ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE®

VOLUME 6 : DE "OMEGA FLIGHT" A "SASQUATCH"



ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE®

VOLUME 6 : "OMEGA FLIGHT" A "SASQUATCH"

Présenté par

STAN LEE

EDITIONS SEMIC - 26, rue de la Gare - 69257 LYON Cedex 09

Imp. Rotolito Lombarda - Pioltello (MI) - Italie

Copyright © 1987-1989 Marvel Entertainment Group, Inc.

© 1995 Editions SEMIC - Tous droits réservés, toute reproduction interdite.

Tous les personnages de cet album et leurs caractères distinctifs sont la propriété du Marvel Entertainment Group, Inc. et cette publication est sous licence du Marvel Entertainment Group, Inc.

TABLE DES MATIERES et DESSINATEURS

OMEGA FLIGHT..... Mike Mignola..... 5
ORKA..... Al Milgrom..... 6
ORPHAN MAKER..... Walt Simonson..... 7
OSBORN, HARRY..... Erik Larsen..... 8
OVERMIND..... Jackson Guice..... 9
OWL..... Mike Harris.....10
PAGE, KAREN..... Ron Wilson..... 11
PALADIN..... Brian Bolland..... 12
PARKER, MAY..... Mike Harris..... 13
PEREGRINE..... Don Heck..... 14
PERSUASION..... Ron Lim..... 15
PHOENIX..... John Romita Jr.....16
PIERCE,
ALEXANDER..... Keith Pollard.....19
PLANTMAN..... Stan Woch.....20
PLASMA..... Rich Buckler.....21
PLUNDERER..... Brent Anderson.....22
PLUTO..... Walt Simonson..... 23
POLARIS..... Marc Silvestri..... 24
POSSESSOR..... Mike Gustovich..... 25
POWER MAN..... Mark Bright.....26
POWER PACK..... Jon Bogdanove.....27
PRINCESS PYTHON..... Brett Blevins.....28
PROFESSOR POWER..... Kerry Gammill.....29
PROFESSOR XAVIER..... Bob Wiacek.....30
PROJECT PEGASUS..... Tom Morgan
& Eliot R. Brown.....32
PSYCHO MAN.....John Byrne..... 34
PSYLOCKE..... Mike Harris..... 35
PUCK..... David Ross..... 36
PUMA.....Ron Frenz..... 37
PUNISHER.....Mike Zeck..... 38
PUPPET MASTER..... John Byrne..... 39
PYM, DR HENRY..... Kieron M. Dwyer.... 40
PYRO..... Paul Smith..... 42
QUASAR..... Mark Gruenwald.... 43
QUASIMODO..... John Byrne..... 45
QUICKSILVER..... John Byrne..... 46
RADIOACTIVE MAN..... Al Milgrom..... 47
RAMA TUT..... John Byrne..... 48
REAVERS..... Marc Silvestri..... 49
RED GHOST..... John Byrne..... 51
RED SKULL..... John Byrne..... 52
REJECT..... Tony Salmons..... 53
RHINO..... Ron Frenz..... 54
RICTOR..... Brett Blevins..... 55
RINGMASTER..... John Romita Sr..... 56
ROBERTSON, JOE..... Sal Buscema..... 57
ROGUE..... Cynthia Martin..... 58
ROM..... Steve Ditko..... 59
ROMA..... Alan Davis..... 60
RONAN THE ACCUSER..... John Byrne..... 61
ROSE..... Ron Frenz..... 62
ROXXON OIL COMPANY... James Fry..... 63
SABRETOOTH..... Mark Bright..... 64
SANDMAN..... Mike Zeck..... 65
SASQUATCH..... John Byrne..... 66
DUGAN, DUM DUM..... Paul Neary..... 68
FALLEN ANGELS..... Colleen Doran..... 69
FIN FANG FOOM..... Walt Simonson..... 70
FORCE..... Bob Layton..... 71
FOREIGNER..... Sal Buscema..... 72
FOUR FREEDOMS
PLAZA..... Eliot R. Brown..... 73
FRIGHTFUL FOUR..... Keith Pollard..... 74
GATEWAY..... Marc Silvestri..... 75
GENOSHA..... Marc Silvestri..... 76
GOBLYN..... Jim Lee..... 77
GOSAMYR..... Brett Blevins..... 78
ALIEN RACES..... Paty..... 79

L'ENCYCLOPEDIE MARVEL de A à Z

Il s'est fait attendre, mais il n'en sera que meilleur... Voici enfin le volume 6 du MARVEL UNIVERSE !

Toujours présentée dans l'ordre alphabétique américain, arrive une nouvelle fournée de héros, vilains et autres extraterrestres qui peuplent ce monde en perpétuel mouvement.

Dans la première partie de cet album, vous retrouverez les fiches de : OMEGA FLIGHT à SASQUATCH, parmi lesquelles vous noterez l'arrivée de personnages n'étant pas apparus dans Strange Spécial Origines.

Ensuite, vous découvrirez les fiches des personnages qui ont fait l'objet d'une édition "Update" (mise à jour) aux Etats-Unis, ce qui permettra de combler des vides dans la chronologie passée !

Enfin, en dernière page, nous avons brièvement retracé l'évolution récente de certains personnages, complétant ainsi les fiches déjà parues sur eux. Et, petite nouveauté, nous avons également tenu compte des changements de costumes intervenus, du moins pour les personnages les plus importants... noblesse oblige !

Au total, ce sont donc 31 fiches totalement inédites sur 67 que vous pourrez dévorer, apprendre par coeur, éplucher... au choix !

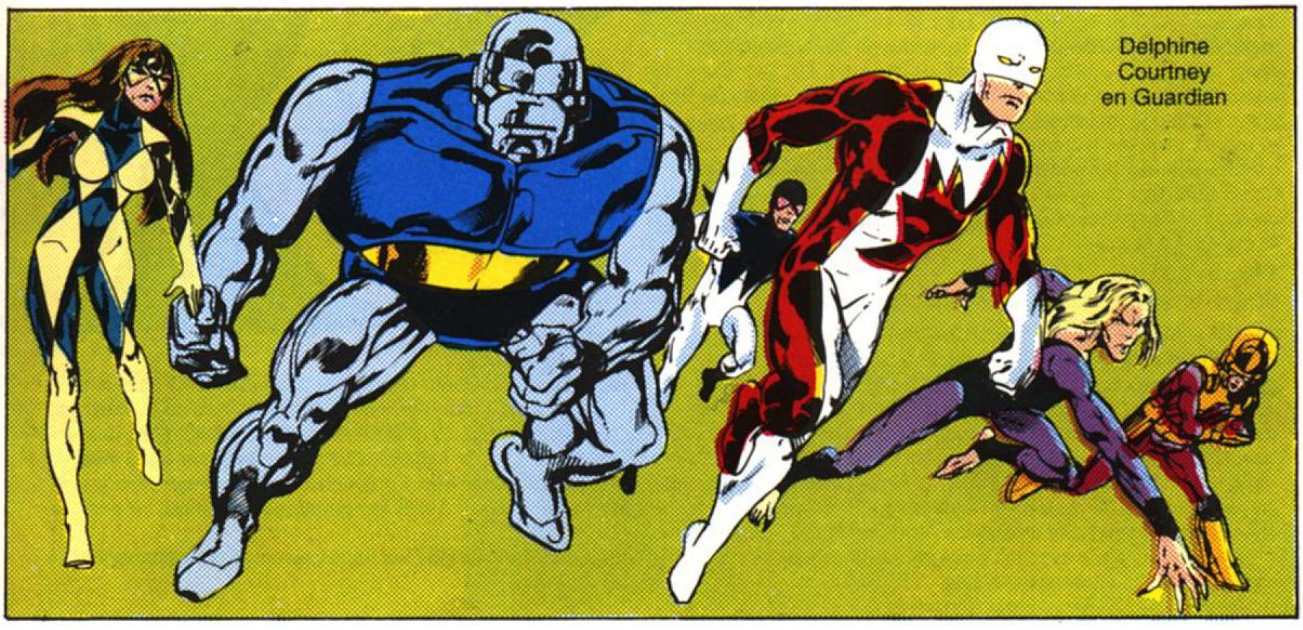
Et, un bonheur ne venant jamais seul, nous avons réédité tous les autres volumes (épuisés) de cette incroyable encyclopédie qu'est le Marvel Universe ! Vous aurez donc la possibilité de vous constituer une collection complète pour être sûrs de ne rien manquer sur tous ces êtres qui nourrissent votre imaginaire et alimentent votre plaisir ! Ce retirage étant limité, n'hésitez pas... ou pas trop longtemps !

A bientôt dans STRANGE SPECIAL ORIGINES pour la suite de la rubrique "Marvel de A à Z", avant le volume 7 pour la compilation !

OMEGA FLIGHT (LA DIVISION OMEGA)

La Division Oméga est une organisation criminelle formée par Jerome "Jerry" Jaxon dans le but de détruire la Division Alpha, l'équipe d'aventuriers canadiens, et en particulier son fondateur, James MacDonald Hudson, alias Guardian. La Division Oméga est constituée pricipalement d'anciens membres des divisions Bêta et Gamma, les deux équipes où étaient entraînés les futurs membres de la Division Alpha, à l'époque où celle-ci travaillait en étroite collaboration avec le gouvernement. Jerome Jaxon a été le vice-président chargé de la recherche et du développement à la division canadienne de la compagnie pétrolière Am-Can. Il y a une dizaine d'années, l'ingénieur James Hudson travaillait sous les ordres de Jaxon sur son costume spécial qui devait servir à des explorations géologiques. Le costume était conçu à partir des plans qu'Hudson avait dessinés pendant ses études. Jaxon avait assuré à Hudson qu'il aurait entière liberté pour l'utilisation du costume. Mais Hudson apprit que ses travaux étaient financés par l'armée américaine et que le costume serait remis aux militaires, quel que soit son avis. Hudson démissionna de l'Am-Can et la nuit même, il détruisit les plans du costume et vola le casque. L'Am-Can tint Jaxon responsable de la perte du casque (qui contenait toutes les commandes du costume), le renvoya, et le mit sur liste noire, pour qu'il ne puisse plus trouver de travail. Sa femme le quitta. Il tenta de se pendre, mais ne réussit qu'à paralyser ses membres inférieurs.

Quand Guardian fit sa première apparition en public, Jaxon remarqua que son costume ressemblait étrangement à celui d'Hudson. Certain que Hudson et Guardian n'étaient qu'une seule et même personne, Jaxon contacta August d'Angelo, le président de la Roxxon, et finança la création de la Division Oméga. Il présenta à Jaxon une de ses employées, Delphine Courtney. En fait, Courtney était un robot créé par des scientifiques de la Brand Corporation, réservoir de matière grise et filiale de la Roxxon. Ce robot avait été doté d'une intelligence extrêmement développée, d'une fonction se rapprochant de l'intuition humaine, et de l'aspect d'une femme fatale. Il fut nommé à un poste à responsabilité au sein du département de recherche de la Roxxon, à New York. Delphine Courtney était programmée pour obéir aux ordres de ses supérieurs et devint l'assistante de Jaxon. En son nom elle recruta Diamond Lil, Génial Alec et l'Enfant Sauvage, ex-membre de la Division Gamma, et Flashback, ancien membre des divisions Bêta et Gamma. Elle engagea aussi Roger Bochs, également ancien membre des divisions Bêta et Gamma ; mais à la différence des autres recrues, celui-ci ne nourrissait aucune rancune à l'égard de la Division Alpha. En fait, il avait intégré l'équipe pour la détruire par l'intérieur. Jaxon et sa Division Oméga, eux, n'avaient qu'un but : la mort d'Hudson et la destruction de la Division Alpha. Leur premier coup de force fut l'enlèvement de Heather, la femme d'Hudson (et ex-secrétaire de Jaxon). Celui-ci voulait aussi sa mort car il avait compris qu'elle avait fortement encouragé son mari à devenir Guardian après le vol du casque. Jaxon prit les commandes du robot de Bochs, Box, grâce à des artifices psioniques et s'en servit contre Guardian lors du combat qui opposa bientôt la Division Alpha à la Division Oméga. Guardian fit exploser Box et le choc en retour atteignit Jaxon. Guardian, de son côté, fut tué par son propre costume qui s'enflamma sur lui. Diamond Lil, Flashback et l'Enfant Sauvage furent arrêtés et jetés en prison. Pendant la bataille, Génial Alec, qui avait regardé à l'intérieur de la poche magique de Shaman, devint fou. Ne sachant pas que faire de lui, Shaman réduisit son corps privé d'âme et l'enferma dans son sac. Courtney s'échappa et on ne trouva aucune trace de Jaxon. Courtney dit à la Division Alpha que Jaxon avait été tué par l'explosion de Box, mais la nouvelle ne put jamais être vérifiée. Box fut libéré et intégra la Division Alpha. Plus tard, Courtney se reforma et prit l'aspect de Guardian. Elle réussit même à se faire passer pour James Hudson auprès de Heather et de la Division Alpha en inventant une histoire compliquée pour expliquer comment il avait survécu à l'explosion de son costume. Evadé de prison, le reste de la Division Oméga, excepté Génial Alec et Jaxon, se rendit au West Edmonton Mall, un gigantesque centre commercial, pour tendre un piège à la Division Alpha. Courtney (déguisée en Guardian) et la Division Oméga capturèrent plusieurs membres de la Division Alpha. Mais en essayant de sortir Génial Alec de la poche de Shaman, Courtney libéra accidentellement des forces mystiques dangereuses. Dans sa fuite, la Division Oméga se retrouva face à Madison Jeffries, allié à la Division Alpha, qui utilisa ses pouvoirs psioniques sur les machines pour défaire Diamond Lil et l'Enfant Sauvage. L'un des reflets de Flashback fut tué alors que Courtney s'en servait comme bouclier contre les attaques de Jeffries. Celui-ci détruisit Courtney, mais Bochs et Jeffries purent reconstruire son costume, qui est porté depuis par Heather Hudson, qui a pris le nom de Vindicator. Diamond Lil, Flashback et l'Enfant Sauvage retournèrent en prison. Malgré cela, la Division Oméga est une menace permanente pour la Division Alpha.



ORKA

VERITABLE NOM: Orka
PROFESSION: Mercenaire
IDENTITE: Orka n'a pas de double identité
STATUT LEGAL: Citoyen d'Atlantis en exil
AUTRES NOMS: Killer Whale (Orque)
LIEU DE NAISSANCE: Atlantis
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-laquais de Krang, ex-allié de Virago, ex-agent de la Brand Corporation
BASE D'OPERATIONS: Océan Atlantique
PREMIERE APPARITION: SUB-MARINER 23



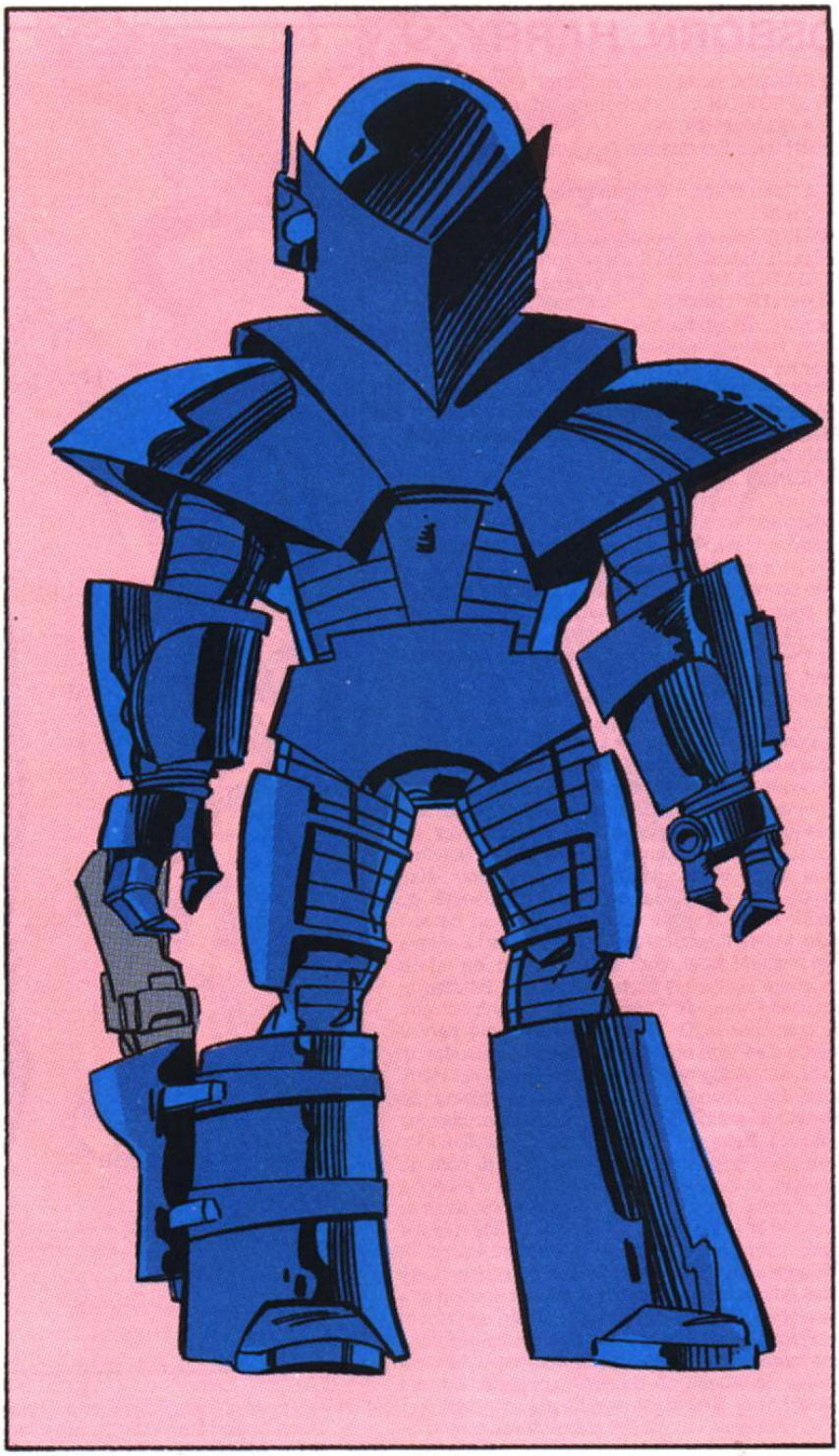
ORIGINES: Orka appartient à la race Homo Mermanus qui vivait dans la cité d'Atlantis. Doué d'une grande force mais d'une intelligence limitée, il fut soldat de l'armée atlante commandée par Krang, le seigneur de la guerre. Le jour où Krang se dressa contre Namor, le Prince des Mers, Orka resta fidèle à son commandant plutôt qu'à son souverain. Ses tentatives de rébellion ayant échoué, Krang fut exilé; il rejoignit les forces du Dr Lemuel Dorcas, un savant humain, et complota pour se venger de Namor. C'est lui qui choisit Orka pour en faire le sujet d'une expérience visant à doter un Atlante de la force d'un orque. Dorcas plaça Orka dans une chambre équipée pour transférer l'énergie électro-chimique d'une flotte de baleines dans son corps. Le corps d'Orka en fut stimulé, sa puissance s'accrut et il lui fut dès lors possible de vivre hors de l'eau pendant de longs laps de temps, à condition de porter une ceinture servant de lien avec la machine de transfert d'énergie. Puis Krang et Dorcas lancèrent Orka et les baleines contre Namor, qui parvint à triompher. A l'issue de la bataille, Orka fut enseveli sous le plateau continental. Quelques mois plus tard, il fut libéré par Virago, un tyran extradimensionnel, et il attaqua de nouveau Atlantis avec les baleines. Un gaz neurotoxique ayant pollué les eaux d'Atlantis, il fut plongé dans le coma ainsi que tous les Atlantes. Au bout de plusieurs mois, son métabolisme renforcé lui permit de recouvrer sa mobilité. C'est alors que Hugh Jones, président de Roxxon Oil Company, le contacta et le ramena en surface. Il fut confié à une filiale de Roxxon, la Brand Corporation, qui le guérit des effets du gaz toxique et usa de diverses techniques pour tripler sa taille, épaissir sa couche externe de graisse protectrice et accroître sa force. Lors d'un combat contre les Vengeurs, il fut vaincu par Thor et capturé. Peu après, il s'échappa et retourna à la mer.

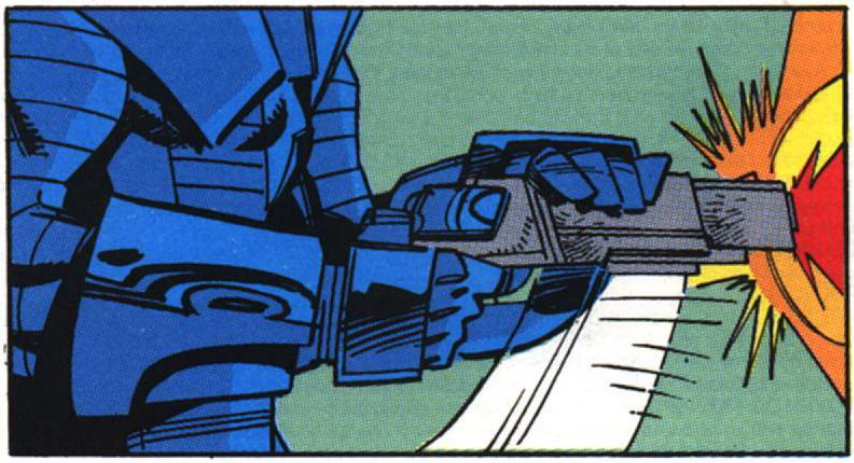
TAILLE: 7,20 m **YEUX:** Noirs
POIDS: 20 tonnes **CHEVEUX:** Noirs **PEAU:** Bleue
FORCE: Orka possède une force surhumaine; il soulève environ 80 tonnes.
POUVOIRS SURHUMAINS CONNUS: Orka possède la force, la vitesse, la résistance et la protection corporelle d'un orque. Il communique avec les baleines. Spécimen d'Homo Mermanus d'un niveau au-dessus de la moyenne, il était doué de tous les attributs d'une créature sous-marine, attributs qui furent grandement accrus lors de la métamorphose électrochimique, à l'exception de ses ouïes qui furent enfouies sous une masse de graisse protectrice: il fallut donc le munir chirurgicalement d'une narine dorsale semblable à celle que les cétacés utilisent pour respirer. Orka peut vivre sur terre mais s'il reste trop longtemps hors de l'eau, sa force diminue. Il peut rester indéfiniment sous l'eau. La couche de graisse qui protège son corps lui permet de résister à l'impact d'un petit missile anti-char sans être blessé, et à des températures extrêmes, du point de congélation (0°) au point d'ébullition (100°) de l'eau.

Orka communique avec les baleines au moyen de leur "langage", dont on lui a enseigné les bases au cours du traitement qui a déclenché sa transformation initiale.

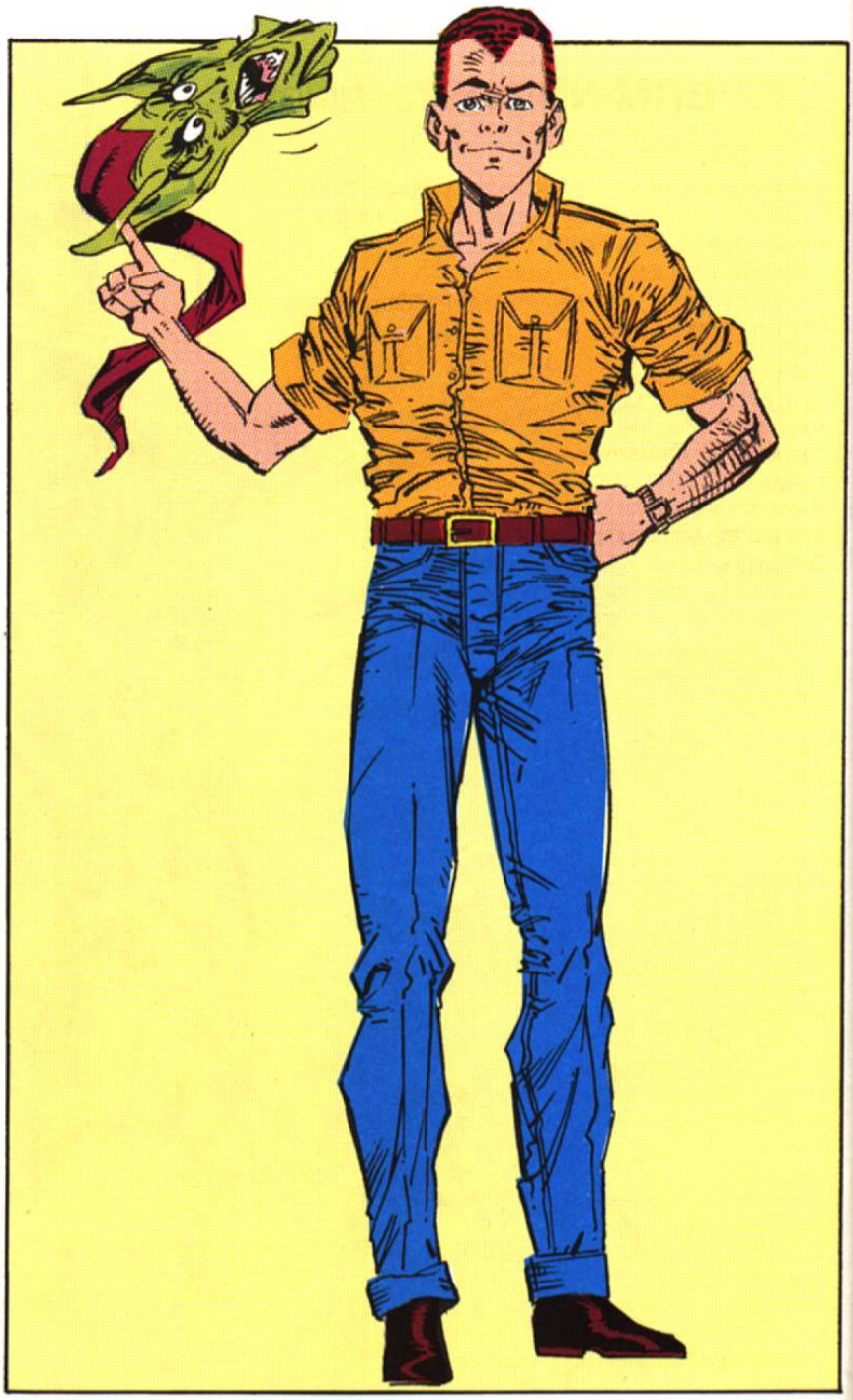
ORPHAN-MAKER
(LE FAISEUR D'ORPHELINS)

VERITABLE NOM : Peter (nom de famille inconnu)
PROFESSION : Guerrier
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Inconnu, individu probablement mineur
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Inconnu
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Allié de Nanny
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : X-FACTOR 40
ORIGINES : Le Faiseur d'Orphelins, dont le vrai prénom serait Peter, a été délivré par le cyborg Nanny alors qu'il était prisonnier du mystérieux Mister Sinistre. De toute évidence, Mister Sinistre projetait d'exploiter les talents de Peter à ses propres fins, mais il finit par décréter qu'il était incontrôlable et il décida de l'éliminer. Si Peter possède des super-pouvoirs latents ou actifs, ils ne se sont pas encore manifestés. Peter a déclaré un jour : "Nanny m'a permis d'échapper à mon destin." On ne sait pas encore exactement ce qu'il a voulu dire par là.
Peter fut le premier des "Enfants Perdus" sauvés par Nanny, qui s'est donné pour mission de protéger les jeunes mutants contre les dangers qui les guettent dans le monde d'aujourd'hui. Elle a pris Peter comme assistant et après l'avoir équipé d'une armure et d'armes diverses, elle l'a chargé d'enlever les mutants et de combattre ses adversaires. La méthode de Peter consistant parfois à supprimer les parents des enfants qu'il kidnappe, Nanny lui a donné le pseudonyme d'Orphan-Maker (Le Faiseur d'Orphelins).
Au cours des missions que lui a confiées Nanny, le Faiseur d'Orphelins a affronté les Vengeurs, les Fantastiques, les X-Men et Facteur-X.
Le Faiseur d'Orphelins parle et se comporte comme un enfant mais comme on ne l'a jamais vu sans son armure, il est difficile de savoir s'il s'agit vraiment d'un enfant ou d'un adulte qui aurait le niveau intellectuel et émotionnel d'un enfant.
TAILLE : 2,15 m (avec son armure)
POIDS : Inconnu
YEUX : Couleur inconnue
CHEVEUX : Couleur inconnue
DEGRE DE FORCE : Inconnu
POUVOIRS : Aucun super-pouvoir
ARMES ET EQUIPEMENT : Le Faiseur d'Orphelins porte une armure conçue par Nanny, qui résiste à tous les types de chocs et même aux rafales optiques de Cyclope. Il est également équipé d'une panoplie de pistolets très performants.



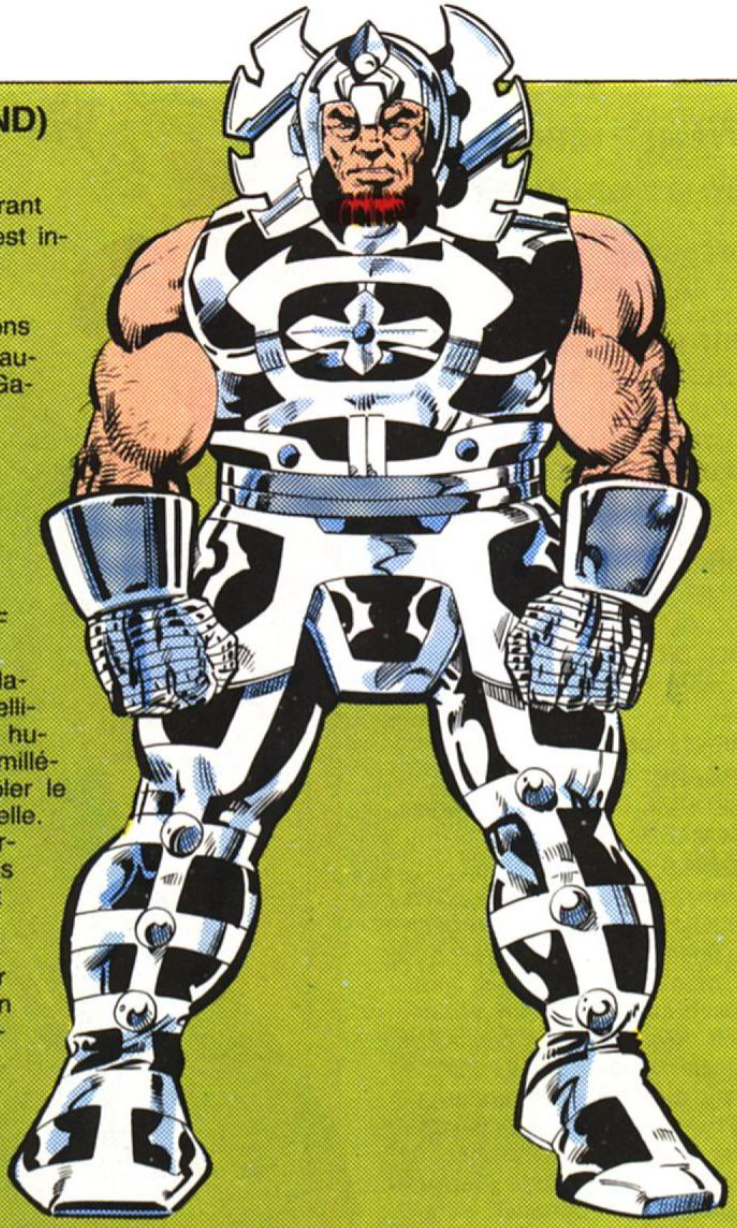


OSBORN, HARRY



VERITABLE NOM : Harold "Harry" Osborn
PROFESSION : Propriétaire et président de Osborn Industries, Inc.
IDENTITE : Secrète (en tant que second Bouffon Vert)
STATUT LEGAL : Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : New York City
SITUATION DE FAMILLE : Marié
PARENTS CONNUS : Norman Osborn (père, décédé), Elizabeth "Liz" Allan Osborn (épouse), Mark Raxton (demi-frère par alliance), Norman "Normie" Osborn (fils)
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : New York City
PREMIERE APPARITION : AMA-ZING SPIDER-MAN 31
ORIGINES : Harry Osborn est le fils de Norman Osborn, l'impitoyable dirigeant de Osborn Industries, Inc., une importante usine chimique basée à New York. Au début, Harry ignorait que son père avait été rendu fou par un accident d'origine chimique et qu'il menait une carrière criminelle sous le nom du Bouffon Vert. Harry fit ses études à l'Empire State University, où il devint l'ami de Peter Parker. Il ne savait pas que ce dernier était l'Araignée, un justicier qui combattait le Bouffon Vert. A cette époque, Harry commença à se droguer pour échapper aux pressions qui pesaient sur lui. Bientôt, il souffrit de troubles mentaux liés à sa toxicomanie. Il assista à l'ultime affrontement entre l'Araignée et le Bouffon, qui se termina par la mort de ce dernier. Il ôta son masque et son costume afin que la police ne puisse faire le lien entre son père et le Bouffon. Plus tard, Harry découvrit que Parker était l'Araignée, et décida de prendre l'identité du Bouffon Vert pour lui faire payer la mort de son père. Mais il fut vaincu par l'Araignée qui lui enleva son costume et le remit à la police. Là, on refusa de croire Harry, qui prétendait être le Bouffon et accusait l'Araignée d'être Parker. Harry fut soigné et guéri par le Dr Barton Hamilton, qui parvint même à lui faire oublier son identité de Bouffon et celle de l'Araignée. Mais, sous hypnose, Harry avait tout raconté à Hamilton, qui décida de devenir lui-même le Bouffon, dont il convoitait les pouvoirs. Retenant Harry prisonnier, Hamilton s'infiltra dans la pègre newyorkaise sous le nom du Bouffon, et rencontra l'Araignée. Harry s'échappa et affronta Hamilton, qui réussit à l'assommer avant d'être tué dans l'explosion d'une bombe avec laquelle il espérait détruire Harry et l'Araignée. Après avoir repris connaissance, Harry avait de nouveau tout oublié quant au Bouffon et à l'Araignée. Peu après, Harry prit la tête de Osborn Industries. Il épousa Liz Allan et emménagea dans une grande maison à Englewood, dans le New Jersey. Ils eurent un fils. Un journaliste, Edward "Ned" Leeds, trouva les carnets et le matériel du Bouffon Vert et devint un criminel sous le nom du Super-Bouffon. Il tenta de faire chanter Harry mais l'Araignée déjoua ses plans. Après la mort de Leeds, Jason Philip Macendale Jr, alias Jack O'Lantern, prit l'identité du Super-Bouffon. Durant l'"Inferno", où des démons venus de la dimension des Limbes envahirent New York, les forces noires ambiantes inspirèrent à Harry des flashes-back sur son passé de Bouffon Vert, et il affronta Macendale pour protéger sa famille. Il le vainquit avec l'aide de l'Araignée, qui lui proposa de devenir un super-héros. Mais Harry refusa. Puis les Osborn vinrent habiter au premier étage d'un immeuble qu'ils possédaient à Soho. Ils louèrent le troisième étage à Peter et sa femme Mary Jane. Mais Harry retrouva la nouvelle formule chimique à laquelle son père travaillait, et la testa sur lui. A la suite d'une terrible bagarre avec l'Araignée, il fut arrêté, mais parvint à se faire libérer. A sa sortie de prison, il créa une Fondation pour réhabiliter le nom de son père et invita pour l'inauguration tous les notables de la ville, auxquels il voulait faire payer leur prise de position contre le Bouffon : il avait en effet truffé le bâtiment d'explosifs. Un soir, alors qu'il était à la Fondation avec son fils, Mary Jane vint le voir pour essayer de calmer les tensions, mais il refusa de l'écouter. L'Araignée, venu sur les lieux chercher des indices contre Harry, se trouva face au Bouffon, qui le neutralisa et déclencha la minuterie liée aux explosifs. Mais Mary Jane apparut avec Normie, qui s'était réveillé, dans les bras, et le Bouffon les sauva. Mary Jane le persuada de sauver aussi l'Araignée, ce qu'il fit avant de mourir, victime de la formule chimique de son père qui n'était pas encore au point. Mais l'Araignée continue depuis à être persécuté par ses pires ennemis, et se demande si Harry a vraiment disparu.
TAILLE : 1,78 m **POIDS :** 77 kg **YEUX :** Bleus **CHEVEUX :** Brun roux
DEGRE DE FORCE : Harry Osborn possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de sa corpulence pratiquant modérément un exercice régulier.
POUVOIRS : Aucun
ARMES : En tant que Bouffon Vert, Harry utilise diverses grenades explosives et incendiaires ayant la forme de petites citrouilles. Elles dégagent assez de chaleur pour faire fondre une épaisseur de 7,5 cm d'acier. Il lance aussi des bombes qui libèrent du gaz ou de la fumée. Ses gants sont tissés de filaments électriques pouvant conduire des décharges de 10 000 volts. Des batteries se trouvent dans les revers de ses gants et de sa tunique. Elle peuvent fournir un tir soutenu pendant 5 minutes avant de se vider.
MOYEN DE TRANSPORT : Le Bouffon Vert se déplace à bord d'un planeur très maniable, qui peut aller jusqu'à 145 km/h. Il peut porter un poids total de 180 kg et a une autonomie d'une heure en charge et vitesse maximales. Les commandes du planeur se situent à l'avant. Les bottes du Bouffon se bloquent dans les étriers du planeur par électromagnétisme.

OVERMIND (MASTERMIND)



VERITABLE NOM: Grom
PROFESSION: Ex-gladiateur, ex-conquérant
IDENTITE: L'existence de Mastermind est inconnue des Terriens.
STATUT LEGAL: Aucun
AUTRES NOMS: Champion des Champions
LIEU DE NAISSANCE: Planète Eternus (aujourd'hui disparue), quelque part dans la Galaxie d'Andromède
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-allié des Défenseurs
BASE D'OPERATIONS: Changeante
PREMIERE APPARITION: USA: FANTASTIC FOUR 111 - France: ALBUM FF 18
ORIGINES: Grom est né sur l'ancienne planète Eternus. Il appartient à la race belliqueuse et très évoluée d'extraterrestres humanoïdes aujourd'hui éteinte. Il y a des millénaires, les Eterniens apprirent à contrôler le vieillissement et à éliminer la mort naturelle. Pour éviter la surpopulation, leurs gouvernements autorisèrent la guerre et les conquêtes interstellaires, qui détruisirent régulièrement des multitudes de vies. Ils organisèrent des spectacles de gladiateurs appelés les Jeux. Grom, gladiateur très doué, remporta le titre de Champion des Champions. Un jour, les Eterniens découvrirent Gigantus, une énorme planète où vivait une civilisation également évoluée mais pacifique. Ils attaquèrent aussitôt cette planète, des centaines de fois plus vaste qu'Eternus; la guerre fut coûteuse et difficile. Il fut finalement décidé de supprimer la planète Gigantus, qui fut truffée de têtes nucléaires extrêmement puissantes qui explosèrent en détruisant la planète. Toutefois, une énorme armada de Gigantus échappa à la destruction et attaqua à son tour les Eterniens qui, pris au dépourvu, succombèrent. Pour éviter une extinction totale, les savants éterniens firent de Grom le réceptacle de la conscience collective et de la puissance psychique d'Eternus. Les survivants d'Eternus furent conduits dans des "synthétiseurs" où leurs esprits furent convertis en énergie psychique pure projetée ensuite dans Grom. Celui-ci fut alors placé dans une capsule et lancé dans l'espace. Durant une très longue période de gestation, il apprit à contrôler les pouvoirs de son esprit. Au bout de nombreux millénaires, Grom émergea sous la forme de Mastermind, guerrier possédant le pouvoir psionique d'un milliard de cerveaux et ayant en mémoire l'ordre subliminal de soumettre l'Univers.

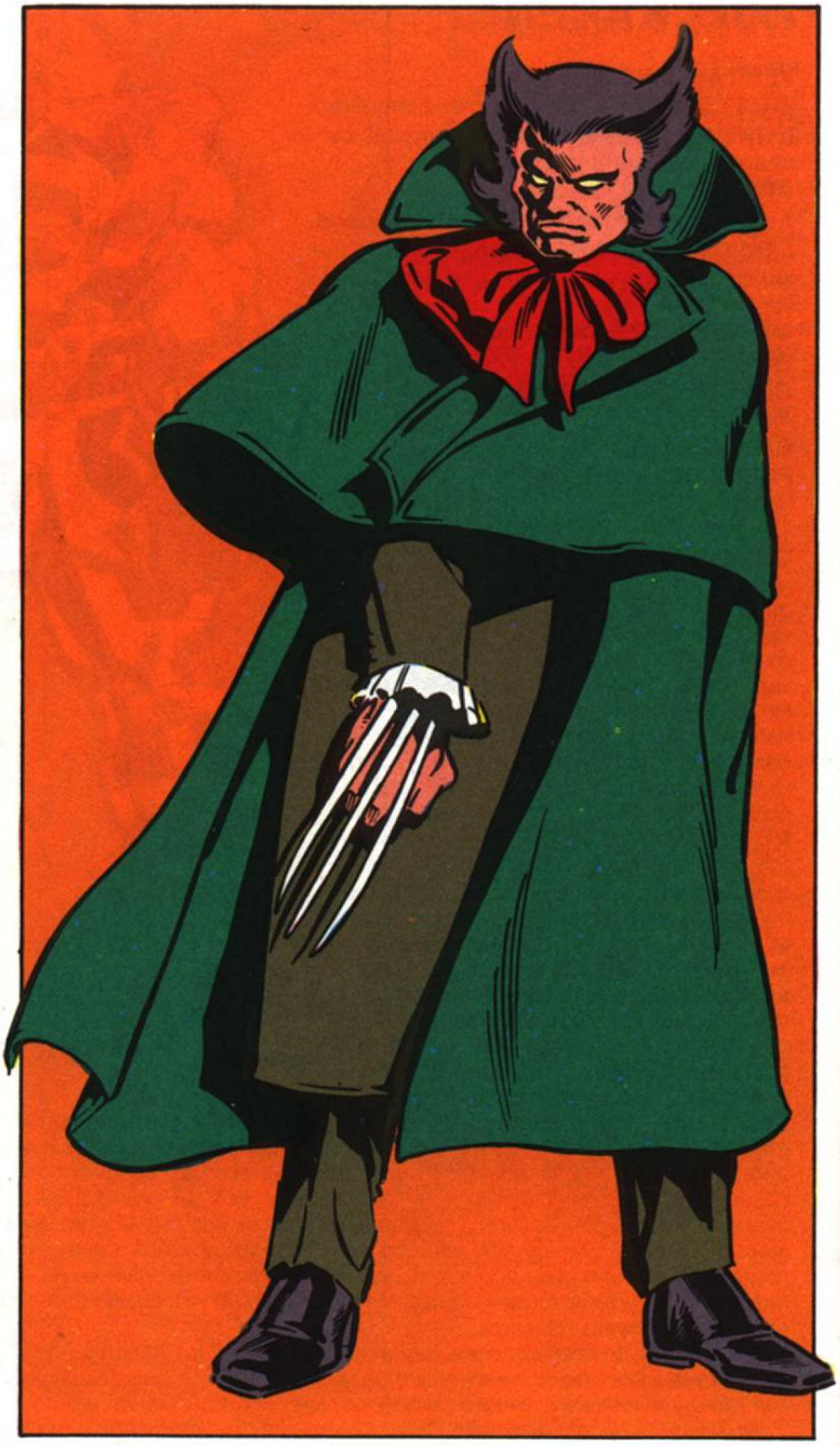
Mastermind commença par attaquer la Terre mais il fut vaincu par les Fantastiques, aidés de l'Etranger, qui se présentait comme la personnification du pouvoir psionique des Gigantiens. Plus puissant que Mastermind, il le rapetissa jusqu'à le rendre microscopique et l'exila dans un atome de poussière.

Quelques années plus tard, Null, l'obscurité vivante, décida d'utiliser Mastermind dans son plan de conquête. Il lui rendit sa stature et sa force mais le transporta accidentellement dans une Terre alternative, résidence de l'Escadron Suprême. Hypérion demanda l'aide des Défenseurs qui, alliés à une créature composée de l'union psychique des six plus puissants télépathes de la Terre alternative, prirent part à la lutte et neutralisèrent Null et Mastermind. A l'issue de la bataille, la conscience éternienne de Mastermind fut expulsée de son corps et remplacée par celle des six télépathes privés de leur forme charnelle. Mastermind est donc devenu un être bienveillant, mais nul ne sait désormais où il se trouve.

TAILLE: 3,00 m **POIDS:** 338 kg **YEUX:** Noirs **CHEVEUX:** Roux

POUVOIRS: Dernier spécimen d'une race extraterrestre disparue, Mastermind possède une force, une endurance, une résistance aux blessures très supérieures à celles d'un humain. Il est virtuellement immortel. Il "voit" les pensées des autres et projette les siennes dans d'autres esprits. Par lévitation, il soulève des objets dans un rayon de 15 m. Il projette des rafales psychocinétiques équivalentes à l'explosion de 5 kg de TNT à une distance de 4,50 m.

OWL (LE HIBOU)



VERITABLE NOM: Leland Owlsley

PROFESSION: Ancien homme d'affaires devenu criminel professionnel

IDENTITE: Publiquement connue

AUTRES NOMS: Aucun

STATUT LEGAL: Citoyen américain ayant un casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Inconnue

GROUPE D'APPARTENANCE: Il fut l'allié de Mr Kline, chef du "Gang du Hibou".

BASE D'OPERATIONS: L'Aire, Q.G. situé sur les falaises de New Jersey

PARENTS CONNUS: Aucun

PREMIERE APPARITION: USA: DAREDEVIL 3 - France: STRANGE 3

ORIGINES: Leland Owlsley, surnommé le Hibou (en Anglais, OWL = HIBOU), fut autrefois un génie de la finance. Un audit révéla qu'il était mêlé à de nombreuses entreprises frauduleuses. En effet, il voulait devenir un des principaux criminels de New York. Il constitua le Gang du Hibou et se procura un sérum qui lui conféra le pouvoir de planer et de voler sur une courte distance. Il fut l'un des premiers adversaires de Daredevil, auquel il s'opposa à maintes reprises.

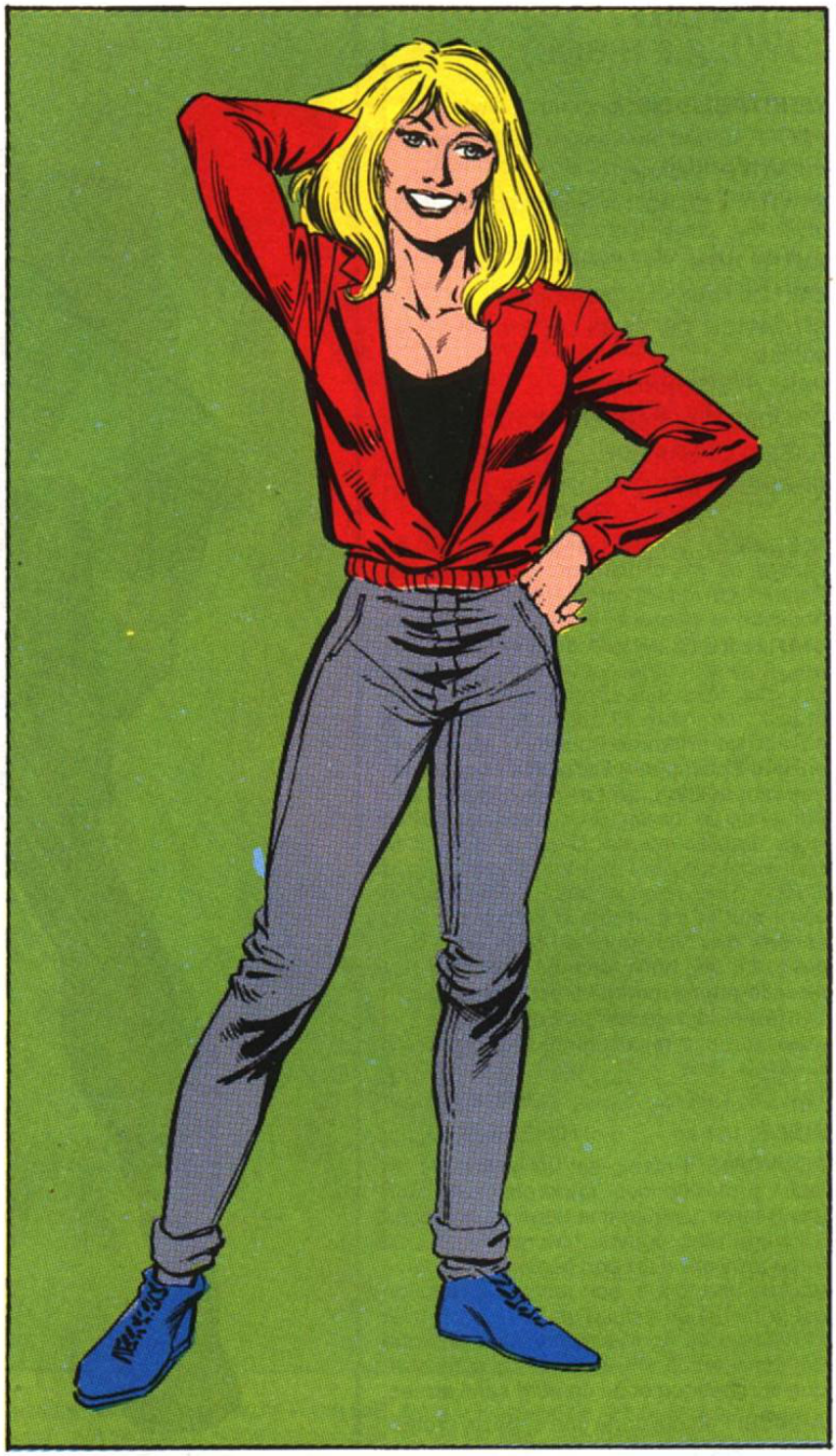
Le sérum qu'il absorbait régulièrement afin de voler eut pour effet de paralyser progressivement ses jambes. Le Hibou installa son repaire sur les falaises de New Jersey, fit sortir de prison le Minotaure, qu'il engagea comme homme de main afin qu'il kidnappe le neurologue Brent Kerwin, susceptible de le guérir. Daredevil ayant fait échouer son plan, le Hibou obligea un autre spécialiste, le Dr Petrowitch, à lui fabriquer un exosquelette et un harnais lui permettant de voler. Mais Kerwin avait saboté le système et le Hibou fut de nouveau vaincu par Daredevil et l'Araignée. Le Bricoleur lui ayant réparé son exosquelette, le Hibou décida de détrôner le Caïd à la tête de la pègre en s'alliant au Docteur Octopus qui, par la suite, se retourna contre lui. Au cours de la bataille, le Hibou tomba du haut d'une falaise et fut gravement blessé. Il est actuellement soigné en prison.

TAILLE: 1,77 m **POIDS:** 108 kg **YEUX:** Bleus **CHEVEUX:** Bruns

POUVOIRS: Le Hibou a la force d'un homme normalement entraîné. Il peut voler sur une distance limitée de 300 m à 45 m d'altitude à une vitesse de 48 km/h. Les jambes du Hibou sont soutenues par un exosquelette qui lui permet de se tenir debout malgré sa paralysie. Sa cape, de forme très étudiée, l'aide à contrôler son vol. Il utilise, pour transporter son gang, un hélicoptère portant ses armes et a mis au point, pour lui-même, plusieurs appareils volants portatifs.

ARMES: Le Hibou porte une paire de serres d'acier acérées, fixées à ses avant-bras et recouvrant ses doigts.

PAGE, KAREN



VERITABLE NOM : Karen Page
PROFESSION : Secrétaire puis actrice
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyenne américaine sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Fagan Corners, Vermont
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Paxton Page (père, décédé) - Mrs Page (mère)
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
PREMIERE APPARITION : DAREDEVIL 1
ORIGINES : Karen Page fut engagée par Foggy Nelson pour travailler comme secrétaire au cabinet Nelson et Murdock. Elle tomba amoureuse de Matt Murdock mais celui-ci, bien qu'il partageât ses sentiments, se montra distant de peur qu'elle n'éprouve pour lui que de la pitié. Peu de temps après, Karen fut le témoin involontaire d'un combat qui opposait Daredevil au Hibou. Le Hibou prit la jeune femme en otage mais Daredevil la délivra. Quand Murdock réalisa que Karen l'aimait vraiment, il ne lui révéla pas pour autant sa double identité de peur de lui faire courir des risques. Pour les mêmes raisons, il ne lui demanda pas de l'épouser. Découragée par la froideur de Matt, Karen démissionna. Mais incapable de se passer de lui, elle revint très vite : ce fut alors Matt qui la mit à la porte. Peu après, Murdock simula sa propre mort pour mettre fin à un chantage exercé par Staar Saxon qui avait découvert sa véritable identité. Ivre de chagrin, Karen se réfugia chez ses parents dans le Vermont. Le père de Karen, Paxton Page, un savant qui avait découvert la bombe au cobalt, était devenu fou après avoir été exposé à des radiations. Il prit l'identité costumée de Tête-de-Mort et attaqua Daredevil quand celui-ci se rendit dans le Vermont. Mais quand la vie de Karen fut en danger, Paxton Page n'hésita pas à se sacrifier pour sauver sa fille. Après l'enterrement de Paxton, Daredevil révéla son identité à Karen. La jeune femme lui demanda de renoncer à son personnage de justicier mais Matt refusa. Karen rejeta alors sa demande en mariage. Elle partit pour Los Angeles où elle fit ses débuts d'actrice. Là, elle eut une brève liaison avec Johnny Blaze, le cascadeur connu aussi sous le nom de Ghost Rider. Sa carrière dans le cinéma démarra sur les chapeaux de roues : elle tourna des feuilletons et des téléfilms. Puis, de moins en moins sollicitée, elle finit par ne jouer que dans des films pornographiques et sombra dans la drogue. Par manque d'argent, elle vendit le secret de l'identité de Daredevil, ce qui permit au Caïd de se déchaîner contre l'avocat aveugle. Il le fit accuser de corruption et radier du barreau. Il s'acharna tellement après lui que Murdock faillit sombrer dans la folie. Karen, alors au Mexique, échappa de justesse à un attentat commandité par le Caïd. Terrifiée, elle décida de rentrer à New York pour demander la protection de Matt Murdock. Un trafiquant nommé Scorcese accepta de l'y conduire. Une fois à New York, il menaça de tuer Karen si elle le quittait. Elle trouva refuge chez Foggy Nelson mais Scorcese la retrouva. Tous deux tombèrent alors sur les tueurs du Caïd. Karen tentait de se suicider par overdose quand Daredevil intervint in extremis pour la sauver. Il lui pardonna sa trahison et ils s'installèrent ensemble à Hell's Kitchen. Murdock y ouvrit un bureau d'aide judiciaire et Karen, une fois désintoxiquée, travailla avec lui. Pour mettre fin à cette "lune de miel", le Caïd engagea une jeune schizophrène, Typhoïd Mary. Mary devait séduire Matt Murdock et Typhoïd se chargerait d'achever Daredevil. Typhoïd organisa une attaque de Daredevil par tous ses anciens ennemis qui l'abandonnèrent presque mort. Mary conduisit Daredevil à l'hôpital. Elle y rencontra Karen et elle lui confia son amour pour Matt. Elle lui dit aussi que Matt était Daredevil. Daredevil, ignorant la présence de Karen, murmura alors le nom de Mary. Le coeur brisé, Karen s'enfuit en courant. Elle semble vivre seule, à présent.

