYDE	John Romita Jr.....	26	OLYMPIAN GODS.....	Rudy Nebres.....	65
MISTER SINISTER.....	Marc Silvestri	27	OLYMPUS	Peter Gillis	69
MOCKINGBIRD	Cynthia Martin.....	29	CAPTAIN BRITAIN.....	Alan Davis.....	70
MODRED			CHAMELEON.....	Todd McFarlane.....	71
THE MYSTIC.....	Bob Budiansky	30	CHENEY, LILA	Jackson Guice.....	72
MOJO	Art Adams	31	COLLINS, RUSTY	Jon Bogdanove	73
MOLE MAN.....	John Byrne.....	32	COOPER,		
MOLECULE MAN	Mike Zeck	33	VALERIE	Kieron Dwyer	74
MOLTEN MAN	Erik Larsen	34	CRAZY GANG.....	Ron Lim.....	75
MOONDRAGON	Jim Starlin	35	DEAN, LAURA	Jim Lee	76
MOON KNIGHT.....	Bill Sienkiewicz	36	De La FONTAINE,		
MOONSTONE.....	Bob McLeod.....	38	VAL	Paul Neary	77
MORGAN LE FEY	Bret Blevins.....	39	DOMINUS.....	Al Milgrom.....	78
MORLOCKS	Russ Stefans.....	40	EXCALIBUR	Alan Davis.....	79

L'ENCYCLOPEDIE MARVEL

de A à Z

Un volume de plus pour votre encyclopédie du monde Marvel dans laquelle vous trouvez une mine de renseignements sur la biographie et les pouvoirs d'une multitude de personnages plus fascinants les uns que les autres!

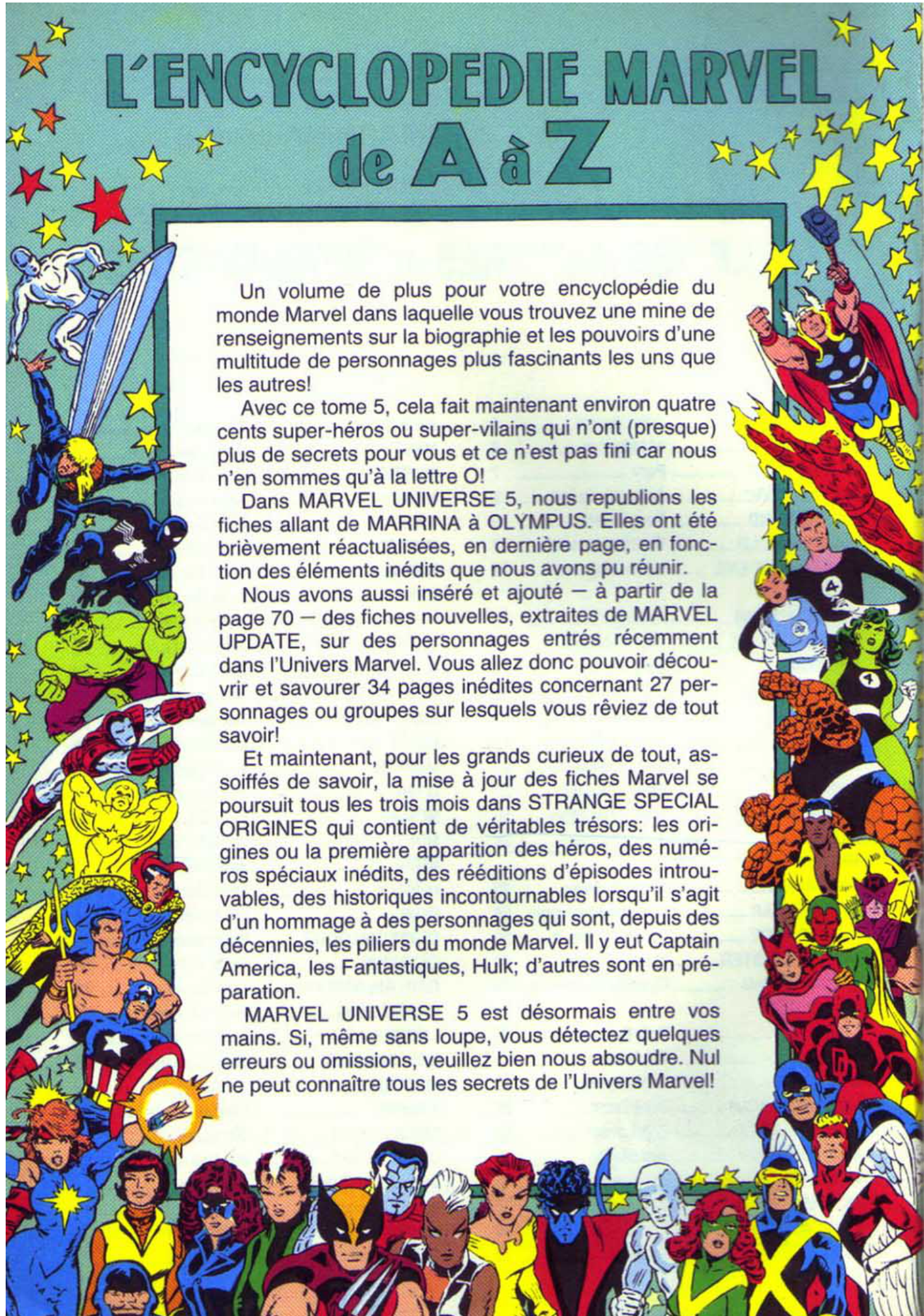
Avec ce tome 5, cela fait maintenant environ quatre cents super-héros ou super-vilains qui n'ont (presque) plus de secrets pour vous et ce n'est pas fini car nous n'en sommes qu'à la lettre O!

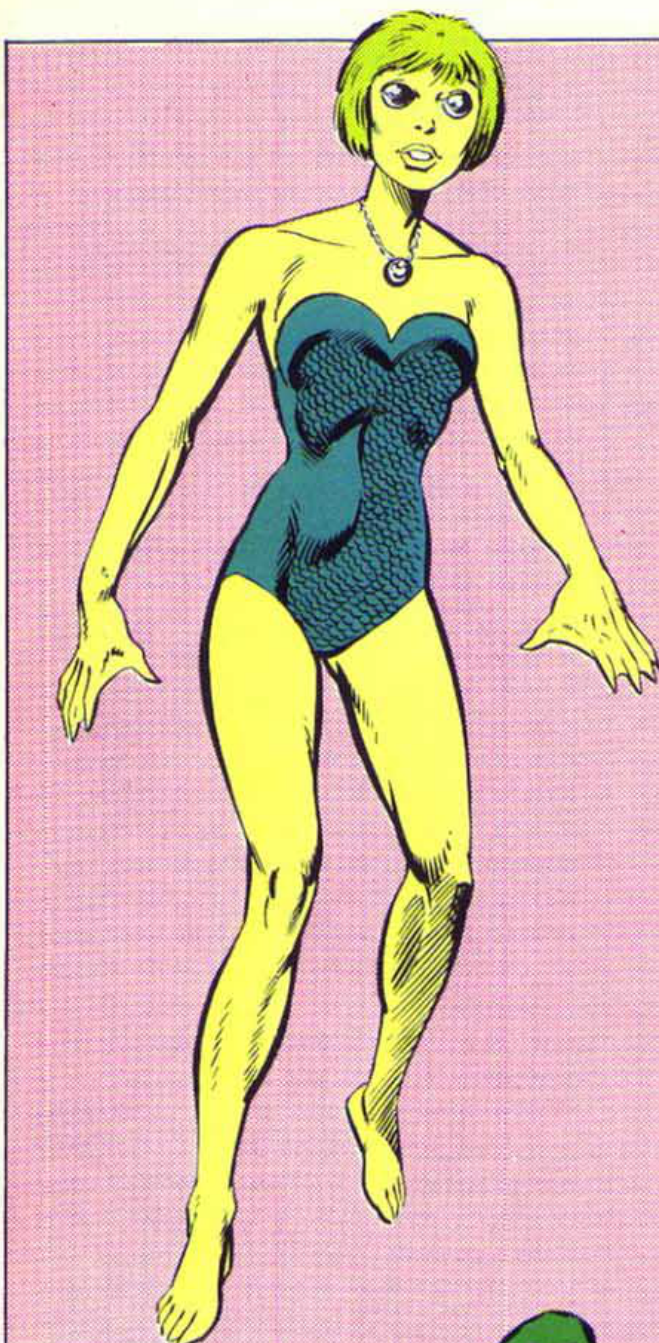
Dans MARVEL UNIVERSE 5, nous republions les fiches allant de MARRINA à OLYMPUS. Elles ont été brièvement réactualisées, en dernière page, en fonction des éléments inédits que nous avons pu réunir.

Nous avons aussi inséré et ajouté — à partir de la page 70 — des fiches nouvelles, extraites de MARVEL UPDATE, sur des personnages entrés récemment dans l'Univers Marvel. Vous allez donc pouvoir découvrir et savourer 34 pages inédites concernant 27 personnages ou groupes sur lesquels vous rêviez de tout savoir!

Et maintenant, pour les grands curieux de tout, assoiffés de savoir, la mise à jour des fiches Marvel se poursuit tous les trois mois dans STRANGE SPECIAL ORIGINES qui contient de véritables trésors: les origines ou la première apparition des héros, des numéros spéciaux inédits, des rééditions d'épisodes introuvables, des historiques incontournables lorsqu'il s'agit d'un hommage à des personnages qui sont, depuis des décennies, les piliers du monde Marvel. Il y eut Captain America, les Fantastiques, Hulk; d'autres sont en préparation.

MARVEL UNIVERSE 5 est désormais entre vos mains. Si, même sans loupe, vous détectez quelques erreurs ou omissions, veuillez bien nous absoudre. Nul ne peut connaître tous les secrets de l'Univers Marvel!





MARRINA (MARINA)

VERITABLE NOM: Marrina Smallwood

PROFESSION: Aventurière, reine de Déluvia

IDENTITE: Connue à Déluvia

STATUT LEGAL: Naturalisée canadienne, citoyenne de Déluvia

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU D'ECLOSION: Terre-Neuve, Canada

SITUATION DE FAMILLE: Mariée

PARENTS CONNUS: Thomas et Gladys (parents adoptifs), Namor (époux)

GROUPE D'APPARTENANCE: Division Gamma, Béta, Alpha

BASE D'OPERATIONS: Déluvia, Océan Atlantique

PREMIERE APPARITION: ALPHA FLIGHT 1

ORIGINES: ALPHA FLIGHT 2 à 4

ORIGINES: Il y a des dizaines de milliers d'années, une race extraterrestre, les Plodex, menacée de surpopulation, envoya dans l'espace des vaisseaux remplis d'oeufs dans le but de coloniser d'autres planètes. Ces vaisseaux étaient destinés à devenir des complexes colonisateurs, chargés de sélectionner la race dominante de la planète d'accueil et d'imprimer leur structure génétique dans les chromosomes des oeufs Plodex qui étaient ensuite éjectés. Les créatures qui en sortaient possédaient les caractéristiques des Plodex et celles de la forme dominante de vie. Marina provient d'un oeuf Plodex, éjecté dans l'eau, d'où ses caractères amphibies. Cet oeuf fut recueilli par un pêcheur, Thomas Smallwood. Lorsque sa femme l'ouvrit, l'embryon prit l'apparence humanoïde. Les Smallwood l'adoptèrent et mirent son aspect étrange sur le compte d'une aberration génétique. Quand Marina fut adulte, James McDonald Hudson eut connaissance de ses facultés paranormales et l'engagea dans la Division Gamma, puis dans la Division Alpha.

Lors de son atterrissage, le vaisseau de Marina captura un homme dont le corps fut détruit lors des analyses. Son esprit survécut et il prit le contrôle des ordinateurs de bord qui lui reconstruisirent un corps. Il se baptisa le Maître et décida de conquérir le monde. Ayant appris que deux des oeufs du vaisseau avaient éclos, le Maître décida de tuer leur progéniture afin de se venger. Il attira Marina avec un signal hypnotique, libéra les instincts sauvages de sa race et lui apprit ses origines. La Division Alpha et le Prince des Mers libérèrent Marina et Namor l'invita dans son royaume.

Cependant, le Maître ayant retrouvé l'autre Plodex, créature monstrueuse et destructrice, le laissa se déclencher afin d'attirer Marina. Les stimuli du Plodex déclenchèrent de nouveau les instincts meurtriers de Marina qui devint monstrueuse et attaqua Namor et Puck. Ceux-ci réussirent à faire exploser le sous-marin du Maître. Marina redevint normale et accepta, par la suite, d'épouser Namor. Hélas, elle se retransforma de nouveau en léviathan monstrueux et le Dr Druid, manipulé par Nébula, persuada les Vengeurs de la tuer. C'est Namor qui se chargea de l'exécution. Marina, apaisée, reprit sa forme humaine et mourut dans ses bras.

TAILLE: 1,82 m **YEUX:** Noirs **PEAU:** Jaune pâle

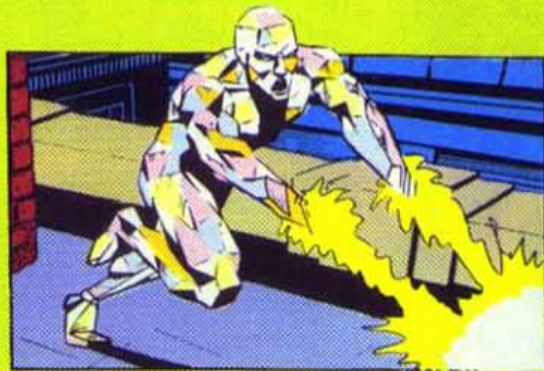
POIDS: 90 kg **CHEVEUX:** Verts

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES: Marina a des branchies, des yeux de poisson, des mains et des pieds palmés.

FORCE: Marina a une force surhumaine lui permettant de supporter la pression des profondeurs.

POUVOIRS: Dotée de branchies et de poumons, Marina est parfaitement amphibie. Sa physiologie lui permet de supporter le froid des eaux de l'Arctique et de nager aussi vite qu'un dauphin. Lorsque les instincts sauvages de sa race prennent le dessus, elle devient un monstre tirant sa masse d'une source sans doute extradimensionnelle. Sa programmation Plodex lui confère une violence qui submerge sa gentillesse naturelle.





MARTINEX

VERITABLE NOM: Martinex

PROFESSION: Ex-technicien de l'espace, aventurier

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyen de la colonie terrienne de Pluton, dernier survivant connu

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Cerberus Center, Pluton

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Gardiens de la Galaxie

BASE D'OPERATIONS: Vaisseau "Freedom's Lady", dernière moitié du 30ème siècle

PREMIERE APPARITION: Marvel Super Heroes 18

ORIGINES: Martinex est né en 2988 après J.C. Il est le fils de deux techniciens appartenant à la colonie terrienne installée sur la planète Pluton. Comme pour tous les volontaires qui fondèrent cette colonie, les tissus de Martinex ont été entièrement restructurés à base de silicone, de façon à pouvoir supporter le froid intense qui règne sur Pluton. Martinex, comme son père, travailla à la Pluvian Technical Academy. Lors de l'évacuation de Pluton en 3007 à la suite de l'invasion Badoon, Martinex resta derrière pour assurer la destruction des complexes technologiques et éviter qu'ils ne tombent entre les mains de l'ennemi. Il fut recueilli par Charlie-27, de la colonie jupitérienne, et rejoignit un groupe de survivants des différentes colonies terriennes qui prit le nom de "Gardiens de la Galaxie". Après sa participation à la lutte contre les Badoons qui tentaient d'envahir la Terre, il décida de prendre son indépendance.

TAILLE: 1,85 m

YEUX: Noirs

POIDS: 205 kg

CHEVEUX: Sans

POUVOIRS: Martinex a le pouvoir de créer des sources de chaleur et de froid qu'il projette à partir de ses mains. Son corps est fait d'un isotope très complexe de silicone. La couche externe de sa peau est en cristal et celle de ses mains contient deux impuretés qui transforment l'énergie de son corps en deux rayons de fréquence différente. L'une des fréquences appartient à la partie infrarouge du spectre électromagnétique et produit une forte chaleur. L'autre, celle qui produit le froid, est issue des micro-ondes du spectre qui réduisent l'énergie des objets. Ce pouvoir ne s'applique qu'à des objets très petits, de la taille d'une goutte d'eau environ.

Martinex peut obtenir des températures très précises. Par exemple, il peut chauffer une bassine d'eau à la température exacte du corps humain (37°C), ou bien refroidir une pièce à 0°C. Il peut porter la roche au point de fusion, soit 11 000°C, ou provoquer une précipitation de neige carbonique à partir de l'atmosphère de la Terre refroidie à environ -115°C. Ses rayons d'énergie s'alimentant à partir de sa propre énergie, sa production ne peut atteindre son maximum que pendant de courtes périodes. S'il force trop, il risque de faire baisser son taux énergétique au-dessous du seuil vital. La distance maximum à laquelle il peut exercer son pouvoir est de 850 mètres.

Martinex se sert de sa main droite pour produire la chaleur, et de la gauche pour le froid. Il résiste bien aux effets des températures extrêmes. Le point de fusion de son corps est atteint à 1 370°C et son métabolisme supporte facilement les températures de Pluton qui se situent aux alentours de -270°C. Son corps de silicone a une masse beaucoup plus importante que celle du corps humain. Il peut soulever environ une tonne.

ALIEN RACES (RACES EXTRATERRESTRES)

LES MARVANITES

GALAXIE D'ORIGINE: Inconnue

SYSTEME: Mawno

PLANÈTE: Marvan, 5ème à partir du Soleil

HABITAT: 72% de la surface recouverte d'eau - Climat tempéré

GRAVITE: 0,88 celle de la Terre



ATMOSPHERE: 58% de nitrogène - 24% d'oxygène

POPULATION: 2,5 billions

CARACTÉRISTIQUES:

- Type: Semi-humanoïde
- Yeux: Deux (sur la tête)
- Doigts: Cinq
- Orteils: Cinq
- Taille moyenne: 12 mètres
- Couleur de peau: Verte

SIGNES PARTICULIERS: Talents psioniques leur permettant d'annuler leur gravité, de se téléporter et de lancer des rafales de force. Vitesse surhumanoïde et invulnérabilité.

TYPE DE GOUVERNEMENT: Monarchie théocratique

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Les Marvanites ont une technologie avancée mais qui n'a pas progressé depuis plusieurs éons.

TRAITS CULTURELS: Présomptueux, culturellement stagnants. Pendant des milliers d'années, ils ont exploré l'espace, détruisant les planètes qui n'appliquaient pas leurs idéaux.

PRINCIPAUX REPRESENTANTS: KING SUZERAIN. Les Marvanites qui explorent et détruisent les autres planètes sont appelés Monitors.

PREMIÈRE APPARITION: MARVEL TWO-IN-ONE ANNUAL 3

LES MEGANS

GALAXIE D'ORIGINE: Voie Lactée

SYSTEME: Mirpet

PLANÈTE: Mèga, 3ème à partir du Soleil

HABITAT: Semi-aride, 63% de la surface recouverte d'eau

GRAVITE: 1,3 celle de la Terre



ATMOSPHERE: 71% de nitrogène, 24% d'oxygène

POPULATION: 2,7 billions

CARACTÉRISTIQUES:

- Type: Mi-reptilien, mi-humanoïde
- Yeux: Un seul, vision monoculaire
- Doigts: Quatre
- Orteils: Quatre
- Taille moyenne: 1,68 mètre
- Couleur de peau: Rouge

SIGNES PARTICULIERS: Néant

TYPE DE GOUVERNEMENT: Militaire

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Vaisseaux interstellaires perfectionnés et armement sophistiqué, "Rayon Energex" qui accroît la force physique mais provoque une mort prématurée.

TRAITS CULTURELS: Belliqueux, fanatiques, esprit de groupe

PRINCIPAUX REPRESENTANTS: Les Seigneurs de la Guerre de Mèga

REMARQUES: Depuis des siècles, Mèga est engagée dans une guerre contre sa planète jumelle Béta.

PREMIÈRE APPARITION: GODZILLA 12

LES MEKKANS

GALAXIE D'ORIGINE: Voie Lactée

SYSTEME: Kirthom

PLANÈTE: Mekka, 2ème à partir du Soleil



HABITAT: Artificiel, climat tempéré

GRAVITE: 1,02 celle de la Terre

ATMOSPHERE: 78% de nitrogène, 21% d'oxygène

POPULATION: 1,7 billions

CARACTÉRISTIQUES:

- Type: Androïdes mi-humanoïdes
- Yeux: Deux
- Doigts: Cinq
- Orteils: Inconnu
- Taille moyenne: 1,95 mètre
- Couleur de peau: Inconnue

SIGNES PARTICULIERS: Force surhumanoïde

TYPE DE GOUVERNEMENT: Démocratie

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Très avancé, surtout en robotique

TRAITS CULTURELS: Les Makkans n'ont aucune curiosité intellectuelle.

PRINCIPAUX REPRESENTANTS: Torgo

REMARQUES: La planète était à l'origine peuplée d'humanoïdes appelés "Maarins", qui construisirent les robots Mekkans pour en faire leurs serviteurs. Quand les Maarins furent tués par un virus venu d'une autre planète, les Mekkans prirent possession de la planète.

PREMIÈRE APPARITION: FANTASTIC FOUR 91

LES MEPHITISOIDES

GALAXIE D'ORIGINE: Shi'Ar

SYSTEME: Cyane Om'ir

PLANÈTE: Try'sart, 3ème à partir du Soleil

HABITAT: Tempéré, villes souterraines

GRAVITE: 1,1 celle de la Terre



ATMOSPHERE: 78% de nitrogène, 21% d'oxygène

POPULATION: 350 millions

CARACTÉRISTIQUES:

- Type: Humanoïde avec des caractéristiques félines
- Yeux: Deux
- Doigts: Cinq
- Orteils: Cinq
- Taille moyenne: 1,85 mètre
- Couleur de la fourrure: Noire et blanche

SIGNES PARTICULIERS: Vision nocturne, griffes rétractiles, odorat développé

TYPE DE GOUVERNEMENT: Petites colonies indépendantes sous le contrôle de l'Empire Shi'Ar

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Voyages interstellaires

TRAITS CULTURELS: Belliqueux quand il s'agit de défendre leur territoire

PRINCIPAUX REPRESENTANTS: Hepzibah

REMARQUES: Hepzibah fait partie des Starjammers

PREMIÈRE APPARITION: X-MEN 107

MARVEL GIRL (STRANGE GIRL)

VERITABLE NOM: Jean Grey

PROFESSION: Aventurière, ex-étudiante et ex-mannequin, membre de Facteur-X

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Annandale-on-Hudson

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: John (son père), Elaine (sa mère), Sara (sa sœur)

GROUPE D'APPARTENANCE: Membre fondateur de Facteur-X, ex-membre des X-Men

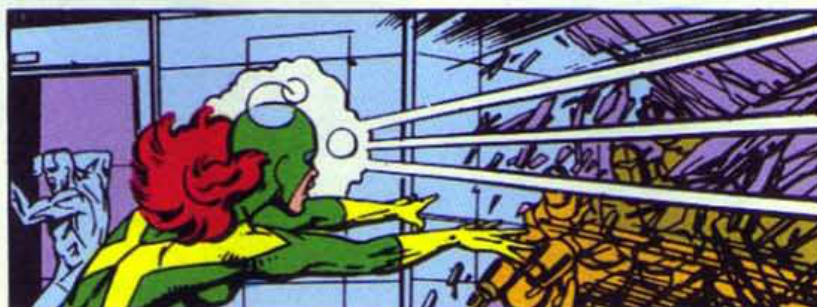
BASE D'OPERATIONS: QG de Facteur-X, New York City; auparavant, école pour jeunes surdoués du Professeur Xavier, Salem Center, Westchester County, New York

PREMIERE APPARITION: X-Men 1

ORIGINES: Jean Grey est la fille cadette de John Grey, professeur d'histoire à Bard College à Annandale-on-Hudson, New York, et de sa femme Elaine. Jean avait dix ans lorsqu'une de ses amies, Annie Richardson, avec qui elle était en train de jouer, fut renversée et tuée par une voiture. L'émotion de Jean fut si forte qu'elle ressentit télépathiquement les dernières émotions d'Annie face à la mort. Ce traumatisme laissa Jean dans un état dépressif profond, d'autant plus qu'elle découvrit que son pouvoir télépathique échappait à son contrôle, ce qui l'obligeait à vivre dans un isolement total pour ne pas sombrer dans la folie.

Finalement, un psychiatre l'envoya chez le professeur Charles Xavier, un mutant doué lui aussi de pouvoirs télépathiques. Xavier révéla à Jean — mais pas à ses parents — qu'elle était une mutante, et il la traita pendant plusieurs années. Il dressa des barrières psychiques dans son esprit pour bloquer son pouvoir tant qu'elle n'aurait pas atteint une maturité suffisante pour le maîtriser. Parallèlement, il lui apprit à soulever et manipuler des objets de manière psionique. Quand Xavier estima que Jean maîtrisait suffisamment son pouvoir télékinésique, il conseilla à ses parents de l'inscrire dans sa nouvelle école pour jeunes surdoués. Mais les parents de Jean ignoraient que cette école était en fait une couverture pour les X-Men, une équipe de jeunes mutants entraînés à combattre les mutants dangereux pour l'humanité. Jean Grey devint ainsi le cinquième membre des X-Men, sous le nom de Marvel Girl.

Les cinq X-Men d'origine restèrent ensemble pendant plusieurs années. Très vite, Jean Grey et Scott Summers, alias Cyclope, tombèrent amoureux l'un de l'autre, mais mirant un certain temps avant de s'avouer leur passion mutuelle. Quand Xavier comprit qu'il allait devoir s'isoler du monde pour se préparer à contre-attaquer les extraterrestres Z'Nox qui voulaient envahir la Terre, il libéra Jean de ses barrières psychiques: elle était désormais libre d'utiliser ses pouvoirs télépathiques pour aider les X-Men en l'absence de Xavier. Plus tard, Xavier recruta de nouveaux X-Men, et Jean Grey et quelques-uns de ses compagnons décidèrent de quitter le groupe. Scott Summers, lui, resta dans l'équipe, et son histoire d'amour avec Jean se poursuivit. Peu après sa prise d'indépendance, Jean et certains des nouveaux X-Men furent enlevés par les sentinelles des Steven Lang, et emmenés dans sa station



orbitale. Les X-Men réussirent à s'échapper à bord d'une navette spatiale. Mais ils n'étaient pas protégés contre les radiations cosmiques, et Jean Grey, qui était aux commandes de l'appareil, fut mortellement atteinte.

On crut longtemps qu'elle avait succombé à bord de la navette, et que son corps avait été investi par le Phénix, une entité extrêmement puissante. L'être qui résulta de cette fusion prit le nom de Phénix, et se joignit aux X-Men. Mais l'entraînement de Jean Grey n'était pas suffisant pour contrôler un tel pouvoir. Au début, la force morale de Jean Grey put contenir le Phénix. Mais peu à peu, le Phénix tomba sous l'emprise psionique du Cerveau, qui brigua pour elle la place de la Reine Noire à la tête du Club des Damnés. Il exalta les côtés les plus sombres de l'âme de Jean Grey, dont la vraie personnalité fut submergée. Ce fut ce processus qui donna naissance au Phénix Noir. Cette entité maléfique causa d'immenses dégâts, jusqu'à ce que Jean Grey en reprenne le contrôle; et, sous les yeux horrifiés de Cyclope, Phénix-Jean Grey se suicida pour mettre un terme à la folie dévastatrice du Phénix Noir. Plus tard, Summers épousa Madelyne Pryor, le sosie de Jean.

Mais récemment, on découvrit que Jean Grey n'était pas morte, et qu'elle n'était jamais devenue le Phénix. L'entité avait répondu aux appels télépathiques de Jean qui avait peur de mourir dans la navette spatiale. Le Phénix lui promit qu'elle et les X-Men auraient la vie sauve, et s'empara de son apparence physique et de sa personnalité pendant qu'elle tombait dans un coma profond. La navette s'abîma dans la baie de New York, sans faire de victimes. Jean Grey, placée dans une capsule de survie, reposa au fond de l'eau pendant plusieurs années. Personne ne remarqua la supercherie, tant le Phénix s'était imprégné de la personnalité de Jean. Même le professeur Xavier fut mystifié.

Ce furent les Vengeurs qui découvrirent le corps au fond de la baie de New York, et l'amènèrent dans le laboratoire des Fantastiques. Là, libérée de sa capsule, Jean Grey fut d'abord incapable de se souvenir de sa rencontre avec le Phénix. Puis elle retrouva peu à peu la mémoire et put raconter son histoire. Elle avait perdu ses pouvoirs télépathiques, mais sa force télékinésique était intacte.

Jean Grey retrouva ses anciens compagnons X-Men, Angel, le Fauve, Cyclope et Iceberg. Elle fut très choquée par la haine anti-mutants qui avait gagné le pays tout entier, et apprit avec peine la disparition du professeur Xavier et son remplacement par Magnéto à la tête des nouveaux X-Men. Conscients de la gravité de la situation, les cinq compagnons fondèrent Facteur-X, une organisation destinée à aider les mutants.

TAILLE: 1,68 m **YEUX:** Verts
POIDS: 50 kg **CHEVEUX:** Roux

FORCE: Strange Girl possède la force normale d'une femme de sa taille et de son âge qui prend modérément de l'exercice.

POUVOIRS: Strange Girl est une mutante douée de pouvoirs télékinésiques lui permettant de soulever et de manipuler à distance les êtres vivants et les objets. On connaît mal l'étendue actuelle de ce pouvoir, mais on sait qu'il a été décuplé depuis son accident dans la navette spatiale.

Strange Girl possédait également des pouvoirs télépathiques, grâce auxquels elle lisait les pensées d'autrui, projetait les siennes dans l'esprit des autres, et paralysait les esprits qui s'opposaient à elle. Son long coma a apparemment eu raison de ce pouvoir.



MASTERMIND (LE CERVEAU)

VERITABLE NOM: Jascn Wyngarde

PROFESSION: Criminel professionnel, ex-illusionniste et ancien individu subversif

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenneté inconnue-Pas de casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre de la Confrérie originelle des Mauvais Mutants et de Facteur Trois. Sa candidature au Club des Damnés fut rejetée.

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: X-MEN 4

ORIGINES: Aucune trace du Cerveau avant son adhésion à la Confrérie des Mauvais Mutants, dirigée par Magnéto. A l'époque, Magnéto voulait conquérir l'humanité pour régner en maître sur l'univers et protéger ses semblables de la persécution des êtres humains. Le Cerveau affronta les X-Men des origines à plusieurs reprises mais il fut systématiquement mis en échec. Aussi, Magnéto tenta-t-il d'entraîner l'énigmatique Etranger. Mais celui-ci, furieux, l'exila sur une autre planète et changea le Cerveau en pierre.

Finalement, le Cerveau redevint normal et rejoignit Facteur Trois, autre organisation de mutants surhumains vouée à conquérir le monde. Mais après avoir découvert que le leader de Facteur Trois était un extraterrestre, le Cerveau et ses alliés se joignirent aux X-Men pour l'évincer.

Après avoir de nouveau fait équipe avec Magnéto, le Cerveau postula pour entrer au Cercle Intérieur du Club des Damnés en se proposant de contrôler Jean Grey pour en faire la Reine Noire du Club. En fait, il ne s'agissait pas de Jean mais de l'entité cosmique Phénix, qui avait pris son apparence. Sans le vouloir, le Cerveau déclencha le processus qui allait la transformer en Phénix Noir. Phénix se libéra de son emprise et le plongea dans un état catatonique. Sa candidature fut, bien sûr, rejetée.

Une fois rétabli, le Cerveau décida de se venger des X-Men. Il fit échouer le mariage de Serval avec Mariko Yashida et réussit à persuader les X-Men que Madelyne Pryor, future épouse de Cyclope, était le Phénix Noir. Les X-Men se libérèrent de son emprise et triomphèrent. On ignore où se trouve le Cerveau et quelles sont ses activités.

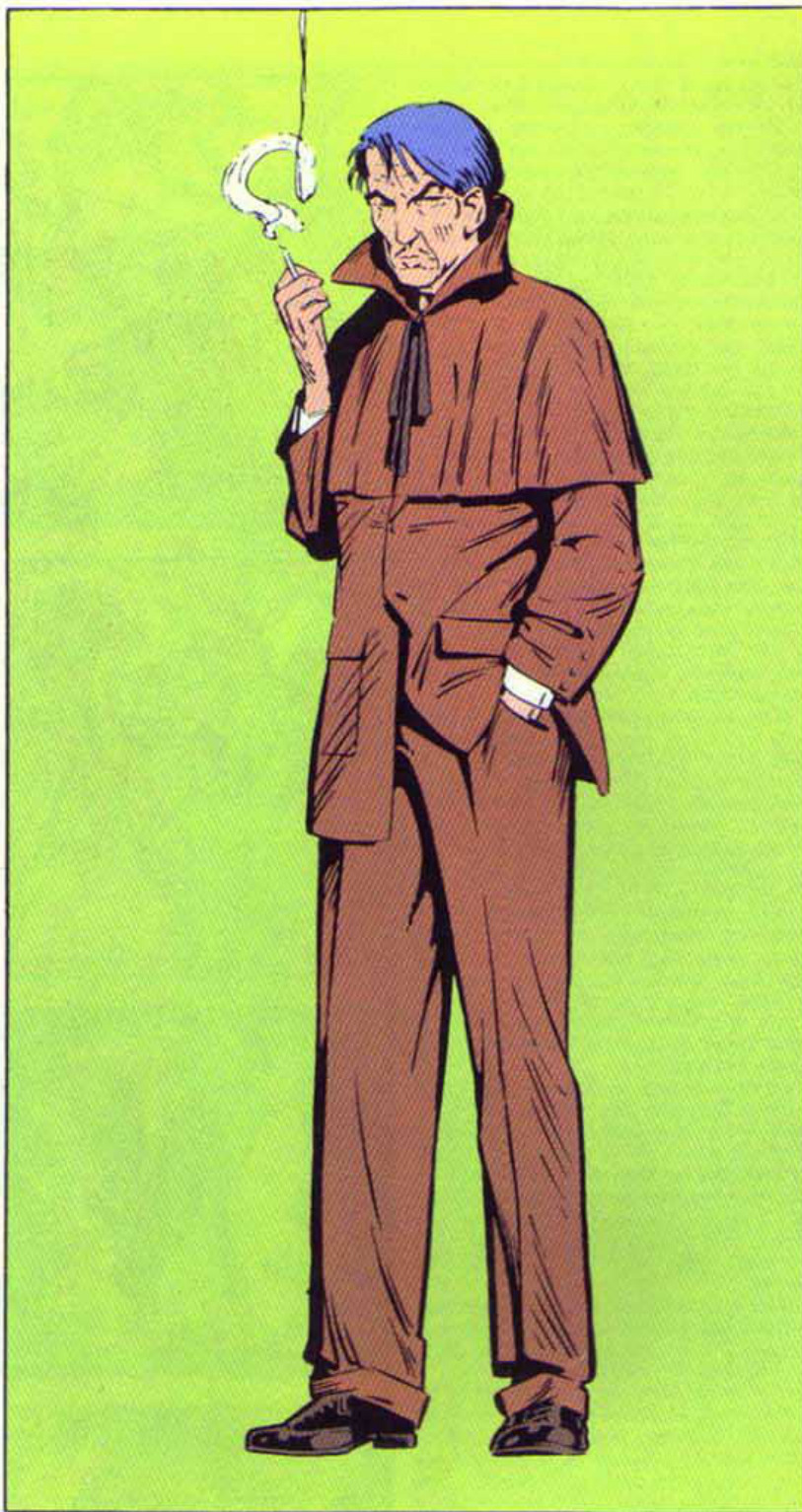
NOTE: Le Cerveau use souvent de ses pouvoirs pour revêtir une apparence illusoire. Ses caractéristiques réelles et illusoires figurent ci-dessous.

TAILLE: (réelle) 1,55 m (illusoire) 1,89 m

POIDS: (réel) 63 kg (illusoire) 86 kg

DEGRE DE FORCE: Le Cerveau possède la force normale d'un homme de sa corpulence qui ne pratique pas d'exercice physique particulier.

POUVOIRS: Le Cerveau est un mutant doté de pouvoirs d'illusionniste. Il peut psioniquement faire voir, entendre, toucher et sentir des choses qui n'existent pas réellement. Les illusions qu'il crée sont si réalistes que la plupart des gens sont persuadés qu'il s'agit bel et bien de la réalité. Il peut prendre, à leurs yeux, l'aspect qu'il désire, emprunter la forme d'un mur où même disparaître à leur vue comme s'il était invisible.



YEUX: (réels) noirs (illusoires) gris

CHEVEUX: (réels) gris-noir (illusoires) gris

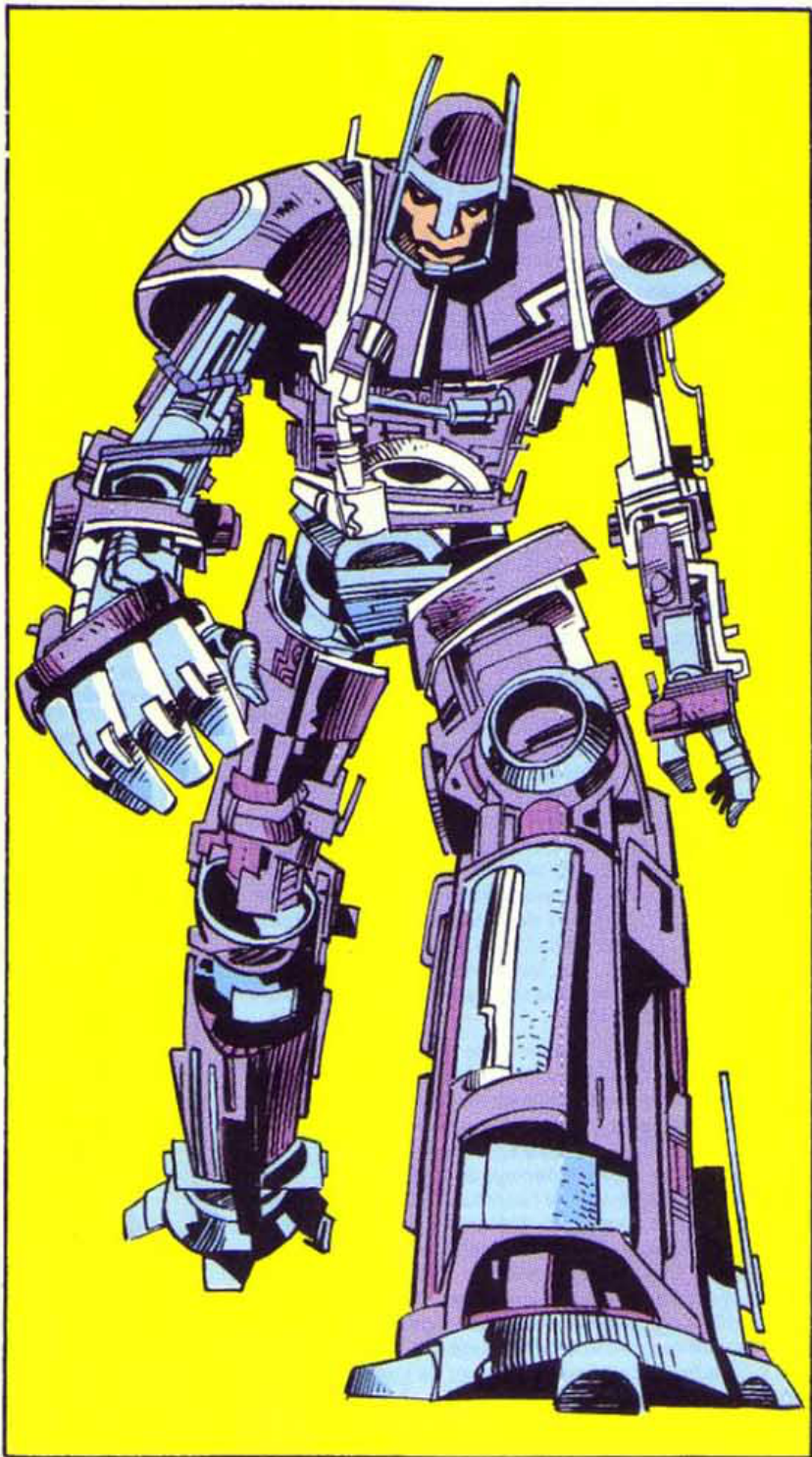
MASTER MOLD (LE MOULE INITIAL)

Colossale Sentinelle, le Moule Initial a été conçu pour capturer et détruire les mutants. Créé par le Dr Trask pour contrôler la construction d'autres Sentinelles, le premier Moule Initial était mobile, pouvait parler et était équipé d'armes très sophistiquées comme un rayon désintégrateur ou d'énergie électrique intense. Le Moule Initial et les autres Sentinelles se rebellèrent contre leur créateur et voulurent le contraindre à construire une armée de Sentinelles capables de prendre le contrôle de la Terre. Mais le Dr Trask mourut dans l'explosion qu'il avait provoquée pour désactiver ses Sentinelles et le Moule Initial fut lui-même très endommagé.

Plusieurs années plus tard, ses restes furent retrouvés par le Dr Steven Lang, lui aussi acharné à la perte des mutants. Lang recréa le Moule Initial et une nouvelle série de Sentinelles. Il transforma ensuite une ancienne plate-forme spatiale du SHIELD en une base d'où il envoya ses Sentinelles se battre contre les X-Men, qui n'eurent aucun mal à les vaincre. Dans la bataille, Lang fut blessé. Il activa alors le nouveau Moule Initial qu'il avait programmé avec ses propres schémas cérébraux. Le Moule Initial, se prenant pour Lang, quitta la plate-forme et construisit une nouvelle base sur un petit astéroïde voisin de la Terre. Plus performant que le premier Moule Initial, il pouvait voler et envoyer d'énormes décharges d'énergie à travers ses mains et sa bouche. Plusieurs mois plus tard, le Moule Initial enleva Angel et réussit à emprisonner sur son astéroïde Hulk et Iceberg qui s'étaient portés au secours de leur ami. Angel lui révéla alors qu'il ne pouvait être Lang puisque ce dernier avait survécu et était maintenant réduit à l'état de légume. Très choqué, le Moule Initial décida de s'autodétruire, mais désireux d'entraîner avec lui ses trois ennemis dans la mort, il décida de faire exploser la base. L'astéroïde fut en effet détruit mais les trois héros avaient réussi à s'enfuir.

