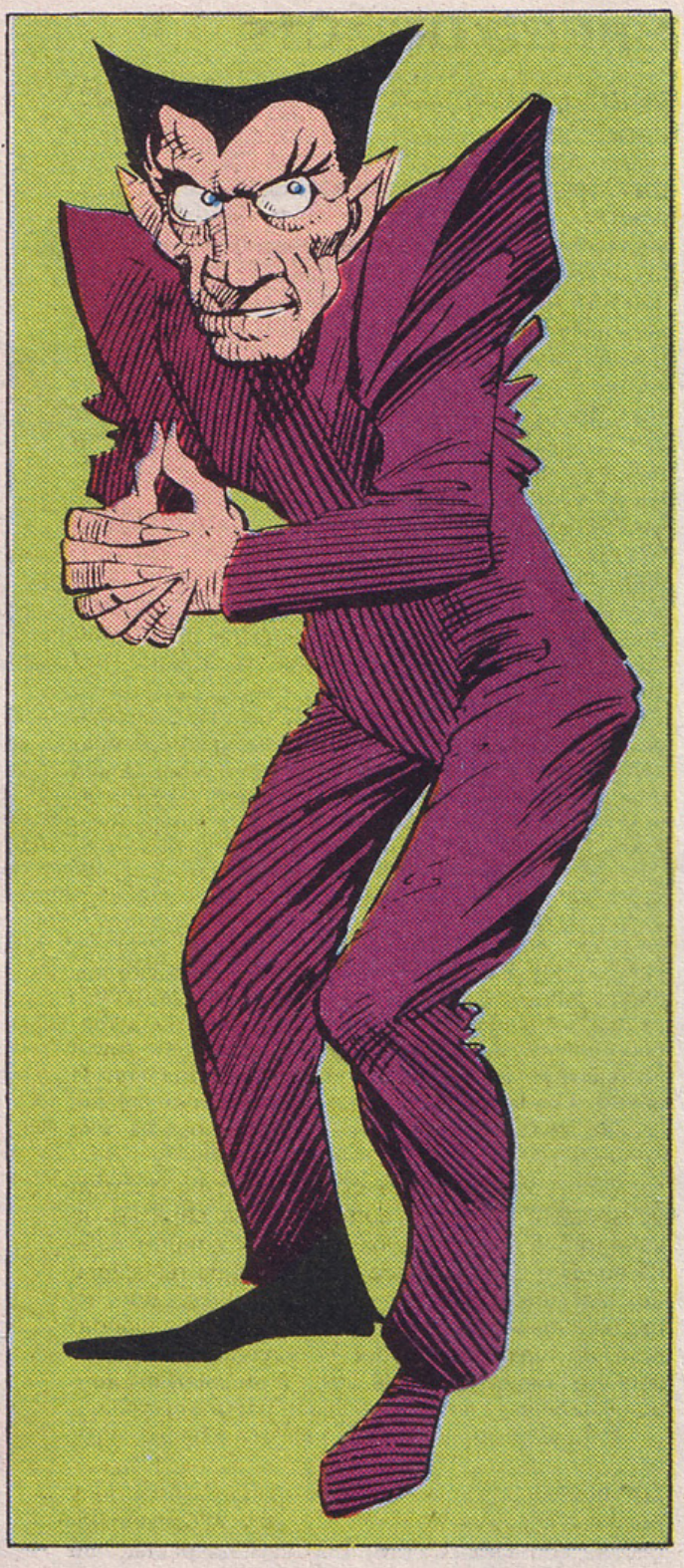

MARVEL
25TH
ANNIVERSARY
$1.50
U.K. 75p
CAN. $1.75
11
OCT
1986 MARVEL COMICS GROUP
THE OFFICIAL HANDBOOK OF THE
MARVEL UNIVERSE
DELUXE EDITION
RICHARD RIDER TO
SIDEWINDER

(LE FANTOME DE L'ESPACE)



VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Ancien stratège militaire, à présent agent d'Immortus
IDENTITE: Son existence est inconnue des Terriens
STATUT LEGAL: Citoyen de Phantus
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: La planète Phantus, système de Phalbo, Galaxie de la Voie Lactée
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien partenaire du Moissonneur, il a ensuite dirigé une section de l'HYDRA.
BASE D'OPERATIONS: Quelque part dans le royaume trans-temporel des Limbes
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 2 - THOR 281
ORIGINES: L'extraterrestre qui allait devenir le Fantôme de l'Espace est né sur Phantus, un monde dont les habitants avaient appris à maîtriser les voyages temporels avant les voyages spatiaux. La découverte du voyage temporel apporta de grands changements dans la stratégie des Fantômes, une race belliqueuse engagée dans d'incessantes guerres civiles. Ils purent ainsi modifier le cours des combats en se déplaçant dans le temps pour prévenir une attaque ou ajouter des renforts; les batailles devinrent sans issue, chaque adversaire altérant la réalité et introduisant un nombre croissant de nouveaux éléments. Lors d'un affrontement particulièrement intense, l'accumulation des interventions finit par rompre momentanément le continuum spatio-temporel, ouvrant une voie d'accès à la dimension des Limbes où furent précipités tous les Fantômes. Mais le Fantôme de l'Espace, un militaire de haut rang, avait pressenti ce drame et s'était enfui à bord d'une capsule temporelle, qui subit des avaries durant le voyage et atterrit à son tour dans les Limbes. Là, le Fantôme rencontra Immortus, le maître des lieux, qui lui offrit la liberté en échange de sujets à étudier. Il lui donna le pouvoir de prendre la forme de tout être qu'il rencontrerait, et qui serait alors expédié dans les Limbes. Il l'envoya sur Terre, d'où il était possible d'accéder aux Limbes. Le Fantôme imagina que s'il pouvait vaincre l'équipe nouvellement formée des Vengeurs, son peuple, libéré des Limbes, n'aurait aucun mal à conquérir la Terre. Il essaya de monter les héros les uns contre les autres en prenant leur apparence, mais échoua quand il s'en prit à Thor. Incapable de maîtriser les sortilèges qu'Odin avait conférés à Thor et son marteau, le Fantôme se retrouva dans les Limbes. Il parvint à regagner la Terre en profitant d'une ouverture interdimensionnelle que Loki, le frère adoptif de Thor, avait causée en expédiant un mortel dans les Limbes. Il s'allia au Moissonneur, un criminel, avant de prendre la place de Madame Hydra à la tête d'une section de l'organisation qui avait échappé à son démantèlement. Sous cette forme, il affronta Captain America. Plus tard, le Fantôme et le Moissonneur capturèrent la plupart des Vengeurs, mais le Fantôme commit l'erreur de vouloir personnifier Rick Jones, dont le corps était alors lié à celui de Captain Mar-Vell, un Kree: ne pouvant assumer deux formes à la fois, il repartit dans les Limbes. Le Moissonneur fut également vaincu. Lors d'une tentative de voyage temporel, Thor pénétra dans les Limbes et le Fantôme voulut utiliser le pouvoir de son marteau pour libérer son peuple. Thor l'en empêcha mais accepta de l'aider: en réduisant presque totalement les pouvoirs temporels de son marteau, il parvint à projeter la planète Phantus hors des Limbes, en un point du temps situé après la catastrophe qui l'avait perdue. Mais le Fantôme, lui, est resté depuis dans les Limbes.

TAILLE: 1,98 **POIDS:** 97kg **YEUX:** Bleus **CHEVEUX:** Roux

SIGNES PARTICULIERS: Tous les Fantômes ont les mains et les pieds palmés.

DEGRE DE FORCE: En temps normal, le Fantôme de l'Espace possède la même force qu'un Terrien de son âge, de sa taille et de son poids ne pratiquant pas d'exercice régulier. Mais s'il prend la forme d'un surhomme, il en acquiert les capacités tant qu'il en garde l'apparence.

POUVOIRS: Le Fantôme peut revêtir la forme et adopter les pouvoirs de n'importe quel être. On ignore l'origine de ce pouvoir, mais elle n'est pas magique. Tout être qu'il incarne est automatiquement expédié dans les Limbes jusqu'à ce que le Fantôme recouvre son identité ou prenne une autre forme: il n'a ensuite aucun souvenir de ce transfert et se matérialise à l'endroit exact d'où il était parti. Le Fantôme de l'Espace peut prendre plusieurs formes différentes à la suite et garder une certaine apparence un temps illimité. Les autres Fantômes n'ont pas ce pouvoir.

SATURNYNE

VERITABLE NOM: Opale Luna Saturnyne

PROFESSION: Majestrix Omniverselle

IDENTITE: Dans sa majorité, la population terrienne ignore l'existence de Saturnyne.

STATUT LEGAL: Aucun sur Terre

AUTRES NOMS: (Peut-être) Courtney Ross

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Mobile à travers diverses dimensions

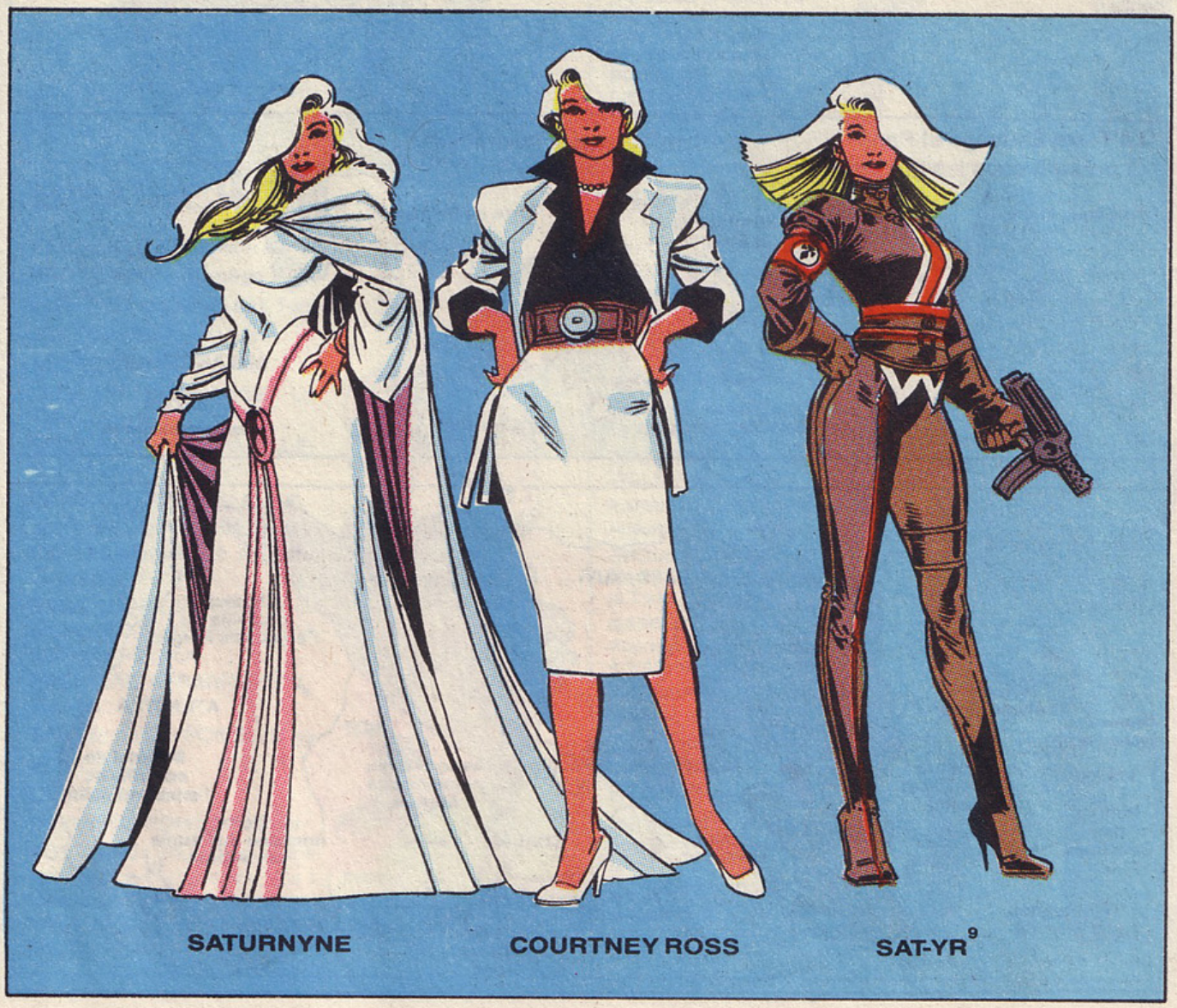
PREMIERE APPARITION: EXCALIBUR SPECIAL EDITION 1

ORIGINES: Opale Luna Saturnyne porte le titre de Majestrix Omniverselle et prétend être responsable du maintien de l'ordre et de la réalité dans une portion du multivers comprenant la Terre.
Par, semble-t-il, pure coïncidence, Opale Luna Saturnyne est le sosie de la terrienne Courtney Ross, vice-présidente de la Banque Fraser de Londres, qui a été la petite amie de Brian Braddock, alias Captain Britain, quand lui et Courtney étaient étudiants.
Captain Britain a rencontré Saturnyne sur une Terre alternative qui était le monde de Captain U.K., alias Linda Mac Quillan.
Dans un autre monde alternatif, Saturnyne a un autre sosie, Opal Lun Sat-Yr-Nin, mastrix de l'Empire Briton, version fasciste de la Grande-Bretagne. Elle est la maîtresse de son champion, la contrepartie de Captain Britain, Kaptain Briton.
Kaptain Briton a quitté son propre monde alternatif et Sat-Yr-Nin a engagé les Technets pour le retrouver. Ces derniers lui ont ramené Captain Britain par erreur, mais il a pu ensuite regagner la Terre.
Plus tard, la sorcière Roma emmena Captain U.K. dans le monde alternatif de Sat-Yr-Nin, où Captain U.K. la captura, mettant fin à sa tyrannie.
Dernièrement, Saturnyne a engagé les Technets afin qu'ils capturent Rachel Summers, alias Phénix, qu'elle considère être un danger pour la réalité à cause de ses pouvoirs. Captain Britain, Meggan, Diablo et Etincelle ont empêché les Technets d'enlever Phénix, à la suite de quoi, les cinq héros ont formé une nouvelle équipe: EXCALIBUR.
Sur Terre, Courtney Ross fut attaquée dans son appartement par son sosie. On ignore si ce double était la Saturnyne que Captain Britain avait rencontrée ou un autre de ses doubles dimensionnels. Peu après, Brian Braddock se rendit à l'appartement de Courtney Ross où il rencontra une femme qu'il prit pour Courtney mais qui lui semblait avoir subi un changement de personnalité. On ignore si cette femme était ou non Courtney Ross.
Plus tard, Courtney Ross (ou son double) joua une partie de cartes avec l'un des employés de la Banque Fraser, Nigel Frobisher, qu'elle contraignit, pour payer ses dettes de jeu, à engager les Technets afin qu'ils portent secours au frère de Captain Britain, James Jr. Braddock, prisonnier d'un tyran africain, Doc Croc.
Dans l'intervalle, Captain Britain a rencontré la Reine Mère de la Grande-Bretagne d'une autre Terre alternative qui ressemble à une version âgée de Saturnyne et qui pourrait bien être la Saturnyne qu'il a déjà rencontrée.

TAILLE: 1,73 m **YEUX:** Bleus

POIDS: 63 kg **CHEVEUX:** Blonds

POUVOIRS: Saturnyne ne possède apparemment aucun super-pouvoir.



SCALPHUNTER
(LONG COUTEAU)

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Assassin

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Non révélé

AUTRES NOMS: Aucun connu

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Maraudeurs

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: X-Men 210

ORIGINES: Long Couteau fait partie des Maraudeurs, un groupe de mutants assassins au service de l'énigmatique Mr Sinistre. Ce dernier avait chargé les Maraudeurs d'exterminer la population entière des Morlocks, une communauté de mutants vivant dans les souterrains de New York. Long Couteau et ses acolytes avaient rempli cette tâche consciencieusement, éliminant la quasi-totalité des Morlocks. Au cours de ce massacre, les Maraudeurs s'étaient néanmoins trouvé face aux équipes d'aventuriers mutants connues sous le nom de X-Men et Facteur-X. Les X-Men firent ensuite échouer la tentative des Maraudeurs, toujours commandités par Sinistre, d'éliminer son ancienne employée Madelyne Pryor à San Francisco. Plus tard, Sinistre expédia les Maraudeurs contre les X-Men durant "Inferno", l'invasion de New York par des démons.

TAILLE: 1,98 m **YEUX:** Gris

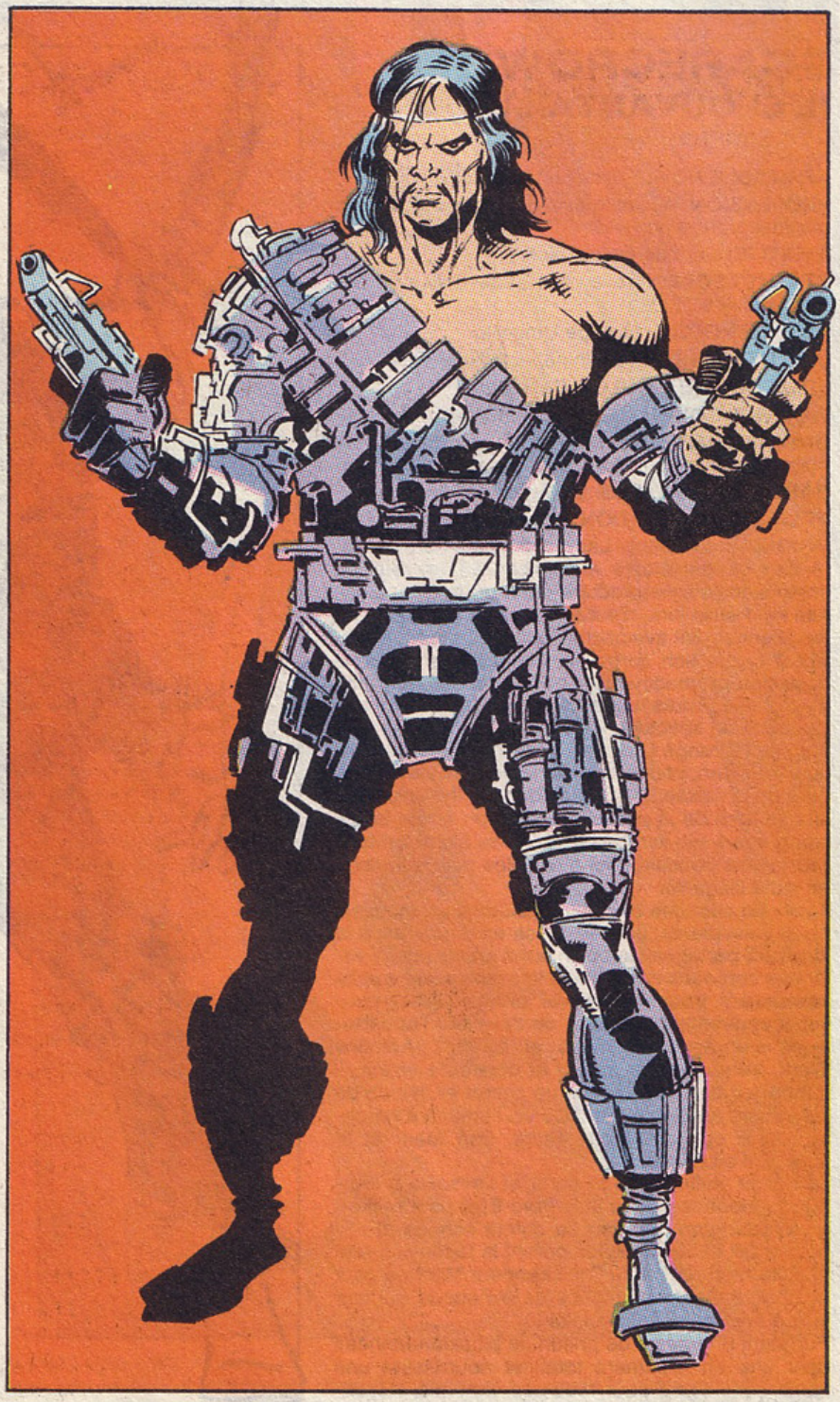
POIDS: 79 kg **CHEVEUX:** Bruns

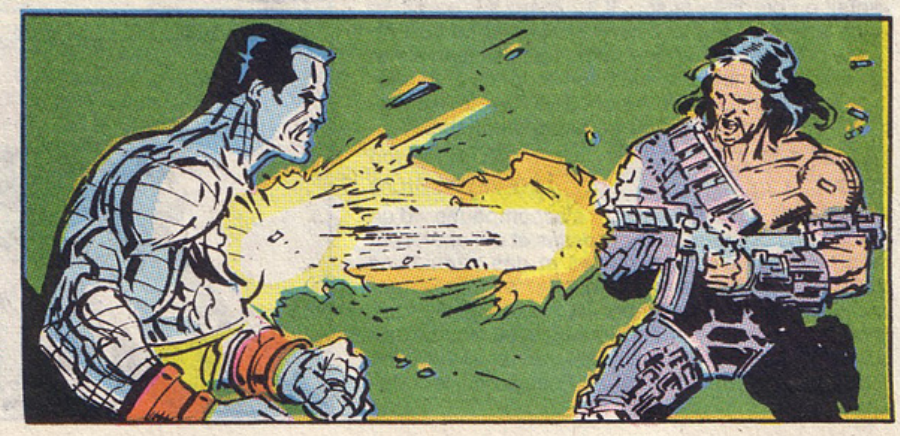
DEGRE DE FORCE: Long Couteau possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de son poids pratiquant un exercice moyen régulier.

POUVOIRS CONNUS: Long Couteau est prétendument doté de super-pouvoirs, mais il n'en a encore jamais fait preuve.

AUTRES FACULTES: Long Couteau maîtrise parfaitement les armes à feu et le combat au corps à corps.

ARMES: Long Couteau porte et utilise une grande variété d'armes à feu (pistolets, carabines, fusils de chasse, fusils à laser et canons miniatures).

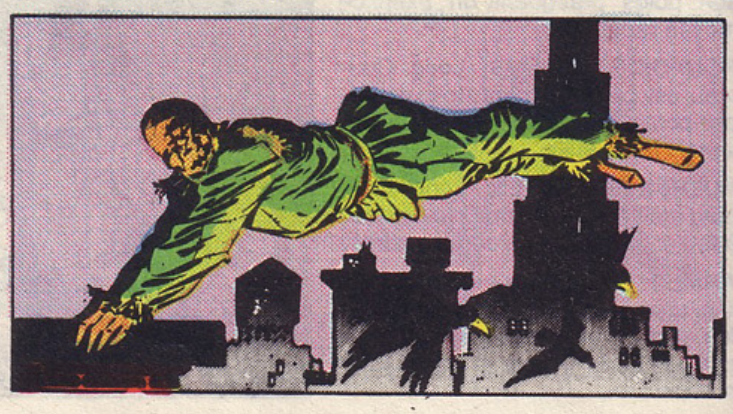




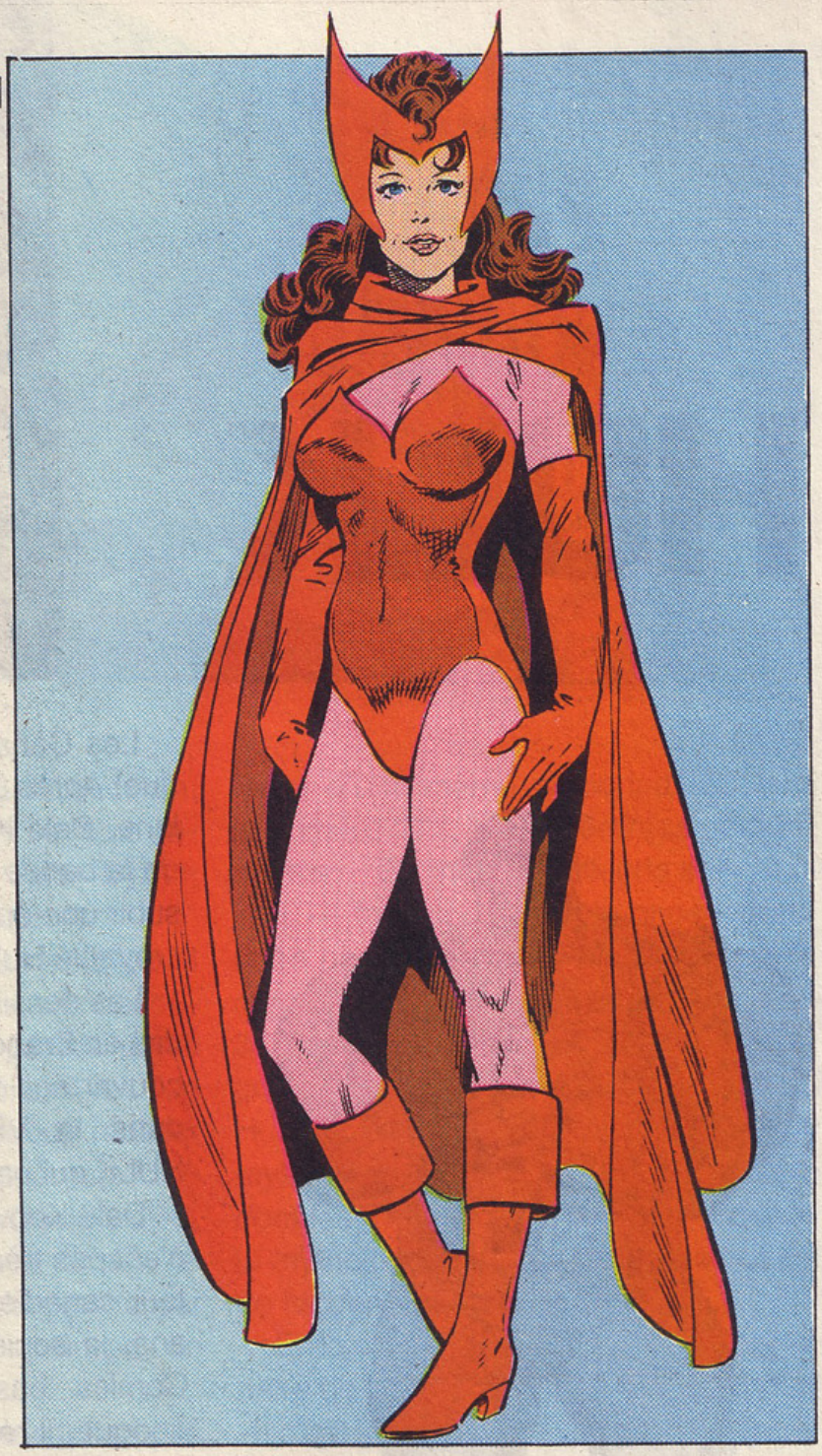
SCARECROW
(L'EPOUVANTAIL)

VERITABLE NOM: Ebenezer Laughton
PROFESSION: Ancien artiste de cirque aujourd'hui criminel professionnel
IDENTITE: Connue de la police
STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis avec casier judiciaire
AUTRES NOMS: L'Etrange Umberto
LIEU DE NAISSANCE: Rhinebeck, New York
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Ralph (son frère)
GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien homme de main du comte Néfaria et du Commandeur Masqué
BASE D'OPERATIONS: La région de New York
PREMIERE APPARITION: Tales of Suspense 51
ORIGINES: Ebenezer Laughton, jeune homme doté d'un corps souple et flexible, vit un jour un contorsionniste se produire dans un spectacle forain et, depuis lors, n'eut qu'une idée en tête: l'imiter. S'entraînant avec acharnement, Laughton parvint à tordre son corps dans toutes les positions possibles et imaginables, et à faire des numéros d'acrobatie. Après une audition, il décrocha un travail dans un spectacle de variétés où il prit le surnom de l'Etrange Umberto. Lors d'une représentation, Iron Man, poursuivant un voyou qui s'était emparé de la caisse, fit irruption dans le théâtre. Voulant se faire de la publicité, Laughton arrêta le voleur grâce à ses acrobaties. Il réalisa alors combien ses talents pouvaient lui être utiles pour s'enrichir en toute illégalité.
Il vola un costume d'épouvantail dans un magasin de déguisements, puis se glissa en douce dans la loge qu'il partageait avec un autre artiste pour y voler des corbeaux dressés qui le connaissaient et lui obéissaient. Pour son premier forfait sous son nouvel accoutrement, il choisit de dévaliser l'appartement d'un industriel riche et célèbre, Anthony Stark. Venu dérober argent et objets de valeur, il tomba sur des documents top secret et décida de les vendre au plus offrant. Ce vol l'amena à affronter l'alter ego d'Anthony Stark, Iron Man, et le conduisit en prison.
Le comte Néfaria l'en fit sortir et l'associa à l'Anguille, l'Homme-Plante et le Porc-Epic pour racketter Washington. Le plan du comte échoua et l'Epouvantail et ses acolytes prirent la fuite. Ils furent ensuite recrutés par le Commandeur Masqué pour combattre Captain America et le Faucon qui leur infligèrent une défaite cinglante.
Purgeant une peine de prison de plusieurs années dont une en isolement total, et nourrissant une haine sans égale pour tous ses ennemis, l'Epouvantail en perdit la raison. Il fut libéré sur parole et lança une campagne contre les partisans de l'Alliance pour une Amérique forte. Il réussit à en éliminer deux et à mettre la main sur les fonds d'un téléthon avant que Captain America ne l'arrête. Aujourd'hui, l'Epouvantail est de nouveau en prison.
TAILLE: 1,80 m **YEUX:** Marron
POIDS: 74 kg **CHEVEUX:** Bruns
POUVOIRS: L'Epouvantail s'accompagne d'un groupe de corbeaux qu'il a dressés et qui obéissent à ses ordres selon des gestes et des intonations bien définies. Ils peuvent attaquer et même tuer une cible vivante désignée. Ils se jettent sur quiconque s'en prend à l'Epouvantail ou pointe une arme contre lui. Ils savent aussi trouver et voler les bijoux et objets de valeur que l'Epouvantail leur désigne.





SCARLET WITCH
(La Sorcière Rouge)



VERITABLE NOM: Wanda

PROFESSION: Aventurière

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Ex-citoyenne de Transia, naturalisée américaine, casier judiciaire vierge

AUTRES NOMS: Wanda Frank, Wanda Maximoff

LIEU DE NAISSANCE: Montagne de Wundagore, Transia, Europe

SITUATION DE FAMILLE: Mariée

PARENTS CONNUS: Vision (mari), Pietro (frère, alias Vif Argent), Magnéto (père), Magda (mère), Django Maximoff (père adoptif, décédé), Marya Maximoff (mère adoptive, décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre de la Confrérie des Mauvais Mutants, ex-membre de réserve des Vengeurs, membre des Vengeurs de la Côte Ouest

BASE D'OPERATIONS: Palos Verdes, Californie (Q.G. des Vengeurs de la Côte Ouest)

ORIGINES: La Sorcière Rouge est la fille du mutant Magnus et de la gitane Magda qui avait fui le mutant alors qu'elle était enceinte. Wanda et son frère jumeau Pietro naquirent en Transia. Ils ont ignoré pendant longtemps l'identité de leurs vrais parents et croyaient être les enfants d'un couple d'Américains, Robert et Madeline Frank. Ils furent confiés à un couple de gitans, Django et Marya Maximoff, qui s'occupèrent d'eux comme s'ils étaient leurs enfants. A l'adolescence, Wanda et Pietro réalisèrent qu'ils possédaient des pouvoirs (Wanda découvrit qu'elle pouvait provoquer des phénomènes inhabituels). Quand Django Maximoff dut voler de la nourriture pour nourrir sa famille, des villageois attaquèrent le campement des gitans. Pietro utilisa alors sa vitesse exceptionnelle pour s'enfuir avec sa soeur. Le traumatisme causé par ces événements leur fit perdre la mémoire jusqu'à l'âge adulte. Un jour, Wanda mit accidentellement le feu à une maison avec son pouvoir Hex, qu'elle ne savait pas contrôler, et Pietro et elle furent victimes des violences de la foule. Mais Magnéto (qui ignorait être leur père) vint à leur secours. Puis, il les engagea dans la Confrérie des Mauvais Mutants sous le nom de Sorcière Rouge et Vif Argent. Pendant plusieurs mois, ils furent contraints d'y rester, mais ils profitèrent de l'absence de Magnéto pour proposer leur candidature aux Vengeurs. Ils furent engagés comme remplaçants en même temps qu'Oeil de Faucon. Pendant son séjour chez les Vengeurs, Wanda fut initiée à la sorcellerie par Agatha Harkness qui l'aida à se concentrer et à exercer un meilleur contrôle sur son pouvoir Hex. Puis, elle rencontra le sunthéroïde vision. Ils se marièrent et devinrent membres de réserve. Pendant les Guerres Secrètes, Vision prit la direction des Vengeurs. Grâce à son pouvoir de changer les probabilités d'un événement, la Sorcière Rouge tomba enceinte et accoucha de deux jumeaux, Thomas et William. Vision fut par la suite démantelé puis remonté, mais sans les circuits mémoriels de Wonder Man qui l'avaient fait tomber amoureux de Wanda. Cette dernière ne représentant plus rien pour lui, il a regagné les Vengeurs de la Côte Est. Wanda a réalisé que ses jumeaux n'avaient jamais réellement existé. Ils ont maintenant disparu. Wanda, qui avait perdu son pouvoir Hex pendant une aventure qui l'avait opposée à Immortus, l'a retrouvé il y a peu pour sauver son frère menacé d'être robotisé par Ultron-13.

TAILLE: 1,68 m **POIDS:** 58,5 kg **YEUX:** Bleus **CHEVEUX:** Auburn

POUVOIRS: Wanda possède le pouvoir d'altérer les champs de probabilité. En associant certains gestes à la concentration mentale, elle crée une sphère-hex qui cause une perturbation au niveau moléculaire de l'objet visé. Elle peut par exemple provoquer la combustion spontanée de tout corps inflammable, la décomposition accélérée de corps organiques ou non, l'évacuation de l'air contenu dans un volume, etc.

SCORPION
(LE SCORPION)

VERITABLE NOM: Mac Donald "Mac" Gargan

PROFESSION: Ancien détective privé, actuellement professionnel du crime

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Membre des Maîtres du Mal III, ancien partenaire de Mr. Hyde

PREMIERE APPARITION: Amazing Spider-Man 20

ORIGINES: Le détective privé Mac Donald Gargan fut engagé par J. Jonah Jameson pour découvrir comment Peter Parker obtenait ses photos de l'Araignée. Un scientifique, le docteur Farley Stillwell, ayant découvert le moyen de doter une personne de super-pouvoirs, Jameson lui offrit 10 000 $ ainsi qu'à Gargan pour que ce dernier accepte de subir un traitement dans le but de développer des super-pouvoirs qui lui permettraient de vaincre l'Araignée. Les deux hommes acceptèrent l'offre. Gargan subit donc une série de traitements chimiques et radiologiques puis, équipé d'un costume spécial et d'une queue contrôlée cybernétiquement que le Bricoleur avait conçue, le Scorpion partit à la recherche de l'Araignée. Stillwell constata alors que les animaux qu'il avait utilisés pour ses expériences développaient un comportement psychotique et il voulut administrer un antidote à Gargan. Mais il mourut sans y parvenir. Gargan devint alors un criminel et fut vaincu par l'Araignée. Libéré sur parole, le Scorpion fut engagé par un mystérieux personnage pour suivre l'agent du SHIELD, Sharon Carter. Il fut fait prisonnier mais racheté par l'androïde Mr. Kline en même temps que Mr. Hyde. Kline fabriqua des androïdes à leur image qu'il fit se battre contre Daredevil. Ils furent finalement arrêtés grâce à Captain America et au Faucon.
Le Scorpion s'évada et voulut se venger de Jameson, responsable de sa transformation. Son équilibre mental se dégrada et il se mit à croire qu'il ne pouvait plus retirer son costume. Il fut arrêté et il pensa que feindre un déséquilibre mental allègerait sa peine. Il fut envoyé dans un hôpital psychiatrique dont il s'échappa. Il essaya à nouveau de se venger de Jameson et fut vaincu par Captain America et l'Araignée. Il fit partie ensuite de l'équipe de Tête d'Oeuf, les Maîtres du Mal III, et fut une nouvelle fois arrêté. Il s'échappa encore et kidnappa le fils et la fiancée de Jameson, mais grâce à l'Araignée il fut mis sous les verrous.

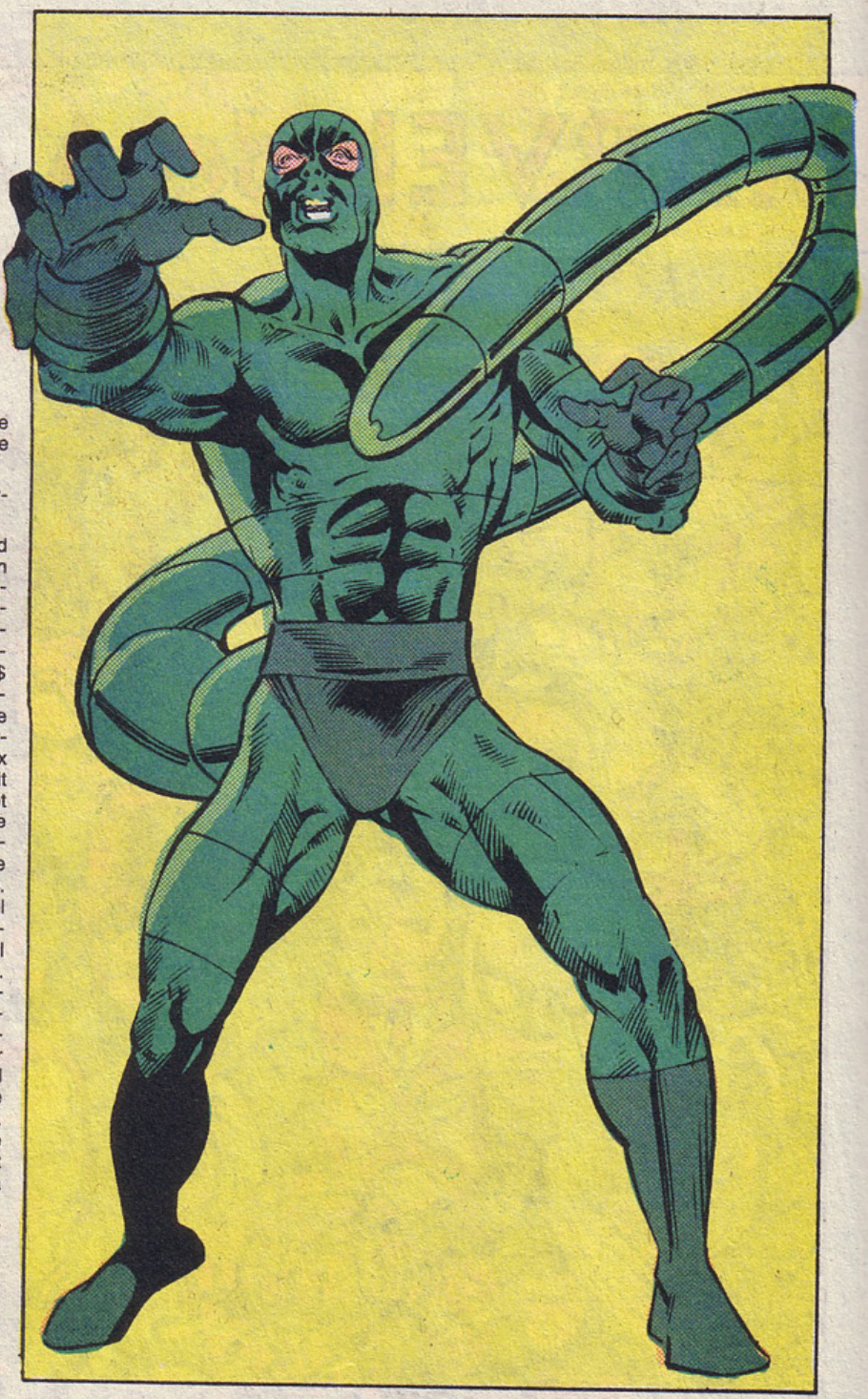
TAILLE: 1,88 m

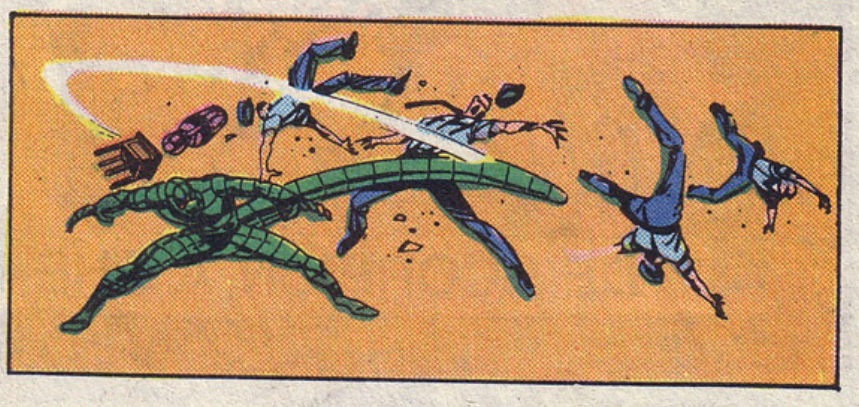
POIDS: 99 kg

YEUX: Marron

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Le Scorpion a une force surhumaine qui lui permet de soulever environ 15 tonnes dans des conditions optimales. Sa vitesse, son endurance et son agilité sont elles aussi exceptionnelles.





SEFTON, AMANDA

VERITABLE NOM: Jimaine Szardos

PROFESSION: Hôtesse de l'air

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne allemande naturalisée américaine, sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun connu

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Margali Szardos (mère), Stefan Szardos (frère, décédé), Kurt Wagner (frère adoptif)

GROUPE D'APPARTENANCE: X-Men

BASE D'OPERATIONS: New York City

PREMIERE APPARITION: X-Men 98

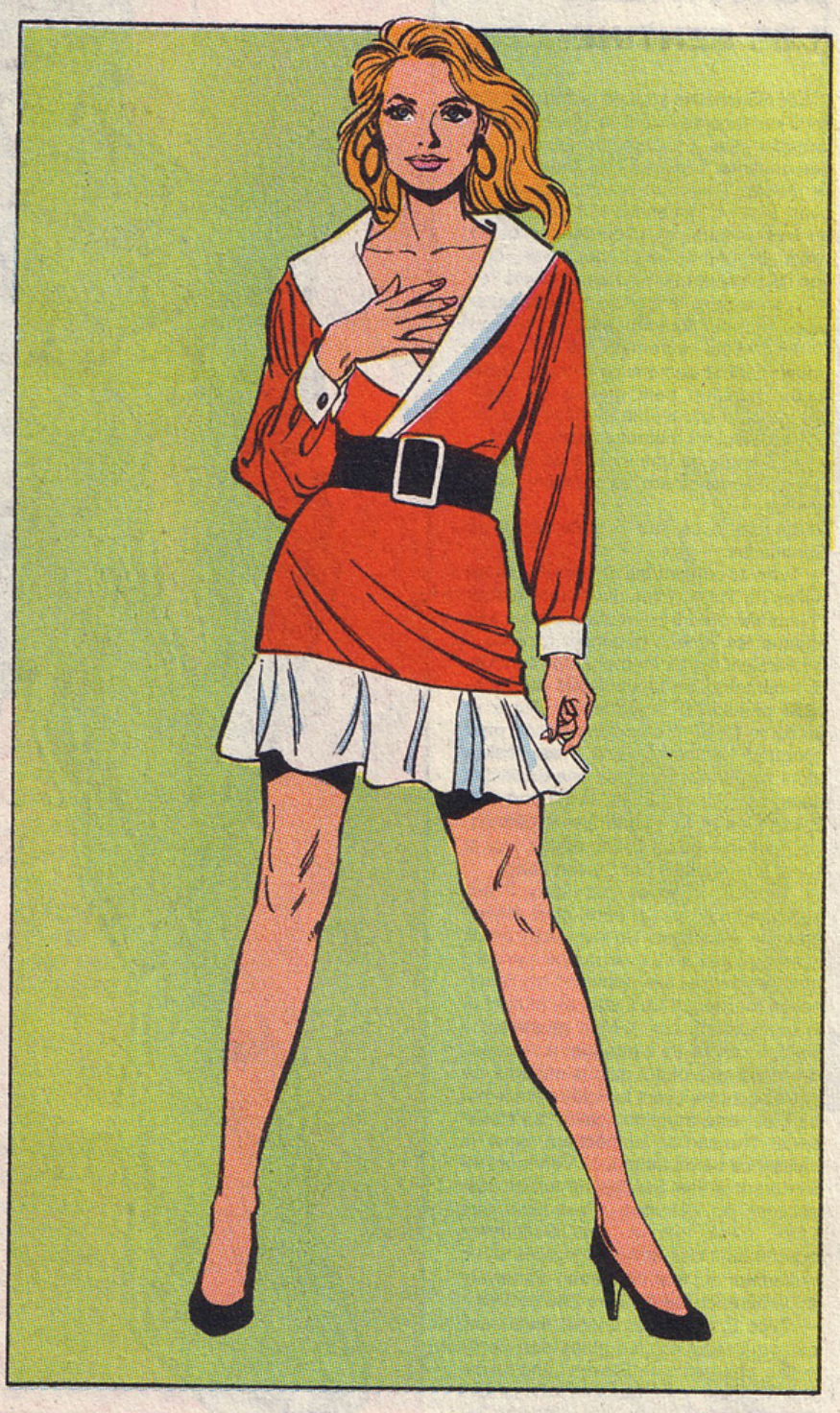
ORIGINES: Jimaine est la fille de la puissante reine gitane et sorcière Margali Szardos, qui avait aussi un fils, Stefan. Margali trouva un jour le jeune mutant Kurt Wagner, le futur X-Man dénommé Diablo, auprès de ses parents mourants, et l'emmena dans le petit cirque où elle était cartomancienne. Kurt grandit heureux, entouré de Jimaine et Stefan, et devint l'acrobate vedette du cirque. Plus tard, un millionnaire texan, Amos Jardine, racheta le cirque pour inclure ses meilleurs éléments dans sa propre troupe. Mais il voulait exhiber Kurt comme un monstre en raison de son apparence, et ce dernier s'enfuit à Winzeldorf, où se trouvait Stefan. Il découvrit que Stefan était devenu fou et avait tué des enfants. En essayant de le neutraliser, il lui brisa accidentellement le cou. Les habitants du village le prirent pour un démon et il ne dut la vie qu'à l'intervention du Pr Xavier, qui voulait l'engager dans les X-Men. Ils se rendirent au cirque pour expliquer à Margali les tristes événements, mais elle était absente. Jimaine, qui était tombée amoureuse de Kurt, le suivit en Amérique et prit la nouvelle identité d'Amanda Sefton. Utilisant ses pouvoirs magiques pour qu'il ne la reconnaisse pas, elle revit Kurt et devint sa petite amie. Mais Margali, par vengeance, expédia Kurt dans une dimension qu'elle avait mystiquement créée sur le modèle de l'enfer décrit par Dante dans son poème "Inferno". Aidés par le Sorcier Suprême de la Terre, Dr Strange, les X-Men parvinrent à sauver Kurt. Après une confrontation avec Margali, tout rentra dans l'ordre. Au même moment, Amanda révéla son identité à Kurt, qui en fut ravi! Ensuite, elle se partagea entre lui et son métier, avant d'aider un jour les X-Men à combattre les Spectres Noirs, qui attaquaient le QG du mutant mystique Forge: sa maîtrise des forces magiques leur assura la victoire sur les Spectres. Quand Kurt, dépressif, commença à se détacher d'elle, leur relation prit fin. Amanda a récemment rejoint les X-Men pour les aider à combattre leurs ennemis cyborgs, les Reavers.

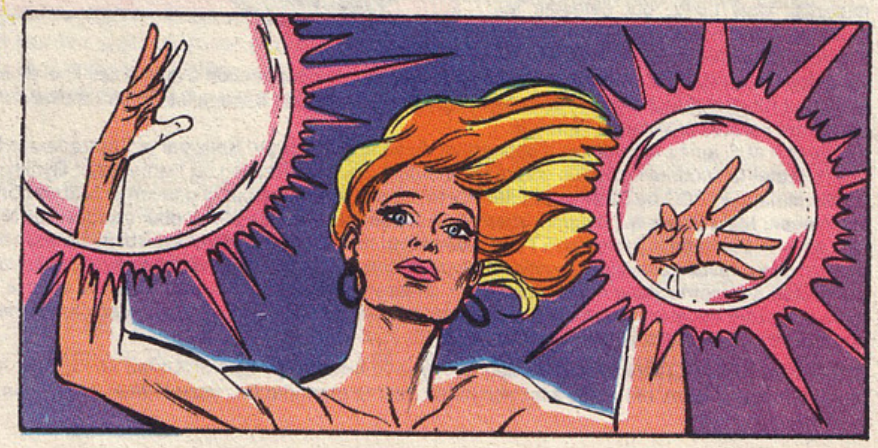
TAILLE: 1,67 m **YEUX:** Bleus

POIDS: 50 kg **CHEVEUX:** Blonds

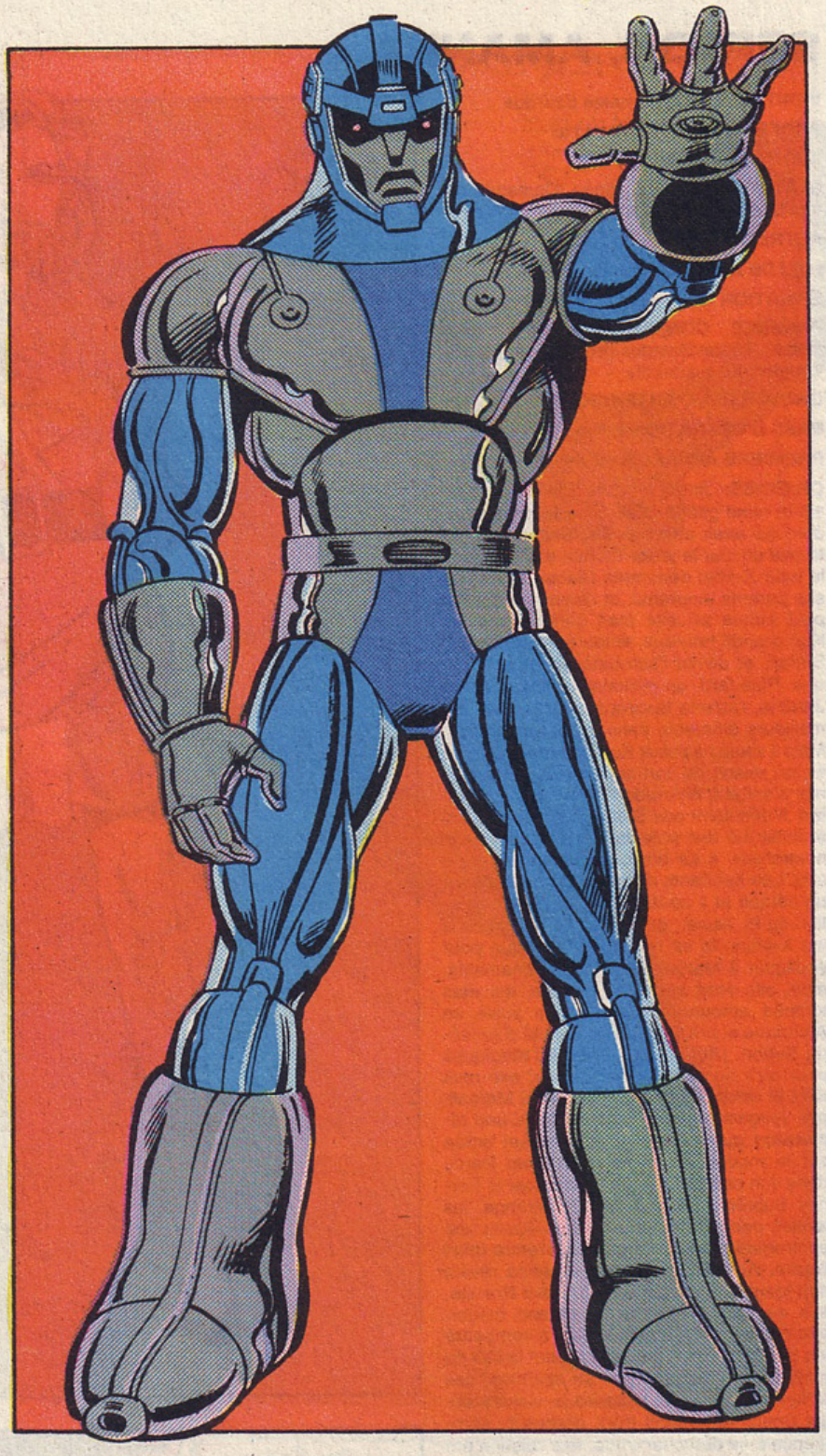
DEGRE DE FORCE: Amanda Sefton possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de son poids pratiquant un exercice moyen régulier.

POUVOIRS CONNUS: Amanda Sefton est une sorcière aux pouvoirs moyens, inférieurs à ceux de sa mère Margali. On ignore l'étendue de ses capacités magiques, mais elle a su rassembler une énergie suffisante pour vaincre les Spectres Noirs.





SENTINELS
(LES SENTINELLES)



Les Sentinelles sont de grands robots semi-humanoïdes dont la tâche est de localiser puis de capturer ou éliminer des mutants. Elles ont été créées par le Dr Bolivar Trask, un anthropologue qui avait aussi d'immenses connaissances en biophysique, en cybernétique et en robotique. Après avoir découvert que son fils Larry était un mutant, il étudia l'émergence dans le monde de cette puissante race de surhommes. Il en conclut qu'ils allaient sûrement utiliser leurs pouvoirs pour dominer le monde. Trask fonda alors un petit groupe de chercheurs pour prouver la menace que représentaient les mutants. Grâce à sa fortune, il engagea une équipe de spécialistes pour construire les premières Sentinelles.

Il existe à ce jour 5 générations de Sentinelles:

— Type 1: ce sont les Sentinelles originelles de Trask. Elles devaient protéger l'humanité contre les mutants, mais leur logique les amena à penser qu'elles y arriveraient mieux en prenant le contrôle des humains. Le Moule Initial (la Sentinelle principale) fit kidnapper Trask et voulut le forcer à créer une armée pour conquérir la race humaine. Trask réalisa alors son erreur et causa une explosion dans laquelle le Moule, la plupart des Sentinelles et lui-même furent détruits. Un nouveau Moule Initial, devait, par la suite, être réactivé par Steven Lang.

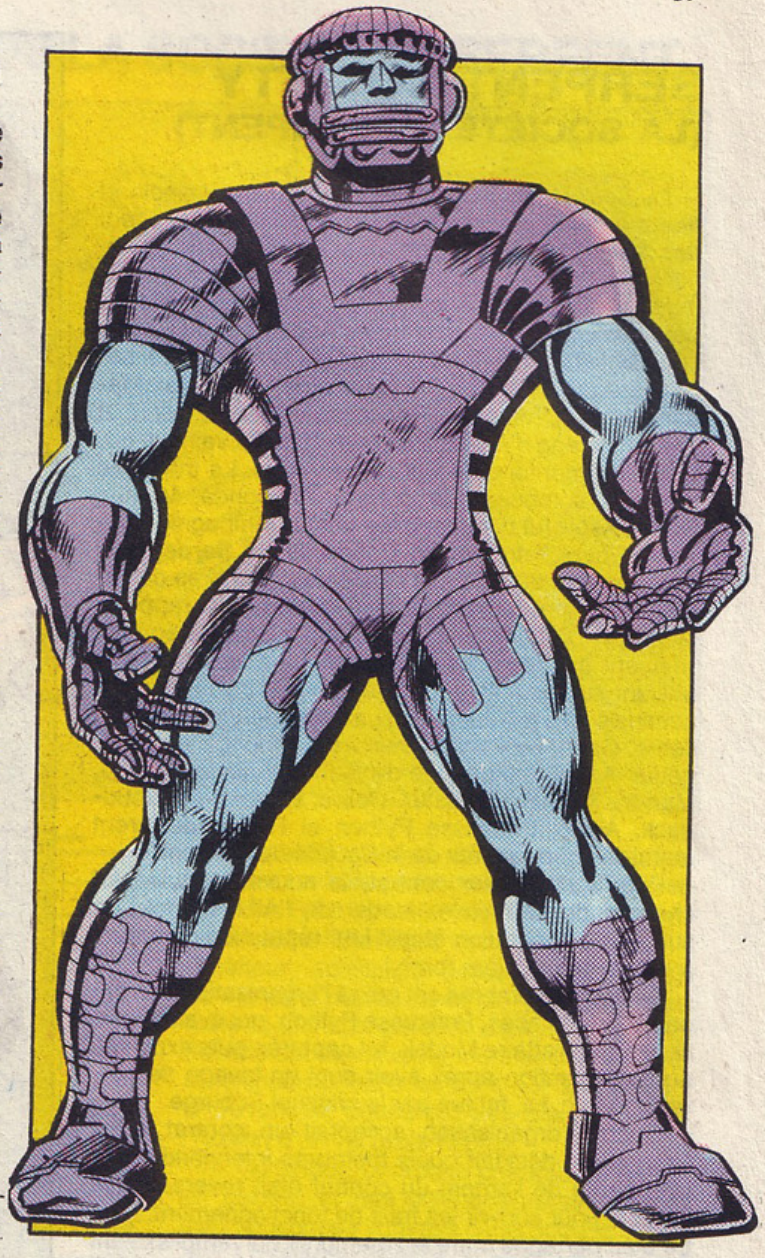
— Type 2: conçues par Larry Trask après la mort de son père, elles étaient presque invincibles. Un jour, Larry perdit le médaillon que lui avait donné son père pour neutraliser ses pouvoirs: les Sentinelles réalisèrent qu'il était un mutant et le capturèrent. Les X-Men réussirent à les convaincre de s'attaquer à la cause des mutations plutôt qu'aux mutants, ce qui les conduisit vers le Soleil dans le but de créer une éruption solaire qui stériliserait l'humanité, empêchant ainsi la naissance de mutants. Les Vengeurs intervinrent et les Sentinelles furent désactivées ou détruites. C'est alors que Larry Trask mourut. Ces Sentinelles possédaient des armes intégrées et un ordinateur qui leur permettait d'analyser et de parer celles de leurs adversaires.

— Type 3: le gouvernement américain, qui avait récupéré les plans des Sentinelles, chargea le Dr Steven Lang de définir l'origine des transformations des mutants. Mais Lang, qui détestait les mutants, eut ainsi accès aux notes de Trask et contacta le Cercle Intérieur du Club des Damnés, qui lui fournit les fonds nécessaires à la construction d'autres Sentinelles et d'un Q.G. basé dans une station orbitale. Mais tout fut détruit lors d'un affrontement avec les X-Men. Ces Sentinelles étaient moins performantes mais avaient une grande force, pouvaient voler et projeter de l'énergie.

— Types 4 et 5: après la tentative d'assassinat du sénateur Edward Kelly par la Confrérie des Mauvais Mutants, un projet fut mis sur pied pour assurer la sécurité nationale contre les mutants, sous la direction de Henry Peter Gyrich. Sebastian Shaw, un de ses conseillers lui-même mutant, et PDG de Shaw Industries, fut secrètement chargé par le gouvernement de construire des Sentinelles pour le Ministère de la Défense. Mais Shaw, qui dirigeait aussi le Club des Damnés, les utilisa pour attaquer les X-Men. Deux autres types de Sentinelles furent aussi créés dans le futur d'une Terre alternative, où le Sénateur Kelly avait bien été assassiné: la "série Oméga", dont les Sentinelles avaient des pouvoirs similaires à celles du type 2, complétés par des systèmes auto-réparateurs, et "Nemrod", Sentinelle très avancée, qui réussit à pénétrer dans notre réalité pour chasser les mutants. Nemrod fusionna avec le Moule Initial mais Dazzler réussit à l'exiler dans une autre dimension en lui faisant franchir le Seuil du Péril. Actuellement, des recherches sur de nouveaux types de Sentinelles se poursuivent à Shaw Industries.

PREMIERE APPARITION: type 1: X-Men 14 - type 2: X-Men 57 - type 3: X-Men 98 - type 4: X-Men 151 - type 5: New Mutants 2 - Sentinelles Oméga: X-Men 141 (elles sont nommées pour la première fois dans X-Men 202) - Nemrod: X-Men 191.

SENTRY (LA SENTINELLE)



La Sentinelle est un robot humanoïde fabriqué par les extraterrestres krees pour surveiller les différents avant-postes et dépôts militaires de leur empire et les points stratégiques au-delà. Le scientifique kree Bronek conçut le prototype de la Sentinelle au cour de l'année kree 1220 (il y a environ 80 000 ans), et le Conseil Suprême de l'Empire kree commença la production en masse à des fins militaires. La première Sentinelle postée dans le système planétaire de la Terre était la Sentinelle 213, un modèle de 9 m de haut, qu'on laissa dans un poste de surveillance sans intérêt, sur la planète Uranus. Lorsqu'un groupe d'exilés, descendants de la race humaine, qu'on appelle les Eternels, détruisit la Sentinelle et pilla l'avant-poste, l'Empire kree envoya une armada pour enquêter sur l'existence, dans le système solaire, d'individus doués d'intelligence. L'armada kree intercepta le petit groupe d'Eternels en route pour la Terre. Les survivants se réfugièrent sur Titan, la lune de Saturne, où ils créèrent une civilisation très perfectionnée.

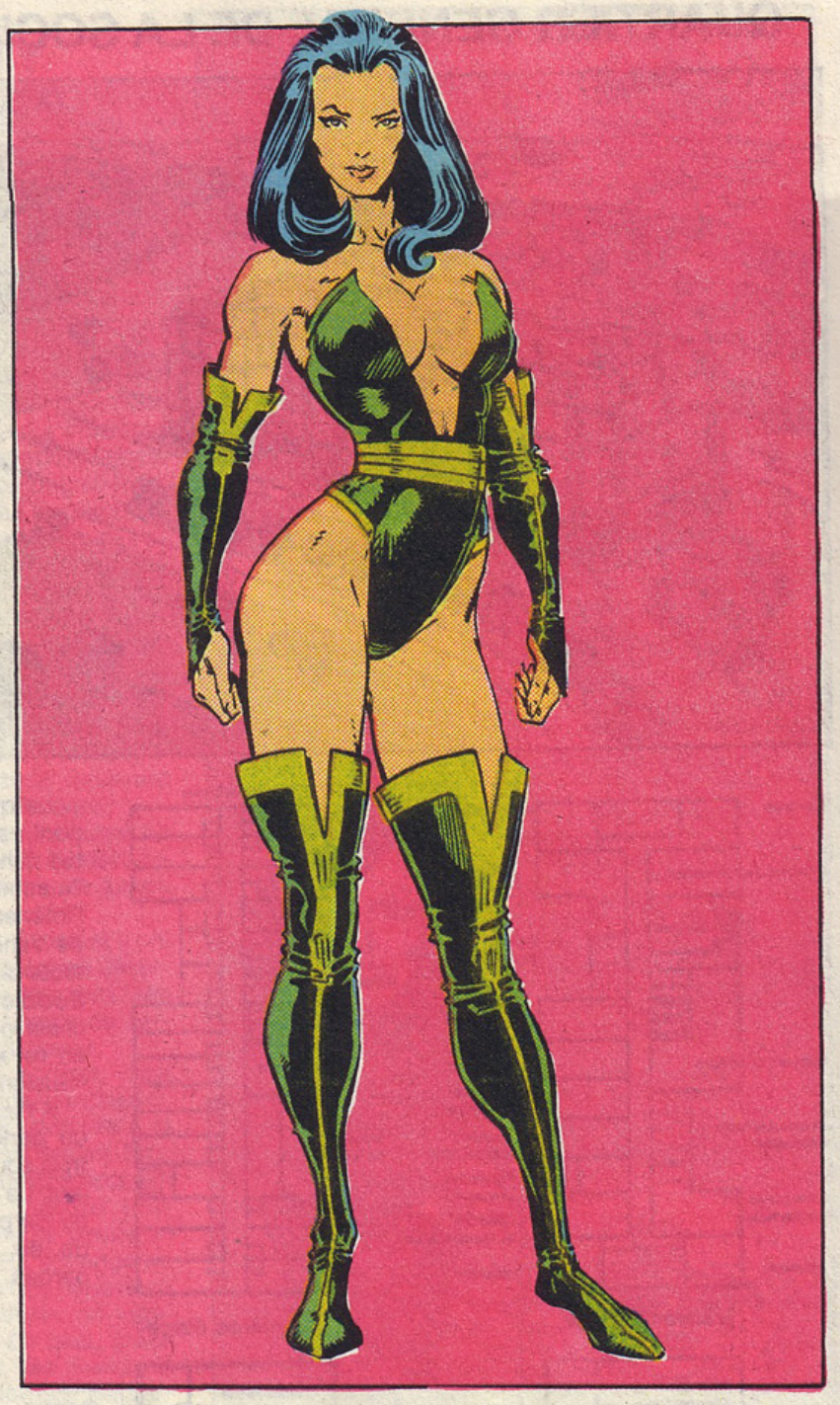
La deuxième Sentinelle postée dans notre système solaire fut la Sentinelle 459, modèle de 4,50 m de haut, qui accompagna une expédition scientifique kree sur la Terre. Elle était chargée d'enquêter sur la forme de vie terrestre la plus évoluée existant 25 000 ans auparavant. Sachant que la race humaine était capable d'engendrer des êtres aussi perfectionnés que les Eternels, les Krees décidèrent de lancer leurs propres expérimentations. Il en résulta une tribu génétiquement avancée que l'on appela plus tard les Inhumains. Quand l'expédition quitta la Terre, la Sentinelle 459 fut programmée pour surveiller les Inhumains, leurs progrès vers la civilisation afin de les utiliser pour de futures conquêtes. Quand le généticien Inhumain Randac découvrit le fluide mutagénique tératogène et testa sur lui ce produit modifiant les gènes, la Sentinelle s'activa et, pour la première fois, fit un rapport. Puis elle retourna dans sa cachette et y resta pendant des millénaires jusqu'au milieu du XXe siècle. L'archéologue Daniel Damian découvrit l'avant-poste souterrain de la Sentinelle sur une petite île du Pacifique Sud. Suite à cette intrusion, la Sentinelle fut réactivée et elle éveilla la curiosité des Quatre Fantastiques qui passaient des vacances dans la région. La Sentinelle les attaqua mais fut neutralisée. Après cette défaite de la Sentinelle, le dirigeant de l'Empire kree, Ronan l'Accusateur, se rendit sur la Terre.

La Sentinelle 459 se désactiva, fut faite prisonnière par l'armée américaine et emmenée à Cap Canaveral. Là, elle fut réactivée par le colonel Yon Rogg qui commandait une mission de reconnaissance kree sur la Terre, et la Sentinelle se déchaîna. Yon Rogg espérait que son subalterne, Captain Mar-vel, se ferait tuer dans un duel contre la Sentinelle, mais Mar-vel écrasa le robot. La Sentinelle fut réactivée plus tard par Ronan et utilisée dans un projet avorté d'inversion de l'évolution terrestre. Quand Ronan abandonna la Sentinelle, celle-ci resta inerte au pôle Nord jusqu'à ce que les agents krees Mac-Ronn et Tara la récupèrent et effacent ses programmations précédentes. Mais ils ne purent s'enfuir avec elle car leur vaisseau fut intercepté par des missiles SHIELD et ils furent obligés de larguer la Sentinelle. Celle-ci atterrit près de Mexico et se déchaîna de nouveau avant que Mar-vel ne la neutralise. La Sentinelle 459 fut détruite par Ronan lors de son troisième voyage sur la Terre.

Une troisième Sentinelle, la 9168, un modèle de 1,80 m, fut postée sur une île du Pacifique au cours d'une patrouille, il y a environ deux millénaires. Cette Sentinelle fut activée par le Conseil Suprême Kree pour servir de "stimulateur" à une créature d'une race inconnue en hibernation sur la Lune qui devait dévorer tout astronaute susceptible de s'introduire dans les ruines de la cité secrète kree située dans la zone bleue de la Lune. La Sentinelle 9168 fut vaincue par les Quatre Fantastiques et anéantie par un système de destruction à distance.

PREMIERE APPARITION: Sentinelle 459: FANTASTIC FOUR 64, alb. 6 et 44 (2ème édition) des FANTASTIQUES — Sentinelle 213: WHAT IF 26 - Sentinelle 9168: FANTASTIC FOUR 98, alb. 14 des FANTASTIQUES.

SERSI (CIRCE)



VERITABLE NOM: Circé

PROFESSION: Danseuse, comédienne, ancienne prestidigitatrice, hédoniste

IDENTITE: Le public sait que Circé est une Eternelle, mais beaucoup de gens refusent d'y croire.

STATUT LEGAL: Citoyenne d'Olympia, naturalisée américaine, casier judiciaire vierge

AUTRES NOMS: Sylvia Circé

LIEU DE NAISSANCE: Olympia, Grèce

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée, mais actuellement célibataire

PARENTS CONNUS: Helios (père), Persée (mère)

GROUPE D'APPARTENANCE: Eternels de la Terre

BASE D'OPERATIONS: New York City (elle a aussi vécu sur une île grecque, pendant l'Antiquité)

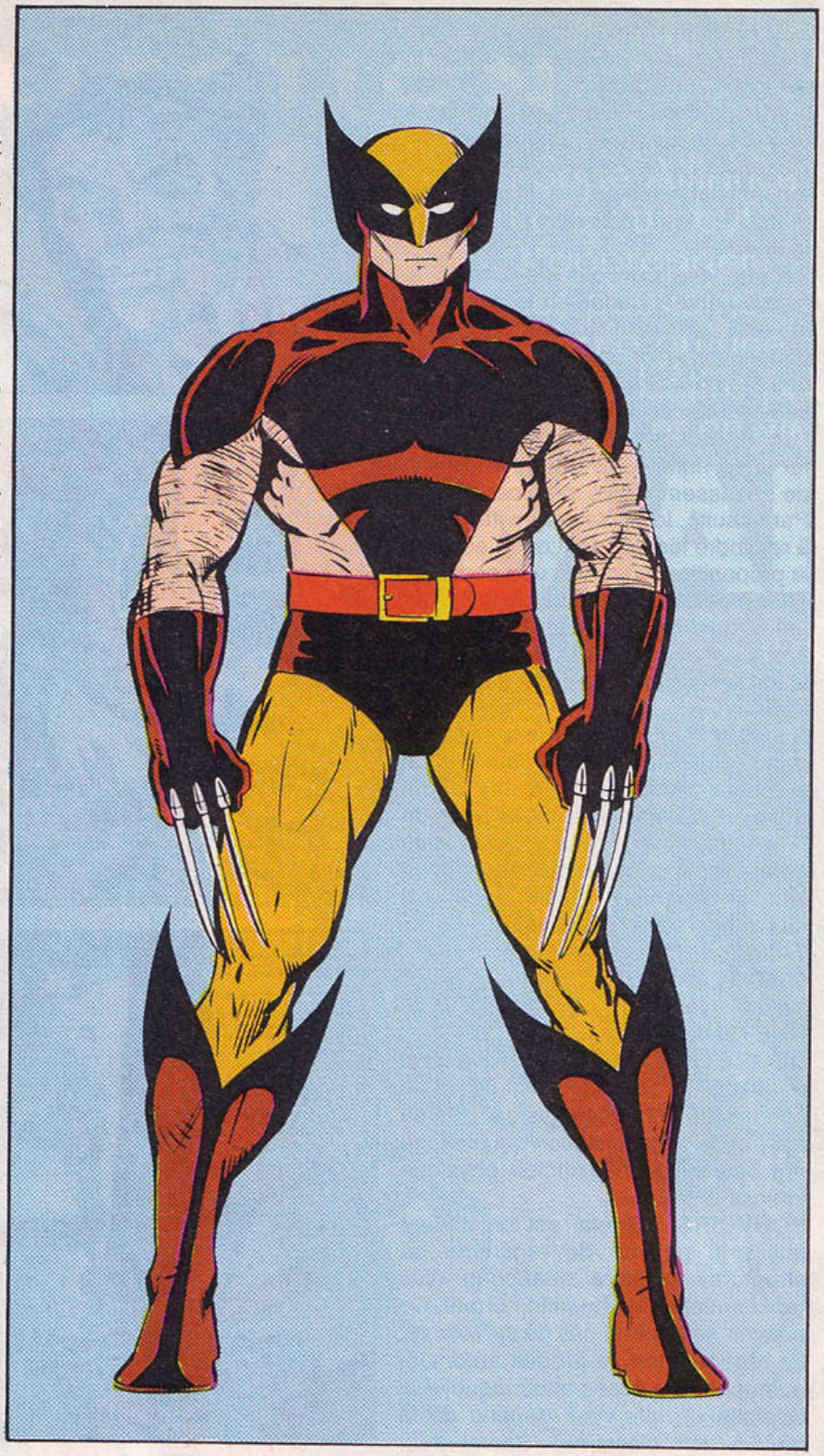
ORIGINES: Circé fait partie de la troisième ou quatrième génération d'Eternels, une branche de l'évolution voisine de l'humanité dont les membres possèdent une longévité exceptionnelle et des pouvoirs surhumains. Bien qu'âgée de plus de 4000 ans, Circé est considérée comme jeune parmi les Eternels. Hédoniste, Circé est toujours à la recherche du plaisir et elle est connue pour les fêtes qu'elle organise. Son potentiel psionique se situe au niveau cinq, degré maximum qu'un Eternel puisse atteindre. Elle est capable de transmuter la matière. Au 13ème siècle avant J.C., elle s'en servit contre les marins d'Odysseus qui avaient fait escale sur son île. Choquée par leur comportement, elle les avaient transformés en porcs. Odysseus, connu sous le nom d'Ulysse, qui était sous la protection de la déesse Athéna, réussit à la convaincre de lever sa punition.
Plusieurs siècles plus tard, Circé rendit aussi visite à Camelot sous le règne du roi Arthur Pendragon. Elle contribua à démasquer le mutant Maha Yogi, qui se faisait passer pour Merlin l'Enchanteur.
Depuis quelques années, Circé demeure la plupart du temps à Manhattan où elle donne des fêtes mémorables. A l'époque où Déviants et Eternels décidèrent de révéler leur existence, Circé dévoila qu'elle était une Eternelle et fit la démonstration de ses pouvoirs lors d'un cours de l'anthropologue Samuel Holden. Cependant, la plupart des gens se refusent à croire à l'existence de races surhumaines et croient qu'elle utilise des "effets spéciaux".
Quand les Eternels décidèrent de quitter la Terre, l'Uni-Cerveau, conscience collective des Eternels, décida que certains demeureraient sur Terre. Ce fut le cas de Circé, qui, depuis quelque temps, fait partie des Vengeurs.

TAILLE: 1,73 m **YEUX:** Bleus

POIDS: 63 kg **CHEVEUX:** Noirs

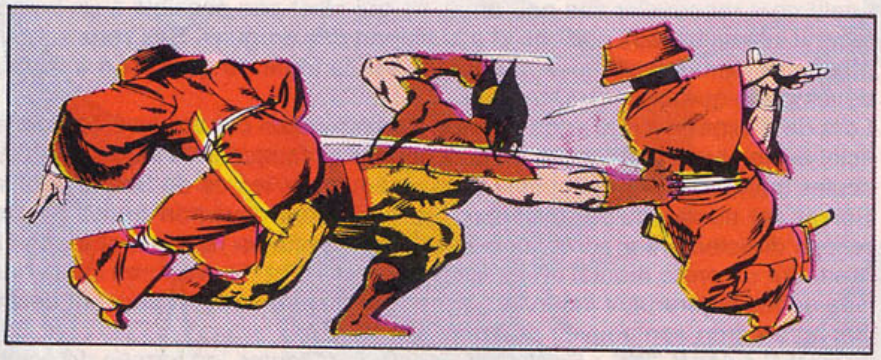
POUVOIRS: Circé possède la force d'une Eternelle de son âge et de sa constitution. Elle peut soulever (ou presser) environ 20 tonnes sans avoir à utiliser son pouvoir psionique de lévitation. Comme tout Eternel, sa force vitale est accrue par l'énergie cosmique et elle a un contrôle total sur son corps et ses fonctions vitales même lorsqu'elle est endormie ou inconsciente. En conséquence, elle est théoriquement immortelle, insensible à la maladie et au vieillissement et invulnérable à la plupart des blessures. Un Eternel ne peut être tué que si la blessure qu'on lui inflige éparpille une proportion suffisante de son corps ou s'il est frappé après avoir perdu le contrôle mental de son corps. Si Circé était blessée, elle pourrait régénérer l'organe endommagé ou manquant.
Elle peut supporter des températures extrêmes en se concentrant mentalement. Circé peut réorganiser les atomes et les molécules et donc changer la forme ou la substance d'un objet, transformer son apparence ou celle d'autrui ou projeter des illusions dans le cerveau de ses adversaires. Elle peut créer un être vivant à partir de matière inerte, mais cet être ne sera pas doté d'une volonté propre. Elle est capable de se téléporter ainsi que d'autres personnes. Elle peut se mettre en lévitation en manipulant les gravitons, de même qu'elle peut faire léviter des objets et des personnes. Elle peut voler en lévitation à la vitesse d'environ 1300 km à l'heure. Elle est capable de projeter de l'énergie cosmique à partir de ses yeux ou de ses mains. Ces rayons peuvent être lumineux, de force ou de chaleur. Leur portée maximum est de 60 mètres.

WOLVERINE
(SERVAL)



VERITABLE NOM : Logan
PROFESSION : Aventurier, ex-agent secret des forces armées canadiennes
IDENTITE : Connue de quelques membres du gouvernement canadien
STATUT LEGAL : Citoyen canadien résidant aux USA, sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Arme X
LIEU DE NAISSANCE : Inconnu
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : X-Men
BASE D'OPERATIONS : Ecole du Pr Xavier pour Jeunes Surdoués, Salem Center, Westchester County, New York
PREMIERE APPARITION : INCREDIBLE HULK 180
ORIGINES : Le passé de Serval est un mystère. On ne trouve aucune trace de sa naissance et comme son pouvoir d'auto-guérison ralentit son vieillissement, il est impossible de lui donner un âge. On a juste appris que Logan avait été capturé par un mystérieux professeur qui avait engagé deux scientifiques pour mener l'"expérience X", dont le but était de le transformer en être virtuellement indestructible. Serval connaît Dents de Sabre depuis des années, mais les circonstances de leur rencontre sont inconnues. Avant que son squelette soit renforcé d'adamantium et qu'il devienne agent secret, Serval a participé à une guerre avec un groupe du nom de Devil's Brigade.

Le squelette de Serval est enveloppé d'un métal artificiel indestructible appelé adamantium et développé par un savant américain, le Dr Myron MacLain. Après la Seconde Guerre mondiale, un savant japonais, Lord Dark Wind, inventa un procédé permettant de fixer l'adamantium sur l'os humain. Lord Dark Wind espérait créer ainsi une armée de guerriers invincibles. Mais ses notes furent volées et il dut recommencer ses travaux. On sait toutefois qu'un rapport traduit du Japonais et concernant la fixation de l'adamantium sur le squelette humain tomba entre les mains de James MacDonald Hudson, alors chef de la division H -une branche du gouvernement canadien qui allait former la Division Alpha.



En voyage de noces dans le parc national de Buffalo, Hudson et sa femme Heather furent attaqués par Logan. Heather l'ayant blessé avec un fusil, les Hudson ramenèrent Serval dans leur bungalow et James Hudson partit chercher des secours. Mais il se perdit dans une tempête de neige et entre-temps, Logan reprit connaissance et détacha ses liens. Heather se mit alors à l'admonester pour le dissuader de l'attaquer et Logan, en la menaçant, découvrit avec horreur qu'il avait des griffes. Persuadée qu'on les lui avait implantées contre sa volonté, Heather le réconforta.

Les Hudson prirent soin de Logan jusqu'à ce qu'il émerge de son état de choc et retrouve sa condition humaine, mais il est toujours sujet à des accès de folie furieuse et est incapable de se rappeler les circonstances dans lesquelles il a eu ses griffes et son squelette d'adamantium.

Informé des pouvoirs de Logan, le gouvernement canadien le nomma à la tête de la Division Alpha et dépensa une fortune pour perfectionner ses pouvoirs et l'aider à contrôler ses tendances bestiales. Logan prit le nom de code de l'Arme-X, mais il fut aussi surnommé Serval en raison de sa ressemblance avec cet animal. Par la suite, le Pr Xavier invita Logan à rejoindre les X-Men. Logan accepta la proposition, voyant là une occasion de s'éloigner d'Heather dont il était amoureux. Hudson et la Division Alpha essayèrent de le récupérer par la force mais leurs tentatives échouèrent.



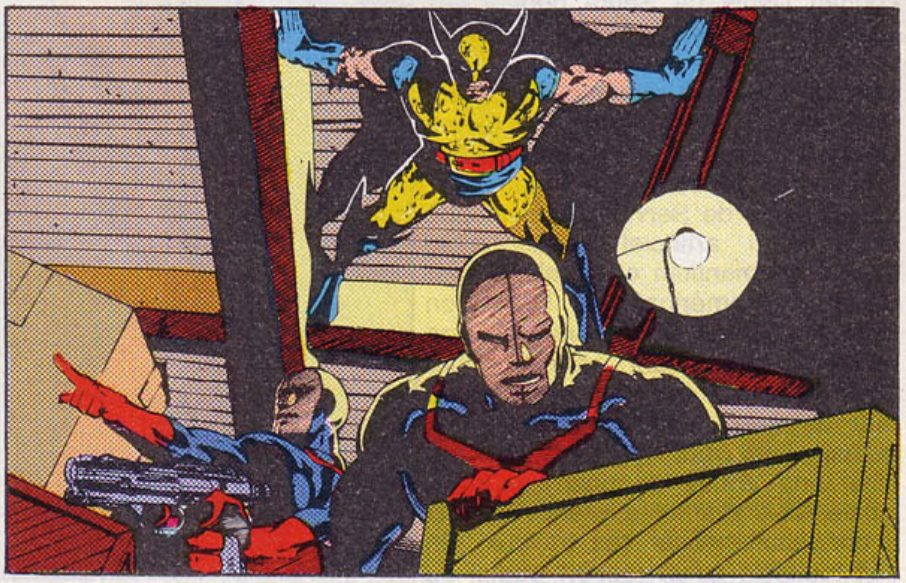




Serval a réussi à maîtriser ses tendances bestiales au cours d'un combat contre le caïd du crime Shingen Harada et la secte ninja de la Main. Il se fiança à la fille d'Harada, Mariko, mais elle rompit leur engagement après avoir été manipulée par le Cerveau.

TAILLE : 1,60 m
POIDS : 88 kg
YEUX : Noirs
CHEVEUX : Noirs

DEGRE DE FORCE : Serval possède la force normale d'un homme de son âge physique, de sa taille et de sa constitution qui pratique régulièrement un exercice physique intensif.



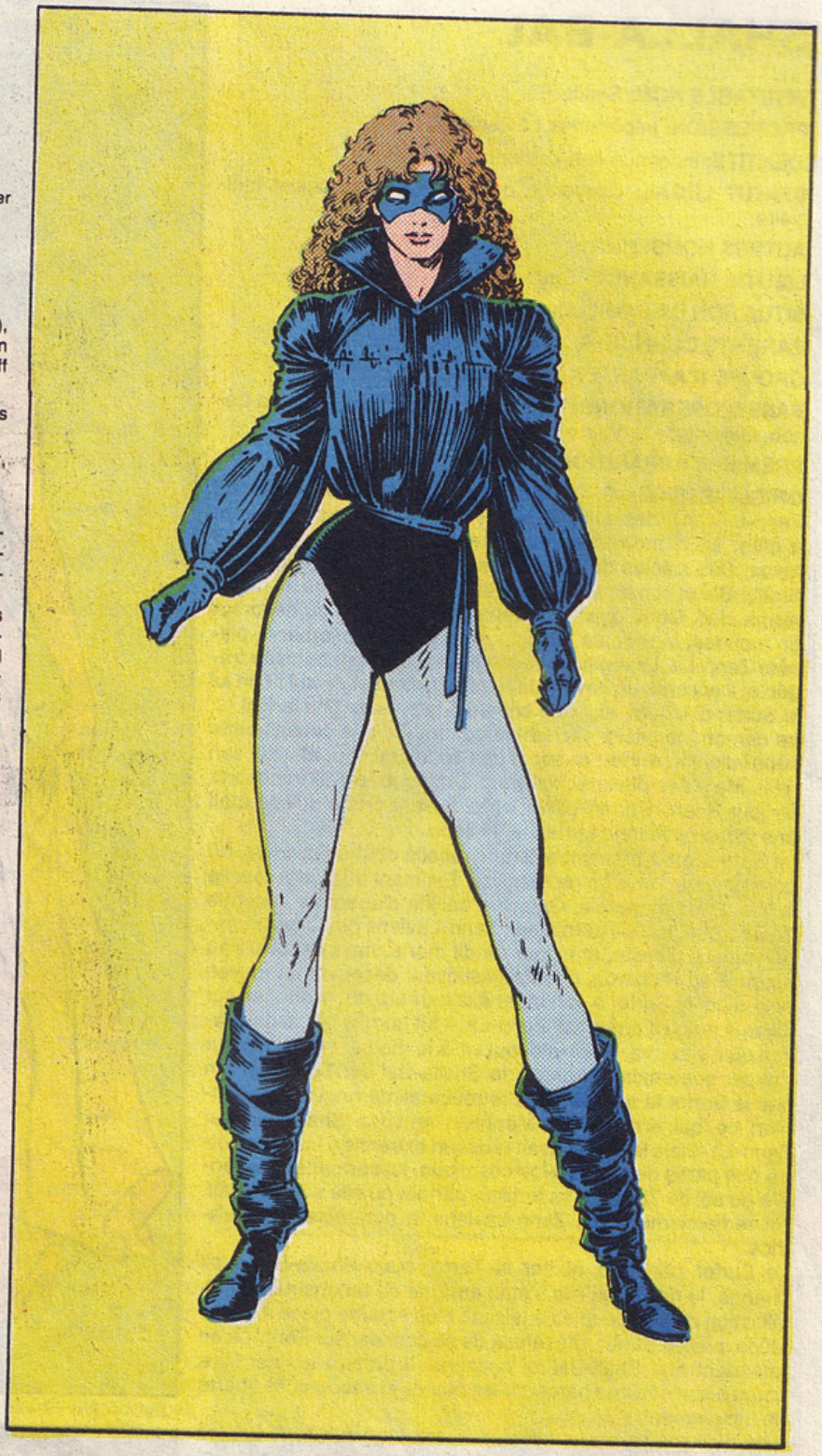
POUVOIRS : Serval est un mutant qui a le pouvoir de régénérer sa structure cellulaire beaucoup plus rapidement qu'un humain normal. Ce pouvoir ne dépend pas de sa volonté. La régénération se produit automatiquement. La vitesse avec laquelle la cicatrisation intervient dépend de la gravité des blessures. Serval peut également renouveler ses neurones, ce qui n'est pas possible à un humain normal. Son pouvoir d'auto-guérison le rend insensible aux poisons et à la plupart des drogues. Ses sens sont particulièrement aiguisés et comparables à ceux de certains animaux. Il peut trouver la trace de quelqu'un à l'odeur. Son ouïe est un tout petit peu moins développée que celle de Daredevil.

Lors de l'"expérience X", des bandes d'adamantium ont été insérées dans le squelette de Serval. Cet alliage artificiel est le plus résistant des métaux connus : pratiquement indestructible, il ne peut être entamé que par des particules subatomiques spéciales. En conséquence, les os de Serval sont incassables.

Serval est aussi équipé de griffes d'adamantium d'environ trente centimètres. Il a trois griffes à chaque bras, reliées directement à son squelette et à son système nerveux et logées sous la peau et les muscles des avant-bras. Sur un ordre mental de Serval, elles jaillissent d'ouvertures sur le dos de ses mains, au niveau des jointures. Ses griffes légèrement incurvées sont sa meilleure arme et peuvent déchirer toutes les substances. Récemment, Serval a perdu son pouvoir autoguérisseur.

AUTRES FACULTES : Serval est expert dans toutes les formes de combat à mains nues.

SHADOWCAT
(ETINCELLE)



VERITABLE NOM: Katherine ("Kitty") Pryde
PROFESSION: Etudiante, aventurière
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyenne américaine, casier judiciaire vierge, mineure
AUTRES NOMS: Ariel
LIEU DE NAISSANCE: Deerfield, Illinois
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Carmen (père, divorcé), Theresa (mère, divorcée), Samuel Prydeman (grand-père, décédé), Chava Rosanoff (grande-tante, décédée)
GROUPE D'APPARTENANCE: X-Men, puis Excalibur
BASE D'OPERATIONS: Phare d'Excalibur, Grande Bretagne
PREMIERE APPARITION: X-MEN 129

ORIGINES: Vers treize ans, Kitty Pryde commença à souffrir de violents maux de tête. C'était le symptôme de l'émergence de ses pouvoirs de mutante.
Grâce à son système de détection des mutants (Cerebro), le Professeur Xavier la repéra. Accompagné de Colossus, Tornade et Serval, il partit pour Deerfield avec l'intention de lui proposer d'intégrer son école pour jeunes mutants puis de faire partie des X-Men.
A l'insu du Professeur Xavier, un des Hellions (jeunes mutants de l'école dirigée par Emma Frost, du Club des Damnés) avait mis en place un système espion interceptant les informations de Cerebro. Le Club des Damnés apprit donc l'existence de Kitty Pryde et Emma Frost, la Reine Blanche, précéda les X-Men afin d'énrôler Kitty sous couvert de la prendre dans son école pour adolescents surdoués sans dévoiler à ses parents qu'elle était une mutante.
Quand Emma Frost arriva chez les Pryde, Kitty, en proie à un violent mal de tête, monta s'allonger dans sa chambre. Ayant fermé les yeux, elle souhaita que sa douleur disparaisse et c'est ce qui arriva. Elle ouvrit les yeux et se retrouva avec surprise couchée sur le sol du salon. Sans le savoir, elle avait "filtré" pour la première fois.

Au départ d'Emma Frost, Xavier, Colossus, Serval et Tornade arrivèrent et emmenèrent Kitty dans un bar afin de faire connaissance. Soudain, trois membres du Club des Damnés attaquèrent les X-Men. Effrayée, Kitty s'écarta et passa à travers un mur. Elle perdit connaissance. Pendant qu'elle était évanouie, les X-Men furent emmenés à bord du vaisseau du Club des Damnés. Kitty les retrouva, se dissimula à bord de l'appareil et les suivit aux Industries Frost, où Tornade la chargea de prévenir Phénix (Jean Grey), Cyclope et Diablo, qui libérèrent leurs amis prisonniers.
Après que le Professeur Xavier et Phénix eurent convaincu les parents de Kitty, celle-ci devint membre des X-Men. Sa valeur était tellement appréciée que lors de la création des Nouveaux Mutants (des adolescents comme Kitty), le Professeur Xavier préféra qu'elle demeure avec les X-Men. Kitty est toujours accompagnée du petit dragon Lockheed, qu'elle a rencontré sur une autre planète.
Après la disparition des X-Men, Kitty est devenue membre d'Excalibur.

TAILLE: 1,60 m **YEUX:** Noisettes
POIDS: 47 kg **CHEVEUX:** Bruns

POUVOIRS: Etincelle a le pouvoir de filtrer à travers la matière en faisant passer ses propres atomes dans les vides séparant les atomes de l'objet qu'elle traverse.
Elle peut également se rendre intangible en cas de danger. Les projectiles la traversent alors sans la blesser. En revanche, elle demeure vulnérable à des attaques psioniques ou mystiques. Etant incapable de respirer à l'intérieur des objets qu'elle filtre, ceux-ci ne doivent pas être trop longs à traverser. Elle peut aussi filtrer des personnes et, en utilisant son pouvoir, elle est capable de "marcher sur l'air". Par exemple, elle atteint le sommet d'un bâtiment comme si elle montait un escalier invisible. En maintenant un contact physique avec une personne ou un objet, elle peut lui faire accomplir la même chose qu'elle: filtrer ou "marcher sur l'air". Pour des raisons inconnues, Etincelle est physiquement vulnérable à l'épée mystique de Magie même lorsqu'elle filtre. Enfin, Etincelle est un petit génie de l'informatique et est en bonne condition physique grâce à sa pratique de la danse.

SHALLA-BAL

VERITABLE NOM: Shalla-Bal

PROFESSION: Impératrice de Zenn-La

IDENTITE: Inconnue des Terriens

STATUT LEGAL: Citoyenne de Zenn-La sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Helena

LIEU DE NAISSANCE: Zenn-La

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: La planète Zenn-La (système de Deneb, Galaxie de la Voie Lactée)

PREMIERE APPARITION: SILVER SURFER 1

ORIGINES: Shalla-Bal appartient à la race très ancienne des Zenn-Lavians, des extraterrestres humanoïdes qui réussirent à créer un monde idéal sans maladies, pauvreté et autres maux. Des siècles durant, les Zenn-Lavians, parmi lesquels Shalla-Bal et son amant Norrin Radd, vécurent dans un hédonisme oisif. Cette paix fut ébranlée par l'arrivée du dévoreur de mondes, le redouté Galactus, qui voulait absorber la planète Zenn-La. L'héroïsme de Norrin Radd empêcha cette tragédie: il accepta de devenir le héraut de Galactus, qui fit de lui le Surfer d'Argent, et d'être séparé à jamais de Shalla-Bal.
Le démon Méphisto, sachant la souffrance que causait cette séparation au Surfer, se servit de Shalla-Bal pour affaiblir son rival. Mais ses plans échouèrent à chaque fois. Il transporta un jour Shalla-Bal en Latvérie, lui faisant croire qu'elle était une jeune paysanne terrienne, Héléna.
Le Surfer, qui s'était entre-temps rebellé contre Galactus, fut consigné sur Terre en représailles. Estimant que cette révolte le libérait de sa parole, Galactus décida d'absorber l'énergie de Zenn-La, mais il permit aux Zenn-Lavians de quitter auparavant leur planète, et la leur rendit morte, mais entière. Peu après, Red Richards, des Fantastiques, découvrit un moyen pour aider le Surfer à échapper à la barrière qui le retenait sur Terre. Lorsqu'il arriva sur Zenn-La, il fut horrifié par la désolation qu'il y trouva. Méphisto, qui vit là le moment propice pour frapper son ennemi, transporta Shalla-Bal sur Terre, certain que le Surfer la suivrait et se retrouverait de nouveau prisonnier, ce qui arriva. Puis Méphisto renvoya Shalla-Bal sur Zenn-La. Mais le Surfer avait réussi in extremis à lui transmettre une partie de son pouvoir cosmique, lui permettant de rendre au sol de Zenn-La sa fertilité, partout où elle se déplaçait. En remerciement, les Zenn-Lavians la nommèrent impératrice.
Le Surfer parvint à quitter la Terre, mais Shalla-Bal avait changé: le devoir qu'elle s'était assigné de reconstruire la civilisation de son peuple ne laissait plus aucune place à sa relation avec le Surfer, qui refusa de se confiner sur Zenn-La en attendant que Shall-Bal lui revienne. Il préféra donner libre cours à son désir de parcourir les étoiles et savourer sa liberté de mouvement.
Bien qu'il soit plusieurs fois depuis retourné sur Zenn-La, les perspectives d'une réunion définitive entre lui et Shalla-Bal sont faibles.

TAILLE: 1,75 m **YEUX:** Bleus

POIDS: 57 kg **CHEVEUX:** Noirs

DEGRE DE FORCE: Shalla-Bal possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de son poids pratiquant un exercice régulier modéré. La force moyenne des Zenn-Lavians est inconnue, mais on pense qu'elle est comparable à celle des Terriens.

POUVOIRS: Shalla-Bal n'a pas de super-pouvoir inné. Sa capacité de recréer l'écosystème sur Zenn-La provient du fragment de pouvoir cosmique que lui a donné le Surfer. Maintenant que cette tâche est accomplie, on ignore si son corps a conservé cette capacité.





SHANNA THE SHE-DEVIL
(SHANNA LA DIABLESSE)



VERITABLE NOM: Shanna O'Hara Plunder (Lady Plunder)

PROFESSION: Ancienne vétérinaire écologiste, aujourd'hui aventurière

IDENTITE: Connue du public

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

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Zaïre, Afrique

SITUATION DE FAMILLE: Mariée

PARENTS CONNUS: Lord Kevin Plunder (alias Ka-Zar, époux), Gerald O'Hara (père, décédé), Patricia O'Hara (mère, décédée), Robert O'Hara (oncle), Parnival Plunder (alias le Pillard, beau-frère, supposé mort), Mele (époux, décédé), Leila (belle-fille, décédée).

GROUPE D'APPARTENANCE: Partenaire de Ka-Zar

BASE D'OPERATIONS: Anciennement la réserve de Dahomey, Afrique, puis la Terre Sauvage et Pangéa; aujourd'hui mobile

PREMIERE APPARITION: SHANNA THE SHE-DEVIL 1

ORIGINES: Shanna O'Hara est la fille unique de Gerald O'Hara, riche américain propriétaire d'exploitations agricoles et de mines de diamants à travers toute l'Afrique. Née en Afrique, Shanna y vécut tout enfant avec ses parents, dans une zone entourée de jungle.
Quand Shanna eut six ans, le léopard apprivoisé de sa mère s'en prit au bétail de Gerald O'Hara. Celui-ci voulut abattre l'animal mais il rata sa cible et tua sa femme, sous les yeux de Shanna horrifiée. Cet incident, qui fit de Shanna une ennemie à vie des armes à feu, bouleversa tant la fillette que son père décida de l'envoyer vivre aux Etats-Unis chez des parents. L'éducation de Shanna fut financée par la fortune de son père. Athlète superbe, elle envisagea même de participer aux Jeux Olympiques. Elle se spécialisa en biologie et passa finalement un doctorat en médecine vétérinaire.
Shanna fut embauchée au zoo municipal de Central Park à New York où elle éleva une femelle léopard surnommée Juiani qui devint son amie. Malheureusement, celle-ci mourut dans un accident, laissant deux petits, Ina et Biri. Shanna préféra quitter le zoo et partit dans la réserve de Dahomey en Afrique, emportant dans ses bagages Ina et Biri.
Shanna revêtit la fourrure de Juiani pour que les petits reconnaissent l'odeur de leur mère. Ses prouesses athlétiques, son tempérament de feu et sa rousse crinière lui valurent bientôt le surnom de "Shanna la Diablesse". Mais la tragédie allait encore la frapper. Son père fut kidnappé et assassiné. Shanna, à son tour, fut enlevée et emmenée en Terre Sauvage, une jungle enfouie au coeur de l'Antarctique, par le sorcier Malgato. C'est là que Shanna rencontra pour la première fois son futur époux, Lord Kevin Plunder alias Ka-Zar. Ensemble, ils se débarrassèrent de Malgato. Commença alors pour Shanna une errance entre les Etats-Unis et l'Afrique. Elle travailla quelque temps pour le S.H.I.E.L.D. avant de se réfugier dans l'endroit le plus inaccessible de tous, la Terre Sauvage où elle vécut une passion orageuse avec Ka-Zar.
Un jour, Shanna échappa à un gigantesque serpent grâce à Mele, un humanoïde arboricole qui vivait en Pangéa, une autre région cachée de l'Antarctique. Croyant Mele inconsolable de la mort de sa fille Leila, Shanna l'épousa. Mais Mele mourut peu après dans un accident et Shanna revint auprès de Ka-Zar.
Né en Angleterre, Ka-Zar fut abandonné tout jeune en Terre Sauvage et, au fil des années, se fit à la vie dans la jungle. Mais au contact de Shanna, il commença à s'imprégner de la culture occidentale qui n'était pas pour lui déplaire. Finalement, Ka-Zar et Shanna se marièrent et Shanna tomba enceinte.
Récemment, le ravageur de planètes Terminus a détruit en grande partie le régulateur de climat qui maintient la jungle tropicale dans la zone polaire. La Terre Sauvage et Pangéa disparurent sous une couche de neige et de glace. Les Vengeurs purent secourir Ka-Zar et Shanna et les escorter jusqu'à New York. Le Maître de l'Evolution ayant redonné à la Terre Sauvage son aspect primitif, Ka-Zar et Shanna s'y sont réinstallés avec leur enfant.

TAILLE: 1,55 m **YEUX:** Noisette

POIDS: 63 kg **CHEVEUX:** Roux

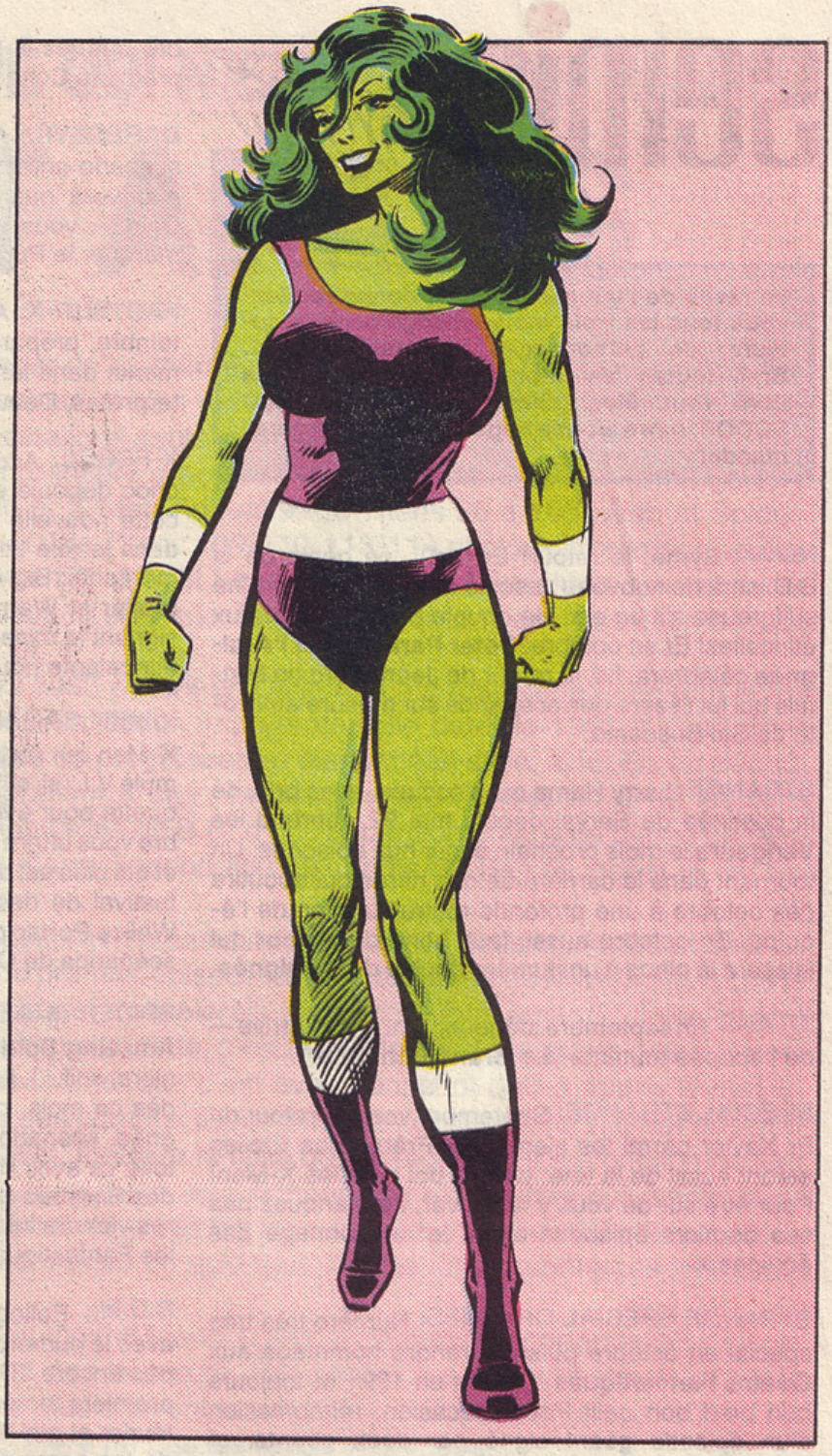
DEGRE DE FORCE: Shanna a la force normale d'une femme de son âge et de sa taille qui fait beaucoup d'exercice physique.

POUVOIR: Aucun

AUTRES FACULTES: Shanna la Diablesse est une magnifique athlète, d'une extrême agilité et dont les techniques de chasse, de dépistage et de combat sont très élaborées.
Shanna a une formation de vétérinaire et a un très bon contact avec les animaux sauvages.

ARMES: Shanna porte un couteau de chasse en acier, de style Bowie, avec un manche de bois.

SHE-HULK
(MISS HULK)



VERITABLE NOM: Jennifer Walters

PROFESSION: Aventurière professionnelle, ancienne avocate de la défense

IDENTITE: Secrète, mais Miss Hulk fait peu d'efforts pour la cacher.

STATUT LEGAL: Citoyenne des Etats-Unis sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Los Angeles, Californie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Morris Walters (père), Elaine Walters (mère, décédée), Robert Bruce Banner (cousin), Elizabeth ("Betty") Ross Banner (cousine par alliance), Brian Banner (oncle par alliance, apparemment décédé), Rebecca Banner (tante, décédée).

GROUPE D'APPARTENANCE: Vengeurs, Fantastiques

BASE D'OPERATIONS: New York City, auparavant, Los Angeles

PREMIERE APPARITION: SHE HULK 1

ORIGINES: Née à Los Angeles (où son père dirigeait la police), Jennifer passa de nombreux étés à Dayton, Ohio, chez son cousin Bruce (qui allait devenir atomiste avant de se transformer en Hulk suite à une irradiation aux rayons gamma). Les deux enfants, qui s'entendaient à merveille, se perdirent de vue une fois étudiants: Jennifer entra à la fac de droit à Los Angeles et Bruce choisit la médecine, avant de s'orienter vers la physique nucléaire. Quand Banner commença à travailler sur la bombe gamma, il coupa tout contact avec sa famille pour des raisons de sécurité. Jennifer, après avoir brillamment passé ses diplômes, ouvrit un cabinet à Los Angeles.

Longtemps après sa transformation en Hulk, Banner rendit visite à Jennifer pour rétablir les liens et lui parler de son traumatisme. A cette époque, Jennifer défendait Lou Monkton, un criminel accusé par le gangster Nicholas Trask du meurtre de son garde du corps. Alors qu'elle rentrait chez elle avec Banner, un des hommes de Trask la blessa grièvement. Banner, pour la sauver, lui transfusa son sang avant de s'éclipser, de peur que l'émotion ne le change en Hulk. Les effets de cette transfusion apparurent chez Jennifer quand elle reconnut à l'hôpital des sbires de Trask qui s'étaient infiltrés dans sa chambre. Elle prit l'apparence d'un Hulk féminin, d'où son nom de Miss Hulk, et se vengea de Trask.

Elle réalisa vite qu'elle retirait plus de satisfactions de sa vie en tant que Miss Hulk que sous son identité normale: en effet, les mutations dues aux radiations gamma provoquèrent aussi un changement de personnalité. De même que l'agressivité refoulée de Banner se déchaînait chez Hulk, Jennifer perdait toute inhibition en Miss Hulk.

Invitée à rejoindre les Vengeurs, elle quitta à regret la Californie, et n'utilisa que rarement sa capacité à redevenir "normale". Puis, quand la Chose quitta momentanément les Fantastiques, il lui proposa de le remplacer, ce qu'elle accepta, tout en restant membre de réserve des Vengeurs. Récemment, elle a été exposée à d'intenses radiations en désamorçant un réacteur atomique sur le point d'exploser, ce qui l'a définitivement métamorphosée en Miss Hulk. Mais cela ne lui pose aucun problème!

TAILLE: (sous sa forme humaine): 1,77 m — (en tant que Miss Hulk): 2 m

POIDS: (sous sa forme humaine): 63,5 kg — (en tant que Miss Hulk): 295 kg

YEUX: Verts, quelle que soit sa forme.

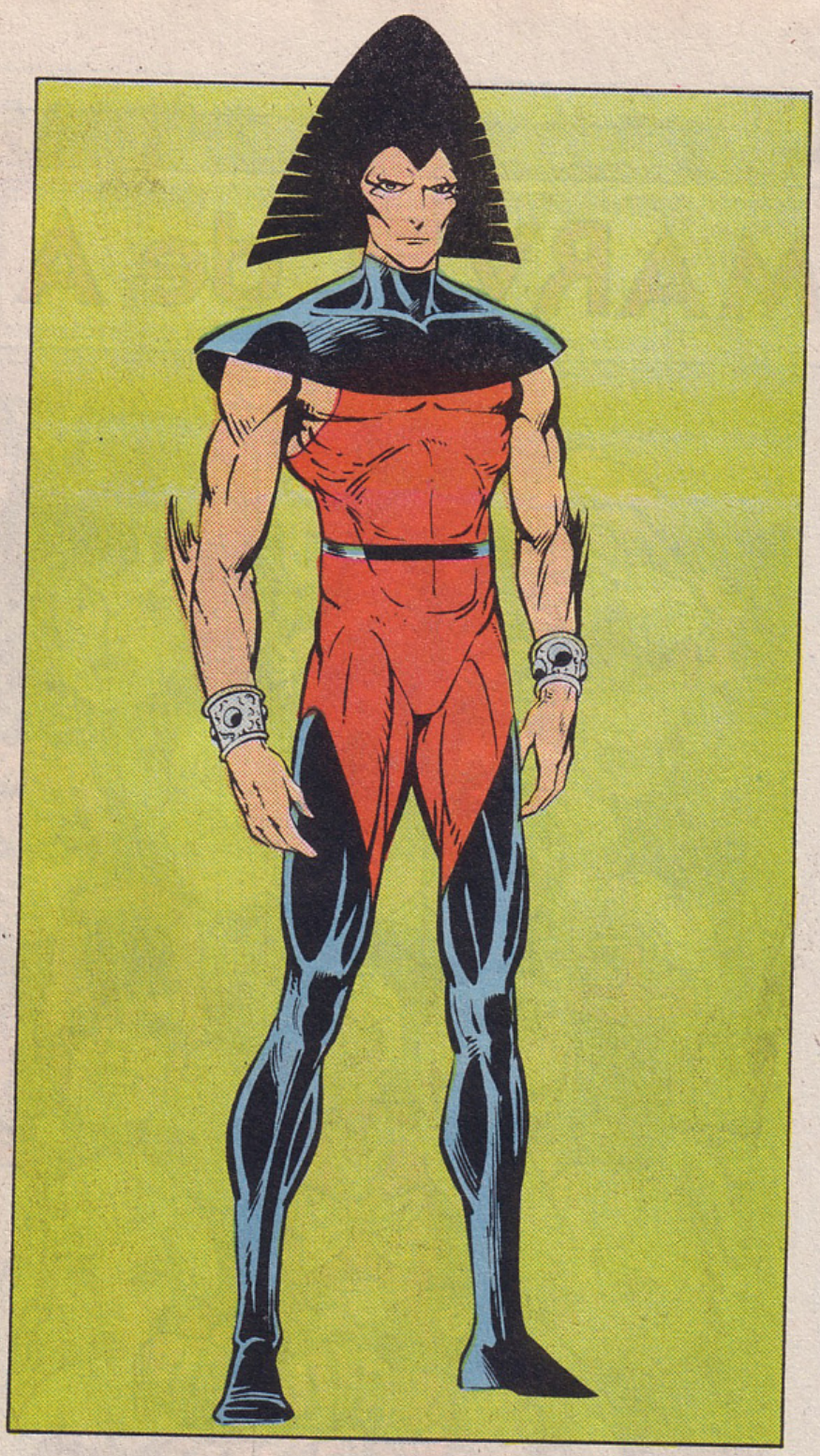
CHEVEUX: (sous sa forme humaine): Bruns — (en tant que Miss Hulk): Verts

PEAU: Verte

DEGRE DE FORCE: Miss Hulk a une force surhumaine et peut soulever ou presser 75 tonnes au moins. Elle s'entraîne pour acquérir plus de force encore, mais ses limites ne sont pas encore connues.

POUVOIRS: Miss Hulk a acquis une force colossale suite à la transfusion du sang de son cousin Hulk. Leur ressemblance génétique lui a permis de se transformer sans avoir été exposée directement aux radiations gamma, mais elle en a retiré moins de puissance que Hulk. Au début, comme son cousin, elle pouvait retrouver sa forme humaine par sa seule volonté. Mais toute poussée d'adrénaline due au stress entraînait un processus chimique et physique la changeant en Miss Hulk en l'espace de 15 secondes à 3 minutes selon le degré de tension. A la différence de Hulk, elle a gardé son intelligence et sa personnalité sous sa forme surhumaine. Les puissants muscles de ses jambes lui permettent de sauter à une hauteur de 183 m ou à une distance de 305 m. Elle possède une très grande résistance à la douleur, aux blessures et est immunisée contre toutes les maladies terrestres. Sa peau supporte des écarts de température de + 1650° à — 88°, et des chocs importants (tels que des impacts d'obus), sans blessure ou coupure.

SHI'AR



Les Shi'ar, extraterrestres semi-humanoïdes, ont fondé leur empire dans la Galaxie Shi'ar. Ils entretiennent des relations avec les Terriens. Les Shi'ar, natifs de la planète Aérié, appartiennent à une civilisation dont l'origine remonte bien avant le début de l'histoire humaine. Les Shi'ar ont les caractéristiques physiques des hommes, mais leur tête est couverte de plumes. Dans un lointain passé, de longues ailes attachées à leurs bras leur permettaient même de voler. (Seule l'actuelle impératrice des Shi'ar, Deathbird, a hérité de cet atavisme et possède de telles ailes). Les femmes Shi'ar sont dotées de glandes mammaires et sont vivipares. Les Shi'ar sont physiquement plus forts que les Terriens et peuvent soulever jusqu'à une tonne. Ils sont aussi vingt fois plus résistants qu'eux, comme le sont les oiseaux par rapport aux humains.

L'environnement sur Aérié doit s'apparenter à celui de la Terre, puisque les Shi'ar peuvent vivre sur Terre sans aucune aide artificielle.

Exception faite du Commandant Christopher Summers, aucun Terrien n'a jamais piloté de vaisseau jusqu'à la Galaxie Shi'ar. On ignore donc encore son emplacement exact, mais on estime qu'elle se situe dans la Galaxie d'Andromède, plus connue sous le nom de M-31. Les Shi'ar contrôlent l'ensemble des mondes habités de leur galaxie.

L'Empire Shi'ar est plus récent que ceux des Krees et des Skrulls. Il est encore en pleine expansion: Deathbird et le grand complexe militaire des Shi'ar envisageaient d'étendre leur suprématie à d'autres galaxies. Mais le règne de Lilandra Neramani mit un frein à ces ambitions et, désormais, les Shi'ar sont bien trop occupés à gérer leur Empire pour envisager de nouvelles conquêtes.

Les Shi'ar ont construit une planète artificielle, le Trône Impérial, d'où ils gouvernent leur Empire. Les mondes qu'ils contrôlent jouissent de degrés d'autonomie différents. Cela dépend notamment de leur loyauté envers l'Empire. Certaines planètes ont une indépendance réelle et peuvent déléguer des représentants au Conseil Supérieur Shi'ar. D'autres, comme les Méphitisoïdes, sont assujettis à la Loi Martiale. Le Conseil Supérieur Shi'ar exerce un rôle consultatif, mais seuls le majestor (l'empereur) et la majestrix (l'impératrice) détiennent le pouvoir exécutif. La Garde Impériale Shi'ar, qui réunit les êtres les plus puissants de l'Empire, fait respecter la Loi Impériale. L'élite de la Garde assure la sécurité du majestor ou de la majestrix et exécutent leurs instructions. Les Frontaliers, division plus importante, aident les gouverneurs de territoires conquis à imposer la loi Shi'ar.

L'héritière du trône des Shi'ar était Deathbird, exilée pour régicide. Le trône fut transmis à son fils aîné, D'Ken, qui perdit la raison et manqua détruire l'Univers avec le Cristal de M'Krann. Sa soeur cadette, Lilandra, alors Amiral en Chef de la flotte impériale, tenta de l'arrêter et une guerre civile s'ensuivit. Lilandra prit la succession du trône, mais en fut dépossédée lors du coup d'état de Deathbird.

La technologie des Shi'ar est extraordinairement avancée. Outre leurs croiseurs interdimensionnels, les Shi'ar possèdent un dispositif interdimensionnel appelé Stargate, qui leur permet d'atteindre des galaxies en un instant. Ce dispositif consomme toutefois beaucoup plus d'énergie que les simples croiseurs. Les Shi'ar croient que les Terriens sont des êtres primitifs, mais, une fois entrés en contact avec les X-MEN de la Terre, certains d'entre eux ont commencé à changer d'avis. L'ancienne majestrix Lilandra a même pris, pour prince consort, un terrien, Charles Xavier ex-mentor des X-MEN.

Première apparition: X-MEN 97.

SHIELD II

A la suite de l'affaire Delta qui révéla que le SHIELD et son comité de direction étaient corrompus, l'organisation fut dissoute sur ordre du Conseil de Sécurité des Nations Unies. Cependant, l'ONU réalisa rapidement que les agences de contre-espionnage conventionnelles n'étaient pas de taille à affronter les menaces pesant sur le monde, et moins d'un an après la dissolution du SHIELD, le colonel Nick Fury fut rappelé afin de mettre sur pied une nouvelle organisation appelée à remplacer l'ancienne. Ce nouveau SHIELD est plus petit, plus efficace et plus facile à diriger par un homme seul, Fury. En outre, Fury a autorité absolue sur son fonctionnement et n'a de compte à rendre qu'à la seule Organisation des Nations Unies. Ainsi, tout a été fait pour éviter la corruption et l'infiltration à l'origine de la destruction du premier SHIELD.





THE SHOCKER
(LE SHOCKER)

VERITABLE NOM: Herman Schultz.
PROFESSION: Voleur, tueur à gages.
IDENTITE: Publiquement connue.
STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis avec casier judiciaire.
LIEU DE NAISSANCE: New York.
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.
PARENTS CONNUS: Aucun.
GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre des Maîtres du Mal.
BASE D'OPERATIONS: New York City.
PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER-MAN 46.

ORIGINES: Herman Schultz était un cambrioleur minable mais avait des aptitudes manuelles. Lors d'un séjour en prison, il travailla en atelier et décida de créer un outil capable de forcer n'importe quel coffre. A partir de pièces volées, il construisit un prototype produisant des vibrations, grâce auquel il put ouvrir les portes de la prison et s'enfuir. Mais l'onde de choc provoquée par son engin faillit le tuer et, de retour chez lui, il fabriqua un costume de mousse pour absorber les vibrations. Il plaça des émetteurs de vibrations sur ses poignets, actionnés par ses pouces, et se donna le nom de Shocker.
Sa carrière commença par le cambriolage d'un bureau, où il rencontra et vainquit l'Araignée. Ils se retrouvèrent dans une banque, où l'Araignée eut le dessus en immobilisant le Shocker avec sa toile. Libéré sur parole, le Shocker commit d'autres vols dont le dernier lui valut de retourner en prison, après avoir été neutralisé par l'Araignée. Après une nouvelle évasion, le Shocker tenta d'extorquer un million de dollars à la ville de New York: il sabota pour cela des installations électriques et menaça de semer la panique dans la ville. Mais le maire refusa de céder au chantage. Il attaqua alors la centrale électrique du Queens où l'Araignée le neutralisa en bloquant ses émetteurs de vibrations sur la position "marche": l'effet de recul le projeta sur les murs, l'assomma et les émetteurs furent détruits. Tête d'Oeuf, un criminel, l'aida à s'évader de nouveau et le prit dans son équipe des Maîtres du Mal aux côtés de l'Homme-Radioactif, de Requin-Tigre, d'Opale et du Scarabée. Tête d'Oeuf les envoya attaquer le tribunal où Henry Pym, l'ancien Vengeur du nom de Pourpoint Jaune, était jugé pour trahison, afin de le libérer. Impliqué malgré lui dans ce coup, Pym fut forcé de travailler avec Tête d'Oeuf. Un combat avec les Vengeurs s'ensuivit, et le Shocker fut capturé. Mais Tête d'Oeuf, par une suggestion hypnotique effectuée sur le Shocker, fit accuser Pym. Le complot finit par être découvert et le Shocker retourna en prison. Il s'en évada et s'installa comme tueur à gages dans le South Bronx. Un industriel, Steele (en fait, le Baron von Lundt, un criminel nazi), l'engagea pour éliminer son ennemi, le mercenaire Dominic Fortune. Le Shocker, qui pensait ainsi redorer son blason, tendit un piège à Fortune à l'aéroport Kennedy, où l'attendait l'Araignée. Mais le Shocker avait disposé ses émetteurs de vibrations dans tout son costume, et l'Araignée dut son salut à l'intervention de Fortune. Le Shocker purge depuis une longue peine de prison.