TAILLE : 1,67 m **POIDS :** 56 kg **YEUX :** Bleus **CHEVEUX :** Blonds

POUVOIRS : Karen Page n'a pas de super-pouvoirs. Elle a la force normale d'une femme de son âge et de sa constitution qui pratique un exercice régulier.

PALADIN

VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Mercenaire, détective privé

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Vraisemblablement citoyen des Etats-Unis

AUTRE NOM: Paul Denning

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Présumé célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Néant

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: USA: DAREDEVIL 150 - France: STRANGE 142

ORIGINES: On ne connaît que peu de choses du mercenaire qui se fait appeler Paladin. On ignore comment il a acquis ses pouvoirs et pourquoi il a choisi cette carrière. Entré au service de l'Homme Pourpre, il s'est tourné contre son employeur lors d'un troisième affrontement avec Daredevil, affrontement qui se termina par la noyade de l'Homme Pourpre. On retrouva ensuite Paladin aux Caraïbes, engagé par des propriétaires de casinos afin qu'il appréhende le baron Brimstone, qui pillait leurs établissements. C'est là qu'il fit la connaissance de Janet Van Dyne, alias la Guêpe. Une relation amoureuse s'établit entre eux et il participa à de nombreuses actions des Vengeurs et cela, sans être payé. Il a été, enfin, engagé par Silver Sable, elle-même mercenaire au service de la Symkarie, lors du complot qui faillit se terminer par une guerre entre la Symkarie et les Etats-Unis.

TAILLE: 1,85 m **YEUX:** Marron

POIDS: 101 kg **CHEVEUX:** Bruns

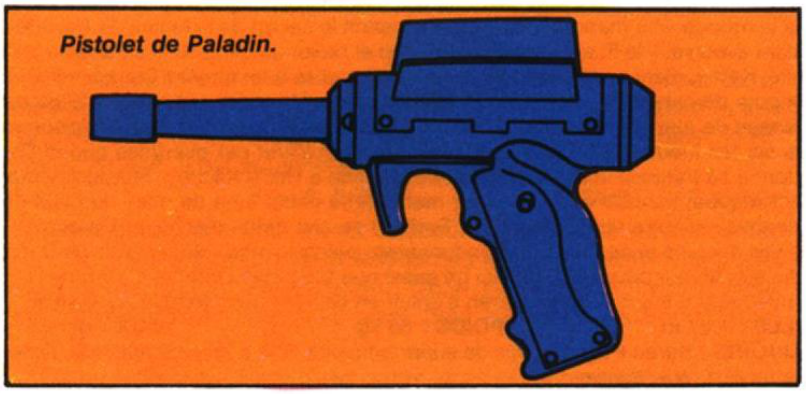
POUVOIRS: Paladin est un athlète de niveau professionnel, apparemment doué d'une force surhumaine sans qu'on sache s'il s'agit d'un pouvoir naturel ou si cette force provient d'un équipement. Il soulève environ une tonne; son temps de réaction est la moitié de celui d'un humain normal; sa vitesse et sa résistance sont presque surhumaines. Il est très fort en gymnastique acrobatique et au combat sans armes.

ARMES: Paladin porte une série de protections solides, flexibles, rembourrées (genoux, coudes, cou, torse, cuisses) faites de tissu nylon laminé.

Son gilet et son casque pare-balles peuvent arrêter des balles de calibre 45 à courte portée. Le casque comporte une plaque qui s'abaisse sur le visage et le rend ainsi étanche. Il contient une réserve d'air d'une heure.

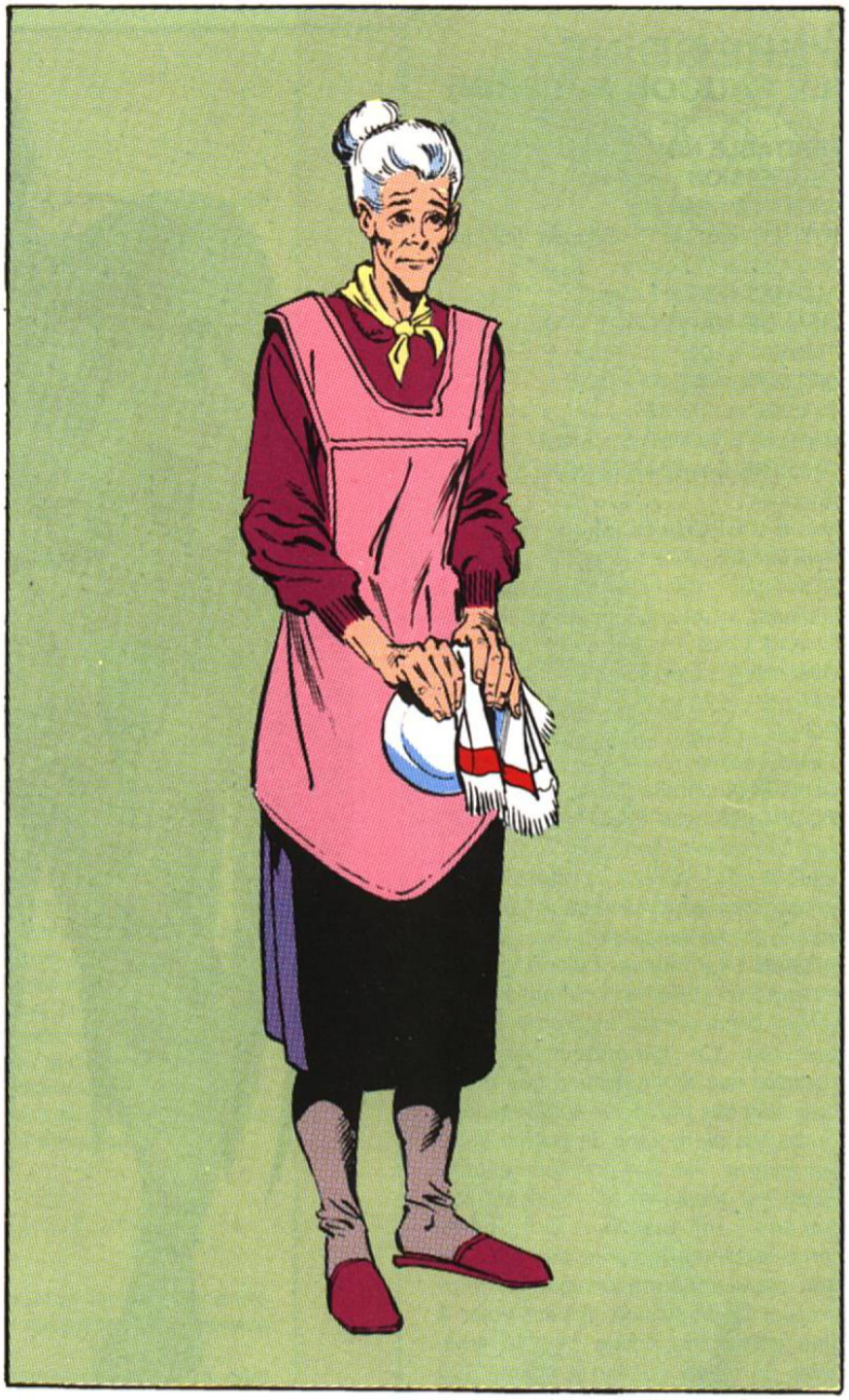
Le pistolet paralysant de Paladin génère un rayon qui brouille les transmissions à l'intérieur du système nerveux de la cible. Sa portée et son efficacité sont inconnues. Il est muni d'un cran de sûreté qui fait que seul Paladin peut s'en servir.





Pistolet de Paladin.

PARKER, MAY

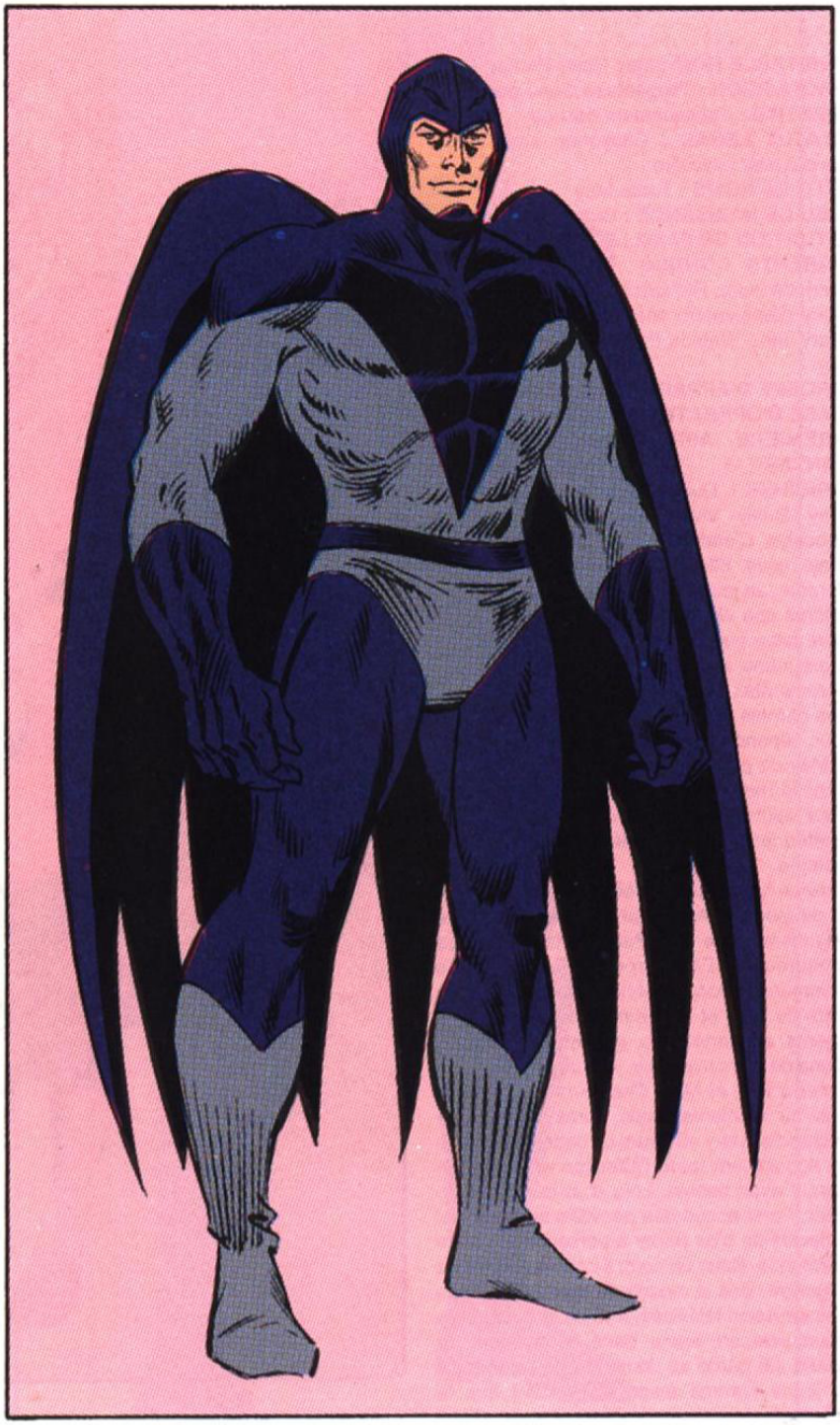


VERITABLE NOM : May Reilly Parker
PROFESSION : Propriétaire d'une pension
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyenne américaine, sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Tante May
LIEU DE NAISSANCE : Brooklyn, New York
SITUATION DE FAMILLE : Veuve
PARENTS CONNUS : Benjamin ("Ben", mari, décédé), Richard (beau-frère, décédé), Mary (belle-soeur, décédée), Peter (neveu), Mary Jane Watson Parker (nièce par alliance)
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : Aucune
PREMIERE APPARITION : AMAZING FANTASY 15
ORIGINES : Durant la grande dépression, May Reilly vivait avec ses parents à Brooklyn. C'était une jeune femme très belle mais naïve. Elle était amoureuse de Johnny Jerome, un jeune homme qui, croyait-elle, lui offrirait une vie plus aisée, en ces temps de dure crise économique, que Ben Parker, un autre jeune soupirant. Ben avertit May que Jerome était en fait un criminel, mais elle mit ces paroles sur le compte de la jalousie. Un jour, cependant, Jerome proposa subitement à May de partir avec lui. Mais la police était dans la rue, et Ben arriva sur ces entrefaites pour apprendre à May que Jerome venait d'attaquer une joaillerie et avait tué un homme. May réalisa alors son erreur. Jerome fut pris par la police et inculpé de vol et de meurtre. Appréciant de plus en plus le dévouement de Ben Parker, May en tomba amoureuse. Elle l'épousa et leur vie commune fut longue et heureuse. Richard, le frère de Ben, et sa femme Mary étaient des agents au service du gouvernement. Lors d'une de leurs missions, ils confièrent leur fils Peter à Ben et May. Ces derniers n'avaient pas eu d'enfants, mais après la mort de Richard et Mary au cours de cette mission, ils lui apportèrent toute l'affection et le soutien dont il avait besoin. Lors d'un curieux accident, Peter acquit des pouvoirs surhumains. Il décida de n'en parler à personne et devint l'Araignée. Sous ce nom, il connut un succès fulgurant dans le monde du spectacle. Après une émission télévisée, il vit un jour un garde poursuivre un voleur dans le bâtiment du studio. Le garde lui demanda de l'aide mais le jeune homme masqué, pensant que la poursuite des criminels n'était pas son affaire, l'ignora, et le voleur s'enfuit. Or, ce voleur avait été le compagnon de cellule du célèbre gangster de l'époque de la Dépression, "Dutch" Mallone, qui avait vécu dans la maison occupée depuis par May. Mallone avait caché une très grosse somme d'argent dans la maison des Parker, et le voleur l'avait entendu parler dans son sommeil de l'endroit où elle se trouvait (il ignorait que l'argent n'était plus là). Plusieurs semaines après sa rencontre avec l'Araignée, le voleur s'introduisit chez les Parker. Lorsqu'il le vit malmener May, Ben, furieux, lui ordonna de la relâcher et s'avança vers lui. Paniqué, le voleur tira sur Ben et s'enfuit. Ben mourut dans les bras de May. Cet incident fut à l'origine des problèmes cardiaques de May, et de sa santé fragile. Changeant d'avis quant à son rôle d'Araignée, Peter jura de protéger les innocents, et sauva sa tante May à plusieurs reprises. Cependant, May n'a jamais su l'autre identité de Peter, et considère même l'Araignée comme une dangereuse menace. May essaya longtemps de présenter Peter à Mary Jane, la nièce de sa meilleure amie, Anna Watson, mais il refusa, jusqu'à ce qu'il ne puisse éviter une rencontre, et il tomba tout de suite amoureux de Mary Jane. Des années plus tard, il l'épousa. L'ennemi n°1 de l'Araignée, Docteur Octopus, se lia avec May et faillit l'épouser. Il voulait en fait s'emparer d'une installation atomique dont May avait hérité. Mais le mariage n'eut jamais lieu, l'usine fut détruite et May n'a plus revu Octopus depuis. Un jour, May décida de transformer sa maison en pension pour personnes âgées. En dépit du travail que cela lui causa, son état de santé s'améliora. Mais elle apprit que son ami Nathan Lubensky, malade, allait mourir, et elle abandonna cette entreprise pour passer plus de temps auprès de lui. En raison de problèmes financiers, Peter et Mary Jane occupèrent longtemps une pièce de la maison de May, avant de pouvoir enfin trouver un logement à eux.

TAILLE : 1,65 m **POIDS :** 50 kg **YEUX :** Bleus **CHEVEUX :** Blancs (autrefois, blonds)
DEGRE DE FORCE : May Parker possède la force normale d'une femme de son âge et de sa taille, qui pratique régulièrement un exercice modéré.
POUVOIRS : Aucun

PEREGRINE
(LE FAUCON PELERIN)

VERITABLE NOM : Alain Racine
PROFESSION : Ecrivain
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyen français sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Moulins, en France
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : Paris
PREMIERE APPARITION : (USA) CONTEST OF CHAMPIONS 1 - (France) RCM : LE TOURNOI DES CHAMPIONS
ORIGINES : Inconnues
TAILLE : 1,78 m
POIDS : 78 kg
YEUX : Bleus
CHEVEUX : Bruns
POUVOIRS : Le Faucon Pèlerin n'a pas de pouvoirs surhumains. C'est un athlète de niveau professionnel, exceptionnellement fort dans l'art de la savate (boxe française).
ARMES : Le Faucon Pèlerin vole au moyen d'un système miniaturisé générateur d'anti-gravité incorporé à son costume. Ce générateur émet et contrôle des anti-gravitons (les gravitons sont des particules subatomiques porteuses de la force de gravité entre les atomes ; les anti-gravitons neutralisent les gravitons) qui éliminent l'attraction universelle. De petits turbo-réacteurs intégrés aux ailes de son planeur aérodynamique lui fournissent la propulsion. Il peut voler à une vitesse de pointe de 210 km/h avec un rayon d'action d'environ 320 km avant d'épuiser sa réserve de carburant.
Le Faucon Pèlerin est un formidable combattant dans les airs. Ses ailes lui donnent une grande manoeuvrabilité. Silver Sable International (une agence de mercenaires) l'équipa occasionnellement de différents matériels tels que des lentilles à infrarouge, des détecteurs radar et diverses armes défensives.





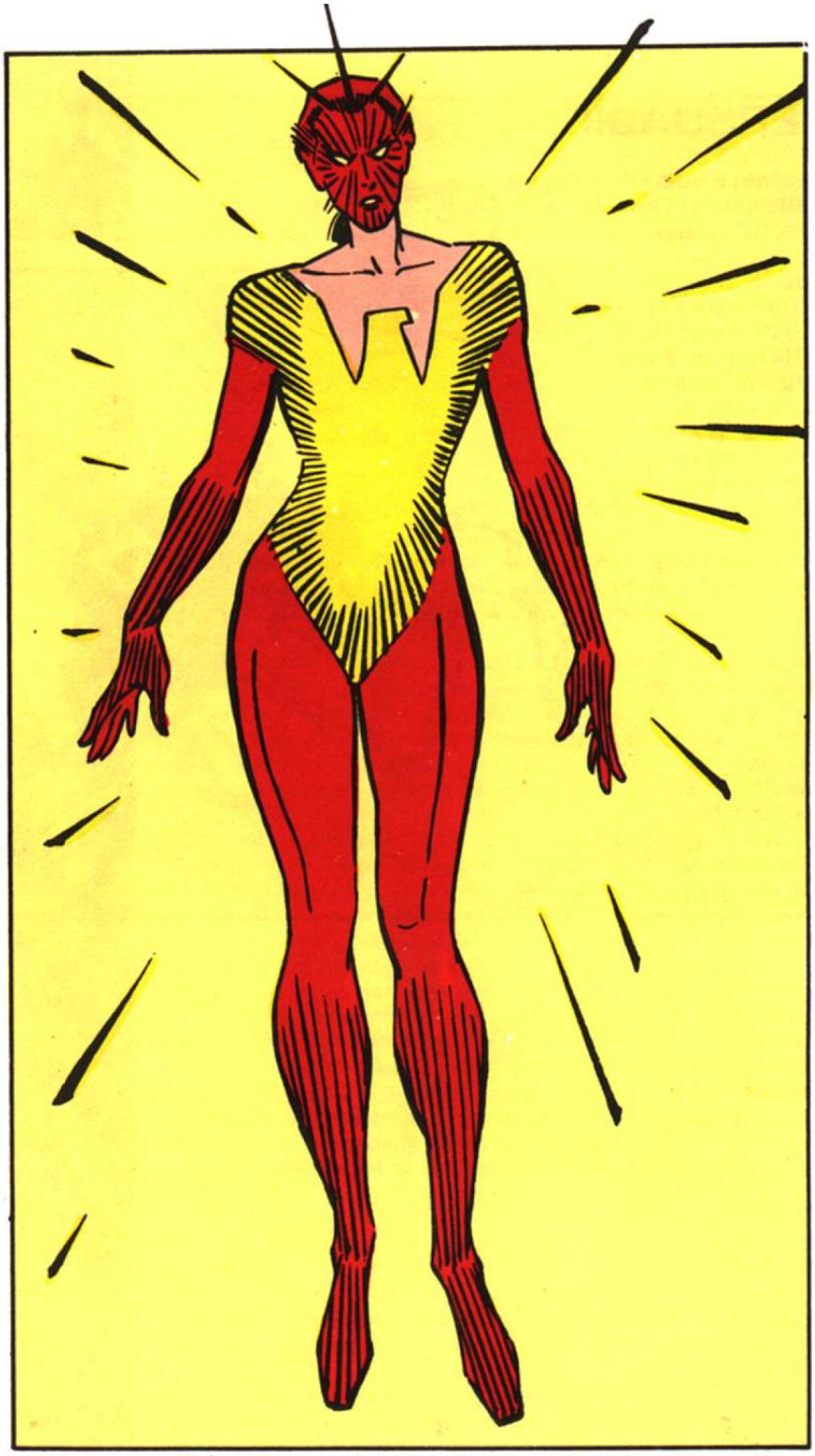
PERSUASION

VERITABLE NOM : Kara Killgrave
PROFESSION : Etudiante, aventurière
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyenne canadienne, mineure et sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : La Fille Pourpre
LIEU DE NAISSANCE : Toronto, Canada
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Zebediah Killgrave (père, décédé), Mélanie Killgrave (mère)
GROUPE D'APPARTENANCE : Membre des Divisions Bêta et Gamma, alliée de la Division Alpha
BASE D'OPERATIONS : Toronto, Canada
PREMIERE APPARITION : ALPHA FLIGHT 41
ORIGINES : Mélanie rencontra Zebediah Killgrave, un criminel connu sous le pseudonyme de l'Homme Pourpre, dans un bar de Buffalo. Killgrave avait le pouvoir d'influencer le comportement des gens. Ebloui par la beauté de la jeune femme, il utilisa son pouvoir pour la convaincre de l'épouser.
Avec le temps, Killgrave tomba amoureux de Mélanie et il la libéra de son emprise en espérant qu'elle lui rendrait son amour. Mais quand elle apprit l'horrible vérité, la jeune femme s'enfuit à Toronto. Elle était déjà enceinte d'une fille qu'elle prénomma Kara.
Kara avait treize ans quand sa peau devint pourpre comme celle de son père. En même temps, elle découvrit qu'elle avait le pouvoir de manipuler les esprits.
Peu de temps après, Kara rencontra Vega de la Division Alpha. Elle utilisa son pouvoir pour le convaincre de lui présenter ses coéquipiers. Mais par crainte de représailles, elle s'enfuit en obligeant Madison Jeffries, un des membres de la Division, à la ramener à Toronto.
Jeffries et Kara furent kidnappés par le Commissaire-Priseur qui drogua Kara pour annihiler sa volonté (Jeffries était déjà sous l'emprise de Kara). Puis il organisa une vente aux enchères pour céder Kara et Jeffries au plus offrant. Kara s'étant réveillée entre-temps, son ravisseur la recouvrit de matière synthétique, libérant ainsi Jeffries qui utilisa ses pouvoirs sur le métal pour vaincre le Commissaire-Priseur. La Division Alpha enrôla alors Kara dans son équipe junior, la Division Bêta.
Après avoir participé à de nombreuses missions avec les super-héros canadiens sous le nom de la Fille Pourpre, Kara fait aujourd'hui partie de la Division Gamma sous le nom de code de Persuasion.
TAILLE : 1,66 m
POIDS : 49 kg
YEUX : Pourpres
CHEVEUX : Pourpres
PEAU : Pourpre
DEGRE DE FORCE : Persuasion possède la force normale d'une fille de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique un exercice physique régulier.
POUVOIRS : Persuasion a hérité des super-pouvoirs de son père, dont la mutation a été déclenchée par une exposition à des produits chimiques. Elle a le pouvoir d'agir sur le comportement des gens par simple suggestion verbale. Sa peau et ses fluides corporels dégagent des substances chimiques psychoactives qui sont inhalées par les personnes qui l'entourent. Ces produits sont responsables d'un délire qui inhibe la volonté de la victime. Leurs effets persistent tant que Persuasion est présente. Quand elle quitte les lieux, le taux de substances chimiques baisse progressivement et ses victimes retrouvent peu à peu leur libre arbitre. Une simple immersion dans l'eau suffit pour se débarrasser de ces produits et se libérer de l'emprise de Persuasion.
De toute évidence, Persuasion est une mutante dont les pouvoirs sont assez différents de ceux de son père. Quand elle concentre ses pouvoirs psioniques sur un sujet préalablement exposé à ses substances psychoactives, il devient pourpre. Il retrouve sa couleur normale quand Persuasion le libère.





PHOENIX
(PHENIX)



VERITABLE NOM: I: Inapplicable; II: Rachel Summers

PROFESSION: I: Inapplicable, jusqu'à ce qu'elle prenne forme humaine et devienne une aventurière; II: Ex-chasseur de mutants, étudiante, aventurière

IDENTITE: I: L'existence de l'entité Phénix est généralement inconnue sur Terre; II: Secrète

STATUT LEGAL: I: Inapplicable; II: Citoyenne des Etats-Unis venue d'une dimension alternative, avec casier judiciaire, mineure; pas de statut légal dans la réalité et l'époque actuelles

AUTRES NOMS: I: Jean Grey, Ms Psyché, Reine Noire, Phénix Noir; II: Inconnus

LIEU DE NAISSANCE: I: Inapplicable; II: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: I: Célibataire; II: Célibataire

PARENTS CONNUS: I: Inapplicable; II: Scott Summers (père — d'une autre réalité — décédé), Jean Grey (ou Phénix I d'une autre réalité)

GROUPE D'APPARTENANCE: I et II: X-Men puis II: Excalibur.

BASE D'OPERATIONS: I: L'univers connu, puis l'Ecole pour Jeunes Surdoués du Professeur Xavier, Salem Center, Westchester County, New York; II: Ecole du Professeur Xavier dans une autre réalité, puis camp de concentration à New York City, puis mobile, puis le phare d'Excalibur dans cette réalité

PREMIERE APPARITION: I: X-MEN 101; II: (Rachel) X-MEN 141, (Phénix) X-MEN 199

ORIGINES: Deux êtres différents portant le nom de Phénix et possédant d'extraordinaires pouvoirs psioniques sont apparus dans l'univers. Le premier était une entité cosmique qui avait épousé la forme et la conscience de Jean Grey, également connue sous le nom de Strange Girl, membre des premiers X-Men, puis de Facteur-X. Le second Phénix est un être humain, Rachel Summers, qu'on dit être la fille qu'aurait eue Jean Grey dans une autre réalité. Le phénix est la manifestation d'une force primitive émanant des psychés de tous les êtres vivants de l'univers, et qui a donc un pouvoir illimité. Cette force incarne l'émotion plutôt que l'intelligence, et particulièrement la passion de créer ou de détruire.

Jean Grey fut capturée avec les autres X-Men par les Sentinelles, des robots commandés par Steven Lang, un scientifique qui voulait détruire les mutants. Les X-Men vainquirent Lang, mais lors du retour sur Terre, leur navette fut prise dans des radiations plus fortes que prévu et Jean, qui avait pris la place du pilote, fut mortellement atteinte. Le Phénix, entité d'énergie pure consciente, sentit la vie qui quittait Jean Grey et son désir de sauver les X-Men, surtout Cyclope, l'homme qu'elle aimait. Il lui apparut sous sa propre forme et proposa de sauver sa vie et celle de ses amis en échange d'un prix non encore déterminé. Jean accepta l'offre et saisit le bras de l'entité. Le Phénix devint alors la réplique exacte de Jean Grey, dotée d'une partie de son âme. Désormais, Grey existait à la fois dans l'humaine Strange Girl et dans le Phénix. Sa forme humaine originelle tomba dans un coma profond. La navette s'écrasa dans Jamaica Bay, près de New





York, mais tous ses occupants survécurent. L'entité elle-même émergea de la carcasse, sous le nom de Phénix, et les X-Men crurent que c'était la vraie Jean Grey. Son corps, maintenu en vie, sera retrouvé plus tard par les Vengeurs.

Phénix devint membre des X-Men. Mais Jean Grey n'ayant pas été préparée à un tel pouvoir, Phénix, sous sa forme humaine, éprouva de grandes difficultés à se maîtriser. Au début, la morale solide de Jean Grey garda sous contrôle la force du Phénix. Mais peu à peu, l'emprise du Phénix sur la conscience de Grey reprit le dessus. Puis Phénix fut victime des manipulations psioniques du Cerveau, qui voulait prouver qu'il était digne de rentrer au Club des Damnés en hypnotisant Phénix, qu'il croyait être la vraie Jean Grey, pour en faire sa nouvelle Reine Noire. Ce faisant, il exalta les mauvais penchants de son âme enfouis dans son subconscient; la vraie personnalité de Grey fut submergée, et Phénix prit le costume et la personnalité de la Reine Noire.

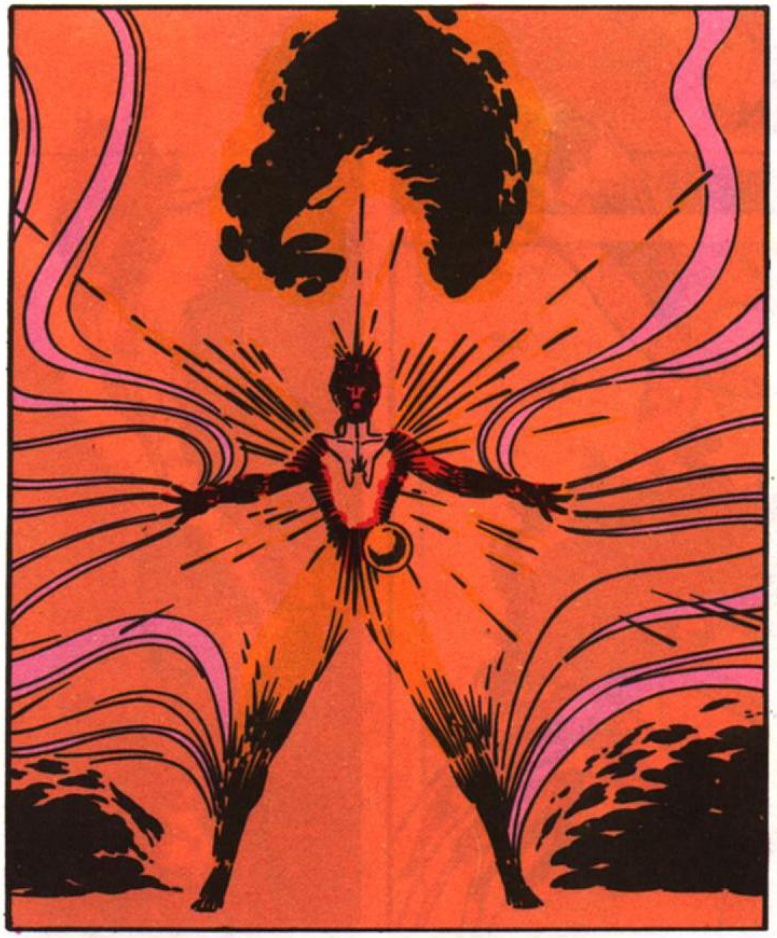
Peu après, Phénix se libéra de l'emprise du Cerveau, mais ne put se débarrasser de la face noire de son âme que celui-ci avait exacerbée. Son instinct de destruction était maintenant le plus fort, et le Phénix devint le maléfique Phénix Noir. Avide d'énergie, mais limité par son corps d'humain, le Phénix se transporta sur l'étoile D'bari, dans la galaxie de Shi'ar, et en absorba l'énergie. L'étoile se changea en super-nova, annihilant les populations non-humaines d'une de ses planètes.

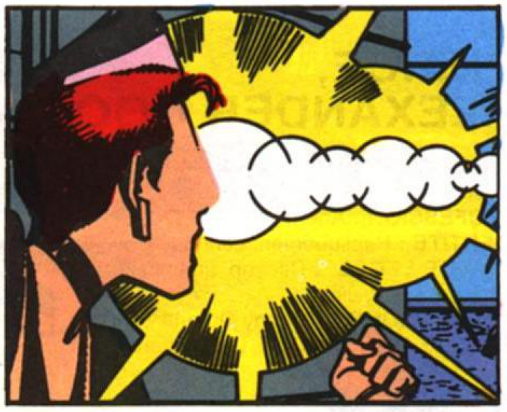
Xavier utilisa alors son pouvoir psionique pour exorciser la folie du Phénix Noir; la personnalité de Grey, même affaiblie, parvint à l'aider, et la thérapie réussit.

Phénix et les X-Men furent immédiatement téléportés à bord d'un vaisseau Shi'ar commandé par l'impératrice Lilandra qui voulait annihiler les pouvoirs du Phénix pour empêcher qu'il redevienne un jour le Phénix Noir. Les X-Men rejetèrent le jugement de Lilandra et affrontèrent la Garde Impériale Shi'ar. Dans la fureur du combat, Phénix redevint le Phénix Noir. Grey reprit le contrôle mais comprit que si elle se laissait encore submerger ne serait-ce que quelques secondes, le Phénix, dans sa folie destructrice, anéantirait le cosmos. Et devant les yeux horrifiés de Cyclope, Phénix agit comme l'aurait fait la véritable Jean Grey en de telles circonstances: elle déclencha télépathiquement un canon d'énergie qui se trouvait sur la face bleue de la Lune, où avait lieu le combat, et fut désintégrée par l'explosion. Ainsi, même si la vraie Jean Grey dormait toujours au fond de la mer à l'insu de tous, elle venait d'accomplir le plus bel acte qu'on puisse imaginer: elle s'était sacrifiée pour sauver l'univers. Mais ce suicide ne signifiait pas pour autant la fin de la force du Phénix. La forme humaine dans laquelle elle s'était incarnée avait disparu, mais l'entité demeurait, indestructible.

Dans une réalité alternative, le combat avec le Phénix Noir eut une tout autre issue. Là, le Phénix ne se transforma pas en Phénix Noir pendant le combat, que les X-Men perdirent. Lilandra soumit Phénix à une sorte de lobotomie psychique, qui le priva de tous ses pouvoirs, mettant ainsi fin à la menace qui pesait sur l'univers. Phénix ne se suicida pas, épousa Scott Summers, et ils eurent une fille, Rachel, qui hérita des pouvoirs télépathiques et télékinésiques de Strange Girl. Dans la réalité "principale", les X-Men empêchèrent la Confrérie des Mauvais Mutants d'assassiner le Sénateur Robert Kelly, qui enquêtait sur la menace représentée par les mutants. Mais dans l'autre réalité, la Confrérie réussit à tuer Kelly. L'assassinat provoqua dans le public une véritable psychose antimutants.

Les Sentinelles contrôlèrent tout le continent nord-américain. L'Ecole pour Jeunes Surdoués du Professeur Xavier fut







entièrement détruite. Seule Rachel survécut, et fut emmenée par les soldats, qui neutralisèrent ses pouvoirs psioniques naissants. On lui fit un lavage de cerveau et elle devint un "limier" chasseur de mutants: ses pouvoirs servaient à détecter l'ennemi. Ses supérieurs couvrirent son visage de tatouages et la mirent en laisse. Marquée à jamais par le rôle qu'elle a été obligée de jouer et par la mort des gens qu'elle aimait, Rachel garde une haine farouche envers les humains qui persécutent les mutants. Aujourd'hui, seul Magnéto connaît son véritable passé et sait qu'elle a été un "limier".

Quand elle rejoignit les X-Men dans cette réalité, elle fut très choquée d'apprendre la "mort" de Jean Grey (à cette époque, la vraie Jean Grey n'avait pas encore été retrouvée). En visitant la maison des parents de Jean, Rachel trouva le cristal holempathique que Lilandra leur avait donné et qui était imprégné de l'essence de la personnalité de Jean. Rachel décida de reprendre à son compte le nom et le pouvoir du Phénix pour le réhabiliter. Elle pensait qu'en tant que Phénix, elle pourrait aider les autres mutants, et ainsi racheter ses crimes commis dans l'autre réalité. Lorsqu'elle saisit le cristal, l'aura d'énergie en forme d'oiseau qui accompagnait naguère l'autre Phénix se manifesta pour la première fois. On peut penser que depuis, Rachel Summers est capable de puiser dans la force du Phénix. Elle n'a pas encore dit à Cyclope qu'elle était sa fille, mais on suppose que Cyclope l'a deviné. Capturée, pour Mojo, par Spirale et rendue amnésique, Rachel réussit à se sauver et à revenir sur Terre, à Londres. Grâce à Captain Britain, Meggan, Diablo et Kitty Pryde, elle échappa aux lycaons de Mojo et aux Technets de la Majestrix Opale Luna Saturnyne. Depuis, elle fait partie de l'équipe d'Excalibur.

TAILLE: I: 1,68 m; II: 1,70 m

YEUX: I et II Verts

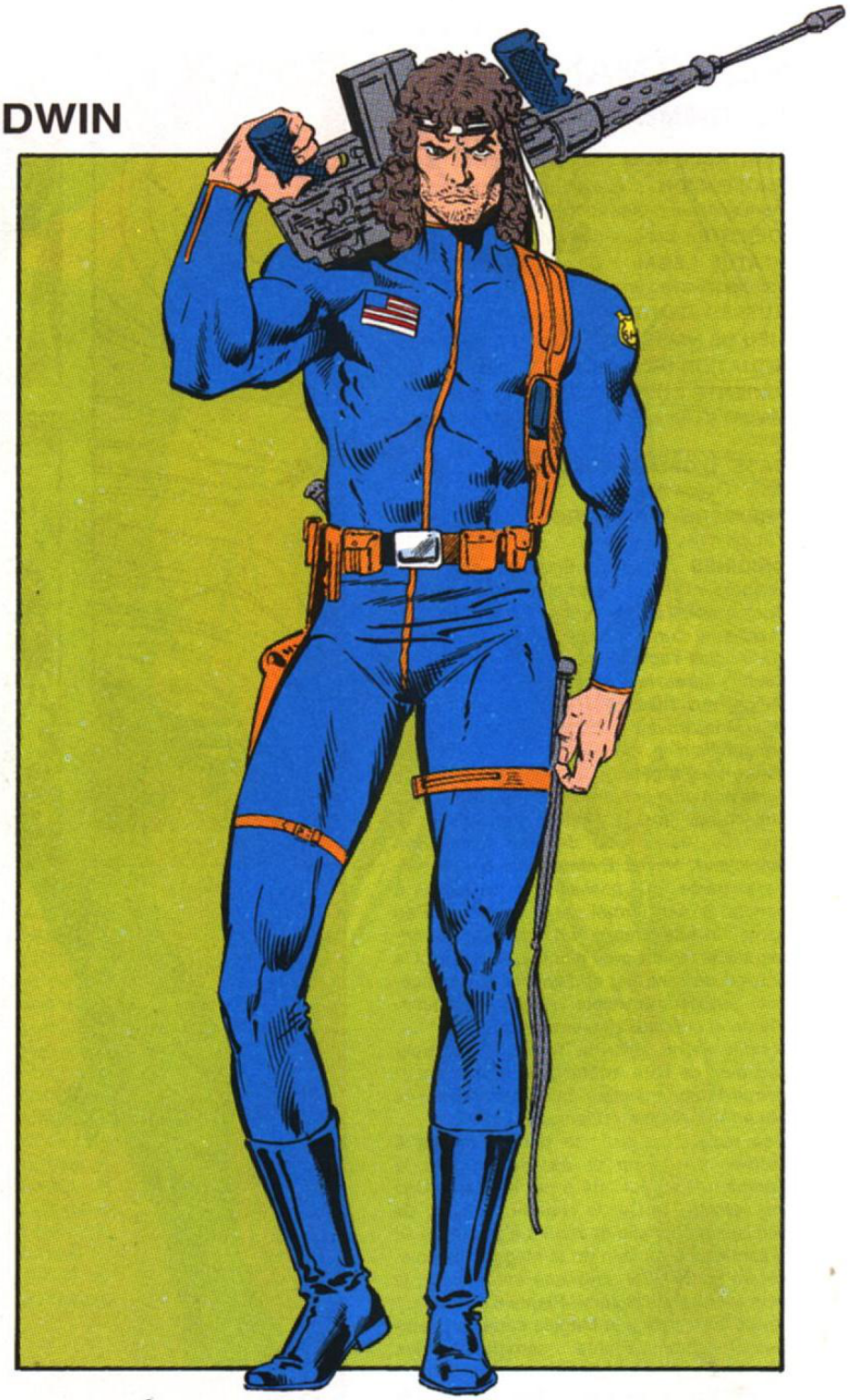
POIDS: I: 50 kg; II: 56 kg

CHEVEUX: I et II: Roux

POUVOIRS: La première Phénix, sous sa forme humaine, possédait des pouvoirs télépathiques et télékinésiques virtuellement illimités. Elle pouvait reformer toute structure atomique et moléculaire, et générer toute forme d'énergie. Elle pouvait aussi drainer l'énergie de sources aussi importantes qu'une nova. Elle pouvait survivre dans n'importe quel environnement et voyager à travers l'hyper-espace. Il semble que ses pouvoirs n'aient été limités que par la force de sa volonté et l'étendue de son imagination. Elle pouvait changer son corps en énergie pure à volonté.

Le second Phénix, Rachel Summers, a les mêmes pouvoirs que Strange Girl. Elle peut lire la pensée d'autrui, projeter son esprit dans celui des autres, et les étourdir par des "flèches" télépathiques. Elle peut aussi créer des illusions, subterfuge qu'elle utilise souvent pour masquer les tatouages qui la défigurent. Ses pouvoirs télékinésiques lui permettent de soulever la matière. Elle peut "voler" à très grande vitesse. Les limites de ses pouvoirs — en dehors de l'aide apportée par la force du Phénix — ne sont pas connues. Apparemment, Rachel Summers peut puiser sans limites dans la force du Phénix. Elle l'utilise pour se projeter physiquement à travers le temps, et passer de la réalité où elle est née à la nôtre. Quand Rachel utilise ses pouvoirs, la force du Phénix se manifeste sous la forme d'un énorme faucon fait d'une flamme cosmique contre laquelle elle est immunisée.

PIERCE, ALEXANDER GOODWIN



VERITABLE NOM : Alexander Goodwin Pierce
PROFESSION : Agent du SHIELD
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Anthony Duranti
LIEU DE NAISSANCE : Long Island, New York
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
GROUPE D'APPARTENANCE : SHIELD
BASE D'OPERATIONS : Un appartement de Soho à Manhattan
PREMIERE APPARITION : NICK FURY VS SHIELD 3
ORIGINES : Alexander Pierce est entré au SHIELD comme fonctionnaire civil et a travaillé au service comptabilité avant de devenir espion en charge du décodage des documents ultra-secrets de l'organisation criminelle HYDRA.
Quand les humains artificiels du nom de Deltites infiltrèrent le SHIELD pour en prendre le commandement après avoir chassé Nick Fury, l'ex-directeur de l'organisation engagea Pierce pour être son bras droit. Ensemble, Nick Fury et Alexander Pierce entrèrent par effraction dans plusieurs sites du SHIELD, notamment dans une base de Philadelphie qui servait de dépôts d'armes et de centre de communications. Mais les informations qu'ils découvrirent étaient soigneusement filtrées et inexactes.
Pierce joua le rôle de contact entre Nick Fury et Tony Stark avant d'aider Fury à rechercher du matériel volé au SHIELD et à le suivre sur une fausse piste à Hong Kong.
Après être tombés dans un piège sur une base de l'organisation HYDRA à Hong Kong, Pierce et Fury prirent Madame Hydra en otage et l'emmenèrent avec eux dans l'Himalaya. Ils seraient morts de froid s'ils n'avaient pas été enlevés in extremis par les Deltites qui les emprisonnèrent dans le satellite du SHIELD en orbite autour de la Terre. Avec l'aide de Madame Hydra, Pierce et un groupe d'agents du SHIELD s'échappèrent et prirent part à la bataille qui provoqua la destruction des Deltites.
Depuis le démantèlement du SHIELD, Pierce est gardien du gratte-ciel où il avait autrefois son quartier général.
TAILLE : 1,83 m
POIDS : 80 kg
YEUX : Marron
CHEVEUX : Châtains
DEGRE DE FORCE : Alexander Pierce 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 CAPACITES : Alexander Pierce est un spécialiste des sports de combat doublé d'un tireur d'élite.



PLANTMAN
(L'HOMME-PLANTE)



VERITABLE NOM : Samuel Smithers

PROFESSION : Ancien jardinier, actuellement criminel professionnel

IDENTITE : Connue des autorités

STATUT LEGAL : Citoyen des Etats-Unis naturalisé, avec un casier judiciaire

AUTRES IDENTITES : Aucun

LIEU DE NAISSANCE : Londres, Angleterre

SITUATION DE FAMILLE : Divorcé

PARENTS CONNUS : Ancien associé de la Maggia à l'époque du Comte Néfaria, allié du Sorcier

BASE D'OPERATIONS : Un sous-marin dans l'Océan Atlantique

PREMIERE APPARITION : STRANGE TALES 113

ORIGINES : Samuel Smithers est né à Londres. Il fut orphelin très jeune. Adolescent, il quitta l'orphelinat pour devenir l'assistant d'un botaniste réputé à Londres, qui étudiait l'activité mentale des végétaux. Dix ans après, le botaniste mourut. Smithers émigra aux Etats-Unis, où il espérait poursuivre le travail qu'il avait commencé à Londres sur la manière d'accroître l'intelligence des végétaux, afin que les hommes puissent communiquer avec eux. Mais il ne put obtenir qu'un emploi de jardinier à Glenville, dans l'état de New York. Son employeur, Morris Evans, finit par le renvoyer parce qu'il passait plus de temps à penser à son projet qu'à travailler. Peu après, un éclair frappa son projecteur expérimental de rayons pour plantes, lui donnant le pouvoir de contrôler et d'animer la vie végétale. Smithers prit alors l'identité d'Homme-Plante et chercha à se venger d'Evans.

Johnny Storm, alias la Torche, fit échouer son plan de faire arrêter Evans pour vol et détruisit son projecteur de rayons, mais il ne put arrêter l'Homme-Plante.

Des mois plus tard, ce dernier parvint à recréer son arme et essaya de tuer la Torche, mais il fut arrêté par la police. Une fois relâché, le Comte Néfaria en fit un de ses lieutenants afin de rendre à sa famille sa prééminence au sein de la Maggia. Ils enlevèrent les X-MEN mais une fois encore, le plan échoua et l'Homme-Plante s'échappa.

Après avoir volé à la Maggia certains procédés, l'Homme-Plante construisit des modèles plus sophistiqués de stimulateurs de plantes, et lança le Léviathan (un géant fait d'algues) à l'attaque de Londres. Le Prince des Mers et Triton intervinrent à temps. Ayant besoin d'argent pour poursuivre ses recherches, il créa à deux reprises un double de lui-même avec des plantes pour en faire un mercenaire, mais ses plans furent mis en échec.

L'Homme-Plante acquit enfin les fonds nécessaires à son projet le plus ambitieux, la conquête d'une base du SHIELD par des plantes à apparence humaine, et l'enlèvement du président des Etats-Unis. Les Vengeurs investirent la base et détruisirent même la plus puissante créature de l'Homme-Plante, un homme-arbre haut de 30 mètres. Mais l'Homme-Plante est toujours en liberté, préparant d'autres méfaits.

TAILLE : 1,83 m **POIDS** : 86 kg **YEUX** : Verts **CHEVEUX** : Gris sombre

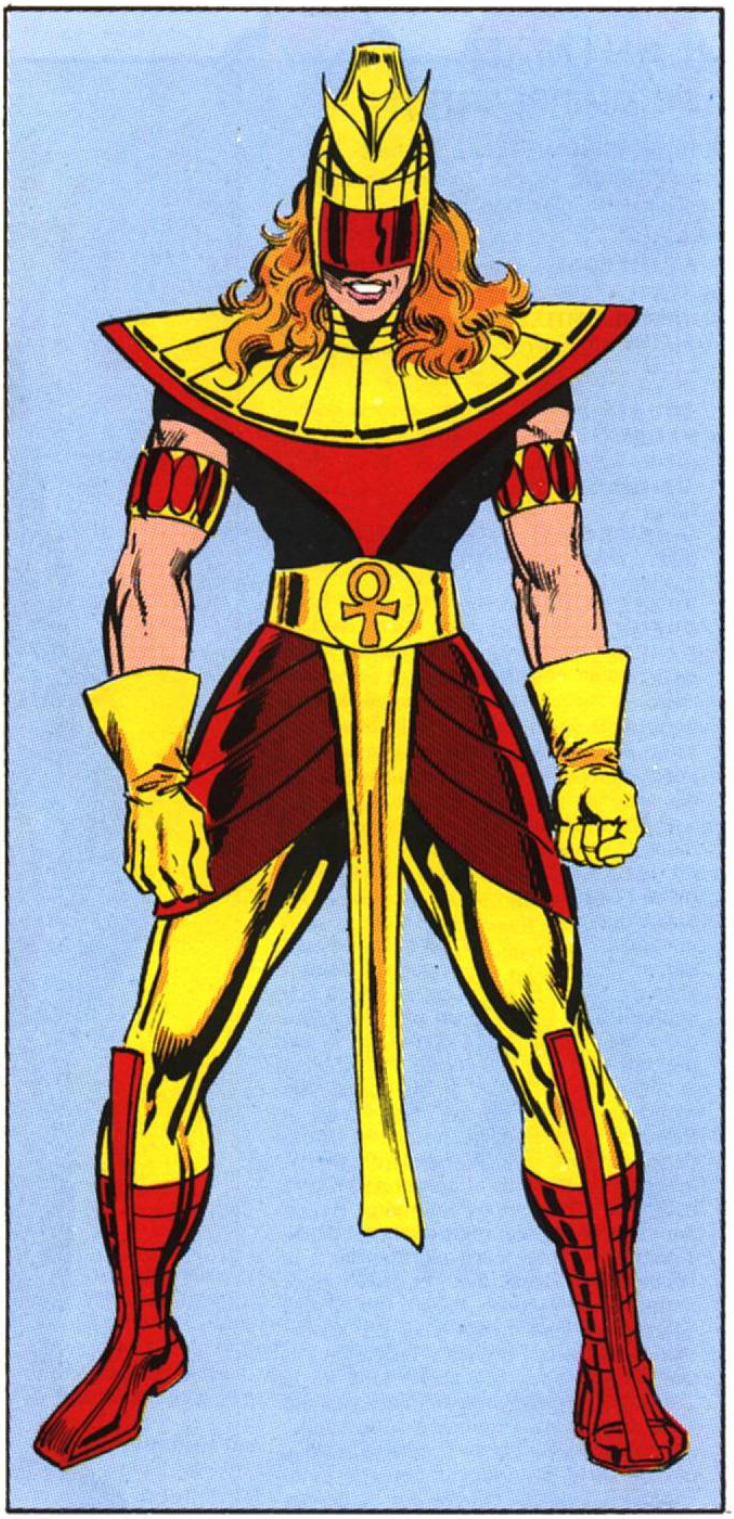
FORCE : L'Homme-Plante possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de son poids, pratiquant régulièrement un minimum d'exercice.