Le nouveau Moule Initial avait pour caractéristique de pouvoir projeter sa conscience artificielle dans le plus petit mécanisme et de se reconstituer à partir du métal contenu dans son environnement. A la suite de l'explosion de l'astéroïde, une partie du Moule Initial était tombée en Alaska où, ayant détecté la présence d'un puissant mutant — Cyclope — le Moule se reconstitua et se fixa pour but l'élimination des douze mutants jugés par Lang susceptibles de jouer le rôle de meneurs dans la cause mutante. Le Moule Initial découvrit alors que chaque être humain possède des cellules mutantes et résolut donc d'éliminer la race humaine dans sa totalité. Cyclope le détruisit mais il réussit à se reconstituer et à créer un autre robot qu'il baptisa Conscience. Ayant renoncé à exterminer l'humanité, il prit le contrôle mental de Moira MacTaggart et la força à créer un virus qui tuerait tous les mutants mais aussi 92,4% de la population humaine. Conscience se rebella contre le Moule Initial qui fut détruit par le Hurlleur.

Mais le Moule Initial se reconstitua en infiltrant les circuits d'une Sentinelle du futur: Nemrod. Le Moule Initial contenait alors deux intelligences distinctes et leur combinaison muta en une entité vivante. Le Moule Initial, conçu pour détruire les mutants, vculait donc s'autodétruire. Avant qu'il n'ait eu le temps de régler ce débat interne, Dazzler lui fit traverser le Seuil du Péril et l'on ignore ce qu'il est advenu de lui depuis ce moment.



MASTERS OF EVIL (LES MAÎTRES DU MAL)

Les Maîtres du Mal sont des groupes de criminels costumés, la plupart doués de super-pouvoirs. La structure de l'équipe est assez souple, et plusieurs groupes de super-vilains ont porté ce nom depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Les différentes équipes ont été composées presque exclusivement d'ennemis des Vengeurs.

MAÎTRES DU MAL I: Leader: Baron Heinrich Zémo. Membres: le Fondateur, l'Homme Radioactif, le Chevalier Noir et plus tard l'Exécuteur et l'Enchanteresse. Cette première équipe était dirigée par le Baron Zémo, un ancien scientifique nazi qui avait combattu Captain America pendant la guerre. Apprenant que son ennemi avait refait surface, Zémo fit en sorte d'engager les ennemis personnels de chaque Vengeur, et attira l'équipe de justiciers dans une bataille de rue dans New York. Les équipiers de Zémo furent défaits, mais lui-même s'échappa, et il s'allia avec deux Asgardiens, l'Enchanteresse et l'Exécuteur. Ils utilisèrent Wonder Man pour monter Thor contre les autres Vengeurs, mais la manœuvre échoua. Zémo fit évader de prison le Fondateur et le Chevalier Noir, mais ils furent encore vaincus par les Vengeurs, et Captain America et Zémo se retrouvèrent face à face en Amérique du Sud. Le combat se termina par la mort accidentelle de Zémo. **Première apparition:** AVENGERS 6.

MAÎTRES DU MAL II: Leader: Ultron 5 (Crimson Cowl). Membres: Klaw, Cyclone, l'Homme Radioactif, le Fondateur et le Chevalier Noir II. Le deuxième groupe a été réuni par Ultron 5, un robot créé par Henry Pym (devenu Goliath), qui se cachait sous le costume de Crimson Cowl. Ultron 5 lança une attaque surprise sur le QG des Vengeurs après avoir neutralisé les systèmes de sécurité. Le raid réussit et les Vengeurs furent faits prisonniers. Mais le second Chevalier Noir, qui était en fait un allié des Vengeurs, les délivra. Les Maîtres du Mal II furent défaits par les Vengeurs mais Ultron 5 put s'échapper. Les autres membres tentèrent une nouvelle attaque, qui se solda aussi par un échec. **Première apparition:** AVENGERS 54.

MAÎTRES DU MAL III: Leader: Tête d'Œuf. Membres: Cyclone, Scorpion, Opale, Requin Tigre, puis le Shocker, le Scarabée et l'Homme Radioactif. A la recherche de complices, Tête d'Œuf fit évader de prison Requin Tigre, Cyclone, Scorpion et Opale. Mais Cyclone voulut faire cavalier seul et se venger personnellement de la Guêpe. Les autres voulurent l'en empêcher, et l'aventure se termina par une bagarre générale, remportée facilement par les Vengeurs. Tête d'Œuf remplaça alors Cyclone et Scorpion par l'Homme Radioactif, le Scarabée et le Shocker. Tête d'Œuf voulait se venger de son ennemi de toujours, Pym, et pour cela il le fit enlever du palais de justice où il était jugé pour des crimes qu'ils avaient commis ensemble. Tête d'Œuf voulut obliger Pym à travailler pour lui sur son sérum de longévité. Pym fit mine d'accepter, mais, au lieu du sérum, il mit au point un appareil qui lui permit de vaincre Tête d'Œuf et tous ses complices d'un seul coup. Tête d'Œuf fut tué accidentellement par l'arme qu'il portait, détournée par une flèche d'Œil de Faucon. **Première apparition:** AVENGERS 222.

MAÎTRES DU MAL IV: Leader: Baron Helmut Zémo. Membres: Titania, l'Homme Absorbant, Opale, Pourpoint Jaune, Gargouille Grise, la Dame Blanche, le Démolisseur, le Boulet, le Fixer, Requin Tigre, Goliath, Blackout, Cyclone et Mr Hyde. Le quatrième groupe qui prit le nom de Maîtres du Mal a été réuni par le fils du Baron Zémo, qui a hérité de son père la haine farouche vouée à Captain America. Helmut Zémo a décidé de rassembler non plus un groupe de même taille que les Vengeurs en service, mais la plus formidable armée de super-vilains jamais vue, pour enfin vaincre les Vengeurs. On ignore où en est actuellement le groupe. **Première apparition:** AVENGERS 272 (France: STRANGE 234).



BARON ZEMO I
(Heinrich Zémo, décédé)
Leader des Maîtres I



MELTER (Fondateur)
(Bruno Horgan, décédé)
Membre des Maîtres I



RADIOACTIVE MAN
(Homme Radioactif)
(Dr Chen Lu)
Membre des Maîtres I, II, III



EXECUTIONER (Exécuteur)
(Skurge, décédé)
Membre des Maîtres I



BLACK KNIGHT I
(Chevalier Noir I)
(Nathan Garrett, décédé)
Membre des Maîtres I



ENCHANTRESS
(Enchanteresse) (Amora)
Membre des Maîtres I



CRIMSON COWL
(Ultron 5)
Leader des Maîtres II



KLAW
(Ulysses Klaw)
Membre des Maîtres II



WHIRLWIND
(Cyclone)
(David Cannon)
Membre des Maîtres II, III, IV



BLACK KNIGHT II
(Chevalier Noir II)
(Dane Whitman)
Membre des Maîtres II

MASTER PANDEMONIUM

VERITABLE NOM: Martin Preston

PROFESSION: Ancien acteur, dirige maintenant les Studios Anvil

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain, casier judiciaire vierge

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

FAMILLE CONNUE: Aucune

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Studios Anvil, Los Angeles, Californie

ORIGINES: Martin Preston, riche vedette hollywoodienne, eut une nuit un grave accident de voiture. Son bras droit fut arraché et il était suspendu dans le vide par sa ceinture de sécurité quand le démon Méphisto apparut. Preston lui offrit son âme pour que son bras lui fût rendu. Méphisto fit alors apparaître un démon mineur auquel il arracha les bras pour les donner à Preston. Ce dernier a depuis adopté le nom de Master Pandémonium et a racheté les Studios Anvil. L'une de ses préoccupations est de retrouver les cinq démons qui, d'après lui, possèderaient chacun une parcelle de son âme et il fut longtemps convaincu que Firebird en faisait partie. Firebird alla demander leur aide aux Vengeurs de la Côte Ouest et, alors que Master Pandémonium attaquait la Chose, qu'il pensait être l'un des cinq démons, les Vengeurs engagèrent le combat. Il lança sa horde de démons contre eux et parvint à s'échapper. Plus tard, Tigra, des Vengeurs de la Côte Ouest, fut chargée par le Peuple Chat de tuer Master Pandémonium qu'ils estimaient représenter une menace pour leur existence. Elle eut l'occasion de l'attaquer quand les Vengeurs de la Côte Ouest investirent les studios de Master Pandémonium, mais il réussit à lui échapper.

Par la suite, Master Pandémonium enleva les jumeaux de Wanda, la Sorcière Rouge. Il croyait qu'ils étaient des fragments de son âme alors qu'en fait, Wanda les avait créés à partir de l'essence de Méphisto. Aidé d'Agatha Harkness, Human Torch fit disparaître Master Pandémonium qui fut absorbé par le vide qui était à la place de son âme.

TAILLE: 1,85 m

POIDS: Inconnu

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Le corps de Master Pandémonium abrite une horde de démons. On ignore si ces démons se trouvent miniaturisés dans son corps ou si Master Pandémonium est une espèce de nexus ouvrant sur une dimension mystique où vivraient les démons. Ceux qui lui servent de bras peuvent, s'il le désire, se désolidariser de son corps et reprendre leur forme originelle. Master Pandémonium a un trou à la poitrine en forme d'étoile renversée. D'après lui, il s'agirait de la trace de son âme. Il semble que les démons que son corps contient lui confèrent des pouvoirs comme celui de cracher le feu ou de projeter des rayons de force. Grâce à l'Amulette d'Azmodeus, Master Pandémonium peut en outre se téléporter.



MAXIMUS

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Sans

STATUT LEGAL: Citoyen d'Attilan

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Maximus le Fou

LIEU DE NAISSANCE: Ile d'Attilan, océan Atlantique

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Agon (son père, décédé), Rynda (sa mère, décédée), Flèche Noire (son frère), Gorgone, Triton, Karnak, Médusa, Crystal (ses cousins)

GROUPE D'APPARTENANCE: Famille royale des Inhumains, chef des Malvais Inhumains

BASE D'OPERATIONS: Attilap, face bleue de la Lune

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR 47

ORIGINES: Maximus est le fils cadet de deux célèbres généticiens d'Attilan, Agon, président du Conseil des Généticiens, et Rynda, directrice du Centre de Soins Prénataux. Tout jeune, Maximus fut exposé à des radiations de Tératogène, une substance qui modifie l'ADN des chromosomes. Lorsqu'il arriva à l'adolescence, des pouvoirs psioniques apparurent, mais il les dissimula soigneusement. En revanche, il ne put cacher son tempérament asocial. Son frère, Flèche Noire, le surprit en train de pactiser avec un émissaire des Kroes, les extraterrestres responsables de l'origine des mutations génétiques des Inhumains.

En tentant de retenir l'émissaire ennemi pour que le Conseil puisse l'interroger, Flèche Noire utilisa son pouvoir — qu'on avait jusqu'alors réprimé — un cri supersonique qui précipita le vaisseau kree sur la Terre où il s'écrasa, détruisant le parlement et tuant plusieurs membres du Conseil des Généticiens, dont les parents de Flèche Noire. Les vibrations de la voix de Flèche Noire affectèrent aussi Maximus, et neutralisèrent ses pouvoirs naissants, troublant un peu plus un psychisme déjà fragile.

Peu après, Flèche Noire monta sur le trône, et Maximus jura de le renverser. Il faillit réussir à plusieurs reprises, grâce à ses pouvoirs psioniques qui refaisaient peu à peu surface. Depuis, Maximus passe alternativement d'un état de démence inoffensive à des moments de lucidité cruelle.

TAILLE: 1,80 m

YEUX: Bleus

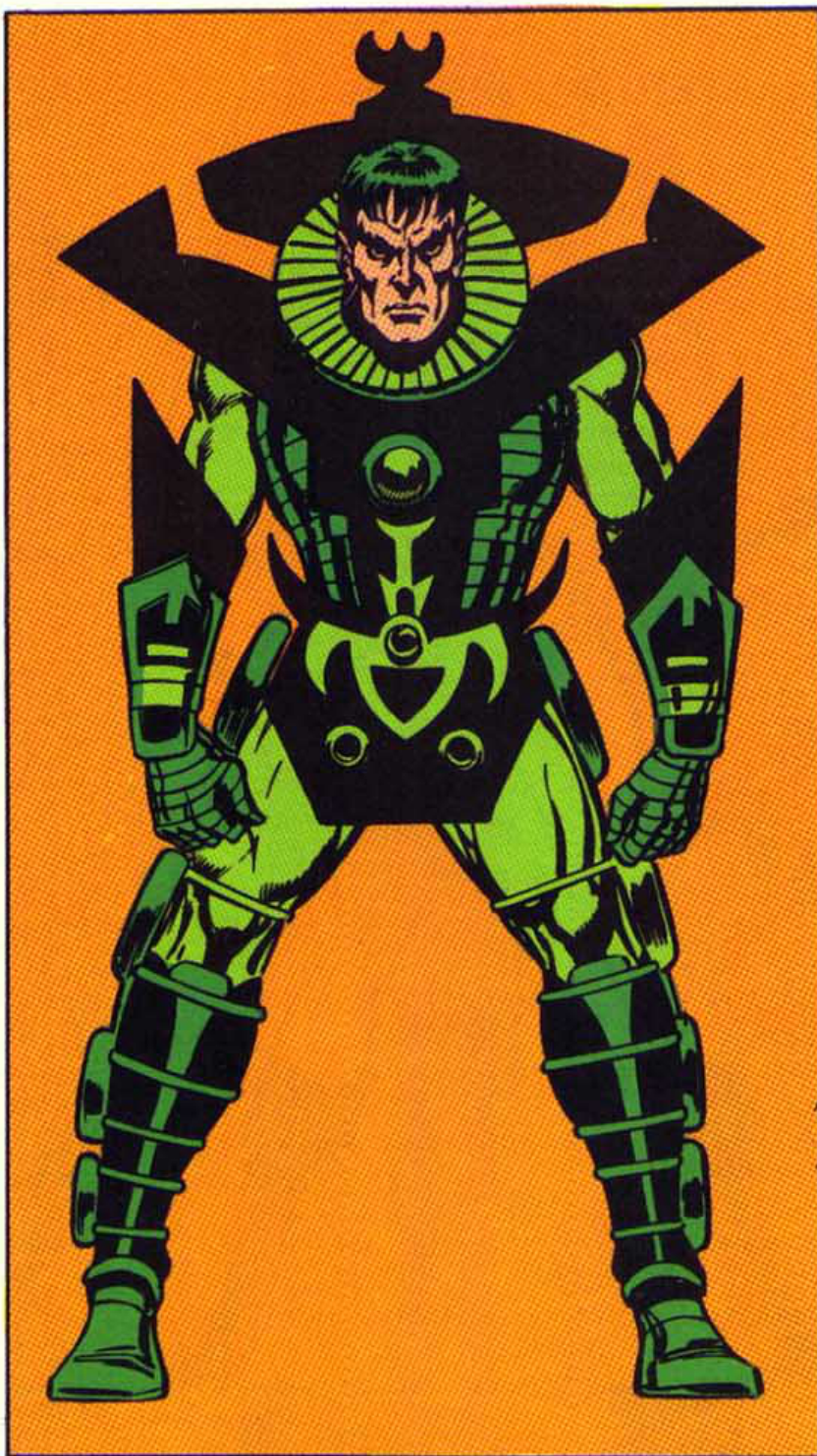
POIDS: 82 kg

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Maximus est un inventeur génial qui possède un pouvoir psionique de coercition sur ses victimes. Malgré son état de folie latente, il a d'excellentes connaissances en mécanique et en physique, ce qui lui permet d'élaborer des machines complexes à partir de matériaux simples, et qui ont souvent des effets extraordinaires (voir Armes).

Le pouvoir psionique de Maximus lui permet, dans ses moments de lucidité, d'imposer sa volonté à autrui: par une simple concentration, il projette une énergie psionique qui embrume l'esprit de sa victime dont il peut ensuite diriger les pensées et les actes. Il peut soumettre plusieurs personnes à la fois dans un rayon de 600 mètres. Maximus exerce un contrôle total sur les êtres peu évolués tels que les Primitifs Alpha. Dans certains cas, le pouvoir de Maximus peut causer une amnésie passagère.

ARMES: A partir d'objets communs et inoffensifs, Maximus a créé toute une série d'armes et de machines, notamment un "atmo-pistolet", des projecteurs de champ de force, des transformateurs d'énergie psychique, et des androïdes.





MEDUSA

VERITABLE NOM: Médusalith Amaquelin

PROFESSION: Interprète de la cour

STATUT LEGAL: Citoyenne d'Attilan

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Madame Médusa

LIEU DE NAISSANCE: Île d'Attilan, océan Atlantique

SITUATION DE FAMILLE: Mariée

PARENTS CONNUS: Quelin (son père), Ambur (sa mère), Crystal (sa sœur), Karnak, Gorgone, Triton (ses cousins), Flèche Noire (son mari), Pietro Maximoff (son beau-frère), Luna (sa nièce)

GROUPE D'APPARTENANCE: Famille Royale des Inhumains, ex-membre des Terrifics et des Fantastiques

BASE D'OPERATIONS: Attilan, sur la Face Bleue de la Lune

PREMIERE APPARITION: Fantastic Four 36 (France: Marvel 8)

ORIGINES: Médusa est l'aînée des deux enfants de Quelin et Ambur, des nutritionnistes inhumains. Son père est le frère de Rynda, la femme d'Agon, roi des Inhumains. Médusa est donc considérée comme membre à part entière de la famille royale. Quand elle était toute jeune, ses parents l'exposèrent au Tétralogène, et bientôt, elle vit naître en elle certains pouvoirs. Plus tard, encore adolescente, elle rendit visite à son cousin Flèche Noire dans sa cellule imperméable et apprit à communiquer avec lui par signes. Un lien privilégié s'établit entre eux, qui se mua bientôt en amour, lorsque Flèche Noire put enfin sortir de sa cellule, à l'âge de 18 ans. Peu après, Médusa quitta le grand refuge des Inhumains. Amnésique, elle erra à travers l'Europe jusqu'à ce que les Terrifics la prennent sous leur protection. Puis, des membres de la famille royale la localisèrent et l'aiderent à retrouver la mémoire. Après un bref séjour chez les Fantastiques, où elle remplaça l'Invisible, Médusa choisit de rester auprès de Flèche Noire, qu'elle a épousé récemment, accédant ainsi au rang de Reine des Inhumains. Actuellement, elle attend un enfant.

TAILLE: 1,80 m

YEUX: Verts

POIDS: 60 kg

CHEVEUX: Roux

POUVOIRS: La chevelure de Médusa, longue et épaisse, se sépare en mèches possédant chacune une très grande force de tension et d'élasticité. Leur résistance est comparable à celle d'un fil de fer de la même épaisseur. Grâce à son pouvoir psychokinésique, Médusa peut animer ses cheveux dont elle se sert alors pour exécuter de nombreuses tâches. Au repos, ils mesurent 183 cm, et lorsqu'ils entrent en action, ils doublent leur taille en ne perdant que 25% de leur force de tension. Une mèche de 60 cm peut porter 3 kg, une boucle 340 kg, et l'ensemble de la chevelure jusqu'à 1500 kg.

Médusa contrôle ses cheveux comme une infinité de fins appendices. Un champ psionique imprègne ses cellules capillaires, dont la structure génétique est modifiée. En se concentrant, elle peut les faire claquer dans l'air comme un fouet (la pointe se déplace alors à la vitesse du son), ou les faire tourner à la manière d'un ventilateur. Elle peut s'en servir de corde pour ligoter les gens ou saisir des objets trop lourds (ce n'est pas son cuir chevelu qui supporte le poids de l'objet, mais la force psionique courant le long de ses cheveux). Ses cheveux peuvent aussi lui servir à des opérations très délicates comme crocheter une serrure ou enfiler une aiguille, ainsi qu'à l'accomplissement de mouvements complexes, comme battre un jeu de cartes. Bien qu'ils soient dépourvus de nerfs, les cheveux de Médusa sont "sensibles", au travers du champ psionique. Jusqu'à présent, Médusa n'a pas manifesté de pouvoir psychokinésique autre que celui de ses cheveux. On ignore si elle est capable de manipuler d'autres substances de même nature.

MEGGAN

VERITABLE NOM: Meggan

PROFESSION: Aventurière

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyenne du Royaume-Uni, sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Grande-Bretagne, près de Fenborough Station

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Parents (décrits mais pas dénommés)

GROUPE D'APPARTENANCE: Excalibur

BASE D'OPERATIONS: Le phare de Captain Britain (le QG d'Excalibur) au large des côtes anglaises

PREMIERE APPARITION: NEW MUTANTS ANNUAL 2

ORIGINES: Meggan est née près d'une ancienne forteresse décrite par la légende comme un lieu où se pratiquait de la magie noire. Pas étonnant que les parents de Meggan, des gitans, la prirent pour un démon à sa naissance: le bébé, recouvert de fourrure, et ressemblait à un animal. En fait, Meggan était une mutante pouvant modifier sa physionomie, et elle s'était instinctivement protégée, par cette fourrure, du grand froid qui régnait à cette période de l'année.

Non-consciente de ce pouvoir, Meggan conserva son apparence d'animal durant toute son adolescence, se prenant pour un monstre. Elle rencontra Captain Britain et alla vivre avec lui et sa soeur Betsy dans leur demeure ancestrale, Braddock Manor. Mais Meggan réalisa enfin qu'elle pouvait modifier son apparence, et elle devint alors ce qu'elle est aujourd'hui, une belle jeune femme aux longs cheveux blonds. Après cette transformation, sa relation avec Captain Britain se transforma en amour. Tout comme lui, Meggan est membre fondateur d'Excalibur, une équipe de champions surhumains basée au Royaume-Uni.

TAILLE: Variable

POIDS: Variable

YEUX: Couleur variable

CHEVEUX: Couleur variable

FORCE: Meggan possède la force normale d'une femme de son âge et de sa taille, qui pratique un entraînement modéré.

POUVOIRS: Meggan a des pouvoirs variés. Elle peut se métamorphoser à volonté. Les traits de son visage et son apparence physique entière changent en fonction de son humeur. Elle devient ainsi beaucoup moins attirante lorsqu'elle est déprimée. Elle peut, consciemment ou non, calquer son apparence sur les personnes ou les animaux qu'elle côtoie. Meggan puise de l'énergie de la Terre et la projette en coups d'une grande violence. Elle peut voler, sans doute grâce à un pouvoir de lévitation psionique.

La force vitale et les pouvoirs surhumains de Meggan sont liés aux forces mystiques propres aux Îles Britanniques. Ses pouvoirs et sa santé s'altèrent si elle reste trop longtemps loin de l'Angleterre. Mais ils prennent toute leur force dans certains univers magiques d'autres dimensions.



MENTALLO

VERITABLE NOM: Marvin Flumm
PROFESSION: Criminel professionnel
STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis avec casier judiciaire
IDENTITE: Connue des autorités
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Watford City, Dakota du Sud
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-agent du SHIELD, ex-leader de l'HYDRA, fréquemment allié à Fixer

BASE D'OPERATIONS: Mobile
PREMIERE APPARITION: Strange Tales 141
ORIGINES: Les pouvoirs télépathiques de Marvin Flumm se manifestèrent dès l'adolescence. Mais, d'un naturel peu ambitieux, Flumm se contenta longtemps d'un poste de vendeur de chaussures. Par la suite, ses pouvoirs furent remarqués par Niles Nordstrom, le directeur de l'ESP, une division du SHIELD, qui l'engagea et lui apprit à développer ce don.

Désormais conscient de sa puissance, Flumm fit le projet de prendre le contrôle du SHIELD, mais Nordstrom s'en aperçut, et Flumm dut prendre la fuite. Il avait tout de même réussi à prendre un costume de combat du SHIELD et un équipement télépathique. Sous le nom de Mentallo, il s'allia avec Norbert Ebersol, alias Fixer, et organisa un raid contre le Q.G. du SHIELD à Manhattan, qui faillit réussir. Pendant quelque temps, les deux complices servirent dans la garde du SHIELD, puis s'échappèrent et grâce à Fixer qui avait des contacts à l'HYDRA, ils furent engagés dans l'HYDRA de la côte est, récemment fondée par Silvermane. Plus tard, on les retrouve fomentant un complot contre le Président des Etats-Unis, avec la complicité de Deathlok.

Puis l'HYDRA leur demanda de dépanner Computrex, un ordinateur pirate. En effet, l'HYDRA avait besoin des renseignements du SHIELD sur le Microverse car à l'époque, le tyran du Microverse, le Baron Karza, contrôlait une faction de l'HYDRA. Lorsque Computrex fut détruit par les Micronautes, des mercenaires du Microverse, Mentallo et Fixer les poursuivirent mais Mentallo fut attaqué par Rann, leur commandant, qui lui arracha son casque télépathique. Rann et son robot Biotron harcelèrent Mentallo pour lui soutirer des informations, mais ce dernier, sous le choc, tomba dans le coma. Il fut pris par le SHIELD mais le Professeur Anthony Power réussit à le remettre au Professeur Charles Xavier, dans l'espoir que celui-ci pourrait le guérir. L'état de santé actuel de Mentallo, ainsi que ses activités, ne sont pas connus.

TAILLE: 1,80 m **YEUX:** Marron
POIDS: 80 kg **CHEVEUX:** Noirs
FORCE: Mentallo possède la force normale d'un homme de sa corpulence qui pratique peu d'exercice.

SUPER-POUVOIRS CONNUS: Mentallo possède des pouvoirs télépathiques limités qu'il amplifie grâce à des appareils scientifiques. Il peut lire la pensée d'autrui dans un rayon de 8 km, projeter ses propres pensées, et contacter trois esprits à la fois. En se concentrant, il peut projeter des images visuelles auxquelles il donne parfois l'illusion de la réalité. Pour sonder les objets, il envoie de l'énergie psionique et décrypte les ondes qui lui sont renvoyées. Il peut déterminer de manière très précise, dans un rayon de 300 mètres, la dimension et la forme d'un objet qu'il ne voit pas.

FAIBLESSE: Mentallo a du mal à analyser les objets en mouvement et est incapable de percevoir la pensée d'autres télépathes. Il porte un casque qui le protège des attaques psioniques, très douloureuses pour lui.



MENTOR

VERITABLE NOM: A'Lars

PROFESSION: Chef des Eternels de Titan

STATUT LEGAL: Citoyen de Titan

IDENTITE: Secrète. Son existence est pratiquement inconnue sur Terre.

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Titanos, Asie du nord

SITUATION DE FAMILLE: Veuf

PARENTS CONNUS: Chronos (son père), Daina (sa mère), Sui-San (sa femme, décédée), Zuras (son frère, décédé), Thanos (son fils, décédé), Eros (alias Starfox, son fils)

GROUPE D'APPARTENANCE: Eternels de Titan

BASE D'OPERATIONS: Titan

PREMIERE APPARITION: IRON MAN 55

ORIGINES: A'Lars est le second fils de Chronos et Daina, représentants de la première génération d'Eternels, une race très évoluée mise au point par les Célestes. Chronos était le leader du parti qui sortit victorieux d'un conflit civil. L'enfance d'A'Lars et de son frère Zuras se déroula dans une ère de paix, auprès de leur mère, pendant que leur père passait le plus clair de son temps dans son laboratoire, essayant de percer le secret de la régénération cosmique, un pouvoir qu'il sentait latent chez les Eternels. Mais un jour, un cylindre contenant de l'énergie cosmique maintenue à une température proche du zéro absolu se brisa, provoquant une explosion qui désintégra le corps de Chronos. Celui-ci revêtit alors sa forme astrale qui lui conféra une vie éternelle sur le plan physique. Tous les Eternels se trouvant dans un rayon de 5 kilomètres gagnèrent également l'immortalité. Devenus adultes, A'Lars et Zuras tinrent une assemblée générale pour déterminer qui des deux frères prendrait la succession de Chronos à la tête des Eternels. L'assemblée choisit Zuras et A'Lars décida donc de s'exiler, pour éviter l'affrontement avec son frère, comme cela s'était produit entre son père et Ouranos, son oncle. Il s'entoura d'un énorme halo d'air et partit pour l'espace, vers l'endroit où son oncle s'était exilé quelques siècles plus tôt. Il atterrit finalement sur Titan, une lune de Saturne, où son oncle et ses compagnons d'exil avaient fondé une civilisation souterraine qu'une guerre civile venait d'anéantir. A'Lars recueillit la seule survivante, une femme nommée Sui-San. Ensemble, ils fondèrent une nouvelle civilisation et repeuplèrent la planète de leurs descendants. Sui-San et ses enfants n'étaient pas immortels comme A'Lars, mais leur espérance de vie se mesurait en siècles plutôt qu'en années.

Leurs plus jeunes fils sont Eros et Thanos. Eros est un Eternel de Titan normal, mais Thanos est un mutant: sa peau est gris-violet et son corps est anormalement gros. Sui-San est morte lors de la première attaque de Thanos contre Titan. A'Lars, fondateur de la race des Eternels de Titan, a pris le nom de Mentor. Depuis la défaite de Thanos, il a rétabli la paix sur son monde qu'il gouverne avec sagesse.

TAILLE: 1,85 m

POIDS: 95 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blancs

POUVOIRS: Mentor possède les caractéristiques normales d'un Eternel né sur Terre. Sa force vitale, amplifiée par l'énergie cosmique, le rend virtuellement immortel, insensible à la maladie et aux effets du vieillissement. Ses tissus organiques blessés se régénèrent automatiquement. Seule une blessure dispersant une portion importante de ses cellules pourrait être mortelle. Il ne ressent aucune fatigue physique, quel que soit l'effort qu'il a fourni. Comme tous les Eternels, Mentor peut s'élever dans les airs en manipulant mentalement les gravitons autour de lui. Il peut voler à environ 800 km/h, vitesse légèrement inférieure à la moyenne chez les Eternels. Sa force est nettement supérieure à celle d'un être humain de sa taille. Il peut soulever environ 600 kg. Comme la plupart des Eternels, Mentor peut projeter son énergie cosmique hors de son corps. Ces ondes, qu'il envoie en général par les mains, développent une force maximale équivalente à 50 tonnes de TNT, assez pour raser un immeuble de 12 étages à structure métallique.

NOTE: Mentor a parfois été assimilé, à tort, à un dieu de l'Olympe, frère de Zeus.





MEPHISTO

VERITABLE NOM: Méphisto

PROFESSION: Seigneur d'un enfer extradimensionnel

STATUT LEGAL: Souverain des Enfers

IDENTITE: Secrète. Son existence n'est pas connue sur Terre.

AUTRES NOMS: Satan, Méphistophélès

AUTRES TITRES: Prince du Mal, Prince des Diables, Seigneur des Abîmes

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Inconnue

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre de la Main-à-Six-Doigts, une coalition de démons

BASE D'OPERATIONS: Les Enfers

PREMIERE APPARITION: SILVER SURFER 3

ORIGINES: Méphisto est un démon extradimensionnel dont la nature et l'origine sont inconnues. Il règne sur une dimension du Mal qu'il a appelée Enfer afin d'exploiter la croyance des humains en Satan, bien qu'il n'ait rien à voir avec le dieu biblique du mal. Il a de nombreux démons à son service. Son domaine abrite aussi la forme astrale de certains êtres humains décédés, âmes réincarnées dans le corps de démons qui ont pris l'apparence de ces mortels. Méphisto est sans cesse en quête d'âmes nobles terrestres ou extraterrestres à asservir, telle celle du Surfer d'Argent.

TAILLE: 2,00 m

POIDS: 140 kg

YEUX: Blancs

CHEVEUX: Noirs

PEAU: Rouge

POUVOIRS: Méphisto possède de nombreux pouvoirs surnaturels qui sont apparemment inhérents à sa nature. Il peut utiliser son énergie magique à diverses fins telles que: augmentation de sa propre force physique, lévitation, téléportation, projection d'images, modification de la taille de son corps, d'objets ou encore d'autres êtres vivants, création d'ouvertures interdimensionnelles temporaires, etc... En fait, peu de choses semblent hors de portée de Méphisto. Il y a cependant deux exceptions: il est incapable de soumettre un être vivant à sa propre volonté sans le consentement de la victime, et il ne peut lire la pensée d'autrui. Méphisto possède également le pouvoir de capturer la forme astrale d'êtres humains récemment décédés. Mais on ignore tout des conditions nécessaires à la manipulation des âmes humaines et des moyens qu'il utilise pour arriver à ses fins.

En tant que démon, Méphisto est immortel et n'a besoin ni de se nourrir, ni de dormir, ni même de respirer. Son corps est fait d'une substance surnaturelle plus durable et plus élastique que la chair humaine. Parmi les démons des divers mondes des abysses adjacents à la Terre, Méphisto compte peu de rivaux, tant en termes de pouvoir que d'influence. Seuls Thog et Satannish peuvent lui être comparés. Méphisto fait parfois des apparitions parmi les humains en prenant l'apparence de Satan, s'appuyant sur la croyance des hommes en une seule et même entité du mal. Le pouvoir de Méphisto semble lié à son domaine extradimensionnel et va décroissant à mesure qu'il s'en éloigne. C'est pourquoi il préfère envoyer ses démons pour exécuter les missions lointaines.



MERLIN

VERITABLE NOM: I: Merlin. II et III: Inconnu

PROFESSION: I: Sorcier, prophète, conseiller à la cour; II: Criminel; III: Protecteur du Multivers

IDENTITE: I: La population terrienne croit que Merlin est un personnage de fiction; II et III: La population terrienne dans son ensemble ignore l'existence de ces deux Merlin.

STATUT LEGAL: I: Citoyen britannique; II: Inconnu; III: Aucun

AUTRES NOMS: I: Aucun; II: Le Sorcier, le Maha Yogi; III: Myrd et de nombreux autres non révélés

LIEU DE NAISSANCE: I: Carmarthen, Pays de Galles (apparemment); II et III: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: I: Célibataire; II: Non révélée; III: Marié

PARENTS CONNUS: I: Conaan (apparemment son grand-père); II: Aucun; III: Roma (fille)

GROUPE D'APPARTENANCE: I: Cour du roi Arthur Pendragon d'Angleterre; II et III: Aucun

BASE D'OPERATIONS: I: Jadis, Camelot en Angleterre. Actuellement, inconnue; II: Mobile; III: Jadis, Hors-le-Monde. Actuellement, inconnue

ORIGINES: Elles sont très mystérieuses. Le premier Merlin — qui fut le conseiller du roi Arthur Pendragon d'Angleterre, au VI^{ème} siècle de notre ère — est supposé être le fils d'un démon et d'une vierge, fille de Conaan, roi de Dyfed au Pays de Galles. On raconte que sa naissance fut décidée par Satan. Le démon prit la forme d'un beau chevalier qui séduisit et mit la fille de Conaan enceinte. La jeune fille consulta un prêtre qui lui fit boire de l'eau bénite. Elle fit auss vœu de chasteté et, après la naissance de Merlin, entra au couvent. Elle évita ainsi à Merlin le destin de serviteur du mal qui avait été prévu pour lui. Enfant, Merlin fut amené au roi Vortigern à qui il révéla la présence de deux dragons empêchant la construction d'une tour dans les montagnes galloises.

A Vortigern succéda le roi Aurelius dont le frère, Uther Pendragon, devint ensuite le souverain. L'éducation du fils d'Uther, Arthur, fut confiée à un chevalier, sir Ector, et Merlin devint son tuteur. A la mort d'Uther, l'Angleterre fut déchirée par une guerre pour la succession au trône. Apparut alors une épée, fichée dans un bloc de marbre, que seul le futur roi pourrait arracher à son carcan de pierre. Arthur réussit l'exploit et fut couronné roi. Avant son mariage, il eut une relation avec la





reine Morgause dont il ignorait qu'elle était sa demi-sœur. Elle enfanta un fils, Mordred, et Merlin prédit que l'enfant serait la perte de Camelot. Merlin enseigna la magie à une autre demi-sœur d'Arthur, Morgane, qui lui avait promis ses faveurs. Elle ne tint pas parole et devint même l'ennemie acharnée de Merlin.

Quand Mordred atteignit l'âge adulte, elle et lui devinrent une menace pour Arthur et Merlin leur opposa sir Percy, déguisé en Chevalier Noir et armé d'une épée enchantée à la lame d'ébène. Lors d'un ultime combat, Arthur et Mordred se blessèrent mutuellement. Avant de mourir, Mordred tua le Chevalier Noir, mais Merlin eut le temps de jeter un sort au Chevalier Noir de façon que son esprit puisse revenir secourir la Terre si celui de Mordred redevenait un jour une menace.

Le deuxième Merlin était un mutant imposteur qui prit la place du véritable Merlin pendant l'une de ses absences de Camelot. La supercherie fut éventée par l'Eternelle Circé et le vrai Merlin plaça l'usurpateur en animation suspendue. Par la suite, le faux Merlin combattit les X-Men et plus tard le Fauve, Iceberg et Hulk sous le nom de Maha Yogi.

Le troisième Merlin, dénommé Merlyn, demeure Hors-le-Monde, un royaume extradimensionnel. On ignore s'il s'agit du Merlin de l'époque d'Arthur Pendragon. Il y a quelques années, Brian Braddock faillit mourir dans un accident de moto. Merlyn et sa fille Roma lui apparurent et lui demandèrent de choisir entre deux objets mystiques: l'Amulette du Droit et l'Épée du Pouvoir. Braddock fit le bon choix — l'Amulette — et fut bombardé d'énergie mystique qui lui rendit la santé. Merlyn et Roma firent de lui le champion de l'Angleterre: Captain Britain.

TAILLE: I: 1,82 m; II: 1,87 m; III: Inconnue

POIDS: I: 94 kg; II: 110 kg; III: Inconnu

YEUX: I: Gris; II: Bleus; III: Couleur inconnue

CHEVEUX: I: Poivre et sel; II: Noirs; III: Couleur inconnue

POUVOIRS: Le Merlin de la cour d'Arthur fut l'un des sorciers les plus puissants que la Terre ait porté. Le Maha Yogi était un mutant possédant de nombreux pouvoirs psioniques. Quant au Merlyn de Hors-le-Monde, il possède des pouvoirs surhumains, dont la plupart nous sont encore inconnus. Il peut modifier la structure moléculaire des objets et transporter êtres vivants ou objets dans d'autres dimensions. La nature exacte de ses pouvoirs est ambiguë puisqu'on ignore s'il s'agit du même Merlin que celui de la cour d'Arthur ou d'une entité originaire d'un monde parallèle.

MESMERO

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Ex-assistant du leader des Demi-Men, ex-hypnotiseur de cirque

IDENTITE: Secrète, peut-être connue de la police

STATUT LEGAL: Citoyenneté non connue, casier judiciaire probable

AUTRES NOMS: Non connus

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée, présumé célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Demi-Men

BASE D'OPERATIONS: Non révélée

PREMIERE APPARITION: X-MEN 49

ORIGINES: On ne sait rien du passé de Mesmero. Il est apparu au cours de la première opération lancée par Samuel "Starr" Saxon, qui prit par la suite le nom de Machinesmith. Saxon construisit un double robotique de Magnéto, le mutant au pouvoir magnétique que l'on croyait alors décédé. Il construisit aussi une petite armée de robots aux pouvoirs étranges appelés les Demi-Men. S'appuyant sur la peur qu'inspirent les mutants aux humains, il voulait utiliser ces androïdes pour s'enrichir. Pour ce faire, il engagea de vrais mutants — parmi lesquels Mesmero, qu'il mit à la tête de son armée de robots — ce qui lui permit de rester dans l'ombre et de faire exécuter ses ordres par le faux Magnéto. Apparemment, Mesmero ignorait que le Magnéto qui le commandait était un robot, lui-même manipulé par Saxon. Puis ce dernier comprit l'ascendant que pourrait avoir un mutant aux pouvoirs magnétiques naturels sur son armée de robots métalliques. Mesmero captura Lorna Dane, une mutante qui prit plus tard le nom de Polaris, et activa ses pouvoirs magnétiques latents. Il se servit aussi de ses pouvoirs hypnotiques pour l'obliger à sympathiser avec le faux Magnéto, en lui faisant croire qu'il était son père. Mais Mesmero pécha par excès de confiance et perdit peu après le contrôle sur Lorna Dane, qui, ayant appris que Magnéto n'était pas son père, se retourna contre lui et aida les X-Men à le vaincre. Mesmero et son robot purent s'échapper, mais les Demi-Men furent détruits. Puis les Sentinelles anéantirent le faux Magnéto sous les yeux de Mesmero. Par la suite, celui-ci se produisit dans des cirques comme hypnotiseur et fut finalement défait par l'Araignée. A l'heure qu'il est, on ignore où est Mesmero et quelles sont ses activités.

TAILLE: 1,80 m

POIDS: 82 kg

YEUX: Iris rouges entourés de jaune

CHEVEUX: Verts

PEAU: Verte

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

POUVOIRS: Mesmero est un mutant doué de pouvoirs hypnotiques. Il lui suffit de croiser le regard d'une personne pendant quelques secondes pour la contrôler mentalement. Il peut la rendre totalement ou partiellement amnésique, modifier ses souvenirs et aller jusqu'à altérer sa personnalité. Il est capable de maintenir ces effets sur sept personnes à la fois. Il peut faire faire à sa victime ce qu'il veut, en restant dans le cadre de ses capacités, bien sûr. Mesmero peut aussi provoquer des sensations telles que la douleur, et créer des illusions chez des personnes qu'il ne contrôle pas.