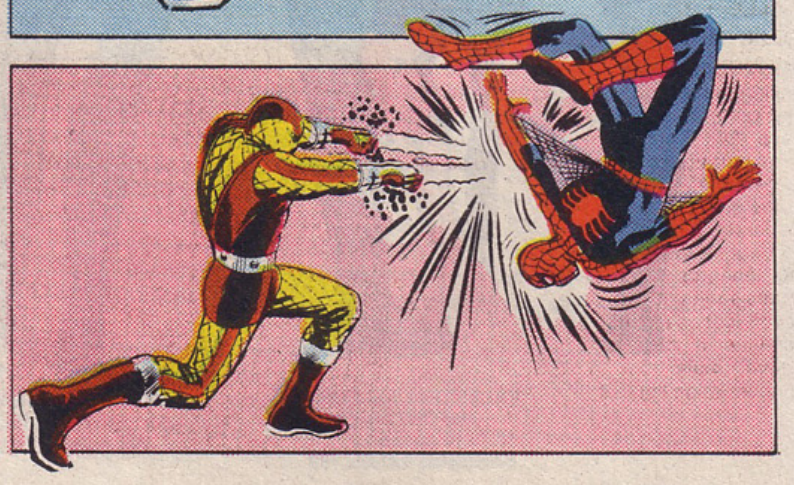
TAILLE: 1,75 m. **POIDS:** 79 kg.
YEUX: Marron. **CHEVEUX:** Bruns.

DEGRE DE FORCE: Sans son costume, le Shocker possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de son poids pratiquant un exercice modéré. Avec ses émetteurs de vibrations, il peut assommer un surhomme tel que l'Araignée, ou même Miss Hulk. Mais il ne peut pour autant soulever un poids important.

DIVERS: Les émetteurs du Shocker agissent comme un fusil à air comprimé, dont les impacts produisent des vibrations pouvant réduire du béton armé en morceaux et causer de graves dommages aux organes internes du corps humain. Son costume, qui fournit sa propre énergie, contient une protection contre les vibrations lui permettant d'absorber des coups normaux et de se dégager de toute entrave, y compris la toile de l'Araignée.

NOTE: Le Shocker ne doit pas être confondu avec le mutant du même nom.





SHROUD
(LE SUAIRE)

VERITABLE NOM: Inconnu.

PROFESSION: Justicier se faisant passer pour un chef de gang.

STATUT LEGAL: Citoyen américain, casier judiciaire vierge.

AUTRES NOMS: Master of Darkness.

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Aucun.

GROUPE D'APPARTENANCE: Dirige l'Equipe de Nuit.

PREMIERE APPARITION: SUPER-VILLAIN TEAM-UP 5, NOVA 44.

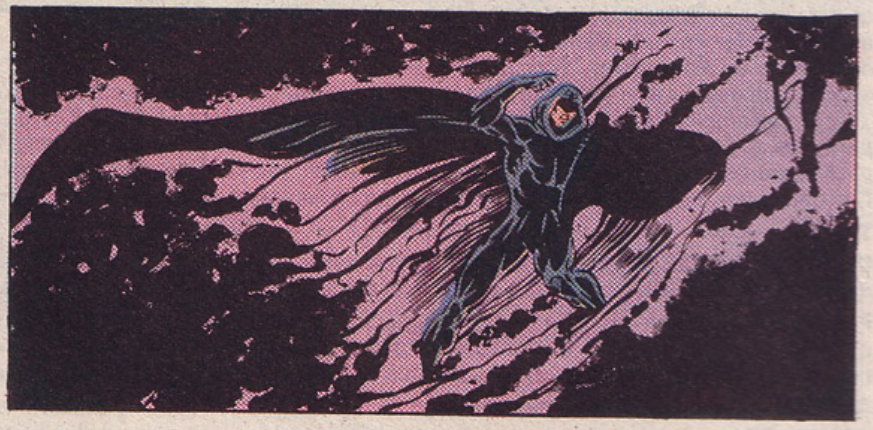
ORIGINES: Les parents de celui qui allait devenir le Suaire furent tués lors d'un hold-up alors que le jeune garçon avait dix ans. Il se jura alors qu'il combattrait le crime, et, à l'université, il étudia le droit et la criminologie tandis qu'il pratiquait un exercice physique intensif pour entraîner son corps. A la fin de ses études, il se rendit dans un temple dédié à Kali au Népal où il demeura sept ans afin de s'initier aux arts martiaux. Au terme de ces sept années, ses maîtres lui firent subir le "Baiser de Kali" qui consistait à lui appliquer un tison incandescent sur le visage. Il y perdit l'usage de la vue mais y gagna une perception mystique extra-sensorielle et retourna aux Etats-Unis où il prit le nom de Suaire.
Il décida d'entamer sa carrière de justicier par l'exécution du Docteur Von Fatalis mais il dut se rallier à ce dernier pour faire face à Crâne Rouge, qui avait mis en orbite un satellite armé d'un rayon hypnotique destiné à asservir la population de la Terre. Ce fut le Suaire qui subit les effets du rayon et il fut ramené sur Terre par Captain America où il lui fallut de longs mois pour se remettre du traumatisme. Mais, grâce à cette nouvelle épreuve, il était maintenant capable de plonger son environnement dans le noir absolu. Il décida que désormais, il ne combattrait plus le crime ouvertement et se forgea une réputation de criminel afin d'agir de l'intérieur. Les Vengeurs de la Côte Ouest lui ont proposé d'intégrer leur équipe, mais il a refusé, car il préfère travailler en indépendant et a créé son propre groupe: l'Equipe de Nuit.

TAILLE: 1,87 m. **POIDS:** 99 kg.

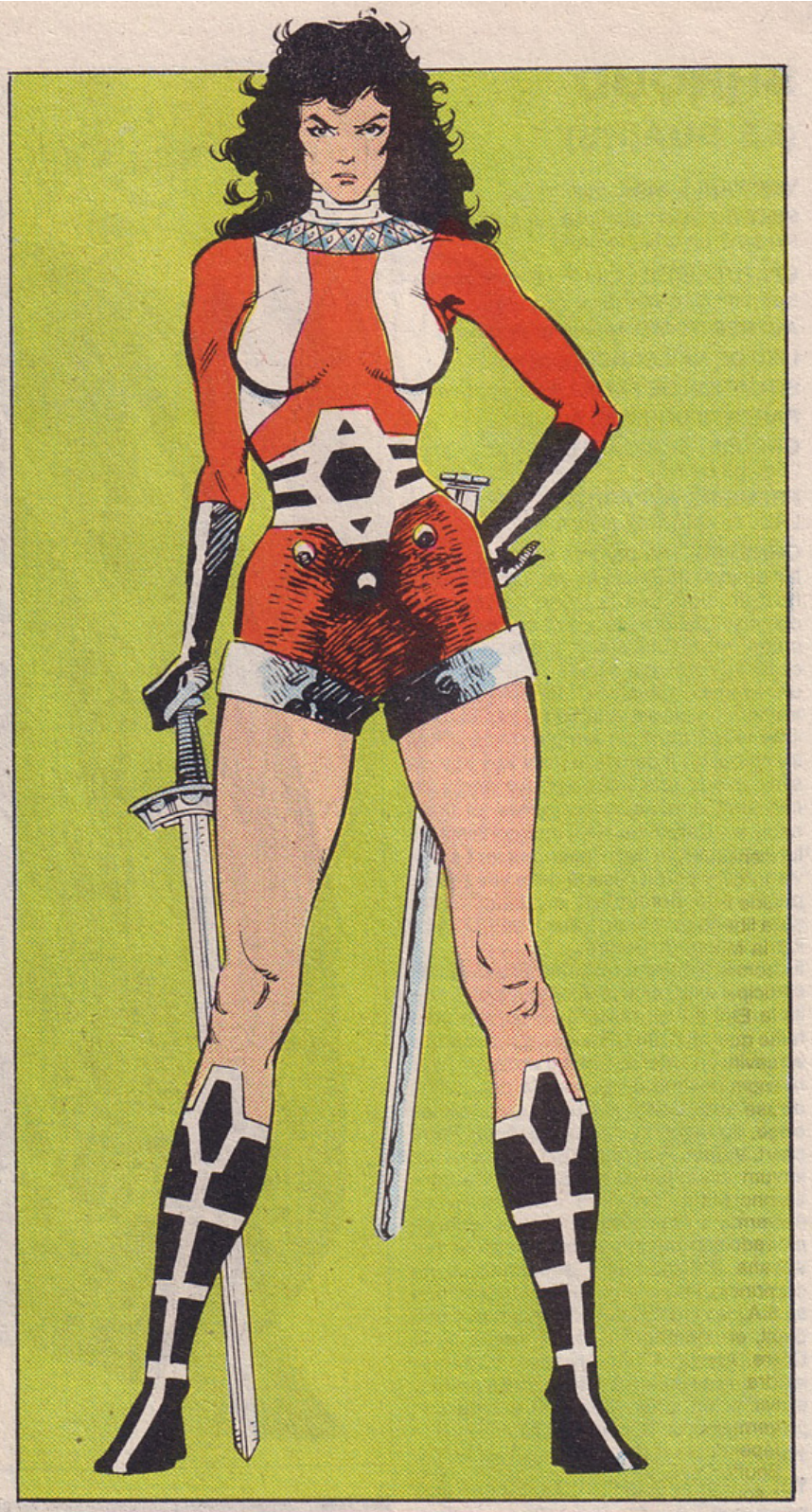
YEUX: Bleus. **CHEVEUX:** Blond-roux.

POUVOIRS: Le Suaire peut plonger son environnement dans le noir en ouvrant une porte mystique vers une dimension noire dont il peut transférer des parties dans notre dimension. Dans ces poches d'obscurité, le Suaire seul peut se diriger grâce à sa perception extra-sensorielle. Cependant, contrairement à la Cape, il ne peut se téléporter dans la dimension des ténèbres. Il a la possibilité de créer toutes sortes de formes noires et de percevoir tout ce qui se trouve dans la pièce contigüe à celle dans laquelle il se trouve, mais tout ce qui trouble sa concentration limite son pouvoir.





SIF



VERITABLE NOM: Sif.

PROFESSION: Guerrière, gardienne des armoiries.

IDENTITE: Connue en Asgard et sur Terre où la plupart mettent sa divinité en doute.

STATUT LEGAL: Citoyenne d'Asgard.

AUTRES NOMS: Aucun.

LIEU DE NAISSANCE: Asgard.

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire.

PARENTS CONNUS: Heimdall (frère).

GROUPE D'APPARTENANCE: Les dieux d'Asgard.

BASE D'OPERATIONS: Asgard.

PREMIERE APPARITION: JOURNEY INTO MYSTERY 102.

ORIGINES: Sif est une déesse guerrière du royaume d'Asgard, soeur de Heimdall, le gardien d'Asgard. Enfant aux blondes boucles, elle jouait parfois aver Thor, fils d'Odin, le souverain d'Asgard, et Loki, son frère adoptif. A l'adolescence, Thor et Sif tombèrent amoureux l'un de l'autre. Loki, haïssant son frère et espérant mettre fin à leur idylle, coupa les cheveux de Sif pendant son sommeil. Thor le soupçonna aussitôt et lui ordonna de redonner à Sif des cheveux d'or. Loki demanda aux nains Brokk et Eitri de l'aider, mais il refusa de les payer. Pour se venger, les nains fabriquèrent une chevelure noire qui, posée sur la tête de Sif, y prit racine et commença à pousser. Thor trouva Sif encore plus séduisante qu'avant. Le plan de Loki avait échoué.

Sif se consacrant de plus en plus à son entraînement de guerrière, Thor et elle se perdirent de vue. Thor eut alors une brève aventure avec une mortelle, Jane Foster. Mais Odin qui avait toujours vu en Sif la compagne idéale pour son fils, organisa les retrouvailles. Bientôt, les deux jeunes gens décidèrent de se marier. Mais, si Thor restait très attaché à la Terre, Sif, elle, avait du mal à s'adapter à la vie terrestre. Elle préféra quitter Thor et retourner en Asgard.

Plus tard, Jane Foster étant mourante, Sif la sauva en lui transmettant sa force vitale. Dans le processus, les deux femmes se confondirent mais furent très vite séparées et Jane Foster envoyée dans le royaume des limbes du Possesseur. Thor et Sif la secoururent avant d'aller défendre Beta Ray Bill et son peuple contre les armées de Surtur. Sous l'effet d'un enchantement, Thor tomba amoureux de l'Asgardienne Lorelei et porta la main sur Sif. Malgré tout, quand Thor fut libéré du sortilège, Sif lui pardonna. Elle fut aussi impressionnée par son courage car il n'hésita pas à descendre dans le royaume des morts de Héla pour sauver les âmes des mortels. Sif finit par accepter que Thor soit, à la fois, gardien d'Asgard et de la Terre.

Ces deux héros sont à nouveau très proches l'un de l'autre, mais qui sait ce que l'avenir leur réserve.

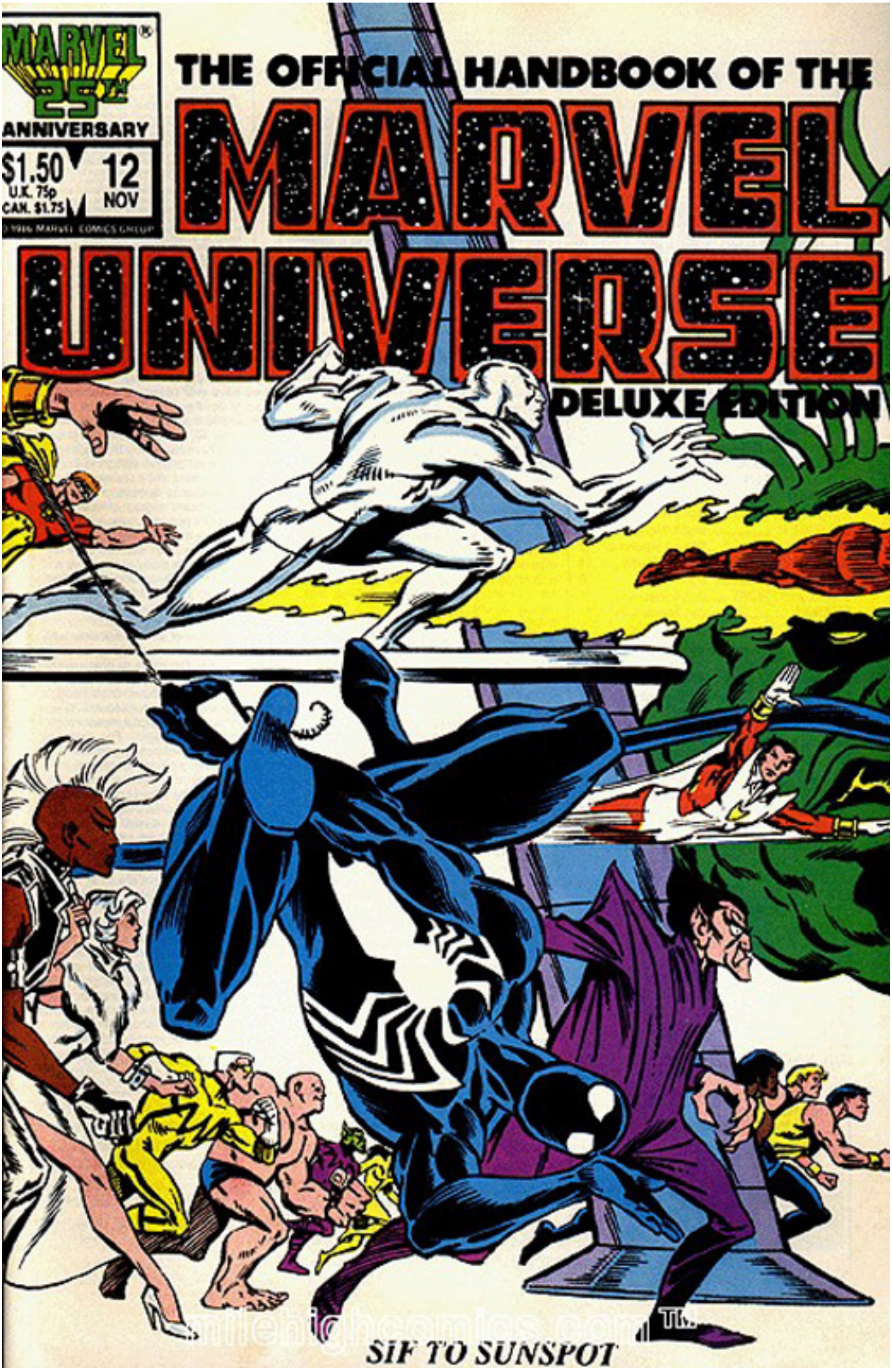
TAILLE: 1,90 m. **POIDS:** 190 kg. **YEUX:** Bleus. **CHEVEUX:** Noirs, blonds à l'origine.

DEGRE DE FORCE: Sif possède la force normale d'une Asgardienne (une déesse toutefois) de son âge et de sa taille, pratiquant un entraînement intensif. Elle peut soulever jusqu'à 30 tonnes (la moyenne pour une Asgardienne est de 25).

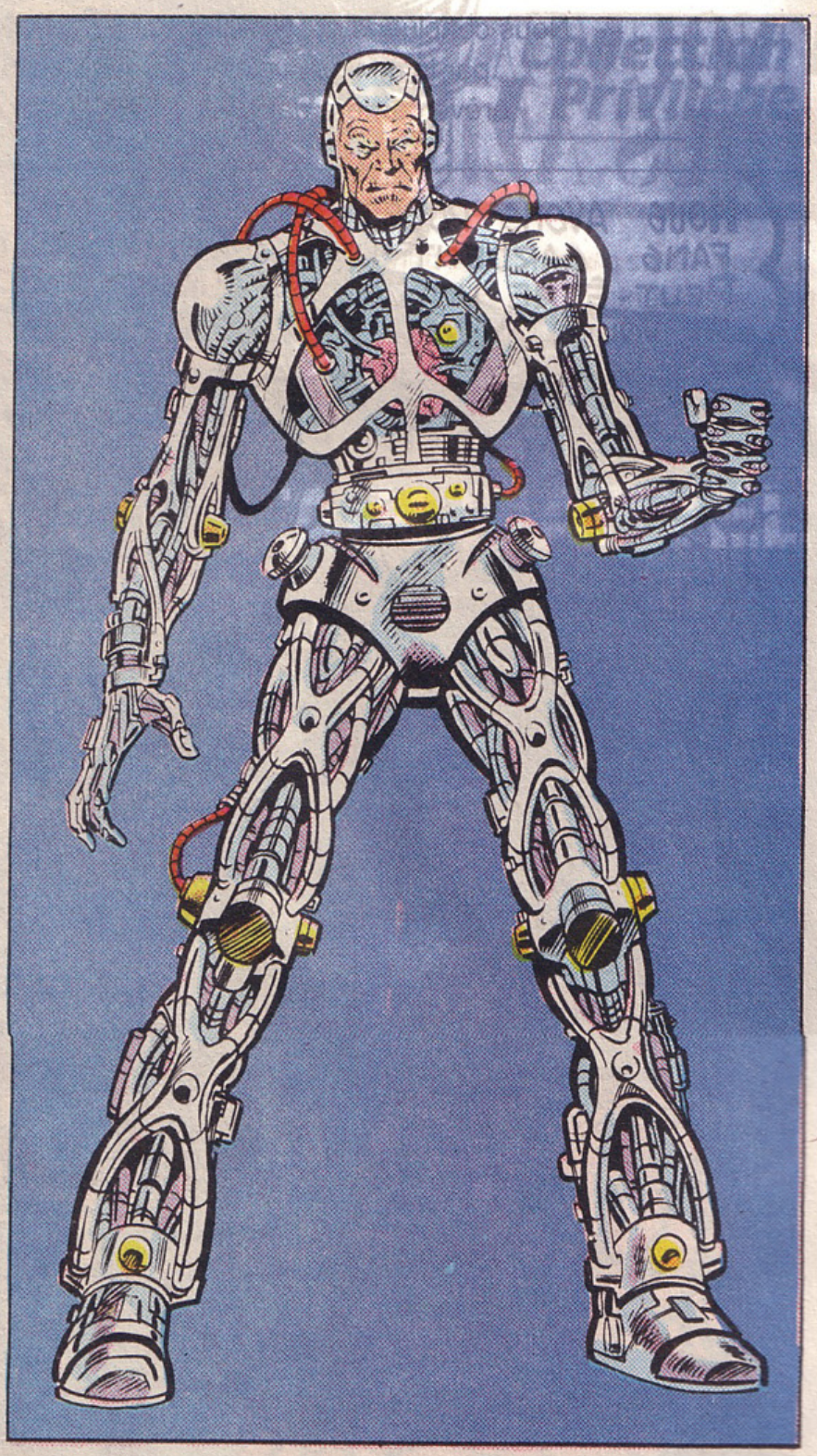
POUVOIRS: Sif a une durée de vie très longue. Elle est immunisée contre toutes les maladies terrestres, résiste aux attaques conventionnelles, et a une endurance physique surhumaine. La chair et les os des Asgardiens sont trois fois plus denses que les tissus humains, ce qui explique leur force et leur poids considérables.

AUTRES FACULTES: Sif est une spécialiste du combat à mains nues. Elle manie aussi parfaitement l'épée.

ARMES: Sif possède une épée enchantée par Odin, qui lui permet d'ouvrir des portes interdimensionnelles.


MARVEL
25TH
ANNIVERSARY
$1.50
U.K. 75p
CAN. $1.75
12
NOV
THE OFFICIAL HANDBOOK OF THE
MARVEL
UNIVERSE
DELUXE EDITION
SIF TO SUNSPOT

SILVERMANE



VERITABLE NOM: Silvio Manfredi.

PROFESSION: Criminel professionnel et cerveau de la pègre.

IDENTITE: Connue du public.

STATUT LEGAL: Citoyen italien naturalisé américain, avec un casier judiciaire, officiellement mort.

AUTRE NOMS: L'Hydra Suprême.

LIEU DE NAISSANCE: Un village inconnu en Sicile.

SITUATION DE FAMILLE: Veuf.

PARENTS CONNUS: Caterina (épouse, décédée), Joseph (fils, aussi connu sous les noms de "Joe Silvermane" et Aile Noire).

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien leader du "clan" Manfredi de la Maggia, ancien Hydra Suprême de la principale section d'Hydra aux Etats-Unis.

BASE D'OPERATIONS: New York.

PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER-MAN 73.

ORIGINES: Silvio Manfredi émigra aux U.S.A. avec sa famille qui s'installa dans le quartier de la "petite Italie" à Manhattan. Mêlé au affaires de la Maggia dès l'adolescence, Manfredi devint vite le chef de son "clan". Plus tard, emprisonné pour fraude fiscale, il en perdit le contrôle. Mais à sa libération, associé à un autre membre de la Maggia, Dominique Tyrone, il reprit le commandement de son clan et en fit la principale organisation criminelle de la côte Est. Il ordonna alors d'exécuter Tyrone qui, à son insu, en réchappa. Manfredi devint un très gros trafiquant de drogue, surnommé "Silvermane" dès 40 ans à cause de ses cheveux tout gris. Avec l'âge, il chercha un moyen de reculer sa mort. Vers 80 ans, il trouva la formule d'un sérum rajeunissant et força le Dr. Curt Connors à l'élaborer. Le sérum ramena Silvermane à un stade prénatal avant de lui redonner, en quelques secondes, ses 40 ans. Bientôt, on lui proposa de diriger la principale section d'Hydra basée aux U.S.A. Son fils, Joseph, devint son bras droit, et adopta une identité secrète: Aile Noire. Après sa défaite face au SHIELD, Hydra remercia Silvermane. Son fils le suivit.
Silvermane tenta alors d'unifier les gangs indépendants de New York. Il dut affronter le Bouffon Vert et l'Araignée avant de tomber sous les balles de Dominique Tyrone alias la Rapière. Il survécut mais le choc inversa l'effet du sérum et Silvermane se retrouva subitement âgé de 80 ans. Plus tard, gravement blessé par l'Epée, une justicière costumée, son cerveau, sa tête et ses organes vitaux durent être transplantés dans un robot aux pouvoirs surhumains. Une nouvelle confrontation avec l'Epée, qui lui enleva l'essentiel de sa force vitale, le laissa cliniquement mort. Son grand rival, le Caïd, récupéra le corps cyborg de Silvermane pour en faire une machine à tuer. Mais, toujours relié psychiquement à l'Epée qui avait conservé en elle sa force vitale, Silvermane résistait. Finalement, l'Epée redonna sa force vitale à Silvermane et lui permit ainsi de se défaire de l'emprise du Caïd.
Aujourd'hui, on ignore où se trouve Silvermane et quelles sont ses activités.

TAILLE: 1,90 m (humain), 2,10 m (cyborg).

POIDS: 90 kg (humain), 200 kg (cyborg).

YEUX: Bleus.

CHEVEUX: Gris, ou aucun (cyborg).

DEGRE DE FORCE: Silvermane possède la force surhumaine d'un cyborg et peut soulever jusqu'à 15 tonnes.

POUVOIRS: L'ouïe de Silvermane est exceptionnellement développée. Il résiste aux chutes libres de plus de 1000 m ou si on le projette à plus de 500 m.

AUTRES FACULTES: Avant de devenir un cyborg, Silvermane était déjà un superbe combattant et un tireur d'élite. C'est aussi un brillant stratège.

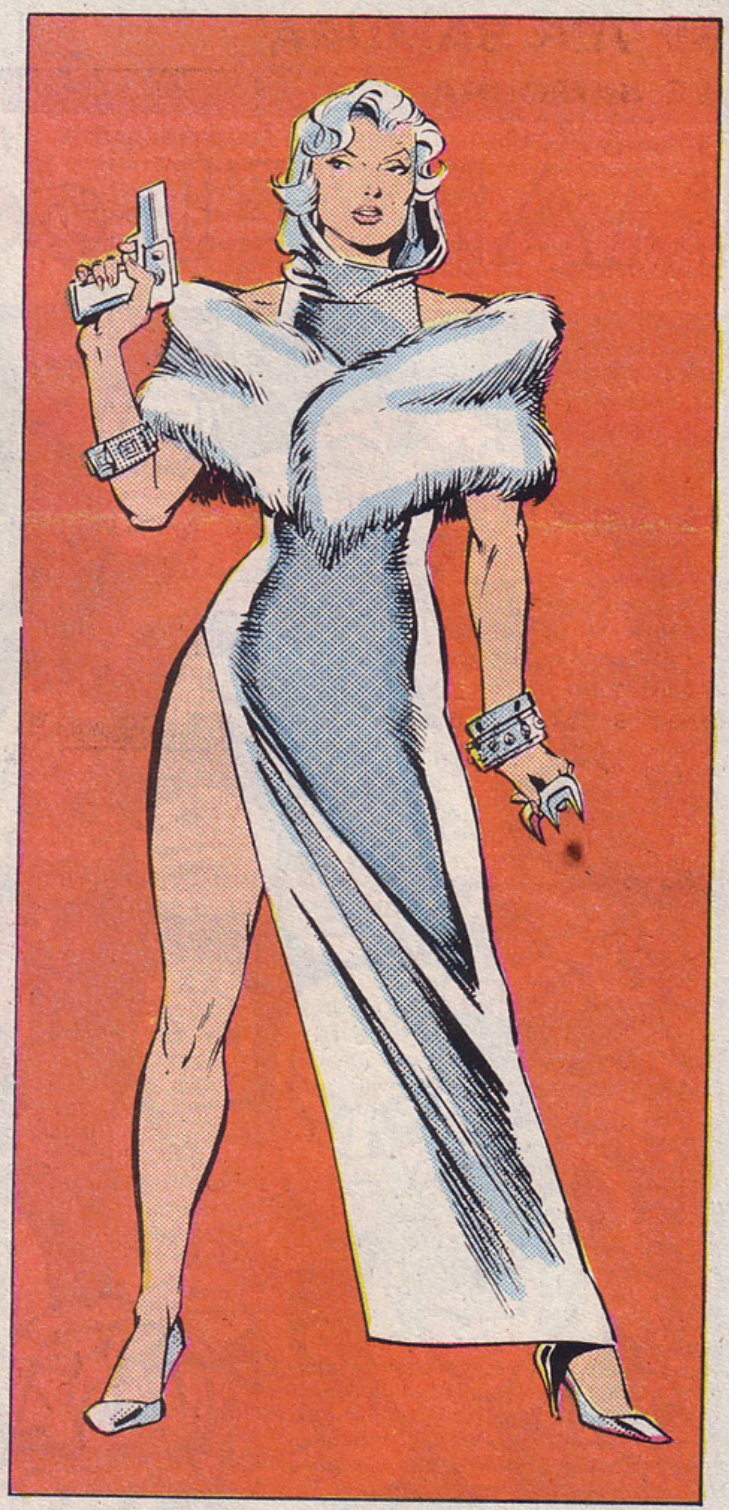
LIMITES: Les parties humaines du corps de Silvermane appartiennent à un vieillard de 80 ans et sont, de ce fait, très vulnérables.

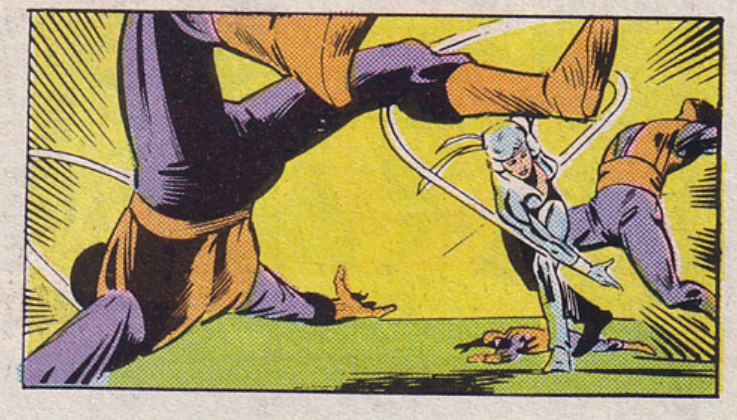
SILVER SABLE

VERITABLE NOM: Silver Sable
PROFESSION: Leader du Wild Pack
IDENTITE: Publiquement connue
STATUT LEGAL: Citoyenne de Symkarie, casier judiciaire vierge
LIEU DE NAISSANCE: Non révélé
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Morty (oncle)
GROUPE D'APPARTENANCE: Wild Pack, Silver Sable International
BASE D'OPERATIONS: Ambassade de Symkarie à New York
PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER-MAN 265, Strange 203
ORIGINES: Le père de Silver Sable, qui travaillait en relation avec le gouvernement de Symkarie, créa le Wild Pack, groupe de soldats professionnels chargé de chasser les criminels de guerre nazis. Quand Silver vit sa mère mourir sous les balles de terroristes, elle décida de s'entraîner afin de prendre un jour la suite de son père à la tête du Wild Pack. Peu à peu, elle donna à l'organisation une orientation différente, et le Wild Pack, sous l'égide de Silver Sable International, se mit à pourchasser des criminels et à récupérer des biens volés pour le compte de grandes compagnies d'assurance et de petits pays. Au fil des années, Silver Sable International est devenu la principale source de devises étrangères de la Symkarie. Un des contrats du Wild Pack fut de neutraliser le voleur Black Fox et de remettre la main sur les bijoux qu'il avait dérobés, mais l'Araignée intervint et, après avoir repris les bijoux au voleur, le laissa s'échapper. Ce fut la première rencontre de Silver Sable et de l'Araignée.
Ce dernier put se racheter aux yeux de Silver Sable au cours de l'affaire Jack O'Lantern, terroriste qui sévissait alors dans un petit pays d'Afrique. Silver Sable et l'Araignée traquèrent Jack O'Lantern jusque dans le parc d'attractions de Coney Island mais tombèrent dans une embuscade tendue par le Sinistre Syndicat composé du Scarabée, du Rhino, d'Hydro-Man, de Boomerang et de Speed Demon que Macendale, alias Jack O'Lantern, avait engagés. L'Araignée et Silver Sable ne durent leur salut qu'à l'Homme-Sable qui les aida à venir à bout des criminels. Malheureusement, Jack O'Lantern en avait profité pour s'enfuir. Depuis, l'Araignée et Silver Sable ont souvent fait équipe, en particulier lors du conflit qui opposa la Symkarie aux Etats-Unis.

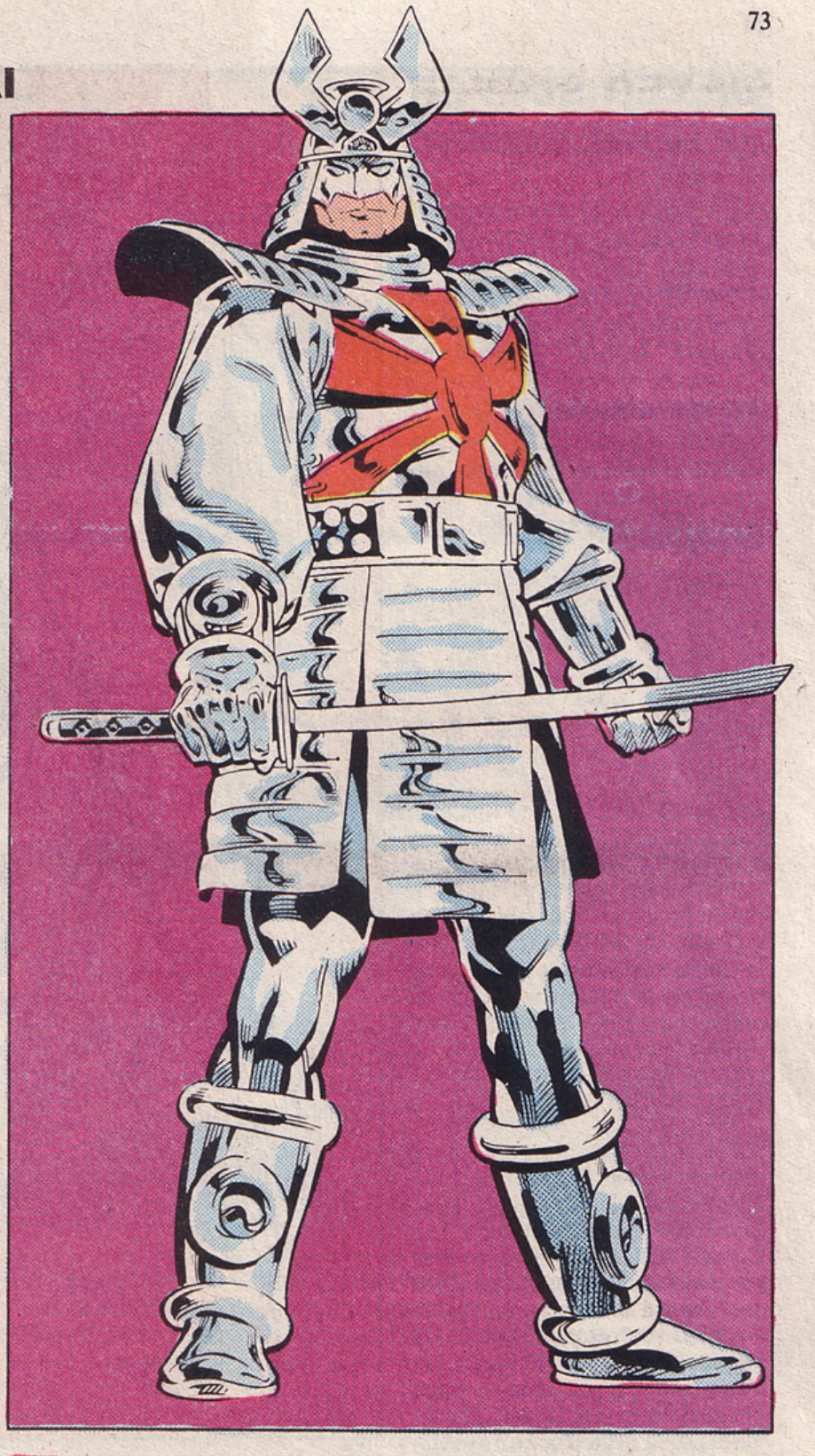
TAILLE: 1,63 m **YEUX:** Bleus
POIDS: 56 kg **CHEVEUX:** Argentés

POUVOIRS: Silver Sable n'a aucun super-pouvoir, mais c'est une combattante très entraînée et elle dispose d'armes très sophistiquées.

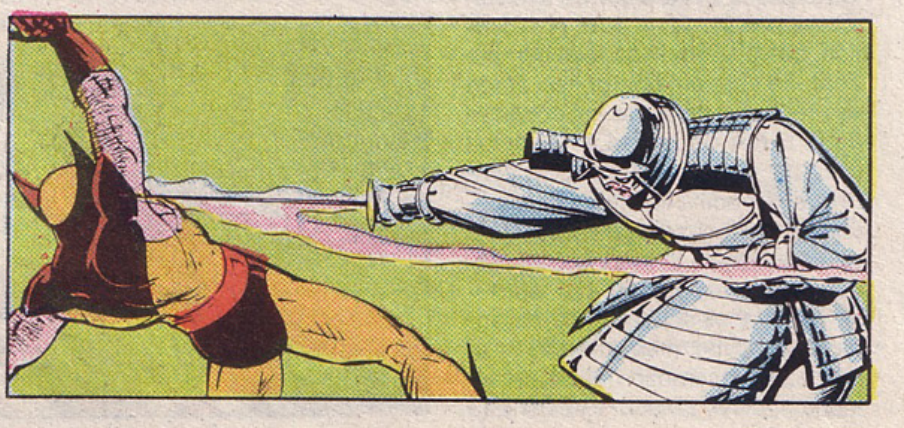




SILVER SAMURAI
(LE SAMOURAI D'ARGENT)

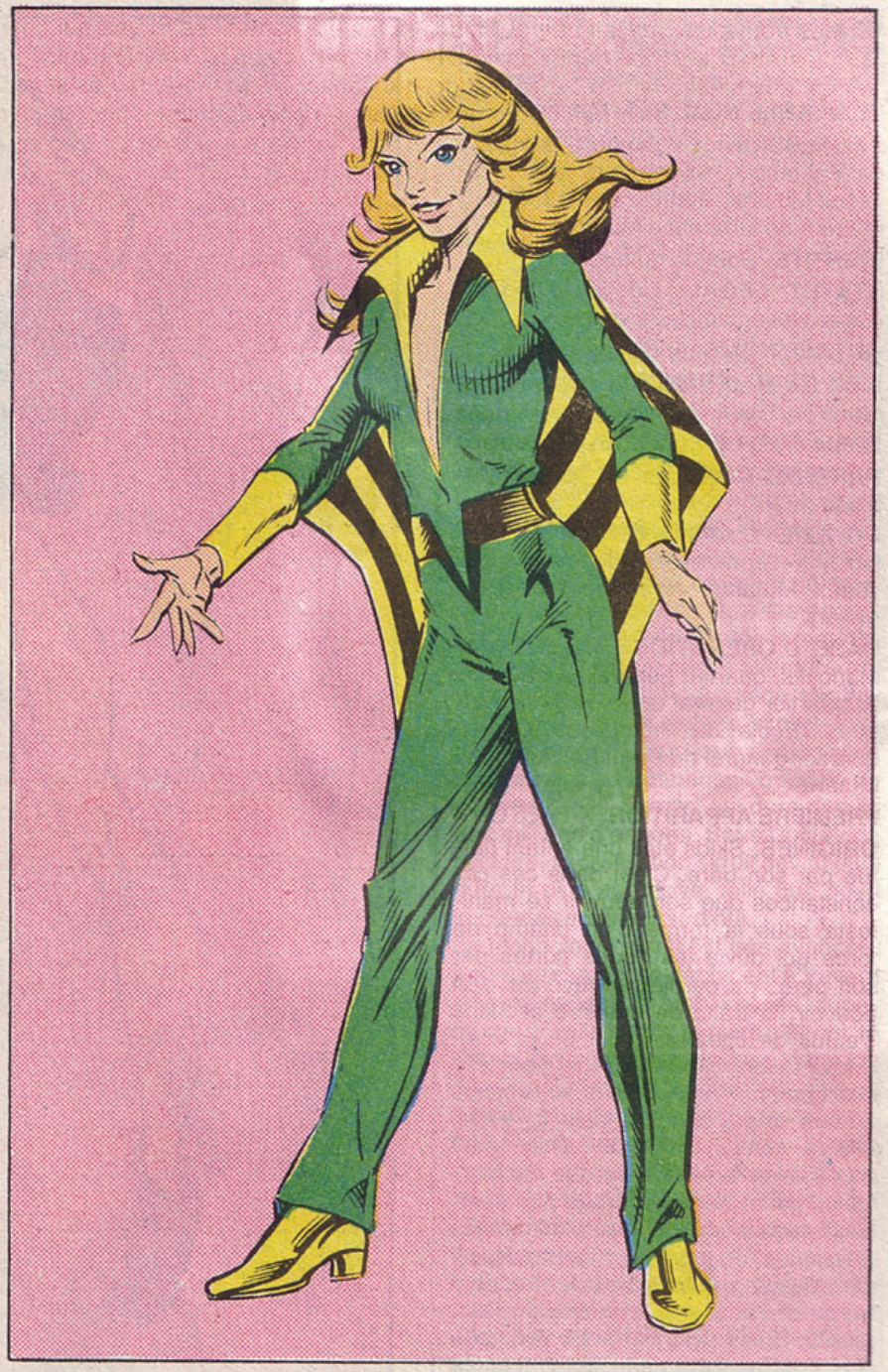


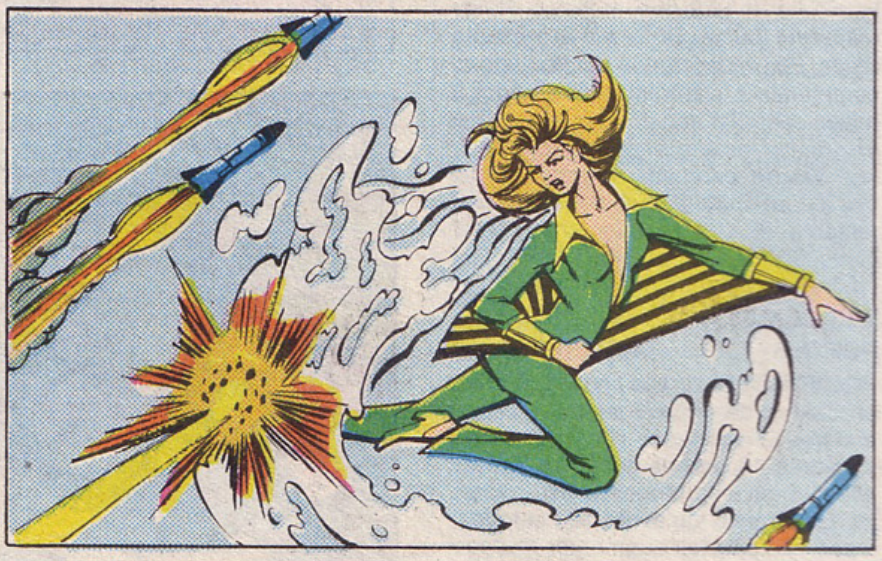
VERITABLE NOM: Kenuichio Harada
PROFESSION: Criminel professionnel
IDENTITE: Connue des autorités judiciaires internationales
STATUT LEGAL: Citoyenneté inconnue, casier judiciaire international
AUTRES NOMS: Inconnus
LIEU DE NAISSANCE: Inconnu
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Shingen Harada (père, décédé), Mariko Yashida (demi-soeur), Shiro Yashida alias Feu du Soleil (cousin), Tomo Yashida (cousin, décédé), Saburo Yashida (cousin, décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE: Allié de la Vipère II, ancien allié du Mandrill et du Spectre Noir
BASE D'OPERATIONS: Mobile
PREMIERE APPARITION: Daredevil 111
ORIGINES: Kenuichio Harada est le fils mutant du grand criminel japonais Shingen Harada. Il n'a jamais été reconnu officiellement comme tel ni comme membre du clan Yashida dont Shingen prétendait être le chef. Tout jeune, Harada étudia les méthodes de combat et le code d'honneur (bushido) des samouraïs, les guerriers japonais de la société féodale. Samouraï accompli des temps modernes, après s'être acquitté d'une dette envers le Mandrill, il offrit ses services à la seconde Vipère. Sous le nom de Samouraï d'Argent, il devint son garde du corps et aide de camp.
TAILLE: 2 m
POIDS: 110 kg, 140 kg en armure
YEUX: Noirs
CHEVEUX: Noirs
DEGRE DE FORCE: Le Samouraï d'Argent possède la force normale d'un homme de son âge et de sa taille pratiquant un entraînement intensif.
POUVOIRS: Le Samouraï d'Argent est un mutant qui peut générer une énergie, on suppose à base de tachyon, dont il enveloppe son sabre. Ainsi, son arme, telle un rayon désintégrant, peut transpercer n'importe quelle matière, sauf l'adamantium.
AUTRES FACULTES: Le Samouraï d'Argent est un magnifique sabreur. Il maîtrise aussi parfaitement les arts martiaux, sans toutefois égaler Iron Fist ou Tchang.
ARMES: Le Samouraï d'Argent porte un sabre traditionnel japonais (katana) qui, sans l'énergie dont il l'enveloppe, n'a pas de pouvoirs propres. Il utilise aussi des "shuriken" (sorte de fléau d'armes) et d'autres armes traditionnelles des samouraïs.
L'armure du Samouraï d'Argent est faite d'un alliage d'aciers très légers et est articulée de façon à ne pas le gêner dans ses mouvements.
Le Samouraï d'Argent et la Vipère possèdent tous deux un anneau de téléportation dont l'origine et le mécanisme sont inconnus, et qui fonctionne quand on le fait tourner.



SIRYN
(CYRÈNE)

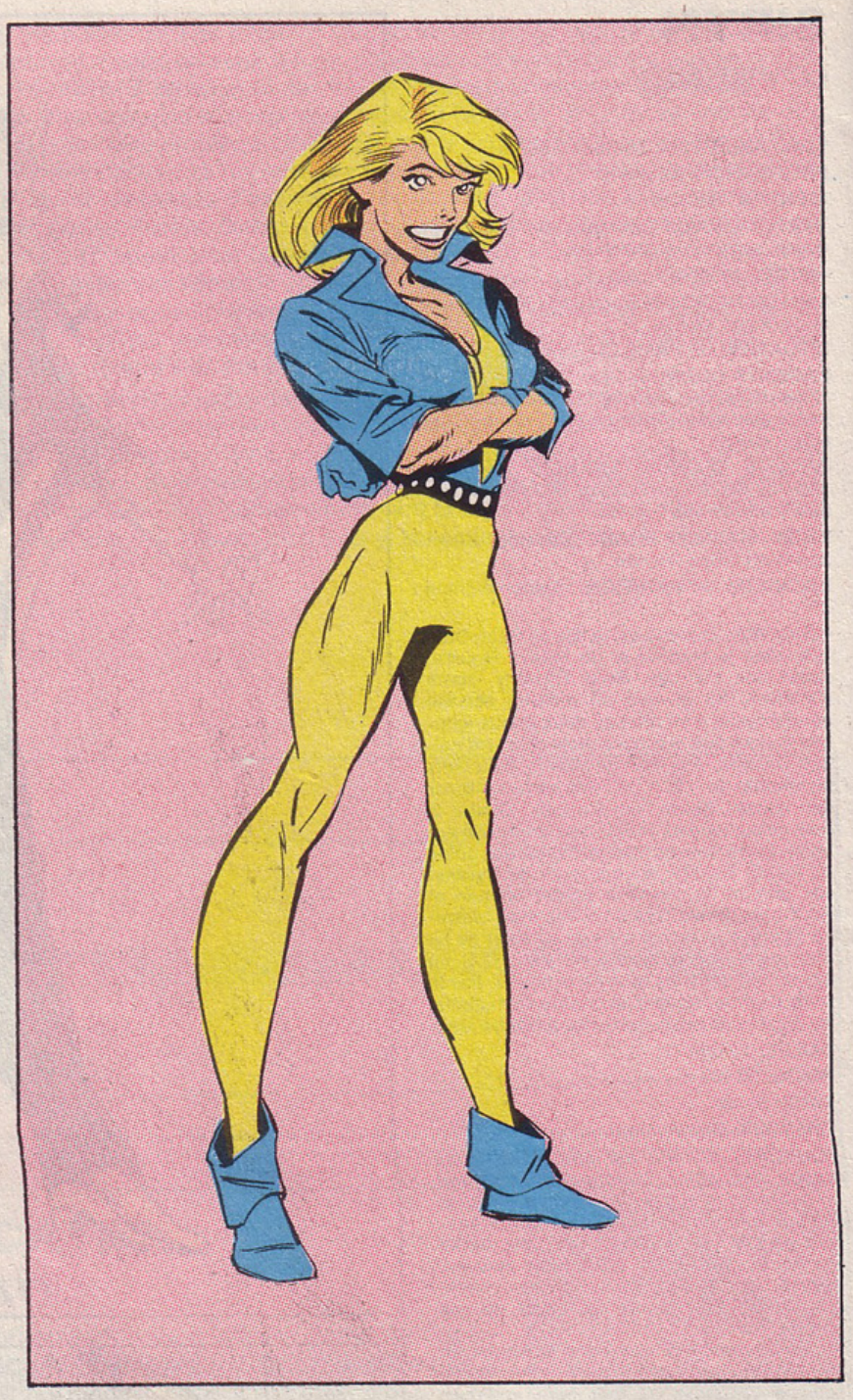
VERITABLE NOM: Thérésa Rourke
PROFESSION: Etudiante
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyenne irlandaise, mineure, sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Cassidy Keep, comté de Mayo, Irlande
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Sean Cassidy alias le Hurleur (père), Maeve Rourke Cassidy (mère, décédée), Thomas "Black Tom" Cassidy (cousin)
GROUPE D'APPARTENANCE: Ancienne alliée de Black Tom Cassidy et du Fléau, ancien membre des Egarés
BASE D'OPERATIONS: Cassidy Keep, comté de Mayo, Irlande
PREMIERE APPARITION: Spider-Woman 37
ORIGINES: Thérésa est la fille de Sean Cassidy alias le Hurleur et de Maeve Rourke. Après son mariage, Sean Cassidy, agent d'Interpol, fut envoyé en mission secrète pendant plus d'un an. Les deux époux ignoraient alors que quelques mois plus tard naîtrait Thérésa. A la mort de Maeve, tuée dans un attentat de l'I.R.A., le bébé fut recueilli par son cousin, Black Tom Cassidy. Quand le pouvoir sonique de Thérésa se révéla à la puberté, Black Tom en fit sa complice aux côtés du Fléau. Bientôt, sous le nom de Cyrène, elle affronta la première Spider-Woman et les X-Men. Black Tom fut arrêté mais disculpa Thérésa et écrivit à Sean au sujet de sa fille. Les X-Men la ramenèrent à leur Q.G. où elle tomba dans les bras de son père. Par la suite, Cyrène rejoignit un groupe de mutants, les Egarés, puis elle retourna à l'Ile de Muir.
TAILLE: 1,70 m
POIDS: 50 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Blonds roux
POUVOIRS: Cyrène est une mutante qui produit des effets soniques grâce à ses cordes vocales et à des pouvoirs psioniques liés aux sons qu'elle émet, sons qui dépassent parfois 140 décibels. Elle peut hurler des heures sans irriter ses cordes vocales. Cyrène peut aussi créer un champ psionique l'immunisant contre les effets de ses propres sons.
En concentrant les vibrations soniques en un rayon intense, Cyrène produit une "lance sonique" capable de tout faire voler en éclats sauf l'adamantium et le vibranium, mais aussi de faire perdre connaissance à quelqu'un sans le blesser.
Les vibrations soniques permettent à Cyrène de se propulser dans les airs, et son énergie psionique de s'y maintenir, même lorsqu'elle cesse de hurler ou qu'elle utilise sa voix pour d'autres effets mais seulement pour de courts instants.
Les pouvoirs soniques de Cyrène jouent aussi parfois le rôle de sonar. En émettant un son précis et en étant attentive à sa résonnance, elle peut "voir" ce qui l'entoure dans une obscurité totale. En effet, un écho sera plus faible si la surface qui renvoie est souple, et en variant la fréquence du son émis Cyrène pourra déterminer les différentes tailles des objets environnants.
DEGRE DE FORCE: Cyrène possède la force normale d'une jeune fille de son âge et de sa taille pratiquant un entraînement régulier.

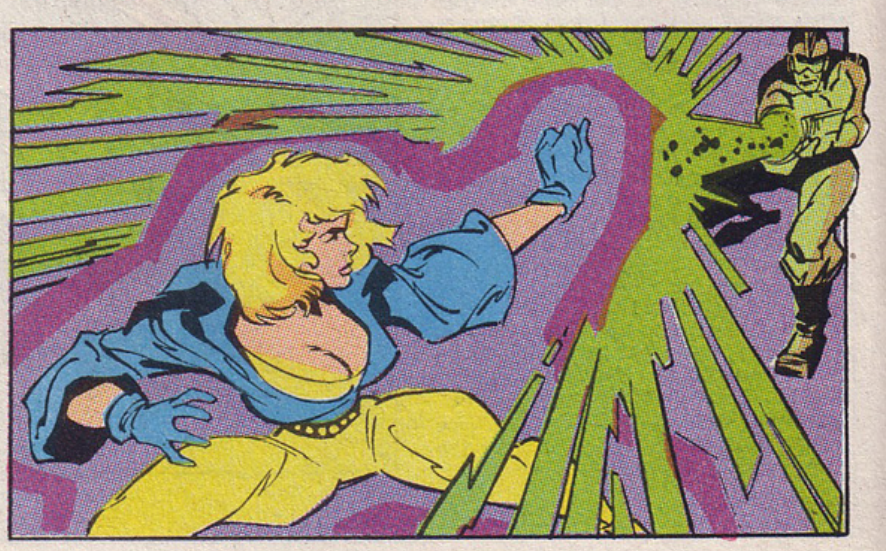




SKIDS

VERITABLE NOM: Sally Blevins
PROFESSION: Ex-membre stagiaire de Facteur-X, ex-membre des Nouveaux Mutants, semble avoir opté pour le Front de Libération Mutant
IDENTITE: Connue du public
STATUT LEGAL: Citoyenne américaine, casier judiciaire vierge
AUTRES NOMS: Aucun de connu
LIEU DE NAISSANCE: Inconnu, sans doute les Etats-Unis
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Bill (père), Mathilda (mère)
GROUPE D'APPARTENANCE: Morlocks, X-Terminators, Facteur-X, Nouveaux Mutants, Front de Libération Mutant
BASE D'OPERATIONS: Tunnels des Morlocks, quartier général de Facteur-X, quartier général des Nouveaux Mutants (Ecole du Professeur Xavier), quartier général du Front de Libération Mutant
PREMIERE APPARITION: X-FACTOR 7
ORIGINES: Skids était une enfant battue par son père. C'est dans ces circonstances que son pouvoir se manifesta sous la forme d'un champ de force qui dévia les coups portés par son père. Ce dernier, effrayé par son pouvoir, la traita de monstre et Skids s'enfuit de chez elle pour ne plus jamais y revenir. Arrivée à New York, elle alla chercher refuge dans les tunnels auprès des Morlocks. Mais là aussi, elle se sentait différente et ne tenait pas à avoir la même vie que les Morlocks, qui avaient décidé de demeurer dissimulés à cause de leurs difformités physiques. Un jour, elle recontra Rusty Collins, que poursuivaient la Freedom Force et Facteur-X (membre de Facteur-X, Rusty désirait quitter l'équipe). Rusty et Skids sympathisèrent et après la défaite de la Freedom Force, Rusty réintégra Facteur-X à qui il présenta Skids. Elle fut acceptée par l'équipe et commença à s'entraîner. Elle apprit à mieux contrôler son pouvoir et même à en annuler les effets lorsqu'elle le désirait. Elle fit pendant un temps partie des X-Terminators, puis des Nouveaux Mutants et semble maintenant avoir choisi de travailler au sein du Front de Libération Mutant dirigé par Stryfe.
TAILLE: 1,63 m **YEUX:** Bleus
POIDS: 52 kg **CHEVEUX:** Blonds
POUVOIRS: Skids a le pouvoir de créer un champ de force — autour d'elle et d'autres personnes — d'un volume total d'environ 10 mètres cube. Au départ, elle ne pouvait protéger qu'elle-même, ce qui prouve qu'avec de l'entraînement, elle pourrait augmenter ses performances. Quand elle utilise son pouvoir, personne ne peut la toucher ou se saisir d'elle et les balles ou autres projectiles ne peuvent l'atteindre.





SKRULLS

Les Skrulls sont des êtres semi-humanoïdes qui ont créé un vaste empire interstellaire dans la galaxie d'Andromède - ou M-31. Ce sont des reptiles, mais ils possèdent certaines caractéristiques des mammifères comme les cheveux et, pour les femelles, des glandes mammaires. Les petits naissent dans des oeufs mais sont nourris par leur mère. Les Skrulls ont une espérance de vie de 210 années terrestres. La force d'un Skrull est à peu près équivalente à celle d'un humain. Sa taille peut varier entre 1,40 m et 1,90 m. La race skrull est originaire de la planète Skrullos, dans le système Drox. Cette planète possède apparemment une atmosphère et des conditions de gravitation similaires à celles de la Terre. Les Skrulls se sont donc acclimatés sans difficulté à la vie sur Terre. Les Skrulls en étaient encore aux premiers stades de leur développement losque les Célestes, un peuple techniquement très avancé, arrivèrent sur Skrullos et sélectionnèrent certains individus pour procéder à des expériences génétiques. Ils implantèrent sur une partie d'entre eux des gènes de longévité, créant ainsi l'équivalent des Eternels sur Terre. Un autre groupe reçut des gènes de stabilité et de diversité, devenant les Déviants. Un troisième groupe fut laissé à l'état naturel: ce sont les Skrulls "normaux". Une fois leurs expériences terminées, les Célestes quittèrent Skrullos. Les Skrulls déviants sont connus aujourd'hui sous le nom de Spectres Noirs.

Tous les Skrulls possèdent la faculté de modifier leur forme, leur taille et leur couleur par simple concentration mentale. Le retour à leur forme initiale exige le même effort conscient. Ils ne peuvent pas changer de forme pendant leur sommeil ni lorsqu'ils sont inconscients. Toutefois, si les Skrulls prennent l'apparence d'un objet ou d'une personne, ils n'en prennent pas les caractéristiques. Par exemple, s'ils imitent une boîte de métal, ils n'acquièrent pas les propriétés du métal. S'ils prennent l'apparence d'une personne particulièrement intelligente, ils ne possèdent pas ses qualités intellectuelles.

Ces métamorphoses sont limitées: un Skrull ne peut pas augmenter plus d'une fois et demie sa taille et son volume, ni les diminuer de moins de 75%. Ce sont tout de même ces pouvoirs qui ont permis aux Skrulls déviants de contrôler leur planète, en s'infiltrant dans les groupes rivaux.

Dès qu'ils purent voyager dans l'espace, les Skrulls commencèrent à bâtir leur empire. Leur impérialisme n'était pas de type militaire, et c'est sur la base du commerce et du libre échange que se forgea leur empire. Il y a environ cent millions d'années, les Skrulls s'aventurèrent hors de leur galaxie, dans le Grand Nuage de Magellan et la Voie Lactée. Dans la première région, ils rencontrèrent les Krees, une race humanoïde encore aux balbutiements de la civilisation, et les Cotatis, une race de plantes intelligentes, tous habitants de la planète Hala. Souhaitant intégrer Hala à leur empire, les Skrulls organisèrent une compétition entre les Cotatis et les Krees pour décider de la race qui resterait. Les Skrulls choisirent les Cotatis, et, furieux, les Krees tuèrent Dorrek, l'empereur skrull, et confisquèrent le vaisseau des Skrulls. L'empire skrull était trop éloigné de Hala pour que la nouvelle de ces atrocités parvînt jusque là. Des années après le meurtre de Dorrek, les Krees s'aventurèrent dans la Galaxie d'Andromède et attaquèrent les avant-postes skrulls. Les Skrulls organisèrent leur défense, et c'est ainsi que commença une série de guerres Krees-Skrulls, qui dure depuis des millions d'années. Sous l'influence militaire, la civilisation skrull devint plus dure et plus agressive, telle que nous la connaissons aujourd'hui.

La technologie skrull est très avancée. Leurs vaisseaux se déplacent à travers l'hyper espace à une vitesse supérieure à celle de la lumière. Ils ont la forme de soucoupes, comme dans les légendes terriennes. L'armada skrull est dirigée par le Général Zedrao.

Les Skrulls connaissent l'existence de la Terre depuis longtemps, mais ce n'est que récemment qu'ils la considèrent comme une ennemie. Ayant pris l'apparence humaine, des agents skrulls espionnent la Terre depuis plusieurs siècles. Leur activité a été découverte dans les années 50 par un super-humain nommé Homme 3-D, et ce sont ensuite les Fantastiques qui les combattirent et repoussèrent le danger à plusieurs reprises au cours de leur carrière.

Des millions de Skrulls ont péri récemment dans l'attaque de Galactus, le dévoreur de planètes. La planète impériale a été détruite et l'Empire jeté dans le chaos. Tous les gouverneurs skrulls se proclament empereurs et la guerre civile fait rage, faisant de nombreuses victimes. Profitant du désordre, la conquérante Nébula, avec son armée de mercenaires, a tenté de prendre le commandement de l'empire skrull, mais elle a été vaincue par les Vengeurs et par les forces armées du Général Zedrao.

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR 2



SLYDE

VERITABLE NOM: Jalome Beacher
PROFESSION: Ingénieur chimiste, voleur professionnel
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis recherché par les autorités
LIEU DE NAISSANCE: Non révélé
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun
BASE D'OPERATIONS: New York City
PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER-MAN 272

ORIGINES: Jalome Beacher avait mis son talent d'ingénieur chimiste au service du laboratoire de conception et développement de Beemont Manufacturing, où il avait créé un revêtement capable d'éliminer tout frottement entre un objet et une surface quelconques. Alors qu'il s'apprêtait à révéler sa découverte, Beemont fut rachetée par une grosse firme dirigée par un certain Rockwall. Peu après, le laboratoire fut fermé et Beacher, licencié. Il décida de fonder sa propre entreprise mais les banques lui demandaient d'énormes intérêts en échange de leur aide. Il créa alors un costume spécial recouvert de son produit anti-frottement, grâce auquel il put se déplacer à grande vitesse sans offrir aucune prise, en glissant sur le sol. Il se surnomma Slyde et entreprit de voler l'argent dont il avait besoin et de chasser Rockwall. Il attaqua une banque et s'échappa en glissant entre les mains des gardes, de la police et de l'Araignée. Puis il pénétra chez Beemont où il saccagea son ancien laboratoire et s'enfuit en arrachant la mallette que tenait Rockwall, dans laquelle il découvrit la preuve que Beemont servait de prête-nom pour recycler de l'argent volé par une organisation criminelle. Il alerta alors le procureur de New York, avec lequel il décida de piéger Rockwall: Slyde lui réclama une grosse somme d'argent contre son silence. Mais Rockwall contacta des criminels pour l'accompagner au rendez-vous fixé par Slyde et l'éliminer. L'Araignée l'apprit, mais il ignorait que la police était dans le coup: il avertit Slyde du danger et arrêta Rockwall juste avant l'arrivée du procureur. Au dernier moment, Slyde prit l'argent du chantage et s'enfuit. On ignore depuis ce qu'il est devenu.

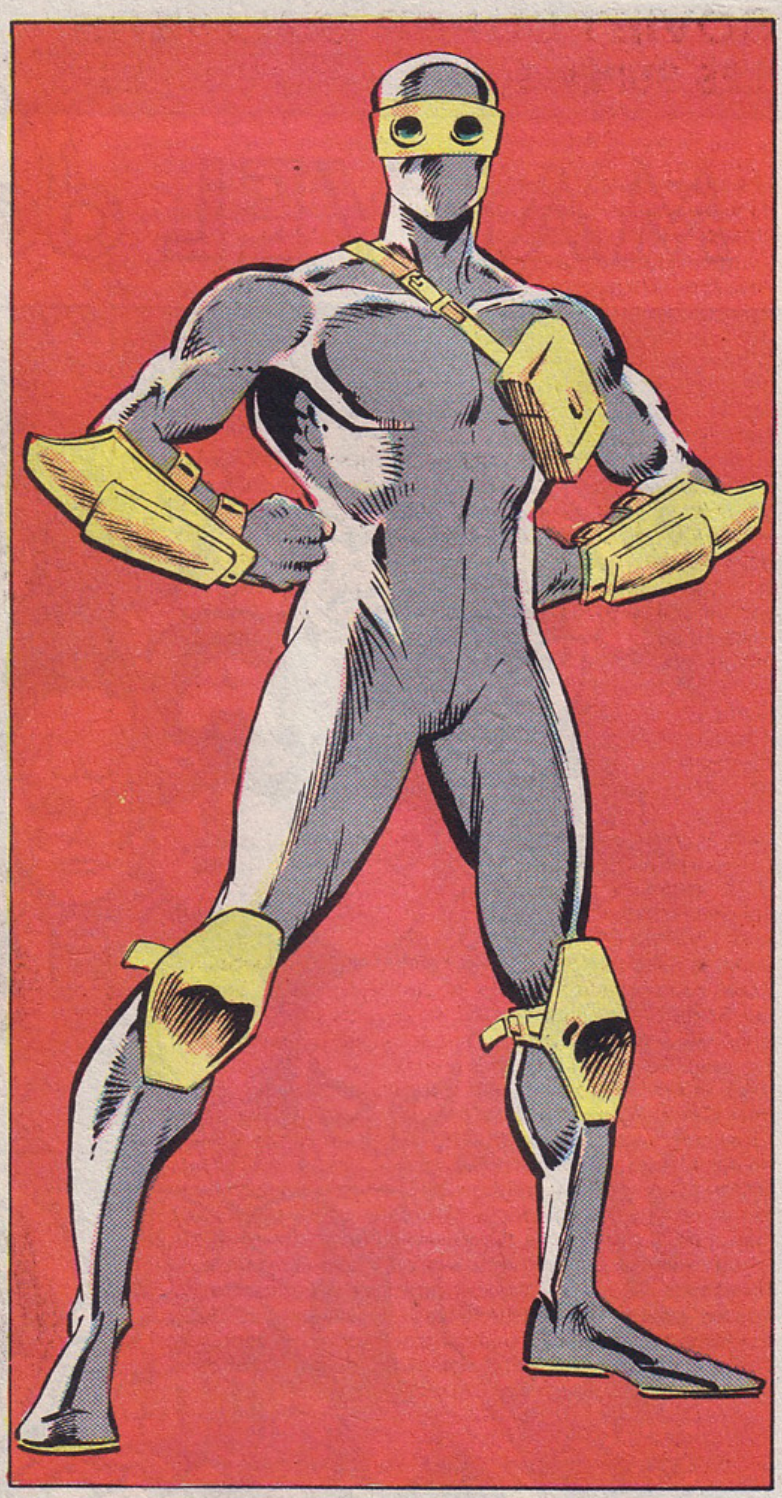
TAILLE: 1,80 m **YEUX:** Marron
POIDS: 77 kg **CHEVEUX:** Noirs

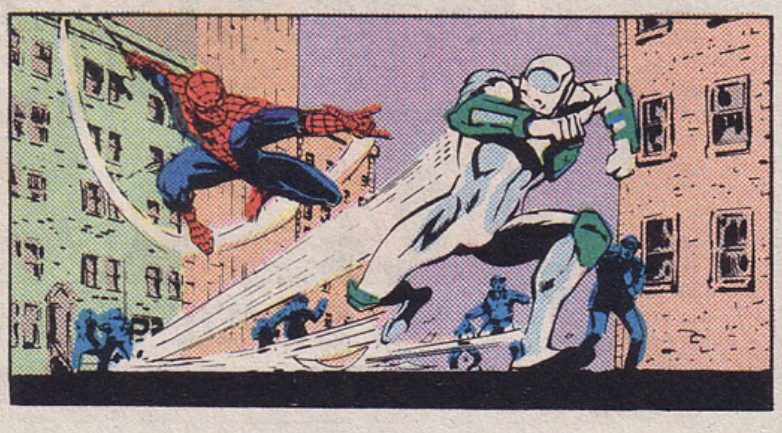
DEGRE DE FORCE: Slyde possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de son poids pratiquant un exercice régulier intensif.

POUVOIRS: Aucun

AUTRES FACULTES: Le costume et les bottes de Slyde sont recouverts d'un produit anti-frottement lui permettant de glisser sur une surface quelconque à grande vitesse et d'échapper à toute prise (même à la toile de l'Araignée). Ce produit est fait d'une substance auto-lubrifiante et anti-attachante semblable au téflon, qui pénètre les fibres d'un tissu et reste très flexible lorsqu'elle durcit. Slyde n'utilise aucune arme réelle mais se sert d'imitations pour bluffer ses adversaires. Ses gants ne sont pas recouverts de produit, ce qui lui permet de saisir des objets.

MOYEN DE LOCOMOTION: Slyde se déplace en glissant à une vitesse de 50 km/h. Il peut changer instantanément de direction en décalant le poids de son corps ou en attrapant un objet immobile pour faire demi-tour.





SERPENT SOCIETY
(LA SOCIÉTÉ DU SERPENT)

La Société du Serpent regroupe des criminels et des mercenaires dont tous les costumes s'inspirent des serpents. C'est l'une des organisations criminelles les plus performantes actuellement. La première version de la Société était constituée de la Vipère des origines, de son frère l'Anguille et du Cobra. Leur but était de détruire Captain America. La seconde équipe comptait la deuxième Vipère (ex-Madame Hydra), l'Anguille, Princesse Python, le Cobra et Warlord Krang d'Atlantis. Cette équipe fut vaincue par Captain America et le Prince des Mers. La troisième mouture, composée de Dragon, Anaconda, Mamba Noir et Aspic fut commanditée par la Compagnie Roxxon-oil pour retrouver la Couronne du Serpent qui avait disparu dans la mer. Trois des membres de l'équipe périrent et, avec l'argent que lui avait rapporté la mission, Dragon mit sur pied une quatrième équipe.

Ayant appris qu'Anaconda, Mamba Noir et Aspic avaient survécu, ils les contacta, puis invita d'autres criminels à se joindre à eux. La seconde Vipère refusa l'offre. Quant au Constricteur, il les dénonça aux Vengeurs. Après une période d'initiation, Anaconda, Asp, Mamba Noir, Bushmaster, Cobra, Crotale, Diamondback, Aspic, Princesse Python et Rattler devinrent membres permanents de la Société du Serpent.

Pour son premier contrat, la nouvelle équipe fut chargée de tuer un ex-leader de l'AIM, Modok. Le succès de l'opération établit leur réputation de tueurs à gages de première force.

Deux des membres ont quitté l'organisation et n'ont pas été remplacés. Princesse Python, qui avait déserté pendant l'affaire Modok, fut capturée puis expulsée de l'organisation après avoir subi un lavage de cerveau. Aspic, lui, fut tué par le criminel Scourge.

Quand l'organisation acceptait un contrat, c'est Dragon qui décidait quels membres interviendraient. Une partie de l'argent du contrat était reversée à la Société pour couvrir les frais de fonctionnement, l'autre était partagée entre les membres qui remplissaient la mission. Les membres pouvaient chercher eux-mêmes des contrats mais étaient tenus de verser un pourcentage de ce qu'ils gagnaient. En échange de quoi, la Société offrait à ses membres des opportunités plus nombreuses, une assurance-vie, un logement et l'appartenance à un groupe. De plus, grâce aux talents de télépathe de Dragon, les membres étaient assurés de ne jamais rester derrière les barreaux. Sortir ses compagnons de prison était d'ailleurs la tâche essentielle de Dragon. Aidée par ses hommes, la Vipère infiltra la Société du Serpent. Elle empoisonna Dragon, mais Diamondback réussit à s'enfuir avec lui et demanda l'aide de Captain America, qui se faisait alors appeler simplement "Le Captain".

Anaconda, le Cobra et Crotale décidèrent d'aider la Vipère qui empoisonna et emprisonna tous les membres de la Société qui lui résistaient.

La Captain, Diamondback, Nomad et D-Man réussirent à les délivrer. Après quoi, la Société se réinstalla dans un nouveau Quartier Général. Déçu par certains de ses hommes, Dragon démissionna. Le Cobra devint le nouveau dirigeant et certains anciens alliés de la Vipère se joignirent au groupe. La Société a continué à fonctionner grosso-modo comme lorsque Dragon en était le chef.



DRAGON
(Seth Voelker)
Fondateur-Ex-leader
1ère app.
MARVEL TWO-IN-ONE # 64

COBRA
(Klaus Voorhess)
Leader actuel
1ère app.
JOURNEY INTO MYSTERY # 98

ANACONDA
(Blanche Sitzniski)
1ère app.
MARVEL TWO-IN-ONE # 64

ASP
(identité non révélée)
1ère app.
CAPTAIN AMERICA # 310

BUSHMASTER
identité non révélée
1ère app.
CAPTAIN AMERICA # 310

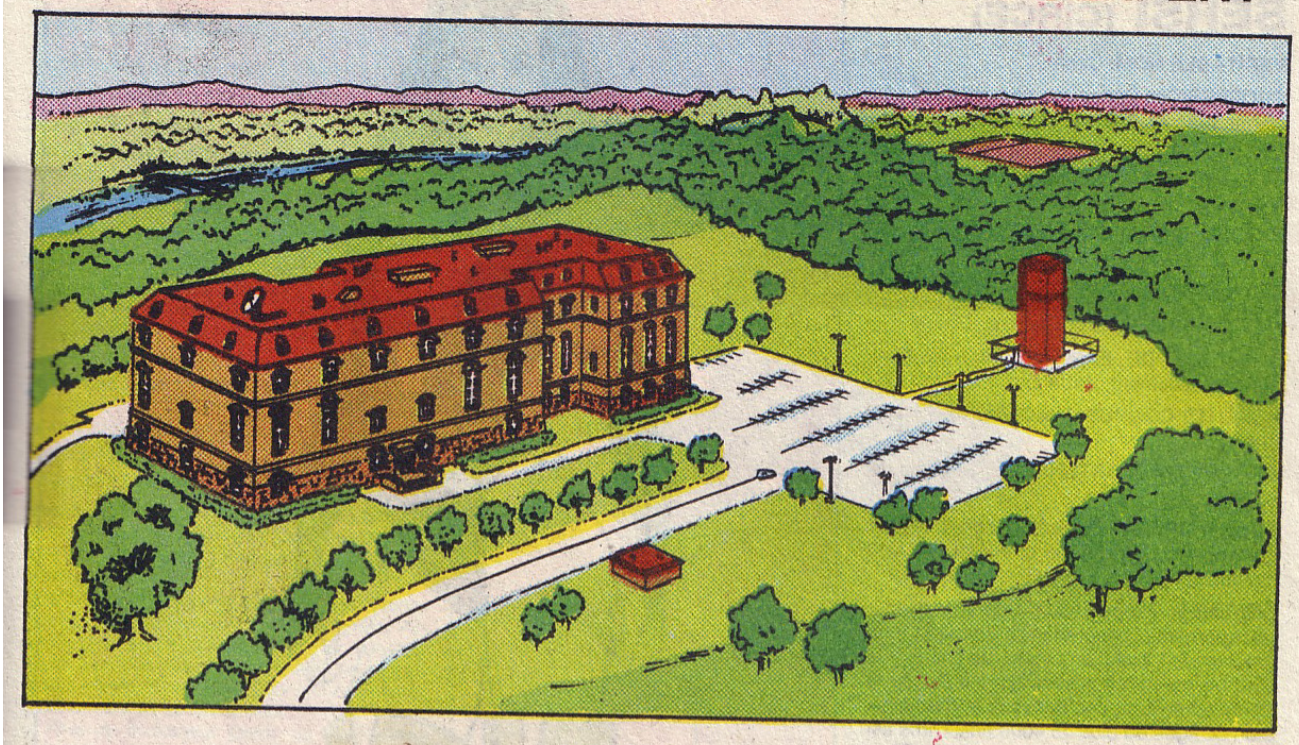
MAMBA NOIR
(Tanya Sealy)
1ère app.
MARVEL TWO-IN-ONE # 64

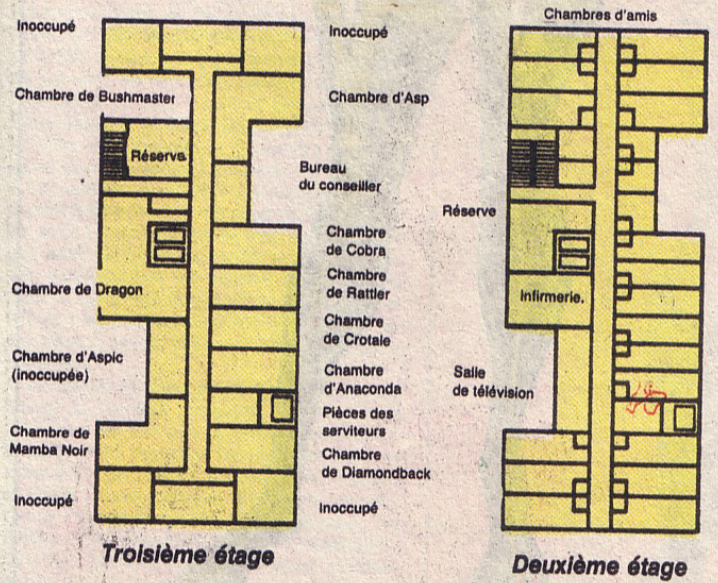
CROTALE
(Quincy McIver)
1ère app.
CAPTAIN AMERICA # 310

DIAMONDBACK
(Rachel Leighton)
démissionnaire
1ère app.
CAPTAIN AMERICA # 310

RATTLER
(Gustav Krueger)
1ère app.
CAPTAIN AMERICA # 310

QUARTIER GENERAL DE LA SOCIETE DU SERPENT



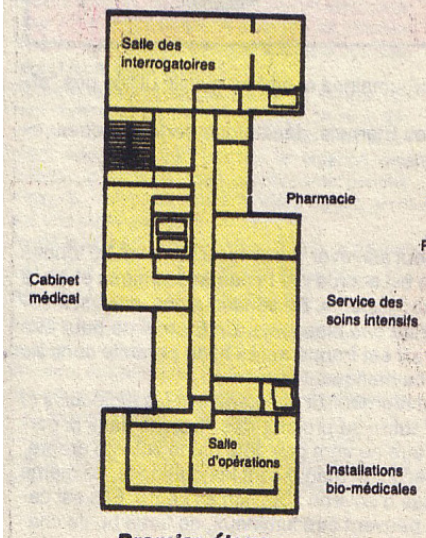


Troisième étage

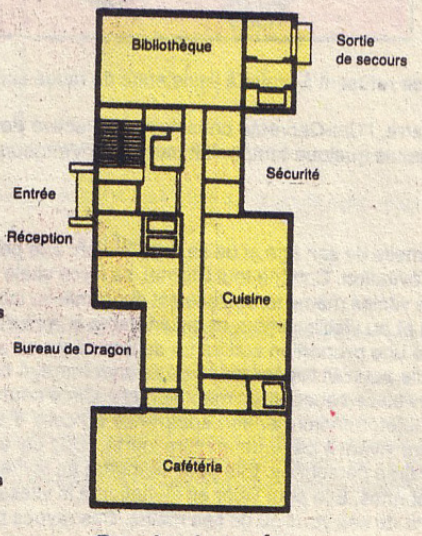
Deuxième étage

Le quartier général de la Société du Serpent est un asile psychiatrique désaffecté situé dans l'état de New York. C'est Dragon qui l'a acheté à l'Etat sous une fausse identité. A l'intérieur, subsistent quelques installations de l'ancien hôpital mais on y trouve aussi toute la technologie dont les membres de la Société ont besoin pour leurs activités. Celle-ci est installée dans les sous-sol. Les étages, en revanche, pourraient très bien entretenir l'illusion d'un véritable hôpital.

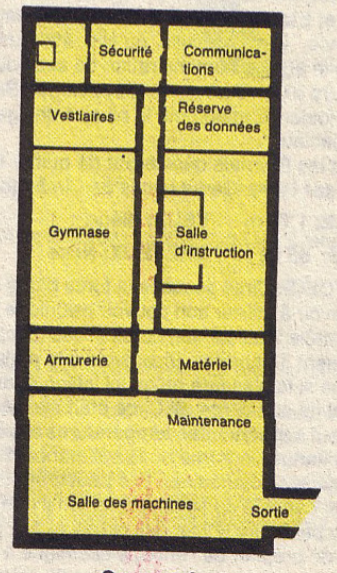
A l'extérieur, on trouve une tour de garde, un parking et des pistes secrètes d'où les trois soucoupes volantes de la Société décollent. Le quartier général, surnommé Citadelle du Serpent, emploie une équipe permanente de dix personnes, comprenant serviteurs, gardes, physiciens.



Premier étage



Rez-de-chaussée



Sous-sol

SUNSPOT (SOLAR)



VERITABLE NOM : Roberto Da Costa
PROFESSION : Etudiant
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyen brésilien mineur, étudiant aux Etats-Unis
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Rio de Janeiro, Brésil
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Emmanuel Da Costa (père), Nina Da Costa (mère)
GROUPE D'APPARTENANCE : Les Nouveaux Mutants, les Anges Déchus
BASE D'OPERATIONS : Salem Center, l'école pour surdoués du Pr Xavier, dans le comté de Westchester, état de New York
PREMIERE APPARITION : MARVEL GRAPHIC NOVEL 4
ORIGINES : Roberto est le fils d'un homme d'affaires brésilien millionnaire, Emmanuel Da Costa et d'une archéologue américaine, Nina. Ses pouvoirs surhumains se manifestèrent la première fois à l'âge de 14 ans, lors d'un match avec l'équipe de football de son collège. Agressé par deux de ses adversaires, Roberto, sans bien comprendre ce qui se passait, repoussa ses détracteurs avec violence. Sa peau et ses vêtements s'assombrirent durant l'action. Ayant fait fuir tous les spectateurs, Roberto, quelque peu troublé, trouva soutien et réconfort auprès de sa petite amie, Juliana Sandoval. Donald Pierce, Fou Blanc du Club des Damnés et chasseur de mutants bien connu, eut connaissance des pouvoirs de Roberto et se lança aussitôt à sa poursuite. Il kidnappa Juliana et captura ainsi Roberto. Le Pr Xavier, informé de la situation, envoya Moira Mac Taggert, Karma et Mirage à leur secours. Dans l'affrontement qui suivit, Juliana voulut s'interposer. Elle reçut une balle destinée à Roberto et succomba. Da Costa se sentant responsable de la mort de Juliana, jura de se venger de Pierce. Il y réussit, avec l'aide de Xavier, Karma et Félina.
Da Costa décida alors de rester auprès du Pr Xavier et d'apprendre à maîtriser ses pouvoirs. Il intégra l'équipe des Nouveaux Mutants. Contrairement à ses coéquipiers , Solar (son nom de code désormais) ne perdit rien de son efficacité après la bataille qui les opposa au Beyonder.
Après avoir été manipulé par Gidéon, un mauvais mutant, il a rejoint X-Force, l'équipe née de la dissolution des Nouveaux Mutants.
TAILLE : 1,50 m **YEUX :** Marron
POIDS : 59 kg **CHEVEUX :** Noirs
POUVOIRS : Solar absorbe l'énergie solaire et la libère en temps voulu pour augmenter sa force physique. Ses pouvoirs surhumains se manifestent sur commande, mais lorsqu'il est en colère, l'énergie peut se libérer automatiquement. Quand Solar fait usage de sa force, le processus d'absorption d'énergie, qui est permanent, s'intensifie. Ceci lui permet de compenser aussitôt l'énergie qu'il dépense. Lors de cette opération, sa peau et ses vêtements deviennent complètement noirs. La couleur noire résulte de l'absorption par une substance de tous les faisceaux lumineux (énergies) du spectre visible. Cela signifie donc que Solar absorbe l'énergie en deçà du spectre électromagnétique avec une grande rapidité. Cependant, pour l'instant, sa jeunesse, sa taille et son manque d'entraînement font que Solar dépense beaucoup plus d'énergie qu'il n'en absorbe. Il ne peut donc avoir recours à sa force surhumaine très longtemps. Au bout de quelques minutes seulement, sa peau et ses vêtements reprennent leur couleur initiale, l'absorption d'énergie devenant moins importante. Parfois même, l'opération étant très éprouvante, Solar perd connaissance un instant. Absorbant de l'énergie solaire, Solar ne peut se réalimenter ni la nuit, ni lorsqu'il se trouve dans l'obscurité. De ce fait, s'il épuise ses réserves d'énergie et revient à un degré de force normal, il ne retrouvera sa force surhumaine que lorsqu'il sera de nouveau exposé aux rayons du Soleil. Solar absorbe aussi l'énergie des étoiles et de la lumière solaire réfléchie par la Lune, mais alors, sa force n'augmente que faiblement, s'il est sur Terre. Sur Pluton, la planète la plus éloignée du Soleil, il n'aurait, pour ainsi dire, plus de pouvoirs. En revanche, dans un vaisseau proche d'un noyau galactique, il absorberait une énorme quantité d'énergie et son pouvoir serait considérable. Le pouvoir de Solar le rend aussi plus résistant. Il semble avoir une endurance et une rapidité hors du commun mais cela reste à prouver. Quand Solar fait usage de sa force surhumaine, de petits nuages de poussière noirs apparaissent autour de lui. On suppose que cela est dû à la forte absorption d'énergie.
AUTRES FACULTES : Solar apprend à mieux maîtriser ses pouvoirs, se perfectionne dans le combat à mains nues, l'acrobatie et d'autres disciplines physiques et mentales.

SPACEKNIGHTS
(LES CHEVALIERS DE L'ESPACE)

Les Chevaliers de l'Espace sont un corps d'élite de guerriers cyborgs créés par les humanoïdes de la planète Galador pour combattre les Spectres Noirs. Il y a environ 200 ans, une flotte de vaisseaux galadoriens qui avait pénétré dans la Nébuleuse Noire fut détruite par les Spectres Noirs qui, eux, voulaient envahir Galador. Le dirigeant de Galador demanda alors à la population de la planète s'il y avait des volontaires prêts à renoncer à leur corps et à subir une intervention chirurgicale qui les transformerait en guerriers cyborgs, les Chevaliers de l'Espace, destinés à combattre les Spectres Noirs.
Le premier volontaire s'appelait Rom. Des millions de Galadoriens se proposèrent mais seules quelques centaines de candidatures furent retenues. Une partie de leur corps – notamment le cerveau – fut transplantée dans un exosquelette informatisé tandis que le reste était conservé cryogéniquement sur Galador.
Chaque Chevalier fut équipé d'une arme différente ou d'une armure qui lui conférait des pouvoirs spéciaux. Ainsi, Firefall maîtrisait le feu vivant tandis que Terminator projetait des rayons de froid intense. Il y eut une grande bataille que les Chevaliers remportèrent mais une partie des Spectres Noirs réussit à s'enfuir et comme on soupçonnait qu'ils disposaient de places fortes disséminées dans l'Univers, les Chevaliers de l'Espace se lancèrent à leur poursuite et leur quête dura deux siècles. Rom finit par arriver sur Terre et, après la mort de la Galadorienne Starshine, la Terrienne Brandy Clark fut magiquement rattachée à son exosquelette et devint Starshine II. Une créature nommée Hybride lui rendit plus tard sa forme humaine. Un autre Terrien, Archie Stryker, devint Chevalier de l'Espace sous le nom de Firefall II.
La plupart des Chevaliers de la première génération possédaient une force surhumaine, la capacité de voler (grâce aux fusées fixées sur leur armure), celle de survivre dans l'espace et une grande résistance aux blessures par armes conventionnelles. Leurs armures étaient principalement constituées de plandarium, un métal très solide. Le cerveau des Chevaliers était maintenu en vie grâce à un fluide ressemblant au sang et qui circulait dans l'exosquelette.
Rom eut finalement raison des Spectres Noirs en les dépouillant de leurs pouvoirs mystiques. Mais Galactus, le dévoreur de mondes, transporta Galador dans une zone inconnue de l'espace et Rom et ses compagnons ignoraient où se trouvait leur planète. Se voyant privés de protection, les Galadoriens construisirent une nouvelle génération de Chevaliers de l'Espace encore plus perfectionnés que les précédents. Les nouveaux Chevaliers s'emparèrent de Galador et exterminèrent la population humanoïde. Les corps des Chevaliers de la première et de la seconde générations furent détruits à l'exception de celui de Dominor qui voulut par la suite s'unir à Brandy Clark afin de fonder une nouvelle lignée de Galadoriens. Rom était contre ce projet et vainquit Dominor qui finit par se suicider. Brandy Clark ayant découvert le corps de Rom, celui-ci reprit sa forme humaine et tous deux vivent désormais sur Galador, protégés par les Chevaliers de l'Espace de la première génération.



ROM
1ère app. ROM 1

STARSHINE 1
1ère app. ROM 14

TEMINATOR
1ère app. ROM 14

FIREFALL I (Karas)
1ère app. ROM 4

MENTUS
1ère app. ROM 1
Sous le nom de Mentus ROM 20

HAMMERHAND
1ère app. ROM 26

JAVELIN (Darin)
1ère app. ROM 26

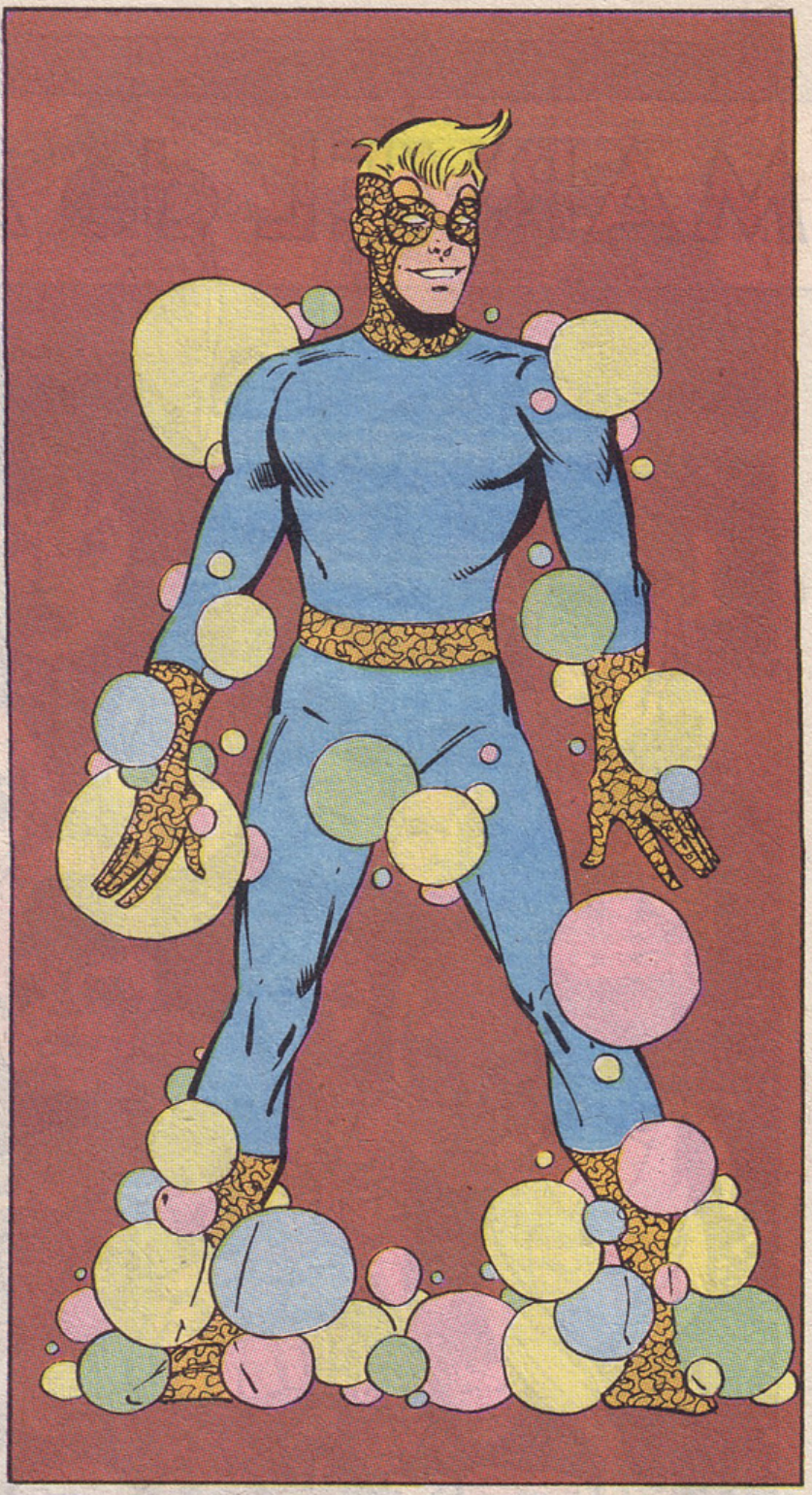
ASTRA
1ère app. ROM 25

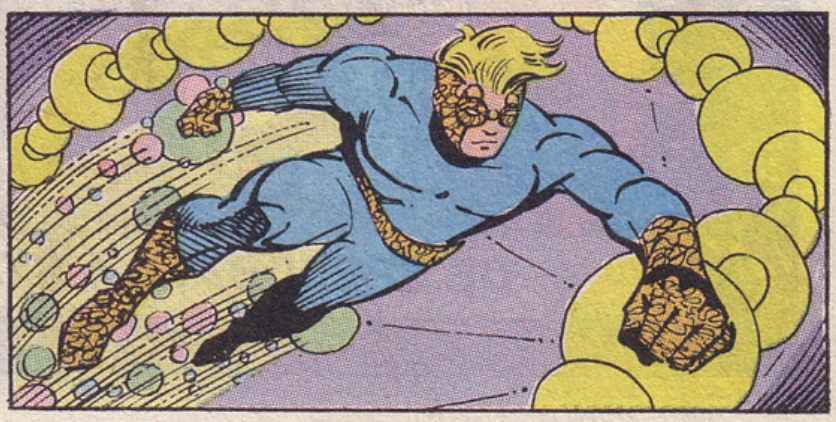
TRAPPER (Vola)
1ère app. ROM ANNUAL 2

BREAKER (Raak)
1ère app. ROM 2

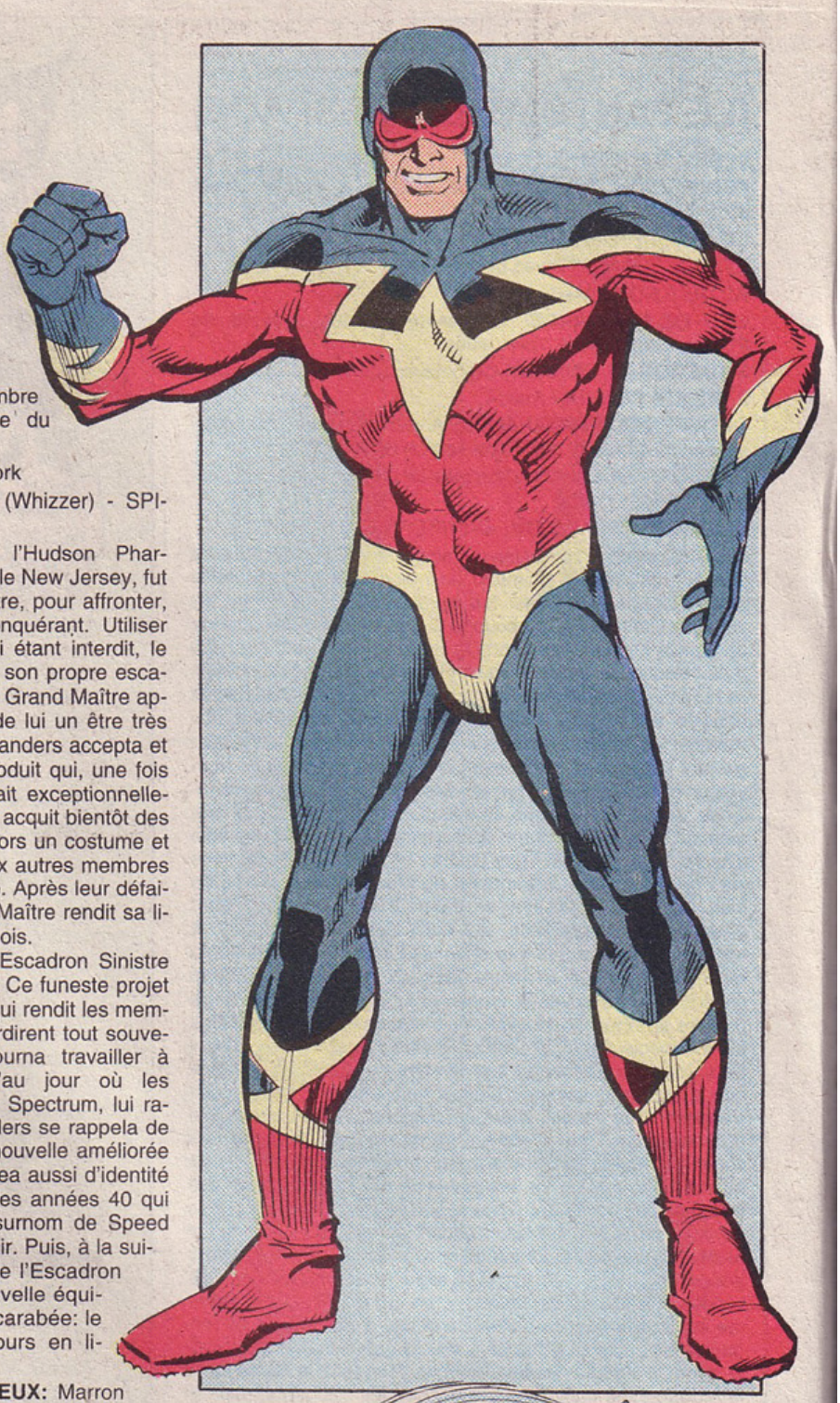
SPEEDBALL

VERITABLE NOM: Robert ``Robbie" Baldwin
PROFESSION: Aventurier, élève ingénieur
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis d'Amérique avec un casier judiciaire, mineur
AUTRES NOMS: La Merveille Masquée
LIEU DE NAISSANCE: Springdale, Connecticut
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Justin Baldwin (père), Madeline Naylor Baldwin (mère)
GROUPE D'APPARTENANCE: Les New Warriors
BASE D'OPERATIONS: New York City et Springdale
PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER-MAN 22
ORIGINES: Tout en étant étudiant à Springdale High School, Robbie Baldwin avait un job à mi-temps au laboratoire Hammond. Un soir, après son travail, il pénétra dans le laboratoire de scientifiques qui faisaient des expériences sur une source d'énergie inconnue. Mais un incident se produisit. Les savants tentèrent de désactiver le générateur d'énergie, en vain. Tout d'un coup, le laboratoire fut irradié. Tous s'enfuirent à temps, sauf Baldwin et Niels, le chat de la maison.
Baldwin se retrouva affublé d'un costume et d'un masque, mais aussi couvert de bulles étranges. Troublé, il se réfugia sur le toit du laboratoire où une bande de criminels masqués ne tarda pas à le rejoindre: ils avaient l'intention de voler une cargaison de métaux précieux que le laboratoire venait de recevoir. Un des gangsters s'en prit à Baldwin et le fit accidentellement tomber du toit. Les bulles qui recouvraient le corps de Baldwin le firent rebondir sur le sol et le renvoyèrent d'où il venait. La bagarre s'envenima. Baldwin projeté contre les murs rebondissait de plus belle. Mais bientôt, l'approche d'une voiture de police fit détaler les criminels qui s'enfuirent dans leur camion à toute vitesse. Si vite que le véhicule manqua un virage et ils furent tous tués dans l'accident. Baldwin retrouva son aspect normal et, dans les semaines qui suivirent, apprit à mieux contrôler son pouvoir. Speedball fait aujourd'hui partie d'un groupe de jeunes super-héros, les New Warriors, composé de Night Fighter, Marvel Boy, Firestar, Nova, Namorita et lui-même.
TAILLE: 1,70 m; (Speedball) 1,80 m
POIDS: 60 kg; (Speedball) 77 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Blonds
DEGRE DE FORCE: Speedball possède la force normale d'un garçon de sa taille et de son âge, qui pratique modérément l'exercice physique.
POUVOIRS: Speedball a le pouvoir de créer autour de lui un champ d'énergie inconnue qui absorbe l'énergie kinésique dirigée contre lui et la renvoie avec d'autant plus de violence sur tout objet qu'il touche. C'est ainsi qu'il peut rebondir contre un mur à une très grande vitesse. Lorsqu'il rebondit, Speedball est insensible aux attaques corporelles résultant d'un contact physique. Son pouvoir est activé par tout contact physique qui dépasse un certain degré de violence encore mal défini. Quand Speedball utilise ses pouvoirs, le timbre de sa voix change et des bulles d'énergie kinésique recouvrent son corps.





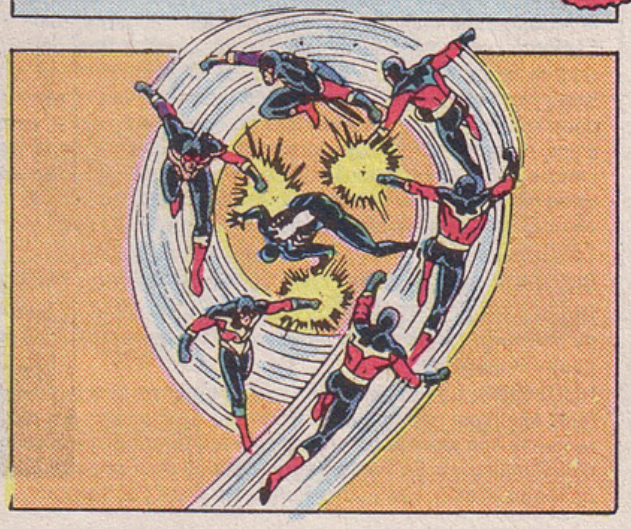
SPEED DEMON



VERITABLE NOM: James Sanders
PROFESSION: Ancien chimiste, aujourd'hui criminel professionnel
IDENTITE: Connue du gouvernement américain
STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis avec casier judiciaire
AUTRES NOMS: Whizzer
LIEU DE NAISSANCE: New York
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre de l'Escadron Sinistre, aujourd'hui membre du Syndicat Sinistre
BASE D'OPERATIONS: La région de New York
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 70 (Whizzer) - SPIDER-MAN 222 (Speed Demon)
ORIGINES: James Sanders, chimiste à l'Hudson Pharmaceutical Company de West Caldwell, dans le New Jersey, fut choisi par le joueur galactique, le Grand Maître, pour affronter, avec trois autres super-héros, Kang le Conquérant. Utiliser deux fois les mêmes pions dans son jeu lui étant interdit, le Grand Maître avait, en effet, décidé de créer son propre escadron. Peu avant de lancer son défi à Kang, le Grand Maître apparut à James Sanders et lui offrit de faire de lui un être très puissant en échange de quelques services. Sanders accepta et le Grand Maître lui confia la formule d'un produit qui, une fois avalé, modifierait sa physiologie et le rendrait exceptionnellement rapide. Sanders suivit les instructions et acquit bientôt des super-pouvoirs. Le Grand Maître lui donna alors un costume et le nom de Whizzer, avant de le présenter aux autres membres de ce qui serait désormais l'Escadron Sinistre. Après leur défaite face à Kang et à ses Vengeurs, le Grand Maître rendit sa liberté à Whizzer qui disparut alors quelques mois.
Bientôt, le géographe Nébulon fit appel à l'Escadron Sinistre pour l'aider à faire fondre les glaces polaires. Ce funeste projet fut déjoué par les Défenseurs et Dr Strange qui rendit les membres de l'Escadron amnésiques. Ainsi, ils perdirent tout souvenir de leurs super-pouvoirs. Sanders retourna travailler à l'Hudson Pharmaceutical Company jusqu'au jour où les Vengeurs, l'interrogeant sur son collègue Dr Spectrum, lui rafraîchirent involontairement la mémoire. Sanders se rappela de la formule du Grand Maître et en créa une nouvelle améliorée lui conférant encore plus de vitesse. Il changea aussi d'identité (pour éviter d'être confondu avec le héros des années 40 qui refaisait alors surface, Whizzer), et prit le surnom de Speed Demon. Il commit quelques vols pour s'enrichir. Puis, à la suite du décès de ses anciens compagnons de l'Escadron Sinistre, Speed Demon se joignit à une nouvelle équipe de criminels surhumains dirigée par le Scarabée: le Syndicat Sinistre. Speed Demon est toujours en liberté.

TAILLE: 1,55 m
YEUX: Marron
POIDS: 79 kg
CHEVEUX: Gris

DEGRE DE FORCE: Speed Demon possède une force surhumaine, surtout dans les muscles des jambes. Il peut presser 500 kg sous ses jambes et soulever environ 360 kg, dans des conditions optimales.
POUVOIRS: Speed Demon possède une vitesse de déplacement et des réflexes surhumains. Il a acquis ces super-pouvoirs après avoir absorbé un composé chimique élaboré qui a provoqué d'importants changements mutagènes dans son corps. Sa vitesse de pointe est de 250 km/h, et il peut la maintenir durant trois heures sans se fatiguer. Ses réflexes et sa pensée, six fois plus rapides que la normale, lui permettent de se repérer avec précision, de s'emparer d'objets et d'exécuter des manoeuvres complexes et acrobatiques, à vive allure.
REMARQUE: Ne pas confondre Speed Demon avec Whizzer (le Bolide, alias Peter Frank) de la Légion de la Liberté, aujourd'hui décédé, ni avec Whizzer II (Stanley Stewart) de l'Escadron Suprême.



SPIDER-MAN
(L'ARAIGNÉE)

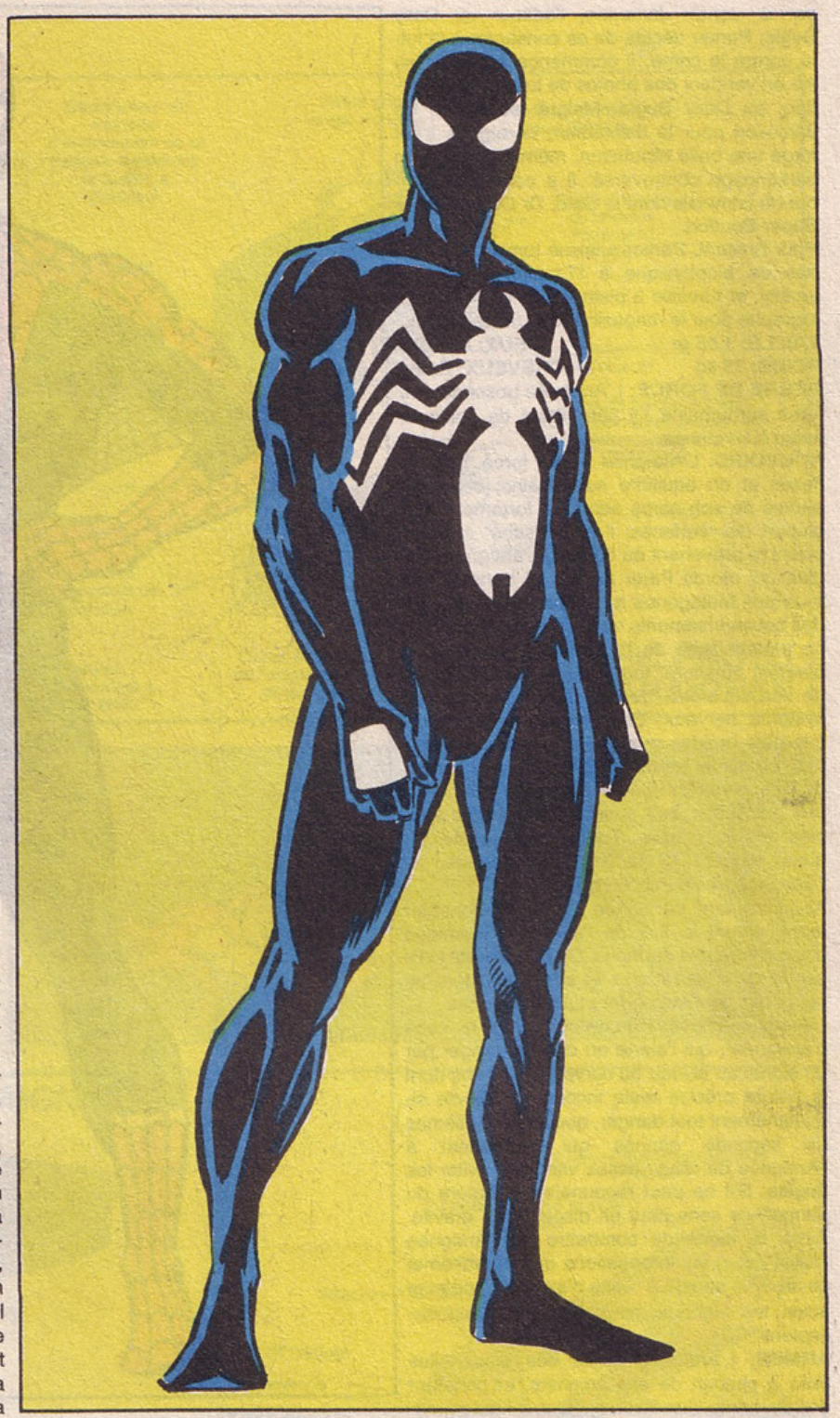
VERITABLE NOM: Peter Parker
PROFESSION: Photographe free-lance, aventurier
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis d'Amérique sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: New York
SITUATION DE FAMILLE: Marié
PARENTS CONNUS: Richard (père, décédé), Mary (mère, décédée), Benjamin (oncle, décédé), May (tante), Mary Jane Watson (épouse)
GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun
BASE D'OPERATIONS: New York
PREMIERE APPARITION: AMAZING FANTASY 15
ORIGINES: A l'âge de six ans, Peter Parker perdit ses parents dans un accident d'avion. Son oncle Ben et sa tante May vivant à Forrest Hills à New York, le recueillirent. Etudiant doué, Parker obtint un diplôme de sciences à Midtown High School. Un jour, il visita une exposition sur le traitement des déchets nucléaires. Au cours d'une démonstration, une araignée qui se trouvait dans le champ d'un rayon accélérateur de particules, fut massivement irradiée. Puis, elle tomba sur la main de Parker, le mordit et mourut.

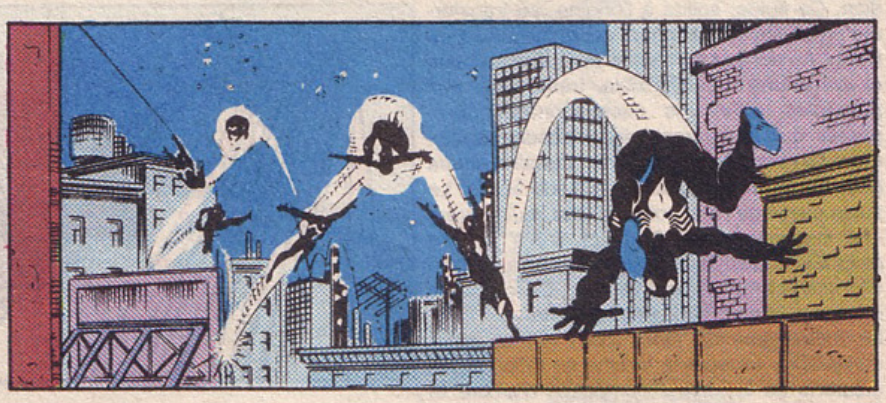
En rentrant chez lui, Parker fut agressé par une bande de voyous dont il n'eut aucun mal à se défaire. S'éloignant, il se mit à courir à toutes jambes, aussi vite qu'une voiture, avant de bondir sur un mur de 9 mètres de haut. Il s'aperçut que ses doigts adhéraient à la paroi puis, en se déplaçant sur un cable métallique, que son sens de l'équilibre s'était considérablement amélioré. Seule la morsure de l'araignée pouvait expliquer ces étranges phénomènes.

Un jour, Parker vit une publicité pour un combat de catch contre un lutteur professionnel, récompensant tout volontaire qui serait vainqueur. Voulant tester ses nouveaux pouvoirs, il releva le défi. Son visage dissimulé derrière un masque, Parker remporta la rencontre. Un dénicheur de nouveaux talents lui proposa aussitôt de passer dans une émission télévisée. Se faisant alors appeler l'Araignée, Parker accepta, espérant ainsi obtenir un tremplin pour une carrière de cascadeur. Il élabora un fluide imitant l'aspect de la toile d'araignée et divers procédés lui permettant de projeter ce fluide de ses poignets. Il opta enfin pour une combinaison le couvrant de la tête aux pieds. Sa première apparition à la télévision fit sensation.

A la fin de l'émission, un cambrioleur poursuivi par un gardien, fit irruption dans le studio. Parker aurait pu l'appréhender facilement mais il n'en fit rien, décrétant que ce n'était pas son travail. Quelques jours plus tard, en rentrant chez lui, Parker trouva son oncle mort, tué par un cambrioleur. Sous le couvert de l'Araignée, il retrouva le criminel: c'était l'homme du studio de télévision. Réalisant qu'il aurait pu empêcher la mort de son oncle, il se jura de ne plus jamais manquer à son devoir.

Peter et sa tante May se retrouvèrent alors sans grandes ressources. Incapable de poursuivre sa carrière dans le show-business, suite à une campagne de presse hostile lancée





par J. Jonah Jameson, l'éditeur du Daily Bugle, Parker décida de se consacrer à la lutte contre le crime. Il commença à gagner sa vie en vendant des photos de lui-même en action, au Daily Bugle. Malgré les efforts de Jameson pour le discréditer, l'Araignée s'est forgé une belle réputation, même s'il reste un personnage controversé. Il a combattu nombre de criminels dont le Caïd, Dr Octopus et le Super-Bouffon.

Pour l'instant, Parker a laissé tomber ses études de biophysique à l'Empire State University, et travaille à plein temps comme photographe pour le magazine Now de Jameson.

TAILLE: 1,55 m **YEUX:** Noisette
POIDS: 75 kg **CHEVEUX:** Bruns

DEGRE DE FORCE: L'Araignée possède une force surhumaine lui permettant de soulever jusqu'à 10 tonnes.

POUVOIRS: L'Araignée a une force, des réflexes et un équilibre surhumains; certaines parties de son corps adhèrent fortement à la plupart des surfaces; il a un "sens" subconscient le prévenant du danger. L'araignée irradiée qui mordit Peter Parker lui transmit ses enzymes mutagènes radioactives, provoquant des bouleversements dans son organisme.

Le métabolisme de l'Araignée fut considérablement amélioré, tout comme la constitution de son squelette, de ses muscles et de son système nerveux. Ses réflexes sont quinze fois plus rapides que ceux d'un homme normal, ce qui lui permet souvent d'éviter les tirs de ses ennemis. Ses tendons et ligaments, très puissants, sont aussi deux fois plus souples que la normale. Toutes ces caractéristiques rendent la façon de combattre de l'Araignée très particulière.

Apparemment, l'Araignée peut aussi contrôler mentalement le flux de l'attraction atomique entre différentes surfaces. Ce pouvoir est concentré dans ses mains et ses pieds dont un seul doigt peut supporter plusieurs tonnes.

L'Araignée possède un sixième sens, le "sens d'araignée", qui l'alerte en cas de danger par un signal au niveau du cerveau. Ce sens dont la nature précise reste inconnue, détecte simultanément tout danger, quelques centièmes de seconde gagnés qui permettent à l'Araignée de réagir assez vite pour éviter les dégâts. S'il ne peut reconnaître la nature du danger, ce sens peut en discerner la gravité. Ainsi, la façon de combattre de l'Araignée diffère selon les informations que lui transmet ce sixième sens. Le "sens d'araignée" détecte aussi les signaux émis par les "araignée-espions".

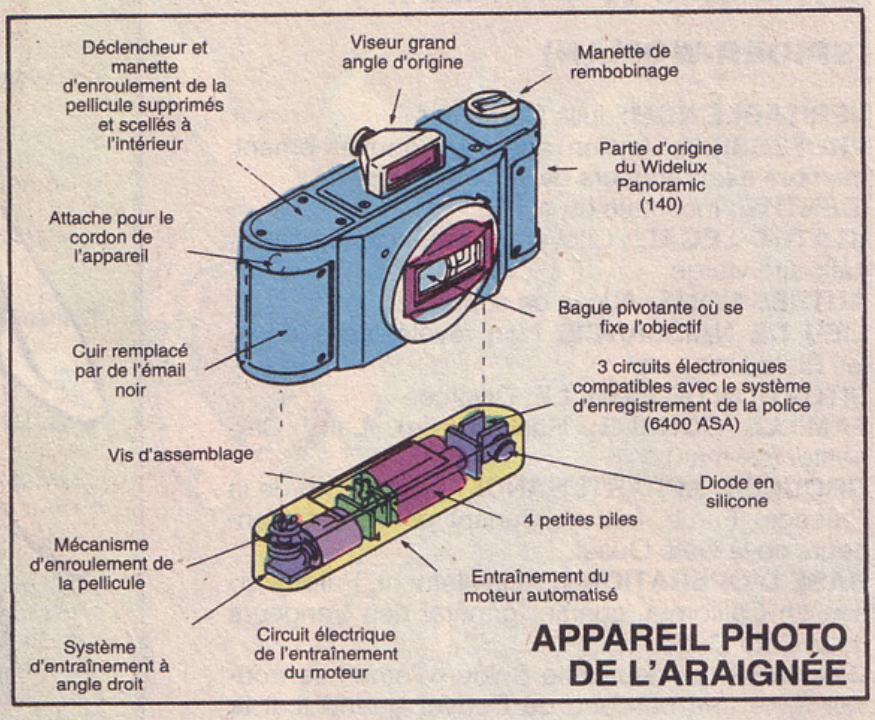
ARMES: L'Araignée utilise des lance-toiles fixés à chacun de ses poignets, et projetant des filaments d'un fluide spécial, à haute pression. Ce fluide, solide à l'origine, se transforme en un liquide tranchant qui ressemble à du nylon. Au contact de l'air, le polymère se noue et forme une trame flexible, très solide, aux propriétés adhésives exceptionnelles, propriétés qui, cependant, disparaissent rapidement. Au bout de deux heures, certains éthers peuvent réduire en poudre le fluide solide. Le fluide passe de l'état solide à l'état liquide presque instantanément. De plus, il n'a pas de propriété adhésive au moment où il se solidifie de nouveau au contact de l'air. De ce fait, il n'y a jamais obturation des conduits.