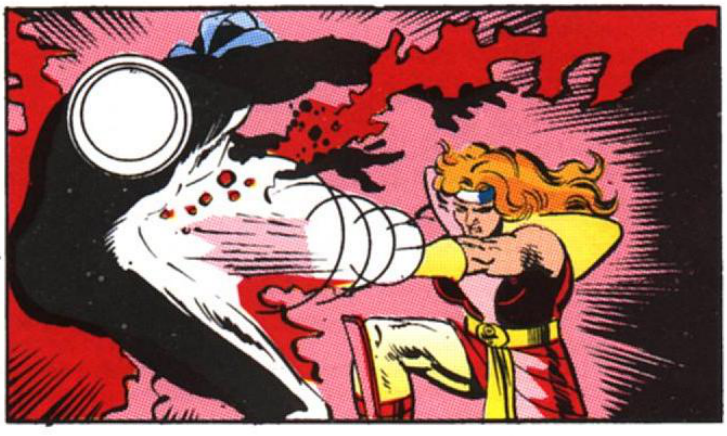
POUVOIRS : Aucun

ARMES : L'Homme-Plante utilise plusieurs projecteurs d'énergie, d'une nature encore inconnue, capable de stimuler le champ psionique issu de la fonction chlorophyllienne. Ainsi stimulée, une plante devient réceptive aux ordres mentaux de celui qui manipule le projecteur. L'Homme-Plante peut transformer les racines d'une plante en membres préhensiles, déterrer des arbres, accélérer la croissance d'une vigne pour étouffer sa victime, forcer les plantes à perdre leurs feuilles ou les vider de leur sève. Selon leur taille, les plantes restent sous l'influence mentale de L'Homme-Plante une heure après leur stimulation par les rayons. L'Homme-Plante a modifié son projecteur pour lui donner un champ d'action de 457 m et accroître sa sélectivité de fréquences. Il a doté ses doubles végétaux de diverses armes spéciales telles que des lanceurs d'épines empoisonnées ou de spores.

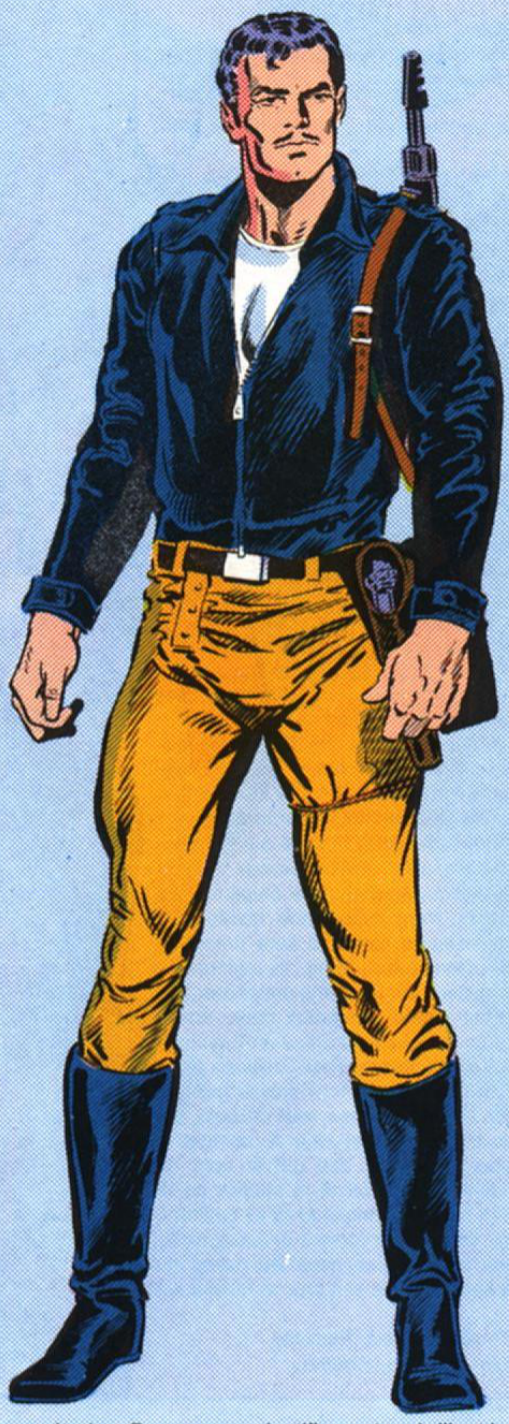
PLASMA

VERITABLE NOM : Leila O'Toole
PROFESSION : Ex-archéologue et égyptologue, aujourd'hui chef d'un ordre religieux
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyenne irlandaise sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Tracker
LIEU DE NAISSANCE : Dublin, Irlande
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Ahmed Abdol (alias Le Monolithe Vivant, oncle), Filène Abdol (tante, décédée), Salomé Abdol (cousine, décédée)
GROUPE D'APPARTENANCE : Chef d'une secte religieuse
BASE D'OPERATIONS : Vallée du Nil, Egypte
PREMIERE APPARITION : MARVEL COMICS PRESENTS 24
ORIGINES : On ne sait pas grand-chose de la jeunesse de Leila O'Toole. Au cours d'un voyage en Egypte pendant ses études universitaires, elle aurait été en contact avec la secte du Pharaon Vivant, un ordre religieux créé par le Pharaon Vivant et qui se cherchait un nouveau gourou depuis le départ de son fondateur. Très intriguée par cette secte, O'Toole fut rapidement endoctrinée. Avec le temps, O'Toole apprit que le Pharaon Vivant, après avoir quitté la Terre, avait gardé un lien psychique avec Alex Summers, alias Havok, et que l'énergie cosmique de Summers empêchait le Pharaon d'exercer la totalité de son pouvoir. Si Summers était capturé, son pouvoir pourrait être réprimé et l'un des adeptes de la secte (qui étaient tous des parents du Pharaon Vivant) pourrait prendre la tête du mouvement. O'Toole et quelques prêtres surnommés les Trackers retrouvèrent Summers en Australie. O'Toole fit semblant d'être en danger et se mit sous la protection de Summers qui tira sur ses pseudo-agresseurs. Stimulée par la rafale de Havok, O'Toole réalisa qu'elle avait besoin de son énergie pour acquérir des pouvoirs et elle empêcha les Trackers de le recouvrir d'une substance destinée à bloquer ses rayons cosmiques. Les Trackers prirent la fuite, persuadés qu'O'Toole les avait trahis. Ils revinrent la chercher quelques semaines plus tard et la ramenèrent en Egypte. Havok, qui était tombé amoureux d'elle entretemps, partit à sa recherche. Quand il arriva en Egypte, il fut capturé et contraint d'affronter tous les Trackers dans une arène. L'un des Trackers était O'Toole mais il l'ignorait. Il réussit à vaincre tous ses adversaires sauf O'Toole, qui absorba le pouvoir de Havok tout au long du combat et devint de plus en plus puissante. Elle prit le nom de Plasma, révéla son identité à Havok et le supplia de la bombarder de nouvelles rafales. Il refusa et ils se battirent. L'arrivée de Serval mit fin à l'affrontement et les deux X-Men laissèrent Plasma inconsciente dans les ruines du quartier général de la secte. On ne sait pas ce qu'elle est devenue depuis.
TAILLE : 1,75 m (O'Toole), variable (Plasma)
POIDS : 61 kg (O'Toole), variable (Plasma)
YEUX : Bleus
CHEVEUX : Roux
DEGRE DE FORCE : Sous sa forme normale, Leila O'Toole possède la force d'une femme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique un exercice physique régulier. En tant que Plasma, sa force augmente proportionnellement à sa taille. Quand elle mesure 3 mètres, elle peut soulever 350 kg. Les limites de sa force sont inconnues.
POUVOIRS : Plasma est une mutante qui absorbe l'énergie cosmique ambiante pour la renvoyer sous forme d'énergie destructrice. Jusqu'à présent, elle n'a absorbé que l'énergie cosmique de Havok, mais elle a sûrement le pouvoir d'exploiter d'autres sources. Une fois chargée, Plasma peut générer une rafale d'énergie non identifiée qui a atteint jusque-là la force de 13 kg de TNT, mais dont la puissance maximum est encore inconnue.
La masse de Plasma, sa force et sa résistance aux blessures augmentent proportionnellement à la quantité d'énergie cosmique absorbée.





PLUNDERER
(LE PILLARD)



VERITABLE NOM : Parnival Plunder
PROFESSION : Pirate, ingénieur, scientifique
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Sujet britannique ayant un casier judiciaire
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Château Plunder, Kentish Town, Londres
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Lord Robert (père, décédé), Lady Blanche (mère, décédée), Lord Kevin (alias Ka-Zar, frère)
GROUPE D'APPARTENANCE : Chef de différentes bandes de pirates des temps modernes
BASE D'OPERATIONS : Variable
PREMIERE APPARITION : (USA) DAREDEVIL 12 - (France) STRANGE 12
ORIGINES : Parnival Plunder est le plus jeune fils de Lord Robert Plunder, savant anglais. En cherchant un élément qui, selon ses calculs, existait dans la nature, Lord Plunder découvrit la jungle cachée du continent Antarctique appelée plus tard Terre Sauvage. Il y découvrit l'anti-métal (un isotope du vibranium), capable de détruire les liens moléculaire de tout métal connu. A son retour, Lord Plunder apprit que sa femme était morte en son absence. Réalisant que lui aussi pouvait mourir, il enferma un important échantillon d'anti-métal dans une crypte de son château et il en plaça un petit fragment dans un médaillon qui constituait la clé permettant d'ouvrir la crypte. Puis il brisa le médaillon en deux et en donna une moitié à chacun de ses fils, Kevin et Parnival. Lorsque la nouvelle de la découverte de Lord Plunder fut connue, des agents ennemis tentèrent de lui faire avouer où était caché l'anti-métal. Sauvé par l'arrivée de son maître d'hôtel Willis, il comprit qu'il lui fallait alors veiller à la sécurité de ses fils. Lord Plunder emmena le jeune Kevin en Terre Sauvage et Willis, qui était un ancien marin, emmena Parnival en mer. Tandis que Kevin se fortifiait au fin fond de la Terre Sauvage, Parnival menait la vie rude des marins. Parvenu à l'âge adulte, il toucha une partie de l'héritage familial qui lui servit à soudoyer certains fonctionnaires pour les convaincre de cesser de les poursuivre lui et son frère (présumé mort). Parnival regagna l'Angleterre où il reprit ses études. Devenu un scientifique et un brillant ingénieur, il s'érigea en respectable Lord du Château Plunder mais ce n'était qu'une ruse pour dissimuler son véritable but : l'acquisition du pouvoir et de la richesse grâce à l'anti-métal. Mais pour ouvrir la crypte renfermant celui-ci, il lui fallait la moitié de médaillon de son frère. Ignorant où se trouvait la Terre Sauvage, il se fit pirate, le temps de pouvoir décrypter les indications données par son père. Il créa des armes sophistiquées et engagea des mercenaires et des criminels avec lesquels il devint, sous le nom de Pillard, la terreur des mers. Ayant enfin réussi à décrypter les écrits de son père, il put se rendre sur la Terre Sauvage où il retrouva son frère, désormais connu sous le nom de Ka-Zar, à qui il vola sa moitié de médaillon. De retour au château ancestral, le Pillard prit possession de l'anti-métal avec lequel il fabriqua une arme capable de détruire toutes les armes existantes et qui lui permettrait, selon lui, de conquérir le monde. Ses plans furent contrecarrés par des héros comme Daredevil, Hulk, l'Araignée et son frère Ka-Zar. Il renonça finalement à ses ambitions et il reprit sa vie de pirate. Une rencontre qui faillit lui être fatale avec Rom, le Chevalier de l'Espace, le convainquit de cesser de diriger de grandes bandes de criminels douteux. Depuis, il travaille seul. Son statut de fugitif lui interdit de réintégrer le Château et de prendre le titre de son frère aîné.
TAILLE : 1,85 m **POIDS :** 97 kg **YEUX :** Noirs **CHEVEUX :** Gris
POUVOIRS : Le Pillard n'a pas de super-pouvoirs mais c'est un excellent athlète ayant une connaissance approfondie du combat armé et non armé.
ARMES : Ses principales armes sont une série de lanceurs de "rayons à vibrations" de toutes tailles et marchant à l'anti-métal. Il utilise aussi différentes armes offensives sophistiquées en plastique, invulnérable à l'anti-métal.

PLUTO (PLUTON)



VERITABLE NOM: Hadès (son nom grec, Pluton étant le nom romain)

PROFESSION: Seigneur d'Hadès, les Enfers olympiens (terre des morts)

IDENTITE: Publiquement connue dans l'ancienne Grèce et l'empire romain, considéré aujourd'hui comme un personnage de fiction

STATUT LEGAL: Citoyen de l'Olympe et monarque d'Hadès

AUTRES NOMS ACTUELS: Aidoneus, Dis

ANCIENS NOMS: Hayden P. ("M. Pluton") Hellman, producteur de films aux Studios Stardust

LIEU DE NAISSANCE: L'Olympe ou une dimension adjacente

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Perséphone (épouse) - Gé (grand-mère) - Kronos (père) - Rhéa (mère) - Zeus, Neptune (frères) - Héra, Déméter, Vesta (soeurs) - Apollon, Arès, Dionysos, Héphaïstos, Hercule, Hermès (neveux) - Artémis, Athéna, Vénus (nièces)

GROUPE D'APPARTENANCE: Dieux de l'Olympe

BASE D'OPERATIONS: Hadès, les Enfers olympiens, d'où Pluton a tiré son nom. L'Hadès est une enclave dimensionnelle accessible depuis la Terre et depuis l'Olympe.

ORIGINES: Pluton est le fils aîné du titan Kronos, qui régna sur la dimension olympienne avant Zeus, et de son épouse Rhéa. Craignant que ses fils ne le renversent (comme lui-même avait détrôné son père), Kronos fit emprisonner chacun d'eux dès sa naissance (selon les légendes, Kronos aurait mangé ses enfants qui seraient restés vivants en lui jusqu'à ce que Zeus les libère). Désespérée, Rhéa donna naissance à Zeus à l'insu de Kronos et demanda à Gé, la déesse de la Terre, de l'élever en secret. Devenu adulte, Zeus libéra ses demi-frères et les poussa à se révolter contre Kronos et les Titans. Durant cette guerre, Pluton profita de ce qu'il portait un casque d'invisibilité pour voler les principales armes de Kronos.

Après la victoire des Olympiens, Zeus donna la souveraineté de tous les Enfers à son frère aîné. Pluton accepta avec joie et durant les siècles suivants, il quitta rarement son royaume. Toutefois, il enleva Koré, la déesse du Printemps, et il en fit son épouse sous le nom de Perséphone. Indignée, la mère de Koré, Déméter, déesse de la Fertilité, rendit la Grèce stérile jusqu'à ce que sa fille lui soit rendue. Pluton accepta un compromis: Perséphone ne passerait que les mois d'automne et d'hiver en Hadès.

Pluton peupla son royaume avec les "ombres" (formes astrales) de mortels que le dieu Hermès conduisait de la Terre jusqu'à l'Hadès.

Quand disparut le culte des dieux olympiens, Zeus interdit à Pluton de s'emparer d'autres "âmes" et il le força à abandonner celles qu'il avait accumulées au cours des ans. Pluton obéit à contre-coeur. Il se convainquit bientôt que la souveraineté d'Hadès que Zeus lui avait confiée était une forme d'exil. Lors des réunions du panthéon olympien, Zeus constata l'insubordination croissante de Pluton; il le mit en garde contre toute tentative de le renverser. Cela n'empêcha pas Pluton de comploter contre lui à plusieurs reprises et de tenter d'agrandir son royaume par de nouvelles conquêtes. C'est ainsi qu'il envahit la Terre avec une armée de mutants issus d'un futur alternatif, essaya d'usurper le trône de Zeus et de s'emparer de l'âme d'Odin.

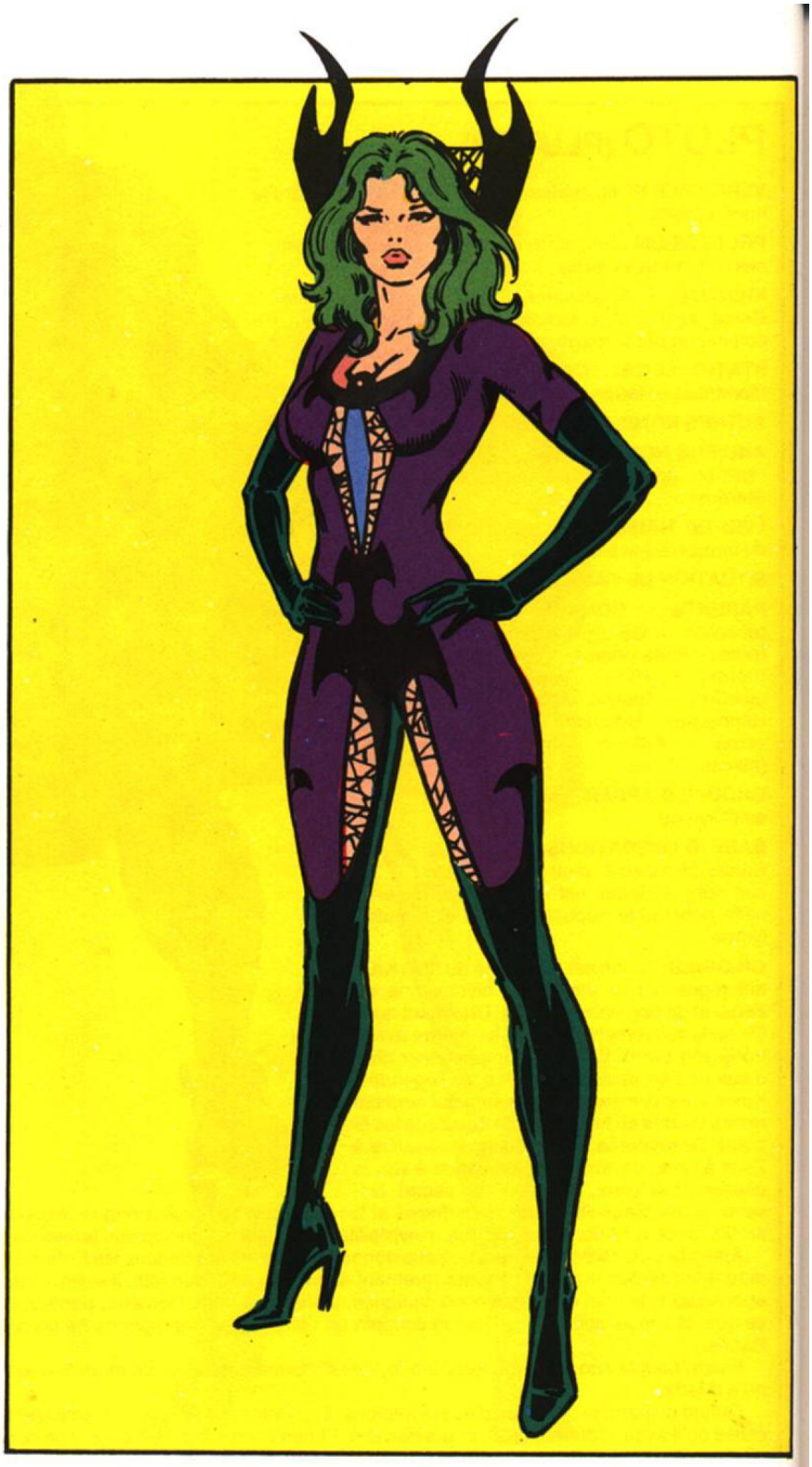
TAILLE: 1,95 m **POIDS:** 234 kg **YEUX:** Gris mais généralement invisibles **CHEVEUX:** Noirs

POUVOIRS: Pluton est un des plus puissants dieux olympiens. Il n'est égalé en force que par Neptune et Arès, et dépassé par Zeus et Hercule. Il peut soulever 70 tonnes. Comme tout Olympien, il est immortel, son essence vitale ne peut être atteinte par aucun moyen conventionnel et son corps possède des facultés surnaturelles de récupération. Seule une blessure suffisamment importante pour disperser une grande partie des molécules de son corps pourrait entraîner sa mort physique.

Ses dons de manipulation de l'énergie ne sont égalés que par Neptune et surpassés que par Zeus. On l'a dépeint comme capable d'émettre de ses mains de puissantes rafales d'énergie, de créer une flamme mystique et de s'y immerger en restant indemne, et d'ouvrir des passages interdimensionnels lui permettant de se transporter d'une dimension dans une autre.

ARMES: Pluton porte un casque d'invisibilité que lui ont fait les Cyclopes, géants à un oeil, que Kronos avait emprisonnés en Hadès en même temps que lui. Il lui permet de se rendre invisible même des autres Olympiens. Pluton possède une grande hache avec laquelle il peut projeter, concentrer et amplifier ses rafales d'énergie. Cette hache est faite d'adamantine enchantée et elle est virtuellement indestructible.

POLARIS



VERITABLE NOM: Lorna Dane (son nom légal depuis son adoption; son nom de baptême n'a pas été révélé).

PROFESSION: Etudiante en géophysique à l'Université de Berkeley, Californie

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: M-2, Magnéto la Seconde

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Ni les noms des vrais parents de Polaris, ni ceux de ses parents adoptifs n'ont été révélés.

GROUPE D'APPARTENANCE: "Membre de réserve" des X-Men

BASE D'OPERATIONS: Berkeley, Californie. Elle travaille actuellement dans la chaîne de montagnes de Diablo en Californie.

PREMIERE APPARITION: USA: X-MEN 49 - France: STRANGE 50

ORIGINES: Lorna Dane n'avait que quelques semaines lorsque ses parents périrent dans un accident d'avion. Elle fut adoptée par les Dane, soeur et beau-frère de sa mère et ne l'apprit qu'à l'âge de 20 ans.

Lorna Dane est née avec une chevelure verte; ses parents adoptifs au début, ensuite elle-même l'ont toujours fait teindre en brun afin qu'elle ne soit pas "différente" aux yeux des autres. Cette couleur de cheveux était le seul signe extérieur de sa structure génétique. Elle possédait des pouvoirs magnétiques latents mais il lui manquait les facteurs génétiques qui lui auraient permis de les exercer. Normalement, elle n'aurait jamais dû pouvoir les utiliser, mais l'intervention de Samuel "Starr" Saxon changea le cours des événements. Ce génie de la robotique avait construit une réplique androïde de Magnéto, le mutant aux grands pouvoirs magnétiques que l'on croyait mort, ainsi qu'une petite armée d'androïdes aux étranges pouvoirs appelés les Demi-Hommes. Par l'intermédiaire de son robot Magnéto, Saxon recruta Mesméro pour en faire son second et pour diriger son armée de robots. Il acquit un "psycho-générateur" ayant quelques traits communs avec la machine Cérébro du Pr Xavier et dont Mesméro se servit pour convoquer tous les mutants d'Amérique du Nord ayant des pouvoirs magnétiques latents. C'est ainsi que Lorna Dane se retrouva à San Francisco, la ville où était Mesméro. Celui-ci la fit capturer par ses androïdes et la soumit à un "stimulateur génétique" qui modifia sa structure génétique; elle put dès lors exercer ses pouvoirs. Mesméro l'hypnotisa et lui fit croire qu'elle était la fille de Magnéto et que c'est de lui qu'elle tenait ses pouvoirs.

Peu après, Mesméro cessa d'exercer un contrôle sur elle, persuadé que quoi qu'il arrive, elle obéirait à son prétendu père. Mais Iceberg lui ayant révélé qu'elle n'était pas la fille de Magnéto, Lorna Dane aida les X-Men à vaincre le robot Magnéto qui s'enfuit avec Mesméro. Les Demi-Hommes furent détruits et Saxon se loua, avec ses androïdes, comme tueur à gages.

Tout d'abord tendrement attirée par Robert Drake, alias Iceberg, Lorna tomba ensuite amoureuse d'Alex Summers, connu aussi sous le nom de Havok. Ils se découvrirent une passion commune pour la géophysique et partirent faire de la recherche dans les montagnes californiennes de Diablo. Comme ils passent la plupart de leur temps loin du public, Lorna ne se teint plus les cheveux. Ni elle — qui a pris le nom de code de Polaris — ni Alex ne sont des X-Men à plein temps mais ils sont toujours prêts à aider le groupe dans des cas urgents.

TAILLE: 1,68 m **POIDS:** 52 kg **YEUX:** Verts **CHEVEUX:** Vert clair

POUVOIRS: Polaris a le don de manipuler le magnétisme. Elle possède en fait les mêmes pouvoirs que Magnéto mais elle n'a encore utilisé que ceux touchant aux champs gravitiques, électriques et magnétiques. Les limites exactes de la masse qu'elle peut soulever magnétiquement n'ont pas été définies, mais elles sont très au-dessous de celles de Magnéto. Comme pour Magnéto, on ne sait pas si les pouvoirs de Polaris sont purement psioniques ou physiques. Polaris s'est révélée capable de soulever des objets métalliques par lévitation et de créer des champs de force qui la protègent ou dans lesquels elle peut emprisonner des personnes ou des objets. Elle peut aussi mettre en surcharge ou court-circuiter des systèmes électriques.

POSSESSOR
(LE POSSESSEUR)



VERITABLE NOM : Kamo Tharnn
PROFESSION : Bibliothécaire, érudit, chercheur
IDENTITE : L'existence du Possesseur est généralement inconnue des Terriens.
STATUT LEGAL : Inconnu
AUTRES NOMS : Le Maître du Savoir
LIEU D'EVEIL : Inconnu
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Les Doyens de l'Univers
BASE D'OPERATIONS : La planète Rus, le Système de Scion, la galaxie d'Andromède
PREMIERE APPARITION : THOR 235
ORIGINES : Comme pour tous les Doyens de l'Univers, l'origine du Possesseur est très ancienne. Il est l'un des plus vieux humanoïdes, membre d'une des premières races de l'univers devenues intelligentes à la suite du "Big Bang". Quasi immortel, Kamo Tharnn existe depuis que sa conscience entreprit de rechercher le savoir universel. Il établit une université et une bibliothèque gigantesques sur la planète Rus, et transféra la prodigieuse masse d'informations qu'il avait accumulées sur un ordinateur central. Au bout d'un siècle, son académie, ouverte à tous les érudits de l'univers, accueillait plus d'une centaine de races différentes. Durant des millénaires, Tharnn dirigea université et bibliothèque, jusqu'au jour où un chercheur lui montra un objet étrange au pouvoir fabuleux, la Carassonne. Tharnn voulut l'examiner pour enregistrer lui-même ses propriétés sur l'ordinateur central. Mais le chercheur, craignant que Tharnn ne s'attribue le mérite de sa découverte, refusa. Une violente dispute s'ensuivit et Tharnn tua le savant. Dès lors, Tharnn perdit un peu l'esprit. Il se livra à de multiples expériences sur la Carassonne et découvrit qu'elle pouvait manipuler les forces vitales. Il envoya accidentellement tous les étudiants et chercheurs de la planète dans la minidimension contenue à l'intérieur de la Carassonne. Devenu fou à l'idée d'avoir ruiné toute son oeuvre, Tharnn, qui prit le nom de Possesseur, veillait farouchement sur sa planète déserte, le seul bien qui lui restait. Mais bientôt les édifices se délabrèrent, l'ordinateur cessa de fonctionner, et une race d'humanoïdes velus préintelligente se développa jusqu'à envahir la planète Rus. Plus tard, Hercule, dieu de l'Olympe, et Sif, déese d'Asgard, vinrent demander à Tharnn d'emprunter sa Carassonne pour sauver Jane Foster dont la force vitale déclinait. Tharnn refusa. Alors, les dieux volèrent l'objet et repartirent sur Terre. Sif transmit son essence divine à Jane Foster et disparut dans la minidimension de la Carassonne, qui tomba vite dans l'oubli, comme son propriétaire. Foster se rétablit mais, un jour, l'essence vitale de Sif l'envahit et le corps de celle-ci revint de la minidimension tandis que Foster y disparut. Peu après, Kamo Tharnn réussit à téléporter la Carassonne par magie. Mais bientôt, il transféra par mégarde l'essence vitale de tous les êtres prisonniers de la minidimension dans son corps immortel. Thor, Sif et Keith Kincaid, le fiancé de Jane Foster, partis à la recherche de celle-ci, se rendirent sur la planète Rus où ils exorcisèrent tous les esprits enfermés dans le corps de Tharnn et leur rendirent leur forme initiale. Tharnn retrouva son équilibre mental, et promit de restaurer son université et de ne plus utiliser la Carassonne dans son seul intérêt. Thor, Sif, Foster et Kincaid quittèrent Rus, laissant Kamo Tharnn tout à la reconstruction de sa citadelle du savoir.

TAILLE : 1,95 m **POIDS :** Inconnu **YEUX :** Noirs **CHEVEUX :** Gris

DEGRE DE FORCE : Le Possesseur a une force surhumaine indéterminée. Il peut tenir tête à Hercule assez longtemps, ce qui laisserait à penser qu'il est capable de soulever au moins 50 tonnes.

POUVOIRS : En tant que Doyen de l'Univers, le Possesseur a un corps immortel, insensible aux ravages du temps, aux maladies, aux blessures, etc... Seule une dispersion importante de ses molécules pourrait empêcher sa régénérescence. Avide de connaissance, le Possesseur n'a pas autant développé ses capacités physiques que d'autres Doyens. Mais il a une intelligence supérieure, qui a pu être affectée par quelques millénaires de démence.

POWER MAN



VERITABLE NOM: Luke Cage (modifié légalement; son nom de baptême complet est inconnu).

PROFESSION: Aventurier

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyen américain, acquitté des charges de son inculpation

AUTRES NOMS: Hero for Hire (Héros à Gages)

LIEU DE NAISSANCE: New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien associé d'Iron Fist dans Heroes for Hire, Inc., ancien membre des Défenseurs, ancien membre, temporairement, des Fantastiques

BASE D'OPERATIONS: New York

PREMIERE APPARITION: Hero for Hire 1

ORIGINES: Enfant du quartier pauvre de Harlem, Luke Cage commit souvent des délits mineurs avec son ami, Willis Stryker. En grandissant, Luke trouva de petits emplois légaux, alors que Stryker devenait un gangster professionnel. Cage et Stryker devinrent rivaux pour les beaux yeux de Reva Connors. Maladivement jaloux de Cage, Stryker cacha 2 kg d'héroïne dans son appartement, le fit arrêter par la police et incarcérer. Quelques jours plus tard, Connors était tuée dans une bagarre destinée à éliminer Stryker. De sa prison, Cage jura de se venger de son ancien ami pour le coup monté contre lui et la mort de Connors. La fureur de Cage le rendant violent, il fut transféré à la prison de Seagate, un établissement de haute sécurité situé sur une île au large de la Georgie, appelé "La Petite Alcatraz". La vie y fut dure pour Cage, en raison des insultes et coups de deux surveillants racistes, Albert Rackham et William Quirt.

Durant cette période, le Dr Noah Bernstein, un physiologiste conduisant des recherches pour le compte de Stark International, vint à Seagate tester sur des prisonniers volontaires une méthode chimique favorisant la régénération des cellules pour combattre la maladie et le vieillissement. Bernstein vit en Cage, exceptionnellement bâti, un sujet idéal pour ses tests.

L'expérience consistait à immerger Cage dans un champ électrique de haute fréquence conduit par un liquide chimique organique. En l'absence de Bernstein, Rackham, espérant tuer ou mutiler Cage, manipula les appareils d'expérimentation, provoquant sans le savoir une augmentation mutagénique des tissus du corps de Cage, et lui donnant une force surhumaine. Cage se libéra puis s'échappa de l'île. Lorsque les gardes découvrirent la chemise criblée de balles de Cage, ils conclurent à sa mort.

Le fugitif se rendit à New York où il eut l'idée d'utiliser sa force surhumaine à des fins lucratives. Il s'établit au nom de Luke Cage, Héros à Gages. Après avoir retrouvé Stryker, devenu "Diamondback", et l'avoir vaincu, il s'installa vers Times Square et prit le nom de Power Man. Plusieurs années après, Bushmaster, un parrain européen de la pègre, contraignit Cage à enlever le détective privé Misty Knight, en échange de la vie du Dr Bernstein et de Claire Temple, l'amie de Cage, qu'il retenait captifs. Bushmaster possédait une cassette vidéo montrant Stryker en train de cacher l'héroïne chez Cage. Celui-ci, ayant accepté les conditions du gangster, se battit avec Daniel Rand, alias Iron Fist, l'ami de Misty Knight. Mais, apprenant la situation délicate de Cage, ces derniers entreprirent de l'aider: Bushmaster fut mis hors d'état de nuire, et Cage, grâce à la cassette, fut acquitté. Après avoir travaillé pour Misty Knight, Cage s'associa à Iron Fist et Jerwyn Hogarth pour créer une agence de héros à gages, située sur Park Avenue. Cependant, l'agence a perdu récemment des contrats dans des circonstances curieuses. Actuellement, nul ne sait où se trouve Cage, et quelles sont ses activités.

TAILLE: 1,98 m **POIDS:** 193 kg **YEUX:** Noirs **CHEVEUX:** Noirs

POUVOIRS: Power Man possède une force surhumaine, un tissu osseux et musculaire très dense, et une peau aussi dure que l'acier. Il peut supporter l'impact de balles d'un magnum 44 à une distance d'1,20 m, et la plus fine des lames ne peut le blesser. Il peut casser plusieurs épaisseurs de brique, de béton ou de pierre et, en plusieurs fois, une plaque d'acier de 10 cm d'épaisseur. Il peut supporter l'impact d'objets pesant jusqu'à une tonne, sans blessure grave. Il est indifférent à des variations de température de —50 à +5162°, et a résisté à des chocs électriques de 30 000 volts, de même qu'à des explosions de 75 kg de TNT à une distance de 15 m. En cas d'intervention chirurgicale, sa peau peut être incisée par un laser médical surpuissant. Sa capacité de récupération, en cas de blessure ou de traumatisme, représente le tiers de celle d'un être humain normal.
C'est un combattant aguerri par des années de batailles de rue, ainsi qu'un formidable athlète.

POWER PACK (PUISSANCE 4)

Les membres de Puissance 4 sont quatre enfants, deux frères et deux soeurs, à qui un extraterrestre de la race des Kymellians a donné des pouvoirs.

Le père des enfants, le Dr James Power, avait découvert un moyen de convertir la matière en anti-matière au moyen d'une machine qu'il avait appelée "convertisseur". Cette découverte attira l'attention d'Aelfyre Whitemane, dit Whitey, un extraterrestre habitant la Voie Lactée. Whitey était un savant spécialisé dans l'étude des races étrangères dont la mission était d'observer les terriens. Il surveillait leurs transmissions en pénétrant dans leurs ordinateurs depuis son vaisseau spatial intelligent. A travers la littérature terrestre, Whitey et son vaisseau se prirent d'une affection profonde pour l'humanité et le vaisseau prit le nom de Vendredi en hommage au "Robinson Crusoe" de Daniel Defoe.

En apprenant la découverte du Dr Power, Whitey décida de tout mettre en oeuvre pour empêcher l'utilisation du convertisseur. Des siècles plus tôt, les Kymellians avaient inventé le même système et en le testant, ils avaient provoqué une réaction en chaîne qui avait détruit leur univers. Seuls les Kymellians expatriés sur des planètes colonisées ou habitant des stations spatiales avaient survécu à l'explosion. Depuis, les Kymellians ont appris à maîtriser parfaitement le processus de conversion matière/anti-matière. Il constitue leur principale source d'énergie mais étant donné les dangers qu'il présente, les Kymellians le gardent secret.

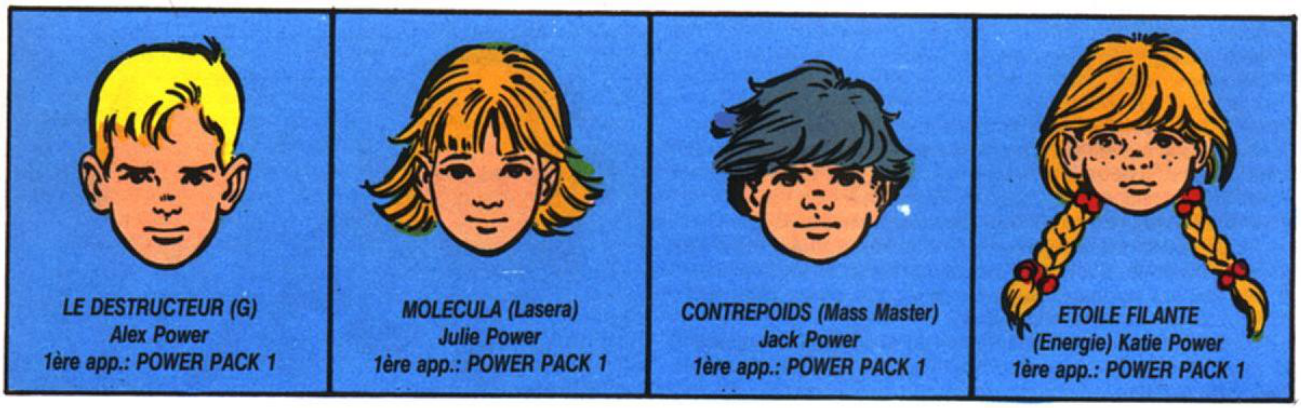
Craignant que la découverte du Dr Power ne mette la Terre en danger, Whitey envoya un message à ses supérieurs, leur demandant l'autorisation d'intervenir. Le message fut intercepté par les Z'nrx, une race reptilienne appelée Snarks par Whitey en référence aux personnages de Lewis Carroll. Les Snarks décidèrent de dérober la machine du Dr Power pour s'en servir dans la conquête de leur galaxie. Ils brouillèrent le message de Whitey pour l'empêcher de parvenir jusqu'aux Kymellians et ils abattirent son vaisseau. Celui-ci s'écrasa sur la Terre à côté de la maison des Power.

Les quatre enfants du docteur découvrirent Whitey sur la plage. Aelfyre Whitemane était un sorcier kymellian. Il n'avait pas à proprement parler de pouvoirs magiques mais tous les Kymellians naissent avec le pouvoir d'absorber et de projeter de l'énergie, de modifier la densité moléculaire, de voler et de se téléporter, et de modifier la force de gravité. Whitey utilisa ses pouvoirs pour arracher deux des enfants aux Snarks mais il fut blessé par un rayon-laser. Tous s'abritèrent dans le vaisseau et Alex apprit à Whitey que le labo du Dr Power devait tester le convertisseur le lendemain. Plus tard cette nuit-là, les Snarks capturèrent le vaisseau à l'aide d'un rayon-tracteur. Whitey, qui mourait doucement de ses blessures, décida de partager ses pouvoirs entre les quatre enfants afin de leur permettre d'échapper aux Snarks et d'empêcher l'utilisation du convertisseur. Alex, Jack, Katie et Julie purent ainsi se libérer, détruire le convertisseur et sauver leurs parents. Alex baptisa le groupe "POWER PACK".

Les membres de Puissance 4 sont trop jeunes pour être des aventuriers professionnels. Ils ne se servent qu'occasionnellement de leurs pouvoirs. Dans un premier temps, Alex a pris le nom de G à cause de son pouvoir sur la gravité, Jack s'est baptisé Mass Master parce qu'il pouvait modifier sa masse, Julie était Lasera parce qu'elle pouvait voler et Katie s'appelait Energie parce qu'elle pouvait stocker et relâcher de l'énergie sous forme de boules de feu.

Récemment, les pouvoirs des enfants ont été transférés dans le Grand Snark Jakal mais ce dernier cassa la machine et perdit les pouvoirs qui furent redistribués aux petits Power. Mais Alex récupéra le pouvoir de Katie, Jack celui d'Alex, Julie celui de Jack et Katie celui de Julie. Ils changèrent alors leurs noms de code: Alex devint le Destructeur, Julie Molécula, Jack Contrepoids et Katie, Etoile Filante.

Occasionnellement, Puissance 4 compte un cinquième membre: Franklin Richards, qui a le pouvoir de faire des rêves prémonitoires.



LE DESTRUCTEUR (G)
Alex Power
1ère app.: POWER PACK 1

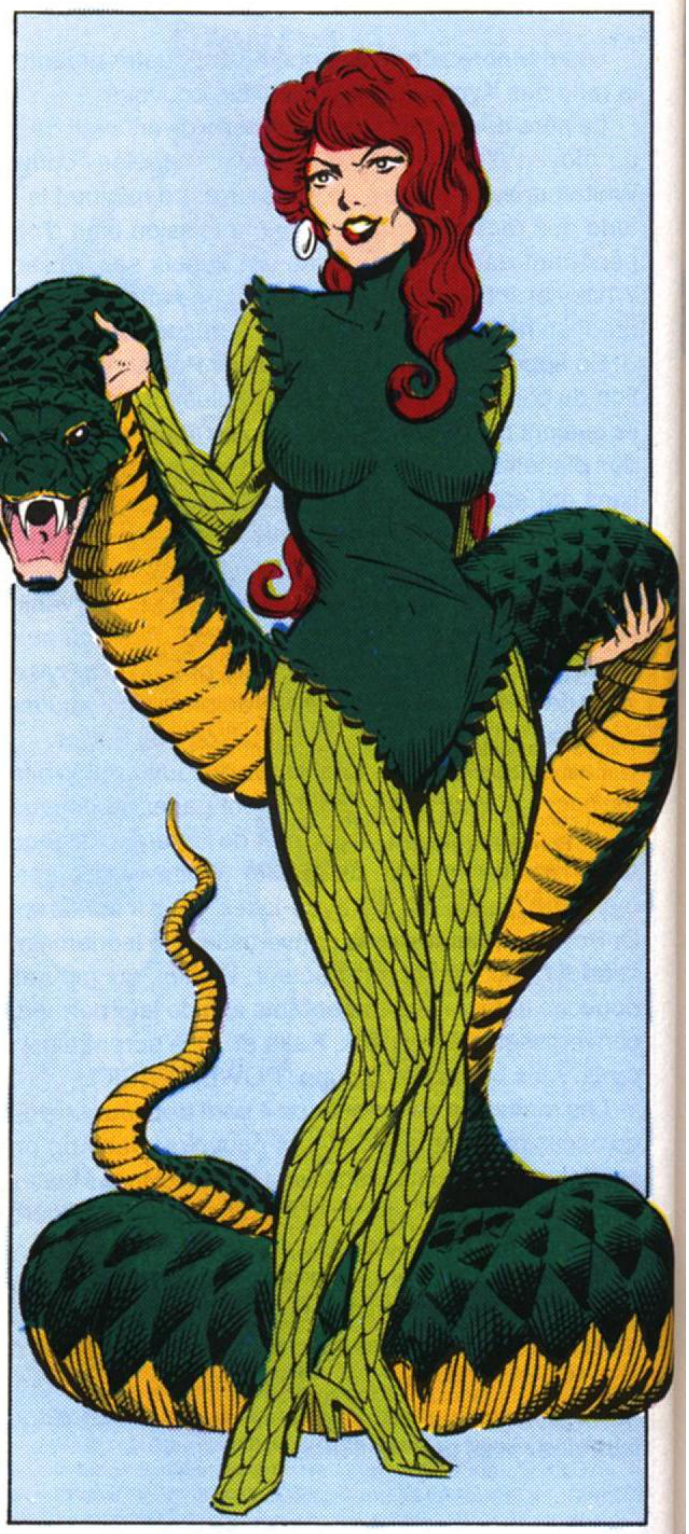
MOLECULA (Lasera)
Julie Power
1ère app.: POWER PACK 1

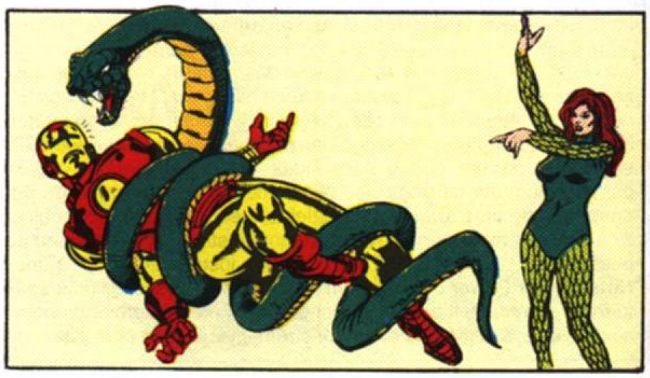
CONTREPOIDS (Mass Master)
Jack Power
1ère app.: POWER PACK 1

ETOILE FILANTE
(Energie) Katie Power
1ère app.: POWER PACK 1

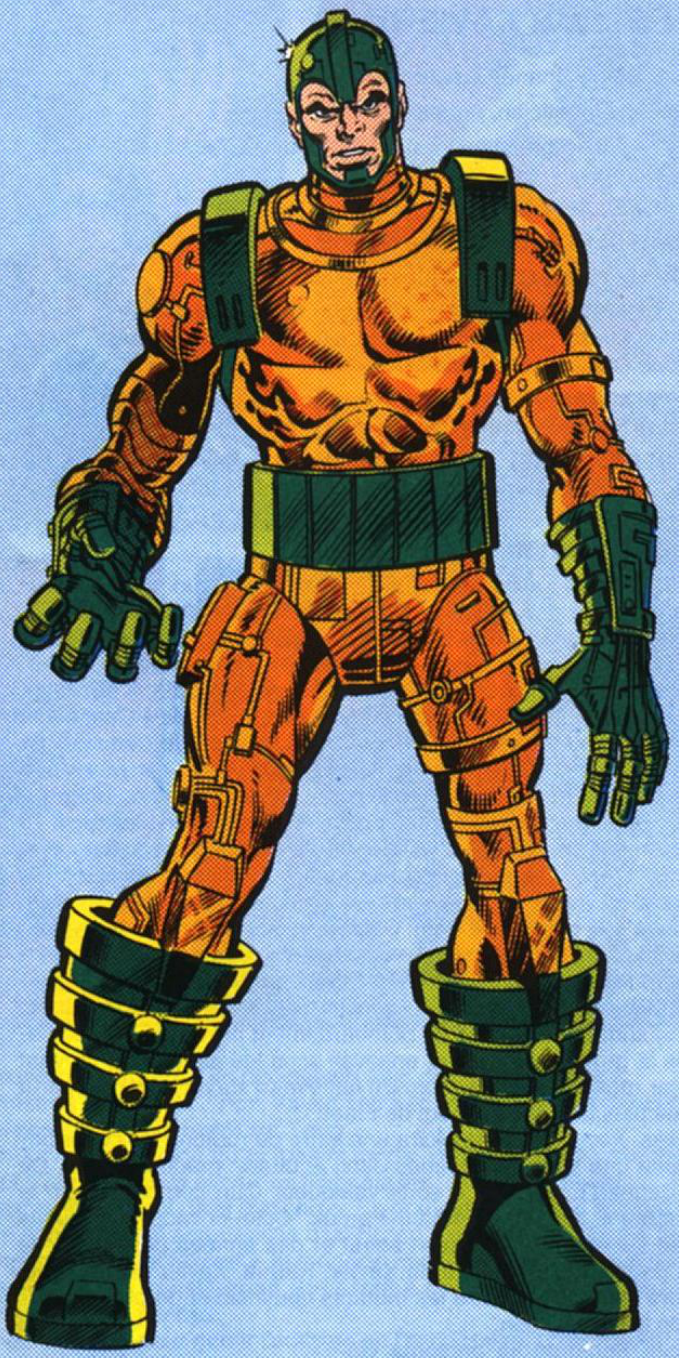
PRINCESS PYTHON
(PRINCESSE PYTHON)

VERITABLE NOM : Zelda Dubois
PROFESSION : Charmeuse de serpents, criminelle professionnelle
IDENTITE : Connue des autorités
STATUT LEGAL : Citoyenne des Etats-Unis d'Amérique avec un casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE : Darlington, Caroline du Sud
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Membre du Cirque du Crime, ex-membre des Maîtres de la Menace, la Brigade du Serpent d'origine, et de la Société du Serpent
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : AMAZING SPIDER-MAN 22
ORIGINES : On sait peu de choses sur Zelda Dubois avant qu'elle ne prenne le nom de scène de Princesse Python. Elle ne rejoignit le Cirque du Crime que lorsque le Maître de Manège, son dirigeant, décida d'émigrer aux Etats-Unis. L'incroyable relation qu'elle entretient avec son python de 8 mètres, et sa présence sur scène, ont fait d'elle un des clous du spectacle. Comme tous les membres du Cirque du Crime, elle détrousse les spectateurs à chaque représentation, tandis que le Maître de Manège les hypnotise pour qu'ils ne se souviennent de rien. La première fois où la Princesse Python se retrouva face à un super-héros, en l'occurrence l'Araignée, le Cirque avait temporairement écarté le Maître de Manège, remplacé par le Clown qui avait rebaptisé le groupe les Maîtres de la Menace. Cela n'empêcha pas l'Araignée de faire arrêter tout ce beau monde. Mise en liberté conditionnelle, la Princesse rencontra bientôt Thor, le Dieu-Tonnerre, dont le pouvoir avait été diminué de moitié par son père, Odin. Le Cirque en profita pour tenter d'éliminer les Vengeurs, lors du mariage de Henry Pym avec Janet Van Dyne. Cette tentative échoua lamentablement, et le groupe se retrouva en prison. La Princesse préfère souvent la compagnie de son python à celle des humains. Et convaincue qu'elle ne ferait jamais fortune avec le Cirque, un jour, elle tenta d'organiser un crime, seule. Avec son animal, elle s'attaqua à Tony Stark, alias Iron Man, le menaçant de le tuer s'il ne lui donnait pas un million de dollars et un avion pour l'Amérique du Sud. Stark réussit à se défaire de l'emprise du python et le fit tomber dans une cuve d'acide. La Princesse, horrifiée, voulut à son tour s'y plonger mais Iron Man l'en empêcha. Il fallut plusieurs mois à Zelda pour se remettre, avant d'acheter et de dresser un autre python. Pourtant, elle ne retourna pas au cirque. La Vipère l'invita à rejoindre la Brigade du Serpent et elle accepta. Avec le Cobra, l'Anguille et Krang, le Seigneur de la Guerre, elle aida la Vipère à kidnapper Hugh Jones, le président de la compagnie pétrolière Roxxon, et à récupérer les trésors engloutis de la Lémurie. Lors d'une altercation avec Captain America, qui avait alors pris l'identité de Nomade, elle fut mordue par son python. Echappant malgré tout à la police, elle rejoignit le Cirque et tourna en Amérique où elle rencontra Hulk et Howard the Duck. Récemment, Dragon de Mer l'invita à rejoindre la Société du Serpent, une organisation qui regroupe les criminels reptiliens. Elle passa le stade de l'initiation, mais fut plus tard expulsée pour avoir manqué de courage lors de l'assassinat de Modok par la Société. En ramenant la Princesse au Cirque, Aspic se fit tuer mais elle en réchappa. Depuis, ses activités restent mystérieuses.
TAILLE : 1,75 m
POIDS : 63 kg
YEUX : Verts
CHEVEUX : Brun roux
DEGRE DE FORCE : La Princesse Python possède la force normale d'une femme de son âge et de sa taille qui pratique un entraînement modéré.
POUVOIRS : Aucun
AUTRES FACULTES : La Princesse est une charmeuse de serpents. La relation qu'elle entretient avec ses pythons est à la limite de l'étrange. Son numéro de cirque exige de la souplesse et des dons d'acrobate, mais elle n'est pas particulièrement douée pour le combat à mains nues.
ARMES : Parfois, la Princesse Python porte un aiguillon capable de produire une décharge électrique de 1 000 volts au contact d'un autre humain.





PROFESSOR POWER



VERITABLE NOM : Anthony Power
PROFESSION : Ancien historien, enseignant et conseiller politique
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen américain avec un casier judiciaire
AUTRES NOMS : Le Professeur
LIEU DE NAISSANCE : Norfolk, Virginie
SITUATION DE FAMILLE : Veuf
PARENTS CONNUS : Matthew Power (fils), Maxine Power (épouse, décédée)
GROUPE D'APPARTENANCE : Power dirige une armée anonyme d'ultra-patriotes fidèles.
BASE D'OPERATIONS : Un "château" mobile
PREMIERE APPARITION : MARVEL TEAM-UP 117
ORIGINES : Expert en relations internationales, le Pr Anthony Power était aussi un historien de renom et un conseiller de haut rang qui servit quatre présidents à la Maison Blanche. Il avait toute confiance dans le système politique américain et le concept de démocratie jusqu'à ce que son fils aîné, Matthew, s'engage dans l'armée en pleine guerre du Vietnam. Il fut rapatrié après une grave dépression nerveuse, et aucun spécialiste ne put le guérir, ce qui modifia les vues de son père sur lui-même et sur son pays. Il en vint à penser que les universités ne produisaient que des lâches et que les dirigeants du pays, par peur de solutions radicales, préféraient l'entraîner dans d'interminables conflits comme celui du Vietnam. Pour lui, la paix ne pouvait être atteinte que si un seul esprit contrôlait la Terre entière... en l'occurrence, le sien ! Bénéficiant d'innombrables soutiens, il commença à organiser son groupe secret d'ultra-patriotes. Puis, réalisant que son fils ne recouvrerait jamais la raison, il enferma son corps dans une armure très sophistiquée et entreprit une série d'opérations chirurgicales peu orthodoxes pour transférer son propre esprit dans le corps de son fils. Après de longs et pénibles mois, l'expérience s'avéra un succès. Power s'attaqua ensuite aux X-Men, les "enfants" de Xavier, auquel il en voulait de n'avoir rien fait pour son fils. Malgré l'intervention de l'Araignée, il les neutralisa et les embarqua dans son château. Il voulait kidnapper Xavier et lui faire assister à la destruction de son équipe. Mais l'Araignée s'était hissé à bord, rejoint par Jean Grey, venue retrouver ses amis, et qui avait assisté à leur enlèvement. Ils libérèrent les X-Men et Jean força Power à voir la vérité qu'il refusait : c'est parce qu'il dévalorisait son fils que celui-ci s'était enrôlé. Power, incapable d'affronter sa culpabilité, s'enfuit, abandonnant le "corps" de son fils.
TAILLE : 1,68 m (Anthony Power) - 1,88 m (Matthew Power)
POIDS : 75 kg (Anthony) - 100 kg (Matthew)
YEUX : Gris (Anthony) - Marron (Matthew)
CHEVEUX : Gris (Anthony) - Bruns (Matthew)
POUVOIRS : Le Pr Power ne possède aucune force surhumaine. Ses pouvoirs lui proviennent de son armure.
ARMES : L'armure du Pr Power est un exosquelette qui accroît sa taille et sa force. Elle est faite de fibres de carbone et d'un alliage composant une structure complexe de micro-mailles qui lui donne flexibilité et protection maximales. D'un poids de 170 kg, elle résiste à une détonation de 34 kg de TNT à une distance de 6 m. Elle est alimentée principalement par un générateur thermoélectrique à fusion froide situé dans la ceinture. Dans son armure, le Pr Power peut soulever (ou presser) environ 10 tonnes. L'armure est contrôlée par un réseau de capteurs assistés par ordinateur permettant de suivre les mouvements du corps à l'intérieur et de les amplifier si nécessaire. L'exosquelette fonctionne avec des moteurs électriques à induction linéaire pouvant résister à des surcharges massives afin de permettre au Pr Power d'utiliser sa force maximale. Une fonction arrêt immobilise l'armure si les ordinateurs détectent un grippage imminent des moteurs. L'arme offensive principale est un rayon intégré d'électrons à haute puissance, pulsé par des ondes alpha contrôlées par des capteurs, et dirigé par un laser. Ce rayon provient d'un accélérateur de particules situé dans l'avant-bras droit de Power et est émis par une bague à son index. Il peut produire une explosion équivalente à celle de 45 kg de TNT. L'énergie massive utilisée par l'accélérateur de particules ne permet qu'une décharge de 5 secondes et nécessite une période de rechargement de 45 minutes entre chaque tir. L'armure est également équipée de deux turbines électriques à très grande vitesse qui compriment l'air à une pression et une température élevées. La combustion est déclenchée par une fine émission de carburant. Les deux engins développent une poussée qui permet au Pr Power de voler jusqu'à 240 km/h à une hauteur maximum de 150 m.
Note : Le Pr Power dispose d'un financement presque illimité sous forme de dons des fanatiques qui le soutiennent et avec sa propre fortune, immense. Il peut donc acheter du matériel dernier cri pour son armure et l'équipement de ses disciples. Bien que ses hommes soient vêtus comme des centurions romains, ils n'en sont pas moins dotés d'armes très sophistiquées.