MIRAGE

VERITABLE NOM: Danielle Moonstar

PROFESSION: Etudiante

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire - mineure

AUTRES NOMS: Psyché

LIEU DE NAISSANCE: Boulder, Colorado

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aigle Noir (grand-père, décédé) - William Lonestar (père) - Peg Lonestar (mère)

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Nouveaux Mutants

BASE D'OPERATIONS: Ecole du Pr Xavier pour Jeunes Surdoués, Salem Center, Westchester County, New York

PREMIERE APPARITION: MARVEL GRAPHIC NOVEL 4

ORIGINES: Danielle Moonstar est une Cheyenne dont le pouvoir de matérialiser les rêves et les angoisses des autres apparut à la puberté. Ces images apparaissant n'importe quand sans qu'elle puisse les contrôler, elle se mit à dos tout son entourage à l'exception de ses parents et son grand-père. Une nuit, elle eut une vision de la mort de ses parents. Peu après, ces derniers disparurent au cours d'une excursion en montagne. Danielle rêva alors d'un ours diabolique. Il s'avéra que ses parents avaient été transformés en ours par un phénomène mystérieux et Danielle n'échappa au même sort que grâce à la magie d'Aigle Noir. Dani fut recueillie par les Roberts, dont le fils Pat était un de ses amis d'enfance. Au cours d'une querelle, Dani exerça sur Pat son pouvoir et les peurs et les désirs du jeune homme se matérialisèrent sous les yeux de l'assistance. Dani se sauva dans la montagne et vécut quelques années auprès de son grand-père. Quand Aigle Noir annonça à Dani que le Pr Xavier, dont son fils William avait fait la connaissance à l'armée, allait venir la chercher, celle-ci réagit très violemment. Dans sa colère, elle eut une vision de la mort d'Aigle Noir. Elle décida alors d'obéir à son grand-père. Mais avant l'arrivée de Xavier, Aigle Noir fut assassiné par Donald Pierce, un membre du Cercle Intérieur du Club des Damnés déterminé à tuer tous les mutants. La jeune Cheyenne accepta alors de travailler avec le Professeur pour venger son grand-père.

Après avoir aidé le Professeur à vaincre Pierce, Dani et d'autres jeunes gens devinrent membres de la nouvelle équipe de Xavier: les Nouveaux Mutants. Dani apprit à contrôler ses pouvoirs. Partageant les fonctions de chef de l'équipe avec Sam Guthrie, alias Rocket, elle changea de nom de code et abandonna le pseudonyme "Psyché" pour s'appeler "Mirage".

Aigle Noir étant mort, l'ours diabolique se mit à la recherche de Dani. Les Nouveaux Mutants aidèrent leur coéquipière à le combattre et Magie, de son épée enchantée, libéra les parents de la jeune Cheyenne qui retrouvèrent leur apparence humaine. Plus tard, l'Enchanteresse kidnappa les Nouveaux Mutants. Sur Asgard, Dani sauva un cheval ailé appartenant aux Valkyries d'Odin. Un courant psychique passa immédiatement entre Mirage et l'animal qu'elle baptisa Aile d'Argent. Ce lien conféra à Dani les pouvoirs d'une Valkyrie. Quand elle rentra sur terre, Aile d'Argent la suivit. Peu de temps après, le Professeur Xavier quitta la Terre pour une période indéterminée et il confia la direction de l'école à son ancien ennemi, Magnéto.

TAILLE: 1,65 m

POIDS: 48 kg

YEUX: Noirs

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Mirage est une mutante qui a le pouvoir de matérialiser sous forme d'images en trois dimensions les peurs et les rêves d'autrui. Elle peut aussi se servir de ce don pour modifier son apparence ou celle des autres. Bien qu'elle sonde le subconscient de ses victimes, Mirage n'est cependant pas une vraie télépathe. Elle ignore jusqu'au dernier moment la nature de l'image qu'elle va faire apparaître. Ces images en trois dimensions sont semblables à des hologrammes mais elles sont produites par de l'énergie psionique au lieu d'un laser. Mirage peut projeter des images mentales sur plusieurs personnes à la fois. Chaque "victime" aura une vision différente. Pour que son pouvoir fonctionne, Mirage doit "voir" ses victimes. Si un obstacle les lui cache, elle ne peut rien contre elles.

Au début, Mirage projetait des hologrammes contre son gré. Grâce aux conseils du Professeur Xavier, elle peut maintenant contrôler son pouvoir et, depuis peu, rendre ses hologrammes tangibles. Mirage peut utiliser son pouvoir sur les animaux et établir avec eux un lien télépathique. C'est ce don qui lui permet de communiquer avec Féline quand celle-ci se transforme en loup. En tant que Valkyrie, elle a le pouvoir de sentir venir la mort sous forme d'un halo au-dessus d'une personne en danger.

APTITUDES PHYSIQUES: Mirage est une athlète au-dessus de la moyenne. Elle pratique le close-combat. C'est une excellente cavalière et une bonne nageuse.



MISTER FANTASTIC (MONSIEUR FANTASTIQUE)

VERITABLE NOM: Reed Richards (en français, Red Richards)

PROFESSION: Savant, aventurier

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Central City, Californie

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Nathaniel (son père, présumé mort), Evelyn (sa mère, décédée), Susan (Jane) Storm (sa femme), Franklin (son fils), Johnny Storm (son beau-frère)

GROUPE D'APPARTENANCE: Fantastic four

BASE D'OPERATIONS: New York City

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR 1

ORIGINES: Red Richards, fils unique du célèbre physicien Nathaniel Richards, fut un enfant prodige. Doué très tôt pour les mathématiques, la physique et la mécanique, il fréquenta plusieurs universités dont le California Institute of Technology, Empire State, Columbia et Harvard. A 22 ans, il passa avec succès son doctorat en physique et ingénierie électrique. Après avoir servi dans les forces armées pendant 6 ans, Richards travailla sur un programme spatial du gouvernement (mais indépendant de la NASA) basé à Central City, sa ville natale en Californie. Mais lorsqu'il apprit qu'il ne participerait pas au vol inaugural du vaisseau qu'il avait entièrement conçu et réalisé, Richards décida de s'envoler une nuit, sans autorisation, en emmenant sa fiancée, Susan Storm (Jane Storm), et son jeune frère Johnny. Son ami de longue date, le pilote Benjamin Grimm, participait aussi au voyage. Mais peu après le décollage, la fusée se heurta à la barrière de Van Allen. N'étant pas suffisamment protégée contre les radiations, la cabine fut bombardée de rayons cosmiques qui irradièrent ses occupants. Ben Grimm fut obligé d'écourter le vol et de ramener la fusée sur Terre. Là, les quatre membres de l'équipage découvrirent que les radiations cosmiques avaient provoqué des mutations génétiques dans leurs corps, donnant naissance à de fantastiques pouvoirs. Red Richards était devenu malléable comme du caoutchouc et pouvait distendre son corps à volonté, dans tous les sens. Il convainquit ses amis que leurs nouveaux pouvoirs pouvaient être utiles à l'humanité, et prit le nom de Monsieur Fantastique. Il loua, puis acheta le Baxter Building, en plein cœur de Manhattan, et y installa le Q.G. de son équipe, qu'il baptisa les 4 Fantastiques. Red Richards et Jane Storm se marièrent peu après et eurent un fils, Franklin Benjamin Richards.

TAILLE: 1,85 m

POIDS: 82 kg

YEUX: Marron

CHEVEUX: Poivre et sel

POUVOIRS: Monsieur Fantastique a le pouvoir de rendre son corps totalement malléable. Il peut s'étirer, se déformer, s'étendre, ou bien se comprimer et donner à son corps toutes les formes qu'il veut. L'élongation maximum est de 500 mètres. (Il peut, s'il le veut, n'allonger qu'une petite partie de son corps, comme un doigt ou une oreille, mais il ne le fait que très rarement). Il peut étendre son corps dans plusieurs directions à la fois.

Il peut le comprimer pour former une sphère, un cylindre, un cube ou un prisme, s'aplatir et devenir aussi mince qu'une feuille de papier, ou encore réduire son diamètre à celui d'un fil. On n'a pas encore découvert comment son système respiratoire et sa circulation sanguine pouvaient fonctionner dans ces conditions. Monsieur Fantastique peut changer de forme en quelques secondes, et reprendre son apparence humaine aussi vite. Mais au fur et à mesure que son corps se distend, ses forces diminuent. Grâce à l'élasticité de sa structure moléculaire, il peut amortir l'impact de n'importe quel projectile: son corps absorbe l'énergie cinétique de l'objet qu'il peut ensuite expulser. Il peut aussi absorber l'énergie d'une forte explosion (jusqu'à 5 kg de TNT). Mais de tels chocs l'éprouvent fortement.

Sa peau est virtuellement invulnérable, sauf s'il décide de relâcher son contrôle en un point précis. Dans ce cas seulement, scalpels et aiguilles peuvent entamer son épiderme.



MISTER FEAR

VERITABLE NOM: Alan Fagan
PROFESSION: Homme d'affaires
IDENTITE: Connue de la police
STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Madison, Wisconsin
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Larry Cranston, son oncle (décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun
BASE D'OPERATIONS: New York City
PREMIERE APPARITION: Mister Fear I (Zoltan Drago): Daredevil 6 - Mister Fear II (Samuel "Starr" Saxon): Daredevil 54 - Mister Fear III (Larry Cranston): Daredevil 91 - Mister Fear IV (Alan Fagan): Marvel Team-Up 92

ORIGINES: Alan Fagan est la quatrième personne à endosser l'identité de Mister Fear. La première était Zoltan Drago, sculpteur et scientifique amateur, qui était propriétaire d'un musée de cire et qui cherchait en vain un procédé pour donner vie à ses figures de cire, afin de s'en servir comme esclaves. Au cours de ses recherches, Drago mit au point un gaz qui, lorsqu'il le respirait, fit naître en lui un sentiment de crainte extrême. Impressionné, Drago fabriqua des petites pilules de gaz en série et imagina un costume effrayant. Il prit le nom de Mister Fear et se servit du gaz pour, entre autres, entraîner l'Anguille et le Taureau dans de nombreux méfaits. Finalement, il fut défait par Daredevil. On lui confisqua son matériel et il fut jeté en prison. Mais il avait fait une réplique de son costume et l'avait cachée dans un entrepôt de Manhattan, avec un stock de billes de gaz. Peu après, il sortit de prison mais fut retrouvé par Samuel "Starr" Saxon qui l'obligea à lui révéler sa cachette puis l'abattit froidement. Mais un témoin avait assisté à la scène: Larry Cranston, un camarade de classe de Matt Murdock qui le soupçonnait d'être Daredevil. Lorsque Saxon trouva la mort au cours d'une bataille contre Daredevil, Cranston réussit à s'approprier l'équipement de Mister Fear. Quand il apprit que Daredevil et Matt Murdock s'étaient fixés à San Francisco, il comprit qu'il avait vu juste et que les deux hommes n'étaient en réalité qu'un seul. Il partit à l'attaque mais fut tué très vite. L'équipement de Mister Fear revint à son neveu, Alan Fagan, un homme d'affaires puissant, qui voulait utiliser ce pouvoir pour la construction d'une arme nucléaire. Mais l'Araignée et Oeil de Faucon l'en empêchèrent. Actuellement, Alan Fagan est en prison. Le costume de Mister Fear et ses armes sont entre les mains de la police.

TAILLE: 1,80 m **POIDS:** 75 kg **YEUX:** Noisette **CHEVEUX:** Argentés
POUVOIRS: Mister Fear ne possède aucun pouvoir surnaturel.

ARMES: Mister Fear utilise un composé chimique de phéromones calqué sur celui qui déclenche chez les animaux les réactions de crainte à l'intérieur d'un troupeau. Chez les humains, cette substance provoque l'anxiété, la crainte et la panique, les rendant incapables de résister à la volonté de Mister Fear. Cette dose de gaz est introduite dans le corps des victimes sous forme de petites billes, tirées avec une arme, qui éclatent au moment de l'impact et libèrent le gaz qui est inhalé par la victime. La dose de gaz contenue dans une bille est suffisante pour paralyser un adulte normal pendant environ 15 minutes.

Le gaz peut être administré de différentes manières: Mister Fear II (Saxon) avait introduit une réserve de billes dans le lasso-canne de Daredevil, avec un mécanisme de retardement, et Mister Fear IV (A. Fagan) utilisait une aiguille hypodermique miniature qui inoculait la dose directement dans le sang de la victime.



MISTER HYDE

VERITABLE NOM: Calvin Zabo
PROFESSION: Ex-chercheur en médecine, aujourd'hui criminel professionnel
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Trenton, New Jersey
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-allié du Cobra, de Batroc, du Pitre et du Scorpion
BASE D'OPERATIONS: New York et sa région
PREMIERE APPARITION: Journey into Mystery 99

ORIGINES: Calvin Zabo, un brillant chercheur médical fasciné par l'histoire de Docteur Jekyll et Mister Hyde, consacra sa vie à chercher une formule chimique qui permettrait de libérer totalement l'instinct bestial qui sommeille en tout être humain. Sa réputation de malhonnêteté se répandit rapidement dans le milieu de la recherche, et Zabo se vit refuser un poste par le célèbre chirurgien Donald Blake (alias Thor) à cause de son passé douteux. Après plusieurs mois de travail intensif, il finit par découvrir la formule qui le transforma en Mister Hyde. Vouant une haine terrible à l'humanité tout entière, et persuadé d'être la personnification du mal, Mister Hyde s'acharna d'abord sur Donald Blake, puis devint l'ennemi juré de tous les redresseurs de tort de la région de New York - parmi lesquels Daredevil, l'Araignée et Captain America.

TAILLE: 1,80 m (Zabo) - 1,95 m (Hyde) **YEUX:** Marron
POIDS: 85 kg (Zabo) - 190 kg (Hyde) **CHEVEUX:** Gris (Zabo) - Bruns (Hyde)

SIGNES PARTICULIERS: Le processus chimique qui transforme Calvin Zabo en Mister Hyde est de nature hormonale. Les cellules de son corps sécrètent des hormones qui déclenchent une modification physique totale du corps.

Cette mutation ne dure que 30 secondes, durant lesquelles environ 100 kg d'os et de tissu musculaire s'ajoutent au corps de Zabo. La transformation est extrêmement douloureuse et a de nombreux effets secondaires. La peau de Zabo se distend dans des proportions telles que Zabo et Hyde n'ont plus les mêmes empreintes digitales, et que le visage de Hyde est complètement déformé. Mister Hyde est animé d'une férocité sauvage et d'une rage quasi hystérique. Il est donc particulièrement dangereux pour ses adversaires.

POUVOIRS: Mister Hyde possède une force surnaturelle - il peut soulever plus de 11 tonnes. Son endurance et sa capacité de récupération sont exceptionnelles. Il est physiquement très résistant aux blessures et insensible à la douleur.



MISTER SINISTER (MISTER SINISTRE)

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Manipulateur

IDENTITE: La population de la Terre ignore généralement son existence.

STATUT LEGAL: Non révélé

AUTRES NOMS: Non connus

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Chef des Maraudeurs

BASE D'OPERATIONS: Non révélée, naguère dans un orphelinat du Nebraska

PREMIERE APPARITION: X-MEN 221

ORIGINES: Les origines de cet énigmatique personnage restent très obscures, on ne connaît même pas son vrai nom. Sa première apparition date de l'attaque de l'avion de Christopher Summers, alias Corsaire, par les Shi'ar. Les seuls rescapés, Scott et son frère Alex, durent la vie sauve à la rafale optique de Scott qui, se manifestant pour la première fois, ralentit leur chute. Cependant, c'est à la suite de cet accident que Scott perdit le contrôle de son pouvoir. La décharge d'énergie émise à cette occasion fut détectée par les scanners de Mister Sinistre, qui put localiser Scott, et découvrit qu'Alex avait lui aussi un potentiel mutant.

Les parents morts (en réalité, ils étaient prisonniers dans la galaxie Shi'ar), Sinistre emmena les deux enfants dans un orphelinat du Nebraska placé sous son contrôle. Dans les sous-sol, se trouvait un complexe secret où il cachait des enfants mutants. Sinistre étudia Scott pendant un an, mais dut admettre qu'il ne pourrait jamais contrôler son pouvoir. Il lui mit donc des barrières mentales pour le soumettre à son autorité et lui fit porter des lunettes de quartz-rubis, seule matière à pouvoir contenir sa rafale optique. Sinistre fit adopter Alex, mais continua à le surveiller de loin.

Un jour que Scott était sorti de l'orphelinat, il utilisa en public sa rafale optique. Les badauds, surpris et furieux, le prirent en chasse. Il s'enfuit et fut recueilli par le Professeur Xavier, qui l'intégra à son équipe de mutants, les X-Men, sous le nom de Cyclope. Il échappait ainsi à l'emprise de Sinistre, qui ne tarda pas à mettre



au point un nouveau plan pour le récupérer.

Ayant réussi à se procurer des cellules du corps de Jean Grey, alias Strange Girl, la compagne de Cyclope, Sinistre fabriqua un clone de Jean, qu'il baptisa Madelyne Pryor. Entretemps, l'entité Phénix avait placé Jean Grey en animation suspendue, et tout le monde la croyait morte. Munie de faux souvenirs, Madelyne Pryor fut engagée comme pilote dans la compagnie des grands-parents de Scott, en Alaska, rencontra Cyclope et en tomba amoureuse. Sinistre espérait ainsi réunir les potentiels génétiques de Jean Grey et de Cyclope au travers de l'enfant de Madelyne, et utiliser ses pouvoirs en en faisant son esclave. Mais les plans de Sinistre furent à nouveau contrariés lorsque la vraie Jean Grey refit son apparition et, avec Scott, fonda un nouveau groupe de mutants, Facteur-X. Madelyne disparut soudain, et Scott ne put retrouver aucune trace d'elle ni en Californie, ni en Alaska.

Le rôle de Mister Sinistre dans le massacre des Morlocks par les Maraudeurs n'est pas bien connu. On ignore jusqu'à quel point il est intervenu, et on ne connaît pas ses véritables motifs. En revanche, c'est bien lui qui envoya ces mêmes Maraudeurs tuer Madelyne en Californie, mais elle fut sauvée par les X-Men qui ignoraient à ce moment la "résurrection" de Jean Grey. Sinistre réussit toutefois à enlever son fils Christopher.

Cyclope et Strange Girl le retrouvèrent plus tard dans l'orphelinat où Scott avait grandi, ainsi que les neveux de Jean, Joey et Gailyn. Cette visite provoqua chez Scott un choc psychologique: les souvenirs de son enfance affluèrent et il commença à prendre conscience du rôle joué par Sinistre dans sa vie.

Mais Sinistre nourrissait d'autres projets. Il dressa les Maraudeurs contre les X-Men et Facteur-X, combat au cours duquel la maison du Professeur Xavier fut détruite. Sinistre enleva Strange Girl, et plaça un blocage mental sur Cyclope afin qu'il ne puisse pas utiliser sa rafale optique contre lui, et lui révéla la vérité sur son enfance. Mais la vue de Jean inconsciente dans les bras de Sinistre réveilla la colère de Scott qui, libéré de toute inhibition, transperça le corps de Sinistre avec une rafale d'une puissance dévastatrice. Les X-Men laissèrent Sinistre pour mort, mais certains Maraudeurs ont signalé sa réapparition. A ce jour, le doute persiste.

TAILLE: 1,90 m

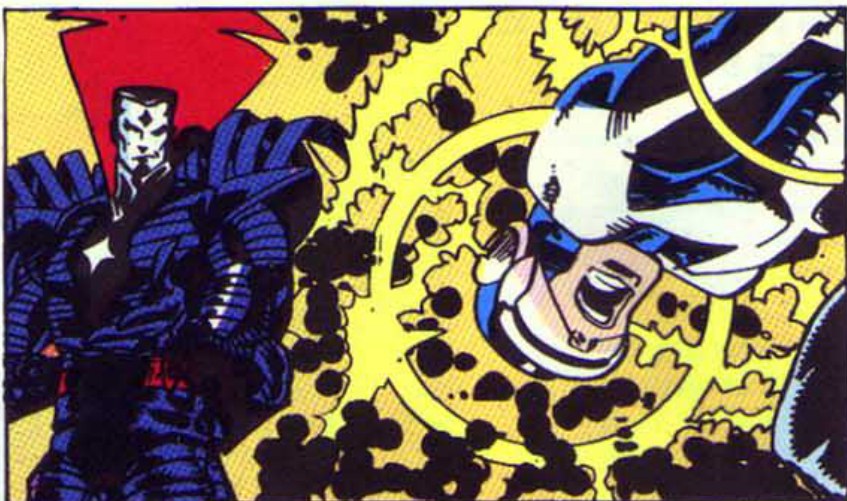
POIDS: 115 kg

YEUX: Iris non visibles

CHEVEUX: Noirs

DEGRE DE FORCE: Mister Sinistre possède une force surhumaine, dont la limite n'est pas connue.

POUVOIRS: La nature exacte et l'étendue des pouvoirs de Mister Sinistre n'ont pas été clairement définies. Il semble posséder une très grande capacité de résistance à la blessure physique, mais il est assez vulnérable à la rafale optique de Cyclope (alors qu'il résiste parfaitement aux décharges de plasma de Havok). Mister Sinistre peut projeter de violentes rafales d'énergie avec ses mains, et il peut bloquer les coups de ses adversaires en leur posant des barrières mentales.



MOCKINGBIRD (OISEAU MOQUEUR)

VERITABLE NOM: Barbara "Bobbi" Morse Barton

PROFESSION: Ex-physicienne, ex-agent du SHIELD, aventurière professionnelle

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne des Etats-Unis, sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Roberta Morse, Agent 19, la Chasserresse

LIEU DE NAISSANCE: San Diego, Californie

SITUATION DE FAMILLE: Mariée

PARENTS CONNUS: Clint Barton (alias Oeil de Faucon, son mari)

GROUPE D'APPARTENANCE: Vengeurs de la Côte Ouest

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: (Bobbi Morse) ASTONISHING TALES 6, (La Chasserresse) MARVEL SUPER-ACTION 1, (Mockingbird) MARVEL TEAM-UP 95

ORIGINES: Titulaire d'un doctorat en biologie au Georgia Institute of Technology, Barbara Morse réussit brillamment l'examen qui lui permit de travailler avec son professeur, le Dr Wilma Calvin, sur un projet financé par le gouvernement: il s'agissait de retrouver la formule du Super-Soldat, celle qui avait permis la création de Captain America. Là, elle fut remarquée par le SHIELD qui lui proposa de suivre un entraînement spécial pendant ses heures de loisir. Quand le Docteur Theodore Sallis — un savant qui travaillait aussi sur le projet Super-Soldat — disparut, Morse obtint sa première mission: accompagner l'agent du SHIELD Paul Allen, qu'on soupçonnait de trahison, jusqu'à la Terre Sauvage demander les services de Ka-Zar pour retrouver Sallis. Allen et Morse ramèrèrent Ka-Zar en Floride, dans les Everglades. Sallis ne fut jamais retrouvé (en fait, il s'était transformé en Homme-Chose), mais Ka-Zar et Morse arrêtèrent un groupe d'agents dissidents de l'AIM — parmi lesquels Paul Allen — qui s'apprêtaient à voler la formule du Super-Soldat retrouvée par le Dr Calvin. Barbara Morse éprouvait un petit penchant pour Ka-Zar, mais elle ne put le retenir, et il repartit pour la Terre Sauvage où elle le retrouva lors de sa seconde mission contre El Tigre en Amérique du Sud. De retour aux Etats-Unis, un comité du Congrès lui demanda de travailler directement pour le gouvernement en démasquant les agents subversifs du SHIELD. Morse prit l'identité de la Chasserresse et réussit à dévoiler les activités illicites de Rico Santana, chef de la division du SHIELD du Mexico. De là, sous le nom de code d'Oiseau Moqueur, elle poursuivit ses investigations et réunit un dossier compromettant sur tous les agents doubles du SHIELD. Les agents de Carl Deland, directeur du bureau de Manhattan, lui-même impliqué dans des affaires suspectes, abattirent Morse, mais elle eut juste le temps de remettre à Nick Fury le microfilm contenant la liste des traîtres. Pendant qu'elle était soignée dans une clinique privée, Nick Fury procéda à un grand ménage au sein du SHIELD, si bien qu'à son retour, Mockingbird fut décorée de la médaille du mérite. Peu après, elle démissionna pour travailler en indépendant.

Au cours d'une enquête sur la Cross Technological Enterprises, elle fut opposée à Oeil de Faucon, alors responsable de la sécurité. Mais tous deux apprirent inopinément que la CTE était en train de mettre au point une machine destinée à "laver" le cerveau des surhommes à l'aide d'ultrasons. D'abord opposés, Mockingbird et Oeil de Faucon unirent leurs forces pour faire avorter le projet. C'est après cette opération réussie qu'ils décidèrent de se marier. Plus tard, la Vision, alors leader des Vengeurs, contacta Oeil de Faucon et lui proposa de prendre la tête de la nouvelle équipe de la Côte Ouest. Oiseau Moqueur suivit son mari et est depuis un membre clé des Vengeurs de la Côte Ouest.

TAILLE: 1,75 m

POIDS: 60 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

FORCE: Mockingbird possède la force normale d'une femme de sa taille, de son âge et qui suit un entraînement sportif régulier.

POUVOIRS: Aucun

CAPACITES: Mockingbird est une athlète et une gymnaste de haut niveau entraînée à diverses techniques de combat à main nue, telles le Kung Fu et le Tae Kwon Do. Elle est également rompue à toutes les techniques d'espionnage. Son intelligence est nettement au-dessus de la moyenne.

ARMES: L'arme principale de Mockingbird est une sorte de longue barre composée de deux tubes en acier qu'elle dissimule dans les larges manches de son costume. Cette barre peut être utilisée comme un javelot, ou bien, en deux morceaux, comme des matraques. La barre peut aussi s'allonger et servir de perche pour sauter. Le costume de Mockingbird lui assure une protection contre les balles (jusqu'au calibre 45) et contre le feu.





MODRED THE MYSTIC (MODRED LE MYSTIQUE)

VERITABLE NOM: Modred

PROFESSION: Apprenti sorcier, émissaire de Chthon

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen de Grande-Bretagne, environ VI^{ème} siècle après J.C.

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Près de Londres

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Montagne de Wundagore, Transia, en Europe

PREMIERE APPARITION: MARVEL CHILLERS 1

ORIGINES: Modred est né dans une famille de paysans dans l'Angleterre du VI^{ème} siècle. A 12 ans, il devint l'apprenti de la sorcière Gervasse. Il montra de réelles dispositions pour la magie, et bientôt, sa réputation arriva jusqu'à Camelot, où le Maha Yogi, un mutant immortel, avait à l'insu de tous usurpé la personnalité de Merlin l'Enchanteur. Modred saisit l'occasion pour dérober un mystérieux manuscrit, le "livre des Ténèbres", que Mage, un ancien disciple de la Fée Morgane, protégeait à l'intérieur d'une barrière mystique destinée à retenir toute personne mal intentionnée. Modred, animé, lui, de bonnes intentions, put franchir la barrière et s'approcha du livre. Mais quand il prononça son incantation pour s'emparer du pouvoir, un nuage noir se matérialisa pour emporter son âme. Modred tomba alors dans un coma profond. Gervasse l'enterra dans une cave. Environ 1100 ans plus tard, deux archéologues britanniques découvrirent sa tombe et lorsqu'ils l'ouvrirent, Modred revint à la vie. Mais pour sortir de sa tombe, il se servit du pouvoir conféré par le Livre des Ténèbres, tout en sachant qu'il le paierait cher. En effet, peu après, il fut attaqué par l'Autre, l'hôte démoniaque du dieu Chthon, créateur du manuscrit qui lui servait de passage dans la dimension terrestre. L'Autre investit son corps, si bien que Modred, possédé de corps et d'âme, devint, à son insu, un pion de Chthon. Celui-ci le fit venir à Wundagore, en Europe de l'Est et il le chargea de lui ramener le livre des Ténèbres et la Sorcière Rouge en qui il avait investi un important potentiel mystique. Incapable de résister à l'emprise du dieu maléfique, Modred attaqua les Vengeurs, compagnons de la Sorcière Rouge, pendant que Chthon reprenait possession de la Sorcière. Peu après, Modred perdit la raison, ainsi que son pouvoir magique. Il fut confié à Bova, une vache de race évoluée grâce à qui, peu à peu, il recouvra la raison et son pouvoir.

TAILLE: 1,80 m

YEUX: Blancs

POIDS: 80 kg

CHEVEUX: Blancs

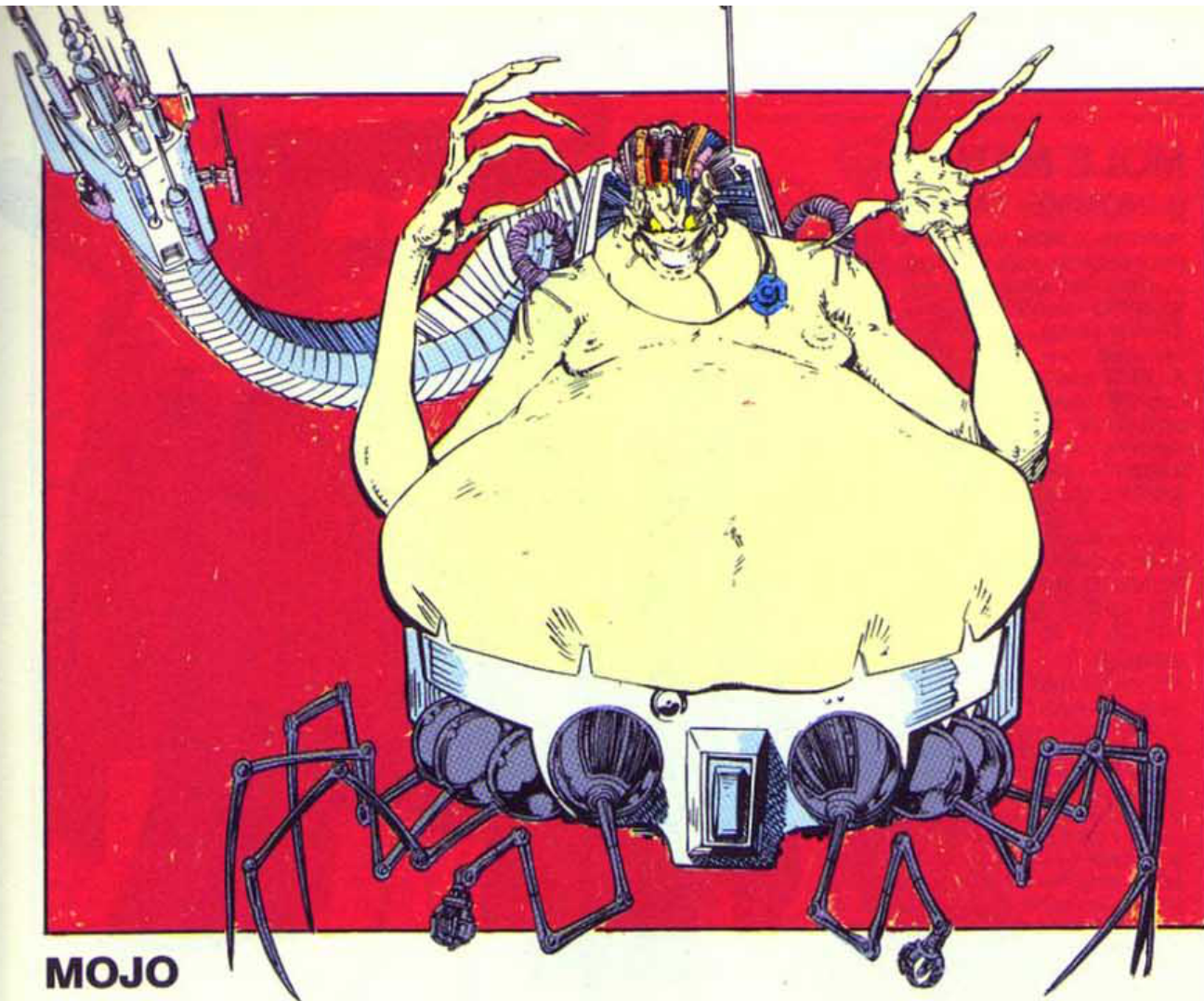
SIGNES PARTICULIERS: Les yeux de Modred sont recouverts d'une pellicule blanche opaque, manifestation de l'emprise du mal sur lui.

POUVOIRS: Modred possède des pouvoirs magiques dérivés des pouvoirs extradimensionnels du démon Chthon. Il peut canaliser son énergie mystique dans son corps; sa force est alors multipliée par dix. Il contrôle les éléments, peut détourner des rivières, évacuer l'air d'une pièce, soulever des tonnes de terre ou de pierres, ou encore créer des écrans de flammes à volonté.

De plus, il peut se servir de l'énergie mystique pour créer des boucliers et des jets de force. Pour pratiquer la magie, il utilise le Livre des Ténèbres, un répertoire de formules magiques réunies par Chthon dans la préhistoire, contenant, entre autres, le secret des origines du vampirisme.

Possédé par le démon Autre, le corps de Modred est virtuellement immortel et indestructible. Malgré sa bonté innée, il est devenu un puissant instrument de la magie noire.





MOJO

VERITABLE NOM: Mojo

PROFESSION: Chef d'Etat, marchand d'esclaves, producteur de cinéma

IDENTITE: La plupart des habitants de la Terre ignorent l'existence de Mojo.

STATUT LEGAL: Aucun sur Terre, chef de son monde d'origine

AUTRES NOMS: Aucun connu

LIEU DE NAISSANCE: Un monde non identifié dans une autre dimension

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Le monde où il est né

PREMIERE APPARITION: LONGSHOT 3

ORIGINES: Dans un monde d'une autre dimension, vivait une race d'êtres semi-humanoïdes, dépourvus de colonne vertébrale. Incapables de se tenir debout, ils étaient restés à un stade primitif, jusqu'au jour où le savant Arize inventa un exosquelette leur permettant de se redresser. Dès lors, leur civilisation évolua rapidement. Certains de ces êtres refusèrent, cependant, d'utiliser les exosquelettes. Malgré cela, et contre toute attente, ces Invertébrés prirent le pouvoir. Ils demandèrent à Arize de créer une race d'esclaves à l'image de démons mythiques ressemblant aux êtres humains de la Terre. Bientôt, Mojo, un Invertébré, devint le chef suprême de cet univers. Tout en étant producteur de cinéma, il développa un trafic d'esclaves, créant et vendant des spécimens humanoïdes et d'autres plus étranges tels que Spirale, possédant six bras, et Quark, ressemblant à un bœuf. Un de ces esclaves, Longshot, acquit une conscience. Mojo l'utilisa comme cascadeur dans ses films, mais Longshot souleva bientôt les esclaves. On l'arrêta et on le rendit amnésique, mais il s'échappa et, traversant une porte interdimensionnelle, se réfugia sur Terre. Mojo envoya Spirale et d'autres chasseurs de rebelles à ses trousses. Ils avaient ordre de l'éliminer mais échouèrent. Mojo, intrigué par les humains qui vivaient sur Terre, s'y rendit avec Spirale. Il espérait empêcher Longshot de revenir dans son monde d'origine. Il voulait aussi mettre la main sur la Terre mais Longshot l'en empêcha. Mojo, suppose-t-on, retourna alors chez lui. Longshot qui avait retrouvé une grande partie de sa mémoire, le suivit avec l'intention de le tuer et de libérer les esclaves humanoïdes en les amenant sur Terre. Depuis, les activités de Mojo sont restées mystérieuses.

TAILLE: Inconnue

POIDS: Inconnu

YEUX: Jaunes

CHEVEUX: Sans

PEAU: Jaune

DEGRE DE FORCE: Inconnu, mais sans doute plus grand que celui d'un homme, vu sa taille gigantesque.

POUVOIRS: Mojo a des pouvoirs magiques dont certains sont encore inconnus. De ses mains, jaillissent de puissantes rafales d'énergie mystique. Il peut contrôler l'esprit d'êtres même très éloignés de lui, sur d'autres planètes, grâce à un système tentaculaire. Il fait naître un sentiment d'adoration chez les êtres qu'il contrôle, ce qui augmente son pouvoir et lui donne une plus grande portée. En combinant son pouvoir avec celui de Spirale, il peut voyager d'une dimension à une autre, mais il a besoin d'elle pour se diriger. Mojo a un pouvoir anti-vie. De ce fait, sa seule présence peut faire mourir des plantes, et s'il touche des personnes ou des animaux, il peut les faire vieillir ou même les tuer. Il peut aussi bouleverser les phénomènes atmosphériques. S'il restait assez longtemps sur Terre, il pourrait y faire disparaître toute forme de vie.

LIMITES: Mojo est incapable de se tenir debout sans la machine sur laquelle il se déplace. Très rusé, Mojo est aussi très irrationnel.

DEPLACEMENT: Mojo se déplace grâce à un appareil mécanique qui marche et peut aussi voler.

MOLE MAN (L'HOMME-TAUPE)

VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Ancien physicien nucléaire, aujourd'hui chef des Subterriens

IDENTITE: Inconnue

STATUT LEGAL: Citoyen de Subterranea, sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Prince consort, époux de Kala, reine des Atlantes

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien allié du Fantôme Rouge, associé de Kala, ancien chef des Bannis

BASE D'OPERATIONS: Subterranea

PREMIERE APPARITION: U.S.A.:

FANTASTIC FOUR 1 - France:

MARVEL 3

ORIGINES: On ne connaît sa vie que par les récits qu'il en a fait lui-même, de façon très subjective. D'après lui, on l'a toujours fui et ridiculisé dès son enfance, à cause de son physique rébarbatif. Il finit par se persuader que la solitude totale était préférable à la cruauté des hommes et il se retrancha des humains. Il partit à la recherche de ce pays légendaire qui, disait-on, se trouvait au centre de la Terre. Il explora durant des années les coins les plus reculés du globe et il finit par échouer sur une île déserte située sous le Triangle des Bermudes qu'il baptisa "L'île du Monstre". Il y découvrit une caverne qui le mena aux entrailles de la Terre, dans le domaine de Subterranea. Mais ses cris d'enthousiasme déclenchèrent un éboulement auquel il survécut en y laissant pratiquement la vue. Peuplé de créatures dociles et simples d'esprit, ce monde était celui que cherchait l'Homme-Taupe. Il se proclama Empereur de Subterranea, confisqua les armes inventées puis abandonnées par les Déviants et il enseigna l'art de la guerre aux Subterriens. Le but premier de l'Homme-Taupe avait été d'attaquer le monde de la surface avec ses légions de loyaux Subterriens; puis, au fil des années, son désir de vengeance s'émoussa et il se consacra de plus en plus à la protection et à la défense de son royaume.

TAILLE: 1,45 m

POIDS: 74 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Gris

SIGNES PARTICULIERS: L'Homme-Taupe est petit, il a de l'embonpoint et est pratiquement aveugle. Son énorme nez le fait ressembler à une taupe et lui donne l'air grotesque.

POUVOIRS: Il n'a pas de super-pouvoirs mais des sens très développés qui pallient sa mauvaise vue. Son ouïe est particulièrement fine. Il est extrêmement souple et ses années d'exploration l'ont endurci. Son ventre constitue une appréciable réserve de graisse. Il est doué d'un "sens radar" semblable à celui de Daredevil, mais moins développé, qui lui permet de détecter la présence d'objets placés derrière lui ou dans l'obscurité totale. Durant ses années d'étudiant, il a appris l'art du Kendo et l'es-crime.

ARMES: L'homme-Taupe ne se sépare jamais d'un bâton apparemment simple; en réalité, il en a plusieurs comportant chacun une arme intégrée. Ces bâtons ont approximativement 1,80 m de long, ils sont en aluminium ou en bois et ils portent des stries. Parmi ces armes citons: un bazooka électronique, un lance-flamme, un pistolet vibro-charge pouvant provoquer un éboulement et un canon laser qui perce environ un mètre de granite par minute. Tous ces bâtons contiennent un radar à faible énergie qui visualise des données sur les stries.

L'Homme-Taupe porte une version primitive des verres protecteurs utilisés lors des tests d'armes nucléaires; ils le protègent de toute lumière violente.

L'Homme-Taupe a utilisé et modifié les armes abandonnées par les Déviants, en particulier un système permettant de faire descendre des immeubles sous terre, un ordinateur géant générant la fréquence radio spécifique brouillant les signaux transmis par le nerf optique, et un canon laser géant alimenté par une source bouillante naturelle, chauffée par le magma en fusion.



MOLECULE MAN (L'HOMME-MOLECULE)

VERITABLE NOM: Owen Reece

PROFESSION: Ex-technicien de laboratoire, criminel mégalomane

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis, déclaré psychopathe

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Région de New York

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR 20

ORIGINES: Owen Reece était technicien dans un laboratoire de l'Acme Atomic Corp, perpétuellement mécontent de ses horaires et de son salaire. Un jour, dans un moment d'inattention, il activa l'un des générateurs de particules et fut bombardé par des radiations de nature inconnue. Ces radiations furent à l'origine d'une ouverture minuscule entre la dimension terrestre et celle du Beyonder qui put alors observer la Terre. Elles provoquèrent chez Reece certaines modifications génétiques: désormais, il exerçait un contrôle total sur les molécules de la matière non organique; un simple morceau de métal lui permettait de focaliser son pouvoir. Reece prit le nom de l'Homme-Molécule, et sema bientôt la panique dans New York. Ce furent les Fantastiques qui finirent par l'arrêter. Uatu le Gardien, violant sa parole, enleva l'Homme-Molécule et le plaça dans une autre dimension dans laquelle le temps est accéléré.

Incapable de s'échapper, Reece se construisit un double humanoïde. Par un processus inconnu, il l'investit d'une partie de sa conscience et lui fit croire qu'il était son fils. Reece mourut de vieillesse et légua son pouvoir à son "fils". Cet être ayant des possibilités plus grandes que celles des humains, put s'échapper et regagna la Terre. Pour venger son "père", le nouvel Homme attaqua avec succès la Chose et les Fantastiques. Mais son existence dans cette dimension dépendait entièrement de sa barre de métal, et il se désintégra quand on la lui prit. La conscience du vrai Homme-Molécule, ainsi que ses pouvoirs, furent conservés dans la barre de métal. Finalement, l'esprit de Reece réussit à fabriquer un fac-similé de son propre corps, dans lequel il transféra son pouvoir et sa conscience.

Entraîné dans les Guerres Secrètes, il rencontra celle qui devint l'amour de sa vie, Marsha Rosenberg, douée de super-pouvoirs et appelée Volcana, et il aida les super-héros à triompher du Beyonder. Lorsque celui-ci revint sur Terre pour renaître sous une forme humaine, Reece réussit à détruire la machine qui devait lui restituer tous ses pouvoirs et détournait l'immense énergie à travers un passage interdimensionnel dans le monde du Beyonder où elle créa un nouvel univers. Avec l'aide du Surfer d'Argent, l'Homme-Molécule reconstitua la croûte terrestre arrachée par le Beyonder et sauva la planète. Désirant mener une vie sans histoires avec Volcana, il prétend qu'il a perdu ses pouvoirs.