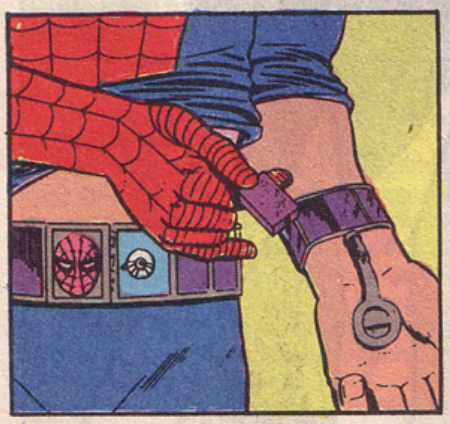
Le mécanisme du lance-toiles est en acier inoxydable, excepté la turbine en téflon et les supports de la turbine composés d'ambre et de saphir artificiel. Les bracelets et cartouches

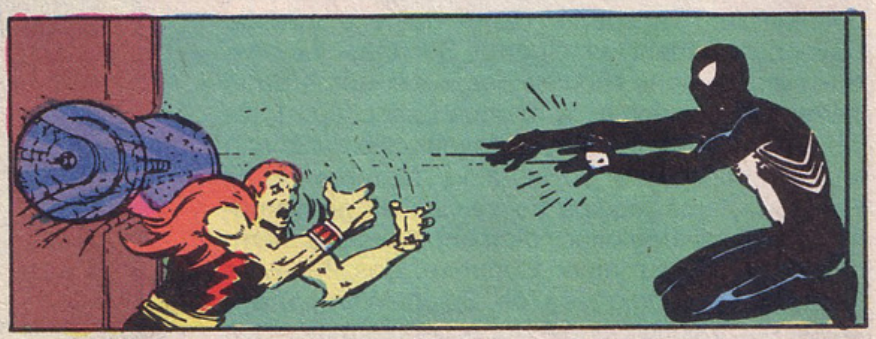




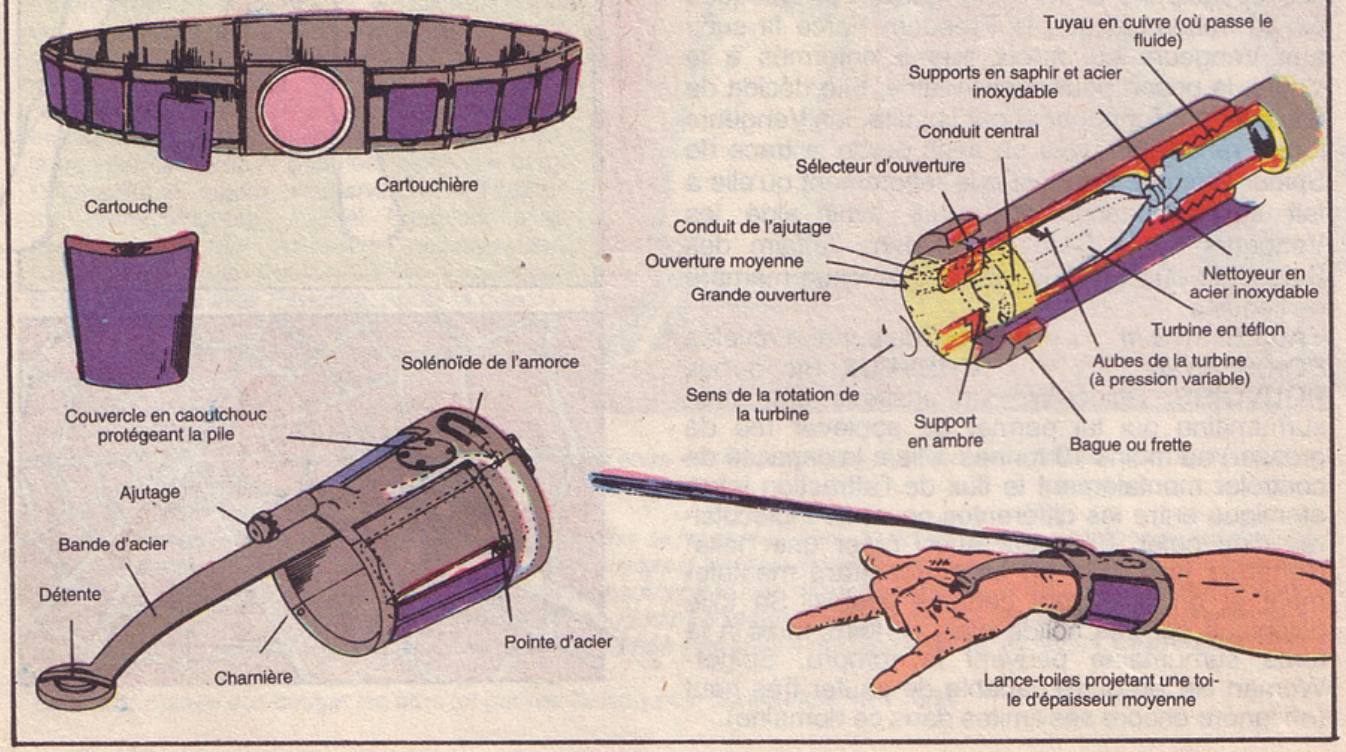
de fluide sont en cuivre refondu et nickelé. La ceinture-cartouchière de l'Araignée, en cuivre et cuir léger, peut contenir jusqu'à trente cartouches. Celles-ci sont pressurisées à 140 kg/cm2 et scellées par un culot en bronze soudé à l'argent. Des pointes d'acier situées sur les bracelets percent le culot en bronze quand les cartouches sont en position. Le solénoïde de l'amorce est activé par la détente située sur la paume et protégée par une bande d'acier qui nécessite une pression d'au moins 30 kg pour déclencher le tir. L'endroit où est logé la pile est protégé par un couvercle en caoutchouc. Les aubes de la turbine compressent le fluide et l'envoient, sous pression, dans des conduits qui le refroidissent. Puis, elles l'éjectent à l'extérieur où il se solidifie au contact de l'air. Au moment de la projection, l'attraction électrostatique du fluide par lui-même peut entraîner la formation d'amas compacts. Pour éviter cela, les conduits ont trois ouvertures différentes adaptables: une petite, une moyenne et une grosse. La tension de la toile est de 55 kg/mm2. Chaque cartouche peut éjecter une toile épaisse à environ vingt mètres (plus sur une trajectoire parabolique).







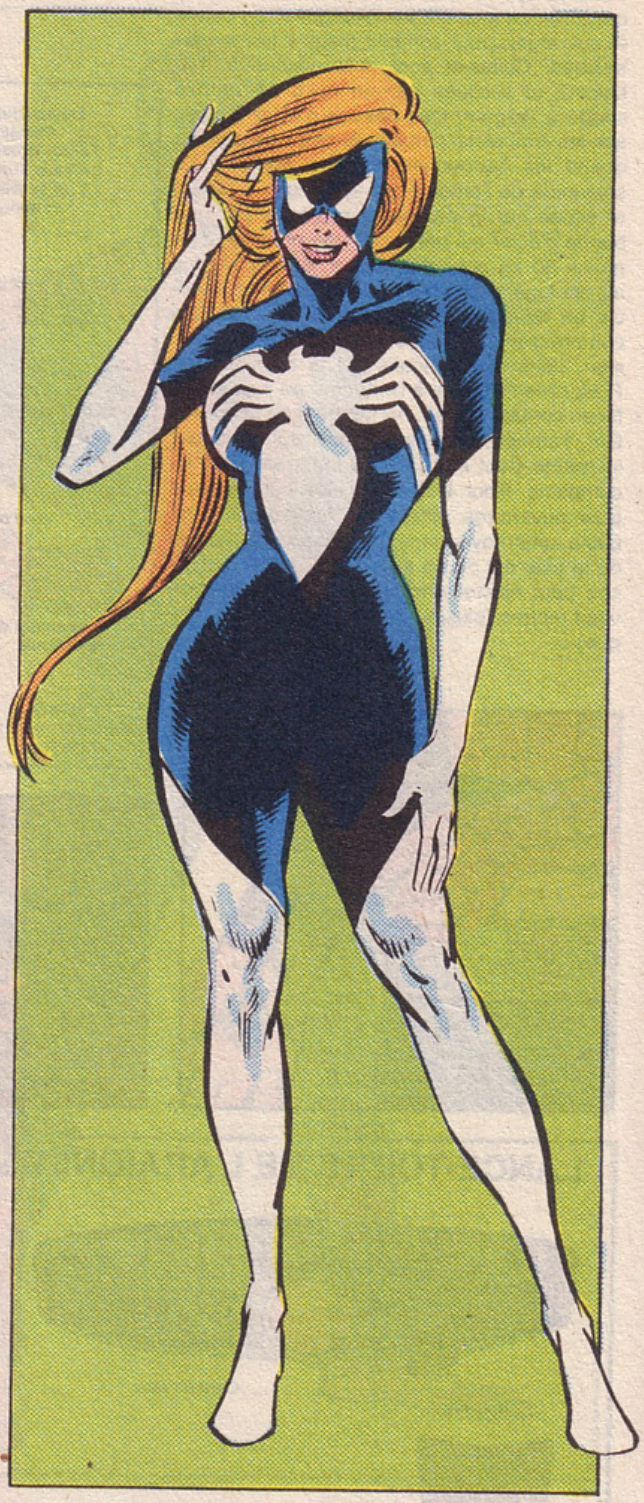
LANCE-TOILES DE L'ARAIGNÉE

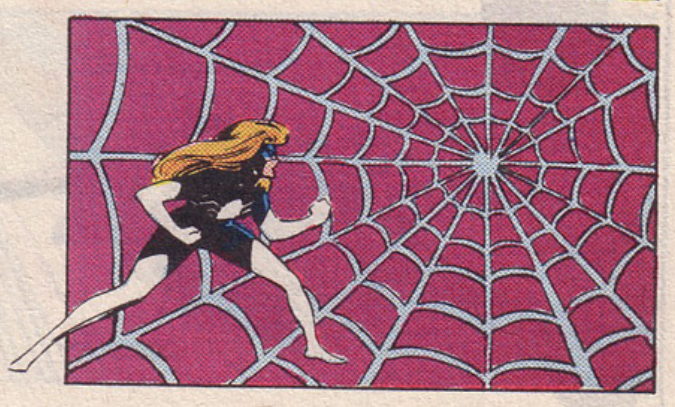


SPIDER-WOMAN II

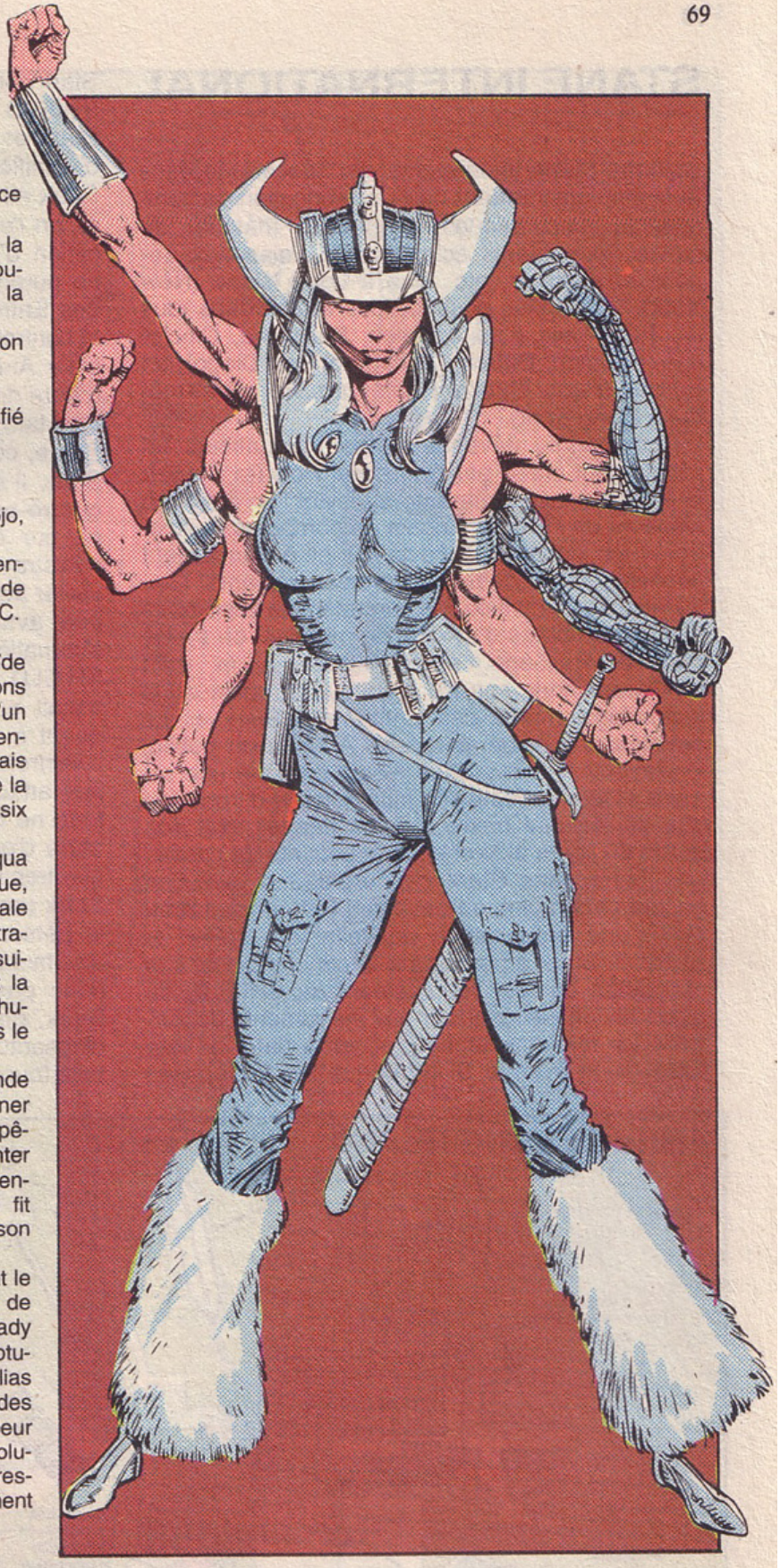
(SPIDER-WOMAN)

VERITABLE NOM: Julia Carpenter
PROFESSION: Ancien agent du gouvernement, membre des Vengeurs de la Côte Ouest
IDENTITE: Inconnue du public
STATUT LEGAL: Citoyenne américaine, casier judiciaire vierge
AUTRES NOMS: Aucun de connu
LIEU DE NAISSANCE: Non révélé, sans doute les Etats-Unis
SITUATION DE FAMILLE: Divorcée
FAMILLE CONNUE: Rachel (fille), Larry Carpenter (ex-mari)
GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre de la Freedom Force, fait maintenant partie des Vengeurs de la Côte Ouest.
BASE D'OPERATIONS: Actuellement, Palos Verdes en Californie, quartier général des Vengeurs de la Côte Ouest
ORIGINES: La deuxième Spider-Woman se trouvait dans une banlieue de Denver quand tout le quartier fut transporté dans l'espace par le Beyonder pendant les "Guerres Secrètes". Là-bas, elle s'enrôla dans l'équipe des super-héros de la Terre. Cette aventure la marqua beaucoup et, revenue sur Terre, elle voulut devenir elle aussi une super-héroïne. Elle devint alors membre de la Freedom Force, équipe au service du gouvernement et constituée principalement d'anciens membres de la deuxième Confrérie des Mauvais Mutants. La candidature de Spider-Woman, appuyée par Valérie Cooper, fut acceptée malgré les réticences de la dirigeante du groupe, Mystique. Spider-Woman désapprouva vite la cruauté de ses coéquipiers et fut notamment très choquée par le traitement que la Freedom Force fit subir aux Vengeurs qui furent même enfermés à la Voûte, la prison pour super-vilains. Elle décida de les aider à s'échapper et par la suite, les Vengeurs furent réhabilités mais on avait perdu la trace de Spider-Woman. Ce n'est que récemment qu'elle a fait sa réapparition et, après avoir aidé les Vengeurs de la Côte Ouest dans l'affaire des Seigneurs du Pacifique, elle est devenue membre de l'équipe.
TAILLE: 1,73 m **YEUX:** Couleur non révélée
POIDS: 63 kg **CHEVEUX:** Blond-roux
POUVOIRS: Spider-Woman possède une force surhumaine qui lui permet de soulever (ou de presser) au moins 10 tonnes. Elle a la capacité de contrôler mentalement le flux de l'attraction interatomique entre les différentes couches moléculaires d'un objet. Elle peut aussi créer une "toile" d'énergie psionique en se concentrant mentalement et en effectuant certains gestes. Sa toile psionique est très solide mais certains êtres à la force surhumaine peuvent la rompre. Spider-Woman est en outre capable de sauter très haut (on ignore encore ses limites dans ce domaine).





SPIRAL (SPIRALE)



VERITABLE NOM: Spirale
PROFESSION: Guerrière magicienne au service de Mojo, agent du gouvernement U.S.
IDENTITE: Son existence est inconnue de la majorité des terriens. Certains membres du gouvernement U.S. savent qu'elle a fait partie de la Freedom Force.
STATUT LEGAL: Esclave de Mojo dans son univers
AUTRES NOMS: Aucun connu
LIEU DE CREATION: Un monde non identifié dans une autre dimension
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Agent de Mojo, ex-membre de la Freedom Force
BASE D'OPERATIONS: Le monde extradimensionnel d'où elle vient et, en tant que membre de la Freedom Force, la région de Washington D.C.
PREMIERE APPARITION: LONGSHOT 1
ORIGINES: Spirale est une esclave humanoïde créée artificiellement à partir de manipulations génétiques supervisées par Mojo, le chef d'un monde extradimensionnel. Il existe une race entière d'esclaves humanoïdes ainsi créés, mais pour être sûr que Spirale n'éprouverait que de la haine pour ses semblables, Mojo lui donna six bras au lieu de deux.
Un autre esclave de Mojo, Longshot, provoqua une révolte. Il fut capturé et rendu amnésique, mais réussit à s'échapper. Mojo envoya Spirale et d'autres poursuivants à ses trousses. Ils traversèrent une porte interdimensionnelle et le suivirent jusque sur Terre. Là, Spirale rejoignit la Freedom Force, une équipe d'agents surhumains au service du gouvernement U.S., dans le but de mieux connaître la Terre.
Finalement, Spirale retourna dans son monde d'origine. Mojo lui demanda alors de l'emmener sur Terre: il voulait retrouver Longshot et l'empêcher de revenir dans son univers pour fomenter d'autres révoltes. Mais bientôt, il décida de prendre le contrôle de la planète. Longshot le fit échouer, et Spirale ramena alors Mojo dans son monde.
Depuis, Spirale est revenue sur Terre, semant le trouble en diverses occasions. Responsable de la transformation de la guerrière japonaise Lady Deathstrike en cyborg, elle parvint aussi à capturer, temporairement, Rachel Summers alias Phénix des X-Men, plusieurs membres des Nouveaux Mutants, Captain Britain et sa soeur Betsy Braddock alias Psylocke. Après la dissolution de la Freedom Force, Spirale décida de rester sur Terre. Depuis, Mojo tente désespérément de la récupérer.

TAILLE: 1,55 m **YEUX:** Bleu clair
POIDS: Inconnu **CHEVEUX:** Argent
SIGNES PARTICULIERS: Spirale a six bras. Deux d'entre eux sont presque entièrement artificiels, faits d'un métal inconnu, et portent quatre doigts (dont un pouce) à chaque main.
DEGRE DE FORCE: Inconnu
POUVOIRS: Spirale est une magicienne. Elle peut jeter de nombreux sorts mais l'étendue de son éventail est mal connue. Elle est capable de se téléporter avec d'autres à travers les dimensions ou en des points différents (ses limites en matière de téléportation sont mal connues). Elle ne peut arrêter une rafale d'énergie ni la retourner contre son agresseur. Mais elle peut, par magie, neutraliser des super-pouvoirs temporairement, rendre une personne inconsciente, ou lui faire endurer les pires souffrances. Elle possède un sens psychique qui lui permet de se diriger à travers les dimensions.
LIMITES: Spirale doit bouger les bras (et parfois danser) pour pouvoir jeter des sorts.

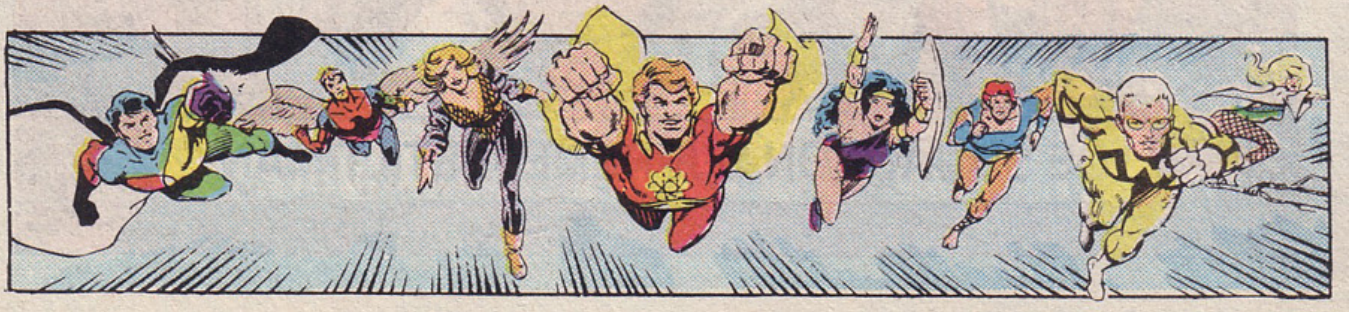
SQUADRON SUPREME
(L'ESCADRON SUPREME)

L'Escadron Suprême est un groupe de superhéros qui sont réunis pour sauver leur planète, une Terre alternative extradimensionnelle, appelée l'Autre-Terre. Depuis sa création, il y a une quinzaine d'années, l'Escadron a accueilli beaucoup de jeunes justiciers en herbe. Ainsi, au fil du temps, le nombre de ses membres a considérablement augmenté, mais il n'a jamais dépassé quinze personnes. Aujourd'hui, l'organisme est placé directement sous l'autorité du Président des Etats-Unis de l'Autre-Terre et du Conseil National de Sécurité.

A l'origine, l'Escadron se réunissait dans la propriété de l'industriel Kyle Richmond (membre en secret de l'Escadron sous le nom de Faucon de Nuit), située à Cosmopolis, le New York de l'Autre-Terre. Plus tard, Richmond ayant quitté le groupe pour se consacrer à la politique, l'Escadron installa ses quartiers sur un satellite en orbite, Rocket Central, conçu par Tom Pouce. Les appareils de surveillance permettaient à l'Escadron d'avoir une vision d'ensemble de leur planète. Mais lorsque l'équipe tomba sous l'influence de Mastermind, le satellite fut sorti accidentellement de son orbite par Hypérion, et alla s'abîmer en mer. L'Escadron s'installa alors provisoirement dans une cave du Moreland (le Vermont), et commença la construction de Squadron City, une ville modèle dotée d'une base aérienne élaborée, située dans le Grand Désert Américain (le Nevada), employant plus d'un millier de techniciens, médecins spécialisés, financiers et personnes chargées de l'entretien. Elle bénéficie, en outre, d'une régulation climatique et d'un camouflage qui la rend invisible dans le désert, grâce à une illusion d'optique créée par Arcane. L'existence de l'Escadron Suprême fut découverte par hasard, par quatre Vengeurs (Vif-Argent, la Sorcière Rouge, Vision et Goliath II) qui se matérialisèrent accidentellement sur l'Autre-Terre alors qu'ils revenaient du monde d'Arkon. Les Vengeurs crurent qu'ils étaient sur Terre, que la demeure de Richmond était le Q.G. des Vengeurs et que l'Escadron Suprême était, en fait, l'Escadron Sinistre, un groupe de criminels à la solde du Grand Maître et comprenant trois terriens auxquels il avait conféré des pouvoirs semblables à ceux de Whizzer, Dr. Spectrum et Faucon de Nuit, et d'un être artificiel: Hypérion II.

Quelque temps plus tard, l'Autre-Terre fut la proie d'une crise grave. Le Président, Nelson W. Rockefeller tomba sous la coupe de la Couronne du Serpent. Le complot fut découvert et il dût démissionner. Kyle Richmond, élu, lui succéda mais il tomba à son tour sous l'influence de Mastermind. Ce dernier asservit bientôt tous les chefs militaires, politiques et industriels du monde et déclara la guerre à chaque nation qui récusait son autorité. Tous les dirigeants étant sous sa coupe, il rencontra très peu de résistance. Mastermind força alors l'Escadron à ériger sur la Lune un vaste complexe d'armement nucléaire. Il avait l'intention de mener une guerre interstellaire contre les autres mondes de la dimension. Ce fut Hypérion qui, ayant réussi à fuir sur Terre, ramena les Vengeurs et les Défenseurs en renfort. Après un affrontement sans merci, les deux équipes triomphèrent finalement de Mastermind.

Ce conflit laissa l'Autre-Terre exsangue. Tout était à reconstruire. Kyle Richmond, bien qu'il ne fût pas responsable de cette catastrophe, démissionna et reprit sa place au sein de l'Escadron. Ce dernier décida alors de mettre en place un programme de reconstruction appelé Utopie, un gigantesque plan de réforme sociale qui ferait des Etats-Unis de l'Autre-Terre un état idéal. Il était prévu de s'attaquer aux grands fléaux qui touchent la société depuis les débuts de la civilisation, la pauvreté, l'instabilité économique, la guerre, le crime, la pollution, et même la maladie et la mort. Pour mener à bien son projet, l'Escadron s'attribua tous les pouvoirs: exécutif, législatif et juridique, ainsi que le contrôle de la police et de l'armée.



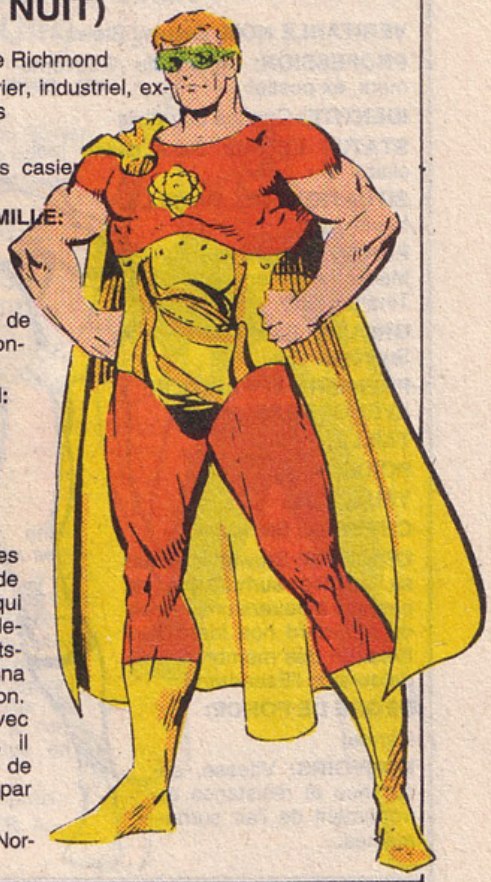
L'Escadron entreprit alors une campagne d'aide humanitaire et de désarmement général. La police et la milice furent équipées de pistolets qui avaient pour effet de calmer l'agressivité par l'excitation des centres du plaisir et les citoyens, munis de ceintures émettant un champ d'énergie les protégeant de tout projectile. Ces inventions étaient l'oeuvre de Tom Pouce, aidé de Guenon X. Cette première étape fut suivie d'un programme de décriminalisation réalisé grâce au modificateur de comportement de Tom Pouce qui permettait de conditionner celui qui y était soumis pour le délivrer de toute attitude asociale.

Tom Pouce mit aussi au point l'hibernacle, une capsule d'animation suspendue permettant de prolonger indéfiniment la vie et de conserver les gens par cryogénie pour les réanimer lorsque les progrès de la science pourraient guérir la maladie à laquelle ils avaient succombé. Le seul qui l'essaya fut Tom Pouce qui mourut d'un cancer peu de temps après l'avoir conçu. Le modificateur de comportement et d'hibernacle suscitèrent de nombreuses polémiques. Kyle Richmond, en désaccord avec le programme d'Utopie, quitta l'Escadron et s'employa à recruter un groupe capable de le contrer. Il réunit autour de lui trois de ses anciens ennemis: Pinball, Débris et Vison, un exclu de l'Escadron: Archer d'Or, trois des nouvelles recrues de celui-ci: Lamproie, Forme et Foxie et cinq superhumains: Thermique, Inertia, Barbelé, Rayon de Lune et Redstone qui, membres de l'Escadron, jouèrent le double jeu. Maître Menace, qui haïssait Hypérion, mit sa science au service de Faucon de Nuit et lui construisit un appareil permettant de neutraliser les effets du modificateur. Les rebelles entrèrent en action le jour où l'Escadron annonça publiquement que les buts qu'il s'était fixés étaient atteints. L'affrontement fut violent et les pertes nombreuses dans les deux équipes rivales. Les combats cessèrent brusquement quand Foxie, voulant prouver sa loyauté au Dr Spectrum, tua Faucon de Nuit. Hypérion décida de se rendre.

Avant de mourir, Faucon de Nuit lui expliqua que le programme d'Utopie portait en lui les germes du totalitarisme. Et si ce système n'avait pas débordé, c'était uniquement parce que les membres de l'Escadron étaient, individuellement, aussi nobles que la cause qu'ils défendaient. Mais les membres du groupe n'étant pas immortels, leurs successeurs pouvaient fort bien transformer l'Utopie en tyrannie. Convaincu, Hypérion mit fin au programme d'Utopie. A ce jour, on ignore quelles ont été les suites de ces évènements.

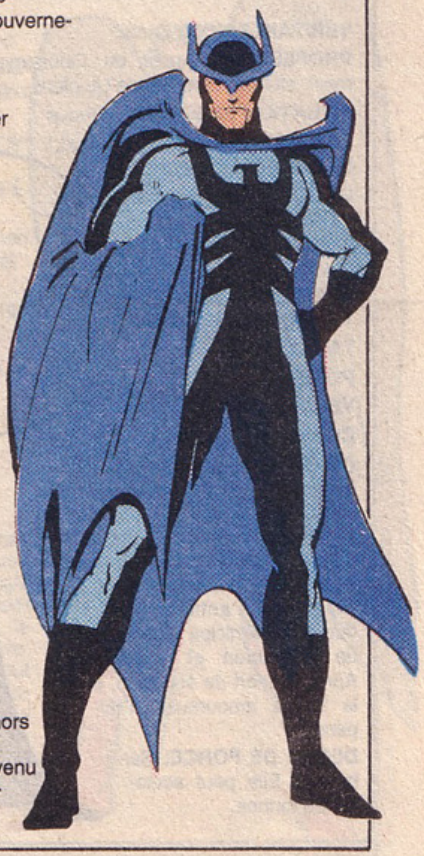
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 85

NIGHTHAWK (FAUCON DE NUIT)



VERITABLE NOM: Kyle Richmond
PROFESSION: Aventurier, industriel, ex-président des Etats-Unis
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE: Ex-membre de l'Escadron Suprême, fondateur des Rebelles
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 185
TAILLE: 1,90 m
POIDS: 100 kg
YEUX: Marron
CHEVEUX: Bruns
ORIGINES: Un des membres fondateurs de l'Escadron Suprême, qui quitta le groupe pour devenir Président des Etats-Unis. Puis il démissionna et réintégra l'Escadron. Mais, en désaccord avec le programme Utopie, il fonda un groupe de Rebelles et fut tué par Foxie.
DEGRE DE FORCE: Normal

HYPERION



VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Agent du Gouvernement, ex-dessinateur
IDENTITE: Connue du public
AUTRES NOMS: Mark Milton
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE: Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 85
TAILLE: 1,92 m
POIDS: 210 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Roux
ORIGINES: Hypérion n'a aucun souvenir de son enfance. Ses cellules sont humaines, mais surdéveloppées. Il est un des membres fondateurs et chef de l'Escadron Suprême.
DEGRE DE FORCE: Surhumain. Il peut soulever 75 tonnes.
POUVOIRS: Force, vitesse, endurance et résistance hors norme. "vision atomique".
LIMITES: Hypérion est devenu aveugle et doit porter des lunettes-radar.

WHIZZER



VERITABLE NOM: Stanley Stewart
PROFESSION: Agent du Gouvernement, ex-postier
IDENTITE: Connue du public
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire
SITUATION DE FAMILLE: Marié
PARENTS CONNUS: Madeline (sa femme), Tina (sa fille)
GROUPE: Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 85
TAILLE: 1,80 m
POIDS: 82 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Blond clair
ORIGINES: Stewart a acquis sa rapidité surhumaine en passant à travers une nappe de brouillard non identifiée. Il est un des membres fondateurs de l'Escadron.
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Vitesse, endurance et résistance au frottement de l'air surhumaines.

DOCTOR SPECTRUM



VERITABLE NOM: Joe Ledger
PROFESSION: Agent du Gouvernement, ex-astronaute et instructeur de vol
IDENTITE: Connue du public
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE: Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 85
TAILLE: 1,82 m
POIDS: 86 kg
YEUX: Marron
CHEVEUX: Noirs
ORIGINES: Lorsqu'il était astronaute, Ledger sauva la vie à un Skrull qui, en remerciement, lui fit don d'un cristal aux grands pouvoirs. Sous le nom de Dr Spectrum, il devint un des membres fondateurs de l'Escadron Suprême. Au cours d'un affrontement avec Archer Noir, son prisme fut brisé et ses pouvoirs s'infiltrèrent dans son corps.
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Le prisme de Dr Spectrum lui permet de voler et de créer des objets faits d'énergie.

POWERPRINCESS (SUPER PRINCESSE)



VERITABLE NOM: Zarda
PROFESSION: Agent du Gouvernement, ex-missionnaire des Utopiens
SITUATION DE FAMILLE: Veuve
PARENT CONNUS: Howard Shelton (mari, décédé)
GROUPE: Ex-membre de la Golden Agency, membre de l'Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: DEFENDERS 12
TAILLE: 2 m
POIDS: 108 kg
YEUX: Violets
CHEVEUX: Noirs
ORIGINES: Issue d'une branche avancée de l'humanité installée sur l'Ile Utopia, Zarda fut envoyée en Amérique comme ambassadrice durant la Seconde Guerre mondiale. Elle créa la Golden Agency, une organisation anticriminelle. Plus tard, elle participa à la création de l'Escadron et le dirigea. Après la mort de son mari, elle tomba amoureuse d'Hypérion.
DEGRE DE FORCE: Surhumain. Elle peut soulever 20 tonnes.

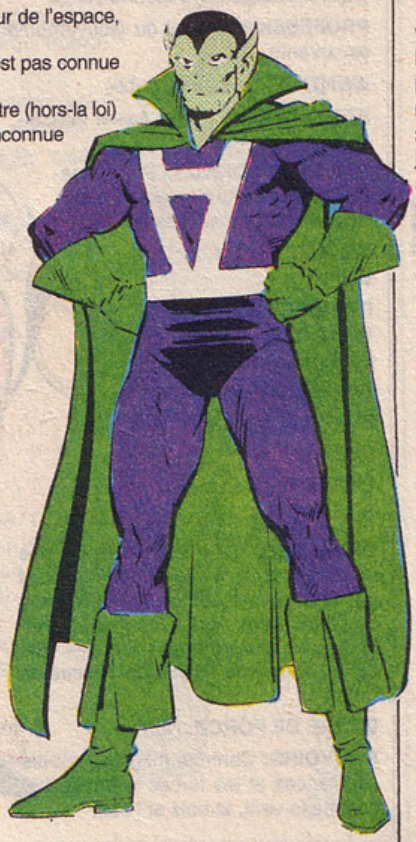
AMPHIBIAN (AMPHIBIEN)



VERITABLE NOM: Kingsley Rice
PROFESSION: Agent du Gouvernement, ex-océanographe
IDENTITE: Connue du public
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE: Ex-membre de l'Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 85
TAILLE: 1,82 m
POIDS: 82 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Roux
ORIGINES: Kingsley Rice est un mutant capable de vivre dans l'eau, à de grandes profondeurs. Membre fondateur de l'Escadron, il démissionna pour protester contre l'utilisation du modificateur de comportement.
POUVOIRS: Capable de respirer et de voir sous l'eau, et de supporter de très fortes pressions.

SKRULL

VERITABLE NOM: Inconnu
PROFESSION: Ex-explorateur de l'espace, aventurier
IDENTITE: Son existence n'est pas connue sur Terre
STATUT LEGAL: Extraterrestre (hors-la loi)
SITUATION DE FAMILLE: Inconnue
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE: Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 1
TAILLE: 1,80 m
POIDS: 95 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Noirs
PEAU: Verte
ORIGINES: Envoyé par l'Empire Skrull pour chercher de nouveaux mondes à conquérir, il fut secouru par Joe Ledger alors que son vaisseau était en difficulté aux abords de la Terre. Il est un des membres fondateurs de l'Escadron. Plus tard, Tom Pouce répara son vaisseau et il repartit dans l'espace.
DEGRE DE FORCE: Surhumain. Il peut soulever 5 tonnes.
POUVOIRS: Capable de se métamorphoser.



BLACK ARCHER
(ARCHER NOIR)

VERITABLE NOM: Wyatt Mac Donald
PROFESSION: Agent du Gouvernement, ex-chauffeur de taxi
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire, décédé
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
PREMIERE APPARITION: (Hawkeye) AVENGERS 85, (Archer d'Or) AVENGERS 141, (Archer Noir) SQUADRON SUPREME 10
TAILLE: 1,65 m
POIDS: 68 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Noirs
ORIGINES: Excellent archer Wyatt MacDonald décida de lutter contre le crime sous le nom de Hawkeye. Il a été la première recrue de l'Esquadron Suprême. Il en a été chassé lorsqu'il utilisa le Modificateur de Comportement sur Alouette, et il rejoignit le groupe de Rebelles de Faucon de Nuit sous le nom d'Archer Noir. Il fut tué en combattant Aigle Bleu.
DEGRE DE FORCE: Normal
TALENT PARTICULIER: Archer quasi parfait.



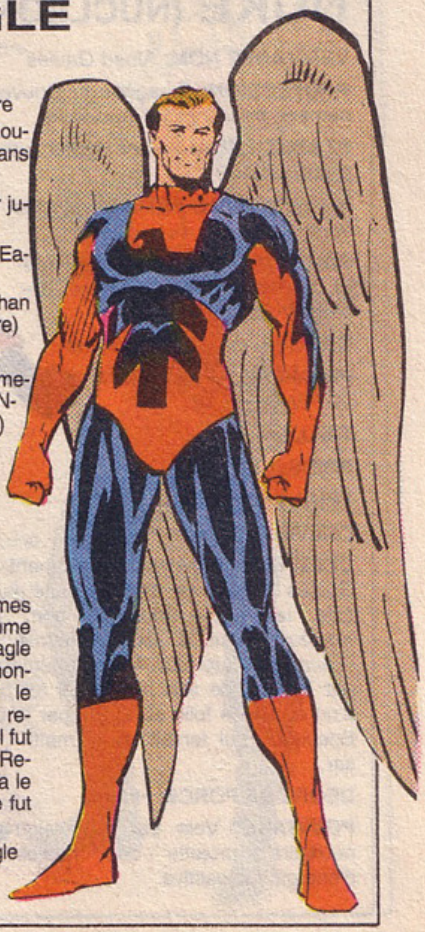
TOM THUMB
(TOM POUCE)

VERITABLE NOM: Thomas Thompson
PROFESSION: Agent du Gouvernement, scientifique, inventeur
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire, décédé
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNU: Aucun
GROUPE: Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 85
TAILLE: 1,20 m
POIDS: 55 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Gris
ORIGINES: Tom Pouce est un nain qui mit à profit son génie pour inventer des armes destinées à combattre le crime. Seconde recrue de l'Escadron Suprême, principal artisan du programme Utopie, il est l'inventeur du Modificateur de Comportement, de pistolets pacifiques et de l'Hibernacle. Il est mort d'un cancer du cerveau.
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Aucun
AUTRES: Q.I. de génie, grande dextérité



BLUE EAGLE
(AIGLE BLEU)

VERITABLE NOM: James Dore
PROFESSION: Agent du Gouvernement, mécanicien dans l'aviation
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire, décédé
AUTRES NOMS: American Eagle, Cap'n Hawk
PARENTS CONNUS: Jonathan Dore (American Eagle, son père)
GROUPE: Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: (American Eagle) AVENGERS 85, (Cap'n Hawk) AVENGERS 145, (Aigle Bleu) SQUADRON SUPREME 2
TAILLE: 1,88 m
POIDS: 88 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Bruns
ORIGINES: Le père de James Dore est l'inventeur d'un costume volant, et devint American Eagle durant la Seconde Guerre mondiale. Ensuite son fils reprit le flambeau. Il est la troisième recrue de l'Escadron Suprême. Il fut tué lors du combat contre les Rebelles, par Lamproie qui draina le pouvoir de ses ailes. Sa chute fut mortelle.
POUVOIRS: Les ailes d'Aigle Bleu lui permettent de voler.



LADY LARK (ALOUETTE)



VERITABLE NOM: Linda Lewis
PROFESSION: Ex-agent du Gouvernement, ex-chanteuse populaire
IDENTITE: Connue du public
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE: Ex-membre de l'Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: AVENGERS 85
TAILLE: 1,68 m
POIDS: 55 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Roux
ORIGINES: Linda Lewis eut les cordes vocales abîmées lors d'un accident. Le Dr Anton Decibel les remplaça par un appareil expérimental qui lui conféra un pouvoir vocal surhumain. Sous le nom d'Alouette, elle devint la quatrième recrue de l'Escadron Suprême qu'elle quitta lorsqu'Archer fut renvoyé pour avoir utilisé le modificateur de comportement sur elle.
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Emissions vocales soniques et hypersoniques dont les effets vont du bris de glace à la perte d'équilibre chez autrui.

ARCANNA (ARCANE)



VERITABLE NOM: Arcanna Jones
PROFESSION: Agent du Gouvernement, ex-voyante
IDENTITE: Connue du public
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire
PARENTS CONNUS: Philip (mari), Drusilla et Katrina (ses filles), Andrew et Thomas (ses fils)
GROUPE: Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: DEFENDERS 112
TAILLE: 1,72 m
POIDS: 52 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Argentés
ORIGINES: Arcane est née avec des aptitudes pour le surnaturel, et des pouvoirs psychiques qu'elle développa en grandissant. Après son mariage, elle devint justicière professionnelle. Elle est la cinquième recrue de l'Escadron Suprême.
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Contrôle magique sur les substances et les forces naturelles, comme le vent, le bois et l'eau.

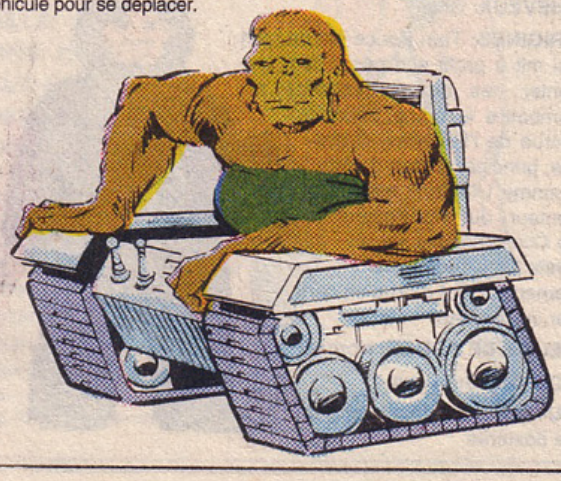
NUKE (NUCLEON)



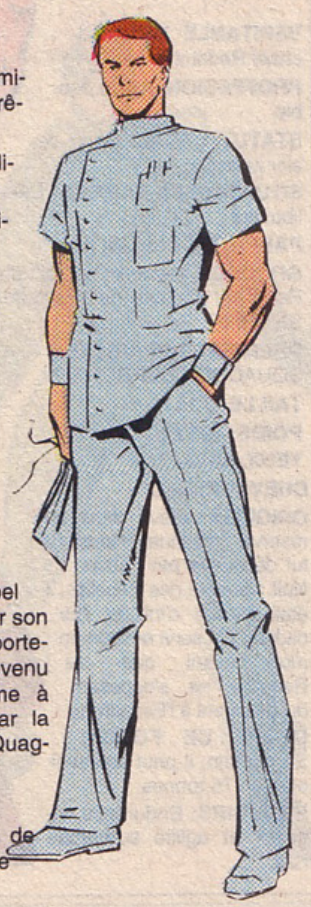
VERITABLE NOM: Albert Gaines
PROFESSION: Ex-agent du Gouvernement, ex-technicien nucléaire
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire, décédé
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Gilbert (père, décédé), Florence (mère, décédée), Scott (frère)
GROUPE: Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: DEFENDERS 12
TAILLE: 1,76 m
POIDS: 68 kg
YEUX: Marron
CHEVEUX: Blonds
ORIGINES: Irradié accidentellement, Al Gaines a le pouvoir d'utiliser toute particule radioactive. Sous le nom de Nucléon, il fut la sixième recrue de l'Escadron Suprême. Mais, traumatisé par la mort de ses parents, il fut pris d'un accès de folie et fut tué par le Dr. Spectrum, qui tentait de le maîtriser.
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Vole par propulsion nucléaire, projette des rafales d'énergie radioactive.

APE X (GUENON X)

VERITABLE NOM: Xina
PROFESSION: Ex-criminelle, aujourd'hui scientifique
IDENTITE: Connue du public
STATUT LEGAL: Avec casier judiciaire, blanchi aujourd'hui
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
GROUPE: Ex-membre de l'Institut du Mal, membre actuel de l'Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 5
TAILLE: 1 m (tête et tronc) **POIDS:** 72 kg
YEUX: marron **FOURRURE:** Marron
ORIGINES: Xina est le produit d'une expérience de développement artificiel de l'intelligence simienne. Lorsque son créateur fut tué, elle s'engagea à l'Institut du Mal. L'Escadron modifia son comportement ce qui provoqua en elle des troubles psychotiques.
DEGRE DE FORCE: Elle possède la force normale d'un grand singe.
POUVOIRS: Intelligence du niveau du génie humain.
LIMITES: Guenon X a été amputée des jambes. Elle a besoin d'un véhicule pour se déplacer.



DR DECIBEL



VERITABLE NOM: Anton Decibel

PROFESSION: Ex-chirurgien criminel, physicien de l'Escadron Suprême

STATUT LEGAL: Avec casier judiciaire, aujourd'hui blanchi, décédé

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE: Ex-membre de l'Institut du Mal, membre de l'Escadron Suprême

PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 5

TAILLE: 1,80 m

POIDS: 84 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Noirs

ORIGINES: C'est Anton Decibel qui opéra Alouette pour lui donner son pouvoir hypersonique. Son comportement a été modifié et il est devenu membre de l'Escadron Suprême à part entière. Il a été étouffé par la boue extradimensionnelle de Quagmire.

DEGRE DE FORCE: Normal

ARMES: Un appareil capable de transmettre une énergie sonique de 300 décibels.

FOXFIRE (FOXIE)



VERITABLE NOM: Olivia Underwood

PROFESSION: Ex-criminelle devenue agent du Gouvernement

STATUT LEGAL: Avec casier judiciaire, aujourd'hui blanchi, décédée

GROUPE: Ex-membre de l'Institut du Mal, membre de l'Escadron Suprême

PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 5

TAILLE: 1,70 m

POIDS: 60 kg

YEUX: Marron

CHEVEUX: Blonds

ORIGINES: Foxie fit partie de l'Institut du Mal. Son comportement a été modifié et elle est devenue membre de l'Escadron Suprême. Malgré une inversion de la modification, elle resta fidèle à Dr Spectrum et tua Faucon de Nuit, espérant donner la victoire à l'Escadron. Mais elle fut tuée à son tour par Vison.

DEGRE DE FORCE: Normal

POUVOIRS: Projection d'énergie bioluminescente qui affaiblit la structure moléculaire et désintègre la matière.

LAMPREY (LAMPROIE)



VERITABLE NOM: Donald Mac Guiggin

PROFESSION: Ex-criminel devenu agent du Gouvernement

STATUT LEGAL: Avec casier judiciaire, aujourd'hui blanchi, décédé

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

GROUPE: Ex-membre de l'Institut du Mal, membre de l'Escadron Suprême, membre secret des Rebelles

PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 5

TAILLE: 1,83 m

POIDS: 95 kg

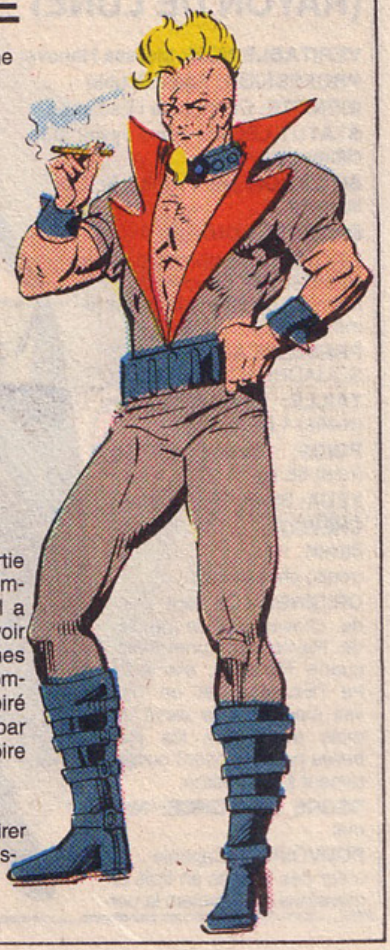
YEUX: Marron

CHEVEUX: Bruns

ORIGINES: Lamproie fit partie de l'Institut du Mal. Son comportement a été modifié et il est entré à l'Escadron Suprême. Mais Faucon de Nuit annula les effets du modificateur, et Lamproie se retourna contre l'Escadron. Il s'est tué en voulant absorber l'énergie de Dr Spectrum.

POUVOIRS: Absorption d'énergie et de pouvoirs surhumains à partir de n'importe quelle source

QUAGMIRE



VERITABLE NOM: Jérome Meyers

PROFESSION: Ex-criminel devenu agent du Gouvernement

STATUT LEGAL: Avec casier judiciaire, aujourd'hui blanchi, décédé

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

GROUPE: Ex-membre de l'Institut du Mal et de l'Escadron Suprême

PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 5

TAILLE: 1,88 m

POIDS: 95 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

ORIGINES: Quagmire fit partie de l'Institut du Mal. Son comportement a été modifié et il a intégré l'Escadron. Après avoir sauvé vingt ouvriers victimes d'une explosion de gaz, il sombra dans le coma et fut aspiré dans le portail dimensionnel par lequel sortait la matière noire qu'il émettait.

DEGRE DE FORCE: Normal

POUVOIRS: La capacité d'attirer dans notre dimension une substance noire et visqueuse ressemblant à du goudron.

SHAPE (FORME)

VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Ex-criminel devenu agent du Gouvernement

STATUT LEGAL: Avec casier judiciaire, blanchi

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

GROUPE: Ex-membre de l'Institut du Mal, membre de l'Escadron Suprême

TAILLE: Variable

POIDS: 115 kg

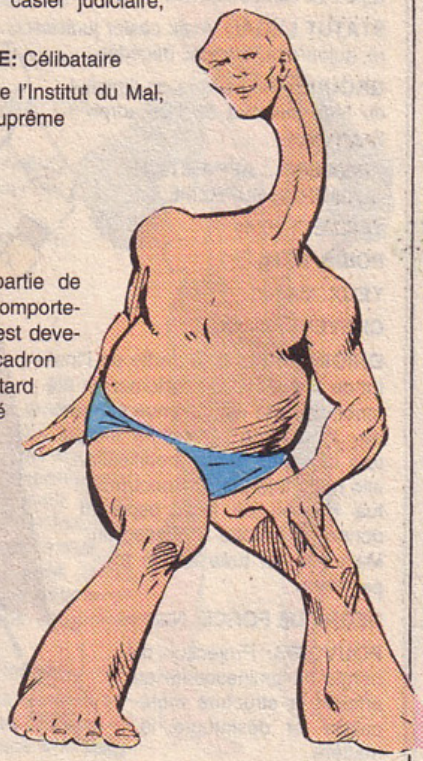
YEUX: Bleus

CHEVEUX: Chauve

ORIGINES: Forme fit partie de l'Institut du Mal. Son comportement a été modifié et il est devenu membre de l'Escadron Suprême. Six mois plus tard son comportement a été re-modifié par Faucon de Nuit, mais il resta fidèle à l'Escadron et s'opposa aux Rebelles.

DEGRE DE FORCE: Normal

POUVOIRS: Capacité à s'étirer, à déformer son corps et à déplacer son poids d'un bout à l'autre de son corps.



REDSTONE



VERITABLE NOM: Michael Redstone

PROFESSION: Agent double

STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE: Membre secret des Rebelles, membre de l'Escadron Suprême

PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 9

TAILLE: 2,13 m

POIDS: 195 kg

YEUX: Noirs

CHEVEUX: Noirs

ORIGINES: Elevé dans une réserve indienne, Redstone fut découvert par Faucon de Nuit. Membre des Rebelles, il était chargé d'infiltrer l'Escadron. Il a servi environ un mois avant que les Rebelles ne s'opposent ouvertement à l'Escadron.

DEGRE DE FORCE: Surhumain, il peut soulever environ 75 tonnes.

POUVOIRS: Endurance, vigueur et agilité surhumaines.

MOONGLOW (RAYON DE LUNE)

VERITABLE NOM: Melissa Hanover

PROFESSION: Agent double

IDENTITE: Connue de l'Escadron

STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE: Membre secret des Rebelles de Faucon de Nuit, membre de l'Escadron Suprême

PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 10

TAILLE: (illusion) 1,73 m, (réelle) 1,63 m

POIDS: (illusion) 59 kg, (réel) 66 kg

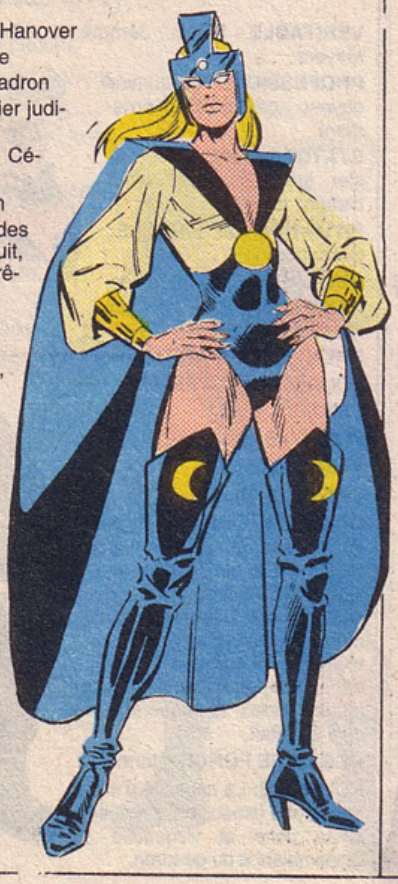
YEUX: Bleus

CHEVEUX: (illusion) Blonds, (réels) châtain clair

ORIGINES: On sait peu de choses sur le passé de Rayon de Lune. Avec quatre Rebelles, elle infiltra l'Escadron et en devint membre. Elle servit un mois avant que les Rebelles ne s'opposent ouvertement à l'Escadron.

DEGRE DE FORCE: Normal

POUVOIRS: Capable de créer des images en trois dimensions qui affectent la per-



THERMITE (THERMIQUE)

VERITABLE NOM: Sam Yurimoto

PROFESSION: Agent double

STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire, décédé

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE: Membre secret des Rebelles, membre de l'Escadron Suprême

PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 10

TAILLE: 1,57 m

POIDS: 61 kg

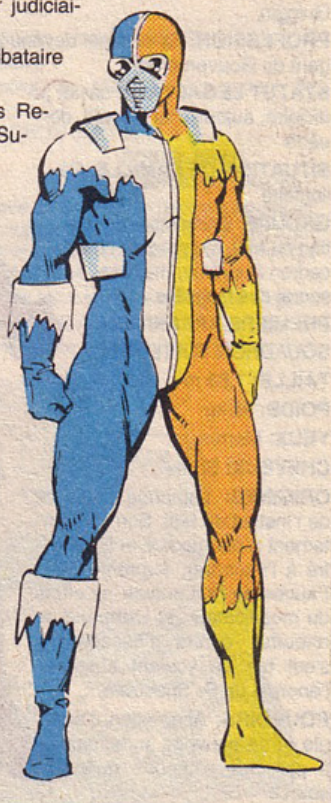
YEUX: Marron

CHEVEUX: Noirs

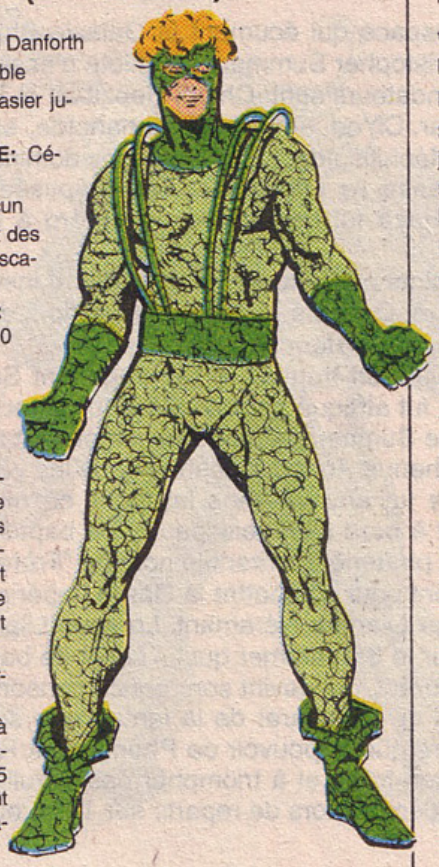
ORIGINES: Thermique fut découvert par Faucon de Nuit. Avec quatre autres Rebelles, il infiltra l'Escadron Suprême et y servit un mois environ avant que les Rebelles ne s'opposent ouvertement à l'Escadron. Il fut tué à la suite d'une collision avec Whizzer, son régulateur ayant été endommagé.

DEGRE DE FORCE: Normal

POUVOIRS: Projection de chaleur intense avec la partie gauche de son corps, et de froid intense avec la partie droite. Un régulateur thermique contrôle sa température.

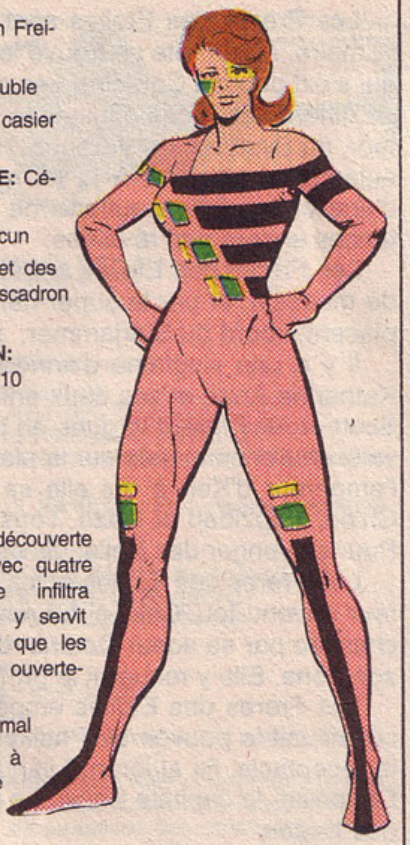


HAYWIRE (BARBELE)



VERITABLE NOM: Harold Danforth
PROFESSION: Agent double
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE: Membre secret des Rebelles, membre de l'Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 10
TAILLE: 1,78
POIDS: 68 kg
YEUX: Marron
CHEVEUX: Blond-roux
ORIGINES: Barbelé fut découvert par Faucon de Nuit. Avec quatre autres Rebelles, il infiltra l'Escadron Suprême, et y servit pendant un mois avant que les Rebelles ne s'opposent ouvertement à l'Escadron.
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Capacité à produire des quantités illimitées de fil de fer de 5 mm de diamètre, formant un enchevêtrement qui paralyse ses adversaires.

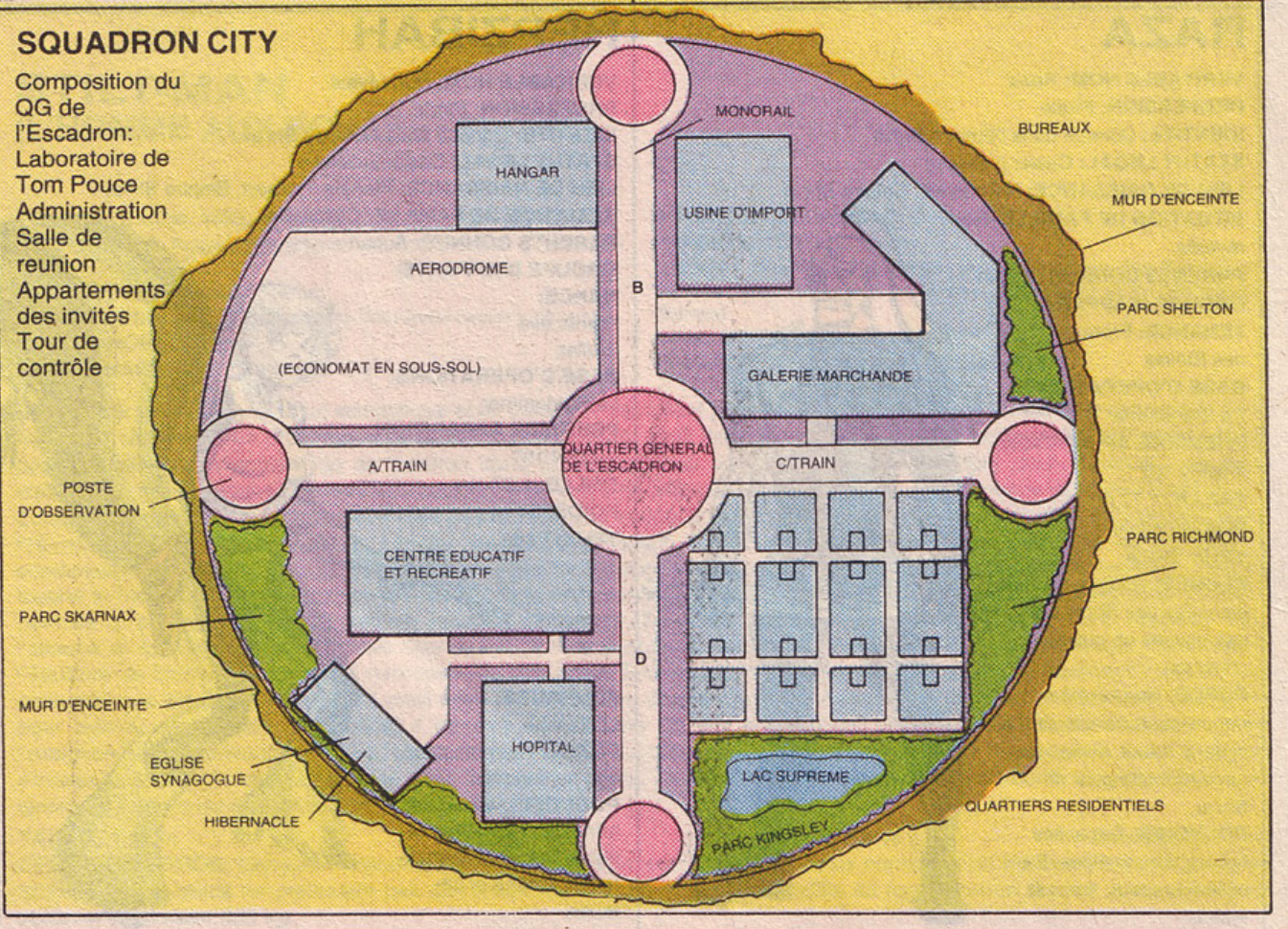
INERTIA



VERITABLE NOM: Edith Freiberg
PROFESSION: Agent double
STATUT LEGAL: Sans casier judiciaire
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE: Membre secret des Rebelles, membre de l'Escadron Suprême
PREMIERE APPARITION: SQUADRON SUPREME 10
TAILLE: 1,62
POIDS: 52 kg
YEUX: Marron
CHEVEUX: Bruns
ORIGINES: Inertia fut découverte par Faucon de Nuit. Avec quatre autres Rebelles, elle infiltra l'Escadron Suprême, et y servit pendant un mois avant que les Rebelles ne s'opposent ouvertement à l'Escadron.
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Capacité à transférer l'inertie entre les objets ou les personnes.

SQUADRON CITY

Composition du QG de l'Escadron:
Laboratoire de Tom Pouce
Administration
Salle de reunion
Appartements des invités
Tour de contrôle



STANE INTERNATIONAL

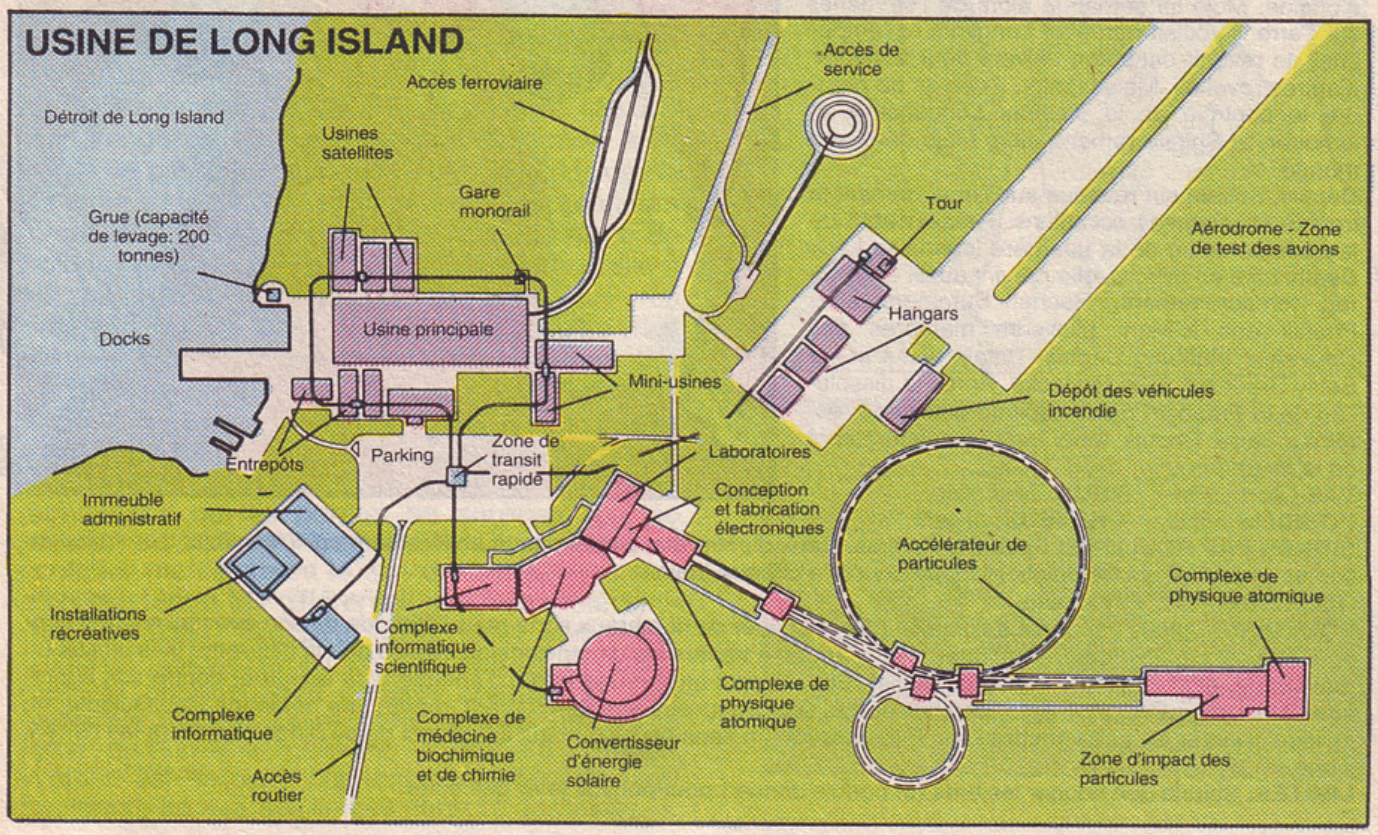
La firme Stane International est spécialisée dans la technologie entrant dans la fabrication de composants électroniques, munitions, matériel de survie, instruments scientifiques, vaisseaux aériens et spatiaux, etc. Sise à Long Island (New York), l'entreprise possède des filiales dans tous les Etats-Unis (Los Angeles, Baltimore, Cincinnati, Houston, Detroit, Chicago et San Diego), en Europe (Paris, Dublin, Hambourg, Rome) et même à Hong Kong.

La compagnie devenue Stane International fut initialement créée par l'industriel Howard Stark à la fin des années quarante et devint l'un des fournisseurs de l'Etat américain en composants électroniques destinés à l'aviation et à l'armement sophistiqué. Au début des années soixante, l'entreprise se vit confier des contrats plus importants tels l'assemblage d'avions, de missiles, de systèmes de guidage, entre autres. A la mort d'Howard Stark, son fils Anthony, un génie de la technologie, hérita des Entreprises Stark et les développa considérablement. A l'insu du public, le playboy Anthony Stark s'était fabriqué une armure et avait adopté l'identité secrète d'Iron Man tout en laissant croire que ce dernier était son garde du corps et le chef de la sécurité de l'usine.

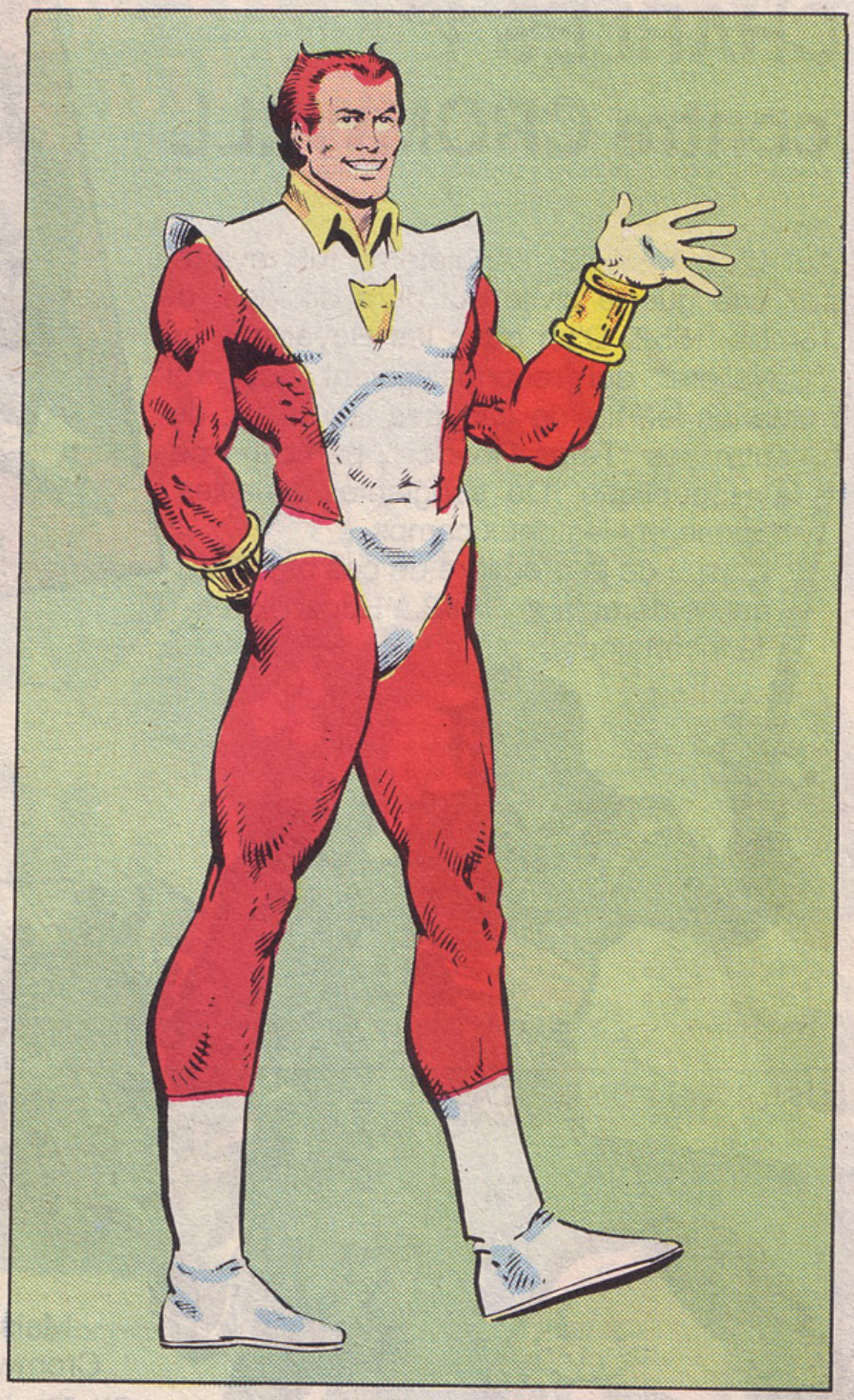
Les Entreprises Stark connurent une évolution encore plus rapide en devenant le fournisseur attitré d'une organisation nouvellement créée: le SHIELD. Stark a participé à la conception et à la réalisation de tout l'équipement du SHIELD: du gigantesque Hélioporteur aux instruments de surveillance microminiaturisés. C'est à dater de leur association avec le SHIELD que les Entreprises Stark ont essaimé un peu partout. Mais le SHIELD n'était pas le seul client des Entreprises Stark et rapidement, les activités de la firme se diversifièrent. Pris d'une crise de conscience, Stark mit un terme à son contrat avec le SHIELD et, en l'espace d'une année, abandonna la fabrication d'armes. Les dirigeants de l'organisation ne purent trouver des fournisseurs à la hauteur des Entreprises Stark. Ils tentèrent d'en prendre le contrôle en achetant des actions de la société. Mais Anthony Stark déjoua leurs plans et resta maître de son entreprise.

Plus tard, un homme d'affaires européen, Obadiah Stane, commença à s'intéresser aux Entreprises Stark. Il se livra à diverses malversations et à une guerre psychologique contre Anthony Stark et finit par devenir le Président du Conseil d'Administration de l'entreprise. Stark refusa de travailler pour Stane et quitta la compagnie que son père avait fondée. Stane la rebaptisa alors Stane International et recommença à travailler avec le SHIELD ce qui laissa penser que l'organisation n'était pas étrangère à toute l'opération. Stark, quant à lui, créa une petite firme fabriquant de l'électronique, Circuits Maximus. Stane renouvela ses attaques et, ayant appris que Stark et Iron Man ne faisaient qu'un, il se fit fabriquer une armure d'après de vieux plans de Stark et provoqua Iron Man en duel. Défait, il se suicida.

Stark (Iron Man) fut le seul témoin de sa mort et le personnel de sécurité de Stane International dissimula le cadavre. La mort de Stane n'est donc pas officiellement connue si ce n'est de Stark, de quelques-uns de ses associés et des dirigeants du SHIELD dont Stane International reste le fournisseur.



STARFOX



VERITABLE NOM: Eros
PROFESSION: Aventurier, play-boy!
IDENTITE: Pour les terriens, il n'est ni un Eternel ni originaire de Titan
STATUT LEGAL: Citoyen de Titan
AUTRES NOMS: Inconnus
LIEU DE NAISSANCE: Titan, une lune de Saturne
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Alars (alias Mentor, père), Sui-San (mère, décédée), Thanos (frère), Zuras (oncle, décédé), Théna (cousine), Chronos (grand-père, désincarné), Nébula (petite-nièce)
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Eternels de Titan, ancien membre des Vengeurs de la Côte Est
BASE D'OPERATIONS: L'espace
PREMIERE APPARITION: IRON MAN 55
ORIGINES: Eros est le fils cadet d'Alars et Sui-San, des Eternels. A la différence de son frère Thanos, un misanthrope assoiffé de pouvoir, Eros devint un insouciant coureur de jupons! Son comportement changea à la mort de sa mère, victime dé la première attaque de Thanos contre Titan. Il combattit son frère aux côtés des survivants puis s'allia à Mar-Vell et aux Vengeurs pour le vaincre. Cette tâche accomplie, il alla se distraire sur des planètes peuplées d'humanoïdes. Il regagna Titan à la demande de son père pour assister et réconforter son ami Mar-Vell, atteint d'un cancer incurable. Mar-Vell lui fit promettre de prendre soin de sa compagne Elysius après sa mort, ce qu'il fit. Mais Elysius le libéra après quelques semaines de cette contrainte. Eros consulta alors Isaac, l'ordinateur central de Titan, pour chercher la planète convenant le mieux à son besoin de divertissement. C'était la Terre, et Eros se rendit chez les Vengeurs, les seuls terriens qu'il connaissait. Ils accédèrent à son désir de faire partie de l'équipe et le baptisèrent Starfox, un nom de code plus sérieux! Ensemble, ils vainquirent le Sorcier, Terminus et Maelström. Alors qu'il allait délivrer Monica Rambeau alias Captain Marvel, une des héroïnes des Vengeurs, des griffes de Nébula dans l'empire skrull, il apprit que cette dernière était sa petite-nièce. Il quitta les Vengeurs pour la poursuivre, après qu'elle leur ait échappé grâce à l'aide du tout-puissant Beyonder. Il rejoignit ensuite Firelord dont la planète, Xandar, avait été détruite par Nébula. Depuis, il continue à la rechercher activement.
TAILLE: 1,85 m
POIDS: 86 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Roux
DEGRE DE FORCE: Starfox possède une force surhumaine qui lui permet de soulever ou de presser environ 15 tonnes, dans des conditions optimales.
POUVOIRS: Starfox a hérité de ses ancêtres plusieurs super-pouvoirs. Mais, à la différence des Eternels terrestres, les Eternels de Titan n'ont pas de force vitale cosmique autorégénératice: l'accident qui a conféré cette force aux Eternels s'est en effet produit après que certains d'entre eux soient partis pour Titan; eux et leurs descendants n'ont donc pas acquis ce pouvoir mais bénéficient d'une longévité plus ou moins importante. Eros fait partie des plus âgés: vieux de plus de mille ans, il reste physiquement jeune. Il est immunisé contre toutes les maladies terrestres et peut renouveler ses cellules. Comme tous les Eternels de Titan, Starfox a les capacités potentielles d'utiliser les énergies cosmiques, mais il n'a pas appris comment le faire. Eros peut léviter en manipulant mentalement les gravitons (les particules subatomiques qui régissent les forces gravitationnelles): il peut voler à la vitesse prodigieuse de 1 280 km/h. Il possède également un pouvoir psionique inné très particulier: celui de stimuler les centres du plaisir dans le cerveau des personnes qui l'entourent, leur donnant la sensation d'un grand bien-être. Avec de la concentration, il peut amplifier cette capacité au point de rendre les gens euphoriques ou les plonger dans un état second, selon les cas. Mais ce pouvoir est inefficace sur les êtres dont le cerveau est dépourvu de ces centres de plaisir, comme celui de Thanos.
NOTE: Il ne faut pas confondre Starfox avec le dieu olympien Eros (nom latin: Cupidon), fils d'Aphrodite (Vénus).

STARJAMMERS
(LES FRERES DES ETOILES)

Les Frères des Etoiles sont des pirates de l'espace qui écument la Galaxie Shi'ar afin de harceler l'Empire. A leur tête se trouve le Commandant Christopher Summers, ex-pilote d'essai de l'U.S. Air Force qui s'est baptisé Corsaire. Les autres membres fondateurs sont: Ch'od, Hepzibah et Raza, représentants de différentes races originaires de la Galaxie Shi'ar. Ch'od, amphibien humanoïde, est un Sauride de Timor, du Système de Varanus. Hepzibah est une Méphitisoïde, l'une des races dominantes de la Galaxie, aujourd'hui soumise à la loi martiale Shi'ar. Corsaire l'a affectueusement baptisée Hepzibah du nom d'une charmante mouffette de bande dessinée. Raza fut transformé en cyborg à la suite de circonstances encore non révélées.

Les Frères des Etoiles ont été, par la suite, rejoints par Sikorsky, une créature insectoïde qui leur sert de médecin, et par la super-héroïne terrienne, Carol Danvers connue sous le nom de Binaire. Ils se déplacent à bord du Starjammer, piloté par Waldo, un ordinateur pensant.

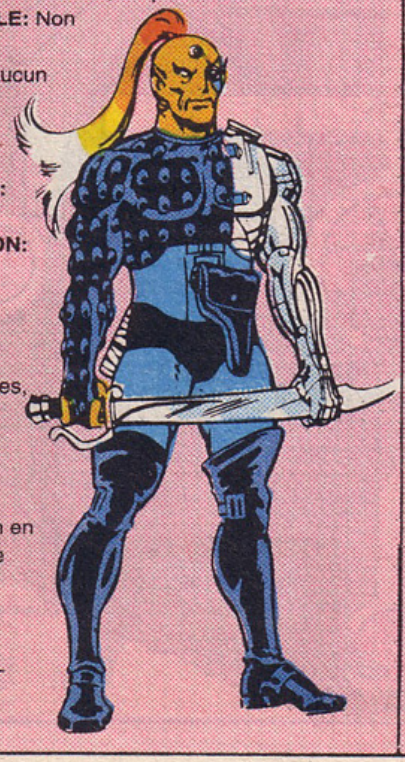
Il y a une vingtaine d'années, l'avion dans lequel se trouvait le Commandant Summers, sa femme Katherine Anne et ses deux enfants Scott et Alex, fut attaqué par un vaisseau de reconnaissance Shi'ar. Scott et Alex furent largués en parachute alors que Summers et son épouse étaient téléportés à bord du vaisseau et emmenés sur la planète Shi'ar où Katherine Anne fut abattue sous les yeux de son mari, par l'empereur d'Ken à qui elle se refusait. Summers fut envoyé dans les puits de mines où il rencontra Ch'od, Hepzibah et Raza. Tous quatre s'enfuirent à bord d'un vaisseau qu'ils baptisèrent "Starjammer". Pour se venger des Shi'ar, ils se lancèrent dans la piraterie et prirent le nom de "Frères des Etoiles".

Les Frères des Etoiles et les X-Men s'associèrent pour combattre la Garde Impériale et d'Ken, l'empereur devenu fou. Celui-ci fut remplacé par sa soeur Lilandra Néramani. Lorsque Lilandra fut, à son tour, chassée par sa soeur Deathbird, elle se réfugia sur le Starjammer qui lui servit de base pour reconquérir son trône. Elle y recueillit le professeur Xavier, mourant, qui devint son "prince consort".

Les Frères des Etoiles empêchèrent Deathbird de s'emparer de la fantastique source d'énergie que constituait le pouvoir de Phalkon et qui n'était autre que le pouvoir de Phénix dont Rachel Summers est le réceptacle. Ils aidèrent Lilandra à reconquérir son trône et à triompher des Skrulls qui avaient investi Chandilar, la capitale Shi'ar. Le professeur Xavier décida alors de repartir sur Terre où il reprit la direction des X-Men.

RAZA

VERITABLE NOM: Raza
PROFESSION: Pirate
IDENTITE: Connue dans l'Empire Shi'ar
STATUT LEGAL: Casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: Non révélé, Empire Shi'ar
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Frères des Etoiles
BASE D'OPERATIONS: Le Starjammer
PREMIERE APPARITION: X-MEN 107
TAILLE: 1,77 m
POIDS: Inconnu
YEUX: Bleus
PLUMES: Rouges, jaunes, blanches (les Shi'ar ont des plumes en guise de cheveux)
FORCE: Non révélée depuis sa transformation en cyborg. Avant, niveau de force normale pour un Shi'ar.
POUVOIRS: Capacités cyborg non révélées. Excellent bretteur, tireur et lutteur.



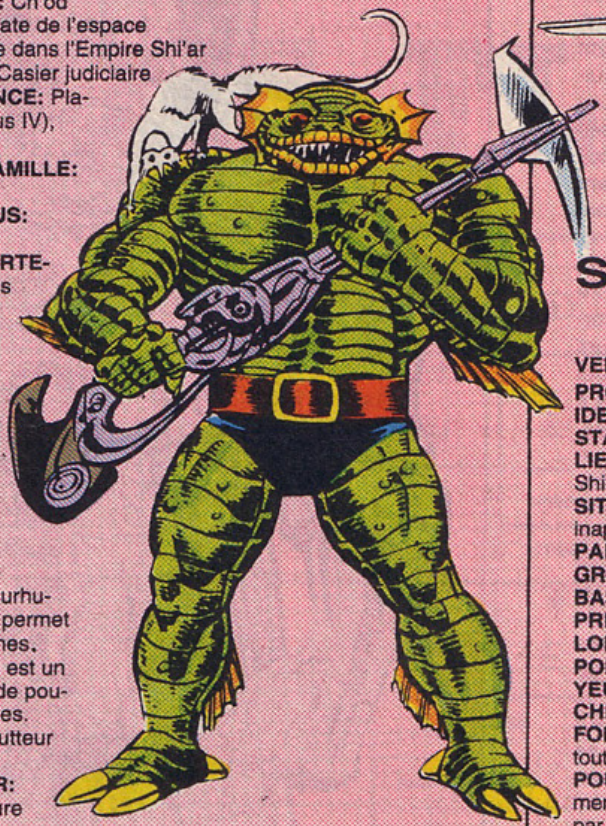
HEPZIBAH

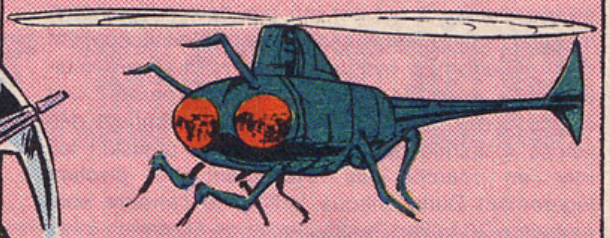
VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Pirate
IDENTITE: Connue dans l'Empire Shi'ar
STATUT LEGAL: Casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: Planète Tryl'sart, Empire Shi'ar
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Frères des Etoiles
BASE D'OPERATIONS: Le Starjammer
PREMIERE APPARITION: X-MEN 107
TAILLE: 1,67 mm
POIDS: 54 kg
YEUX: Verts
FOURRURE: Noire et blanche
FORCE: Normale pour une humanoïde
POUVOIRS: Vision nocturne, odorat, griffes rétractables. Excellente tireuse, athlète et lutteuse.



CH'OD

VERITABLE NOM: Ch'od
PROFESSION: Pirate de l'espace
IDENTITE: Connue dans l'Empire Shi'ar
STATUT LEGAL: Casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: Planète Timor (Varanus IV), Empire Shi'ar
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Frères des Etoiles
BASE D'OPERATIONS: Starjammer
PREMIERE APPARITION: X-MEN 104
TAILLE: 2,73 m
POIDS: 195 kg
YEUX: Noirs, cornée rouge
CHEVEUX: Sans
FORCE: La force surhumaine de Ch'od lui permet de soulever 20 tonnes.
POUVOIRS: Ch'od est un amphibien pourvu de poumons et de branchies. C'est un tireur, un lutteur remarquable.
ANIMAL FAMILIER: Créature à la fourrure blanche





SIKORSKY

VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Médecin
IDENTITE: Connue dans l'Empire Shi'ar
STATUT LEGAL: Recherché par l'Empire
LIEU DE NAISSANCE: Planète Chr'Yllalisa, Empire Shi'ar
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée, peut-être inapplicable
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Frères des Etoiles
BASE D'OPERATIONS: Le Starjammer
PREMIERE APPARITION: X-MEN 156
LONGUEUR: 0,45 mm
POIDS: Non révélé
YEUX: Noirs sur fond rouge
CHEVEUX: Sans
FORCE: Non révélée. La forme de son corps lui interdit toute préhension.
POUVOIRS: Sikorsky peut voler et examiner mentalement l'intérieur des corps vivants dont il peut éprouver, par empathie, les sensations. Ses connaissances médicales sont bien supérieures à celles des Terriens.

STILT-MAN
(L'HOMME AUX ECHASSES)

VERITABLE NOM: Wilbur Day
PROFESSION: Ancien scientifique devenu criminel professionnel
IDENTITE: Publiquement connue
STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis avec casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: New York City
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre des Emissaires du Mal d'Electro, ancien partenaire de Blastaar et du Maraudeur Masqué
BASE D'OPERATIONS: Mobile
PREMIERE APPARITION: DAREDEVIL 8

ORIGINES: Wilbur Day était un scientifique et un inventeur travaillant pour Kaxton Industries, une petite firme industrielle de la région de New York. Le propriétaire de la firme, Carl Kaxton, avait inventé un nouveau bélier hydraulique qu'il prévoyait de commercialiser. Non content de sa position dans la société, Day vola les plans et les utilisa pour fabriquer une paire d'échasses télescopiques blindées qu'il attacha à un costume articulé de son invention. Puis, sous le nom de l'Homme aux Echasses, il dévalisa des magasins et des passants. Il revendiqua la paternité de la découverte de Kaxton, qu'il accusa d'être l'Homme aux Echasses, mais le justicier Daredevil découvrit la vérité. Day se servit alors d'un fusil expérimental à condensateur moléculaire, basé sur une autre idée de Kaxton, pour éliminer Daredevil. Mais, dans l'affrontement, Day fut touché et transporté par le rayon condensateur dans un "microvers". Des mois plus tard, il réapparut sur Terre sous sa forme normale et affronta tour à tour Captain America, l'Araignée, Daredevil et Thor. Un gangster minable, Turk, reconnut Day, l'attaqua et lui vola son armure. Mais Day avertit Daredevil et lui signala qu'en manipulant les gyroscopes qui maintenaient l'équilibre de l'armure, Turk serait neutralisé, ce qui arriva: Turk ne put manoeuvrer les échasses et Daredevil l'arrêta. Day, persuadé que cet épisode humiliant avait ruiné sa réputation, décida d'améliorer encore son armure et d'affronter l'Araignée pour redorer son blason de criminel. Il pénétra dans l'usine Cordco pour utiliser les machines qui s'y trouvaient, mais l'Araignée, alerté, arriva sur les lieux. Lorsqu'il vit que le perturbateur sonique qu'avait activé Day risquait de le tuer, l'Araignée s'interposa et reçut le choc à sa place. Day, ému par ce geste, amena l'Araignée inconscient en sécurité et partit. Depuis, on ignore où il se trouve et quelles sont ses activités.

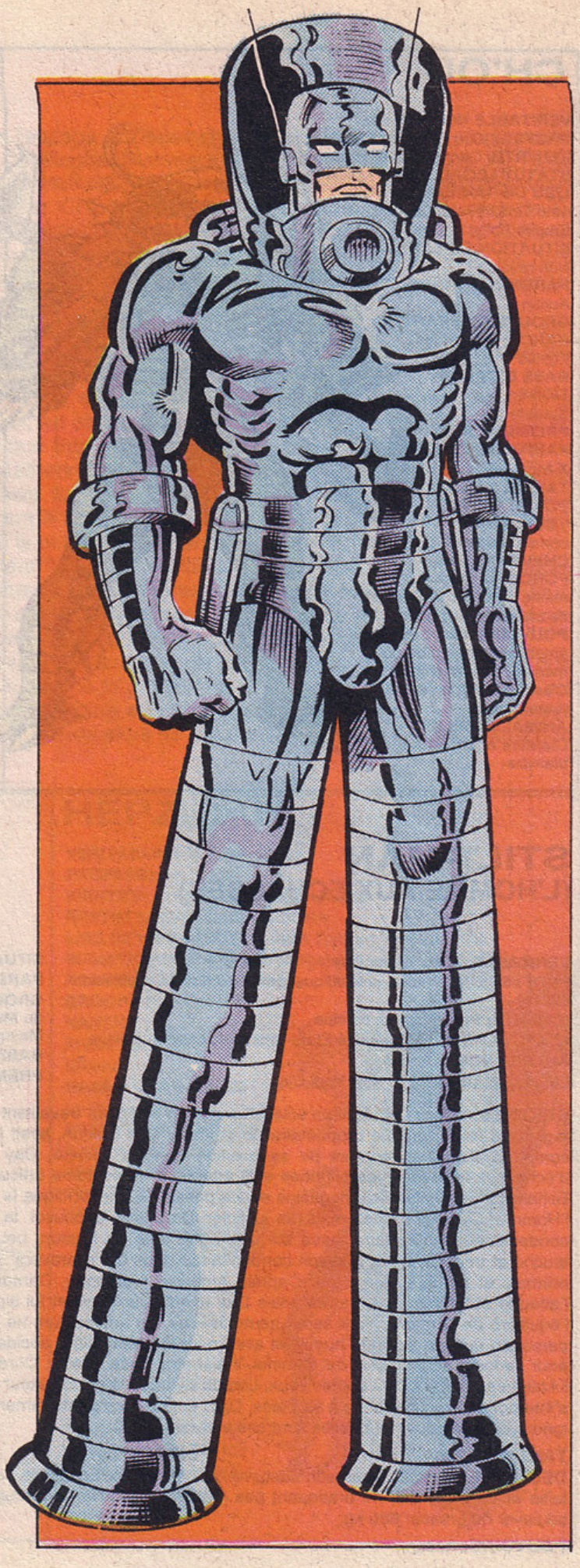
TAILLE: 1,67 m **POIDS:** 68 kg **YEUX:** Bleus **CHEVEUX:** Gris

DEGRE DE FORCE: Sans son costume, l'Homme aux Echasses possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de son poids ne pratiquant pas d'exercice régulier. Son costume amplifie sa force environ dix fois et lui permet de soulever ou presser 680 kg.

POUVOIRS: Aucun

ARMES: L'Homme aux Echasses porte un costume blindé dont les segments articulés sont faits d'un alliage d'acier et qui est mû par deux "manchons" hydrauliques bidirectionnels extensibles. Il contient des mécanismes hydrauliques amplificateurs multipliant la force de celui qui le porte par dix. Les cylindres des béliers hydrauliques contiennent des pièces à spirale opposée: lorsque la pression les met en marche, ils s'allongent en pivotant légèrement. Dans chaque jambe de l'armure sont emboîtés 90 béliers hydrauliques de 50 cm de long, permettant une extension totale d'environ 88 m. Un coussinet autoréparateur au bout de chaque cylindre permet d'absorber la friction et le choc correspondant à des déplacements de plusieurs dizaines de mètres par seconde. Chaque bélier peut pivoter librement grâce à des bagues à roulements à rouleaux biseautés entourant les coussinets. Chaque série de béliers est protégée par un système de gaines encastrées en acier inoxydable résistant au tir d'une mitrailleuse à gros calibre. Chaque membre de l'armure est actionné par une turbine électrique en acier inoxydable très dur pour éviter toute corrosion due à la friction, et par un système de contrôle mécanique, régulé à la demande, situé dans l'armure. Les turbines permettent une élévation à une vitesse voisine de 96 km/h. Le volume total des béliers, une fois les échasses déployées, est trois fois supérieur à leur volume normal, ce qui les rend très efficaces et ne nécessite qu'un petit réservoir de fluide hydraulique. La base de chaque jambe est cerclée par un réseau renforcé de puissants béliers hydrauliques miniatures qui aident l'Homme aux Echasses à se déplacer en position étirée. Les turbines fonctionnent avec des batteries électriques à haute densité devant être rechargées durant 16h après 24h d'utilisation. Des turbines électriques agissent à la manière de gyroscopes pour permettre le mouvement de marche en avant. Le corps de l'Homme aux Echasses peut se déplacer à une vitesse de 48 km/h. L'Homme aux Echasses peut également utiliser ses membres pour porter des coups avec un impact de l'ordre de 96 km/h, ce qui renverserait un camion vide. Il peut marcher rapidement au-dessus de bâtiments n'excédant pas 85 m de haut. Ses échasses sont recouvertes d'un composé de silicone sur lequel même la toile de l'Araignée ne peut adhérer. Son armure contient un purificateur d'air qui le protège de toute attaque au gaz. Il emploie également des armes telles que des grenades, des projecteurs de rayons à particules, et un appareil aspirant pouvant soutirer à une victime son argent et ses bijoux.

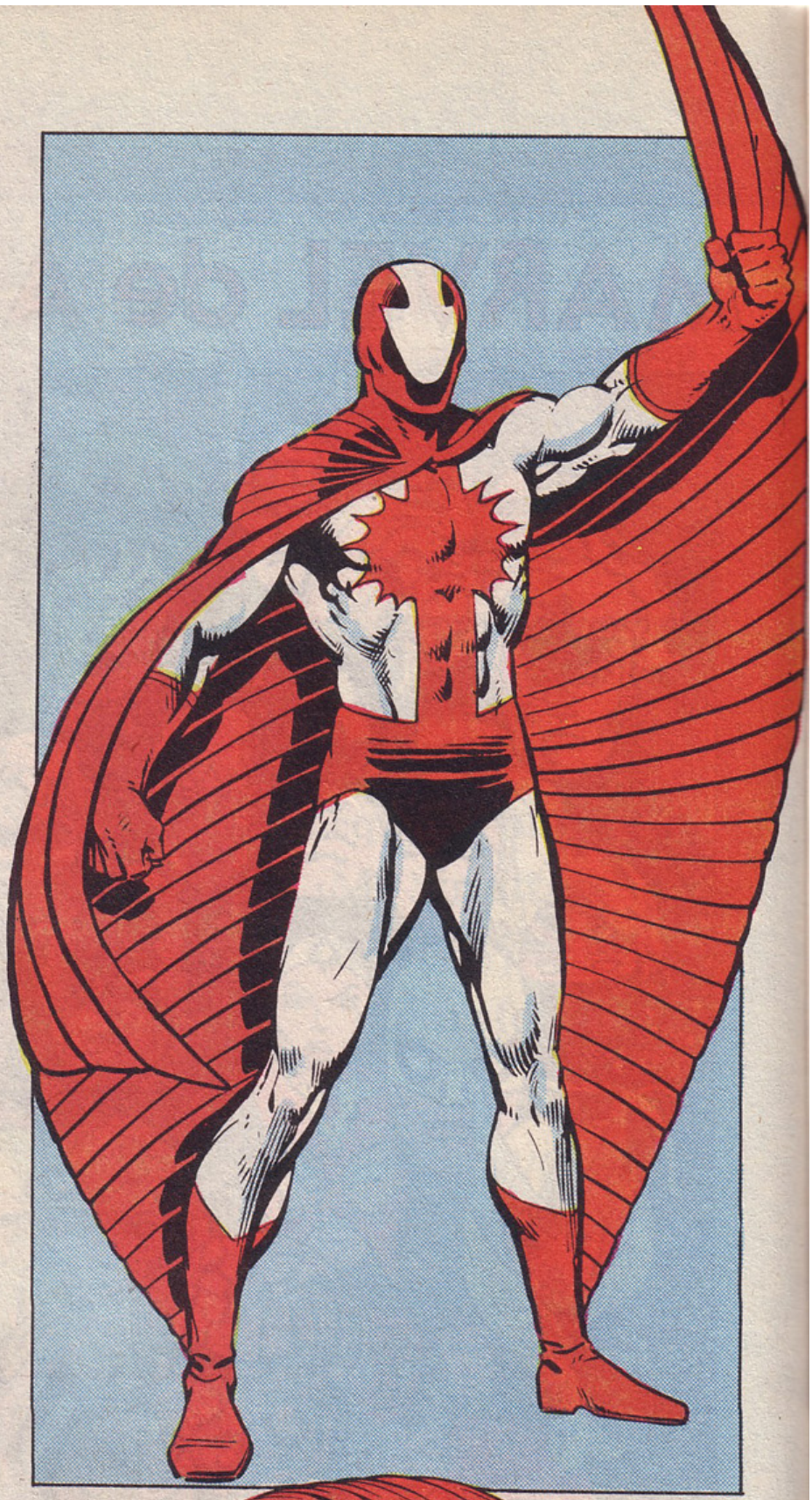
SEMIC vous révèle
tout... tout... tout sur
JURASSIC PARK,
le film événement de
Steven Spielberg,
dans
MEGA SCOOP N. 1 !

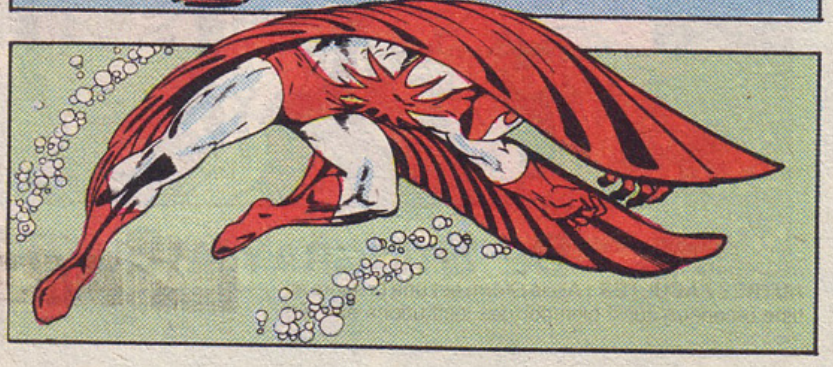


STINGRAY

(Manta)

VERITABLE NOM : Dr. Walter Newell
PROFESSION : Océanographe, aventurier à l'occasion
IDENTITE : Connue du public
STATUT LEGAL : Citoyen américain, casier judiciaire vierge
LIEU DE NAISSANCE : Gloucester, Massachusetts
SITUATION DE FAMILLE : Marié
FAMILLE CONNUE : Diane Arliss Newell (épouse)
GROUPE D'APPARTENANCE : Associé des Vengeurs
BASE D'OPERATIONS : Hydrobase, dans l'océan Atlantique
PREMIERE APPARITION : (Walter Newell) : TALES TO ASTONISH 95, (Manta) : SUBMARINER 19
ORIGINES : Océanographe, Walter Newell travaillait pour le gouvernement américain. Il rencontra Namor, Prince des Mers, alors qu'il supervisait la construction d'une ville sous-marine expérimentale et ils sympathisèrent. Quelques mois plus tard, l'agent fédéral Edgar Benton l'engagea pour enquêter sur de soi-disant extraterrestres supposés siphonner l'eau des océans de notre planète. Benton soupçonnant Namor d'être le complice de ces extraterrestres, demanda à Newell de le ramener afin qu'il soit interrogé. C'est à cette occasion que Newell mit son costume au point, et - étant donné sa forme - il le nomma Manta, nom qui lui fut par la suite attribué par amalgame. Manta réussit à capturer Namor, mais ce dernier s'enfuit et Manta, envoyé à sa poursuite, lui permit de s'échapper. Quelques mois plus tard, un navire fut coulé par des Atlantes prétendant être des sujets de Namor. Mais, après enquête, Manta découvrit qu'ils avaient en fait été envoyés par le barbare Attuma. S'alliant à Namor, il vainquit Attuma. Plus tard, quand le Prince des Mers voulut s'établir à la surface, Newell intervint auprès d'un membre du Congrès pour obtenir l'amnistie des faits que l'on reprochait à Namor. Il n'obtint pas gain de cause mais aida Namor à retrouver son père Leonard McKenzie, un humain. Ce dernier fut d'ailleurs tué plus tard par le Requin Tigre et Llyra, malgré une résistance acharnée du Prince des Mers et de Manta.
Newell s'installa ensuite sur Hydrobase, une île artificielle auparavant occupée par le docteur fou Hydro. Il épousa Diane Arliss, la soeur de Requin Tigre. En costume de Manta, il aida la Chose et la Sorcière Rouge dans leur lutte contre le Conseil de la Couronne du Serpent. Depuis, Newell peut enfin se consacrer à la recherche. En outre, il laisse aux Vengeurs la jouissance d'une partie d'Hydrobase et est officiellement associé à l'équipe.
TAILLE : 1,90 m **POIDS :** 90 kg
YEUX : Noisette **CHEVEUX :** Bruns
POUVOIRS : Aucun pouvoir autre que la force surhumaine et la capacité à survivre sous l'eau que lui confère son costume. Celui-ci est constitué d'un exosquelette fait de cartilage artificiel et de muscles fabriqués à base de plastique. Le costume est contrôlé à l'aide de capteurs situé sur la peau de celui qui le porte, duquel il suit les mouvements tout en les amplifiant.

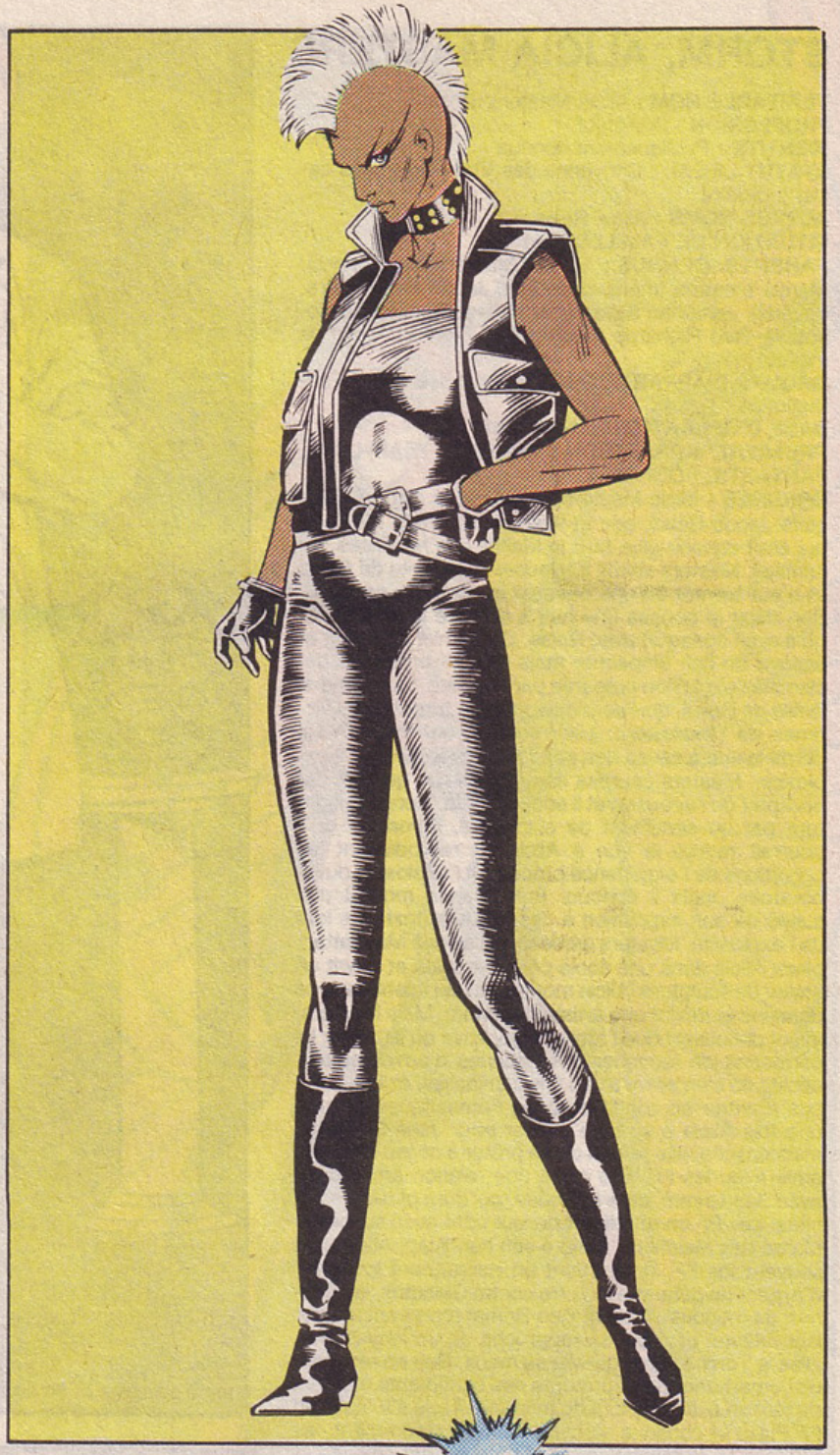


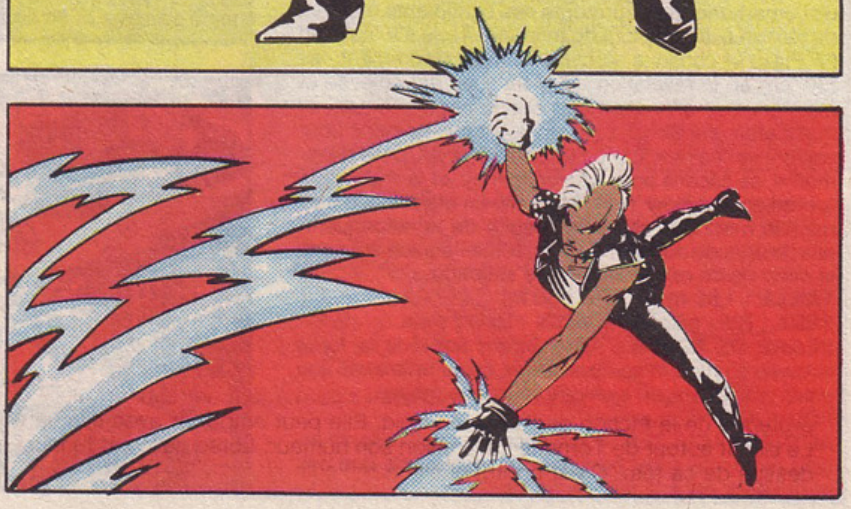


STORM

(TORNADE)

VERITABLE NOM : Ororo Munroe
PROFESSION : Aventurière
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyenne des Etats-Unis sans casier judiciaire (sauf peut-être en Egypte, mais sous un autre nom)
AUTRES NOMS : Appelée au Kenya et en Tanzanie "la Chevaucheuse des Vents"
LIEU DE NAISSANCE : New York
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : David Munroe (son père, décédé), N'daré Munroe (sa mère, décédée)
GROUPE D'AFFILIATION : Membre des X-Men (Tornade est aussi le leader des Morlocks depuis qu'elle a vaincu Callisto en combat singulier), actuellement leader de l'équipe "Or"
BASE D'OPERATIONS : Ecole pour jeunes sourdoués du Pr Xavier, Salem Center, Westchester County, état de New York
PREMIERE APPARITION : GIANT-SIZE X-MEN 1
ORIGINES : Ororo Munroe est issue d'une lignée de sorciers africains dont les racines remontent à la nuit des temps. Toutes les femmes de cette descendance ont les cheveux blancs et les yeux bleus, et sont douées de pouvoirs magiques. Les hommes ne possèdent aucun de ces attributs.
N'daré, la mère d'Ororo, était une princesse d'une tribu kenyane non identifiée à ce jour. Elle épousa un reporter-photographe américain, David Munroe, et Ororo vit le jour à New York. Losqu'elle eut six mois, son père fut envoyé en mission au Caire, en Egypte, et toute sa famille suivit. Cinq ans plus tard, lors du conflit arabo-israélien, leur maison fut détruite dans un bombardement et les parents d'Ororo furent tués. On retrouva Ororo sous les décombres, à côté du corps sans vie de sa mère. Depuis cet événement, Ororo souffre de claustrophobie.
Ororo erra quelque temps dans les ruelles du Caire, avant d'être recueillie par Achmed el-Gibar, un homme qui dressait les enfants à voler. Ororo devint le meilleur pickpocket du Caire. A douze ans, elle ressentit le besoin de partir vers le sud. Elle traversa les déserts, et atteignit la plaine Serengeti, le berceau de ses ancêtres, situé à cheval sur le Kenya et la Tanzanie. Au cours de ce voyage, elle rencontra le jeune T'challa, qui allait devenir la Panthère Noire. Ororo s'installa au pied du Kilimanjaro. C'est là que son pouvoir de contrôle sur les éléments commença à se manifester. Elle s'en servit pour aider













des tribus voisines, et fut bientôt hissée au rang de déesse. Elle vécut ainsi plusieurs années, dans la peau d'une divinité, jusqu'à l'arrivée du Professeur Xavier, qui lui proposa alors de se joindre aux X-Men pour mettre son pouvoir au service de l'humanité tout entière. Elle accepta, et prit le nom de Tornade. Lorsque Cyclope quitta le groupe, elle prit sa place de leader.

Lors du premier affrontement entre X-Men et Morlocks, une communauté de mutants marginaux, Tornade affronta en combat singulier Callisto, leur leader. Vainqueur, elle devint le nouveau leader des Morlocks. Mais elle préféra rester avec les X-Men, et permit à Callisto d'assurer le commandement en son absence.

Grâce à ses pouvoirs, Tornade a un lien mystique avec les forces de la biosphère terrestre. Ce lien a souffert pourtant lors de son séjour dans l'espace avec les X-Men, alors qu'ils affrontaient les Brood, ce qui peut expliquer les changements radicaux qui affectèrent le caractère et le style d'Ororo.

Plus tard, Malicia, l'amie de Tornade, fut accusée à tort du meurtre d'un agent du SHIELD. Affolée, elle s'enfuit dans le Mississippi, où elle avait vécu étant jeune. Tornade la suivit pour tenter de l'aider. Dans le même temps, Henry Gyrich et Valérie Cooper, du Gouvernement fédéral, recherchaient aussi Malicia, et Gyrich avait l'autorisation présidentielle d'utiliser le prototype du "neutraliseur" inventé par Forge, un appareil destiné à priver de leurs pouvoirs les super-humains.

Tornade retrouva Malicia, mais elles furent rejointes par Gyrich et ses troupes. Forge voulut empêcher Gyrich d'utiliser le neutralisateur sur Malicia, mais le coup partit et toucha Tornade, qui, arrêtée en plein vol, tomba dans une rivière. C'est Forge qui la secourut. Se sentant responsable, il l'emmena chez lui, à Dallas. Là, elle se remit peu à peu, et une idylle naquit entre eux. Mais quand Tornade apprit que c'était Forge l'inventeur de l'arme qui l'avait privée de ses pouvoirs, elle se sentit trahie et voua à Forge une haine tenace. Elle quitta un temps les X-Men pour retourner en Afrique se remettre de ses aventures malheureuses. Elle a aujourd'hui retrouvé ses pouvoirs et repris sa place au sein des X-Men. Elle est devenue le leader de l'équipe "Or" depuis la partition du groupe en deux équipes.

TAILLE : 1,80 m **POIDS :** 58 kg
YEUX : Bleus **CHEVEUX :** Blancs
FORCE : Tornade possède la force normale d'une femme de son âge et de sa taille qui prend régulièrement de l'exercice.
POUVOIRS : Tornade est une mutante qui a le pouvoir psionique de manipuler le climat et les éléments naturels. Elle peut provoquer toute forme de précipitation (pluie, neige, grêle, brouillard). Elle peut lever des vents, même des tempêtes, et faire monter ou descendre la température et le taux d'humidité. Elle peut également disperser des perturbations naturelles pour ramener le beau temps. Elle projette souvent des éclairs, et son contrôle sur l'atmosphère est tel qu'elle peut créer une tempête autour d'elle tout en restant elle-même à l'abri.

La surface maximum sur laquelle s'exerce son pouvoir n'est pas connue. On sait toutefois qu'elle peut faire subir une tempête à toute la côte est des Etats-Unis ou en provoquer une dans un espace clos. Au besoin, l'averse peut être extrêmement réduite, jusqu'à arroser une plante en pot sans déborder.

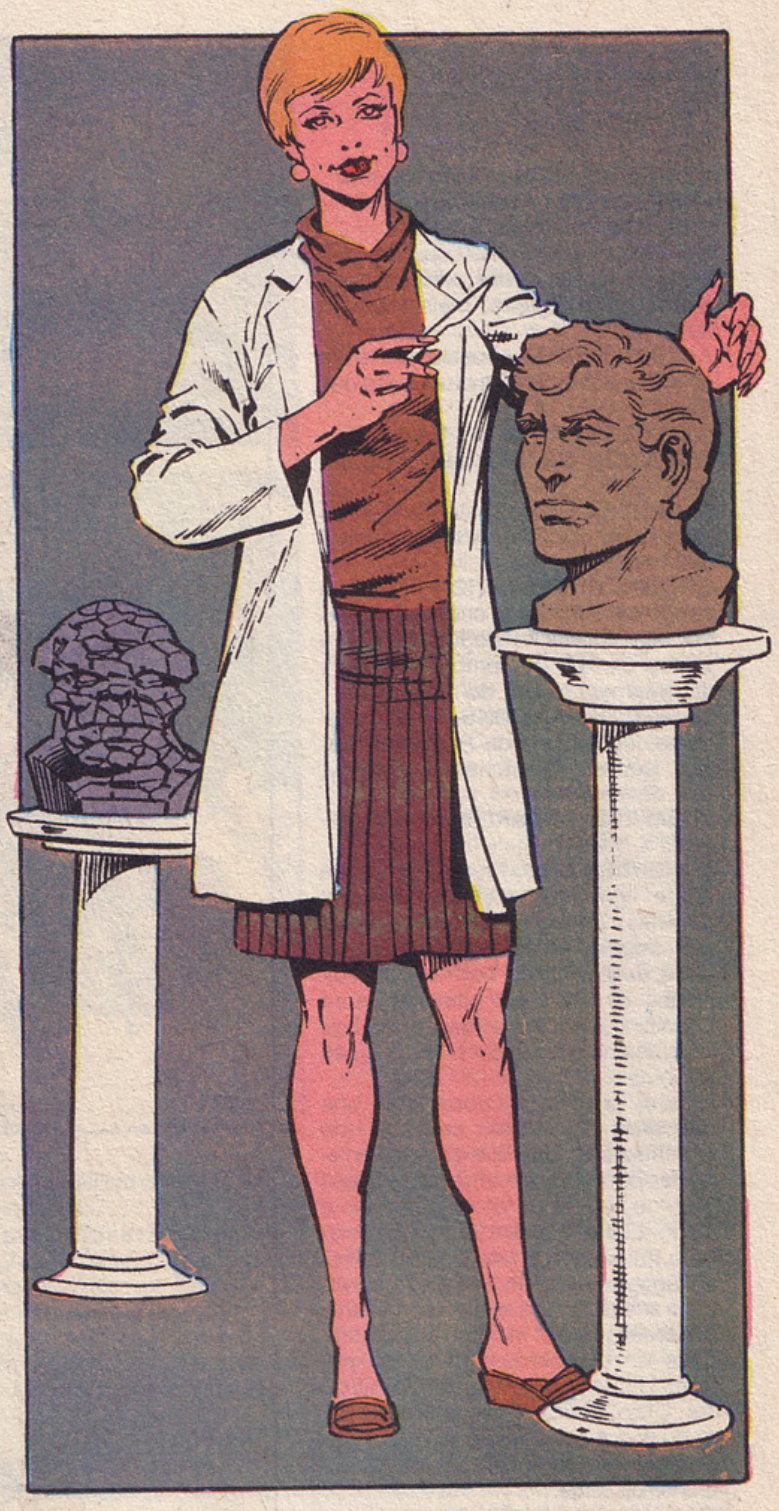
Tornade est limitée par sa force physique et par sa volonté. Elle a notamment mis plusieurs heures, au péril de sa vie, à arrêter un blizzard terrible qui soufflait sur le Canada. Pour agir sur les conditions climatiques, Tornade a besoin d'éléments déjà existants : pour arroser une région asséchée par exemple, elle doit aller chercher de l'humidité ailleurs (alors que Thor, dont le pouvoir est de nature magique, peut modifier le temps sur une région sans toucher à celui des contrées voisines). Tornade ne peut pas créer des conditions atmosphériques qui n'existent pas sur la planète où elle se trouve.

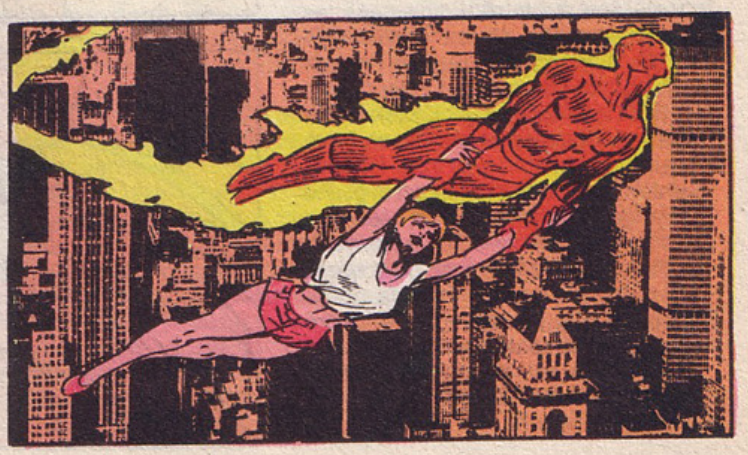
Tornade peut voler en s'appuyant sur les vents qu'elle crée. Elle se déplace aussi vite que le vent, et peut atteindre 500 km/heure. Ses pouvoirs sur l'atmosphère lui permettent de respirer quelle que soit sa vitesse de déplacement : elle est protégée de la friction de l'air et du froid. Elle peut emporter avec elle un poids non déterminé.

Le climat autour de Tornade varie selon son humeur. Lorsqu'elle est furieuse par exemple, les nuages s'accumulent au-dessus de sa tête. C'est pourquoi elle a toujours cherché à maîtriser au mieux ses émotions.