PROFESSOR X
(PROFESSEUR XAVIER)



VERITABLE NOM: Charles Xavier

PROFESSION: Généticien, professeur

IDENTITE: Le public ignore qu'il est le mentor des X-Men et des Nouveaux Mutants.

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Brian (père, décédé) - Sharon (mère, décédée) - Kurt Marko (beau-père, décédé) - Cain Marko (demi-frère) - David Charles Haller (fils)

GROUPE D'APPARTENANCE: Fondateur et mentor des X-Men et des Nouveaux Mutants, allié des Starjammers

BASE D'OPERATIONS: Ecole du Professeur Xavier pour Jeunes Surdoués, Salem Center, Westchester County, New York et vaisseau spatial *Starjammer* dans la galaxie de Shi'ar.

PREMIERE APPARITION: X-MEN 1

ORIGINES: Charles Xavier est le fils de Brian Xavier, un physicien nucléaire, et de sa femme, Sharon. Le père de Charles fut tué au cours d'une expérience atomique et Sharon épousa alors un collègue de son mari: le Dr Kurt Marko. Kurt avait un fils, Cain, qu'il brutalisait. Un jour, Xavier ressentit télépathiquement les souffrances de Cain. Il découvrit ainsi qu'il avait le pouvoir de lire dans l'âme des gens. Mais Cain sentit l'intrusion de Charles dans ses pensées et il se mit à le détester. La mère de Charles mourut peu après. Puis Cain mit le feu au laboratoire de son père et Kurt trouva la mort en sauvant les deux enfants. En grandissant, Xavier apprit à contrôler ses pouvoirs. Licencié en biologie à 18 ans, il fut admis à l'Université d'Oxford pour y étudier la génétique et la biophysique. C'est là qu'il rencontra Moïra Mac Taggert. Ils allaient se marier quand Xavier fut appelé sous les drapeaux et envoyé en Asie. Là, il retrouva son demi-frère Cain. Celui-ci voulut déserter mais Xavier le poursuivit jusque dans une grotte qui abritait le temple secret de Cyttorak, une puissante entité mystique. Ayant arraché une pierre précieuse sur une statuette, Marko se transforma sous les yeux de Xavier en créature surhumaine. Mais un bombardement provoqua un éboulement dans la grotte et Marko fut enseveli sous les pierres. Le croyant mort, Xavier regagna son bataillon. En fait Marko survécut et réapparut des années plus tard sous le nom de Fléau.

Peu après, Xavier reçut de Moïra une lettre de rupture. Le coeur brisé, il entama une série de voyages dans le bassin méditerranéen. De Grèce, il gagna l'Egypte où il sortit vainqueur d'un combat contre le puissant mutant télépathe, Amahl Farouk. Celui-ci mourut mais sa conscience survécut dans le plan astral et des années plus tard, elle s'empara de l'âme d'une élève de Xavier, Karma. Xavier décida alors de défendre l'humanité contre les mutants criminels et de protéger les mutants de la persécution.

En Israël, Shomron lui présenta Gabrielle Haller. Traumatisée par des années de déportation, la jeune femme fut soignée par Xavier et ils tombèrent amoureux l'un de l'autre. Shomron présenta également à Charles un mutant nommé Magnus dont il devint l'ami. Mais leurs idées sur l'avenir des mutants étaient violemment opposées. Gabrielle Haller fut enlevée par le criminel de guerre, le Baron Wolfgang von Strucker, aidé de ses agents de l'HYDRA. Strucker tortura Haller pour qu'elle lui révèle la cachette d'un trésor nazi. Mais Xavier et Magnus sauvèrent la jeune femme et Magnus emmena le trésor dans un autre lieu. Des années plus tard, Magnus allait devenir le pire ennemi de Xavier sous le nom de Magnéto.



Quand Xavier quitta Israël, il ignorait

que Gabrielle attendait un enfant qu'elle appela David Charles Haller. David était un mutant qui, à la suite d'un choc, devait devenir schizophrène et prendre le nom de Légion à cause de ses multiples personnalités. Après un détour par l'Inde où il perdit l'usage de ses jambes en affrontant l'extraterrestre Lucifer, Xavier retourna à Salem Center pour suivre des cours d'anthropologie à Columbia. Puis il passa quelques années à étudier la psychiatrie à Londres où il retrouva Moïra Mac Taggert. Xavier retourna à Columbia où il approfondit ses connaissances en mutations génétiques auprès du Dr Karl Lykos, qui deviendrait plus tard Sauron.

Quand le FBI se lança dans une enquête sur les mutants, à la suite d'un incident impliquant le jeune Scott Summers, Xavier eut l'idée de rechercher lui-même les mutants à travers les Etats-Unis, de les aider à utiliser leurs pouvoirs pour le bien de l'humanité.

Scott Summers fut le premier X-Men et le premier élève de l'école de Xavier installée dans sa maison de Westchester County. Les recrues suivantes furent Iceberg, Angel, le Fauve et Jean Grey, alias Strange Girl. Xavier apprit à ses étudiants à se servir de leurs pouvoirs et à les contrôler. Puis il les envoya combattre les créatures qui menaçaient l'humanité. Le premier mutant criminel que les X-Men affrontèrent fut Magnéto. Mais ils s'attirèrent la méfiance du gouvernement et du public. D'autres membres vinrent rejoindre l'équipe: le Hurleur, Colossus, Diablo, Tornade et Serval alors qu'Angel, Iceberg et Strange Girl décidaient, eux, de quitter le groupe.









A l'occasion d'une bataille contre des extraterrestres du nom de Z'nox, Xavier entra en contact avec la princesse Lilandra. Il vécut quelque temps avec elle dans la galaxie Shi'ar puis revint sur Terre.

Quand la seconde équipe de X-Men disparut, Xavier, persuadé qu'ils étaient morts, voulut fermer l'école mais Moïra Mac Taggert le persuada de continuer son travail avec de jeunes élèves qu'il appela les "Nouveaux Mutants". Xavier ne savait pas encore à l'époque qu'un Brood avait implanté un oeuf dans son corps. En grandissant, l'oeuf finit par contrôler complètement l'esprit du professeur et il donna à son corps les apparences d'un Brood. Le double de Xavier fut battu et capturé par Binaire et les X-Men, revenus de l'espace. Moïra et Sikorsky, le médecin des Starjammers, firent un clone du corps de Charles à partir de prélèvements cellulaires et ils transférèrent son esprit à l'intérieur. Le nouveau corps de Charles n'était pas infirme et il retrouva ainsi l'usage de ses jambes.

Peu de temps après, Moïra Mac Taggert fit appel à Xavier pour guérir l'autisme de David Haller. C'est à cette occasion qu'il découvrit qu'il était le père de l'enfant. Puis eurent lieu les Guerres Secrètes au cours desquelles Magnéto combattit aux côtés de Xavier et des X-Men et traqua avec eux le Beyonder quand il descendit sur la Terre. Tous ces événements entraînèrent un changement d'attitude chez Magnéto. Il accepta alors d'être jugé pour ses crimes et Xavier fit son possible pour le défendre. Mais le procès fut interrompu par Andrea et Andreas von Strucker, alias Fenris, les enfants du Baron Wolfgang. L'affrontement avec Fenris acheva Xavier. Epuisé, il décida de confier la direction de son école à Magnéto, qu'il fit passer pour son frère, Michael Xavier. Sur ces entrefaites, Lilandra et Corsaire vinrent chercher Xavier pour l'emmener dans la galaxie Shi'ar où les Starjammers tentaient de reconquérir le trône de la princesse, usurpé par sa soeur. Guéri par la science médicale avancée des Starjammers, Xavier est depuis coincé à bord de leur vaisseau.

TAILLE: 1,82 m **POIDS:** 86 kg **YEUX:** Bleus **CHEVEUX:** Chauve

POUVOIRS: Xavier possède de nombreux pouvoirs psioniques qui font de lui le télépathe le plus puissant du monde. Il lit dans les pensées d'autrui et peut imprimer les siennes dans l'esprit d'autres personnes dans un rayon de 400 km. Xavier peut manipuler les esprits: par exemple, pour se rendre invisible ou pour prendre l'apparence de quelqu'un d'autre. Il peut aussi provoquer une paralysie mentale ou physique temporaire, effacer en partie ou en totalité des souvenirs. Il peut projeter de puissantes rafales d'énergie psionique lui permettant de plonger l'âme d'autrui dans l'inconscience. Ces rafales n'ont aucun effet sur les êtres inanimés et elles n'entraînent pas de lésions physiques. Le Professeur X peut également localiser d'autres mutants en captant les radiations qu'ils émettent grâce à ses pouvoirs et à un dispositif de son invention qu'il a appelé Cérébro. Il peut projeter sa forme astrale dans le plan astral et y créer des objets ectoplasmiques. Par contre, il n'a pas de talents télékinésiques particuliers.

Enfin, Charles Xavier est une sommité en matière de génétique, psychologie et autres sciences humaines.

PROJECT PEGASUS
(LE PROJET PEGASUS)

Le Projet Pegasus (Potential Energy Group/ Alternate Sources/ United States) est un immense centre de recherche situé au Mont Athena dans l'état de New York, créé et géré par le Department of Energy des Etats-Unis. Depuis quelques années déjà, le Projet Pegasus se consacre à la recherche de nouvelles ressources énergétiques, autres que minérales. Bien que l'existence et l'emplacement du Projet soient connus, le grand public n'est pas conscient de l'étendue de ses activités et de ses installations. De l'extérieur, on voit un bâtiment de trois étages, un groupe de dômes géodésiques, un observatoire, une installation télescopique, un hangar, une piste d'atterrissage et une tour de contrôle aérien, le tout perché au sommet d'une petite montagne dans les Catskills. En vérité, le Projet Pegasus s'enfonce sur 24 niveaux à l'intérieur de la montagne, et c'est là que se trouvent les principaux centres de recherche, placés sous haute sécurité.

La structure cylindrique centrale est appelée le silo. Elle est constituée de 8 niveaux. Le niveau A abrite la recherche sur l'énergie solaire et est relié aux dômes en surface. Au niveau B, se trouve l'énorme centre de communication qui surveille toutes les activités du complexe et relie le Projet à d'autres centres de recherche à travers le monde, ainsi qu'au satellite solaire Starcore. Au niveau C se trouvent les bureaux du personnel de sécurité. L'administration générale est au niveau D. Le niveau E contient l'ordinateur central du Projet, qui regroupe toutes les données scientifiques et s'occupe de l'entretien des bâtiments. Au niveau F se trouve la maintenance et au niveau G, tous les appareils de conditionnement d'air, le chauffage, la plomberie, etc. Enfin, le niveau H abrite le réacteur nucléaire qui approvisionne le complexe en énergie. Des ascenseurs pneumatiques assurent une circulation rapide entre les différents niveaux. Parmi les douze dômes reliés au silo, six servent d'habitation au personnel permanent du Projet, soit environ 1 000 personnes. Les six autres sont des unités de recherche spécialisées -énergie thermique, traitement des déchets nucléaires, fission nucléaire à froid, gravitation magnétique, ressources humaines et énergie solaire. Un système de transit appelé le "loop" (la boucle, sorte de toboggan) s'enroule autour des dômes et les relie au silo. Le dôme consacré à la recherche sur les ressources humaines, surnommé le "compound", est très célèbre. Sous tutelle fédérale, son directeur, le docteur Henri Sorel, garde dans ses locaux des super-vilains -et d'autres individus doués de super-pouvoirs mais non criminels- dont les pouvoirs sont étudiés "dans l'intérêt de la nation". Le but de Sorel est d'examiner tous les super-humains du pays pour quantifier et classifier chacun de leurs pouvoirs. Mais faute d'avoir pu obtenir des crédits suffisants, il n'a jamais pu mener à bien ses travaux. Parmi les nombreux super-vilains transférés au Projet Pegasus, ont figuré Solarr (mort accidentellement au Projet), le Rhino, Klaw, Electro, Opale, Blackout, Bres, Vibro, Nitro, Equinox, Fusion et d'autres. Les super-humains non criminels examinés ont été Nuklo, Wundarr (l'Aquarien), Thundra et Dazzler. On compte aussi parmi les volontaires ayant accepté spontanément de servir de cobayes : Captain America, Quasar, la Chose, Giant Man et Captain Hero. Les autorités fédérales permettent ces études car elles doivent aboutir à la création d'appareils capables de neutraliser les super-pouvoirs. Ainsi fut conçue la Voûte, une prison située dans les Rocheuses, spécialisée dans l'incarcération de super-vilains. Presque tous les super-vilains examinés au Projet Pegasus y ont été transférés. Le directeur administratif du Projet est le Docteur Myron Wilburn, l'un des consultants pour la construction du Projet. Il est assisté du Docteur Anson Harkov, directeur de recherche, et du Docteur Margaret Mayfair, responsable du développement, du marketing, et des liaisons avec l'industrie privée. Chaque département a sa propre équipe dirigeante, placée sous les ordres du Docteur Harkov. Avec la mise en place des recherches sur les ressources humaines, le Projet décida de mettre un super-humain à la tête du service de sécurité. Recommandé par Captain America (qui supervisa la sécurité pendant quelques semaines au moment de l'ouverture du Projet), Wendell Vaughn, un ancien agent du SHIELD ayant pris le nom de Quasar, fut choisi. Il servit le Projet pendant quelques années durant lesquelles il dut faire face à de nombreuses crises:



DR MYRON WILBURN
Directeur administratif
Première apparition :
MARVEL TWO-IN-ONE 53

DR MARGARET MAYFAIR
Directeur du marketing
Première apparition :
MARVEL TWO-IN-ONE 53

DR ANSON HARKOV
Directeur de recherche
Première apparition :
MARVEL TWO-IN-ONE 57

QUASAR
(Wendell Vaughn, ancien chef de la sécurité) Apparaît dans
MARVEL TWO-IN-ONE 53

LE GARDE
(Michael O'Brien, ancien chef de la sécurité)
Apparaît dans AVENGERS 236

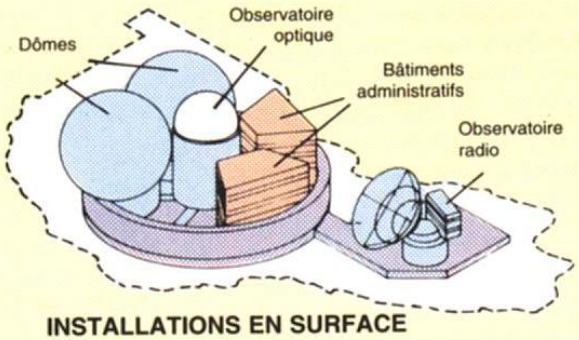
DR HENRI SOREL
Directeur du Compound
Apparaît dans MARVEL TWO-IN-ONE 55

DR JEANNINE O'CONNELL
Psychothérapeute
Première apparition :
MARVEL TWO-IN-ONE 53

UNIFORME ADMINISTRATIF

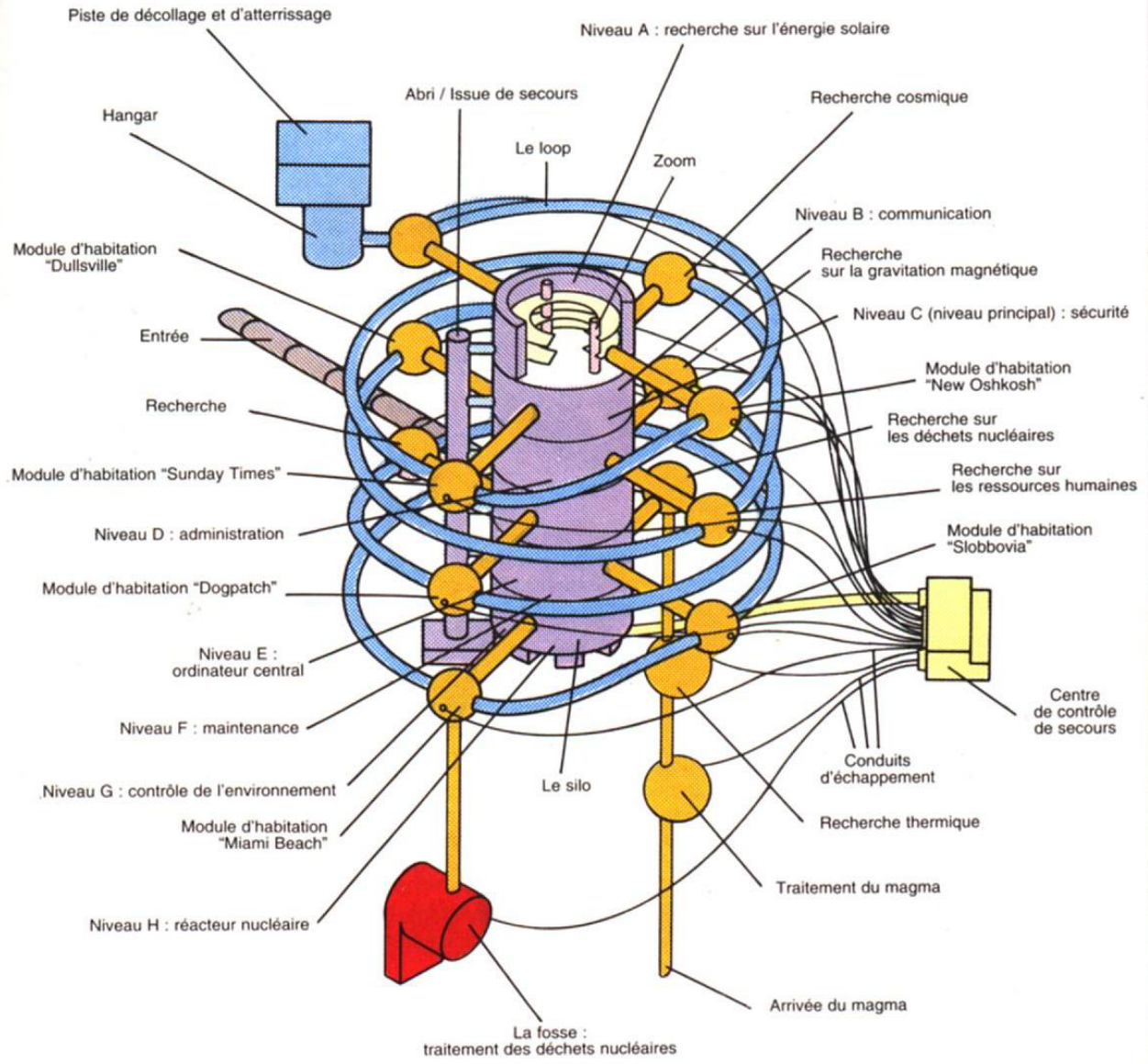
plusieurs attaques de la Roxxon Oil, la menace d'anéantissement par le Nth Man et le rachat du Projet par une force extra-dimensionnelle. Déçu par la nouvelle politique du Projet qui consistait à enrôler de force des super-humains honnêtes comme gardes, sa propre efficacité mise en doute, Quasar démissionna. Il fut remplacé par Michael O'Brien, un ancien officier de police qui possédait une armure semblable à celle d'Iron Man. Sous le nom du Garde, O'Brien fit de son mieux. Mais lors d'une attaque des hommes de lave, son armure fut endommagée. Le Projet demanda à la Stane International (successeur de la Stark International qui avait construit l'armure) de réparer le costume. Ils le firent, mais là commença une production massive d'armures commandée par le gouvernement. Des fac-similés de l'armure du Garde furent donnés aux gardes de la Voûte, et O'Brien y fut envoyé lui aussi lorsque le Projet Pegasus eut terminé son programme de recherche sur les ressources humaines. L'identité de son successeur à la tête de la sécurité n'est pas connue.

PREMIERE APPARITION : MARVEL TWO-IN-ONE 42

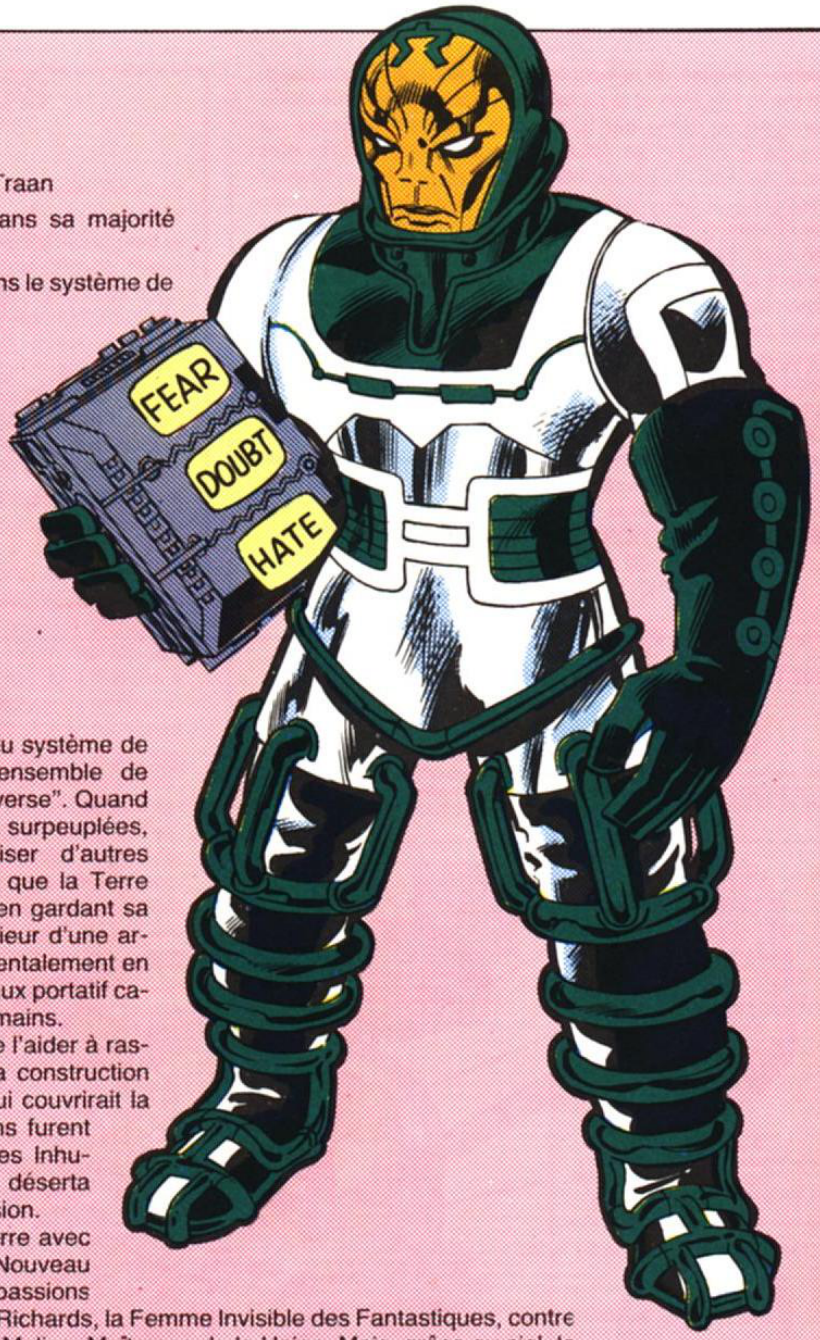


INSTALLATIONS EN SURFACE

INSTALLATIONS SOUTERRAINES



PSYCHO-MAN



VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Grand Scientifique de Traan

IDENTITE: Le public terrien ignore dans sa majorité l'existence de Psycho-Man.

STATUT LEGAL: Citoyen de Traan, dans le système de Sub-Atomica

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: La planète Traan du système de Sub-Atomica ainsi que son vaisseau

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR ANNUAL 5

ORIGINES: L'être connu sur Terre sous le nom de Psycho-Man est le plus grand scientifique de la technocratie qui gouverne les cinq planètes du système de Sub-Atomica. Ce système est un ensemble de mondes habités réunis dans un "microverse". Quand les cinq planètes de ce système furent surpeuplées, le gouvernement décida de coloniser d'autres mondes. Le Grand Scientifique jugea que la Terre était la cible parfaite. Il s'y transporta en gardant sa taille microscopique et opéra de l'intérieur d'une armure à taille humaine qu'il contrôlait mentalement en utilisant un générateur de rayons mentaux portatif capable d'influencer les émotions des humains.

Il engagea des êtres humains afin de l'aider à rassembler les éléments nécessaires à la construction d'un générateur de rayons mentaux qui couvrirait la Terre entière de ses rayons. Ses plans furent déjoués par la Torche, la Chose et les Inhumains. Après sa défaite, Psycho-Man déserta son armure et retourna dans sa dimension.

Plus tard, Psycho-Man revint sur Terre avec un androïde connu sous le nom de Nouveau Maître de la Haine qui déchaîna des passions hostiles à New York et qui dressa Jane Richards, la Femme Invisible des Fantastiques, contre ses compagnons, sous l'apparence de Malice, Maîtresse de la Haine. Mais, grâce au ciel, le Maître de la Haine fut finalement détruit par Scourge. Psycho-Man retourna dans sa dimension. Nul ne sait s'il est ou non définitivement hors d'état de nuire.

TAILLE: Indéterminée

POIDS: Indéterminé

YEUX: Inconnus

CHEVEUX: Inconnus

POUVOIRS: Psycho-Man ne possède aucun pouvoir surhumain connu. Il est très intelligent et c'est un génie des mathématiques, ce qui lui permit de concevoir un nombre extraordinaire d'armes.

ARMES: La principale est un stimulateur d'émotions portatif dont les rayons agissent sur les centres émotionnels du cerveau en générant trois types d'émotions: la peur, le doute et la haine.

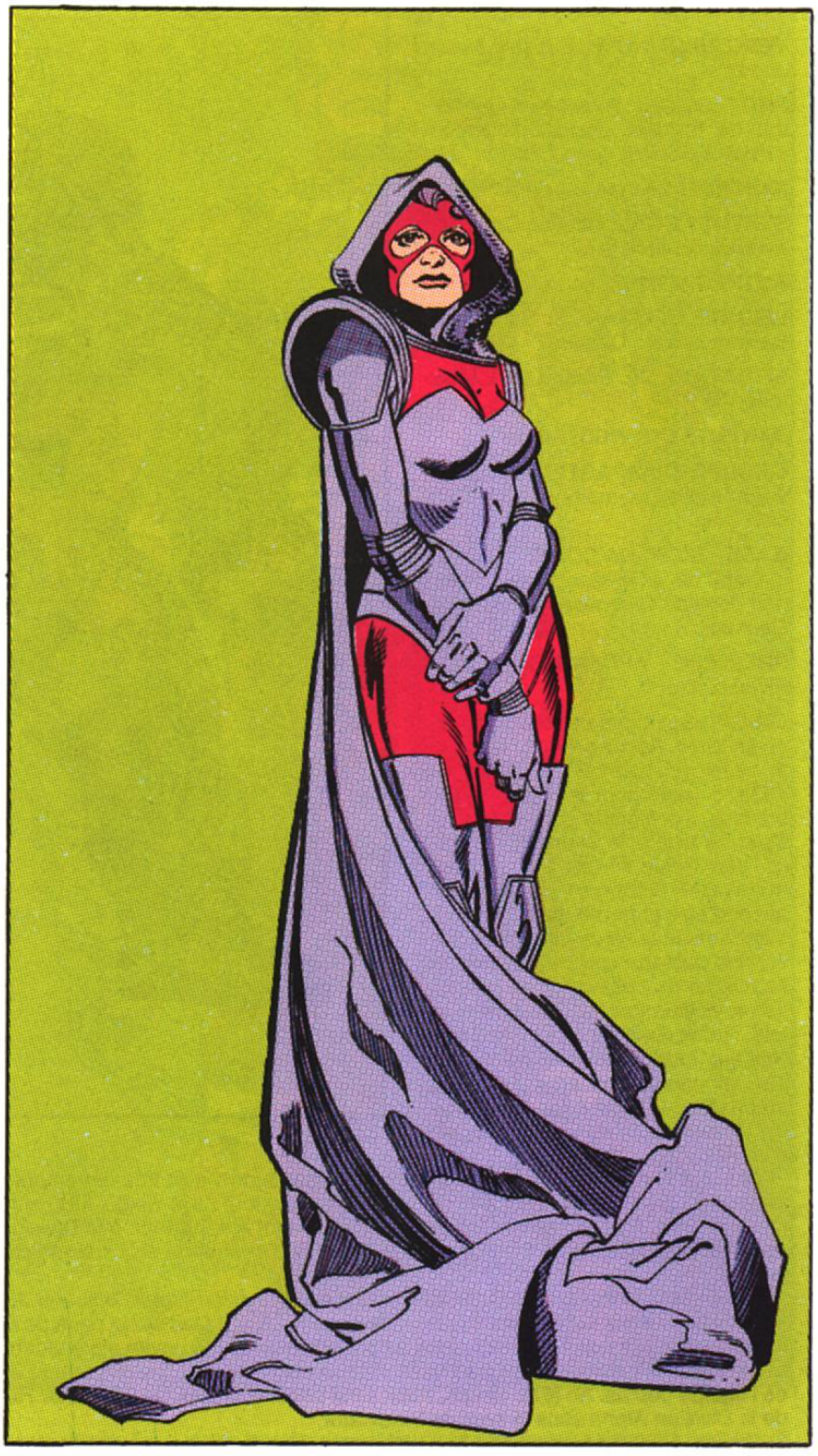
Le rayon de la peur provoque sur sa cible des hallucinations particulièrement effrayantes surgies de son propre subconscient, qu'elle seule peut percevoir et qui peuvent provoquer un arrêt du coeur.

Psycho-Man revêt diverses armures. Elles sont toutes plus grandes que lui et contrôlées cybernétiquement par l'intermédiaire d'un lien mental.

Psycho-Man se déplace dans un vaisseau contenant toute la technologie qu'il juge devoir lui être utile pour réaliser ses projets. Ce vaisseau, petit monde à lui seul, est cependant trop volumineux pour traverser la barrière interdimensionnelle séparant le microverse de la Terre.

Sub-Atomica est un système solaire situé dans un microverse. On a longtemps cru à tort que les microverses, également appelés univers subatomiques, se trouvaient à l'intérieur des atomes. Pour briser les barrières dimensionnelles séparant la Terre de Sub-Atomica (ou tout autre univers microscopique ou subatomique), il faut réduire l'espace entre les particules atomiques de la matière. A un certain niveau de réduction, la matière ainsi compressée passe à travers un Nexus dans la dimension subatomique.

PSYLOCKE



VERITABLE NOM : Elizabeth "Betsy" Braddock
PROFESSION : Aventurière, ex-mannequin
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyenne britannique sans casier judiciaire
AUTRES NOMS : Captain Britain II
LIEU DE NAISSANCE : Braddock Manor, Angleterre
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : James (père, décédé), Elizabeth (mère, décédée), James Jr ("Jamie") et Brian (frères)
GROUPE D'APPARTENANCE : X-Men, ex-membre de STRIKE, ex-alliée de R.C.X. et de Captain UK
BASE D'OPERATIONS : Autrefois Braddock Manor et l'Ecole du Pr Xavier pour Jeunes Surdoués ; aujourd'hui, le Q.G. des X-Men en Australie
PREMIERE APPARITION : NEW MUTANTS ANNUAL 2
ORIGINES : Elizabeth "Betsy" Braddock est la fille du Dr James Braddock, un ancien citoyen d'un royaume extradimensionnel appelé Hors-le-Monde où vivait une créature du nom de Merlin. (On ignore à ce jour si ce Merlin et le sorcier qui a sauvé le premier Chevalier Noir ne font qu'un.) Membre de la garde privée de Merlin, James Braddock fut envoyé sur Terre pour engendrer le futur Captain Britain.
Jamie, le premier fils des Braddock, n'hérita pas des gènes de son père, à la différence des deux suivants, les jumeaux Brian et Elizabeth. Mais les super-pouvoirs des enfants restèrent en sommeil pendant de longues années et dans l'intervalle, le Dr Braddock et sa femme furent tués dans une explosion provoquée par Mastermind, l'ordinateur organique créé par le savant.
Brian Braddock devint Captain Britain. Betsy manifesta des talents psychiques qu'elle mit au service de l'organisation STRIKE, la division britannique du premier SHIELD. Parallèlement, elle travaillait comme top-model.
Braddock ayant renoncé à être Captain Britain, l'agence gouvernementale R.C.X. persuada sa sœur de prendre sa place. Betsy emprunta à l'homologue extradimensionnel de Brian un costume qui décuplait ses forces et lui permettait de voler. Mais sa carrière prit fin le jour où elle affronta les deux ennemis jurés de Captain Britain : Vixen et Slaymaster. Betsy perdit la vue au cours de ce combat sans merci. En Suisse où elle se reposait, Betsy fut enlevée par Mojo. Il lui greffa des yeux artificiels qui lui rendirent la vue. Délivrée par les Nouveaux Mutants, Betsy resta avec eux à l'école du Pr Xavier, qui servait aussi de Q.G. aux X-Men dont Mojo put surveiller les activités grâce à un dispositif implanté dans les yeux de la jeune femme.
Les X-Men acceptèrent Betsy dans leurs rangs après sa victoire sur Dents de Sabre et elle prit le nom de code de Psylocke. Plus tard, les Terriens pensèrent que Psylocke et les X-Men étaient morts au cours d'un combat contre l'Adversaire. En fait, ils furent ramenés à la vie par Roma, la fille de Merlin, et vécurent dans une base secrète établie dans le désert australien. Depuis la séparation des X-Men en deux équipes, Psylocke est membre de l'équipe bleue, dirigée par Cyclope.
TAILLE : 1,78 m **POIDS :** 70 kg **YEUX :** Violets **CHEVEUX** : Blonds, teints en violet
SIGNES PARTICULIERS : Betsy a perdu la vue au cours d'un combat contre Slaymaster. Mojo lui a greffé des yeux artificiels qui fonctionnent comme des vrais.
DEGRE DE FORCE : Psylocke possède la force normale d'une femme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique un exercice physique intensif.
POUVOIRS : Grâce à ses pouvoirs télépathiques, Psylocke lit dans les pensées et manipule l'esprit de ses victimes.
ARMES ET EQUIPEMENT : Psylocke porte une armure qui la protège contre les blessures physiques.

PUCK



VERITABLE NOM: Eugene Milton Judd

PROFESSION: Aventurier, ex-soldat de fortune, occasionnellement videur

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen Canadien avec casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Saskatoon, Saskatchewan, Canada

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Division Alpha, ex-membre de la Division Béta

BASE D'OPERATIONS: Quartier Général de la Division Alpha, Tamarind Island, Colombie Britannique, Canada

PREMIERE APPARITION: Alpha Flight n. 1

ORIGINES: Eugene Milton Judd est né en 1914. Assez grand et bien bâti, c'était un homme athlétique. En 1939, engagé pour retrouver le Sabre Noir, il préféra le garder pour lui. Quand il toucha le Sabre Noir, il libéra l'esprit d'un sorcier persan nommé Razer (l'Ombre). Ce dernier, avant d'être enfermé dans le Sabre, s'appropriait la force vitale des personnes qu'il transperçait à l'aide de l'arme. Le processus faisait rapetisser la victime jusqu'à disparition totale. Razer voulut employer le Sabre Noir sur Judd, mais ce dernier utilisa ses connaissances en magie pour emprisonner Razer dans son corps, qui désormais avait la taille de celui d'un nain.

Grâce à la présence de Razer dans son corps, Judd vieillit très lentement. Mais les tentatives d'évasion de Razer le faisaient continuellement souffrir. On ignore presque tout de la vie de Judd entre 1939 et la date où il devint membre de la Division Béta, équipe formant les personnes aspirant à appartenir à la Division Alpha qui elle, regroupe des surhumains appointés par l'état canadien. On sait seulement qu'il séjourna en Espagne chez l'écrivain Ernest Hemingway où il apprit la lutte.

James Mac Donald, alias Guardian, leader de la Division Alpha, fit libérer Judd sur parole (on ignore pourquoi Judd se trouvait en prison). On lui donna le nom de code Puck et il était sur le point de devenir membre de la Division Alpha quand le gouvernement suspendit ses aides à l'organisation. Judd devint alors videur dans une taverne, puis il découvrit que la Division Alpha poursuivait ses activités indépendamment du gouvernement et demanda à en faire partie. Il est membre de l'équipe depuis. Au fil du temps, Puck s'est beaucoup attaché à Heather Hudson, veuve de Guardian, devenue leader de la Division Alpha sous le nom de Vindicator.

Un jour, Puck fut contraint de tuer un homme, Deadly Ernest, pour défendre Heather Hudson. Son sentiment de culpabilité, associé à l'attachement qu'il éprouvait pour Heather, provoquèrent un état émotionnel qui permit à Razer de s'échapper du corps de Judd qui retrouva sa taille normale mais vieillit aussi d'un seul coup. Judd utilisa alors le Sabre Noir et réintégra Razer dans son corps. Dans l'opération, il perdit une partie da sa force vitale et redevint nain. Mais, en revanche, il eut à nouveau l'âge qu'il avait avant l'évasion de Razer. Victime des machinations de Loki, Puck tomba dans la Fontaine d'Ebène du royaume des Elfes Noirs. Il fut libéré de l'Ombre et Loki le téléporta au Tibet où il avait vécu avant de trouver le Sabre Noir. La lamasserie dans laquelle il s'était retiré ayant été attaquée par l'armée chinoise, il la défendit avec l'aide de la Division alpha. Ensuite, il aida la D.A. dans sa lutte contre Insomnia qui voulait envahir la Terre avec ses hordes démoniaques. Quand Laura, la jeune mutante, reforma le passage dimensionnel, Puck retint Insomnia et resta prisonnier de son royaume.

TAILLE: 1,06 mètre

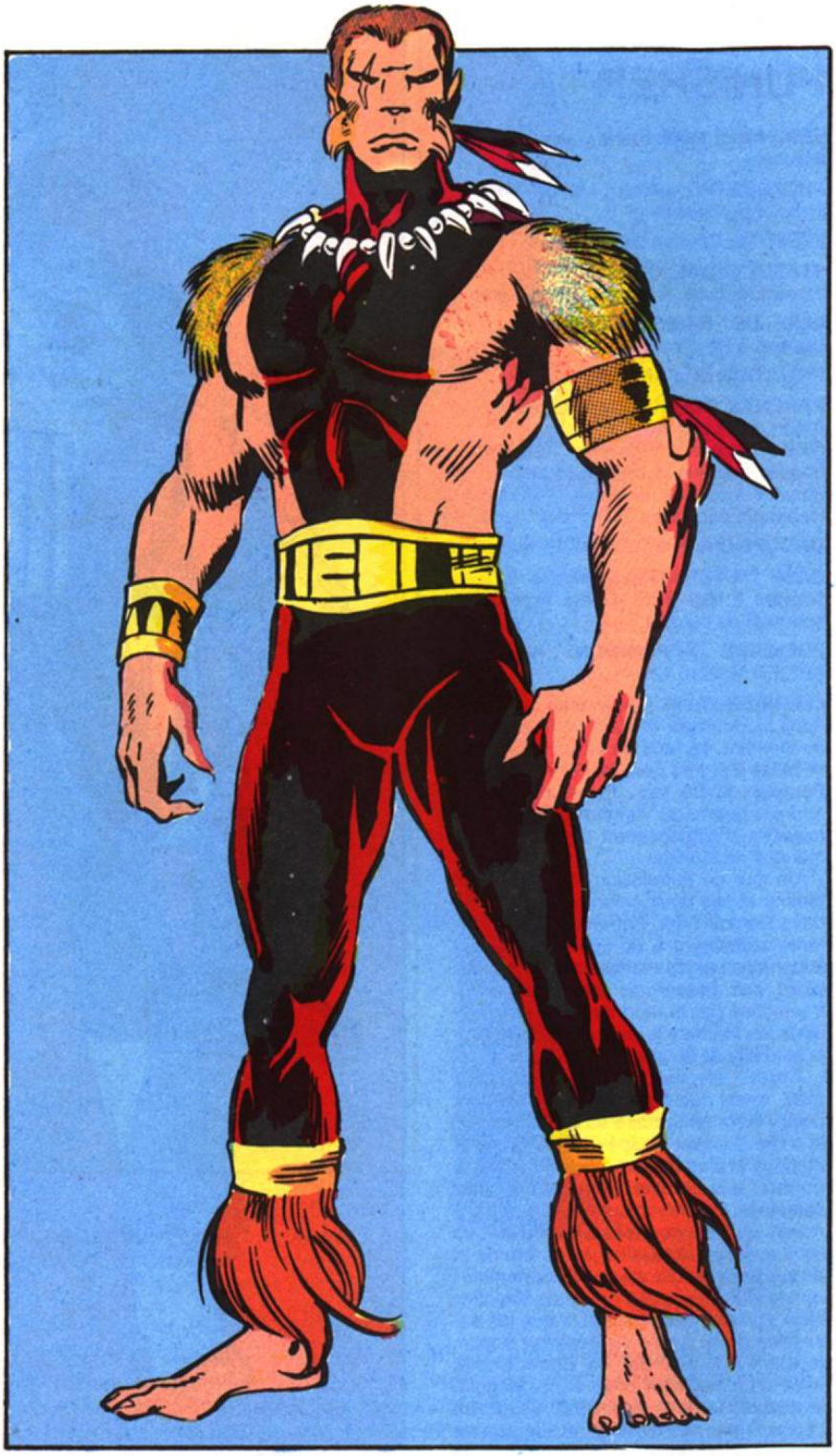
YEUX: Marron

POIDS: 101 kg

CHEVEUX: Noirs (chauve au sommet du crâne)

POUVOIRS: Puck vieillit très lentement grâce à la présence mystique de Razer dans son corps. Sa force n'est pas surhumaine mais c'est un athlète exceptionnel étant donné sa taille et un acrobate hors pair. En effet, il possède la force et l'agilité d'un athlète de 1,80 mètre. Il a en outre quelques connaissances en sorcellerie et peut se placer en coma temporaire.

PUMA



VERITABLE NOM: Thomas Fireheart

PROFESSION: P.D.G. de Fireheart Enterprises (officiellement) mercenaire professionnel (secrètement)

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats Unis, casier judiciaire vierge

IDENTITE: Secrète

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Identités non révélées

GROUPE D'APPARTENANCE: Employé occasionnel de la Rose

BASE D'OPERATIONS: Fireheart Enterprises à Hartsdale, Nouveau Mexique et filiales à travers le monde, Daily Bugle à New York.

PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDERMAN # 256

ORIGINES: Puma est né dans une tribu d'Indiens d'Amérique qui a toujours cru qu'un jour, viendrait un être aux pouvoirs infinis qui imposerait sa loi à la Terre entière. Il y a plusieurs générations, les membres de la tribu mirent sur pied un programme secret alliant le mysticisme à une éducation spéciale. Leur but était de former un guerrier parfait qui deviendrait leur protecteur. Le dernier de ces guerriers est Thomas Fireheart qui subit un entraînement très poussé pour perfectionner ses dons et ses sens d'animal. Bien qu'il ne crût pas à la légende de l'être aux pouvoirs infinis, il prit très au sérieux ses fonctions de protecteur de la tribu. Dans le même temps, il devint le directeur de Fireheart Enterprises qui, grâce à lui, devint une multinationale.

Puma fut initié aux arts martiaux par Maître Muramoto. Il était son élève le plus doué mais son sens du devoir le fit revenir au Nouveau Mexique. Cependant, la routine du monde des affaires lui pesant, Fireheart décida de se distraire en acceptant des missions dangereuses en tant que mercenaire. Sa renommée arriva aux oreilles de la Rose, lieutenant de Wilson Fist, alias le Caïd, qui le chargea, entre autres, de tuer l'Araignée. Puma se rendit à New York où il se battit contre l'Araignée mais ce dernier s'échappa de justesse, sauvé par l'intervention de la Chatte Noire. Une seconde bataille mit des passants en danger et, en les secourant, l'Araignée fut blessé. En colère parce que ses propres agissements avaient mis en danger la vie d'innocents et impressionné par l'héroïsme de l'Araignée, Puma s'en alla.

Quelques mois plus tard, Puma fut contacté par son oncle, le Shaman. Ce dernier lui annonça la présence sur Terre de l'être aux pouvoirs infinis que sa tribu redoutait depuis si longtemps. Il s'agissait du Beyonder, entité originaire d'une autre dimension. Toujours sceptique quant à la réalité de la légende, Puma se rendit néanmoins à New York afin de demander son aide à l'Araignée. Lors de la première rencontre de Puma avec le Beyonder, celui-ci le "transporta" à Tokyo en une fraction de seconde. En constatant un tel pouvoir, Puma réalisa la menace que le Beyonder représentait. Il retourna à New York où le suivirent le Beyonder et Maître Muramoto. Ce dernier fut accidentellement tué par le Beyonder ce qui provoqua la colère de Puma et renforça sa volonté de s'opposer à lui. Il se retrouva dans un état de "parfait alignement avec l'Univers" qui lui conféra un pouvoir illimité d'une nature mystique inconnue et suffisant pour tuer son ennemi. L'Araignée ayant émis l'hypothèse que tout cela n'était qu'une illusion créée par le Beyonder, le doute saisit Puma et l'immense pouvoir mystique le quitta. Il ne put tuer le Beyonder et s'en retourna bredouille au Nouveau Mexique. Estimant que l'Araignée lui a sauvé la vie, le Puma s'est mis dans la tête qu'il a une dette d'honneur envers lui. Il a racheté le Daily Bugle et a évincé J.J. Jameson afin de prendre la défense du Tisseur dans les colonnes de son journal.

TAILLE: 1,87 m

YEUX: Verts

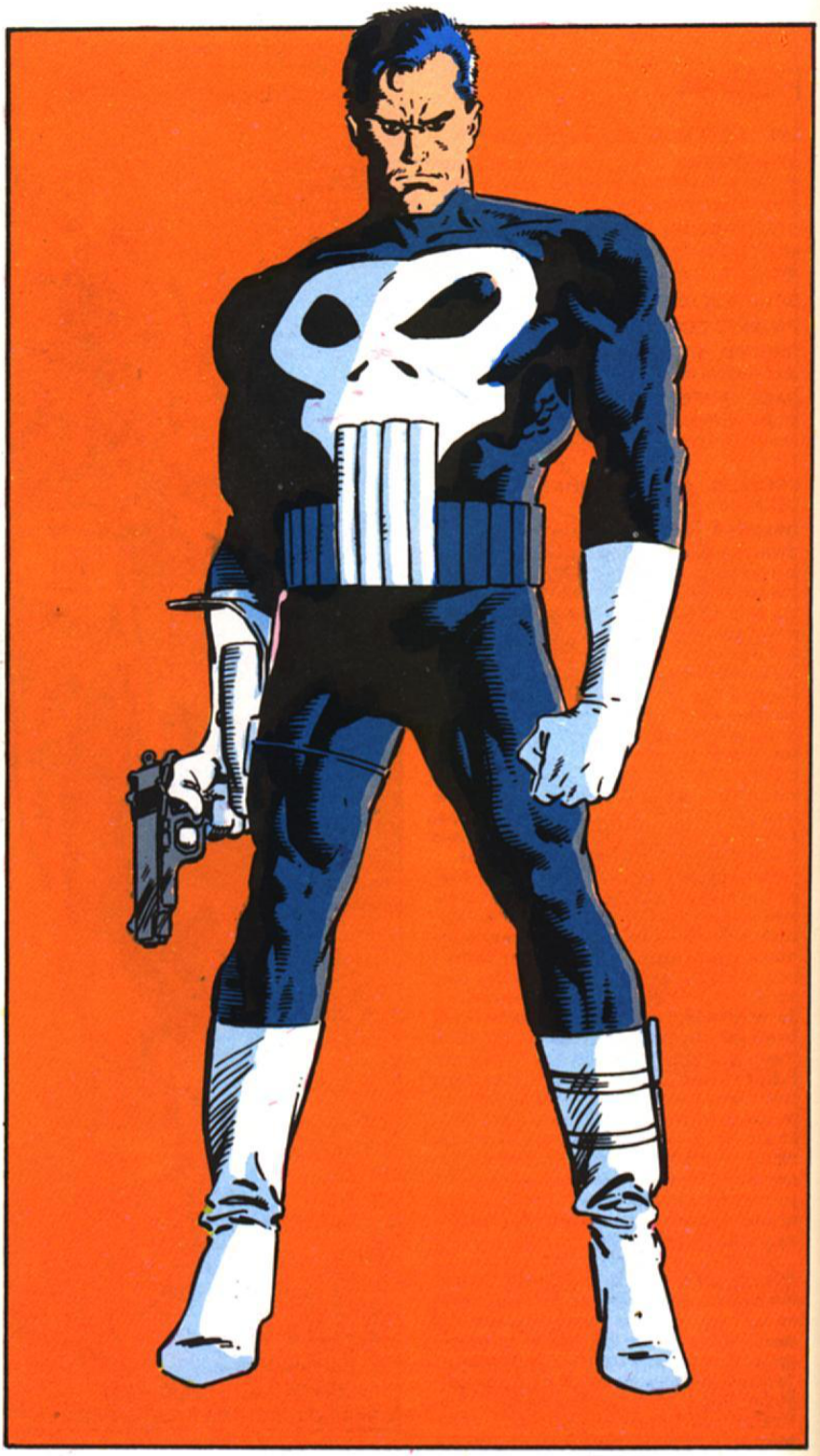
POIDS: 108 kg

CHEVEUX: Noirs (Fireheart) Roux (Puma)

POUVOIRS: Puma possède une force surhumaine lui permettant de soulever environ 12 tonnes. Ses pouvoirs résultent de manipulations génétiques ainsi que de pratiques mystiques visant à produire un être humain parfait. Le résultat de cette manipulation génétique fut amélioré par un procédé surnaturel inconnu grâce auquel la tribu indienne lui donna des pouvoirs magiques. Fireheart devient Puma en se concentrant intensément ce qui provoque une transformation physique en développant la taille et le poids de son corps. Ses pupilles se dilatent et le blanc de ses yeux devient jaune. Son corps se couvre d'une fine fourrure et ses cheveux prennent une couleur rouille; l'ensemble lui procurant un excellent camouflage dans le désert, qui est son habitat naturel. Ses ongles se transforment en griffes miniatures.

ARMES: Généralement, Puma n'utilise pas d'armes mais il est capable de faire de n'importe quel objet un projectile dangereux grâce à sa force. Etant donné ses ressources financières, il peut avoir accès à tout type d'équipement et peut s'offrir les services de détectives qui lui fournissent les renseignements nécessaires sur ses ennemis ainsi que les plans des immeubles dans lesquels il pourrait avoir à se battre. Pour ses déplacements, il utilise un Jet privé.

PUNISHER



VERITABLE NOM: Frank Castle (né Castiglione)

PROFESSION: Ancien Marine devenu justicier professionnel

IDENTITE: Connue des autorités

STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire. A déserté les Marines.

LIEU DE NAISSANCE: Quartier du Queens à New York

SITUATION DE FAMILLE: Veuf

PARENTS CONNUS: Mario Castiglione (père, présumé décédé), Louisa Castiglione (mère, présumée décédée), épouse (identité inconnue, décédée), fils (identité inconnue, décédé), fille (identité inconnue, décédée).

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Mobile, le plus souvent à New York. Opère à partir de son VAN de combat.

PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER MAN n. 129

ORIGINES: Frank Castle était Capitaine dans les Marines et s'est battu cinq ans au Vietnam. Il a reçu les étoiles de bronze et celles d'argent deux fois et le Coeur de Pourpre quatre fois. Plusieurs années après la guerre du Vietnam, il dirigea des missions d'entraînement pour des commandos de Marines.

Un jour de permission, il emmena sa femme et ses deux enfants pique-niquer dans Central-Park. Sa femme et ses enfants assistèrent à un meurtre et furent supprimés par les malfaiteurs qui ne voulaient pas laisser de témoins. Castle, traumatisé par la mort de sa famille, déserta les Marines juste avant de recevoir la Médaille de la Liberté du Président.