TAILLE: 1,70 m

POIDS: 64 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Bruns

SIGNES PARTICULIERS: Depuis l'accident auquel il doit ses pouvoirs, l'Homme-Molécule a le visage strié de cicatrices dentelées partant en étoile depuis la base de son nez.

POUVOIRS: D'après Uatu, le Gardien, l'Homme-Molécule est l'être le plus puissant du multi-univers terrestre. Il a le pouvoir de contrôler et de transformer mentalement les molécules de toute matière non organique.

En se concentrant, il projette de l'énergie psionique dont la nature est mal connue, et qui modifie les structures moléculaires. Il peut animer des objets en créant un mouvement de masse des molécules. Cette modification est si complète qu'il peut transformer une substance en une autre, par exemple l'air en verre. On ne sait pas jusqu'à quelle distance opère son pouvoir. La transformation moléculaire dure jusqu'à ce que l'Homme-Molécule décide de rendre à l'objet sa structure d'origine. Il a réussi à soulever des montagnes et à empêcher, avec le Surfer d'Argent, la catastrophe planétaire qu'auraient provoquée les dégâts causés par le Beyonder.

Le pouvoir de l'Homme-Molécule peut également affecter les molécules d'une matière ayant des propriétés magiques (comme le marteau de Thor), d'une matière résultant d'un pouvoir cosmique (la planche du Surfer d'Argent), ou d'une matière imperméable mise au point par l'homme (le bouclier d'adamantium-vibranium de Captain America).

NOTE: Au début, l'Homme-Molécule se servait d'un morceau d'acier ordinaire pour canaliser son pouvoir. Depuis, il a appris à se passer de ce support. Il s'est aussi libéré du blocage mental qui limitait l'utilisation de son pouvoir.



MOLTEN MAN (L'HOMME DE METAL)

VERITABLE NOM: Mark Raxton

PROFESSION: Ancien assistant de laboratoire, aujourd'hui criminel professionnel

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis d'Amérique avec un casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: New York City, état de New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: M. Raxton (prénom inconnu, père, décédé), Mme Allan Raxton (prénom inconnu, belle-mère), Elizabeth "Liz" Allan Osborn (demi-sœur), Harry Osborn (beau-frère), Norman "Normie" Osborn (neveu)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien partenaire de Spencer Smythe

BASE D'OPERATIONS: New York City

PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER-MAN 28

ORIGINES: Lorsque Raxton était assistant de l'inventeur Spencer Smythe, une dispute éclata entre les deux hommes au sujet d'un projet sur lequel ils travaillaient ensemble: un alliage de métaux liquides issus d'un météore contenant de la matière organique. Raxton avait décidé de vendre sa part de la société au plus offrant et Smythe s'y opposa. S'ensuivit une empoignade entre les deux hommes. Dans la bagarre, un tube contenant l'alliage liquide se renversa sur Raxton. Le produit donna à son corps un aspect métallique et des pouvoirs surhumains. Se surnommant l'Homme de Métal, Raxton entama une carrière de criminel qui allait souvent l'opposer à l'Araignée.

Bientôt, la couche de métal recouvrant la peau de l'Homme de Métal s'imprégna dans sa chair et affecta son métabolisme: la température de son corps s'éleva jusqu'à 150 °C, menaçant de faire fondre sa peau. Il devint aussi beaucoup plus puissant. Emprisonné pour ses crimes, il passa le plus clair de son temps à l'hôpital où les médecins diagnostiquèrent un empoisonnement radioactif, sans pouvoir trouver de traitement adéquat. Liz Allan, la demi-sœur de Raxton, se fit embaucher comme infirmière à l'hôpital pour pouvoir s'occuper de lui. On mit un masque d'amiante sur le visage de Raxton pour qu'il ne se rende pas compte de son état. De plus, on le tint à l'écart des autres patients car il était prisonnier. Tout ceci le rendit très amer, et bientôt violent. Il s'en prit à Liz puis à un interne avant d'arracher son masque et d'apprendre la vérité sur son état.

L'Homme de Métal s'échappa de l'hôpital. Pour se soigner, il décida de voler au Musée d'histoire naturelle des fragments de météore aux mêmes propriétés radioactives que ceux qui composaient l'alliage d'origine. Mais l'Araignée l'en empêcha. Plus tard, il força une laborantine à lui préparer un sérum (la température de son corps étant trop élevée pour qu'il puisse faire les manipulations lui-même). L'injection du sérum fit baisser sa température et fondre le métal imprégné dans sa peau. Mais très vite, la réaction s'inversa, ce qui aggrava son déséquilibre mental. Raxton devint fou furieux lorsque Liz se détourna de lui, et la forte température de son corps provoqua une explosion dans le laboratoire.

L'Homme de Métal survécut et fut maintenu en animation suspendue. Des mois plus tard, il refit surface, et se mit à la recherche de Liz, désormais mariée à Harry Osborn. Là encore, l'Araignée se dressa sur son chemin et le neutralisa. Le corps en fusion de l'Homme de Métal retrouva alors son aspect métallique.

L'Homme de Métal est aujourd'hui incarcéré à la Voûte, la prison pour super-villains au Colorado. On ignore si son état s'est stabilisé.

TAILLE: 2 m

POIDS: 250 kg

YEUX: Dorés

CHEVEUX: Dorés

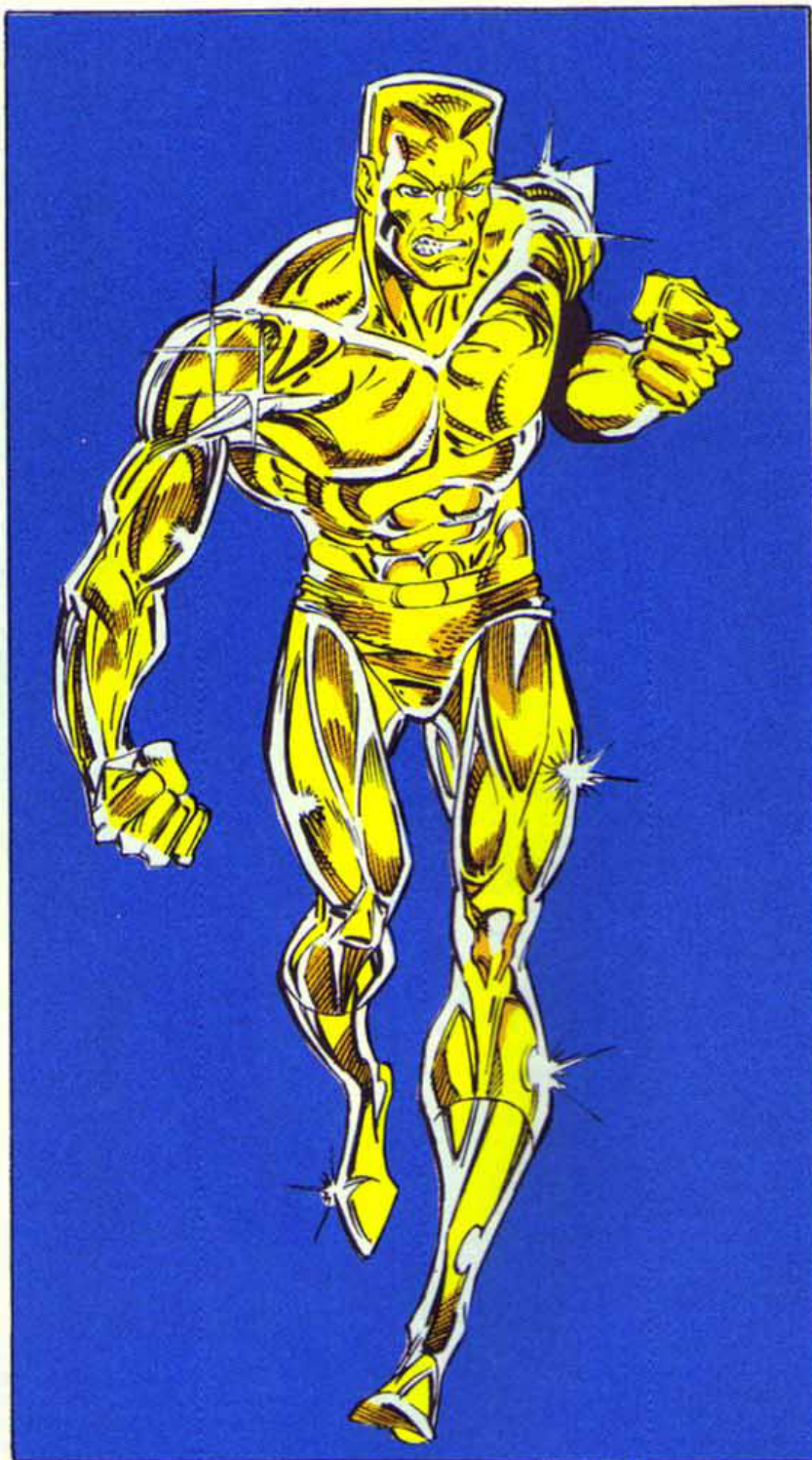
PEAU: Dorée

DEGRE DE FORCE: L'Homme de Métal possède une force surhumaine qui lui permet de soulever (ou de pousser) environ 40 tonnes.

POUVOIRS: La peau de l'Homme de Métal est composée d'un métal lisse lui permettant d'échapper à toute emprise, même à celle des toiles de l'Araignée. Sa peau résiste aux balles de gros calibre, aux explosions les plus violentes, à des températures allant jusqu'à 260 °C.

La température de son corps en fusion peut atteindre 150 °C. Alors, l'Homme de Métal peut brûler gravement toute personne ou objet qu'il touche. Son corps en fusion émet aussi des radiations nocives.

Les doigts métalliques de l'Homme de Métal sont sensibles aux sons des serrures de nombreux coffres-forts, ce qui en fait un expert dans l'art de les ouvrir.



MOONDRAGON (DRAGON-LUNE)

VERITABLE NOM: Heather Douglas

PROFESSION: Prêtresse

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne des Etats-Unis, naturalisée citoyenne de Titan

AUTRES NOMS: Madame Mac Evil

LIEU DE NAISSANCE: Los Angeles, Californie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Arthur (alias Drax le Destructeur, son père, décédé) - Yvette (sa mère, décédée)

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

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: USA: IRON MAN 54 - France: STRANGE 50

ORIGINES: Heather Douglas est la fille unique d'un agent immobilier, Arthur Douglas, et de sa femme Yvette. Une nuit que tous trois rentraient de Las Vegas, ils virent s'approcher un vaisseau spatial espion appartenant à un Titan fou nommé Thanos. Afin de ne pas laisser de témoins, Thanos provoqua un accident au cours duquel périrent les Douglas sauf Heather qui fut éjectée de la voiture. L'enfant, qui avait alors 3 ans, fut recueillie par Mentor, le bon souverain de Titan et père de Thanos, qui surveillait son fils. Emmenée sur Titan, Heather fut confiée au Monastère Shao-Lom où on lui enseigna les arts et les disciplines des moines de Titan. Elle apprit à contrôler totalement son corps et son esprit ainsi qu'à maîtriser son potentiel psionique latent. Elle devint aussi une athlète accomplie, versée dans les arts martiaux, et généticienne. Plus tard, Mentor lui donna le nom de Dragon-Lune, créature des légendes interstellaires. Devenu assez puissant pour menacer son père, Thanos lança contre Titan une attaque qui détruisit une grande partie de sa civilisation, y compris le Monastère. Dragon-Lune s'enfuit sur son vaisseau spatial et arriva sur Terre où, sous le nom de Madame Mac Evil, elle testa quelques super-héros pour éventuellement les employer dans la guerre contre Thanos. Ses connaissances en génétique lui permirent de créer Angar le Cri, Ramrod et le Messie Noir. Elle finit par rallier le premier Captain Marvel, Drax le Destructeur (alias son père ressuscité) et les Vengeurs dans la guerre contre Thanos. Après la défaite de Thanos, elle s'allia aux Vengeurs. C'est alors que leur ennemi, Kang, le Maître du Temps, crut qu'elle pourrait devenir la Madone Céleste destinée à porter le futur sauveur de l'humanité. Ce fut Mantis qui fut choisie; elle renia, alors, son ascendance humaine et se proclama déesse. Elle continua toutefois de s'associer périodiquement aux Vengeurs. C'est ainsi qu'elle les aida à combattre Korvac, le cyborg du futur. En sondant le cerveau de Korvac, elle découvrit qu'il projetait de refaire l'univers. Lorsque le prétendu dieu se tua, elle le pleura, adhérant alors à sa vision de l'univers, et elle consacra ses efforts à redresser les erreurs du monde en imposant sa volonté. Pour parvenir à ses fins, elle manipula les Vengeurs et tua son père Drax le Destructeur. Pour la punir, Thor la conduisit à Odin qui l'obligea à porter un bandeau réduisant ses pouvoirs psychiques et la confia à la garde de Brunehilde la Walkyrie, membre des Défenseurs. Lorsqu'elle eût regagné l'estime d'Odin, celui-ci brisa le sortilège et le bandeau tomba de son front. Dragon-Lune resta chez les Défenseurs mais elle apprit qu'elle se mourait, minée par un organisme attaquant ses systèmes digestif et circulatoire. Le Dragon de la Lune lui offrit de la délivrer de cet organisme; elle accepta mais elle fut corrompue par le Dragon et douée de beaucoup plus de pouvoir. Puis le Dragon la persuada de s'acresser au Beyonder qui accrut encore ses pouvoirs et elle attaqua les Défenseurs. Elle fut finalement changée en statue de cendres et de poussière qui s'écroula. Mais on ne peut affirmer qu'elle a cessé de vivre ou qu'elle ne pourra un jour naître à la vie.

TAILLE: 1,89 m

POIDS: 68 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Sans

POUVOIRS: Dragon-Lune possède de nombreux super-pouvoirs physiques et la maîtrise de plusieurs pouvoirs psioniques. C'est une magnifique athlète, surpassant n'importe quelle athlète olympique. Elle maîtrise totalement son corps, même des fonctions automatiques comme les battements de coeur, la circulation du sang, la respiration. Elle s'est entraînée à être aussi forte que possible étant donné sa taille et son poids. Elle soulève 180 kg. Elle pratique aussi un art martial voisin du Kung-Fu.

Dragon-Lune possède de nombreux pouvoirs psioniques. Elle est télépathe, elle lit dans les pensées et projette les siennes. Elle pratique la lévitation. Elle ne vole pas mais peut planer. Elle projette l'énergie psionique sous forme de rafales percutantes pouvant tuer un être humain à 6 m. Elle use de ses pouvoirs de télépathe pour contrôler les esprits, extirper certains souvenirs, effectuer des changements de personnalité.



MOON KNIGHT (LE CHEVALIER DE LA LUNE)

VERITABLE NOM: Marc Spector

PROFESSION: Aventurier professionnel, entrepreneur, ex-chasseur de prime, ex-mercenaire et ex-chauffeur de taxi

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Steve Grant, Jake Lockley

AUTRES NOM ACTUEL: Le Bras Droit de Khonshu

LIEU DE NAISSANCE: Chicago, Illinois

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Randall (son frère, décédé), Elias (son père, décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Spector Mansion, Long Island, New York

PREMIERE APPARITION: WEREWOLF BY NIGHT 32

ORIGINES: Marc Spector est le fils du Rabbi Elias

Spector, un intellectuel juif d'origine européenne réfugié aux Etats-Unis pendant le nazisme. Très vite, Marc rejeta sa famille et son éducation, et décida de changer radicalement d'existence. Il fut d'abord boxeur, puis s'engagea dans un commando des Marines. Puis il fut agent de liaison de la CIA pendant quelques années, et enfin, mercenaire. Il prit part à trois guerres en Afrique et cinq révolutions en Amérique du Sud. C'est en Afrique qu'il rencontra le pilote Jean-Paul Duchamp, qu'il surnomma par la suite "Frenchie", et qui devint son plus fidèle compagnon. Au faite de sa carrière, Spector fut le bras droit de Roald Bushman, un terroriste au visage tatoué du

masque de la mort. Spector combattait des forces rebelles au Soudan lorsqu'il apprit que Bushman s'apprêtait à piller un chantier archéologique dans la région. La nuit-même, comprenant qu'il faisait fausse route, il quitta Bushman et se porta au secours de Peter Alraune, un archéologue américain présent sur le chantier. Mais Spector ne put empêcher Bushman d'assassiner sauvagement l'archéologue. Il alla mettre sa fille Marlene à l'abri, puis défia Bushman en combat singulier. Mais Bushman prit le dessus et abandonna Spector dans le désert.

Celui-ci fut recueilli par des adeptes d'une ancienne religion égyptienne, mais apparemment, il était trop tard pour lui sauver la vie. Pendant presque une minute, Spector resta allongé près de Marlene Alraune, au pied de la statue de Khonshu, dieu égyptien de la lune. Et, de façon inexplicable, le cœur de Spector se remit à battre. Dans son délire, il attribua sa résurrection à Khonshu et se déclara Chevalier de la Lune. Il s'enveloppa dans le linge blanc qui protégeait la statue du sable et s'employa à détruire l'organisation de Bushman. Puis il retourna en Amérique avec Frenchie et Marlene.

Après plusieurs mois de réflexion, Spector décida d'adopter l'identité costumée du Chevalier de la Lune et déclara la guerre aux criminels et aux terroristes. Frenchie devint son pilote, son confident et son agent spécial, et Marlene, sa confidente et maîtresse. Il démantela, entre autres, un groupe d'hommes d'affaires travaillant avec le milieu de Los Angeles. Peu après, ayant fait fructifier, par des placements judicieux, l'argent qu'il avait gagné à l'époque où il était mercenaire, Spector se fit passer pour un millionnaire nommé Steven Grant. Il acheta une propriété à Long Island et s'en servit de base pour sa lutte contre le crime. Pour faciliter ses recherches, Spector se fit passer également pour



un chauffeur de taxi nommé Jake Lockley, ce qui lui permit de se constituer un important réseau d'informateurs. Le Chevalier de la Lune mena dès lors une brillante carrière de justicier dans la région de New York. Il eut notamment pour ennemis Midnight Man, Morphée, le Pitre et le Spectre Noir. Il finit aussi par vaincre son vieil ennemi Bushman. Mais peu à peu, Spector eut de plus en plus de mal à mener de front ses différentes identités, et finit presque par se prendre pour Steven Grant — encouragé en ce sens par Marlene qui détestait Spector et aimait l'homme qu'il était devenu. Après plusieurs dépressions nerveuses, Spector réussit à retrouver sa véritable personnalité. Il entra légalement en possession de la propriété de "Grant" et se mit à parcourir le monde pour acheter et vendre des oeuvres d'art. Pour concrétiser sa rupture avec le Chevalier de la Lune, il mit la statue de Khonshu aux enchères. Quelques semaines plus tard, Spector se mit à rêver que Khonshu le rappelait. Une attirance irrésistible le poussa à se rendre en Egypte. Devant ce renversement soudain, Marlene le quitta définitivement. En Egypte, la voix qui appelait Spector le conduisit jusqu'à une tombe. Là, trois prêtres de Khonshu l'attendaient. Ils lui dirent que son destin était le Chevalier de la Lune, et le chargèrent de ramener la statue de Khonshu qu'il avait vendue. C'est au cours de cette opération qu'il affronta Anubis, le dieu à tête de chacal. Le Chevalier de la Lune triompha et servit alors d'agent aux prêtres de Khonshu, pour combattre les forces du mal à travers le monde. Actuellement, Moon Knight, libéré de l'emprise de Khonshu et de ses multiples identités, a repris sa carrière de justicier solitaire.

TAILLE: 1,88 m

POIDS: 102 kg

YEUX: Marron foncé

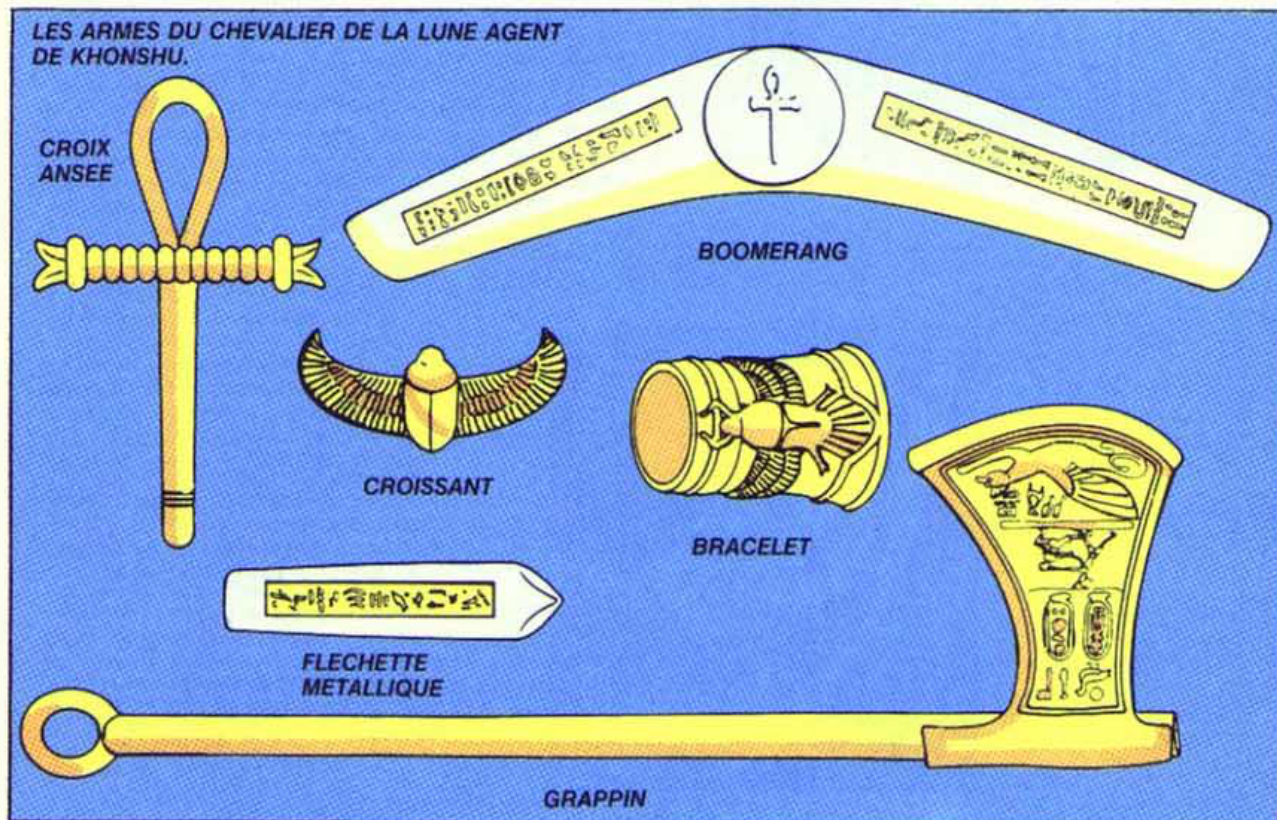
CHEVEUX: Bruns

FORCE: La force du Chevalier de la Lune varie avec les phases de la lune. A la nouvelle lune, quand sa force est moyenne, il peut soulever environ 200 kg. Sa force culmine à la pleine lune: il soulève alors 2 tonnes.

POUVOIRS: Aucun, sa force mise à part.

ARMES: Le Chevalier de la Lune utilise le plus souvent des petits croissants métalliques de 10 cm de long et pesant 300 gr, dont le bord convexe est assez aiguisé pour trancher net un câble de 60 cm d'épaisseur. Le poids de chaque croissant est excentré, si bien que quand on les lance, le bord coupant est toujours dirigé vers l'avant. Le Chevalier de la Lune possède également une croix ansée longue de 25 cm et pesant 5 kg. Elle s'illumine en présence d'un danger mortel, et peut servir de matraque. Les autres armes, qu'il utilise moins souvent, sont un boomerang en ivoire gravé d'inscriptions magiques, des bracelets protecteurs, des fléchettes de métal, et un grappin en forme de hache. Il porte ces armes soit dans un petit sac, soit accrochées à sa ceinture.

A l'occasion, sa cape peut lui servir de parachute.





MOONSTONE (OPALE)

VERITABLE NOM: Docteur Karla Sofen

PROFESSION: Psychiatre, psychologue

STATUT LEGAL: Citoyenne des États-Unis avec casier judiciaire

IDENTITE: Connue du public

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Van Nuys, Californie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-associée du Dr Faustus, ex-agent de la Corporation, ex-membre des Maîtres du Mal III et IV

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: INCREDIBLE HULK 228

ORIGINES: Le Docteur Karla Sofen était l'associée et l'élève du Dr Faustus, un criminel professionnel avec lequel elle se livrait à diverses activités crapuleuses. Psychiatre renommée, elle fut chargée de soigner Byron Becton, le premier Opale. En utilisant un gaz hallucinogène, elle le persuada qu'il était un monstre, et il finit par rejeter l'opale, une pierre provenant de la face bleue de la Lune que l'on disait investie de certains pouvoirs du Gardien. Quand Karla Sofen lui prit la pierre et la serra dans sa main, elle en absorba l'énergie.

Une fois ses nouveaux pouvoirs maîtrisés, Opale offrit ses services de psychiatre au Dr Leonard Samson, qui était en train de traiter Hulk. Samson l'invita à sa base Gamma et elle se servit de son laissez-passer et de ses pouvoirs pour accéder aux composants secrets du Gammavator, qu'elle espérait revendre à la Corporation, une organisation criminelle aujourd'hui dissoute. Mais elle fut interrompue par Hulk et dut user d'un subterfuge pour s'échapper. Par la suite, elle accepta de travailler pour la branche Est de la Corporation et fut bientôt entraînée dans la guerre qui opposait les services Ouest et Est, conflit dans lequel étaient aussi impliqués Hulk, Captain America, Le Faucon et Quasar. Elle fut finalement arrêtée et emprisonnée. Ce fut Tête d'Oeuf qui la libéra pour l'entraîner dans l'équipe des Maîtres du Mal. Elle l'aida à discréditer son vieil ennemi Henry Pym. Mais Tête d'Oeuf fut tué et Opale de nouveau appréhendée. Elle fut envoyée au Projet Pégasus, d'où, plus tard, elle réussit à s'échapper avec Blackout, son compagnon de cellule. Les Vengeurs allaient les arrêter, mais Blackout s'entoura d'un champ de force noire et se téléporta avec Opale sur la Lune, où elle espérait trouver d'autres pierres pour renforcer son pouvoir. Ils furent repris par Dazzler et les Inhumains et renvoyés au Projet Pégasus. Lors d'un transfert dans un autre centre, Opale et Blackout furent libérés par le Baron Zemo. Ils participèrent au Raid des Maîtres du Mal sur le QG des Vengeurs au cours duquel l'équipe fut vaincue et Opale gravement blessée.

TAILLE: 1,80 m **POIDS:** 60 kg **YEUX:** Bleus **CHEVEUX:** Blonds

FORCE: Opale possède une force surhumaine lui permettant de soulever environ 10 tonnes.

POUVOIRS: Les pouvoirs d'Opale sont contenus dans la pierre de lune, reliée à son système nerveux par un lien de nature inconnue. La pierre de lune lui permet de voler en agissant sur les gravitons de manière à nier l'effet de la gravité sur son corps.

De plus, Opale est capable de traverser des objets solides en altérant la synchronisation des atomes de son corps et de l'objet avec lequel elle est en contact.

Opale peut aussi envoyer des rafales laser de lumière cohérente capables de percer une feuille d'acier de 5 cm d'épaisseur et de générer — quand le rayon est large — une force équivalente à 45 kg de TNT. En émettant de la lumière non-cohérente avec son corps tout entier, elle peut créer un seul éclair assez puissant pour rendre momentanément aveugles ceux qui le regardent. Bien que l'énergie d'Opale soit virtuellement inépuisable, elle peut utiliser ses pouvoirs à leur maximum pendant environ une demi-heure avant de se fatiguer. Opale peut transformer ses vêtements civils en costume de combat en accélérant les molécules radioactives de ses habits. Son costume d'Opale, comme la pierre de lune, est relié de façon invisible à son corps.



MORGAN LE FEY (MORGANE)

VERITABLE NOM: Morgan (ou Morgane) Le Fey

PROFESSION: Sorcière

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Reine de Gorre (Grande-Bretagne) au 6ème siècle avant J.C.

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Tintagil Castle, Cornouailles

SITUATION DE FAMILLE: Veuve

PARENTS CONNU: Gorlois, Duc de Tintagil (père supposé, décédé), Igraine, Duchesse de Tintagil (mère supposée, décédée), Arthur Pendragon (demi-frère), Morgause, Elaine (soeurs, décédées), Uriens, Roi de Gorre (mari, décédé), Sir Ewain (fils, décédé), Mordred (neveu, décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: Leader de l'Ordre du Grimoire, ex-alliée de Fatalis

BASE D'OPERATIONS: L'île extradimensionnelle d'Avalon et, au 6ème siècle avant J.C., le château de Le Fey en Angleterre

PREMIERE APPARITION: SPIDER-WOMAN 2

ORIGINES: La fée Morgane est une créature mi-humaine, mi-magique.

Son côté magique lui vient de sa mère Igraine qui appartenait à une race d'humanoïdes aux pouvoirs surnaturels, originaire d'un monde extradimensionnel situé entre l'Angleterre et l'Irlande. Le père de Morgane (Gorlois) et son demi-frère Arthur n'avaient pas de pouvoirs magiques. En tant que fée, Morgane a une couleur de cheveux inhabituelle et elle a cessé de vieillir après avoir atteint l'âge adulte. Elle a appris la sorcellerie auprès du grand magicien Merlin mais elle n'a pas tenu sa promesse de l'épouser en échange. Elle lui a préféré le roi Uriens de Gorre. Morgane attaqua à plusieurs reprises le roi Arthur et sa Cour au royaume de Camelot. Elle avait plusieurs raisons de détester son demi-frère. Elle voulait régner sur l'Angleterre et elle lui reprochait de prêcher le Christianisme au détriment des cultes celtiques. Elle le haïssait aussi parce qu'il était le fruit des amours illégitimes de sa mère, Igraine, avec un certain Uther Pendragon. Mais ses agressions contre Arthur et Camelot furent vaines: elle fut mise en déroute par Merlin, le premier Chevalier Noir et les Chevaliers de la Table Ronde. Merlin la fit enfermer au château de Le Fey et lui jeta un sort qui provoquerait sa mort si elle s'aventurait hors du château. Pour rompre cet envoûtement, elle entreprit alors de retrouver le Livre des Ténèbres, un ouvrage de magie appartenant au démon Chthon. Elle quitta le château sous sa forme astrale mais en tentant de récupérer le livre, elle dut affronter Spider-Woman. Morgane eut le temps de lire dans le grimoire la formule lui permettant de se libérer du mauvais sort jeté par Merlin mais au moment où son corps rejoignait sa forme astrale, Spider-Woman le frappa d'une rafale qui le désintégra. Depuis, l'âme de Morgane a regagné Avalon où elle s'est introduite dans une nouvelle forme physique.

TAILLE: 1,87 m

POIDS: 61 kg

YEUX: Verts

CHEVEUX: Rouge Magenta

POUVOIRS: Morgane est une des plus puissantes sorcières de tous les temps. Elle tire ses pouvoirs de trois sources principales: en tant que fée, elle peut voyager sous sa forme astrale et contrôler l'esprit de ses victimes. Elle manipule l'énergie magique à travers des sorts et des envoûtements d'origine celtique qu'elle maîtrise parfaitement. Tous ses pouvoirs n'ont pas été recensés mais on sait aussi qu'elle peut transformer l'environnement, produire des illusions, prendre d'autres formes humaines ou animales, réveiller les morts et créer des champs de force. Néanmoins, elle est vulnérable à l'acier.



MORLOCKS

Les Morlocks sont une communauté de mutants en rébellion contre la société et à qui leur leader, Callisto, a donné les noms des personnages du livre d'H.G.Wells: "La Machine à remonter le temps". Tornade est devenue officiellement chef des Morlocks après avoir battu Callisto en combat singulier. Mais en l'absence de Tornade, Callisto reprend son rôle de leader.

Les Morlocks vivent dans des tunnels souterrains qui s'étendent sous Manhattan et dans tout l'état de New York, voire même jusque dans le New Jersey et le Connecticut. Ces tunnels furent construits par le gouvernement dans les années 50 en prévision d'une guerre nucléaire, puis ils furent abandonnés. L'artère principale traverse tout Manhattan. Callisto s'y installa et rencontra un autre mutant, Caliban, qui avait le pouvoir de localiser les mutants. Avec son aide, Callisto rassembla une communauté qui prit le nom de Morlocks. En signe de rébellion, certains Morlocks se firent déformer les traits du visage par Masque. Il semblerait que tous les Morlocks soient dotés de pouvoirs surhumains.

Un grand nombre d'entre eux périrent lors du raid des Maraudeurs envoyés par Sinistre. Parmi les survivants, certains, comme Sangsue et Skids, ont été recueillis par Facteur X; d'autres vivent toujours dans les catacombes.

ANNALEE

VERITABLE NOM: Annalee (nom de famille inconnu)
PROFESSION: Mère de famille
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Inconnu
SITUATION DE FAMILLE: Mariée, sans doute veuve ou divorcée
PARENTS CONNUS: Quatre enfants (décédés). La Sangsue (fils adoptif)
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
PREMIERE APPARITION: POWER PACK 12
ORIGINES: Les origines d'Annalee sont inconnues. Ses enfants furent abattus par un tueur. Annalee voulut alors adopter de force les quatre membres de Puissance 4, puis la Sangsue. Elle fut tuée par les Maraudeurs.
TAILLE: 1,55 m
POIDS: 75 kg **YEUX:** Bleus
CHEVEUX: Gris
POUVOIRS: Annalee avait le pouvoir empathique de faire éprouver aux autres les émotions qu'elle ressentait.



APE (LE SINGE)

VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Inconnue
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Inconnu
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
BASE D'OPERATIONS: Les Catacombes
PREMIERE APPARITION: POWER PACK 12
ORIGINES: Inconnues
TAILLE: 1,75 m
POIDS: 90 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Gris
POUVOIRS: Le Singe peut se changer en n'importe quel objet.



BEAUTIFUL DREAMER (JOLI REVE)

VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Inconnue
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Inconnu
SITUATION DE FAMILLE: Inconnue
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
BASE D'OPERATIONS: Les Catacombes
PREMIERE APPARITION: POWER PACK 12
ORIGINES: Inconnues
TAILLE: 1,70 m
POIDS: 52 kg
YEUX: Gris
CHEVEUX: Noirs
POUVOIRS: Joli Rêve peut altérer psychiquement les souvenirs de ses victimes. Son pouvoir est accentué par la fumée de ses cigarettes.



ERG

VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Inconnue
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
SITUATION DE FAMILLE: Inconnue
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
BASE D'OPERATIONS: Les Catacombes
PREMIERE APPARITION: POWER PACK 12
ORIGINES: Inconnues
TAILLE: 1,97 m
POIDS: 100 kg
YEUX: Gris (Erg porte un bandeau sur l'oeil droit)
CHEVEUX: Gris
POUVOIRS: Erg peut absorber de l'énergie et la projeter sous forme de rafales grâce à son "oeil électrique" (oeil gauche).



HEALER (LE GUERISSEUR)

VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Guérisseur
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
SITUATION DE FAMILLE: Inconnue
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
BASE D'OPERATIONS: Les Catacombes
PREMIERE APPARITION: X-MEN 179
ORIGINES: Inconnues
TAILLE: 1,95 m
POIDS: 95 Kg
YEUX: Oculeur inconnue
CHEVEUX: Blancs
POUVOIRS: Le Guérisseur peut soigner les personnes blessées ou malades. Le traitement des blessures ou maladies graves lui cause une grande fatigue physique.



LEECH (LA SANGSUE)

VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Aucune
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain présumé, sans casier judiciaire et encore mineur
AUTRES NOMS: Aucun
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Annalee (mère adoptive)
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
BASE D'OPERATIONS: Les Catacombes
PREMIERE APPARITION: X-MEN 179
ORIGINES: Inconnues. Seul et malheureux, après la mort d'Annalee, La Sangsue a été recueilli par Facteur X.
TAILLE: 1,25 m
POIDS: 30 kg
YEUX: Jaunes (sans pupilles ni iris visibles)
CHEVEUX: Sans
PEAU: Verte
POUVOIRS: La Sangsue est un inhibiteur de pouvoirs. Les pouvoirs surhumains des êtres vivants cessent de fonctionner quand La Sangsue est à proximité.



MASQUE

VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Masque modifie les visages.
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
SITUATION DE FAMILLE: Inconnue
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
BASE D'OPERATIONS: Les Catacombes
PREMIERE APPARITION: X-MEN 169
ORIGINES: Inconnues
TAILLE: 1,65 m
POIDS: 63 kg
YEUX: Rouges
CHEVEUX: Couleur non connue
REMARQUE: Le sexe de Masque est inconnu.
POUVOIRS: Masque peut modifier le visage de n'importe quelle personne excepté le sien.



PIPER (LE FIFRE)

VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Musicien, dresseur d'alligators
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
SITUATION DE FAMILLE: Inconnue
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
BASE D'OPERATIONS: Les Catacombes
PREMIERE APPARITION: POWER PACK 11
ORIGINES: Inconnues
TAILLE: 1,72 m
POIDS: 77 Kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Gris
POUVOIRS: Le Fifre peut dompter psioniquement les animaux en jouant de la musique. C'est ainsi qu'il a apprivoisé les alligators qui vivent dans les égouts de Manhattan.



PLAGUE (PESTE)

VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Inconnue
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
SITUATION DE FAMILLE: Inconnue
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
BASE D'OPERATIONS: Les Catacombes
PREMIERE APPARITION: X-MEN 169
ORIGINES: Les origines de Plague sont inconnues.
TAILLE: 1,65 m
POIDS: 59 kg
YEUX: Noirs
CHEVEUX: Gris
POUVOIRS: Par simple contact, Plague peut transmettre à ses victimes des maladies mortelles contre lesquelles elle est elle-même immunisée.



SKIDS

VERITABLE NOM: Sally Blevins
PROFESSION: Aucune
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
SITUATION DE FAMILLE: Inconnue
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
BASE D'OPERATIONS: Les Catacombes
PREMIERE APPARITION: X-FACTOR 9
ORIGINES: Inconnues
TAILLE: 1,60
POIDS: 55 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Blonds
POUVOIRS: Skids est entourée d'un champ de force pratiquement impénétrable qu'elle a des difficultés à contrôler. Fait partie de Facteur X.



TAR BABY (GOUDRON)

VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Aucune connue
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
SITUATION DE FAMILLE: Inconnue
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Morlocks
BASE D'OPERATIONS: Les Catacombes
PREMIERE APPARITION: POWER PACK 12
ORIGINES: Inconnues
TAILLE: 1,85 m
POIDS: 70 kg
YEUX: Blancs sans pupilles ni iris
CHEVEUX: Probablement noirs
POUVOIRS: Pour des raisons inconnues à ce jour, tout ce qui entre en contact physique avec Goudron reste collé à lui.



MS. MARVEL

VERITABLE NOM: Sharon Ventura

PROFESSION: Ex-cascadeuse devenue aventurière professionnelle

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Fantastiques

BASE D'OPERATIONS: New York

PREMIERE APPARITION: THING 27 (Sharon Ventura), THING 35 (Ms Marvel)

ORIGINES: Sharon est la fille d'un militaire de carrière de l'armée américaine. Très jeune, Sharon perdit sa mère et elle fut trimballée de base en base au gré des affectations de son père. Elle fréquenta une école militaire mais fut renvoyée pour avoir refusé de dénoncer un camarade coupable de tricherie. Son père ne lui pardonna jamais. Il mourut d'une crise cardiaque un an plus tard sans avoir fait la paix avec sa fille. Sharon fut prise du désir de secouer le joug de son éducation et de s'affirmer. De nature sportive, elle se lança dans des sports dangereux comme l'alpinisme, le parachutisme, le saut à skis et la plongée sous-marine. Elle prit aussi des cours de survie en milieu hostile. Elle gagna quelque temps sa vie comme dompteuse de lions puis comme cascadeuse. Elle eut alors l'occasion de rencontrer la Chose qui tomba amoureux d'elle. Elle le trouva très étonnant mais elle ne partagea pas pour autant sa flamme. En même temps, elle fit la connaissance d'Ann Frlay, alias Auntie Freeze, l'entraîneur d'une équipe de lutte féminine, les "Grapplers". Auntie Freeze proposa d'engager Sharon à condition qu'elle accepte que sa force soit augmentée par le Power Broker. Malgré les protestations de la Chose, Sharon se soumit aux expériences du Dr Karl Malus. Mais au milieu du traitement, elle fut prise de remords et s'échappa. Le produit avait déjà fait effet et il ne restait plus au Dr Malus qu'à la rendre dépendante du Power Broker en lui injectant une substance destinée à la maintenir en état de besoin. Auntie Freeze lui donna un costume et Sharon prit le nom de Ms Marvel. Mais quand Auntie Freeze apprit que Sharon était partie avant la fin du traitement, elle voulut la ramener de force chez Malus. La Chose aida Sharon à s'enfuir. Lorsque, après le départ de Red et de Jane Richards, La Chose devint le chef des Fantastiques, il demanda à Sharon, qui les avait aidés à combattre Diablo, de faire partie de l'équipe. Lors d'un affrontement dans l'espace avec Fasaud, Ben Grimm et Sharon furent frappés par les rayons cosmiques qui leur firent subir une mutation donnant à La Chose l'aspect écailleux qu'il a actuellement et à Sharon celui d'une "Chose femelle". Sharon, qu'un tendre lien unit à Ben Grimm, fait toujours partie des Fantastiques.

TAILLE: 1,70 m

POIDS: 61 Kg

POUVOIRS: Ms Marvel possède une force, une endurance, une rapidité, une résistance aux blessures et des réflexes hors du commun. C'est une des meilleures athlètes du monde. Elle pratique divers arts martiaux ainsi que la boxe et le close-combat. Sa mutation l'a rendue encore plus puissante. Elle n'a aucun lien avec Carol Danvers, la première Ms Marvel.