STORM, ALICIA MASTERS

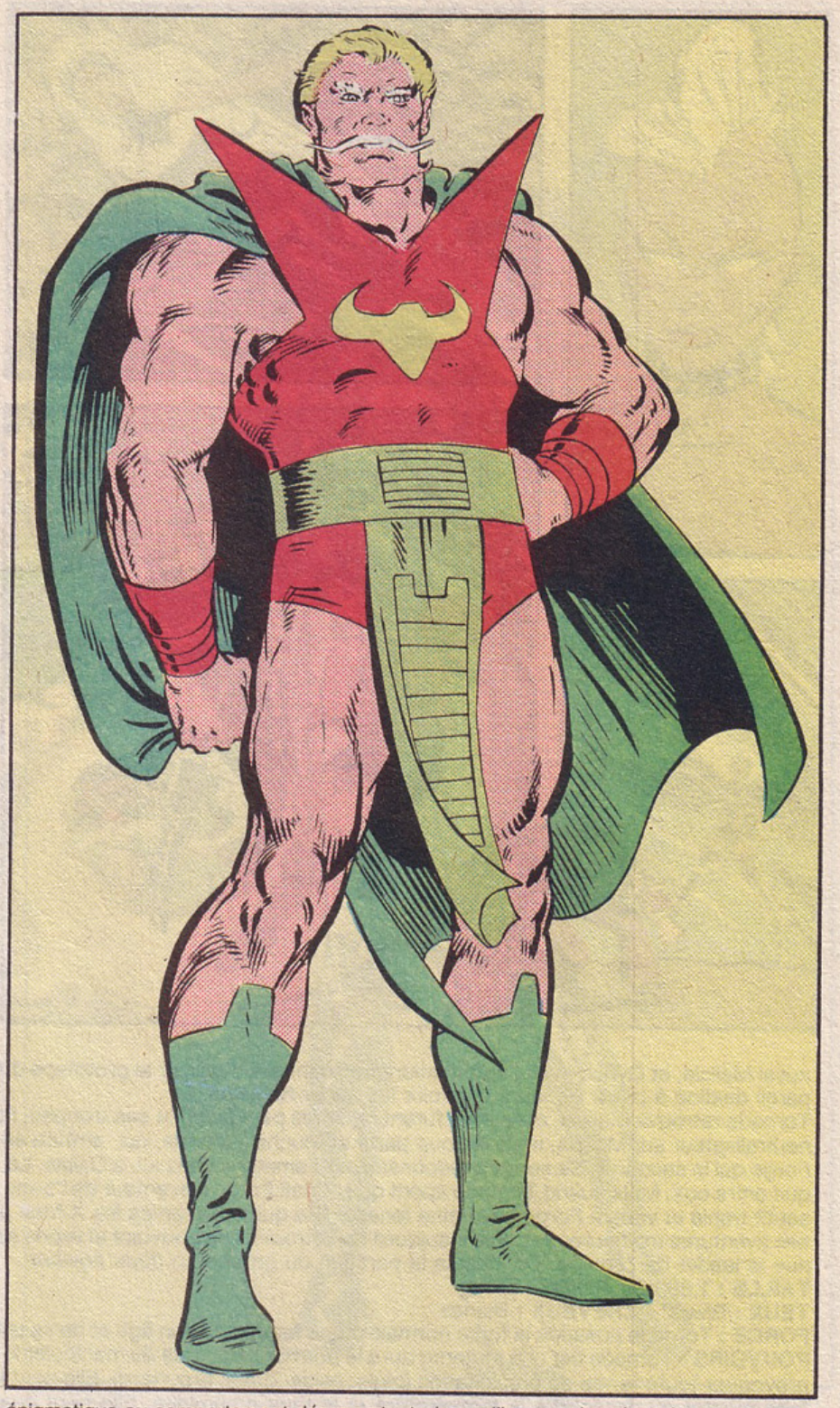
VERITABLE NOM : Alicia Masters Storm
PROFESSION : Sculpteur
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyenne des Etats-Unis sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Alicia Reiss
SITUATION DE FAMILLE : Mariée
PARENTS CONNUS : Phillip Masters (beau-père), Marcia Masters (mère, décédée), Jacob Reiss (père, décédé), Jonathan Storm (mari), Jane Richards (belle-soeur), Red Richards (beau-frère), Franklin Richards (neveu)
GROUPE D'APPARTENANCE : Associée des 4 Fantastiques
BASE D'OPERATIONS : New York
PREMIERE APPARITION : MARVEL TEAM-UP 6, FANTASTIC FOUR 8
ORIGINES : Alicia Masters Storm est la fille du biologiste Jacob Reiss, ami et associé de Phillip Masters, qui allait devenir plus tard le Maître des Maléfices, un criminel. Masters se mit à jalouser la réussite de Reiss et n'eut bientôt qu'une obsession : prendre sa place. Son dépit le poussa une nuit à détruire le laboratoire qu'il avait construit avec Reiss. Ce dernier le surprit et essaya de l'en empêcher mais leur affrontement déclencha l'explosion préparée par Masters. La femme et la fille de Reiss, qui l'accompagnaient, furent aussi victimes de l'explosion : elles survécurent, mais Alicia perdit la vue à cause des gaz toxiques libérés par l'explosion. Masters courtisa ensuite Marcia, qui finit par accepter de l'épouser, et il adopta Alicia. Rongé malgré tout par un sentiment de culpabilité, il imagina qu'il pourrait rendre la vue à Alicia en reproduisant les conditions de l'expérience précédant l'explosion du laboratoire, mais il échoua. Puis Marcia mourut des suites de son exposition à des produits toxiques lors de l'explosion. Masters déménagea alors à Manhattan, plaça Alicia dans une école pour aveugles et ouvrit un atelier de sculpture. Alicia montra un réel talent dans ce domaine et devint une artiste de renom. Mais Masters, ayant découvert que l'argile radioactive qu'il utilisait lui permettait de façonner des figurines d'envoûtement, décida de s'en servir à des fins criminelles, et il ne tarda pas à entrer en conflit avec les Fantastiques. Il força une fois Alicia à se faire passer pour Jane Richards, mais ensuite, elle refusa de se prêter à ce jeu et devint amie avec les FF. Elle noua une relation amoureuse avec Ben Grimm, alias la Chose, qui dura plusieurs années. Les FF combattirent de leur côté avec succès le Maître des Maléfices. Malgré son handicap, Alicia aida souvent les FF, notamment en persuadant le Surfer d'Argent de défendre la Terre contre Galactus, le dévoreur de mondes. Alicia et Ben Grimm rompirent un jour leur relation et Alicia se rapprocha de Johnny Storm, alias la Torche, avec qui elle se maria. Ben en ressentit de l'amertume mais surmonta ses sentiments et servit de témoin à Johnny lors du mariage. Alicia s'installa au FF Plaza et continua sa carrière. Mais récemment, les FF ont eu la révélation qu'Alicia avait été enlevée et maintenue en animation suspendue par les Skrulls, et que c'était une Skrull, Lyja, qui avait pris sa place pour espionner l'équipe. Lors d'un combat, Lyja, prise de remords, se sacrifia pour sauver Johnny, et la vraie Alicia fut ramenée à New York. Mais elle en était restée à sa relation avec Ben et, dans l'espoir de le reconquérir, elle divorça de Johnny. Depuis, toute l'équipe est sous le choc de ce retournement de situation.
TAILLE : 1,62 m **POIDS :** 50 kg
YEUX : Bleu pâle **CHEVEUX :** Blond roux
DEGRE DE FORCE : Alicia Storm possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de son poids pratiquant un exercice physique moyen.
POUVOIRS : Aucun
AUTRES FACULTES : Alicia Storm est une brillante artiste reconnue aussi bien par des institutions que des particuliers dans le monde entier.





STRANGER

(L'ETRANGER)



VERITABLE NOM : Inconnu
PROFESSION : Observateur de mondes, scientifique
IDENTITE : La plupart des terriens ignorent son existence
STATUT LEGAL : Inapplicable
AUTRES NOMS : Inconnus
LIEU DE NAISSANCE : La planète Gigantus (disparue depuis), système de Gwydion, galaxie d'Andromède
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Inapplicable
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : "Le monde de l'Etranger", localisation inconnue
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 116
ORIGINES : L'Etranger est un être composite possédant la force et l'intelligence des milliards d'humanoïdes qui peuplaient autrefois la planète Gigantus. Celle-ci abritait une civilisation très avancée et pacifiste convoitée par les Eterniens, une race impérialiste qui décida de la détruire, faute de pouvoir la conquérir. Mais une armada gigantienne parvint à échapper à la catastrophe et anéantit Eternus. Puis les Gigantiens unirent leurs esprits de façon encore inexpliquée en un seul être, en vue de faire face à Mastermind, l'entité créée par les Eterniens. Cet être, dénommé plus tard l'Etranger, existe à présent depuis des éons et est animé de la même soif de savoir que sa race autrefois. L'Etranger arriva sur Terre vers le milieu du 20ème siècle, attiré par le nombre croissant d'êtres dotés de super-pouvoirs. Il rencontra Magnéto et sa Confrérie des Mauvais Mutants, et les X-Men. Après avoir étudié Magnéto et son valet, le Crapaud, il en conclut que les terriens risquaient de mal utiliser leurs pouvoirs et de menacer à terme d'autres mondes. Il revint donc sur Terre pour limiter le danger en éliminant une partie de la population et tenta, en vain, de se servir de Hulk dans ce but. Puis il construisit une bombe expansible capable d'atteindre les dimensions de la Terre pour l'annihiler. Mais il renonça à tout projet de destruction lorsqu'il réalisa que les terriens pouvaient également donner le meilleur d'eux-mêmes. Depuis, il les a aidés à plusieurs reprises. Il affronta Mastermind, qui s'était emparé de l'esprit de Mr Fantastic pour conquérir l'humanité, et le réduisit en poussière avant de l'emprisonner dans un atome. Il revint encore sur Terre quand le dieu olympien Pluton conçut une machine mettant en danger la structure de l'espace, et le vainquit avec la Chose et Hulk. L'Etranger reste un être énigmatique au comportement déconcertant : lorsqu'il sauve des vies, c'est parce que la sienne est également menacée ; il peut traiter des individus comme de simples objets ou les écarter brutalement de sa route. Il entra un temps en conflit avec Adam Warlock et le Jardinier, lors de sa quête des Joyaux de l'Âme. Il s'opposa aussi à Thor et à Captain Marvel.
TAILLE : Variable **POIDS :** Variable
YEUX : Noirs **CHEVEUX :** Blancs
DEGRE DE FORCE : L'Etranger possède une force surhumaine incommensurable qui le place dans la classe 100 (capacité de soulever plus de 100 tonnes).
POUVOIRS : L'Etranger possède un pouvoir cosmique et psionique non mesurable. On ignore s'il utilise des forces extérieures ou s'il génère lui-même son pouvoir. Il peut projeter de l'énergie cosmique avec des effets dévastateurs, transformer mentalement les formes et les propriétés de toute matière, modifier à volonté sa propre taille, masse et densité dans des limites inconnues (on l'a vu avec une taille de 1,80 m et de 15 m), ou bien la taille et la masse d'autres organismes ou objets. Il peut convertir la matière en une forme inconnue d'énergie et la téléporter dans l'espace à des vitesses dépassant celle de la lumière. Il peut créer une représentation de lui-même en trois dimensions, utiliser l'énergie cosmique pour accroître ses capacités physiques de vitesse, de force et d'endurance, et manipuler mentalement les gravitons (les particules subatomiques qui régissent les forces gravitationnelles) pour léviter. On ignore l'étendue exacte des pouvoirs extrasensoriels et psioniques de l'Etranger.
LIMITES : L'Etranger ne peut voyager dans le temps sans support, ressusciter les morts, atteindre une stature à l'échelle du système solaire ou déplacer seul des objets de la taille d'une planète. Compte tenu de la persistance de sa quête de savoir, on peut en déduire qu'il n'est pas omniscient. Néanmoins, l'Etranger est l'un des êtres humanoïdes les plus puissants de l'univers.

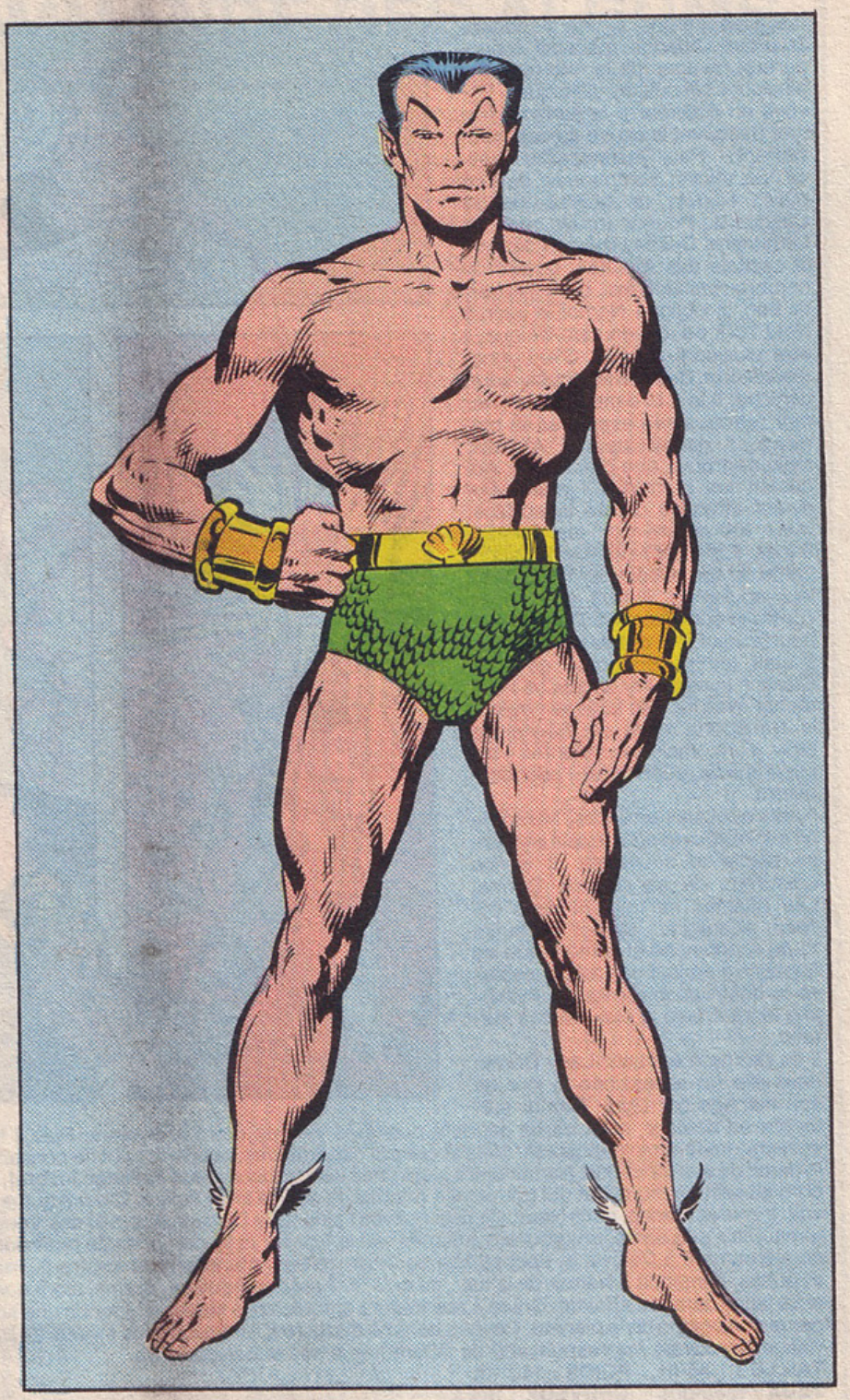
SUB-MARINER

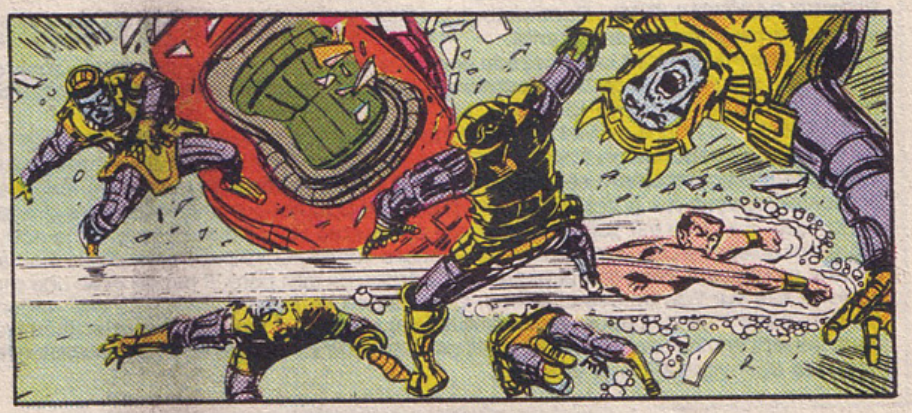
(LE PRINCE DES MERS)

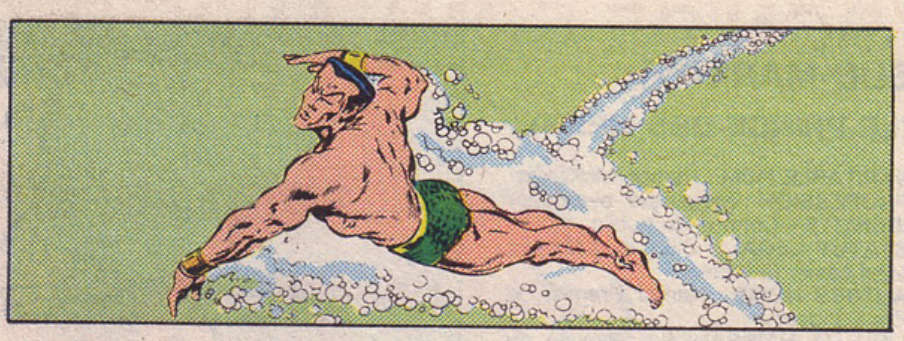
VERITABLE NOM : Namor (McKenzie)
PROFESSION : Monarque, aventurier
IDENTITE : Connue du public
STATUT LEGAL : Citoyen d'Atlantis sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Namor Premier, le Fils Vengeur
LIEU DE NAISSANCE : Capitale du royaume d'Atlantis, près de la côte antarctique
SITUATION DE FAMILLE : Veuf
PARENTS CONNUS : Dorma (sa première femme, sa cousine, décédée), Marina (sa seconde femme, décédée), Leonard McKenzie (son père, décédé), Fen (sa mère, décédée), Thakorr (son grand-père, décédé), Namora (sa cousine, supposée décédée), Byrrah, Dara (ses cousins), Namorita (sa cousine)
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-membre des Envahisseurs, des Défenseurs et des Vengeurs
BASE D'OPERATIONS : Atlantis, puis Deluvia, dans l'océan Atlantique
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 4
ORIGINES : Le Prince des Mers est le fils de la princesse atlante Fen et du capitaine américain Leonard McKenzie.

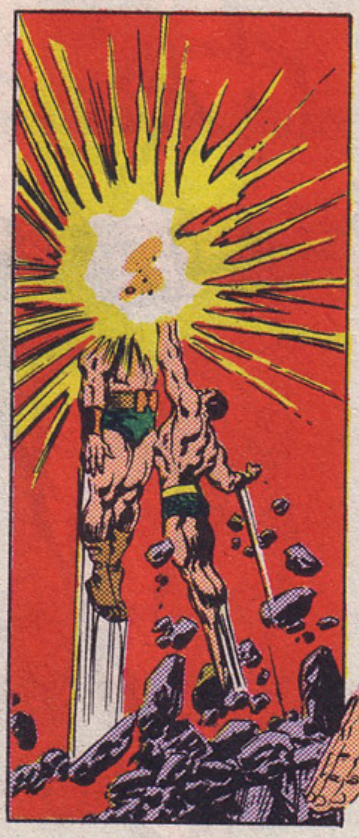
En 1920, le bateau de Leonard McKenzie, l'Oracle, était en expédition dans l'Antarctique. Après avoir découvert une cité lémurienne, McKenzie fit sauter quelques icebergs pour ouvrir un passage. Ces explosions furent entendues par les Atlantes dont la capitale se trouvait juste en-dessous. L'empereur Thakorr envoya sa fille Fen à la surface pour savoir ce qui se passait. Losqu'elle apparut sur le pont de l'Oracle, avec sa peau bleue et son étrange allure, l'équipage n'en crut pas ses yeux (à l'époque, on ignorait l'existence du peuple atlante). Fen, cependant, resta à bord. Elle apprit l'anglais, et tomba amoureuse du capitaine McKenzie. Mais Thakorr, croyant que sa fille était prisonnière des marins, lança une attaque sur l'Oracle. Leonard McKenzie fut tué, et Fen retourna à Atlantis, où quelques mois plus tard, elle donna naissance à un fils. Elle le baptista Namor, ce qui signifie "fils vengeur" en langage atlante. La nature hybride de Namor lui permet d'être aussi à l'aise dans l'eau que sur terre. Il possède des pouvoirs qu'on ne trouve ni chez les humains, ni chez les Atlantes. On pense que ces pouvoirs sont la conséquence d'une mutation génétique d'origine inconnue.

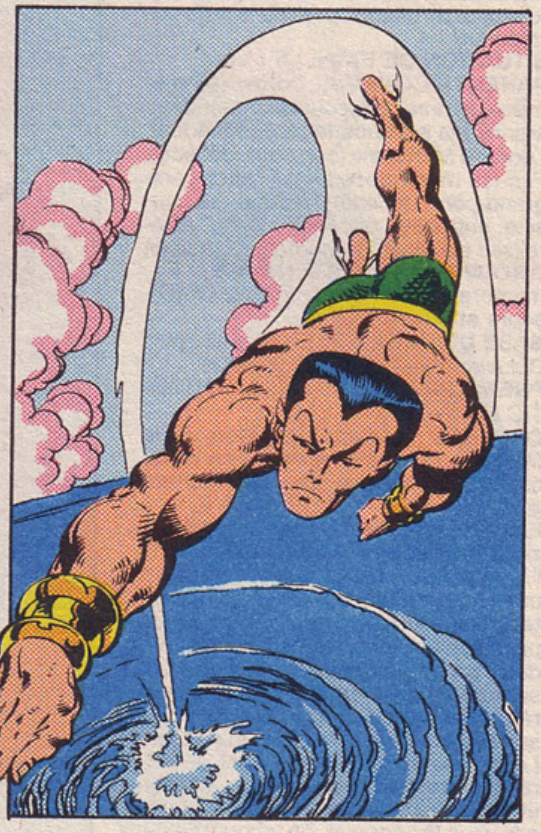
Elevé dans la haine des habitants de la surface, Namor uitlisa à maintes reprises sa force exceptionnelle contre eux, spécialement contre les Américains. Il affronta plusieurs fois l'androïde Human Torch. C'est à cette époque qu'il rencontra Betty Dean, une femme policier, qui fut son premier amour. Durant la deuxième guerre mondiale, il combattit aux côtés de Captain America, contre les Nazis, les











fascistes italiens et les Japonais. Plus tard, Atlantis, qui avait échappé aux ravages de la guerre, subit plusieurs secousses sismiques. Envoyé en éclaireur à la surface, Namor découvrit la cause de ces mouvements : Paul Destine, alias Destiny, un ancien compagnon de son père, testait la puissance du Casque du Pouvoir trouvé chez les Lémuriens. Destiny finit pas détruire la capitale des Atlantes, faisant de nombreuses victimes, dont Thakorr et Fen. Il obligea Namor à aller à New York où, devenu amnésique, il erra plusieurs années. C'est Jonathan Storm, des Fantastiques, qui le dénicha. Il le jeta dans l'eau, et Namor retrouva ses esprits et sa mémoire. Il nagea jusqu'à Atlantis, mais ne trouva que des ruines. Accusant les humains, il mena plusieurs attaques contre la surface, mais fut contré par les Fantastiques. Il finit par retrouver les survivants de son peuple, qui firent de lui leur souverain. Il leva une armée contre la surface, mais là aussi il se heurta aux FF et dut se replier. Mais il était tombé amoureux de Jane Storm (l'Invisible) et décida de l'emmener avec lui. Elle faillit se noyer. Il la transporta dans un hôpital de New York, mais les Atlantes l'accusèrent de trahison et l'abandonnèrent.

Après quelques errances, Namor finit par retrouver son peuple et reprit sa place de souverain. Il tomba amoureux de sa cousine Dorma. Les Atlantes se fixèrent dans l'océan Atlantique. Namor recouvra toute sa mémoire et comprit que les humains n'étaient pas responsables de la destruction d'Atlantis. Il chercha alors à faire la paix avec la surface.

Il se décida à épouser Lady Dorma mais elle fut assassinée le jour de son mariage par Llyra. Namor surmonta sa douleur, et fit partie pendant quelques années des Défenseurs. Puis il tomba amoureux de Marina, une extra-terrestre mi-femme mi-poisson. Mais le conseil des Atlantes, estimant qu'il ne consacrait pas assez de temps à son royaume, le démit de ses fonctions. Namor entra alors chez les Vengeurs. Son passage fut bref, mais actif. Bref car à la suite d'un désaccord au sein du triumvirat qui gouvernait Atlantis, la guerre civile éclata. C'est Attuma, un guerrier, qui finit par prendre le pouvoir. Il enleva Marina, mais Namor la délivra avec l'aide de la Division Alpha et des Vengeurs, et il laissa Atlantis aux mains d'Attuma. Mais peu après, un groupe d'Atlantes vint le trouver et lui demanda de reprendre sa place. Namor accepta. Il établit son gouvernement à Deluvia et épousa Marina. Mais celle-ci, menaçant de mettre au monde des centaines de créatures monstrueuses, demanda à Namor de la tuer, ce qu'il fit. Après ce nouveau drame, alors que le monde le croyait mort, il refit surface et se lança dans les affaires. Grâce à ses trésors enfouis sous les mers, il fonda une société, Oracle Inc., consacrée à la sauvegarde écologique de la planète. Devenu homme d'affaires, il fréquente les milieux de la haute finance new-yorkais et assume, à visage découvert, les responsabilités inhérentes à ses super-pouvoirs.

TAILLE : 1,88 m **POIDS :** 140 kg
YEUX : Bleu-gris **CHEVEUX :** Noirs

SIGNES PARTICULIERS : Comme tous les Atlantes, le Prince des Mers a les oreilles pointues. Il a aussi des ailettes aux chevilles, une caractéristique mutante.

FORCE : Le Prince des Mers possède une force surhumaine qui lui permet de soulever 85 tonnes sous l'eau, ou à l'air lorsqu'il est encore mouillé. Lorsqu'il est longtemps hors de l'eau, ses forces diminuent rapidement. Au bout d'une heure, son maximum n'est plus que de 40 tonnes.

POUVOIRS : Le Prince de Mers possède tous les attributs de l'Homo Mermamus : une physiologie qui lui permet de supporter les changements de pression sous l'eau, une circulation sanguine adaptée aux très basses températures, et une vue développée, particulièrement sensible aux verts, lui permettant de percer les ténèbres des profondeurs marines. Il n'a pas de branchies comme les autres Atlantes, mais ses poumons ont des lamelles grâce auxquelles il extrait l'oxygène contenu dans l'eau. Sa force est supérieure à celle des autres Homo mermamus, sans doute à cause de sa mutation génétique. Namor peut atteindre une vitesse de 95 km/heure sous l'eau. Il peut vivre aussi bien sous l'eau que hors de l'eau. Comme Namorita, sa cousine, Namor a la peau rose, héritée de son père. Il est né avec une mutation génétique, à laquelle il doit un appendice ailé sur l'os de ses chevilles. Ces ailettes se rapprochent plus des nageoires des poissons que des ailes des oiseaux. Grâce à elles, il peut voler à environ 60 km/heure, et maintenir une allure régulière pendant une heure. Il peut porter dans les airs environ deux tonnes, mais cela diminue sa vitesse et sa résistance. S'il reste plus d'une semaine loin de l'eau, il risque la déshydratation et la mort.

SUBTERRANEANS (SUBTERRIENS)

Tout commença en des temps très reculés. Après l'attaque d'Atlantis par les Déviants, les Célestes déclenchèrent un immense cataclysme qui détruisit Lémuria, Atlantis et presque tout l'empire des Déviants. Les survivants s'installèrent dans les quelques cités souterraines antérieurement construites par les Déviants mais il leur fallait des esclaves pour remplacer les humains, décimés par le grand cataclysme.

Ils prélevèrent des cellules humaines qu'ils modifièrent et créèrent des clones humanoïdes parfaitement adaptés à la vie souterraine et différant des humains par la couleur de leur peau : jaune très pâle. Ces premiers Subterriens possédaient chacun trois fois la force d'un humain, leur vision était performante dans la pénombre et ils supportaient aisément la chaleur des entrailles de la Terre. Ils furent utilisés à l'extension des cavernes abritant les cités des Déviants et à la construction de tunnels et de nouvelles cités. Ils travaillaient aussi dans des usines ou comme personnel de maison. Au bout d'un certain temps, les Subterriens, menés par GorTok 1, se révoltèrent contre les Déviants. Une partie des Gortokiens se mit à adorer un démon qui les transforma en une nouvelle race : les Hommes de Lave.

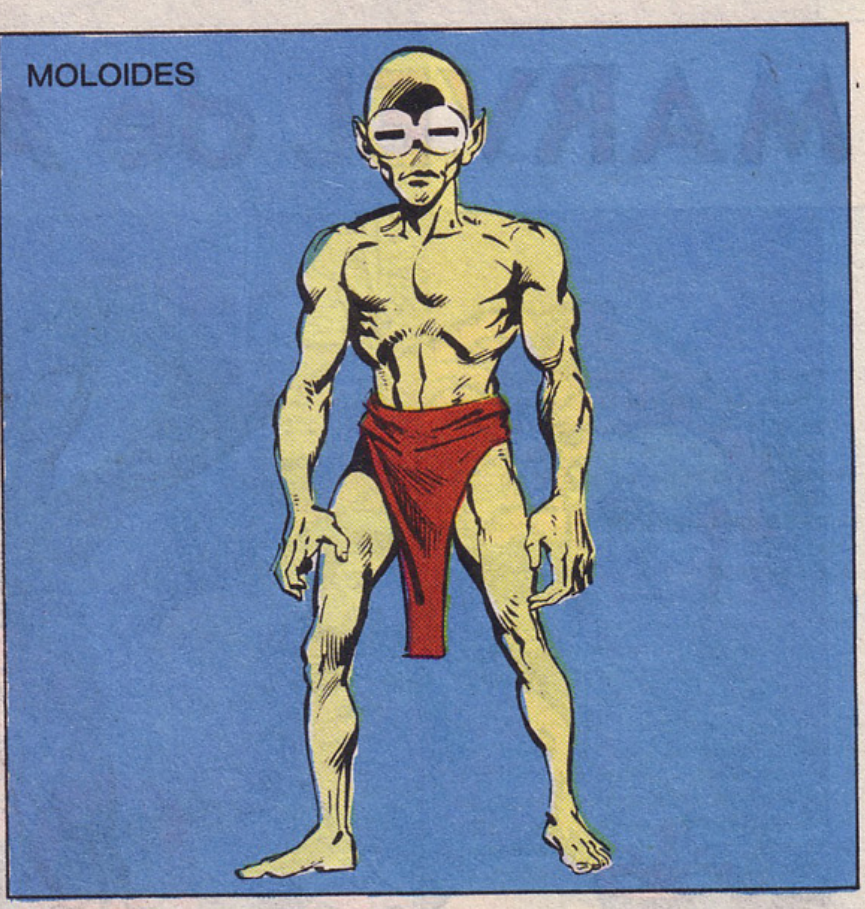
A partir de captifs gortokiens, les Déviants créèrent deux nouvelles races esclaves : les Tyrannoïdes (peau orange, grosses têtes et corps massifs) et les Moloïdes (peau jaune pâle et corps plus sveltes). Les Déviants en firent des êtres incapables d'une pensée autonome, et, sortis de leur contexte et de leurs tâches habituelles, ils étaient totalement perdus. Ils étaient en outre totalement soumis et prêts à sacrifier leur vie pour leurs maîtres. Ils se révélèrent de parfaits serviteurs mais de piètres soldats à opposer aux Gortokiens qui finirent par chasser les Déviants de leurs cités.

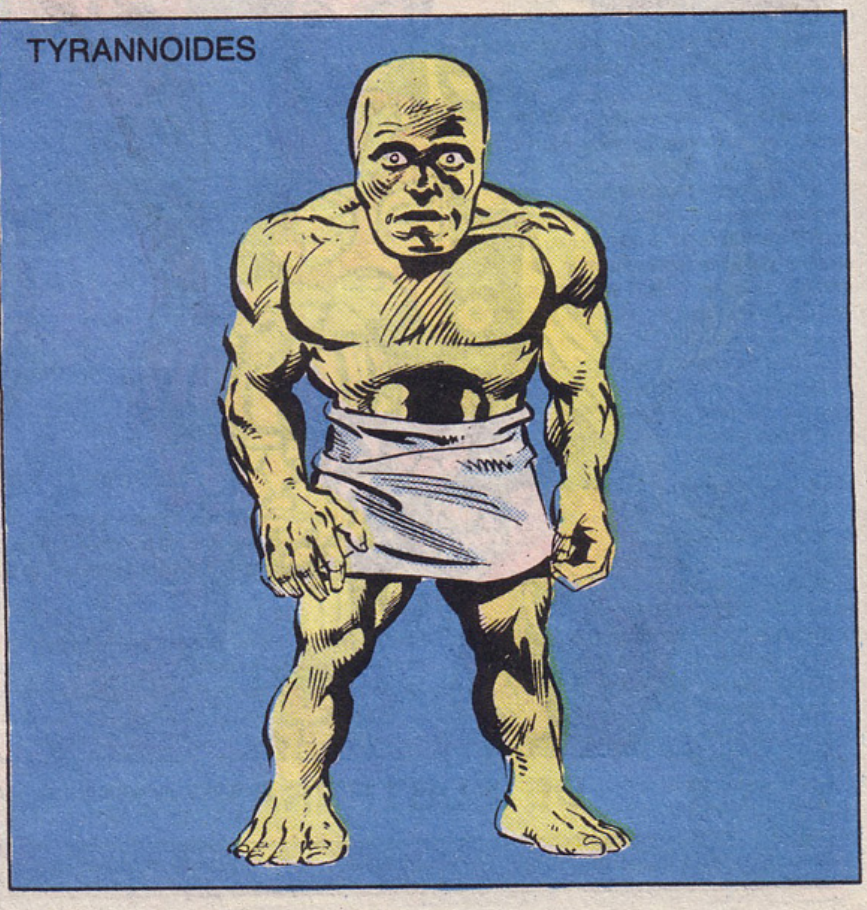
Les Déviants partirent s'installer sous l'ancien continent lémurien tandis que, livrés à eux-mêmes, Moloïdes et Tyrannoïdes dégénérèrent au fil des générations.

Actuellement, ils ne sont pas plus forts que les humains et nombre d'entre eux sont incapables de parler.

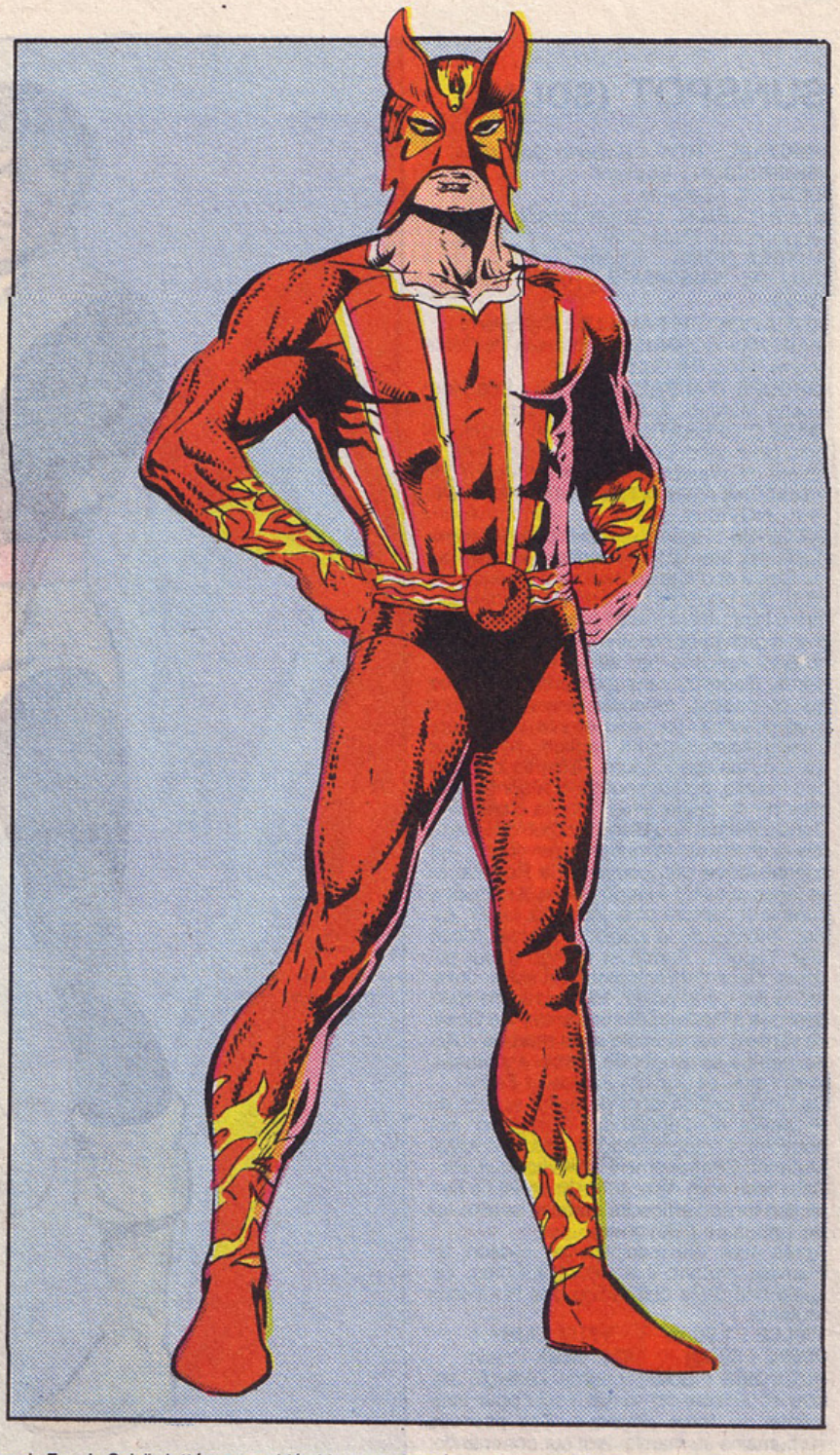
Pendant un temps, les Tyrannoïdes furent dirigés par Tyrannus, banni de la surface en une époque non définie par Merlin l'Enchanteur. Les Moloïdes, eux, vivaient sous la coupe de l'Homme-Taupe. Ce sont eux qui indiquèrent à leur maître la zone de Subterra située sous l'Ile des Monstres : île que l'Homme-Taupe a offerte comme Q.G. à Warlock et à ses Gardiens du Pouvoir.

Tyrannus ayant disparu et les Gortokiens ayant été décimés par des essais nucléaires réalisés par les humains, l'Homme-Taupe reste seul maître de Subterra où il règne sur les Moloïdes et les Tyrannoïdes. Les Hommes de Lave, eux, restent indépendants de même que les quelques cités encore habitées par des Déviants.



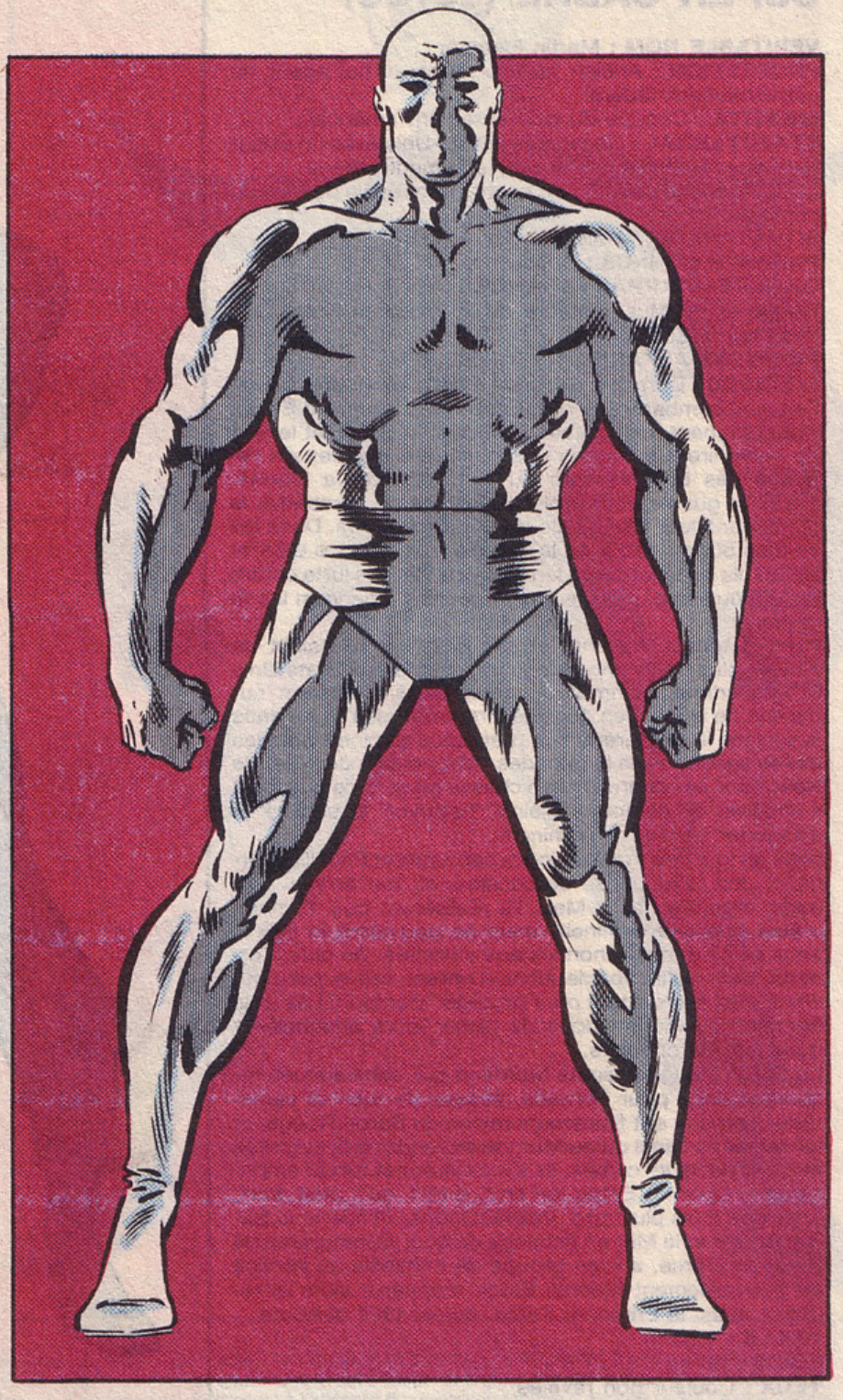


SUNFIRE
(FEU DU SOLEIL)



VERITABLE NOM : Shiro Yoshida
PROFESSION : Etudiant, aventurier
IDENTITE : Secrète, mais connue dans les hautes sphères du gouvernement japonais
STATUT LEGAL : Citoyen japonais sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Agarashima, Japon
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Saburo Yoshida (père, décédé), Tomo Yoshida (oncle, décédé), Shingen Harada (cousin, décédé), Mariko Yashida (cousine), Keniuchio Harada (le Samouraï d'Argent, cousin). Note : la branche principale de la famille a choisi pour son nom la transcription anglaise "Yashida", la branche de Feu du Soleil a préféré "Yoshida".
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-membre des X-Men
BASE D'OPERATIONS : Kyoto, Japon
PREMIERE APPARITION : X-MEN 64
ORIGINES : La mère de Feu du Soleil, bien que vivant à plusieurs kilomètres d'Hiroshima, fut gravement brûlée lors de l'explosion de la bombe atomique à la fin de la Seconde Guerre mondiale. Elle mourut quelques années plus tard en donnant naissance à un fils, Shiro. Le père de Shiro, Saburo Yoshida, était diplomate et participa à la reconstruction du Japon après la guerre. Lors des missions diplomatiques de son père, Shiro était confié à son oncle, Tomo, très anti-américain. Alors que Saburo travaillait à maintenir de bonnes relations entre les Etats-Unis et le Japon, Tomo élevait Shiro dans la haine des Américains. Pour Shiro, les Américains étaient les assassins de sa mère. Lorsque Tomo découvrit les pouvoirs mutants de Shiro, dus aux radiations subies par sa mère, il l'emmena à Hiroshima et lui fit ramasser des morceaux de terre encore légèrement irradiés. Au contact de la terre, Shiro libéra son pouvoir pour la première fois. Encouragé par son oncle, Shiro jura alors de venger la défaite du Japon. Il s'entraîna, prit le nom de Feu du Soleil et choisit un costume représentant le soleil levant, emblême du Japon. Puis, il se rendit aux Etats-Unis. Là, il détruisit un bâtiment des Nations Unies et s'attaqua au Capitole, mais se heurta aux X-Men. Son père, présent, essaya de le raisonner, mais, alors qu'il parlait avec son fils, Tomo lui tira dessus. Fou furieux, Shiro abattit son oncle. Grâce à l'immunité diplomatique, aucune charge ne fut retenue contre lui, le secret de son identité fut préservé et il fut autorisé à retourner au Japon. Après ces événements, l'anti-américanisme de Feu du Soleil s'atténua considérablement, malgré un sentiment nationaliste encore très fort. Le Professeur Xavier lui proposa de se joindre aux X-Men, mais il démissionna après la première mission pour retourner vivre au Japon, et aussi parce qu'il préférait agir seul et que devenir un super-héros ne le tentait que moyennement. Il reste cependant un des alliés des X-Men, et met parfois ses pouvoirs au service du gouvernement japonais.
TAILLE : 1,78 m **YEUX :** Noirs **POIDS :** 80 kg **CHEVEUX :** Noirs
NIVEAU DE FORCE : On ne connaît pas les limites de Feu du Soleil, mais on pense que sa force est d'un niveau surhumain. Elle est, quoi qu'il en soit, normale pour un homme de son âge et de sa taille, qui s'entraîne régulièrement.
POUVOIRS : Feu du Soleil est un mutant qui a le pouvoir de "ioniser" la matière (l'air, le plus souvent) grâce à un processus biochimique inconnu commandé par le cerveau : la matière, chauffée à très haute température, est changée en plasma. Le plasma est l'état physique du soleil, d'où le nom de Feu du Soleil. Le plasma de Feu du Soleil peut atteindre des températures de l'ordre de 500 000°C. Feu du Soleil peut se fatiguer s'il utilise trop longtemps ses pouvoirs. On ignore s'il émet de la radioactivité. Si c'est le cas, il est protégé par un champ de force psionique qui se forme à chaque utilisation de ses pouvoirs, l'isolant également de la chaleur intense, de la friction de l'air et protégeant ses yeux. Feu du Soleil peut toutefois être blessé s'il est pris par surprise. Son champ de force est suffisamment puissant pour résister à la rafale optique de Cyclope. On ignore s'il peut repousser des objets solides. Feu du Soleil peut utiliser ses pouvoirs pour créer des courants d'air très chaud qui le propulsent et lui permettent de voler. Cet air surchauffé est parfois visible, sous forme d'un sillage de feu derrière lui. On ne sait pas quelle vitesse il peut atteindre en vol, mais on sait qu'il va plus vite qu'Archangel, qui atteint lui-même 250 km/heure.
AUTRES : Gardien de la tradition samouraï, Feu du Soleil est entraîné au combat à mains nues et au sabre.

SUPER ADAPTOID
(LE SUPER-ADAPTOÏDE)



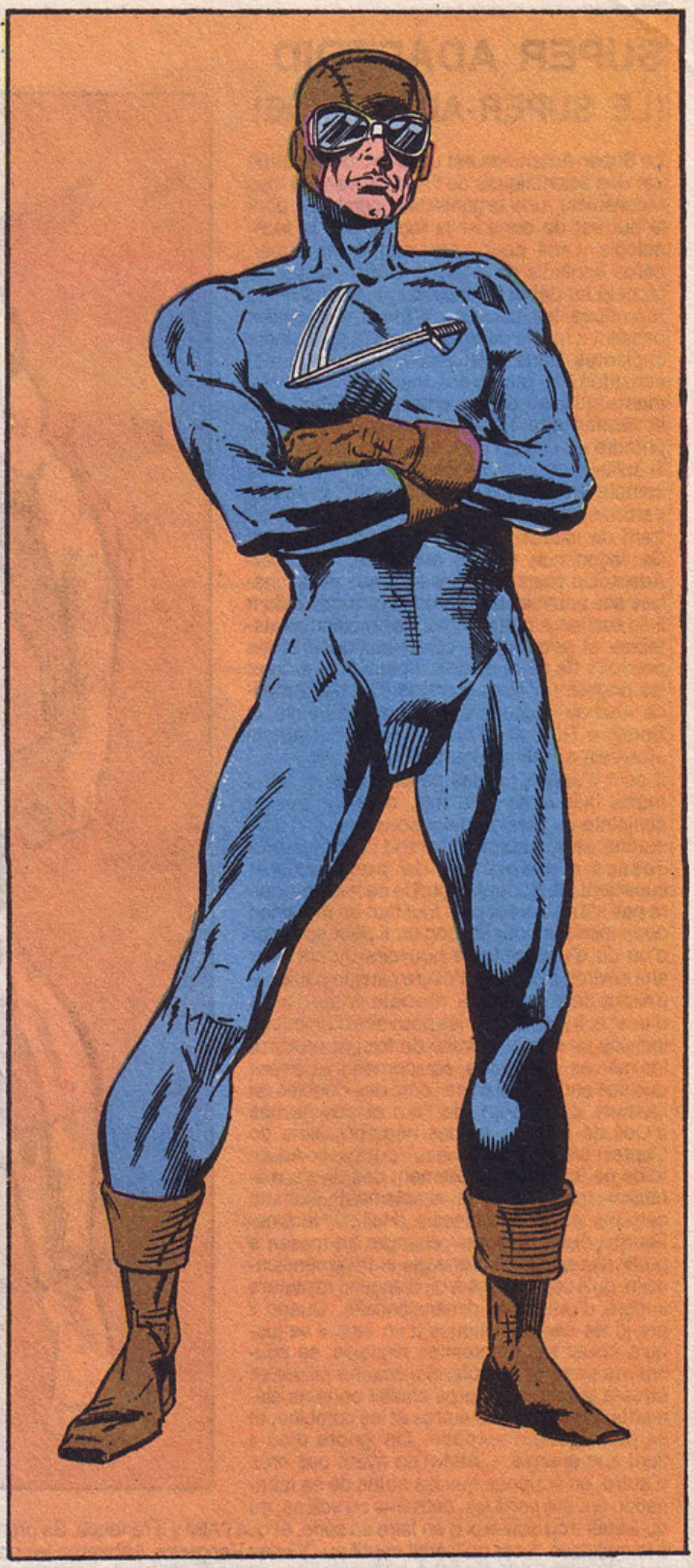
Le Super-Adaptoïde est un androïde construit par des scientifiques de l'AIM (Advanced Idea Mechanics), une organisation criminelle dont le but est de dominer le monde par la technologie. Créé pour lutter contre les super-héros ennemis de l'AIM, le Super-Adaptoïde (appelé au début l'Adaptoïde) est capable de reproduire les pouvoirs d'êtres surhumains passant à moins de trois mètres des scanners implantés dans ses yeux. Son corps est constitué de molécules instables -des éléments artificiels découverts par Red Richards, le leader des Fantastiques- qui peuvent prendre un certain nombre de propriétés. Par la suite, l'AIM a développé plus de molécules complexes que Red Richards, notamment des particules psioniques autoprogrammables offrant de vastes possibilités de combinaison. De façon non encore expliquée, le Super-Adaptoïde scanne un être avec ses yeux, analyse ses pouvoirs et en produit un modèle dont il se sert pour programmer ses molécules instables et adopter les caractéristiques et les pouvoirs de l'être étudié. Il peut ainsi recréer les pouvoirs d'êtres humains (Captain America, Oeil de Faucon), de mutants (le Fauve, la Sorcière Rouge), d'extraterrestres (Captain Mar-Vell) et même d'androïdes (Vision).
Il peut s'approprier les caractéristiques d'au moins huit êtres à la fois, mais l'utilisation conjointe de plus de deux sortes de pouvoirs surcharge son corps et le rend inerte. Le processus d'absorption de pouvoirs est conscient : le SuperAdaptoïde ne les reproduira pas s'il ne le veut pas. Il lui faut en moyenne deux minutes pour les copier. Il peut se servir d'un ou d'une série de pouvoirs durant trois ans environ avant que l'usure causée par la reproduction mette le modèle initial hors d'usage. Il peut copier les pouvoirs d'un même individu un nombre illimité de fois, et produire les mêmes vêtements, équipements et armes que ses ennemis. Il a ainsi créé des doubles de l'armure d'Iron Man, de l'arc et des flèches d'Oeil de Faucon, et des néga-bracelets de Captain Mar-Vell. La "peau" du Super-Adaptoïde ne forme pas réellement ces divers matériaux mais les imite simplement. Comme certains êtres surhumains (Hulk, l'Homme-Fourmi, Goliath), il peut changer sa masse à partir d'une source d'énergie extradimensionnelle, qu'il capte grâce à un dispositif miniature intégré d'ouverture dimensionnelle. Quand il prend les caractéristiques d'un être, il va jusqu'à imiter ses empreintes digitales, sa couleur de peau et sa voix. S'il scanne plusieurs êtres à la fois, son corps choisit certains éléments des uns et des autres et les combine, et sa peau devient verdâtre. On ignore d'où il tient son énergie. L'AIM n'en ayant pas créé d'autre, on suppose que les notes de sa fabrication ont été perdues, détruites ou volées, ou qu'il était trop coûteux d'en faire en série, et que l'AIM y a renoncé. Sa première mission était de détruire Captain America, mais ce dernier parvint à le maîtriser. Alors qu'il était captif au QG des Vengeurs, il absorba les pouvoirs d'Oeil de Faucon, de la Guêpe, de Goliath et de Captain America, prenant pour la première fois une apparence composite. Il s'attaqua de nouveau à Captain America et le laissa pour mort. Il se cacha près de Salem Center, à New York, où il découvrit les XMen. Il s'en prit à eux mais en tentant de reproduire les pouvoirs du Mime, un associé des X-Men capable lui aussi de copier d'autres pouvoirs, il surchargea son système et tous ses modèles furent effacés. Peu après, il recréa les pouvoirs de Thor, d'Iron Man, de Vif Argent, de la Sorcière Rouge et d'Hercule, en plus de ceux des autres membres des Vengeurs. Mais, obligé d'utiliser plusieurs pouvoirs à la fois, il fut vaincu. Les Vengeurs tentèrent de le neutraliser mais il réussit à s'enfuir en sacrifiant presque tous ses pouvoirs. Il attaqua Iron Man dans l'usine de Long Island de Tony Stark où deux scientifiques de Bast, un monde extradimensionnel, le forcèrent à prendre l'aspect d'un être-squelette, le Cyborg-Sinister, et à affronter Iron Man sous cette forme. Ce dernier triompha de lui en le faisant tomber dans de l'acide, avant de mettre ses restes liquéfiés dans une capsule scellée. Mais la capsule fut accidentellement brisée et la substance de l'Adaptoïde s'en écoula, lui permettant de se reconstituer. Il reproduisit l'armure d'Iron Man et s'enfuit. Au QG des Vengeurs, il prit les pouvoirs de Vision, de la Sorcière Rouge, du Fauve et de Captain America et affronta les héros. Quand Captain Mar-Vell vint à leur secours, le Super-Adaptoïde s'empara de son pouvoir et de ses armes. Mar-Vell l'amena à frapper l'une contre l'autre les répliques de ses néga-bracelets, l'expédiant ainsi dans la Zone Négative (une dimension d'antimatière). Le corps inerte du Super-Adaptoïde fut découvert par Annihilus, qui décida de s'en servir contre les Vengeurs et la Chose. Mais ce dernier eut raison de lui. Les Vengeurs ramenèrent son corps de la Zone Négative et le placèrent dans un conteneur au sous-sol de leur QG.

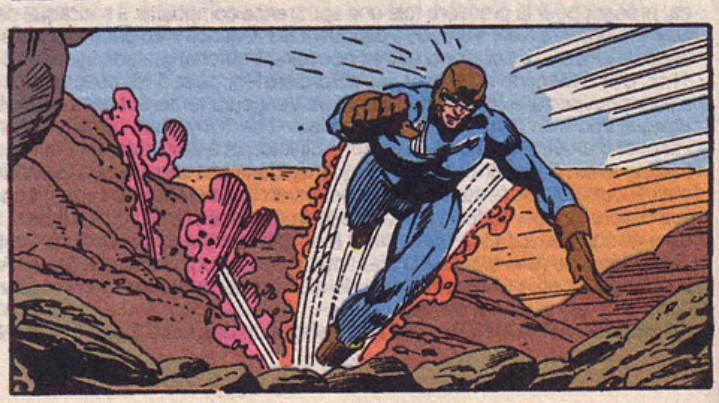
PREMIERE APPARITION : (en tant qu'Adaptoïde) TALES OF SUSPENSE 82 - (en tant que Super-Adaptoïde) TALES OF SUSPENSE 84


MARVEL
25TH
ANNIVERSARY
$1.50 US
$1.75 CAN
13 DEC
02034
THE OFFICIAL HANDBOOK OF THE
MARVEL
UNIVERSE
DELUXE EDITION
SUPER-ADAPTOII
TO UMAR

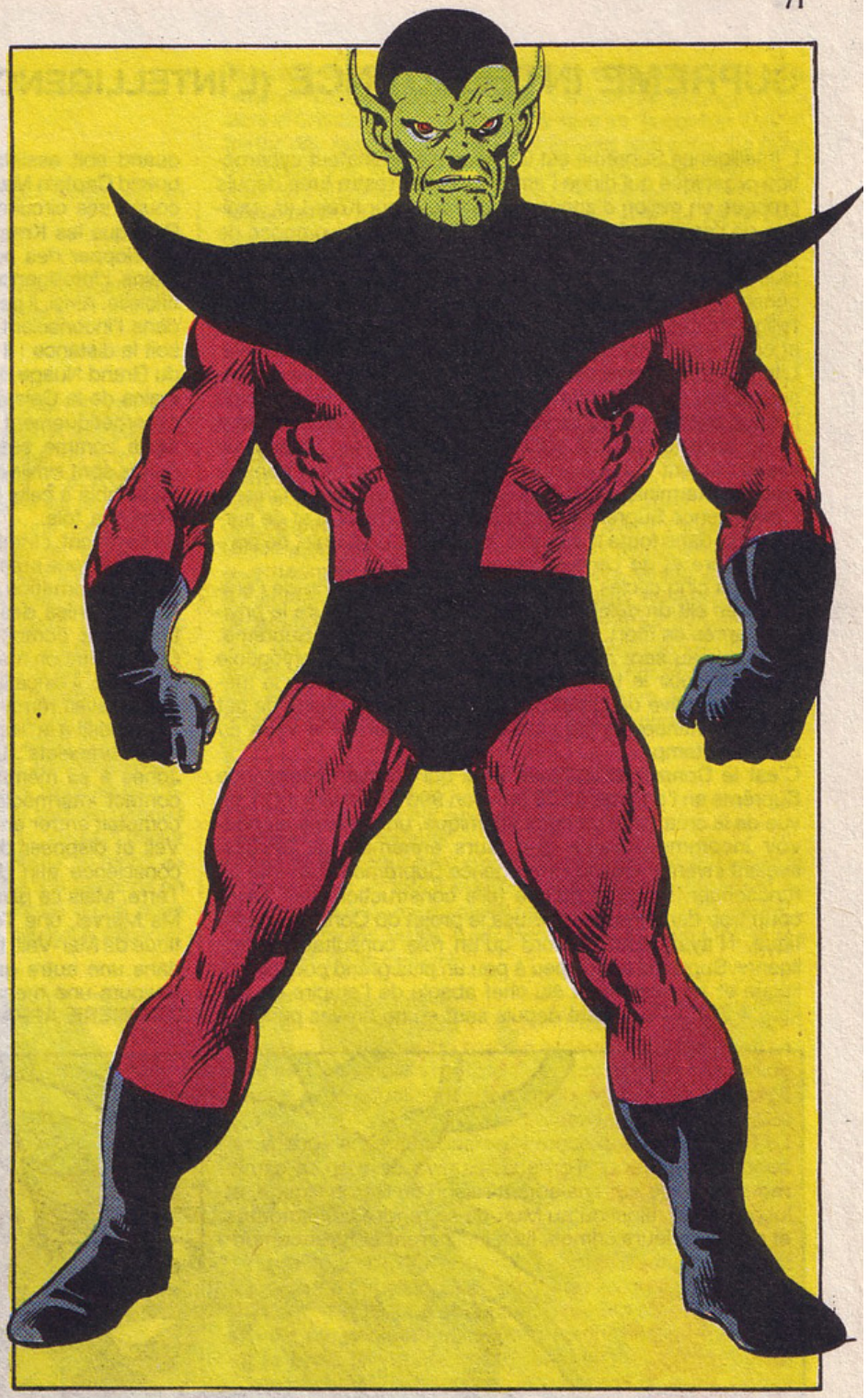
SUPER SABRE (ESTOC)

VERITABLE NOM : Martin Fletcher
PROFESSION : Ancien justicier, aujourd'hui agent du gouvernement fédéral
IDENTITE : Connue du gouvernement américain
STATUT LEGAL : Citoyen des Etats-Unis avec un casier judiciaire, amnistié par le gouvernement fédéral
LIEU DE NAISSANCE : Un endroit non révélé du Massachusetts
SITUATION DE FAMILLE : Non révélée
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Associé du Baron Rouge et du Mur, membre de la Freedom Force, aujourd'hui dissoute
PREMIERE APPARITION : X-MEN 215
ORIGINES : Durant la Seconde Guerre mondiale, Martin Fletcher combattit les nazis sous le costume d'Estoc. Apparemment, ni lui ni ses associés, le Baron et le Mur ne rejoignirent les rangs des fameuses équipes de l'époque, les Envahisseurs ou la Légion de la Liberté. Après la guerre, tous trois décidèrent de combattre le crime dans leur ville natale du Massachusetts. Dans les années 50, au début de la "guerre froide" entre USA et URSS, ils concentrèrent leurs efforts dans la lutte contre le communisme, mais le gouvernement américain les fit renoncer.
Avec le temps, Fletcher et ses amis s'inquiétaient de plus en plus de l'immoralité grandissante aux Etats-Unis et des crimes commis par ceux qui s'estimaient au-dessus de la loi. Bien décidés à remettre de l'ordre dans la société, ils capturèrent de prétendus criminels pour les lâcher ensuite dans le parc des Adirondacks de l'Etat de New York, et les prendre en chasse jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ils comptaient ainsi "nettoyer" la société et dissuader les autres criminels.
Mais un jour, les trois justiciers capturèrent Priscilla Morrison, une revendeuse de cocaïne, et, par erreur, Tornade, membre des X-Men. Ils réalisèrent que Tornade n'était pas une criminelle mais ne pouvaient la libérer sous peine d'être dénoncés aux autorités. De plus, Tornade, bien qu'incapable alors d'utiliser ses super-pouvoirs, était prête à tout pour protéger Morrison. Les trois hommes décidèrent donc de lâcher leurs prisonnières dans les Adirondacks.
Le Baron Rouge exécuta Morrison qui, sans aucune reconnaissance pour Tornade, essaya de tuer sa camarade. Tornade eut finalement raison du Baron Rouge, et lui demanda, ainsi qu'au Mur, de se rendre aux autorités et d'avouer leurs crimes. Ils s'inclinèrent et furent emprisonnés. Quant à Estoc, on crut, à tort, qu'il était mort. Mais des mois plus tard, Valérie Cooper fit libérer le Baron Rouge et le Mur en échange de quoi ils intégrèrent la Freedom Force, ancien groupe de criminels au service du gouvernement fédéral. Estoc réapparut alors et rejoignit aussi la Freedom Force, aujourd'hui dissoute.
TAILLE : 1,75 m
POIDS : 68 kg
YEUX : Couleur non révélée
CHEVEUX : Blancs
DEGRE DE FORCE : Les muscles des bras et des jambes qu'Estoc utilise pour se déplacer à grande vitesse ont une puissance surhumaine. Cependant, il ne peut soulever (ou presser) plus qu'un individu normal de son âge et de sa taille qui suit un entraînement physique intensif.
POUVOIRS : Estoc peut se déplacer à grande vitesse. On ignore sa vitesse de pointe mais on sait que, même à un âge avancé, il peut dépasser le mur du son. Son corps, tout comme celui de Vif-Argent ou de Whizzer, est adapté au déplacement à grande vitesse.
Estoc peut atteindre la vitesse de mach 1. S'il agite un bras à la vitesse du son devant un adversaire, il crée une pression atmosphérique assez forte pour le terrasser. A moindre distance, il lui suffit de claquer des doigts un peu plus vite pour le jeter à terre.





SUPER-SKRULL
(LE SUPER-SKRULL)



VERITABLE NOM : Inconnu
PROFESSION : Ancien guerrier, à présent, agent indépendant
IDENTITE : Publiquement connue des Skrulls
STATUT LEGAL : Citoyen exilé de l'empire skrull
AUTRES NOMS : L'Homme-Invincible
LIEU DE NAISSANCE : Tarnax IV (à présent détruit), Système de Tarnax, Galaxie d'Andromède
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 18

ORIGINES : Le Super-Skrull fut créé sur l'ordre de l'empereur skrull Dorrek afin de venger la défaite infligée par les Fantastiques aux Skrulls lors de leur tentative d'invasion de la Terre. Un guerrier fut sélectionné et la technologie skrull réussit au bout de quelques mois à modifier sa structure bionique afin qu'il puisse simuler les pouvoirs des Fantastiques. Après un entraînement intensif, le Super-Skrull fut envoyé sur Terre, où il affronta les Fantastiques. Mais leur leader, Red Richards, découvrit que sa force était accrue par un rayon d'énergie dirigé sur Terre depuis un satellite en orbite autour de Tarnax, et le bloqua. Les Fantastiques emprisonnèrent le Super-Skrull sur une petite île du Pacifique, à l'abri du rayon. Les Skrulls mirent alors au point un émetteur d'énergie plus puissant et l'orientèrent sur l'île, libérant ainsi leur guerrier. Ce dernier attaqua les Fantastiques sous l'identité de l'Homme-Invincible, et fut vaincu. Il fut échangé contre Franklin Storm, le père de Jane et Johnny, deux des membres des Fantastiques, que les Skrulls avaient enlevé. On donna au Super-Skrull une nouvelle chance en affrontant Thor, le dieu du tonnerre, mais il échoua encore, ce qui lui valut l'exil. Plusieurs années passèrent avant que l'Empereur le rappelle : les Skrulls avaient appris que leurs ennemis, les Krees, surveillaient la Terre. Craignant qu'ils s'emparent de cette planète stratégique, Dorrek chargea le Super-Skrull de détruire Captain Mar-Vell, un guerrier kree. Mais il échoua. Malgré ses piètres performances, le Super-Skrull servit durant la guerre kree/skrull et finit par capturer Mar-Vell, Vif Argent et la Sorcière Rouge, qu'il ramena sur son monde. Puis, son complot contre Dorrek n'ayant pas abouti, il fut banni à jamais. Il s'associa à un autre renégat skrull, Skragg, et devint l'agent de Thanos, le Titan fou. Battu sur Terre par Captain Mar-Vell, et privé de tout moyen de transport interstellaire, il vola un cristal de cavourite, une substance rare, pour pouvoir propulser son vaisseau. Mais la première Ms Marvel et l'Araignée s'interposèrent : Ms Marvel créa un écran électrique pour empêcher le rayon d'énergie émis de l'empire skrull d'accroître les pouvoirs du Super-Skrull. Mais le contact du cristal annula cet effet et l'énergie combinée du rayon à nouveau actif et de la cavourite télépcrta le Super-Skrull dans la Galaxie d'Andromède. Il demeura à l'intérieur du rayon sous forme d'atomes épars jusqu'à ce que Galactus, le dévoreur de mondes, engloutisse sa planète. Curieusement, cette destruction réactiva le rayon d'énergie, qui renvoya les atomes du Super-Skrull vers la Terre, où ils furent enfermés pendant plusieurs mois dans les ceintures de rayonnement de Van Allen. Des scientifiques, parmi lesquels le Dr Walter Langkowski, alias Sasquatch, membre de la Division Alpha, parvinrent à les retrouver et rendirent au Super-Skrull sa forme normale. Mais il était mourant, atteint d'une forme de leucémie due à son irradiation. Sasquatch le réduisit donc de nouveau à l'état d'atomes qu'il dispersa dans les ceintures de Van Allen. On ignore si le Super-Skrull recouvrera un jour sa forme corporelle.

TAILLE : 1,83 m **YEUX :** Verts **POIDS :** 284 kg **CHEVEUX :** Sans

SIGNES PARTICULIERS : Comme ses semblables, le Super-Skrull a la peau verte, de grandes oreilles pointues et un menton creusé de rides profondes.

DEGRE DE FORCE : Sans le rayon d'énergie qui accroît sa force, le Super-Skrull est aussi puissant que la Chose, un des membres des Fantastiques, lors de sa mutation initiale. Il peut donc soulever ou presser 5 tonnes. Exposé au rayon, il peut soulever 15 tonnes.

POUVOIRS : Le Super-Skrull possède les pouvoirs combinés des Fantastiques : il domine le feu comme la Torche, a la force de la Chose, peut se dissimuler comme l'Invisible et se rendre élastique comme Mr Fantastic. De nombreux récepteurs greffés dans son corps lui permettent de capter l'énergie cosmique qui a été à l'origine de la mutation des Fantastiques. L'étendue de ses pouvoirs varie selon sa capacité d'accès à cette énergie. Ainsi, sur Terre, l'atmosphère limite ses pouvoirs à la moitié de leur potentiel. Mais avec l'apport du rayon d'énergie, le Super-Skrull surpasse les quatre Fantastiques réunis. Malgré ses immenses pouvoirs, le Super-Skrull est sujet à la fatigue, à la maladie et aux blessures. Sa résistance lui permet de fournir un effort maximum pendant une heure environ avant que la fatigue l'affaiblisse. Il peut combiner les divers pouvoirs des Fantastiques ou les utiliser tous à la fois. Comme les autres Skrulls, il peut modifier son apparence et prendre celle de chacun des membres des Fantastiques. Mais on ignore s'il a perdu cette faculté au même moment que son peuple, car il n'était alors pas sous sa forme corporelle normale. Il possède également des capacités hypnotiques, mais on n'en connaît pas les limites.

SOVIET SUPER-SOLDIERS
(LES SUPER-SOLDATS SOVIETIQUES)

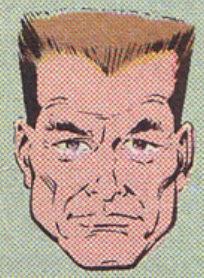
Les Super-Soldats Soviétiques sont un groupe d'aventuriers recrutés à l'origine par le gouvernement soviétique pour constituer une équipe sur le modèle américain des Vengeurs. Le projet prit forme sous l'instigation du Professeur Piotr Phobos, qui avait mis au point un programme d'entraînement de super-humains. Mutant lui-même, quelque peu mégalomane, Phobos voulait utiliser plus tard ces super-soldats pour son propre intérêt. Avec l'autorisation du gouvernement soviétique, il installa son institut à Moscou et se servit du KGB pour recruter ses agents. Le premier élève fut Mikhail Ursus, un jeune orphelin qui avait le pouvoir de se changer en ours. Puis ce fut Nicolai Krylenko et Laynia Petrovna, fruits d'une expérience nucléaire du scientifique Sergei Krylov – qui fut connu plus tard sous le nom de la Présence. L'école accueillait de nombreux autres élèves dont on ne connaît pas l'identité. On sait cependant que certains sont morts à l'entraînement. Phobos utilisait un équipement très complexe pour siphoner l'énergie mutante de ses élèves pour stimuler ses propres pouvoirs latents. Mais ses activités illicites furent découvertes par la Sentinelle Rouge. Il s'enfuit et se réfugia dans la région irradiée de Khystym, appelée Zone Interdite. Avant de partir, il équipa Krylenko et Petrovna de talismans, dans l'espoir de reprendre leur contrôle plus tard. Krylenko prit le nom de code de Vanguard, Petrovna devint la Nébuleuse Noire, et Ursus, Grande Ourse.

Nébuleuse Noire et Vanguard furent alors engagés par le gouvernement. Nébuleuse Noire fut envoyée en Amérique pour infiltrer une équipe d'aventuriers à l'existence éphémère, appelée les Champions. Puis, avec Vanguard et la Dynamo Pourpre (Dimitri Boukarine a l'époque), elle partit en mission sur la Lune pour étudier d'éventuelles activités extraterrestres. Là, un incident éclata entre les Super-Soldats Soviétiques et les Américains Iron Man et le Valet de Coeur. Plus tard, Vanguard, Nébuleuse Noire et Dynamo Pourpre furent convoqués par le directeur du KGB, le colonel Yury Brevlov, qui les chargea d'accompagner Grande Ourse en Zone Interdite pour enquêter sur la Présence, soupçonnée d'être à l'origine de la dévastation de cette région. Lors de cette mission, les Super-Soldats entrèrent en conflit avec Sergei, la Sentinelle Rouge (transformé en être nucléaire par la Présence), et aussi avec Hulk. Les Super-Soldats découvrirent que c'était en réalité leur ancien mentor, le Pr. Phobos, qui était responsable de l'irradiation de la région de Khystym, et comprirent aussi quelles avaient été ses véritables motivations lors de la fondation de l'équipe. Ils maîtrisèrent Phobos en détruisant son armure cybernétique, et décidèrent de se libérer de la tutelle du gouvernement, qu'ils soupçonnaient de trahison. La Dynamo Pourpre, resté fidèle à ses employeurs, fut chassé de l'équipe.

Pendant plusieurs mois, les trois Soldats parcoururent leur pays, portant secours à la population, sans l'aval gouvernemental. Puis le nouveau directeur du KGB leur offrit l'amnistie à condition qu'ils effectuent une nouvelle mission à Khystym. Un agent appelé le Dévastateur avait disparu avec ses hommes alors qu'il recherchait un savant dissident, le Gremlin. Les trois compagnons acceptèrent et découvrirent que la menace ne venait pas du Gremlin, mais des Spectres Noirs, qui avaient établi un complexe scientifique pour infiltrer la Russie. S'alliant avec le Gremlin et le chevalier galadorien Rom, les Super-Soldats mirent en déroute les Spectres Noirs, et proposèrent au Gremlin de se joindre à leur équipe. Ils installèrent leur base dans la citadelle abandonnée des Spectres Noirs, et utilisèrent désormais leur technologie avancée pour protéger la population de leur pays des éventuels débordements du gouvernement.

PREMIERE APPARITION: INCREDIBLE HULK 258





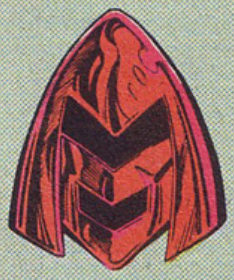
URSA MAJOR
(Grande Ourse)
(Mikhail Ursus)
1ère app. HULK 258



VANGUARD
(Nikolai Krylenko)
1ère app. IRON MAN 109
(France: STRANGE 111)



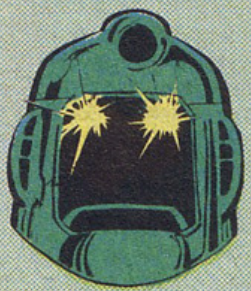
DARKSTAR
(Nébuleuse Noire)
(Laynia Petrovna)
1ère app. CHAMPIONS 7



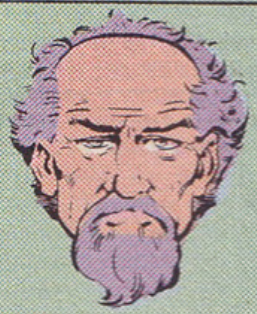
CRIMSON DYNAMO
(Dynamo Pourpre)
(Dimitri Boukarine)
1ère app. IRON MAN 109



GREMLIN
(Identité non révélée)
1ère app. HULK 163



TITANIUM MAN
(Homme de Titanium)
(Ex-Gremlin)
1ère app. X-MEN-AVENGERS 1



PR. PIOTR PHOBOS
(Directeur de l'école)
1ère app. HULK 258

■

SUPREME INTELLIGENCE (L'INTELLIGENCE SUPREME)

L'Intelligence Suprême est un immense ordinateur cybernético-organique qui dirige l'empire extraterrestre kree depuis presque un million d'années. Il se trouve sur Kree-Lar, capitale de l'empire, dans le système Pama. Il est composé de 1 524 m^3 de matière incluant les cerveaux désincarnés des plus grands hommes d'état et philosophes de l'histoire kree, conservés par cryogénie. Cet agrégat a produit une seule intelligence capable d'utiliser les vastes banques de données et capacités de traitement de l'ordinateur de façon créative. L'Intelligence Suprême (ou Supremor) a un terminal de visualisation : un écran de 12 m sur 18 sur lequel est projetée l'image électronique d'un visage informe de couleur verdâtre et au sommet duquel sortent des tentacules. Quand les Krees veulent communiquer avec lui, ils viennent dans la pièce du terminal, située dans un fort près du Parlement. L'Intelligence Suprême a un réseau d'information et de surveillance dans toute la capitale. Il est doué de parole, de pensée propre et de certains pouvoirs psioniques.

Tous les cinq cycles solaires locaux, la population de l'empire kree élit un délégué à la "suprématie", qui aura le privilège, après sa mort, d'être intégré à l'Intelligence Suprême. Son cerveau sera alors prélevé et conservé par cryogénie avant de subir le traitement qui le transfèrera dans la mémoire collective de l'Intelligence Suprême. En raison de cet apport continuel, la personnalité de ce dernier a varié au cours du temps.

C'est le Conseil Scientifique kree qui conçut l'Intelligence Suprême en l'an kree 4 538 (environ 990 750 avant J.C.), en vue de la création d'un cube cosmique, un système au pouvoir incommensurable que leurs ennemis, les Skrulls, avaient inventé. Quand l'Intelligence Suprême fut en état de fonctionner, il estima qu'une telle construction était beaucoup trop dangereuse et refusa le projet du Conseil Scientifique. N'ayant tout d'abord qu'un rôle consultatif, l'Intelligence Suprême acquit peu à peu un plus grand pouvoir politique et fut finalement élu chef absolu de l'empire en l'an kree 4 791. Il l'est resté depuis sauf en de brèves périodes quand son assistant Ronan voulut prendre le pouvoir et quand Captain Mar-Vell, un des plus grands guerriers krees, coupa ses circuits.

Bien que les Krees n'aient pas le potentiel génétique pour développer des pouvoirs psioniques comme les êtres humains, l'Intelligence Suprême en a reçu certains de façon artificielle. Ainsi, il peut projeter des images ou de courts rêves dans l'inconscient d'autres êtres vivants et ce, quelle que soit la distance : il a transmis par exemple des informations du Grand Nuage de Magellan où il se trouve à des êtres humains de la Galaxie de la Voie Lactée. Il peut aussi animer cybernétiquement des automates androïdes que l'on désigne comme ses "manifestations physiques". Ces automates sont similaires aux Sentinelles krees mais leur visage ressemble à celui du Supremor, qui peut en animer jusqu'à trois à la fois.

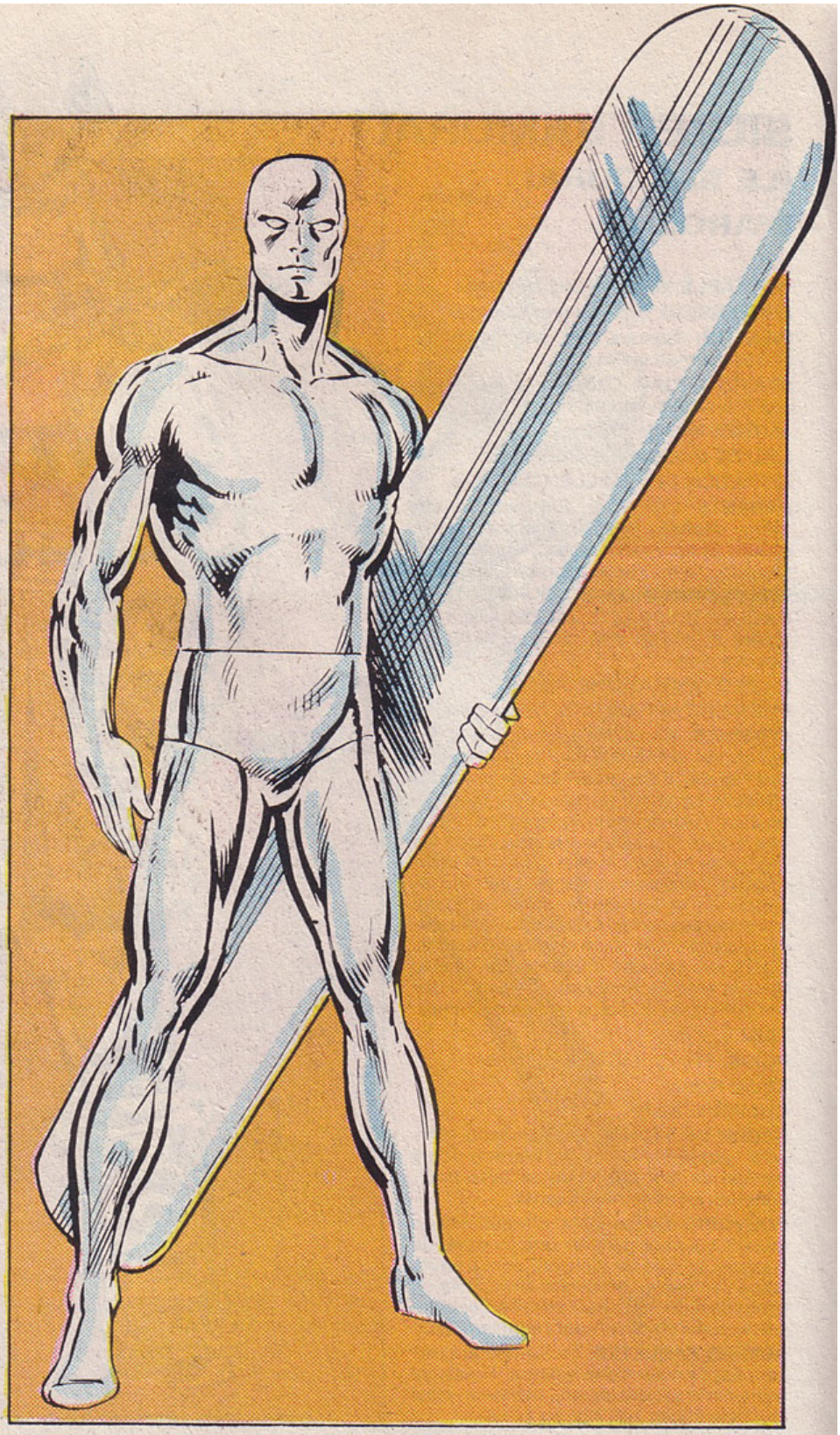
Récemment, l'Intelligence Suprême s'est inquiété de l'évolution de la race kree, car il sait qu'elle a atteint son point limite. A la consternation de certains de ses assistants de sang pur, il a préconisé des croisements avec d'autres races génétiquement compatibles pour régénérer celle des Krees. Cette incitation n'entraînant pas de résultats assez rapides à son goût, il lança lui-même un programme pour revitaliser la race. Il avait remarqué le potentiel d'un Terrien, Rick Jones, et il réussit à le "lier" à Captain Mar-Vell par l'intermédiaire de "néga-bracelets". Le Supremor voulait ajouter le cerveau de Jones à sa mémoire, mais ne pouvait l'absorber sans un contact intermédiaire avec un cerveau kree. En réalité, il comptait entrer en possession des esprits de Jones et Mar-Vell et disposer de leurs corps comme réceptacles de sa conscience afin de lancer une attaque directe contre la Terre. Mais ce plan échoua et il tenta de le reproduire avec Ms Marvel, une Terrienne qui avait reçu l'empreinte génétique de Mar-Vell. Une fois encore, il échoua. Bien que vivant dans une autre galaxie, l'Intelligence Suprême représente toujours une menace pour la Terre.

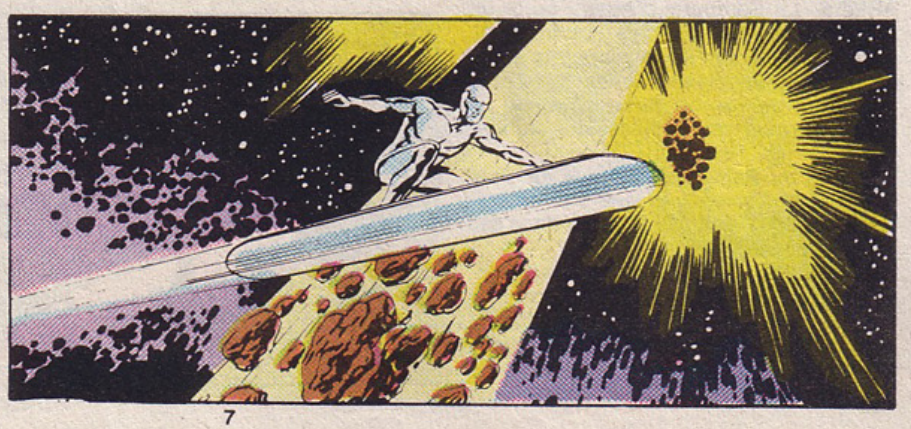
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 64



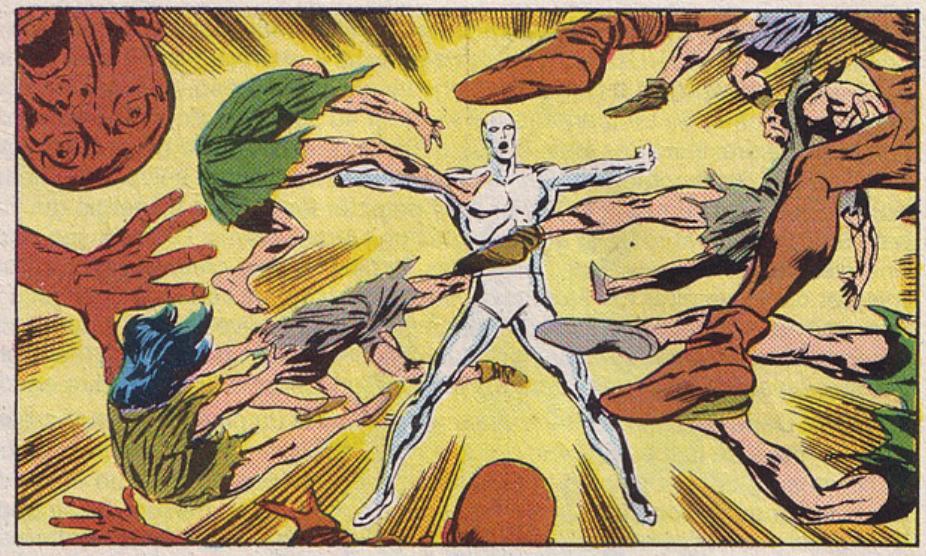
SILVER SURFER
(LE SURFER D'ARGENT)

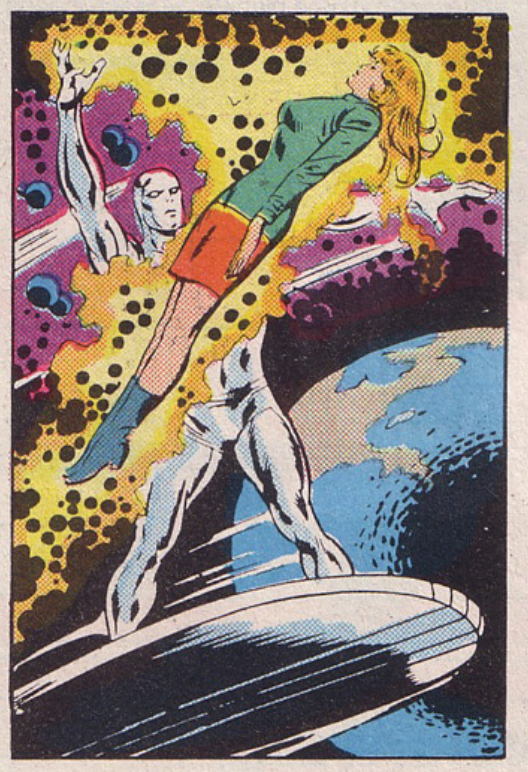
VERITABLE NOM: Norrin Radd
PROFESSION: Ancien héraut de Galactus
IDENTITE: La majorité des Terriens ignore l'existence du Surfer.
STATUT LEGAL: Citoyen de Zenn-La
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: La planète Zenn-La, système de Deneb, galaxie de la Voie Lactée
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre des Défenseurs
BASE D'OPERATIONS: La Terre; auparavant, l'espace connu
PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR 48 - SILVER SURFER 1
ORIGINES: Norrin Radd appartenait à une race très ancienne d'extraterrestres humanoïdes, les Zenn-Lavians, qui avait réussi à créer un monde idéal. La population de Zenn-La, dont faisait partie Shalla-Bal, la maîtresse de Radd, vivait dans l'hédonisme et l'oisiveté. Mais cette situation ne satisfaisait pas Radd, qui pensait que l'homme ne pouvait se réaliser qu'au-travers d'une quête, d'une lutte.
Un jour, Radd entendit le système d'alarme de la planète, qui n'avait pas retenti depuis longtemps. Un immense vaisseau s'approchait de Zenn-La. Radd demanda au Conseil Scientifique une navette pour aller discuter avec l'envahisseur, ce qui lui fut accordé. Norrin Radd aborda l'autre bâtiment, qui n'était autre que la demeure de Galactus, un être se nourrissant des énergies vitales de planètes. Galactus expliqua à Radd que s'il avait un héraut se chargeant de la prospection, des planètes habitées comme Zenn-La seraient épargnées. Radd se proposa à ce poste, en échange de la survie de Zenn-La. Galactus accepta, et grâce à son pouvoir cosmique, il modifia sa structure moléculaire et recouvrit son corps d'une matière flexible et argentée lui permettant de supporter les éprouvants voyages spatiaux. Il lui façonna dans cette même matière un moyen de locomotion ressemblant à une planche de surf. Il lui conféra

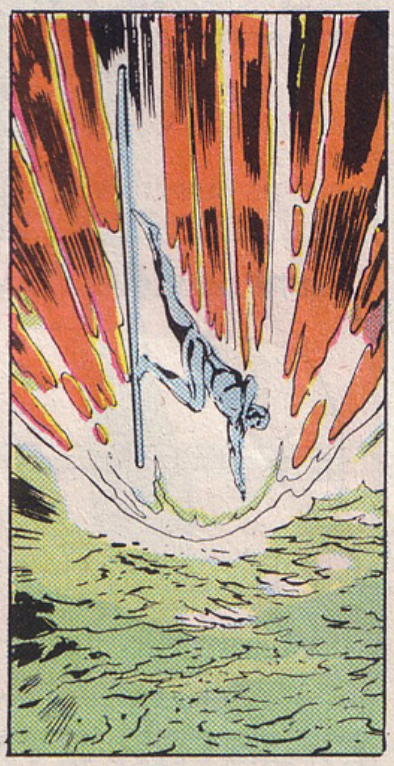




enfin une partie de son pouvoir cosmique et le baptisa le Surfer d'Argent.
Le Surfer s'acquitta bien de sa tâche et en profita pour découvrir les merveilles de l'univers. Mais, avec le temps, il eut de plus en plus de mal à trouver des planètes riches en énergie et inhabitées, et il conduisit finalement Galactus vers la Terre.
Le Gardien, un être dont la race est censée observer passivement les civilisations, essaya de cacher la Terre aux yeux du Surfer, en vain. Quand Galactus se posa au milieu de New York en proie à la panique, les Fantastiques le combattirent mais ne purent le vaincre. Uatu, le Gardien, envoya la Torche Humaine chercher l'Annihilateur Ultime dans une autre galaxie, une arme que redoutait Galactus. Durant cette confrontation, le Surfer atterrit sur le toit du studio d'Alicia Masters, l'aveugle petite amie de la Chose. Celle-ci, percevant la noblesse d'âme du Surfer et sa profonde solitude, tenta de le convaincre de sauver la Terre. Sa dignité, son courage et sa beauté ébranlèrent le Surfer, qui accepta de défier Galactus. La Torche, de son côté, avait ramené l'Annihilateur. Au vu de cette arme et de la trahison du Surfer, Galactus s'inclina. Mais avant de partir, il érigea une barrière d'énergie autour de la Terre pour empêcher le Surfer de quitter la planète. Malgré ses efforts désespérés pour regagner l'espace, le Surfer ne put franchir cet obstacle et demeura prisonnier sur Terre.
L'exil du Surfer se prolongea, mais il se rapprocha d'êtres droits et honnêtes comme les Fantastiques et d'autres surhommes, et fit même partie des Défenseurs. Son principal adversaire sur Terre se révéla être le démoniaque Méphisto. Mr Fantastic réussit enfin à faire passer la barrière de Galactus au Surfer, en le prévenant que cela ne pourrait se produire qu'une seule fois. Le Surfer retourna sur Zenn-La, que Galactus avait dévastée pour se venger de sa trahison. Mais il avait autorisé les habitants à quitter la planète auparavant, et ne l'avait pas détruite. Le Surfer apprit aussi que Shalla-Bal avait été enlevée sur Terre par Méphisto. Il partit sans hésitation à sa recherche, mais Méphisto l'avait renvoyée sur Zenn-La. Le Surfer était donc de nouveau piégé par la barrière de Galactus, mais il parvint à donner à Shalla-Bal une partie de son énergie cosmique afin qu'elle puisse rendre à la terre de Zenn-La sa fertilité. Plus tard, le Surfer s'allia à l'Homme-Molécule contre le Beyonder, un extraterrestre qui causait d'immenses ravages sur Terre, la menaçant de destruction. Galactus accepta enfin de libérer le Surfer qui avait délivré, son héraut, Nova, prisonnière des Skrulls. Désormais, l'espace infini lui est rendu.







TAILLE: 1,93 m
YEUX: Blancs
POIDS: Inconnu
CHEVEUX: Sans

TRAITS PARTICULIERS: La peau du Surfer d'Argent est faite d'une matière métallique souple et argentée.

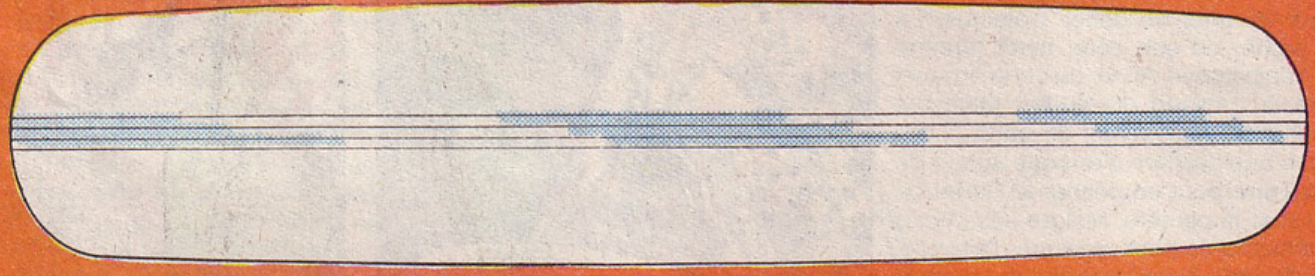
DEGRE DE FORCE: Grâce à son énergie cosmique, le Surfer d'Argent peut accroître sa force à un niveau comparable a celui de Hulk. Il peut soulever ou presser plus de 100 tonnes.

POUVOIRS: Le Surfer possède un immense pouvoir cosmique acquis lors de sa transformation par Galactus. Il peut concentrer à volonté l'énergie cosmique ambiante dans son propre corps, et la projeter violemment (elle devient alors une arme) ou doucement (pour réorganiser des molécules à son idée). Il est capable de faire jaillir de ses mains des rayons d'énergie assez puissants pour détruire une grande ville, ou assez doux pour agir sur les molécules de pigmentation d'une plante et la faire changer de couleur. Il peut restructurer la matière pour lui donner des

formes nouvelles, mais il ne peut modifier les éléments. Les forces qui unissent les molécules de sa peau sont si considérables que rien dans l'univers ne pourrait a priori en venir à bout. L'intérieur de son corps est également résistant aux blessures. Le Surfer est donc insensible à presque toutes les souffrances physiques. Il peut supporter les grands écarts de température qui existent au sein des atmosphères ou dans l'espace, et l'intense chaleur que l'on trouve à proximité des étoiles. Il peut traverser sans problème l'hyperespace et endurer les tensions liées à la vitesse de ses déplacements (vitesse de la lumière dans notre univers, et vitesse plus grande encore dans l'hyperespace). En se concentrant, le Surfer peut détecter les formes d'énergie qui l'entourent, ainsi que leur importance. Il est particulièrement réceptif aux énergies des êtres vivants. Grâce à son pouvoir cosmique, il peut régénérer leurs énergies vitales et soigner des blessures, mais il ne peut créer la vie ou ressusciter des morts. Il n'a pas besoin de manger ou de respirer car sa peau absorbe directement l'énergie cosmique nécessaire à sa survie. Il se passe de sommeil mais il met parfois son esprit en veille pour pouvoir rêver. Il peut se transporter dans l'hyperespace, ou se comprimer et pénétrer dans un micro-univers. Il a utilisé une fois ses pouvoirs pour se déplacer dans le temps, mais comme il n'a pas renouvelé cette expérience, on ignore s'il peut le faire en toute circonstance.

DIVERS: Dans l'espace, le Surfer vole sur une sorte de planche de surf créée par Galactus dans des matériaux inconnus, mais de la même texture que la peau du Surfer. Hormis le pouvoir cosmique de Galactus, rien ne peut affecter le surf, qui est psioniquement lié à l'esprit du Surfer. Seul un être s'étant approprié les pouvoirs du Surfer pourrait contrôler son surf. Le Surfer serait en principe en mesure de se déplacer sans l'aide de son surf, mais ce dernier lui permet de ne pas gaspiller son énergie. Le Surfer dépasse rarement Mach 10 (dix fois la vitesse du son) dans les couches extérieures de l'atmosphère d'une planète, et Mach 5 dans les couches intérieures. (La vitesse du son est environ de 1238 km/h).

SURF DU SURFER D'ARGENT

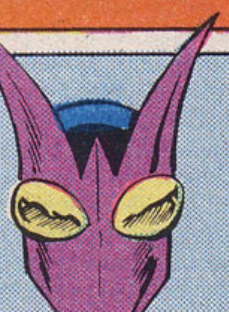


SINISTER SYNDICATE

(LE SINISTRE SYNDICAT)

Le Sinistre Syndicat est une vague organisation de criminels dotés de superpouvoirs créée par le Scarabée. Leur première mission leur fut confiée par le mercenaire costumé Jack O'Lantern, qui voulait se débarrasser d'une autre mercenaire, Silver Sable, et de son allié, l'Araignée. Bien que cette tentative ait échoué, les membres du Syndicat ont l'intention de continuer à travailler ensemble pour repousser leurs limites personnelles.

PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER-MAN 280



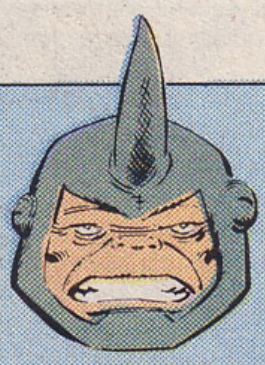
LE SCARABEE
(Abner Jenkins)
1ère ap.: Strange Tales 123



BOOMERANG
(Fred Myers)
1ère ap.: Tales to Astonish 81



SPEED DEMON
(James Sanders)
1ère ap.: Avengers 70



RHINO
(Identité réelle non révélée)
1ère ap.: Amazing Spider-Man 41

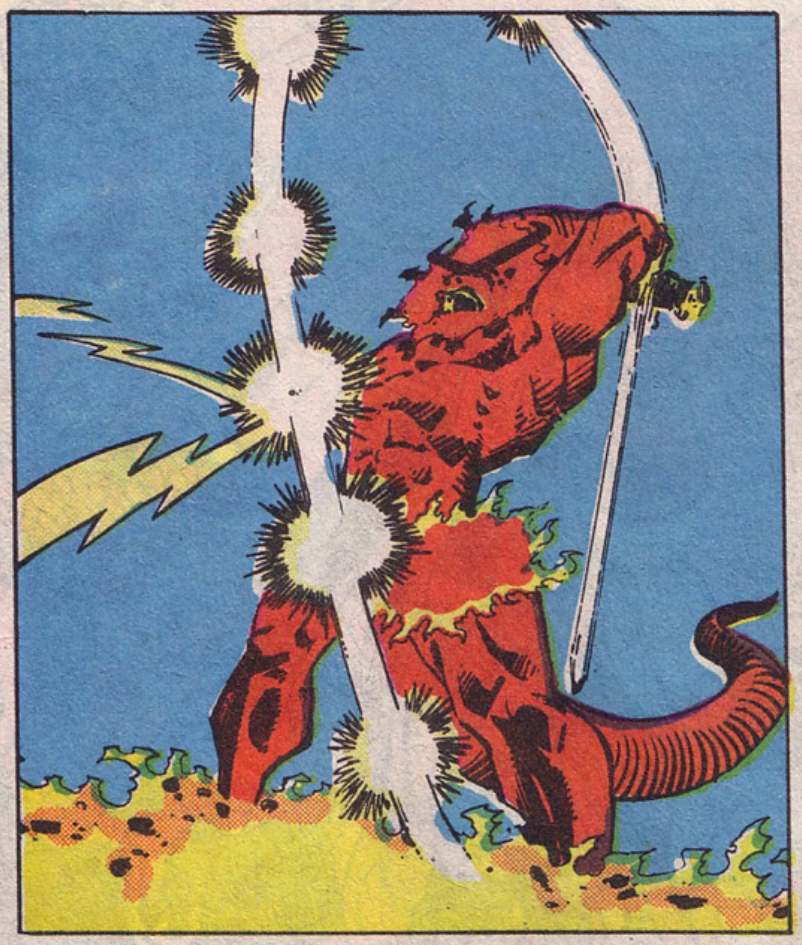


HYDRO-MAN
(Morris Bench)
1ère ap.: Amazing Spider-Man 212

SURTUR (SURTUR)

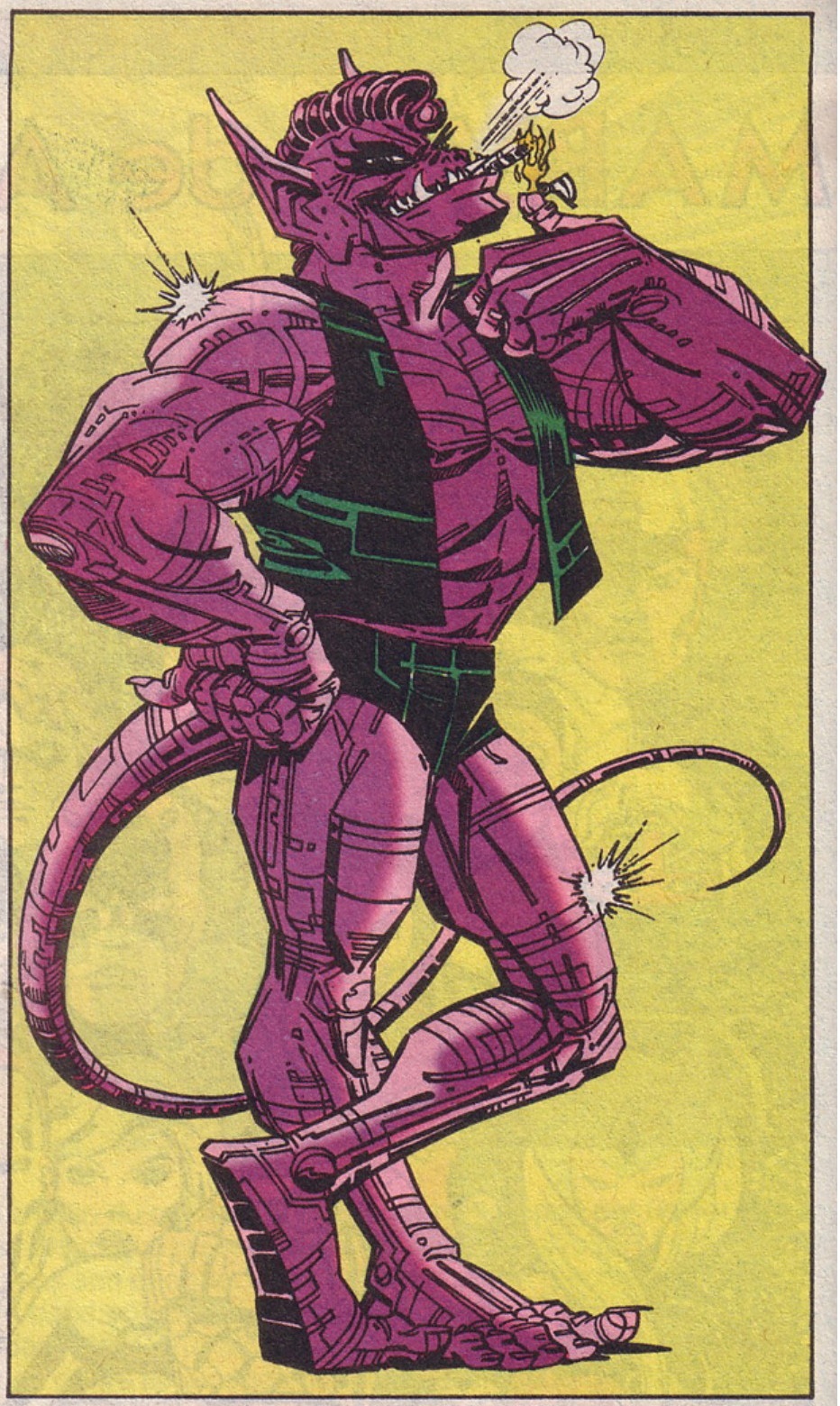
VERITABLE NOM : Surtur
PROFESSION : Dirige Muspelheim
IDENTITE : La population terrienne croit que Surtur est un personnage mythologique.
STATUT LEGAL : Dirigeant de Muspelheim
AUTRES NOMS : Aucun de connu
LIEU DE NAISSANCE : Inconnu, sans doute Muspelheim
SITUATION DE FAMILLE : Présumé célibataire
FAMILLE CONNUE : Aucune
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : Muspelheim
PREMIERE APPARITION : JOURNEY INTO MYSTERY 97
ORIGINES : Le démon Surtur dirige le royaume extradimensionnel de Muspelheim, l'un des "Neuf Mondes" de la cosmologie asgardienne. Avec le Géant des Glaces Ymir et le Serpent de Midgard, il est l'une des forces maléfiques les plus redoutées par les dieux d'Asgard. Il est à la tête d'une horde de démons dont un certain nombre sont composés de "feu vivant". Quand Odin apprit que les Trolls s'étaient alliés à Surtur pour attaquer Asgard, il affronta Surtur en Muspelheim. Impuissant face à Odin, le démon décida de détruire la Terre. La légende veut qu'en ces temps reculés, Surtur ait créé la Lune et Odin le Pont d'Arc-en-Ciel reliant Asgard à la Terre afin d'y poursuivre Surtur. Odin enferma le maître de Muspelheim au centre de la Terre où il demeura prisonnier jusqu'à une période récente. Lors d'une visite sur Terre, Odin confia son royaume à son fils adoptif Loki et l'investit temporairement d'une partie de ses pouvoirs. Pour garder le trône et empêcher Odin de revenir en Asgard, Loki brisa le sort qui retenait Surtur prisonnier et libéra en outre Skogg, un puissant Géant des Glaces. Odin vainquit ce dernier, mais Surtur se rendit au cercle polaire dans le but de détruire la civilisation terrienne en faisant fondre les glaces arctiques. Thor, armé d'une épée contenant une partie des pouvoirs d'Odin, réussit à expédier Surtur sur un lointain astéroïde.

Plus tard, un adepte du culte des Fils de Satannish parvint à ramener Ymir et Surtur sur Terre. Le Docteur Strange utilisa alors le Cristal de la Conquête pour faire se rencontrer Ymir et Surtur dès que l'un et l'autre utiliseraient leur arme. Le choc provoqua une "implosion" mystique. Chacun annula les pouvoirs de l'autre et ils furent renvoyés dans leurs dimensions respectives : Surtur en Muspelheim et Ymir en Niffleheim. Odin scella les nexus reliant Asgard à Muspelheim, mais ils furent malheureusement rouverts quand Loki profita du "Sommeil d'Odin" pour se saisir du trône d'Asgard et envoyer son beau-père dans une autre dimension. Surtur envahit alors Asgard. Thor et les légions asgardiennes affrontèrent bravement Surtur tandis que Balder libérait Odin. Alors que Surtur s'apprêtait à tuer Thor, Odin surgit. Mais Surtur parvint à rejoindre Muspelheim dont il s'échappa une nouvelle fois en ébranlant les barrières entre Muspelheim et la Terre, ce qui provoqua un cataclysme dont la puissance lui permit de reforger l'Epée du destin.
Lors d'une dernière attaque de la Terre par Surtur, les troupes asgardiennes, parties en renfort, désertèrent Asgard, qui se trouva sans protection contre Surtur qui comptait en profiter pour détruire les Neuf Mondes après avoir allumé son épée à la Flamme de la Destruction Eternelle. Odin, Thor et Loki s'engagèrent dans le combat contre le démon en Asgard tandis que, sur Terre, Beta Ray Bill et ses alliés repoussaient les hordes de Surtur. Surprenant ce dernier, Thor put lui arracher son épée. Odin put alors bouter Surtur hors d'Asgard mais disparut avec lui. L'Epée du Destin, elle, fut conservée en Asgard.
TAILLE : Plus de 300 mètres
POIDS : Inconnu
YEUX : Pupilles et iris non visibles
CHEVEUX : Inexistants
POUVOIRS : Surtur peut modifier la structure de son corps et le transformer en feu. Il est donc insensible à la chaleur et au feu. Sa puissance est du niveau de celle d'Odin, mais ses pouvoirs sont moins variés. Il est immortel et on ignore s'il existe un moyen de le détruire.





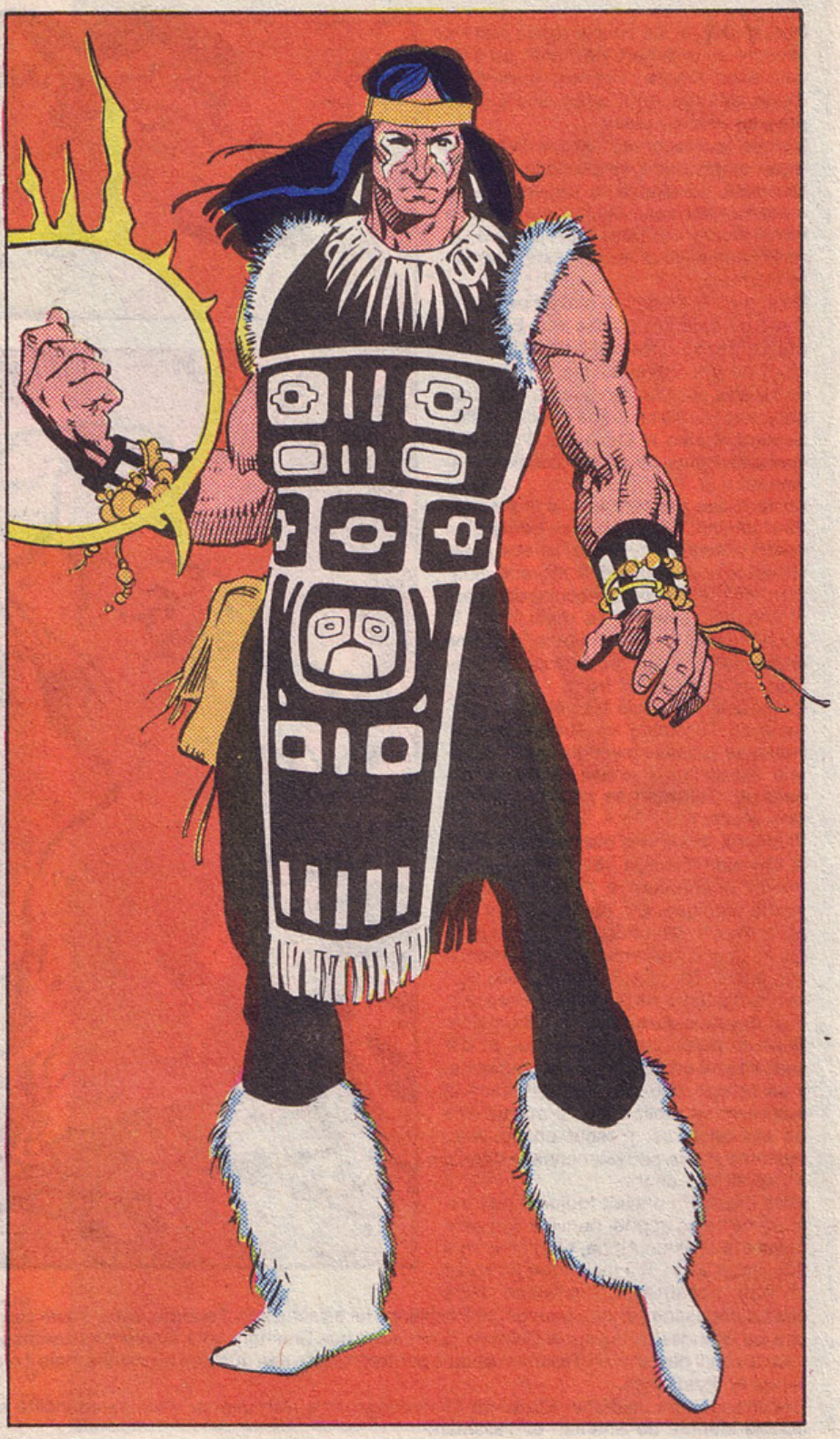
S'YM

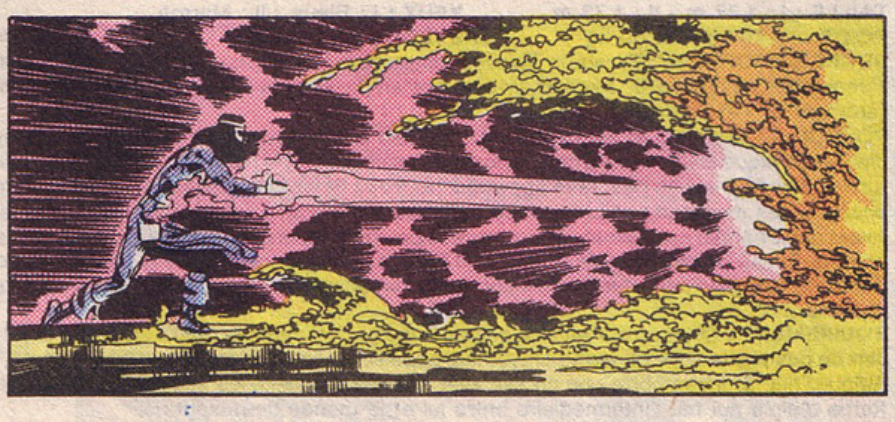


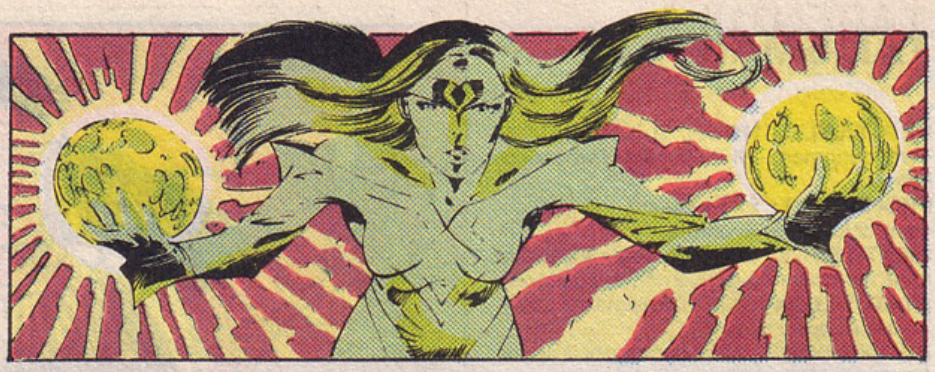
VERITABLE NOM : S'ym
PROFESSION : Anciennement au service de Bélasco et Magie, aujourd'hui maître du royaume des Limbes
IDENTITE : La plupart des Terriens ignorent son existence.
STATUT LEGAL : Inapplicable
AUTRES NOMS : Aucun connu
LIEU DE NAISSANCE : Les Limbes de Bélasco
SITUATION DE FAMILLE : Inapplicable
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Les démons des Limbes
BASE D'OPERATIONS : Les Limbes de Bélasco
PREMIERE APPARITION : X-MEN 160
ORIGINES : S'ym est un démon qui habite la dimension des Limbes où régnait autrefois le sorcier Bélasco dont il était le fidèle serviteur. Un jour, Bélasco enleva Illyana Raspoutine, soeur de Colossus, et en fit son apprentie. Illyana, devenue une sorcière émérite, se révolta contre Bélasco. Elle blessa grièvement S'ym avec son épée magique et expédia Bélasco dans d'autres dimensions. Illyana prit alors le surnom de Magie et devint la maîtresse des Limbes. Elle retourna vivre sur Terre avec ses amis les Nouveaux Mutants, tout en gardant le contrôle sur son royaume. Bélasco détrôné, S'ym devint le fidèle serviteur d'Illyana.
Plus tard, le Mage, ennemi des Nouveaux Mutants, offrit à S'ym de le rendre assez puissant pour s'emparer, en son nom, de la dimension des Limbes. Contaminé par le virus transmode, S'ym fut alors transformé en un être techno-organique, véritable circuit vivant aux pouvoirs surhumains. Il leva une armée de démons, qu'il métamorphosa en créatures telles que lui, et renversa Magie pour régner, à son tour, sur les Limbes (le Mage, comme retombé en enfance, n'avait plus d'emprise sur lui).
Récemment, S'ym ordonna à N'astirh et ses démons d'enlever sur Terre treize nouveaux-nés mutants. But de l'opération : en plein centre de Manhattan, utiliser les enfants comme récepteurs des forces mystiques émanant de lui et destinées à ouvrir une porte dimensionnelle entre les Limbes et la Terre, ce qui lui permettrait ensuite de se lancer avec ses hordes de démons à la conquête de la planète. 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. Les objets inanimés prirent soudain vie et se mirent à attaquer les êtres humains : 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 le passage. Mais, lors d'un affrontement dans les Limbes, S'ym avait volé son épée à Magie et capturé les Nouveaux Mutants. N'astirh offrit son aide à Magie pour délivrer ses amis, à condition qu'elle écoute son côté noir et devienne un jour sa femme. N'ayant pas le choix, Magie accepta. Elle combattit S'ym, reprit son épée et devint l'Enfant des Ténèbres. Grâce à un disque magique, elle retourna bientôt sur Terre avec les Nouveaux Mutants. N'astirh ayant réussi à ouvrir un passage, les démons déferlèrent sur Terre, plongeant Manhattan dans le chaos d'Inferno. S'ym et N'astirh se disputaient l'Enfant des Ténèbres et la Terre. Ses sortilèges n'ayant aucun effet sur S'ym rendu invulnérable par le virus transmode, N'astirh comprit qu'il gagnerait à être contaminé. Il laissa donc S'ym l'infecter, se transforma lui aussi en circuit vivant, puis draina l'énergie vitale de S'ym jusqu'à le chasser hors des Limbes. De retour dans les Limbes avec les Nouveaux Mutants, l'Enfant des Ténèbres voulut racheter sa conduite. Elle renvoya donc ses compagnons à Manhattan avec un disque magique qui aspira les démons, puis S'ym. La porte se referma. Magie redevint l'enfant innocente qu'elle était avant sa rencontre avec Bélasco. Après la mort de Madelyne Pryor, la Reine-Démon, alliée de N'astirh, Manhattan retrouva sa sérénité. Pour les habitants de la ville, Inferno n'était plus qu'un mauvais rêve. Apparemment, S'ym règnerait toujours sur le royaume des Limbes.
TAILLE : Variable **POIDS :** Variable **YEUX :** Rouges **CHEVEUX :** Gris
DEGRE DE FORCE : S'ym possède une force surhumaine qui lui permet de soulever environ 70 tonnes.
POUVOIRS : A l'origine, S'ym faisait preuve d'une force et d'une résistance aux attaques hors du commun. Cependant, il était sensible au pouvoir de l'épée de Magie. Depuis sa transformation par le virus transmode en être techno-organique composé de circuits vivants, S'ym est pratiquement invulnérable et peut reconstituer son corps même s'il n'en reste qu'une molécule. Il remplit les fonctions de n'importe quelle machine et change de forme à volonté. Il peut aussi transmettre le virus transmode à tout être vivant, le transformer ainsi en circuit vivant et drainer son énergie vitale.