Castle disparut pendant quelques mois, après quoi il réapparut à New York pour y livrer en solitaire sa bataille contre le crime. Il s'était équipé d'un assortiment d'armes et d'un uniforme portant une tête de mort à la poitrine. Pendant quelques semaines, il rechercha et exécuta des criminels qu'il soupçonnait d'entretenir des liens avec les assassins de sa femme et de ses enfants. Les médias le surnommèrent le Punisher. John Laviano, détective New Yorkais, réussit à établir que les assassins de la famille du Punisher appartenaient à la "famille" de Bruno Costa, frère d'un puissant chef de la Maggia. Malheureusement, l'alibi de Costa fut confirmé par des témoins "au-dessus de tout soupçon" et il fut impossible de le condamner. Comme la loi était impuissante, le Punisher utilisa les informations réunies par Laviano pour éliminer le gang de Costa.

Ainsi commença la carrière de justicier du Punisher. Il s'est tour à tour battu contre et associé à l'Araignée. Son ennemi juré est Daredevil qui désapprouve les méthodes violentes et souvent fatales du Punisher. Les massacres perpétrés par le Punisher lui ont valu des séjours en prison qu'il a mis à profit pour continuer sa mission.

Lors de son emprisonnement à Ryker's Island, on drogua le Punisher sur l'ordre de son ennemi, le chef de gang le Puzzle. Ce dernier avait été défiguré après avoir été défenestré par le Punisher. Ces drogues avaient un effet à retardement qui rendit le Punisher fou. Aussi, après s'être enfui de prison, se mit-il à tirer sur tous ceux qui enfreignaient la loi (même sur ceux qui ne faisaient que brûler un feu rouge). La police l'appréhenda et on l'envoya dans un hôpital psychiatrique où il subit une désintoxication qui le guérit. On le renvoya à Ryker's Island d'où il s'échappa bientôt. Depuis, il poursuit sa guerre contre le crime.

TAILLE: 1,85 m

YEUX: Bleus

POIDS: 90 kg

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Aucun pouvoir surhumain

ARMES: Le Punisher utilise des armes de Marine, surtout celles employées pendant la guerre du Vietnam.

MOYEN DE TRANSPORT: Il se déplaçait dans un Van de combat déguisé en estafette de réparateur de télévisions. A l'intérieur, il y avait tout un arsenal d'armes, de munitions, de matériel de plongée. Il était équipé d'un décodeur d'ondes hertziennes et d'un système d'incinération très performant. Le Van a été détruit. Reste à savoir si le Punisher en obtiendra un autre.

PUPPET MASTER
(LE MAITRE DES MALEFICES)



VERITABLE NOM: Phillip Masters

PROFESSION: Ex-biologiste, actuellement artisan et criminel professionel

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyen américain par naturalisation avec casier judiciaire

AUTRE(S) NOM(S): Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Dragorin, Transie.

SITUATION DE FAMILLE: Veuf

PARENTS CONNUS: Marcia Masters (épouse, décédée), Alicia Masters (belle-fille)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-partenaire du Penseur Fou et de Tête d'Oeuf

BASE D'OPERATIONS: Région de New York

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR N. 8

ORIGINES: Phillip Masters est né en Transie, dans les Balkans, y vécut jusqu'à l'âge de huit ans puis émigra avec ses parents aux Etats-Unis. Enfant précoce, il réussit brillamment ses études. Il utilisait ses loisirs à façonner des statuettes en argile, argile très spéciale qu'il avait apportée de Transie. A l'Université, où il suivait des études de biologie, il rencontra Jacob Reiss et Marcia Deaton qui devinrent ses premiers vrais amis. Par la suite, il travailla avec Reiss dans un petit centre de recherche créé par son ami. Jaloux de lui, Masters décida de saboter le laboratoire mais fut pris sur le fait par Reiss. Ils se battirent et Reiss tomba dans une cuve contenant de l'argile de Transia. Le laboratoire explosa. Marcia et Masters ne furent que légèrement touchés mais Alicia, fille de Reiss, devint aveugle. Masters épousa Marcia un an après la mort de Reiss dans l'explosion. Quand Marcia mourut à son tour, Masters plaça Alicia dans un établissement spécialisé et créa un atelier de sculpture à Manhattan.

Il découvrit que l'argile de Transie possédait une caractéristique. En façonnant une statuette à l'image d'une personne, il pouvait la contrôler mentalement. Il décida de tester sa découverte en forçant un homme à se jeter d'un pont. L'homme fut sauvé par la Torche Humaine et Masters se mit à vouer une haine indéfectible aux Fantastiques qu'il essaya de détruire par tous les moyens. Le but de Masters était de dominer le monde, mais Alicia était opposée à ses projets d'hégémonie et, au cours d'une violente querelle, Masters tomba par la fenêtre. Les Fantastiques le crurent mort, mais il n'en était rien. Masters continua ses exactions, s'associant à l'occasion au Penseur Fou et à Tête d'Oeuf. Les trois complices tentèrent même de faire chanter le gouvernement américain en menaçant d'utiliser un satellite capable de projeter des rayons lasers destructeurs vers la Terre.

Tout le temps que dura l'idylle entre Alicia et la Chose, le Maître des Maléfices n'avait de cesse de détruire l'amoureux de sa belle-fille. Depuis, la Chose et Alicia ont rompu et elle est maintenant amoureuse de la Torche Humaine. Reste à savoir quelle attitude le Maître des Maléfices adoptera en apprenant la nouvelle.

TAILLE: 1,65 m

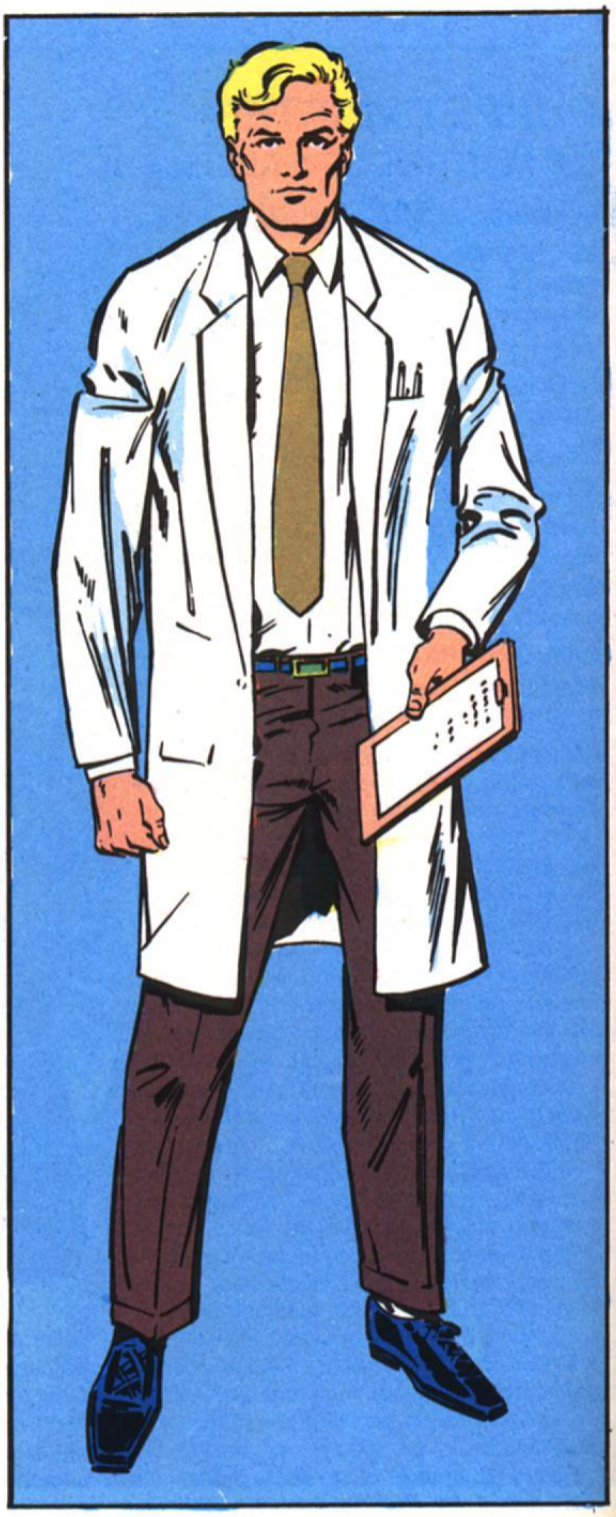
YEUX: Marron

POIDS: 67,5 kg

CHEVEUX: Chauve

POUVOIRS: Sous sa forme humaine, le Maître des Maléfices ne possède aucun pouvoir surhumain. Cependant, pendant une courte période, il devint une entité faite de l'argile mystique qu'il utilise pour façonner ses statuettes. Sous cette forme, il pouvait contrôler un être vivant en prenant la forme de sa victime. Il pouvait même contrôler plusieurs personnes simultanément en se divisant et en prenant donc plusieurs aspects. En règle générale, le pouvoir du Maître des Malefices est dû aux propriétés de l'argile provenant des Monts Wundagore en Transie. Par l'intermédiaire de ses figurines, il peut contrôler physiquement et mentalement ses victimes.

PYM. DR. HENRY
(DOCTEUR HENRY PYM)



VERITABLE NOM: Docteur Henry "Hank" Pym

PROFESSION: Biochimiste, chef du Complexe des Vengeurs, ancien aventurier

STATUT LEGAL: Citoyen américain, soupçonné de trahison puis réhabilité

IDENTITE: Connue

AUTRES NOMS: L'Homme Fourmi, Giant-Man, Goliath, Pourpoint Jaune

LIEU DE NAISSANCE: Elmsford, Etat de New York

SITUATION DE FAMILLE: Veuf, remarié puis divorcé

PARENTS CONNUS: Maria Trovaya (première femme, décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Vengeurs, les Défenseurs, les Vengeurs de la Côte Ouest

BASE D'OPERATIONS: Complexe des Vengeurs, Los Angeles, Californie

PREMIERE APPARITION: Pym (Tales to Astonish n. 27), Homme Fourmi (Tales to Astonish n. 35), Giant-Man (Tales to Astonish n. 49), Goliath (Avengers n. 28), Pourpoint Jaune (Avengers n. 59)

ORIGINES: Henry Pym, biochimiste américain, épousa Maria Trovaya, jeune femme d'origine hongroise. Lors d'un voyage du couple en Hongrie, Maria fut assassinée. Pym décida alors de combattre l'injustice.

Il découvrit le moyen de fabriquer deux sérums à base de particules sub-atomiques. L'un avait pour propriété de rapetisser les êtres humains et les objets, l'autre avait celle de leur rendre leur taille normale. Il appela sa découverte "Les particules Pym". A la suite d'une expérience sur lui-même, au cours de laquelle, réduit à la taille d'un insecte, il se retrouva prisonnier de fourmis, Pym décida de détruire les sérums qu'il jugeait trop dangereux. Par la suite, ayant changé d'avis, il mit au point un casque cybernétique lui permettant de communiquer psioniquement avec les foumis. Il conçut aussi un costume protecteur.

Dans le même temps, le gouvernement lui demanda de fabriquer un gaz capable d'immuniser temporairement un être humain contre les émissions radioactives. Lui furent adjoints quatre autres scientifiques. Toute l'équipe fut retenue prisonnière dans son propre laboratoire par des hommes du K.G.B. Pym refusa de livrer la formule du gaz et s'étant réduit à la taille d'un insecte, il se réfugia dans une fourmilière. Grâce à l'aide des fourmis, il vint à bout de ses ennemis.Sous le déguisement de l'Homme Fourmi, il combattit par la suite des criminels tels que Tête d'Oeuf.

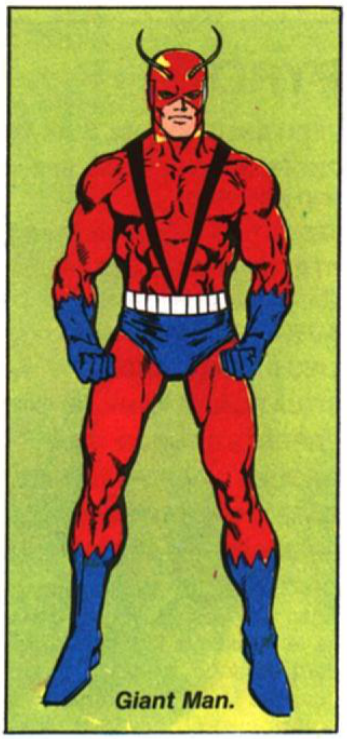
Un jour, le savant Vernon Van Dyne fut tué par un extraterrestre et sa fille Janet décida de le venger. Pym lui apprit comment se réduire à la taille d'un insecte et elle prit le nom de la Guêpe. Vengeance faite, ils restèrent néanmoins associés et créèrent avec Iron Man, Thor et Hulk, les Vengeurs. Pym mit son sérum en capsule ce qui leur permit de grandir ou rapetisser à volonté. Pendant une période, Pym préféra combattre le crime sous la forme d'un géant: Giant-Man.

Après une courte retraite, à l'occasion d'une attaque du Prince des Mers, Pym reprit du service chez les Vengeurs en adoptant un nouveau costume et un nouveau nom: Goliath. Les absorptions répétées de sérum permettaient désormais à Goliath et à la Guêpe d'opérer leurs changements de taille à volonté. Cepen-

dant, Pym ne pouvait atteindre qu'une seule taille: 7,5 mètres et s'y maintenir pendant 15 minutes seulement. Par la suite, il récupéra le pouvoir de se réduire à la taille d'un insecte. Dans le même temps, il créa un robot qui s'enfuit du laboratoire et devint un des adversaires les plus acharnés des Vengeurs sous le nom de Ultron.

Depuis des années, Pym était amoureux de Janet Van Dyne, mais sa personnalité refoulée l'avait empêché de la demander en mariage. Or, un jour il répandit accidentellement des gaz inconnus qui transformèrent radicalement sa personnalité. Il prit une nouvelle identité, Pourpoint Jaune, et prétendit avoir tué Pym. Il enleva Janet et la demanda en mariage. Cette dernière, qui avait compris qu'il était Pym, accepta afin de ne pas le perturber davantage. La cérémonie fut célébré à la base des Vengeurs mais interrompue par l'attaque du Cirque du Crime. Sous le choc, Pym retrouva sa véritable personnalité. Il décida de combattre le crime sous le costume de Pourpoint Jaune. Il s'alliait de temps à autres aux Vengeurs mais consacrait le plus clair de son temps à ses expériences scientifiques. Il abandonna volontiers son équipement à Scott Lang qui devint le second Homme Fourmi.


Homme Fourmi.


Giant Man.

En réalisant qu'il n'avait plus fait de découverte importante depuis celle des «particules Pym» et que sa femme, créatrice de mode, rapportait plus d'argent que lui dans le ménage, il devint tendu et dépressif et leurs rapports se dégradèrent progressivement. Mis en accusation pour violence inutile par le tribunal des Vengeurs, Pym construisit un robot dont lui seul connaissait les faiblesses afin qu'il attaque les Vengeurs pendant le procés, son intention étant de le détruire et de passer pour un héros. Son plan fut éventé. Il fut expulsé des Vengeurs et sa femme entama une procédure de divorce. Pym se retrouva sans ressources et dut accepter d'aider son ancien ennemi Tête d'Oeuf. Ce dernier le contraignit à dérober de l'Adamantium au gouvernement. Pym fut accusé de trahison mais il n'avait aucun moyen de prouver qu'il avait cédé à un chantage ignoble. Pendant son procés, il fut enlevé par les Maîtres du Mal dirigés par Tête d'Oeuf. On le força à fabriquer une machine dont il se servit en fait pour contrer les Maîtres du Mal. Les Vengeurs intervinrent au moment où Tête d'Oeuf pointait une arme sur Pym qui fut par conséquent innocenté.


Goliath.


Pourpoint Jaune.

Pym décida de renoncer à sa carrière d'aventurier costumé et retourna à la recherche. Puis, il décida d'aider les Vengeurs en s'occupant de leur Q.G de la Côte Ouest.

TAILLE: 1,82 m

YEUX: Bleus

POIDS: 83 kg

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: Actuellement, son seul pouvoir consiste à agrandir ou à rétrécir les objets qui se trouvent dans le champ d'énergie émanant de son corps. Quand il pouvait se réduire à la taille d'un insecte, il conservait sa force normale. Quand il se transformait en Giant-Man ou en Goliath, sa force variait en proportion de la taille atteinte: quand il faisait sept mètres de haut, il pouvait soulever 9 tonnes...

Henry Pym est un expert en biochimie, physique, robotique cybernétique et dans le domaine de l'intelligence artificielle.

PYRO

VERITABLE NOM: St. John Allerdyce

PROFESSION: Criminel professionnel, romancier, ancien journaliste.

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyen australien, amnistié de ses crimes aux Etats-Unis

AUTRE(S) NOM(S): Inconnu(s)

LIEU DE NAISSANCE: Sydney, Australie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Freedom Force

BASE D'OPERATIONS: Région de Washington D.C.

PREMIERE APPARITION: X-MEN n. 141

ORIGINES: St. John Allerdyce naquit et fut élevé en Australie. Ses pouvoirs apparurent à la puberté mais il ne les employa longtemps qu'en cas d'urgence. Pendant quelque temps, il exerça diverses professions dans les Mers du Sud puis il devint journaliste pour la presse australienne et couvrit le Vietnam et l'Indonésie. Puis, il décida de raconter ce qu'il avait vu pendant ses voyages et devint écrivain (il écrivait aussi des romans fantastiques). Ses romans, méprisés par la critique et les milieux littéraires, eurent pourtant un important succès auprès des lecteurs. Dans des circonstances que nous ignorons, Allerdyce rencontra la mutante Mystique qui connaissait l'existence de ses pouvoirs. Allerdyce se joignit à son équipe, nouvelle version de la Confrérie des Mauvais Mutants, sous le nom de Pyro. Depuis, l'équipe de Mystique, rebaptisée Freedom Force et dont les membres ont été amnistiés par le gouvernement américain, travaille pour les Etats-Unis.

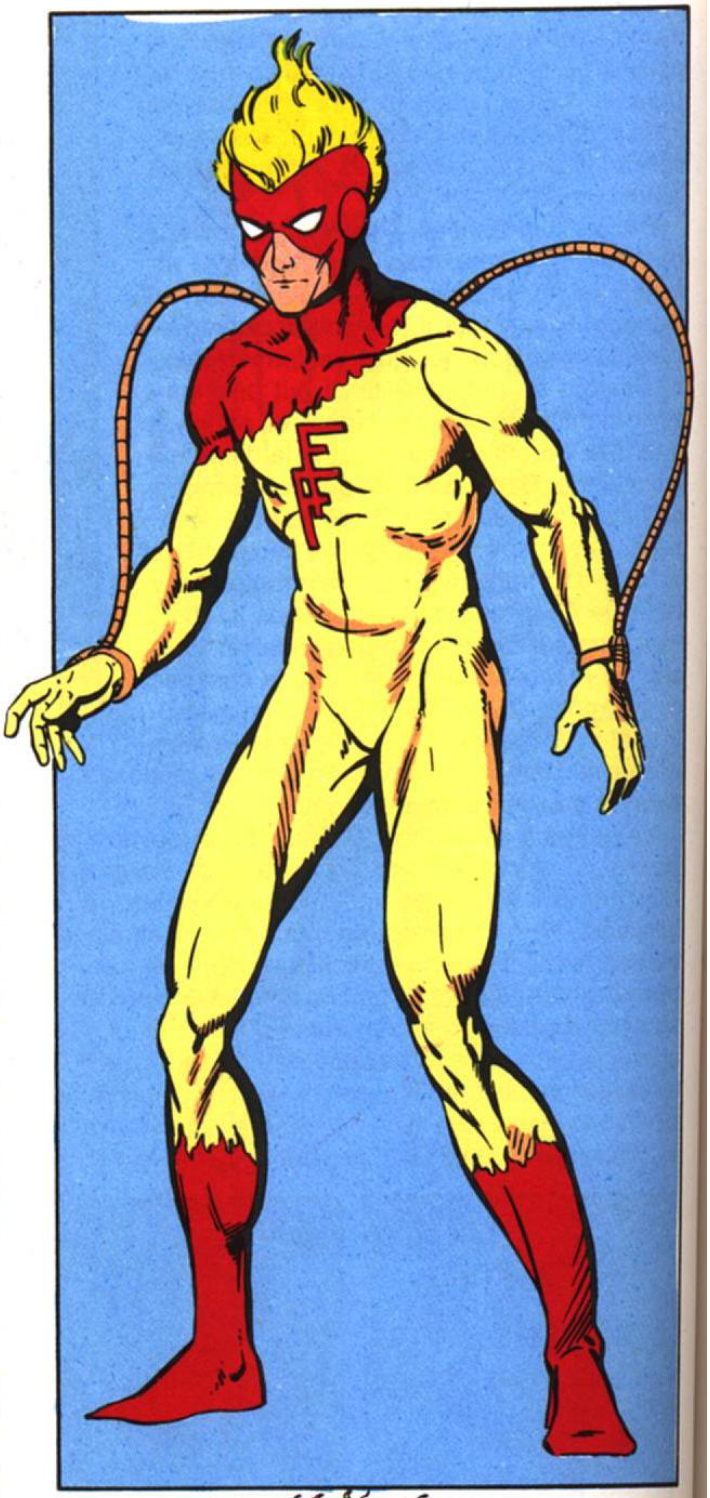
TAILLE: 1,75 m **CHEVEUX:** Blonds

POIDS: 68,5 kg **YEUX:** Bleus

POUVOIRS: Pyro a le pouvoir de faire grandir un feu si petit soit-il à l'origine et de lui donner l'apparence qu'il désire même celle d'un être vivant. Grâce à ses pouvoirs psioniques, il peut faire faire à la "créature de feu" ce qu'il veut. Par exemple, s'il crée un oiseau de proie, il peut le faire voler et attaquer un ennemi. Ses "créations" peuvent avoir une forme plus solide que le feu. Il n'est limité que par son imagination et sa concentration. Concentration qui doit être proportionnelle à la taille, à la puissance et à l'intensité de chaleur de la "créature de feu" et d'autant plus grande que Pyro s'en trouve éloigné. Sa création doit aussi, au départ, se trouver dans son champ de vision. Une fois qu'il contrôle le feu, il peut l'éloigner de lui. Ainsi, s'il crée un oiseau de feu, il peut lui commander de voler mais pour peu que l'oiseau bute contre un obstacle ou que Pyro cesse de se concentrer, il reprendra la forme d'un feu ordinaire.

Pyro n'est pas capable de générer le feu, c'est pourquoi il porte un lance-flammes. Il est invulnérable à un feu qu'il contrôle psioniquement, cependant s'il ne le contrôle pas, le feu peut le blesser comme tout autre être humain. Pour le protéger, son costume est constitué d'une matière ignifuge inconnue qui lui donne le temps de contrôler n'importe quel feu.

ARMES: Pyro dépend essentiellement de ses pouvoirs de mutant mais il peut aussi utiliser son lance-flammes dont la portée est de 7,5 mètres.





QUASAR



VERITABLE NOM : Wendell Vaughn

PROFESSION : Ex-lieutenant de l'armée américaine, ex-agent spécial du SHIELD, ex-chef de la sécurité du Projet Pegasus, nouveau Protecteur de l'Univers

IDENTITE : Bien que Quasar ne porte pas de masque, sa véritable identité est inconnue du public.

STATUT LEGAL : Citoyen américain, casier judicaire vierge

AUTRES IDENTITES : Ex-Marvel Man

LIEU DE NAISSANCE : Fond du Lac, Wisconsin

SITUATION DE FAMILLE : Célibataire

PARENTS CONNUS : Gilbert (père), Lisa (mère)

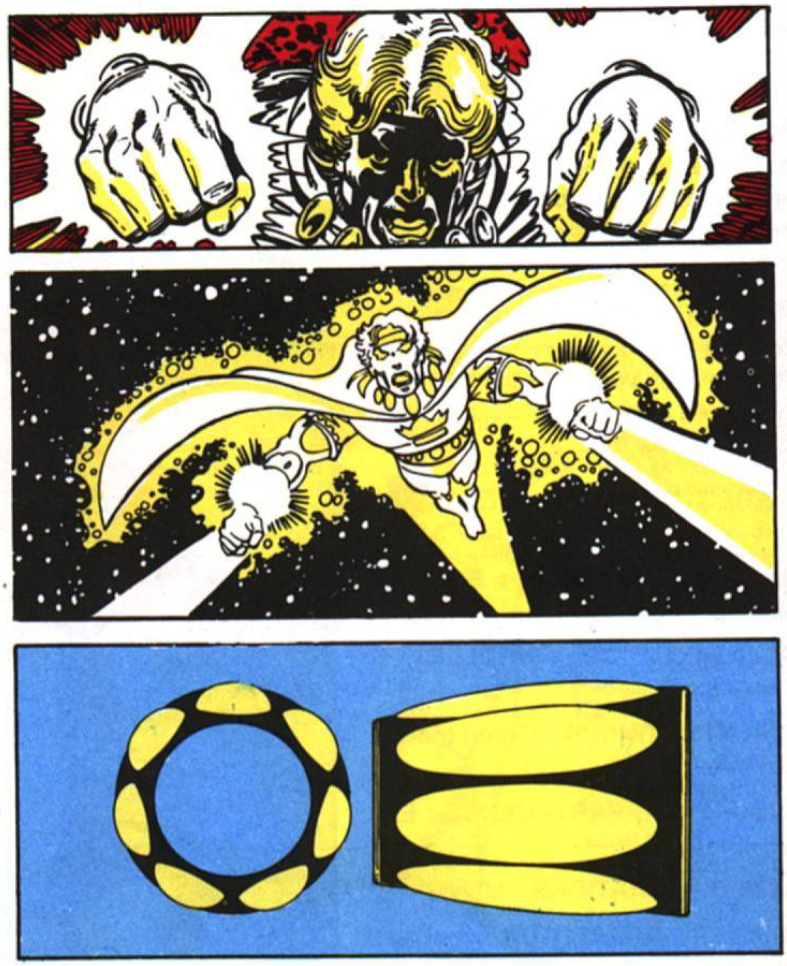
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-membre du SHIELD

BASE D'OPERATIONS : Mobile

PREMIERE APPARITION : (en tant que Marvel Man) CAPTAIN AMERICA 217 - (en tant que Quasar) INCREDIBLE HULK 234

ORIGINES : Wendell Vaughn est le deuxième être humain à porter une paire de bracelets manipulateurs d'énergie. Le premier fut Robert Grayson, fils de l'astrophysicien Horace Grayson. Avant la Deuxième Guerre mondiale, le Docteur H. Grayson établit un contact radio avec la colonie d'Eternels vivant sur la planète Uranus. Ceux-ci lui communiquèrent les connaissances technologiques nécessaires à la construction d'un vaisseau spatial pouvant effectuer des voyages interplanétaires. Le Docteur Grayson était veuf et pensa qu'Uranus serait un meilleur environnement pour élever son fils, aussi partit-il pour Uranus où il fut accueilli à bras ouverts par les Eternels, impatients d'avoir des nouvelles du monde où ils avaient vu le jour, des millénaires plus tôt. A son adolescence, Robert Grayson reçut une paire de bracelets manipulateurs d'énergie. Puis il revint sur Terre où suivant les conseils de son père, il utilisa les capacités des bracelets à convertir l'énergie solaire pour lutter contre le crime. Grayson se baptisa Marvel Boy et se fit une solide réputation parmi les justiciers costumés des années cinquante. Grayson apprit que son père était gravement malade et voulut rapporter sur Uranus le matériel médical approprié. Mais il n'obtint pas les crédits bancaires nécessaires. A son retour sur Uranus, il apprit qu'un désastre d'origine inconnue avait rompu le dôme protecteur de la colonie dont tous les membres avaient péri, y compris son père. Fou de douleur, il décida de retourner sur Terre se venger du banquier qui lui avait refusé son prêt. Mais Grayson ne fut en mesure de regagner la Terre que plusieurs années plus tard et il se livra à des exactions indignes d'un justicier sous le nom du Croisé. Lors d'une bataille contre les Fantastiques, il se désintégra à la suite d'une erreur dans la manipulation de

ses bracelets. Red Richards des Fantastiques confisqua les bracelets qui n'avaient pas été endommagés et, n'ayant pas le temps de les étudier lui-même, les confia au Docteur Gilbert Vaughn du SHIELD. Ce dernier émit l'hypothèse que les bracelets pussent utiliser une énergie autre que solaire et demanda l'autorisation de les expérimenter sur son fils Wendell. Dès qu'il eut passé les bracelets, il fut impossible à ce dernier de les retirer; ils s'étaient fixés à ses poignets. Wendell Vaughn se porta alors volontaire pour suivre un entraînement spécial au SHIELD afin d'apprendre à se servir des bracelets comme arme défensive. Il prit le nom de Marvel Man. A l'interruption du programme, il prit le nom de Quasar en référence à la nature présumée de l'énergie des bracelets: une énergie radio quasi-stellaire.



Grâce à ses excellentes références de soldat et de membre du SHIELD et aux recommandations de Captain America, il devint le chef de la sécurité de Projet Pegasus. Il y travailla durant quelques années puis donna sa démission parce qu'il avait laissé la Couronne du Serpent influencer mentalement les membres du Projet Pegasus, y compris lui-même. Il décida alors de se rendre sur Uranus afin de percer le mystère de l'origine de ses bandes quantiques. Il y rencontra Eon, l'entité chargée de veiller à l'équilibre de l'Univers et de lui trouver un protecteur, le dernier ayant été Captain Marvel. Eon investit Wendell de cette mission et le renvoya sur Terre.

TAILLE: 1,82 m

YEUX: Bleus

POIDS: 94,5 kg

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: Quasar possède la force d'un homme normal de son âge, sa taille et sa corpulence. Il n'a pas de super-pouvoirs à l'exception de ceux que lui confèrent les bandes quantiques fixées à ses poignets. L'origine de ces bandes quantiques est inconnue. Elles sont constituées de bracelets de 7,5 cm de large faits d'un métal inconnu et garnis de six lentilles souples de couleur dorée dont la composition est également inconnue. D'après le Docteur Gilbert Vaughn, ces lentilles seraient des conduits captant des énergies telles que celles du Soleil ou des étoiles. Il croyait en outre les avoir modifiées de façon à ce qu'elles captent l'énergie de nature radio quasi-stellaire (quasars). Cette théorie a été rejetée et l'on pense que les bandes quantiques sont des ouvertures par lesquelles pénètrent des particules subatomiques de nature inconnue issues d'une zone appelée "zone quantique". Les bandes quantiques, fixées de manière permanente aux poignets de celui qui les porte, répondent aux ordres mentaux de cette personne. L'énergie peut être maniée différemment d'une paire de bandes quantiques à l'autre, selon les besoins. Quasar utilise ses bracelets pour créer des phénomènes lumineux visibles et quasi-solides. Il peut créer des sphères, des cônes, des cages, etc. Ces objets, composés de particules subatomiques de la zone quantique, sont aussi solides que la matière. Ils peuvent absorber des impacts en les dérivant dans une autre dimension. Les bandes quantiques peuvent aussi émettre des rayons de force percutants dont l'intensité est déterminée par celui qui les porte. On a observé des décharges pouvant traverser 15 cm d'acier. Ces rayons ne génèrent aucune chaleur.

Quasar utilise aussi ses bandes quantiques pour voler. Pour ce faire, il s'enveloppe dans de l'énergie qui protège son corps des effets des gravitons environnants (gravitons: particules portant la force de gravité). Puis, en projetant de l'énergie dans la direction opposée à celle dans laquelle il veut aller, Quasar est propulsé à une vitesse déterminée par la quantité d'énergie qu'il libère. Il semble que la vitesse de la lumière soit sa seule limite. Quasar est protégé des effets atmosphériques par l'enveloppe de forme aérodynamique qui l'entoure. Il peut effectuer des voyages dans l'espace dans la mesure où il dispose de suffisamment de nourriture et d'oxygène pour la durée du trajet.

QUASIMODO

VERITABLE NOM: Quasi-Motivated-Destruct-Organism

FONCTION: Ordinateur

IDENTITE: Non applicable

AUTRES NOMS: L'Ordinateur Vivant

LIEU DE NAISSANCE: Laboratoire du Penseur Fou, Désert de Mojave, Californie

SITUATION DE FAMILLE: Non applicable

PARENTS CONNUS: Non applicable

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR ANNUAL N. 4

ORIGINES: Quasimodo a été créé par le Penseur Fou. C'était un ordinateur doté d'émotions humaines originellement conçu pour détruire les Fantastiques. Le Penseur Fou lui avait promis de lui donner un corps aux apparences humaines, en fait, il fit à Quasimodo un visage agrémenté d'un tube cathodique de télévision. Quand les Fantastiques battirent le Penseur Fou, ce dernier s'enfuit en abandonnant Quasimodo. C'est le Surfer d'Argent qui donna à Quasimodo sa forme humanoïde mais, constatant qu'il était animé de mauvaises intentions, il le transforma en pierre. D'une façon qui reste inexpliquée, Quasimodo reprit la forme que lui avait donnée le Surfer et s'aperçut en outre qu'il possédait des pouvoirs télékinésiques.

Il se battit contre divers adversaires tels que Captain Marvel, le Fauve, l'Araignée ou Oeil de Faucon et perdit sa mobilité à maintes reprises.

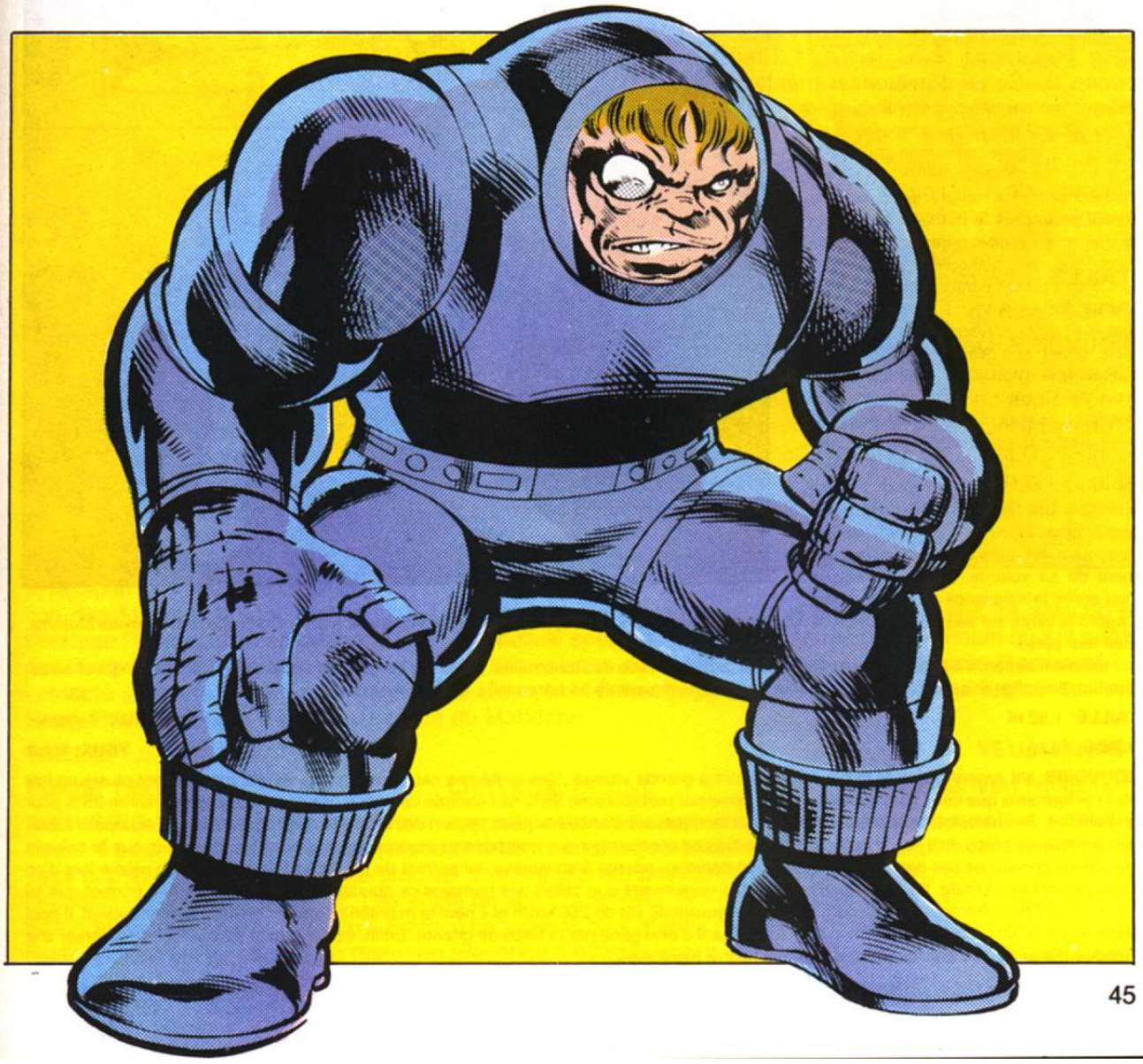
Il vola aux Fantastiques un vaisseau spatial afin de se rendre sur Xandar mais fut intercepté par le Sphinx et fut à nouveau immobilisé. Son intelligence artificielle trouva refuge dans un ordinateur situé à Khystym, en Russie. Plus tard, sa tentative de projeter sa propre essence électronique dans un clone de Rom fut déjouée et il dut à nouveau se réfugier dans l'ordinateur de Khystym. Il en fut explusé par l'essence mentale de la Vision et son intelligence artificielle erre maintenant dans l'espace tandis que son "corps" se trouve toujours dans le vaisseau dérobé aux Fantastiques, qui lui, dérive dans l'orbite solaire. Reste à savoir si les deux aspects de Quasimodo seront à nouveau réunis un jour.

TAILLE: 1,82 m

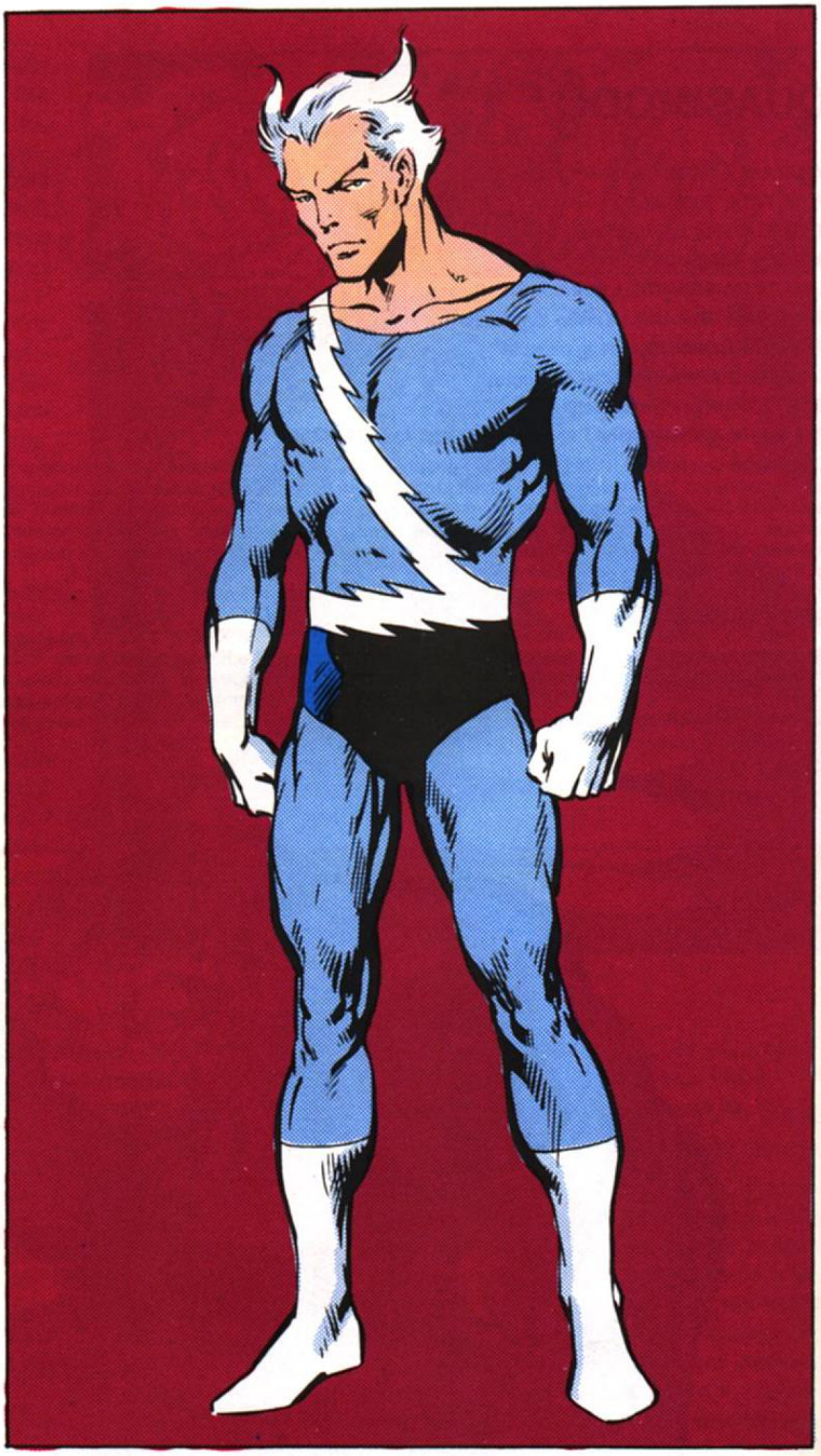
POIDS: 607 kg

YEUX: Blancs

CHEVEUX: Inexistants



QUICKSILVER
(VIF ARGENT)



VERITABLE NOM: Pietro Maximoff

PROFESSION: Ancien aventurier et officier de la milice des Inhumains

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Ancien citoyen de Transie, naturalisé Américain, ancien citoyen d'Attilan

AUTRE NOM: Pietro Frank

LIEU DE NAISSANCE: Wundagore, Transie, Europe

SITUATION DE FAMILLE: Séparé de sa femme

PARENTS CONNUS: Crystal (épouse), Luna (fille), Wanda Maximoff (sœur, alias la Sorcière Rouge), Magda (mère, présumée décédée), Django Maximoff (père adoptif), Marya Maximoff (mère adoptive, décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre de la Confrérie des Mauvais Mutants, ancien membre des Vengeurs, actuellement membre officieux de la Famille Royale des Inhumains

BASE D'OPERATIONS: Inconnue

PREMIERE APPARITION: X-MEN N. 4

ORIGINES: Pietro Maximoff est le fils du mutant Magnéto et de la gitane Magda. Lui et sa soeur, la Sorcière Rouge, étant jumeaux, ils sont très proches et il s'est toujours montré très protecteur vis à vis d'elle. Quand elle tomba amoureuse de Vision, Vif Argent condamna cette relation avec un synthézoïde ce qui provoqua leur première rupture. Ils se réconcilièrent peu après le mariage de Wanda et Vision. Vif Argent quitta les Vengeurs dans des circonstances mystérieuses lors d'un combat contre les Sentinelles. Blessé, Vif Argent fut soigné par l'Inhumaine appelée Crystal. Il se passa des mois avant que Vif Argent ne puisse contacter les Vengeurs. Il tomba amoureux de Crystal et leurs noces, auxquelles assistaient les Inhumains, les Vengeurs et les Fantastiques, eurent lieu dans le refuge himalayen d'Attilan. Vif Argent décida de demeurer avec sa femme parmi les Inhumains et ne les quitta pour aider les Vengeurs qùe le jour où il fut transporté, indépendamment de sa volonté, par le Collecteur. Peu après la naissance de sa fille Luna, il apprit la vérité sur sa propre naissance: Magnéto, auquel Wanda et lui s'étaient déjà joints au sein de la Confrérie des Mauvais Mutants, était leur père.

Homme d'action, Vif Argent devint officier dans la petite milice des Inhumains. Durant le temps qu'il appartint à la milice, il n'y eut aucun combat. Il négligeait sa femme qui finit par le tromper. Refusant de lui pardonner, il quitta Attilan.

TAILLE: 1,82 m

CHEVEUX: Argentés

POIDS: 79 kg

YEUX: Bleus

POUVOIRS: Vif Argent possède le pouvoir de courir à grande vitesse. Ses systèmes cardio-vasculaire et respiratoire sont plusieurs fois plus performants que ceux d'un humain. Il transforme par métabolisme 95% de l'énergie calorique des aliments (contre environ 25% pour un humain). Ses muscles ne sécrètent pas d'acide lactique, substance bloquant l'action des muscles humains fatigués. Par contre, il évacue les toxines grâce à sa respiration accélérée. Ses os contiennent des composants inconnus beaucoup plus résistants que le calcium aux chocs provoqués par une course rapide. Son cerveau, adapté à sa vitesse, lui permet de percevoir l'environnement même lors d'un déplacement très rapide. Il sécrète des larmes plus visqueuses que celles des humains ce qui ralentit leur évaporation et permet que sa vision ne soit pas altérée quand il court. Sa vitesse maximale est de 250 km/h et il peut la maintenir pendant environ quatre heures. Il peut gravir environ 92 mètres sur un plan incliné à 90° avant d'être gêné par la force de gravité. Enfin, il peut, grâce à sa vélocité, traverser une étendue d'eau de 300 mètres avant de commencer à s'enfoncer.

RADIOACTIVE MAN
(L'HOMME RADIOACTIF)



VERITABLE NOM: Docteur Chen Lu

PROFESSION: Ancien physicien nucléaire, devenu criminel professionnel

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen expatrié de la République Populaire de Chine, avec casier judiciaire international

AUTRE(S) NOM(S): Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Lanzhou, Chine Populaire

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre des Maîtres du Mal (première, deuxième et troisième équipe), ancien membre des Trois Titans, allié du Mandarin

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: JOURNEY INTO MYSTERY N. 93

ORIGINES: Physicien respecté de la République Populaire de Chine, Chen Lu se porta volontaire pour combattre Thor qui avait empêché l'armée chinoise de pénétrer en Inde. Il s'exposa à une dose massive de radiations qui fit muter son corps. Après s'être rebaptisé l'Homme Radioactif, il partit pour New York afin d'y défier Thor. Il fut vaincu et porté disparu. En fait, il se cacha jusqu'à ce que le Baron Heinrich Zemo l'enrolât dans son organisation criminelle, les Maîtres du Mal. L'équipe fut vaincue par les Vengeurs et quelques années plus tard, l'Homme Radioactif rejoignit une nouvelle organisation des Maîtres du Mal, cette fois dirigée par le robot Ultron. Cette fois encore, l'équipe fut vaincue et l'Homme Radioactif fut emprisonné dans une cellule spéciale. Il s'enfuit et se rendit au Vietnam où il fit partie des Trois Titans. L'équipe se sépara pour des raisons demeurées inconnues et l'Homme Radioactif fut contacté par Tête d'Oeuf pour faire partie d'une troisième équipe des Maîtres du Mal qui fut vaincue par Henry Pym. Plus tard, il entra au service du Mandarin.

TAILLE: 1,97 m

YEUX: Marrons

POIDS: 139,5 kg

CHEVEUX: Chauve

PEAU: Vert fluorescent

POUVOIRS: Son corps, modifié par son exposition aux radiations, fonctionne comme un réacteur atomique vivant. Il peut émettre des radiations sous forme de chaleur ou sous forme solide. Il peut créer un champ de force capable de repousser le marteau de Thor, mais aussi une lumière aveuglante qui provoque des visions hypnotiques chez ses ennemis. Les effets de son pouvoir sur ses ennemis vont de simples malaises à une incinération totale. Le harnais qu'il a conçu canalise la plus grande partie des radiations émises par l'Homme Radioactif ce qui lui permet de rester en présence d'êtres humains non protégés.

RAMA-TUT



VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Pharaon

IDENTITE: L'existence de Rama-Tut n'est pas connue du public terrien.

STATUT LEGAL: (Dans son monde natal): non révélé, (en Ancienne Egypte): monarque

AUTRES NOMS: Le Centurion Ecarlate, Kang le Conquérant, Immortus

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Nathaniel Richards, Cassandra (ancêtres), Red Richards (fils de l'ancêtre et de sa première femme).

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Ancienne Egypte: environ 2950 avant J.C.

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR n. 19

ORIGINES: Les premières années de Rama-Tut restent un mystère. On sait qu'il est le descendant du brillant scientifique Nathaniel Richards qui voyagea dans le temps grâce à une machine à explorer le temps à partir de sa propre Terre où il avait engendré Red Richards des Fantastiques, vers une Terre alternative. Sur cette dernière, devenu le Seigneur de la Guerre, il épousa Cassandra dont il eut un fils, ancêtre de Rama-Tut. Nathaniel Richards entreprit de bâtir une société sur le modèle terrien qui, aux environs de 3000 après J.C., connaissait grâce à lui une ère de paix et de lumière. L'homme qui fut ensuite connu sous le nom de Rama-Tut n'était alors qu'un jeune homme à l'esprit aventureux. Il trouva, dans une citadelle construite par Nathaniel Richards, sa machine à explorer le temps. Utilisant à son profit les croyances religieuses égyptiennes, il créa une idole en forme de sphinx et y enferma sa machine. Puis, il se transporta en l'an 2950 avant J.C., en Egypte où son "véhicule" s'écrasa. Bien que rendu aveugle, il subjugua les Egyptiens grâce à son armement à la technologie très avancée. Un guérisseur le soigna à l'aide d'une plante très rare et il devint le souverain de l'Egypte sous le nom de Rama-Tut. Il régnait sur l'Egypte depuis environ dix ans quand les Fantastiques débarquèrent à bord de la machine à explorer le temps du Docteur Fatalis afin de trouver un remède contre la cécité de leur amie Alicia Masters. Réduits en esclavage, les Fantastiques furent secourus par le Docteur Stephen Strange. Rama-Tut s'enfuit à bord de sa machine à explorer le temps, alors réparée, et quitta cette zone temporelle après avoir détruit toute trace de sa technologie.

Au cours de son voyage, la machine de Rama-Tut essuya une interférence chronale ou "orage temporel" qui l'obligea à se "poser" au 20ème siècle. Là, dans l'orbite de Jupiter, il trouva le Docteur Fatalis aux prises avec les Fantastiques. Il le secourut, l'embarqua à bord de sa machine en lui faisant croire qu'il était son ancêtre et le constructeur de la machine et l'aida à regagner la Terre dans un module dont il programma l'atterrissage. Advint alors une divergence qui créa deux réalités différentes avec dans chacune, un Rama-tut qui suivit sa propre évolution. Dans l'une, Rama-Tut prit une nouvelle identité: le Centurion Ecarlate et affronta les Vengeurs. Dans l'autre réalité il continua son voyage vers le futur mais, ayant traversé une zone de turbulences, il perdit le contrôle de sa machine et se retrouva en 4000 après J.C. sur une Terre d'un autre futur dévastée par la Guerre. Là, Rama-Tut se rebaptisa Kang le Conquérant, se bâtit un empire dont il s'absenta fréquemment pour attaquer le 20ème siècle. A soixante ans (Kang avait ralenti son processus de vieillissement) un des nombreux doubles temporels de Kang se fatigua de cette vie de conquête. Il retourna en Ancienne Egypte, reprit l'identité de Rama-Tut et régna en souverain bienveillant sur l'Ancienne Egypte durant dix ans.

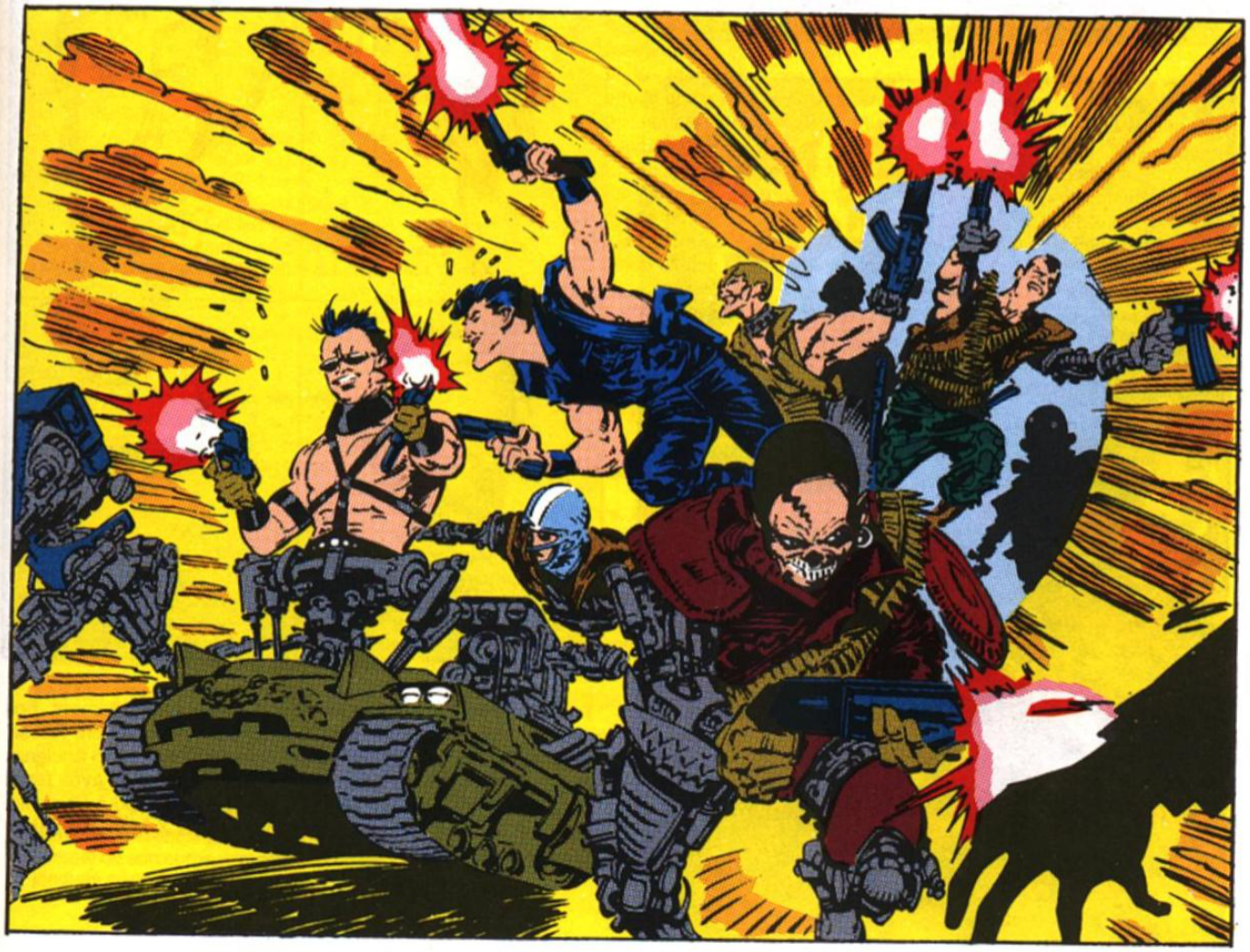
Rama-Tut ne pouvait plus voyager dans le futur, mais, sachant que Rama-Tut avait contribué à vaincre Kang, son double, lors de sa tentative de capturer la Madone Céleste, il se plaça en animation suspendue et fut réveillé au 20ème siècle par le Vengeur nommé Swordsman. Il aida alors effectivement les Vengeurs à déjouer les projets de Kang concernant la Madone Céleste. Au cours de cette lutte contre Kang, Rama-Tut rencontra le maître du temps Immortus dont il comprit qu'il était son "moi" futur. Et de ce fait, à l'âge de soixante-dix ans (chronologie terrestre), Rama-Tut se rendit dans le royaume extra-temporel des Limbes et devint Immortus.