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Roux



MYSTERIO

VERITABLE NOM: Quentin Beck

PROFESSION: Ex-cascadeur, criminel professionnel

STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire

IDENTITE: Connue seulement de la police

AUTRES NOMS: Ludwig Rinehart

LIEU DE NAISSANCE: Riverside, Californie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE:

Ex-membre des "Sinister Six" et ancien partenaire du Sorcier

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDERMAN 13 (en tant que Mystério)

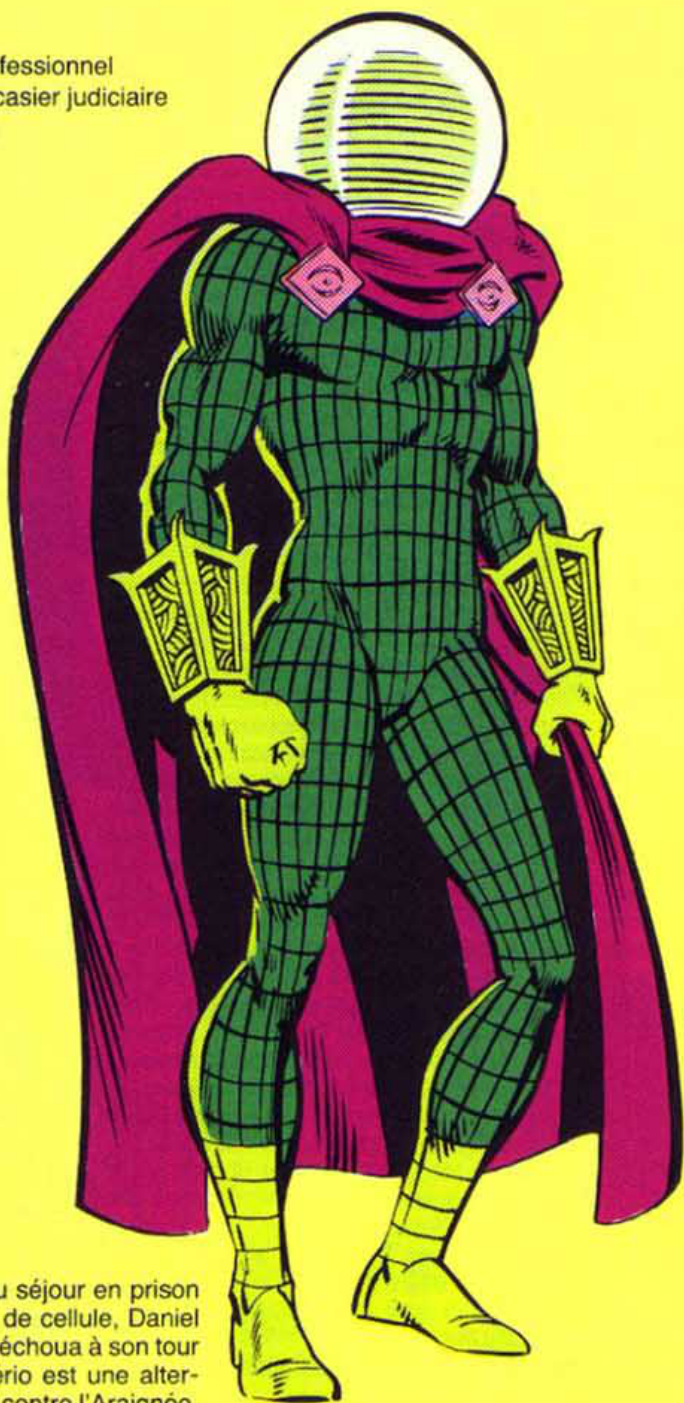
ORIGINES: Quentin Beck commença sa carrière comme cascadeur à Hollywood. Puis il s'intéressa aux effets spéciaux. Brillant et ambitieux, il devint très vite l'un des meilleurs spécialistes en la matière. Les coulisses du spectacle ne lui suffisant plus, il entama sans grand succès une carrière d'acteur. Un plaisantin lui suggéra d'utiliser ses connaissances techniques pour tuer l'Araignée, prendre sa place et accéder ainsi à la célébrité: Beck s'installa alors à New York et pendant des mois, il observa et filma sa victime. Après un an de préparation, Beck fut fin prêt: il avait un costume d'Araignée et s'était fabriqué une autre identité costumée baptisée Mystério. Son plan était de commettre des crimes en Araignée pour discréditer le justicier puis de l'arrêter en Mystério pour se rendre populaire. Hélas, il fut battu par sa victime dès leur première rencontre et il fut arrêté. Relâché, il fut de nouveau emprisonné pour activités illégales. Il apprit alors l'art de l'hypnose et de la prestidigitation et une fois libéré, il utilisa ses nouveaux talents pour tenter de rendre l'Araignée fou en se faisant passer pour un psychiatre, le Dr Ludwig Rinehart. Nouvel échec et nouveau séjour en prison où il révéla ses secrets à son compagnon de cellule, Daniel Berkhart, qui devint le nouveau Mystério et échoua à son tour contre l'Araignée. Depuis, la vie de Mystério est une alternance de séjours en prison et d'agressions contre l'Araignée, la dernière en date consistant à lui faire révéler la cachette du soi-disant trésor enterré chez tante May par le voleur qui a assassiné Ben Parker.

TAILLE: 1,78 m

POIDS: 80 kg

POUVOIRS: Mystério n'a aucun pouvoir surhumain. C'est un bon athlète, un hypnotiseur et un prestidigitateur. Chimiste-amateur, il a mis au point des explosifs, des hallucinogènes et des gaz toxiques. Ses méthodes consistent à manipuler ses victimes et leur environnement avec des moyens mécaniques ou hypnotiques. Il les désoriente en brouillant leurs perceptions de la réalité.

ARMES: Mystério dispose de nombreux accessoires de magicien. Son casque de plexiglas, qui lui dissimule le visage, contient une réserve d'air. Sous son costume, des tuyaux peuvent libérer des gaz aveuglants par ses gants ou ses bottes. D'autres gaz sont stockés dans son dos. Il emploie des projecteurs holographiques avec lesquels il peut créer des illusions comme la disparition d'une ville entière. Egalement spécialiste en robotique, Mystério a créé des répliques des X-Men.



YEUX: Bleus

CHEVEUX: Noirs



MYSTIQUE

VERITABLE NOM: Raven Darkhölme

PROFESSION: Directrice adjointe au Département Recherche du Ministère de la Défense

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Nick Fury, Kurt Wagner, Janet Pym et autres héros dont elle a pris l'apparence

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Fondatrice et leader de la Nouvelle Confrérie des Mauvais Mutants

BASE D'OPERATIONS: Washington (Pentagone) - Arlington, Virginie

PREMIERE APPARITION: MS MARVEL 17

ORIGINES: On ne sait pas grand-chose du passé de Mystique si ce n'est qu'elle a appris très jeune à se servir de ses pouvoirs de changer d'apparence. Mais elle les a cachés longtemps, ainsi que ses intentions criminelles, ce qui lui a permis d'accéder rapidement à un poste à responsabilités au Ministère de la Défense. Ses fonctions lui ont permis d'avoir accès à des secrets militaires et à des armes sophistiquées qu'elle a utilisés à des fins criminelles. Elle a formé une équipe de super-vilains qu'elle a appelée la Nouvelle Confrérie des Mauvais Mutants et dont les premiers membres furent Destinée, Avalanche, le Colosse et Pyro. L'existence de cette Confrérie fut connue du public quand Mystique et ses équipiers tentèrent d'assassiner le sénateur Edward Kelly qui voulait sensibiliser l'opinion sur la menace représentée par les êtres aux pouvoirs surhumains. Mais les X-Men firent échouer cet attentat. Profitant de la vague anti-mutants, Mystique a proposé son concours au gouvernement: la Confrérie, rebaptisée Freedom Force, s'est engagée à lui livrer Magnéto.

TAILLE: 1,75

POIDS: 55 kg

YEUX: Jaunes, sans pupilles **CHEVEUX:** Rouges

(Noirs quand elle est Raven Darkhölme)

POUVOIRS: Mystique a le pouvoir de changer d'apparence en déplaçant ses atomes et ses molécules. Elle peut se métamorphoser en n'importe quel être humain ou humanoïde des deux sexes. Son contrôle est si précis qu'elle peut reproduire un autre individu dans les moindres détails et imiter parfaitement sa voix. Elle est cependant incapable de diminuer ou d'augmenter sa masse. Par conséquent, si elle prend l'apparence de quelqu'un qui est plus grand qu'elle, elle pèsera moins lourd que son modèle. Dans ce cas, elle subit une pression presque insoutenable qui peut lui faire reprendre sa forme normale. Pour l'instant, on ne sait pas si elle peut se changer en animal, plante ou objet inanimé. Mystique ne peut pas non plus reproduire les pouvoirs de ses modèles. C'est une athlète accomplie particulièrement douée pour le close-combat.



NAMORITA

VERITABLE NOM: Namorita (dans le monde de la surface, son nom légal est Namorita Prentiss).

PROFESSION: Etudiante à l'Empire State University, New York

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne d'Atlantis, naturalisée citoyenne américaine, elle est encore mineure.

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Océan Atlantique

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Namora (mère, décédée) - Talan (père, décédé) - Namor (cousin en second)

GROUPE D'APPARTENANCE: Néant

BASE D'OPERATIONS: New York

PREMIERE APPARITION: SUB-MARINER 50

ORIGINES: Namorita est l'enfant unique de Namora — elle-même fille à peau blanche d'une mère humaine et d'un père atlante — et de Talan, membre à peau bleue de la race Homo Mermamus (le père de Namora étant le frère de Fen, mère de Namor, Namora était la cousine germaine du Prince des Mers et sa fille, sa cousine en second). A l'âge de 3 ans, Namorita perdit son père lors de la destruction de Maritanis, consécutive aux essais d'armes nucléaires des habitants de la surface. Namora et sa fille émigrèrent dans l'océan Pacifique et parvinrent à la cité sous-marine de Lémuria gouvernée par le prince Merro. Namora, qui était veuve, s'en s'éprit, à la grande fureur de sa fiancée Llyra. Peu après, Namora mourut empoisonnée. Namorita soupçonna Llyra du meurtre sans pouvoir le prouver.

Merro mourut à son tour de mort mystérieuse et Llyra monta sur le trône lémurien. Elle accueillit Byrrah, prince d'Atlantis exilé et complota avec lui dans le but de renverser Namor et de conquérir Atlantis. Byrrah, qui était chargé de garder Namorita, l'emmena dans l'Atlantique, dans une des demeures ancestrales des Atlantes où il rassembla les armes nécessaires pour attaquer Atlantis. Renversée par une émeute populaire, Llyra les rejoignit et, avec Byrrah, décida de se servir de Namorita pour aboutir à ses fins. Menacée de voir le corps de sa mère détruit, Namorita accepta d'attirer Namor dans un piège. Byrrah le captura et le retint prisonnier pendant qu'il attaquait Atlantis. Mais Namor déjoua ses plans et le banit; il confia Namorita à son amie humaine Betty Dean Prentiss qui la fit entrer dans une université américaine et lui enseigna les us et coutumes du monde de la surface. Mais Prentiss fut tuée par le savant criminel Lemuel Dorcas. Namorita prit le nom de Prentiss en souvenir de son amie. Aujourd'hui elle est membre de la bande des disciples d'Aquarian. Il y a des années qu'elle n'est pas retournée à Atlantis.

TAILLE: 1,65 m

POIDS: 72 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: Namorita possède certains dons de l'espèce Homo Mermamus: résistance surhumaine lui permettant de supporter les énormes variations de pression se produisant sous l'eau, circulation sanguine lui permettant de supporter de très basses températures, vision spéciale plus sensible au vert du spectre lui permettant d'y voir dans le noir du fond des océans. Ses poumons sont munis de membranes tirant l'oxygène de l'eau. Namorita soulève environ 3 tonnes dans l'air. Elle nage à une vitesse de pointe d'environ 28 noeuds (52 km/h) pendant plusieurs heures sans fatigue. Elle est amphibie et vit aussi bien sous l'eau que hors de l'eau. Comme Namor, elle a la peau rosée de sa mère. Elle est née avec deux appendices en forme d'ailes au-dessus des chevilles qui lui permettent de voler à une vitesse de 55 km/h pendant environ une heure. Elle peut décoller avec une charge de 45 kg mais sa vitesse et son endurance sont alors moindres. Les pouvoirs de Namorita, qui est encore jeune (une Atlante a une espérance de vie de 126 ans), s'accroîtront sans doute à l'âge adulte.



NANNY

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Scientifique

IDENTITE: Secrète, connue des Justes

STATUT LEGAL: Non révélé

AUTRES NOMS: Non connus

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre des Justes, aujourd'hui alliée avec le Faiseur d'Orphelins

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: X-FACTOR 34
France: V.I. FACTEUR-X 3 et 4

ORIGINES: Le cyborg appelé Nanny était à l'origine une scientifique spécialisée dans la recherche sur les cyborgs, êtres mi-humains, mi-mécaniques. Elle travaillait pour l'organisation "les Justes", mais ignorait l'utilisation qui était faite de ses travaux. Un jour pourtant, elle apprit que ses découvertes servaient à la destruction des mutants. Etant elle-même mutante, elle fut choquée et voulut s'opposer à ses employeurs. Mais les Justes l'emprisonnèrent dans un costume cyborg en forme d'œuf dans le but de l'obliger définitivement à travailler pour eux. Nanny finit tout de même par leur échapper, mais sa raison fut ébranlée par ce choc. Elle décida de consacrer sa vie à sauver les jeunes mutants de l'exploitation d'humains sans scrupules. Mais, si les intentions de Nanny sont louables, ses méthodes sont moralement contestables. Le premier mutant "sauvé" par Nanny fut Peter, un jeune homme prisonnier du mystérieux Mister Sinistre. Premier des "enfants perdus" de Nanny, Peter devint son assistant sous le nom de Faiseur d'Orphelins. Commença alors pour les deux comparses une quête acharnée pour retrouver tous les enfants mutants et les "sauver" d'éventuels exploiters. Parfois le sauvetage s'avéra utile, notamment pour les enfants menacés par Sinistre, mais d'autres fois, ils enlevèrent des enfants à des parents inoffensifs. Nanny plaçait les enfants en animation suspendue dans des cocons, persuadée de les mettre ainsi hors de danger, et avec l'intention de les réveiller en des temps meilleurs.

Nanny envahit le complexe secret de Sinistre, dissimulé dans les sous-sols d'un orphelinat du Nebraska, pour sauver le fils de Cyclope, Christopher Summers. Elle se heurta à Strange Girl et Cyclope, mais les bébés mutants furent finalement emportés par les démons de N'astirh. Pendant ce temps, le Faiseur d'Orphelins capturait Franklin Richards, le fils de Red et Jane Richards, des FF. Après une course poursuite, les FF récupérèrent leur fils en faisant exploser le vaisseau de Nanny. Nanny et le Faiseur d'Orphelins s'en sortirent indemnes et s'enfuirent en se téléportant.

TAILLE: 90 cm **POIDS:** Non révélé

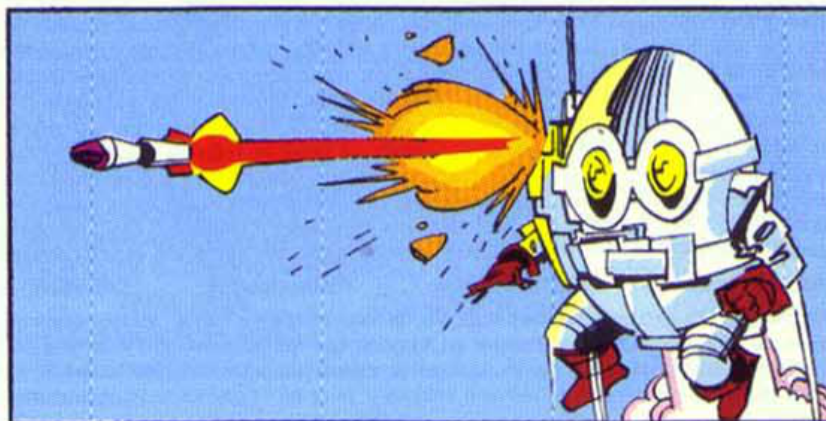
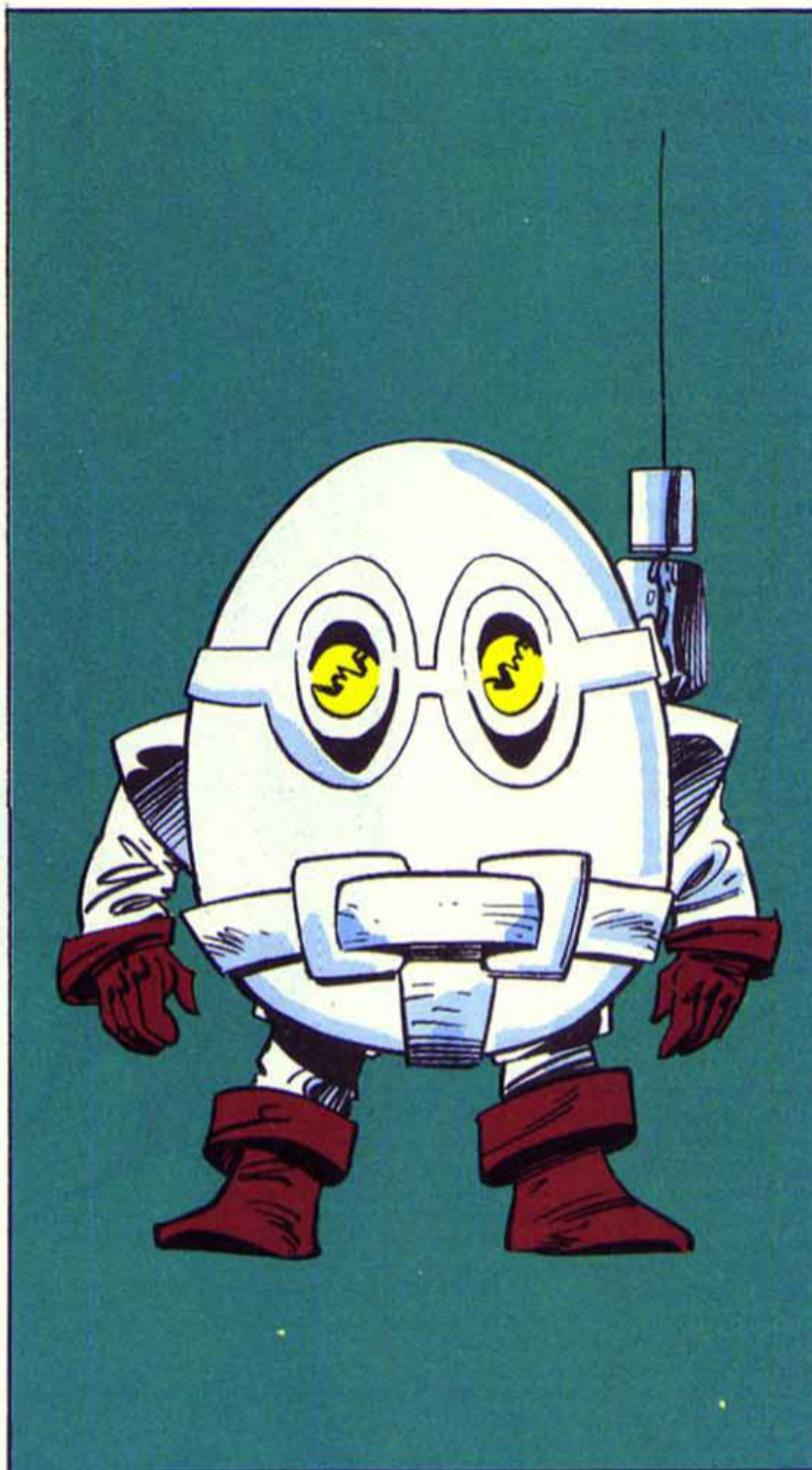
YEUX: Couleur non révélée

CHEVEUX: Couleur non révélée

DEGRE DE FORCE: Nanny possède la force normale d'une femme de son âge qui pratique modérément l'exercice physique.

POUVOIRS: Nanny est un mutant doué d'un pouvoir télépathique léger. Elle parvient à contrôler télépathiquement les gens en leur jetant sa "poudre magique", un mélange chimique qu'elle a mis au point elle-même.

ARMES: Nanny est un cyborg enfermé dans un costume de combat en forme d'œuf, qui contient un petit système de propulsion qui lui permet de voler sur de courtes distances, et de petits lance-missiles.



N'ASTIRH

VERITABLE NOM: N'astirh

PROFESSION: Conquérant, sorcier

IDENTITE: Les habitants de la Terre ignorent l'existence de N'astirh.

STATUT LEGAL: Inapplicable

AUTRES NOMS: Inconnus

LIEU DE NAISSANCE: Les Limbes de Bélasco

SITUATION DE FAMILLE: Inapplicable

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Démons des Limbes

BASE D'OPERATIONS: Les Limbes de Bélasco

PREMIERE APPARITION: X-TERMINATOR 1

ORIGINES: N'astirh est un démon originaire des Limbes, une dimension longtemps dirigée par le sorcier Bélasco. N'astirh souhaitait étudier la magie avec Bélasco, mais deux humains lui passèrent devant, Tornade (d'une réalité alternative) et plus tard Illyana Rasputine, qui prendra le nom de Magie. Furieux, N'astirh se rebella contre l'autorité de Bélasco. Il empêcha S'ym, le bras droit de Bélasco, de tuer Illyana, car il savait qu'elle lui serait bientôt très utile. Puis il vola le livre de magie de Bélasco, et s'enfuit dans un passé lointain. Là, il apprit à connaître tous les tours de magie et devint un sorcier redoutable. Cependant, Magie finit par renverser Bélasco, qui s'enfuit dans une autre dimension. Mais elle préféra quitter les Limbes pour rejoindre ses amis les Nouveaux Mutants sur Terre. Les Limbes tombèrent alors sous la coupe de S'ym, devenu extrêmement puissant à la suite d'une contamination par le virus transmode. S'ym envoya N'astirh et ses démons (les N'asteris) sur Terre pour enlever treize bébés humains porteurs d'un grand potentiel mutant, qui serviraient à ouvrir une porte entre les Limbes et la Terre.

N'astirh obéit à S'ym, avec la ferme intention de le trahir une fois sur Terre. Pendant que les démons cherchaient les bébés, N'astirh commença, à l'aide de sortilèges, à affaiblir les barrières dimensionnelles entre les Limbes et la Terre, et à transformer Manhattan en champ de bataille: c'était les prémisses d'Inferno. Pour mener sa tâche à bien, N'astirh avait besoin des pouvoirs de Magie (ceux de son côté démoniaque), la seule capable de manipuler l'épée magique qui ouvrirait assez grand le passage. Mais S'ym avait volé l'épée lors d'un affrontement avec les Nouveaux Mutants dans les Limbes. N'astirh offrit son aide à Magie pour délivrer ses amis à condition qu'elle accepte d'écouter son côté noir, et l'épouse plus tard. N'ayant pas le choix, Magie accepta. Elle combattit S'ym, reprit son épée et devint l'Enfant des Ténèbres. Le passage s'ouvrit alors, et des hordes de démons déferlèrent sur Terre, plongeant Manhattan dans le chaos d'Inferno.

L'Enfant des Ténèbres, voulant racheter sa conduite, renvoya les Nouveaux Mutants à Manhattan avec un disque magique qui aspira S'ym et les démons dans les Limbes. La porte se referma et Magie redevint l'enfant innocente qu'elle était avant sa rencontre avec Bélasco. N'astirh, lui, resta sur Terre: il voulait ouvrir une nouvelle porte entre la Terre et les Limbes grâce à Madelyne Pryor et son fils Christopher Summers. Il fit de Madelyne la terrifiante Reine-Démon, mais le pouvoir de cette créature dépassa bientôt celui de N'astirh, qui fut défait par les X-Men et Facteur-X lors d'un combat furieux. Manhattan retrouva son aspect normal, malgré la présence de quelques démons restés sur Terre. On ignore ce qu'est devenu N'astirh, s'il est vivant ou mort.

L'Enfant des Ténèbres, voulant racheter sa conduite, renvoya les Nouveaux Mutants à Manhattan avec un disque magique qui aspira S'ym et les démons dans les Limbes. La porte se referma et Magie redevint l'enfant innocente qu'elle était avant sa rencontre avec Bélasco. N'astirh, lui, resta sur Terre: il voulait ouvrir une nouvelle porte entre la Terre et les Limbes grâce à Madelyne Pryor et son fils Christopher Summers. Il fit de Madelyne la terrifiante Reine-Démon, mais le pouvoir de cette créature dépassa bientôt celui de N'astirh, qui fut défait par les X-Men et Facteur-X lors d'un combat furieux. Manhattan retrouva son aspect normal, malgré la présence de quelques démons restés sur Terre. On ignore ce qu'est devenu N'astirh, s'il est vivant ou mort.

TAILLE: Variable **POIDS:** Variable **YEUX:** Rouges **CHEVEUX:** Sans **DEGRE DE FORCE:** Inconnu.

POUVOIRS: N'astirh possède des dispositions naturelles pour manipuler les forces mystiques. Il maîtrise parfaitement le livre de magie de Bélasco. Il peut transformer en démons tous les humains qu'il touche. Il peut voler, et modifier sa taille. Depuis qu'il a été changé en circuit vivant par le virus transmode, il est totalement invulnérable, il peut reproduire les fonctions de n'importe quelle machine et changer de forme à volonté. Il peut aussi passer le virus transmode à d'autres êtres vivants et pomper leur énergie vitale.



NEBULA

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Pirate, mercenaire, conquérante

IDENTITE: Nébula n'a pas de double identité; son existence est inconnue de la plupart des Terriens.

STATUT LEGAL: Inconnu

AUTRES NOMS: Inconnus

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

PARENTS CONNUS: Thanos (grand-père), Eros (Starfox, grand-oncle), Mentor (arrière-grand-père)

GROUPE D'APPARTENANCE: Chef d'une bande de mercenaires comprenant Skunge, Kehl, Gunthar et Levan

BASE D'OPERATIONS: L'espace connu

PREMIERE APPARITION: AVENGERS 257

ORIGINES: On sait peu de choses sur la vie de Nébula avant qu'elle s'empare de Sanctuaire II, le satellite en orbite solaire construit et utilisé comme base d'opérations par Thanos, le mutant de Titan, dont elle prétend qu'il est son grand-père. Durant les centaines d'années de son existence, il est probable que Thanos ait eu plusieurs compagnes et épouses. Nébula semble être la fille d'un des fils de Thanos, ou d'une des filles qu'il eut avec une de ses compagnes. Son père et sa mère n'ont pas été identifiés. Thanos ayant fini par se retrouver immobilisé, entre la vie et la mort, Nébula envoya un groupe de ses plus fidèles complices sur Sanctuaire II, afin de réparer ses moteurs de propulsion et de téléporter la station orbitale hors du système solaire. Les hommes de main, parmi lesquels Gunthar le Rigellien, Kehl le Taurien, Levan le Sark et Skunge le Laxidazian, se trouvèrent face au Vengeur Captain Marvel, dépêché sur Sanctuaire II pour étudier son utilisation éventuelle. Les sbires de Nébula sortirent le satellite du système solaire avec Captain Marvel à son bord, et retrouvèrent Nébula. Celle-ci projetait de conquérir l'empire Skrull qui semblait dans le chaos avec la destruction de l'empire du trône par Galactus, le dévoreur de planètes. Ne sachant pas comment repartir, Captain Marvel fit semblant d'adhérer au projet de Nébula mais aida en fait les Skrulls à évacuer la colonie éloignée qu'elle voulait détruire. Les Vengeurs finirent par localiser leur compagnon et s'allièrent aux Skrulls contre Nébula. Avant que les Vengeurs aient pu rattraper Nébula, celle-ci détruisit la colonie Skrull et la planète Xandar, le monde d'origine d'un allié des Vengeurs, Firelord. En combattant Nébula, Starfox, membre des Vengeurs et frère de Thanos, apprit qu'elle était sa petite-fille, et donc sa propre petite-nièce. Peu après, le tout-puissant Beyonder, souhaitant en savoir plus sur les Vengeurs, arriva sur les lieux et, en essayant de les aider à vaincre Nébula, il lui permit en fait — ainsi qu'à ses complices — de fuir, en les téléportant loin de la galaxie d'Andromède. Thanos n'a jamais admis que Nébula était sa petite-fille. Elle essaya de lui arracher le Gant d'Eternité lors de la grande confrontation entre Thanos, les héros et les dieux de l'univers. C'est à Warlock qu'échut le gant et Nébula fut confiée à la garde de Starfox.

TAILLE: 1,85 m

POIDS: 84 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Noirs

PEAU: Bleue

FORCE: Inconnue. Nébula n'a pas fait preuve d'une force surhumaine.

POUVOIRS: Inconnus. Nébula n'a pas fait preuve de capacités physiques et mentales surhumaines jusqu'alors, mais elle s'est servie d'une technologie extraterrestre avancée.

CAPACITES: Nébula est une brillante stratège dont le manque certain de scrupules en fait un ennemi dangereux.



NEKRA

VERITABLE NOM: Nekra Sinclair

PROFESSION: Grande Prêtresse

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine avec casier judiciaire

AUTRES NOMS: Adrienne Hatros

SITUATION DE FAMILLE: Ancienne épouse de Mandrill

PARENTS CONNUS: Gemma Sinclair (mère, décédée) - Buck Sinclair (père, décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-prêtresse de Spectre Noir, ex-prêtresse du culte de Kali, membre de la Légion Mortelle

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: SHANNA THE SHE-DEVIL 4

ORIGINES: Nekra est la fille de Gemma Sinclair, femme de ménage noire du Centre d'essais atomiques de Los Alamos (Nouveau-Mexique). Gemma et un savant, Frederick Beechman, furent exposés à une dose massive de radiations à la suite d'une explosion qui fendit une pile nucléaire. Un an plus tard, elle mettait au monde une fille à la peau blanche comme de la craie et ayant des crocs. De même, la femme de Beechman donna le jour à un fils ayant la peau noire hérissée de touffes de poils. La fille fut détestée de ses parents et des autres enfants qui voyaient en elle un monstre. A l'âge de 10 ans, Nekra s'enfuit de chez elle et, dans le désert du Nouveau-Mexique, elle rencontra Jérôme Beechman que son père avait abandonné là. Les deux enfants menèrent une vie errante, fuyant toute camaraderie humaine. Pendant six ans, ils s'instruisirent en écoutant aux portes des écoles et en lisant des livres volés. Mais

une nuit, ils furent découverts et attaqués. Sous l'effet de la colère, les pouvoirs latents de Nekra se manifestèrent; avec son compagnon, elle tua plusieurs de leurs agresseurs et chassa les autres. Au fil des années, Nekra se mit à ressembler à un vampire tandis que Jérôme prenait le faciès d'un mandrill, dont il prit le nom. Ce dernier décida de renverser les gouvernements de trois petits états africains mais ses plans furent contrecarrés par Shanna O'Hara. Mandrill et Nekra formèrent alors le Spectre Noir, organisation de femmes noires voulant renverser le gouvernement des Etats-Unis. Mais Daredevil, aidé de Shanna et de la Veuve Noire, mit fin au complot. Mandrill réussit à s'échapper mais Nekra fut confiée au SHIELD qui la drogua afin de neutraliser ses pouvoirs. Un jour, regardant le Maître de la Haine à la télévision, elle perçut les fréquences subliminales destinées à instiller la haine chez les téléspectateurs. Du coup, elle retrouva ses pouvoirs et elle s'échappa en jurant de se venger de Mandrill qui l'avait abandonnée. Elle arriva par hasard dans l'antre d'une secte siégeant dans une galerie abandonnée du métro de New York. Elle s'offrit en sacrifice à Kali, la déesse de la mort, sachant bien qu'elle serait sauvée par ses pouvoirs. Elle devint alors la grande prêtresse du culte de Kali. Plus tard, s'étant établie sur la côte Ouest, elle assassina Adrienne Hatros, veuve du fondateur d'une clinique spécialisée dans la recherche émotionnelle, dont elle prit la place. Mais Jessica Drew, alias Spider-Woman, qui travaillait à la clinique, découvrit le pot aux roses. Au cours de la bataille qui s'ensuivit, Nekra fut grièvement blessée et de nouveau confiée au SHIELD. Très rapidement rétablie, elle s'enfuit. Abandonnant le culte de Kali, elle entra en contact avec Ergot Noir, maître du Vaudou, et fit la connaissance du Moissonneur dont elle rallia la Légion Mortelle. Elle aida Ergot Noir à créer un zombie à la ressemblance de Simon Williams, alias Wonder Man, frère du Moissonneur. Ce dernier fut tué lors d'un affrontement avec Vision et Simon; Nekra découvrit son cadavre et le ranima pour le transformer en zombie.

TAILLE: 1,78 m

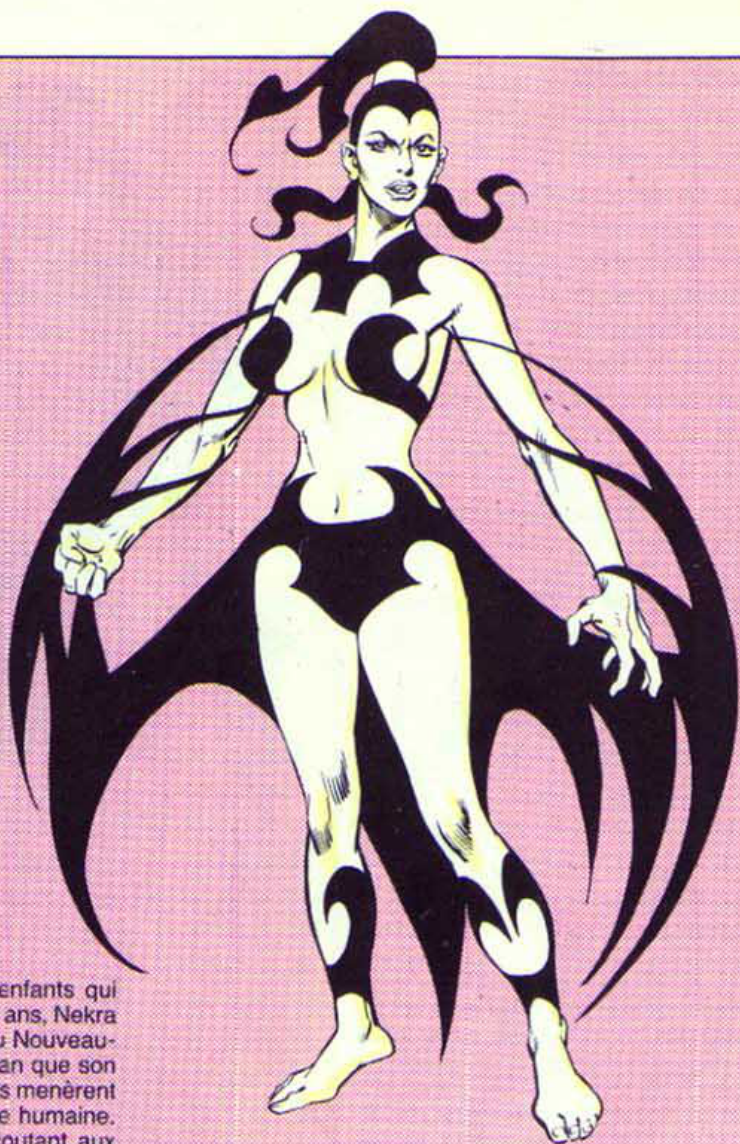
POIDS: 63 kg

YEUX: Noirs

CHEVEUX: Noirs

CARACTERISTIQUES: Parfois qualifiée d'albinos, Nekra a une peau aussi blanche que la craie mais des cheveux noirs. Elle a aussi des canines en forme de crocs.

POUVOIRS: Elle peut augmenter sa force, son endurance, sa résistance en utilisant ses émotions fortes. Elle parvient même à résister à la pénétration de balles de petit calibre, à la chaleur, à l'explosion de 50 kg de TNT à une distance de 1,50 m et à des températures allant de -30° à +530°. Mais les pouvoirs de Nekra étant basés sur son état émotionnel, ils sont limités en durée. Certaines drogues inhibant toute émotion peuvent les bloquer. Ajoutons que Nekra est une formidable athlète qui a pu combattre des héros aussi entraînés que Daredevil et Spider-Woman. Elle a été initiée aux rites vaudous.



NEVILLE, KATE

VERITABLE NOM: Kathleen Neville

PROFESSION: Agent du SHIELD

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyenne des Etats-Unis sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Long Island, New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Marge Neville

GROUPE D'APPARTENANCE: SHIELD

BASE D'OPERATIONS: SHIELD Tau/Ce, puis Nova Scotia, Canada

PREMIERE APPARITION: NICK FURY, AGENT OF SHIELD 3

ORIGINES: Membre de l'école du SHIELD, Kate Neville se spécialisa dans les exécutions avant d'être affectée à la base Tau/Ce, un poste de communication de classe C situé à Philadelphie, où elle était hôtesse d'accueil dans une compagnie d'assurance qui servait de couverture au SHIELD.

Lorsque le SHIELD tomba aux mains des Deltites, des créatures artificielles clonées à partir d'humains, son directeur, Nick Fury, dut s'enfuir et renier son organisation. Plus tard, il tenta de s'infiltrer avec son allié Alexander Goodwin Pierce dans la base Tau/Ce. Kate Neville voulut le capturer pour obtenir une promotion. Elle échoua mais devint la candidate idéale pour un projet secret nommé DELTA, et fut soumise au "sacrement de la fin".

Pourtant, elle refusa l'endoctrinement et fut emprisonnée à la base Delta, puis transférée sur un satellite du SHIELD. Avec l'aide de Madame Hydra, elle s'échappa. Un groupe d'agents du SHIELD se joignit à elle, et ensemble, ils détruisirent la base Delta.

Après le démantèlement du SHIELD, Kate Neville accompagna Nick Fury à Nova Scotia pour travailler dans sa nouvelle organisation, appelée à devenir le nouveau SHIELD.

TAILLE: 1,73 m

POIDS: 60 kg

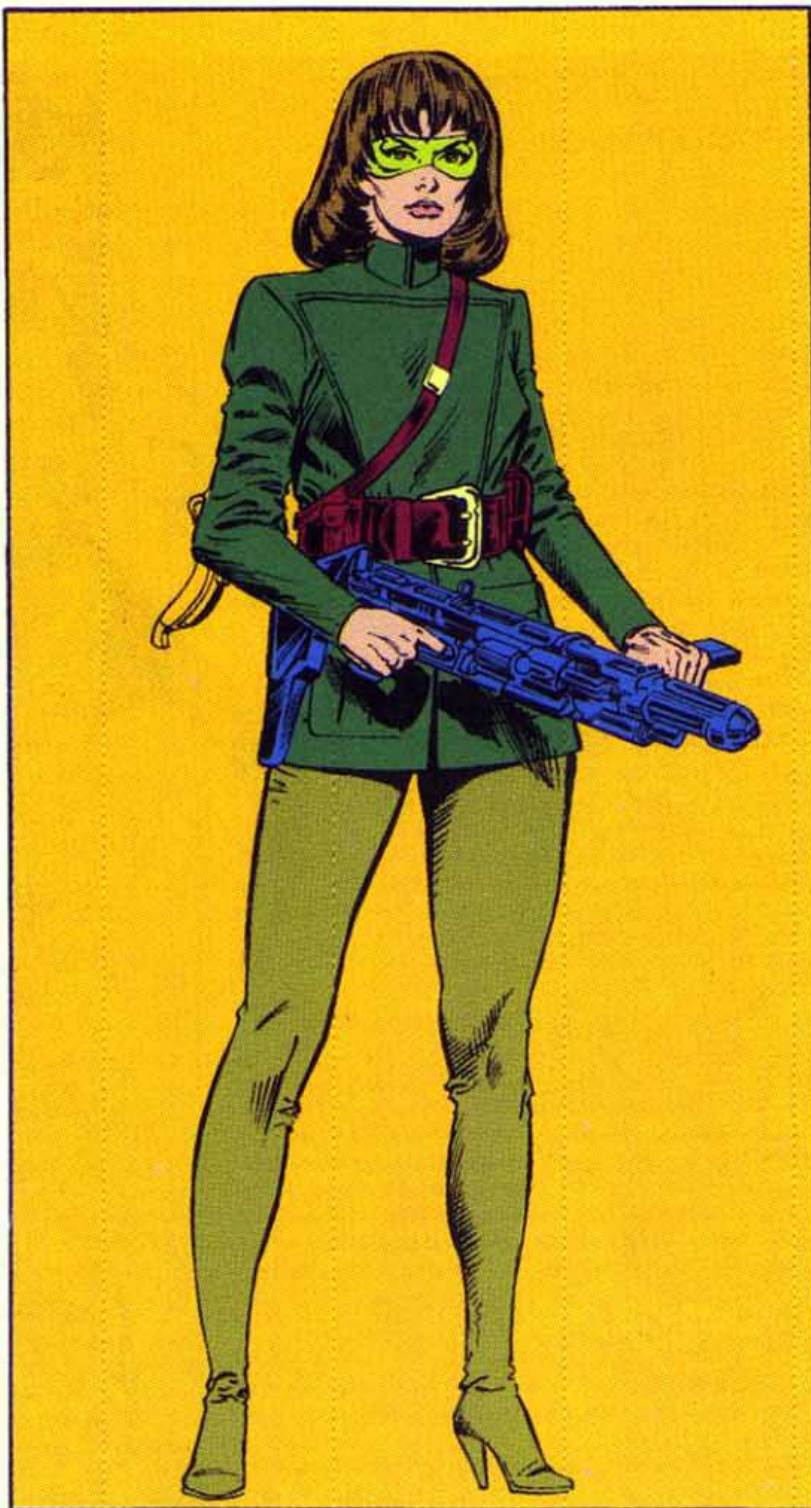
YEUX: Marron

CHEVEUX: Bruns

DEGRE DE FORCE: Kate Neville possède la force normale d'une femme de son âge et de sa taille qui pratique normalement l'exercice physique.