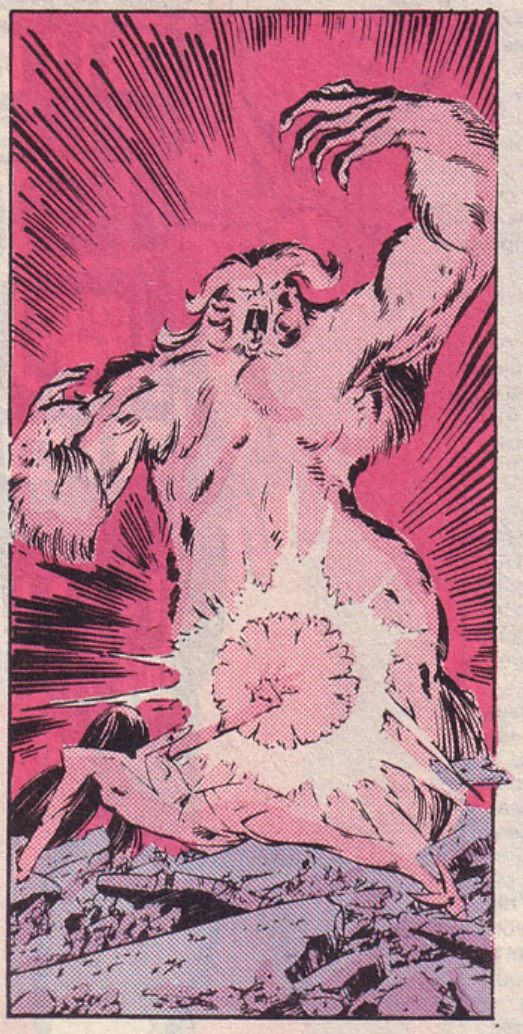
TALISMAN

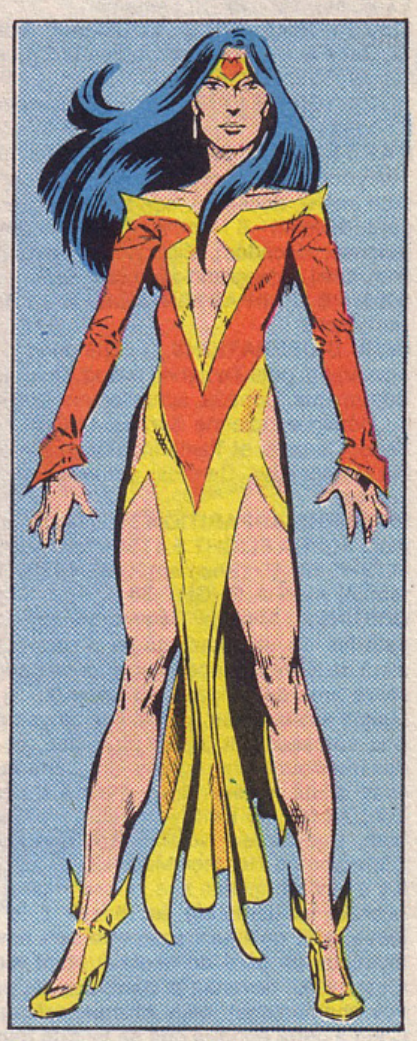
VERITABLE NOM : I : Elizabeth Twoyoungmen - II : Michael Twoyoungmen
PROFESSION : I : Etudiante - II : Physicien, chirurgien, aventurier
IDENTITE : I, II : Secrètes, connues de certains membres du gouvernement canadien
STATUT LEGAL : I, II : Citoyens du Canada sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : I, II : Maître des Esprits, Exorciste, Promis - II : Shaman
LIEU DE NAISSANCE : I : Calgary, Alberta, Canada - II : Réserve Indienne Sarcee, Calgary, Alberta, Canada
SITUATION DE FAMILLE : I : Célibataire - II : Veuf
PARENTS CONNUS : I : Michael Twoyoungmen (père), Kathryn Twoyoungmen (mère, décédée), son arrière - grand-père (décédé) - II : Kathryn Twoyoungmen (épouse, décédée), Elizabeth Twoyoungmen (fille), son grand-père (décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE : I, II : Division Alpha
BASE D'OPERATIONS : I : QG de la Division Alpha, puis Tamarind Island, Colombie Britannique, Canada; actuellement mobile - II : Réserve Indienne Sarcee, Calgary, Alberta, Canada, et Tamarind Island, Colombie Britannique, Canada; actuellement inconnue
PREMIERE APPARITION : I : (Twoyoungmen) ALPHA FLIGHT 5, (Talisman) ALPHA FLIGHT 19 - II : (Shaman) X-MEN 120, (Talisman) ALPHA FLIGHT 38
ORIGINES : Michael Twoyoungmen est le petit-fils du shaman (médecin-sorcier indien) de la tribu Sarcee qui vit dans une réserve près de Calgary, au Canada.
Malgré ses origines, Michael ne croyait pas à la sorcellerie. Il devint physicien, et un des meilleurs chirurgiens du Canada. Il avait quitté la réserve et vivait à Calgary avec sa femme Kathryn et leur fille Elizabeth. Une de leur voisine était une jeune fille nommée Heather MacNeil.
Il y a environ quinze ans, le grand-père de Michael lui demanda de revenir à la réserve, afin qu'il lui transmette son savoir mystique (le père de Michael étant mort, c'est lui qui devenait le détenteur du pouvoir shamanique). Mais Michael refusa.
C'est à cette époque que sa femme tomba malade, et malgré tous ses efforts et la promesse qu'il avait faite à sa fille, il ne put la sauver. Depuis, Elizabeth voue une haine farouche à son père, qu'elle tient responsable de la mort de sa mère. Par une étrange coïncidence, le grand-père de Michael mourut le même jour.
Rongé par le remords, Michael partit vivre en pleine nature, dans le Parc National de Banff. Elizabeth fut recueillie par la famille MacNeil. Michael Twoyoungmen reçut la "visite" de l'esprit de son grand-père et décida alors d'apprendre les arts mystiques de son peuple. Au début, il fut handicapé par son absence de foi, mais avec le temps ses croyances s'affirmèrent et bientôt, il fut capable de tirer ce qu'il voulait de sa poche magique. Il revêtit alors l'habit sacré du shaman Sarcee.
Cependant, Heather MacNeil s'était mariée avec James MacDonald Hudson, celui qui allait devenir Guardian, fondateur et leader de l'équipe de super-héros canadiens, la











Division Alpha. Le couple rendit visite à Michael dans le parc de Banff, où il vivait avec Narya, l'enfant demi-dieu d'une déesse qu'il avait accouchée près du cercle polaire.
Michael leur raconta l'histoire de Narya. Agée alors d'une vingtaine d'années, elle avait développé le pouvoir de se métamorphoser. Michael et Narya furent incorporés dans le projet de la Division Alpha, sous les noms de Shaman et Harfang.
De son côté, Elizabeth n'avait pas parlé à son père depuis quinze ans. Elle était étudiante aux Beaux-Arts. Un jour, alors qu'elle travaillait sur un chantier de fouilles sur l'ancien site de Fort Calgary, elle trouva un crâne et devant elle, apparut Ranaq le Dévoreur, l'une des Grandes Bêtes de la mythologie canadienne.
En tant que descendante d'une lignée de shamans, Elizabeth avait hérité d'un grand potentiel mystique, et elle seule vit cette apparition. Elle fit venir Shaman, en qui elle avait reconnu son père et plongea avec lui la main dans la poche magique. Elle en tira le "diadème enchanté" et , sur les ordres de Shaman, en ceignit son front.
Instantanément, elle fut vêtue du costume de Talisman, un être doué d'un immense pouvoir mystique dont la venue faisait l'objet d'une prophétie ancestrale. Talisman se joignit à la Division Alpha.
Plus tard, lors d'une mésaventure avec la Division Oméga, Elizabeth se retrouva prisonnière à l'intérieur de la poche magique. Or, ce ne fut pas son père, mais le Beyonder qui la délivra, ce qui ne fit que raviver son ressentiment à son égard. De plus, depuis qu'elle portait le diadème de Talisman, Elizabeth était devenue dure, presque inhumaine. Shaman perdit confiance en lui, et par conséquent en ses pouvoirs magiques. Il se réfugia une nouvelle fois dans la nature et se replia dans le mysticisme de ses ancêtres. Il reçut un nouveau costume et son pouvoir consiste depuis à l'appel des esprits.
Mais Elizabeth n'avait toujours pas assouvi sa haine et pour humilier son père devant la Division Alpha, elle l'envoya à son insu sur un lieu maléfique où vivait un être monstrueux, Pestilence. Mais elle fut dépassée par son pouvoir, et Pestilence lui arracha son diadème, sans lequel elle ne peut plus exercer ses pouvoirs. Puis il lâcha les Grandes Bêtes sur la Division. C'est alors que Shaman, pour sauver ses compagnons, posa le diadème sur son propre front. Il savait qu'il deviendrait Talisman et qu'il perdrait toutes ses qualités humaines mais il n'avait pas le choix, et il repoussa les Grandes Bêtes et Pestilence.
Débarrassée du diadème, Elizabeth Twoyoungmen a retrouvé sa vraie personnalité et a pardonné à son père. Celui-ci a pris la double identité de Shaman et Talisman.

TAILLE : I : 1,77 m - II : 1,73 m **YEUX :** I : Bleus - II : Marron
POIDS : I : 79 kg - II : 60 kg **CHEVEUX :** I, II : Noirs

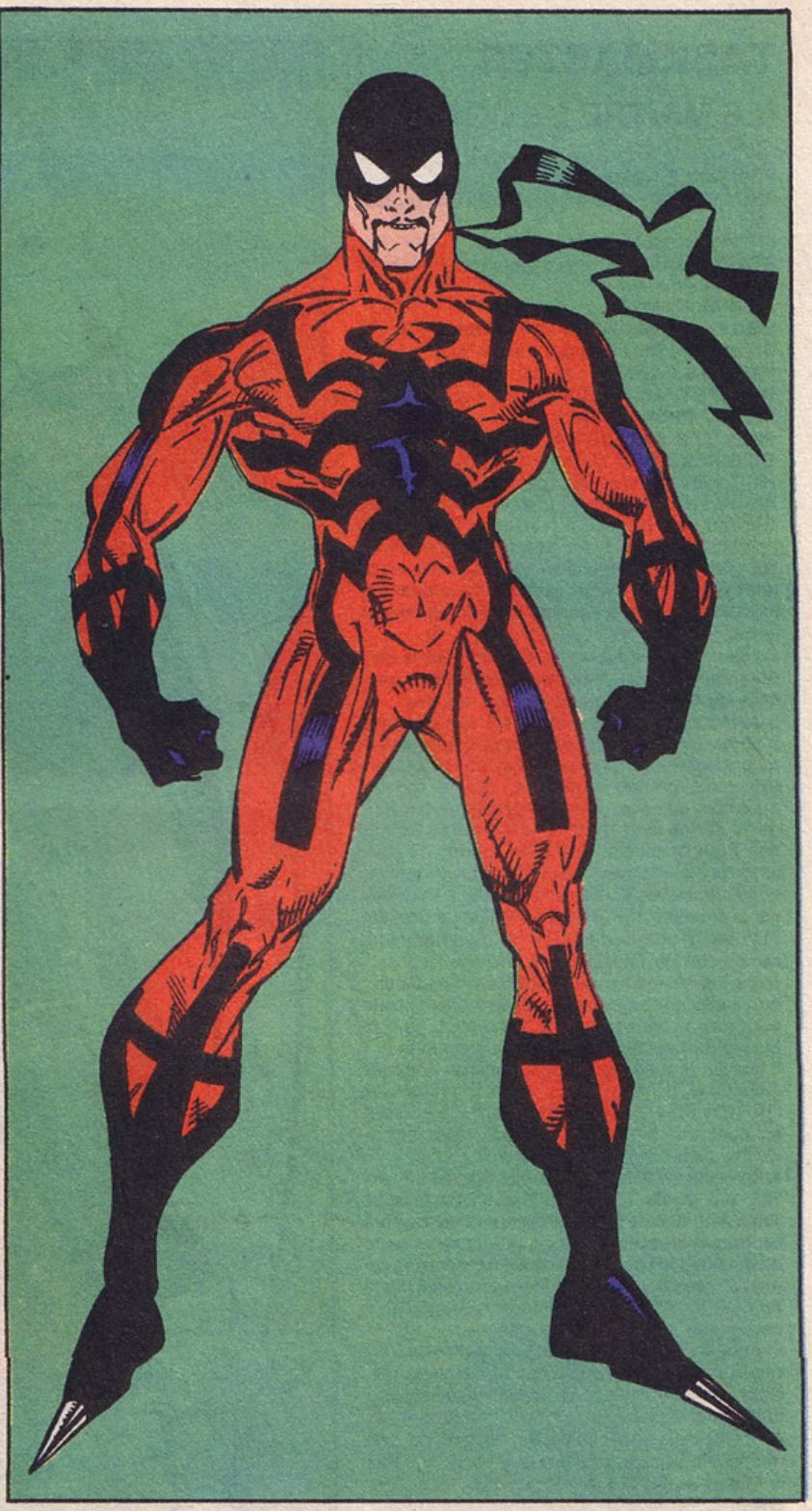
DEGRE DE FORCE : I : Elizabeth Twoyoungmen possède la force normale d'une femme de son âge et de sa taille, qui prend régulièrement de l'exercice. II : Michael Twoyoungmen possède la force normale d'un homme de son âge et de sa taille qui prend régulièrement de l'exercice.

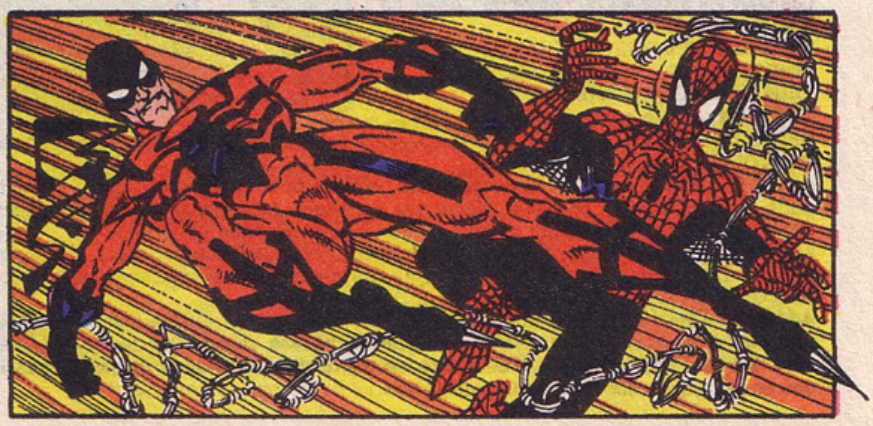
POUVOIRS : Elizabeth et Michael Twoyoungmen ont le pouvoir de commander les esprits de la nature. Dans les croyances indiennes, chaque élément de la nature possède un esprit. Ils peuvent puiser dans ces énergies mystiques pour induire des faits surnaturels. Mais Michael ne peut faire appel aux pouvoirs de Talisman sans porter le diadème alors qu'Elizabeth peut percevoir certains phénomènes mystiques et utiliser ses pouvoirs (de manière limitée toutefois) sans la tiare magique.
Avant que Shaman ne devienne Talisman, ses pouvoirs reposaient entièrement sur l'utilisation de sa "poche magique". Il en sortait un nombre illimité de potions, de poudres, d'herbes. Cette poche contient une dimension mystérieuse appelée le Vide.
Sans elle, il ne peut pas jeter de sort. Lorsqu'il était Shaman, il pouvait léviter en s'appuyant sur les énergies mystiques ambiantes de la Terre.

EQUIPEMENT : Shaman portait à sa ceinture une poche magique d'où il tirait tout objet, potion ou poudre qu'il voulait. Cette poche sert de nexus avec une dimension mystique appelée le Vide. Quiconque, sauf Elizabeth, regarde dans la poche sombre dans la folie.
Aujourd'hui, Shaman porte une crosse avec laquelle il appelle les esprits, qui se matérialisent à sa demande. C'est un casque en forme d'aigle qui fait l'intermédiaire entre lui et le monde des esprits.

TARENTULA

VERITABLE NOM : Luis Alvarez
PROFESSION : Capitaine de l'armée delvadienne, agent spécial du gouvernement delvadien
IDENTITE : Connue de certains officiels de Delvadie et des Etats-Unis
STATUT LEGAL : Citoyen de Delvadie, petite république d'Amérique du Sud, sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : El Arana
LIEU DE NAISSANCE : San Palo, Delvadie
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Section spéciale du gouvernement delvadien
BASE D'OPERATIONS : La Delvadie
PREMIERE APPARITION : WEB OF SPIDER-MAN 35
ORIGINES : Luis Alvarez était capitaine dans l'armée d'une petite république d'Amérique du Sud, la Delvadie. Ce pays dévasté par la guerre sort de douze ans de dictature militaire, à laquelle Alvarez a activement participé. Sous le nom de "El Arena", il dirigeait une section spéciale anti-rebellion. Son fanatisme et son patriotisme en avaient fait le candidat parfait pour succéder au héros national décédé, le premier Tarentula.
Alvarez a subi un certain nombre d'expérimentations médicales sous la houlette du Docteur Karl Mendoza, qui avait travaillé avec Crâne Rouge dans sa jeunesse. Mendoza avait mis au point un sérum qui avait sensiblement les mêmes effets que celui du super-soldat testé sur Captain America. Mais malgré le succès de l'expérience, Alvarez tua Mendoza avec la pointe de ses bottes enduites d'un poison de son invention.
Devenu Tarentula, il reçut sa première mission : éliminer tous les opposants politiques de son pays qui s'étaient réfugiés aux Etats-Unis. Il devait également venger le premier Tarentula en tuant l'Araignée, tenu à tort responsable de la mort du héros.
Sa première confrontation avec l'Araignée fut un échec. Il entra alors en contact avec un politicien véreux qui contacta à son tour la Commission des Affaires Surhumaines.
Ladite Commission engagea Captain America V pour aider Tarentula à expulser les immigrants delvadiens en situation illégale, et pour abattre l'Araignée. Ils réussirent presque, mais Captain America V comprit qu'il commettait une erreur et se retira.
L'Araignée avertit le Département de l'Immigration sur la situation illégale de Tarentula, qui fut immédiatement renvoyé dans son pays.
A l'heure qu'il est, les activités de Tarentula ne sont pas connues.
TAILLE : 1,88 m **YEUX :** Bleus
POIDS : 86 kg **CHEVEUX :** Noirs
DEGRE DE FORCE : Tarentula possède la force normale d'un homme de son âge et de sa taille qui s'entraîne régulièrement.
POUVOIRS : Aucun
AUTRES : Tarentula est un athlète de niveau olympique, très agile, surtout au saut.
C'est un excellent combattant à mains nues. Grâce au sérum du Dr Mendoza, sa condition physique est exceptionnelle.
ARMES : Tarentula porte des gants qui contiennent des lames rétractiles, et des bottes équipées de pointes particulièrement acérées, enduites d'un poison qui paralyse la victime et qui est mortel à forte dose.





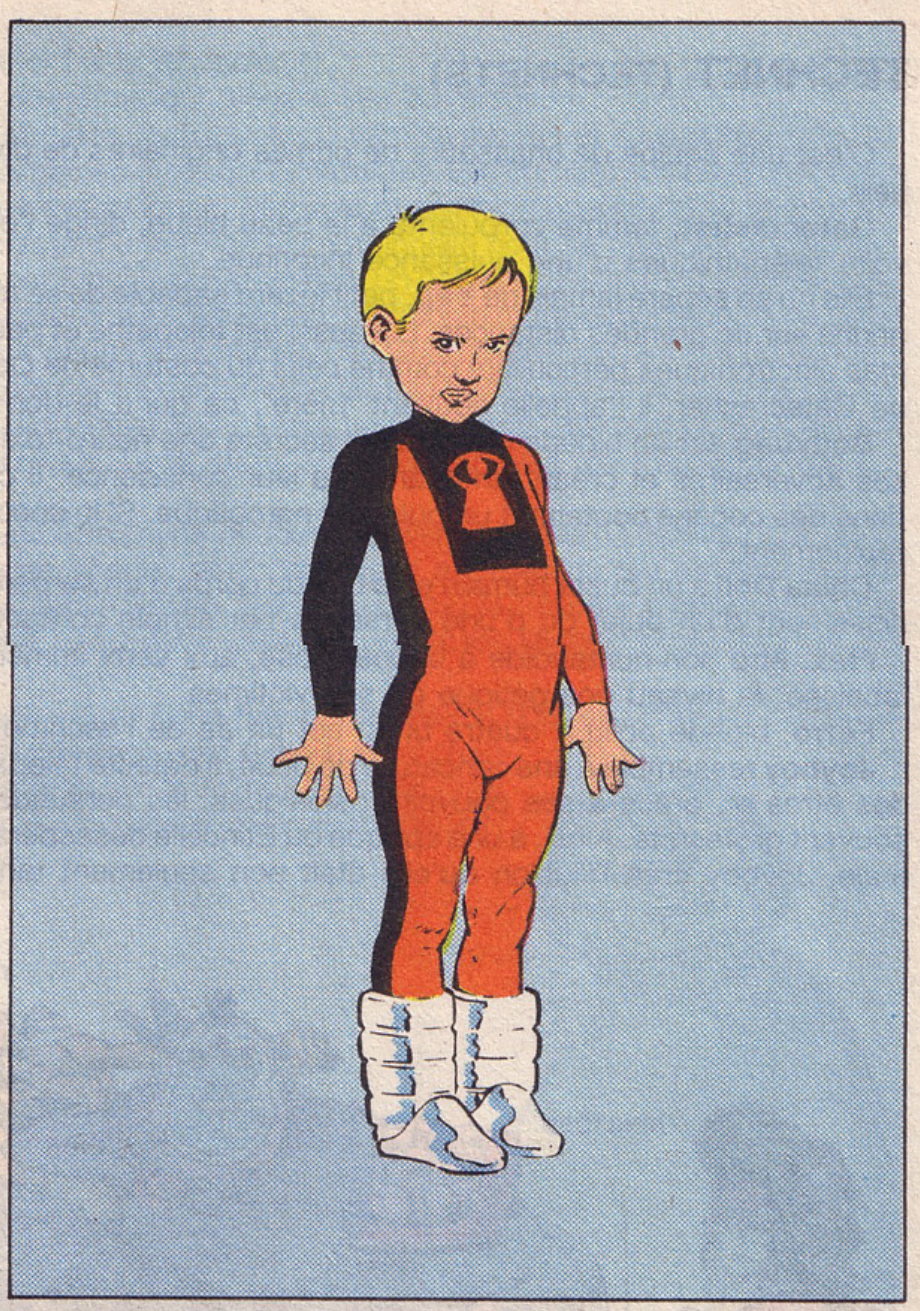
TASKMASTER

(LE MAITRE DE CORVEE)



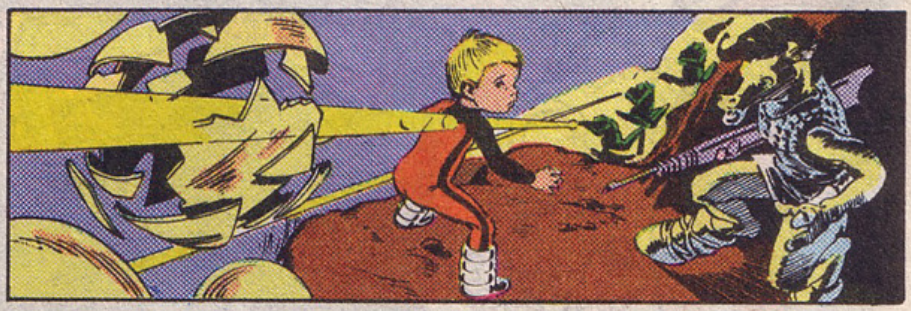
VERITABLE NOM : Inconnu
PROFESSION : Criminel professionnel, professeur
IDENTITE : Connue des autorités
STATUT LEGAL : Citoyen des Etats-Unis avec casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Bronx, New York
SITUATION DE FAMILLE : Inconnue
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : AVENGERS 195
ORIGINES : Celui qui devait devenir le Maître de Corvée montra des aptitudes particulières dès son plus jeune âge. Les psychiatres qualifièrent ses dons de "réflexes photographiques" : il pouvait reproduire des figures très complexes simplement en les ayant vues à la télévision. Il se servit de ses talents notamment lorsqu'il entra dans l'équipe de football de son lycée.
Devenu adulte, il fut un temps tenté par la carrière de justicier, mais opta finalement pour celle de criminel, beaucoup plus lucrative.
Il se mit à étudier les techniques des criminels d'après des archives vidéo et des enregistrements télévisés. Puis il se lança dans divers larcins sans grande envergure, mais il montra quelques lacunes dans l'anticipation du danger. Il décida alors de créer un centre de formation pour criminels. Son but : fournir d'excellents "professionnels" aux différentes organisations criminelles à travers le monde. Il se dessina un costume, prit le nom de Maître de Corvée, et installa son école près de Southampton, dans l'état de Long Island.
Mais les Vengeurs démasquèrent l'institution criminelle qui se cachait derrière une société écran et arrêtèrent tout le personnel, sauf le Maître de Corvée, qui réussit à s'échapper.
Il installa une nouvelle école dans un entrepôt désaffecté de Manhattan, mais l'Araignée et l'Homme Fourmi retrouvèrent sa trace et firent échouer une tentative de vol de matériel nucléaire dans un laboratoire chimique.
A nouveau en fuite, le Maître de Corvée se servit d'une petite société, la Carson Carnival of Traveling Wonders, pour recréer des centres de formation pour criminels. C'est dans cette société qu'Oeil de Faucon avait trouvé son premier emploi d'archer. Une fois encore, les plans du Maître de Corvée furent contrariés par Oeil de Faucon et l'Homme Fourmi.
Plus tard, on retrouve la trace du Maître de Corvée dans un cirque, sous un nouveau déguisement. Pendant quelques mois, son spectacle fut un succès, jusqu'au jour où il fut repéré par la Chose et un agent du gouvernement, qui l'arrêtèrent. Il semble pourtant que ce ne soit pas le Maître de Corvée lui-même, mais un imposteur.
Les activités actuelles du Maître de Corvée ne sont pas connues.
TAILLE : 1 88 m
POIDS : 100 kg
YEUX : Couleur non révélée
CHEVEUX : Couleur non révélée
DEGRE DE FORCE : Le Maître de Corvée possède la force normale d'un homme de son âge et de sa taille, qui prend régulièrement de l'exercice.
POUVOIRS : Aucun
AUTRES : Le Maître de Corvée possède des "réflexes photographiques", qui lui permettent, après une seule observation, de reproduire n'importe quel mouvement physique, même très complexe. Sa seule limite est son absence de super-pouvoirs.
C'est par ailleurs un excellent athlète, en très bonne condition physique.
Le Maître de Corvée a longuement étudié les vidéos montrant des super-héros, des athlètes, des acrobates et des soldats en mouvement. Il dispose donc d'une large gamme de techniques : arts martiaux, boxe, lutte, escrime, tir à l'arc, gymnastique. Il a également étudié les techniques de combat de l'Araignée, Captain America et Daredevil.
ARMES : Le Maître de Corvée a plusieurs armes à sa disposition : un bouclier comme celui de Captain America, une canne multi-usages comme celle de Daredevil, un arc équipé de divers types de flèches, comme Oeil de Faucon. Ces copies sont de moins bonne qualité que les originaux, mais l'adresse du Maître de Corvée compense ces relatives faiblesses. Il possède aussi un colt automatique calibre 45, comme le Punisher, et une épée calquée sur celle du Chevalier Noir.

TATTLETALE
(FRANKLIN RICHARDS)



VERITABLE NOM : Franklin Benjamin Richards
PROFESSION : Aventurier occasionnel
IDENTITE : La plupart des Terriens ignorent tout des super-pouvoirs de Franklin Richards et de ses exploits au sein de Puissance 4.
STATUT LEGAL : Citoyen des Etats-Unis d'Amérique, mineur et sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Franklin Benjamin
LIEU DE NAISSANCE : New York City
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Red Richards (père), Jane Storm Richards (mère), Jonathan Storm (oncle), Nathaniel Richards (grand-père), Franklin Storm (grand-père, décédé), Evelyn Richards, Mary Storm (grands-mères, décédées), Benjamin J. Grimm (parrain), Alicia Masters (marraine)
GROUPE D'APPARTENANCE : Puissance 4
BASE D'OPERATIONS : New York City
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR ANNUAL 6

ORIGINES : Franklin est le fils de Red et Jane Richards, alias Mr Fantastic et l'Invisible, tous deux membres des Fantastiques.
Leurs pouvoirs se manifestèrent suite à une exposition à des rayons cosmiques, ce qui allait avoir d'importantes conséquences sur les gènes de leur fils.
Peu avant l'accouchement, une forme d'énergie inconnue apparut dans le sang de Jane, qui menaçait la vie de l'enfant et de la mère. La Capsule de contrôle cosmique détenue par Annihilus était le seul moyen de maîtriser cette énergie et de sauver Jane et son bébé. Avec l'aide de la Torche et de la Chose, Red s'empara de la Capsule, et finalement, l'accouchement se passa bien. Ils donnèrent à l'enfant les prénoms de Franklin et Benjamin en l'honneur de son grand-père, Franklin Storm et de leur meilleur ami, Benjamin J. Grimm, alias la Chose. La magicienne Agatha Harkness fut la gouvernante du jeune Franklin.
Autre conséquence de l'irradiation de ses parents : Franklin est un mutant. Mais, contrairement aux pouvoirs de la plupart qui se manifestent à la puberté, ceux de Franklin apparurent très tôt. Ses pouvoirs psioniques se seraient ensuite développés progressivement jusqu'à atteindre leur puissance maximum à la maturité, si Annihilus n'avait accéléré le processus. Lors d'un affrontement avec les FF, Annihilus plaça Franklin dans une machine qui libéra tout son potentiel psionique. Craignant que son fils, trop jeune, ne puisse contrôler ce pouvoir énorme capable de dévaster la Terre, Red dut se résoudre à plonger Franklin dans le coma. Plus tard, lors d'une bataille contre Ultron-7, l'énergie émanant du robot affecta l'esprit de Franklin qui libéra des ondes psioniques et écrasa Ultron-7. L'enfant sortit alors du coma et ses pouvoirs redevinrent tels qu'ils étaient avant qu'Annihilus ne les amplifie. Bientôt, sa faculté de voir des événements futurs dans ses rêves se manifesta. C'est alors qu'à l'insu de ses parents, Franklin rejoignit Puissance 4, un groupe d'enfants aux pouvoirs surhumains.



TAILLE : 1 m **POIDS :** 18 kg **YEUX :** Bleus **CHEVEUX :** Blonds
DEGRE DE FORCE : Franklin possède la force normale d'un garçon de son âge et de sa taille pratiquant régulièrement un exercice modéré (surtout à travers le jeu).
POUVOIRS : Franklin a un potentiel psionique énorme capable, pense-t-on, de dévaster la planète entière. C'est un télépathe en puissance qui, lorsqu'il maîtrisera toutes ses facultés, aura un pouvoir télékinésique colossal, pourra modifier la structure moléculaire de la matière et produire des rafales d'énergie extrêmement puissantes. Franklin semble posséder le même potentiel que Rick Jones, et tous deux pourraient être les premiers représentants d'une race surhumaine aux énormes pouvoirs psioniques.
Franklin s'est imposé des barrières mentales l'empêchant d'user de tout son potentiel avant un certain âge. Cependant, sous sa forme astrale, sur laquelle les barrières mentales semblent sans effet, il peut faire usage de tout son potentiel psionique. En outre, sous sa forme physique, Franklin a d'ores et déjà la faculté de voir dans ses rêves des événements futurs (cela lui est même arrivé alors qu'il était éveillé), ses prévisions ne portant que sur quelques jours. Apparemment, au réveil, il se rappelle toujours ses rêves avec précision. Récemment, Franklin s'est découvert un nouveau pouvoir. Il peut se plonger dans un état de transe semblable au rêve, tout en restant parfaitement conscient et capable de parler. Il peut alors projeter un reflet de lui-même en un autre lieu et, à travers ce double fantomatique, percevoir ce qui se passe. On ignore jusqu'où Franklin peut projeter son reflet mais on sait qu'il l'a déjà projeté sur la planète des Snarks alors que lui-même se trouvait dans un vaisseau assez éloigné de celle-ci.

SHANG-CHI (TCHANG)

VERITABLE NOM: Tchang

PROFESSION: Ancien agent secret, aujourd'hui pêcheur

IDENTITE: Connue du public mais peu savent qu'il est le fils de Fu Manchu

STATUT LEGAL: Citoyen de la République populaire de Chine

AUTRES NOMS: Le Maître du Kung-Fu

LIEU DE NAISSANCE: Honan, République populaire de Chine

LIEU DE RETRAITE: Yang Yin, province de Kwang Tung, République populaire de Chine

PARENTS CONNUS: Fu Manchu (père, décédé), Fah Lo Suee (soeur)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien agent du MI-6, un service de renseignements britannique, ancien membre de Freelance Restorations

PREMIERE APPARITION: SPECIAL MARVEL EDITION 15

ORIGINES: Tchang est le fils de Fu Manchu, un cerveau de la pègre internationale très puissant. Il fut élévé et éduqué à Honan, en Chine, dans la retraite de Fu Manchu où il eut très peu de contacts avec ses parents. Entraîné par son père et ses instructeurs, Tchang devint à 19 ans un maître des arts martiaux et des disciplines spirituelles.

Il quitta alors sa retraite pour la première fois, chargé d'une mission par son père: assassiner le Dr Pétrie, un vieil ennemi de Fu Manchu. Tchang, convaincu que son père était un homme juste, ne se posa aucun problème de conscience. Il se rendit donc chez le Dr Pétrie, à Mayfair à Londres, et le tua. En fait, ce "Pétrie" n'était qu'un androïde fabriqué par Fu Manchu lui-même. Ce dernier avait enlevé le vrai Pétrie (qui fut sauvé peu après) et espérait, en le faisant passer pour mort, qu'on l'oublierait tout à fait. Immédiatement après ce "crime", Sir Denis Nayland Smith, le pire ennemi de Fu Manchu dans le passé, démasqua Tchang et essaya de le tuer. Mais Tchang, maîtrisant parfaitement l'art du kung-fu, réussit à s'en sortir. Il en profita pour avouer à Smith qu'il était le fils de Fu Manchu et Smith lui révéla la vérité sur son père. Tchang fut profondément choqué en découvrant les sévices infligés à Nayland par les sumos de Fu Manchu. Il rendit visite à sa mère qui leva le voile sur la funeste nature de Fu Manchu et sur la mission qu'il avait confiée à son fils. Puis il alla trouver son père et lui jura une haine mortelle.

Pendant plusieurs années, Tchang s'employa à essayer de renverser l'empire criminel de Fu Manchu et à combattre tout ce qui menaçait la société occidentale.

Tchang fut, en partie, responsable de la soi-disant mort de son père, dans sa retraite de Honan. L'élixir de vie qui avait permis à Fu Manchu de rester jeune plus longtemps ne lui suffisant plus, il voulut stimuler sa vitalité en absorbant le sang puisé dans les veines de son propre fils. Mais Tchang renversa le tube et c'est alors que la maison fut soufflée par une explosion provoquée par les agents de Smith. Tchang en réchappa, Fu Manchu fut supposé mort. Au début, Tchang se sentit coupable. Puis, après quelques semaines de méditation, il conclut qu'il s'était racheté de son "parricide". Il renia ce qu'il appelait le "jeu de mensonge et de la mort" auquel il avait participé, et se retira dans le village de Yang Yin, dans la province chinoise de Kwang Tung, où il consacre aujourd'hui le plus clair de son temps à pêcher.

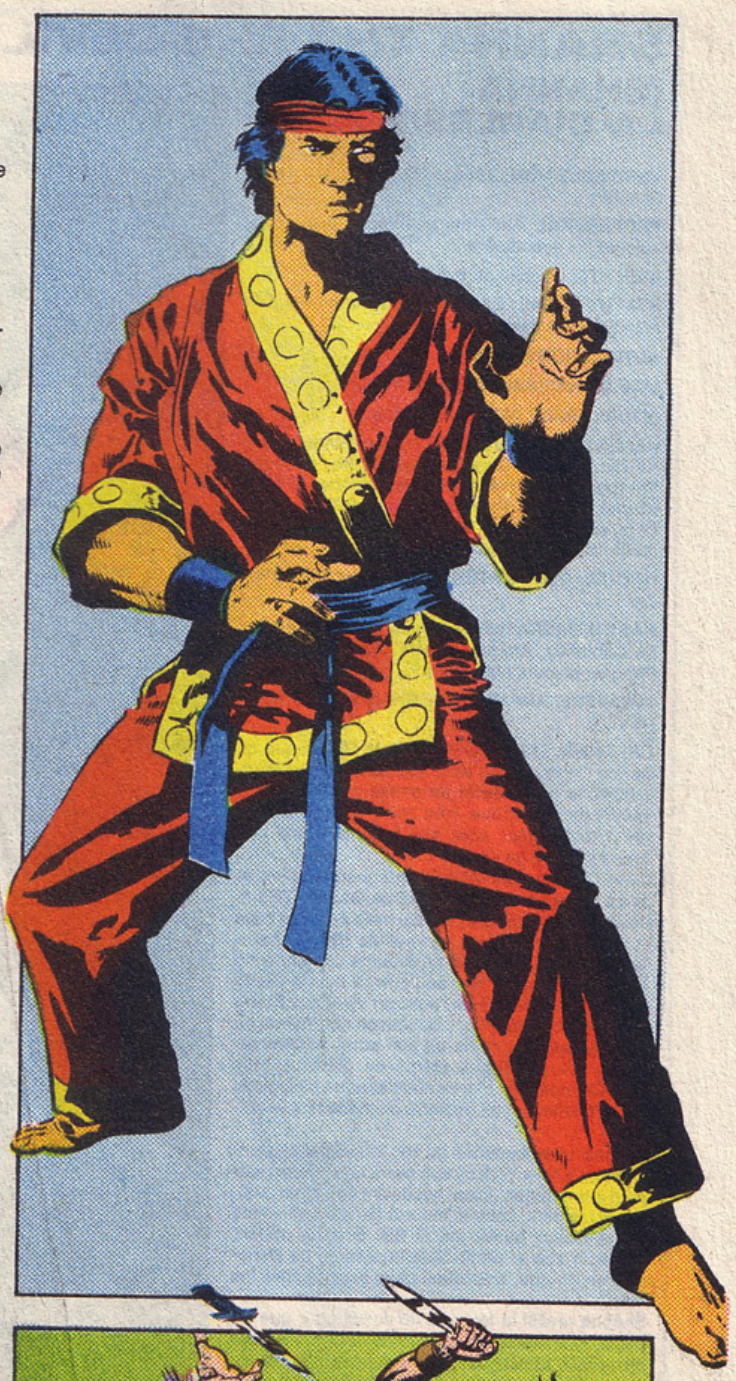
TAILLE: 1,55 m **YEUX:** Marron

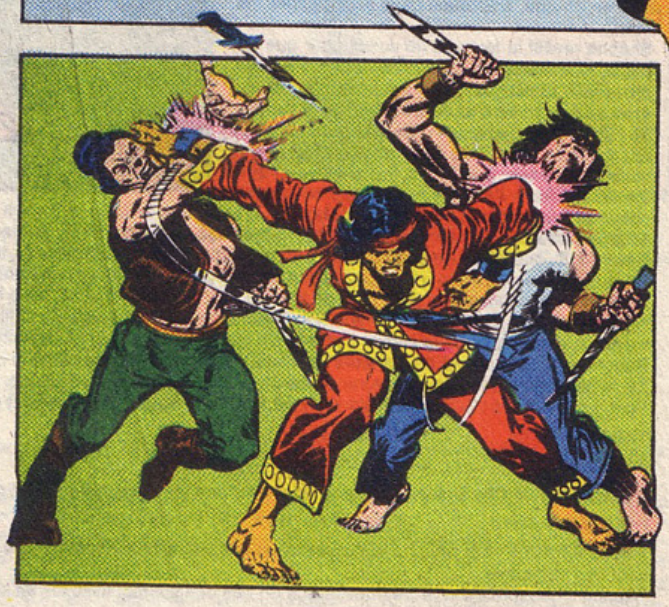
POIDS: 79 kg **CHEVEUX:** Noirs

DEGRE DE FORCE: Tchang a la force normale d'un homme de son âge et de sa taille qui fait beaucoup d'exercice physique.

POUVOIRS: Aucun

AUTRES FACULTES: Tchang est réputé pour être le plus grand maître de kung-fu au monde. Il excelle aussi dans certaines disciplines mentales et physiques. S'il n'a pas de pouvoirs particuliers, il a pourtant vaincu des ennemis surhumains et d'autres équipés d'armes très sophistiquées.





TECHNET (TECHNETS)

C'est une équipe de chasseurs de primes originaires de divers mondes extradimensionnels.

Gatecrasher, femme corpulente à la peau bleue, dirige l'équipe. Elle possède des pouvoirs télépathiques d'une puissance inconnue.

Elle ne se sépare jamais de **Yap**, petit lézard capable de se téléporter ainsi que ses compagnons sur de grandes distances. Lui aussi est télépathe et peut en outre détecter des schémas électroniques particuliers comme celui du costume de Captain Britain. Très dépendant de Gatecrasher, il l'appelle souvent "mère", ce qui a le don d'exaspérer cette dernière.

Bodybag est un bipède reptilien qui sécrète une neuro-toxine paralysant instantanément ses adversaires et créant un "blanc" de leur conscience. Il conserve ensuite ses victimes dans des cocons contenant un puissant narcotique. Si le cocon s'ouvre, la victime récupère rapidement.

China Doll a un buste humain et le bas du corps d'un serpent. Elle peut provoquer le rétrécissement d'un objet ou d'une personne par simple contact.

Flex, être non-humanoïde à la peau rose, aux yeux immenses et pourvu de tentacules "abaisse" le niveau énergétique de ses victimes.

Ferro, bipède poilu à quatre bras, est un as de l'escrime.

Joyboy ressemble à une caricature de bébé. Il détecte télépathiquement les désirs secrets des êtres et, grâce à ses pouvoirs psioniques, les persuade de leur réalité. L'illusion est souvent grotesque. Ainsi, à une époque où Etincelle désespérait de retrouver sa densité normale, Joyboy créa l'illusion qu'elle était non seulement tangible mais énorme. S'il perd conscience, les choses reviennent à la normale.

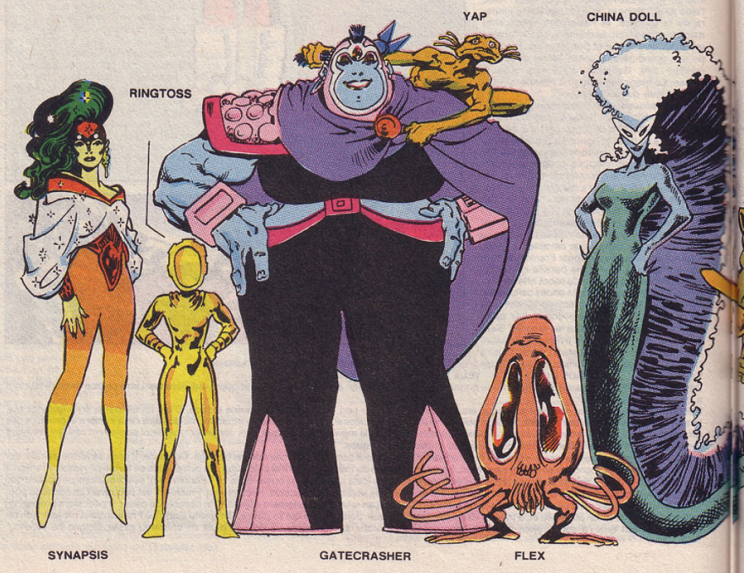
Ringtoss émet des rayons d'énergie qui piègent ses adversaires.

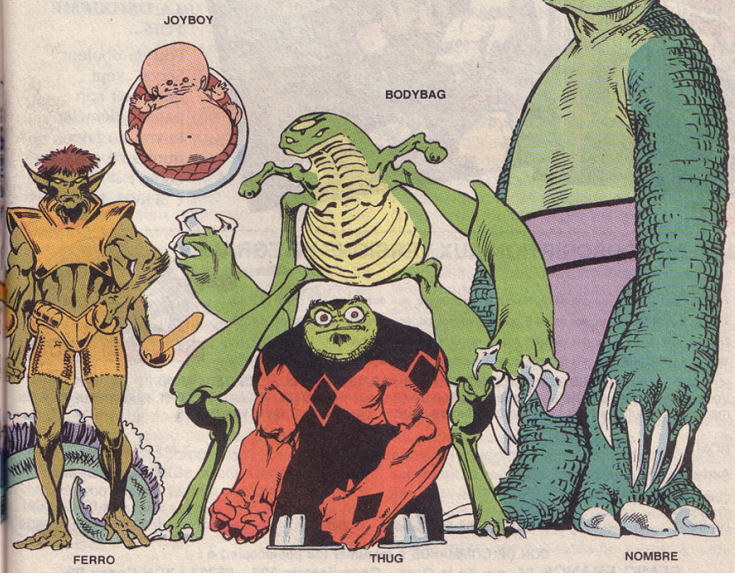
Synapsis est une extraterrestre à la peau jaune qui semble muette et se sustente des excès d'énergie émotionnelle émis par les êtres qui l'entourent. Elle combat ses adversaires en neutralisant toutes leurs liaisons synaptiques. Elle vole et semble capable de se téléporter.

Thug, trapu bipède vert, est doté d'une force exceptionnelle pour sa taille. A l'origine, les Technets avaient été engagés par Opul Lun Sat-yr-nyn, un des doubles extra dimensionnels d'Opal Luna Saturnyne, pour capturer Kaptain Briton, un double extra-dimensionnel de Captain Britain. Kaptain Briton ayant gagné la dimension de Brian Braddock, il y eut un combat dont le premier profita pour échanger de costumes. Captain Britain fut donc capturé par erreur par les Technets et livré à Sat-yr-nyn. Avec l'aide des Technets, auxquels il avait fait entendre raison, il parvint à rejoindre la Terre où sa soeur Betsy avait tué Kaptain Briton qui avait tenté d'abuser d'elle.

Puis ce fut le tour d'Opal Luna Saturnyne de louer les services des Technets pour qu'ils capturent Rachel Summers, alias Phénix, dont Saturnyne affirmait qu'elle représentait un danger pour l'univers. Rachel, Captain Britain, Meggan, Diablo et Etincelle s'opposèrent aux Technets qui battirent en retraite. C'est cette aventure contre les Technets qui conduisit à la création d'Excalibur.

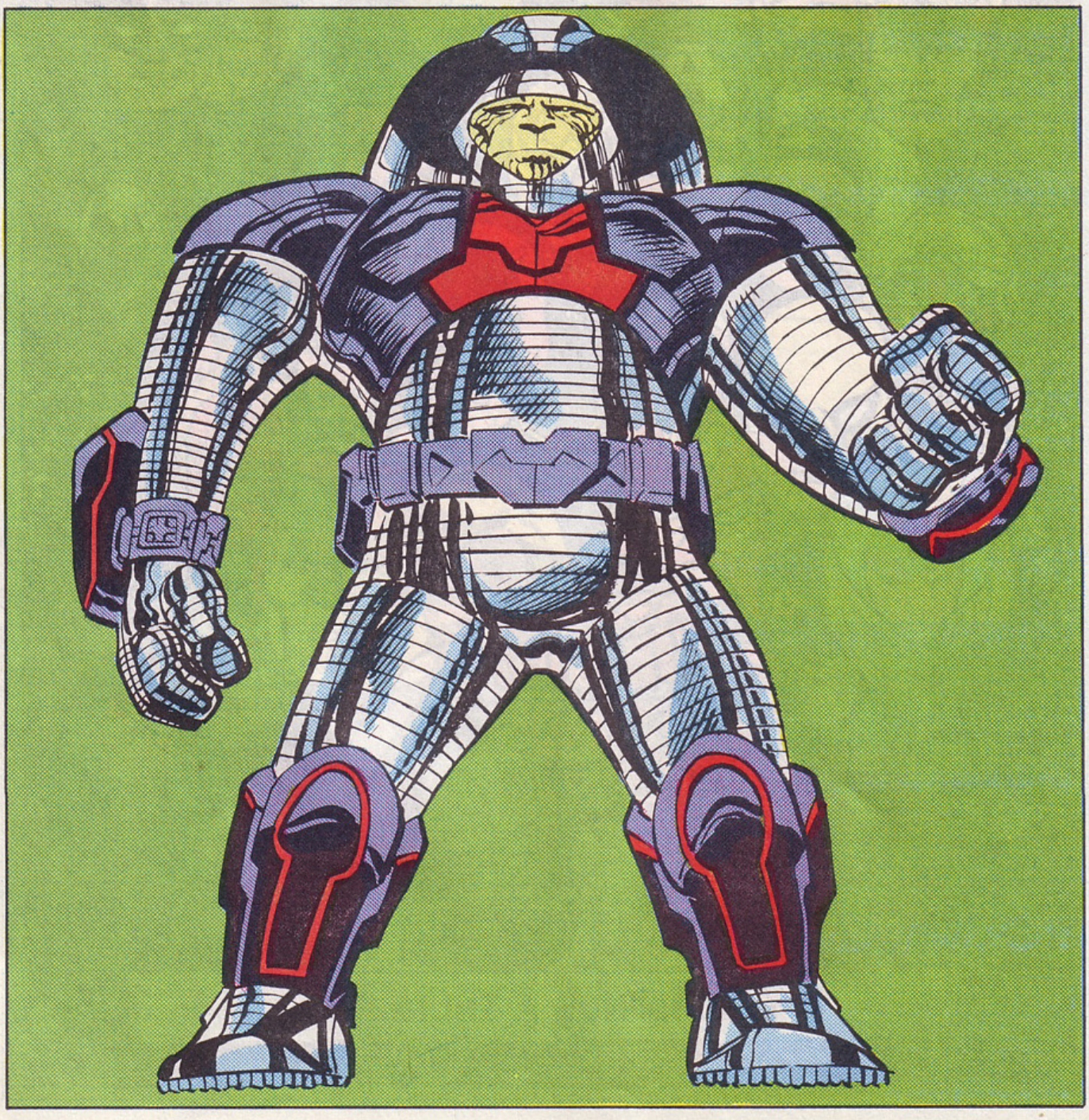
Depuis, la Majestrix Universelle, Opal Luna Saturnyne, les a à nouveau chargés de capturer Phénix. Mais au cours de leur mission, elle semble avoir changé d'avis et les a condamnés à l'exil sur la Terre d'Excalibur qui décida de les prendre sous son aile au phare de Brian Braddock afin de les empêcher de nuire.





TERMINUS

VERITABLE NOM : Terminus
PROFESSION : Destructeur de planètes
IDENTITE : La plupart des Terriens ignorent l'existence de Terminus.
STATUT LEGAL : Inapplicable
AUTRES NOMS : Termini, Terminex, Terminator, Terminoïde, Ulterminus
LIEU DE NAISSANCE : Une planète inconnue
SITUATION DE FAMILLE : Inapplicable
PARENTS CONNUS : Inapplicable
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 269
ORIGINES : Composé de métal organique, l'extraterrestre Terminus est issu de molécules-termini créées génétiquement. A travers les âges, il a subi plusieurs transformations. Armé d'une lance qui projette des rayons d'énergie dévastateurs, Terminus est un destructeur de planètes : il les rend inhabitables, vole leur technologie et réduit les scientifiques en esclavage. Un jour, un de ces savants, conscient que la Terre développerait au XXe siècle une race d'êtres surhumains qui, espérait-il, anéantiraient Terminus, persuada l'extraterrestre d'attaquer la planète. Malgré l'intervention des Fantastiques, de Miss Hulk et des Vengeurs, Terminus réussit à bouleverser le climat du Pangée et de la Terre Sauvage, jungles tropicales au coeur de l'Antarctique, désormais envahies par un froid glacial. Terminus est aujourd'hui supposé mort : obligé d'utiliser son corps comme source d'énergie, il aurait implosé, créant un trou noir dans lequel il aurait disparu.
TAILLE : 2m - 4,5m sous sa 1ère forme métallique - 9m sous sa 5e forme métallique - en constante progression
POIDS : Non révélé
YEUX : Pas de pupilles ni d'iris apparents
CHEVEUX : Sans
DEGRE DE FORCE : Le degré de force naturelle de Terminus est inconnu. Son armure possède une force égale à la classe 100 et il peut, grâce à elle, soulever (ou presser) 100 tonnes.
ARMES : Terminus vit sous un corps de robot de 9m de haut et 30cm d'épaisseur. Cette armure supporte les rudes conditions de l'espace cosmique et résiste à l'énorme énergie atomique que libère sa lance. Elle résiste aussi aux conditions existant au centre de la Terre, aux chocs violents et à tout être dont le degré de force ne dépasse pas la classe 100. Terminus peut ainsi se déplacer dans l'espace sans souffrir de la vitesse, de l'intense chaleur qui se dégage lorsqu'il pénètre l'atmosphère des planètes, ou des chocs violents des atterrissages forcés. Terminus contrôle de l'intérieur ce corps métallique à la force surhumaine qui contient des systèmes de survie et de nombreux détecteurs. La lance de Terminus, de plus de 7m de long, projette des rafales d'énergie atomique capables de fendre la surface d'une planète. Cette énergie provoque une explosion et une chaleur intense. Terminus peut déclencher un "orage atomique" inoffensif pour lui. Sa lance lui permet aussi de drainer l'énergie de sources extérieures. S'il en est éloigné, même à plusieurs centaines de kilomètres, il peut la faire revenir très vite vers lui.



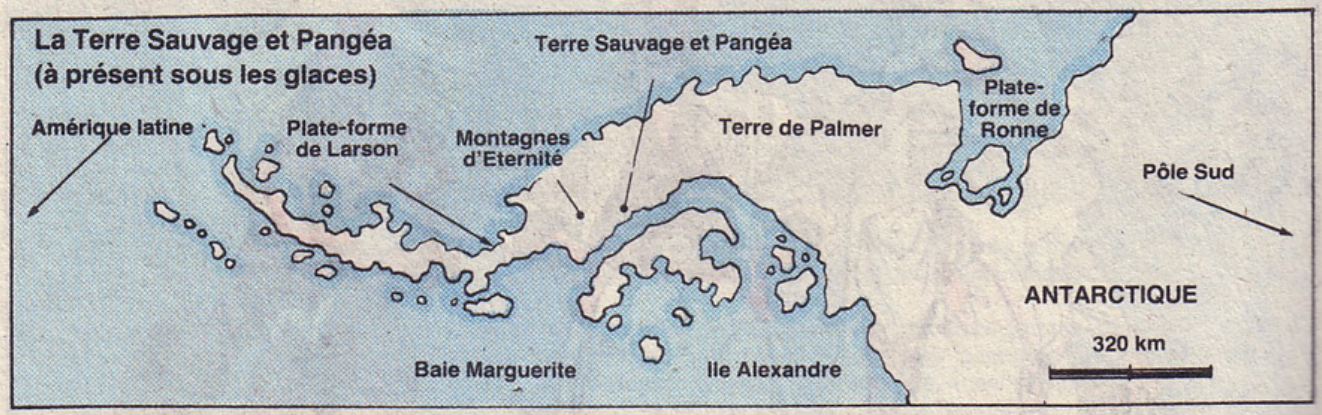
SAVAGE LAND MUTATES
(LES MUTANTS DE LA TERRE SAUVAGE)

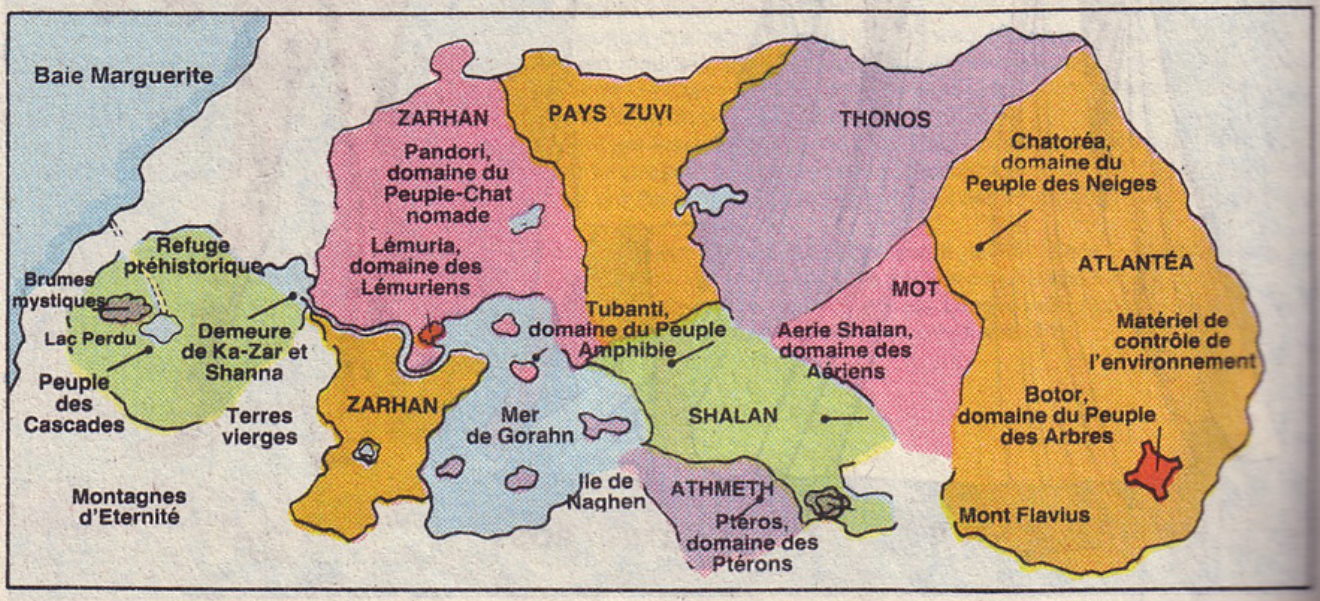
Les Mutants de la Terre Sauvage sont issus du Peuple des Marais de la Terre Sauvage, une jungle tropicale au sein de l'Antarctique. A l'exception de Vertigo, ils ont reçu leurs pouvoirs surhumains de Magnéto, qui avait séjourné un temps dans ce territoire, par une transformation artificielle. (A la différence des autres mutants, qui possèdent leurs pouvoirs dès la naissance, ceux de la Terre Sauvage les ont acquis à un certain moment de leur vie).

Après avoir lancé les Mutants contre les X-Men et Ka-Zar, Magnéto fut vaincu par Strange Girl et les Mutants perdirent leurs pouvoirs de façon inexpliquée. Ils les retrouvèrent par la suite. Les Mutants, nommés également les Beast Brood, enlevèrent trois scientifiques pour les forcer à transformer d'autres habitants de la Terre Sauvage en êtres surhumains. Les Vengeurs et la déesse asgardienne Sif les libérèrent et vainquirent les Mutants avant de les remettre aux autorités du Chili, la nation la plus proche de la Terre Sauvage. Un des Mutants, Piper, qui n'avait pas pris part à la bataille contre les Vengeurs, aida Magnéto à combattre les héros aux Etats-Unis. Mais Vision les vainquit tous deux. Une autre mutante, Lorelei, se joignit à la Confrérie des Mauvais Mutants de Magnéto. Elle n'est pas retournée sur la Terre Sauvage depuis, et ses activités sont inconnues.

Mis à part Equilibrius — dont on a perdu la trace — Lorelei et Piper, les Mutants regagnèrent la Terre Sauvage. Brainchild, ainsi nommé parce qu'il avait à l'origine une intelligence surhumaine et des réactions d'enfant, parvint à une maturité émotionnelle qui lui permit de prendre la tête des Mutants. Afin de remplacer Equilibrius, il utilisa un transformateur génétique sur une habitante de la Terre Sauvage et en fit Vertigo, une Mutante au pouvoir semblable à celui d'Equilibrius. Brainchild et les Mutants s'allièrent alors à la grande prêtresse Zaladane pour contrôler la Terre Sauvage. Ils furent vaincus par les X-Men et par Ka-Zar qui, grâce à un appareil de Brainchild, les rendit à leur état originel.

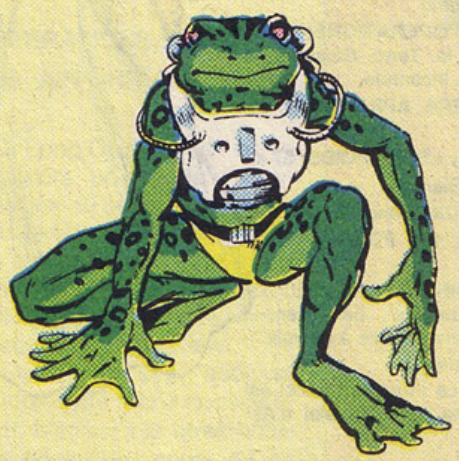
Malgré tout, la transformation qu'ils ont subie rend parfois aux Mutants leurs pouvoirs et leurs formes particulières, de manière temporaire. Après la récente destruction — apparemment totale — de la Terre Sauvage, Vertigo a fait sa réapparition comme membre des Maraudeurs, l'équipe d'assassins au service du mystérieux Mr Sinistre.





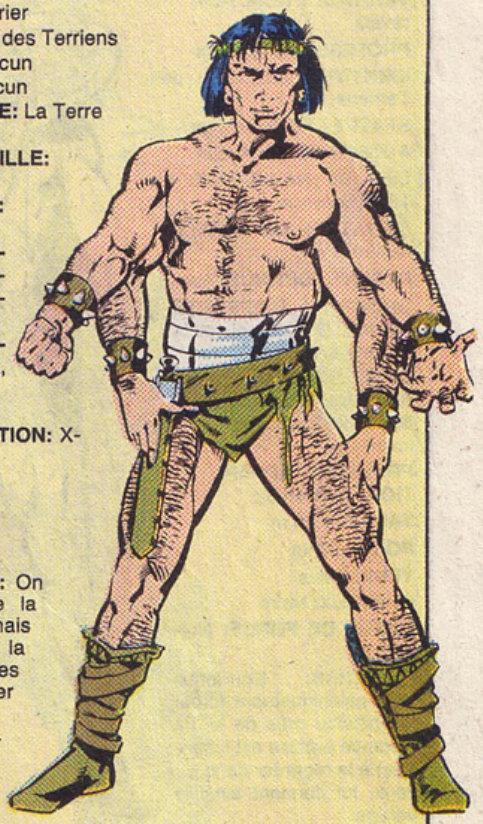
AMPHIBIUS

VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Guerrier
IDENTITE: Inconnue des Terriens
STATUT LEGAL: Aucun
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: La Terre Sauvage
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Mutants de la Terre Sauvage
BASE D'OPERATIONS: Auparavant, la Terre Sauvage; à présent, inconnue
PREMIERE APPARITION: X-Men 62
TAILLE: 1,83 m **POIDS:** 66 kg
YEUX: Noirs **CHEVEUX:** Sans
SIGNES PARTICULIERS: Amphibius a été muté en grenouille de taille humaine.
DEGRE DE FORCE: Amphibius possède une force surhumaine dans les jambes et peut faire des bonds colossaux.
POUVOIRS: Amphibius peut sauter à des hauteurs et sur des distances exceptionnelles.



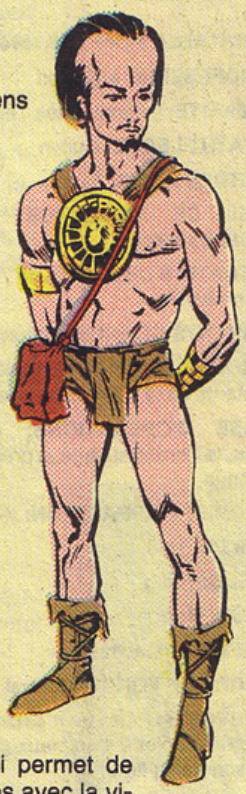
BARBARUS

VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Guerrier
IDENTITE: Inconnue des Terriens
STATUT LEGAL: Aucun
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: La Terre Sauvage
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Mutants de la Terre Sauvage
BASE D'OPERATIONS: Auparavant, la Terre Sauvage; à présent, inconnue
PREMIERE APPARITION: X-Men 62
TAILLE: 1,88 m
POIDS: 106 kg
YEUX: Marron
CHEVEUX: Bruns
DEGRE DE FORCE: On ignore l'étendue de la force de Barbarus, mais il a réussi à retenir la déesse Sif dans ses bras. Il peut presser au moins 30 tonnes.
POUVOIRS: Barbarus a quatre bras et une force surhumaine.



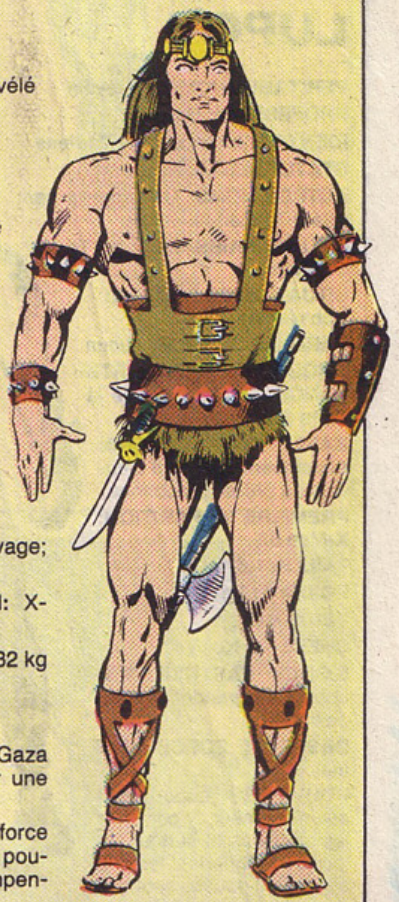
BRAINCHILD

VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Stratège
IDENTITE: Inconnue des Terriens
STATUT LEGAL: Aucun
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: La Terre Sauvage
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Mutants de la Terre Sauvage
BASE D'OPERATIONS: Auparavant, la Terre Sauvage; à présent, inconnue
PREMIERE APPARITION: X-Men 62
TAILLE: 1,62 m **POIDS:** 57 kg
YEUX: Marron
CHEVEUX: Bruns
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Brainchild a une intelligence surhumaine qui lui permet de faire des calculs mathématiques avec la vitesse et la précision d'un ordinateur de pointe.

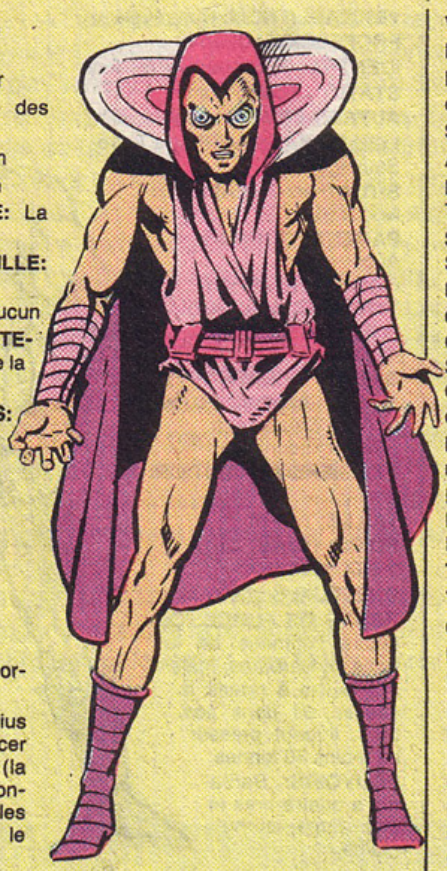


GAZA

VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Guerrier
IDENTITE: Inconnue des Terriens
STATUT LEGAL: Aucun
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: La Terre Sauvage
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Mutants de la Terre Sauvage
BASE D'OPERATIONS: Auparavant, la Terre Sauvage; à présent, inconnue
PREMIERE APPARITION: X-MEN 62
TAILLE: 2,06 m **POIDS:** 132 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Blonds
DEGRE DE FORCE: Gaza peut soulever ou presser une tonne.
POUVOIRS: Outre sa force surhumaine, Gaza a des pouvoirs psioniques qui compensent sa cécité.

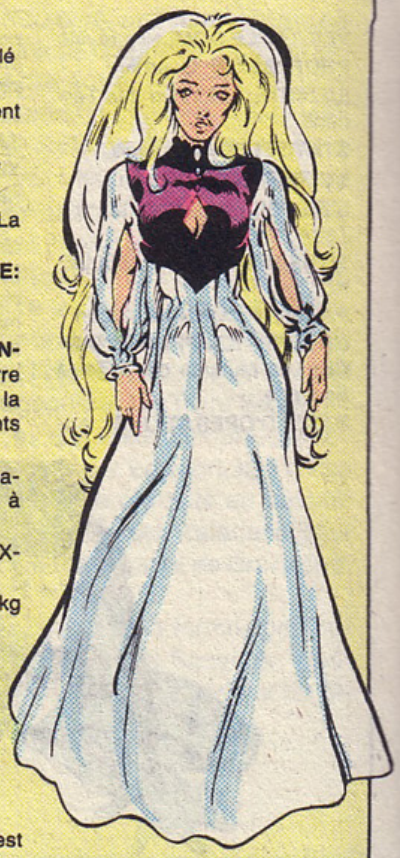


EQUILIBRIUS



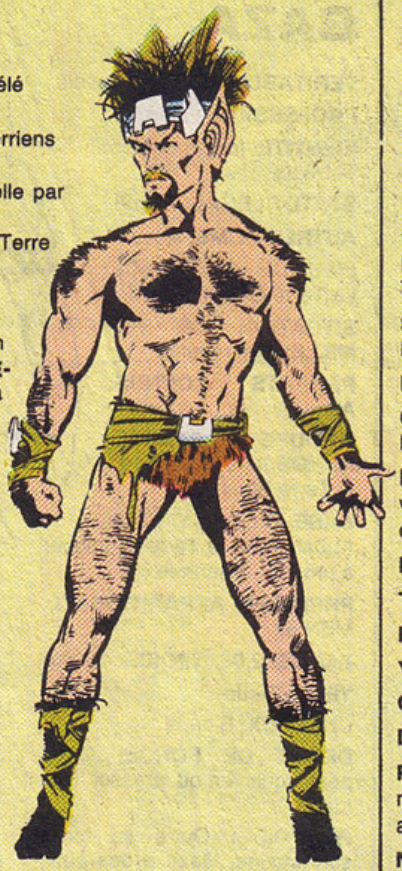
VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Guerrier
IDENTITE: Inconnue des Terriens
STATUT LEGAL: Aucun
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: La Terre Sauvage
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Mutants de la Terre Sauvage
BASE D'OPERATIONS: Auparavant, la Terre Sauvage; à présent, inconnue
PREMIERE APPARITION: X—Men 62
TAILLE: 1,80 m
POIDS: 79 kg
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Noirs
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Equilibrius peut psioniquement forcer un individu près de lui (la distance précise est inconnue) à le regarder dans les yeux, lui donnant ainsi le vertige.

LORELEI



VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Mercenaire
IDENTITE: Publiquement connue
STATUT LEGAL: Non révélé
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: La Terre Sauvage
SITUATION DE FAMILLE: Sans doute célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Mutants de la Terre Sauvage; ancien membre de la Confrérie des Mauvais Mutants de Magnéto
BASE D'OPERATIONS: Auparavant, la Terre Sauvage; à présent, inconnue
PREMIERE APPARITION: X-Men 63
TAILLE: 1,67 m **POIDS:** 57 kg
YEUX: Blancs
CHEVEUX: Blond clair
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Lorelei peut psioniquement paralyser les hommes grâce à sa voix chantante.
NOTE: La mutante Lorelei est différente de la Lorelei d'Asgard.

LUPO



VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Guerrier
IDENTITE: Inconnue des Terriens
STATUT LEGAL: Aucun
AUTRES NOMS: On l'appelle par erreur Timbérius.
LIEU DE NAISSANCE: La Terre Sauvage
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Mutants de la Terre Sauvage
BASE D'OPERATIONS: Auparavant, la Terre Sauvage; à présent, inconnue
PREMIERE APPARITION: X-Men 62
TAILLE: 1,67 m
POIDS: 61 kg
YEUX: Marron
CHEVEUX: Noirs
SIGNES PARTICULIERS: Lupo a de grandes oreilles pointues.
DEGRE DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Lupo peut psioniquement contrôler les animaux, et surtout les loups. On ignore si les cris aigus qu'il pousse sont nécessaires à ce contrôle.

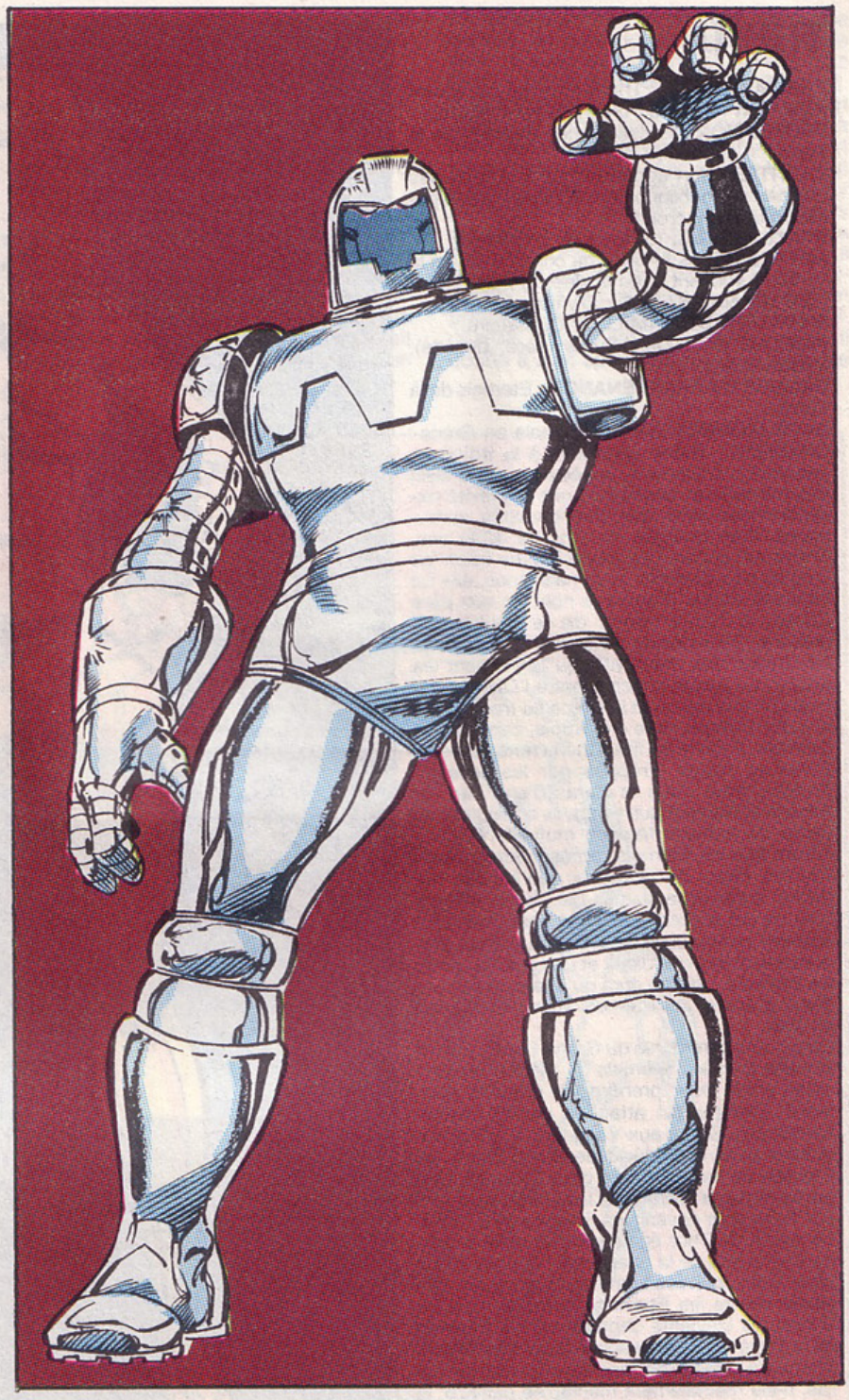
PIPER

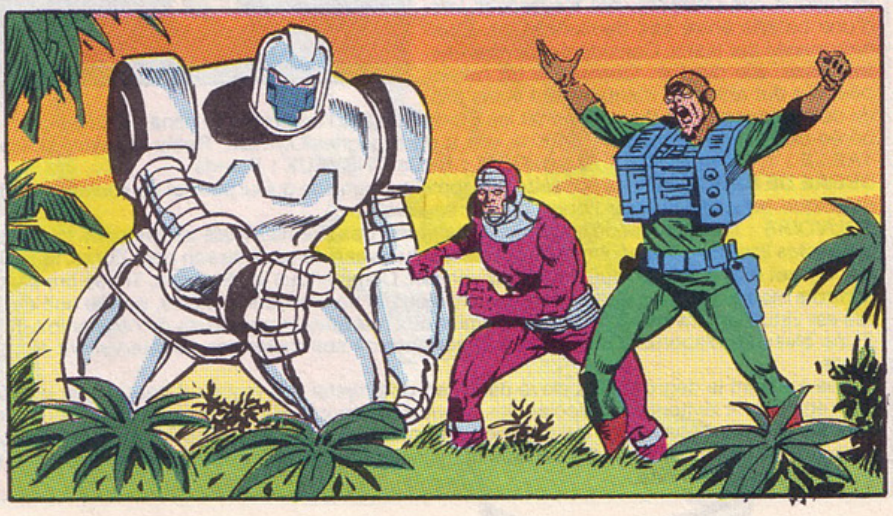


VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Musicien
IDENTITE: Inconnue des Terriens
STATUT LEGAL: Aucun
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: La Terre Sauvage
SITUATION DE FAMILLE: Non révélée
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Mutants de la Terre Sauvage
BASE D'OPERATIONS: Auparavant, la Terre Sauvage; à présent, inconnue
PREMIERE APPARITION: X-Men 62
TAILLE: 1,85
POIDS: 75 kg
YEUX: Marron
CHEVEUX: Cachés
DEGRÉ DE FORCE: Normal
POUVOIRS: Piper peut psioniquement contrôler les animaux grâce au son de sa flûte.
NOTE: Piper est différent du Morlock du même nom (le Fifre) et au même pouvoir.

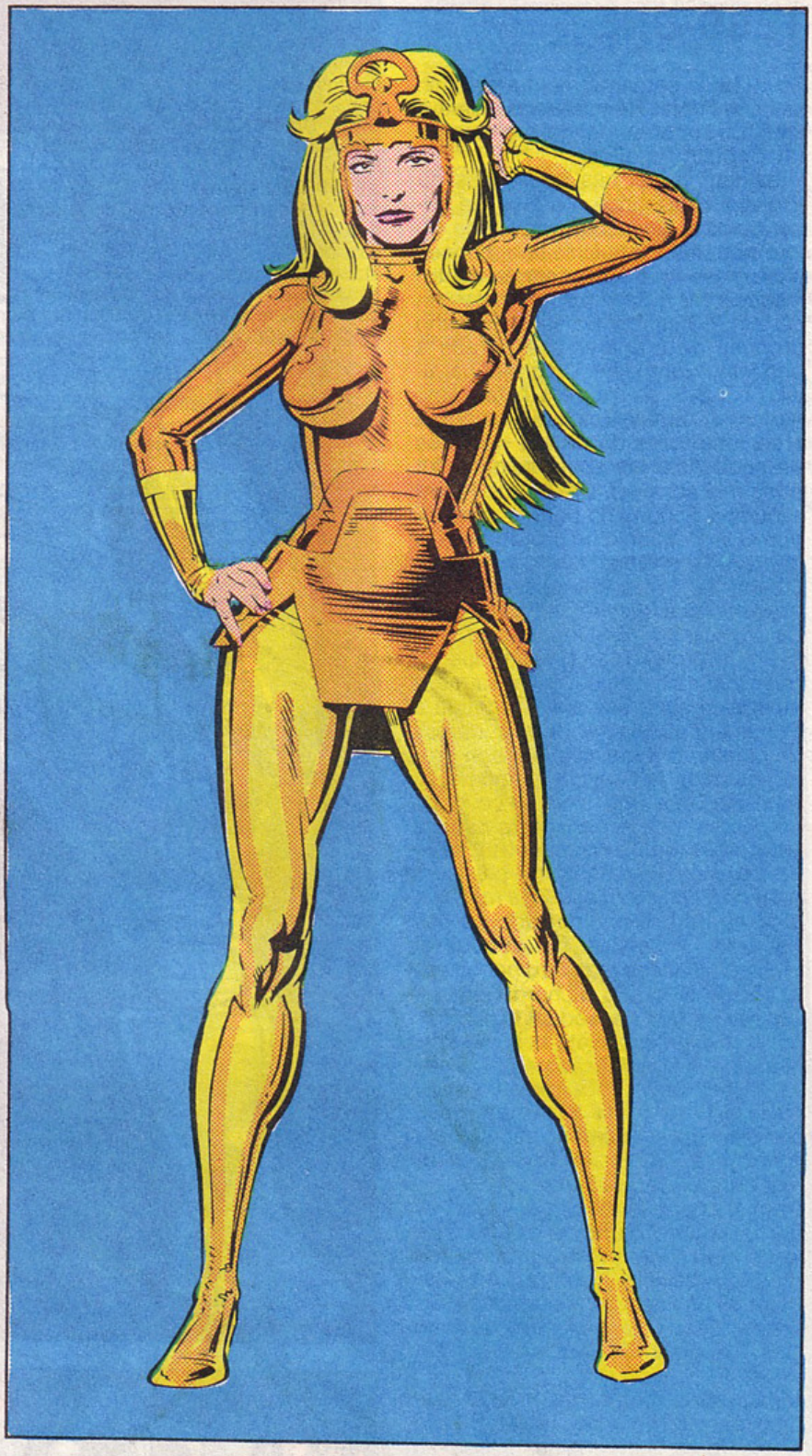
TESS-ONE

En 1939, le gouvernement américain lança le Projet Renaissance visant à créer un super-soldat dont le résultat fut Captain America.
Craignant qu'en cas de succès du Projet Renaissance, l'armée de super-soldats ainsi créés devienne un jour pour les Etats-Unis une menace plus grave que les ennemis contre lesquels elle était supposée lutter, un certain Professeur Daniel Schumann proposa de préparer une parade à une telle éventualité. Un projet parallèle (T.E.S.S. de l'anglais Total Elimination of Super-Soldiers), visant à créer une force de robots capables de neutraliser les super-soldats, fut donc mis sur pied. Des fonds furent alloués à Schumann pour la conception et la création d'un prototype qu'il baptisa Tess-One.
Quand le Projet Renaissance fut abandonné à la suite de l'assassinat du Professeur Erskine, qui le dirigeait, le projet Tess n'avait plus de raison d'être et le gouvernement américain supprima son allocation à Schumann. Mais ce dernier décida de continuer à travailler sur son projet, quitte à le financer lui-même, et subtilisa Tess-One, alors en cours de construction. Il le transporta dans le laboratoire qu'il avait construit sous sa maison. Schumann mit plusieurs années à achever Tess-One mais décida au bout du compte de ne pas l'activer. Tess-One fut découvert plusieurs années plus tard par un ex-agent du SHIELD, Richard Rennselear, un mutant possédant le pouvoir de contrôler les systèmes électroniques. Rennselear voulut utiliser Tess-One pour détruire les armes nucléaires de toute la planète mais ses plans furent déjoués par Captain America et Serval et Tess-One fut mis hors d'état de nuire.
Dernièrement, le robot a été réactivé par le Super-Adaptoïde et a intégré le groupe Heavy Metal, constitué d'êtres artificiels. Lors de l'affrontement de ces derniers contre les Vengeurs, Tess-One a disparu au fond de l'Atlantique. On ignore ce qu'il est devenu.
Mesurant 6 mètres de haut, Tess-One pesait 15 tonnes et était doté d'une force surhumaine. Il pouvait soulever (ou presser) 25 tonnes. Tess-One possédait divers mécanismes défensifs mais aussi offensifs. Construit en adamantium, il était quasiment indestructible ; cependant ses articulations étaient son point faible, n'ayant pas été construites en adamantium pour plus de mobilité. Il était équipé de projecteurs de rayons de force et pouvait voler mais on ignore toujours en quoi consistaient les autres armes de Tess-One.
PREMIERE APPARITION : CAPTAIN AMERICA ANNUAL 8





THENA

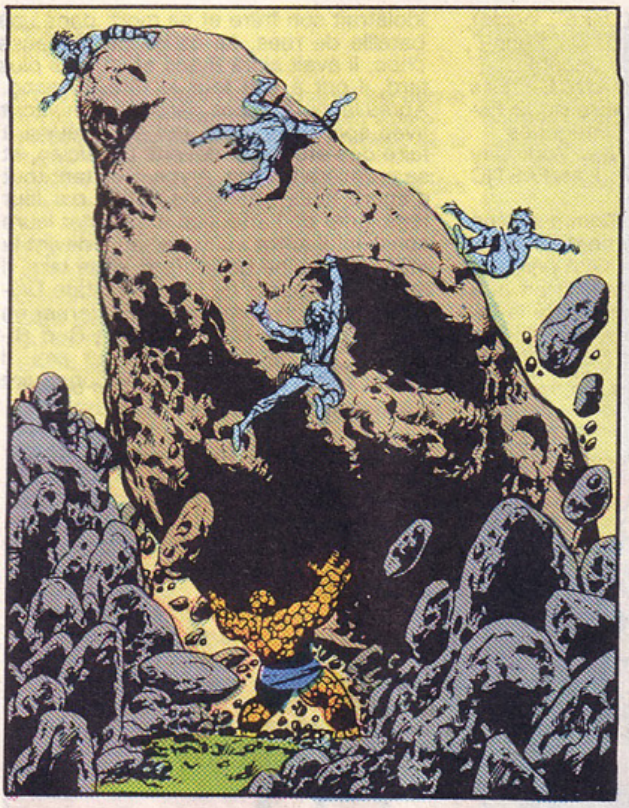


VERITABLE NOM : Théna (changé par décret royal, son nom était originellement Azura).
PROFESSION : Ex-leader des Eternels de la Terre
IDENTITE : Son appartenance à la race des Eternels est publiquement connue mais le public refuse d'y croire.
STATUT LEGAL : Citoyenne d'Olympia
AUTRES NOMS : Aucun de connu mais on la confond souvent avec la déesse Athéna.
LIEU DE NAISSANCE : Olympia en Grèce
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
FAMILLE CONNUE : Zuras (père, décédé), Cybèle (mère)
GROUPE D'APPARTENANCE : Eternels de la Terre
BASE D'OPERATIONS : Olympia en Grèce
ORIGINES : Théna appartient à la troisième génération d'Eternels, espèce issue de celle des humains et possédant une longévité exceptionnelle ainsi que des pouvoirs surhumains. Bien qu'âgée de plus de 4000 ans, Théna est encore une jeune femme selon les critères des Eternels. A sa naissance, elle fut baptisée Azura, d'après le nom de son père Zuras. A l'émergence de la civilisation grecque, Zeus décida d'informer les Grecs de l'existence des dieux afin qu'ils pussent les adorer. Le nexus principal entre l'Olympe, dimension des dieux, et la Grèce se trouvait sur le mont Olympe, près d'Olympia, capitale des Eternels. Zeus et sa fille Athéna rencontrèrent Zuras et Azura. Frappés par les ressemblances entre Zeus et Zuras d'une part, et Athéna et Azura d'autre part, ils conclurent un pacte de non-interférence mutuelle et décidèrent que les Eternels représenteraient parfois les dieux de l'Olympe auprès des humains. Zuras rebaptisa sa fille Théna en symbole de cet accord. Au fil des ans, Théna fut souvent confondue avec Athéna, ce qui provoqua la colère des dieux et une guerre contre les Eternels... qui ne dura qu'une journée. Les dieux grecs et les Eternels vivent désormais en paix.
Lors d'une cérémonie du Grand Esprit, durant laquelle tous les Eternels se fondent en une seule entité pour prendre les grandes décisions, Olympia fut attaquée par le Déviant Maelstrom. Grâce aux Vengeurs, il fut vaincu et ainsi qu'en avait décidé le Grand Esprit, les Eternels se scindèrent en deux groupes. Une partie regagna l'espace et les autres restèrent sur Terre pour devenir les Eternels de la Terre. Le destin de Thor également fut mêlé à celui de Théna lors de la guerre qui l'opposa à son père Odin, qui avait pris parti pour les Célestes contre les Eternels. Après la mort de Zuras, les Déviants capturèrent les Eternels de la Terre qui furent secourus par Iron Man II. Théna fut investie de tous les pouvoirs de Zuras, mais mentalement manipulée par Kro, le monarque des Déviants, elle s'interposa lors d'une bataille entre ces derniers et les Eternels menés par Ikaris. Considérée comme une traîtresse, elle dut fuir. Quand elle fut rattrapée, elle dut affronter mentalement Ikaris afin de déterminer qui des deux dirigerait les Eternels. Ikaris l'emporta et Théna perdit les pouvoirs qu'elle avait reçus à la mort de son père. Libérée de l'influence mentale de Kro, elle a pu regagner Olympia. Reste à savoir si elle en reprendra la tête un jour.
TAILLE : 1, 75 m **POIDS :** 72 kg **YEUX :** Bleus **CHEVEUX :** Blonds
DEGRE DE FORCE : Théna possède une force surhumaine qui lui permet de soulever (presser) environ 25 tonnes sans utiliser son pouvoir psionique pour faire léviter l'objet qu'elle soulève.
POUVOIRS : Théna possède les attributs habituels des Eternels mais a développé certains pouvoirs propres. Quand Théna fut nommée à la tête des Eternels, ses pouvoirs furent élevés au niveau de ceux de son père Zuras. Ils revinrent à leur niveau initial quand elle fut destituée et c'est cet état "habituel" que nous décrivons ici. Comme tous les Eternels, Théna tire sa force vitale des énergies cosmiques et exerce un contrôle mental total sur son apparence physique et ses fonctions vitales, qu'elle soit en état de veille ou inconsciente. En conséquence, elle est virtuellement immortelle, non soumise aux maladies et aux effets de l'âge et invulnérable aux blessures. Elle ne pourrait mourir que d'une blessure dispersant une portion importante de ses molécules ou intervenant alors qu'elle aurait perdu le contrôle mental de son corps.
Théna a atteint le degré le plus élevé dans l'art de projeter des rayons d'énergie par les yeux ou les mains. Comme tous les Eternels, elle peut également léviter en manipulant les gravitons autour d'elle. Ce pouvoir peut s'exercer simultanément sur des objets ou d'autres personnes. Elle peut également transformer la forme d'un objet en en manipulant atomes et molécules. Elle pratique en outre la télépathie, mais a atteint un moindre degré dans ce domaine et ne peut agir que sur les pensées de surface d'autrui. Elle peut enfin se téléporter ainsi que d'autres personnes.

THING
(LA CHOSE)

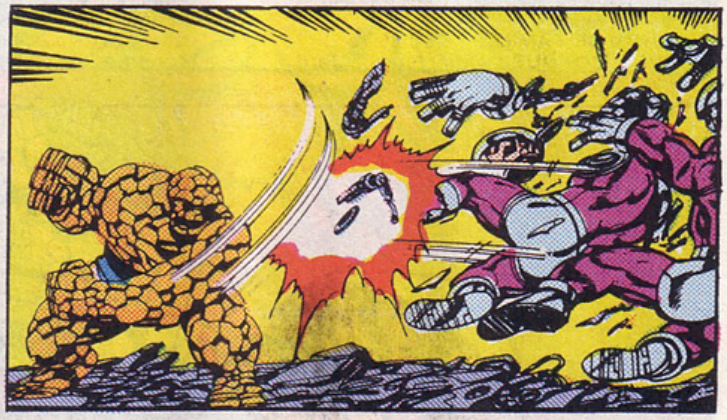
VERITABLE NOM : Benjamin Jacob Grimm
PROFESSION : Aventurier professionnel, ancien pilote d'essai, lutteur
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : New York City
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Daniel (père, décédé), Elsie (mère, décédée), Daniel Jr (frère, décédé), Jacob ("Jake", oncle), Alyce (tante, décédée), Petunia ("Penny", tante, seconde épouse de Jacob)
GROUPE D'APPARTENANCE : Les Fantastiques, ancien membre de la Fédération de Lutte toutes Catégories
BASE D'OPERATIONS : New York City
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 1, THE THING 1
ORIGINES : Benjamin J. Grimm est né dans Yancy Street, au sud-est de Manhattan, un quartier pauvre. Son père, un alcoolique, n'avait jamais d'emploi stable. La plupart des revenus de la famille étaient fournis de manière illégale par Daniel, le frère aîné de Ben, qui était le chef du gang de Yancy Street. Ben idolâtrait son frère et sa mort, dans une bataille de rues, lui causa un immense choc. Il avait alors 8 ans et, 10 ans plus tard, il prit à son tour la tête du gang. Après la mort de ses parents, Ben vécut avec son oncle Jake, qui avait réussi à faire des études et devenir physicien, et sa première femme, Alyce. Rejetant tout d'abord leurs attentions, il finit par leur témoigner de l'affection et écouter leurs conseils. Il entra au lycée, où il devint la star de l'équipe de football. Plus tard, il reçut une bourse de l'Empire State University où son compagnon d'internat en première année était le brillant Red Richards, qui devint son meilleur ami. Il confia à Ben son intention de construire











un jour un vaisseau spatial : Ben, en plaisantant, lui promit de le piloter ! A la fin de ses études, Ben s'engagea dans l'US Air Force où il devint un pilote d'essai et un astronaute chevronné. Entre temps, Richards mena à bien son projet de vaisseau grâce à sa fortune personnelle et une subvention du gouvernement fédéral, et rappela sa promesse à Ben le jour où il quitta l'armée. Le vaisseau était basé à Central City, en Californie. Quand le gouvernement fédéral menaça de supprimer sa subvention, Richards décida de le tester sans plus attendre. Grimm ne partageait pas ce point de vue : il craignait que le revêtement du vaisseau ne puisse résister à d'intenses radiations. Néanmoins, il accepta de le piloter et Jane Storm, la future épouse de Richards, et son jeune frère Johnny insistèrent pour se joindre à l'expédition. Les quatre amis s'introduisirent dans la zone de lancement et s'envolèrent. Ils pensaient traverser l'hyperespace jusqu'à un autre système solaire et revenir. Mais une éruption solaire imprévue provoqua des radiations cosmiques d'une intensité jamais atteinte dans les Ceintures de Rayonnement de Van Allen situées autour de la Terre. Les passagers furent irradiés et le bombardement de rayons dérégla les commandes du vaisseau, forçant Grimm à abréger le vol et revenir sur Terre. C'est alors que les quatre amis découvrirent que leurs corps avaient subi des mutations : Grimm se transforma en une "chose" surhumaine à la peau épaisse et orangée. Richards persuada ses compagnons d'utiliser leurs nouveaux pouvoirs pour le bien de l'humanité au sein d'une équipe qu'il baptisa les Fantastiques (ou FF : Fantastic Four). Lui-même se donna le nom de Mr Fantastic ; Jane devint l'Invisible et Johnny, la Torche Humaine. Quant à Grimm, aigri par son apparence monstrueuse, il prit le nom de "la Chose". Les FF ont acquis depuis une grande renommée et ont sauvé le monde de conquêtes ou de destructions à plusieurs reprises. Avec les années, le corps de la Chose a continué à se transformer. Sa peau a pris l'aspect de grosses écailles rocailleuses souples et sa force s'est considérablement accrue. Il lui arrivait parfois de retrouver sa forme humaine, au début de sa mutation. Mais avec le temps, et malgré les tentatives de Richards de lui rendre son apparence normale, il resta définitivement la Chose et finit par s'y résigner. Il fut aidé en cela par Alicia Masters, une artiste sculpteur aveugle, dont il tomba amoureux. Richards découvrit un jour que Grimm pouvait changer d'apparence selon son gré, mais Grimm, craignant qu'Alicia ne l'aime qu'en tant que Chose, souffrit alors d'un blocage mental l'empêchant de redevenir humain. Leur relation traversait une crise lorsque Grimm fut transporté par le Beyonder, un extraterrestre, sur le champ de bataille des "Guerres Secrètes". Là, il s'aperçut qu'il pouvait changer de forme à volonté : Richards, qui ne voulait pas le perturber en lui révélant son blocage mental, prétendit que c'était sans doute là l'influence de la planète du Beyonder. Une fois les guerres terminées, Grimm prolongea son séjour mais à nouveau, il ne put reprendre sa forme normale, et regagna la Terre. Là, il apprit que Johnny Storm avait une liaison avec Alicia et que Richards lui avait caché son problème de blocage mental. Furieux, il quitta les FF ; il travailla un temps pour la Fédération de Lutte et participa à des missions avec les Vengeurs de la Côte Ouest. Il allait en devenir membre lorsqu'il subit une autre mutation. Traumatisé, il se rendit sur l'Ile aux Monstres où demeurait un de ses ennemis, l'Homme-Taupe. Mais ce dernier l'accueillit en ami et l'introduisit dans son royaume souterrain, peuplé d'êtres très laids s'étant sentis rejetés du monde de la surface. Grimm accepta de l'aider dans son projet de créer artificiellement un petit continent dans l'Océan Pacifique pour abriter son peuple. Ses dernières mutations se stabilisèrent, le laissant peu différent de ce qu'il était avant. Les FF le retrouvèrent et Richards découvrit que la machine de l'Homme-Taupe destinée à créer son continent provoquerait des séismes qui anéantiraient la Californie. La Chose les aida alors à détruire cette machine et rejoignit les FF.

TAILLE : 1,83 m **YEUX :** Bleus
POIDS : 227 kg **CHEVEUX :** (sous sa forme humaine) : Bruns - (sous sa forme de Chose) : Sans

SIGNES PARTICULIERS : Le corps de la Chose est recouvert d'une peau orange, souple, d'apparence rocailleuse. Il n'a pas de cou apparent. Ses mains n'ont que 4 doigts (dont le pouce) et ses pieds, 4 orteils. La taille de ses doigts n'a pas diminué sa dextérité. Sa peau est sensible à la déshydratation et peut "peler" dans certaines circonstances. Il n'a pas d'oreilles externes.

DEGRE DE FORCE : La Chose possède une force surhumaine lui permettant de soulever (ou presser) 85 tonnes. Elle s'est accrue avec le temps car, au début de sa transformation, il ne pouvait soulever (ou presser) que 5 tonnes.

POUVOIRS : En raison de son exposition aux rayons cosmiques, la Chose a une musculature, un squelette, des organes internes, une structure cellulaire et une peau plus durs et denses. Il peut fournir un niveau extrême d'effort pendant environ une heure avant de ressentir la fatigue. Ses réflexes sont restés supérieurs à la normale malgré sa masse. L'énorme capacité de ses poumons lui permet de rester en apnée pendant 9 mn. Il peut supporter de plus grands stimuli sensoriels sans que ses réactions en soient diminuées. Il peut résister pendant une heure à des écarts de température allant de - 59 à + 426° avant d'être affaiblì. Il peut recevoir des tirs de roquettes d'une charge explosive de 7 kg sans être blessé. Mais il est sujet à la maladie et aux chocs émotionnels. A la différence de Hulk, son intelligence n'a pas été altérée par sa transformation.

AUTRES FACULTES : La Chose est un brillant pilote d'avion. Il excelle dans le combat au corps à corps, dont il avait déjà une grande pratique avant sa transformation.

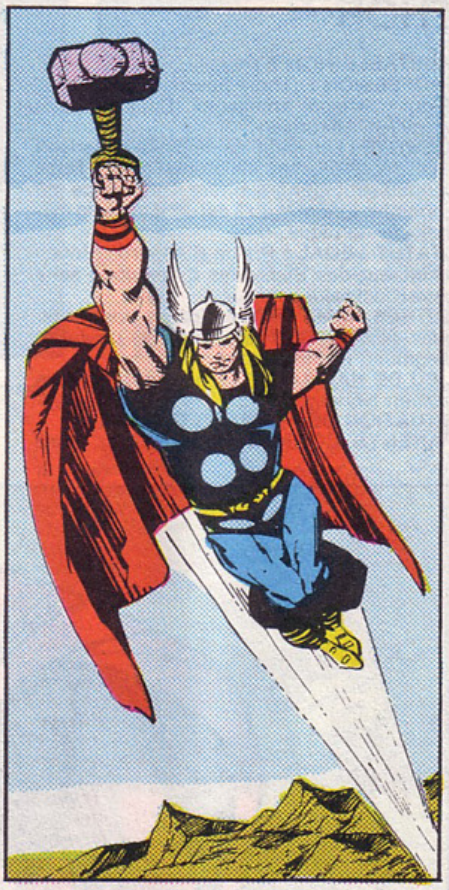
THOR

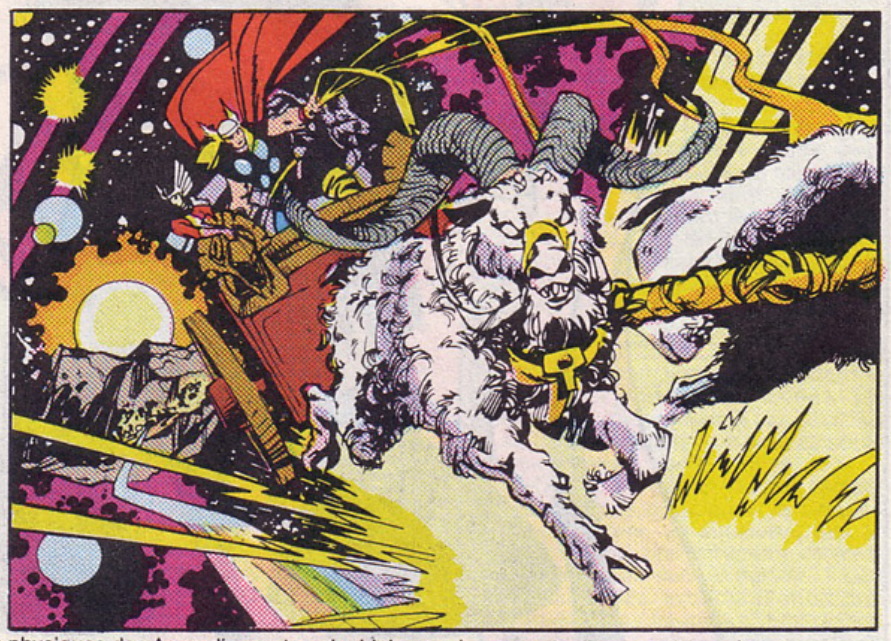
VERITABLE NOM : Thor
PROFESSION : (Thor) guerrier, aventurier, (Sigurd Jarlson) architecte, (Donald Blake) physicien, chirurgien
IDENTITE : Les identités de Blake et Jarlson sont secrètes. Les habitants de la Terre connaissent généralement l'existence de Thor mais ignorent qu'il est un dieu de la mythologie nordique.
STATUT LEGAL : Prince d'Asgard, citoyen d'honneur des Etats-Unis d'Amérique sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Donald Blake, Donner Sigurd Jarlson, Dieu du Tonnerre, peut-être Siegmund et Siegfried
LIEU DE NAISSANCE : Une grotte quelque part en Norvège
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Odin (père), Jord (Gaia, mère), Frigga (mère adoptive), Loki (frère adoptif), Vidar (demi-frère), Buri (Tiwaz, arrière grand-père), Bor (grand-père, sans doute décédé), Vili, Ve (oncles supposés décédés), Sigyn (ex-belle-soeur)
GROUPE D'APPARTENANCE : Vengeurs Côte Est, Dieux d'Asgard
BASE D'OPERATIONS : Asgard, New York
PREMIERE APPARITION : JOURNEY INTO MYSTERY 8
ORIGINES : Thor est le fils d'Odin, seigneur d'Asgard, et de Jord, déesse de la Terre (la Gaia grecque). La volonté d'Odin était d'engendrer un fils qui ait des pouvoirs à la fois terriens et asgardiens. Jord donna naissance à Thor dans une grotte en Norvège. Une fois sevré, Thor fut emmené par son père en Asgard où il fut élevé. Frigga, la femme d'Odin, lui servit de mère et ce n'est que récemment que Thor apprit qu'il était le fils de Jord. D'après l'oeil d'Odin, il aurait existé autrefois un autre Thor, roux, et non blond. Il aurait tué le serpent de Midgard lors de la destruction de l'ancienne Asgard. L'ancien Odin lui-même aurait été tué à cette occasion, mais on ignore si cette histoire est véridique. Le jeune Thor grandit avec Loki, qui avait été adopté par Odin à la mort de son père.
Loki nourrit depuis cette époque une jalousie maladive envers Thor et il a maintes fois tenté de s'en débarrasser. A l'âge de huit ans, Thor fut envoyé à Nidalvellir, le pays des nains. Il demanda aux nains Brokk et Eitri de fabriquer trois trésors pour le Seigneur d'Asgard. L'un d'eux fut Mjolnir, le marteau d'uru (Loki réussit à saboter le travail et le manche est légèrement trop court). Odin dota le marteau enchanté de plusieurs pouvoirs, entre autres, le fait que seules les personnes dignes de le porter peuvent le soulever. Puis Odin déclara que Thor entrerait en possession de Mjolnir lorsqu'il aurait prouvé sa valeur. Thor consacra les années qui suivirent à démontrer qu'il était digne de porter le mar-



teau d'uru. Il accomplit de nombreux faits héroïques, et finalement, pour ses seize ans, Odin lui remit Mjolnir et Thor devint premier guerrier d'Asgard. A vingt ans, Thor tomba amoureux de la déesse Sif. Après quelques années d'une liaison orageuse, ils se séparèrent. Durant le 9ème siècle, Thor se rendit sur Terre, et encouragea le culte de Donner - nom sous lequel les populations scandinaves et germaniques le vénéraient. Mais lorsqu'il vit que des Chrétiens avaient été massacrés en son nom, il quitta la Terre et le culte de Donner disparut peu à peu. D'après l'oeil d'Odin, Thor vécut sur Terre sous les traits du héros germanique Siegmund et de son fils Siegfried. Mais ce fait n'a jamais pu être certifié. En Asgard, la vie de Thor a été bien remplie. Il combattit les Géants de Glace et d'autres ennemis du royaume. Mais Odin prit ombrage de l'attitude rebelle et hautaine de son fils et le fit appeler alors qu'il prenait part à une bagarre dans une taverne. Pour lui donner une leçon d'humilité, il lui confisqua son marteau et l'envoya sur Terre, où il prit l'identité de Donald Blake, jeune étudiant en médecine handicapé, ignorant tout de sa véritable identité. Thor apprit alors à s'occuper des malades, et bientôt, il devint un des chirurgiens les plus renommés dans le monde. Après dix ans de pratique, Odin envoya Blake prendre des vacances en Norvège. Là, il rencontra les Kroniens, des extraterrestres venus de Saturne. Il se réfugia dans une grotte, celle-là même où Thor était né, mille ans auparavant. Retenu prisonnier par un gros rocher, Blake, de rage, frappa la pierre avec sa canne. Instantanément, il se changea en Thor et put s'échapper. Ce n'est que quelques années plus tard qu'Odin révéla à son fils la vérité sur Blake, et la raison de ce subterfuge. Thor continua à exercer la médecine sur Terre sous l'identité de Blake. En effet, il aimait les hommes et se sentait proche d'eux par sa mère. Depuis cette époque, il partage son temps entre Asgard et la Terre. Il eut une idylle avec Jane Foster, une infirmière de Blake, mais Odin vit cette liaison d'un mauvais oeil. Plus tard, Thor renoua avec Sif, mais leurs rapports sont encore assez tendus. Thor est l'un des membres fondateurs des Vengeurs, et il continue à servir occasionnellement dans l'équipe. Récemment, Thor a abandonné l'identité de Donald Blake, Odin ayant transféré l'enchantement qui lui permettait de se changer en mortel sur son alter ego Bêta Ray Bill. Avec l'aide de Nick Fury, directeur du SHIELD, Thor adopta une nouvelle identité, celle de l'architecte Sigurd Jarlson. Depuis, il porte des lunettes et s'est laissé pousser la barbe pour dissimuler les cicatrices laissées par la déesse Héla. Avant de plonger dans son grand sommeil, Odin avait désigné Thor comme son successeur à la tête d'Asgard, mais celui-ci, qui ne souhaitait pas renoncer à ses activités sur Terre, laissa la place à Balder le Brave.



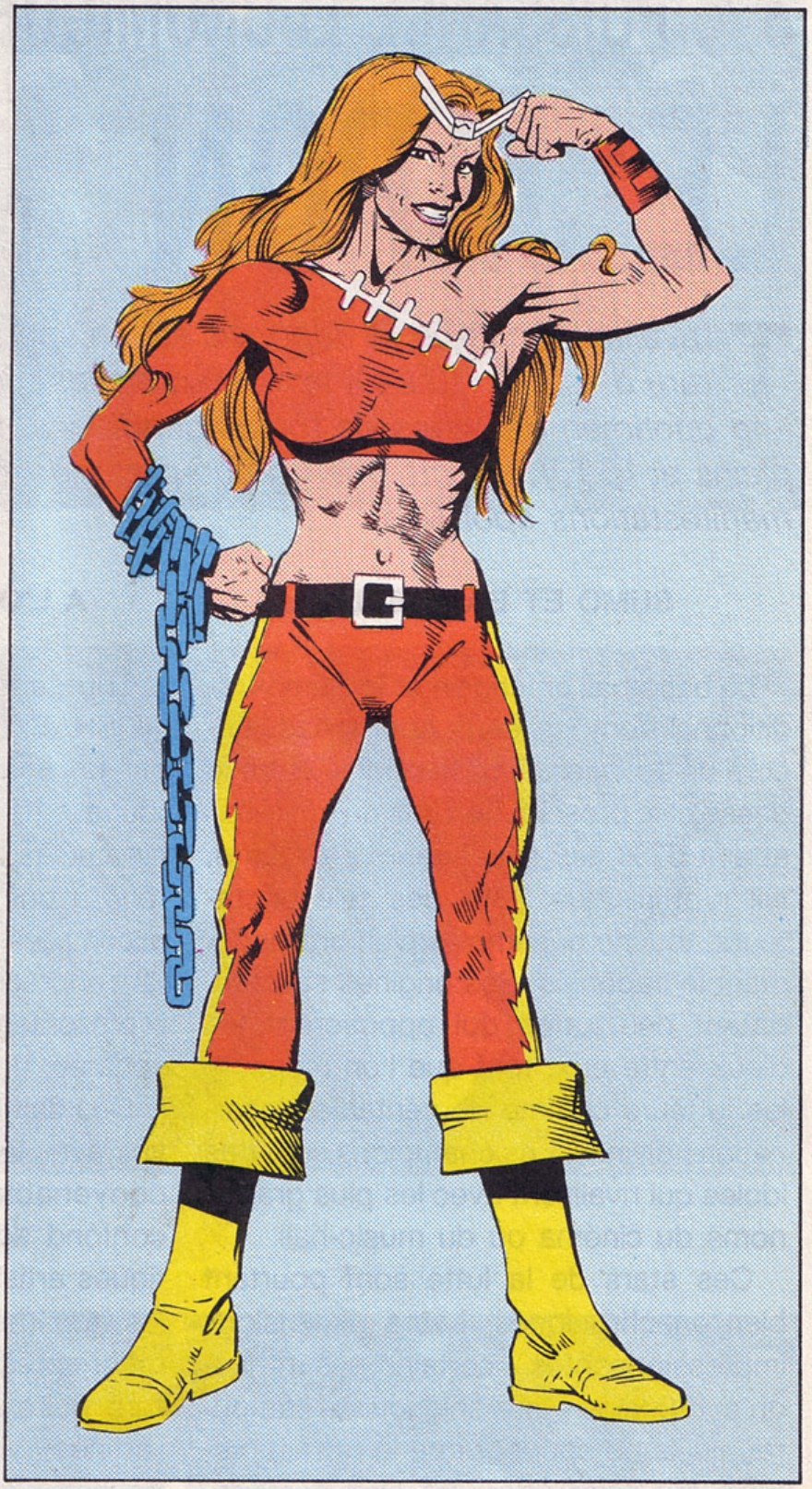


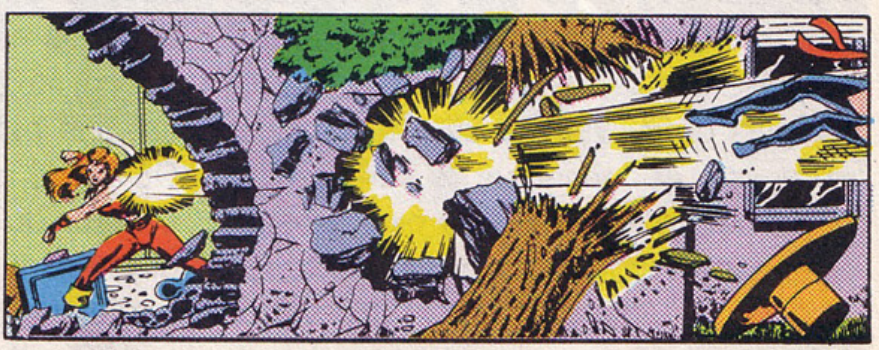


TAILLE : 1,98 m **YEUX :** Bleus
POIDS : 290 kg **CHEVEUX :** Blonds
DEGRE DE FORCE : Thor possède une force de classe 100 : il peut soulever 100 tonnes. Sa puissance est doublée lorsqu'il porte la ceinture enchantée.
POUVOIRS : Thor possède les caractéristiques physiques des Asgardiens, et sa double'ascendance, asgardienne par son père et terrienne par sa mère, lui confère une force et une résistance plus grandes que celle des autres Asgardiens. Il n'est pas immortel, mais a une espérance de vie très longue. Sa force est surhumaine et il est immunisé contre les maladies terriennes. Il est très peu vulnérable aux attaques physiques car la chair et les os des Asgardiens sont trois fois plus denses que chez les humains (d'où leur poids, très élevé). Son métabolisme asgardien lui confère une très grande endurance.
AUTRES FACULTES : Rompu à toutes les techniques de combat, Thor est un guerrier hors pair, particulièrement habile au combat à mains nues, à l'épée et au lancement du marteau. Sous l'identité de Donald Blake, Thor est une sommité du monde médical.
ARMES : L'arme principale de Thor est Mjolnir, son marteau enchanté. Forgé dans l'uru, un métal aux propriétés mystiques, il mesure 60 cm de long et son manche est recouvert d'une lanière de cuir terminée par une poignée. Quasiment indestructible, il a été doté par Odin de six pouvoirs magiques. Premier enchantement : une personne qui n'est pas digne de porter le marteau ne peut le soulever. Seuls Odin, Thor et Bêta Ray Bill sont habilités à le manier. Deuxième enchantement : après avoir touché sa cible, le marteau revient à l'endroit exact d'où il a été lancé. Troisième enchantement : celui qui tient le marteau peut invoquer les éléments (pluie, vent, tonnerre, éclairs...) pour provoquer une tempête en frappant deux fois le sol avec son manche. Thor peut également projeter plusieurs formes d'énergie mystique avec son marteau sans frapper le sol. Quatrième enchantement : le marteau ouvre des portes interdimensionnelles et permet à son possesseur de passer d'une dimension à l'autre, de la Terre à Asgard par exemple. Cinquième enchantement : en frappant le sol de son marteau, Thor peut se transformer en Donald Blake. Mjolnir prend alors l'aspect d'une canne de bois. A son tour, lorsque Blake veut se changer en Thor, il frappe par terre avec sa canne, qui se transforme en marteau. Lorsqu'il est sur Terre, Thor ne doit pas se séparer de Mjolnir plus de 60 secondes, sans quoi il reprend son identité de mortel. Le sixième et dernier enchantement n'a plus cours aujourd'hui. Auparavant, le marteau, en tournoyant, provoquait une inertie temporelle permettant à son détenteur de voyager à travers le temps. Mais ce pouvoir a été retiré au marteau par Immortus. En s'accrochant à la poignée de Mjolnir, Thor peut se propulser dans les airs et voler. Il peut influer sur la course du marteau durant le vol. Thor possède aussi une ceinture magique qui double sa force. Il porte parfois des gants d'acier renforcé.

THUNDRA

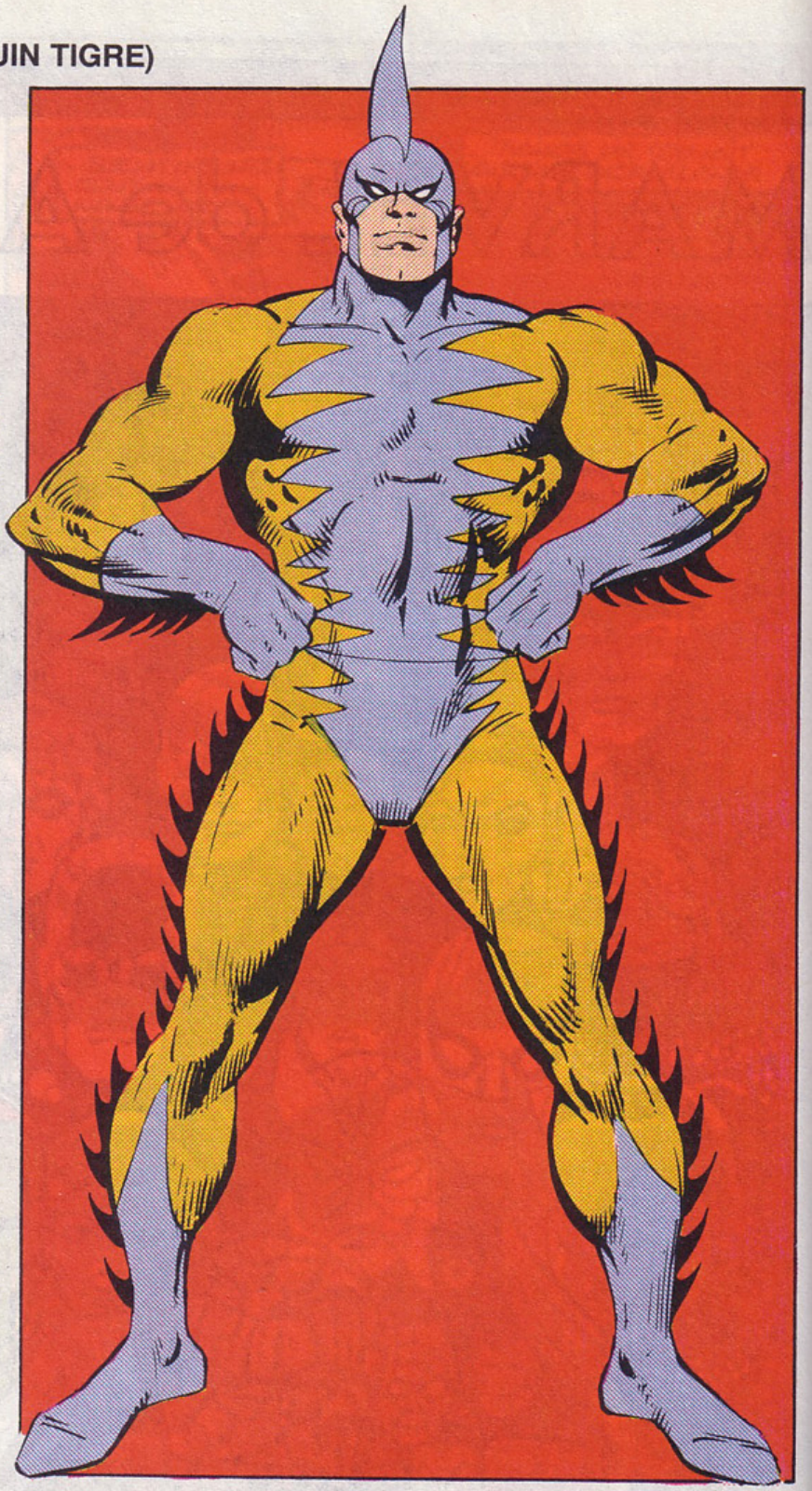
VERITABLE NOM : Thundra
PROFESSION : Guerrière
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyenne de la République Unie des Fémizones, dans un futur alternatif du 23ème siècle
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Grand Milago, République du Centre Ouest
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Ancien membre des Terrifics, ancien agent de la Roxxon Oil Corporation
BASE D'OPERATIONS : République Unie des Fémizones d'Amérique du Nord
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 153
ORIGINES : Vers la fin du 20ème siècle, dans un futur alternatif, une guerre chimique et biologique mondiale éclata, causant la stérilité de 95 % de la population féminine terrienne. Les 5 % de femmes épargnées s'emparèrent du pouvoir et instaurèrent un système d'oppression envers les hommes, qu'elles tenaient pour responsables de la situation. Au début du 23ème siècle, toutes les naissances étaient effectuées en laboratoire et les hommes servaient aux tâches domestiques, au divertissement et à la reproduction. Dans ce monde nouveau, les soucis majeurs de la République Unie étaient d'éliminer la menace de bandes d'hommes hors-la-loi et d'empêcher les incursions de forces étrangères. Thundra est née dans le centre principal de naissances du Grand Milago (Milwaukee-Chicago), un laboratoire gouvernemental. Programmée génétiquement pour être forte et endurante, Thundra fut envoyée dans une école militaire à l'âge de 8 ans. Dix ans plus tard, elle était devenue la meilleure guerrière de la République du Centre Ouest, et officier dans la milice. Un jour, des hommes de Machus, la nation dominante d'une Terre alternative contemporaine où, des générations auparavant, des renégats avaient renversé les femmes au pouvoir et acquis la technologie nécessaire aux voyages interdimensionnels, envahirent la République Unie pour libérer leurs frères. Thundra parvint à voler leur appareil dimensionnel pour lancer une contre-offensive sur leur monde. Mais la machine se détraqua et la transporta dans le temps. Elle arriva au 20ème siècle, où elle décida de soumettre l'homme le plus fort de la Terre, espérant ainsi empêcher l'émergence future du monde de Machus. Elle rencontra le Sorcier, un des criminels de l'équipe des Terrifics et accepta de se joindre à eux. Puis elle affronta la Chose, des Fantastiques, qu'elle estimait être le meilleur champion à battre. Mais elle réalisa vite que son action n'aurait que peu d'effet sur le futur et quitta les Terrifics pour s'allier aux Fantastiques. Mahkizmo, le meilleur guerrier de Machus, la retrouva et la ramena à son époque. Mais les Fantastiques la suivirent et l'aidèrent contre les Machiens dont ils détruisirent les appareils de domination mentale. Thundra revint avec eux au 20ème siècle, convaincue que son monde subirait l'influence néfaste des Machiens. Plus tard, elle fut contactée par une filiale de la Roxxon spécialisée dans la recherche extradimensionnelle qui lui dit avoir découvert un futur divergent jamais envahi par Machus. En échange d'un retour sur son monde, elle accepta de saboter pour eux le Projet Pégasus, une installation gouvernementale, mais elle fut arrêtée, puis relâchée, ce qui permit aux autorités de retrouver ses commanditaires. Ayant appris leurs véritables motifs, elle vola un de leurs synthétiseurs d'ouverture dimensionnelle. Elle créa un portail d'accès à son époque temporelle et, après avoir fait ses adieux à la Chose, s'y engouffra. Hypérion, un aure agent de la Roxxon auquel elle s'était brièvement alliée, essaya de la suivre mais le portail se referma alors qu'il le traversait, l'expédiant dans les Limbes. Thundra parvint saine et sauve chez elle. On ignore ses activités actuelles.
TAILLE : 2,18 m **YEUX :** Verts
POIDS : 159 kg **CHEVEUX :** Roux
DEGRE DE FORCE : Thundra possède une force surhumaine lui permettant de soulever (ou presser) environ 60 tonnes dans des conditions optimales.
POUVOIRS : Thundra possède une force, une endurance, une agilité et une souplesse surhumaines. Sa peau, ses muscles et ses os ont été programmés génétiquement au maximum de leur qualité. Elle est si forte qu'elle peut fournir des efforts extrêmes durant 50 mn avant de ressentir de la fatigue. Sa peau est assez dure pour résister à des balles de petit calibre.