TAILLE: 1,90 m **POIDS:** 103,5 kg

YEUX: Marron **CHEVEUX:** Bruns

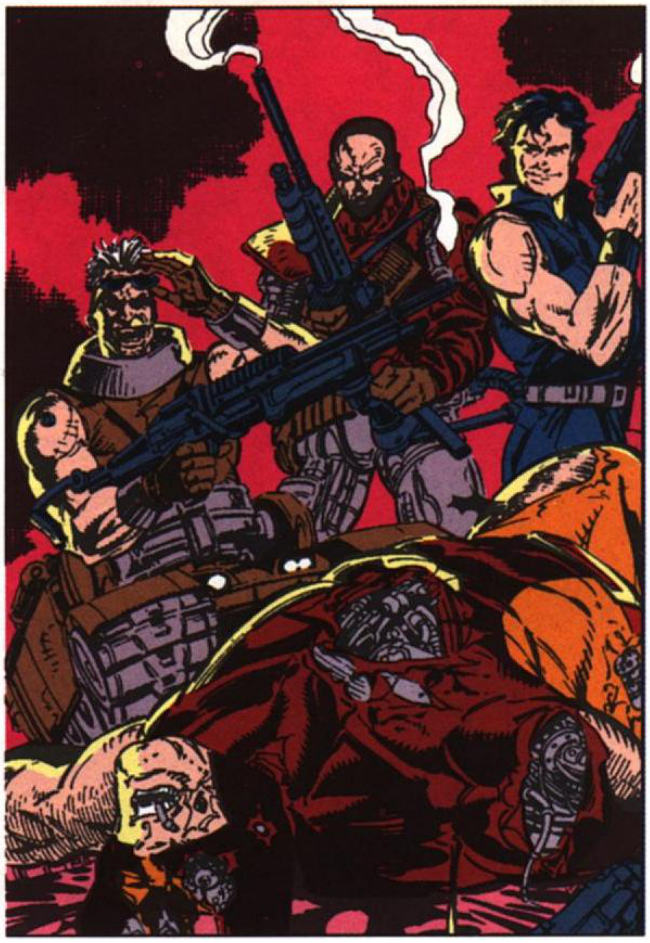
REAVERS (LES REAVERS)

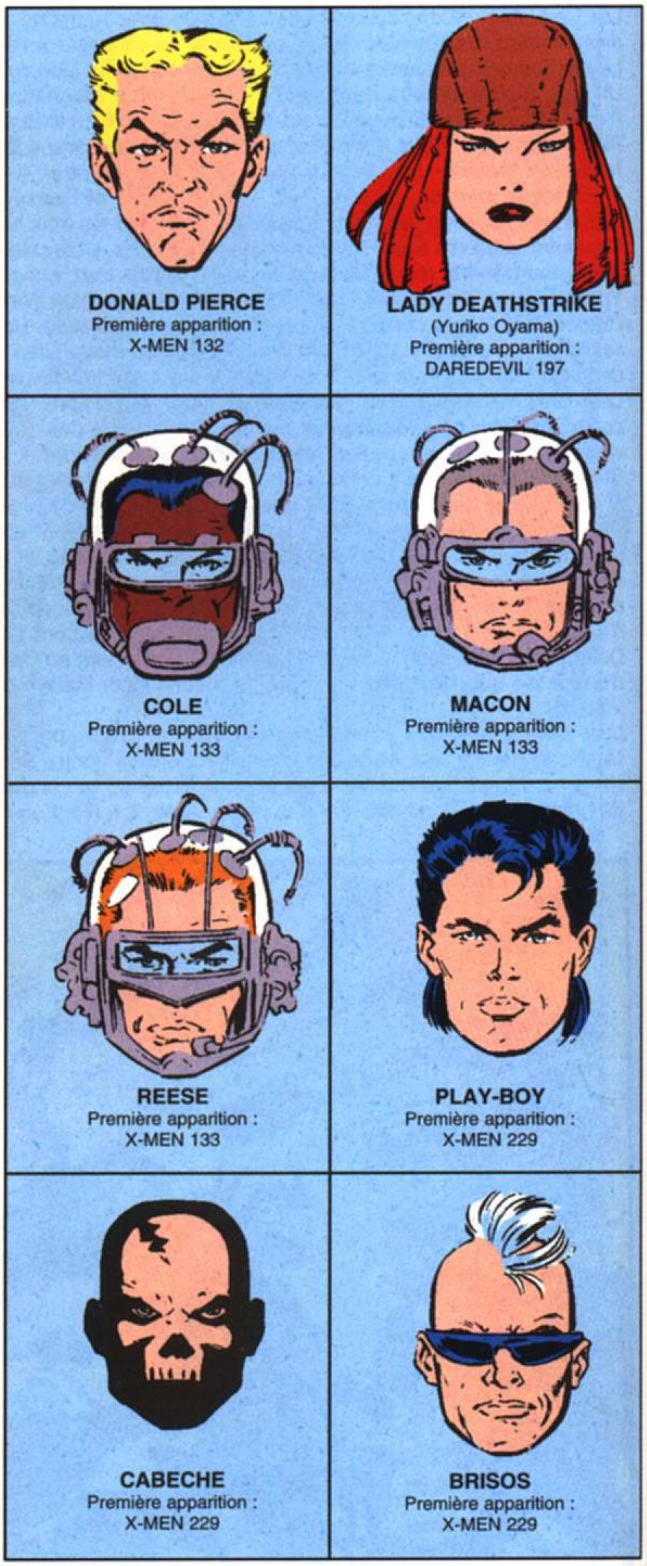
Les Reavers sont des cyborgs criminels (des êtres humains dont certaines parties organiques ont été remplacées par des pièces mécaniques). L'équipe de Reavers actuelle se consacre à l'élimination des X-Men et en particulier de Serval.
Le premier des Reavers à avoir affronté un X-Man fut Donald Pierce, l'ancien Roi Blanc du Cercle Intérieur du Club des Damnés. Un jour, Serval pénétra dans les locaux du club à Manhattan et il arracha le bras artificiel de Pierce. Quelques mois plus tard, Pierce entra en conflit avec les autres membres du Cercle Intérieur passé sous la houlette de mutants dirigés par Sebastian Shaw. Pierce kidnappa Tessa, l'assistante de Shaw. Mais la jeune femme fut délivrée par le Professeur Xavier et sa nouvelle équipe, les Nouveaux Mutants. Pierce fut expulsé du Cercle Intérieur.
Trois autres membres des Reavers - Cole, Macon et Reese - sont d'anciens mercenaires à la solde du Cercle Intérieur. La nuit où il a agressé Pierce, Serval a également affronté les trois hommes qu'il a blessés gravement avec ses griffes d'adamantium. Le Cercle Intérieur les a alors transformés en cyborgs. Cole, Macon et Reese ont capturé Serval quand le Cercle Intérieur a attaqué le quartier général des X-Men quelques mois plus tard, mais Serval les a vaincus une nouvelle fois.
Yuriko Oyama est la fille de Kenji Oyama, alias Lord Dark Wind, un kamikaze japonais qui a survécu à une mission-suicide contre l'armée américaine pendant la Seconde Guerre mondiale. Balafré par des cicatrices à la suite du crash de son avion, il défigura sa fille et ses deux fils. Lord Dark Wind inventa un moyen de fixer de l'adamantium sur le squelette humain afin de créer une armée de super-soldats. Mais ses notes furent volées et il mit des années à retrouver le procédé.
Lord Dark Wind méprisait la civilisation japonaise d'après-guerre. Quand Bullseye (Le Tireur) se brisa les os lors d'un combat contre Daredevil, il le fit amener sur son île au large des côtes japonaises. Là, il remplaça ses os cassés par des prothèses en adamantium, espérant qu'en retour, Bullseye assassinerait le ministre du commerce japonais. Venu au Japon pour récupérer Bullseye, Daredevil rencontra Yuriko Oyama. Elle s'acharnait après son père pour le punir de l'avoir défigurée et d'avoir provoqué la mort de ses frères alors qu'ils étaient à son service. De plus, elle était amoureuse de Kira, un soldat de la garde personnelle de Dark Wind et elle craignait pour la vie du jeune homme. Yuriko conduisit Daredevil sur l'île de son père. Bullseye s'échappa et Yuriko assassina Lord Dark Wind au moment où il allait tuer Daredevil.
Mais après le départ de Daredevil, Kira ne put se remettre de la mort de Dark Wind et il se suicida. Le choc modifia le comportement de Yuriko. Elle adhéra à l'idéologie et aux méthodes de son père et se persuada que Serval s'était fabriqué un squelette d'adamantium à partir des notes qu'il avait volées à Lord Dark Wind. Déguisée en samouraï et sous le pseudonyme de Lady Deathstrike, Yuriko conduisit des guerriers de son père au Canada pour éliminer Serval. Lady Deathstrike était elle-même équipée d'une épée qui dégageait une énergie destructrice. Mais elle fut vaincue par Heather Hudson, l'amie de Serval et la deuxième Vindicator.
Lady Deathstrike fut à son tour transformée en cyborg par une créature extradimensionnelle du nom de Spirale. Aidée de Cole, Macon et Reese, elle lança une nouvelle offensive contre Serval à Manhattan mais elle échoua de nouveau.
Un gang de cyborgs criminels appelés les Reavers et conduits par un certain Bonebreaker (Brisos) opérait dans une petite ville de l'intérieur de l'Australie. Sous la menace, ils forçaient un aborigène du nom de Gateway à les téléporter sur les lieux de leurs



forfaits et à les ramener chez eux. L'origine des membres de cette première formation de Reavers est inconnue. Au cours d'une de leurs expéditions, les Reavers attaquèrent la Banque Internationale Hoar à Singapour : ils massacrèrent la famille Hoar et enlevèrent Jessan Hoan, un des cadres de la banque (il allait devenir plus tard Tyger Tiger). En réplique à cet assaut, la sorcière Roma téléporta les X-Men dans la base des Reavers. Là, les X-Men infligèrent une sévère défaite aux Reavers, mais trois des cyborgs - Bonebreaker, Skullbuster (Cabêche) et Pretty Boy (Play-boy) - parvinrent à s'échapper en se faisant téléporter par Gateway. Les X-Men persuadèrent les autres Reavers de traverser le Seuil du Péril de Roma. Les criminels qui franchissent ce portail mystique sont jugés par des instances suprêmes qui leur donnent la possibilité de se racheter. On ignore ce qu'il est advenu des Reavers qui ont accepté de se soumettre à l'expérience mais depuis, les X-Men ont installé leur quartier général dans l'ancienne base des cyborgs.







Pierce a reformé les Reavers sous son commandement. Son équipe, qui comprend Lady Deathstrike, Cole, Macon, Reese, Brisos, Play-boy et Cabêche, est retournée dans son ancienne base australienne où elle a crucifié Serval après lui avoir tendu un piège. Mais Serval a réussi à s'enfuir et son pouvoir cicatrisant a guéri ses blessures. Avec les autres X-Men, il a vaincu cette nouvelle équipe de Reavers.

RED GHOST
(LE FANTOME ROUGE)



VERITABLE NOM: Ivan Kragoff

PROFESSION: Scientifique devenu criminel

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen de l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques, casier judiciaire vierge

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Leningrad, URSS

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien partenaire de l'Homme-Taupe et de Attuma

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR 13

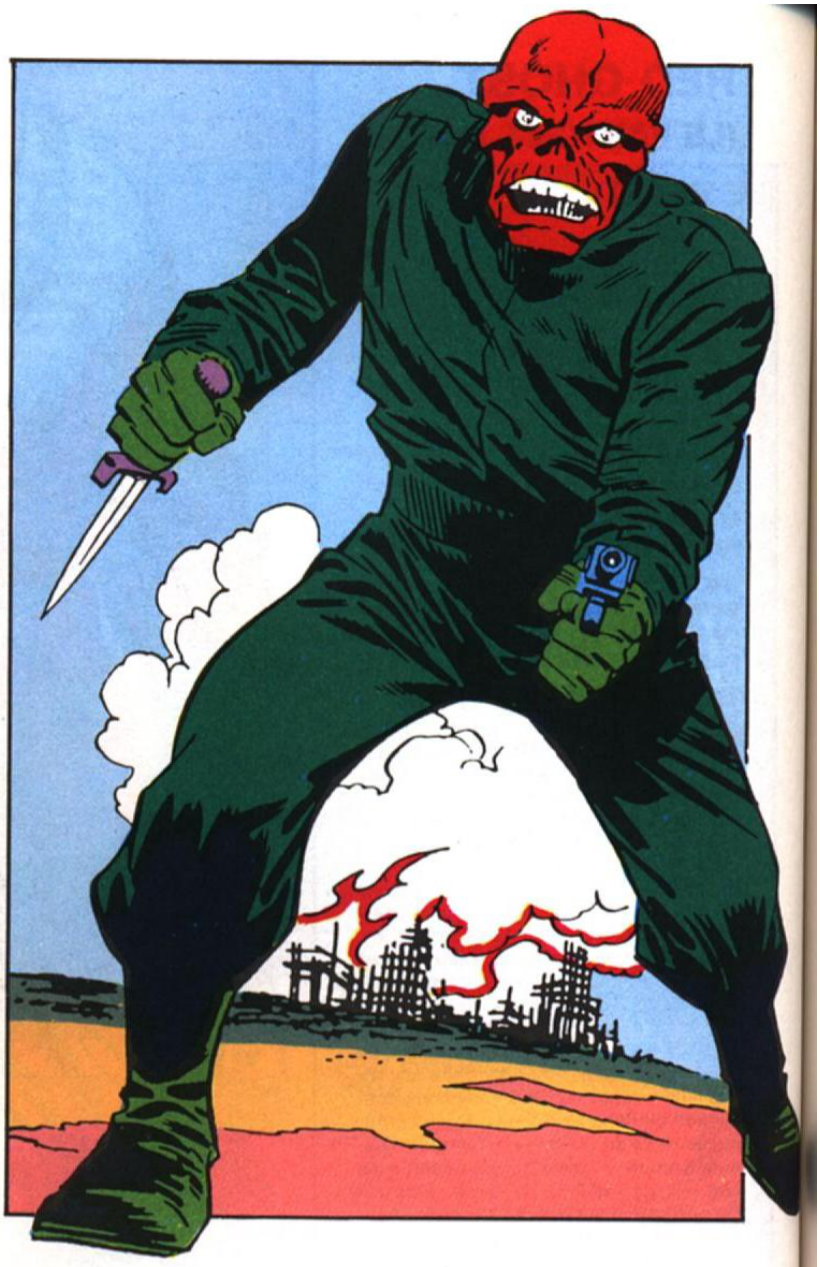
ORIGINES: Ivan Kragoff, scientifique travaillant pour le gouvernement soviétique, s'était distingué par ses thèses révolutionnaires sur les radiations cosmiques et leurs effets mutagènes. Ses théories étaient principalement basées sur ses observations à distance des Fantastiques qui devaient leurs pouvoirs surhumains à une exposition aux rayons cosmiques. Les mêmes conditions étant sur le point de se reproduire, Kragoff proposa aux dirigeants du Parti que lui et l'équipe de simiens qu'il avait entraînée soient envoyés, à bord d'un vaisseau spatial de sa conception, dans l'orbite terrestre afin d'y subir une exposition aux radiations cosmiques et d'acquérir des pouvoirs surhumains. A l'insu du gouvernement soviétique, Kragoff fit coïncider son départ avec une mission de Red Richards, chef des Fantastiques, vers la mystérieuse Zone Bleue de la Lune. La tempête de rayonnements qu'il subit donna à Kragoff la capacité de se rendre intangible à volonté. Ses trois simiens — un gorille, un orang-outan et un babouin — acquirent eux aussi des super-pouvoirs. Kragoff se rebaptisa le Fantôme Rouge, affronta les Fantastiques et fut vaincu.

Avec ses simiens, Kragoff attaqua de nouveau Red Richards le jour de son mariage avec Jane Storm. Il échoua et fut téléporté vers une destination inconnue par les machines du Gardien. En passant à travers le transporteur de matière du Gardien, il perdit ses pouvoirs. Afin de les récupérer, Kragoff contraignit l'agent soviétique la Licorne à l'aider à voler "l'intensificateur" de rayons cosmiques créé par Anthony Stark (alias Iron Man). Cet intensificateur lui donna la consistance de la brume. Il fit enlever Stark par ses simiens et le força à construire un "canon cosmitronique" pour lui rendre sa tangibilité mais, dès qu'il tenta de se rendre intangible, ses atomes commencèrent à se disperser. Par la force de sa volonté, il réussit à les maintenir groupés mais ne put quitter son état intangible. Plusieurs mois plus tard, Mister Fantastic se rendit dans l'espace pour s'exposer aux radiations cosmiques afin de régénérer ses pouvoirs. A son insu, Kragoff, toujours intangible, embarqua à bord du vaisseau spatial et les radiations cosmiques lui rendirent ses pouvoirs initiaux (à savoir se rendre tangible ou intangible à volonté). Il pouvait de surcroît agir sur des objets situés à proximité. Aux dernières nouvelles, le Fantôme Rouge et ses sbires sont toujours en liberté.

TAILLE: 1,78 m - **POIDS:** 97 kg - **YEUX:** Marron - **CHEVEUX:** Blancs, calvitie au sommet du crâne

POUVOIRS: Le Fantôme Rouge peut se rendre intangible à volonté sous l'effet des radiations cosmiques qui ont saturé son corps: ses atomes se sont restructurés sous la forme de psions (particules d'énergie subatomiques dont la fréquence appartient à la zone psionique du spectre électromagnétique) au lieu de gluons (particules subatomiques qui assurent la cohésion du noyau atomique). Le Fantôme Rouge possède un champ psionique lui permettant de garder sous son contrôle les nombreux atomes gravitant autour du locus de points qui délimite la forme de son corps. Par la concentration, il peut être aussi intangible que la brume. Bien qu'il ne puisse disparaître, il devient transparent. Il peut limiter la transformation à une seule partie de son corps. Ainsi, il peut brandir une arme dans sa main tandis que le reste de son corps demeure intangible. A l'état d'intangibilité, son métabolisme lui permet de rester sans manger ou respirer pendant de longues périodes.

RED SKULL
(CRANE ROUGE)



VERITABLE NOM: Johann Shmidt

PROFESSION: Mendiant, voleur puis domestique dans sa jeunesse. Puis dirigeant d'un groupe terroriste pour le IIIème Reich. Aspire à conquérir le monde.

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen allemand recherché par les autorités pour crimes de guerre et autres délits graves

AUTRES NOMS: Bettman P. Lyles, l'Agent aux Mille Visages (identité qu'il utilisa pendant la Seconde Guerre Mondiale), Cyrus Fenton, le Professeur, Tod March (propriétaire et PDG de Galactic Pictures)

LIEU DE NAISSANCE: Village non identifié d'Allemagne

LIEU DE DECES: Etat de New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Hermann Shmidt (père, décédé), Maria Shmidt (mère, décédée), La Mère Supérieure (fille)

GROUPE D'APPARTENANCE: A travaillé pour le gouvernement du IIIème Reich: ancien leader de groupuscules subversifs d'obédience nazie à travers le monde, ancien allié de l'AIM, ancien leader de la base du Nevada de l'HYDRA, leader de la Milice Populaire, ancien partenaire du Maître de la Haine

BASE D'OPERATIONS: Allemagne nazie puis diverses bases secrètes à travers le monde

ORIGINES: Johann Shmidt, né dans un petit village allemand d'un père alcoolique et d'une mère que son mari terrorisait, devint vite orphelin. A sept ans, il s'enfuit de l'orphelinat et vécut de mendicité et de rapines dans les rues. Jeune homme, il fut employé chez un commerçant juif et tomba amoureux de sa fille. Evincé, il assassina la jeune fille et découvrit que le meurtre lui avait procuré un vif plaisir. Shmidt désirait ardemment rencontrer un maître à penser qui lui enseignerait comment conquérir le pouvoir. Employé dans un hôtel, il y rencontra Hitler qui décela en lui l'étoffe d'un parfait nazi et décida de l'entraîner lui-même afin d'en faire son bras droit. Crâne Rouge remplit diverses missions pour Hitler. Au début des années 50, avant l'entrée des Etats-Unis dans le conflit, il participa activement à des activités subversives aux U.S.A. C'est pour contrer son action que le gouvernement américain créa Captain America.

En Europe, pendant la guerre, Crâne Rouge supervisa personnellement de nombreuses attaques de villes dont il ordonnait souvent que la population soit massacrée. Insatisfait de sa condition de subalterne, il fit éliminer de nombreux proches d'Hitler, ce qui lui permit de devenir le numéro deux du IIIème Reich. Un jour, Captain America fut envoyé à Berlin pour y débusquer Crâne Rouge. Alors qu'ils se trouvaient tous deux dans le bunker de ce dernier, une bombe explosa. Captain America fut rapatrié en Angleterre. Quant à Crâne Rouge, il échappa lui aussi à la mort, mais des gaz expérimentaux s'échappèrent lors de l'explosion et le plongèrent en animation suspendue. Pendant ces années, un deuxième Crâne Rouge, basé en Algérie, combattit les Captain America successifs. On ignore ce qu'est devenu ce deuxième Crâne Rouge depuis que le premier a repris ses activités. Récemment, Crâne Rouge a découvert avec horreur que les effets du gaz expérimental qui l'avait empêché de vieillir pendant ses années en animation suspendue s'étaient inversés. Il se mit à vieillir très rapidement et atteignit l'état physique correspondant à son âge véritable. Mais il voulut entraîner son vieil ennemi dans la mort. Il fit subir un lavage de cerveau à l'ami de Captain America, Nomad, afin que ce dernier mette du poison dans la nourriture de Captain America. Cette substance fit vieillir Captain America et annula les effets du sérum de Super-Soldat. Lors d'un ultime combat, Captain America vainquit Crâne Rouge qui mourut ensuite de vieillesse. Son corps fut brûlé tandis qu'on réactivait chez Captain America les effets du sérum. Apparemment donc, Crâne Rouge est mort. Mas il ne serait pas impossible qu'il n'ait pas dit son dernier mot...!

TAILLE: 1,84 m

POIDS: 88 kg

YEUX: Bleus (son masque les faisait paraître rouges)

CHEVEUX: Blonds roux, puis chauve

REJECT
(LE REJET)

VERITABLE NOM: Inconnu, mais d'après la rumeur, Ransak

PROFESSION: Guerrier, parfois acteur de cinéma

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen d'honneur d'Olympia

AUTRES NOMS: "Doux Prince"

LIEU DE NAISSANCE: Lémuria, terre des Déviants

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Allié des Eternels de la Terre

BASE D'OPERATIONS: Olympia et le Japon

PREMIERE APPARITION: ETERNALS Vol. 1, n. 8

ORIGINES: Le jeune homme connu sous le nom du Rejet appartient à la race des Déviants, sous-groupe de la famille humaine aux caractères génétiques instables. Contrairement aux Déviants "normaux", le Rejet a une apparence tout à fait humaine. Il est même plutôt joli garçon selon les normes humaines et donc monstrueusement laid selon les critères des Déviants. C'est ce qui lui a valu son nom. Chez les Déviants, la coutume voulait que de tels enfants fussent supprimés ou entraînés dans le but d'en faire des gladiateurs. Ce fut le cas pour le Rejet. Elevé dans un environnement sans amour, il développa des instincts meurtriers parallèlement à un talent particulier pour le combat. Il devint un gladiateur très apprécié.

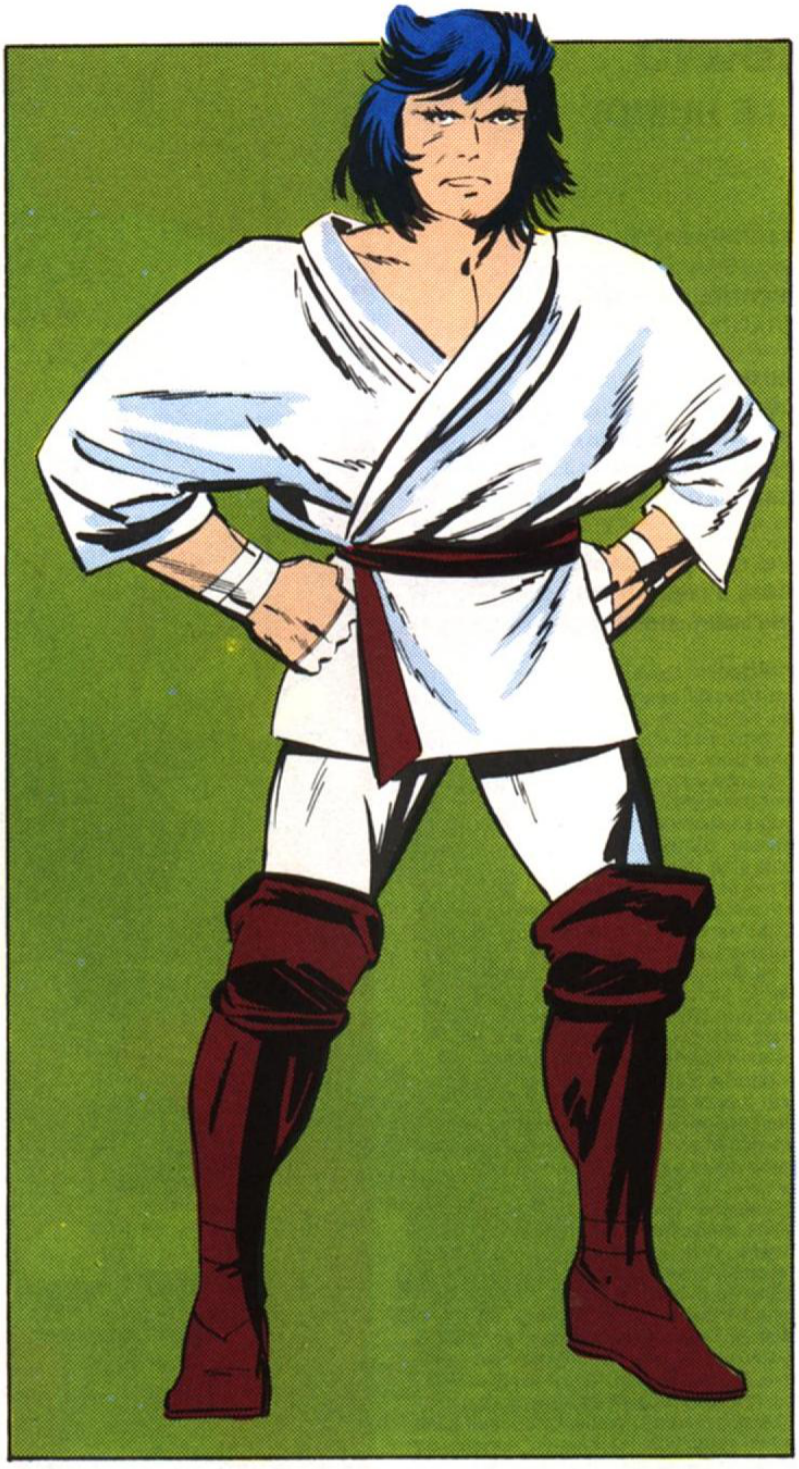
Néanmoins, son apparence humaine impliquait qu'il fût condamné à mort. Le souverain des Déviants, Frère Tode, lui offrit de se battre pour sa vie contre un gigantesque Déviant nommé Karkas. Pendant le combat, le Rejet s'attaqua aux gardes et au public qui ne durent leur salut qu'à l'Eternelle Théna qui avait été invitée à assister au combat.

Bien qu'ayant dû le neutraliser, Théna éprouva de la compassion pour le Rejet, estimant qu'il n'était pas responsable de ce qu'il était devenu. De son côté, le Rejet n'était pas insensible à la présence de Théna. Aussi, lorsque Karkas — qui était loin d'être la brute que son physique pouvait laisser supposer — demanda asile à Théna pour lui-même et le Rejet, elle accepta et les téléporta avec elle hors de Lémuria.

Depuis, le Rejet est l'allié des Eternels de la Terre. Théna lui a affectueusement donné le surnom de "Doux Prince". Quant à l'Eternel Samuraï, Kingo Sunen, il a essayé, en vain, d'inculquer quelques notions de "self-control" au Rejet.

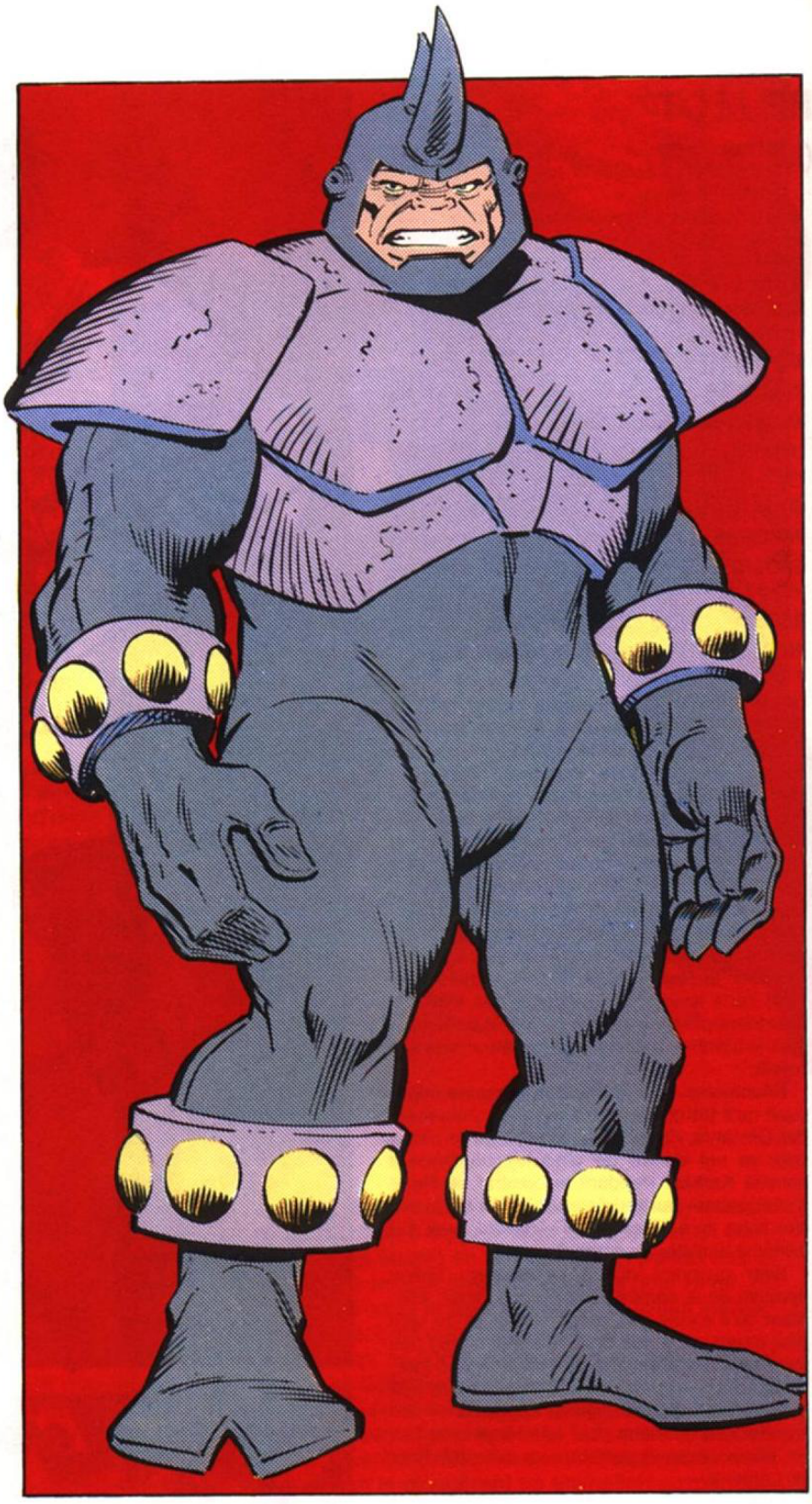
TAILLE: 1,87 m **YEUX:** Bleus
POIDS: 146 kg **CHEVEUX:** Noirs

POUVOIRS: A notre connaissance, le Rejet ne possède pas de super-pouvoirs. Cependant, c'est un combattant au corps à corps extrêmement performant. Il manie aussi admirablement l'épée et d'autres armes. Sa seule faiblesse est son manque de contrôle.





RHINO
(LE RHINO)



VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Professionnel du crime

IDENTITE: Connue des autorités

STATUT LEGAL: Citoyen américain, avec casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien allié de Leader, ancien partenaire de Abomination, ancien membre des Maîtres du Mal, membre du Sinistre Syndicat

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: SPIDER-MAN 41

ORIGINES: Celui qui allait devenir le Rhino travailla pendant une courte période au service de professionnels du crime. Puis il fut engagé par deux espions étrangers pour servir de cobaye dans une expérience visant à créer des assassins super-puissants. Il fut sélectionné pour son impressionnante musculature et son bas niveau d'intelligence. Soumis pendant plusieurs mois à des traitements chimiques et à des radiations, il acquit une force surhumaine. Une équipe de spécialistes lui confectionna un costume aussi résistant que de la peau de rhinocéros et il fut surnommé le Rhino. Chargé d'enlever le fils de J.J. Jameson, astronaute, afin qu'il fût "vendu" au pays le plus offrant, le Rhino se retourna contre ses employeurs et détruisit leur quartier général. Il décida d'enlever John Jameson pour son propre compte mais en fut empêché par l'Araignée. Enfermé dans un hôpital, il s'enfuit et se mit à la recherche de l'Araignée qui le vainquit à nouveau. Une fois encore, le Rhino fut capturé, jugé et condamné. Quand il fut libéré, ses anciens employeurs lui proposèrent de le rendre plus fort en l'exposant à des rayons gamma. Le Rhino accepta leur offre et sa puissance fut doublée. Sa première mission fut d'enlever le Dr Bruce Banner, spécialiste des rayons gamma biochimiques. Mais quand le Rhino l'attaqua, Banner se transforma en Hulk. Vaincu, le Rhino fut à nouveau envoyé à l'hôpital et gavé de sédatifs. Le combat avait attiré l'attention du Leader, ennemi de Hulk, qui pensa que davantage de rayons gamma permettraient au Rhino de battre Hulk. La deuxième tentative du Rhino interrompit les noces de Banner avec Betty Ross mais le Rhino fut accidentellement blessé par le Leader et tomba dans le coma. Grâce à ses énergies mentales, le Leader le réveilla et le relança contre Hulk, mais cette fois sous contrôle mental. Le combat se déroula dans un vaisseau spatial qui s'écrasa sur Terre; le Rhino fut enseveli sous les débris et n'en ressortit que plus tard. Tête d'Oeuf l'engagea alors dans les Maîtres du Mal. Avec Solarr, il fut chargé d'aller chercher l'Etoile du Capistan détenue, d'après Tête d'Oeuf, par le Docteur Strange. Lors de cette mission, le Rhino se battit contre Hulk et les Défenseurs. Il fut vaincu par le Rajah Rouge. Plus tard, il fut battu lors d'un combat contre le Docteur Samson et fut emmené au Projet Pegasus et mis en observation. Le Rhino espérait que l'on pourrait lui ôter le costume qui s'était fixé à sa peau lorsque le vaisseau s'était écrasé. Mais les recherches n'aboutissant pas, il s'enfuit. Il devint membre du Sinistre Syndicat afin de gagner l'argent nécessaire à une future opération.

TAILLE: 1,94 m

POIDS: 319,5 kg

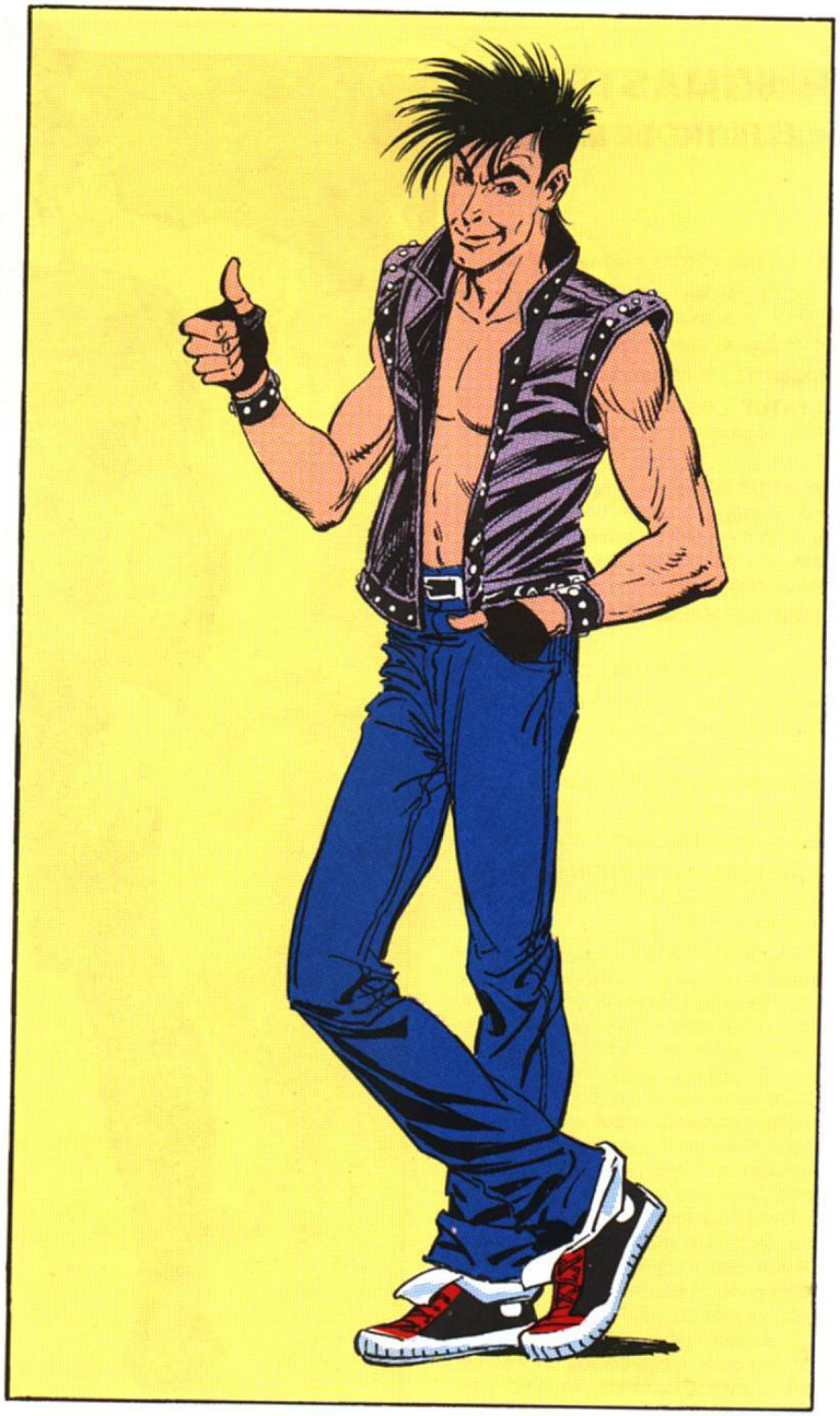
YEUX: Noirs

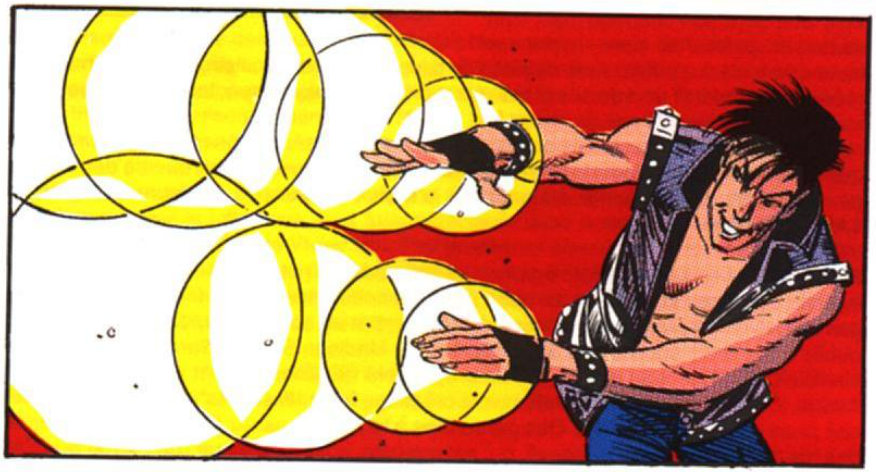
CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Le Rhino possède une force lui permettant de soulever environ 72 tonnes dans des conditions optimales. Sa force, sa rapidité et sa résistance sont surhumaines et il a un seuil de douleur très élevé. Ses pouvoirs lui sont venus à la suite de nombreux traitements chimiques et expositions à des rayons gamma. La matière dont le corps de Rhino est recouvert peut résister à des explosions équivalentes à 1 tonne de TNT et à des températures allant de -50°C à + 500°C sans geler ou fondre. On pense que les deux cornes situées au sommet de son crâne peuvent traverser une plaque de métal épaisse de 5cm quand le Rhino charge d'une distance de 4,50 mètres. Le Rhino ne peut ôter son costume qui s'est fixé à sa peau lors de l'accident du vaisseau.

RICTOR

VERITABLE NOM : J.E. Richter
PROFESSION : Stagiaire chez Facteur-X
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Sa nationalité est inconnue mais il est encore mineur et n'a pas de casier judiciaire.
AUTRES NOMS : Aucun connu
LIEU DE NAISSANCE : Inconnu, probablement le Mexique
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'APPARTENANCE : Nouveaux Mutants, X-Terminators, Facteur-X
BASE D'OPERATIONS : Q.G. de Facteur-X, New York
PREMIERE APPARITION : X-FACTOR 17
ORIGINES : On sait peu de choses de la vie de Rictor avant son premier contact avec Facteur-X. Il prétend avoir été militaire dans un pays d'Amérique Centrale mais cette allégation n'a jamais été confirmée.
Rictor aurait été capturé au Mexique par un groupe de chasseurs de mutants baptisés les Justes. Incapable de contrôler le pouvoir de leur prisonnier, les Justes l'emmenèrent à San Francisco pour qu'il mette la ville à sac et discrédite ainsi les mutants. Ils se firent eux-mêmes passer pour un groupe de mutants terroristes connus sous le nom de X-Terminators et relièrent Rictor à une machine qui décupla ses pouvoirs. Peu après, Facteur-X débarqua à San Francisco et délivra Rictor après avoir vaincu les Justes. Rictor suivit les super-héros à New York.
Par la suite, Rictor et les autres stagiaires - qui adoptèrent plus tard le nom de X-Terminators - furent faits prisonniers par les Justes et emmenés à Arlington en Virginie. Là, après une courte période de captivité, le groupe fut libéré par Facteur-X qui infligea une nouvelle défaite aux Justes.
Une fois de retour dans leur Q.G. de New York, les membres de Facteur-X apprirent à Rictor à contrôler ses pouvoirs. Depuis, Rictor et la plupart des X-Terminators font partie de l'équipe des Nouveaux Mutants, une équipe d'adolescents dotés de super-pouvoirs.
TAILLE : 1,75 m
POIDS : 66 kg
YEUX : Marron
CHEVEUX : Châtains
DEGRE DE FORCE : Rictor possède la force normale d'un garçon de son âge, de sa taille et de sa constitution qui pratique régulièrement un exercice physique modéré.
POUVOIRS : Rictor est un mutant qui a le pouvoir de générer de violentes vibrations dans tous les objets avec lesquels il est en contact physique. Ces ondes peuvent pulvériser ou faire exploser les objets inorganiques. Quand elles sont dirigées contre des immeubles, elle produisent des effets semblables à ceux d'un tremblement de terre. L'étendue du pouvoir de Rictor est inconnue à ce jour.
Les vibrations de Rictor prennent naissance dans son corps mais il est insensible à leurs effets. On ignore encore si le pouvoir de Rictor est efficace sur les tissus organiques.





RINGMASTER
(LE MAITRE DE MANEGE)



VERITABLE NOM: Maynard Tiboldt

PROFESSION: Professionnel du crime, directeur et maître de manège d'un petit cirque itinérant

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyen autrichien naturalisé américain, avec casier judiciaire

AUTRES NOMS: Mr. Thraller (le Maître de Manège change continuellement son nom et celui de son cirque afin que ses clients/victimes ne puissent découvrir son identité).

LIEU DE NAISSANCE: Vienne, Autriche

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Fritz (père, alias le Maître de Manège I, décédé), Lola (mère, décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Dirige le Cirque du Crime.

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: (Ringmaster I) CAPTAIN AMERICA 112 - (Ringmaster II) HULK 9

ORIGINES: Après l'assassinat de ses parents par les Nazis qu'ils avaient trahis, Maynard Tiboldt décida d'émigrer aux Etats-Unis et d'y vivre honnêtement. Malheureusement, face aux grands cirques américains, celui de Tiboldt ne faisait pas le poids et son directeur parvenait à peine à couvrir les frais. C'est ainsi que Tiboldt décida de recourir au crime. La solution du "nullatron", machine que Crâne Rouge avait utilisée pour hypnotiser Captain America, le Prince des Mers et le Human Torch des origines, s'imposa à lui comme la meilleure. Fritz Tiboldt, son père, ayant obtenu les plans de la machine pendant la guerre, le nouveau Maître de Manège décida de s'en servir. Tiboldt adapta les plans du nullatron pour construire une machine pouvant tenir dans son chapeau mais suffisamment puissante pour hypnotiser toute une foule. Le public sans défense se laisserait alors dévaliser par les membres de la troupe et n'aurait aucun souvenir en se réveillant. Tiboldt fit part de ses plans aux membres de sa troupe: la plupart acceptèrent sa proposition avec enthousiasme et formèrent dès lors le "Cirque du Crime".

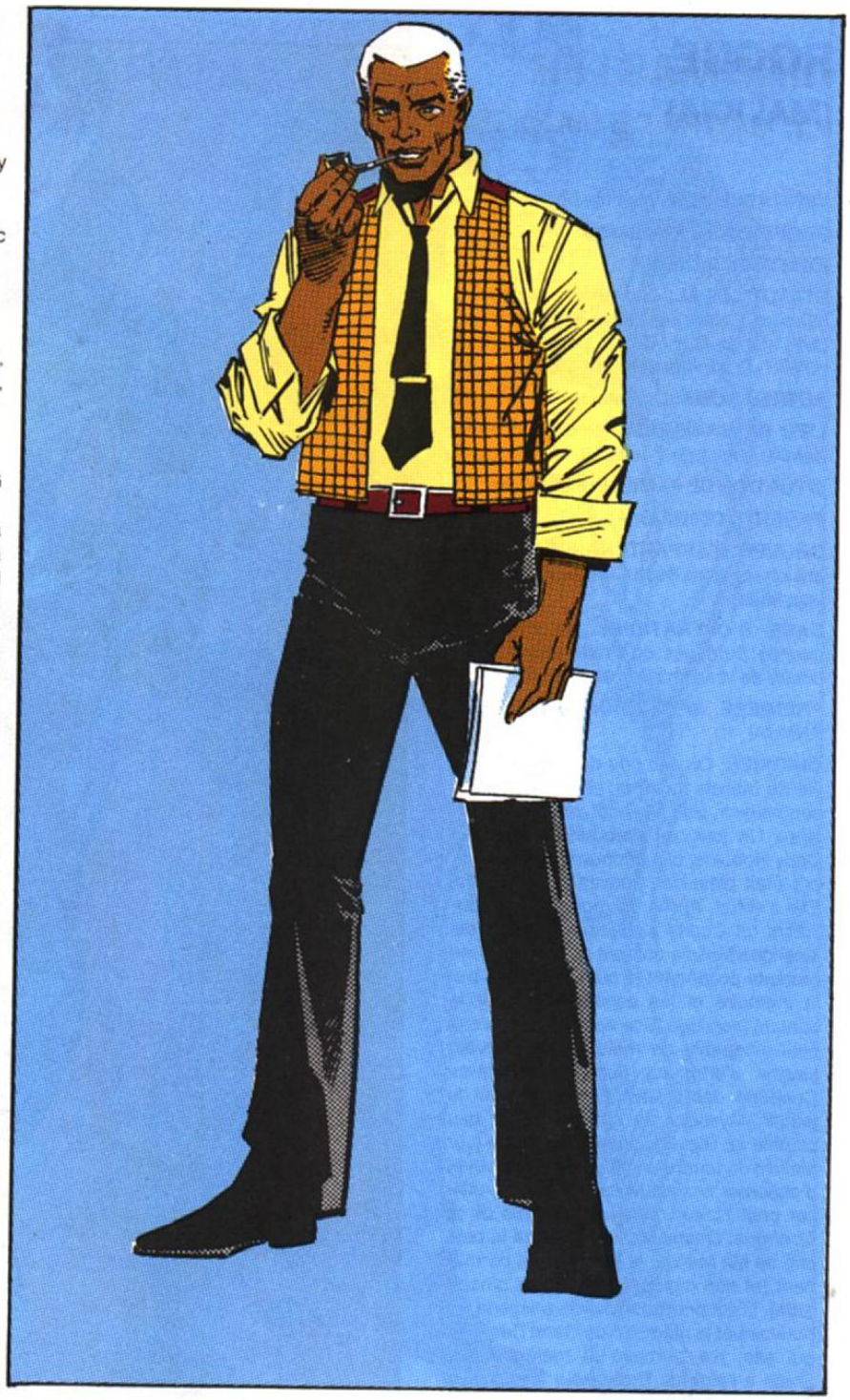
Le Maître de Manège et ses complices ont souvent été arrêtés mais rapidement libérés faute de preuves. A l'occasion, le Cirque du Crime travaille indépendamment du Maître de Manège, soit que ce dernier se trouve en prison, soit que leurs vues divergent de celles de leur leader. Néanmoins, le Maître de Manège demeure leur chef au fil des ans.

TAILLE: 1,84 m **POIDS:** 85,5 kg

YEUX: Verts **CHEVEUX:** Noirs argentés

POUVOIRS: Le Maître de Manège ne possède pas de pouvoirs surhumains. Mais, autodidacte en électronique, il utilise à merveille la machine qu'il a mise au point pour hypnotiser les foules. Dans son enfance, il apprit diverses acrobaties, mais ce n'est pas son point fort pas plus, d'ailleurs, que le combat au corps à corps. Sa force tient dans sa machine capable d'hypnotiser tout le public d'une salle équivalente à l'auditorium du Madison Square Garden à New York. Il peut provoquer des illusions auditives ou visuelles. Son chapeau est équipé de projecteurs qui transmettent une lumière très puissante à travers un disque mobile fixé à l'avant. Ce ne sont pas les spirales ainsi crées qui hypnotisent les victimes mais elles les affaiblissent et ils ne peuvent résister à une prise de contrôle mental. Des personnes à la volonté assez forte peuvent résister au Maître de Manège si elles ne regardent pas les lumières. Ainsi, Daredevil, qui est aveugle, a pu lui résister, de même que l'Araignée, en gardant les yeux fermés.