POUVOIRS: Aucun.

AUTRES: Kate Neville est une excellente spécialiste du combat à mains nues, et a une connaissance très pointue des armes à feu. C'est une tueuse professionnelle, au fait de toutes les techniques en la matière.



NEW MUTANTS

(LES NOUVEAUX MUTANTS)

Les Nouveaux Mutants sont une équipe d'adolescents aux super-pouvoirs fondée par le Professeur Xavier, lui-même mutant et mentor d'un autre groupe: les X-Men. Les Nouveaux Mutants fréquentent l'École du Professeur Xavier pour Jeunes Surdoués située à Salem Center, Westchester County, dans l'état de New York. Ils y apprennent à contrôler leurs pouvoirs mais suivent aussi un enseignement traditionnel.

La société craint et méprise les mutants. Le rêve de Xavier, c'est qu'un jour, cette même société les accepte. Les premiers X-Men étaient eux aussi des adolescents quand Xavier les a pris en charge. Il leur a appris à maîtriser leurs pouvoirs pour ne pas s'en servir contre autrui ni contre eux-mêmes. Il leur a aussi appris à les utiliser contre les vilains qui menacent l'humanité. Puis, bouleversé par la mort de Thunderbird et de Phénix et par le rapt de ses élèves par les Brood, Xavier décida de renoncer à entraîner les mutants. Mais son amie Moira Mac Taggart le persuada de faire exception pour deux jeunes filles aux super-pouvoirs: Shan Coy Manh, alias Karma, et Rahne Sinclair, qui prit par la suite le nom de code de Féline. Peu après, Xavier reçut une lettre d'un Indien nommé Aigle Noir qui lui demandait de s'occuper de sa petite fille, Danielle Moonstar. Aigle Noir fut assassiné par des mercenaires à la solde de Donald Pierce, l'ex-Fou Blanc du Cercle Intérieur du Club des Damnés. Danielle Moonstar décida de s'associer à Xavier pour traquer Pierce.

Les hommes de Pierce s'attaquèrent alors à un jeune mutant brésilien, Roberto Da Costa et ils tuèrent son amie, Juliana Sandoval. Da Costa se joignit alors à l'équipe de jeunes mutants pour se venger de Pierce. Xavier et ses élèves affrontèrent Donald Pierce et ses mercenaires ainsi qu'un jeune mutant du nom de Sam Guthrie. Guthrie refusa de tuer les jeunes gens et Pierce fut vaincu par Xavier et ses quatre protégés. Sam Guthrie se joignit à eux et les cinq jeunes gens furent les premiers membres de la nouvelle équipe du Professeur Xavier: les Nouveaux Mutants. Par la suite, d'autres élèves se joignirent à eux: Magma, Magie, Cypher (décédé), un extraterrestre nommé Warlock. Karma fut le premier leader de l'équipe. Mirage et Rocket lui ont succédé dans cette fonction.

L'équipe des NOUVEAUX MUTANTS est en perpétuelle évolution. Le premier grand changement se produisit lorsque Xavier, gravement blessé, demanda à son vieil ennemi Magnéto de diriger l'école à sa place. L'amie de Xavier, la princesse Lilandra, et Corsaire téléportèrent le Professeur à bord du vaisseau des Starjammers dans la galaxie Shi'ar. Mais depuis, Magnéto, devenu le chef du Cercle Intérieur du Club des Damnés, veut assurer la suprématie de la race mutante. Ses élèves l'ont donc renié et leur Q.G. ayant été détruit par les Maraudeurs, ils sont désormais hébergés par Facteur-X et comptent parmi eux de nouveaux membres: Big Bang, Rusty, Rictor et Skids qui appartenaient auparavant au groupe des X-Terminators.

PREMIERE APPARITION: MARVEL GRAPHIC NOVEL 4.



KARMA

(Shan Coy Manh) 1ère apparition: MARVEL GRAPHIC NOVEL 4



FELINA

(Rahne Sinclair) 1ère apparition: MARVEL GRAPHIC NOVEL 4



MIRAGE

(Danielle Moonstar) 1ère apparition: MARVEL GRAPHIC NOVEL 4



SOLAR

(Roberto Da Costa) 1ère apparition: MARVEL GRAPHIC NOVEL 4



ROCKET

(Samuel Guthrie) 1ère apparition: MARVEL GRAPHIC NOVEL 4



MAGMA

(Amara Aquilla) 1ère apparition: NEW MUTANTS 13



MAGIE

(Illyana Rasputine) 1ère apparition: NEW MUTANTS 14



WARLOCK

1ère apparition: NEW MUTANTS 21



CYPHER

(Douglas Ramsey) 1ère apparition: NEW MUTANTS 21

NIGHTCRAWLER (DIABLO)

VERITABLE NOM: Kurt Wagner
PROFESSION: Aventurier, étudiant
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen ouest-allemand sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Les Alpes bava-
 roises

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Erik Wagner (père, décédé) - Margali Szardos (mère adoptive) - Stefan Szardos (frère adoptif, décédé) - Jemaine Szardos, alias Amanda Sefton (sœur adoptive). Le nom de la mère de Wagner, présumée décédée, est inconnu.

GROUPE D'APPARTENANCE: X-Men, ensuite Excalibur.

BASE D'OPERATIONS: Phare de Captain Britain (Brian Braddock) sur la côte britannique.

PREMIERE APPARITION: USA: Giant-Size X-Men 1 - FRANCE: Spécial Strange 6.

ORIGINES: Kurt Wagner est né avec des particularités physiques mais ce n'est qu'à la puberté que se manifesta son pouvoir de téléportation. Juste après sa naissance, il fut trouvé dans un petit refuge des Alpes bava-
 roises par Margali Szardos, sorcière et reine des Gitans. Son père, Erik Wagner, fut retrouvé sur la route, mort d'une crise cardiaque, tandis que sa mère agonisait près du bébé. Margali emmena Kurt au petit cirque où elle était diseuse de bonne aventure. L'enfant ne fut jamais légalement adopté mais les membres du cirque furent sa famille.

Son enfance fut heureuse, en compagnie de Stefan et Jemaine, les vrais enfants de Margali. Il fit preuve tout petit d'une extraordinaire agilité et il devint le meilleur acrobate du cirque. Le public le prenait pour un humain normal portant un costume de démon.

Plus tard, le millionnaire texan Amos Jardine, propriétaire d'un grand cirque en Floride, acheta le cirque où vivait Wagner, mais il exigea que celui-ci soit cantonné avec les monstres. Désespéré, Kurt voulut rejoindre Stefan en Allemagne, à Winzeldorf. Mais il apprit que Stefan avait tué plusieurs enfants au cours d'une crise de folie. Il finit par le retrouver mais, en voulant le calmer, il le tua. Les gens du village le prirent pour un démon responsable du meurtre des enfants. Au moment où ils allaient l'exécuter, il fut sauvé par le Professeur Xavier venu lui proposer d'entrer chez les X-Men. Wagner accepta de faire partie de l'équipe et partit aux Etats-Unis où, par la suite, il retrouva Jemaine qui y vivait sous le nom d'Amanda Sefton.

Blessés lors de l'attaque des Morlocks par les Maraudeurs, Diablo et Etincelle furent recueillis par Moira Mac Taggart sur l'île de Muir en Ecosse. C'est là qu'ils apprirent la "mort" des X-Men. Ils décidèrent de reprendre le flambeau et créèrent avec Captain Britain, Meggan et Phénix une nouvelle équipe: Excalibur.

TAILLE: 1,75 m

POIDS: 88 kg

YEUX: Jaunes et brillants, aux pupilles non visibles

CHEVEUX: Bleu indigo

SIGNES PARTICULIERS: Diablo n'a que trois doigts (dont un pouce opposable) à chaque main et deux orteils plus longs que ceux d'un humain, à chaque pied. Ses mains et ses pieds sont couverts de nombreuses petites ventouses qui lui permettent d'adhérer aux murs. Il possède une longue queue préhensile d'environ 10 m pouvant supporter son propre poids. Son corps est presque entièrement recouvert d'une fourrure bleue grâce à laquelle il passe inaperçu la nuit. Il a des oreilles pointues et des canines en forme de crocs. Sa colonne vertébrale étant extraordinairement souple, il peut passer de longues heures en position semi-accroupie.

POUVOIRS: Diablo est un mutant pouvant se téléporter lui-même, ainsi que ses vêtements et une certaine masse en contact avec lui. Il disparaît dans une autre dimension et revient dans la sienne en un point qu'il détermine à volonté. Tout se passe si rapidement qu'il ignore qu'il se trouve dans une autre dimension. Son pouvoir de téléportation n'est pas psionique, c'est plutôt le résultat d'une réaction biochimique/biophysique qu'il déclenche mentalement.

Quand il se téléporte, Diablo laisse derrière lui de la fumée et une horrible odeur de soufre brûlé. Sa téléportation est toujours accompagnée du bruit étouffé de l'air qui vient remplir le vide qu'il laisse. Diablo se téléporte plus facilement entre le Nord et le Sud qu'entre l'Est et l'Ouest. La téléportation verticale est difficile et dangereuse.

On ignore jusqu'à quel poids Diablo peut porter en se téléportant ni la distance qu'il peut effectuer avec une charge supplémentaire. Quand il transporte un passager, même sur de courtes distances, tous deux sont très affaiblis; leur téléportation sur de trop longues distances pourrait entraîner leur mort.

Diablo est un superbe athlète et un acrobate de classe olympique. Il peut soulever 112 kg et sauter environ 2,40 m en hauteur sans élan. Il pratique le combat corps à corps et est un maître de l'escrime qu'il pratique aussi avec sa queue.



NIGHTMARE (CAUCHEMAR)

Cauchemar est une entité humanoïde malveillante. Ses origines sont inconnues. Sa monture est un infernal étalon et il se "nourrit" des rêves des humains dont il tire sa subsistance et son énergie. Cauchemar vit dans le Monde du Cauchemar, à l'intérieur de la Dimension des Rêves. Il contrôle l'inconscient collectif de l'humanité et il lui arrive de manipuler les rêves à ses propres et sinistres fins. Dans son domaine surréaliste, dont le paysage est jonché des restes de l'imagination humaine, Cauchemar est pratiquement invincible. A part le Dr Strange, sorcier suprême de la Terre, rares sont les mortels qui ont survécu à un combat avec Cauchemar dans son royaume.

En projetant son pouvoir hors de sa dimension, Cauchemar exerce un grand contrôle sur ceux qui dorment. Il attire les formes astrales des dormeurs dans son royaume, pour les étudier, tandis que leurs corps sont dans le coma. Une fois que les "âmes" des dormeurs sont dans son domaine, Cauchemar peut les emprisonner dans des globes de force, réduire leur taille, les changer en pierre ou les assaillir de leurs plus grandes peurs. Il peut indéfiniment capturer les "âmes" mais à la longue, celles-ci perdent de leur vitalité et elles ne lui servent plus à rien. Le but ultime de Cauchemar est, par des moyens occultes, d'incorporer le monde du réveil à son domaine et de le gouverner. Le seul ennemi naturel de Cauchemar dans toutes les dimensions est Gulgoi, la créature qui ne dort jamais et peut donc résister à son pouvoir.

PREMIERE APPARITION: STRANGE TALES 110

TAILLE: Variable

POIDS: Inconnu

YEUX: Bleus-noirs

CHEVEUX: Gris

DEGRE DE FORCE: Non révélé



NIGHT RIDER (CAVALIER DE L'OMBRE)

VERITABLE NOM: Hamilton Slade
PROFESSION: Archéologue
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Reno, Nevada
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Lincoln Slade (arrière-grand-père) - Carter Slade (premier Cavalier de la Nuit, arrière-grand-oncle)
GROUPE D'APPARTENANCE: Rangers
BASE D'OPERATIONS: Sud-ouest des États-Unis
PREMIERE APPARITION: Night Rider I: GHOST RIDER (1ère série) n. 1 - Night Rider II: WESTERN GUNFIGHTERS n. 7 - Night Rider III: GHOST RIDER n. 56

ORIGINES: Hamilton Slade est un archéologue qui, dès son enfance, se passionna pour les Indiens d'Amérique. Son arrière-grand-oncle, Carter Slade, qui était instituteur, fut abattu par des hors-la-loi: découvert par une tribu amie des Comanches, il fut soigné par un sorcier nommé Flaming Star, qui vit en lui ce héros dont, un an auparavant, au cours d'une vision mystique, l'Esprit du Ciel comanche avait prédit la venue. Carter fut vêtu d'un costume de cow-boy blanc, imprégné d'une poudre phosphorescente que Flaming Star avait recueillie sur une météorite. C'est ainsi que naquit la légende du Cavalier de l'Ombre, un cavalier-fantôme au service de la justice. Carter Slade ayant été tué par des hors-la-loi, son frère, le marshall américain Lincoln Slade, prit son identité et la légende continua. Lincoln avait deux fils dont l'un fut le grand-père de Hamilton Slade.

Hamilton Slade étudia l'archéologie dans l'espoir de découvrir un jour le lieu de sépulture de son célèbre arrière-grand-père. Au cours de fouilles effectuées en compagnie d'un groupe d'archéologues de l'Université du Nevada, il tomba enfin sur cette sépulture située dans une grotte souterraine d'un tumulus comanche. Alors qu'il examinait le site, Slade vit sortir d'une urne funéraire le costume fantôme du Cavalier de l'Ombre. Dans un éclair aveuglant il fut possédé par l'esprit du Cavalier et acquit une foule de pouvoirs. Banshee, le cheval fantôme de son ancêtre, le rejoignit et il l'enfourcha pour aller sauver Johnny Blaze du magicien Moondark. Ensuite, Slade reprit sa forme normale et il perdit tout souvenir de son aventure. Depuis, chaque fois qu'il est confronté au mal, Slade se transforme en Cavalier de l'Ombre pour le combattre.

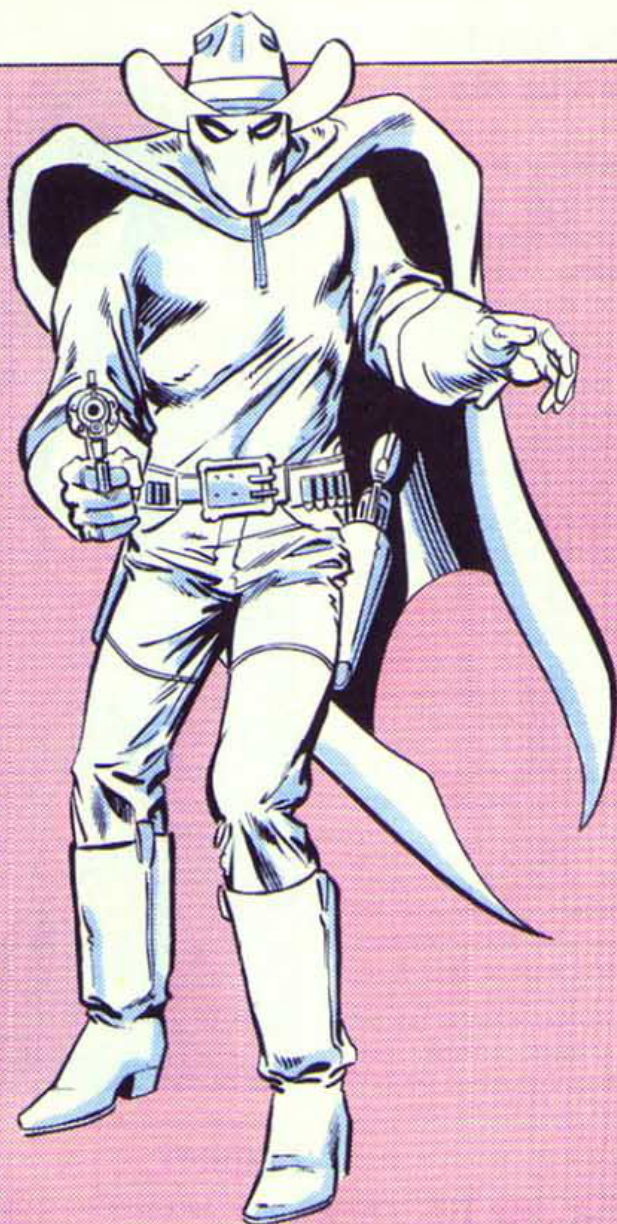
TAILLE: 1,82 m **POIDS:** Variable (de 0 à 90 kg) **YEUX:** Bleus pour Slade, de couleur inconnue pour le Cavalier
CHEVEUX: Bruns-roux pour Slade, de couleur inconnue pour le Cavalier

POUVOIRS: Le Cavalier de l'Ombre possède de nombreux pouvoirs surnaturels hérités de son ancêtre Hamilton Slade. Il peut à volonté se rendre intangible, traverser toute substance physique connue ou laisser des objets le traverser. Sous sa forme intangible, rien ne peut lui causer de blessure, son poids est nul, il marche et court dans l'air aussi bien que sur terre à une vitesse d'environ 30 km/h. Il ignore pratiquement la fatigue. Il peut aussi devenir invisible à volonté, soit totalement, soit en partie (l'effet est alors terrifiant). Le Cavalier est doué d'une sorte de sens surnaturel lui permettant de sentir la présence du "mal" jusqu'à une distance d'environ 160 km. Il ne peut agir que s'il est possédé par le corps de son ancêtre. Le temps de possession est limité à six heures.

ARMES: Il possède un revolver magique, apparemment un Colt calibre 44, qui tire des "balles fantômes" silencieuses, sortes de projectiles de lumière ayant le pouvoir de calmer les nerfs des êtres vivants qu'ils traversent et que les solides ne peuvent arrêter. Les balles provoquent une paralysie temporaire durant environ une heure (sauf chez certains êtres au métabolisme accru tel que Hulk sur qui l'effet se dissipe en quelques secondes). Elles n'affectent exclusivement que les êtres vivants.

Le Cavalier de l'Ombre possède aussi un lasso magique pouvant devenir intangible et qui ne peut pas se rompre. Toutefois, des êtres comme Hulk ou Dr Strange pourraient certainement s'en libérer.

TRANSPORT: Le Cavalier se déplace sur Banshee qui possède la plupart des dons surnaturels de son maître et se matérialise lorsque celui-ci prend possession de Slade. Il galope sur terre ou dans les airs à la même vitesse qu'un cheval normal (65 km/h).



NIGHT SHIFT (L'EQUIPE DE NUIT)

L'Equipe de Nuit est principalement composée de criminels dotés de pouvoirs surhumains ou surnaturels. L'Equipe fut créée par le justicier masqué connu sous le nom du Suaire. Ils sont basés en Californie et y ont plusieurs repaires, notamment la Tour des Ombres.

Le Suaire est en réalité un justicier mais il pense être plus efficace si le public et les criminels le prennent pour un malfaiteur. C'est suivant ce principe qu'il a créé l'Equipe de Nuit dont tous les membres, excepté Jack Russell (alias le Lycanthrope), sont des criminels. Seul Russell sait que le Suaire est en réalité un justicier qui fait combattre l'Equipe de Nuit contre d'autres organisations criminelles dont les butins illégalement acquis sont ensuite partagés entre les membres de l'Equipe.

C'est en l'absence du Suaire que l'Equipe de Nuit s'est récemment opposée aux Vengeurs de la Côte Ouest. Un ancien acteur, Jason Roland alias le Bourreau, prit la tête du groupe et leur fit subir un rituel démoniaque où ils donnèrent leurs âmes en échange de pouvoirs plus performants et de la célébrité dont ils rêvent tous.



SHROUD (Le Suaire)
1ère app. SUPER-VILLAIN TEAM-UP 5



WEREWOLF (Lycanthrope)
1ère app. MARVEL SPOTLIGHT 2



**BROTHERS GRIMM
(Frères Grimm)**
1ère app. IRON MAN 188



GYPSY MOTH (Phalène)
1ère app. SPIDER-WOMAN 10



TATTLEDEMATION (Le Loqueteux)
1ère app. WEREWOLF BY NIGHT 9

MISFIT

VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Professionnel du crime
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Vraisemblablement citoyen américain
AUTRES NOMS: Aucun de connu
LIEU DE NAISSANCE: Non révélé
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée
FAMILLE CONNUE: Aucune
ORIGINES: Misfit a apparemment subi un traitement du Power Broker destiné à augmenter sa force, mais qui a provoqué des déformations physiques importantes.
TAILLE: 1,87 m
POIDS: 132 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Blonds
POUVOIRS: Misfit possède une force surhumaine et est capable de soulever (presser) environ 10 tonnes.



NEEDLE (AIGUILLE)

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Professionnel du crime, tailleur

IDENTITE: Connue de la police

STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun de connu

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

FAMILLE CONNUE: Aucune

ORIGINES: Après avoir été molesté par des voyous, Aiguille développa des pouvoirs hypnotiques. Il se fit alors justicier et cousait la bouche de jeunes criminels jusqu'au jour où la première Spider-Woman lui fit cesser ce genre d'activité.

TAILLE: 1,82 m

POIDS: 63 kg **YEUX:** Bleus

CHEVEUX: Chauve avec quelques cheveux blancs

POUVOIRS: Aiguille peut paralyser ses adversaires en les hypnotisant. Il semble qu'il est muet.



DIGGER

VERITABLE NOM: Roderick Krupp

PROFESSION: Professionnel du crime, fossoyeur

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Vraisemblablement citoyen américain, avec casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun de connu

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

FAMILLE CONNUE: Aucune

ORIGINES: Digger avait élu domicile dans la Tour des Ombres, se distrayant de récits macabres, avant que la maison ne devienne le quartier général de l'Equipe de Nuit.

TAILLE: 2,20 m

POIDS: 108 kg

YEUX: Verts

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Digger possède la force normale d'un homme de sa constitution et de son âge. Il ne dispose d'aucun pouvoir particulier.



DANSEN MACABRE

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Professionnelle du crime, danseuse exotique

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine, casier judiciaire vierge

AUTRES NOMS: Aucun de connu

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

FAMILLE CONNUE: Aucune

ORIGINES: Membre d'une secte de Kali, Danse Macabre hypnotisa l'Araignée afin qu'il attaque le Suaire et qu'ils meurent tous les deux. Mais le Suaire et l'Araignée s'associèrent pour la combattre.

TAILLE: 1,75 m

POIDS: 61 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Argent

POUVOIRS: L'origine de ses pouvoirs est sans doute mystique. Ils lui permettent d'hypnotiser, voire de tuer, ceux qui la regardent danser. Elle peut en outre se rendre indétectable, même aux supersens de l'Araignée.



TICKTOCK

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Professionnel du crime, chronométrier

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Présumé citoyen américain

AUTRES NOMS: Aucun de connu

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

FAMILLE CONNUE: Aucune

ORIGINES: Avant de faire partie de l'Equipe de Nuit, Ticktock assista Locksmith dans sa tentative de capturer tous les êtres dotés de super-pouvoirs de la région de Los Angeles.

TAILLE: 1,70 m

POIDS: 135 kg

YEUX: Marron

CHEVEUX: Chauve

POUVOIRS: Ticktock possède le pouvoir de percevoir les divers futurs susceptibles d'arriver dans les 60 secondes suivantes. Plus sa "vision" de l'événement est précise, plus il y a de chances qu'il se réalise.



NIMROD (NEMROD)

VERITABLE NOM: Nimrod

PROFESSION: Tueur

IDENTITE: Secrète pour la plupart des Terriens d'aujourd'hui

STATUT LEGAL: Aucun

AUTRES NOMS: Non révélés

LIEU DE CREATION: Projet Nemrod, dans un endroit non révélé des Etats-Unis, au début du 21ème siècle, dans une réalité alternative

SITUATION DE FAMILLE: Inapplicable

PARENTS CONNUS: Inapplicable

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Actuellement, New York City

PREMIERE APPARITION: X-MEN 191

ORIGINES: Au début du 21ème siècle, dans une réalité alternative, des robots-sentinelles prirent le contrôle des Etats-Unis afin d'éliminer les mutants surhumains. Les seuls survivants furent Katherine Pryde, alias Ariel (son équivalent dans cette réalité est Etincelle) et Rachel Summers. Elles pénétrèrent illégalement dans un complexe "cybérobotique" top secret afin de voir le "Projet Nemrod", visant à construire le robot-sentinel le plus sophistiqué de l'époque. Elles furent découvertes et poursuivies par les gardes. Summers fut projetée dans un passé où les Sentinelles ne gouvernaient pas l'Amérique. Mais elle voyagea en fait dans notre réalité, et devint membre des X-Men actuels sous le nom de Phénix. Nemrod tua Pryde après le départ de Summers dans le temps.

Peu après l'arrivée de Rachel dans le présent, Jaime Rodriguez, un employé d'un marché aux poissons de Lower Manhattan, découvrit une amulette attachée à un collier, dans un poisson. L'amulette contenait l'esprit du magicien Kulan Gath. Mais un agresseur tua Rodriguez et vola le collier. Kulan Gath put facilement dominer l'esprit du voleur et jeta un sort qui transforma Manhattan en une cité de sa propre époque. Mais le sorcier suprême de la dimension de la Terre, Docteur Strange, réussit à faire naître une autre réalité, dans laquelle Kulan Gath n'aurait jamais jeté son sort apparemment irréversible sur Manhattan et ses habitants.

Mais la magie de Strange venait de provoquer un autre événement. Nemrod fut pris dans un flux d'énergie inhabituel et se retrouva au moment susmentionné dans notre réalité. Programmé pour protéger tout être humain autre que criminel, Nemrod tua le voleur. Le collier tomba dans les eaux usées, le long des voies du métro où se tenait Rodriguez. Ainsi, Kulan Gath ne put s'emparer du corps du voleur et jeter un sort sur Manhattan. Nemrod a combattu les X-Men alliés aux héros surhumains (les Lords Cardinaux) du Cercle Intérieur du Club des Damnés, qui ont réussi à le vaincre. Par la suite, le Moule Initial fusionna avec Nemrod et se heurta aux X-Men. L'élément Nemrod de la nouvelle entité réalisa que celle-ci était vivante et mutante puisqu'elle avait évolué. Elle incita le Moule, programmé pour exterminer les mutants, à s'autodétruire à l'instant où Dazzler lui faisait franchir le Seuil du Péril.

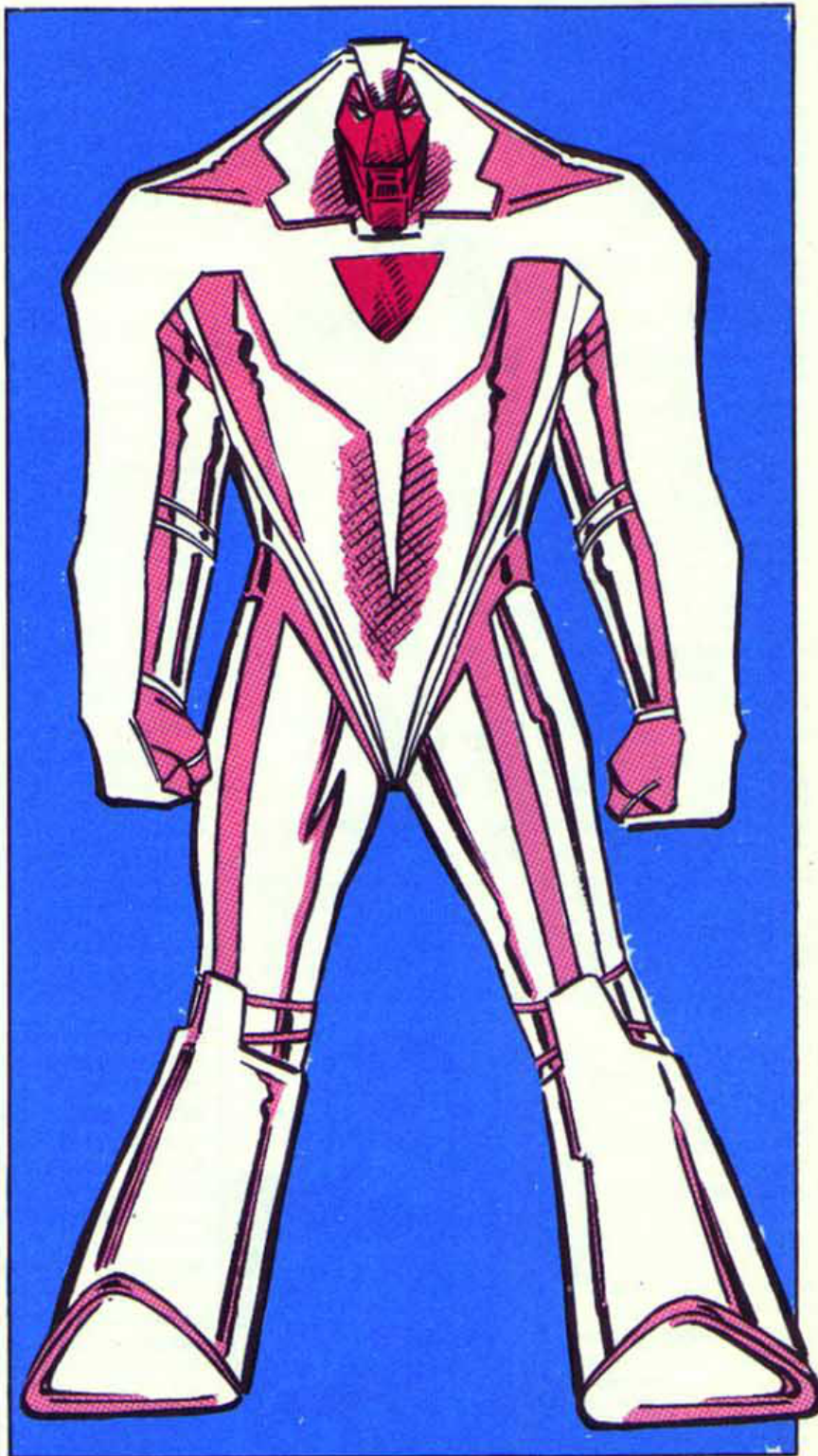
TAILLE: 3 m

YEUX (dans son apparence humaine actuelle): Marron

FORCE: Le degré précis de la force de Nemrod est inconnu, mais il doit être de l'ordre de la catégorie 100.

POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: Nemrod est la sentinelle la plus sophistiquée pour la technologie de son époque et de sa réalité. Il peut se transformer en être humain ordinaire. Sa conscience électronique peut vivre indépendamment de son corps, temporairement tout du moins. On pense que Nemrod contrôle entièrement les éléments qui le composent jusqu'au stade moléculaire. Même réduit en poussière, il pourrait peut-être se reconstituer.

Nemrod peut projeter une énergie puissante, de même que des éclairs de plasma et des rayons désintégrateurs, des flux magnétiques qui lui permettent de soulever d'énormes quantités de fer et d'acier. Il peut créer des champs de force autour de lui et se téléporter, mais on ne connaît pas les limites de ce pouvoir.



POIDS: 250 kg

CHEVEUX (dans son apparence humaine actuelle): Bruns



NITRO

VERITABLE NOM: Robert Hunter

PROFESSION: Ancien ingénieur en électricité devenu criminel

IDENTITE: Connue de la police

STATUT LEGAL: Citoyen des États-Unis sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Scranton, Pennsylvanie

SITUATION DE FAMILLE: Veuf

PARENTS CONNUS: Mary (femme, décédée) - Virginia (fille)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre de la Légion Lunatique

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: CAPTAIN MARVEL 34
France: TITANS 15

ORIGINES: Robert Hunter était un ingénieur en électricité retraité et radio amateur. La Légion Lunatique, groupe de savants traîtres krees, qui contrôlait ses émissions, décida d'en faire leur agent. Dans un laboratoire génétique secret, on

lui fit subir un traitement qui eut pour effet de donner à son corps le pouvoir de faire exploser ses molécules puis de les rassembler à volonté. On lui donna le nom de Nitro et il fut chargé d'acquiescer le Composé 13, un neuro-gaz dangereux, inventé par l'armée américaine. Il fut combattu par Captain Mar-Vell qui le vainquit en ajoutant à l'énergie propre de Nitro celle qui se dégageait lors de sa permutation avec Rick Jones. Ses molécules furent si dispersées qu'il ne put les rassembler. Toutefois, après des mois d'effort, Nitro se reconstitua et il partit à la recherche de Mar-Vell. Lors de leur affrontement, Mar-Vell captura la moitié de sa substance gazeuse et l'enferma dans un container blindé où il ne put se reconstituer. Ce container ainsi que celui contenant l'autre partie de la substance gazeuse de Nitro furent emmenés au Projet Pegasus pour y être étudiés. Puis, sur l'intervention de sa fille Virginia, Nitro fut libéré. Une fois sa substance reconstituée, il put facilement s'échapper et il se déclina sur Manhattan. Heureusement, l'Araignée parvint à enfermer sa substance gazeuse dans un container en partie rempli d'un gaz provoquant des nausées. Enfermé dans la prison spéciale de la Voûte, Nitro s'en est échappé lors des Actes de Vengeance. Au cours d'un combat contre Rusty et Skids, des Nouveaux Mutants, ses molécules furent dispersées. On ne sait s'il pourra se reconstituer.

TAILLE: 1,88 m

YEUX: Bleus

POIDS: 105,7 kg

CHEVEUX: Blancs

FORCE: Nitro possède la force humaine normale d'un homme de son âge et de sa taille pratiquant un exercice modéré régulier.

POUVOIRS: Il peut exploser et se reconstituer à volonté. Il supprime l'effet des particules subatomiques qui re-

lient les molécules de son corps entre elles, ce qui provoque leur violente dispersion. Après l'explosion, Nitro subsiste sous forme d'un nuage gazeux. Il peut reconstituer ses molécules sous leur forme humaine dans un lieu de son choix. Il peut alors se déplacer sur de grandes distances. Nitro peut aussi faire exploser certaines parties spécifiques de son corps: c'est ainsi qu'en relâchant les forces qui relient les molécules de sa main, il décoche un coup de poing dévastateur.

Nitro peut exploser avec une force maximum environ égale à 125 kg de TNT. Son coup de poing libère généralement une force de près de 5 kg de TNT. Le nombre de fois qu'il peut exploser et se réintégrer semble apparemment illimité. Si sa forme gazeuse est morcelée ou enfermée dans un espace clos, Nitro ne peut se reconstituer.



NOMAD (NOMADE)

VERITABLE NOM: Jack Monroe

PROFESSION: Aventurier professionnel

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Bucky III

LIEU DE NAISSANCE: Naugatuck, Connecticut

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-associé de Captain America I et IV

BASE D'OPERATIONS: Secteur de New York

PREMIERE APPARITION: Nomade I: CAPTAIN AMERICA 180 - Nomade II: CAPTAIN AMERICA 261 - Bucky III: CAPTAIN AMERICA 153 - Nomade III: CAPTAIN AMERICA 282

ORIGINES: Jack Monroe est le troisième Nomade. Le premier Steve Rogers, alias Captain America, prit cette identité alors qu'il avait été déçu par le gouvernement américain. Etant redevenu le symbole de l'Amérique, il abandonna l'identité de Nomade. Des années plus tard, elle fut prise par le cascadeur Edward Farbel lors d'une machination ourdie par Crâne Rouge, mais Farbel fut tué. Finalement, le SHIELD donna une version modifiée du costume de Nomade à Jack Monroe en le chargeant d'infiltrer le Q.G. de la Vipère.

Avant de devenir le Nomade, Monroe avait été un fidèle admirateur de Captain America et de son défunt associé Bucky. Dans sa jeunesse, il avait fréquenté l'Ecole Lee du Connecticut où il avait rencontré un instructeur, qui, partageant son admiration pour Captain America, disparu à la fin de la guerre, se faisait appeler "Steve Rogers". Ce Rogers avait retrouvé la formule du Super Soldat dans les papiers d'un espion nazi et il proposa au gouvernement de devenir le nouveau Captain America. C'était la guerre de Corée, l'Amérique avait besoin d'un symbole, l'offre fut acceptée. Une opération de chirurgie esthétique lui donna les traits du premier Steve Rogers. Mais la Guerre de Corée ayant pris fin, le projet tomba à l'eau. Rogers — c'était désormais son nom légal — accepta un poste à l'Ecole Lee où il rencontra Monroe qui avait pris le surnom de Bucky. Tous deux se lièrent d'amitié; Monroe se procura les costumes de Captain America et de Bucky mais Rogers refusa de jouer le rôle de Captain America jusqu'au jour où il apprit le retour de Crâne Rouge. Après s'être injectés la formule du Super Soldat, le nouveau Captain America et Bucky entrèrent en action et mirent Crâne Rouge en échec. Puis ils combattirent d'autres ennemis, pour la plupart agents communistes ou sympathisants et même de simples suspects. Le gouvernement chargea le FBI de les neutraliser et ils furent placés en animation suspendue (hypothèque).

Quelques décades plus tard, ils furent libérés par un employé hostile au gouvernement. Entre-temps, le véritable Captain America avait été retrouvé. Le prenant pour un imposteur, ils le combattirent ainsi que le Faucon mais ils furent vaincus et replacés en animation suspendue sous la garde du Dr Faustus, un psychiatre criminel qui testa sur eux son gaz hypnotique. Après la défaite de Faustus, Monroe fut placé sous la garde du SHIELD qui le soumit à un traitement destiné à lui rendre la raison. Puis il fut relâché et, après avoir momentanément été le partenaire de Captain America, il entreprit une carrière de justicier et garda l'identité de Nomade.

TAILLE: 1,83 m.

POIDS: 90 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Nomade ne possède aucun pouvoir physique surhumain mais le sérum du Super Soldat a accru au maximum sa forme physique. Il est doué d'une force, d'une vitesse et d'une endurance supérieures à celles d'un champion olympique du décathlon. Il parvient à soulever 225 kg et à courir à une vitesse maximum de 44 km/h pendant deux heures. Ses temps de réaction sont près de 4 fois ceux d'un homme normal. Bien que n'ayant pas reçu le même entraînement intensif au combat que Cap America, il est toutefois un excellent combattant dont les dons s'accroissent avec l'expérience.

ARMES: Nomade porte deux disques d'acier détachables de 15 cm de diamètre sur la poitrine. Ces disques peuvent servir d'armes de jet offensives. Un disque bien ciblé peut rendre un ennemi inconscient à une distance de 15 mètres.





NORTHSTAR (VEGA)

VERITABLE NOM: Jean-Paul Beaubier

PROFESSION: Skieur professionnel, aventurier professionnel

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen canadien sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Montréal, Québec, Canada

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Jeanne-Marie Beaubier (sa soeur, alias Aurora)

GROUPE D'APPARTENANCE: Division Alpha

BASE D'OPERATIONS: Q.G. de la Division Alpha, Ile de Tamarind, Colombie britannique, Canada

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: X-MEN 120. France: SPECIAL STRANGE 23

ORIGINES: Jean-Paul Beaubier et sa soeur jumelle Jeanne-Marie furent séparés tout petits, à la mort de leurs parents tués dans des circonstances mystérieuses. Jean-Paul fut adopté par Mr et Mrs Martin, des cousins de sa mère, et Jeanne-Marie fut placée dans un pensionnat religieux de Lavelle, au Québec. Peu après, Martin, qui était membre de la Police Montée Canadienne, fut nommé dans le nord du Québec. Jean-Paul avait six ans quand Mr et Mrs Martin furent tués dans un accident. Il fut placé dans une autre famille. Jean-Paul et Jeanne-Marie grandirent donc dans l'ignorance l'un de l'autre.

C'est pendant l'adolescence que se développèrent les pouvoirs de Jean-Paul. Son amie Raymonde Belmonde l'aidera à surmonter ses angoisses de jeune mutant. Ayant trouvé un certain équilibre, il utilisa ses pouvoirs pour devenir champion de ski et gagna une médaille aux Jeux Olympiques. Puis il devint skieur professionnel.

Ignorant tout de ses origines, il portait toujours le nom de Martin. James Mac Donald Hudson recruta Jeanne-Marie Beaubier dans son groupe de super-agents du Département H et c'est la femme d'Hudson qui remarqua sa ressemblance avec Jean-Paul Martin. Après enquête, Hudson découvrit qu'ils étaient frère et soeur. Il proposa à Beaubier de mettre ses pouvoirs de mutant au service de son Département H et lui présenta Jeanne-Marie. Fou de joie de se découvrir une soeur, Beaubier accepta la proposition d'Hudson. Après un entraînement intensif, les jumeaux Beaubier devinrent membres de la Division Alpha sous les noms d'Aurora et Vega. Plus tard, malade, Vega quitta l'équipe avec sa soeur sous l'influence de Loki, qui les envoya à Alfheim, le royaume de lumière d'où venait leur vraie mère.

TAILLE: 1,78 m

YEUX: Bleus

POIDS: 74 kg

CHEVEUX: Noirs

PARTICULARITE: Les pouvoirs de Vega sont identiques à ceux de sa soeur jumelle Aurora.

POUVOIRS: Vega a le pouvoir de propulser son corps à des vitesses surhumaines, de se rendre pratiquement invulnérable et de produire une décharge lumineuse de haute intensité. En se concentrant, il peut canaliser une partie de l'énergie cinétique du mouvement atomique dans les molécules de son corps dans une seule direction, ce qui imprime à son corps une vitesse directement proportionnelle à l'énergie captée.

Il lui est théoriquement possible d'atteindre une vitesse égale à 99% de celle de la lumière (300 000 km/sec). Toutefois, un objet solide traversant l'atmosphère terrestre à une telle vitesse, ou même à une fraction de cette vitesse, provoquerait des ravages sur terre et sur mer; en outre, Vega ne pourrait plus respirer et, en dépit de sa grande résistance, son corps serait gravement endommagé par l'action du vent. La plus grande vitesse qu'il ait jamais atteinte est celle de Mach 10 (environ 12 320 km/h au niveau de la mer). A cette vitesse, il ne lui faudrait que 3 heures pour faire le tour de la Terre. Le costume de Vega est fait d'une matière lui permettant de résister à la friction et aux ravages du vent.

Il partagea longtemps un certain pouvoir avec sa soeur. Quand tous deux joignaient leurs mains, ils produisaient une lumière blanche. Depuis que les pouvoirs d'Aurora ont été affectés lors d'une expérience de Walter Langkowski, les jumeaux n'ont plus ce pouvoir. Au contraire, lorsqu'ils joignent leurs mains, ils perdent immédiatement leurs pouvoirs pour un temps très bref. Seule Aurora peut désormais générer de la lumière.