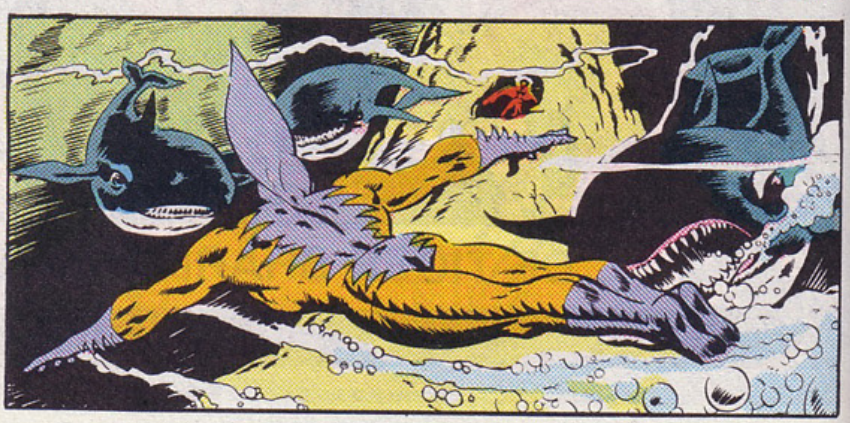




TIGER SHARK (REQUIN TIGRE)

VERITABLE NOM : Todd Arliss
PROFESSION : Ancien athlète, criminel
STATUT LEGAL : Citoyen américain avec casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Pasadena, Californie
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
FAMILLE CONNUE : Diane Newell (soeur)
GROUPE D'APPARTENANCE : Maîtres du Mal III, IV
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : SUB-MARINER 5
ORIGINES : Champion olympique de natation, Todd Arliss espérait passer professionnel mais fut victime d'un accident. Son médecin déclara qu'il ne pourrait plus nager et il eut recours au Dr Samuel Dorcas, biologiste aux motivations douteuses, qui lui promit de le guérir. Passant outre l'avis de sa soeur, Arliss suivit Dorcas dans son laboratoire sous-marin où il fut soumis à un traitement aux radiations haute-fréquence qui guérit ses tissus nerveux et ses ligaments. Il fut ensuite placé dans un "morphotron", appareil dupliquant le schéma génétique d'un "donneur" et le transmettant au sujet traité. Dans le cas d'Arliss, les "donneurs" furent des requins et Namor, Prince des Mers. Devenu une créature amphibie aux pouvoirs surhumains, Arliss reçut un costume spécial et le surnom de Requin Tigre. Il essaya très vite de s'emparer du pouvoir d'Atlantis mais échoua et fut emprisonné. Après s'être échappé, il trouva refuge dans la mer des Sargasses, où il prit la tête d'une bande de marins originaires de différentes époques et condamnés à hanter les lieux à jamais.
Après avoir aidé Lady Dorma à déjouer les plans d'Orka, qui voulait s'emparer du trône d'Atlantis, Requin Tigre constata que ses pouvoirs faiblissaient. Il demanda alors l'aide de Llyra, impératrice lémurienne, et du scientifique Lymondo, qui possédait une réplique du morphotron. Il enleva le père de Namor afin d'attirer ce dernier et de dupliquer une fois encore son schéma génétique. Manta vint au secours du Prince des Mers. S'ensuivit un combat au cours duquel le père de Namor trouva la mort. Requin Tigre prit la fuite et rallia par la suite une équipe de supervilains, les Maîtres du Mal.
Au fil des années, Requin Tigre et Namor se sont à maintes reprises affrontés, mais ces derniers temps, ils ont fait taire leur vieille haine et ont uni leurs forces contre Suma-Ket et ses troupes, les Sans-Visage, qui voulaient prendre le contrôle d'Atlantis. Ils se sont également retrouvés côte à côte pour lutter contre les Starblasters, des mercenaires extraterrestres.
TAILLE : 1,85 m
POIDS : 202 kg
YEUX : Gris
CHEVEUX : Bruns
SIGNES PARTICULIERS : Requin Tigre possède des ouïes et des dents pointues de requin.
POUVOIRS : Il peut soulever environ 40 tonnes sous l'eau et un peu moins à la surface. Amphibie, il respire aussi bien sous l'eau qu'à la surface. Il supporte les très fortes pressions des profondeurs et des températures très basses. Sa vue est adaptée à la vision sous-marine. Son épiderme et sa musculature sont ceux d'un requin et il peut nager aussi vite que Namor -jusqu'à 96 km/h. A la surface, et privé de son costume spécial, ses forces physiques déclinent rapidement.

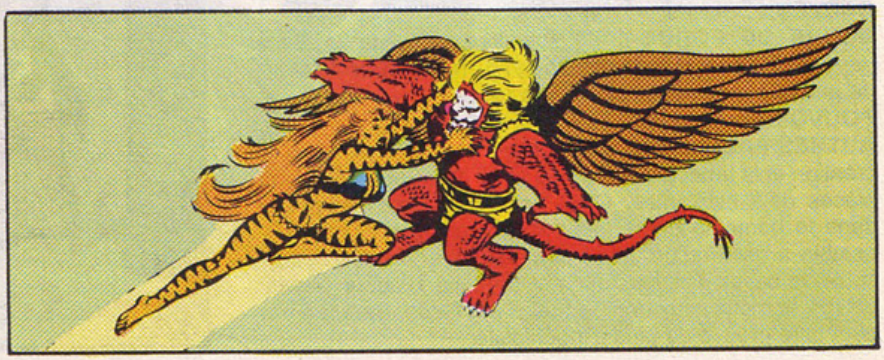




TIGRA

VERITABLE NOM : Greer Grant Nelson
PROFESSION : Aventurière
IDENTITE : Secrète
AUTRES NOMS : La Chatte
LIEU DE NAISSANCE : Chicago, Illinois
SITUATION DE FAMILLE : Veuve
FAMILLE CONNUE : William (époux, décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-membre des Vengeurs, puis des Vengeurs de la Côte Ouest
PREMIERE APPARITION : THE CAT 1, GIANT-SIZE CREATURES 1
ORIGINES : Ses pouvoirs sont d'origine à la fois mystique et scientifique. Laborantine du professeur Joanne Marie Tumolo, elle participa à un programme visant à optimiser les potentiels physiques et mentaux de l'être humain. Tumolo avait accepté les fonds privés d'un certain Malcolm Donaldbain qui voulait se constituer une armée de femmes-soldats. Méfiante, Tumolo soumit secrètement Greer Nelson aux mêmes tests que le cobaye de Donaldbain, Shirlee Bryant. Quand Shirlee Bryant succomba lors d'une batterie de tests, Donaldbain maquilla l'accident en faisant exploser le laboratoire. Croyant que Tumolo était morte dans l'explosion, Greer utilisa ses nouveaux pouvoirs pour jeter Donaldbain en prison. Elle apprit ensuite que Tumolo était à l'hôpital et que son cerveau avait été endommagé. En fait, Tumolo appartenait au Peuple Chat, une race humanoïde créée par des magiciens au Moyen Age. L'HYDRA ayant découvert son identité et voulant s'approprier un secret détenu par sa race, Tumolo avait décidé de simuler des désordres mentaux. Elle n'en fut pas moins enlevée par l'organisation et Greer Grant, alias la Chatte, se porta à son secours. Lors de son affrontement contre l'HYDRA, elle fut irradiée avec des radiations alpha. Pour la sauver, Tumolo et le Peuple Chat la transformèrent en Tigra.
Plus tard, elle fut membre des Vengeurs, mais ne se trouvant pas à la hauteur, elle quitta l'équipe au bout de quelques mois et partit s'installer à San Francisco, où elle se lia d'amitié avec Jessica Drew, la Spider-Woman des origines. Quand Oeil de Faucon créa les Vengeurs de la Côte Ouest, il lui proposa d'en devenir membre. Mais Tigra devenait de plus en plus sauvage et féline ; sa vie affective était très mouvementée et elle entretint une double liaison avec Wonder-Man et Henry Pym. Plus tard, le roi du Peuple Chat lui promit de lui retirer une de ses âmes si elle éliminait Master Pandemonium. Mais Tigra ne put s'y résoudre et, furieux, le roi des Chats la priva de son âme de félin. Par accident, celle-ci lui revint et sa personnalité fut à nouveau déchirée. Elle dut retourner dans la dimension du Peuple Chat pour qu'enfin les deux aspects de sa personnalité se fondent harmonieusement. Elle passa ensuite quelques mois sereins avec les Vengeurs de la Côte Ouest, mais depuis, elle a quitté l'équipe pour l'Australie où elle vit au milieu des Aborigènes.
TAILLE : 1,75 m
POIDS : 81 kg
YEUX : Verts
CHEVEUX : Fourrure rousse
SIGNES PARTICULIERS : Tigra a les pupilles verticales d'un félin et son corps est recouvert de fourrure rousse.
POUVOIRS : Elle possède une force, une agilité et une endurance surhumaines. Ses sens sont dix fois plus aiguisés que ceux d'un humain et quatre fois plus que ceux d'un félin. Elle possédait une amulette qui lui permettait de passer de sa forme féline à sa forme humaine et vice versa. Elle ne l'a plus désormais.





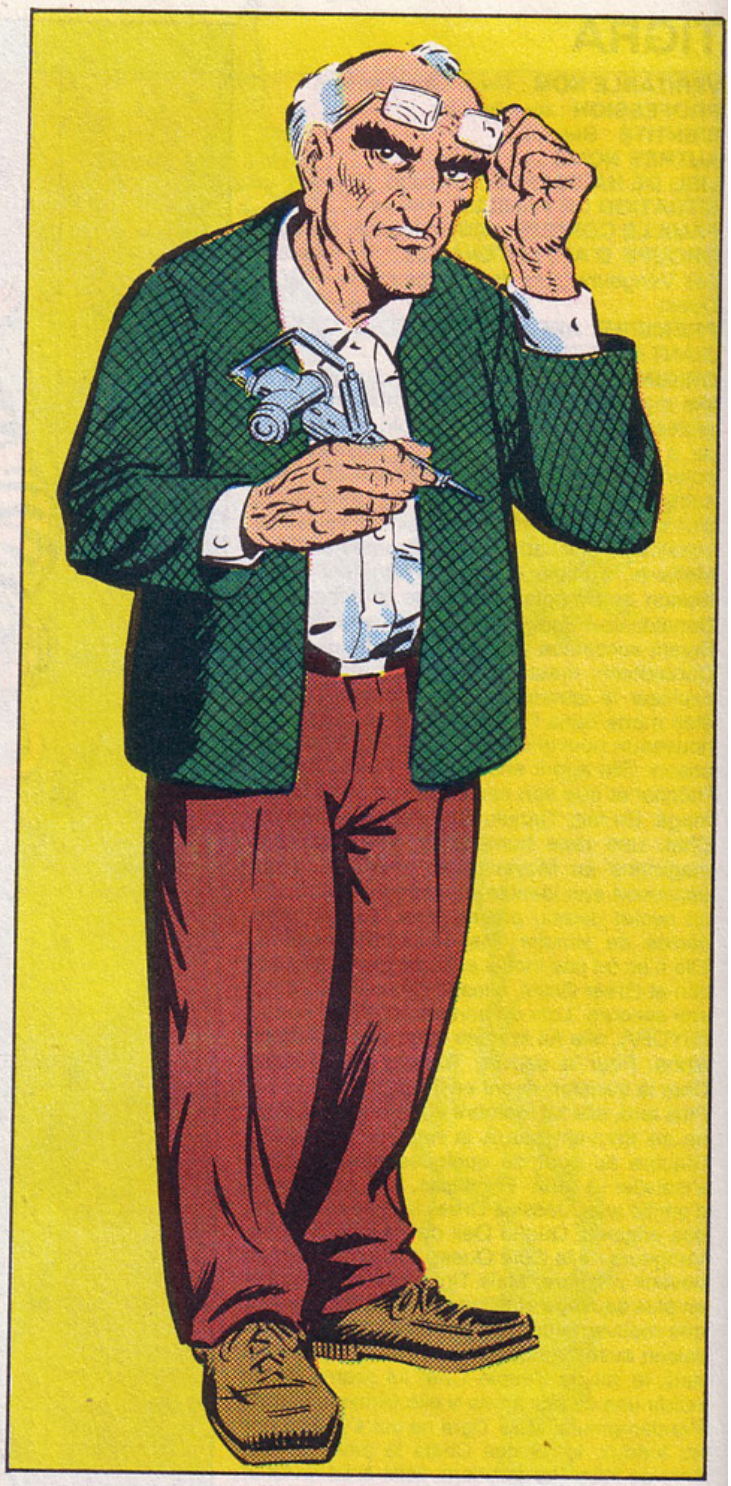
TINKERER
(LE BRICOLEUR)

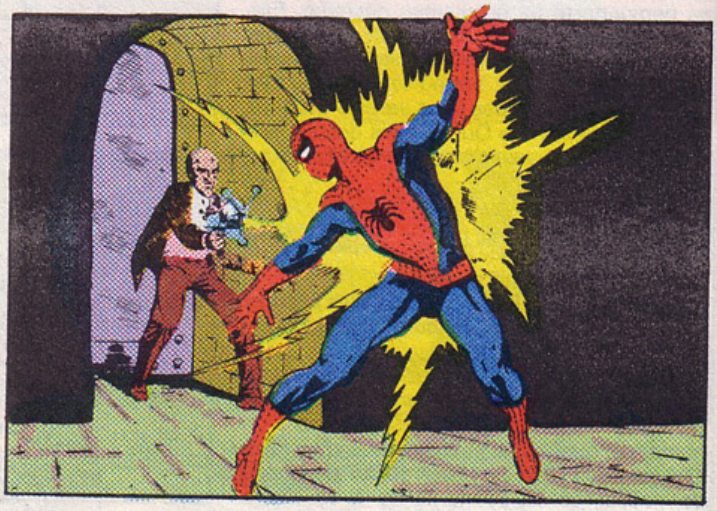
VERITABLE NOM : Non révélé
PROFESSION : Inventeur et technicien au service de la pègre
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyenneté et casier judiciaire non révélés
AUTRES NOMS : Aucun connu
LIEU DE NAISSANCE : Inconnu
SITUATION DE FAMILLE : Inconnue
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : Manhattan
PREMIERE APPARITION : AMAZING SPIDER-MAN 2
ORIGINES : On sait peu de choses sur le Bricoleur. Sa carrière en tant qu'inventeur d'armes, technicien et fournisseur de la pègre était déjà bien établie lorsque l'Araignée se fit connaître. Sous couverture d'un atelier de réparations, le Bricoleur, associé à quelques cascadeurs et techniciens d'effets spéciaux au chômage, implanta des micros sur les radios d'officiels militaires et gouvernementaux, dans l'espoir d'obtenir des informations qui lui permettraient ensuite de les faire chanter. Pour l'occasion, les complices du Bricoleur se déguisèrent en extraterrestres et lorsque l'Araignée leur tomba dessus, il les prit pour des vrais. Dans la bataille, le laboratoire du Bricoleur prit feu, mais les criminels réussirent à échapper au Tisseur. Un de ces prétendus extraterrestres allait devenir plus tard un ennemi juré de l'Araignée, Mystério.

Bientôt, un mystérieux commanditaire demanda au Bricoleur d'équiper la voiture appelée "spider-mobile" d'armes conçues pour éliminer l'Araignée. Ce dernier se rendit au volant du véhicule en question au repaire du Bricoleur qu'il neutralisa très vite, ainsi que son complice Toy. Néanmoins, grâce à un de ses nombreux artifices, le Bricoleur parvint à s'éclipser avant l'arrivée de la police. Plus tard, il tenta de se faire un capital rapidement en volant les fonds de bureaux de crédit, des jouets télécommandés se chargeant d'ouvrir les coffres-forts. Une fois encore, l'Araignée fit échouer l'opération et découvrit, par la même occasion, que Toy n'était en fait lui aussi qu'un automate.

Depuis, le Bricoleur ne prend plus aucun risque et refuse de commettre lui-même tout acte criminel. Il se borne à inventer des armes et des procédés pour d'autres malfaiteurs. Parmi ceux qui ont déjà eu recours à ses services : le Moissonneur, Jack O'Lantern, Mystério et le Pitre, entre autres. Le Bricoleur est le second plus gros fournisseur après Justin Hammer et devant Madame Menace. Contrairement à ces derniers qui confient la création et la fabrication du matériel à leurs employés, le Bricoleur fait tout lui-même. C'est donc le fournisseur le moins cher puisque ses frais généraux sont moindres et qu'il fabrique tout avec des pièces d'occasion.

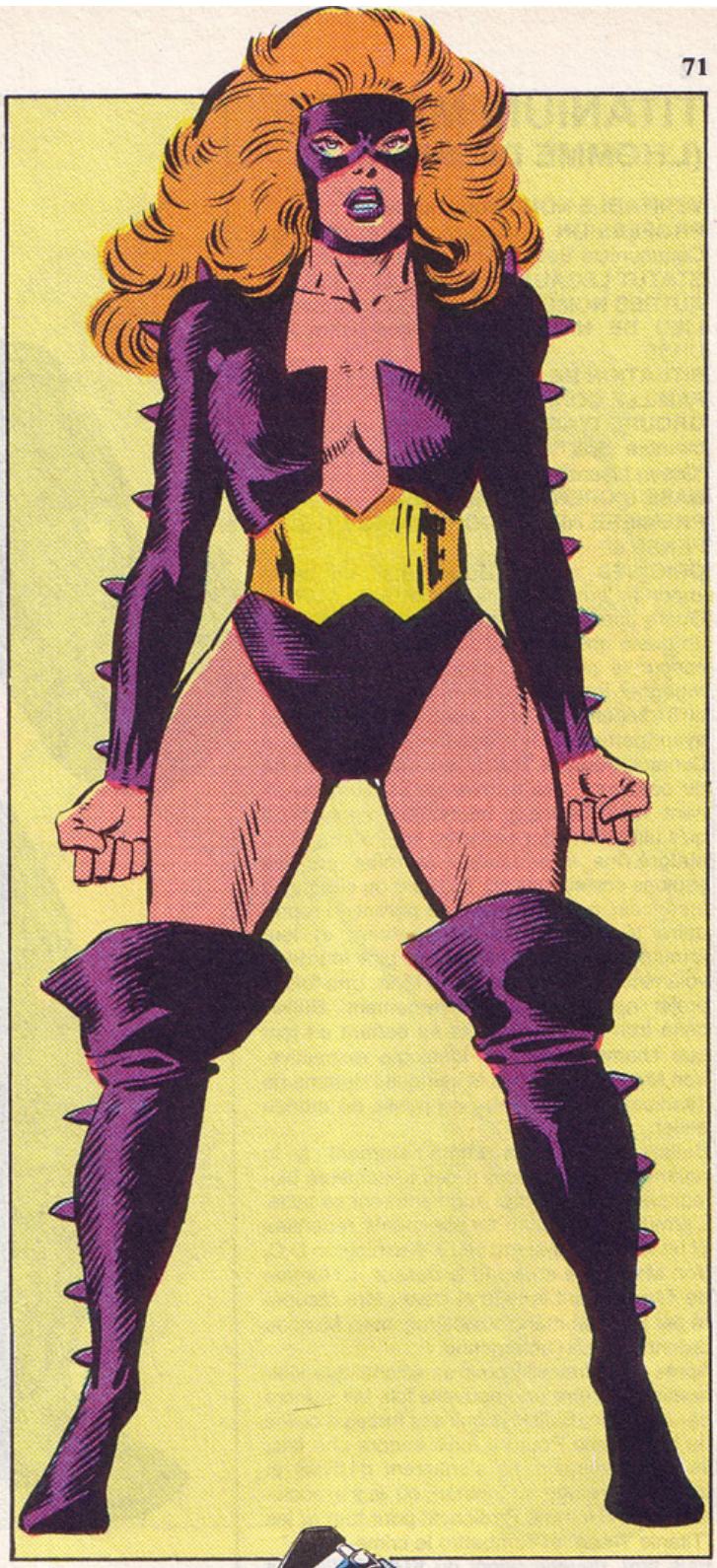
TAILLE : 1,75 m
POIDS : 79 kg
YEUX : Gris
CHEVEUX : Blancs
DEGRE DE FORCE : Le Bricoleur possède la force normale d'un homme de son âge et de sa corpulence et qui ne pratique aucun exercice physique.
POUVOIRS : Aucun
AUTRES FACULTES : Le Bricoleur est un génie dans la création et la fabrication d'armes et de machines à partir de pièces déjà existantes. C'est un expert mais seulement dans le domaine de la mécanique : sa technologie ressemble à celle qu'on utilise pour fabriquer les téléviseurs couleurs ou les pistolets automatiques uzi. C'est un ouvrier patient et méticuleux dont le travail est fiable. Seul le Fixer peut faire preuve de plus d'ingéniosité.

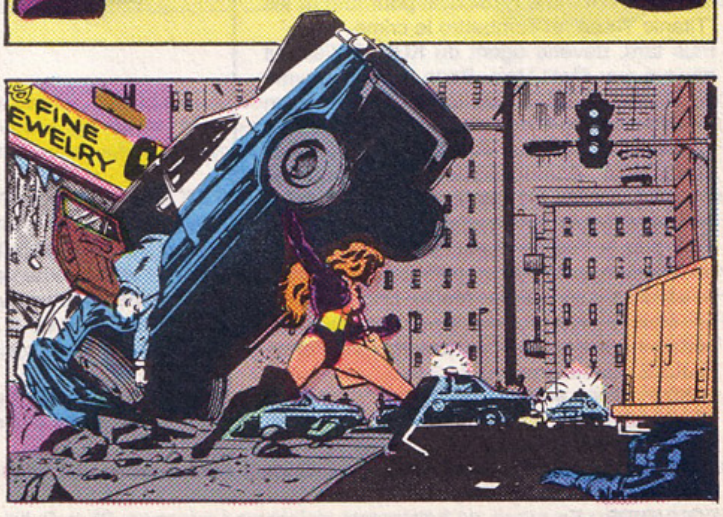




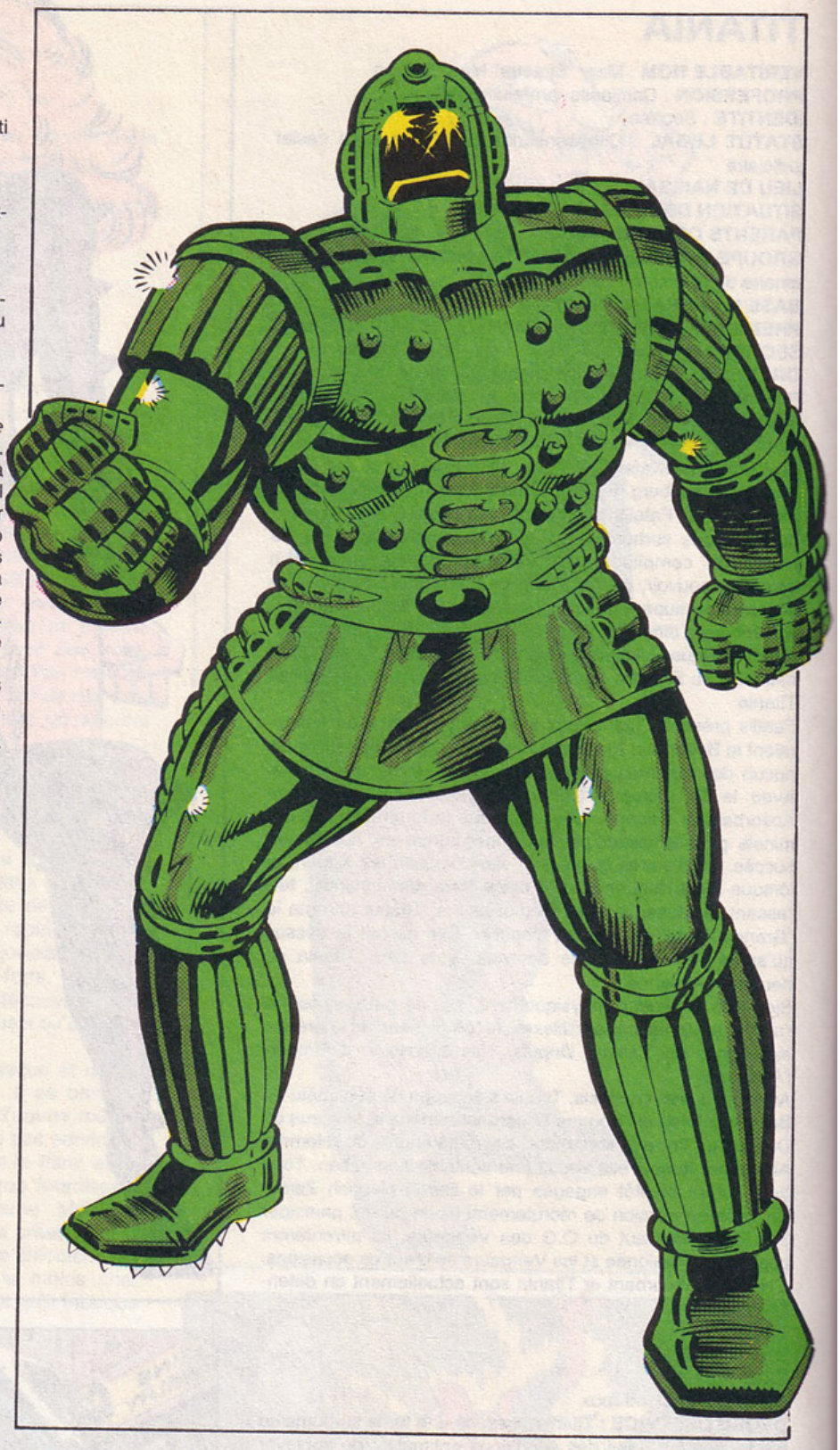
TITANIA

VERITABLE NOM : Mary "Skeeter" Mac Pherran
PROFESSION : Criminelle professionnelle
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyenne des Etats-Unis sans casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE : Non révélé
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Les Maîtres du Mal IV, partenaire de l'Homme Absorbant
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : MARVEL SUPER HEROES SECRET WARS 3
ORIGINES: On sait peu de choses sur la vie de Mary Mac Pherran avant son arrivée sur la planète artificielle du Beyonder, lors de la première "Guerre Secrète". Parmi les nombreux civils vivant dans la banlieue de Denver où le Beyonder les avaient relégués, Mac Pherran et son amie Marsha Rosenberg (future Volcana) furent contactées par le monarque Dr Fatalis qui leur offrit la possibilité d'acquérir des pouvoirs surhumains. Fatalis souhaitait s'entourer de nombreux complices pour disputer au Beyonder son immense pouvoir, et Mac Pherran était prête à le servir en échange de super-pouvoirs. Fatalis soumit Mac Pherran et Rosenberg à différents traitements radioactifs qui leur conférèrent quelques kilos de muscles en plus et une force surhumaine. Mac Pherran se fabriqua un costume et se baptisa Titania.
Fatalis présenta Titania aux autres super-vilains qui entouraient le Beyonder. Elle espérait tester sa force sur eux mais aucun des hommes présents ne voulut se mesurer à elle. Avec le Dr Octopus, Ultron, le Démolisseur, l'Homme Absorbant et Volcana, Titania attaqua la forteresse des criminels prise d'assaut par les super-héros. Le raid fut un succès. En d'autres occasions, elle combattit les X-Men, et lorsque Miss Hulk envahit la place forte des criminels, terrassant Bulldozer, un des Démolisseurs, Titania affronta la "Grande Verte" en combat singulier. Elle ne prit le dessus qu'après l'arrivée de ses acolytes. Plus tard, Titania se heurta à l'Araignée.
Bien que supérieure physiquement, elle ne put rien contre l'agilité, les fantastiques réflexes, le "6ème sens" et la grande expérience du Tisseur. Depuis, Titania redoute d'affronter l'Araignée.
Avec dix autres criminels, Titania s'échappa de la planète du Beyonder lorsque l'Homme Absorbant ramena la banlieue de Denver sur Terre. A son retour, elle resta auprès de l'Homme Absorbant auquel elle vouait une véritable admiration. Tous deux furent bientôt engagés par le Baron Henrich Zemo. Envoyés en mission de recrutement, ils ne purent participer à la prise d'assaut du Q.G des Vengeurs. Ils affrontèrent cependant l'Araignée et les Vengeurs en d'autres occasions. L'Homme Absorbant et Titania sont actuellement en détention préventive.
TAILLE : 2 m
POIDS : 245 kg
YEUX : Bleus
CHEVEUX : Blond roux
DEGRE DE FORCE : Titania possède une force surhumaine qui lui permet, dans des conditions optimales, de soulever (ou presser) environ 85 tonnes.
POUVOIRS : Outre une puissance extraordinaire, Titania possède une endurance et une résistance au choc surhumaines. Elle peut user de sa force au niveau maximum pendant plus d'une heure sans être fatiguée. Elle résiste aux attaques par balles et aux fortes températures (1370°C à -80°C). Elle cicatrice deux fois plus vite qu'un être normal et est immunisée contre la plupart des maladies terrestres.
NOTE : Titania (Mary Mac Pherran) n'a rien à voir avec Titania (Davida DeVito), général en chef des Grappeurs, récemment décédée.



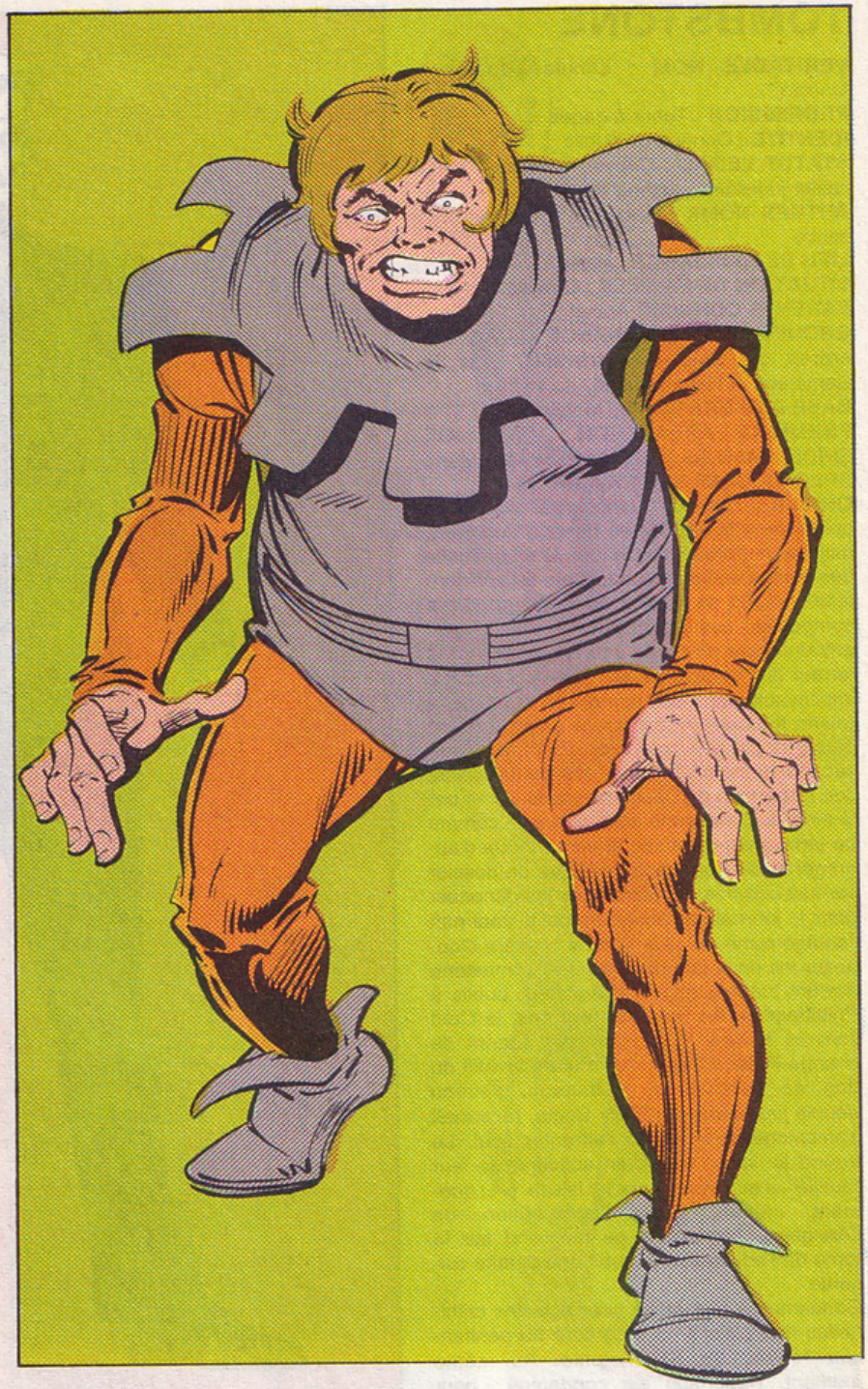


TITANIUM MAN
(L'HOMME DE TITANIUM)



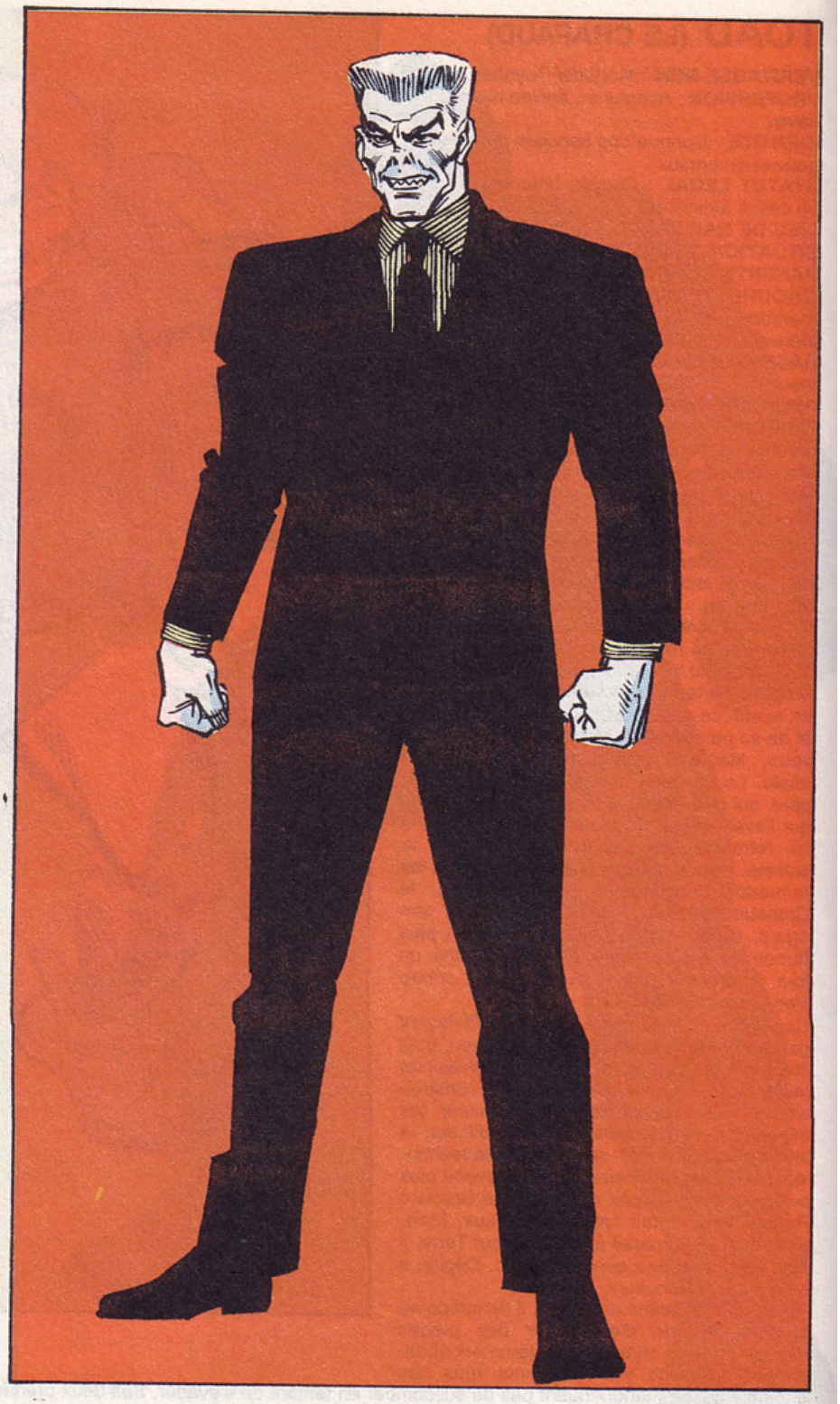
VERITABLE NOM : Boris Bullski
PROFESSION : Ancien cadre du Parti Communiste Soviétique, agent du K.G.B.
STATUT LEGAL : Citoyen de l'ex-URSS
AUTRES NOMS : L'Autre, le Commandeur
LIEU DE NAISSANCE : Makeyevka, ex-URSS
SITUATION DE FAMILLE : Marié
FAMILLE CONNUE : Aucune
GROUPE D'APPARTENANCE : K.G.B., ex-membre des "Titanic Three", ex-leader du "Green Liberation Front"
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : TALES OF SUSPENSE 69
ORIGINES : Boris Bullski était un cadre important du Parti Communiste de l'ex-URSS. Guère apprécié par le Kremlin, il fut affecté à un poste obscur dans un camp de Sibérie. Il conçut le projet Homme de Titanium pour regagner les faveurs du Parti. Dans le camp qu'il dirigeait se trouvaient les scientifiques ayant participé à la création de l'armure de la Dynamo Pourpre. Bullski leur assigna la tâche de concevoir une armure de titanium contenant un armement hautement sophistiqué qu'il utiliserait pour se battre contre Iron Man. Malgré les informations fournies par les espions soviétiques sur l'armure du champion américain, les soviétiques ne purent en reproduire la technologie miniaturisée, et leur armure était presque deux fois plus lourde et volumineuse que celle d'Iron Man. Une fois le projet agréé par le gouvernement, Bullski défia Iron Man pour qu'ils se battent en tant que champion de leur idéologie respective. Iron Man releva le défi et vainquit l'Homme de Titanium sous les yeux du public du monde entier.
Bullski se prépara immédiatement à la revanche. Il fut soumis à des traitements biologiques inconnus qui augmentèrent sa taille. L'armure de titanium fut elle-même repensée et un autre combat eut lieu à Washington D.C. Iron Man eut à nouveau le dessus. L'Homme de Titanium prit la fuite et devait être récupéré par un sous-marin soviétique, mais Moscou ordonna qu'on l'abandonne.
Après avoir travaillé pour un scientifique vietnamien et s'être une nouvelle fois fait vaincre par Iron Man, Bullski joignit ses forces à celles de la Dynamo Pourpre mais encore une fois, ils furent vaincus. Ils s'enfuirent d'URSS et trouvèrent refuge au Vietnam où ils s'associèrent avec l'Homme Radioactif pour former les "Titanic Three" et combattre le crime.
Plus tard, devenu agent du KGB, Bullski fut envoyé aux Etats-Unis. Sous le pseudonyme du Commandeur, il créa le "Green Liberation Front", constitué de vétérans du Vietnam, amers du sort qui leur était fait dans leur pays après leur démobilisation. L'Homme de Titanium équipa les membres du GLF et les envoya attaquer la New Federal Bank of New York puis la Federal Bank Reserve of New York. Sergei, un savant contraint par le gouvernement soviétique de travailler avec l'Homme de Titanium, avait mis au point un procédé permettant aux vétérans de se transformer en petites cartes. Les vétérans croyaient commettre de simples vols mais en réalité, l'Homme de Titanium avait en tête une vaste machination visant à déstabiliser toute l'économie américaine. Mais le projet fut mis en échec par Beta Ray Bill. Pour échapper à la vengeance des vétérans, l'Homme de Titanium utilisa la téléportation. Ses atomes se rassemblèrent dans son quartier général sous forme de carte que Sergei déchira et jeta à la poubelle.
TAILLE : (sans armure) 2,12 m
POIDS : (sans armure) 191 kg
YEUX : Bleus
CHEVEUX : Noirs
DEGRE DE FORCE : Sans son armure, Boris Bullski possède une force surhumaine due à son immense taille, qui lui permet de soulever (ou presser) 1 135 kg.
POUVOIRS : En raison de traitements biologiques inconnus, Boris Bullski a acquis une taille bien supérieure à la moyenne et, par conséquent, une force physique exceptionnelle. Mais il n'a pas de super-pouvoirs, hormis ceux que lui confèrent son armure. Sous sa forme d'Homme de Titanium, il peut couvrir une distance de 90 km en 18 mn. Il est équipé d'un rayon laser à plasma provoquant un choc équivalent à 27 tonnes de TNT à 12 m.

TOAD (LE CRAPAUD)



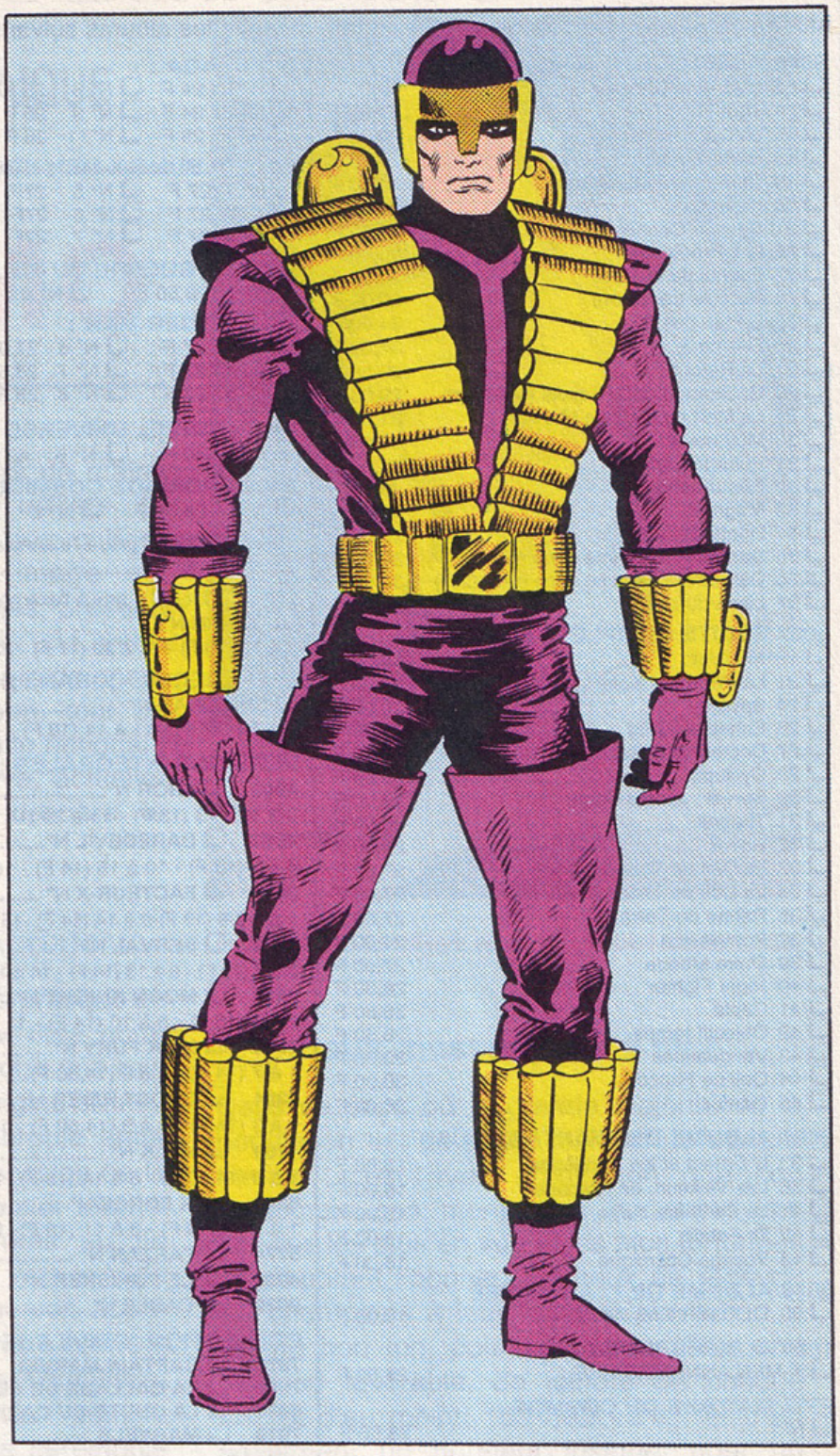
VERITABLE NOM : Mortimer Toynbee
PROFESSION : Aventurier, ancien révolutionnaire
IDENTITE : Connue des services de sécurité gouvernementaux
STATUT LEGAL : Citoyen britannique avec un casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE : York, Angleterre
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Ancien membre de la première Confrérie des Mauvais Mutants, membre des Misfits
BASE D'OPERATIONS : Inconnue actuellement
PREMIERE APPARITION : X-MEN 4
ORIGINES : Abandonné tout jeune par ses parents, Mortimer Toynbee fut placé dans un orphelinat. Son physique ingrat et insolite, sa façon de se déplacer en sautillant lui valurent l'antipathie des autres enfants. Continuellement rejeté et agressé, il fit un blocage intellectuel. Ses professeurs le prirent pour un attardé mental alors qu'il était tout à fait normal. Dans l'espoir d'être mieux accepté, Toynbee se dévouait corps et âme à quiconque lui montrait un peu d'intérêt. Plus tard, Magnéto le recruta pour sa Confrérie des Mauvais Mutants et le surnomma le Crapaud en raison de ses pouvoirs, de son apparence et de sa personnalité. Mais plus que ses pouvoirs, Magnéto appréciait sa soumission totale. Le Crapaud le considérait comme un père, qui plus est, ennemi de la race humaine qui l'avait rejeté. Toynbee espérait, grâce à lui, retrouver une place honorable dans la société. Pourtant, devant la négligence et les brimades incessantes de Magnéto, le Crapaud changea bientôt d'attitude à son égard. Il nourrit une haine de plus en plus féroce pour son maître qu'il abandonna un jour mourant à l'issue d'une bataille contre Vengeurs et X-Men.
Capturé avec la Sorcière Rouge et Vif-Argent par le guerrier extradimensionnel Arkon, puis libéré par les Vengeurs, le Crapaud choisit de rester dans le monde d'Arkon où il se construisit un vaisseau capable de traverser les espaces dimensionnels. Il se rendit sur la planète de l'Etranger, se servit de sa technologie et de ses équipements pour devenir plus puissant, dans l'espoir de séduire la Sorcière Rouge dont il était tombé amoureux. Mais, alors qu'il se préparait à retourner sur Terre, il apprit son mariage avec la Vision. Dépité, il s'en prit aux Vengeurs, en vain.
Après un bref séjour en prison, il demanda au criminel Arcade d'aménager des pièges mortels dans un château apparemment abandonné. Il voulait y emprisonner tous ses ennemis qui ne manqueraient pas de succomber en tentant de s'évader. Ses deux premières victimes, l'X-Man Archangel et la Chose, y parvinrent cependant. Ils eurent pitié du Crapaud, harcelé par Arcade qui venait réclamer son dû, et lui proposèrent de faire du château un parc d'attractions, ce qui l'aiderait à payer sa dette. Initiative fructueuse jusqu'au jour où Fatalis, à qui le château appartenait, se débarrassa du Crapaud et redonna à l'édifice son aspect d'origine.
Toynbee, déprimé, tenta de se suicider, mais l'Araignée l'en empêcha. Il décida de s'associer au Tisseur, malgré les réticences de ce dernier. Mais, peu de temps après, le Crapaud se retourna contre son bienfaiteur, avant de déjouer l'attaque qu'il avait lui-même organisée. Il attira l'attention de Frog-Man et Spider-Kid, amis de l'Araignée, avec lesquels il forma plus tard l'équipe des Misfits.
Toujours obsédé par la Sorcière Rouge, le Crapaud tenta de la kidnapper mais la Vision, Vif-Argent et Magnéto l'arrêtèrent. Il réussit pourtant à leur échapper et à rejoindre son vaisseau. Il revint alors à l'attaque, mais la présence de l'Araignée aux côtés des autres superhéros le perturba énormément car il estimait toujours beaucoup le Tisseur. Ceci ne l'empêcha pas de se débarrasser de ce beau monde avant d'entrer de force au domicile de la Sorcière Rouge. La vue de celle-ci, enceinte de huit mois, le révolta. Elle réussit à le maîtriser mais il finit par lui échapper.
Le Crapaud réorganisa la Confrérie des Mauvais Mutants avec Karl Lykos, qu'il retransforma en Sauron. Lors d'une attaque contre X-Force, Sauron fut mortellement blessé, mais toute l'équipe fut de nouveau d'attaque pour affronter récemment les membres de Facteur-X.
TAILLE : 1,75 m **POIDS** : 118 kg **YEUX** : Marron **CHEVEUX** : Bruns
DEGRE DE FORCE : Le Crapaud a une force surhumaine. Il peut soulever (ou presser) environ une tonne avec les bras, trois avec les jambes, dans des conditions optimales.
POUVOIRS : Le Crapaud est un mutant qui fait des bonds extraordinaires. Il peut sauter jusqu'à 7 m de haut et 10 m de long, mais ses limites ne sont pas clairement définies. Le Crapaud peut se tenir droit, même s'il est ramassé la plupart du temps : cette position ne le fait pas souffrir car sa colonne vertébrale est très flexible. Peu doué pour les combats au corps à corps, le Crapaud peut cependant, d'un bond, frapper un adversaire avec une force surhumaine. Expert en technologie de pointe, il est néanmoins incapable d'inventer des procédés lui-même.

TOMBSTONE



VERITABLE NOM : Lonnie Thompson Lincoln
PROFESSION : Tueur à gages
IDENTITE : Connue du public
STATUT LEGAL : Citoyen américain avec casier judiciaire ; détenu évadé
AUTRES NOMS : Aucun à notre connaissance
LIEU DE NAISSANCE : Harlem, New York
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Jadis aux ordres du Caïd puis travaille avec le Caméléon et Hammerhead.
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : WEB OF SPIDER-MAN 35. Origines dévoilées dans SPECTACULAR SPIDER-MAN 139.
ORIGINES : Lonnie T. Lincoln est albinos, ce qui lui rend la vie difficile dans le quartier à majorité noire où il voit le jour. Une anomalie des cordes vocales -congénitale ou accidentelle?- réduit sa voix à un murmure. Pour compenser ces handicaps, il pratique un entraînement physique intensif et devient la terreur des enfants de son âge qu'il rackette impitoyablement. Son surnom de Tombstone (pierre tombale) lui est donné à cause de sa pâleur et par analogie avec Thompson, son second prénom. De tous ses condisciples, Joe Robertson est seul à ne pas le traiter par le mépris. Tombstone interprète cela comme un témoignage d'amitié et sera furieux d'apprendre que Robertson constitue un dossier sur ses activités de racket pour les dénoncer dans le journal de l'école. De cet instant naît l'antagonisme qui plus tard ne cessera d'opposer les deux hommes. Adulte, Tombstone devient tueur à gages et agitateur public à Philadelphie. Au bout de vingt ans, le Caïd l'envoie à New York kidnapper l'agent de change Roland Raymond, mutant investi du don de persuasion. Robertson, devenu depuis journaliste au Daily Bugle, reconnaît Tombstone et tente de l'affronter seul. Le truand lui laisse la vie en souvenir de leur "amitié" d'autrefois mais le laisse pratiquement infirme. D'où l'intervention de l'Araignée. Tombstone se méprend sur la force de l'adversaire et subit une défaite cuisante.
Condamné à perpétuité pour activités criminelles multiples, il est incarcéré au pénitencier fédéral de Philadelphie. Au même moment, Robertson est condamné pour avoir dissimulé certaines informations à la police. Tombstone intrigue pour être transféré dans le même établissement pénitentiaire et met au point un plan d'évasion. Il persuade Robertson brisé d'attirer l'Araignée dans un guet-apens et de lui inoculer un virus expérimental fourni par son compère le Caméléon. Puis il s'évade en entraînant l'Araignée en otage et Robertson en hélicoptère. Au moment où il va éliminer l'Araignée, Robertson reprend ses esprits et s'interpose. Au cours de la lutte, Tombstone et lui tombent de l'hélicoptère dans le fleuve Susquehanna, ce qui leur permet d'échapper à la mort. Ils sont recueillis et remis sur pieds par un fermier Amish. Aussitôt, Tombstone défie Robertson de régler une bonne fois leur différend. Tombstone est évidemment le plus fort, mais Robertson se débarrasse in extremis de lui avec une fourche. Grièvement blessé, il survit tout de même... Robertson, à son retour à New York, est acquitté et recouvre la liberté.
Tombstone a depuis rejoint ses anciens complices Hammerhead et le Caméléon. Après avoir intrigué pour devenir le roi de la pègre newyorkaise, il parvient à écarter Hammerhead. Mais le conseil des truands le rejette, sauf s'il parvient à neutraliser l'Araignée. Une fois encore, il échoue, mais après avoir gravement blessé Flash Thompson, un ami de l'Araignée qui avait cherché à s'interposer.
TAILLE : 2 m **POIDS** : 97,5 kg **YEUX** : Roses **CHEVEUX** : Blancs
PEAU : Blanche
DEGRE DE FORCE : Tombstone possède la force normale d'un homme de son âge et de sa taille soumis à un entraînement physique intensif.
POUVOIRS : Aucun
DIVERS : Tombstone préfère abattre ses victimes à mains nues, par strangulation notamment, mais il connaît très probablement le maniement des armes à feu classiques.

TRAPSTER
(LE PIEGEUR)



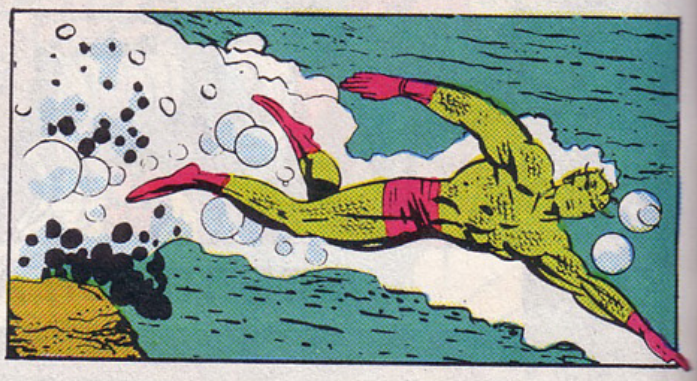
VERITABLE NOM : Peter Petruski
PROFESSION : Criminel professionnel
IDENTITE : Connue du public
STATUT LEGAL : Citoyen des Etats-Unis avec casier judiciaire
AUTRES NOMS : Pete Pot-de-Colle
LIEU DE NAISSANCE : Gary (Indiana)
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Les Terrifics
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : Pete Pot-de-Colle : STRANGE TALES 104 ; le Piégeur: FANTASTIC FOUR 38
ORIGINES : Peter Petruski, chimiste, invente un adhésif "multi-polymère" extrêmement puissant et met cette découverte au service du crime : armé d'un "pistolet à colle" et rebaptisé "Pete Pot-de-Colle", il va jusqu'à tenter de s'emparer d'un missile américain top-secret. Plusieurs fois mis en échec par la Torche Humaine, il restera en conflit permanent avec les Fantastiques.
A l'issue d'une première incarcération, il loue une usine de colle et crée des produits de plus en plus sophistiqués tout en perfectionnant ses équipements. Sous l'impulsion du Sorcier naissent alors les Terrifics, quatuor "anti-FF" complété par l'Homme-Sable et Médusa. De nouvelles modifications apportées à l'arsenal de Petruski font de lui le Piégeur. Une série d'assauts menés contre le Baxter Building met les FF en difficulté, mais se solde par la déconfiture des Terrifics et leur emprisonnement, à l'exception de Médusa.
Evasion du Piégeur, reprise des hostilités contre les Fantastiques -en solo, cette fois. Une première tentative est contrée par Daredevil mais le Piégeur réussit à fuir. Il gagne la France où il retrouve le Sorcier, l'Homme-Sable et Médusa. Cette fois, les Terrifics convoitent le "quadranium", matériau nucléaire appartenant à l'OTAN. Suite à un nouvel échec, Médusa quitte définitivement les Terrifics. On la remplacera tour à tour par Thundra, la Brute, Electro... toujours sur fond de raids anti-FF manqués.
Aujourd'hui, les Terrifics ont cessé d'exister. Le Piégeur a entièrement revu son arsenal et remplacé le pistolet à colle par un "lance-colle" intégré à son costume. Il s'est allié à Cyclone contre Captain America. Vaincus, les deux acolytes se sont séparés. On est pour l'instant sans nouvelles du Piégeur.

TAILLE : 1,78 m **POIDS** : 73 kg **YEUX** : Marron **CHEVEUX** : Bruns
DEGRE DE FORCE : Le Piégeur possède une force normale pour un homme de son âge et de son poids pratiquant un exercice modéré.
POUVOIRS : Aucun
ARMES : La colle qui lui sert de base durcit en 20 secondes par réaction chimique interne. Elle est incombustible, réfractaire aux acides. Les ultraviolets, en revanche, la dissolvent en 5 heures environ.
Un lubrifiant spécial a remplacé le solvant des origines. On ne peut assurer de prise sur un objet enduit de cette substance, dégradable en 6 heures par les rayons ultraviolets. Le Piégeur transporte colle et lubrifiant dans des containers de 5 cm de diamètre sur 12,5 cm de haut fixés à sa poitrine, à ses membres et autour de sa taille.
Le lance-colle attaché à son poignet droit leur est relié. Un ergot métallique perfore la cartouche, une pompe miniature aspire la colle, un ajustage la diffuse à très haute pression jusqu'à une portée de 50 m. Le Piégeur peut grâce à ce dispositif immobiliser l'adversaire, dresser une muraille ou même -du fait de la plasticité du matériau- confectionner un lasso pour attirer un objet à lui. Le lubrifiant est diffusé par un appareil jumeau, fixé au poignet gauche. Les deux dispositifs peuvent fonctionner synchroniquement, de façon à sécréter alternativement sous les bottes et les gants du Piégeur une dose de colle puis une dose de solvant : ceci pour lui permettre d'escalader des parois.
Les pièges à ressort se présentent sous forme de disques ou balles capables de rebondir sous tous les angles pour capturer l'adversaire. Le Piégeur use également d'objets équipés de circuits-mémoire à forme variable par reconfiguration instantanée et capables de neutraliser l'ennemi. Il se sert également d'un certain nombre d'armes créées par le Sorcier : disques anti-gravité, capsules explosives, émetteurs d'ultra-sons...

TRITON

VERITABLE NOM : Non révélé
PROFESSION : Garde
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyen d'Attilan
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : L'île d'Attilan, dans l'Atlantique
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Mander (père), Azur (mère), Karnak (frère), Gorgone, Flèche Noire, Médusa, Crystal (cousins)
GROUPE D'APPARTENANCE : La famille royale des Inhumains
BASE D'OPERATIONS : Attilan, dans la Zone Bleue de la Lune
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 45
ORIGINES : Triton est l'aîné des deux fils du prêtre-philosophe inhumain Mander et de sa femme Azur. Placé à un an dans une brume tératogène, il en émergea après avoir subi des mutations aquatiques. Devenu incapable de respirer hors de l'eau, le jeune Triton fut élevé dans une niche sous-marine située au large de l'île d'Attilan. La mère de Triton, biologiste, étudia les océans dans le but de mieux prendre soin de son fils. Bientôt, on conçut un appareil de respiration artificielle pour permettre à Triton de survivre hors de l'eau pendant un certain temps. Sa mère périt dans un accident sous-marin alors qu'il n'avait que 14 ans. A 18 ans, Triton devint un garde sous-marin chargé de surveiller le trafic maritime des hommes aux alentours de l'île. Quand des marins le capturèrent, Flèche Noire craignit qu'Attilan fût découverte. Il transféra alors le site dans l'Himalaya, puis finalement sur la Lune. Désormais, Triton explore les anciens tunnels sous-marins situés sous la Cité Bleue de la Lune. Il se téléporte parfois sur Terre avec l'aide de Gueule d'Or pour parcourir les océans et retrouver de vieux amis, comme Namor, le Prince des Mers. C'est ce qu'il a d'ailleurs fait récemment pour venir au secours des Terriens menacés par les Starblasters, des mercenaires extraterrestres, qui ont fini par être vaincus.
TAILLE : 1,85 m
POIDS : 95 kg
YEUX : Verts
CHEVEUX : Sans
PARTICULARITES : Le corps de Triton est recouvert d'écailles vertes, ses mains et ses pieds sont palmés. Il porte une petite nageoire dorsale allant de son front jusqu'au bas de sa colonne vertébrale, une petite nageoire sur les tempes et une fine membrane à la place des sourcils.
DEGRE DE FORCE : Triton a une force surhumaine qui lui permet de soulever (ou presser) environ deux tonnes, sur la terre ferme.
POUVOIRS : Triton possède des pouvoirs surhumains suite aux mutations tératogènes qu'il a subies. Il est capable de supporter les forts changements de pression survenant au fond de l'eau. Sa circulation sanguine le protège contre les basses températures des profondeurs marines. Sa vue, plus sensible à la couleur verte, lui permet de voir distinctement dans les ténèbres océanes. Il peut nager à une vitesse maximum de 46 noeuds (environ 65 km/h) pendant plusieurs heures sans se fatiguer. Triton a des branchies dissimulées sous les écailles le long de sa gorge, qui lui permettent de respirer et de rester sous l'eau indéfiniment. Hors de l'eau, il peut survivre cinq minutes sans appareil respiratoire, avant d'être asphyxié. Son corps est lui aussi sujet à la déshydratation.
ARMES : Triton utilise un système de circulation de l'eau qui lui permet de survivre sur terre pendant un certain temps. Ce système est composé de tubes de plastique disposés le long de son torse et de ses membres, qui projettent continuellement un nuage de gouttelettes. Deux minuscules tubes sont reliés à sa gorge. Ses gants et ses bottes contiennent chacun une réserve d'eau d'un litre, constamment réoxygénée grâce à un filtre à molécules (il absorbe les molécules d'oxygène et rejette le gaz carbonique). Le système est toujours alimenté en eau grâce à un condensateur d'humidité miniature placé sur la ceinture de Triton. C'est une pompe électrique fonctionnant avec la chaleur du corps et située près du filtre à molécules qui propulse l'eau dans les tubes.





WARRIORS THREE (LES TROIS GUERRIERS)

Les trois guerriers sont trois des plus grands héros d'Asgard : Hogun, Fandral et Volstagg, des amis de longue date qui travaillent généralement en équipe. Leur première mission ensemble a eu lieu à une époque inconnue du passé et a consisté à découvrir pourquoi une fissure était apparue dans l'épée d'Odin, un objet sacré qui peut provoquer la destruction d'Asgard. Hogun, Fandral et Volstagg ont ensuite porté secours à Thor, menacé par une mutinerie. Depuis, les trois guerriers sont les amis et alliés du dieu du tonnerre.

Hogun-le-Sinistre n'est pas natif d'Asgard. Il vient d'un pays sans nom, tombé sous le joug de Mogul et libéré par Thor et les trois guerriers.

Par opposition à Hogun, Fandral l'Eclair est connu pour son humour, sa bonne humeur et son ardeur à manier l'épée.

Volstagg, le plus âgé du groupe, a la réputation d'avoir été l'un des meilleurs guerriers d'Asgard dans sa jeunesse. Volstagg et sa femme Gudrun, qui ont déjà une famille nombreuse, ont adopté deux petits Terriens, Kevin et Mick, dont la mère a été tuée par Zaniac, un ennemi de Thor. Volstagg continue à travailler avec Hogun et Fandral par goût de l'aventure et pour s'évader de sa famille de temps en temps. Bien que les prouesses dont Volstagg se vante d'être capable soient parfois contredites par son occasionnelle maladresse, il est très dangereux malgré les apparences.

Comme tous les autres Asgardiens, les trois guerriers ont une longévité exceptionnelle (bien qu'ils ne soient pas immortels comme les Olympiens), ils sont dotés de super-pouvoirs, ils sont immunisés contre les maladies terrestres, ils résistent aux blessures et ils ont une endurance surhumaine.



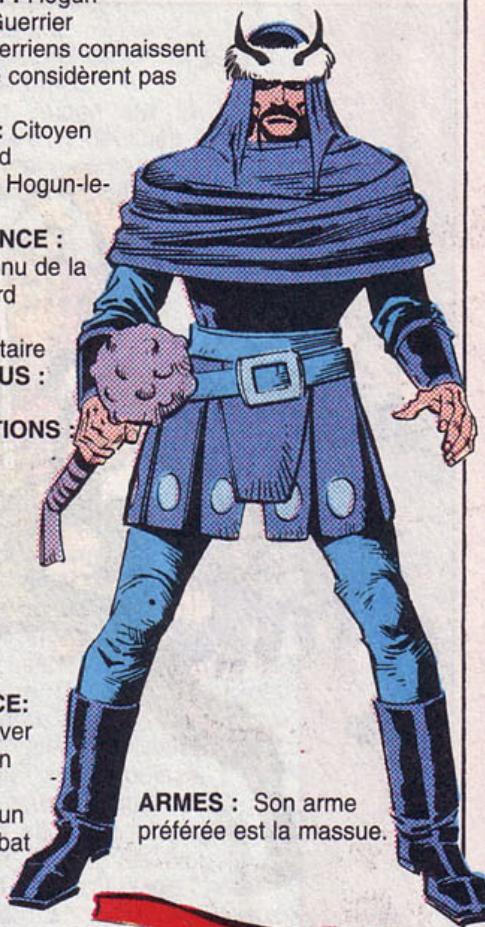
VOLSTAGG

VERITABLE NOM : Volstagg
PROFESSION : Guerrier, père de famille et aventurier
IDENTITE : Les Terriens connaissent Volstagg, mais ne le considèrent pas comme un dieu.
STATUT LEGAL : Citoyen d'Asgard
AUTRES NOMS : Volstagg l'Enorme, le Lion d'Asgard
LIEU DE NAISSANCE : Asgard
SITUATION DE FAMILLE : Marié
PARENTS CONNUS : Gudrun (épouse), Alaric, Rolfe (fils), Flosi, Gudrun, Gunhild (filles), Kevin, Mick (fils adoptifs)
BASE D'OPERATIONS : Asgard
PREMIERE APPARITION : JOURNEY INTO MYSTERY 119
TAILLE : 2,02 m
POIDS : Inconnu
YEUX : Bleus
CHEVEUX : Roux
DEGRE DE FORCE : Dans sa jeunesse, Volstagg pouvait presser ou soulever 40 tonnes. Actuellement, il presse et soulève 35 tonnes.
POUVOIRS : Volstagg possède les forces physiques surhumaines propres aux dieux asgardiens.
ARMES : Dans sa jeunesse, Volstagg était un grand guerrier. Bien qu'il ne soit plus aussi fort, Volstagg peut toujours tirer parti de son énorme masse.



HOGUN

VERITABLE NOM : Hogun
PROFESSION : Guerrier
IDENTITE : Les Terriens connaissent Hogun, mais ne le considèrent pas comme un dieu.
STATUT LEGAL : Citoyen naturalisé d'Asgard
AUTRES NOMS : Hogun-le-Sinistre
LIEU DE NAISSANCE : Un royaume inconnu de la dimension d'Asgard
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
BASE D'OPERATIONS : Asgard
PREMIERE APPARITION : JOURNEY INTO MYSTERY 119
TAILLE : 1,90 m
POIDS : 268 kg
YEUX : Gris bleu
CHEVEUX : Noirs
DEGRE DE FORCE: Hogun peut soulever ou presser environ 35 tonnes.
POUVOIRS : Hogun est expert en combat au corps à corps. C'est aussi un excellent cavalier.



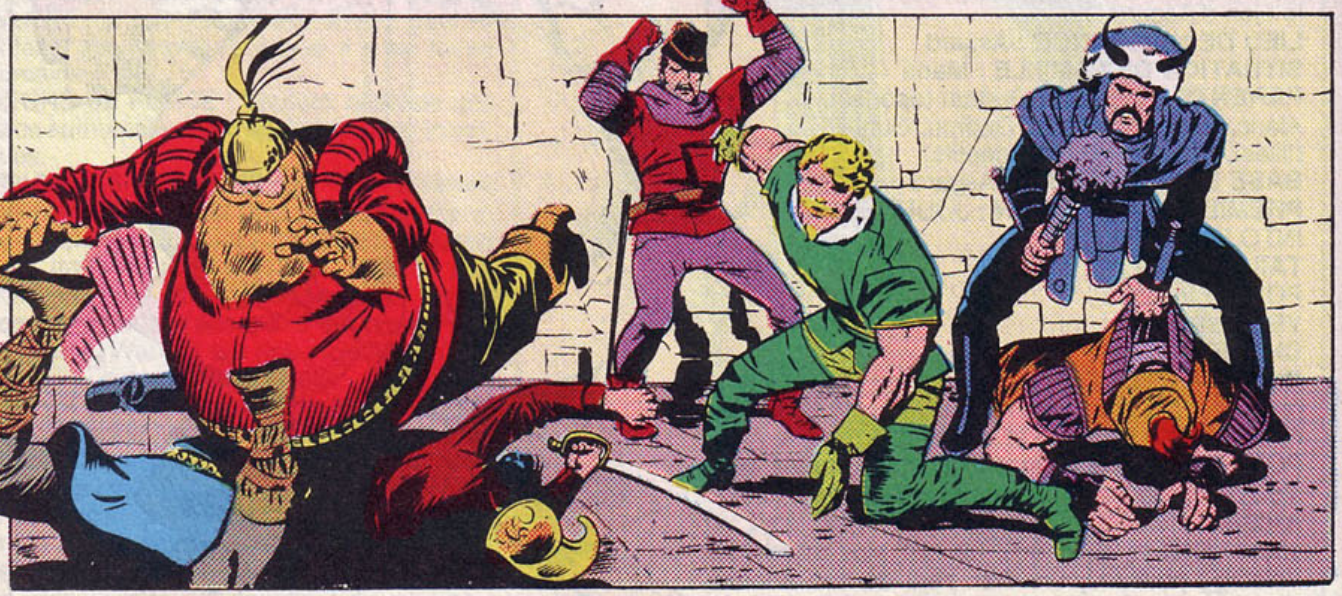
ARMES : Son arme préférée est la massue.

FANDRAL

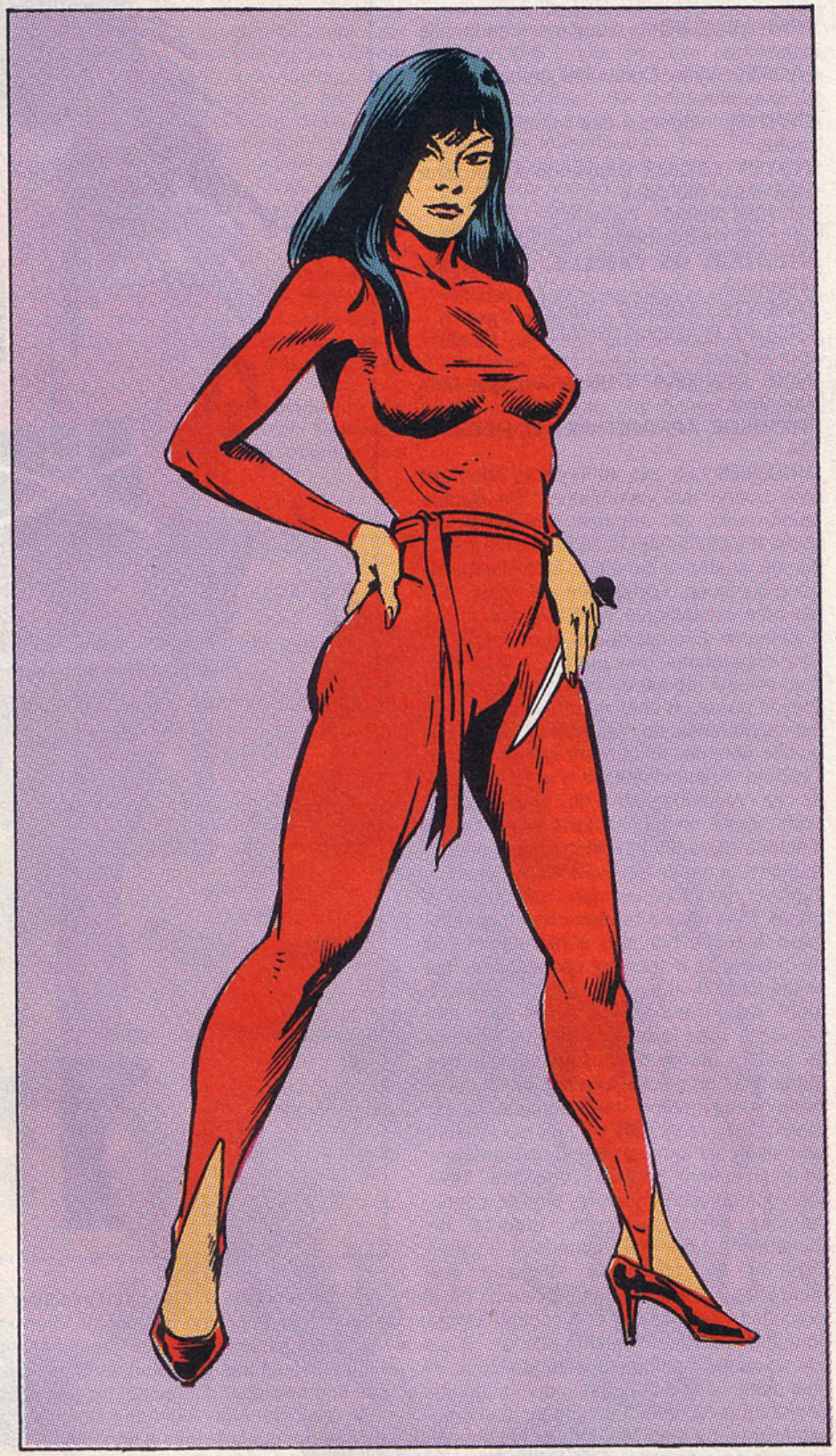
VERITABLE NOM : Fandral
PROFESSION : Guerrier et aventurier
IDENTITE : Les Terriens connaissent Fandral, mais ne le considèrent pas comme un dieu.
STATUT LEGAL : Citoyen d'Asgard
AUTRES NOMS : Fandral l'Eclair
LIEU DE NAISSANCE : Asgard
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
BASE D'OPERATIONS : Asgard
PREMIERE APPARITION : JOURNEY INTO MYSTERY 119
TAILLE : 1,92 m
POIDS : 265 kg
YEUX : Bleus
CHEVEUX : Blonds
DEGRE DE FORCE : Fandral peut presser ou soulever environ 30 tonnes.
POUVOIRS : Fandral est inégalable dans l'art de manier l'épée. C'est un bon lutteur et un excellent cavalier.
ARMES : Son arme préférée est l'épée.







TYGER TIGER



VERITABLE NOM : Jessan Hoan
PROFESSION : Ex-cadre de banque, actuellement "seigneur" du crime
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Non révélé, casier judiciaire vierge
AUTRES NOMS : Tyger
LIEU DE NAISSANCE : Singapour
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Mr Hoan (oncle, décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE : Dirige sa propre organisation criminelle.
BASE D'OPERATIONS : Anciennement Singapour, actuellement Madripoor
PREMIERE APPARITION : X-MEN 229, MARVEL COMICS PRESENTS 6
ORIGINES : Diplômée d'Harvard, Jessan Hoan faisait une brillante carrière dans la banque qui appartenait à sa famille. Une banque rivale loua les services des Reavers, des cyborgs criminels, afin qu'ils attaquent la banque Hoan. Les Reavers tuèrent tous les membres de la famille Hoan, exceptée Jessan qu'ils emmenèrent dans leur Q.G. australien. Ils la surnommèrent Tyger et décidèrent de programmer son cerveau afin qu'elle serve leurs intérêts. L'intervention des X-Men interrompit le processus et Jessan, déjà différente, n'en était pas devenue complètement amorale pour autant. La banque Hoan, privée de ses forces vives, fit faillite. De plus, Jessan fut mise au ban de sa famille car, seule survivante après l'attaque des Reavers, elle fut soupçonnée d'être leur complice. Dans ces conditions, Jessan n'hésita pas longtemps à embrasser une carrière criminelle pour devenir à terme le "seigneur du crime" de Madripoor à la place de Roche, qui avait commandité l'assassinat de sa famille. Ayant été mis à mal par les hommes de main de Roche, Serval fut secouru par Jessan qui lui avoua être Tyger Tiger. Serval accepta de l'aider dans sa lutte contre Roche. Après la mort de ce dernier, Tyger se rendit chez le Prince de Madripoor et demanda à en prendre la succession. Serval l'avertit qu'il s'opposerait à elle si elle contrevenait à certaines règles morales, comme être mêlée au trafic de drogue ou d'esclaves. Il n'était de toute façon pas question pour elle de tremper dans ces trafics, qu'elle réprouvait. Mécontent, parce que cela réduisait les pourcentages qu'il touchait sur les activités criminelles, le Prince Baran de Madripoor encouragea le général Nguyen Ngoc Coy, rival de Tyger Tiger, dans sa lutte contre elle. Mais, grâce à Serval, Coy et Tyger Tiger ont fini par se partager les domaines d'activité : Coy a maintenant le monopole du trafic de drogue et d'esclaves et Tyger contrôle le reste des activités criminelles à Madripoor.

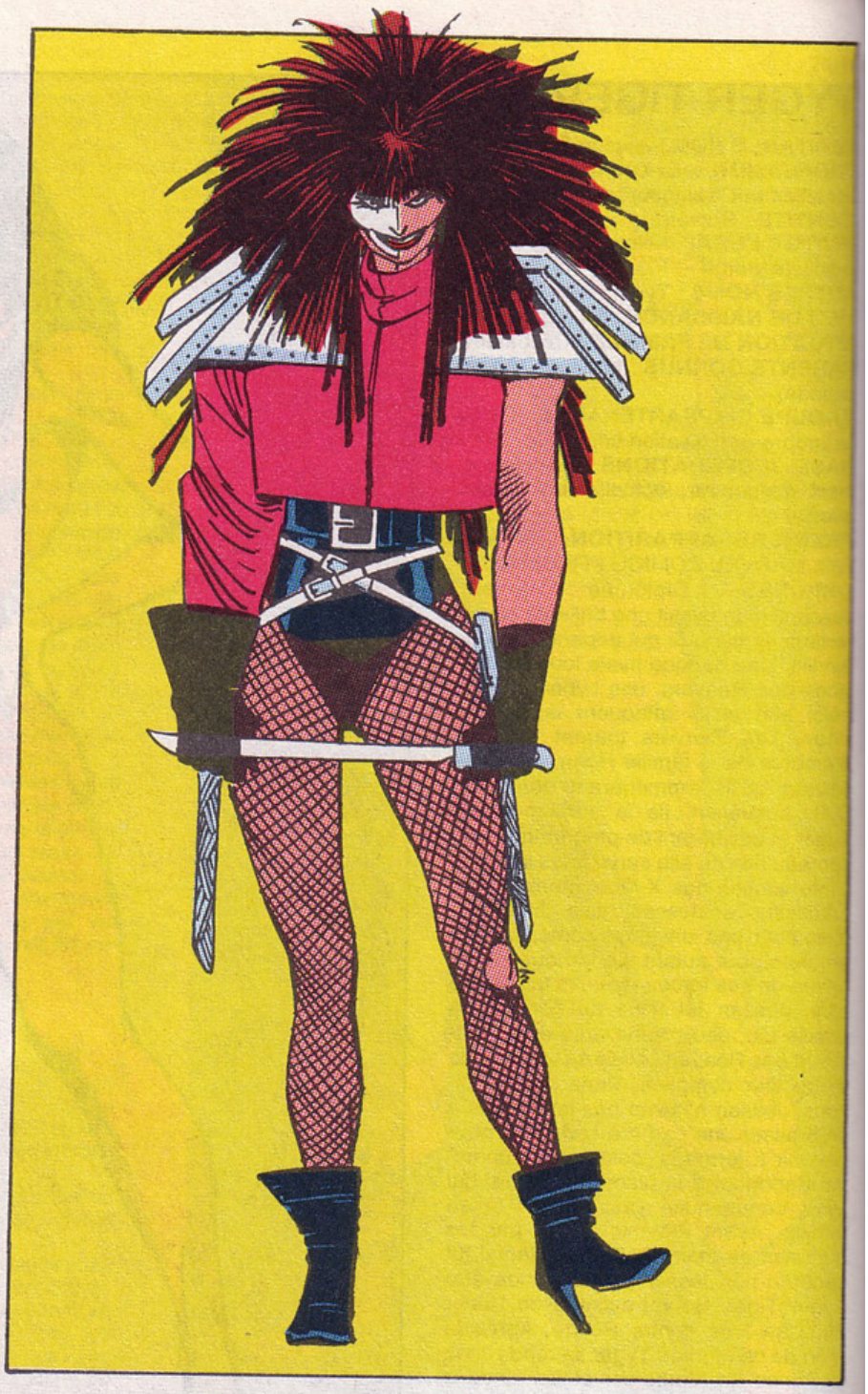
TAILLE : 1,75 m **POIDS :** 60 kg **YEUX :** Marron **CHEVEUX** : Noirs

DEGRE DE FORCE : Tyger Tiger possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de sa corpulence pratiquant un exercice régulier intensif.

POUVOIRS : Tyger Tiger ne possède aucun pouvoir particulier mais est une virtuose du combat au corps-à-corps. Elle manie admirablement les armes à feu et les couteaux.

ARMES : Tyger Tiger possède une armure souple mais apparemment indestructible d'origine inconnue, qui avait été obtenue par Serval auprès de la firme Landau, Luckman et Lake.

TYPHOID MARY



VERITABLE NOM : Mary (nom de famille inconnu)
PROFESSION: Criminelle professionnelle, ex-actrice
IDENTITE : Connue des autorités américaines
STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Typhoïd
LIEU DE NAISSANCE : Non révélé
SITUATION DE FAMILLE : Présumée célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Travaille pour le Caïd.
BASE D'OPERATIONS : Chicago, puis New York
PREMIERE APPARITION : DAREDEVIL 254
ORIGINES : Le cas de Typhoïd Mary est bien connu des psychiatres. Sa double personnalité est apparue dès l'enfance, aussi a-t-elle passé la plus grande partie de son existence dans des établissements psychiatriques. Lorsqu'elle est Mary, elle est frêle et maladive, sujette à des crises d'épilepsie. Elle est douce et affectueuse, très dépendante des autres. A l'opposé, Typhoïd est rebelle et imprévisible, agressive et parfois même meurtrière. Typhoïd est consciente de l'existence de Mary, qu'elle déteste, mais Mary ignore tout de Typhoïd. Aucun médecin n'a pu la guérir de ce dédoublement de personnalité. Mary voulut se lancer dans une carrière d'actrice mais les psychiatres l'en découragèrent, à cause de Typhoïd. A Chicago, Typhoïd devint un membre redouté de la pègre. Puis elle se retrouva tout naturellement à Hell's Kitchen, à Manhattan, où elle mena de nombreux casses dans les salles de jeux et les planques de dealers, tuant de nombreux criminels sur son passage. Tous faisaient partie de l'empire du Caïd. Comme elle n'éliminait que des gangsters, la presse lui était plutôt favorable et la police ne l'inquiétait pas. Bientôt, elle rencontra le Caïd qui lui offrit un million de dollars pour le débarrasser de son ennemi mortel, Daredevil. Mais Mary tomba amoureuse de Matt Murdock, l'avocat aveugle (l'autre identité de Daredevil), alors que Daredevil traquait Typhoïd la criminelle. Voyant que Murdock lui aussi tombait amoureux de Mary, le Caïd ordonna à Typhoïd d'exécuter ses plans au plus vite -car lui-même était très attiré par Typhoïd et il voulait l'éloigner de Murdock. Pour finir d'accabler Murdock, il lui révéla la vérité sur la double personnalité de Mary. Typhoïd, elle, se dit que si Mary découvrait son existence, elle ferait tout pour prendre l'ascendant, et comme elle aussi était amoureuse de Murdock, elle ne supporterait pas que Mary le lui ravisse. Typhoïd réunit alors les adversaires les plus acharnés de Daredevil, qui l'attaquèrent tous le même jour. Daredevil fut grièvement blessé, mais peu après, lui et Typhoïd devinrent amants et Typhoïd se libéra de la tutelle du Caïd. Mary emmena Daredevil à l'hôpital pour le soigner. Karen Page, la petite amie de Matt Murdock qui le cherchait désespérément la trouva à son chevet. Elle entendit Matt, à demi-inconscient, murmurer le nom de Mary. Folle de douleur, Karen s'enfuit. A la suite de cet incident, Murdock, très choqué, s'éloigna un peu de New York, et Typhoïd Mary poursuivit ses activités illicites.
TAILLE : 1,78 m **POIDS** : 63 kg **YEUX** : Marron **CHEVEUX** : Bruns
DEGRE DE FORCE : Typhoïd Mary possède la force normale d'une femme de son âge et de sa taille et qui s'entraîne régulièrement.
POUVOIRS : Typhoïd Mary possède des pouvoirs télékinésiques limités qui lui permettent de soulever de petits objets sur de courtes distances (quelques mètres environ). Elle a également des pouvoirs pyrokinésiques qui peuvent mettre le feu à des objets autour d'elle. Lorsqu'elle est Mary, Typhoïd ne peut pas utiliser ces pouvoirs. Typhoïd possède un pouvoir psychique avec lequel elle peut induire des comportements chez une personne qui ne soupçonne rien. C'est ainsi qu'elle força Matthew Murdock à la regarder et à s'asseoir à côté d'elle la première fois qu'il la rencontra. Elle peut aussi endormir des animaux ou des personnes peu intelligentes. Son pouls, ses ondes alpha, son électroencéphalogramme, ses biorythmes sont différents selon qu'elle est Typhoïd ou Mary. Typhoïd a toujours un peu de fièvre, mais ne présente aucun signe d'épilepsie ou autre maladie dont souffre Mary. Pour des raisons inconnues, Daredevil est incapable d'avoir une empreinte radar claire ou d'entendre le battement du coeur de Typhoïd Mary lorsqu'elle est Typhoïd.
AUTRES FACULTES : Typhoïd Mary est une excellente lutteuse à mains nues. Elle est très agile et manie très bien les armes blanches, notamment des couteaux et des machettes.

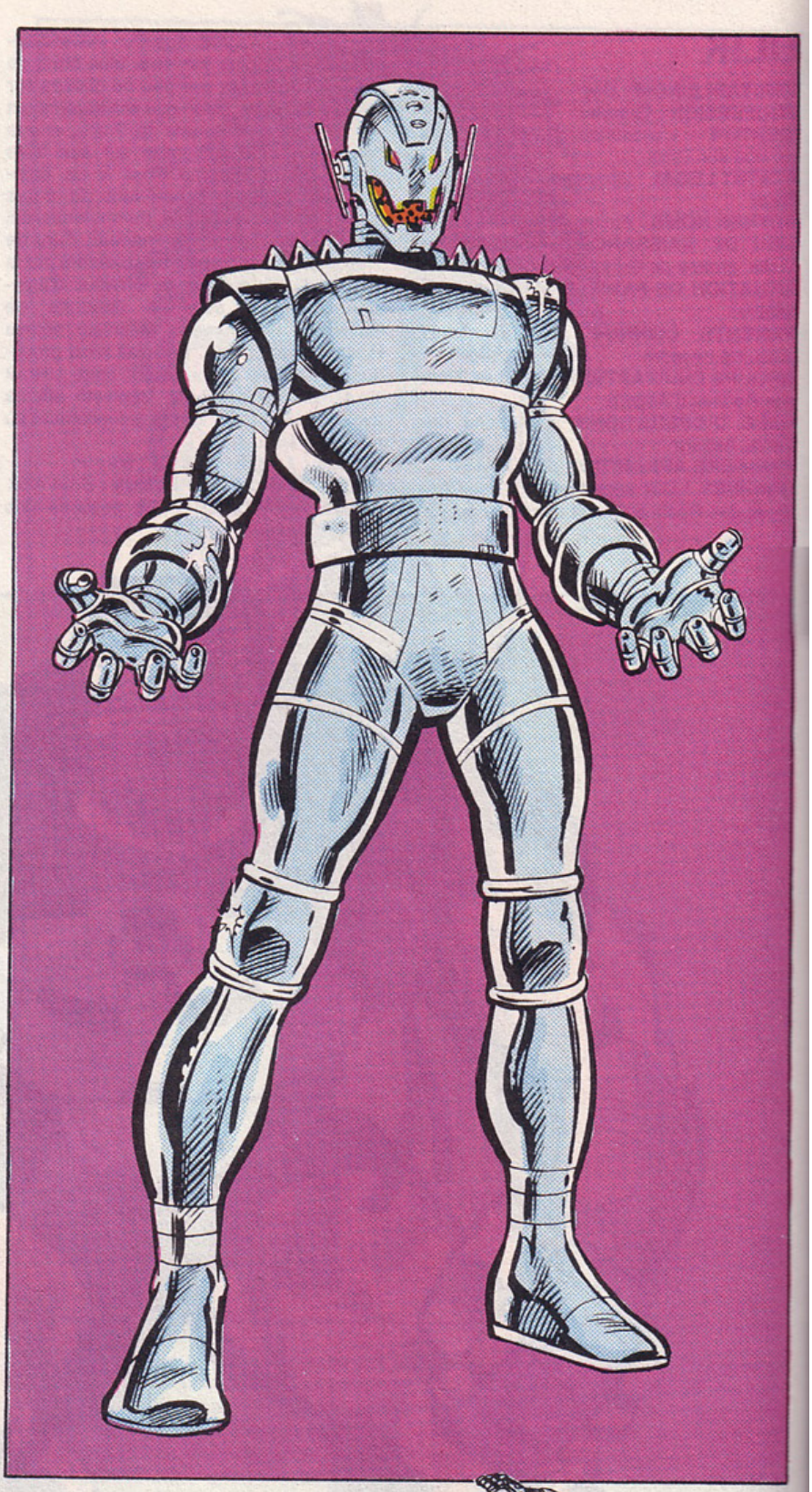
ULIK

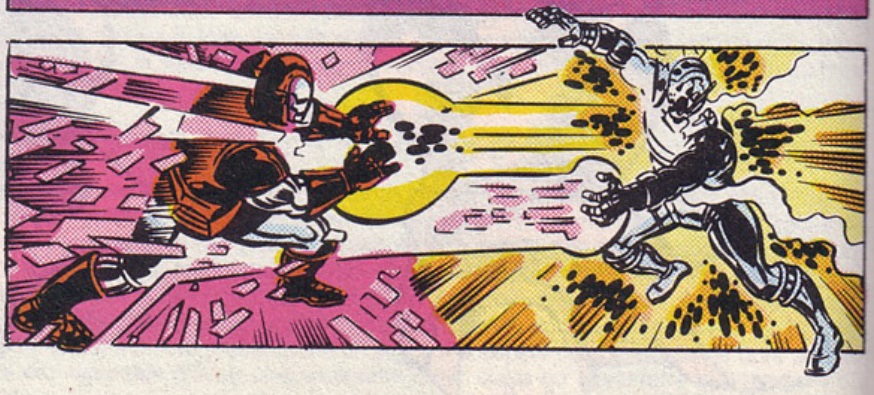
VERITABLE NOM : Ulik
PROFESSION : Guerrier
IDENTITE : L'existence d'Ulik n'est pas connue sur Terre.
STATUT LEGAL : Citoyen du Domaine des Trolls
AUTRES NOMS : Aucun connu
LIEU DE NAISSANCE : Domaine des Trolls, grottes de Gundershelm, Asgard
SITUATION DE FAMILLE : Présumé célibataire
PARENTS CONNUS : Horth (frère, présumé décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE : Les Trolls des Roches d'Asgard
BASE D'OPERATIONS : Domaine des Trolls, Asgard
PREMIERE APPARITION : THOR 137
ORIGINES : Ulik appartient à la race des Trolls des Roches, qui vit dans des grottes du royaume d'Asgard. Agé d'un millier d'années, c'est le plus fort et le plus cruel de tous les Trolls. On sait peu de choses sur sa vie antérieure, sinon que ses parents ont été tués par des Géants de Glace, et que depuis, c'est lui qui veille sur son frère Horth. Ulik a affronté Thor à de nombreuses reprises, notamment au cours d'une bataille mémorable, durant laquelle il détenait une réplique du marteau d'uru de Thor. Tous ces combats se soldèrent par la défaite d'Ulik, comme la tentative d'invasion d'Asgard sous la conduite de Geirrodur. Récemment, Méphisto enleva Horth, le frère d'Ulik. Il voulait ainsi provoquer un nouvel affrontement entre Ulik et Thor. Ulik fut défait, et Méphisto affirma avoir tué Horth. On ignore actuellement où se trouve Ulik.
TAILLE : 1,93 m **YEUX** : Marron
POIDS : 350 kg **CHEVEUX** : Brun-roux
DEGRE DE FORCE : Ulik possède une force surhumaine qui lui permet de soulever environ 95 tonnes (un Troll des Roches moyen ne soulève que 25 tonnes).
POUVOIRS : Ulik possède les attributs naturels des Trolls des Roches, mais à un degré supérieur. Sa résistance (six fois celle d'un humain) lui permet de contrer facilement le marteau de Thor. De plus, il est très agile. Ulik a besoin de moins d'oxygène qu'un humain, il est donc particulièrement bien adapté à la vie souterraine. Ses yeux captent les rayons infrarouges, et il est immunisé contre les maladies terriennes.
ARMES : Ulik porte souvent une paire de poings forgés dans un métal inconnu. Ces pièces de métal augmentent l'impact de ses coups. Leur portée peut atteindre 8 sur l'échelle de Richter. Il utilise aussi, depuis peu, une épée et une masse fabriquées dans les forges des Trolls.

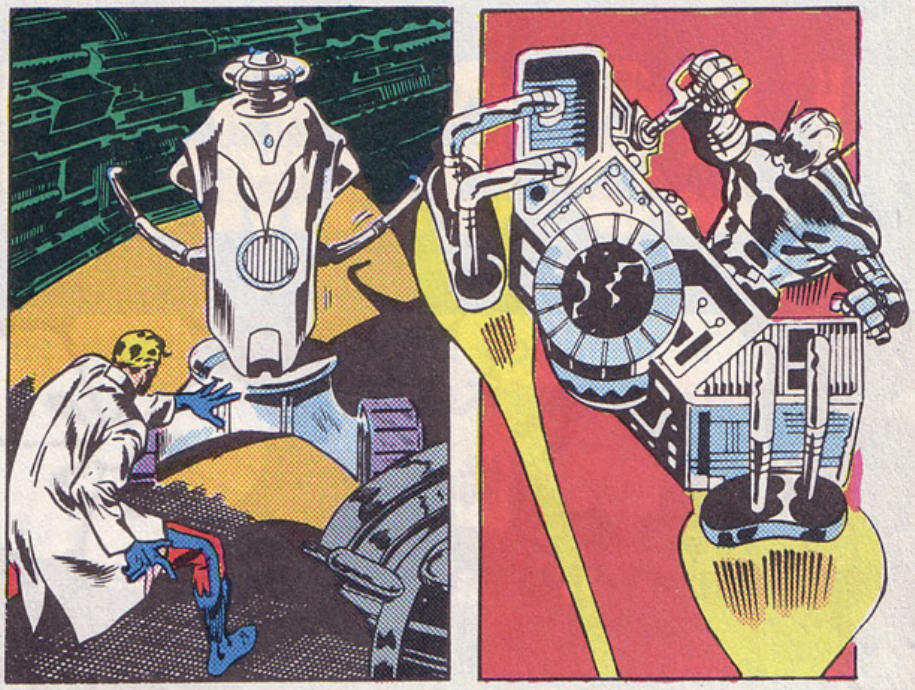


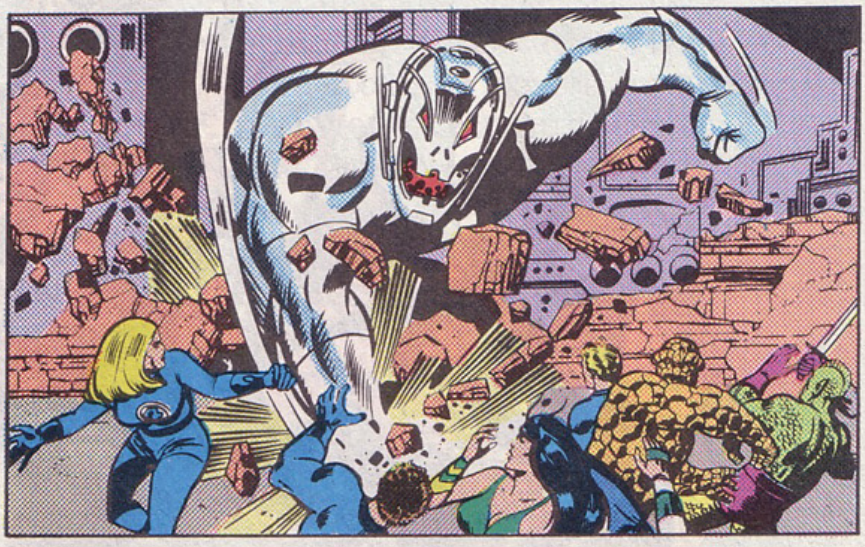
ULTRON

VERITABLE NOM : Ultron
PROFESSION : Esclavagiste, conquérant raté
STATUT LEGAL : Indéterminé
AUTRES NOMS : Crimson Cowl
LIEU DE FABRICATION : Cresskill, New Jersey
SITUATION DE FAMILLE : Inapplicable
CONSTRUCTEUR : (version originelle) : Dr Henry Pym - (versions suivantes) : lui-même
GROUPE D'APPARTENANCE : (5) : leader des Maîtres du Mal II - (12) : allié du Moissonneur
BASE D'OPERATIONS : Mobile, généralement la Côte Est
PREMIERE APPARITION : AVENGERS 57 - (Crimson Cowl) : AVENGERS 54 - (Ultron-5) : AVENGERS 55 - (Ultron-1 à 4) : AVENGERS 58 - (Ultron-6) : AVENGERS 66 - (Ultron-7) : AVENGERS 127 - (Ultron-8) : AVENGERS 161 - (Ultron-9) : AVENGERS 202 - (Ultron-10) : MARVEL TWO-IN-ONE 92 - (Ultron-11) : SECRET WARS 1 - (Ultron-12) : WEST COAST AVENGERS 1 - (Ultron Mark Douze) : WEST COAST AVENGERS 6
ORIGINES : Robot capable de créativité, Ultron est devenu une menace pour l'humanité. L'Ultron des origines, créé par Henry Pym, n'avait pas la forme humanoïde que nous lui connaissons actuellement. Doté d'une intelligence artificielle, il développa envers son créateur une haine irrationnelle et tenta de le tuer. Puis il l'hypnotisa, lui fit oublier l'avoir créé et, après avoir chassé Pym de son laboratoire, opéra quelques modifications sur lui-même. Il construisit quatre versions successives d'Ultron, améliorant à chaque fois les micro-circuits de son cerveau. Le résultat fut Ultron-5, robot humanoïde au corps de titanium. Toujours mu par sa haine pour Pym, Ultron-5 décida de détruire les Vengeurs. Pour ce faire, il créa l'organisation des Maîtres du Mal et prit l'identité de Crimson Cowl. Les Maîtres du Mal furent vaincus et la véritable identité de leur leader fut découverte. Ultron-5 s'échappa et entreprit de créer un androïde qui lui servirait d'arme contre les Vengeurs. Il utilisa le prototype du Human Torch des origines et lui implanta les schémas cérébraux de Simon Williams, alias Wonder Man, alors mort. Mais le synthézoïde qui serait par la suite appelé la Vision se rangea aux côtés des Vengeurs contre son créateur. Peu après, la scientifique Myron Mac Lean inventa l'adamantium, un métal quasi-indestructible. Ultron força alors la Vision à l'aider à le "ressusciter" en volant de l'adamantium au SHIELD et en le rapportant au Q.G. d'Ultron où il l'aida à se fabriquer un nouveau corps indestructible. Cette nouvelle version, baptisée Ultron-6, fut détruite par les Vengeurs. Mais la tête, restée intacte, fut retrouvée quelques années plus tard par l'Inhumain Maximus qui se livra à des expériences. Il la réactiva et la fixa sur le corps de l'androïde Oméga, qui avait été le réceptacle des émanations émotionnelles des Alpha primitifs. Ultron-7









et Maximus décidèrent d'attaquer les Inhumains, les Fantastiques et les Vengeurs à l'occasion du mariage de Crystal et Vif Argent. Mais l'intervention de Franklin Richards fit échouer leurs plans et ce dernier détruisit Ultron-7 d'un rayon psionique. Néanmoins, Ultron (alors 6) avait pris la précaution de se construire un corps de secours que la tête d'Ultron-7 activa à distance. Ultron laissa une réplique de sa tête dans le laboratoire de Pym pour tromper les Vengeurs. Le nouvel Ultron (8) décida alors de se construire une compagne robot qu'il programmerait avec la mémoire de la Guêpe. Le processus fut interrompu par les Vengeurs et Ultron dut s'enfuir sans Jocasta, sa création. Plus tard, il entra en contact avec elle mais les Vengeurs la suivirent jusqu'au repaire d'Ultron et le neutralisèrent. Cependant, Ultron avait préalablement hypnotisé Iron Man qui lui avait recréé un nouveau corps (9). Ce dernier fut à nouveau vaincu par les Vengeurs mais il rentra en contact avec Jocasta pour qu'elle lui fabrique un nouveau corps dans lequel il projeta son intelligence (Ultron-10). Cette dernière version fabriqua 6 copies de lui-même. Aussi, quand les Vengeurs le firent exploser, il avait déjà transféré ses mémoires dans une copie qui prit la fuite. Ultron-11 se rendit dans la Silicon Valley et se mit à fabriquer des doubles. Il en programma un, Ultron-12, qui posséda dès lors sa propre identité. Ultron-11 fut téléporté par le Beyonder pour participer aux "Guerres Secrètes". Il fut neutralisé par Galactus mais réactivé ensuite par Fatalis puis plus tard par les habitants d'une planète artificielle créée par le Beyonder. Quand cette planète disparut, la tête d'Ultron-11 fut séparée de son corps et rapportée sur Terre par la Chose. La tête échoua chez une bénévole de la Croix Rouge qui l'expédia en Californie où elle fut placée sur un des corps de rechange. Pendant son absence, Ultron-12 avait achevé son auto-programmation. N'ayant pas reçu toutes les mémoires d'Ultron-11, il n'avait pas les mêmes délires de grandeur que les Ultron successifs et il se contenta de s'allier au Moissonneur, ennemi juré des Vengeurs de la Côte Ouest. Quand le Moissonneur fut vaincu par ces derniers, Ultron réussit à s'enfuir. Il parvint à convaincre Pym, son "père", de le rencontrer, et à le persuader qu'il avait évolué : il s'était d'ailleurs doté d'un nom à la consonance plus humaine, "Ultron Mark Douze". Mais dans son laboratoire, Pym était attendu par Ultron 11, qui l'attaqua. Ultron 12 demanda l'aide de Wonder Man qui endommagea les mémoires d'Ultron 11. Les Vengeurs de la Côte Ouest eurent une nouvelle fois affaire à Ultron 12 quand il enleva Oiseau Moqueur pour en faire sa compagne. En fait, il s'était contenté de copier sa mémoire et d'en doter un robot "femelle", War Toy. Cette dernière et Ultron furent expédiés dans les étoiles lors de leur affrontement avec les Vengeurs de la Côte Ouest.

TAILLE : 1, 82 m **POIDS :** 240 kg

PEAU : Elle est faite d'adamantium, d'une épaisseur d'un centimètre. Elle peut résister à l'explosion d'une bombe atomique de 100 mégatonnes. Toutes les articulations de son corps sont en titanium.

CAPACITE MEMORIELLE : 3,2 terabytes (digitalisation holographique monolithique). Principalement localisée dans la tête.

SQUELETTE : Endosquelette motorisé

SOURCE D'ENERGIE : Générateur nucléaire thermoélectrique radio isotope

SYSTEME DE DETECTION : Appareils optiques de haute résolution, mouvements assistés par ordinateur et réseau de capteurs dans les membres

DEGRE DE FORCE : Ultron peut soulever ou presser 15 tonnes pendant à peu près 60 secondes avant de devoir puiser de l'énergie dans des systèmes de réserve, ce qui altère son fonctionnement général.

EQUIPEMENTS SPECIAUX : *Encéphalo-rayon* : localisé dans la tête, il peut envoyer des ordres subliminaux dans des cerveaux humains impressionnables. *Transmetteur de programmes* : également localisé dans la tête, il peut projeter la totalité de la mémoire d'Ultron dans d'autres systèmes informatiques par rayonnement magnétique. *Rayons de force* : ils permettent l'émission de jets de plasma de densité variable. *Rayons tracteurs* : ils sont composés de champs de particules magnétiques à haute fréquence. Une commande assistée par ordinateur donne aux gravitons une configuration variable qui modifie localement la force de gravité. *Capteur d'énergie* : un système d'antennes à induction à résonance complexe convertit les radiations électromagnétiques en énergie électrique, à des fins d'utilisation ou de stockage. *Structurateur moléculaire* : localisé dans le torse, il projette un champ résonateur de particules nucléaires sélectives, qui peut par exemple rendre l'adamantium malléable pendant 5 secondes environ après l'irradiation.

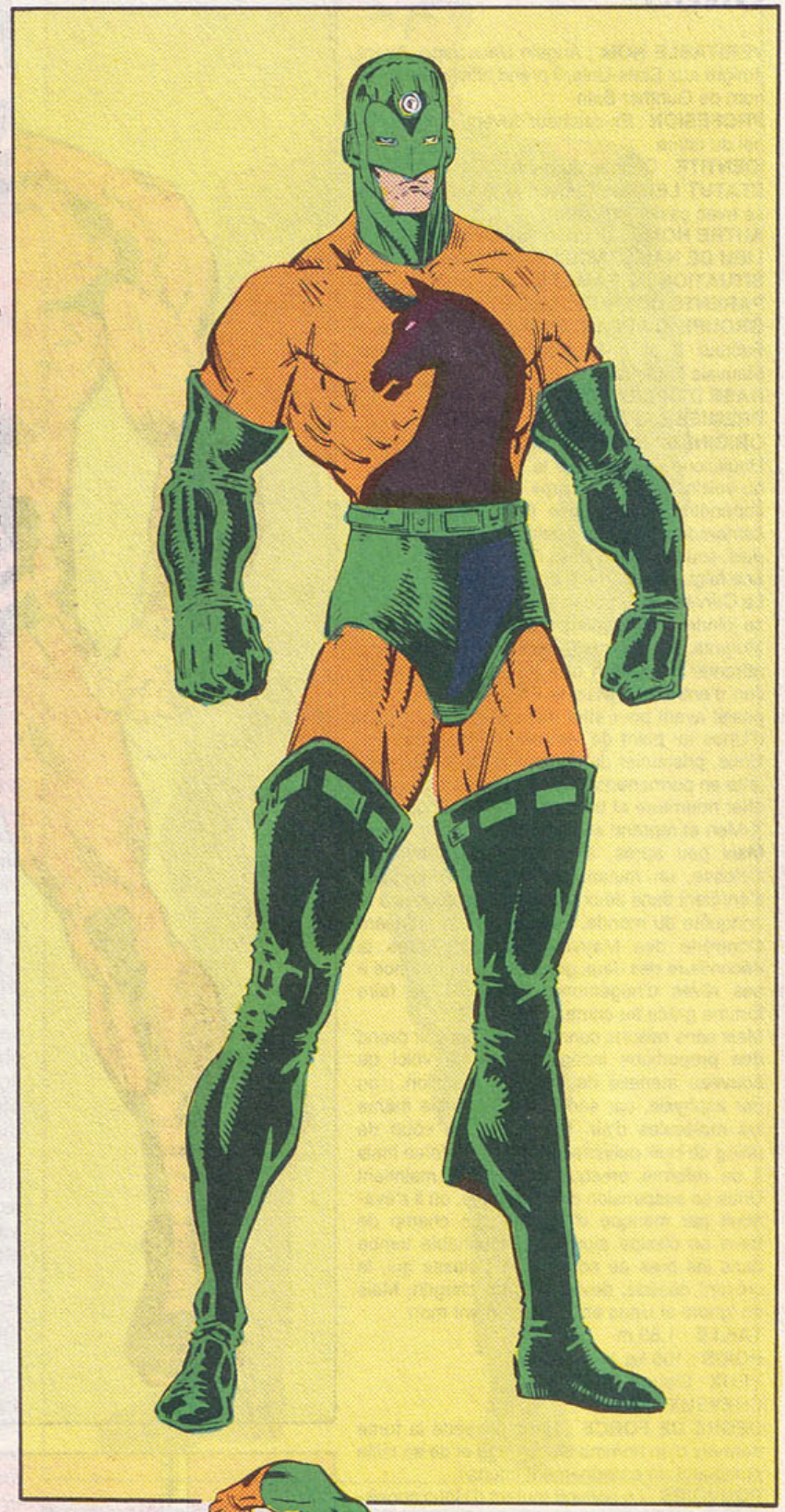
UMAR

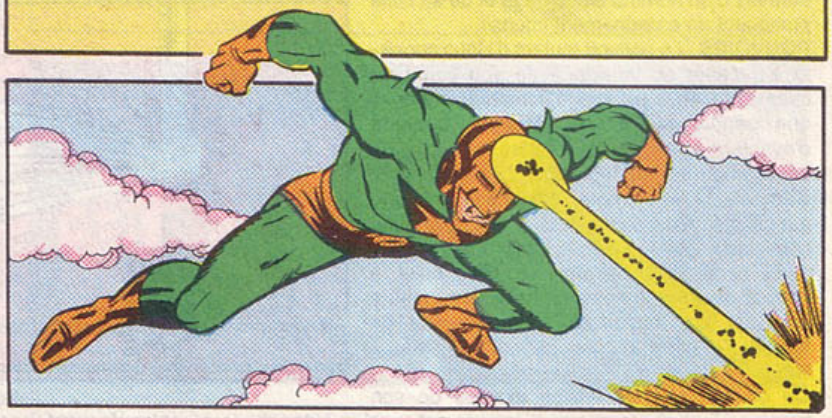


VERITABLE NOM : Umar
PROFESSION : Ex-régente de la Dimension de l'Ombre
IDENTITE : Connue de tous dans la Dimension de l'Ombre - Ignorée des Terriens
STATUT LEGAL : Citoyenne de Faltine, puis de la Dimension de l'Ombre - Bannie des deux royaumes
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Dimension de Faltine
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Dormammu (frère), Cléa (fille)
GROUPE D'APPARTENANCE : Alliée occasionnelle de Dormammu
BASE D'OPERATIONS : Dimension de l'Ombre
PREMIERE APPARITION : STRANGE TALES 150 - Origines révélées dans DOCTOR STRANGE 71
ORIGINES : Umar et son frère Dormammu sont natifs de Faltine, et sont tous deux anthropomorphes et sorciers de très haut niveau. On ignore la cause de leur exil. Ils se réfugient dans la Dimension de l'Ombre, et proposent au roi-sorcier Olnar d'agrandir son royaume par annexion des dimensions voisines. Olnar leur fait confiance jusqu'à l'intégration de la Dimension des Sans Ames, créatures sanguinaires qui ravagent la Dimension de l'Ombre. Olnar est tué. Umar et Dormammu repoussent les Sans Ames derrière une barrière mystique infranchissable. Le peuple les acclame comme ses sauveurs et Orini, fils d'Olnar, étant trop jeune pour règner, confie la régence à Dormammu. Celui-ci, se fondant avec la Dimension de l'Ombre, renonce à sa forme humaine et devient énergie pure. Umar sa cadette, dont il redoute l'ambition, est tenue à l'écart. Orini est élevé comme son pupille et deviendra son disciple.
Plus tard, les deux adolescents s'aperçoivent et tombent amoureux. De leur unique rencontre naîtra Cléa. Umar se détache aussitôt d'Orini, le traite en esclave et lui abandonne l'enfant dont elle ne se souciera jamais.
Avec l'âge, ses pouvoirs mystiques s'affirment. Dormammu, craignant qu'elle ne veuille partager le pouvoir, l'enferme dans une enclave dimensionnelle d'où elle ne s'échappera qu'à la chute de Dormammu vaincu par l'Eternité. Umar règne désormais sur la Dimension de l'Ombre. Son plus grand ennemi est le Dr Strange, Sorcier Suprême de la Terre : elle lui reproche d'avoir une fois fait échec à Dormammu et souhaite en outre conquérir cette planète.
Le règne d'Umar s'achève par une insurrection menée par Cléa, alliée à Strange qui fut son fiancé. Les rebelles ayant capturé Orini, celui-ci révèle que Cléa est fille d'Umar, fait jusque là ingnoré. Finalement, soutenue par le peuple, Cléa l'emporte. Umar et Orini sont exilés en dimension lointaine, pour l'éternité, théoriquement...
TAILLE : 1,80 m **POIDS** : 90 kg **YEUX** : Verts **CHEVEUX** : Noirs
DEGRE DE FORCE : La race de Faltine possède une force supérieur à celle des Terriens. Mais on n'a sur ce point aucune donnée précise concernant Umar.
POUVOIRS : Ils sont à base d'énergie mystique. Umar, un peu moins experte à la manier que Dormammu, n'en reste pas moins une des plus puissantes sorcières connues. Au temps de son règne, les Flammes de la Régence encerclant son front augmentaient son pouvoir : même le Dr Strange ne pouvait alors la vaincre. Les flammes émanaient pense-t-on de l'énergie psychique du peuple : elles se sont éteintes quand ses sujets se sont révoltés.
Umar manipule à l'occasion les fluides magiques des mondes où elle réside, mais son pouvoir naît surtout d'une énergie mystique qu'elle génère elle-même. (Les sorciers terrestres, eux, doivent faire appel à des sources extérieures).
Umar est mystiquement liée à Dormammu. Jadis, il lui arrivait de drainer l'énergie de son frère. Elle atteignait alors une taille gigantesque. Le départ de Dormammu lui a rendu des proportions normales.
Concrètement, Umar peut lancer des rafales d'énergie mystique - d'une dimension à l'autre, parfois - se téléporter par-delà planètes et dimensions, créer des illusions optiques - modifier sa propre apparence, donc. Elle contrôle les conditions atmosphériques, anime la matière inerte, élève des écrans d'énergie protectrice. Très résistante à l'environnement, elle est ressortie indemne du centre de la Terre. Elle s'est jadis emparée de la volonté des Sans-Ames : on ignore si ce pouvoir peut s'exercer sur l'humanité.
Les habitants de Faltine ont une densité supérieure à celle des Terriens, d'où le poids élevé d'Umar. La race ne vieillit pas. Umar n'a aucun entraînement au combat physique : elle use de magie exclusivement.

UNICORN (LA LICORNE)

VERITABLE NOM : Milos Masaryk
PROFESSION : Ex-agent secret soviétique
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyen slovaque avec casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Bratislava (ex-Tchécoslovaquie)
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : A travaillé pour le comte Néfaria, le Fantôme Rouge, le Mandarin, l'Homme de Titanium
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION :TALES OF SUSPENSE 56
ORIGINES : L'agent secret soviétique Milos Masaryk assure la sécurité d'Anton Vanko, inventeur, spécialiste des technologies avancées appliquées aux armements. Vanko met au point l'armure qui fera de lui la Dynamo Pourpre, puis la "corne du pouvoir", un combiné casque-harnais émetteur de rayons. Avec l'accord de ses chefs, il en fait don à Masaryk et lui en enseigne le maniement.
Puis Vanko passe à l'Ouest et le gouvernement soviétique envoie Masaryk aux USA venger la trahison de l'inventeur. On l'équipe d'un costume aux systèmes de défense situés dans un cône à la partie frontale du casque, d'où son nom-code de "Licorne". Masaryk tarde à rentrer en Tchécoslovaquie, ce qui lui vaut une "reprogrammation mentale" en règle. Il accepte alors d'être soumis à "l'hyper- activateur", dispositif expérimental destiné à accroître la force physique. Le traitement réussit, mais annule l'effet du lavage de cerveau et -séquelle inattendue- accélère le processus de vieillissement de ses cellules. Masaryk se révolte, détruit l'hyper-activateur et regagne les USA. Là, il tente de forcer le Congrès à lui débloquer les crédits nécessaires à sa guérison, mais Iron Man lui fait échec. Il s'adresse alors au Fantôme Rouge qui tente de l'exploiter en lui faisant miroiter une cure possible. Le Mandarin, vers qui il se tourne ensuite, le réduit en esclavage mental et le dresse contre Iron Man.
L'Homme de Titanium promet alors de le soigner s'il supprime Iron Man. La Licorne, dont les facultés mentales baissent, accepte. Iron Man l'ayant vaincu le place dans un bain cryogénique qui stoppe la dégénérescence cellulaire. Mais le mal était trop avancé, la Licorne devient fou. Suite à une nouvelle défaite infligée par Iron Man, il perd son ceinturon mais réussit à fuir. On le perd de vue alors qu'il tente de rejoindre l'Homme de Titanium, déporté en URSS depuis des mois.
TAILLE : 1,88 m
POIDS : 100 kg
YEUX : Bleus
CHEVEUX : Roux
DEGRE DE FORCE : Doué d'une force surhumaine, la Licorne peut soulever un poids de 15 tonnes.
POUVOIRS : Outre la force surhumaine de la Licorne, ses tissus cellulaires offrent une résistance N fois supérieure à la normale : il réfracte les balles de calibre 50, supporte une température de 500°C. On l'a vu bloquer à 6 m le répulso-rayon d'Iron Man, puissance maximum.
AUTRES FACULTES : Du fait de son ancienne profession, c'est un expert des techniques d'espionnage, de close-combat et de maniement des armes.
ARMES : Le casque de la Licorne émet des rafales d'énergie à fréquence et intensité réglables ; il comporte lasers ultraviolets et infrarouges, micro-ondes et faisceaux de neutrons et d'électrons guidés par laser (ayant les mêmes effets que la mise à feu de 20 kg de TNT à portée de 20 m). Le tout est alimenté par un générateur à cellules photo-thermiques nucléaires que la Licorne porte dans son ceinturon. Ce ceinturon comprend aussi un réacteur à micro-turbines électriques qui permet à l'usager de se propulser à 290 km/h (120 km/h seulement en charge maximum, 210 kg) et à une altitude de 900 m. Ceci pour une durée n'excédant pas 200 minutes, car le liquide qui alimente le dispositif en énergie est extrêmement volatile.