ROBERTSON, JOE



VERITABLE NOM : Joseph Robertson
PROFESSION : Rédacteur en chef du Daily Bugle
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen des Etats-Unis avec un casier judiciaire (gracié)
AUTRES NOMS : "Robbie"
LIEU DE NAISSANCE : Harlem, New York
SITUATION DE FAMILLE : Marié
PARENTS CONNUS : Martha (épouse), Randolph ("Randy", fils), Amanda ("Mandy", belle-fille)
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : New York City
PREMIERE APPARITION : AMAZING SPIDER-MAN 51
ORIGINES : Joe Robertson a commencé tôt sa carrière journalistique : élève studieux de la Harlem High School, il devint éditeur du journal de l'école durant sa dernière année. Un de ses principaux objectifs était de dénoncer les activités de racket d'un élève albinos, Lonnie Thompson Lincoln, surnommé Tombstone. Un soir que Robertson travaillait au bouclage du journal, Tombstone l'attaqua et exigea qu'il retire son article sur lui. Le lendemain, Robertson en parla à son responsable et l'article ne fut pas publié. Mais il jura de ne plus jamais céder aux pressions à l'avenir. Il obtint une bourse à l'école de journalisme de Columbia. Quatre ans après la fin de ses études, il décrocha un emploi dans un journal de Philadelphie, en Pennsylvanie, et épousa sa petite-amie, Martha. Une nuit, il reçut au journal un appel d'un homme qui avait assisté au meurtre d'un truand du coin, Ozzy Montana. Dans l'espoir d'un scoop, Robertson partit rencontrer le témoin, qu'il découvrit mort entre les mains de Tombstone. Ce dernier lui conseilla de ne rien dire sous peine de représailles. Terrifiés, Robertson et sa femme retournèrent à New York où Joe entra au Daily Bugle. Dans les vingt années qui suivirent, Robertson gravit rapidement les échelons jusqu'à devenir rédacteur en chef du journal. Joe et Martha eurent un fils, Randy, qui étudia à l'Empire State University avant de partir à l'université de Pittsburgh : plutôt que journaliste comme son père, il préférait devenir travailleur social. Lorsque Randy revint à New York, Joe fut peiné de voir que son fils avait épousé une jeune femme blanche de confession juive sans lui en avoir parlé. Mais les relations se normalisèrent assez vite. Durant tout ce temps, Joe n'avait cessé de suivre l'évolution de Tombstone, maintenant à la tête des truands de Philadelphie, avec une sorte de fascination morbide. Un jour, il vit Tombstone à New York et décida de l'affronter et de soulager sa conscience. Mais il faillit y rester : Tombstone lui brisa presque le dos. Après avoir recouvré l'usage de ses jambes, Joe fut cité à comparaître pour n'avoir pas signalé les crimes de Tombstone. Il fut jugé coupable par la Cour de Philadelphie et condamné à trois ans de prison au pénitencier fédéral de Lewisburg. Là, il apprit que Tombstone, qui avait été arrêté après un affrontement avec l'Araignée, s'était arrangé pour se faire transférer au même pénitencier. Joe s'était lié d'amitié avec un prisonnier, le Cogneur, qui le protégea avant d'être assassiné par Tombstone. Ce dernier organisa une évasion en se servant de Joe comme appât pour prendre l'Araignée en otage : il lui injecta un virus et l'emmena ainsi que Joe en hélicoptère. Mais alors que Tombstone s'apprêtait à éliminer l'Araignée, Joe l'attaqua : dans la lutte, tous deux furent précipités dans le vide. Ils eurent la chance de survivre et se retrouvèrent dans une communauté Amish de la Susquehanna Valley. Joe était gravement blessé, et Tombstone le fit soigner par un fermier. Dès qu'il alla mieux, Tombstone le provoqua dans un ultime duel dont Joe se sortit en le frappant à coups de fourche. Tombstone survécut mais il resta choqué par la réaction de Joe. Ce dernier, qui s'était rendu au commissariat le plus proche, fut défendu par l'avocat Stuart McPhee, le frère du Cogneur, qui parvint à lui obtenir la grâce présidentielle. Joe a retrouvé une vie normale depuis, mais la menace de Tombstone pèse toujours sur lui.

TAILLE : 1,85 m **POIDS :** 95 kg **YEUX :** Marron **CHEVEUX :** Blancs
DEGRE DE FORCE : Joe Robertson possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de sa corpulence pratiquant un exercice régulier modéré.
POUVOIRS : Aucun

ROGUE
(MALICIA)



VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Aventurière

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine, mineure. Casier judiciaire vierge. Recherchée par le S.H.I.E.L.D. pour un crime qu'elle n'a pas commis.

AUTRES NOMS: Dr. Kellogg

LIEU DE NAISSANCE: Endroit inconnu dans le comté de Cadlecott, Mississippi

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: X-MEN, ancien membre de la Confrérie des Mauvais Mutants II

BASE D'OPERATIONS: L'Ecole pour Jeunes Surdoués du Professeur Xavier, comté de Westchester, New York

PREMIERE APPARITION: AVENGERS ANNUAL 10

ORIGINES: On sait peu de choses sur la vie de Malicia avant qu'elle ne découvre son pouvoir. Elle a grandi dans le Mississippi. Un jour, en embrassant le jeune Cody Robbins, elle découvrit que son esprit était plein des souvenirs de Coddy. Elle s'enfuit. Après un moment, les souvenirs de Coddy s'effacèrent mais c'est ainsi que Malicia comprit qu'elle était une mutante possédant le pouvoir d'absorber la mémoire et les dons d'autrui par le contact physique. Elle apprit aussi qu'elle était incapable de maîtriser ce pouvoir. Malicia s'engagea dans la deuxième Confrérie des Mauvais Mutants dont le leader, Mystique, la considérait un peu comme sa fille. Mystique chargea un jour Malicia de tendre un piège à Ms Marvel et d'absorber ses pouvoirs afin de les utiliser pour libérer certains membres de la Confrérie. Quand Malicia absorba la psyché de Ms Marvel, le transfert fut permanent (et non momentané comme d'habitude). C'est pourquoi Malicia possède les pouvoirs et la mémoire de Carol Danvers, qui elle, n'a retrouvé la mémoire que grâce à l'aide du Professeur Xavier et a acquis d'autres pouvoirs en devenant Binaire.

Comme membre de la Confrérie des Mauvais Mutants, Malicia s'est battue contre les X-Men, les Vengeurs, Spider-Woman, Dazzler et Rom. Cependant, Malicia était très angoissée de ne pouvoir contrôler son pouvoir et de ressentir des émotions dont elle ne savait pas s'il s'agissait des siennes ou de celles de Carol Danvers. Elle fit appel au Professeur Xavier qui l'accepta temporairement au sein des X-Men. Elle prouva sa loyauté et son courage et devint un membre de l'équipe à part entière.

TAILLE: 1,70 m **POIDS:** 52 kg

YEUX: Verts **CHEVEUX:** Bruns avec une mèche blanche

POUVOIRS: Comme elle a aborbé les pouvoirs de la première Ms Marvel, Malicia peut voler, soulever 45 tonnes, possède une très grande résistance à la douleur physique, est immunisée contre la plupart des poisons terrestres, est dotée de réflexes supérieurs à la normale. Elle a acquis le "septième sens" de Ms Marvel qui lui permet d'anticiper les réactions de ses adversaires lorsqu'elle se bat. De plus, le fait que le cerveau de Malicia contienne à la fois ses souvenirs et ceux de Ms Marvel, dont la personnalité est à moitié Kree, lui confère une extraordinaire résistance à la télépathie. Jusqu'à présent, même le Professeur Xavier n'a pas été capable de "lire" dans ses pensées. Son pouvoir d'absorption ne fonctionne que sur des êtres vivants conscients. Ainsi, elle n'a pu absorber les pouvoirs de Vision, qui est un androïde. Une seconde de contact de sa peau et de celle de sa victime lui confère la mémoire et les pouvoirs de l'intéressé pendant 60 secondes. Dans le cas de transferts temporaires, la victime est privée de sa mémoire et de ses pouvoirs pendant le temps où Malicia en jouit. Malicia peut absorber la psyché de plusieurs êtres simultanément. Quand elle absorbe un être à l'apparence non humaine, son aspect à elle se modifie. Dans le cas de Diablo, par exemple, la peau de Malicia avait bleui et les traits de son visage avaient un peu changé.

ROM

VERITABLE NOM: Rom

PROFESSION: Ex-Chevalier de l'Espace de Galador

IDENTITE: L'existence de Rom était connue de la population de Galador, des Spectres Noirs, de nombreux membres du gouvernement et de l'armée américaine ainsi que de certains super-héros terriens et de la population de Clairton, état de Virginie.

STATUT LEGAL: Citoyen de Galador

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Planète Galador (d'après les habitants de Galador, leur planète était originaire de la "Galaxie Dorée" et elle avait été déplacée par Galactus. Mais on ignore sa localisation. Il est possible qu'elle ait toujours appartenu à la Voie Lactée).

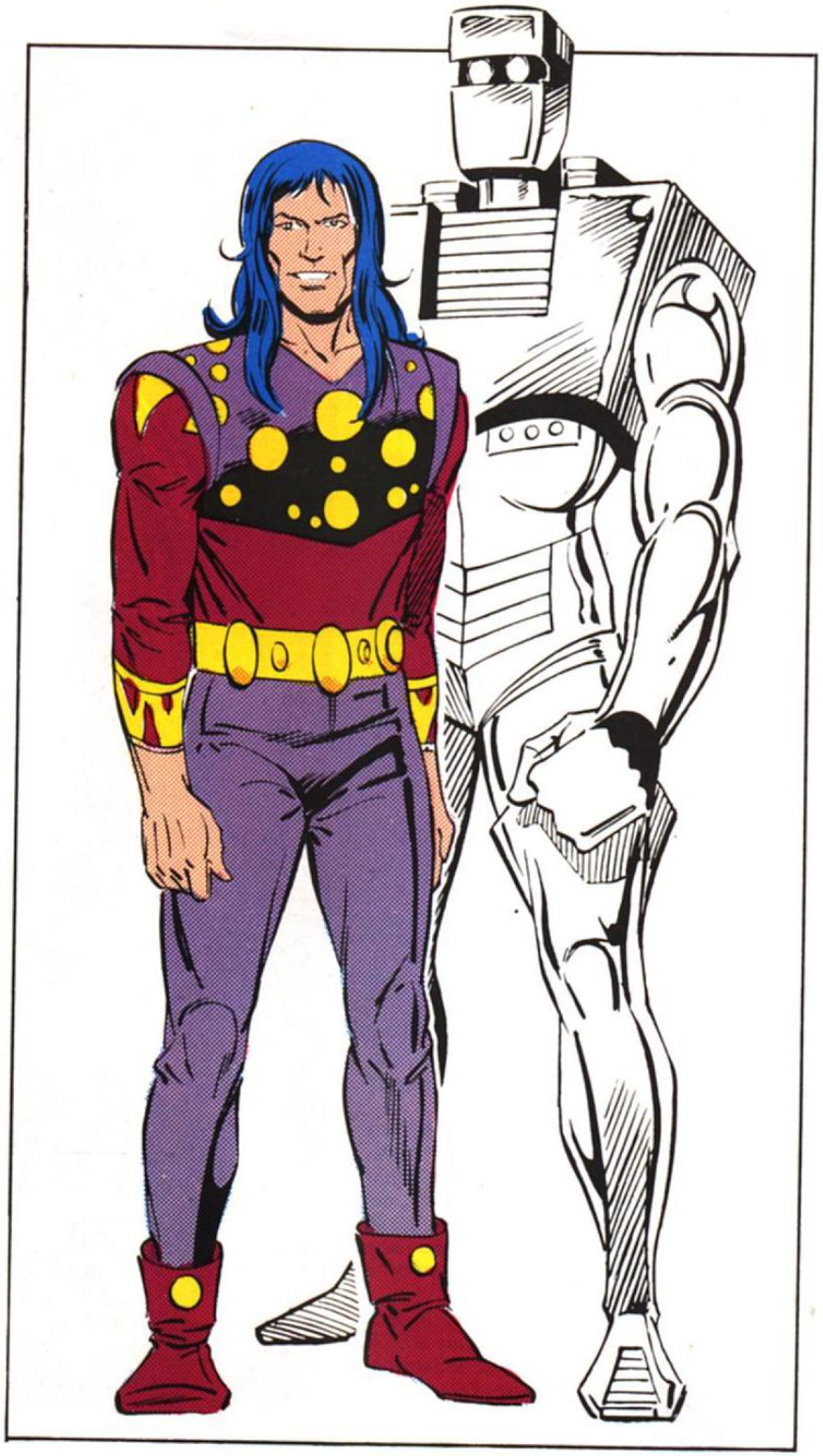
SITUATION DE FAMILLE: Marié non officiellement

PARENTS CONNUS: Brandy Clark (épouse non officielle)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre des Chevaliers de l'Espace

BASE D'OPERATIONS: Galador et, dans le passé, la Terre

PREMIERE APPARITION: ROM 1



ORIGINES: Rom naquit il y a environ 200 années terrestres sur Galador, planète où vivait une civilisation très avancée et pacifiste. Les vaisseaux de Galador sillonnaient la galaxie pour faire connaître la technologie et la philosophie de la civilisation galadorienne. Quand les vaisseaux galadoriens pénétrèrent dans la Nébuleuse Noire, ils furent attaqués par l'armada des Spectres, qui lancèrent l'Aigle de Mort à l'assaut des vaisseaux galadoriens dont les occupants furent tués ou défigurés.

Le Premier Directeur de Galador demanda alors des volontaires acceptant de subir une intervention chirurgicale qui les transformerait en guerriers cyborgs. Rom fut l'un de ces volontaires. Son cerveau fut transplanté dans un exosquelette cybernétique formant une armure. Le reste de son corps fut conservé car l'intention des galadoriens était de redonner aux Chevaliers de l'Espace leur apparence humaine à la fin de la guerre. Les Chevaliers de l'Espace détruisirent l'essentiel de la flotte des Spectres ainsi que l'Aigle de la Mort. Cependant, de nombreux Spectres avaient réussi à s'enfuir et établirent des places fortes en d'autres endroits de l'Univers. Rom et les Chevaliers de l'Espace se lancèrent à leur recherche et leur quête dura environ 200 ans. C'est alors qu'une sonde galadorienne détecta une forte concentration de Spectres basés sur la Terre où ils avaient pris forme humaine. Rom se porta volontaire pour se rendre sur la Terre et débarqua à Clairton, en Virginie (USA). Il se fit rapidement des amis parmi les humains qui décidèrent de l'aider dans sa mission contre les Spectres. Parmi eux, il y avait Brandy Clark, Steve Jackson et Brock Jones, alias la Torpille. Les Spectres Noirs envahirent la Terre et décimèrent presque toute la population de Clairton, y compris Jackson et la Torpille. Cependant, Brandy Clark, amoureuse de Rom, ne fut pas tuée et le Chevalier de l'Espace Starshine lui transmit son armure en mourant. Sous sa forme cyborg, elle devint la plus solide alliée de Rom. Mais la créature nommée Hybride lui redonna sa forme humaine. De nombreux super-héros terriens se joignirent à Rom pour combattre les Spectres. Rom utilisa son Neutraliseur pour activer un neutraliseur géant conçu par le scientifique terrien Forge et expédier les Spectres dans les Limbes. Plus tard, le Beyonder envoya Brandy Clark sur Galador où elle retrouva le corps cryogénisé de Rom qui put récupérer sa forme humaine. Ils vivent désormais heureux sur Galador.

TAILLE: (sous sa forme humanoïde): 1,84 m - (sous sa forme cyborg): 2,10 m - **POIDS:** (sous sa forme humanoïde): 112,5 kg - (sous sa forme cyborg): 382,5 kg - **YEUX:** (sous sa forme humanoïde): Bleus - (sous sa forme cyborg): Détecteurs visuels rouges.

POUVOIRS: Sous sa forme cyborg, Rom possédait une force surhumaine, était capable de voler, pouvait survivre indéfiniment dans l'espace et était invulnérable à la plupart des blessures. Tous ces pouvoirs lui venaient de son armure sur laquelle son système nerveux et son cerveau avaient été greffés. Quand il était Chevalier de l'Espace, Rom disposait de deux armes: la première, l'Analyseur d'Energie, lui permettait de détecter la présence des Spectres. L'Analyseur d'Energie émettait des ondes de fréquence très élevée capables de définir la structure moléculaire de tout objet situé dans son rayon d'action. La deuxième arme, le Neutraliseur, avait pour fonction principale de neutraliser n'importe quel type de champ d'énergie. C'était un moyen de lutter contre les Spectres sans les tuer en créant un passage vers les Limbes dans lequel ils étaient aspirés.

ROMA

VERITABLE NOM : Roma
PROFESSION : Gardienne du Multivers
IDENTITE : Les Terriens ignorent l'existence de Roma
STATUT LEGAL : Citoyenne de Hors-le-Monde
AUTRES NOMS : Déesse des Cieux Nordiques
LIEU DE NAISSANCE : Hors-le-Monde
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Merlin (père présumé, décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE : Aucun
BASE D'OPERATIONS : Starlight Citadel, Hors-le-Monde
PREMIERE APPARITION : CAPTAIN BRITAIN 1
ORIGINES : Roma est la fille de Merlin avec qui elle vivait dans le royaume extradimensionnel de Hors-le-Monde. (On ignore encore si ce Merlin et le sorcier qui sauva le Chevalier Noir ne font qu'un.)

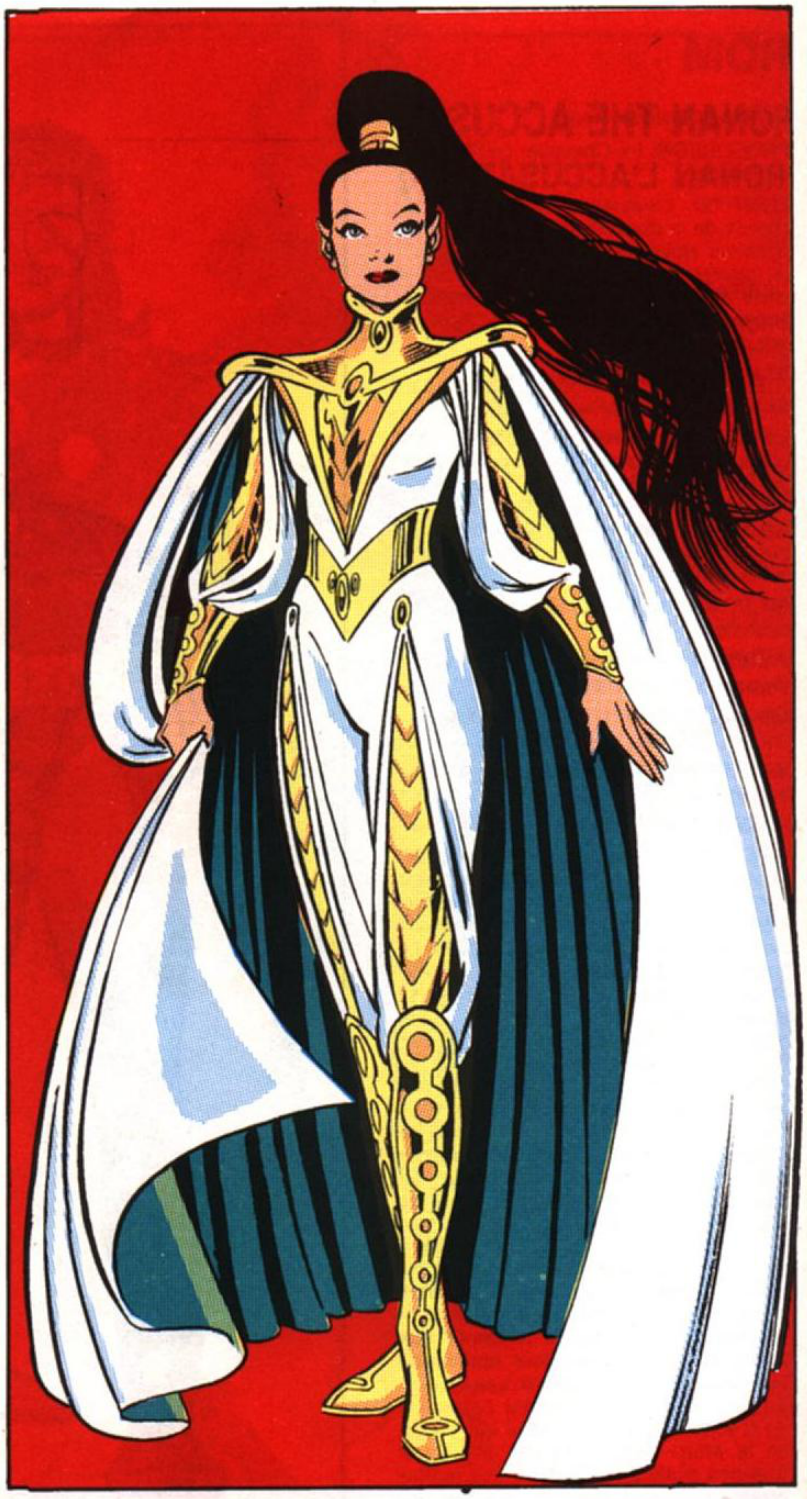
Il y a quelques années, le Merlin de Hors-le-Monde et Roma, dans son costume de déesse des Cieux Nordiques, apparurent à Brian Braddock et lui demandèrent de choisir entre deux objets mystiques : l'Amulette du Droit et l'Epée du Pouvoir. Braddock choisit l'Amulette du Droit et il fut aussitôt bombardé d'énergie mystique qui activa ses super-pouvoirs latents. Merlin et Roma le promurent champion de Grande-Bretagne. Ils l'habillèrent d'un costume qui symbolisait la nation et lui donnèrent un sceptre mystique qui décupla ses aptitudes au combat. C'est ainsi que Brian Braddock devint Captain Britain.

Merlin et Roma étaient à la fois les protecteurs et les conseillers de Captain Britain. En fait, le père et la fille veillaient sur un grand nombre de mondes extradimensionnels et ils étaient les mentors d'une multitude d'homologues extradimensionnels de Captain Britain, comme Captain UK. (Merlin et Roma rassemblent tous les univers sous le nom de Multivers.)

Quelques années plus tard, Merlin trouva la mort au cours d'un combat contre des forces maléfiques et Roma lui succéda au poste de gardienne du Multivers. Elle conduisit Captain UK, qui avait immigré sur la Terre de Captain Britain après la destruction de son univers, sur une Terre alternative où elle retrouva son mari, sauvé de la mort par Roma.

Peu après, Roma fut kidnappée et enfermée dans la Starlight Citadel par une entité connue sous le nom de l'Adversaire, dont le but était de semer le chaos dans l'univers de Captain Britain. Mais Roma réussit à entrer en contact avec Colossus. Les X-Men, Madelyne Pryor et le sorcier Forge se téléportèrent dans la citadelle et affrontèrent l'Adversaire dans une autre dimension. Les X-Men et Madelyne Pryor périrent pendant le combat mais Roma les ramena à la vie. Mais les super-héros continuèrent à se faire passer pour morts. Pour parfaire la supercherie, Roma jeta un sort qui rendit les X-Men indétectables. Roma donna également aux X-Men la possibilité de faire apparaître et d'utiliser le Seuil du Péril, un portail mystique qui transforme quiconque le traverse.

TAILLE : Variable
POIDS : Variable
YEUX : Couleur variable
CHEVEUX : Couleur variable
DEGRE DE FORCE : Inconnu
POUVOIRS : Roma est une sorcière dont la connaissance mystique et les prouesses magiques sont égales à celles de son père Merlin.





RONAN THE ACCUSER
(RONAN L'ACCUSATEUR)



VERITABLE NOM: Ronan

PROFESSION: Accusateur Public Suprême de l'Empire Kree

IDENTITE: Publiquement connue dans l'Empire Kree, son existence n'est pas connue de la population terrienne.

STATUT LEGAL: Citoyen important de l'Empire Kree

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Planète Hala, système Pama, Empire Kree, Grand Nuage de Magellan

SITUATION DE FAMILLE: Inconnue

PARENTS CONNUS: Aucune

GROUPE D'APPARTENANCE: Chef des Accusateurs Krees, membre du Conseil Suprême du Gouvernement Central de l'Empire Kree, ex-partenaire de Zarek lors d'un complot contre l'Intelligence Suprême

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR 65

ORIGINES: Ronan appartient à l'aristocratie Kree, originaire de la planète Hala. Les familles aristocratiques, ont la peau bleue et traditionnellement plus de droits légaux et politiques que les Krees roses qui sont le résultat de métissages entre les Krees bleus et des humanoïdes habitant d'autres planètes de l'Empire Kree. Du fait de sa naissance, Ronan fut admis dans les rangs des Accusateurs avec le grade d'officier. Les Accusateurs forment un corps d'élite constitué exclusivement de Krees bleus. Ils sont chargés de faire appliquer le droit dans tout l'Empire Kree. Ils se conforment strictement au très sévère Code de lois qui préconise la mise à mort, le bannissement et le lavage de cerveau comme châtiments. L'ascension de Ronan au sein des Accusateurs fut rapide. En reconnaissance de sa bravoure et pour avoir écrasé de nombreuses rebellions, il fut finalement promu Accusateur Public Suprême, ce qui faisait de lui le troisième personnage de l'Empire Kree après l'Intelligence Suprême et le Ministre Impérial. Il fut envoyé sur Terre par l'Intelligence Suprême pour punir les Fantastiques qui avaient battu une Sentinelle Kree. Cependant, les Fantastiques vainquirent Ronan et celui-ci fut révolté par la décision de l'Intelligence Suprême de placer la Terre en observation au lieu de se livrer à des représailles. Depuis longtemps, Ronan désapprouvait la politique de l'Intelligence Suprême, notamment en matière d'intégration raciale. Aussi, lorsque le Ministre Impérial Zarek lui proposa de s'allier à lui pour détrôner l'Intelligence Suprême, Ronan accepta.

Mais leur complot fut éventé et Zarek et Ronan furent jetés en prison. Certains membres des Accusateurs soutenaient néanmoins Ronan et le libérèrent. Ronan prit alors le contrôle de l'Empire. Mais lors d'une nouvelle guerre Kree-Skrull, l'Intelligence Suprême activa les énormes pouvoirs psioniques que le Terrien Rick Jones possédait à l'état latent. Jones utilisa ses pouvoirs pour paralyser Ronan que l'Intelligence Suprême plaça sous son contrôle psionique, mais Ronan n'eut de cesse de se soustraire à ce contrôle et finit par devenir fou. L'Intelligence Suprême lui rendit sa santé psychique et en fit son allié.

TAILLE: 2,22 m - **POIDS:** 216 kg - **YEUX:** Bleus - **CHEVEUX:** Couleur inconnue - **PEAU:** Bleus

POUVOIRS: Tous les Krees ont une musculature plus volumineuse que celle des Terriens afin de pouvoir supporter la gravité qui règne sur Hala. Ils sont en moyenne deux fois plus puissants et résistants que les Terriens. L'armure spéciale de Ronan augmente sa force et il peut soulever 60 tonnes. Il est presqu'aussi fort que la Chose.

ARMES: En tant qu'Accusateur Suprême, Ronan possède l'Arme Universelle qui lui permet de désintégrer et de transmuter la matière, de projeter et d'absorber l'énergie, de contrôler la gravité, de se déplacer dans l'hyper-espace. Son armure multiplie sa force et projette une aura de négativisme qui le rend invisible.

ROSE (LA ROSE)

VERITABLE NOM: Richard Fisk

PROFESSION: Criminel spécialisé dans le recel et les paris illégaux

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Vanessa Fisk (mère); Wilson Fisk (père)

GROUPE D'APPARTENANCE: S'associa au Super-Bouffon avant de créer son propre gang.

BASE D'OPERATIONS: Centre de Manhattan, New York City

PREMIERE APPARITION: Amazing SPIDER-MAN 253

ORIGINES: La Rose est en fait le fils de Wilson Fisk, alias le Caïd. Il fut élevé en Europe car son père voulait le tenir à l'écart de sa vie criminelle. Mais un jour, le jeune Richard apprit qu'il était le fils du Caïd. Il se fit passer pour mort et réapparut sous l'identité du Schemer, chef de gang et ennemi juré du Caïd. Lors d'un affrontement, il se démasqua devant son père et fut contraint de travailler avec lui. Blessé lors d'un combat, il ne dut la vie qu'à une transfusion de l'énergie vitale de l'Araignée capturé par le Caïd. Il disparut alors de la circulation puis il fut contacté par Ned Leeds, reporter au Quotidien qui, connaissant ses sentiments à l'égard du Caïd, voulait qu'il l'aide à faire un reportage sur son gang. Ned Leeds révéla alors à Richard qu'il avait découvert le matériel du Bouffon Vert et que, sous l'identité du Super-Bouffon, il semait la terreur dans les rangs de la pègre tout en recueillant des informations pour son enquête sur le Caïd. Richard monta alors son propre gang et adopta le nom de code de la Rose. Afin de s'établir en rival du Caïd, il s'associa publiquement au Super-Bouffon, prit le contrôle des maisons de jeux et affronta l'Araignée.

Quand le Caïd quitta momentanément New York après son affrontement avec Daredevil, les chefs de la pègre se disputèrent le contrôle de celle-ci et ce fut la Guerre des Gangs qui opposa Hammerhead, Silvermane, la Rose et l'Arrangeur, qui assurait l'intérim du Caïd.

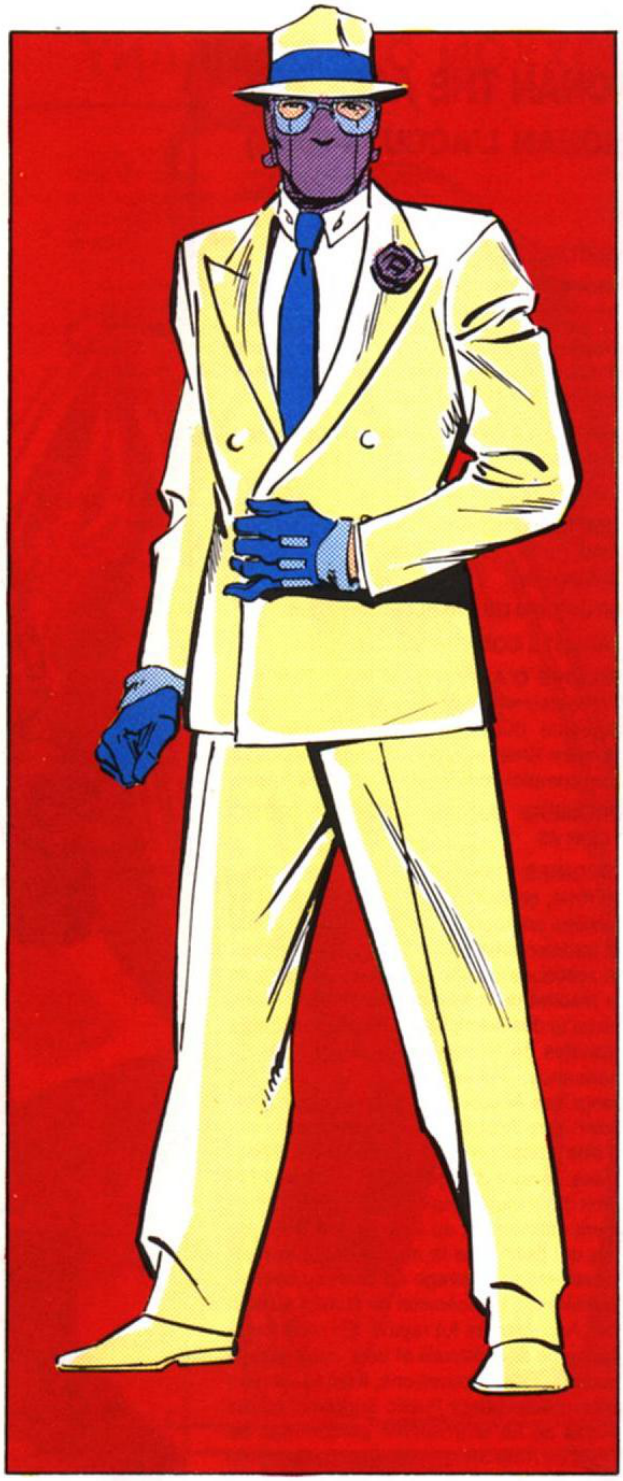
Ned Leeds, le Super-Bouffon, fut tué à Berlin par Jack O'Lantern, homme de main de l'Etranger. La Rose attira les différentes factions de la pègre en un règlement de compte général qui fut interrompu par l'arrivée des forces de l'ordre. Il fut blessé et tua un policier. Atterré par son dramatique fiasco et par le meurtre qu'il avait commis, Richard Fisk, comprenant qu'il ne ferait jamais le poids face à son père et que celui-ci l'avait manipulé, accepta de travailler pour lui.

TAILLE: Inconnue

POIDS: Inconnu - **YEUX:** Bleus

CHEVEUX: Inconnus

POUVOIRS: La Rose ne possède aucun super-pouvoir.





ROXXON OIL COMPANY

La Roxxon Oil Company est le plus gros conglomérat pétrolier du monde, dont les profits annuels se mesurent en milliards de dollars entre le forage, le raffinage et la commercialisation des produits pétroliers, et qui possède de nombreux holdings à travers le monde.

Pour ce que l'on sait, les pratiques de la Société sont légitimes. Pourtant, la Roxxon est aussi impliquée dans diverses activités moralement plus discutables. Mais les consommateurs et le public en général l'ignorent totalement. La Roxxon a bénéficié d'une énorme publicité lors de l'enlèvement de son ancien président, Hugh Jones, par la société du Serpent. Celle-ci, commanditée par la Couronne, voulait obliger la compagnie à équiper ses plates-formes off-shore de leur propre appareil, pour déterrer Lemuria, une cité engloutie. C'est Captain America, déguisé en Nomade, qui parvint à délivrer Jones. Mais Jones, qui avait naguère porté la Couronne du Serpent, restait lié à l'intelligence du Serpent. Il s'arrangea pour récupérer la couronne et continua à la porter en secret.

Jones se rendit à Washington DC, où il commença à assujettir les membres du gouvernement grâce au pouvoir de la couronne. Mais la Chose, la Sorcière Rouge et Manta mirent fin à ses méfaits, et sa couronne lui fut enlevée et déposée au Projet Pegasus. Jones sombra dans la folie et on dut l'enfermer. La destruction totale de la couronne quelques mois plus tard ne changea rien à son état. Il fut remplacé à la tête de la Roxxon par John T. Gamelin, ancien vice-président aux "affaires étrangères".

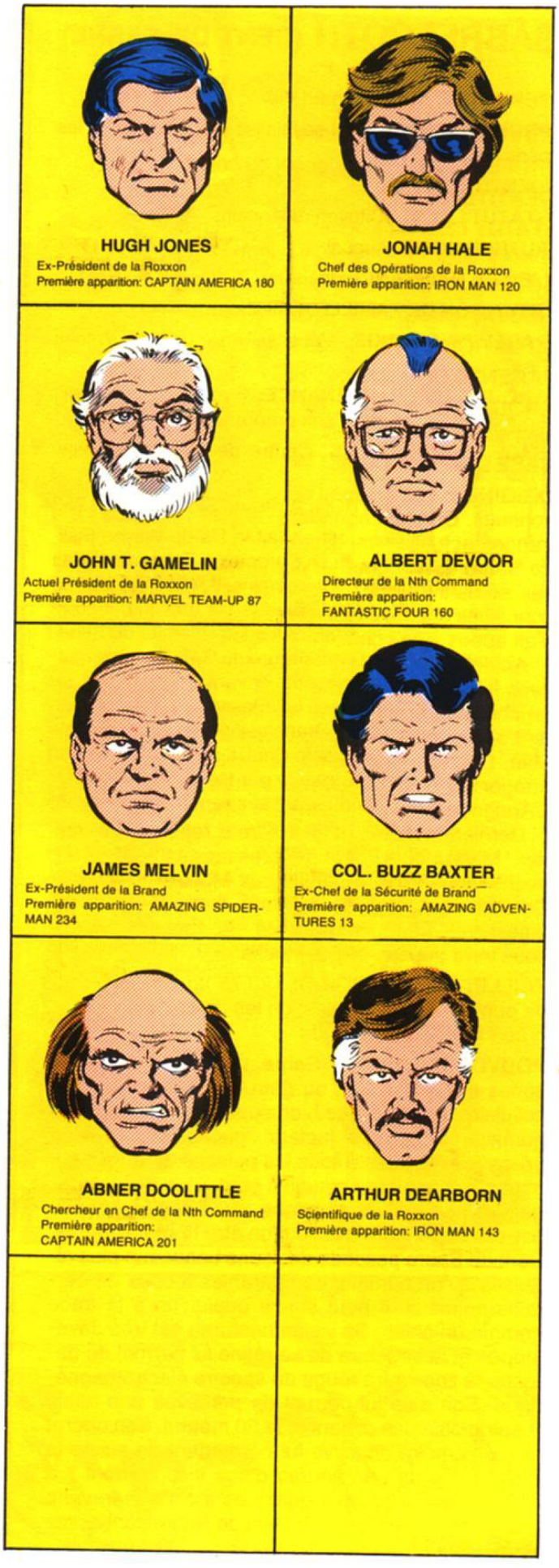
La Roxxon Oil Company a été impliquée dans d'autres activités illicites, mais toutes ont été habilement étouffées. La Roxxon a lancé plusieurs opérations de sabotage contre le projet gouvernemental Pegasus, pour empêcher celui-ci de découvrir des ressources pétrolières qui permettraient de lui faire concurrence sur les prix. De nombreux saboteurs furent arrêtés, grâce aux efforts de la Chose et de Quasar, mais on ne put jamais prouver la culpabilité de la Roxxon.

La Roxxon monta également une cabale contre le Wakanda, une nation africaine dont le dirigeant, la Panthère Noire, lui refusait le droit d'exploiter ses ressources de vibranium. Mais le plan le plus élaboré de la Roxxon fut peut-être l'installation de Star Well, un satellite en orbite autour de la Terre capable de capter l'énergie solaire et de la renvoyer sur Terre sous forme de micro-ondes. La station spatiale avait été conçue par le Dr Arthur Dearborn, qui avait subi volontairement un traitement mutagénique pour devenir Centurion, un être doué de pouvoirs sur les micro-ondes. Après une mésaventure qui coûta la vie à 200 personnes dans l'Iowa, Iron Man découvrit l'installation, qui avait échappé jusque là aux radars. A la fin de l'investigation, Centurion se sacrifia pour détruire l'énorme réacteur de Star Well, qui tombait en direction de la Terre. Le reste du satellite tourne toujours autour de notre planète. Mais les activités illicites de la Roxxon ne sont pas totalement ignorées du gouvernement. Raymond Royton, du Département de la Justice, a été chargé d'enquêter sur la Roxxon et fit apparaître au grand jour les "indélicatesses" de la Société et en particulier de sa filiale, la Brand Corporation, aujourd'hui fermée.

La Brand Corporation était le centre des activités souterraines de la Roxxon. Le laboratoire de mutagénétique qui a employé un temps Henry MacCoy, alias le Fauve, comme chercheur, est responsable de la recrudescence de créatures douées de super-pouvoirs. Parmi eux, on peut citer Centurion, Manticore, le Griffon, Feu Follet, Pygargue, Dragon de Mer, Anaconda, Aspic, Black Mamba et Mad Dog. C'est aussi au siège de la Brand Corp. que Harlan Ryker a restauré le cyborg Deathlock, et qu'étaient cantonnées les troupes de la Force d'Intervention Spéciale de la Roxxon. Parmi les filiales de la Roxxon, on trouve aussi la Metrobank, l'une des banques les plus importantes de New York. Sa principale agence, située à Manhattan, abrite le QG de la Nth Command, l'élite des activités occultes de la Roxxon. Il s'agit d'une équipe de physiciens qui a conçu une machine à traverser les dimensions, appelée le Nth Projecteur. Ils sont secondés par des escouades, les Nth Commandos, constitués de soldats super-entraînés au maniement des projecteurs et autres armes peu conventionnelles. Les Nth Commandos ont failli réussir à projeter tous les super-humains des Etats-Unis dans des réalités hostiles. La Nth Command détient aussi les moyens de saboter le Projet Pegasus. Un ancien agent Nth, Francis X. Pittman, a participé à une expédition de survie sur des Terres alternatives, à la recherche de combustibles destinés à alimenter notre Terre. Mais le pipeline interdimensionnel a été fermé grâce à l'intervention de la Chose et de Quasar. Aujourd'hui, il semble que la Nth Command ait établi sa base ailleurs.

Les bureaux administratifs de la Roxxon ont pignon sur rue dans le centre de New York. Grâce à ses intérêts très diversifiés, à un réseau de filiales et de succursales très complexe et à ses activités souterraines qui n'ont jamais pu être prouvées, l'influence de la Roxxon Oil Company est considérable à travers le monde entier.

PREMIERE APPARITION: CAPTAIN AMERICA 180



HUGH JONES
Ex-Président de la Roxxon
Première apparition: CAPTAIN AMERICA 180

JONAH HALE
Chef des Opérations de la Roxxon
Première apparition: IRON MAN 120

JOHN T. GAMELIN
Actuel Président de la Roxxon
Première apparition: MARVEL TEAM-UP 87

ALBERT DEVOOR
Directeur de la Nth Command
Première apparition:
FANTASTIC FOUR 160

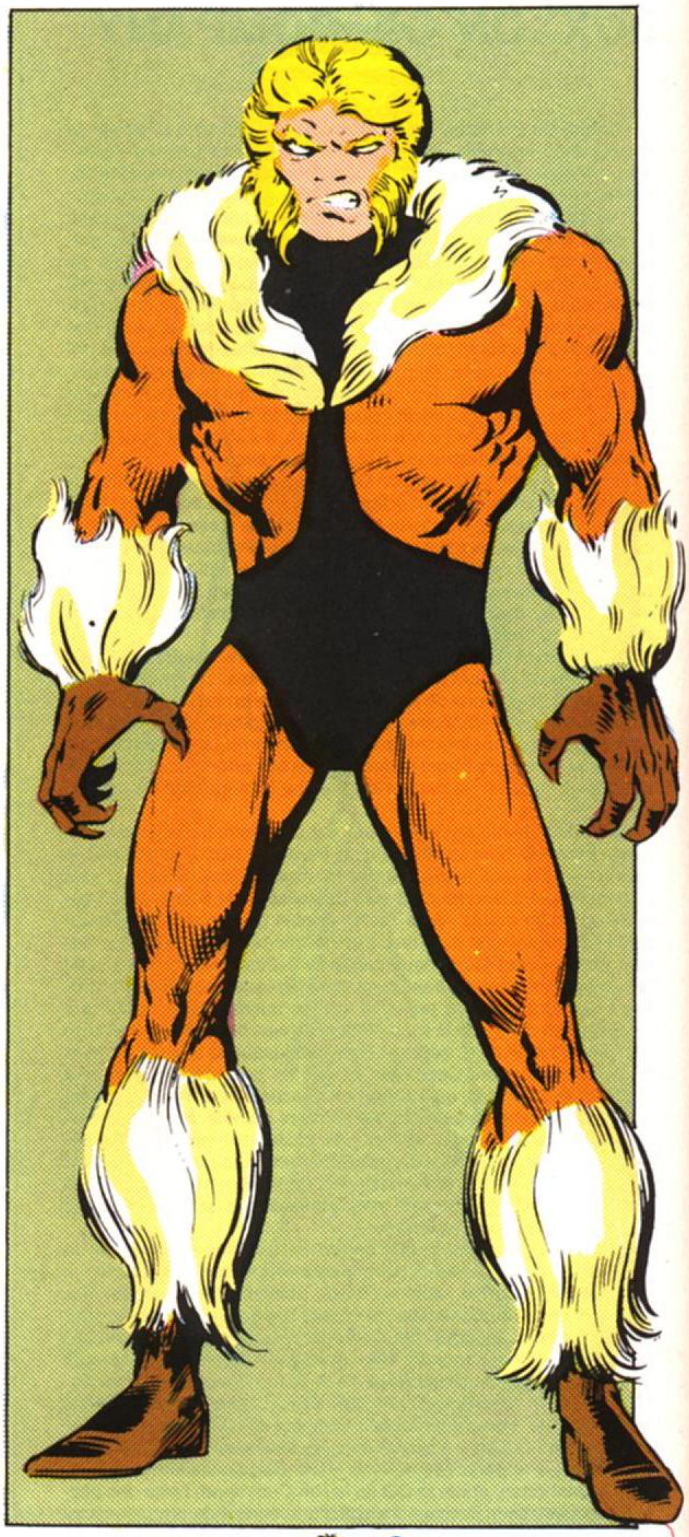
JAMES MELVIN
Ex-Président de la Brand
Première apparition: AMAZING SPIDER-MAN 234

COL. BUZZ BAXTER
Ex-Chef de la Sécurité de Brand
Première apparition: AMAZING ADVENTURES 13

ABNER DOOLITTLE
Chercheur en Chef de la Nth Command
Première apparition:
CAPTAIN AMERICA 201

ARTHUR DEARBORN
Scientifique de la Roxxon
Première apparition: IRON MAN 143

SABRETOOTH (DENT DE SABRE)



VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Professionnel du crime

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Recherché par la police de nombreux pays. Citoyenneté: inconnue

AUTRES NOMS: The Slasher

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Inconnue

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Maraudeurs, ancien allié du Constrictor

BASE D'OPERATIONS: Mobile

ORIGINES: Les origines de Dent de Sabre sont inconnues. On sait cependant qu'il fut l'élève de l'Etranger, actuellement dirigeant des Assassins. Dent de Sabre est un guerrier dans l'âme. Il aime chasser, se battre et tuer. Il connaît Serval et leurs personnalités étaient assez similaires avant que Serval n'ait appris à se contrôler.

Au début de sa carrière, Dent de Sabre fit équipe avec le Constrictor. Tous deux furent engagés par un chef de gang nommé Monténégro qu'ils quittèrent après avoir été vaincus par Iron Fist et Power Man. Dent de Sabre offrit alors ses services à l'Etranger qui le chargea de combattre la Chatte Noire. L'Araignée intervint et sauva la Chatte.

Dernièrement, Dent de Sabre a rejoint les rangs des Maraudeurs, groupe d'assassins super-humains dirigés par le mystérieux Monsieur Sinistre. Ce dernier a assigné aux Maraudeurs la tâche de massacrer une communauté de mutants vivant sous terre appelés les Morlocks.

TAILLE: 1,97 m - **POIDS:** 123,75 kg - **YEUX:** Pas de pupille ni d'iris visibles; on les dit de couleur ambrée - **CHEVEUX:** Blonds

POUVOIRS: Dent de Sabre peut régénérer des zones endommagées ou détruites de sa structure cellulaire à une vitesse bien supérieure à celle d'un humain normal. Ce facteur "guérissant" le rend presque insensible à tous les poisons et drogues. Il est aussi très bien immunisé contre les toxines dégagées par l'activité physique, aussi son endurance est-elle supérieure à celle d'un être humain normal. Dent de Sabre possède des sens beaucoup plus aiguisés qu'un humain, comparables à ceux de certains animaux. Il peut suivre quelqu'un à la trace comme un chien. Sa vision nocturne est très développée et la structure de sa rétine lui permet de détecter la zone infra rouge du spectre électromagnétique. Son ouïe lui permet de percevoir une faible respiration à une distance de 60 mètres. Son odorat et sa mémoire olfactive lui permettent de suivre la piste vieille de huit heures d'une victime dont il a respiré l'odeur jusqu'à quelques mois auparavant. Les griffes et les dents de Dent de Sabre sont assez solides pour traverser des matières telles que l'os.



SANDMAN
(L'HOMME SABLE)

VERITABLE NOM: William Baker

PROFESSION: Ancien professionnel du crime

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire

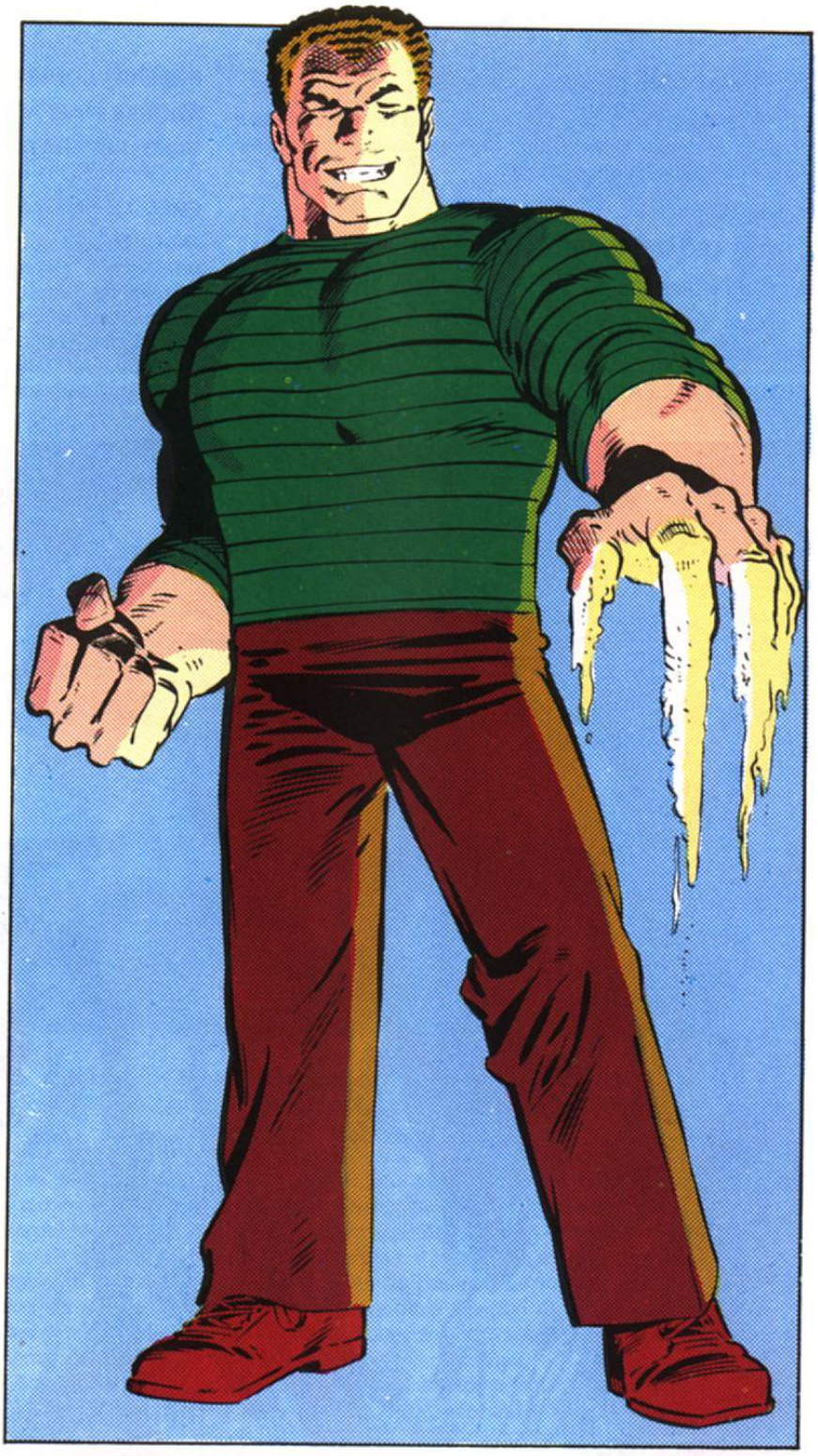
GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre des Terrifics et des Sinistres Six, Ancien allié du Mandarin et de Hydro-Man

ORIGINES: William Baker est né et a grandi dans un quartier pauvre de New York. Son père quitta le domicile conjugal quand il avait trois ans et sa mère et lui vécurent dans la misère. Baker apprit à voler très tôt et réussit à l'école en trichant. Au lycée, il était très bon joueur de football, mais il gâcha ses chances de devenir joueur professionnel le jour où il accepta de l'argent pour perdre une partie importante. Puis, il fit partie d'une bande de racketteurs. A cette époque, il se faisait appeler "Flint Marko". Marko réussit bien dans le milieu new-yorkais mais secrètement, il espérait se racheter et épouser Marcy Conroy. Mais il fut arrêté et mis en prison où il passa plusieurs années. A sa libération, Marko commit plusieurs crimes. Il fut à nouveau arrêté mais réussit à s'évader. Il décida de gagner le sud et d'y commencer une nouvelle vie. Il se réfugia sur un site d'essais nucléaires et se trouvait sur une plage lorsqu'un des réacteurs explosa. Il fut irradié. Après une courte période d'inconscience, il se réveilla et constata qu'il pouvait transformer son corps en sable. Il se donna le surnom d'Homme Sable et poursuivit ses activités criminelles en s'associant avec le Sorcier, le Piégeur et Médusa pour former les Terrifics. Il s'opposa maintes fois aux Fantastiques, à l'Araignée et autres superhéros luttant contre le crime. L'Homme Sable avait décidé de mettre fin à sa carrière de criminel mais dernièrement, le Docteur Octopus l'a contraint à reprendre du service au sein de la nouvelle équipe des Sinistres Six. Néanmoins, sa volonté de mener une vie honnête a été la plus forte et il a aidé l'Araignée à combattre ses anciens alliés.

TAILLE: 1,84 m **YEUX:** Marron

POIDS: 202 kg **CHEVEUX:** Bruns

POUVOIRS: L'Homme Sable peut transformer tout ou partie de son corps en une substance ressemblant à du sable et donner à cette substance la forme qu'il désire. Soumis à une température très élevée, il risque d'être transformé en verre. Il peut amalgamer du sable à sa propre structure et ainsi augmenter sa taille. Il semble qu'il puisse rester à l'état de sable pendant une période illimitée. Son cerveau continue à fonctionner sous sa forme astrale même lorsque les particules de sable le composant sont éparpillées.





SASQUATCH

VERITABLE NOM: Dr Walter Langkowski

PROFESSION: Professeur de physique à l'Université Simon Fraser, Colombie Britannique, Canada, aventurier, ancien joueur de football professionnel

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen canadien, casier judiciaire vierge

AUTRES NOMS: Box

LIEU DE NAISSANCE: Vancouver, Colombie Britannique, Canada

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Division Alpha

BASE D'OPERATIONS: Université Simon Fraser puis Quartier Général de la Division Alpha, Tamarind Island, Canada

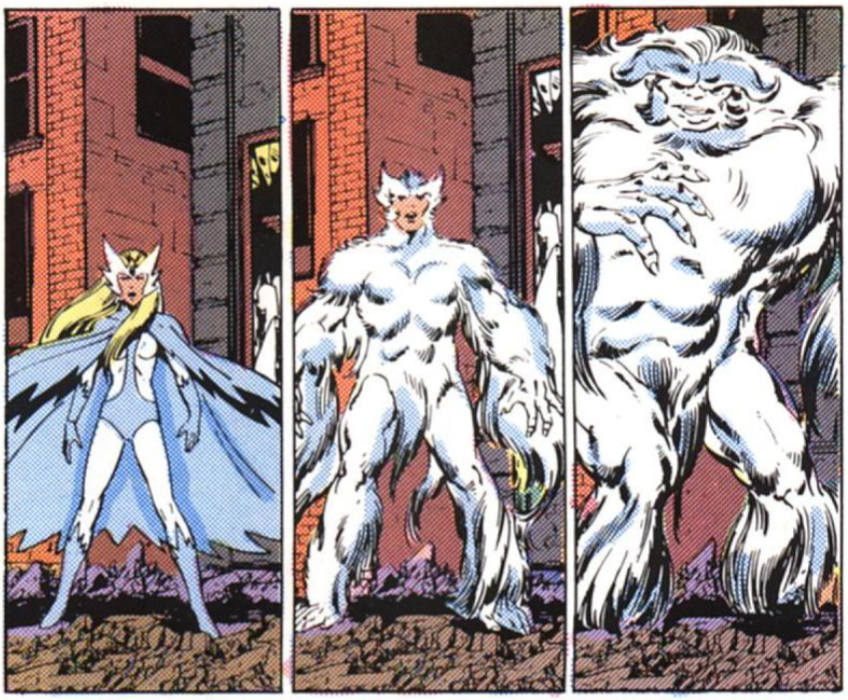
PREMIERE APPARITION: X-MEN 120

ORIGINES: Le docteur Walter Langkowski est né et a grandi en Colombie Britannique, au Canada. A l'Université en Pennsylvanie (U.S.A.), il fit la connaissance du Dr. Banner, qui allait plus tard devenir Hulk. Sa rencontre avec lui décida Langkowski à se lancer dans la recherche sur les radiations gamma. Il poursuivit dans le même temps une carrière de joueur de football professionnel très lucrative.