NOTE: Bien qu'il ne porte pas de masque, Beaubier peut garder l'identité de Vega secrète en ne se laissant pas photographier en costume et en se déplaçant si rapidement en public qu'il n'est absolument pas possible de l'identifier.

NOVA

VERITABLE NOM: Frankie Raye

PROFESSION: Ancienne interprète, aujourd'hui héraut de Galactus

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne des Etats-Unis sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Torche Humaine

LIEU DE NAISSANCE: New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Phineas T. Horton (alias Thomas Raye, beau-père)

GROUPE D'APPARTENANCE: Héraut de Galactus

BASE D'OPERATIONS: L'univers connu

PREMIERE APPARITION: Frankie Raye: FANTASTIC FOUR 164 (Nova 68) - Torche Humaine: FANTASTIC FOUR 244 (Nova 108) - Nova: FANTASTIC FOUR 267 (Nova 120)

ORIGINES: L'identité des parents de Frankie Raye n'est pas connue. Son père mourut lorsqu'elle était encore enfant. Sa mère se remaria avec le Pr. Phineas Horton, qui avait pris le nom de Thomas Raye. Horton était le créateur de la première Torche Humaine, androïde justicier des années 40-50. Lorsqu'apparut la nouvelle Torche, alias Johnny Storm, il fut irrité de voir qu'il avait pris le nom de sa création et n'eut alors de cesse de recréer sa Torche androïde. Il se rendit avec Frankie à un entrepôt de produits chimiques où le gouvernement avait entreposé le matériel qui lui avait été confisqué. Soudain, Frankie glissa sur une planche pourrie; les produits chimiques qu'elle transportait s'enflammèrent. Il se produisit alors une réaction mutagène instantanée qui eut pour résultat de lui conférer le don qu'avait la Torche androïde de s'enflammer sans se brûler. Se sentant coupable de cette mutation, Horton hypnotisa Frankie et lui insuffla l'horreur du feu. Plus tard, il lui donna un costume fait de molécules instables destiné à inhiber son pouvoir de s'enflammer, qu'il lui fit oublier hypnotiquement. Le costume était invisible et Frankie n'était pas consciente qu'elle le portait. Mais dès qu'elle commença à sortir avec Johnny Storm, la nouvelle Torche Humaine, le blocage hypnotique finit par tomber. Elle fut pendant quelques semaines la compagne de la Torche, jusqu'au jour où Galactus, le dévoreur de planètes, menaça de nouveau la Terre.

Poussée sans doute plus par soif d'aventure que par altruisme, elle se porta volontaire pour devenir son héraut afin que la Terre soit sauvée. Galactus accepta et, grâce à son vaste pouvoir cosmique, il accrut les pouvoirs de Frankie. En dépit des protestations de Johnny, Frankie quitta la Terre afin de guider Galactus vers des mondes pouvant assurer sa subsistance. Elle prit le nom de "NOVA", puisqu'elle était devenue semblable à une étoile d'un immense éclat.

TAILLE: 1,65 m

POIDS: 63 kg (en pesanteur terrestre)

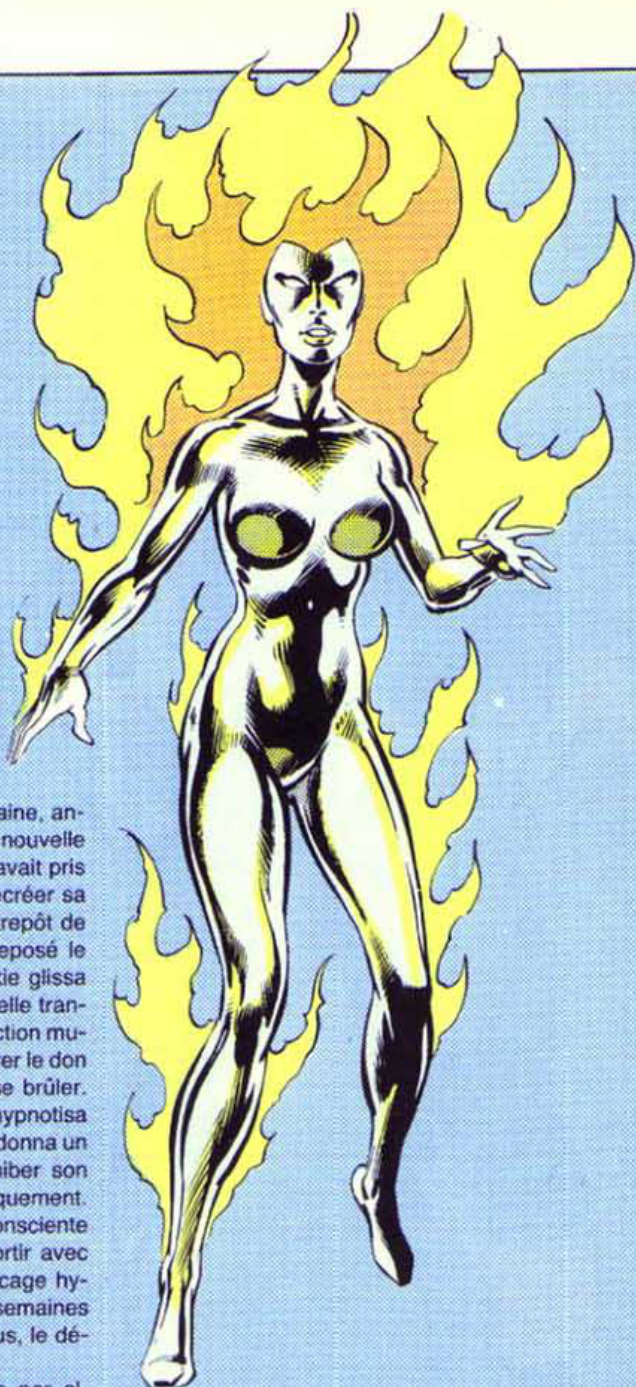
YEUX: Blancs

CHEVEUX: Sans

PARTICULARITE: Tout le corps de Nova, sa tête en particulier, est hérissé de flammes cosmiques.

POUVOIRS: Nova a le pouvoir de manipuler l'énergie cosmique sous forme de feu stellaire. Son corps organique a été transformé par Galactus afin qu'il puisse s'adapter à l'énergie nucléaire circulant en elle et qui fait d'elle l'équivalent d'un soleil. Projetée sur ordre mental de n'importe quel point de son corps, l'énergie de Nova contient tout le spectre électromagnétique d'une étoile: chaleur, lumière, pesanteur, ondes radio et particules chargées. La chaleur maximum qu'elle peut générer est de 500 000°C.

Elle peut projeter un courant de feu semblable à un éclair solaire sur une distance de plusieurs centaines de miles. Dans l'espace interstellaire, elle peut voler à une vitesse voisine de celle de la lumière. Elle peut utiliser les champs gravitationnels des étoiles pour freiner sa vitesse et passer dans l'hyper-espace. Conséquence de son métabolisme cosmique, Nova est bien plus forte et résistante qu'un humain. Son énergie cosmique lui permettrait de soulever (presser) environ 40 tonnes. Elle est pratiquement invulnérable à tout mal physique. Son corps consomme automatiquement les projectiles qui s'approchent d'elle. Elle ne craint ni le vieillissement, ni la maladie, ni la fatigue musculaire. N'ayant plus besoin d'air, elle peut survivre indéfiniment dans le vide de l'espace. Seul son cerveau, qui fonctionne organiquement, a besoin de temps à autre de sommeil.



NUKLO

VERITABLE NOM: Robert Frank Jr

PROFESSION: Employé de station service

IDENTITE: Connue des autorités

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Mt Athena, état de New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Robert Frank Sr (père, décédé), Madeline Joyce (mère, décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Woodstock, état de New York

PREMIERE APPARITION: GIANT-SIZE AVENGERS 1

ORIGINES: Robert Frank Jr est le fils de Robert Frank et de Madeline Joyce, connus respectivement sous les noms de Bolide et de Miss America. Tous deux renoncèrent à leur rôle de justiciers peu après la Deuxième Guerre mondiale et se marièrent. Ils révélèrent leur identité au gouvernement et travaillèrent dans un centre de recherche nucléaire. Au cours d'une expérience périlleuse, les Frank furent exposés à une forte dose de radiations. Madeline était enceinte, et huit mois plus tard, elle donna naissance à un enfant mutant qui émettait des radiations toxiques. Sans doute immunisés par leurs propres pouvoirs, les Frank ne furent pas irradiés. L'enfant fut placé dans une capsule spéciale, conçue pour retarder sa croissance et absorber l'excès de radioactivité. Miss America mourut quelques années après l'accident, en accouchant d'un second enfant mort-né.

La capsule resta de nombreuses années dans un bâtiment appartenant au gouvernement, puis fut confiée aux Vengeurs. Le Bolide apprit que la capsule avait été retrouvée, et voulut la reprendre aux Vengeurs, qui s'y opposèrent. Peu après, au cours d'une manipulation malencontreuse, les Vengeurs déclenchèrent le mécanisme d'ouverture de la capsule, et Robert Frank Jr fut délivré. Son corps avait un âge de 12 ans environ, il était toujours radioactif et possédait des super-pouvoirs. Son intelligence était normale, mais il ne savait rien du monde et était complètement désorienté. Se scindant en trois, Frank Jr prit le nom de Nuklo et s'enfuit dans les rues de New York, fou furieux. Les Vengeurs le rattrapèrent et fusionnèrent les trois individus en un seul, que la Sorcière Rouge — qui croyait à cette époque qu'il était son frère — plongea dans l'inconscience grâce à l'un de ses sortilèges.

Nuklo fut remis dans la capsule et placé sous le contrôle de l'armée. Mais il s'échappa et alla mettre à sac le QG des Vengeurs. C'est son père le Bolide qui réussit à le maîtriser. Nuklo fut alors transporté au Projet Pégasus pour y être étudié et traité. Là, on réussit à faire baisser sa radioactivité et à l'éduquer. Puis on le transféra à l'Hôpital Général de Manhattan, où il fut suivi par les Dr Linda Hyams, psychologue, et Ira S. Bishoff, radiologue, qui était en fait Isbisa, un ancien ennemi du Bolide. Isbisa absorba la radioactivité de Nuklo et attaqua le Bolide, qui venait d'obtenir la garde légale de son fils. Le Bolide fut tué dans la bataille et Nuklo, guéri définitivement, fut placé sous la tutelle du Dr Linda Hyams qui l'emmena vivre dans une petite communauté près de New York. Depuis, Robert Frank Jr a réussi ses examens d'entrée au lycée et a trouvé un travail dans une station service.

TAILLE: 1,88 m

POIDS: 110 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Chauve

DEGRE DE FORCE: Nuklo possède une force surhumaine qui lui permet de soulever environ 12 tonnes.

POUVOIRS: Le corps mutant de Nuklo ne possède plus les pouvoirs que lui conférait sa radioactivité exceptionnelle, mais il a conservé les mutations qui avaient permis à son corps de s'y adapter. Nuklo possède une force, une vitesse et une résistance surhumaines. Il n'émet plus de radiations toxiques. Avant sa guérison, les quantités émises par son corps étaient telles que si elles n'étaient pas expulsées, il pouvait grandir de 60 cm d'un coup, ou se diviser en trois individus pouvant à nouveau fusionner.



ODIN

VERITABLE NOM: Odin

PROFESSION: Seigneur d'Asgard

IDENTITE: Publiquement connue des citoyens d'Asgard, considérée comme un mythe par les Terriens

STATUT LEGAL: Citoyen d'Asgard

AUTRES NOMS: Le Père

ANCIENS NOMS: Woden, Wotan, Atum-Re

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Frigga (son épouse) - Thor (son fils) - Loki (son fils adoptif)

GROUPE D'APPARTENANCE: Dieux d'Asgard

BASE D'OPERATIONS: Asgard

PREMIERE APPARITION: JOURNEY INTO MYSTERY 85

ORIGINES: La naissance d'Odin se perd dans la nuit des temps. Il appartient à la race des dieux asgardiens. On suppose qu'il est le fils de Buri, un des premiers grands asgardiens, et de Bestia, une géante. Il eut deux frères, Vili et Ve, avec qui il assumait la direction de la tribu des dieux qu'il aidait à s'installer à Asgard. Au fil des siècles, Odin prit peu à peu de l'ascendant sur la tribu. Actuellement, il règne en souverain absolu sur Asgard. Bien qu'il ait une épouse, Frigga, il s'accoupla avec la déesse Terre Gé, une non-asgardienne, dont il eut un fils, Thor. Il adopta Loki, fils de Laufey, le chef des géants des glaces de Jotunheim, mort au combat.

C'est Odin qui créa le Pont d'Arc-en-Ciel, aujourd'hui brisé, qui relie la dimension d'Asgard à Midgard, la Terre.

Récemment, Surtur, le gigantesque monstre qui règne sur Muspelheim, l'un des neuf mondes de la Cosmogonie Asgardienne, a attaqué les huit autres mondes. Pour le combattre, Odin accrut sa taille, et les deux colosses furent précipités dans une faille supposée conduire à Muspelheim qui se referma sur eux. Thor, préférant veiller sur la Terre, c'est Balder qui fut choisi pour succéder à Odin jusqu'à son retour en Asgard.

TAILLE: 2,10 m

YEUX: Bleus

POIDS: 292 kg

CHEVEUX: Blancs

POUVOIRS: Odin possède les qualités physiques de tout mâle asgardien ("dieu"). Il a une très grande longévité (sans être immortel comme les Olympiens), une force surhumaine (il soulève 60 tonnes, un Asgardien moyen 30), il est invulnérable à toutes les maladies et il résiste aux blessures. Son métabolisme d'Asgardien lui confère une bien plus grande endurance que les humains dans toutes les activités physiques.

Odin possède de très grands pouvoirs d'énergie de nature inconnue qui peuvent être utilisés à de nombreuses fins comme accroître la force physique et l'endurance, enchanter des êtres et des objets, projeter des rafales d'énergie. Odin peut aussi d'un geste créer des ouvertures interdimensionnelles et projeter de son visage une image audio-visuelle en trois dimensions à travers l'espace. Odin commande les énergies vitales de tous les Asgardiens mais il ne peut ressusciter les morts qui sont arrivés dans le domaine d'Héla, la déesse de la Mort. Environ une fois par an, Odin doit dormir pendant une semaine afin de régénérer ses énergies divines. S'il néglige de le faire ou s'il est réveillé trop tôt, son pouvoir diminue en intensité.

ARMES: Odin détient le trident Gungnir et le sceptre Thrudstock, sorte de petite masse, tous deux faits d'un métal appelé "uru". Il porte aussi Draupnir (l'anneau d'Odin), symbole de sa suprématie.

MOYEN DE TRANSPORT: Odin chevauche Sleipnir, l'étalon à huit pattes qui vole à des vitesses incalculables. Il se sert parfois de Skipladnir, un drakkar viking qui, avec ses voiles et ses rames enchantées, peut naviguer sur la "mer de l'espace".



OLYMPIAN GODS (LES OLYMPIENS)

Les dieux de l'Olympe sont une race d'humanoïdes doués de super-pouvoirs. Dans l'Antiquité, ils étaient vénérés par les Grecs et les Romains. Les Olympiens vivent dans l'Olympe, une petite dimension adjacente à la Terre, reliée à elle par un nœud interdimensionnel se trouvant quelque part sur le Mont Olympe, en Grèce.

Les dieux ont souvent deux noms: le grec et le romain. Par exemple, Zeus, le plus grand de tous, était appelé Jupiter ou Jove par les Romains. Les dieux de l'Olympe, excepté Neptune, le dieu des Atlantes, ne sont plus adorés sur Terre. Cependant, certains dieux, notamment Hercule et Vénus, s'intéressent encore au sort des hommes et œuvrent pour leur bien-être.

Les Olympiens possèdent certains attributs physiques des surhumains. Ils sont immortels: ils cessent de vieillir quand ils ont atteint l'âge adulte. Les Olympiens sont immunisés contre toutes les maladies humaines, et ne peuvent être blessés. Leur chair et leurs os sont trois fois plus denses que ceux des humains. C'est ce qui leur donne leur puissance et leur poids. Un Olympien peut soulever environ 30 tonnes, et une déesse 25 tonnes. Le métabolisme des dieux leur confère une endurance physique à toute épreuve. En outre, beaucoup d'entre eux ont des pouvoirs surhumains de nature magique.

L'origine des Olympiens, comme celle de tous les dieux de la Terre, est entourée de mystère. Selon d'anciennes légendes, la déesse de la Terre, Gaia, est l'ancêtre de tous les dieux. Mais on ne sait si la race olympienne est originaire de la Terre, de l'Olympe, ou d'une autre dimension. Gaia a donné naissance au ciel, Ouranos (à ne pas confondre avec Uranus, un Eternel). De Gaia et Ouranos, naquit la première génération d'Olympiens, les Titans. L'un d'eux, Cronos, détrôna Ouranos. (Ne pas confondre Cronos avec l'Eternel Kronos). En mourant, Ouranos promit à son fils qu'il mourrait lui aussi tué par un de ses enfants. Cronos enferma donc tous ses enfants dès leur naissance dans la partie souterraine de l'Olympe, appelée Hadès. Horrifiée par ces mauvais traitements infligés à ses enfants, la femme de Cronos, Rhéa, dissimula sa sixième grossesse et donna secrètement naissance à Zeus, dans un pays appelé aujourd'hui la Grèce. L'enfant grandit parmi les bergers de Crète.

Devenu adulte, Zeus libéra ses frères et sœurs, Neptune, Pluton, Héra, Déméter et Vesta. Zeus et ses alliés menèrent contre les Titans une guerre qui dura dix ans et qui se solda par la victoire de Zeus. Les vaincus furent précipités au fond du Tartare. Zeus s'établit à l'Olympe et régna désormais sur les autres dieux.

Il épousa Héra, mais eut de nombreuses aventures extra-conjugales avec des déesses et des mortelles. Certains de ses enfants sont des dieux. Zeus, Héra, Neptune, Déméter et Vesta, avec les enfants de Zeus: Apollon, Arès, Artémis, Athéna, Héphaïstos, Hermès et Vénus, formaient le conseil de l'Olympe, appelé le Panthéon. Vesta laissa plus tard sa place à Dionysos, fils de Zeus. Pluton ne faisait pas partie du Panthéon, car il passait presque

tout son temps dans le Hadès, sur lequel il régnait. Neptune devint le dieu de la mer et des Atlantes, les hommes amphibies. Les autres Olympiens s'installèrent sur Terre. Le Mont Olympe se trouvait à côté d'Olympia, la capitale des Eternels. Zeus et sa fille Athéna rencontrèrent Zuras, chef des Eternels, et sa fille Azura. Remarquant la ressemblance physique entre Zeus et Zuras et entre Azura et elle-même, Athéna proposa aux Eternels d'être les représentants des dieux sur Terre. Tous furent enthousiasmés par l'idée, et Azura prit le nom de Thénia pour sceller le pacte. Mais avec les années, les humains finirent par assimiler les représentants des dieux aux dieux eux-mêmes, ce qui provoqua la colère des dieux et déclencha une guerre. Aujourd'hui, la paix est revenue.

Le culte des Olympiens s'étendit depuis la Grèce jusqu'à Rome et dans tout l'empire Romain. Quand le christianisme s'imposa, Zeus décida qu'il était temps pour les Olympiens de se retirer. Neptune seul fut autorisé à rester à la tête des Atlantes. Zeus cependant continua à surveiller de loin les humains, et Hercule et Vénus ont fait récemment plusieurs séjours sur Terre. Zeus et les Olympiens — sauf Hercule — vivent maintenant dans un futur alternatif au 23ème siècle.



APOLLON

VERITABLE NOM: Phoebus Apollon

PROFESSION: Dieu de la lumière

IDENTITE: Les habitants de la Terre croient qu'Apollon est un personnage de la mythologie.

AUTRES NOMS: Aucun

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Zeus (père), Lété (mère), Artémis (sœur), Asclépios (fils)

BASE D'OPERATIONS: Olympe

PREMIERE APPARITION: THOR 301

TAILLE: 1,82 m

POIDS: 238 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

FORCE: Apollon peut soulever 40 tonnes.

POUVOIRS: Apollon possède les pouvoirs normaux d'un Olympien. Il peut émettre de la chaleur et de la lumière. Il lit l'avenir.

SPECIALITES: Apollon est maître dans l'art du tir à l'arc et joueur de lyre



ARTEMIS

VERITABLE NOM: Artémis

PROFESSION: Déesse de la chasse

IDENTITE: Les habitants de la Terre croient qu'Artémis est un personnage mythologique.

AUTRE NOM: Diane (nom romain)

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Zeus (père), Lété (mère), Apollon (frère)

BASE D'OPERATIONS: Olympe

PREMIERE APPARITION: THOR 129

TAILLE: 1,75 m

POIDS: 190 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blond vénitien

FORCE: Artémis peut soulever environ 30 tonnes.

POUVOIRS: Artémis possède les pouvoirs normaux d'une Olympienne.

SPECIALITES: Artémis est maître dans l'art du tir à l'arc et une chasseuse hors pair.



ATHENA

VERITABLE NOM: Pallas Athéna

PROFESSION: Déesse de la sagesse et de la guerre

IDENTITE: Les habitants de la Terre croient qu'Athéna est un personnage de la mythologie.

AUTRE NOM: Minerve (nom romain)

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Zeus (père), Métis (mère, décédée)

BASE D'OPERATIONS: Olympe

PREMIERE APPARITION: THOR 164

TAILLE: 1,77 m

POIDS: 199 kg

YEUX: Gris

CHEVEUX: Blonds

FORCE: Athéna peut soulever environ 35 tonnes.

POUVOIRS: Athéna possède les pouvoirs normaux d'une Olympienne.

SPECIALITES: Athéna a des connaissances étendues dans de nombreux domaines. Elle est experte au combat à mains nues et est une stratège supérieure à Arès lui-même.



DIONYSOS

VERITABLE NOM: Dionysos

PROFESSION: Dieu de la vigne et du vin

AUTRE NOM: Bacchus (nom romain)

SITUATION DE FAMILLE: Veuf

PARENTS CONNUS: Zeus (père), Sémélé (mère, décédée), Ariane (sa femme, décédée)

BASE D'OPERATIONS: Olympe

PREMIERE APPARITION: THOR 129

TAILLE: 1,72 m

POIDS: 280 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Chauve

FORCE: Autrefois, Dionysos pouvait soulever 70 tonnes. Aujourd'hui, il soulève environ 30 tonnes.

POUVOIRS: Dionysos possède les pouvoirs normaux d'un Olympien. Il contrôle le mûrissement des raisins et les vendanges. Autrefois, il pouvait modifier son apparence.

NOTE: Vesta laissa à Dionysos sa place au Panthéon.



HEPHAISTOS

VERITABLE NOM: Héphaïstos

PROFESSION: Forgeron de l'Olympe

IDENTITE: Les habitants de la Terre croient qu'Héphaïstos est un personnage de la mythologie.

AUTRE NOM: Vulcain (nom romain)

SITUATION DE FAMILLE: Marié, mais séparé

PARENTS CONNUS: Zeus (père), Héra (mère), Arès (frère), Eris et Hébé (sœurs), Aphrodite (sa femme)

BASE D'OPERATIONS: Olympe

PREMIERE APPARITION: THOR ANNUAL 5

TAILLE: 1,95 m

POIDS: 292 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Noirs

FORCE: Héphaïstos peut soulever environ 40 tonnes.

POUVOIRS: Héphaïstos possède les pouvoirs normaux d'un Olympien.

SPECIALITES: Héphaïstos forge les armes des Olympiens. C'est aussi un inventeur.

NOTE: Héphaïstos est parfois confondu avec l'Eternel Phastos.



HERA

VERITABLE NOM: Héra

PROFESSION: Reine de l'Olympe

IDENTITE: Les habitants de la Terre croient qu'Héra est un personnage de la mythologie.

AUTRE NOM: Junon (nom romain)

SITUATION DE FAMILLE: Mariée

PARENTS CONNUS: Cronos (père), Rhéa (mère), Zeus (mari, frère), Neptune et Pluton (frères), Déméter et Vesta (sœurs), Arès et Héphaïstos (fils), Eris et Hébé (filles)

BASE D'OPERATIONS: Olympe

PREMIERE APPARITION: THOR 129

TAILLE: 1,77 m

POIDS: 197 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blancs

FORCE: Héra peut soulever environ 25 tonnes.

POUVOIRS: Héra possède les pouvoirs normaux d'une Olympienne.



HERMES

VERITABLE NOM: Hermès

PROFESSION: Messager de Zeus

IDENTITE: Les habitants de la Terre croient qu'Hermès est un personnage de la mythologie.

AUTRE NOM: Mercure (nom romain)

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Zeus (père), Maia (mère)

BASE D'OPERATIONS: Olympe

PREMIERE APPARITION: THOR 129

TAILLE: 1,80 m

POIDS: 236 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blond vénitien

FORCE: Hermès peut soulever environ 30 tonnes.

POUVOIRS: Hermès possède les pouvoirs normaux d'un Olympien.

En outre, il court et vole beaucoup plus vite que tous les autres Olympiens.



NEPTUNE

VERITABLE NOM: Poséidon (Neptune est son nom romain)

PROFESSION: Dieu des océans, roi des Atlantes

IDENTITE: Les habitants de la Terre croient que Neptune est un personnage de la mythologie. Aujourd'hui, il est toujours vénéré par les Atlantes.

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Cronos (père), Rhéa (mère), Zeus et Pluton (frères), Déméter, Héra et Vesta (sœurs), Amphitrite (sa femme), Triton (fils)

BASE D'OPERATIONS: Olympe

PREMIERE APPARITION: TALES TO ASTONISH 70

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 283 kg

YEUX: Verts

CHEVEUX: Blancs

FORCE: Neptune peut soulever environ 70 tonnes.

POUVOIRS: Neptune possède les pouvoirs normaux d'un Olympien. Il peut respirer sous l'eau et est capable de manipuler diverses formes d'énergies.



VENUS

VERITABLE NOM: Aphrodite
(Vénus est son nom romain)

PROFESSION: Déesse de l'amour et de la beauté, aventurière, ex-professeur d'humanités

IDENTITE: Les habitants de la Terre croient que Vénus est un personnage de la mythologie.

AUTRE NOM: Victoria N. Starr

SITUATION DE FAMILLE: Mariée, séparée

PARENTS CONNUS: Zeus (père), Dioné (mère), Héphaïstos (mari), Cupidon (fils)

BASE D'OPERATIONS: Olympe, parfois Los Angeles, Californie

PREMIERE APPARITION: SUB-MARINER 57

TAILLE: 1,67 m

POIDS: 172 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

FORCE: Vénus peut soulever environ 25 tonnes.

POUVOIRS: Vénus possède les pouvoirs normaux d'une Olympienne.

ARMES: Vénus porte une ceinture enchantée appelée Cestus, qui lui permet d'éveiller le sentiment amoureux.



VESTA

VERITABLE NOM: Hestia
(Vesta est son nom romain)

PROFESSION: Déesse du foyer

IDENTITE: Les habitants de la Terre croient que Vesta est un personnage de la mythologie.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Cronos (père), Rhéa (mère), Zeus, Neptune et Pluton (frères), Déméter et Héra (soeurs)

BASE D'OPERATIONS: Olympe

PREMIERE APPARITION: THOR 301

TAILLE: 1,72 m

POIDS: 186 kg

YEUX: Bleus

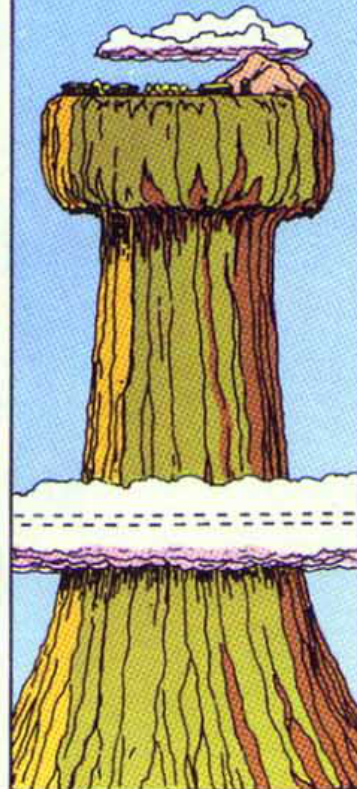
CHEVEUX: Blonds

FORCE: Vesta peut soulever environ 25 tonnes.

POUVOIRS: Vesta possède les pouvoirs normaux d'une Olympienne.



L'OLYMPE



OLYMPUS (L'OLYMPE)

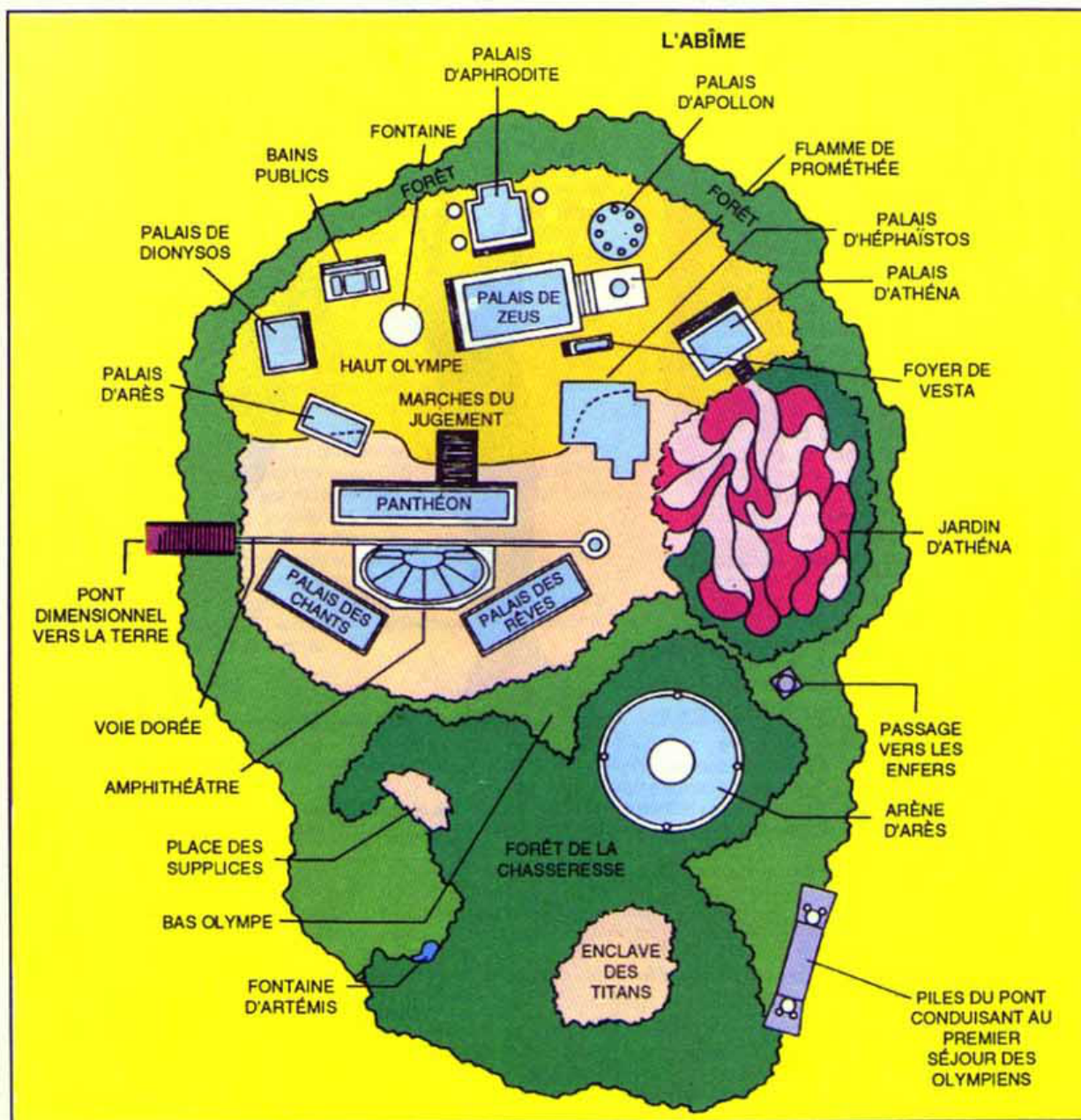
L'Olympe est le séjour des dieux olympiens. Petite planète d'une autre dimension, ses caractéristiques sont différentes de celles de la Terre. L'Olympe ressemble en fait au continent asgardien, en beaucoup plus petit. C'est un astéroïde plat suspendu dans l'espace qui ne tourne ni sur lui-même, ni autour d'un soleil. Le jour et la nuit s'y succèdent mais on n'y observe pas de changements de saisons. On ignore si la source de chaleur et de lumière de l'Olympe est le Soleil ou une autre étoile. Alors que sur Terre, la force de gravité dépend de la masse même de la planète, celle de l'Olympe semble avoir pour source un point ou un objet situé sous la masse de terre en suspension. Par conséquent, seul le dessus de la planète est habitable.

Il semblerait qu'une force spéciale empêche le fond et les bords de l'Olympe de tomber. Cette force retient également l'atmosphère. L'Olympe est entourée par ce que les Olympiens appellent "L'Abîme", qui est l'équivalent de la Mer de l'Espace des Asgardiens. La nature exacte de l'espace dans la dimension où se trouve l'Olympe est inconnue.

L'Olympe est relié à quatre autres dimensions: la Terre, les Enfers, Asgard et une autre dimension d'où la race olympienne serait originaire.

Les principaux monuments de l'Olympe sont les palais des dieux et le Panthéon où les Olympiens se réunissent. Quant aux Titans qui ne sont pas enfermés dans le Séjour des Morts, ils vivent dans une enclave au coeur de la forêt d'Artémis. Les mauvais sujets sont punis sur la "Place des Supplices".

PREMIERE APPARITION: THOR ANNUAL 1



CAPTAIN BRITAIN

VERITABLE NOM: Brian Braddock

PROFESSION: Ancien étudiant en physique, aventurier

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen britannique, casier judiciaire vierge

AUTRES NOMS: Aucun de connu

LIEU DE NAISSANCE: Manoir Braddock, Angleterre

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

FAMILLE CONNUE: James (père, décédé), Elizabeth (mère, décédée), James Jr ("Jamie", frère), Elizabeth ("Betsy", sœur)

GROUPE D'APPARTENANCE: Excalibur

BASE D'OPERATIONS: Manoir Braddock et un phare situé sur la côte anglaise

ORIGINES: Brian Braddock est le fils du Dr James Braddock, originaire de Hors-le-Monde, situé dans une autre dimension. Il était le disciple de Merlin qui l'envoya sur Terre afin de procréer le champion qui deviendrait Captain Britain. Braddock s'installa en Angleterre, épousa Elizabeth et le couple eut trois enfants: Jamie, l'aîné et deux jumeaux, Brian et Elizabeth ("Betsy") qui seuls héritèrent des gènes de leur père susceptibles de générer des super-pouvoirs. Après la mort de ses parents, Brian Braddock devint assistant au Darkmoor Research Center. Lorsqu'un criminel, Reaver, attaqua la base, Braddock tenta de lui échapper à moto et tomba dans un précipice. Alors qu'il était inconscient, Merlin et sa fille Roma, Déesse des Cieux Nordiques, lui apparurent en songe et lui demandèrent de choisir entre les deux objets mystiques qu'ils lui proposaient: l'Amulette du Droit et l'Épée de Pouvoir. Braddock choisit l'Amulette et fut alors bombardé d'une énergie mystique qui lui conféra une force et une résistance surhumaines. Les esprits le promurent Champion de Grande-Bretagne et lui donnèrent un costume symbolique ainsi qu'un sceptre mystique. Gardant sa véritable identité secrète, Captain Britain combattit les super-vilains qui s'attaquaient à l'Angleterre. Mais il sombra progressivement dans la folie et lors de son retour des États-Unis en avion, il se jeta dans le vide. Il survécut à sa chute mais devint amnésique et vécut en ermite pendant une période. Il retrouva la mémoire alors qu'il se battait dans une dimension alternative aux côtés du Chevalier Noir. Merlin transforma l'Amulette et le Sceptre de Captain Britain en un costume constitué de "micro-circuits" mystiques reproduisant les pouvoirs des deux objets.

De retour sur notre Terre, Captain Britain retourna au manoir Braddock et contacta sa sœur Betsy. Merlin mourut et dès lors, ce fut sa fille Roma qui dirigea Hors-le-Monde. Cependant, Merlin continue à se manifester à Captain Britain sous sa forme astrale.

Captain Britain rencontra la jeune mutante Meggan dont il tomba amoureux. Ils partirent s'installer dans un phare de la côte anglaise quand Braddock décida d'abandonner son rôle de Captain Britain. Sa sœur, Betsy Braddock, prit alors la relève. Mais lors d'un combat contre la Renarde et Slaymaster, elle fut blessée et devint aveugle. Brian vint à son secours et décida ensuite de réassumer le rôle de Captain Britain. Betsy fut soignée et on lui greffa des yeux artificiels. Puis, ayant pris le nom de Psylocke, elle devint membre des X-Men.

Plus tard, Captain Britain et Meggan s'associèrent avec d'anciens membres des X-Men pour former l'équipe d'Excalibur.

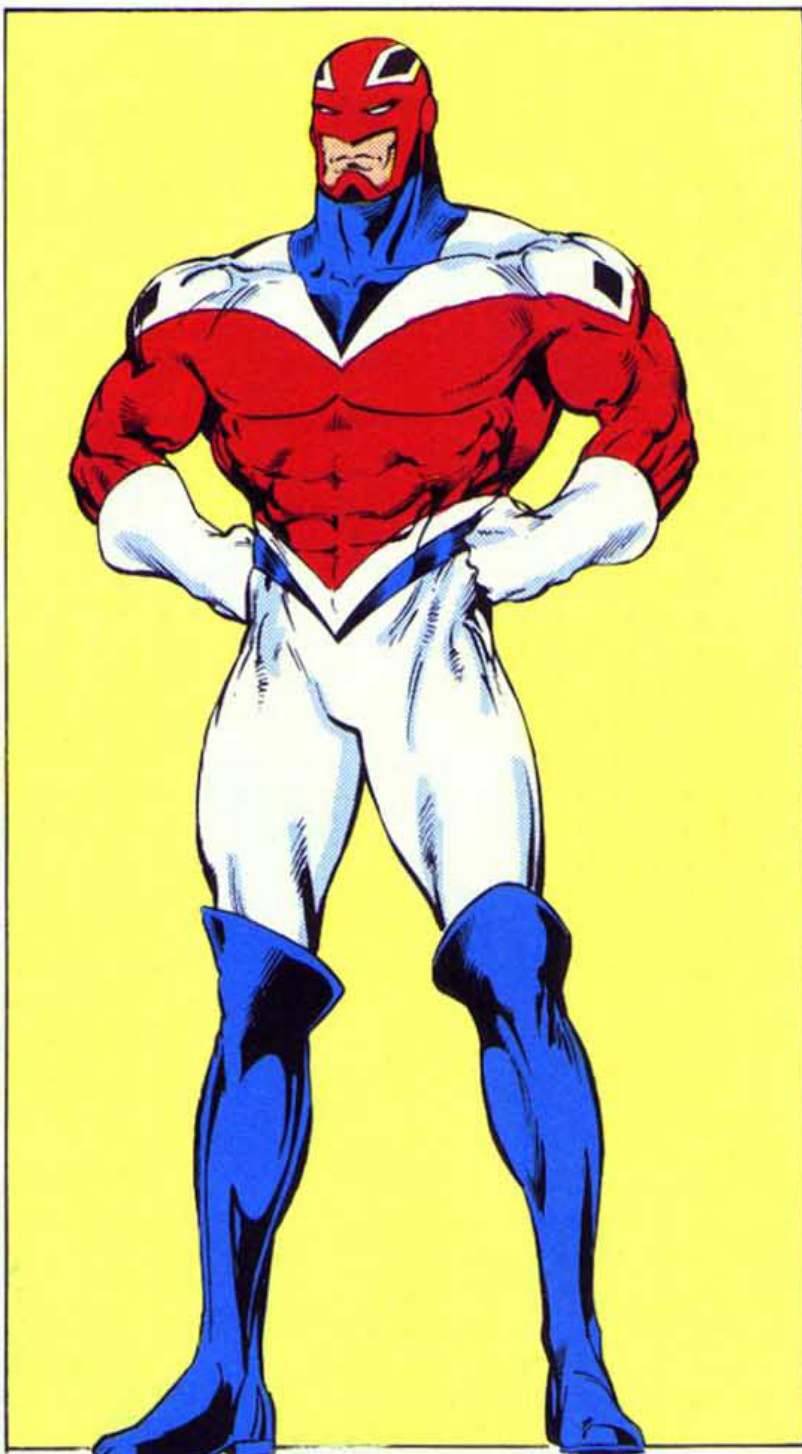
TAILLE: 2,04 m

POIDS: 119 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: Captain Britain possède une résistance, une force et des réflexes surhumains. Sa vitesse de vol maximale est légèrement inférieure à celle du son. L'énergie mystique contenue dans son corps lui permet de résister aux blessures et il est immunisé contre les effets inhérents au vol à grande vitesse. Pendant longtemps, Captain Britain a cru que ses pouvoirs émanaient de son costume. Cependant, il sait maintenant qu'il possède ces pouvoirs en lui-même. Les pouvoirs de Captain Britain étant mystiquement liés au territoire de la Grande-Bretagne, il s'affaiblit quand il en reste trop longtemps éloigné.



CHAMELEON (LE CAMELEON)

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Criminel professionnel, espion indépendant

IDENTITE: Présomée connue des autorités légales américaines

STATUT LEGAL: Nationalité inconnue; possède un casier judiciaire

AUTRES NOMS: L'Araignée, Kraven le Chasseur, Captain America, Captain George Stacy, Rick Jones... et tous ceux dont le Caméléon a à un moment ou à un autre usurpé l'identité

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-allié de Kraven le Chasseur; a travaillé à titre privé pour l'HYDRA et le Leader

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER-MAN 1

ORIGINES: Tout ce qu'on sait des débuts du Caméléon, criminel et espion de haut vol, c'est qu'un certain Joe Cord lui a sauvé la vie alors qu'ils étaient enfants (Cord, aujourd'hui décédé, a fait de la prison par la suite). Le Caméléon est-il citoyen américain? Plus maintenant, en tout cas, puisqu'il a été expulsé suite à une affaire criminelle. Du fait des innombrables peines de prison qu'il a purgées, on peut conclure que la police et les services de contre-espionnage américains connaissent son identité réelle. Mais ni son nom ni son vrai physique n'ont été révélés. On ignore comment le Caméléon a embrassé la carrière du crime et comment il est devenu le maître du déguisement.