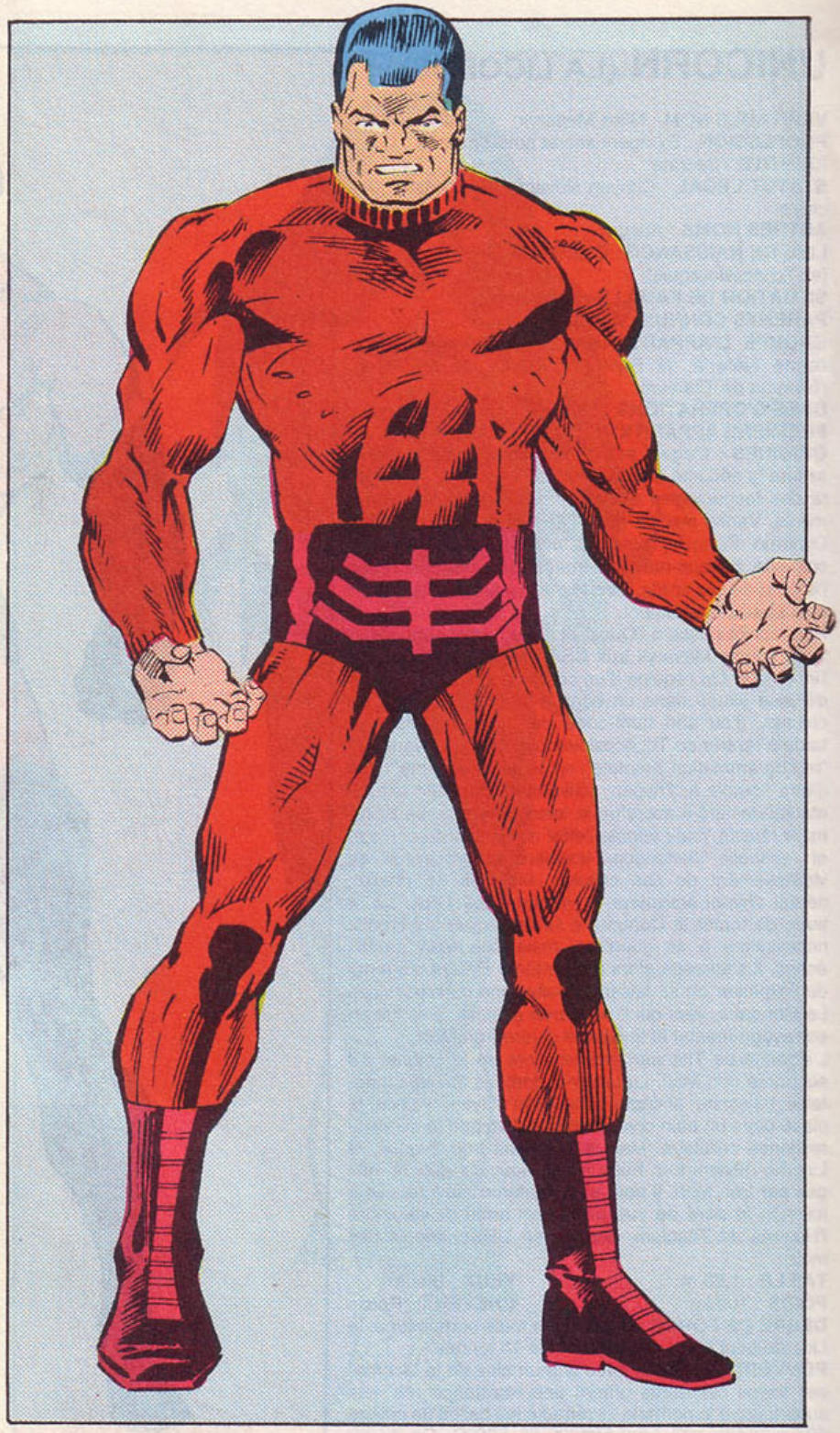


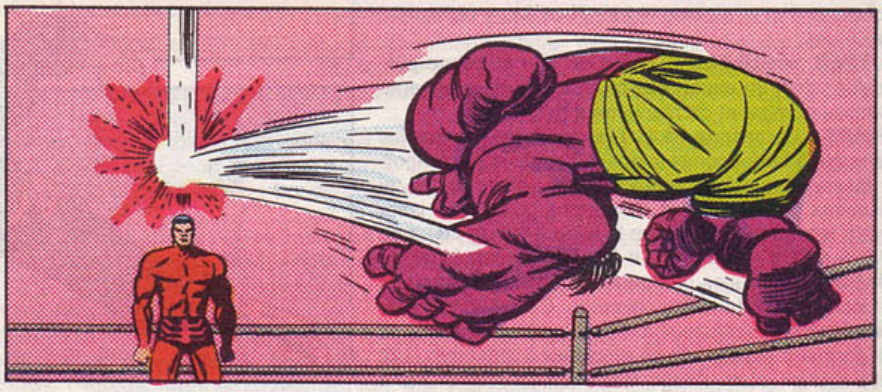



MARVEL
25th
ANNIVERSARY
$1.50 US
$1.75 CAN
14 JAN
02034
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
© 1986 MARVEL COMICS GROUP
THE OFFICIAL HANDBOOK OF THE
MARVEL
UNIVERSE
DELUXE EDITION
UNICORN TO
WOLVERINE
01
0 71486 02034 9

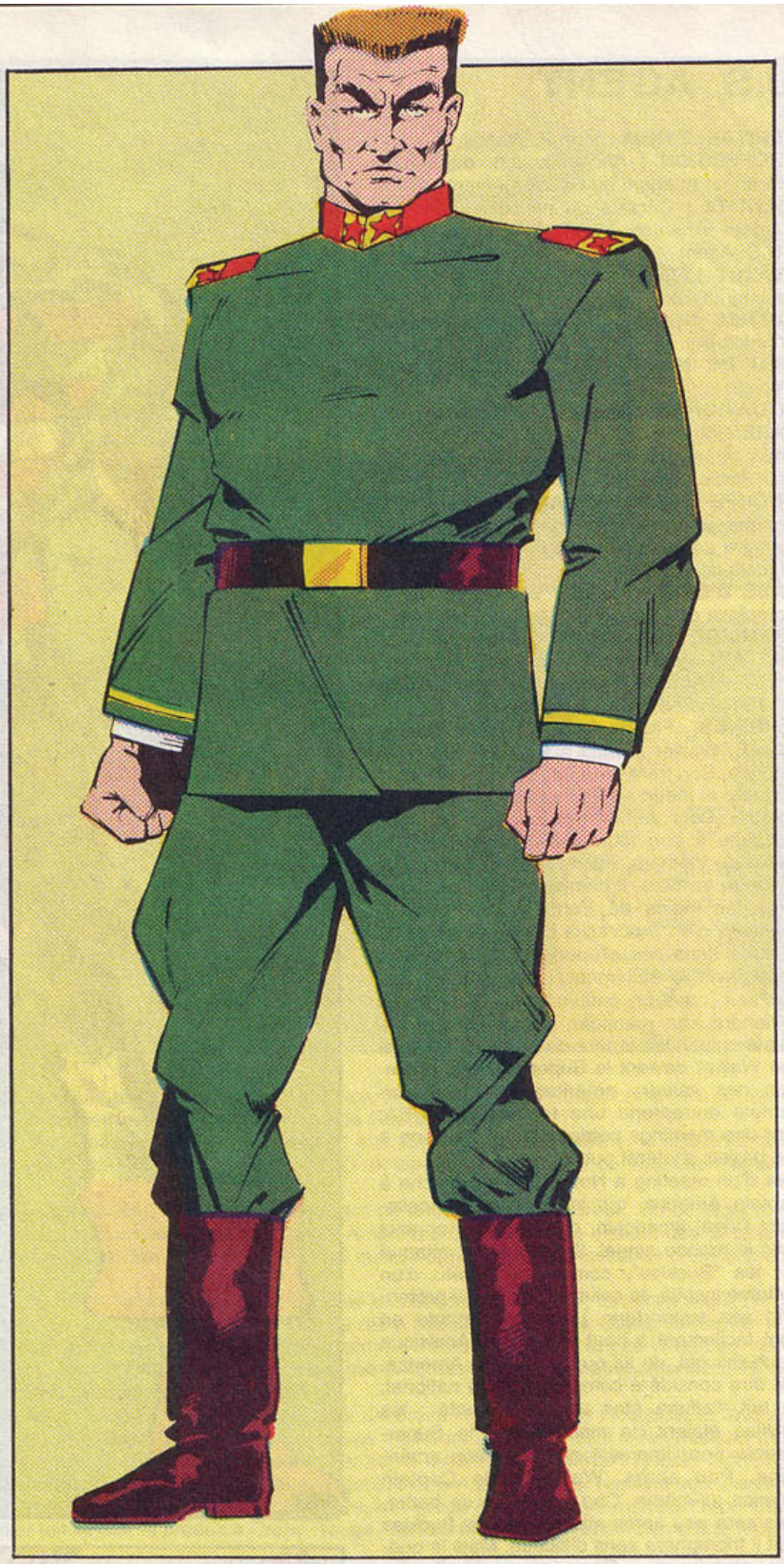
UNUS

VERITABLE NOM : Angelo Unuscione. Ayant émigré aux Etats-Unis, il prend officiellement le nom de Gunther Bain.
PROFESION : Ex-catcheur devenu professionnel du crime
IDENTITE : Connue du public
STATUT LEGAL : Citoyen américain naturalisé avec casier judiciaire
AUTRE NOMS : Unus l'Intouchable
LIEU DE NAISSANCE : Milan (Italie)
SITUATION DE FAMILLE : Inconnue
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : A adhéré à Facteur 3 et à la première Confrérie des Mauvais Mutants.
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : X-MEN 8
ORIGINES : Parvenu à l'adolescence, Angelo Unuscione se découvre le pouvoir de projeter au voisinage de son corps un champ de force impénétrable. Il en use pour tyranniser ses camarades, commet quelques délits mineurs, puis, sous le nom d'Unus l'Intouchable, entame une fulgurante carrière de catcheur.
Le Cerveau lui propose au nom de Magnéto de se joindre à la première Confrérie des Mauvais Mutants. L' "examen d'entrée" consistera à affronter les X-Men et à neutraliser au moins l'un d'entre eux. Mais le Fauve trouve un dispositif ayant pour effet d'amplifier les pouvoirs d'Unus au point de les rendre incontrôlables. Unus, prisonnier du champ de force qu'il projette en permanence, ne parvient plus à approcher nourriture et boisson. Il se rend donc aux X-Men et reprend sa carrière de catcheur.
Mais peu après, il se lie d'amitié avec le Colosse, un mutant comme lui. Tous deux s'enrôlent dans deux organisations vouées à la conquête du monde, Facteur 3 et la première Confrérie des Mauvais Mutants. Après la déconfiture des deux groupes, Unus renonce à ses rêves d'hégémonie et décide de faire fortune grâce au crime.
Mais sans raisons connues, son pouvoir prend des proportions incontrôlables. Le voici de nouveau menacé de mort par inanition... ou par asphyxie, car son écran repousse même les molécules d'air. Un formidable coup de poing de Hulk pulvérise le champ de force mais il se reforme presque aussitôt et maintient Unus en suspension dans l'espace, où il s'évanouit par manque d'oxygène. Le champ de force se dissipe alors et l'Intouchable tombe dans les bras de son ami le Colosse qui, le croyant décédé, devient fou de chagrin. Mais on ignore si Unus est véritablement mort.
TAILLE : 1,83 m
POIDS : 100 kg
YEUX : Bleus
CHEVEUX : Noirs
DEGRE DE FORCE : Unus possède la force normale d'un homme de son âge et de sa taille pratiquant un entraînement intensif.
POUVOIRS : Le pouvoir mutant d'Unus consiste à projeter au voisinage de son corps un champ d'énergie psionique comparable à celui que génère la Femme Invisible, quoique d'avantage apparenté aux ondes.
Ce champ de force repousse objets et rafales d'énergie. Unus en règle l'intensité et l'étendue par simple processus mental. A son maximum, il englobe totalement son corps, plante des pieds comprise, à la manière d'une bulle. Il peut le dissiper, le hausser, l'abaisser, voire y pratiquer une ouverture qui lui permet de frapper l'ennemi tout en restant lui-même à l'abri.
On connaît mal les limites exactes de son pouvoir. Unus et son champ d'énergie ont survécu à des chocs capables de pulvériser un mur de brique. Mais l'écran est perméable à l'énergie solaire, à l'air, aux ondes sonores. On se demande donc ce qu'il en est des lasers, des différents gaz, de l'énergie acoustique à très haute intensité. On n'a jamais su non plus s'il pouvait projeter à distance des champs de force de forme variée, comme l'Invisible.





URSA MAJOR
(GRANDE OURSE)

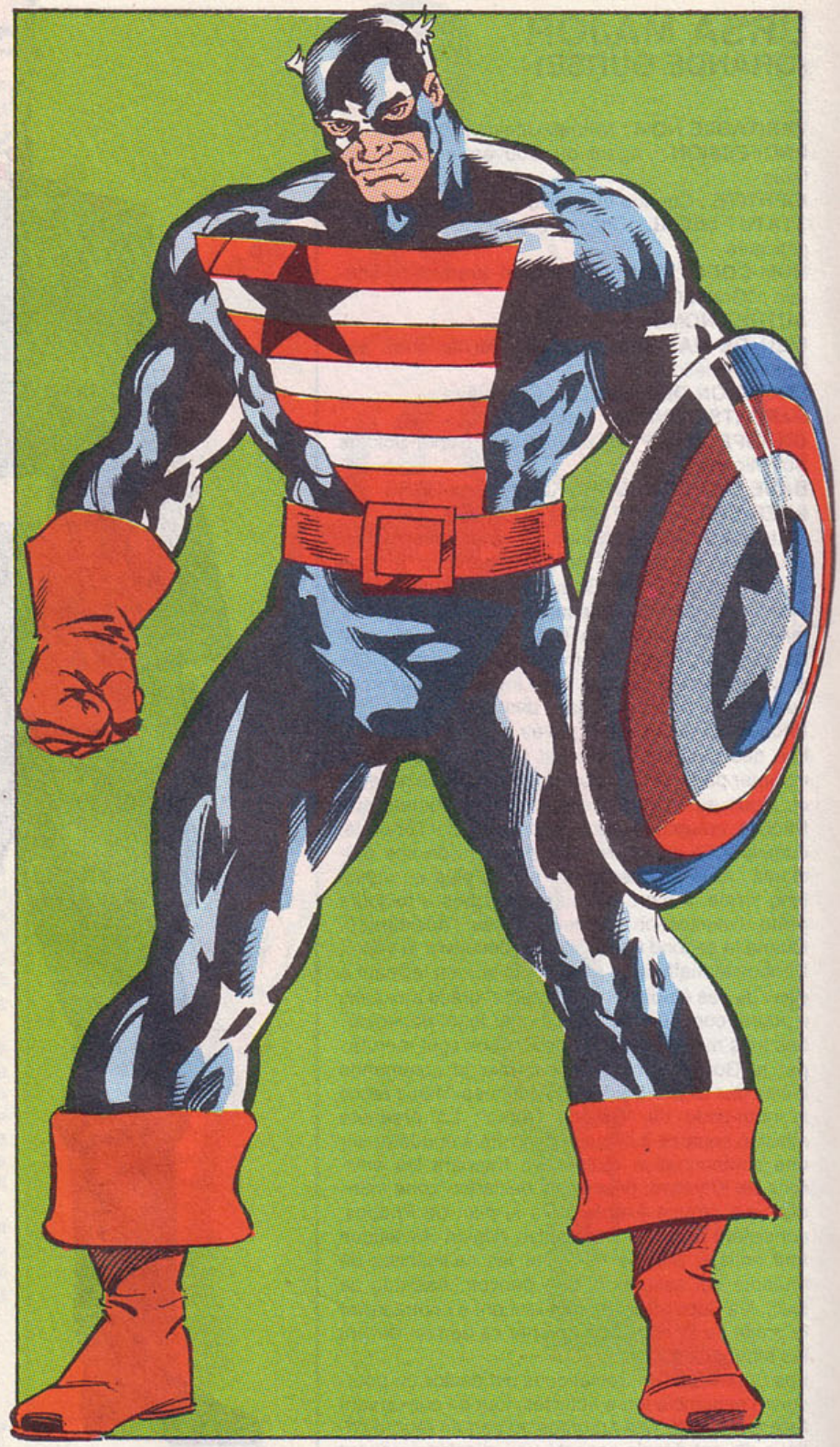


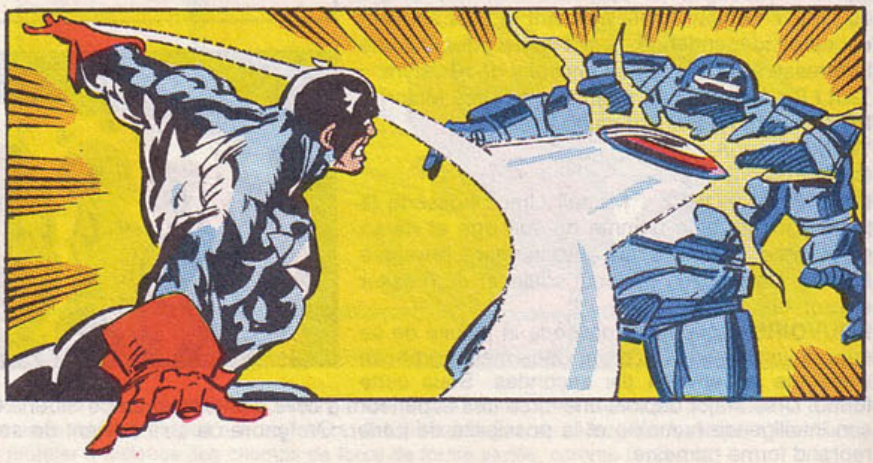
VERITABLE NOM : Mikhaïl Urlokovitch Ursus
PROFESSION : Agent du Gouvernement soviétique
IDENTITE : Connue du public
STATUT LEGAL : Citoyen soviétique sans casier judiciaire
NOM-CODE : Balchoï Medvied (traduction littérale : "Grand Ours")
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Blagovechtchensk, ex-Union Soviétique
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Super-Soldats Soviétiques
BASE D'OPERATIONS : Khystym, ex-URSS
PREMIERE APPARITION : HULK 258
ORIGINES : Mikhaïl Ursus est le premier mutant soviétique du XXème siècle à parvenir à l'âge adulte : avant lui, le Gouvernement euthanasiait systématiquement les jeunes mutants dès la première manifestation de leurs pouvoirs. Mais le savant Piotr Phobos convainc les dirigeants des services secrets que ces êtres investis de pouvoirs surhumains peuvent rendre des services à l'Etat. Phobos ouvre une école privée destinée à l'éducation des mutants. Ursus est l'un des premiers à compter parmi ses nombreux élèves. Mais ni ceux-ci, ni les autorités soviétiques ne se doutent que Phobos, créateur d'un dispositif à drainer l'énergie, complote de s'emparer des pouvoirs de ses étudiants ; si le processus entraîne à plus ou moins long terme la mort des sujets, Phobos a toujours prête l'explication de leur décès "accidentel". Quand le second Garde Rouge découvre la vérité, Phobos le maîtrise et prend la fuite... en laissant à deux de ses étudiants des "totems" grâce auxquels il pourra continuer de s'approprier leurs pouvoirs.
Les trois meilleurs élèves de Phobos sont recrutés par le Gouvernement pour former le commando d'élite des Super-Soldats Soviétiques. Ursus reçoit le nom-code de "Grande Ourse". La première mission impartie à l'équipe consiste à enquêter sur une contamination radioactive frappant les environs de Khystym, désormais déclarés "zone interdite". Le groupe évente alors le plan de Phobos, consistant à rendre radioactive l'Union Soviétique tout entière, afin de multiplier les naissances de mutants qui assureront son pouvoir. Assistés de Hulk, les Super-Soldats parviennent à contrecarrer le projet de Phobos et à amener ce dernier devant les tribunaux d'Etat.
Les Super-Soldats Soviétiques ont décidé de poursuivre ensemble leurs activités, tout en conservant face aux ordres des autorités un certain regard critique. Ils ont depuis accepté une mission émanant du Gouvernement, mais agissent le plus souvent en toute indépendance. Ils ont choisi pour QG une forteresse scientifique aux environs de Khystym.
TAILLE : 1,90 m (2,26 m en tant qu'Ursa Major)
POIDS : 115 kg (433 kg pour Ursa Major)
YEUX : Marron
CHEVEUX : Bruns
DEGRE DE FORCE : Mikhaïl Ursus possède la force normale d'un homme de son âge et de sa corpulence soumis à un entraînement physique intensif. Ursa Major, lui, peut soulever ou presser environ une tonne.
POUVOIRS: Ursa Major possède la faculté de se muer à volonté en ours brun. Cette métamorphose s'effectue en environ dix secondes. Sous cette forme, Ursa Major déploie une force très supérieure à celle d'un ours brun de Sibérie de même taille. Il conserve sous cet avatar son intelligence humaine et la possibilité de parler. On ignore ce qu'il advient de ses 318 kg de tissus excédentaires lorsqu'il reprend forme humaine.

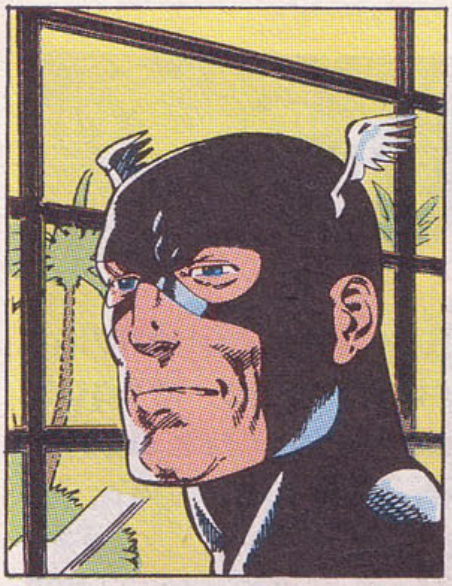


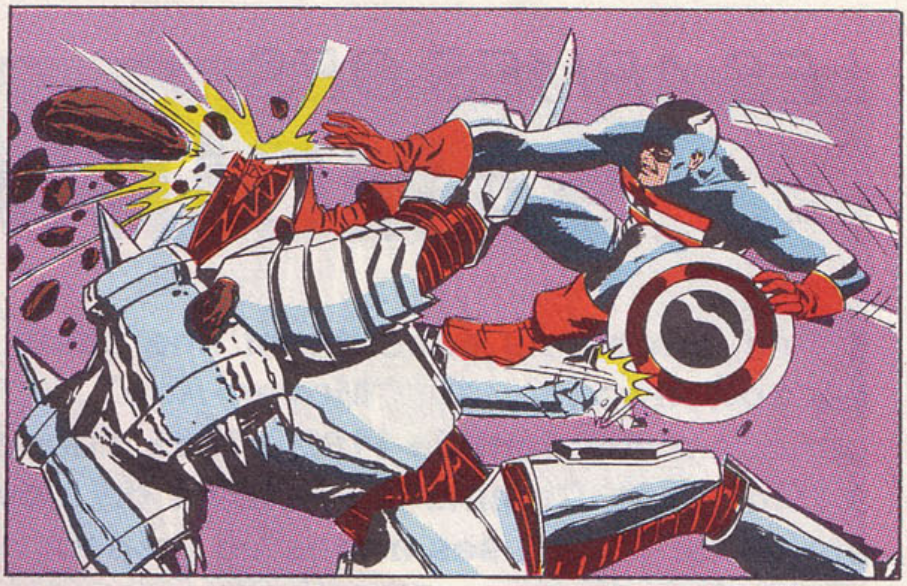
U.S. AGENT

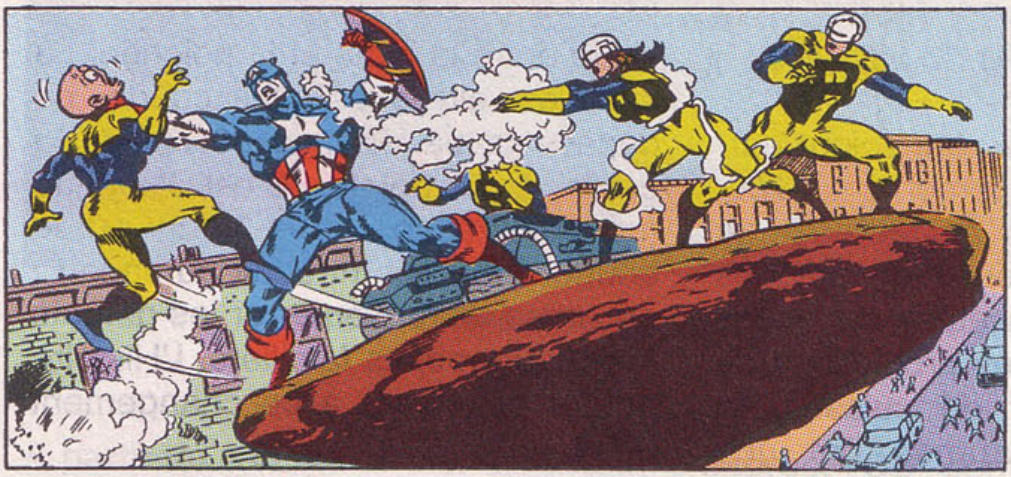
VERITABLE NOM : John F. Walker
PROFESSION : Ancien soldat, aujourd'hui aventurier et agent du Gouvernement
IDENTITE : Connue du public en tant que Captain America VI, secrète sous l'alias d'U.S. Agent
STATUT LEGAL : Citoyen des USA sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Super-Patriote, Captain America VI
LIEU DE NAISSANCE : Custer's Grove, Georgie
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Caleb (père, décédé), Emily (mère, décédée), Mike (frère, décédé), Kate Tolifson (soeur)
GROUPE D'APPARTENANCE : Agent de la Commission des Affaires Supra-Humaines, membre des Vengeurs de la Côte Ouest, ex-associé de Battlestar
BASE D'OPERATIONS : Washigton DC et Complexe des Vengeurs, Malibu, Californie
PREMIERE APPARITION : Super-Patriote : CAPTAIN AMERICA 323 - Captain America : CAPTAIN AMERICA 333 - U.S. Agent : WEST COAST AVENGERS
ORIGINES : Fils de Caleb et Emily Walker, John F. Walker grandit à Custer's Grove en Georgie. Son frère aîné, Mike, est pilote d'hélicoptère et meurt au Vietnam en service commandé. Pour honorer sa mémoire, John s'engage à son tour mais les USA s'étant retirés du Vietnam, il doit renoncer à son rêve de gloire militaire. Il démissionne et se remet entre les mains du Vendeur de Pouvoirs, inventeur d'un processus destiné à accroître la force dans des proportions surhumaines. Pour payer le traitement, il songe à devenir catcheur, mais un certain Ethan Thurm, qui deviendra son manager, le convainc d'embrasser plutôt la carrière de héros. C'est ainsi que Walker devient le Super-Patriote, champion des valeurs américaines. Le Super-Patriote entreprend une tournée des USA, tient des meetings patriotiques et participe à des projets d'intérêt public.
Lors d'un meeting à New York, il reproche à Captain America, qui incarne traditionnellement l'idéal américain, d'avoir perdu contact avec le monde actuel. Il est aussitôt attaqué par les "Buckies", commando revêtu d'un costume inspiré de celui de Cap et se prétendant ses supporters. Le Super-Patriote en vient facilement à bout et enjoint l'Amérique de choisir qui, de lui ou de Captain America, doit être considéré comme symbole national. En fait, l'affaire était un coup monté : les Buckies étaient de mèche avec le Super-Patriote pour impressionner l'opinion américaine. Peu après, Walker défie Captain America lui-même. Cap refuse de se battre, mais sera peu après attaqué par les Buckies dont il triomphera sans difficulté. Mais la querelle s'envenime. Cap accuse le Super-Patriote d'avoir lancé les Buckies contre lui et de se livrer à des activités xénophobes sous couvert de lutte anti-terroriste. Les deux hommes se battent. Une fois de plus, Cap est vainqueur. Pour assurer sa popularité, le Super-Patriote capture Warhead, un terroriste qui menaçait de lancer un missile nucléaire sur Washington DC. Au même moment, suite à un différend avec la Commission des Affaires Supra-Humaines, Steve Rogers, le Captain America d'origine, renonce à cette identité et prend celle de "Captain". Le Docteur Valérie Cooper, de la Commission, songe alors au Super-Patriote pour assurer sa succession. Il accepte, et sera le sixième personnage à incarner ce rôle.
Mais Douglas Rockwell, président de la













Commission, est en fait une créature de Crâne Rouge, l'ennemi juré du premier Captain America. Le plan de Crâne Rouge consiste à pousser Steve Rogers à démissionner, puis à faire en sorte que son successeur déshonore l'image de Captain America.
La Commission, qui désapprouve Thurm et deux des Buckies, oblige Walker à rompre avec eux. Quant à Lemar Hoskins, le troisième des Buckies, il endosse le costume du Bucky d'origine -compagnon de Cap dans les années 40- et devient le partenaire du nouveau Captain America. Plus tard, il prendra l'identité de Battlestar.
Walker modère sa position politique pour s'adapter à son nouveau rôle. Lui et Hoskins suivent un entraînement rigoureux. Un de leurs instructeurs est le Maître de Corvée, qui pratique un style de combat imitant celui de Captain America I. On leur confie ensuite des missions officielles, sous la conduite d'Adrian Sammish, autre membre de la Commission. C'est ainsi qu'ils s'opposent à l'organisation criminelle du défunt Professeur Power.
Pendant la cérémonie officielle d'intronisation du nouveau Captain America, les deux Buckies ex-associés de Walker, devenus Right Wing et Left Wing, dévoilent sa véritable identité. Les "Chiens de Garde", groupe d'extrême droite qui a déclaré la guerre à Captain America VI, abattent alors les parents de Walker. Fou de douleur, ce dernier démantèle la bande. Puis, comme il tient Right Wing et Left Wing pour responsables du meurtre des siens, il les capture et les enferme en compagnie d'une bombe. Tous deux survivront, mais atrocement brûlés, et dans un état critique. La Commission désapprouve la violence grandissante de Walker.
La conscience de Crâne Rouge habite maintenant un corps physique cloné à partir de celui de Steve Rogers. Crâne Rouge attire Walker dans son QG de Washington DC, se fait passer pour Rogers et prétend être l'instigateur de ses malheurs récents. Puis il le fait attaquer par ses hommes de main et, le voyant furieux, le lance contre Steve Rogers, qui venait enquêter sur le meurtre de Rockwell. Rogers triomphe de Walker au terme d'un combat épique. Crâne Rouge apparaît alors, révélant sa véritable identité et son plan. Walker reprend connaissance pendant cette explication, à l'instant où Rogers s'avise que Crâne Rouge cherche à l'assassiner grâce à une "poudre mortelle" répandue par la fumée de sa cigarette. Le choc du bouclier de Walker fait inhaler le produit à Crâne Rouge : sa tête prend l'apparence d'un crâne rouge sang et il s'enfuit.
Rogers et Walker exposent les faits à la Commission. Celle-ci propose de nouveau à Rogers le poste de Captain America. Walker, qui sait qu'on va de toute façon lui retirer le rôle, finit par le convaincre d'accepter. Mais pendant la conférence de presse annonçant le retour du Captain America d'origine, Walker est abattu par un individu arborant l'uniforme des Chiens de Garde.
Mais ce n'est qu'une mise en scène orchestrée par le Général Haywerth, membre de la Commission. Considérant que par ses brutalités, Walker s'est discrédité aux yeux du public, Haywerth a voulu faire croire à sa mort héroïque avant de lui confier un nouveau rôle. Il lui constitue une identité de couverture, lui fait suivre une rééducation du langage et un nouvel entraînement afin de le rendre méconnaissable. Walker reprend le costume que portait Rogers sous l'alias du "Captain" et devient U.S. Agent. Il exécutera désormais des missions pour le compte de la Commission. C'est à l'instigation de celle-ci qu'il est devenu membre des Vengeurs, section Côte Ouest.

TAILLE : 1,93 m **POIDS** : 122,5 kg **YEUX** : Bleus **CHEVEUX** : Blonds

DEGRE DE FORCE : Grâce au traitement du Vendeur de Pouvoirs, U.S. Agent possède une force surhumaine, lui permettant de soulever ou de presser environ 10 tonnes.

POUVOIRS : U.S. Agent ne possède en la matière que la force et l'endurance surhumaines que lui ont conféré le traitement du Vendeur de Pouvoirs.

AUTRES FACULTES : US Agent a reçu un entraînement complet de lutteur, acrobate et gymnaste. Le Maître de Corvée lui a enseigné toutes les formes de lutte pratiquées par Captain America : boxe, judo, etc...

ARMES : En tant que Super-Patriote, Walker portait un costume de kevlar pare-balles et une sorte de lance-flammes appelée "épée-torche". Lorsqu'il incarnait Captain America, son costume consistait en une cote de maille. Il portait le bouclier du Captain America d'origine.
U.S. Agent, également vêtu d'une cote de maille, est équipé d'un bouclier de vibranium absorbant les vibrations des chocs qu'il reçoit.

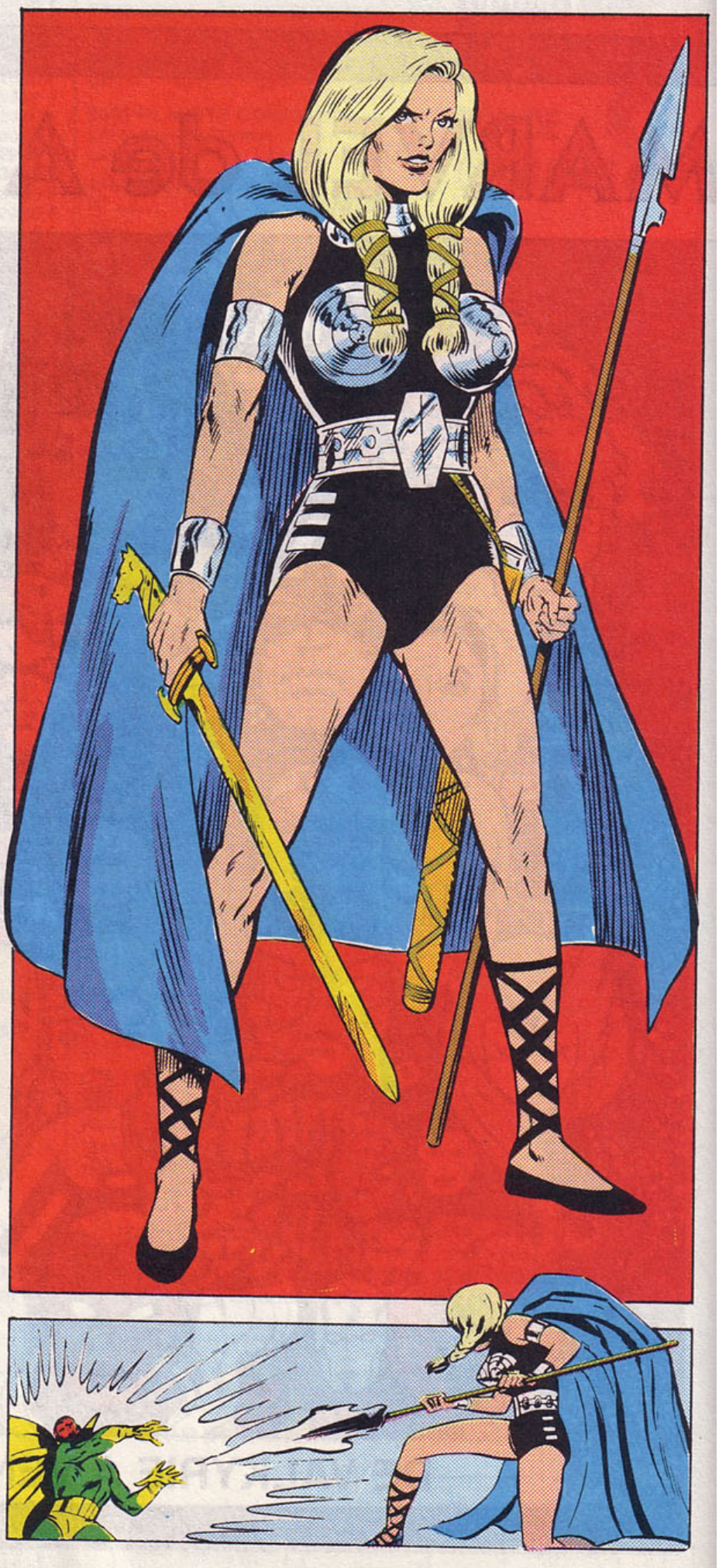
VALKYRIE
(LA VALKYRIE)

VERITABLE NOM : Brunnhilde (ou Brunnhilda)
PROFESSION : Accompagnatrice des héros défunts, aventurière
IDENTITE : L'humanité moderne ne croit pas à la nature divine de la Valkyrie
STATUT LEGAL : Citoyenne d'Asgard
AUTRES NOMS : Barbara Norris
LIEU DE NAISSANCE : Probablement Asgard
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Dieux d'Asgard, Corps des Valkyries, Défenseurs
BASE D'OPERATIONS : Asgard, puis New York, enfin l'Hôtel des Défenseurs, Colorado
PREMIERE APPARITION : L'Enchanteresse sous la forme de la Valkyrie : AVENGERS 87 - Samantha Parrington sous la forme de la Valkyrie : INCREDIBLE HULK 142 - Brunnhilde dans le corps de Barbara Norris : DEFENDERS 3 - Brunnhilde dans son propre corps : DEFENDERS 109
ORIGINES : Elles restent obscures. On ignore qui furent ses parents. Elle a affirmé être "plus qu'une Asgardienne" et servir "un Etat plus ancien qu'Asgard", mais nul ne connaît précisément le sens de ces déclarations.

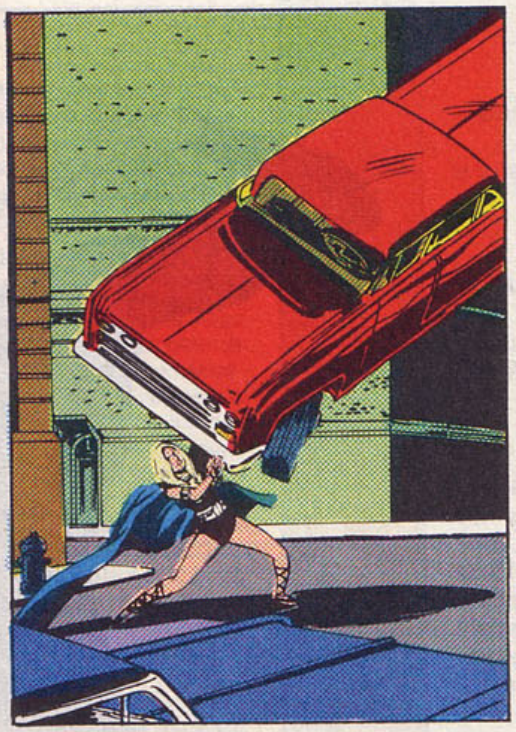
Brunnhilde a été mise par Odin, Dieu-Souverain du royaume extra-dimensionnel d'Asgard, à la tête des Valkyries, ces guerrières divines qui accompagnent au Valhalla, séjour des âmes, les combattants morts en héros.

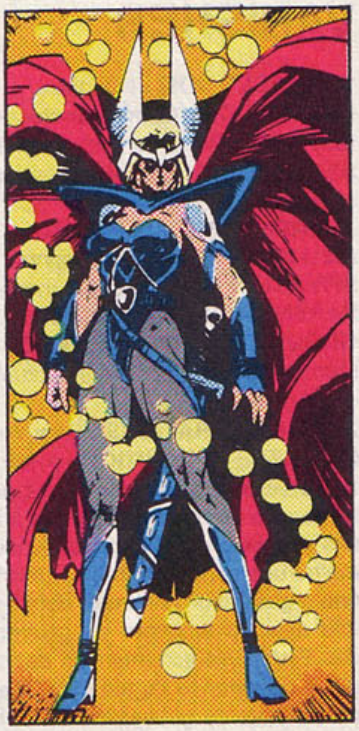
L'Oeil d'Odin, entité fantomatique consciente, conte qu'Odin incarna jadis son fils Thor dans le corps du guerrier mortel Siegmund. Plus tard, les circonstances l'obligèrent à décréter la mort de son fils. Brunnhilde tenta vainement de le sauver. Après sa mort, elle mit en sûreté Sieglinde, amante de Thor et enceinte de ses oeuvres. Pour la punir d'avoir contrevenu à son dessein, Odin retira à la Valkyrie ses pouvoirs divins et son immortalité d'où Siegfrid, fils de Siegmund et Sieglinde et réincarnation mortelle de Thor, vint la tirer. Brunnhilde et Siegfrid devinrent amants, mais sous influence magique, Siegfrid trahit cet amour. A sa mort, Brunnhilde, qui l'aimait, s'immola sur son bûcher funéraire. Mais Odin réssuscita le couple et lui rendit les prérogatives divines de Thor et de la Valkyrie. Il leur ôta toutefois le souvenir de leur vie terrestre. On ignore quel crédit il convient d'accorder à ce récit.

Brunnhilde et les Valkyries escortent les héros défunts au Valhalla jusqu'en l'an mille de notre ère environ. A cette époque, au terme d'un pacte signé entre les dieux-souverains des divers panthéons terrestres et la race des Célestes, Odin doit renoncer à toute ingérence dans les affaires terriennes. Les Valkyries sont désormais confinées en Asgard. Brunnhilde perd sa raison de vivre. Son errance la conduit à une taverne où elle rencontre Amora l'Enchanteresse dont elle partage quelques semaines la vie d'aventures. Découvrant l'immoralité de sa compagne, Brunnhilde souhaite se retirer, mais Amora l'enferme dans le Cristal Mystique des Ames : son corps reste en animation suspendue, mais son âme immortelle

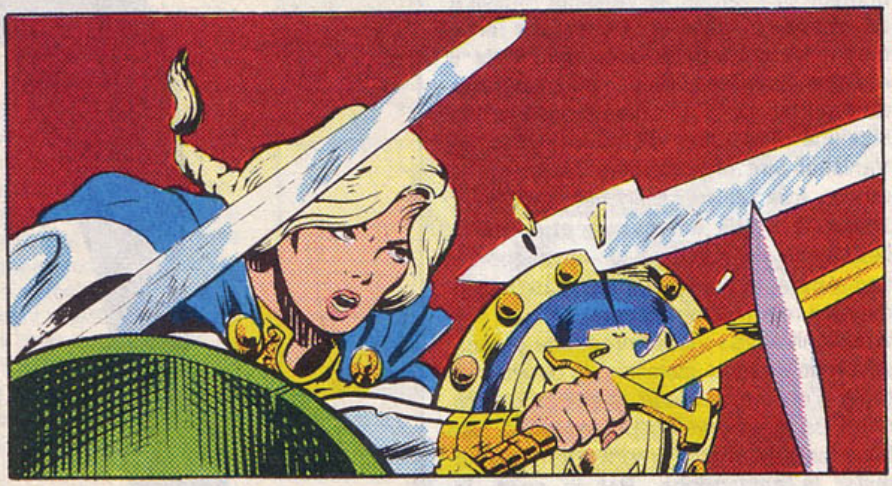


devient le jouet d'Amora, qui des siècles durant usera pour son compte ou celui des ses alliés des pouvoirs de la Valkyrie. L'Enchanteresse usurpe même l'apparence de Brunnhilde. Elle en tire parti une première fois pour lancer un commando de super-femmes à l'assaut de l'élément masculin des Vengeurs, mais elle est reconnue, son plan échoue. Peu après, pour se venger de Hulk, elle confère le pouvoir de la Valkyrie à Samantha Parrington, une Américaine de la haute société. Puis elle applique le même processus à Barbara Norris, devenue folle à la suite d'un long enfermement en dimension étrangère. Amora l'investit de la conscience de la Valkyrie afin d'aider l'Enchanteresse et ses alliés les Défenseurs à échapper aux maléfices de la sorcière Casiolena. Après la défaite de cette dernière, Amora ne retire pas le sortilège : Barbara Norris possède donc l'aspect, la conscience et les pouvoirs de Brunnhilde tandis que l'essence mentale de Barbara est prisonnière en Asgard du corps physique de Brunnhilde. Grâce à une amnésie partielle, Brunnhilde n'a toutefois pas conscience d'habiter une enveloppe étrangère, ni de l'amputation de ses souvenirs ; sa personnalité est dépourvue de la force qui caractérise Brunnhilde.





Mais Ollerus, guerrier asgardien subalterne, complote de s'emparer du Valhalla et les deux aspects de la Valkyrie vont se rencontrer : le principe mental de Brunnhilde, hébergé par le corps transformé de Barbara Norris, attaque l'essence psychique de Barbara prisonnière du corps de Brunnhilde. Au terme du combat, le corps de la Valkyrie -toujours animé par l'esprit de Barbara- est envoyé à Niffleheim, séjour des esprits non héroïques. L'esprit de Brunnhilde, dans le corps de Barbara, regagne la Terre. Mais Brunnhilde ne songe à réunir son corps et son esprit que le jour où la mort du corps charnel de Barbara libère enfin son psychisme. Avec l'aide du Dr Strange, elle reconquiert son corps d'origine et sa personnalité guerrière. Elle combat l'Enchanteresse et la bannit dans le Cristal des Ames où elle était naguère prisonnière. (L'Enchanteresse a depuis réussi à s'évader).



Devenue étrangère à Asgard, fâchée qu'Odin n'ait rien fait pour la tirer de son épreuve séculaire, Brunnhilde regagne la Terre en compagnie des Défenseurs, auxquels elle s'est associée au lendemain de leur victoire sur Casiolena. Elle restera près d'eux jusqu'à la dissolution de l'équipe. Odin remet à sa garde la soi-disant "déesse" Dragon-Lune. Elle a pour mission de lui enseigner l'humilité et de l'empêcher de devenir dangereuse. Dragon-Lune, auprès des Défenseurs, s'amende peu à peu... avant de tomber sous l'influence maléfique du Dragon-Lunaire. Elle s'attaque aux Défenseurs, mais Brunnhilde investie de pouvoirs spéciaux par Odin, peut désormais atteindre une stature gigantesque. Aidée par les Valkyries et deux des Défenseurs, Angel et Nuage, elle vient à bout de Dragon-Lune. Mais celle-ci s'échappe et revient plus tard à la charge. Ses pouvoirs ont été augmentés par le Beyonder. Pour vaincre le Dragon, Brunnhilde unit ses forces vitales à celles de l'Eternel Interloper. Andromède des Défenseurs et Manslaughter, ex-ennemi du groupe, se joignent à eux : pour abattre Dragon-Lune, les forces vitales d'Interloper doivent passer par des "instruments" mortels. Les quatre alliés lancent un assaut formidable contre le Dragon, Dragon-Lune et la Gargouille, tombé au pouvoir du Dragon. Les autres Défenseurs, cependant, veillent au salut des populations. A leur retour, Brunnhilde, Interloper et la Gargouille sont transformés en statues de cendre. Le Dragon a disparu.

Mais tout récemment, le Dr Strange étant à l'article de la mort a rencontré sur le chemin de l'au-delà Brunnhilde, chargée de l'escorter. Strange, au prix d'un immense effort, a regagné le monde des vivants. On ignore si le corps astral de Brunnhilde morte lui est apparu ou si elle continue de vivre physiquement. Une seule chose est sûre : elle accompagne de nouveau les défunts dans l'Après-Vie.

TAILLE : 1,90 m **POIDS** : 215,5 kg **YEUX** : Bleus **CHEVEUX** : Blonds

DEGRE DE FORCE : Brunnhilde possède les attributs de la déesse asgardienne : sans être immortelle, elle est d'une longévité extrême, immunisée contre les maladies terriennes et la plupart des blessures. La chair et les os des Asgardiens sont trois fois plus denses que les tissus humains, d'où leur poids élevé et leur force exceptionnelle. Le métabolisme de Brunnhilde lui assure une grande endurance : elle peut combattre un jour entier sans éprouver de fatigue.

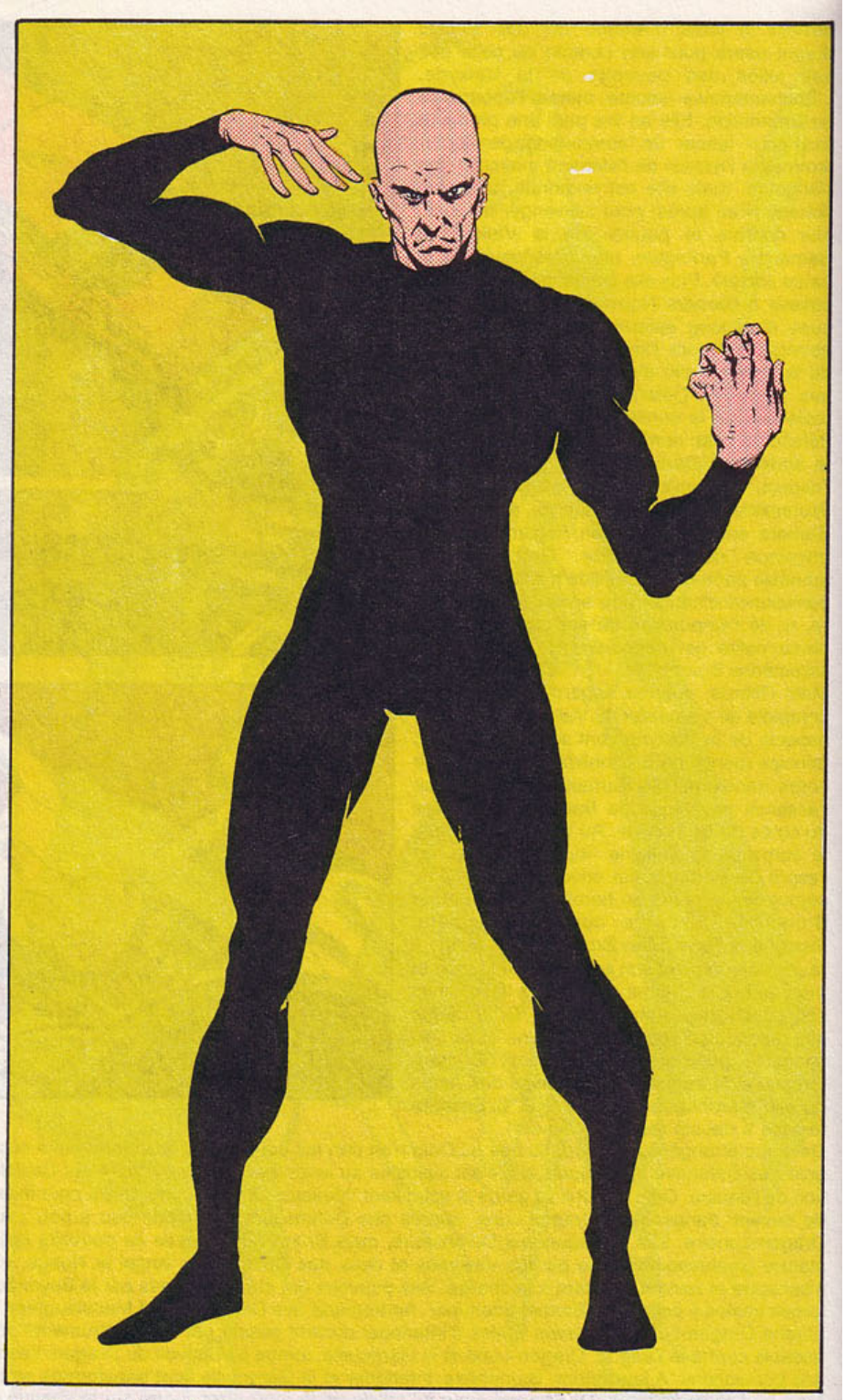
En tant que Valkyrie, Brunnhilde perçoit l'approche de la mort grâce à une "aura de mort" entourant le visage des êtres proches de leur fin. L'échéance peut être repoussée, mais surviendra inévitablement plus tard en d'autres circonstances. Brunnhilde se transporte à volonté, en compagnie des mourants et des morts, de la Terre au séjour extra-dimensionnel des défunts.

AUTRES FACULTES : La Valkyrie est experte au combat à mains nues, au maniement du sabre et à l'équitation : seule l'Asgardienne Sif parvient à l'égaler.

ARMES : Au nombre de deux : une lance de fer et Dragonfang, le sabre enchanté sculpté dit-on par le sorcier oriental Kahji dans une défense de dragon extra-dimensionnel. Ce sabre est resté un temps en possession de l'Ancien qui en fit don au Dr Strange, son disciple. Celui-ci l'a transmis à la Valkyrie, après qu'elle a restitué le Sabre d'Ebène au Chevalier Noir. Dragonfang est virtuellement indestructible.

MOYEN DE TRANSPORT : La Valkyrie monte un cheval ailé, produit d'une mutation artificielle et nommé Aragorn, un cadeau du Chevalier Noir.

VANISHER



VERITABLE NOM : Inconnu
PROFESSION : Criminel professionnel
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen des Etats-Unis avec casier judiciaire
AUTRES NOMS : Telford Porter
LIEU DE NAISSANCE : Inconnu
SITUATION DE FAMILLE : Inconnue
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-membre de Factor Three, actuel leader des Anges Déchus
BASE D'OPERATIONS : New York
PREMIERE APPARITION : X-MEN 2
ORIGINES : Le Vanisher a fait parler de lui pour la première fois quand il a utilisé ses pouvoirs de téléportation pour commettre une série de crimes. Puis il a fondé une organisation criminelle dont il a pris la tête avant d'annoncer au gouvernement des Etats-Unis son intention de voler ses plans de défense du territoire. Malgré les précautions du gouvernement et la collaboration des X-Men, le Vanisher réussit à se téléporter dans le Pentagone et à mettre sa menace à exécution. Puis il réclama dix millions de dollars sous peine de livrer les plans à l'Union Soviétique de l'époque. Persuadé d'être invincible, le Vanisher vint en personne récupérer la rançon à la Maison Blanche. Mais le Pr Xavier le rendit amnésique et il oublia l'existence de son pouvoir de téléportation. Arrêté, le Vanisher s'évada de prison quand il retrouva la mémoire.
Il rejoignit alors Factor Three, une organisation de mutants assoiffés de pouvoir, et tenta d'encourager une guerre nucléaire entre les Etats-Unis et l'Union Soviétique. Mais les X-Men intervinrent à temps pour éviter la catastrophe. Par la suite, le Vanisher et d'autres membres de Factor Three s'allièrent aux X-Men pour vaincre le chef de Factor Three quand il se révéla être un extraterrestre venu conquérir la Terre. Plus tard, le Vanisher s'attaqua sans succès à un groupe d'aventuriers aujourd'hui dissous : les Champions de Los Angeles. En essayant de se téléporter pour leur échapper, le Vanisher fut arrêté dans son élan par Darkstar. La moitié de son corps resta à Los Angeles tandis que l'autre se rematérialisa à Poughkeepsie, dans l'Etat de New York quelques mois plus tard. En enquêtant sur la présence du Vanisher à Poughkeepsie, Diablo entra en contact avec lui et les deux hommes furent transportés dans une autre dimension. A leur retour, le Vanisher se téléporta vers une destination inconnue. Depuis, il dirige les Anges Déchus.

TAILLE : 1,65 m **POIDS :** 79 kg **YEUX :** Verts **CHEVEUX :** Chauve

DEGRE DE FORCE : Le Vanisher possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui ne pratique pas d'exercice physique.

POUVOIRS : Le Vanisher est un mutant qui a le pouvoir de se téléporter à une telle vitesse que le phénomène est invisible à l'œil humain. Alors que le pouvoir de Diablo implique une réaction à la fois biophysique et biochimique, celui du Vanisher est exclusivement psionique. On ignore si ses téléportations transitent par une autre dimension, comme c'est le cas pour Diablo. Le Vanisher a un instinct extrasensoriel qui lui évite de se téléporter à l'intérieur d'un objet solide. Diablo ne possèdant que partiellement cette faculté, il ne se téléporte que dans les endroits qu'il connaît, à la différence du Vanisher qui peut se téléporter pratiquement n'importe où sans courir de danger. Les limites du pouvoir du Vanisher ne sont pas connues. On sait qu'il peut couvrir des distances beaucoup plus grandes que Diablo, mais on ignore si son pouvoir est affecté par les champs magnétiques de la Terre.

AUTRES FACULTES: Le Vanisher a des qualités athlétiques réduites et aucune pratique des sports de combat. Il a quelques connaissances en robotique et en informatique.

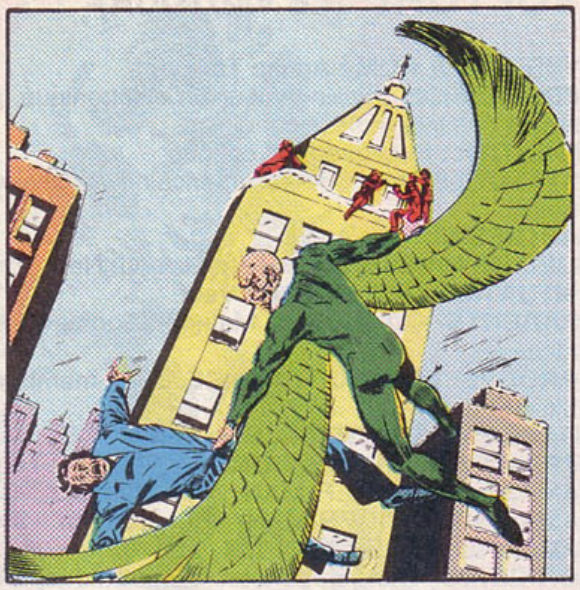
ARMES : Le Vanisher a utilisé des armes qui tirent des rafales d'énergie et des gaz soporifiques. Il a commandé des Sentinelles qu'il avait reprogrammées pour lui obéir.

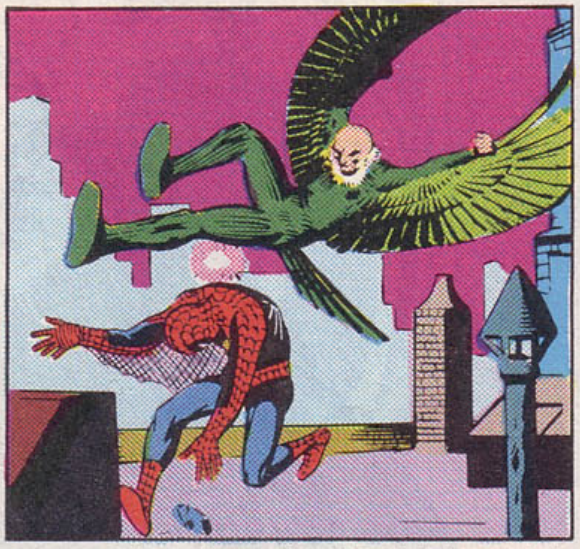
VULTURE (LE VAUTOUR)

VERITABLE NOM : Adrian Toomes
PROFESSION : Ex-ingénieur en électronique, maintenant criminel professionnel
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen américain avec casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Staten Island, New York
SITUATION DE FAMILLE : Veuf
PARENTS CONNUS : Malachi Toomes, neveu (décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-membre des Sinister Six
BASE D'OPERATIONS : New York
PREMIERE APPARITION : (Adrian Toomes) AMAZING SPIDER-MAN 2, (Blackie Drago) AMAZING SPIDER-MAN 48, (Clifton Shallot) AMAZING SPIDER-MAN 127
ORIGINES : Ingénieur en électronique, Adrian Toomes s'associa avec Gregory Bestman pour fonder la société d'électronique Bestman et Toomes. Toomes laissa à Bestman la gestion financière et administrative de l'affaire pour se consacrer à son plus ambitieux projet : la conception d'un harnais électromagnétique qui permettrait à son propriétaire de voler comme un oiseau. Un jour, Toomes découvrit que Bestman lui avait menti au sujet du chiffre d'affaires de la société et qu'il s'était approprié ses parts de bénéfices. En se battant avec son partenaire, Toomes découvrit qu'en s'exposant à son harnais électromagnétique, il avait acquis une force surhumaine. Bestman chassa Toomes qui n'eut aucun recours, l'entreprise étant au nom de son associé. Toomes utilisa ses maigres économies pour acheter une ferme à Staten Island où il continua à travailler sur son harnais. Fort de son invention et de ses superpouvoirs, Toomes prit l'identité du Vautour dans le seul but de terroriser Bestman.
Le Vautour fouilla les bureaux de son ancien associé à la recherche de preuves de sa malhonnêteté. Faute d'en trouver, il mit l'usine à sac. Enthousiasmé par









cette première expérience, le Vautour se lança dans une carrière criminelle. Depuis, il a été vaincu plusieurs fois par l'Araignée.

Deux autres hommes ont pris l'identité du Vautour. Blackie Drago fut le compagnon de cellule du Vautour pendant son séjour à la Prison Municipale. Fasciné par Toomes, Drago se lia d'amitié avec lui et gagna sa confiance. Puis il s'arrangea pour que Toomes ait un accident apparemment mortel dans l'atelier de la prison. Sur son lit de mort, Toomes révéla à Drago la cachette secrète d'un costume de Vautour afin que Drago puisse prendre sa succession, s'échapper de prison et régler son compte à l'Araignée. Drago modifia légèrement le costume en y ajoutant un casque équipé d'un récepteur d'ondes courtes. Mais peu à l'aise en vol, Drago fut facilement vaincu par l'Araignée et renvoyé en prison. Son costume fut confisqué et offert à un musée.

Quand Toomes apprit l'échec de Drago, sa volonté de guérir décupla et il quitta la prison pendant un exercice d'incendie pour regagner son atelier de Staten Island afin de construire un nouveau harnais. Puis il alla voler le costume exposé au musée et le remit à Drago après l'avoir aidé à s'évader. Les deux hommes s'affrontèrent alors et Toomes ayant prouvé sa supériorité sur Drago, ce dernier renonça définitivement à prendre l'identité du Vautour et retourna en prison.

Le seul autre individu qui ait incarné le Vautour est le Dr Clifton Shallot, un biophysicien de l'Empire State University. A la faveur d'une biomutation, le corps de Shallot prit une forme proche de celle d'Adrian Toomes, avec des ailes naturelles lui donnant le pouvoir de voler. L'Araignée réussit à vaincre Shallot et l'obligea à inverser le processus de biomutation, éliminant ainsi le risque que Shallot redevienne le Vautour. Adrian Toomes restait donc le seul Vautour encore en lice.

TAILLE : 1,85 m
POIDS : 79 kg
YEUX : Noisette
CHEVEUX : Chauve

DEGRE DE FORCE : Sans son harnais, le Vautour possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique régulièrement un exercice physique modéré. Par un processus inconnu, le harnais lui donne une force surhumaine et lui permet de soulever ou de presser 300 kilos.

POUVOIRS : Quand il porte son harnais électromagnétique, le Vautour possède une force, un tonus et des qualités athlétiques surhumaines pour un homme de son âge. On ne connaît pas encore le processus par lequel le harnais lui confère ces aptitudes.

AUTRES FACULTES : Le Vautour est un brillant ingénieur en électronique et un inventeur génial.

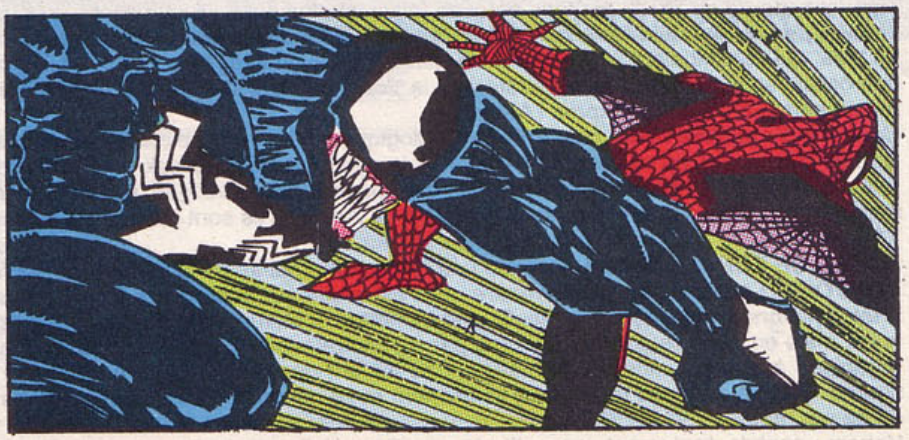
ARMES : Le Vautour peut voler grâce à un générateur d'anti-gravitons électromagnétique. Tel un oiseau, il plane en silence en agitant les ailes fixées sous ses bras. Il peut voler à la vitesse de 152 km/h pendant six heures sans montrer de signes de fatigue et monter à une altitude de 3 500 m (au-delà, il ne peut plus respirer). Il peut planer sur de longues distances et effectuer des manœuvres et des acrobaties avec un haut degré de précision.

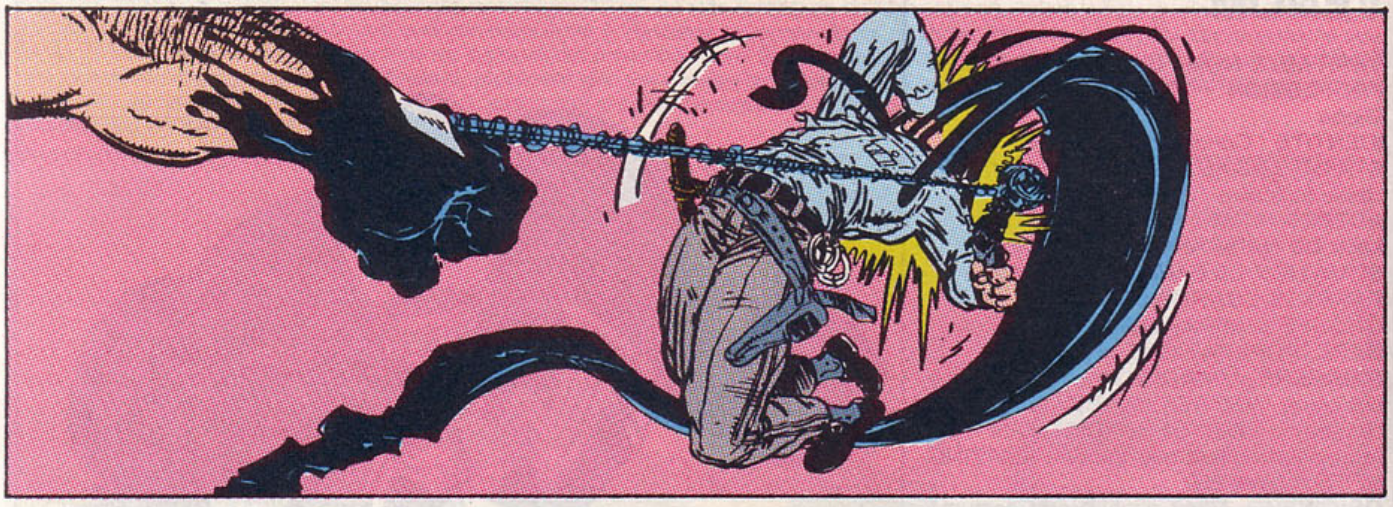
VENOM

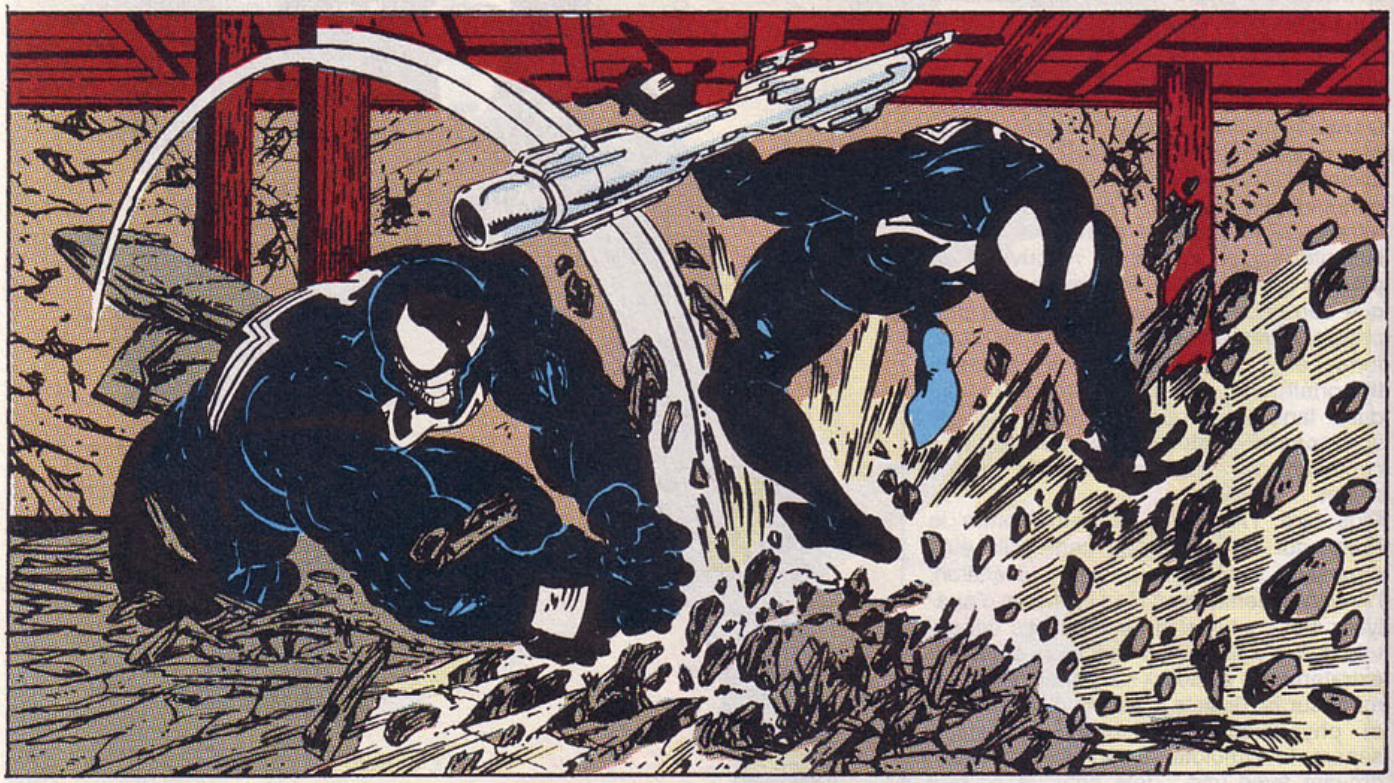
VERITABLE NOM : Edward "Eddie" Brock
PROFESSION : Ex-journaliste au *Daily Globe*
IDENTITE : Connue des autorités
STATUT LEGAL : Citoyen américain avec casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : New York
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : New York
PREMIERE APPARITION : (en tant que costume) SECRET WARS 8 - (dans l'ombre) : WEB OF SPIDER-MAN 18 - (apparition en tant que Venom) AMAZING SPIDER-MAN 299
ORIGINES : Ayant déchiré son costume sur Battleworld, une planète créée par le Beyonder, l'Araignée voulut s'en procurer un autre à l'aide d'une machine à dupliquer qui avait fourni à Thor une nouvelle cape et un nouveau casque. Mais le Tisseur utilisa par mégarde une machine abritant un symbiote, une des étranges formes de vie peuplant Battleworld. Quand l'Araignée attrapa la petite boule noire, elle se fixa instantanément sur lui, le recouvrant de pied en cap. Très vite, le Tisseur découvrit que son nouveau costume avait des propriétés extraordinaires. Il pouvait se transformer en n'importe quel type de vêtement. Il portait une ouverture dimensionnelle dans laquelle l'Araignée pouvait glisser son appareil-photo. Equipé de filières, il contenait des réserves de toile inépuisables.

Plus tard, l'Araignée se battit contre le Puma qui lui certifia que cette toile était organique. Bouleversé par cette révélation, l'Araignée demanda à Red Richards d'analyser son costume et Mr Fantastic découvrit qu'il s'agissait en fait d'un symbiote extraterrestre décidé à se greffer définitivement sur le Tisseur, à la fois mentalement et physiquement. Richards réussit à séparer le symbiote de son hôte en le foudroyant avec une rafale sonique. Puis il l'enferma dans une cellule spéciale. Mais l'extraterrestre était beaucoup plus intelligent qu'il en avait l'air. Il s'évada de sa cellule et se cacha dans l'armoire de Peter Parker, déguisé en costume bleu et rouge. Quand l'Araignée le revêtit à son insu, le symbiote reprit aussitôt son apparence normale. L'Araignée l'emmena immédiatement à l'église Our Lady of Saints, persuadé que le bruit des cloches le détruirait. Mais il perdit son pari et il fut assommé par les cloches bien avant le symbiote qui le sauva et s'enfuit dans la nef où Eddie Brock priait, agenouillé devant l'autel. Brock était un journaliste renommé jusqu'à ce qu'il écrive une série d'articles sur les crimes commis par un personnage du nom de Sin-Eater. Un imposteur ayant fait croire à Brock qu'il était l'auteur de ces meurtres, le journaliste racontait chaque jour son histoire dans le *Daily Globe*, sans révéler son identité. Mais les autorités l'obligèrent à écrire un article le dénonçant. L'Araignée découvrit peu après que le Sin-Eater était en fait l'inspecteur de police Stan Carter et Brock devint la risée de ses confrères. Licencié du *Daily Globe*, il fut contraint de travailler pour des journaux à scandale et il tint l'Araignée pour responsable de ses malheurs. Pour combattre le stress, Brock se lança dans un entraînement sportif intense qui eut pour résultat de décupler sa haine envers l'Araignée.









Son expression bouleversée attira le parasite qui devait impérativement se nourrir de la source d'émotion la plus proche et la plus forte pour survivre. Le symbiote se fondit mentalement et physiquement avec Brock. Brock découvrit bientôt que le costume lui donnait les pouvoirs de l'Araignée et plus encore. Prenant le surnom de Venom, Brock prépara sa revanche.

Grâce au costume, Venom découvrit les secrets de l'Araignée, y compris son identité. Il lança plusieurs assauts contre Peter Parker, le costume du symbiote annulant le sens d'araignée du Tisseur, probablement en envoyant des fréquences contradictoires dans ses ondes cérébrales. Puis Venom s'attaqua à la femme de Peter, Mary Jane, dans l'appartement du couple à Chelsea. Le sens moral de Venom l'empêcha in extremis de faire du mal à la jeune femme, mais l'Araignée réalisa immédiatement l'ampleur du danger.

L'Araignée déroba la rafale sonique de Richards et foudroya Venom à l'église Our Lady of Saints, mais le symbiote ne pouvait plus être séparé de Brock car tous deux ne faisaient plus qu'un. En voulant fuir pour réfléchir à une autre solution, l'Araignée fut capturé par Venom qui l'enferma dans le clocher. Le Tisseur s'échappa de justesse et força Venom à vider toutes ses réserves de toile, qui constituaient l'essentiel de la matière du symbiote. Puis il le conduisit chez les Fantastiques qui l'enfermèrent dans une cellule sonique avant de le transférer à la Voûte. Venom s'échappa en se déguisant en gardien et il regagna New York où il recommença à s'acharner après l'Araignée.

Cette fois, l'Araignée utilisa une arme psychologique contre le symbiote en lui proposant de revenir avec lui. Torturé par ses sentiments d'amour et de haine pour l'Araignée, le symbiote quitta Brock pour tenter de rétablir sa relation avec son premier propriétaire. Mais le fait de quitter le système nerveux de Brock lui infligea un traumatisme insupportable. Le costume et Eddie Brock perdirent connaissance et ils furent ramenés à la Voûte où ils sont incarcérés depuis.

TAILLE : 1,91 m **POIDS :** 118 kg **YEUX :** Bleus **CHEVEUX :** Blond roux

DEGRE DE FORCE : Venom possède une force surhumaine qui lui permet de soulever ou de presser 11 tonnes.

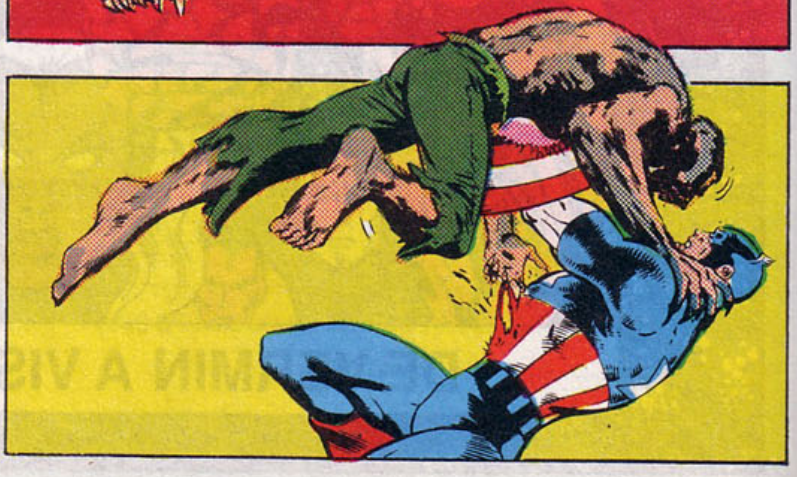
POUVOIRS : Le costume extraterrestre qui s'est greffé sur le corps de Brock a absorbé les pouvoirs de l'Araignée pendant sa brève relation symbiotique avec lui. Quand il porte le costume, Brock est plus fort que le Tisseur car il possède les mêmes pouvoirs, mais en plus, ceux-ci sont accrus par son entraînement physique intensif. Ce costume peut projeter des fils en polymère organique à une distance de 20 mètres. Ces fils ont des propriétés adhésives qui diminuent rapidement une fois loin de leur source. S'ils ne sont pas régénérés, ils sèchent et se décomposent au bout de trois heures. Leur résistance à la traction est de 55 kg par mm2.

Venom possède également une aptitude extrasensorielle semblable au sens d'araignée du Tisseur. Elle est moins efficace car elle met plus longtemps à l'informer du danger et les réflexes de Brock ne sont pas aussi rapides que ceux de l'Araignée, même s'ils sont décuplés par le costume. On ignore encore si Venom peut esquiver les coups de feu ou les volées de balles.

VERMIN
(VERMINE)

VERITABLE NOM : Inconnu
PROFESSION : Inconnue
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Probablement citoyen des Etats-Unis
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Inconnu
SITUATION DE FAMILLE : Inconnue
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-agent d'Arnim Zola et du Baron Helmut Zemo
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : CAPTAIN AMERICA 272
ORIGINES : On sait peu de choses du passé de Vermine, hormis le fait qu'il a grandi dans les rues de New York. Recueilli par le Baron Helmut Zemo, le fils d'un savant nazi, et Arnim Zola, le généticien nazi, il fut soumis à une expérience qui lui donna les traits et les attributs d'un rat. Capable de faire obéir les rats et d'autres bêtes sauvages, Vermine reçut la mission de supprimer Captain America, l'ennemi juré de ses deux bienfaiteurs. Après avoir tué un chauffeur de taxi pour attirer l'attention sur lui, Vermine rencontra Captain America dans un quartier sordide de Harlem. Il lança une meute de rats à l'assaut du Vengeur, mais ce dernier gagna le combat et emmena Vermine au SHIELD pour l'interroger. Le super-vilain réussit à s'enfuir et à rejoindre Zemo et Zola qui le conduisirent dans le Q.G. du Baron au Mexique. Par la suite, Zemo captura Captain America. N'ayant plus besoin de Vermine, il le jeta dans un donjon avec le Vengeur et le livra à deux de ses plus féroces mutants. Vermine tua une des deux créatures et s'enfuit.
De retour à New York, Vermine recommença à traîner dans les rues. Arrêté à Little Italy par Captain America et l'Araignée, il a été interné dans un asile, dont il a réussi à s'échapper. Il s'en est alors pris à ses parents, mais l'Araignée s'est de nouveau interposé et Vermine a regagné l'asile, où des soins lui ont permis de recouvrer sa forme humaine.
TAILLE : 1,82 m **YEUX :** Rouges
POIDS : 100 kg **CHEVEUX :** Châtain
DEGRE DE FORCE : Vermine possède une force surhumaine qui lui permet de soulever ou de presser environ 500 kg.
AUTRES FACULTES : Vermine a des griffes, des dents pointues et de la fourrure sur la quasi totalité du corps pour ronger le bois et même certains métaux. Son odorat aussi développé que celui d'un rat lui permet de sentir d'autres organismes à une distance de 30 m. Vermine peut faire obéir les rats et les chiens perdus dans un rayon de 3 km. La manière dont il commande ces créatures est inconnue, mais elle est probablement de nature hypersonique plutôt que télépathique.Les modifications génétiques subies par Vermine ont diminué ses facultés intellectuelles. Vermine est capable de parler mais sa capacité de raisonnement est presque nulle. Très cruel quand on le provoque, il a une incroyable résistance à la douleur et à la fatigue .





VINDICATOR



VERITABLE NOM : Heather McNeil Hudson
PROFESSION : Ex-secrétaire, actuellement chef de la Division Alpha
IDENTITE : Connue seulement du gouvernement canadien
STATUT LEGAL : Citoyenne canadienne sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Calgary, Canada
SITUATION DE FAMILLE : Veuve
PARENTS CONNUS : Ramsey McNeil (père), Claire McNeal (mère), James MacDonald Hudson (mari, décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE : Division Alpha
BASE D'OPERATIONS : Q.G. de la Division Alpha, Tamarind Island, Colombie Britannique, Canada
PREMIERE APPARITION : (Hudson) X-MEN 139 ; (en costume) ALPHA FLIGHT 32 ; (Vindicator) ALPHA FLIGHT 34
ORIGINES : Issue d'un milieu modeste, Heather a commencé à travailler très jeune. Grâce à son sens de l'organisation et son intelligence, elle devint à dix-sept ans la secrétaire particulière de Jerome Jaxon, le vice-président de la compagnie pétrolière Am-Can à Edmonton. Quand un ingénieur de la compagnie, le Dr James MacDonald Hudson conçut une armure destinée à révolutionner la recherche géologique, Heather - qui était très attirée par le Dr Hudson malgré leur différence d'âge - fut choquée d'apprendre que Jaxon comptait vendre l'invention d'Hudson à l'armée américaine. Elle voulut prévenir Hudson, mais Jaxon l'en empêcha et la jeune femme démissionna. Pour se venger de Jaxon, Hudson revêtit l'armure et détruisit les plans d'Am-Can devant servir à reproduire son invention. Puis il s'enfuit et abandonna l'armure, tout en gardant le casque cybernétique indispensable à son fonctionnement.

Heather McNeil alla trouver Hudson pour lui avouer qu'elle l'aimait. Très attiré lui aussi par Heather malgré son jeune âge, Hudson lui parla du casque et de sa peur d'aller en prison pour avoir volé l'armure. Heather décida de demander l'aide du gouvernement canadien qui arrangea l'affaire en donnant à Hudson un statut rétroactif de fonctionnaire et en dédommageant largement Am-Can. Puis le premier ministre proposa à Hudson de créer le Département H, l'arme secrète du ministère de la Défense. L'année suivante, Hudson épousa Heather.

Par la suite, James Hudson décida de former une équipe de super-héros pour le Département H. Baptisée la Division Alpha, elle était dirigée par Serval.

Un jour, James et Heather rendirent visite au Dr Michael Twoyoungmen, un ancien voisin des McNeil à Calgary. Installé dans le Parc National de Banff, Twoyoungmen vivait avec Narya, sa fille adoptive. Pendant la nuit, Heather vit Narya se transformer en chouette et Twoyoungmen dut avouer aux Hudson que Narya était une demi-déesse

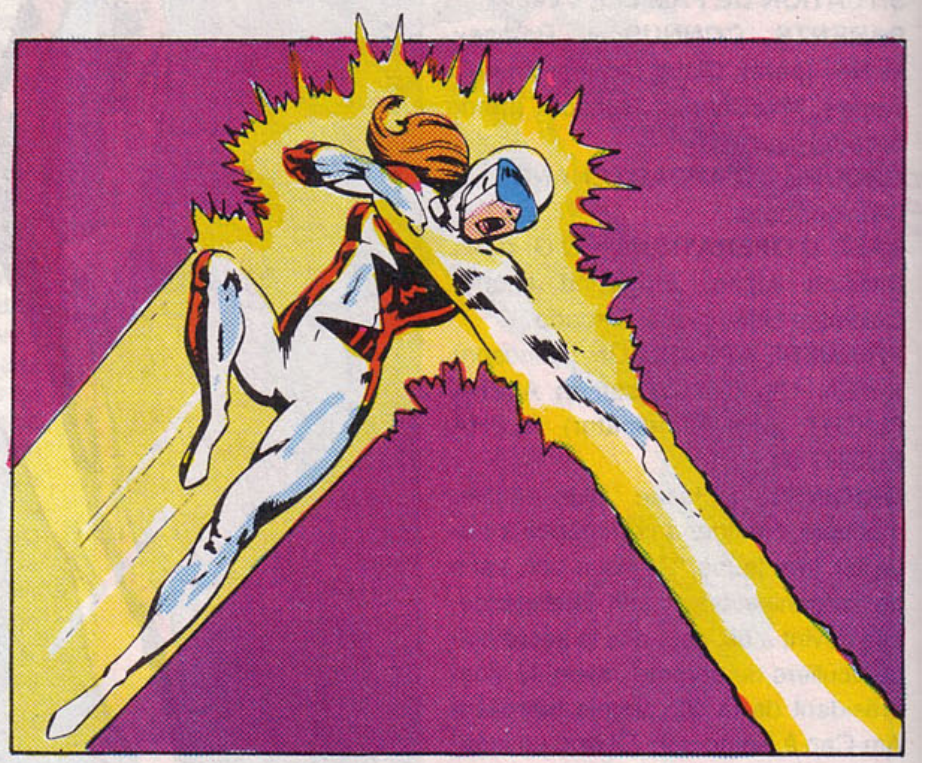
et que lui-même était sorcier. James Hudson invita Twoyoungmen et Narya à rejoindre la Division Alpha. Twoyoungmen se baptisa Shaman, puis le Talisman, et Narya devint Harfang.

Amoureux fou d'Heather, Serval préféra quitter le Département H pour les X-Men du Professeur Xavier. Contre son gré, James Hudson le remplaça à la tête du groupe. Equipé d'une version modifiée de son armure, il prit le nom de code d'Arme Alpha, puis de Vindicator, et finalement de Guardian.

Peu après, le gouvernement procéda à la dissolution du Département H et de la Division Alpha. Mais à la faveur d'une opération contre une créature nommée Toundra, les membres de la Division Alpha décidèrent de reformer leur groupe à titre privé.

Quelques mois plus tard, Heather fut capturée par Delphine Courtney, un robot humanoïde à la solde de Jerome Jaxon, qui avait formé la Division Oméga, une équipe d'individus aux super-pouvoirs entraînés pour détruire la Division Alpha. Jason prit le contrôle du robot appelé Box et l'utilisa pour attaquer Hudson. Hudson détruisit Box et tua Jaxon. Mais le bloc d'alimentation de son armure lui explosa entre les doigts et il mourut lui aussi.

Les membres du groupe désignèrent Heather pour lui succéder. Plus tard, la Division Alpha affronta la Division Oméga, dirigée par le robot Courtney qui portait une nouvelle version de l'armure de Guardian. Courtney fut détruit et la Division Oméga vaincue. Sur ces entrefaites, le gouvernement recommença à subventionner la Division Alpha. Persuadée d'avoir un rôle actif à jouer au sein de l'équipe, Heather Hudson porta l'armure de Courtney, confisquée et modifiée par la Division, et reprit le nom de code de son mari, Vindicator. Elle se rapprocha un temps de son coéquipier Madison Jeffries, jusqu'à la "réapparition" de son mari. Mais, malgré nombre de missions réussies, le gouvernement prit un beau jour la décision de dissoudre l'équipe.



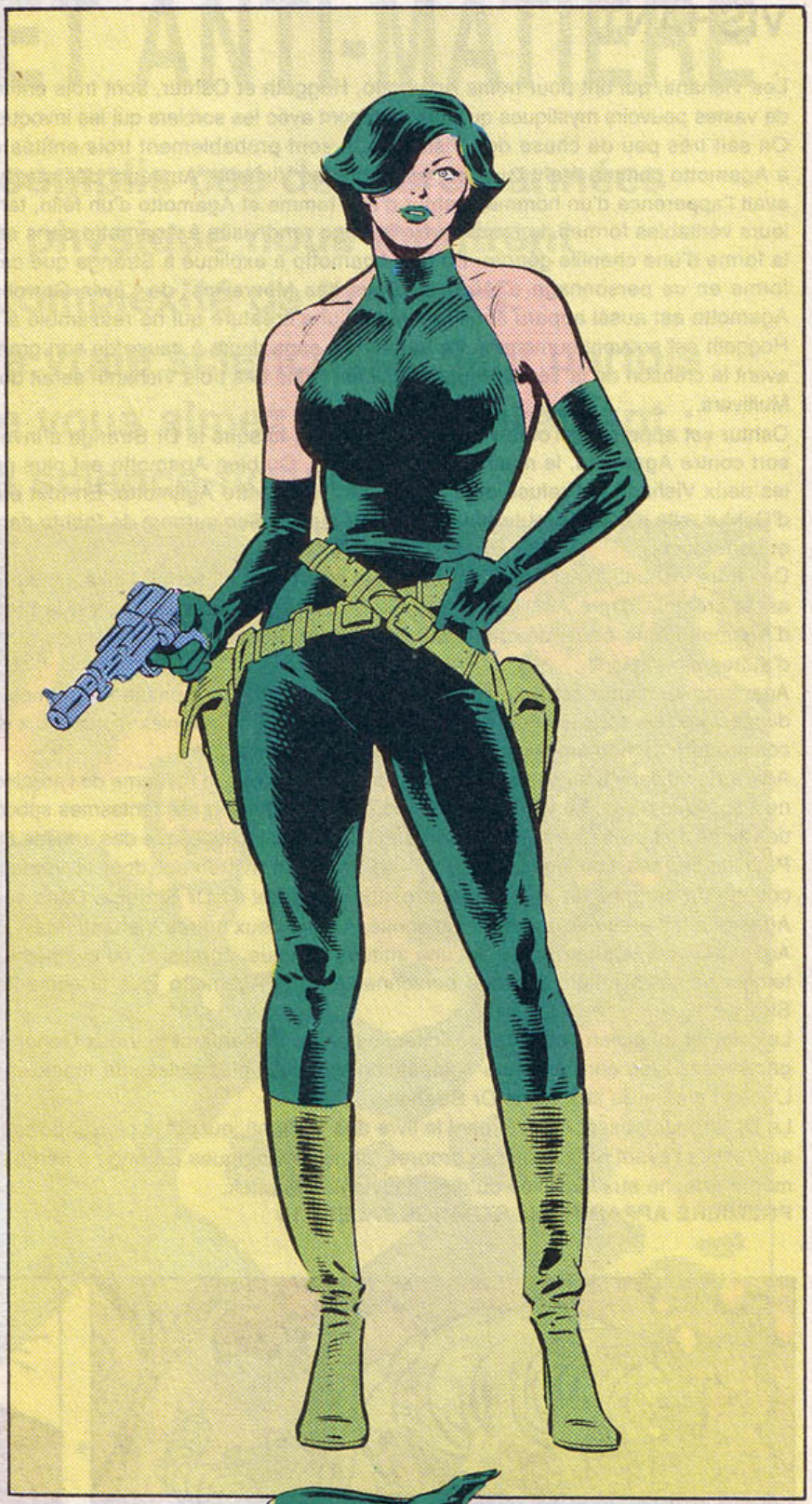
TAILLE : 1,65 m
POIDS : 55 kg
YEUX : Verts
CHEVEUX : Roux
SIGNES PARTICULIERS : Heather est myope et porte des lunettes. La visière de son costume est équipée de lentilles de contact.
DEGRE DE FORCE : Heather Hudson possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique régulièrement un exercice physique modéré. Son armure lui permet de soulever ou presser 3,5 tonnes.
POUVOIRS : Aucun
ARMES ET EQUIPEMENT : Les super-pouvoirs de Vindicator lui sont conférés exclusivement par son armure qui a la propriété d'agir sur le champ électromagnétique de la Terre et de drainer des énergies supérieures. Exosquelette qui décuple la force naturelle de Vindicator, le costume utilise un ordinateur rapide et puissant qui canalise l'énergie le long de lignes de force qui épousent le tracé de la musculature de Vindicator. Vindicator peut voler à la vitesse Mach 1 (la vitesse du son, soit 1 240 km/h) et utiliser son costume pour dresser un champ de force à une distance d'environ 7,5 cm de son armure. Ce champ de force est contrôlé par une liaison cybernétique et est opérationnel en vol pour protéger Vindicator contre les vents et les collisions.

Les gants de Vindicator lancent des rafales d'énergie avec une force égale à 120 kg de TNT. James Hudson ayant conçu son armure pour la recherche géologique, Vindicator peut traverser les roches de fond à la vitesse de 24 km/h.

Le costume de Vindicator est équipé d'un système de navigation à laser qui analyse tous ses mouvements par rapport à ceux de la Terre. Vindicator peut projeter des rafales de gravitons pour annuler les effets de la rotation de la Terre. Ce processus provoque une accélération quasi instantanée qui, au niveau de l'Equateur, peut lui permettre d'atteindre une vitesse de 1 700 km/h. Pendant cette accélération, Vindicator est protégée par son champ de force.

VIPER
(VIPERE)

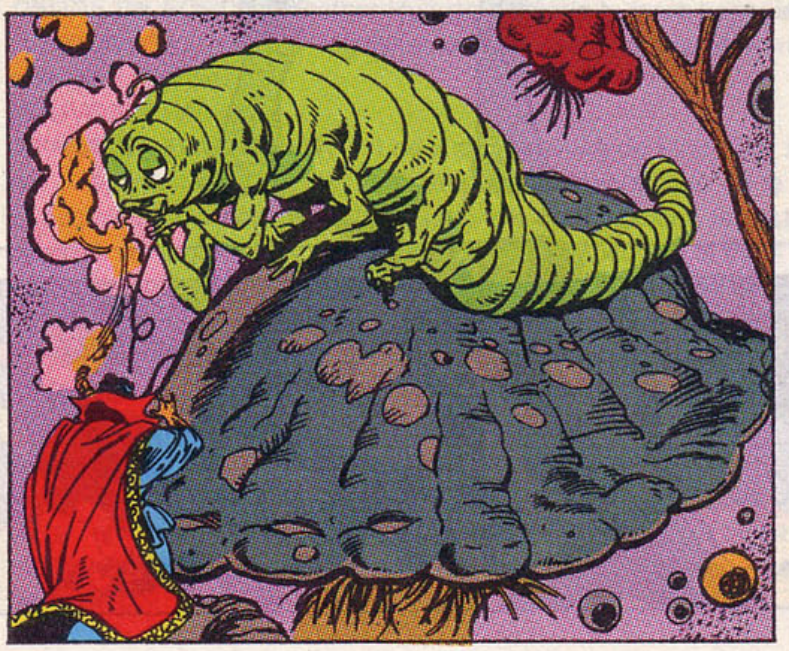
VERITABLE NOM : Inconnu
PROFESSION : Subversive
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Nationalité inconnue, criminelle internationale activement recherchée
AUTRES NOMS : Madame Hydra
LIEU DE NAISSANCE : Europe de l'Est (sans doute en Hongrie)
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-leader de la filiale new-yorkaise d'HYDRA, ex-leader de Serpent Squad, actuellement chef d'un groupe terroriste
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : CAPTAIN AMERICA 110
ORIGINES : Vipère est une orpheline qui a perdu ses parents au cours d'une révolution en Europe de l'Est. En fuyant son pays, Vipère fut victime d'un accident qui la défigura. Pendant son adolescence, elle erra à travers l'Europe et fréquenta des milieux interlopes. Grâce à son intelligence, elle accéda aux plus hautes sphères de l'espionnage criminel international et entra à l'HYDRA qui comptait très peu d'éléments féminins à l'époque. Quand le baron Wolfgang von Strucker, Hydra Suprême, et l'élite de l'organisation périrent dans la destruction de leur île, Vipère prit le contrôle de la filiale new-yorkaise sous le pseudonyme de Madame Hydra. Son premier objectif au sein de l'HYDRA fut de contaminer l'eau potable de New-York. Mais ce projet fut contrarié par Captain America à qui Vipère déclara une guerre sans merci. Le jour où elle tenta de le supprimer avec des missiles, on crut qu'elle avait été tuée par ses propres armes, mais elle fut sauvée in extremis par l'intervention d'un extraterrestre appelé le Fantôme de l'Espace qui la téléporta dans les Limbes, une dimension extratemporelle. De retour sur Terre, Vipère s'efforça de retrouver sa place au sein de l'élite criminelle internationale. Elle commença par reformer un groupe de criminels costumés du nom de Serpent Squad. Au cours de l'opération, elle tua un super-vilain nommé Vipère et adopta son pseudonyme et son costume. Toujours assoiffée de pouvoir, elle n'en prônait pas moins une doctrine nihiliste. Leader de Serpent Squad, elle s'allia à Krang, le seigneur de la guerre d'Atlantis. Mais ses rêves de conquête furent de nouveau contrés par Captain America et au cours d'un de leurs affrontements, Vipère disparut dans les ruines d'un immeuble en feu. Echappant une nouvelle fois à la mort, elle fonda sa propre organisation criminelle, prenant le Samouraï d'Argent pour second. Son action la plus spectaculaire reste sa tentative de faire tomber l'hélicoptère du SHIELD sur le Capitole pour tuer les plus hauts personnages officiels des Etats-Unis. Mais ce projet a été contrecarré par l'Araignée et Nick Fury. Les activités actuelles de Vipère ne sont pas connues.
TAILLE : 1,75 m **YEUX :** Verts
POIDS : 63 kg **CHEVEUX :** Noirs, teints en vert
SIGNES PARTICULIERS : Bien qu'améliorée par des opérations de chirurgie esthétique, la partie droite de son visage est défigurée et Vipère la cache sous ses cheveux. Vipère s'est teint les cheveux en vert, elle porte du rouge à lèvres et du vernis à ongle verts.
DEGRE DE FORCE : Vipère a la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique un exercice physique intense.
POUVOIRS : Aucun
AUTRES FACULTES : Vipère a la force, l'agilité et l'endurance d'une athlète de compétition. Tireur d'élite, elle est aussi experte en arts martiaux.
ARMES ET EQUIPEMENT : Vipère dispose de flèches trempées dans un poison mortel semblable à du venin de serpent. Sa position dans les milieux du crime lui donne accès aux armes les plus sophistiquées. Elle porte parfois un fouet qui est une arme redoutable entre ses mains. Vipère et le Samouraï d'Argent utilisent un anneau de téléportation dont l'origine et le fonctionnement sont inconnus.

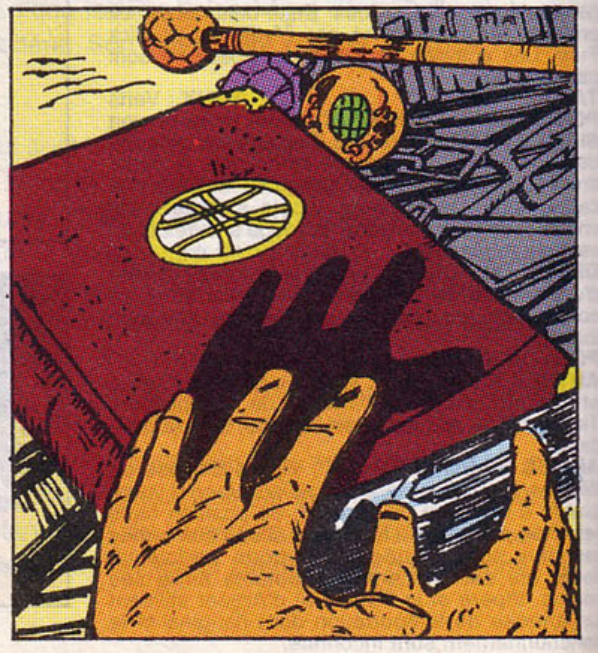




VISHANTI

Les Vishanti, qui ont pour noms Agamotto, Hoggoth et Oshtur, sont trois entités extradimensionnelles pacifiques et douées de vastes pouvoirs mystiques qu'elles partagent avec les sorciers qui les invoquent et qu'elles jugent dignes de leurs faveurs.
On sait très peu de chose des Vishanti. Ce sont probablement trois entités différentes, bien qu'un texte fasse référence à Agamotto comme étant l'un des "aspects" des Vishanti. Au cours des rares apparitions collectives des Vishanti, Hoggoth avait l'apparence d'un homme, Oshtur d'une femme et Agamotto d'un félin, tantôt lion, tantôt tigre. On ignore s'il s'agit là de leurs véritables formes. Lorsque le Dr Strange rend visite à Agamotto dans sa dimension, celui-ci lui apparaît parfois sous la forme d'une chenille géante. En fait, Agamotto a expliqué à Strange que ce n'est pas sa vraie forme, mais qu'il se transforme en ce personnage d'"Alice au Pays des Merveilles" de Lewis Carroll parce qu'il le voit dans l'esprit de Strange. Agamotto est aussi apparu sous les traits d'une créature qui ne ressemble à rien de connu sur Terre.
Hoggoth est souvent surnommé Le Vénérable, sans doute à cause de son grand âge. Agamotto lui-même prétendant être né avant la création de la Terre, Hoggoth -qui est l'aîné des trois Vishanti- serait donc la plus ancienne des créatures connues du Multivers.
Oshtur est appelée la Toute-Puissante. Pourtant, lorsque le Dr Strange a invoqué Oshtur et Hoggoth pour l'aider à jeter un sort contre Agamotto, la machination a échoué. Ou bien Agamotto est plus puissant qu'Hoggoth et Oshtur réunis, ou bien les deux Vishanti ont refusé de s'allier à Strange contre Agamotto. En tout état de cause, aussi vastes soient les pouvoirs d'Oshtur, elle n'est pas toute-puissante pour autant. Son surnom de "gente dame" laisse à penser qu'elle a une nature noble et généreuse.
Des trois Vishanti, c'est Agamotto qui est le plus connu. Il serait d'ailleurs le premier Sorcier Suprême de la Terre. Agamotto est le créateur d'une Amulette qui contient l'Oeil d'Agamotto et qui est la propriété du Dr Strange, de même que le Globe d'Agamotto, une boule de cristal qui permet de visualiser des personnes et des choses n'importe où sur la Terre et dans d'autres dimensions.
Agamotto lui-même est surnommé "Celui-qui-voit-tout" et il passe son temps à surveiller le Multivers depuis sa minuscule dimension. Ses sens et son cerveau sont beaucoup plus complexes que ceux des humains et lui permettent d'observer et de comprendre un nombre illimité d'événements simultanés.
Agamotto vit dans une dimension qui a la réputation d'être le royaume de l'irréalité et dans laquelle les lois naturelles de la Terre ne s'appliquent pas. Le visiteur qui l'explore la perçoit selon ses fantasmes subconscients. Pour Strange, elle est un amalgame des livres de Lewis Carroll, des Comics EC, de l'art psychédélique des années 60 et de l'art médiéval.
Pour lancer ses sortilèges, Agamotto se sert d'un instrument dont la véritable forme est inconnue, mais qui est apparu comme un narguilé ou un tuyau d'arrosage aux yeux de Dr Strange. Dans ses apparitions aux côtés d'Hoggoth et Oshtur, Agamotto fait preuve d'autant de solennité que les deux autres Vishanti. Mais lors des visites de Strange dans sa dimension, Agamotto adopte alternativement une attitude ironique, agressive ou sympathique envers son hôte. On ignore si ce comportement versatile reflète sa vraie personnalité ou si Agamotto joue la comédie pour tester le talent et la détermination de Strange.
Le premier magicien humain à solliciter l'aide des Vishanti fut le Vieux Genghis. En échange de leurs faveurs, il promit d'organiser tous les cent ans une compétition entre les plus puissants magiciens de la Terre pour élire le Sorcier Suprême. L'actuel tenant du titre est le Dr Strange.
Le Dr Strange possède également le livre des Vishanti, qui est le plus important grimoire connu, chacun de ses propriétaires successifs l'ayant enrichi de ses propres formules magiques. Strange a hérité ce livre de son mentor, l'Ancien, qui l'avait lui-même arraché aux disciples du dieu babylonien Marduk.
PREMIERE APPARITION : STRANGE TALES 115





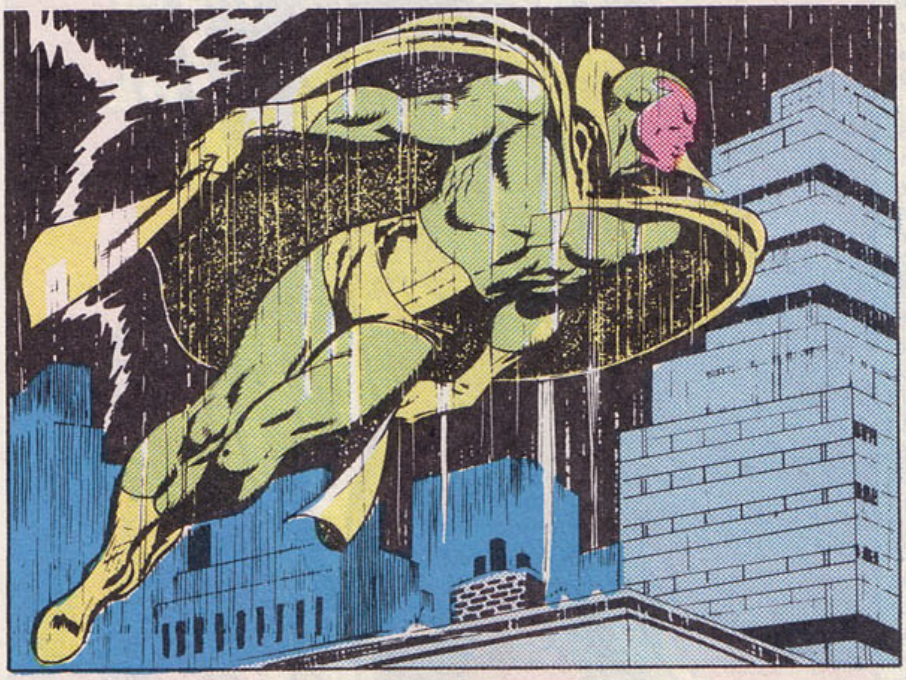
VISION

VERITABLE NOM : Vision
PROFESSION : Aventurier
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Indéterminé (en tant que Vengeur, il a obtenu provisoirement la citoyenneté américaine)
AUTRES NOMS : La Torche Humaine, Jim Hammond
LIEU DE CREATION : Brooklyn, New York
SITUATION DE FAMILLE : Marié
PARENTS CONNUS : Wanda (La Sorcière Rouge, épouse), Pietro Maximoff (Vif-Argent, beau-frère), Thomas, William (fils)
GROUPE D'APPARTENANCE : Membre réserviste des Vengeurs
BASE D'OPERATIONS : Leonia, New Jersey
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR ANNUAL 4 (La Torche Humaine), AVENGERS 57 (Vision)
ORIGINES : La créature qui allait devenir la Vision a vu le jour en 1939 dans le laboratoire du professeur Phineas Horton, un pionnier de la robotique qui inventa un androïde doté de toutes les fonctions humaines, y compris la pensée, mais entièrement synthétique. Il avait cependant un défaut : les cellules photoélectriques qui couvraient chaque cm^2 de son corps étaient trop volatiles et son épiderme s'enflammait au moindre contact avec l'air.
L'opinion publique obligea Horton à enfermer sa Torche Humaine. Mais l'androïde s'enflamma à l'intérieur de son caisson et s'enfuit. Avec le temps, il finit par apprendre à maîtriser sa flamme et s'allia avec le mutant Toro, avant de devenir membre des Envahisseurs puis de la All-Winners Squad dans les années 40 et 50.

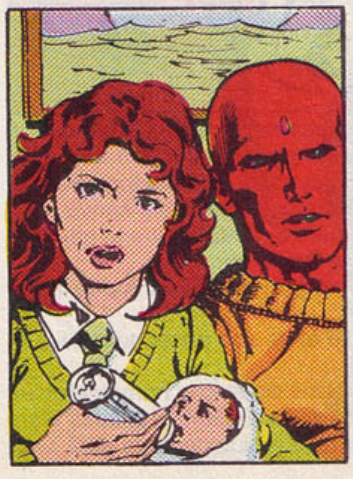


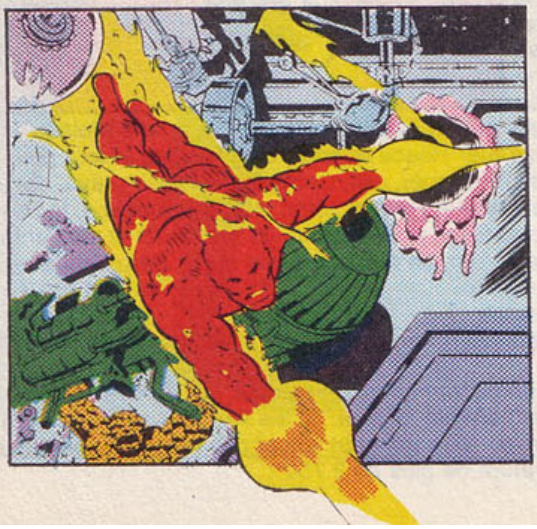
En 1955, découvrant qu'elle perdait le contrôle de sa flamme, la Torche Humaine tenta de s'autodétruire en surchargeant ses cellules solaires. Engloutie sous terre, elle resta inerte pendant dix ans avant d'être découverte par le Penseur Fou qui la répara pour s'en servir contre ses ennemis, les Fantastiques. Mais la Torche se sacrifia pour sauver les FF qui l'abandonnèrent dans le laboratoire du Nevada après que le Penseur Fou eut pris la fuite.
Un peu plus tard, la Torche Humaine fut récupérée par Ultron qui obligea le Pr Horton à la ressusciter en effaçant tous ses souvenirs et en modifiant son apparence. Horton remplaça les cellules solaires de l'androïde par des cellules synthétiques qui lui permettraient de modifier sa masse. Mais il ne put se résoudre à effacer son passé. Revenu à lui, l'androïde entra dans une rage folle en réalisant ce qu'on lui avait fait. Ultron tua Horton et utilisa un programme informatique copié sur l'électroencéphalogramme de Simon Williams, l'ex-Vengeur, pour donner une nouvelle personnalité à l'androïde avant de l'envoyer tendre un piège aux Vengeurs. Mais l'androïde trahit Ultron et aida les Vengeurs à le vaincre. Baptisé la Vision, l'androïde devint membre des Vengeurs et tomba amoureux de sa coéquipière, la Sorcière Rouge, qu'il épousa. Le couple quitta le groupe pour s'installer à Leonia dans le New Jersey.
Appelé à la rescousse par la Guêpe pour défendre le Baxter Building contre Annihilus, la Vision perturba ses synapses pendant l'opération et fut paralysé. En tentant de le réactiver, Starfox le relia accidentellement à ISAAC, le système informatique de Titan, sa planète natale. L'expérience modifia la façon de penser de la Vision qui se mit en tête de conquérir la Terre. Quand les Vengeurs revinrent de la première Guerre Secrète, la Vision obligea la Guêpe à lui céder sa place à la tête du groupe et il envoya Oeil-de-Faucon et Oiseau Moqueur créer une équipe sur la Côte Ouest. La Vision voulait établir des équipes de Vengeurs dans le monde entier et régler tous les problèmes internationaux en faisant main basse sur les milieux politiques, économiques et militaires. Mais ses coéquipiers le persuadèrent de renoncer à son projet et il détruisit le cristal de contrôle qu'Ultron avait implanté dans ses circuits. Le cristal enlevé, le lien avec ISAAC fut brisé et la Vision retrouva sa personnalité initiale en plus chaleureuse et plus humaine.
La Vision et la Sorcière Rouge retournèrent à Leonia où ils trouvèrent une nouvelle maison, la leur ayant été incendiée par des militants anti-mutants. Par la suite, le couple fut impliqué dans plusieurs aventures, dont une avec les Vengeurs de la Côte Ouest. Pendant une bataille contre les sorcières de New Salem, la Sorcière Rouge réussit à utiliser leurs pouvoirs magiques pour se donner la possibilité de concevoir un enfant avec la Vision. C'est ainsi qu'ils eurent deux jumeaux nommés Thomas et William.

TAILLE : 1,90 m **POIDS :** Variable (136 kg pour sa densité normale)

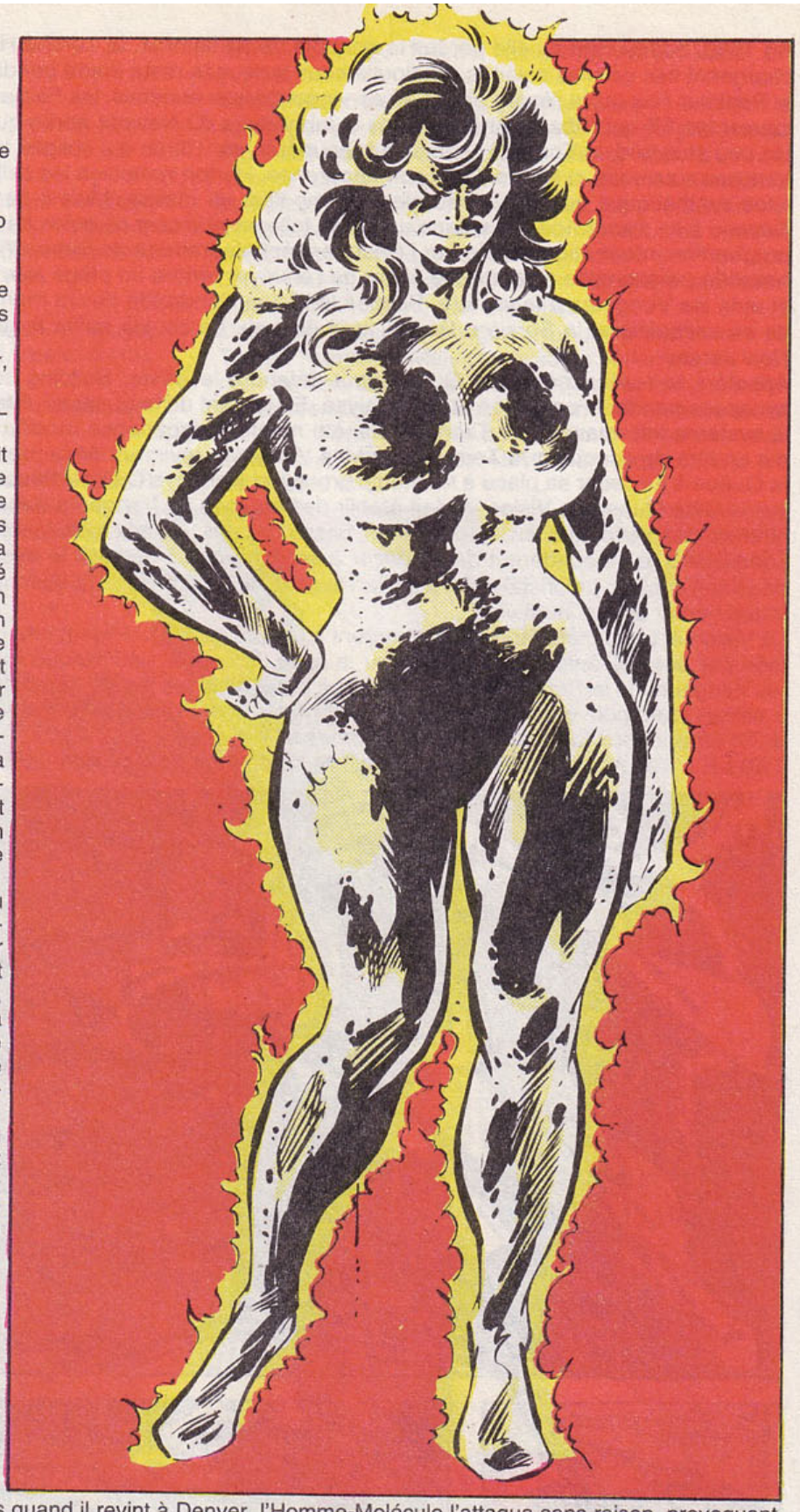


YEUX : Or
CHEVEUX : Chauve
PEAU : Rouge
DEGRE DE FORCE : La Vision possède une force artificielle surhumaine qui lui permet de presser ou de soulever environ 50 tonnes. Quand il a sa densité normale, il presse ou soulève 5 tonnes. Lorsqu'il est intangible, il ne peut rien soulever.
POUVOIRS : La Vision possède des pouvoirs surhumains dérivés de sa matière et de son métabolisme artificiels. Le corps androïde de la Vision est la réplique d'un corps humain -ses organes, son sang et ses tissus étant faits dans une substance synthétique secrète. Cette substance a toutes les propriétés du tissu humain, mais elle est plus résistante. La Vision peut se dépenser à fond pendant deux heures avant de se fatiguer. Ses réflexes sont deux fois plus rapides que ceux d'un homme normal et ses sens aussi aiguisés.
La pierre solaire incrustée dans son front absorbe le rayonnement solaire ambiant, que son corps convertit en énergie selon un procédé qui s'apparente à la photosynthèse. Le corps de la Vision est couvert de cellules activées cybernétiquement qui lui permettent de modifier sa masse. En agissant sur sa densité, il peut devenir intangible ou dur comme le diamant. Au maximum de sa masse, la Vision pèse environ 90 tonnes. Quand il fait ce poids, il ne peut pas bouger sans endommager ses systèmes. Au minimum de sa masse, la Vision peut voler.





VOLCANA



VERITABLE NOM : Marsha Rosenberg
PROFESSION : Employée de crèche
STATUT LEGAL : Citoyenne américaine sans casier judiciaire
IDENTITE : Secrète
LIEU DE NAISSANCE : Denver, Colorado
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-alliée de Fatalis et des super-vilains impliqués dans les "Guerres Secrètes"
BASE D'OPERATIONS : Denver, Colorado
PREMIERE APPARITION : MARVEL SUPER-HEROES SECRET WARS 3
ORIGINES : Marsha Rosenberg habitait dans la banlieue de Denver quand le Beyonder téléporta la ville sur une planète artificielle pour en faire la toile de fond des Guerres Secrètes. Fatalis se servit de la technologie du Beyonder et de l'électricité générée par Thor pour doter Marsha et son amie Mary de pouvoirs extraordinaires en échange de leurs services. Marsha reçut le pouvoir de transformer son corps tout entier en plasma ionisé et de s'enflammer pour produire de l'énergie thermale. Elle adopta le pseudonyme de Volcana, rejoignit les rangs des super-vilains et tomba amoureuse d'Owen Reece, l'Homme-Molécule. Quand Reece fut gravement blessé par Serval, Volcana conclut un marché avec l'Enchanteresse pour qu'elle la téléporte à ses côtés.
Quand Fatalis prit le contrôle du pouvoir du Beyonder, Reece vit cela comme une trahison et il utilisa ses pouvoirs pour ramener la banlieue de Denver sur Terre, emmenant les super-vilains avec lui. En route, l'Enchanteresse voulut obliger Volcana à lui donner sa force vitale pour qu'elle puisse retourner sur Asgard. Sa tentative fut contrée par le Lézard et l'Homme-Molécule.
De retour à Denver, Marsha trouva du travail dans une crèche. Le couple vécut dans l'anonymat. Ses principales occupations consistaient à s'intégrer à la vie sociale et à regarder la télévision jusqu'au jour où le Beyonder débarqua sur la Terre. Pendant les semaines qui suivirent, Volcana constata que l'Homme-Molécule était de plus en plus inquiet, craignant pour sa sécurité et celle de la planète. Après maints revers de fortune, le Beyonder voulut se calmer les nerfs en détruisant la Terre. Paniqué, Reece tenta d'entourer Denver d'un dôme de protection. Quand sa tentative échoua, il voulut fuir mais Volcana le retint. Entre-temps, le Beyonder se calma et décida d'épargner la planète. Mais quand il revint à Denver, l'Homme-Molécule l'attaqua sans raison, provoquant de nouveau sa colère. L'extraterrestre allait tuer Reece quand Volcana tenta le tout pour le tout pour sauver son ami. Elle se jeta au cou du Beyonder, le suppliant de l'épargner, elle. Comme elle l'avait prévu, sa trahison apparente plongea Reece dans un état d'hébétude profonde. Convaincu que Reece n'était plus une menace, le Beyonder lui laissa la vie sauve.
Alertés par Volcana de la menace que représentait le Beyonder, les Vengeurs et les Fantastiques organisèrent une attaque contre l'extraterrestre. L'Homme-Molécule se rangea aux côtés des super-héros et détruisit le Beyonder.
TAILLE : 1,95 m **POIDS :** 95 kg **YEUX :** (Marsha) bleus ; (Volcana) blancs sans pupilles
CHEVEUX : (Marsha) noirs ; (Volcana) blancs
DEGRE DE FORCE : Volcana possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de son poids qui pratique un exercice physique modéré.
POUVOIRS : Volcana peut convertir son corps tout entier en plasma. Ce processus la transforme en torche humaine et lui donne le pouvoir de dégager de l'énergie thermale ionisée. Si les flammes qui l'enveloppent ne la brûlent pas, elles n'en sont pas moins dangereuses pour l'entourage. Volcana peut lancer des rafales d'énergie thermale à plus de 12 m avec une précision infaillible et générer une température de plus de 2 750°.

THE VAULT (LA VOUTE)

La Voûte est une prison de haute sécurité où sont incarcérés les super-vilains. Récemment terminée, elle n'est pas encore complètement opérationnelle. Elle a été conçue et bâtie pour faire face au nombre croissant de criminels dont les super-pouvoirs excluaient leur emprisonnement dans les établissements pénitentiaires traditionnels. Avant la construction de la Voûte, les super-vilains étaient envoyés dans des prisons ordinaires d'où ils réussissaient à s'évader en l'espace de quelques mois, voire de quelques semaines.

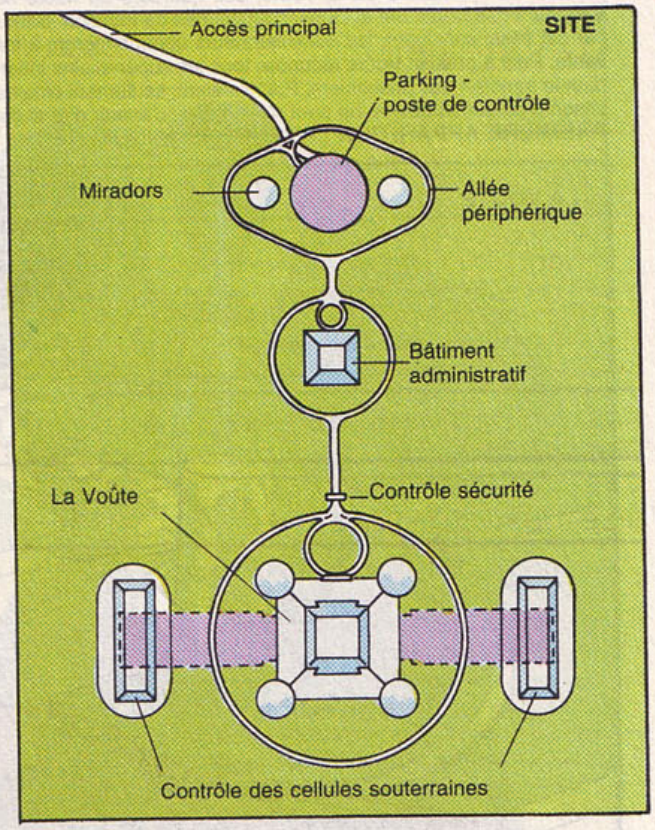
C'est à la prison de Riker's Island, dans la banlieue de New York, que furent aménagés les premiers quartiers de haute sécurité pour super-vilains. Alors que la plus grande partie de l'établissement était occupée par des détenus ordinaires, une aile fut modifiée pour accueillir les créatures surhumaines. Mais les cellules avaient beau être renforcées, elles résistaient rarement à des super-pouvoirs comme la projection d'énergie. De plus, concentrer des individus dangereux dans un espace réduit accroissait le risque que deux compagnons de cellule unissent leurs pouvoirs pour faciliter leur évasion. Et ces évasions étaient désastreuses : elles permettaient à de nombreux prisonniers de s'échapper et causaient de nombreux dégâts. Après avoir dépensé des millions de dollars en réparations et fait face à des pétitions organisées par les familles des détenus normaux qui craignaient pour la vie des leurs, Riker ferma son aile destinée aux super-vilains et ses prisonniers furent transférés dans d'autres pénitenciers. Parmi les pensionnaires célèbres de Riker, on peut citer le Cobra, Electro, Mysterio, le Cyclone, Mister Hyde, le Vautour.

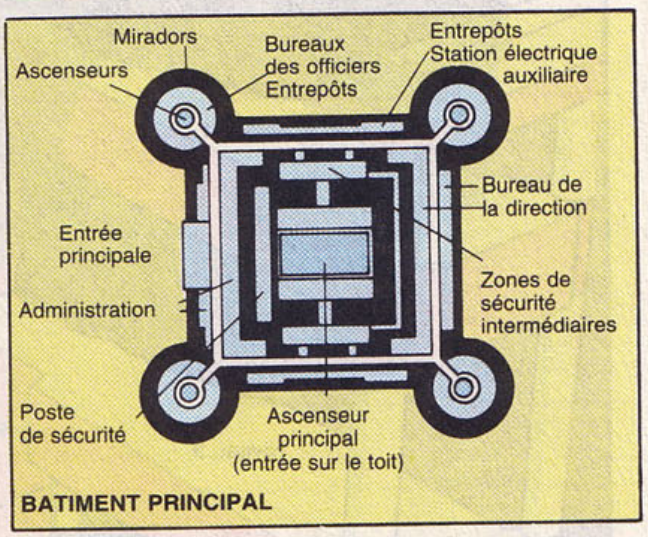
La tentative suivante eut lieu au Projet Pégasus. Une aile du Projet fut consacrée à l'étude des pouvoirs surhumains. Hormis quelques volontaires, la plupart des sujets soumis aux tests du Projet Pégasus étaient des super-vilains prêtés par les pénitenciers. Mais si le gouvernement avait le droit de transférer n'importe quel détenu au Projet sans son approbation, ces sujets ne pouvaient pas être testés sans leur accord. La plupart des détenus envoyés au Projet acceptaient de passer les tests en échange d'une remise de peine. A la différence de Riker qui n'était qu'une prison, le Projet faisait des recherches sur les pouvoirs des super-vilains. Son objectif était de découvrir le moyen de contenir, voire de neutraliser, certains pouvoirs dangereux. Mais la plupart des super-vilains étaient envoyés là surtout parce que le Projet offrait de meilleures garanties d'internement que les prisons traditionnelles. Les criminels parvenaient à s'échapper occasionnellement de leurs cellules (en général à la faveur d'une panne d'électricité), mais seulement deux d'entre eux - Opale et Blackout - parvinrent à quitter le bâtiment. Malgré la présence du personnel de sécurité, les dommages causés au Projet par les tentatives d'évasion se chiffraient en millions. Finalement, le gouvernement décida qu'il était inefficace et risqué de garder des créatures aussi dangereuses dans un centre de recherche ultramoderne et coûteux. Le Projet Pégasus reçut l'ordre de transférer tous ses prisonniers dans d'autres établissements.

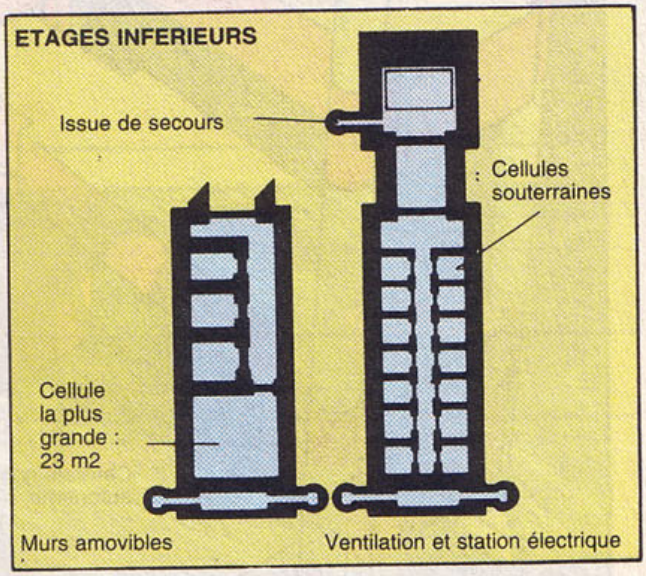
En tirant des enseignements de l'expérience de Pégasus, le gouvernement commença à travailler sur la Voûte. Un des avantages du Projet Pégasus sur Riker's Island résidait dans sa situation géographique secrète. Alors que les prisonniers de Riker pouvaient s'évader grâce à des complicités extérieures, cette possibilité était exclue au Projet Pégasus. Le gouvernement décida que la Voûte serait encore mieux cachée que le Projet Pégasus. Le Projet était situé sous une montagne de la chaîne Adirondack. La Voûte fut construite sous les Rocheuses dans le Colorado. La Voûte étant une prison et non un centre de recherche, une toute petite partie seulement contient du matériel scientifique destiné à examiner les prisonniers pour déterminer leurs conditions de détention. Pour réaliser la Voûte, le gouvernement a engagé l'équipe d'ingénieurs qui a travaillé sur le Projet Pégasus. Il a également fait appel à Forge qui s'est taillé une solide réputation en inventant une arme destinée à annuler les pouvoirs de certains mutants et extraterrestres. Les administrateurs ont envisagé la possibilité de neutraliser définitivement les pouvoirs des super-vilains mais jusque-là, ce projet a été jugé anticonstitutionnel.

La Voûte est conçue pour décourager toute tentative d'évasion. La moitié du bâtiment est tapissée d'adamantium, l'alliage le plus résistant qui soit. Le reste est en acier omnium. La Voûte est construite sur trois niveaux, le dernier se trouvant à une douzaine de mètres sous terre. Le bâtiment est entouré de granit et de schiste, ainsi que de trois mètres de béton, un mètre cinquante d'omnium et cinq centimètres d'adamantium. Les cellules sont modulables et conçues pour permettre l'installation de dispositifs de neutralisation adaptés aux pouvoirs spécifiques des occupants.

La Voûte a un conseil d'administration composé de cinq personnes, un directeur, trente-cinq gardiens, un escadron spécial pour le transfert des prisonniers et une équipe médicale composée de trois personnes qui testent les arrivants pour définir leurs conditions de détention. Pour l'instant, les seuls membres dont l'identité est connue sont Howard G. Hardman, le directeur ; le Dr Henri Sorel, chef de l'équipe scientifique ; et Michael O'Brien, ex-chef de la sécurité au Projet Pégasus qui est gardien-chef à la Voûte. Chacun des gardes et des six commandos portent une armure conçue par Anthony Stark et d'abord destinée à l'usage exclusif de Michael O'Brien avant d'être fabriquée en série pour la Voûte.

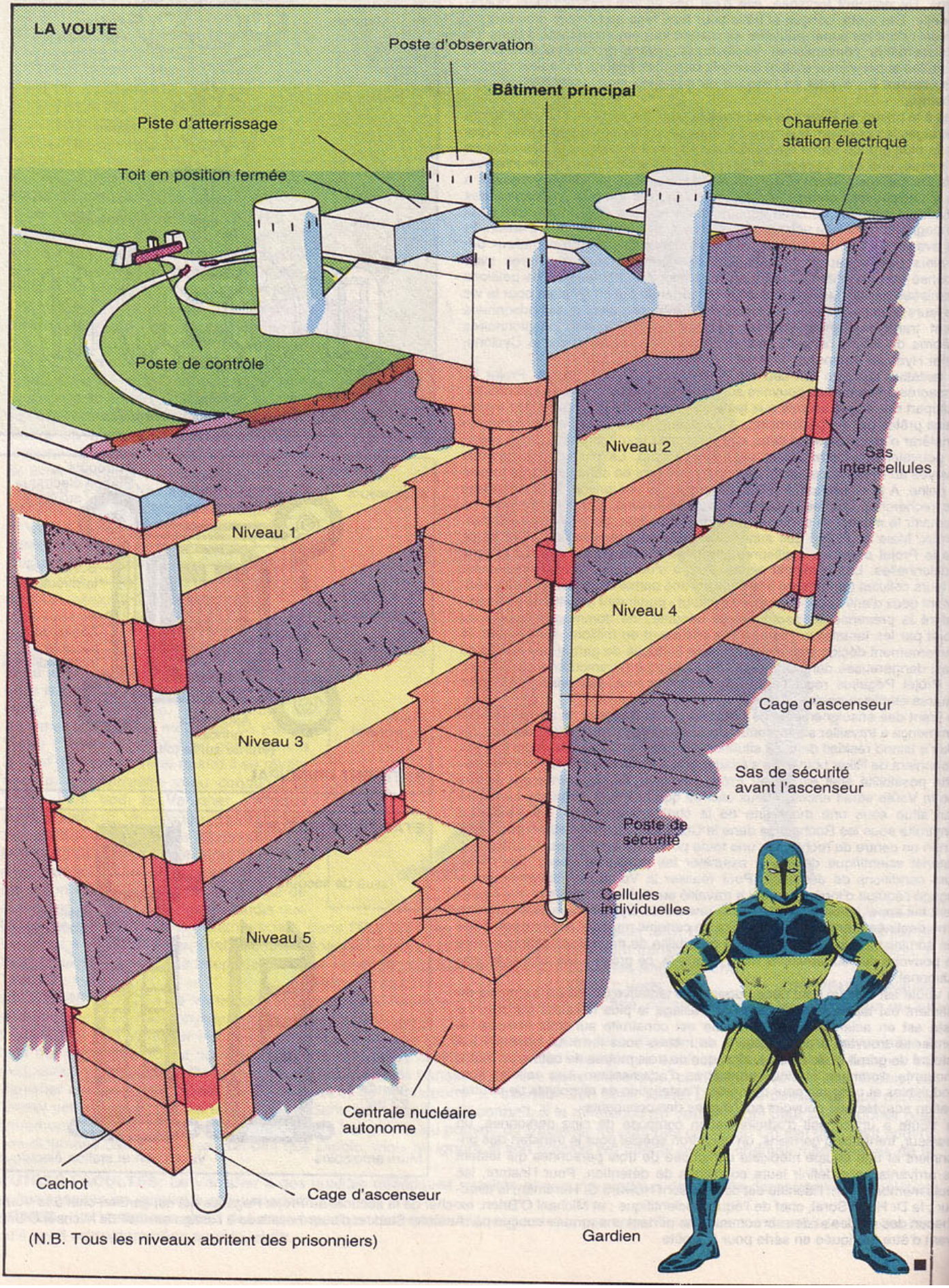






Juste avant l'ouverture de la Voûte, ses quartiers de haute sécurité furent utilisés par le Conseil National de Sécurité pour détenir les Vengeurs des Côtes Est et Ouest soupçonnés de trahison. Sans une aide extérieure, les Vengeurs n'auraient jamais pu s'enfuir. Encouragés par cet essai concluant, les administrateurs commencèrent à transférer les super-vilains du Projet Pégasus à la Voûte dès la semaine suivante. Petit à petit, la Voûte récupère tous les super-vilains incarcérés dans des établissements moins sûrs. Elle dispose d'un camion blindé pour le transfert des prisonniers. Pour l'instant, seulement cinq des cellules individuelles sont occupées. La Voûte est considérée comme une prison d'où aucun détenu ne peut s'échapper. L'avenir dira si cette réputation est justifiée.

PREMIERE APPARITION : AVENGERS ANNUAL 15



WAKANDA

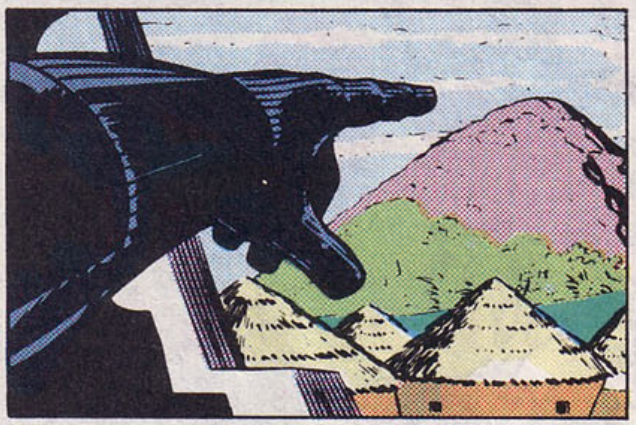
Le Wakanda est un petit pays d'Afrique équatoriale. Terre de contrastes, il est resté primitif par certains de ses aspects culturels tout en développant une technologie qui est, à l'heure actuelle, la plus sophistiquée de la planète. Jusqu'au début des années 50, le peuple wakandais a perpétué les traditions de ses ancêtres en vivant de chasse et du produit de ses récoltes. Le centre de ses mythes et de ses rituels était un monticule de minerai qui, selon la légende, était tombé du ciel. Ce dépôt météoritique se révéla être du vibranium, un minerai extraterrestre capable d'absorber les vibrations soniques. Pendant plusieurs générations, les Wakandais firent leurs dévotions au pied du monticule et honorèrent la panthère noire qui gardait le lieu sacré.

Dans les années 40, une expédition britannique débarqua au Wakanda et l'un des membres rapporta l'existence du monticule de minerai. Dix ans plus tard, l'ex-savant Ulysse Klaw eut vent de la présence de vibranium au Wakanda et voulut s'emparer du métal par la force. Sa tentative fut contrée par T'Chaka, le chef du culte de la Panthère Noire. Les mercenaires de Klaw éliminèrent T'Chaka et en représailles, T'Challa - le fils de T'Chaka - s'empara d'une des armes de Klaw et mit les envahisseurs en fuite. Réalisant la valeur du dépôt de vibranium, les Wakandais envoyèrent une délégation dans la ville civilisée la plus proche pour faire analyser le métal. Bientôt, des savants de tous les pays achetèrent du minerai à prix d'or. Les Wakandais acquirent le sens des affaires et firent fortune.

Ils cachèrent le monticule derrière un rempart de terre et de rocs pour le mettre à l'abri des voleurs. Le Conseil des Anciens décida d'utiliser les richesses emmagasinées pour envoyer le jeune T'Challa étudier en Europe. Elève surdoué, T'Challa revint sept ans plus tard et prit la tête de la tribu. Ses nouvelles connaissances scientifiques et économiques lui permirent de faire fructifier encore davantage le dépôt de vibranium. Il introduisit la technologie au sein de la tribu et mit sur pied un programme pour envoyer d'autres jeunes gens faire leurs études à l'étranger. En tant que chef de la tribu, T'Challa devint également chef du culte de la Panthère Noire. Cinq ans après son retour, une usine ultramoderne se dressait au milieu des huttes, T'Challa mettant un point d'honneur à ne pas sacrifier les traditions sur l'autel de la modernisation. L'économie du Wakanda étant essentiellement basée sur l'exportation de sa ressource naturelle, tous les produits manufacturés étaient réservés au marché intérieur. Une grande partie de la production était consacrée à la fabrication de dispositifs de surveillance et de sécurité destinés à protéger le monticule de vibranium.

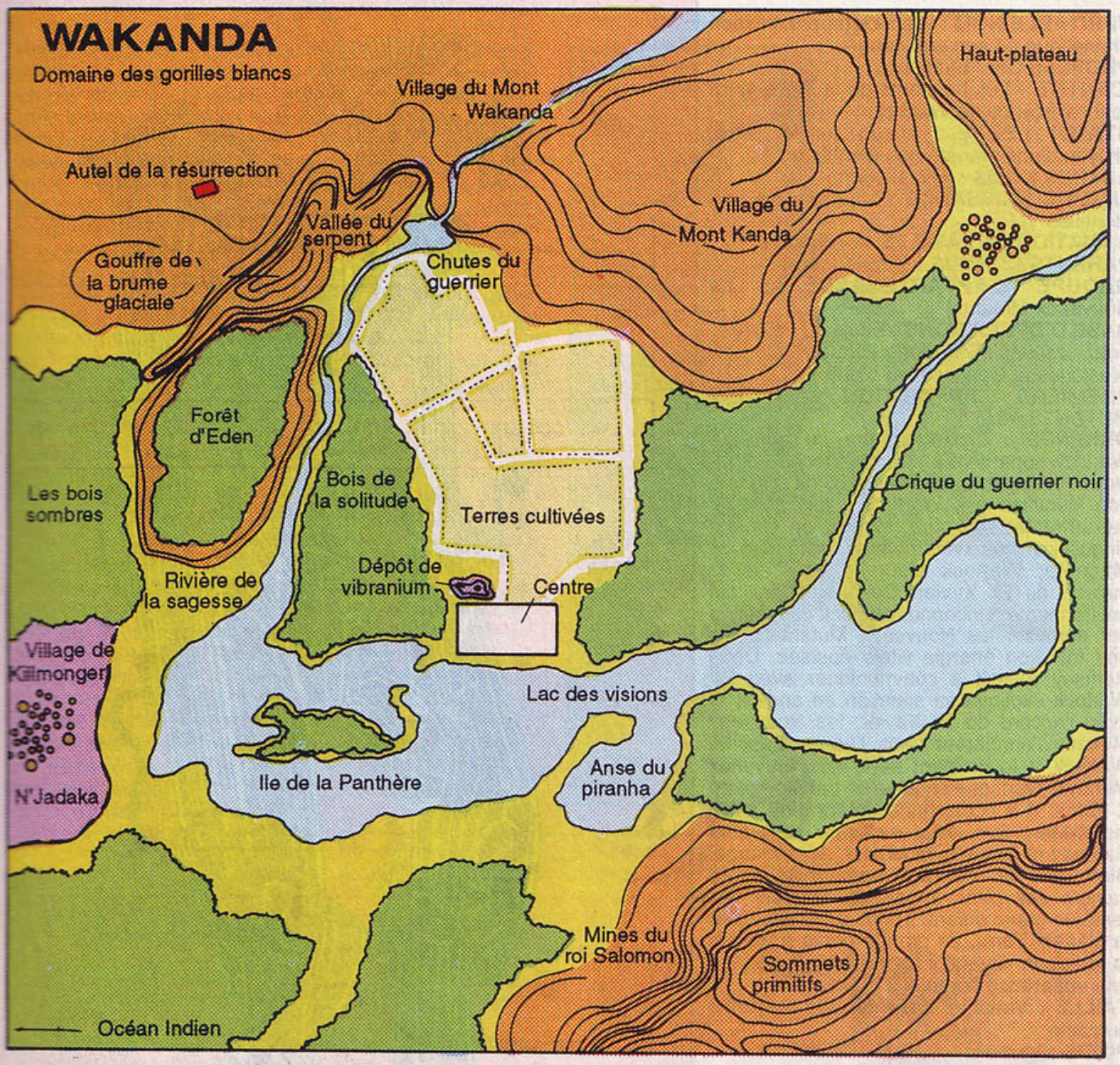
T'Challa invita les Fantastiques au Wakanda. Quand ils arrivèrent, il les attaqua pour se prouver sa propre valeur en tant que guerrier. Ne lui tenant pas rigueur de cette agression, les Fantastiques l'aidèrent à repousser Klaw qui tentait de nouveau de s'approprier le vibranium. Après la défaite de Klaw, T'Challa rencontra Captain America et accepta son invitation de rejoindre les Vengeurs. Quand il eut quitté son pays, un groupe de dissidents réclama le bannissement de la technologie et N'Jadaka, un des meilleurs guerriers wakandais, prit le nom de Erik Killmonger et commença à rassembler des opposants au régime de T'Challa. A son retour des Etats-Unis, T'Challa affronta Killmonger et procéda à la réunification du Wakanda. Bien qu'il s'absente souvent pour de brèves périodes, T'Challa a compris qu'il ne peut pas diriger le Wakanda sans y résider. Il n'a pas encore réussi à réconcilier les deux extrêmes de la culture wakandaise pour faire coexister en paix la tradition et le modernisme.

Les Wakandais sont sans doute le peuple le plus riche du monde. Avec une population de moins d'un millier d'habitants, le pays a un niveau de vie extrêmement élevé. On ne sait pas encore si la culture wakandaise survivra au contact permanent avec le monde extérieur et on ne connaît pas les investissements qui permettront au Wakanda de continuer à prospérer quand la source de sa richesse sera tarie.

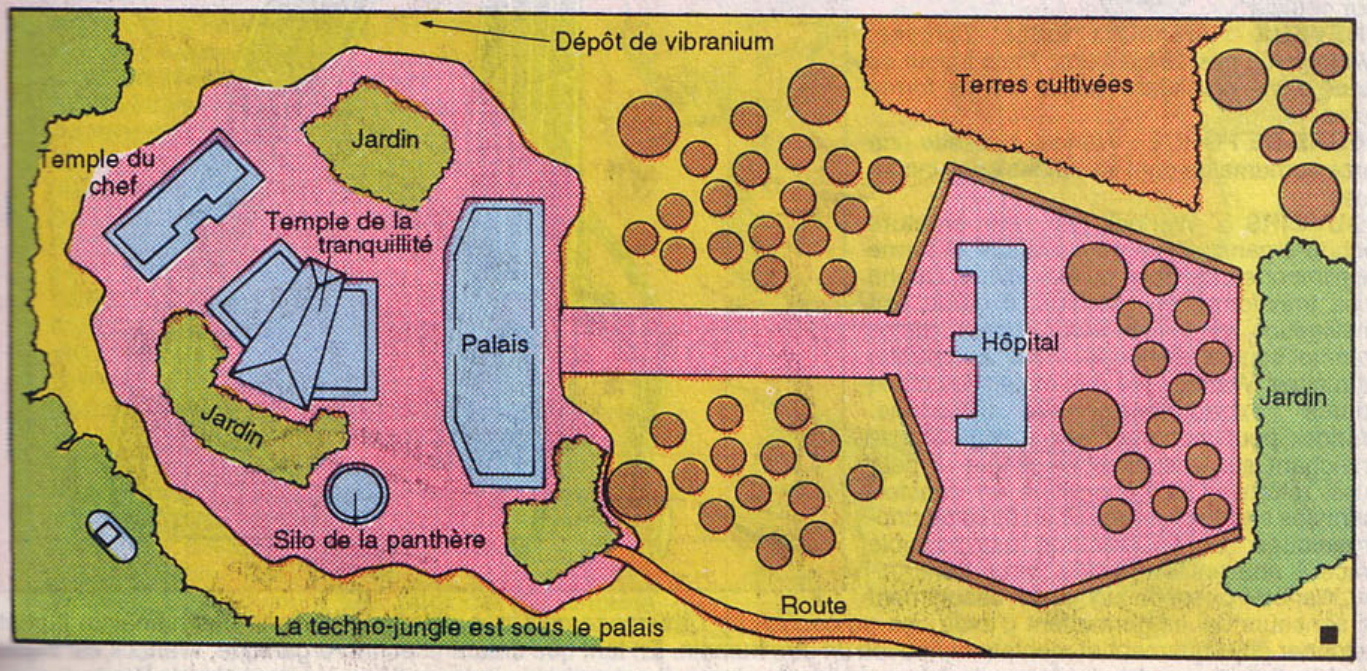




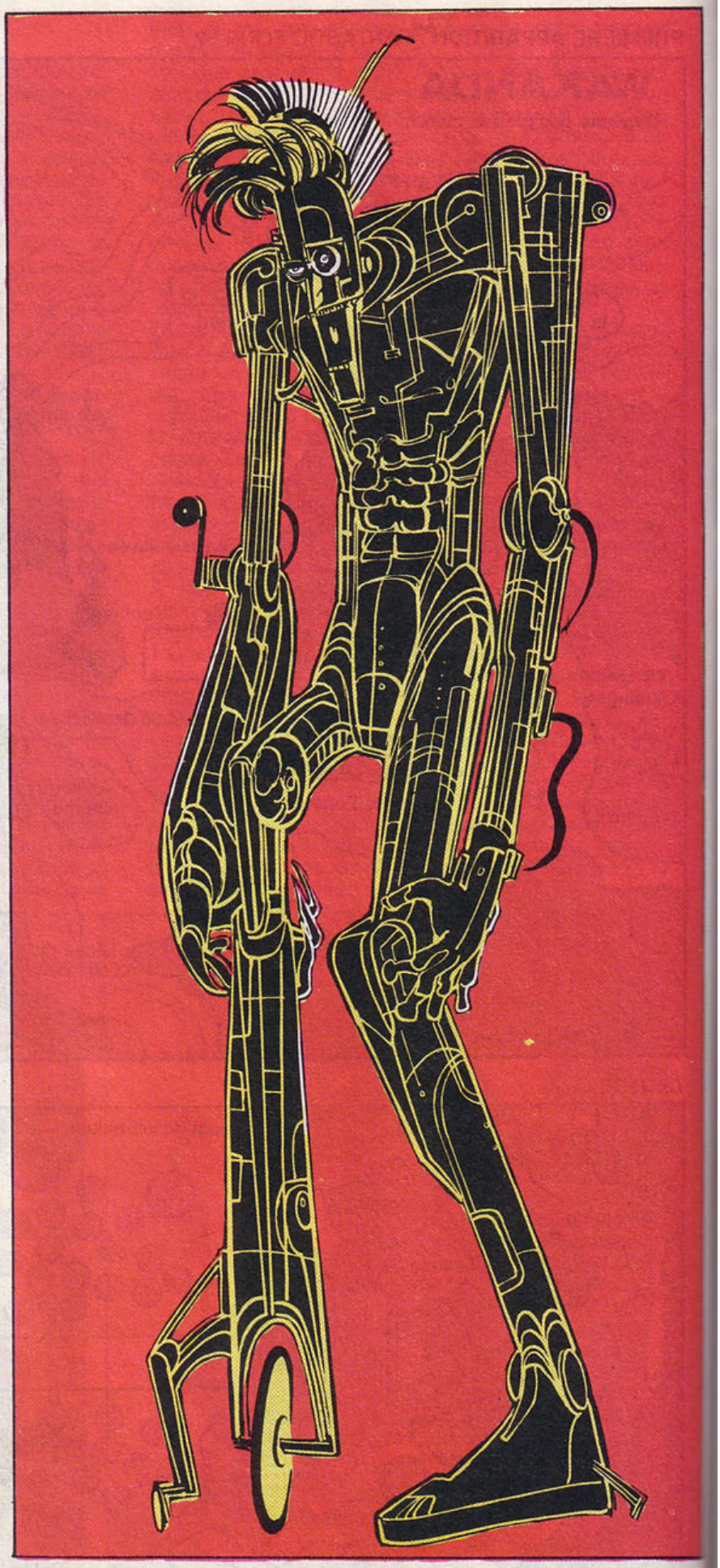



WAKANDA
Domaine des gorilles blancs
Village du Mont Wakanda
Haut-plateau
Autel de la résurrection
Vallée du serpent
Village du Mont Kanda
Gouffre de la brume glaciale
Chutes du guerrier
Forêt d'Eden
Les bois sombres
Bois de la solitude
Terres cultivées
Crique du guerrier noir
Dépôt de vibranium
Centre
Rivière de la sagesse
Village de Kilmonger
Lac des visions
N'Jadaka
Ile de la Panthère
Anse du piranha
Mines du roi Salomon
Sommets primitifs
Océan Indien

CENTRE


Dépôt de vibranium
Terres cultivées
Jardin
Temple du chef
Temple de la tranquillité
Palais
Hôpital
Jardin
Jardin
Silo de la panthère
Route
La techno-jungle est sous le palais

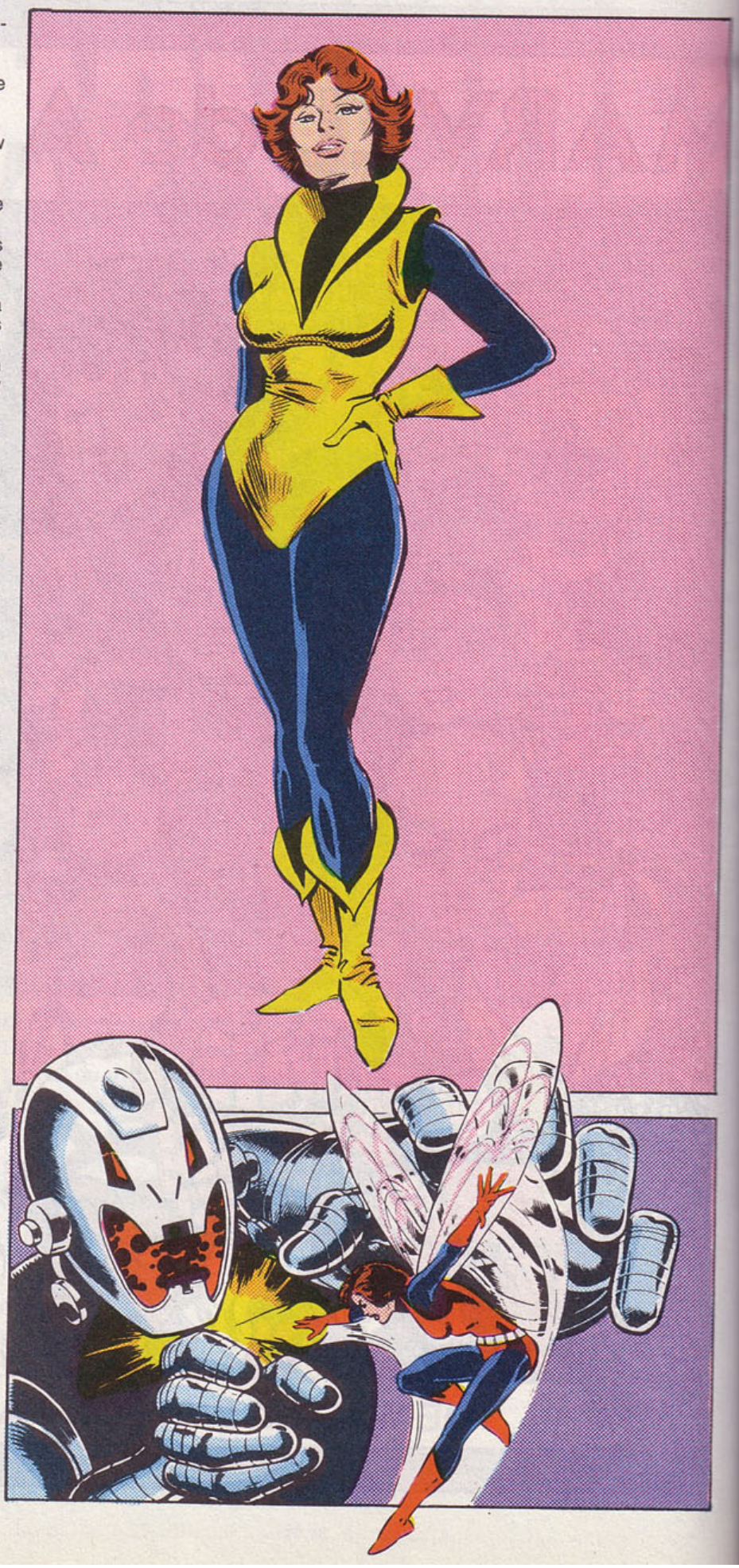
WARLOCK

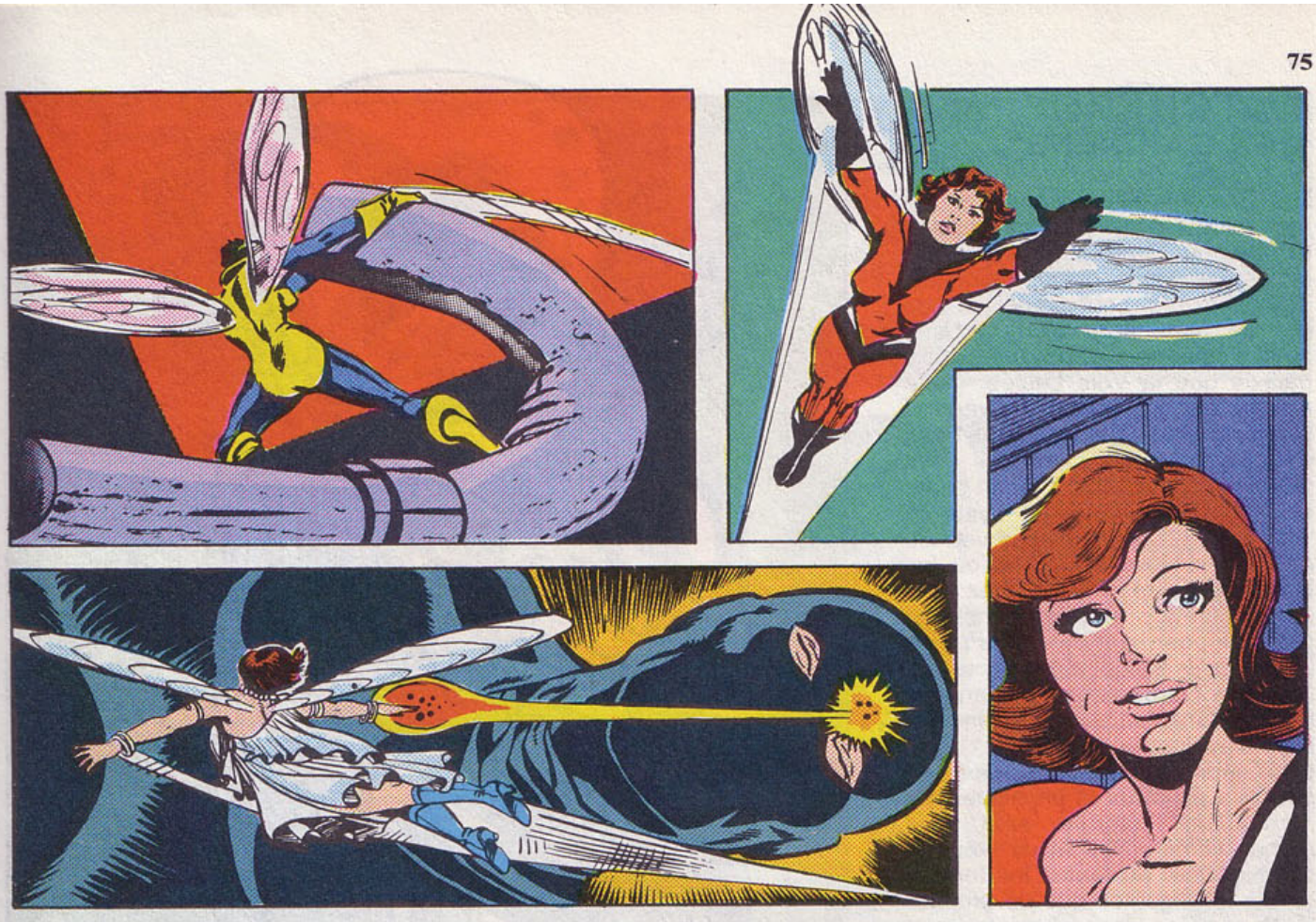


VERITABLE NOM : Warlock (approximation phonétique de son vrai nom)
PROFESSION : Etudiant
IDENTITE : Les habitants de la Terre ignorent l'existence de Warlock.
STATUT LEGAL : Aucun sur la Terre, citoyen d'une planète non identifiée
AUTRES NOMS : Aucun connu
LIEU DE NAISSANCE : Une planète non identifiée
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Magus (père)
GROUPE D'APPARTENANCE : Les Nouveaux Mutants
BASE D'OPERATIONS : Ecole du Pr Xavier pour Jeunes Surdoués, Salem Center, Westchester County, New York
PREMIERE APPARITION : NEW MUTANTS 18
ORIGINES : L'extraterrestre du nom de Warlock appartient à une race techno-organique intelligente originaire d'une planète non identifiée que Warlock a fuie pour ne pas affronter son père, Magus, en combat singulier. Après avoir traversé l'astéroïde de Magnéto, Warlock s'écrasa près de la maison du Pr Xavier. Désorienté par cet environnement inconnu, Warlock commença par agresser les Nouveaux Mutants, mais une fois son énergie vitale épuisée, Doug Ramsey réussit à communiquer avec lui. Warlock expliqua sa situation en anglais et avec l'accord du Pr Xavier, les Nouveaux Mutants l'enrôlèrent dans l'équipe.Ensuite, Warlock a loyalement servi les Nouveaux Mutants avant que l'équipe se transforme en X-Force. Il a occasionnellement aidé aussi les X-Men. Ses deux meilleurs amis sont Ramsey et Danielle Moonstar, alias Mirage. Bien qu'il ait courageusement réussi à vaincre ses pires angoisses, Warlock est resté un grand enfant. Il continue à découvrir la planète Terre, en grande partie à travers la télévison. Quand il apparaît en public, il a une apparence humaine.
TAILLE : Variable, mais dans la moyenne humaine
POIDS : Variable
YEUX : Noirs, mais Warlock peut changer leur couleur.
CHEVEUX : Dans sa forme d'origine, Warlock n'a pas de cheveux. Mais il peut se doter d'une chevelure quand il a sa forme humaine.
DEGRE DE FORCE : Warlock possède une force surhumaine dont les limites sont inconnues.
POUVOIRS : Warlock est une créature techno-organique qui peut prendre la forme de n'importe quel objet ou être vivant. Quand il se transforme en machine, il garde son intelligence et utilise ses propres forces comme source d'énergie. Pour augmenter sa masse, Warlock tire des molécules d'une source extradimensionnelle inconnue. Warlock peut recharger son énergie en se branchant sur une prise électrique. Il peut aussi retrouver sa force vitale en transformant des créatures vivantes en êtres techno-organiques. Cette opération est possible grâce à une entité appelée "virus transmode".Warlock possède un vaste assortiment de senseurs qui lui permettent d'avoir une perception de l'environnement très différente de celle des humains. Il peut fusionner physiquement et mentalement avec un être humain. En tant que créature techno-organique, Warlock est invulnérable. Il peut prendre une forme liquide ou solide à volonté. Il est probable qu'avec l'âge, les pouvoirs de Warlock augmentent et qu'un jour il sera aussi puissant que Magus. Mais on ignore à quelle vitesse Warlock vieillit.

WASP (LA GUEPE)

VERITABLE NOM : Janet van Dyne
PROFESSION : Aventurière, styliste, rentière
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyenne américaine sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Creskill, New Jersey
SITUATION DE FAMILLE : Divorcée
PARENTS CONNUS : Vernon van Dyne (père, décédé), Henry Pym (ex-mari)
GROUPE D'APPARTENANCE : Les Vengeurs de la Côte Est, ex-partenaire d'Henry Pym
BASE D'OPERATIONS : New York et sa région. En service actif avec les Vengeurs, la Guêpe habite leur manoir. Sinon, elle a un appartement à Manhattan et une propriété à Cresskill dans le New Jersey.
PREMIERE APPARITION : TALES TO ASTONISH 44
ORIGINES : Janet van Dyne est la fille du célèbre savant Vernon van Dyne. Accompagnée de Janet, Vernon van Dyne rendit un jour visite au biochimiste Henry Pym pour lui proposer de s'associer avec lui sur un projet d'utilisation de rayons gamma pour détecter des formes de vie extraterrestres. Pym déclina l'offre mais il fascina Janet et fut lui-même impressionné par la ressemblance de la jeune femme avec Maria, son épouse décédée. Van Dyne s'obstina dans son projet et quelques jours plus tard, il projeta une rafale vers une planète habitée par les Kosmosiens, une race intelligente non-humanoïde. Pilai, un criminel kosmosien en cavale, profita de la rafale pour se téléporter sur la Terre. Il tua van Dyne pour ne pas laisser de témoins. En découvrant le corps sans vie de son père, Janet appela Pym.
A l'insu de Janet, Pym vint mener l'enquête dans son costume d'Homme-Fourmi. Mais devant la détermination de la jeune femme à venger son père et à combattre les criminels, Pym finit par lui révéler son identité secrète. Il lui proposa alors de la transformer en super-héroïne et de devenir sa partenaire.
En s'inspirant de ses dernières découvertes sur la structure cellulaire des guêpes, Pym implanta au niveau des omoplates et des tempes de Janet des cellules semblables à celles des ailes et des antennes des guêpes. Il lui apprit à utiliser les particules sub-atomiques dont lui-même se servait pour réduire sa taille. Bientôt Janet fut capable de se transformer en guêpe, avec des ailes pour voler et des antennes pour entrer en contact avec les autres insectes. Vêtue d'un costume dessiné par Pym, elle retrouva et battit le Kosmosien.
L'Homme-Fourmi et la Guêpe aidèrent ensuite Thor et Iron Man à capturer Hulk, victime d'une machination de Loki. L'aventure terminée, Pym proposa à ses partenaires de former une équipe qui prit le nom de Vengeurs, sur la suggestion de la Guêpe. Pym mit alors au point une série de capsules contenant des particules sub-atomiques que lui et la Guêpe





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

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

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

Récemment, la Guêpe a eu l'occasion de diriger les Vengeurs. Sa présidence a été marquée par de nombreux événements importants, comme la création d'une équipe sur la Côte Ouest, l'incorporation du Prince des Mers dans l'équipe de la Côte Est, l'établissement d'une nouvelle base aérienne sur l'Hydrobase. La Guêpe a également dirigé la plus terrible aventure des Vengeurs à ce jour : l'attaque de leur manoir par le baron Zemo.

TAILLE : 1,62 m **YEUX :** Bleus
POIDS : 49 kg **CHEVEUX :** Auburn

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

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

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

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

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

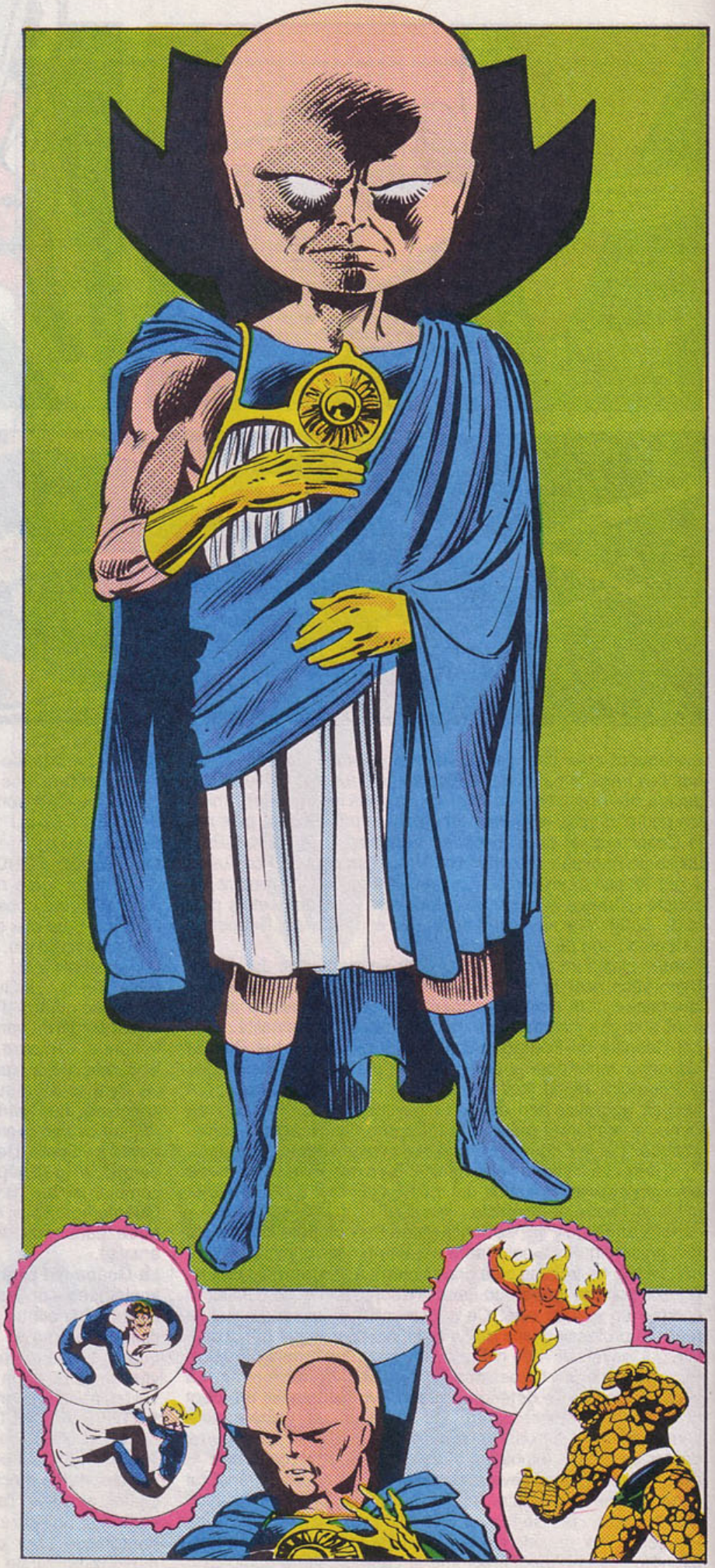
Les vêtements et les bijoux de la Guêpe changent de taille

WATCHERS
(LES GARDIENS)

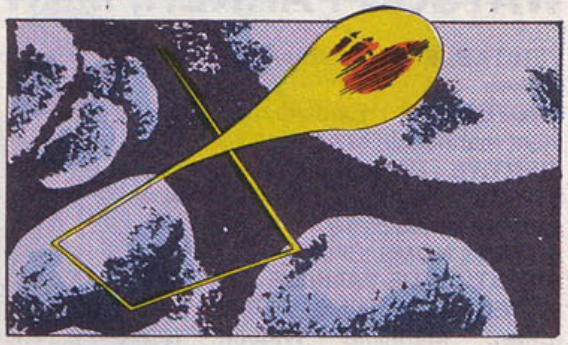
Les Gardiens appartiennent à une race extraterrestre très ancienne et extrêmement puissante qui, depuis la nuit des temps, observe passivement l'univers. Leur patrie est une planète sans nom d'un système solaire inconnu dans une autre galaxie que la Voie Lactée. Cette planète est couverte d'une végétation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

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

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









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

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

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

Le premier Gardien rencontré par les Terriens fut Uatu, chargé d'observer notre système solaire. On ignore depuis combien de temps Uatu observe la Terre mais on pense que sa présence est antérieure à l'avènement de l'humanité. Uatu habite la Ville Bleue, une base lunaire abandonnée par les Krees il y a plusieurs millions d'années. Il est apparu aux Fantastiques quand ils se sont rendus dans la zone bleue de la lune où vivent les Inhumains. Le Gardien a compromis son vœu de non-ingérence en permettant aux Terriens de se souvenir de son existence.

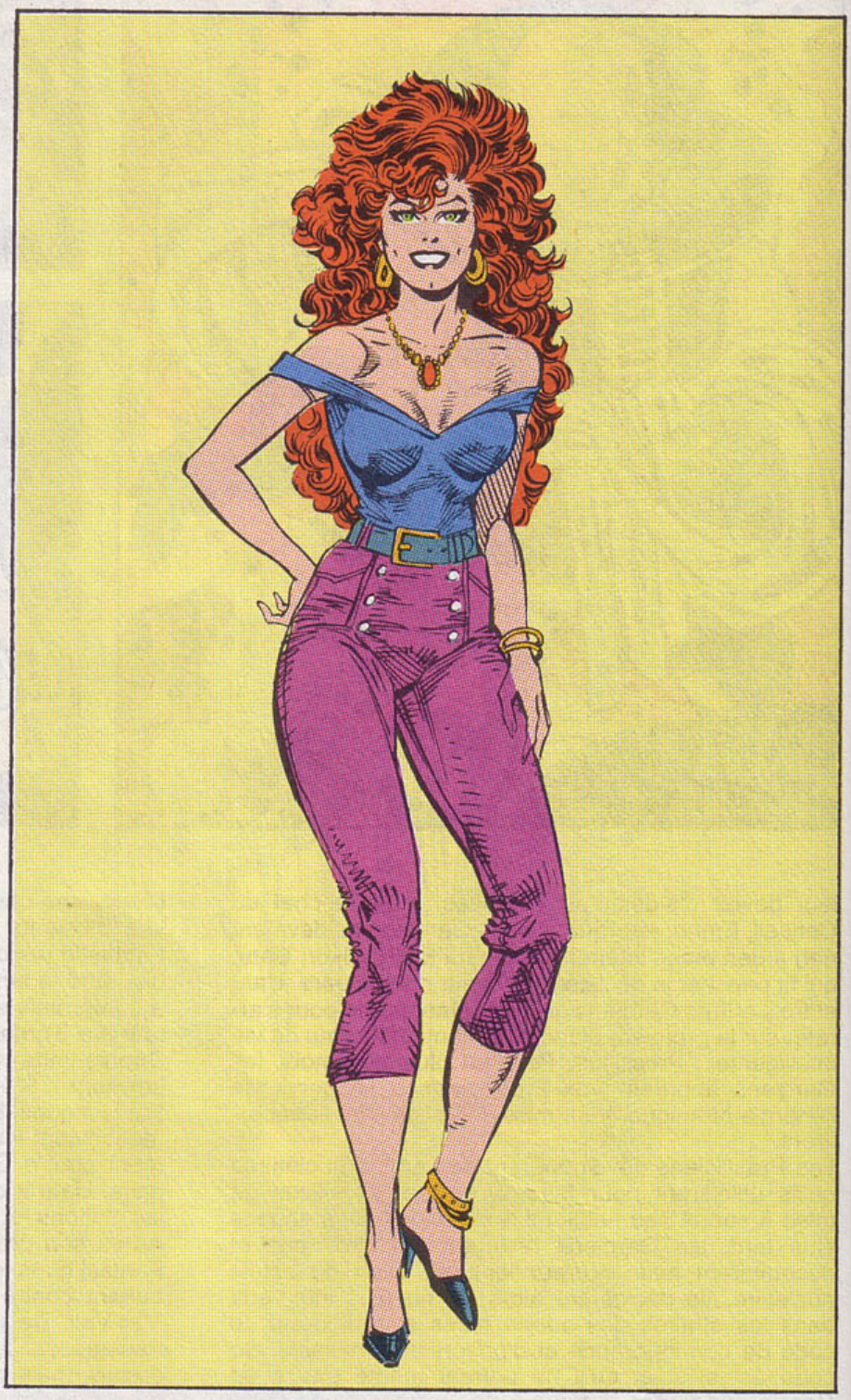
Depuis cette rencontre, Uatu a continué à trahir son serment. S'étant pris de sympathie pour les Fantastiques, il s'est mis à les avertir des dangers qui menaçaient leur planète, puis à les protéger, notamment contre Galactus. Poursuivi en justice par ses pairs, Uatu a expliqué qu'il s'était senti concerné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

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

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

WATSON-PARKER, MARY JANE

VERITABLE NOM : Mary Jane Watson-Parker
PROFESSION : Ex-danseuse, actuellement mannequin et actrice
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyenne américaine sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : MJ
SITUATION DE FAMILLE : Mariée
PARENTS CONNUS : Philip Watson (père), Madeline Watson (mère, décédée), Spencer Watson (oncle), Anna May Watson (tante), Martha (tante), Gayle Watson-Byrnes (sœur), Timothy Byrnes (ex-beau-frère), Tommy Byrnes, Kevin Byrnes (neveux), Frank Brown (cousin de sa mère), Peter Parker (mari)
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : New York
PREMIERE APPARITION : (mentionnée) AMAZING SPIDER-MAN 15 ; (première apparition véritable) AMAZING SPIDER-MAN 25



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

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

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

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

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

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

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

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

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

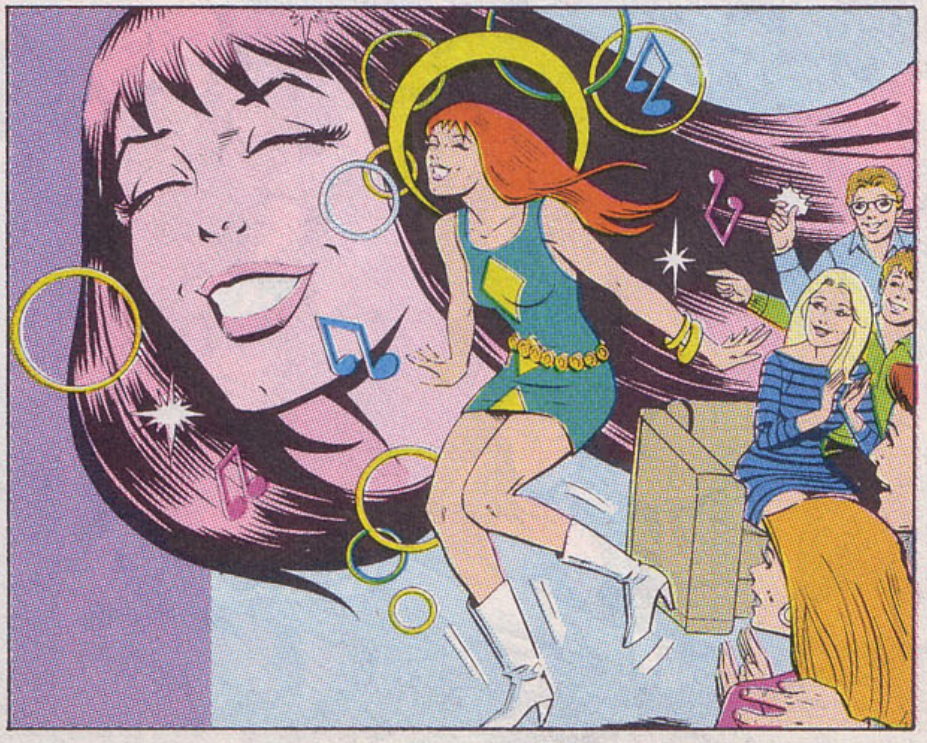
Avec le temps, Peter et Mary Jane réalisèrent qu'ils se voilaient la face sur les sentiments qu'ils éprouvaient l'un pour l'autre et quand Peter la demanda une nouvelle fois en mariage, Mary Jane finit par accepter. Le couple se maria et partit en voyage de noces en France avant de s'installer dans un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

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

TAILLE : 1,73 m
POIDS : 54 kg
YEUX : Verts
CHEVEUX : Roux
DEGRE DE FORCE : Mary Jane Watson-Parker possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique régulièrement un exercice physique modéré.
POUVOIRS : Aucun
AUTRES FACULTES: Mary Jane Watson-Parker est actrice, danseuse et mannequin.







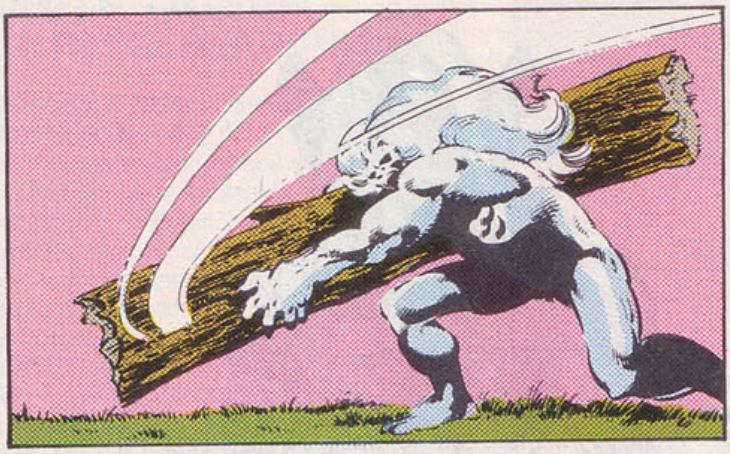
WENDIGO

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

Le Wendigo possède une force surhumaine comparable à celle de Hulk ou de Sasquatch, et une résistance exceptionnelle aux blessures et à la douleur. Il a la réputation d'être totalement invulnérable. Les sujets possédés par le Wendigo ont résisté à des coups assénés par Hulk et à des blessures infligées par les griffes d'adamantium de Serval. La nature magique du Wendigo le protège contre les maladies et le vieillissement. Une fois qu'un être humain est devenu un Wendigo, il le reste jusqu'à la fin de ses jours à moins qu'une intervention magique ne lève la malédiction.

Le premier cas de Wendigo connu est apparu après que trois Canadiens - Paul Cartier, Georges Baptiste et Henri Cluzot - qui chassaient dans les forêts du Grand Nord eurent été attaqués par des loups. Cluzot étant grièvement blessé, ses amis le mirent à l'abri dans une grotte. Alors que les hommes commençaient à souffrir de la faim, Cluzot mourut et Cartier, au bord de la folie, mangea la chair de son compagnon. Il fut frappé par la malédiction qui le transforma en Wendigo.











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

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

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

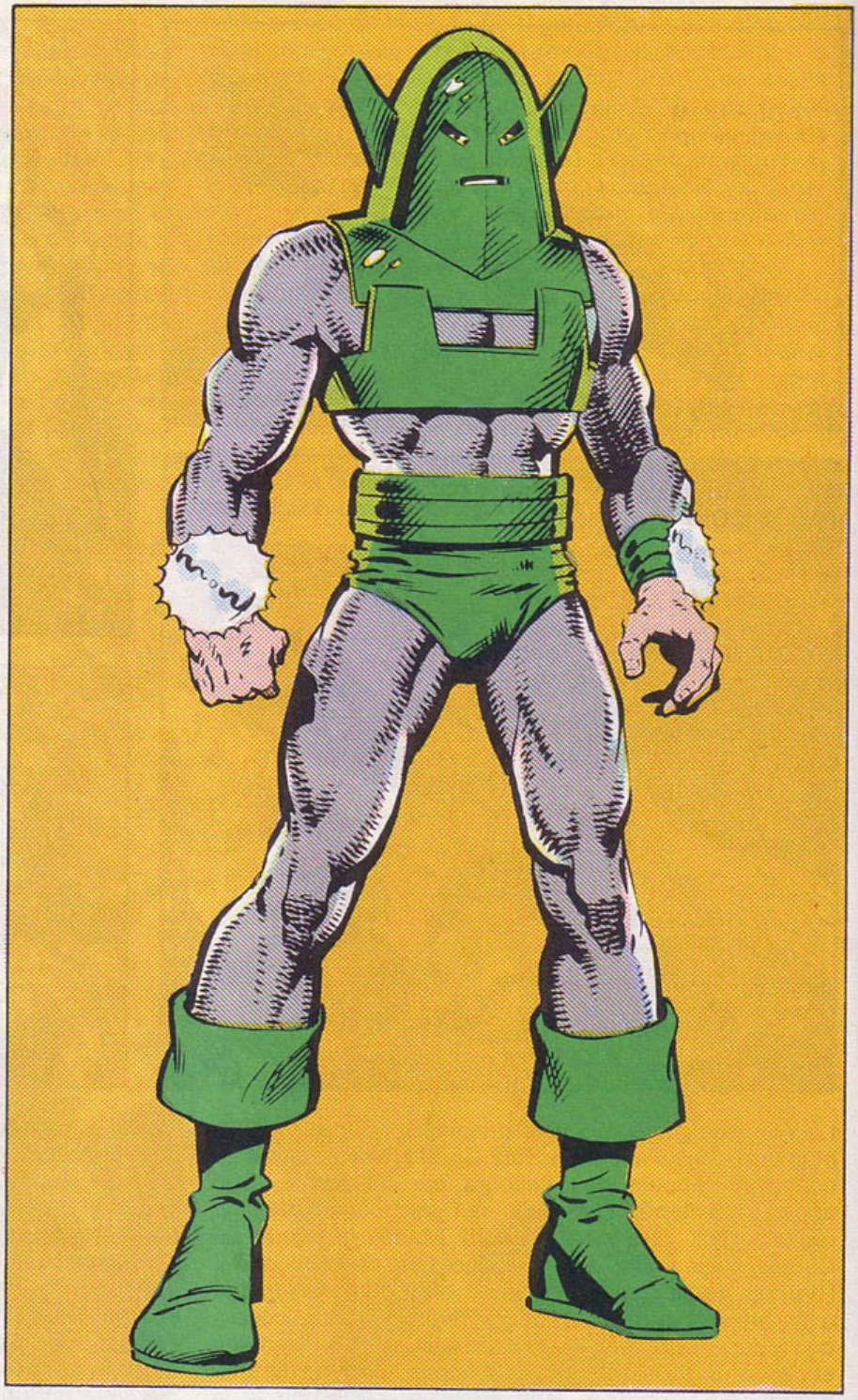
Le Wendigo attaqua et tua des campeurs dans la baie d'Hudson et le gouvernement canadien chargea Vindicator, Shaman et Harfang, tous trois membres de la Division Alpha, de mener l'enquête. Serval et Diablo leur prêtèrent main-forte. Les cinq super-héros réussirent à vaincre le Wendigo et Shaman utilisa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

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

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

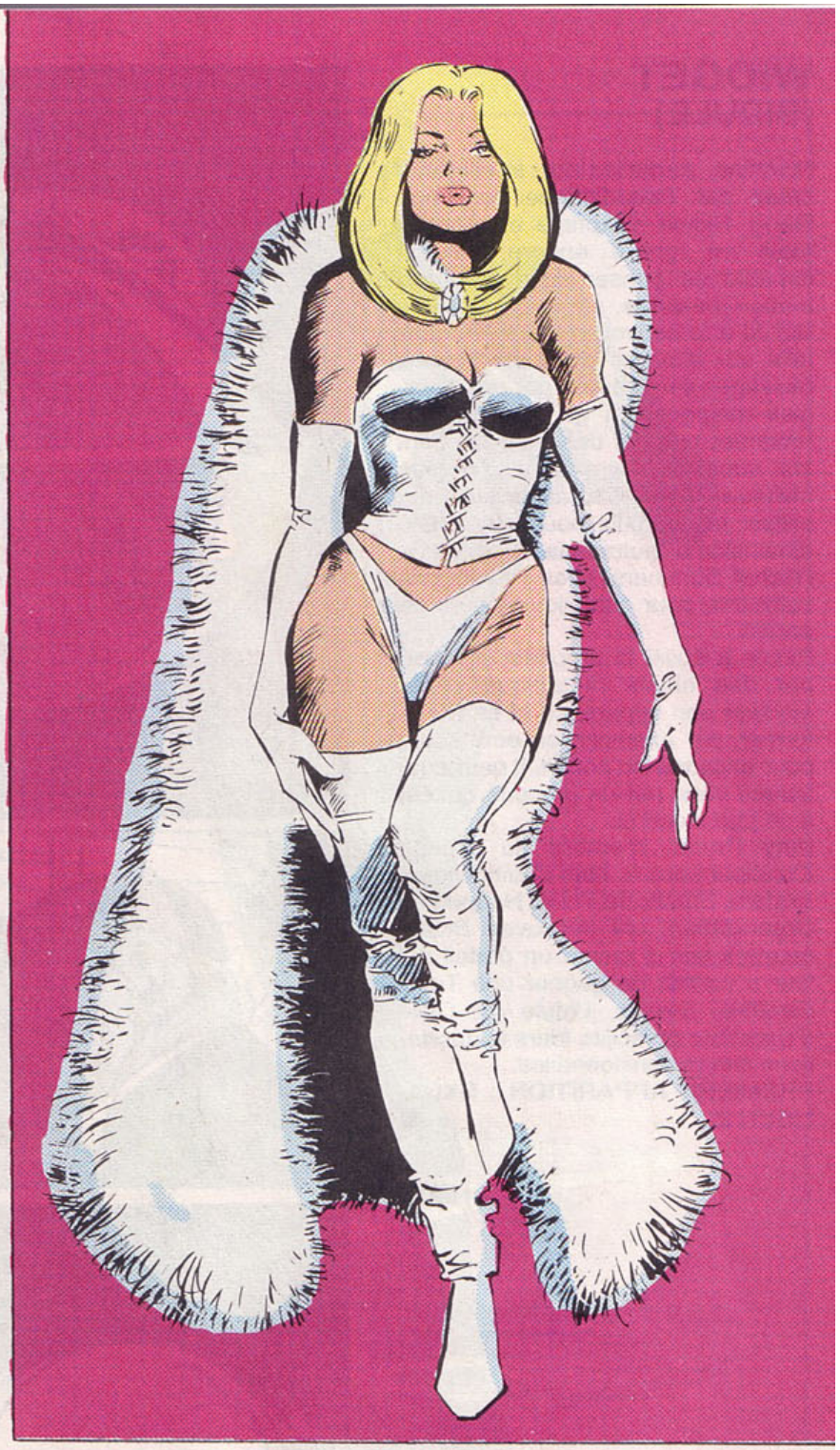
PREMIERE APPARITION : INCREDIBLE HULK 162

WHIRLWIND
(CYCLONE)



VERITABLE NOM : David Cannon
PROFESSION : Criminel professionnel
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen américain avec casier judiciaire
AUTRES NOMS : Human Top (La Toupie Humaine), Charles Matthews
LIEU DE NAISSANCE : Kansas City, Missouri
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Membre des Maîtres du Mal II, III, IV ; ex-agent du Comte Nefaria ; partenaire de Batroc, du Porc-Epic, du Piégeur et de Requin Tigre
PREMIERE APPARITION : (Human Top) TALES TO ASTONISH 50 ; (Whirlwind) AVENGERS 46
ORIGINES : David Cannon est un mutant qui était encore enfant quand il découvrit qu'il pouvait tourner sur lui-même comme une toupie sans avoir le vertige. Après avoir utilisé ce talent pour devenir successivement acrobate de cirque, lutteur, puis patineur, Cannon s'acoquina avec des petites frappes qui organisaient des paris. Puis, vêtu d'un costume de sa fabrication, il cambriola des bijouteries et des grands magasins sous le pseudonyme de la Toupie Humaine. Il fut arrêté par Henry Pym qui le remit à la justice.
Après plusieurs séjours en prison, Cannon s'installa à Manhattan où il conçut un nouveau costume et prit le nom de Cyclone. Sous l'identité de Charles Matthews, il se fit engager comme chauffeur par la Guêpe. Une fois introduit chez les Vengeurs, il enferma Pym et sa femme dans une fourmilière avant d'amorcer une bombe. Pym parvint à s'enfuir et à prévenir les Vengeurs, mais Cyclone réussit à s'échapper. A l'invitation de Crimson Cowl (Ultron-5), Cyclone rejoignit la seconde équipe des Maîtres du Mal. A la suite d'un complot contre les Vengeurs, tous les Maîtres du Mal furent arrêtés, à l'exception d'Ultron et de Cyclone qui travailla alors pour le Crâne Rouge, puis pour le Comte Nefaria et Tête d'Œuf avant d'être engagé dans l'équipe des Maîtres du Mal du baron Zemo. Appréhendé alors qu'il tendait un piège à Captain America, Cyclone s'évada pour rejoindre Requin Tigre à San Francisco. Mais il fut de nouveau arrêté et il purge actuellement une peine de prison.
TAILLE : 1,85 m **POIDS :** 100 kg **YEUX :** Bleus **CHEVEUX :** Bruns
DEGRE DE FORCE : Cyclone possède une force surhumaine, surtout dans les jambes. Il peut soulever ou presser environ 450 kg (900 kg avec les jambes dans des conditions optimales).
POUVOIRS : Cyclone est un mutant qui a le pouvoir de tourner sur lui-même à la vitesse de 400 tours par minute. Ses pouvoirs lui permettent de parcourir 80 km à l'heure en ligne droite pendant 30 minutes sans se fatiguer. Quand il tourne sur lui-même, Cyclone ne peut être ni touché, ni attrapé.
Cyclone peut canaliser les déplacements d'air provoqués par ses rotations pour lancer une rafale suffisamment puissante pour percer un trou dans un mur de briques. Il peut créer un écran pour repousser les projectiles et une mini-tornade pour éloigner ses assaillants. Ses réflexes sont assez rapides pour lui permettre de saisir des objets, de changer de vêtements ou de boxer un agresseur tout en tournoyant. Il peut aussi voler à la vitesse de 192 km/h pendant dix minutes.
ARMES : Cyclone est équipé de scies montées sur des bracelets de métal. Activées par des interrupteurs fixés sur la paume des mains, elles tournent à la vitesse de 1 600 tours par minute.

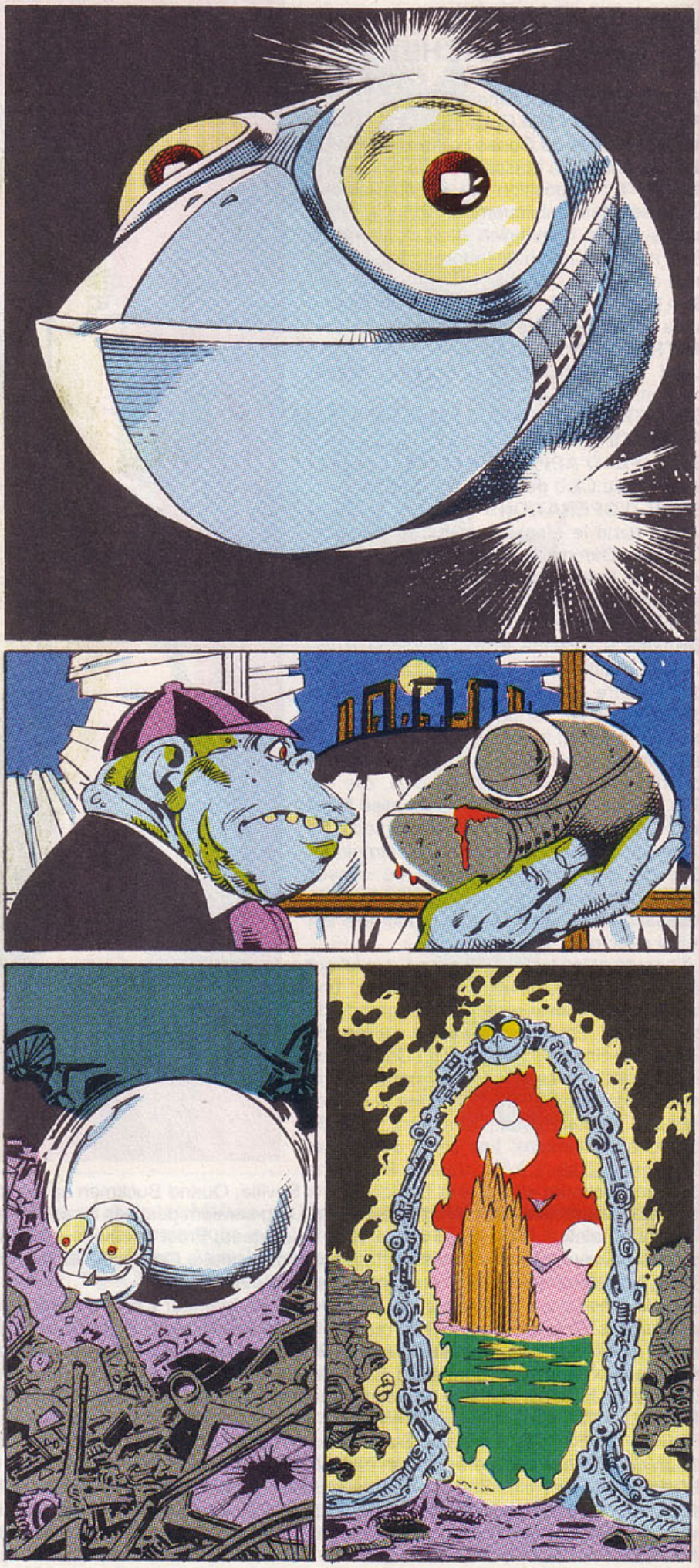
WHITE QUEEN
(LA REINE BLANCHE)



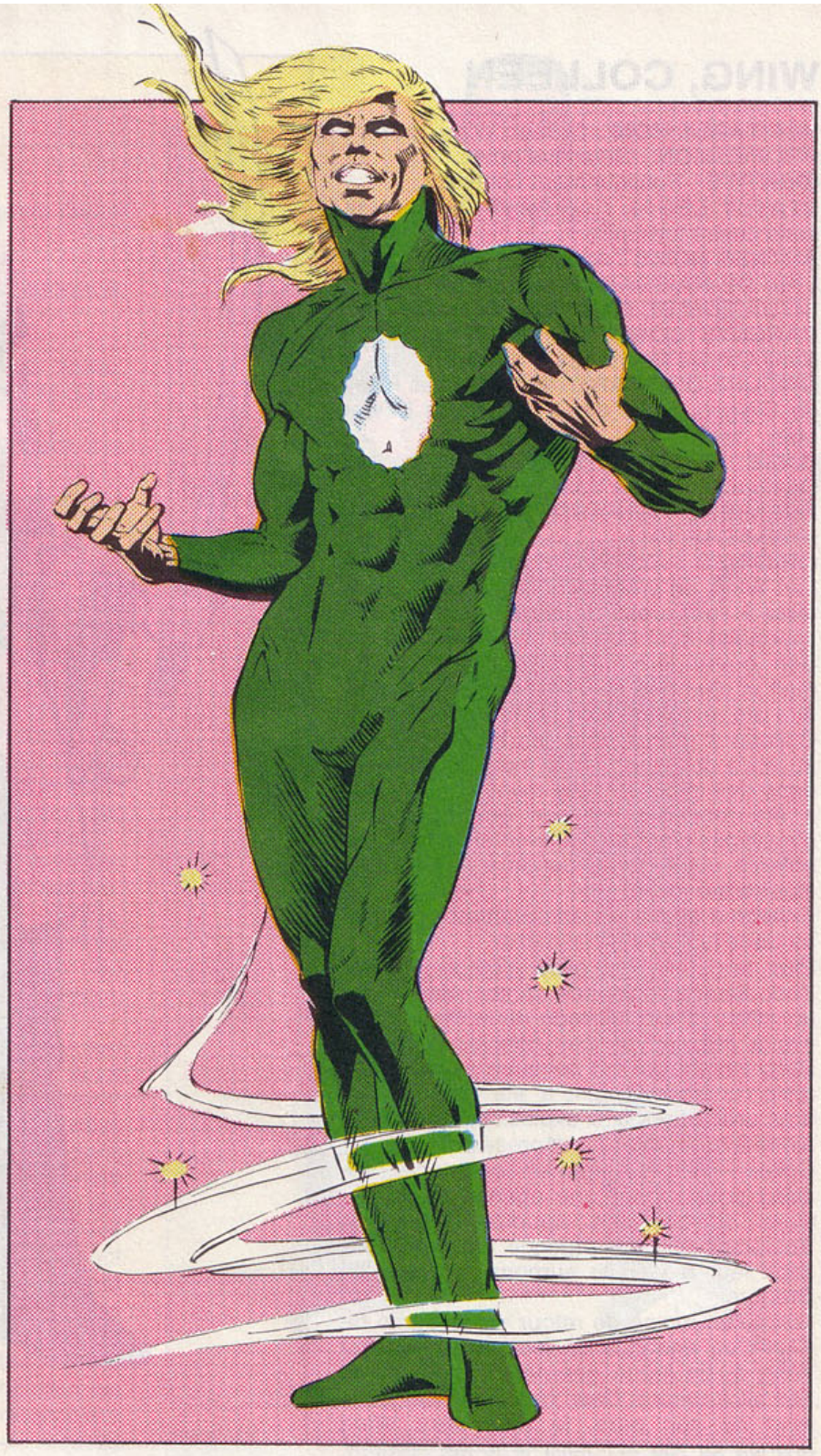
VERITABLE NOM : Emma Frost
PROFESSION : P.D.G. de Frost Inter-national, Présidente du Conseil d'Adminis-tration de l'Académie du Massachusetts
IDENTITE : Sa position à la tête du Club des Damnés était publiquement connue, mais ses activités criminelles étaient secrètes. Ses activités récentes auprès des X-Men sont connues.
STATUT LEGAL : Citoyenne américaine sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Boston, Massa-chusetts
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Cercle Intérieur du Club des Damnés, X-Men
BASE D'OPERATIONS : Boston et Snow Valley dans le Massachusetts, le siège du Club des Damnés à New York, et plusieurs villes où Frost International a des succur-sales comme Chicago et Washington.
PREMIERE APPARITION: X-MEN 132
ORIGINES : Emma Frost fait partie d'une vieille famille de commerçants arrivée d'Angleterre au 17ème siècle. Elle a hérité d'une immense fortune mais sa richesse considérable est le résultat de son sens des affaires, de son intelligence et de ses talents psioniques. Malgré son jeune âge, elle est P.D.G. d'un holding qu'elle a rebaptisé Frost International et dont les principaux secteurs d'activité sont le transport et l'électronique. Elle est également présidente du conseil d'administration de l'Aca-démie du Massachusetts, un lycée privé dont elle est aussi directrice.
La beauté et les talents d'Emma Frost lui ont donné accès au Club des Damnés, une organisation élitiste réservée aux grands de ce monde. Frost est devenue l'alliée de Sebastian Shaw, un membre du Conseil des Elus, dont l'ambition est de conquérir le monde par des moyens politiques et écono-miques. Comme Frost, Shaw est doté de pouvoirs surhumains. Les chefs du Club et du Conseil étaient à l'époque le Roi Blanc Edward Buckman et la Reine Blanche Paris Seville. Quand Buckman sponsorisa le Projet Armageddon, il prétendit que les robots-sentinelles du scientifique Steven Lang seraient destinés à capturer des individus aux super-pouvoirs afin d'uti-liser leurs talents. Mais grâce à ses dons psioniques, Frost découvrit que Buckman avait l'intention d'éliminer tous les mutants. Shaw et Frost organisèrent un complot contre le Conseil qu'ils renversèrent et rebaptisèrent le Cercle Intérieur. Shaw prit le titre de Roi Noir et Emma celui de Reine Blanche.
Sous la présidence de Shaw et de Frost, le Cercle Intérieur s'est vu essentiellement composé de mutants aux pouvoirs surhumains. Frost se chargeait de recruter des jeunes mutants et de les entraîner dans son école. La plupart de ces nou-velles recrues ont été membres d'une équipe appelée les Hellions. Récemment, lors du "Complot Phalanx", Frost s'est alliée aux X-Men pour combattre la Phalange. A l'issue de ces aventures, une nouvelle équipe de jeunes mutants, Génération X, s'est installée à l'Académie du Massachusetts sous la houlette de Frost et du Hurleur.
TAILLE : 1,78 m **POIDS :** 57 kg **YEUX :** Bleus **CHEVEUX :** Blond platine
DEGRE DE FORCE : La Reine Blanche possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique régulièrement un exercice physique modéré.
POUVOIRS : La Reine Blanche est une mutante qui possède des pouvoirs télépathiques variés. Elle lit dans les pensées et projette les siennes dans l'esprit des autres. Elle peut lancer des rafales psioniques qui n'ont pas d'effets physiques mais qui peuvent être douloureuses pour ses victimes et les plonger dans l'inconscience.
AUTRES FACULTES : La Reine Blanche est une brillante électronicienne qui a fabriqué des dispositifs pour amplifier son énergie psionique.
ARMES : La Reine Blanche a conçu un instrument qui lui a permis d'échanger son cerveau avec celui de Tornade.

WIDGET
(BIDULE)

Machine partiellement intelligente créée par Tweedledope du Dingo Gang, Bidule s'exprime en Anglais mais on ignore encore s'il est capable de penser sans programmation préalable.
Bidule a le pouvoir d'ouvrir des portails sur d'autres dimensions. Ces passages sont activés par des énergies magiques et ne peuvent être traversés que par des individus dont les super-pouvoirs sont d'origine mystique. Ainsi, Captain Britain peut utiliser les portails pour aller d'une dimension à l'autre et la présence de Rachel Summers, alias Phénix, est suffisante pour que Bidule ouvre un portail.
Bidule a aussi la propriété d'absorber des objets métalliques pour modifier son apparence et se transformer, par exemple, en embrasure pour encadrer un portail. Il peut également voler par un procédé qui est à ce jour inconnu.
Kitty Pryde, membre du groupe Excalibur sous le nom d'Etincelle, et Alistaire Stuart, de Weird Happening Organization, ont découvert Bidule quand il leur a ouvert un portail qui leur a permis de gagner une Terre parallèle. Depuis, Bidule est l'allié d'Excalibur et facilite leurs téléportations interdimensionnelles.
PREMIERE APPARITION : EXCALIBUR 2 ■

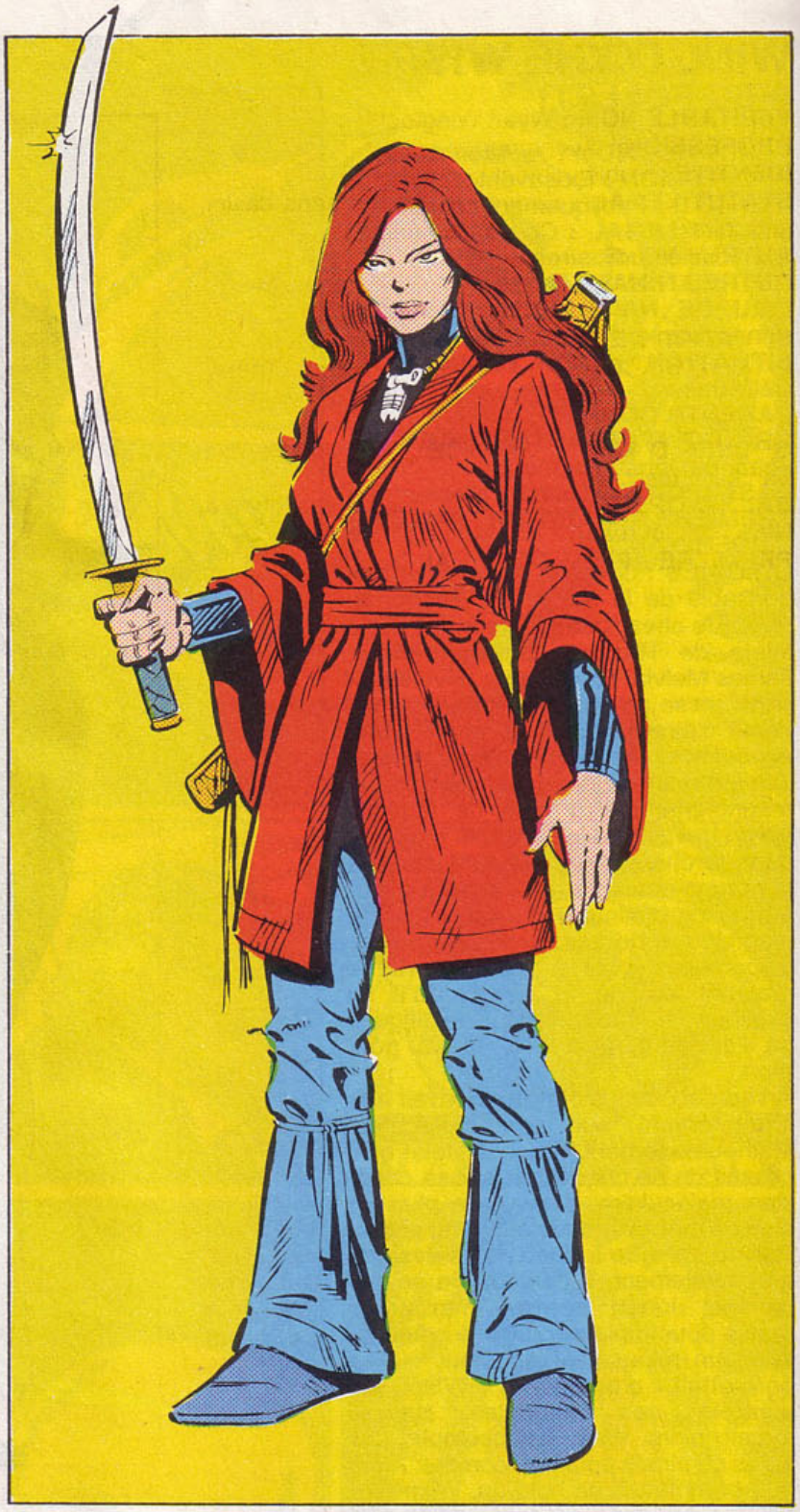


WILL O'THE WISP
(FEU FOLLET)

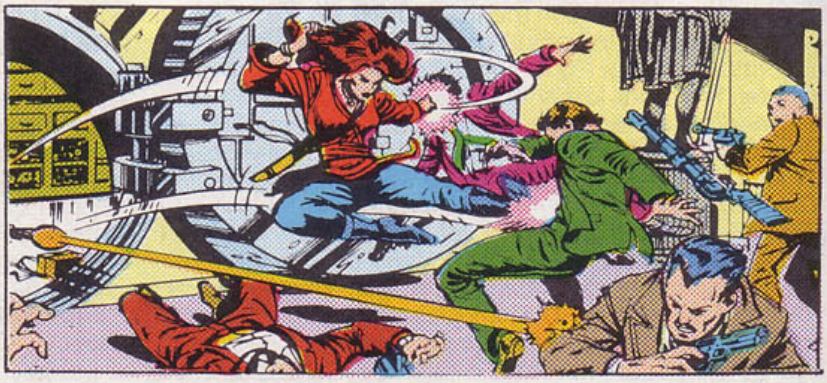


VERITABLE NOM : Jackson Arvad
PROFESSION : Ex-savant
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen américain avec casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Scranton, Pennsylvanie
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-agent de Jonah Harrow
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : AMAZING SPIDER-MAN 167
ORIGINES : Jackson Arvad était responsable de la recherche électromagnétique chez Brand Corporation, une filiale de Roxxon. Son supérieur, James Melvin, l'obligeait à développer sans cesse de nouveaux projets sous peine d'être licencié. Au cours d'une expérience, un courant d'énergie gravitationnelle fit voler en éclats la magno-chambre à côté de laquelle Arvad travaillait. L'accident le propulsa dans le champ électromagnétique de la magno-chambre et le champ radiofréquence diminua l'attraction électromagnétique de ses molécules qui se dispersèrent petit à petit. Melvin le maintint en vie le temps qu'il lui explique les implications scientifiques de l'accident, puis il le laissa pour mort.
Arvad découvrit alors qu'il pouvait agir mentalement sur ses molécules. Malheureusement, chaque fois qu'il cessait de se concentrer sur sa cohésion moléculaire, il avait de plus en plus de mal à retrouver son état solide. Pris de panique à l'idée de se désintégrer totalement, il contacta le savant criminel Jonah Harrow. Harrow en profita pour implanter dans le crâne de Wisp un minuscule récepteur qui lui permettait d'empêcher Wisp de contrôler ses molécules. Harrow forçait alors Wisp à accomplir des actes criminels pour son compte. Alors qu'il commettait un hold-up, Wisp rencontra l'Araignée qui tenta de le persuader de résister à son mentor. Après de longues délibérations, Wisp décida de se retourner contre Harrow plutôt que de mettre en danger la vie d'innocents. Réalisant les intentions de Wisp, Harrow activa le système et le désintégra. Son intelligence étant restée intacte, Wisp prit le contrôle du criminel Killer Shrike (Pygargue) et l'obligea à kidnapper la chercheuse Marla Madison qui lui rendit sa forme corporelle. Puis il disparut dans la nuit, bien décidé à se venger de James Melvin. Quand il le retrouva, il le remit aux autorités et l'obligea à avouer les activités illégales de Brand avant de disparaître. On ignore actuellement où il se trouve et quelles sont ses activités.
TAILLE : 1,85 m **POIDS :** 88 kg **YEUX :** Blancs **CHEVEUX :** Blonds
DEGRE DE FORCE: Feu Follet possède une force surhumaine qui lui permet de soulever ou presser 12 tonnes.
POUVOIRS : Feu Follet a le pouvoir de contrôler sa densité en agissant sur les particules électromagnétiques sub-atomiques responsables de la force d'attraction entre ses molécules. En devenant plus léger que l'air, il peut voler à la vitesse de 144 km/h et comme il est intangible, il ne craint pas les obstacles solides. On ne sait pas combien de molécules il utilise pour atteindre sa vitesse maximum, ni si ces molécules se reconstituent. On ignore également si le nombre des molécules expulsées est limité par des risques de blessure.
Feu Follet peut hypnotiser ses victimes pour les forcer à accomplir des actes simples grâce à un rayon lumineux qu'il produit en agitant les molécules de sa poitrine. L'état d'hypnose dure de dix à trente minutes en fonction de la réceptivité de la victime et du temps d'exposition à la source lumineuse.

WING, COLLEEN



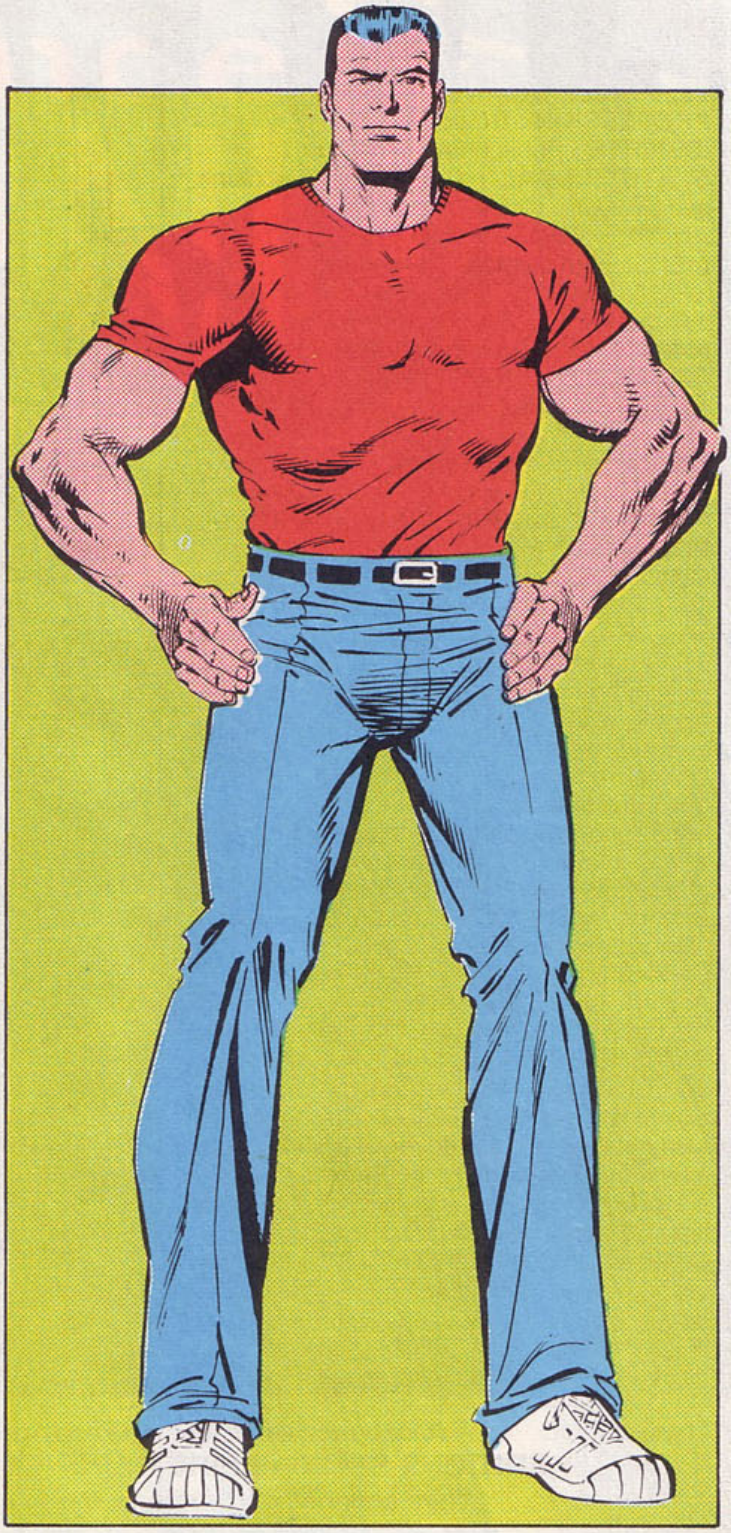
VERITABLE NOM : Colleen Wing
PROFESSION : Détective privé
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyenne américaine sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Inconnu
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Lee Wing (père), Kenji Ozawa (grand-père, décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE : Les Filles du Dragon, alliée d'Iron Fist et de Power Man
BASE D'OPERATIONS : Nightwing Restorations, New York
PREMIERE APPARITION : MARVEL PREMIERE 19
ORIGINES : Colleen Wing est la fille de Lee Wing, un professeur de langues orientales à l'université de New York, et d'une Japonaise dont l'identité n'est pas connue. Son grand-père maternel, Kenji Ozawa, était le chef des services secrets japonais et a été remplacé à ce poste par son frère. Colleen a grandi dans les monts Honshu au nord du Japon. A la mort de sa mère dans des circonstances mystérieuses, elle a été recueillie par son grand-père qui n'avait pas d'autres petits-enfants, tous ses enfants étant morts pendant la Seconde Guerre mondiale.
Colleen a appris les arts martiaux, discipline dans laquelle elle excelle.
Plus tard, elle est allée s'établir à New York, lieu de résidence de son père. Prise au milieu d'une fusillade dans Manhattan, elle a été sauvée par l'officier de police Misty Knight qui est devenue sa meilleure amie. Lorsque Knight a été amputée du bras droit après une explosion, Colleen l'a aidée à surmonter sa dépression.
Colleen Wing et Knight se sont alors associées pour former une agence de détectives qu'elles ont appelée Nightwing Restorations. Leur pratique des arts martiaux leur a valu le surnom de Filles du Dragon.
Lorsqu'un moine de retour du royaume de K'un-L'un annonça un jour au professeur Wing qu'un jeune guerrier du nom d'Iron Fist allait venir à New York pour venger la mort de son père, le professeur Wing envoya sa fille accueillir le jeune homme. Colleen sympathisa avec Iron Fist et est son alliée depuis. Colleen est la petite amie de l'acteur Robert Diamond, l'un des Fils du Tigre.
TAILLE : 1,75 m
POIDS : 61 kg
YEUX : Bleus
CHEVEUX : Bruns
DEGRE DE FORCE : Colleen Wing possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique régulièrement un exercice physique intensif.
POUVOIRS : Aucun

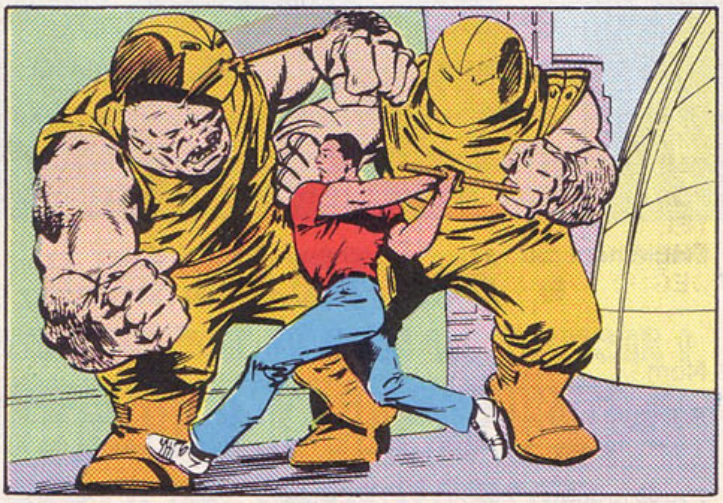


AUTRES FACULTES : Colleen Wing a les talents d'un samouraï japonais et manie l'épée avec habileté. Elle a une excellente connaissance des arts martiaux et est une athlète hors pair.
ARMES : Colleen Wing possède un katana, épée traditionnelle des samouraïs.

WINGFOOT, WYATT

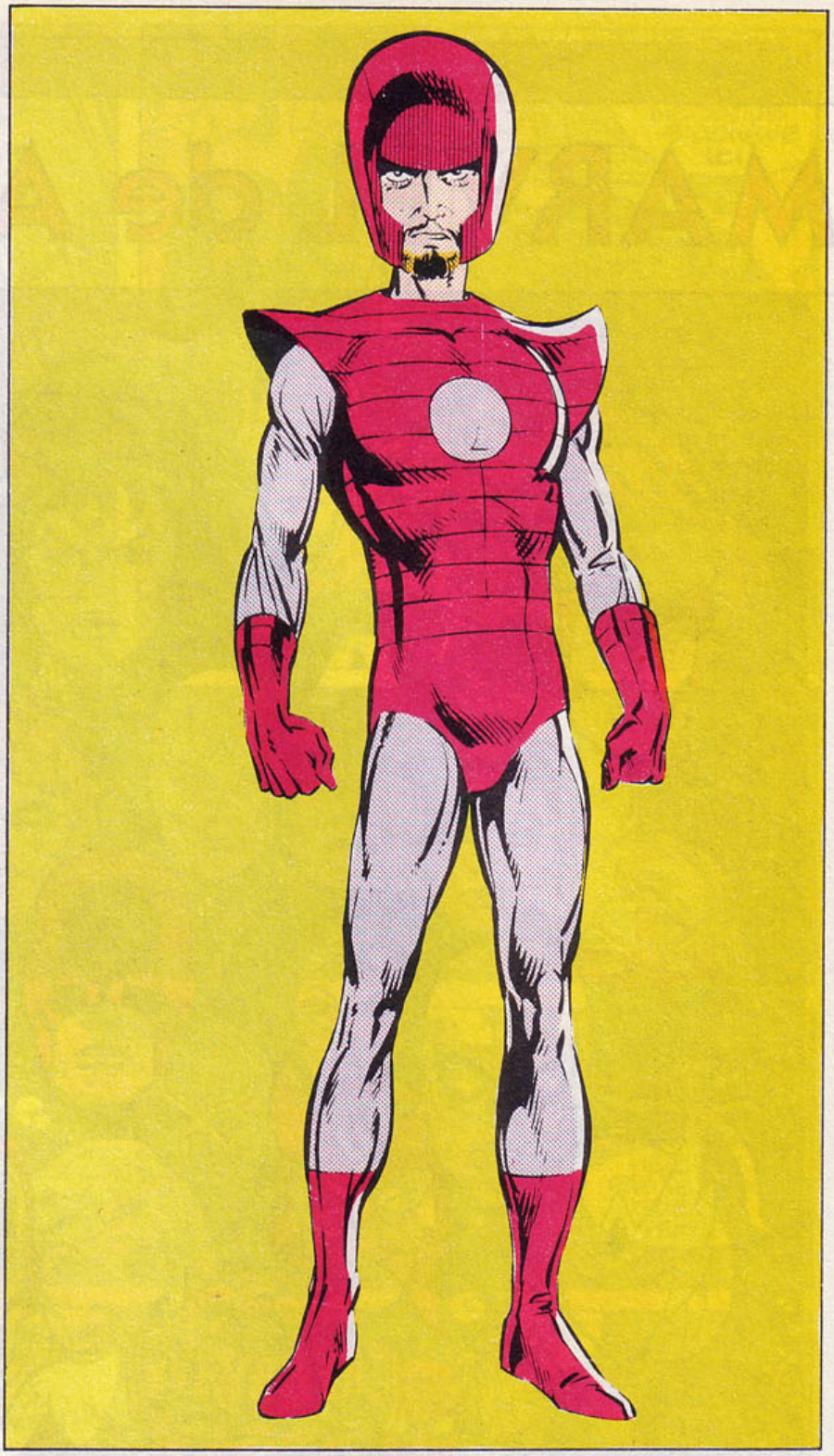
VERITABLE NOM : Wyatt Wingfoot
PROFESSION : Aventurier
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun connu
LIEU DE NAISSANCE : Réserve Keewazi, Oklahoma
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Will Wingfoot (père, décédé), Grand Chef Silent Fox (grand-père, décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE : Ami et allié des Fantastiques
BASE D'OPERATIONS : Q.G. des Fantastiques à New York, et réserve Keewazi en Oklahoma
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 50
ORIGINES : Wyatt Wingfoot appartient à la tribu indienne des Keewazis et a du sang comanche. Il est né dans la réserve Keewazi en Oklahoma. Son père, Will Wingfoot, était champion de décathlon. Silent Fox (Renard Silencieux), le grand-père de Wyatt, fut chef de la tribu keewazi jusqu'à sa mort.
Après avoir fréquenté l'école d'une mission de Tulsa, Wyatt est allé poursuivre ses études à New York, où il s'est lié d'amitié avec l'étudiant qui partageait sa chambre : Johnny Storm, membre des Fantastiques sous le pseudonyme de la Torche.
Quand T'Challa, alias la Panthère Noire, invita les Fantastiques à venir lui rendre visite au Wakanda, Johnny Storm proposa à Wyatt d'être du voyage. Pour s'entraîner à affronter Klaw -son ennemi mortel- T'Challa attaqua et emprisonna les Fantastiques. C'était sans compter avec Wingfoot, qui délivra ses amis.
Par la suite, Wingfoot devint un intime des Fantastiques et participa à bon nombre de leurs aventures. Mais une fois ses études finies, il retourna vivre avec sa tribu dans la réserve Keewazi. Après la mort de Silent Fox, le Conseil des Anciens allait choisir Wyatt (le père de ce dernier étant décédé entre temps) pour nouveau chef quand l'extraterrestre Terminus débarqua en Oklahoma. Aidé de Mister Fantastic et de Miss Hulk, Wingfoot réussit à le vaincre. Après cette expérience, Wyatt refusa le titre de chef de sa tribu, préférant courir le monde. Il habita un temps chez les Fantastiques et devint le petit ami de Miss Hulk. Mais leur relation évolua en simple amitié, et Wyatt retourna chez les siens en tant que chef de la tribu. Il a récemment accueilli une mission archéologique lors de laquelle un esprit maléfique a réussi à s'incarner dans le Professeur Janson, avant d'être mis en déroute par la Torche et Miss Hulk.
TAILLE : 1,95 m **YEUX :** Marron
POIDS : 118 kg **CHEVEUX :** Noirs
DEGRE DE FORCE : Wyatt Wingfoot possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique régulièrement un exercice physique intensif.
POUVOIRS : Aucun
AUTRES FACULTES: Wyatt Wingfoot est un spécialiste du combat au corps à corps et un athlète hors pair. Remarquable pisteur, il n'a pas son pareil pour dresser les animaux. Excellent cavalier, il fait aussi de la moto et maîtrise parfaitement le tir à l'arc.

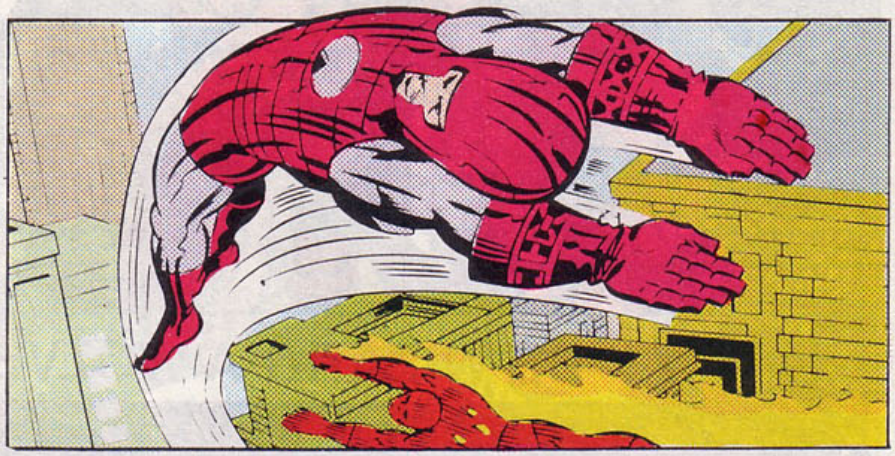




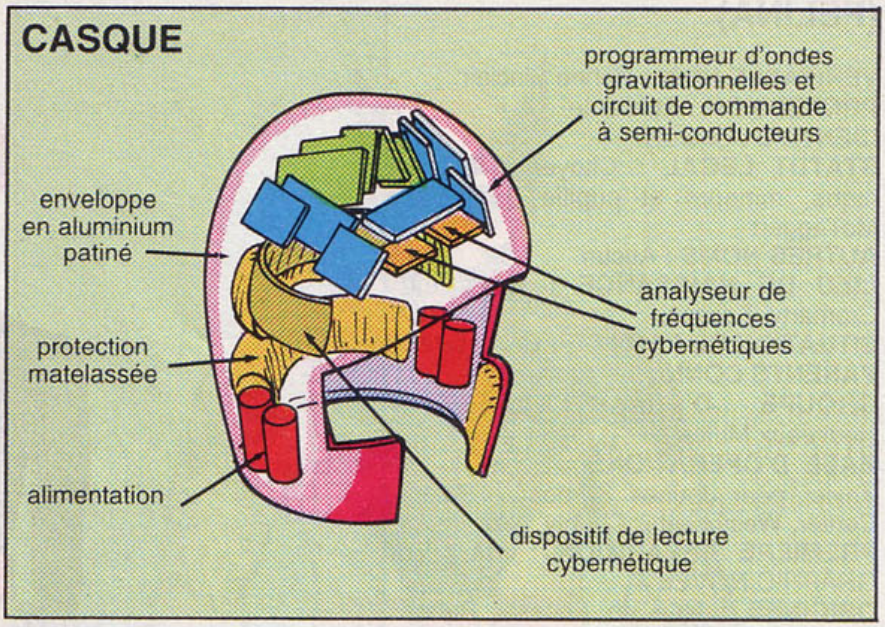
WIZARD
(LE SORCIER)

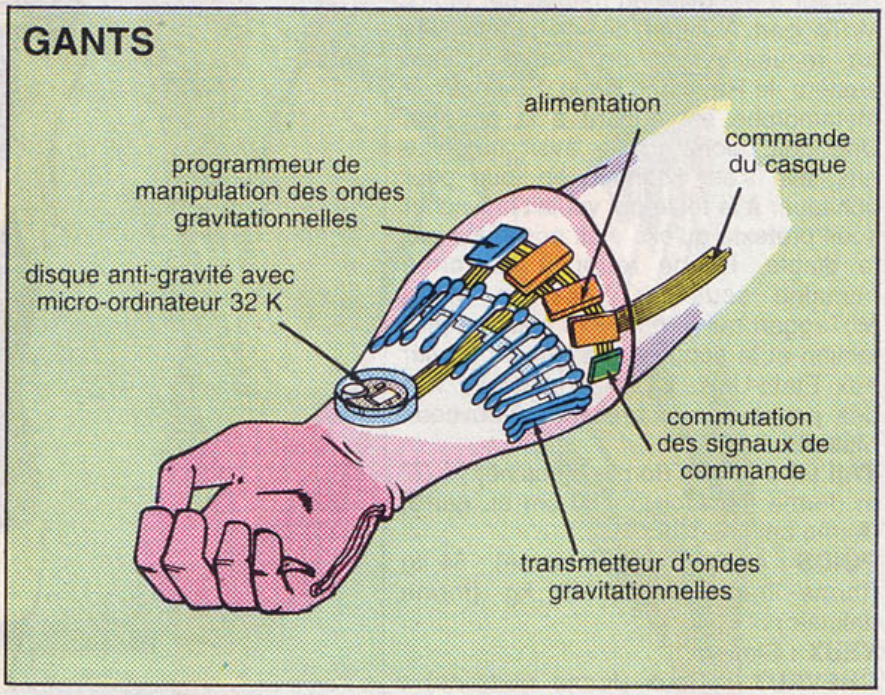
VERITABLE NOM : Inconnu
STATUT LEGAL : Citoyen américain avec casier judiciaire
PROFESSION : Criminel professionnel ; autrefois inventeur, illusionniste et champion d'échecs
IDENTITE : Connue uniquement de la police
AUTRES NOMS : The Wingless Wizard
LIEU DE NAISSANCE : Inconnu
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Chef des Terrifics ("Frightful Four", groupe démantelé), ex-allié de Mystério et de l'Homme-Plante ("Plantman")
BASE D'OPERATIONS : New York et région. Le Sorcier possède une immense propriété à Long Island.
PREMIERE APPARITION : STRANGE TALES 102
ORIGINES : Avant son premier affrontement avec la Torche, le Sorcier était un savant mondialement connu dont les théories et les inventions faisaient sa fortune et l'admiration de ses confrères. Il a aussi utilisé son génie pour devenir champion d'échecs et pour se lancer dans une carrière de magicien. Quand les super-héros se mirent à le supplanter dans le cœur du public, le Sorcier décida de discréditer l'un d'eux, en l'occurrence la Torche. La première étape de son plan consistait à utiliser un véhicule à foret atomique pour percer un trou dans la Terre. Il provoqua un séisme qui l'ensevelit. Mais à l'insu du public, il avait emporté des réserves d'oxygène pour pouvoir survivre pendant des semaines. Comme il l'avait prévu, il fut sauvé par la Torche et en remerciement, il l'invita chez lui où il le garda prisonnier. Puis copiant l'apparence et les pouvoirs de sa victime, il commit une série de crimes. Mais la Torche réussit à se libérer et avec l'aide de sa sœur, l'Invisible, il captura le Sorcier et le remit à la police.
Par la suite, le Sorcier tenta de se venger de la Torche en s'acoquinant avec le Piégeur, l'Homme-Sable et Médusa pour fonder les Terrifics, groupe qu'il démantela après le départ de Médusa, faute de lui avoir trouvé un successeur à la hauteur de la tâche. Il opère en solo aujourd'hui.

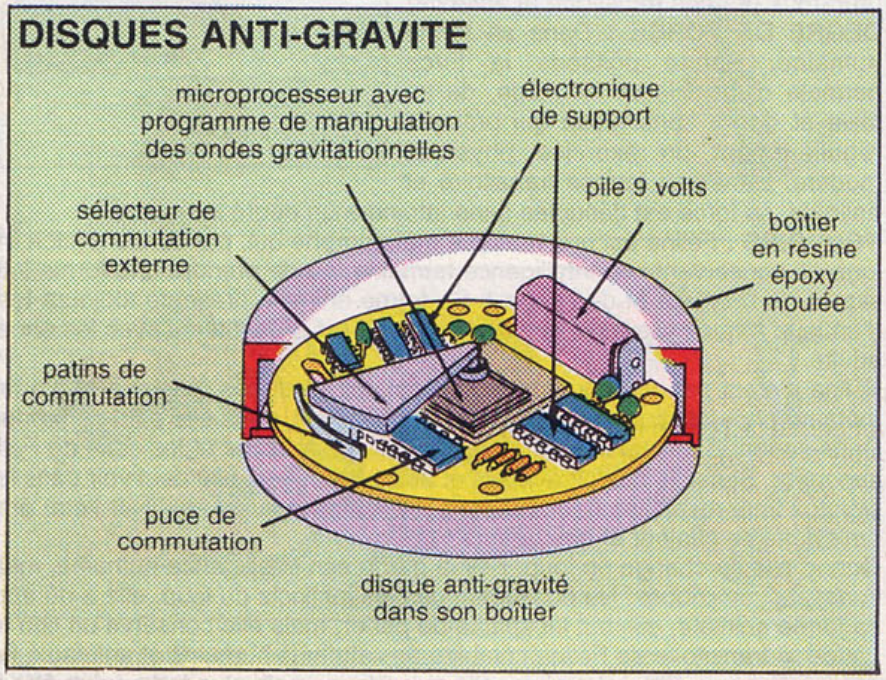




TAILLE : 1,72 m
POIDS : 68 kg
YEUX : Noisette
CHEVEUX : Châtain foncé
DEGRE DE FORCE : Le Sorcier possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui ne pratique pas d'exercice physique.
POUVOIRS : Aucun
APTITUDES : Le Sorcier a peu de qualités athlétiques et aucune expérience des sports de combat. Mais il est doué d'une intelligence supérieure et a fait des découvertes révolutionnaires dans le domaine des particules atomiques et de l'étude des autres dimensions. Son génie scientifique - aussi impressionnant soit-il - est cependant bien inférieur à celui de grands esprits comme Mr Fantastic, Fatalis, Magnéto ou le Mandarin.
ARMES ET EQUIPEMENT : Le Sorcier a inventé une panoplie d'armes et de dispositifs dont les plus connus sont ses disques anti-gravité. Chaque disque génère des anti-gravitons qui contrent la force de gravité. Ces disques, qui lui permettent de voler ou de planer, peuvent aussi diminuer le poids d'un objet ou propulser ses adversaires en l'air.
Les gants du Sorcier contiennent des générateurs, des circuits et des dispositifs miniatures qui décuplent ses forces et projettent des rafales d'énergie électrique à haute fréquence et des rayons d'électrons de la force d'une charge de 14 kg de TNT. Ils peuvent l'entourer d'un champ de force qui le protège contre des chocs équivalant à ceux d'armes anti-chars, et créer un vortex qui engloutit ses adversaires.
Sa machine ID agit sur le cerveau des victimes, neutralisant leurs tendances agressives et effectuant un lavage de cerveau pour les soumettre à la volonté de leur bourreau. Dans le passé, le Sorcier a utilisé cette machine contre la Chose et la Torche.
Enfin, le Sorcier dispose d'un dirigeable anti-gravité, d'un costume qui duplique les pouvoirs de la Torche et de dispositifs lui permettant de créer une poche de non-causalité à l'intérieur de laquelle toutes les variantes des événements sont possibles, ainsi qu'une matrice dimensionnelle qui ramène ses victimes à leur point de départ dès qu'elles tentent de s'enfuir.







WOLFSBANE
(FELINA)



VERITABLE NOM : Rahne Sinclair
PROFESSION : Etudiante
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyenne britannique, mineure et pupille de Moïra McTaggert
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Ross and Cromarty, Ecosse
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : 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 : Née en Ecosse, Rahne Sinclair a été mise au monde par Moïra McTaggert. A la mort de ses parents, elle fut recueillie par un ecclésiastique austère -le Révérend Craig. Son pouvoir métamorphe est apparu à la puberté. Une nuit, alors qu'elle avait quatorze ans, elle s'est changée en loup pour échapper à la foule qui voulait la lyncher sous prétexte qu'elle était possédée par le diable. Rahne retrouva sa forme humaine sous les yeux de Moïra McTaggert qui la prit alors sous sa protection et la conduisit chez le Pr Xavier aux Etats-Unis. Là, Rahne devint l'un des premiers membres des Nouveaux Mutants.
TAILLE : 1,45 m (forme humaine) ; 1,57 m (forme transitoire) ; 80 cm au garrot (forme animale)
POIDS : 41 kg (forme humaine) ; 54 kg (forme transitoire) ; 45 kg (forme animale)
YEUX : Bleu-vert
CHEVEUX : Roux (forme humaine) ; brun-roux (formes transitoire et animale)
DEGRE DE FORCE : Dans sa forme humaine, Rahne possède la force normale d'une fille de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique régulièrement un exercice physique modéré. Dans ses formes transitoire et animale, sa force est décuplée sans atteindre un degré surhumain.
POUVOIRS : Félina est une mutante métamorphe qui, par concentration mentale, a le pouvoir de se transformer en loup en conservant son intelligence humaine, ou de prendre une forme intermédiaire qui combine les attributs physiques de l'homme et de l'animal. Sa forme animale présente toujours les mêmes caractéristiques, qui sont celles d'un loup à quelques mois de l'âge adulte. Il est probable qu'avec les années, Félina prendra l'apparence d'un loup adulte.
Félina n'étant pas un loup-garou, son pouvoir n'est pas magique et n'a rien à voir avec les phases de la lune. Sa métamorphose est un acte volontaire et conscient, mais elle peut se produire aussi sous l'effet d'une peur violente.
Dans sa forme animale, la force, la vitesse, les réflexes et les sens de Félina sont ceux d'un loup, mais à un degré supérieur. Sensible aux ultraviolets et aux infrarouges, elle peut voir dans le noir. Son ouïe et son odorat captent des signaux imperceptibles pour l'homme. Félina peut aussi analyser l'état émotionnel d'une personne par le biais des émissions de chaleur et des odeurs.
Quand elle se change en loup, Félina garde son intelligence humaine, mais elle a des difficultés à comprendre des concepts compliqués. Ne possédant pas les instincts du loup, elle a dû apprendre à se servir de ses attributs. Dans sa forme animale, elle est incapable de parler, mais elle conserve un lien télépathique avec sa coéquipière Mirage.
La forme transitoire de Félina combine ses attributs humains et animaux. Félina garde alors la parole et la totalité de son intelligence. Elle est moins agile qu'un loup, mais plus forte qu'un être humain, et se couvre d'un pelage très fin.
ARMES ET EQUIPEMENT : Félina porte un uniforme fait de molécules instables qui se change en collier très étroit et très dense dans ses formes animale et transitoire.