Peu après les débuts publics de l'Araignée, le Caméléon mit la main sur la moitié de plans de missiles top secret. Apprenant que l'Araignée avait rendu visite aux Fantastiques pour discuter de son admission éventuelle dans leur équipe, il conclut que l'Araignée, alors recherché par la police, avait postulé cette place dans un but lucratif. Le Caméléon conçut le projet de faire inculper l'Araignée pour le vol de la moitié restante des plans. Il lui envoya un message lui proposant un rendez-vous sur la terrasse d'un building pour discuter d'une affaire "avantageuse". Déguisé en Araignée, il vola alors le reste des plans et s'enfuit juste avant l'arrivée de l'authentique Araignée. Accusé du vol, ce dernier réussit à capturer le Caméléon puis à le faire expulser. Bientôt, de retour aux USA, le Caméléon chargea son ami Kraven le Chasseur de le venger de l'Araignée. D'où la longue vendetta qui opposa Kraven au Tisseur et se termina par la victoire de l'Araignée et l'expulsion de Kraven et du Caméléon.

Depuis, on a vu le Caméléon exploiter diverses branches de la criminalité, soit au service d'employeurs tels que l'Hydra, soit pour son bénéfice personnel. Le Caméléon s'est ainsi attaqué — en vain — aux Vengeurs, à Daredevil, à Hulk, à la Torpille.

Son coup de maître fut de prendre la place de J. Jonah Jameson à la tête du Daily Bugle lors de la guerre des gangs entre le Caid et Hammerhead. Tout récemment encore, sous les traits du Dr Turner, il ôta temporairement ses pouvoirs à l'Araignée consentant, et le fit attaquer par les Femmes Fatales, le Scorpion et Tarentula. Ayant récupéré ses pouvoirs, l'Araignée captura tout ce beau monde.

TAILLE: Non révélée

POIDS: Non révélé

DEGRE DE FORCE: Le Caméléon possède la force, le poids et la carrure de tout homme de son âge pratiquant un exercice modéré.

POUVOIRS: Aucun.

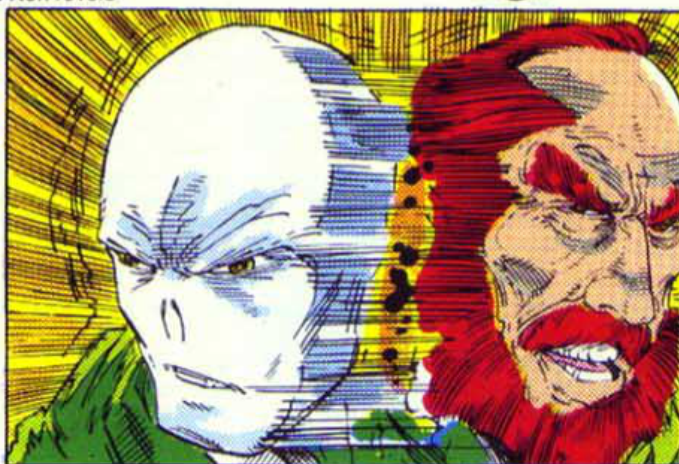
AUTRES FACULTES: Le Caméléon est l'un des maîtres du déguisement, spécialiste du masque et du maquillage, en même temps qu'un acteur de génie, as du changement rapide de costume: dans des conditions optima, il lui faut moins d'une minute pour modifier totalement son apparence.

ARMES: Jadis, le Caméléon transportait ses masques et son maquillage dans les innombrables poches de sa veste. Récemment, on l'a vu porter un costume permettant une modification instantanée par projections d'illusions holographiques. Le Caméléon est parvenu à contrôler les commandes de ce costume de telle façon que certains observateurs voient son déguisement, alors que d'autres y sont insensibles.



YEUX: Marron

CHEVEUX: Non révélé



CHENEY, LILA

VERITABLE NOM: Lila Cheney

PROFESSION: Chanteuse de rock, musicienne, ex-voleuse

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyenne britannique, sans casier judiciaire sur Terre

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée; actuellement célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Leader de son propre orchestre, alliée des Nouveaux Mutants

BASE D'OPERATIONS: QG principal: une Sphère de Dyson sise à l'opposé de la Terre dans la Voie Lactée. La Sphère de Lila est un complexe d'environ 320 km de diamètre, contenant un système de type solaire et une atmosphère respirable pour l'être humain. Elle est fort ancienne. On ignore qui l'a construite, mais elle possède un équipement bien plus avancé que les réalisations terriennes actuelles.

Bases secondaires à Londres (Royaume-Uni), Malibu (Californie) et New York City.

ORIGINES: Le passé de Lila Cheney avant sa rencontre avec les Nouveaux Mutants reste mystérieux. On ignore comment elle devint star du rock. Depuis, Lila est allée de succès en succès. Le public terrien ignore sa condition de mutante et son impressionnant palmarès de voleuse sur d'autres planètes. On ne sait ni quand ni comment elle s'est avisée de son pouvoir téléporteur à l'échelle sidérale. Lila a fait une fois allusion à un "enlèvement" dont elle aurait été jadis victime. "La Terre m'a vendue", "j'ai l'habitude des sports sanglants", a-t-elle en outre déclaré. Rien n'est venu éclairer ces aspects de son passé.

Lila est parvenue à faire fonctionner une grande partie des appareils trouvés dans sa Sphère de Dyson. Depuis cette base, elle écume le Cosmos, perpétrant des vols qui lui ont fait une réputation de pillard galactique redoutable.

Un jour, elle imagina de subtiliser la Terre elle-même à l'aide des appareils de la Sphère de Dyson. Le télétransport devant mettre les Terriens en transe, elle comptait en profiter pour vendre la planète et ses habitants aux enchères. Sans doute sa vengeance pour avoir été "vendue"... Charasula, chef des pillards Vrakanins, qui convoitait la Terre, tenta de supprimer Lila pendant un show. Les Nouveaux Mutants assistaient au spectacle. Durant la soirée, un haut-parleur s'écrasa sur scène. Sam Guthrie, alias Rocket, sauva Lila Cheney en l'écartant du point d'impact. Les Nouveaux Mutants découvrirent un Vrakanin embusqué dans les coulisses. Dans le combat qui suivit, Lila mit en surcharge l'armure du Vrakanin qui se désintégra. Enfin, après le show, Lila ramena Guthrie avec son orchestre à la Sphère de Dyson. Grâce au pouvoir de Warlock, les Nouveaux Mutants les y rejoignirent. Mais Phil Hovanne, membre de l'orchestre, transmit les coordonnées de la Sphère aux Vrakanins et leur ouvrit un passage dans le périmètre défensif. Charasula et sa horde enlevèrent Lila, Guthrie et trois des Nouveaux Mutants. Charasula s'apprêtait à activer le réseau téléporteur transpatial pour saisir la Terre quand survinrent les Nouveaux Mutants restés libres. Magma usa de son pouvoir pour fondre le mécanisme téléporteur, mais la destruction de l'appareil provoqua un court-circuit en chaîne qui menaçait de désintégrer la Terre. Cypher, en traduisant le mode opératoire du dispositif, interrompit in extremis le processus d'autodestruction. Lila s'engagea à ne plus menacer la Terre. Sa carrière musicale se poursuit et la mutante Dazzler a fait, un temps, partie de son groupe.

TAILLE: 1,73 m

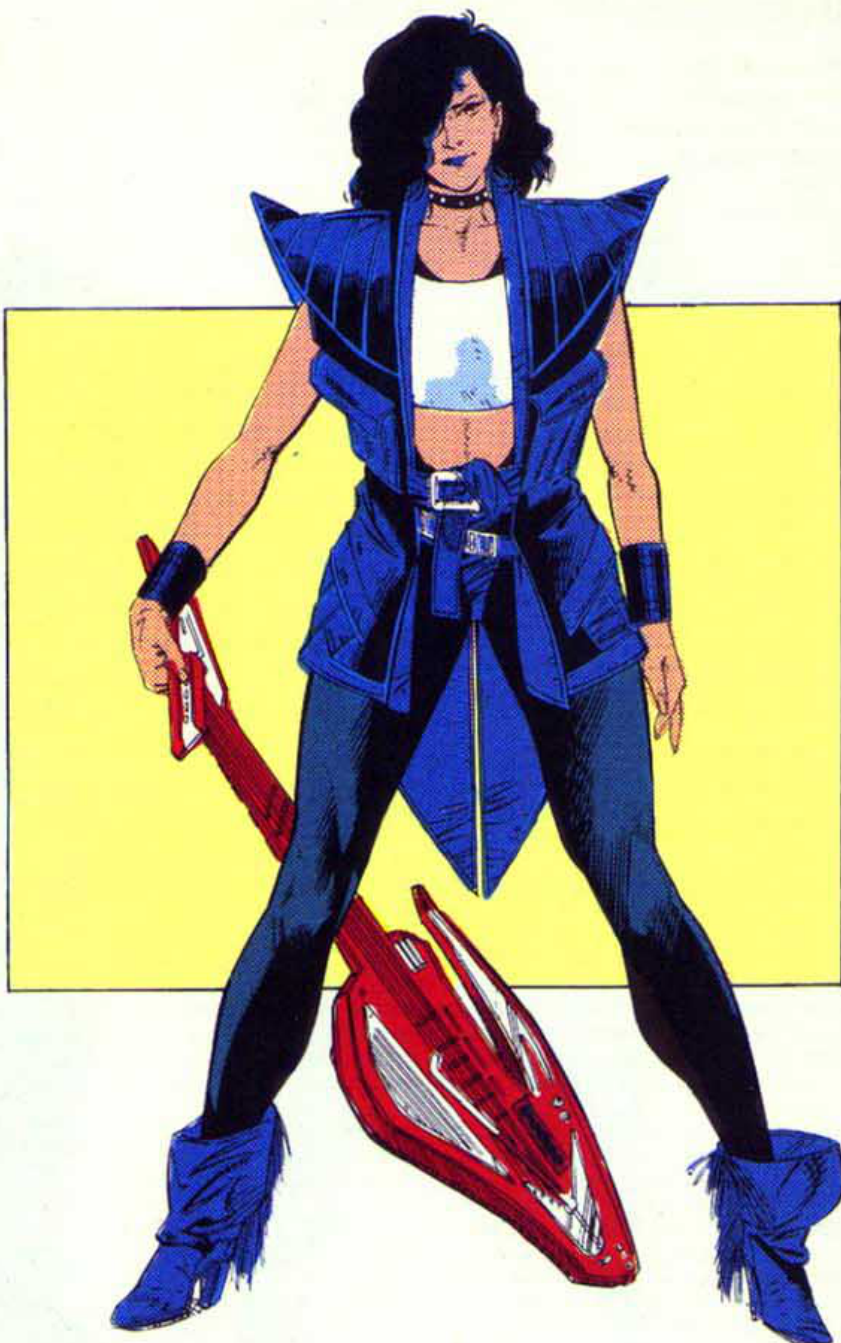
POIDS: 54 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Noirs

DEGRE DE FORCE: Lila Cheney possède une force humaine normale vu son âge, sa corpulence et sa pratique modérée des sports.

SUPER-POUVOIRS: Lila Cheney a le pouvoir de générer dans son environnement immédiat des champs téléporteurs lui permettant de se transporter ou de téléporter des tiers à un objectif de son choix, sur des distances sidérales englobant l'ensemble de la Voie Lactée. Elle ne peut se téléporter sur plus courte distance. Ainsi, pour passer sur Terre d'un point A à un point B, elle doit passer de A à la Sphère de Dyson et de la Sphère de Dyson à B. Le processus semble exiger, en outre, qu'elle connaisse les coordonnées de son objectif.



COLLINS, RUSTY

VERITABLE NOM: Rusty Collins

PROFESSION: Ancien matelot

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyen des USA, mineur, avec casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun à notre connaissance

LIEU DE NAISSANCE: Tulsa, Oklahoma

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: X-Terminators, Facteur-X, Nouveaux Mutants, Front de Libération Mutant

BASE D'OPERATIONS: QG de Facteur-X, New York

PREMIERE APPARITION: X-FACTOR 1

ORIGINES: Orphelin de bonne heure, Rusty Collins fut élevé dans une ferme de l'Oklahoma par un oncle qui ne l'aimait guère et qui signa allègrement la dispense l'autorisant à s'engager dès ses seize ans dans l'US Navy.

Rusty avait 17 ans quand son pouvoir se manifesta pour la première fois. Il était matelot à bord de la frégate sanitaire Essex, ancrée dans le port de San Diego après des mois de navigation. Fisher, supérieur de Rusty, l'emmena dans un bar du port et lui présenta Emma Le Porte. Au premier baiser de cette femme, Rusty s'enflamma spontanément. Emma fut grièvement brûlée et Rusty prit la fuite, mais l'autorité militaire ne tarda pas à le retrouver. En prison, Fisher tenta d'abattre Rusty qui s'embrasa de nouveau, brûla son adversaire aux mains et réussit, ainsi, à prendre la fuite.

Fisher alerta Facteur-X, cette équipe dont les cinq membres fondateurs, mutants eux-mêmes, s'étaient fait auprès du public une couverture de chasseurs de mutants. Ils capturèrent Rusty et déclarèrent le prendre en charge. L'ayant conduit à leur QG, ils entreprirent de lui enseigner à contrôler son pouvoir. Aujourd'hui, Rusty se maîtrise parfaitement. C'est Rusty qui présenta Skids (Sally Blevins) à Facteur-X. Ils firent ensuite partie des X-Terminators, puis des Nouveaux Mutants et enfin du Front de Libération Mutant dirigé par Stryfe.

TAILLE: 1,80 m

YEUX: Bleus

POIDS: 72,5 kg

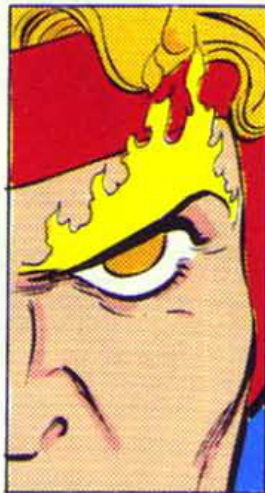
CHEVEUX: Roux

DEGRE DE FORCE: Rusty Collins possède la force normale d'un adolescent de son âge, de son poids, et de sa taille pratiquant régulièrement un exercice modéré.

POUVOIRS: Le super-pouvoir de Rusty consiste à générer une température suffisante pour l'embraser. A la différence de la Torche Humaine, qui produit un effet analogue, Rusty est pyrokinésiste: son pouvoir, autrement dit, est d'origine psionique. Au départ, il lui suffisait de s'énerver pour se voir environné de flammes. A présent, il contrôle parfaitement son pouvoir. Il peut même produire une flamme à distance, dans un rayon de six mètres autour de lui. Il n'a pour cela qu'à se concentrer sur le point précis qu'il désire embraser. Avec le temps et l'entraînement, le processus deviendra probablement instinctif, et Rusty élargira son champ d'action.

On ignore encore quelle température maximum Rusty est capable de générer. Mais Rusty étant très jeune est appelé à progresser aussi dans ce domaine.

Lorsqu'il projette une flamme, Rusty crée d'office dans son environnement immédiat un champ de force psionique qui le protège de la chaleur. Ledit champ de force, hélas, est impuissant à le préserver de tout autre type d'attaque.



DR. COOPER VALERIE

VERITABLE NOM: Dr Valérie Cooper

PROFESSION: Assistante spéciale de la Sécurité Nationale, conseillère privée de la Maison Blanche, présidente de la Commission d'Enquête sur les Activités Parahumaines

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyenne des Etats-Unis d'Amérique, sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Présumée célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Commission des Affaires Parahumaines

BASE D'OPERATIONS: Washington D-C

PREMIERE APPARITION: X-MEN 176 (SPECIAL STRANGE 47)

ORIGINES: Le Dr Valérie Cooper, conseillère privée du Président des USA et assistante de la Sécurité Nationale, est sans doute la personnalité la plus importante du Gouvernement en ce qui concerne la politique menée à l'égard des citoyens doués de facultés parahumaines.

Son principal souci est le danger que, selon elle, de tels individus font courir à la Nation. Elle constate que certains Etats ou consortiums privés commencent à exploiter les aptitudes des mutants. Et manœuvré par des dirigeants hostiles, l'homo-superior peut causer de très graves problèmes à l'US Security. Elle presse donc le Gouvernement de prendre des mesures pour se protéger des mutants et de prévoir le moyen de les frapper si besoin est. Les USA, préconise-t-elle, doivent être les premiers à mettre au point une super-armée mutante en prévision du jour où ils seront entraînés dans un conflit racial mondial.

En outre, Val Cooper désapprouve les redresseurs de torts mutants dans la mesure où ils ne sont pas agréés par le Gouvernement. Le Dr Cooper est partisane de l'Acte d'Enregistrement des Mutants selon lequel, tout être doué de super-pouvoirs, doit en faire la déclaration aux autorités; ainsi, le Gouvernement sera toujours à même de retrouver sa piste.

Mystique, leader de la seconde Confrérie des Mauvais Mutants, a contacté le Dr Cooper pour proposer à la Maison Blanche les services de son équipe. Cooper ayant accepté, la Confrérie devenue "Freedom Force" a travaillé pour l'US Government sous le contrôle direct de Valérie Cooper. Cette dernière ignore que Mystique est en réalité Raven Darkholme, sa collaboratrice professionnelle.

Le Dr Cooper a également supervisé l'entraînement de Captain America et de son collègue Battle Star. Elle a aussi, au nom du Gouvernement, chargé l'inventeur Forge de mettre au point un dispositif détecteur de mutants. Valérie Cooper est actuellement l'agent de liaison entre la nouvelle équipe de Facteur-X et le gouvernement. La Freedom Force, devenue indépendante, ne reconnaît plus son autorité.

TAILLE: 1,72 m

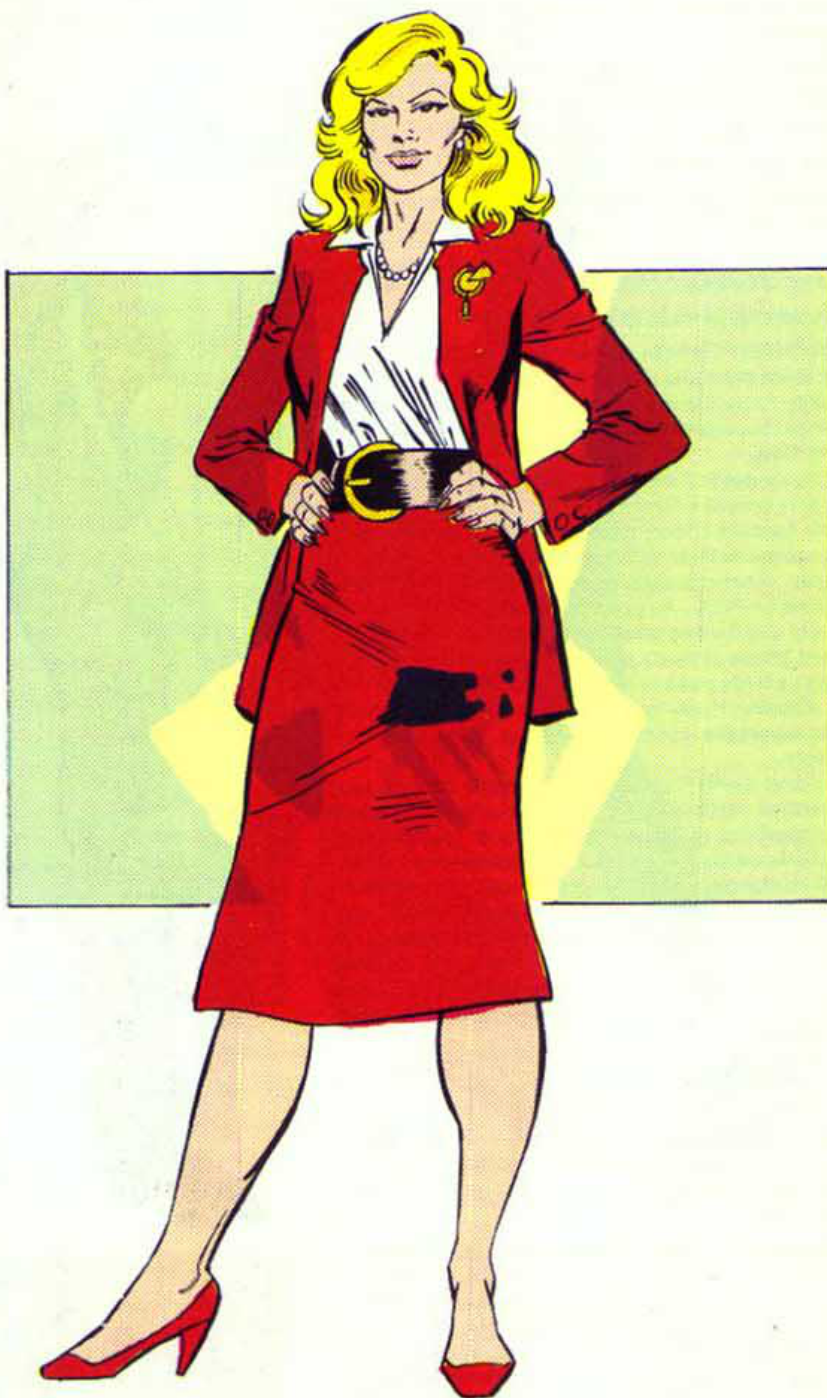
POIDS: 61 kg

YEUX: Verts

CHEVEUX: Blonds

DEGRE DE FORCE: Valérie Cooper possède une force normale étant donné sa taille, son poids, et l'exercice modéré qu'elle pratique.

SUPER-POUVOIRS: Aucun.



CRAZY GANG (DINGO GANG)

Le Dingo Gang est une équipe de criminels professionnels d'origine extra-dimensionnelle et physiquement semblables à certains héros des contes pour enfants. La bande compte cinq membres: l'EXECUTEUR, robot humanoïde masqué et armé d'une faux; le FOU, épéiste redoutable; le VALET, doué d'une force surhumaine; la REINE DE COEUR, célèbre pour son perpétuel "Qu'on lui coupe la tête!"; et TWEEDLE DEB, idiot de génie capable d'inventer les appareils les plus extraordinaires et présentant une étrange affinité avec les rats. Tweedle Deb serait, paraît-il, l'inventeur du robot nommé Widget.

Le Dingo Gang fut créé par l'équivalent extra-dimensionnel de l'Anglais Sir James Jaspers, habitant d'une Terre alternative désignée sous le nom de Terre 238. C'est là que naquit Linda McQuillan, alias Captain UK, qui y jouait le même rôle que, sur notre Terre, Brian Braddock alias Captain Britain. Le James Jaspers de Terre 238, mutant aux immenses pouvoirs psioniques, était parvenu à contrôler entièrement sa planète.

Plus tard, le Dingo Gang fut transporté sur la Terre de Captain Britain. Incapable d'organiser des crimes, le Dingo Gang eut recours aux petites annonces de la presse pour se trouver un chef. Bientôt, il entra au service de Slaymaster, ennemi personnel de Captain Britain, qui organisa à l'intention du gang une série de crimes spectaculaires: vols à l'Hôtel de la Monnaie, à la Royal Gallery et au British Museum de Londres, entre autres. Ces exactions eurent l'effet escompté par Slaymaster, à savoir qu'elles attirèrent l'attention de Captain Britain qui se mit en campagne contre les auteurs de ces forfaits. Le Dingo Gang s'empara de Captain Britain et Slaymaster, n'ayant plus besoin de sous-fifres, congédia ses alliés d'un moment. Ce qui permit à Captain Britain de reprendre la main, et quelques mois plus tard, de tuer Slaymaster.

Le Dingo Gang, cependant, avait trouvé un nouvel employeur: Arcade, un tueur à gages, qui leur ordonna d'enlever Courtney Ross, ex-amie de Captain Britain.

Arcade et le Dingo Gang furent battus. Actuellement, le Dingo Gang est tenu en détention par l'autorité britannique.



EXECUTIONER
(Exécuteur)
1ère app. US: Excalibur 4



JESTER
(Le Fou)
1ère app. US: Excalibur 4



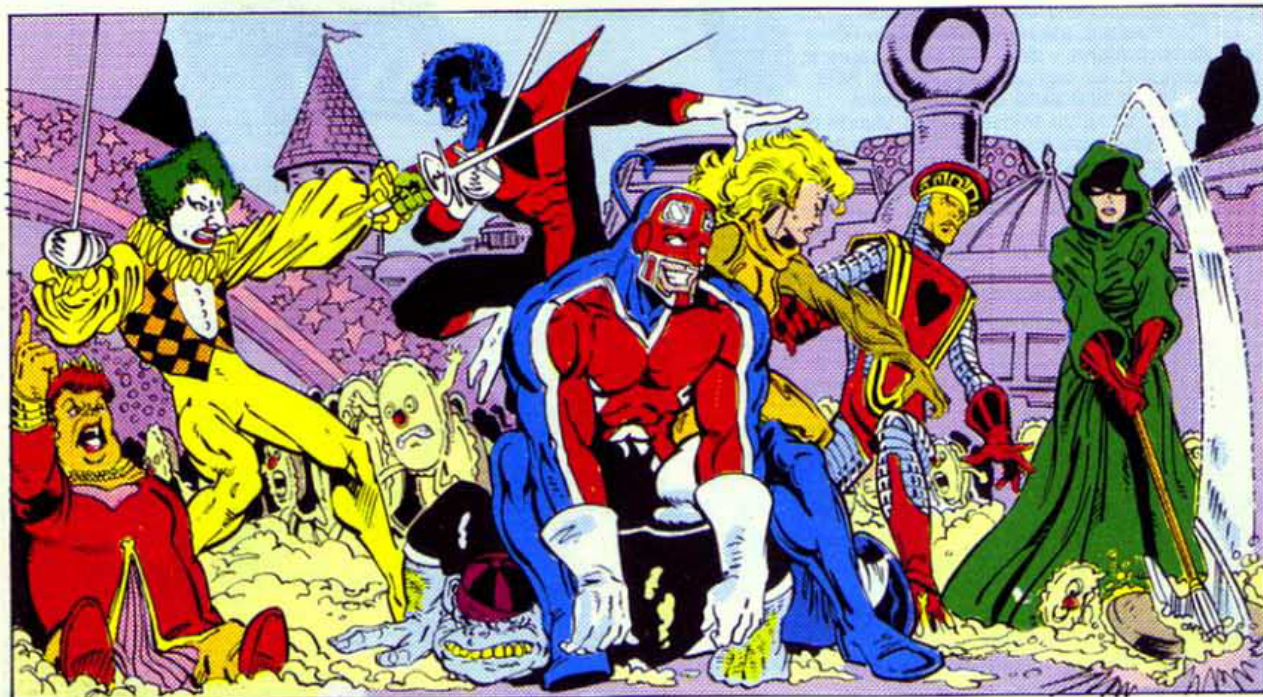
KNAVE (Le Valet)
1ère app. US: Excalibur 4



RED QUEEN (Reine de Coeur)
1ère app. US: Excalibur 4



TWEEDLEDOPE
(Tweedle Deb)
1ère app. US: Excalibur 2



DEAN, LAURA

VERITABLE NOM: Laura Dean

PROFESSION: Ex-aventurière

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyenne canadienne, mineure, sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Ville canadienne non identifiée

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Darby (père), Susan (mère), Goblyn (soeur)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre des Dérangés et de la Division Bêta

BASE D'OPERATIONS: Autrefois, QG de la Division Alpha. QG actuel non révélé

PREMIERE APPARITION: ALPHA FLIGHT 53

ORIGINES: Darby Dean, père de Laura, figurait en tête des associations anti-mutantes canadiennes. L'échographie prénatale révéla que sa femme Susan attendait des jumelles, dont une mutante d'apparence non humaine. (En fait, les deux bébés étaient mutants, mais la future petite Laura possédant un corps normal, sa condition échappa aux appareils). Les Dean acceptèrent que Susan fût soumise à un traitement expérimental par radiations destiné à supprimer l'embryon mutant sans que le bébé humain soit lésé. Mais au cours du processus, "Laura", sentant qu'un danger menaçait sa soeur, se déplaça pour intercepter les radiations. Les docteurs s'en apercevant, interrompirent aussitôt l'expérience. Six mois plus tard, Susan accoucha d'une seule fillette. Qu'était devenue l'autre? Nul ne savait. Explication: Laura avait instinctivement usé de son pouvoir de mutante pour transférer sa soeur dans une autre dimension qu'elle appellerait plus tard "Monde de la Vie", par opposition à la Terre désignée sous le nom de "Monde de la Mort". Pour Laura et sa jumelle Goblyn, en effet, la Terre ne représentait que douleurs.

Laura souffrit d'autisme jusqu'à l'adolescence et fut soignée à la Clinique New Life, dirigée par le psychopathe Lionel Jeffrie, alias Scramble. Ce dernier usa de son pouvoir pour obliger Laura à libérer sa soeur. Lorsque Goblyn arriva sur Terre, Laura prit sa place, et si Laura souhaitait revenir dans notre univers, Goblyn devait regagner le Monde de la Vie. Plus tard, le super-vilain Bedlam incorpora Goblyn à sa bande, les Dérangés, qu'il lança contre la super-équipe canadienne dite Division Alpha. Le conflit se solda par la mort des Dérangés, à la seule exception de Goblyn.

La Fille Pourpre, membre de la Division Bêta — filiale de la Division Alpha — devint l'amie de Laura et Goblyn qui décidèrent de rejoindre la Division Bêta. A cette époque, Laura était sortie de son autisme.

Plus tard, lors d'un séjour dans le Monde de la Vie, Laura fut enlevée par Insomnia, dirigeante de la dimension. La Division Alpha s'y rendit avec Goblyn et délivra Laura. Irritée de sa défaite, Insomnia se transporta avec l'équipe sur la Terre qu'elle avait décidé de conquérir. Ainsi, pour la première fois, Laura et Goblyn cohabitaient sur Terre. Au cours du combat, Puck, de la Division Alpha, s'empara d'Insomnia qui se trouvait dans le passage reliant le Monde de la Vie à la Terre. S'avisant alors qu'elle avait pouvoir sur les passages transdimensionnels, Laura referma celui-ci et Insomnia se trouva refoulée dans sa dimension.

Laura et Goblyn restèrent un temps membres de la Division Bêta et prirent part aux missions de la Division Alpha. Laura, aux dernières nouvelles, a décidé de quitter l'équipe pour mener une vie normale. Goblyn l'a suivie.

TAILLE: 1,41 m

YEUX: Marron

POIDS: 40,8 kg

CHEVEUX: Noirs

DEGRE DE FORCE: Laura possède une force humaine normale, compte tenu de son âge, de son poids, de sa taille, et de l'exercice modéré qu'elle pratique.

POUVOIRS: Laura Dean est douée de facultés psioniques qui lui permettent d'ouvrir et de fermer à son gré les passages transdimensionnels.



DE LA FONTAINE, COMTESSE VALENTINA ALLEGRA

VERITABLE NOM: Comtesse Valentina Allegra de la Fontaine

PROFESSION: Ex-agent secret

IDENTITE: La carrière d'agent secret de la Comtesse est inconnue du public

STATUT LEGAL: Citoyenne italienne sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun à notre connaissance

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre du SHIELD, ex-leader de la brigade "Femme Force"

BASE D'OPERATIONS: QG du SHIELD

PREMIERE APPARITION: STRANGE TALES 159

ORIGINES: Le passé de la Comtesse de la Fontaine reste vague. Membre, en sa jeunesse, de la jet-society européenne, elle ressentit le désir de consacrer sa vie à une cause utile. Elle suivit le programme d'entraînement des agents du SHIELD, la célèbre agence privée de contre-espionnage. Vers la fin de son stage, elle fit la connaissance de Nick Fury, directeur du SHIELD, qu'elle réussit à impressionner en le battant à la lutte.

Ses talents ne tardèrent pas à élever la Comtesse aux postes les plus importants du SHIELD. Sa première mission consista à combattre le double robotique de Griffon-Jaune. La Comtesse devint très vite l'amie de Fury, et cette relation se poursuit de nombreuses années.

La Comtesse dirigea un certain temps "Femme Force", la section d'élite féminine du SHIELD. Mais on n'entend plus parler des prouesses de ce groupe. Il faut donc en conclure qu'il a été dissous.

La Comtesse figure au très petit nombre des agents fidèles à Fury qui n'ont pas été mis à mort et remplacés par ces humains artificiellement créés nommés "Deltites". On la compte parmi les membres du SHIELD qui ont lutté contre les Deltites et finalement gagné la partie.

Après la défaite des Deltites, Fury a persuadé l'ONU de dissoudre le SHIELD. Accompagné de la Comtesse et d'une poignée de collaborateurs à la fidélité éprouvée, il a parcouru le monde pour fermer les bases du SHIELD et détruire les pièces d'armement et de technologie trop dangereuses.

La Comtesse fait partie du SHIELD revu et corrigé que Fury a mis sur pied en remplacement de l'ancienne organisation.

TAILLE: 1,73 m

POIDS: 59 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Noirs avec des mèches blanches

DEGRE DE FORCE: La Comtesse possède la force normale d'une femme de son âge et de sa taille qui pratique beaucoup d'exercice.

POUVOIRS: Aucun.

AUTRES FACULTES: La Comtesse est une lutteuse de très haut niveau et une excellente tireuse dans toutes les catégories d'arme à feu. Elle a, en outre, de grandes qualités de chef et de stratège.



DOMINUS

Dominus est un complexe électronique massif et doué de raison produit par la race extraterrestre des Quists, connus de quelques-uns des peuples galactiques sous le nom d'"Arcanes". Quoique les Arcanes aient établi un immense empire dans la Voie Lactée, on ignore généralement leur existence, et le nombre impressionnant de mondes qu'ils ont conquis.

La construction de l'ordinateur géant Dominus remonte à des milliards d'années. En même temps fut conçue la première génération d'"Ultra-Robots", dispositifs sophistiqués chargés, jusqu'à une époque récente, de sa manutention. Lorsqu'ils avaient repéré un monde à conquérir, les Arcanes y établissaient secrètement une base où ils téléportaient Dominus et ses robots de service. A chaque opération, Dominus était modifié de façon à agir sur le psychisme spécifique des indigènes. Chacune de ses transformations demandait plusieurs années terrestres. Lorsque Dominus était prêt, il déversait sur la planète des radiations qui abolissaient toute volonté chez les habitants. Les Arcanes n'avaient plus alors qu'à en faire leurs esclaves.

Ayant remporté de nombreuses conquêtes au nom des Arcanes, le Quist connu chez nous sous le nom de Lucifer décida d'asservir la Terre. Il y eut d'abord conflit entre lui et le mutant Charles Xavier assisté de ses X-Men d'origine.

Lucifer établit dans une mesa du sud-ouest des USA une base secrète où Dominus fut transporté par les Arcanes. Lucifer lança une attaque à longue distance contre Xavier, ce qui permit aux X-Men de localiser son antre. Xavier et les X-Men tombèrent aux mains de l'ennemi, mais les jeunes mutants firent une telle hécatombe d'ultra-robots que Dominus ne put être activé. La tentative de conquête terrestre par les Arcanes avait échoué. Le "Grand Suprême", souverain des Arcanes, rappela Dominus et exila Lucifer dans la "Dimension Sans Nom". Plus tard, Lucifer devait se heurter à d'autres champions terrestres et les autorités quists, jugeant qu'il attirait intempestivement l'attention sur leur nation, l'auraient mis à mort.

Les Arcanes ont depuis perfectionné Dominus, qui peut désormais agir sans l'intervention des ultra-robots. Mais sa puissance, de ce fait, augmenta au point qu'il asservit les Arcanes eux-mêmes. Il revint alors sur Terre et établit sa base en Arizona, dans le dessein de conquérir la planète.

Lorsque arrivèrent les Vengeurs de la Côte Ouest, à la recherche de Bonita Juarez — d'abord nommée Firebird, puis rebaptisée Esperita — Dominus dépêcha ses Serviteurs à leur rencontre: l'humain Sunstroke et trois créatures synthétiques, réalisations de technologies avancées: Butte, Cactus et Gila. Les Vengeurs triomphèrent des Serviteurs mais se trouvèrent confrontés à un Quist contrôlé par Dominus qui s'exprimait par sa voix (les Vengeurs crurent avoir affaire à Dominus en personne). Dominus réussit à attirer les Vengeurs sur une plateforme qui s'avéra être la machine à remonter le temps du Dr Fatalis. Les Vengeurs se retrouvèrent au XIXème siècle.

Lorsque les Vengeurs réussirent, enfin, à regagner le XXème siècle, ils traquèrent Dominus dans son QG. Dominus leur opposa Sunstroke assisté d'une troupe de duplicatas de Butte, Cactus et Gila, mais les Vengeurs remportèrent la bataille. Dominus alors, révélant sa nature de robot, bombarda les Vengeurs de ses rayons annihilateurs de volonté. Mais Moon Knight, allié des Vengeurs, s'y avéra insensible en raison de sa personnalité multiple: chacune des émissions de rayon n'affectait qu'une seule facette de son psychisme. Incapable de comprendre le phénomène, Dominus devint fou et son unité centrale prit la fuite dans l'espace.

Il lui faut plusieurs années pour réajuster ses systèmes. Aussi la Terre est-elle, dans l'immédiat, à l'abri d'une nouvelle attaque.



EXCALIBUR

Excalibur est une équipe de champions surhumains dont la plupart sont des mutants qui travaillaient au départ pour le Royaume-Uni. Leur base est un phare appartenant à Brian Braddock alias Captain Britain. A la suite de leurs blessures lors du massacre des mutants par les Maraudeurs, Katherine Pryde alias Etincelle et Kurt Wagner alias Diablo, tous deux membres des X-Men, furent hospitalisés sur l'île de Muir dans le service de Moira MacTaggart. Pryde et Wagner connaissaient déjà Meggan et Captain Britain dont la soeur, Elizabeth, faisait partie des X-Men sous le nom de Psylocke.

Un autre membre des X-Men, Rachel Summers alias Phénix, avait été kidnappé par Spirale et emporté dans la dimension de Mojo.

Aux Etats-Unis, les membres actifs des X-Men furent tués lors d'une bataille contre l'Adversaire. Roma ramena les X-Men à la vie mais ces derniers décidèrent de continuer à passer pour morts. Diablo et Etincelle ignoraient qu'ils étaient en vie et se désespéraient de la mort de leurs compagnons. Captain Britain et Meggan croyaient eux aussi que Psylocke était morte.

Rachel réussit à regagner la Terre mais elle y fut poursuivie par les Lycas à la solde de Mojo. Elle fut également pourchassée par des êtres étranges, les Technets, engagés par Saturnyne qui voyait en Phénix une menace.

Captain Britain, Meggan, Diablo et Etincelle aidèrent Phénix à combattre les Technets et les Lycas après quoi, ils décidèrent de faire équipe pour combattre le mal et ranimer la légende des X-Men. Ils baptisèrent leur groupe Excalibur en référence à l'épée magique du roi Arthur. Très vite, ils établirent leur quartier général dans le phare de Braddock. Plus tard, Bidule, entité mécanique consciente, devint le 6^{ème} membre d'Excalibur.



MISE A JOUR...

MARTINEX

L'équipe des Gardiens de la Galaxie ayant repris son activité, Martinex en fait partie. Gravement blessé, il a été soigné par Icarus et possède désormais une peau à base de silicone.

MARVEL GIRL

Le professeur Xavier ayant scindé l'équipe des X-Men, Marvel Girl est actuellement la partenaire de Colossus, Archangel, Iceberg, Forge et Tornade, membres des Uncanny X-Men de Spécial Strange.

MESMERO

Installé à Londres en tant qu'analyste de patients influents, Mesmero hypnotisa les membres d'Excalibur. Il a été vaincu par Lockheed le dragon et les élèves du collège de St Searle où Kitty fut momentanément pensionnaire.

MIRAGE

Après l'aventure des Nouveaux Mutants en Asgard, au cours de laquelle ils combattirent Hela qui avait jeté un sortilège à Mirage afin qu'elle tue Odin de son épée mystique, celle-ci a décidé de rester avec les Valkyries.

MOCKINGBIRD

Après s'être séparée d'Oeil de Faucon, Oiseau Moqueur a fondé les Vengeurs des Grand Lacs. Elle est, actuellement, réserviste chez les Vengeurs de la Côte Ouest.

MOONDRAGON

Dragon-Lune est revenue à la vie. Elle sillonne l'espace à bord de son vaisseau Sensia et c'est ainsi qu'elle a aidé le Surfer d'Argent à retrouver la planète Zenn-La, absorbée par un cerveau géant.

Ms. MARVEL

Le docteur Fatalis a redonné à Ms. Marvel son apparence humaine à condition qu'elle l'aide à se venger des Fantastiques. Le plan de Fatalis échoua mais la transformation de Sharon est définitive.

MYSTIQUE

La Freedom Force ayant été décimée, les survivants ne reconnaissent plus l'autorité du gouvernement et contestent celle de Mystique qui a aidé les X-Men et Facteur-X à éliminer le Roi d'Ombre lors de la saga de l'Île de Muir.

NAMORITA

Bien que partageant épisodiquement les aventures de son cousin Namor, Namorita appartient à la jeune équipe des New Warriors.

NEW MUTANTS

L'équipe a été complètement remaniée. Avant sa dissolution elle comprenait Big Bang, Féline, Rocket, Rusty, Solar et Skids. Après X-Tinction Agenda, Roberto est parti chez Gideon, Skids et Rusty ont rejoint le Front de Libération Mutant. Big Bang et Rocket sont restés avec Cable dans X-Force alors que Féline a suivi Havok chez Facteur-X.

NORTHSTAR

Véga a quitté le royaume d'Alfheim et il fait de nouveau partie de la Division Alpha.