Quand il apprit que Bruce Banner et Hulk ne faisaient qu'un, Langkowski abandonna sa carrière de footballeur pour se consacrer d'abord à des études de physique, puis à la recherche. Il accumula les informations concernant Hulk et d'autres êtres humains ayant été exposés à des rayons gamma car il voulait reproduire, en laboratoire, les conditions qui étaient à l'origine de la transformation de Banner en Hulk. Langkowski dépensa plus d'un million de ses propres dollars pour ses recherches puis demanda une aide financière au gouvernement canadien. James Mac Donald Hudson, chargé d'organiser une équipe d'agents surhumains pour le compte du gouvernement, lui procura à la fois l'argent et un laboratoire isolé près du cercle polaire. Langkowski y conçut le moyen de générer des radiations gamma similaires à celles qui avaient créé Hulk. Il testa sa découverte sur lui-même et fut transformé en une créature de plus de trois mètres de haut et dotée d'une force surhumaine. Incapable de se contrôler, il fit beaucoup de dégâts, puis, au bout de quelques heures, il retrouva sa forme humaine. Un agent d'Hudson, le docteur Michael Twoyoungmen, demanda à Harfang, elle-même capable de changer de forme, d'enseigner à Langkowski comment conserver sa propre personnalité et son intelligence sous sa forme animale.

Langkowski s'autobaptisa "Sasquatch" sous sa forme animale. Le sasquatch est un monstre des forêts dans la mythologie canadienne. Dès qu'il fut capable de se contrôler un peu mieux, Langkowski devint membre de l'équipe de James Hudson, la Division Alpha. Il continua d'appartenir à cette équipe même lorsqu'elle ne dépendit plus du gouvernement canadien et après la mort de James Hudson. Il tomba amoureux d'un autre membre de la Division Alpha, Aurora, et est responsable de la transformation des pouvoirs de cette dernière.

Il s'avéra que Langkowski croyait à tort devoir sa transformation en Sasquatch aux radiations gamma. En réalité, son expérience avait, pendant une fraction de seconde, dégagé suffisamment d'énergie pour abolir la barrière mystique séparant notre Terre d'un monde appartenant à une autre dimension: le Royaume des Grands Monstres, ennemis des dieux de la mythologie canadienne. Un lien mystique s'était alors formé entre Langkowski et la créature appelée Tanaraq. A chaque transformation de Langkowski en Tanaraq, l'emprise de ce dernier devenait plus forte. Finalement, il prit le contrôle total de Sasquatch. Harfang se transforma alors en une créature semblable au Sasquatch et arracha le coeur de Tanaraq, ce qui tua l'enveloppe physique de Langkowski qui retrouva son apparence normale en mourant. Six membres de la Division Alpha se rendirent alors au Royaume des Grands Monstres et y retrouvèrent l'âme de Langkowski qu'ils voulaient rendre à son corps. Mais ce dernier se désagrégea et Michael Twoyoungmen, Shaman, projeta l'âme de Langkowski dans le robot Box.

Langkowski et le créateur du robot, Roger Bochs, finirent par localiser une forme humanoïde dépourvue d'âme dans un nexus interdimensionnel. Langkowski quitta Box et son esprit fut projeté dans le nexus en question où il découvrit que le corps était celui de Hulk. Se refusant à prendre le corps de son vieil ami Banner, Langkowski permit apparemment à son esprit de quitter le plan mortel.

Sasquatch revint sur Terre en prenant possession du Sasquatch albinos libéré de l'esprit de Pestilence. Mais ce Sasquatch étant un avatar d'Harfang, lorsqu'il voulut reprendre sa forme humaine, il se retrouva dans le corps d'une femme, amalgame de Walter Langkowski, d'Harfang et du monstre Sasquatch. Walter prit le nom de Wanda Langkowski. Alors que Wanda était contrôlée par Insomnia, Harfang apparut, réussit à la libérer et à restituer à Walter son corps masculin.

TAILLE: (Langkowski): 1,92 m (Sasquatch): 3 m

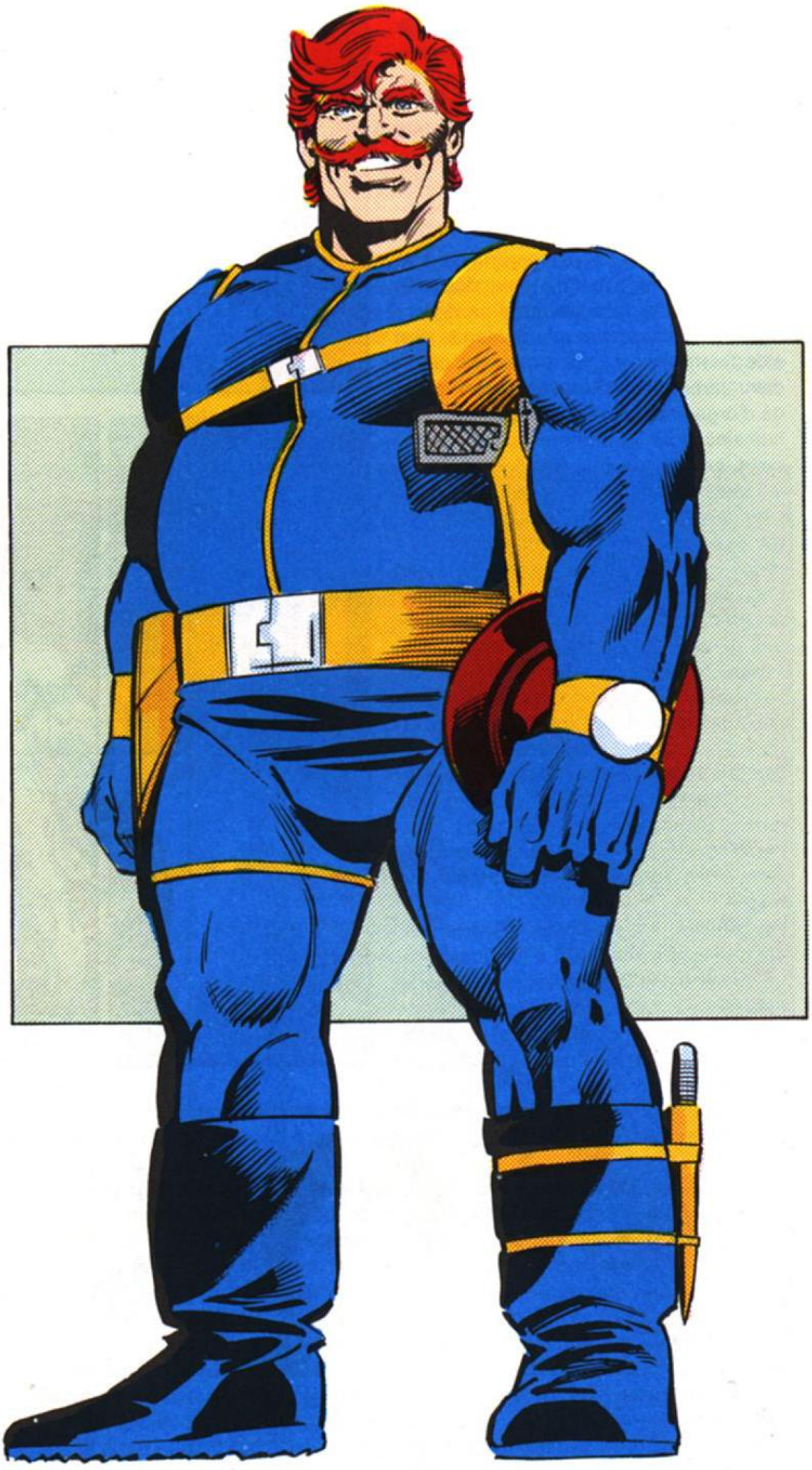
POIDS: (Langkowski): 100 kg (Sasquatch): 900 kg

YEUX: (Langkowski): Bleus (Sasquatch): Rouges

CHEVEUX: (Langkowski): Blonds (Sasquatch): Fourrure rousse

POUVOIRS: Langkowski pouvait, par la volonté, prendre la forme de Sasquatch et redevenir humain par le même moyen. En plus d'une force physique surhumaine, Sasquatch possédait une résistance aux blessures exceptionnelle. Sous sa forme humaine, Langkowski était myope, mais sa vision était normale en Sasquatch.

DUGAN, DUM DUM



VERITABLE NOM : Timothy Aloysius Cadwallader Dugan
PROFESSION : Ex-Hercule de foire, ex-soldat, maintenant agent du SHIELD
IDENTITE : Publiquement connue
STATUT LEGAL : Citoyen américain sans casier judiciaire
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Boston, Massachusetts
SITUATION DE FAMILLE : Veuf
PARENTS CONNUS : Mrs Dugan (épouse, décédée), belle-mère (identité non révélée, sans doute décédée), Sean et Mary (petits-enfants)
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-membre des "Howling Commandos" (première Strike Force), chef de la Brigade Macabre, maintenant agent du SHIELD
BASE D'OPERATIONS : New York City et le Q.G. du SHIELD ; Glen Cove, Long Island, New York
PREMIERE APPARITION : SGT FURY AND HIS HOWLING COMMANDOS 1
ORIGINES : A la fin des années 30, Timothy Cadwallader "Dum Dum" Dugan travaillait comme Hercule de foire dans un cirque ambulant. En 1941, à la faveur d'une tournée en Europe, Dugan fit la connaissance de Nick Fury qui, avec un officier américain du nom de Sawyer, était engagé dans une opération destinée à délivrer un agent britannique prisonnier des Allemands. Dugan se joignit à eux et enthousiasmé par cette mission, il s'enrôla dans l'armée britannique. Après l'attaque japonaise sur Pearl Harbor en décembre 1941, les Etats-Unis déclarèrent à leur tour la guerre aux puissances de l'Axe. Dugan et Sawyer furent incorporés dans les Rangers (les commandos de l'armée américaine) et ils allèrent combattre les nazis en Europe et en Afrique du Nord.
Après avoir été blessé au combat, Sawyer s'associa au G-2 (les services secrets militaires) pour mettre sur pied Strike Force, une escouade de Rangers qui allait devenir les "Howling Commandos". Sawyer s'arrangea pour que Fury et Dugan soient enrôlés dans cette équipe très spéciale. Les "Howling Commandos" acquirent leur renommée en remportant une kyrielle de victoires sur les forces de l'Axe. Pendant un temps, Dugan dirigea sa propre équipe de Rangers - la Brigade Macabre - mais il réintégra rapidement les "Howling Commandos". L'escouade des "Howling Commandos" fut reformée en 1950 pendant la guerre de Corée, et à la fin des années 60 pour une mission spéciale au Viêt-Nam. Dugan n'étant plus militaire à l'époque, il participa à cette dernière opération comme volontaire.
Entré au SHIELD grâce à Nick Fury, Dugan a participé à des opérations contre l'HYDRA, l'AIM et le dinosaure géant Godzilla.
Récemment, Dum Dum Dugan a été victime d'une crise cardiaque qui l'a obligé à renoncer à des missions violentes. Après la dissolution du SHIELD consécutive à l'invasion des Deltites, Dugan a pris sa retraite mais quand sa femme a été assassinée par les Commandos de la Mort, il a repris du service dans le nouveau SHIELD de Nick Fury.
TAILLE : 1,82 m **POIDS :** 118 kg **YEUX :** Bleus **CHEVEUX :** Roux
DEGRE DE FORCE : Dum Dum Dugan possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de sa constitution qui a eu une activité physique intense et qui continue à faire du sport avec modération.
POUVOIRS : Aucun super-pouvoir
AUTRES FACULTES : Dum Dum Dugan est expert dans toutes les formes de combat. C'est un tireur d'élite et un stratège militaire hors-pair.
LIMITES : Les performances physiques de Dum Dum Dugan, quoique remarquables pour un homme de son âge, ont été considérablement diminuées par un infarctus.

FALLEN ANGELS
(LES EGARES)

Les Egarés : groupe de super-humains constitué à l'origine de mutants adolescents, basé au Beat Street Club de Manhattan. A la différence des autres organisations de mutants, les Egarés ne se considèrent pas comme des défenseurs de la justice. Ils se voient comme des marginaux devant se tenir les coudes. Il s'agissait au départ d'un gang de voleurs dirigé par un mutant criminel, le Fantôme. Parmi eux, il y avait Big Bang, Ariel, une jeune extraterrestre, un cyborg nommé Gomi qui possédait deux homards cyborgs Don et Bill, et une fugueuse, Chance, qui ignorait au départ être une mutante. Solar quitta les Nouveaux Mutants et rejoignit les Egarés parce qu'il avait blessé Rocket. Warlock, un autre mutant, l'accompagnait. Pour garder un oeil sur Solar, Madrox et Cyrène rejoignirent eux aussi les Egarés. Ariel avait été secrètement chargée par le gouvernement de sa planète de rassembler des "échantillons" de mutants pour que les scientifiques puissent les étudier. Chance était sa complice. Ariel utilisa ses pouvoirs pour emmener les Egarés dans une autre dimension où vivaient Moonboy et son dinosaure Devil, tous deux mutants. Ils aidèrent les Egarés à regagner la Terre et devinrent membres de leur équipe. Un jour, Devil écrasa accidentellement le homard Don, qui mourut. Finalement, les Egarés se retrouvèrent sur la planète d'Ariel où ils furent capturés. Quand Ariel comprit qu'elle et Chance deviendraient aussi les cobayes des scientifiques, elle se rebella. Les Egarés réussirent à s'échapper et à regagner la Terre. Solar et Warlock retournèrent chez les Nouveaux Mutants tandis que Big Bang retrouvait Facteur-X et devenait membre des X-Terminators. Les autres demeurèrent au sein de l'équipe des Egarés.



ARIEL
Première apparition :
FALLEN ANGELS 1

BILL
Première apparition :
FALLEN ANGELS 2

BIG BANG
(Nom de famille inconnu)
Prem. app. : X-FACTOR 12

CHANCE
(Véritable nom inconnu)
Prem. app. : FALLEN ANGELS 1

DEVIL
Première apparition :
FALLEN ANGELS 4

DON
Première apparition :
FALLEN ANGELS 2
Décédé

GOMI
(Véritable nom inconnu)
Prem. app. : FALLEN ANGELS 2

MADROX
(Jamie Madrox)
Prem. app. : FALLEN ANGELS 2

MOONBOY
Première apparition :
FALLEN ANGELS 4

CYRENE
(Theresa Rourke)
Prem. app. : FALLEN ANGELS 3

SOLAR
(Roberto da Costa)
Prem. app. : FALLEN ANGELS 2

LE FANTOME
(Véritable nom inconnu)
Fondateur
Prem. app. : X-FACTOR 12

WARLOCK
(Véritable nom inconnu)
Prem. app. : FALLEN ANGELS 2

FIN FANG FOOM

Fin Fang Foom est un dragon géant, aussi haut qu'un immeuble de quinze étages, dont l'origine est inconnue mais dont on retrouve la trace dans les légendes chinoises. Fin Fang Foom possède une force exceptionnelle, il peut voler à l'aide de ses larges ailes, il est pratiquement indestructible et il crache un brouillard acide auquel il est lui-même invulnérable. Fin Fang Foom est une créature intelligente. On prétend qu'il est doué de la parole mais il est plus probable qu'il soit seulement capable de communiquer par télépathie.

Sa première apparition à l'époque moderne remonte à une trentaine d'années. A l'époque, un étudiant nommé Chan Liuchow, né de père chinois et de mère américaine, s'intéressait de près à l'histoire de Taïwan (ou Formose, selon son ancien nom), l'île qui fut le dernier bastion du gouvernement nationaliste chinois après la révolution communiste. Farouche adversaire du communisme, le père de Chan sortit de ses gonds quand son fils refusa de s'enrôler dans l'Armée Nationaliste Chinoise.

Mais Chan avait ses propres plans pour combattre les communistes, qui préparaient l'invasion de Taïwan. Il avait découvert l'existence de Fin Fang Foom dans les légendes chinoises et il était persuadé que le monstre était réel. Il gagna le continent sur un petit bateau à voile et se rendit dans une crypte gardée par une tribu primitive. Chan pénétra dans la crypte et découvrit une galerie qui courait sous la Grande Muraille de Chine pour aboutir dans une immense grotte où Fin Fang Foom dormait depuis des siècles après avoir mangé une plante soporifique. Ayant eu connaissance de ces faits à travers ses lectures, Chan avait apporté des échantillons de cette plante et de son antidote. Il réveilla le dragon et le menaça aussitôt de le rendormir. Furieux, Fin Fang Foom poursuivit Chan qui le conduisit jusqu'à la côte, où les communistes se préparaient à embarquer pour envahir Taïwan. Fin Fang Foom sema la panique et fit capoter l'opération. Sa mission accomplie, Chan retourna dans la crypte, toujours poursuivi par le dragon qu'il endormit en lui passant la plante soporifique sur les lèvres. Puis Chan regagna Taïwan avant d'émigrer aux Etats-Unis.

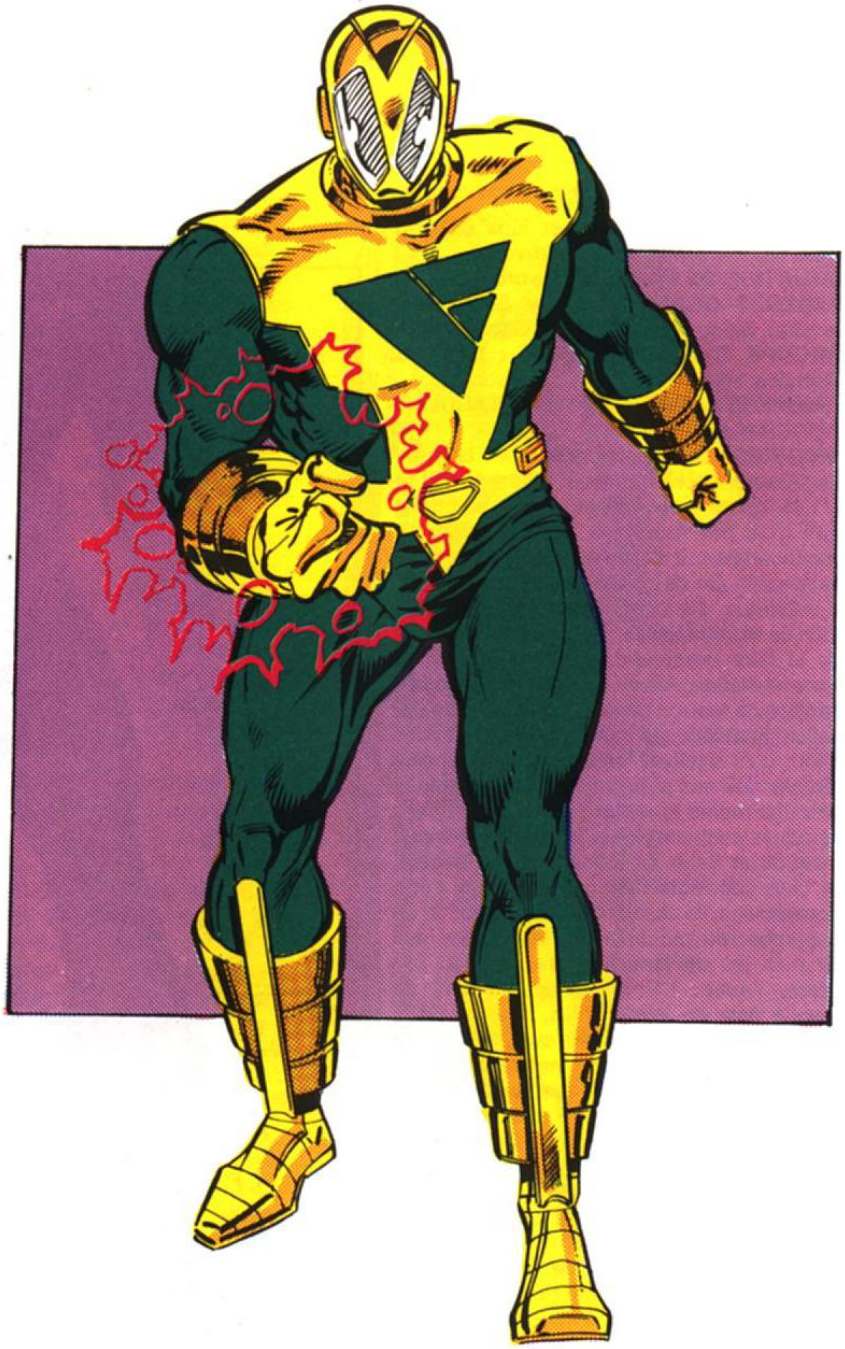
Quelques années plus tard, Fin Fang Foom se réveilla de nouveau et il aida le Colosse Vivant à arrêter l'invasion des Stonians, des extraterrestres également connus sous le nom de Gargouilles de Stonus V. Une fois les Stonians expulsés, Fin Fang Foom retourna en Chine.

Récemment, Jormungand - le Serpent de Midgard - s'est déguisé en Fin Fang Foom pour attaquer les Géants des Glaces et le dieu asgardien Thor. Mais le vrai Fin Fang Foom et le Serpent de la mythologie nordique sont deux entités distinctes. Après la mort du Serpent de Midgard, Fin Fang Foom s'est rendu aux Etats-Unis où il a affronté un groupe d'aventuriers connu sous le nom de la Légion de la Nuit et dont Chan Liuchow fait partie.

PREMIERE APPARITION : STRANGE TALES 89



FORCE



VERITABLE NOM : Clayton Wilson
PROFESSION : Ex-assistant de recherche, ex-criminel professionnel, aujourd'hui chercheur scientifique
IDENTITE : (Clayton Wilson) connue du public, (Carl Walker) secrète
STATUT LEGAL : Citoyen des Etats-Unis avec casier judiciaire, officiellement mort
AUTRES NOMS : Taylor, Carl Walker
LIEU DE NAISSANCE : Non révélé, probablement aux Etats-Unis
SITUATION DE FAMILLE : Présumé célibataire
PARENTS CONNUS : Aucun
GROUPE D'AFFILIATION : Ex-employé de Justin Hammer
BASE D'OPERATIONS : Auparavant New York City, puis mobile, aujourd'hui la Californie du Sud
PREMIERE APPARITION : (Wilson) SUB-MARINER 67, (Force) SUB-MARINER 68
ORIGINES : Clayton Wilson, étudiant à l'Empire State University de New York, était l'assistant du Docteur Damon Walters, un scientifique qui avait créé un prototype de champ de force protecteur. Wilson vola ce prototype afin de s'en servir comme arme. Peu après, il apparut en public dans un costume équipé du générateur de champs de force. Après un premier conflit qui l'opposa au Prince des Mers, Wilson fut contacté par le milliardaire Justin Hammer, qui lui offrit de financer sa carrière de criminel et d'apporter des améliorations à son costume, en échange de la moitié de ses butins. Wilson accepta et devint son homme de confiance pour les missions les plus périlleuses. Il était notamment spécialiste des actes de piraterie. Il détourna plusieurs vaisseaux de plaisance pour Hammer, qui s'en servait pour faire de la contrebande d'opium. Force attaqua le yacht de l'inventeur Anthony Stark, alors en croisière avec Bethany Cabe. Sous son identité secrète d'Iron Man, Stark vint à bout des hommes de Force, puis de Force lui-même, qui avait tenté de prendre la fuite en enlevant Bethany Cabe. Mais au bout de quelque temps, Force se lassa de cette vie de forfaits. Il éprouvait des remords à nuire ainsi à autrui. Il en parla à Hammer qui, pour le retenir, installa sur son costume un verrouillage qui le rendait muet et sourd à toute communication extérieure. S'il tentait d'enlever son costume, les circuits se retournaient contre lui et l'électrocutaient. Force, toutefois, réussit à s'échapper lors de l'attaque d'un mini sous-marin au Guatemala. Apprenant la nouvelle, Hammer activa les circuits du costume. Force alla chercher secours au siège des Stark Enterprises, en Californie du Sud. Là, Stark réussit à neutraliser les circuits et Force put enlever le costume. Puis Stark, estimant que c'était son devoir, livra Wilson à la police de Los Angeles, qui le mit en prison. Hammer tenta de le faire exécuter dans sa cellule, mais Stark et son associé Rhodes purent mettre Force en sécurité à temps. Stark fit croire à la police que Force avait été tué dans la bataille contre les hommes de main de Hammer. Ainsi, pour Hammer et pour tout le monde, Clayton Wilson était mort. En réalité, Stark lui créa une nouvelle identité et l'embaucha comme chercheur sous le nom de Carl Walker à Barstow Electronics, une filiale de Stark Enterprises.

TAILLE : 1,85 m **POIDS :** 84 kg **YEUX :** Marron **CHEVEUX :** Bruns
DEGRE DE FORCE : Sans costume de combat, Force possède la force normale d'un homme de son âge et de sa taille, qui pratique modérément de l'exercice. Avec son costume, sa force atteint un niveau surhumain. Il peut alors soulever environ 10 tonnes.
POUVOIRS : Aucun
ARMES : Force porte son costume équipé de générateurs miniatures capables d'engendrer des champs de force. Ces champs peuvent le protéger des agressions extérieures, et aussi renforcer l'impact de ses poings, ce qui le met à la hauteur d'êtres naturellement doués de super-pouvoirs, tel le Prince des Mers. Ces champs de force peuvent supporter un poids de 20 tonnes, et peuvent être électrifiés. Ses bottes contiennent chacune deux turbines miniatures qui servent de propulseurs et lui permettent de voler. Sa vitesse maximum est de 1 500 km/h, avec une autonomie de 6 500 km.

FOREIGNER
(L'ETRANGER)



VERITABLE NOM : Non révélé
PROFESSION : Chef d'une organisation de tueurs à gages
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Non révélé
AUTRES NOMS : Christopher "Kris" Keating
LIEU DE NAISSANCE : Non révélé
SITUATION DE FAMILLE : Divorcé
PARENTS CONNUS : Silver Sable (ex-femme), Morty (oncle de Silver Sable)
GROUPE D'APPARTENANCE : Chef du Club des 1400
PREMIERE APPARITION : SPECTACULAR SPIDER-MAN 115
ORIGINES : Le véritable nom et les origines de l'Etranger sont inconnus. Même le FBI et la CIA ignorent son existence. On sait juste qu'il n'est pas Américain. Bien qu'ayant un accent anglais, il n'est peut-être pas de cette nationalité. On dit que lorsqu'il était jeune, il s'embarqua clandestinement à bord d'un train de marchandises : le conducteur essaya de le faire descendre, et l'Etranger le tua sans hésitation. Ainsi lui fut révélée sa future carrière de tueur à gages. Il créa une organisation mondiale de criminels, le Club des 1400, qu'il décrivait comme deux fois plus féroces que ses plus proches concurrents. Il entraîna même le mutant Dents de Sabre à certaines méthodes de combat. Son mariage avec Silver Sable se termina par un divorce, et bien que leurs relations semblent s'être normalisées, ils essaient constamment de se supprimer, ou tout du moins, ils entretiennent ce petit jeu de tentatives d'assassinat l'un contre l'autre. L'Etranger est un ami de longue date de Wilson Fisk, alias le Caïd, depuis le jour où l'Etranger avait été chargé de l'éliminer : ayant découvert qu'ils étaient nés le même jour, l'Etranger avait préféré tuer son employeur, dont il avait envoyé le cadavre à Fisk en guise de cadeau. Dès lors, Fisk en avait fait son allié. L'Etranger assassina Christopher "Kris" Keating, le chef de la brigade anti-terroriste de la police de New York. Par la suite, il chargea une vingtaine de ses recrues de prendre l'identité de Keating dans le cadre de leur entraînement sur les changements d'identité. Puis l'Etranger entra en possession du carnet transformé en or massif par un être extradimensionnel, le Beyonder. Félicia Hardy, alias la Chatte Noire, s'introduisit dans ses bureaux de New York et vola le carnet. Dents de Sabre, qui cherchait à se faire engager par l'Etranger, affronta la Chatte et la vainquit, avant de s'allier à elle contre l'Araignée. L'Etranger eut également une relation avec elle. Mais elle avait l'intention de le monter contre l'Araignée, alors que le but de l'Etranger était à terme de s'attacher les services du justicier. Déguisé en Keating, l'Etranger élimina Blaze, un criminel ennemi de l'Araignée, qu'il fit accuser du meurtre. Mais la Chatte montra à la police des photos prouvant le subterfuge. L'Araignée fut libéré de tout soupçon et l'Etranger dut abandonner l'identité de Keating comme couverture. Récemment évincé à la tête de son organisation, il fit valoir à l'Araignée que son successeur était pire que lui pour l'amener à l'aider, en lui promettant en contrepartie de se rendre à la police, ce qu'il fit. Mais il compte sur le fait qu'on ne croira pas ses aveux et qu'on sera obligé de le libérer. Il aura alors toute latitude pour éliminer son rival.

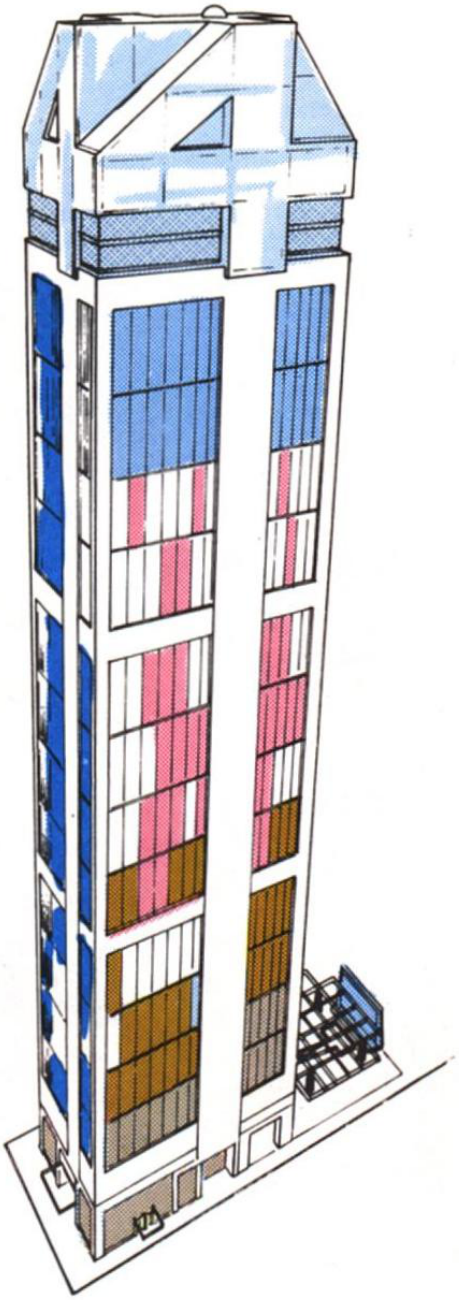
TAILLE : 1,88 m **POIDS :** 82 kg **YEUX :** Marron **CHEVEUX :** Noirs

DEGRE DE FORCE : L'Etranger possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de sa corpulence pratiquant un exercice régulier intensif. Avec une très forte concentration, il peut accomplir des prouesses physiques presque surhumaines.

POUVOIRS : Aucun

AUTRES FACULTES : L'Etranger est peut-être le plus efficace des tueurs dans le monde. Il maîtrise toutes les méthodes connues pour éliminer quelqu'un, et en a mis au point six qui lui sont propres. C'est un extraordinaire combattant au corps à corps et un brillant athlète. Avec une intense concentration, il est capable de performances quasi surhumaines (il est ainsi parvenu à tordre les barreaux d'une fenêtre de prison). Ses réflexes sont incroyablement rapides. Il possède une faculté presque mystique de plonger une personne en transe pendant environ 10 secondes. Il peut alors changer de place, si bien que son adversaire, en reprenant conscience, croit avoir affaire à un être surhumain. L'Etranger est un maître du déguisement. C'est également un archer hors pair et un expert dans la plupart des armes de poing.

FOUR FREEDOMS PLAZA



Le Four Freedoms Plaza est le nouveau bâtiment qui abrite le QG de ses propriétaires, la célèbre équipe des 4 Fantastiques. Situé à l'est de Manhattan, pas très loin des Nations Unies, il a été construit sur l'ancien site du Baxter Building, le précédent QG des Fantastiques. Le Baxter Building avait été totalement détruit par Kristoff, un jeune Latvérien qui se prenait pour le pire ennemi des Fantastiques, le Dr Fatalis.

Le Four Freedoms Plaza a été conçu par Red Richards, alias Mr Fantastic, le leader des Fantastiques. Il fut construit sous sa direction par la firme Damage Control et par des ouvriers associés au SHIELD, une agence de contre-espionnage.

Le Four Freedoms Plaza est un bâtiment de 45 étages de bureaux surmontés par les 4 étages du QG des Fantastiques. Entre les deux structures se trouve une zone tampon contenant toutes les installations électriques et mécaniques qui fournissent la climatisation, l'énergie, et permettent d'autres fonctions du QG. En cas d'urgence, une attaque par exemple, les systèmes de sécurité de cette zone isolent le QG du reste de l'édifice.

Tout le bâtiment est construit avec des matériaux non traditionnels. Sa structure est "tissée" de carbone : bien que peu épais, les murs sont ainsi extraordinairement résistants aux dégâts. Les fenêtres, d'une épaisseur de 5 mm, sont faites de treillages de carbone semblables au diamant. Elles sont "tissées" à l'ensemble et ne peuvent donc être enlevées.

L'accès au QG des Fantastiques s'effectue par les ascenseurs gardés par le portier, Mr O'Hoolihan, qui occupait la même fonction au Baxter Building. Les Fantastiques portent des appareils spéciaux à leur ceinture qui émettent des signaux codés ouvrant les portes des ascenseurs. Les visiteurs désirant accéder au QG doivent en demander la permission aux Fantastiques par l'intermédiaire de Mr O'Hoolihan. Ils prennent alors un ascenseur jusqu'à l'accueil, où se trouve Roberta, une réceptionniste-robot à l'apparence humaine de la tête à la taille.

La partie supérieure du bâtiment est une unité autonome, puissamment armée, qui contient le QG des Fantastiques et leurs appartements privés. Elle est équipée de nombre d'ordinateurs, de gardes-robots et autres engins sophistiqués qui assurent la sécurité. Toutes les portes intérieures sont des sas commandés par un ordinateur domestique central appartenant au réseau informatique de Red Richards. Cette zone abrite plusieurs laboratoires de recherche du dernier cri, dans différents domaines scientifiques, à l'usage du Dr Richards. Parmi les équipements technologiques les plus notables se trouvent ceux qui donnent accès à la Zone Négative et une réplique de la machine temporelle du Dr Fatalis.

Une partie du QG a récemment été sérieusement endommagée, lors de la guerre du pouvoir qu'a conduite le Mage pour essayer de dominer l'univers. Il avait créé des doubles des héros terriens pour les éliminer, dont celui de Red Richards, qui avait convoqué tous ses amis au QG. Là, il avait déclenché l'explosion d'une bombe gamma, dont Jane, sa femme, avait réussi à détourner les radiations dans l'espace avec l'aide de Thor. C'est T'Challa, alias la Panthère Noire, roi du Wakanda et ami des Fantastiques, qui finance actuellement les travaux de remise en état du Four Freedoms Plaza.

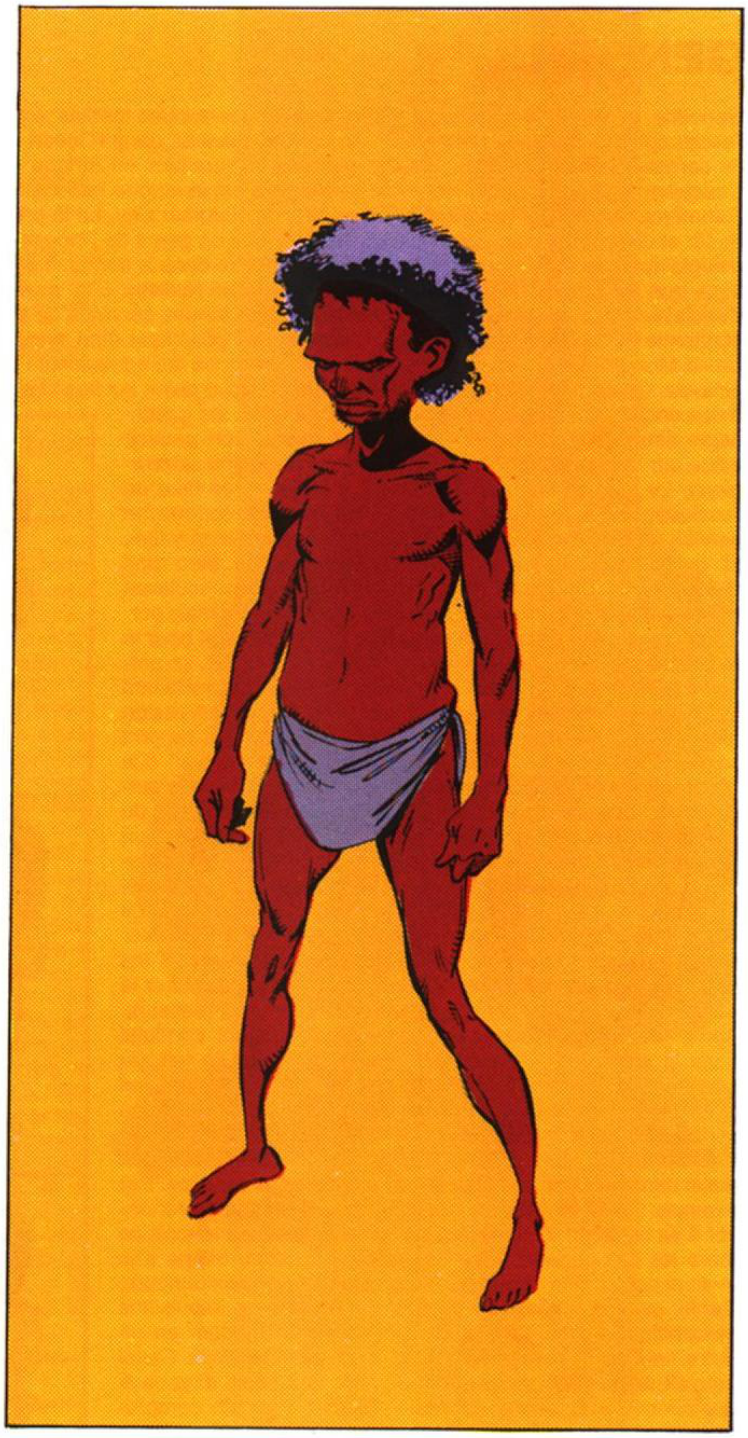
FRIGHTFUL FOUR
(LES TERRIFICS)

Les Terrifics sont un groupe de criminels dirigés par le Sorcier. Ils représentent l'équivalent criminel des Quatre Fantastiques, l'équipe de super-héros.
Les Terrifics furent fondés après un énième affrontement entre le Sorcier et la Torche Humaine, membre des Fantastiques. A l'issue de ce combat, il s'était retrouvé propulsé dans les airs par un de ses disques anti-gravité, et incapable de redescendre sain et sauf. Il avait été secouru par deux autres adversaires de la Torche, l'Homme-Sable et le Piégeur (qui était connu à l'époque sous le nom de "Pete Pot-de-Colle", mais qui changea de pseudonyme après la création des Terrifics). Suivant l'idée du Piégeur, le Sorcier décida de former un groupe avec ses deux nouveaux partenaires, auxquels se joignit Médusa, une Inhumaine qui souffrait alors d'amnésie.
Ainsi unis, les Terrifics s'avérèrent l'une des plus sérieuses menaces que les Fantastiques aient à surmonter. Les héros parvinrent à avoir raison des criminels sauf de Médusa, qui leur échappa. Elle recouvra plus tard la mémoire et devint une alliée des Fantastiques et même, pendant un temps, un des membres de l'équipe.
Les trois autres Terrifics continuèrent à opérer indépendamment les uns des autres mais se réunirent à plusieurs reprises pour affronter les Fantastiques. Ils parvinrent à attirer par deux fois Médusa à leurs côtés, mais comme elle n'était plus une criminelle, elle les trahit chaque fois. Les Terrifics ne réussirent jamais à trouver un remplaçant permanent à Médusa. Leur première recrue, Thundra, finit elle aussi par s'allier aux Fantastiques. L'équipe compta également dans ses rangs Electro, Llyra et la Brute (le Red Richards de la Contre-Terre, un monde créé par le Maître de l'Evolution). L'Homme-Sable à son tour abandonna sa vie de criminel.
Le Sorcier a récemment créé une nouvelle équipe de Terrifics, avec Hydro-Man, Klaw et la seconde Titania. Le groupe s'est battu contre les Fantastiques mais a été vaincu.
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 36



GATEWAY

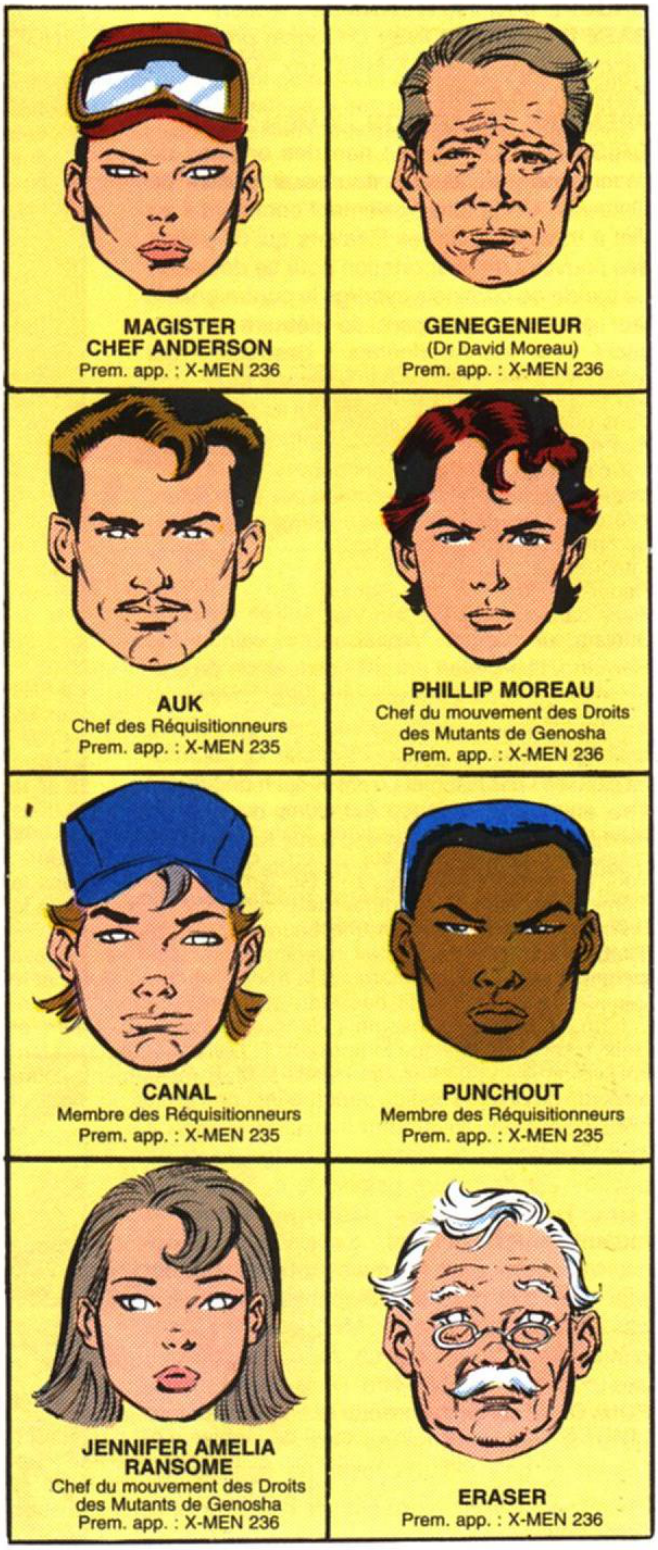
VERITABLE NOM : Non révélé
PROFESSION : Aucune de connue
IDENTITE : L'existence de Gateway est inconnue du public.
STATUT LEGAL : Citoyen australien sans casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE : Australie, endroit non révélé
SITUATION DE FAMILLE : Non révélée
PARENTS CONNUS : Aucune
GROUPE D'APPARTENANCE : X-Men
BASE D'OPERATIONS : Un rocher proche de l'ancien Q.G. des X-Men (ex Q.G. des Reavers), en Australie
PREMIERE APPARITION : X-MEN 227
ORIGINES : On ne sait rien des origines de l'aborigène australien connu sous le nom de Gateway. On ignore également comment il en vint à travailler pour les Reavers qui utilisaient ses pouvoirs de téléportation pour se déplacer. La bande de criminels cyborgs le contraignait à leur obéir en menaçant de détruire un lieu sacré pour les Aborigènes ; destruction qui aurait livré les esprits de leurs ancêtres aux démons. Ce sont les Reavers qui lui donnèrent le nom de Gateway. Apparemment, lui seul connaît sa véritable identité. Lors de la destruction du repaire des Reavers par les X-Men, Cabêche, un des Reavers, promit à Gateway de le libérer de ses obligations s'il le transportait une dernière fois en lieu sûr. Gateway accepta, et Cabêche et deux autres Reavers purent s'échapper. Après avoir vaincu les Reavers, les X-Men prirent possession de leur quartier général. Gateway fit alors profiter les X-Men de ses pouvoirs de son plein gré. Grâce à ses pouvoirs mentaux, Psylocke lui communiquait les destinations où les X-Men désiraient être envoyés. Gateway est donc devenu un membre officieux de l'équipe mais demeure un mystère pour les X-Men. Il ne parle apparemment à personne, préférant méditer sur le rocher où il passe ses journées.
TAILLE : 1,35 m
POIDS : 36 kg
YEUX : Marron
CHEVEUX : Poivre et sel
POUVOIRS : Gateway peut créer des "portes" téléportationnelles grâce auxquelles une personne peut être instantanément transportée à des kilomètres de distance. On ignore si ce pouvoir est de nature psionique ou mystique. Dans le premier cas, Gateway serait un mutant. Habituellement, c'est Psylocke qui communiquait avec lui, mais Gateway semble posséder des pouvoirs télépathiques propres car il savait quand les X-Men avaient besoin d'être téléportés et où. La zone d'action des ses pouvoirs semble être limitée à la Terre. Sans que l'on sache pourquoi, on a constaté qu'un feu apparaît quand Gateway crée une "porte" et qu'il fait tournoyer un appeau au-dessus de sa tête pendant le processus de téléportation.





GENOSHA

Genosha, qualifiée de "paradis" par son gouvernement et les médias, était en fait une technocratie dont l'économie était basée sur l'esclavage des mutants. Située au nord de Madagascar, dans l'Océan Indien, l'île de Genosha fut, des siècles durant, le repaire de corsaires. Envahie à l'époque des grandes explorations en Afrique orientale, elle est aujourd'hui essentiellement peuplée de Caucasiens d'origine anglo-saxonne, et l'Anglais est la langue nationale. On ignore s'il y a jamais eu de population indigène. Le commerce, facilité par le superbe port naturel de Hammer Bay, fut la première ressource économique de l'île. Mais la découverte de fer et de métaux précieux fit bientôt de Genosha un géant de l'industrie sidérurgique. A la pointe de l'informatique et de la technologie spatiale, Genosha est aussi très performante dans le domaine agricole et se suffit à elle-même. Cependant, c'est en génétique que les progrès les plus spectaculaires ont été réalisés. L'île avait ainsi pu créer une importante main-d'oeuvre composée d'esclaves mutants. Mais ces découvertes étaient tenues secrètes de peur que d'autres pays ne s'en servent pour stimuler leur économie et, par là, la concurrence. Le conseil en génétique était dirigé par un Gènegénieur, le dernier en date étant le Docteur David Moreau. Le gouvernement faisait examiner tous les adolescents nés à Genosha pour dépister d'éventuels mutants, futurs eclaves. On augmentait ou on modifiait leurs pouvoirs selon les besoins. Ainsi, la jeune mutante Jennifer Ransome pouvait, grâce à des ondes psioniques, reconstituer la chair. Mais les guérisseurs étant déjà nombreux, on fit en sorte que son pouvoir influe sur la pierre et l'acier, activité utile à l'industrie sidérurgique. Le gouvernement de Genosha a toujours nié faire de l'esclavage. Il considérait le travail des mutants comme un service rendu à la patrie. Il soulignait qu'ils étaient bien traités et qu'ils devaient sacrifier leur liberté pour le bien des Genoshéens. En réalité, les mutants étaient des esclaves traités de façon inhumaine. Ils n'avaient plus de nom mais portaient un numéro de code tatoué sur le front et étaient pour la plupart rasés. Pour pouvoir être identifiés facilement, ils portaient en permanence une combinaison hermétique, retraitant les déchets corporels, et les protégeant contre toute agression extérieure. Cette seconde peau interdisait aussi tout rapport sexuel. Cependant, le Gènegénieur pouvait prélever des gènes sur les mutants pour créer des clones aux pouvoirs surhumains, élevés dans la "crèche", au coeur de la Citadelle du Conseil en Génétique. En outre, les mutants subissaient un lavage de cerveau. C'est Eraser, un mutant au pouvoir psionique, qui se chargeait de cette opération (il pouvait aussi enlever et redonner ses pouvoirs à un mutant). Le Gènegénieur imprimait ensuite une nouvelle mémoire sur l'esprit du mutant. Les autorités espéraient ainsi rendre les esclaves plus dociles. Mais on n'a jamais réussi à étouffer la haine qu'éprouvaient les esclaves pour leurs oppresseurs. Après leur journée de travail, les mutants étaient conduits dans la zone qui leur était réservée et qui était, en fait, un gigantesque camp de prisonniers. Des gardes armés, les Magisters, membres du Conseil de Sécurité, forçaient les esclaves à obéir et poursuivaient tous ceux qui tentaient de s'échapper. Un autre groupe, les Réquisitionneurs, intervenait aussi dans certains cas pour mater les esclaves rebelles. Par exemple : la loi interdisant à tout natif de Genosha de renoncer à sa citoyenneté, les Réquisitionneurs faisaient revenir de force les Genoshéens vivant hors de leur pays, même s'ils avaient acquis une autre nationalité. Un des Réquisitionneurs, Canal, avait le pouvoir de transformer un être en impulsions électroniques binaires qu'il transférait via un modem en un autre lieu où la personne reprenait sa forme initiale. Canal pouvait aussi téléporter instantanément tout captif d'un pays quelconque à Genosha. La main-d'oeuvre mutante comprenait plusieurs centaines d'individus parmi les dix millions de la population totale. La majorité des habitants fermait les yeux sur le traitement inhumain infligé aux mutants. Les parents, séparés de leurs enfants réduits en esclavage, étaient même, disait-on, heureux de leur sort. Des événements récents ont mis l'Etat de Genosha à feu et à sang. Jennifer Ransome, jeune mutante fille d'un ministre du gouvernement, réussit à quitter le pays en compagnie de son fiancé, Phillip Moreau, le fils du Gènegénieur. Réfugiés aux Etats-Unis, ils continuèrent leur lutte dans le but de renverser la dictature de Genosha. Sensibles à leur appel, les équipes X, X-Men en tête, décidèrent d'intervenir. A l'issue d'un combat sans merci (voir le crossover "X-Tinction Agenda"), Genosha fut dévastée. L'extraterrestre Warlock fut, heureusement, le seul mort à déplorer du côté des super-héros. Le Gènegénieur David Moreau et Eraser succombèrent aussi, victimes de la folie de Hodge, l'impitoyable tyran de Genosha, dont la mort reste incertaine. Récemment, un autre conflit éclata, provoquant l'intervention des X-Men et des Vengeurs des deux côtes (voir le crossover "Liens du sang"). Aujourd'hui, Genosha est prête à renaître de ses cendres sous de meilleurs auspices.



MAGISTER
CHEF ANDERSON
Prem. app. : X-MEN 236

GENEGENIEUR
(Dr David Moreau)
Prem. app. : X-MEN 236

AUK
Chef des Réquisitionneurs
Prem. app. : X-MEN 235

PHILLIP MOREAU
Chef du mouvement des Droits des Mutants de Genosha
Prem. app. : X-MEN 236

CANAL
Membre des Réquisitionneurs
Prem. app. : X-MEN 235

PUNCHOUT
Membre des Réquisitionneurs
Prem. app. : X-MEN 235

JENNIFER AMELIA RANSOME
Chef du mouvement des Droits des Mutants de Genosha
Prem. app. : X-MEN 236

ERASER
Prem. app. : X-MEN 236

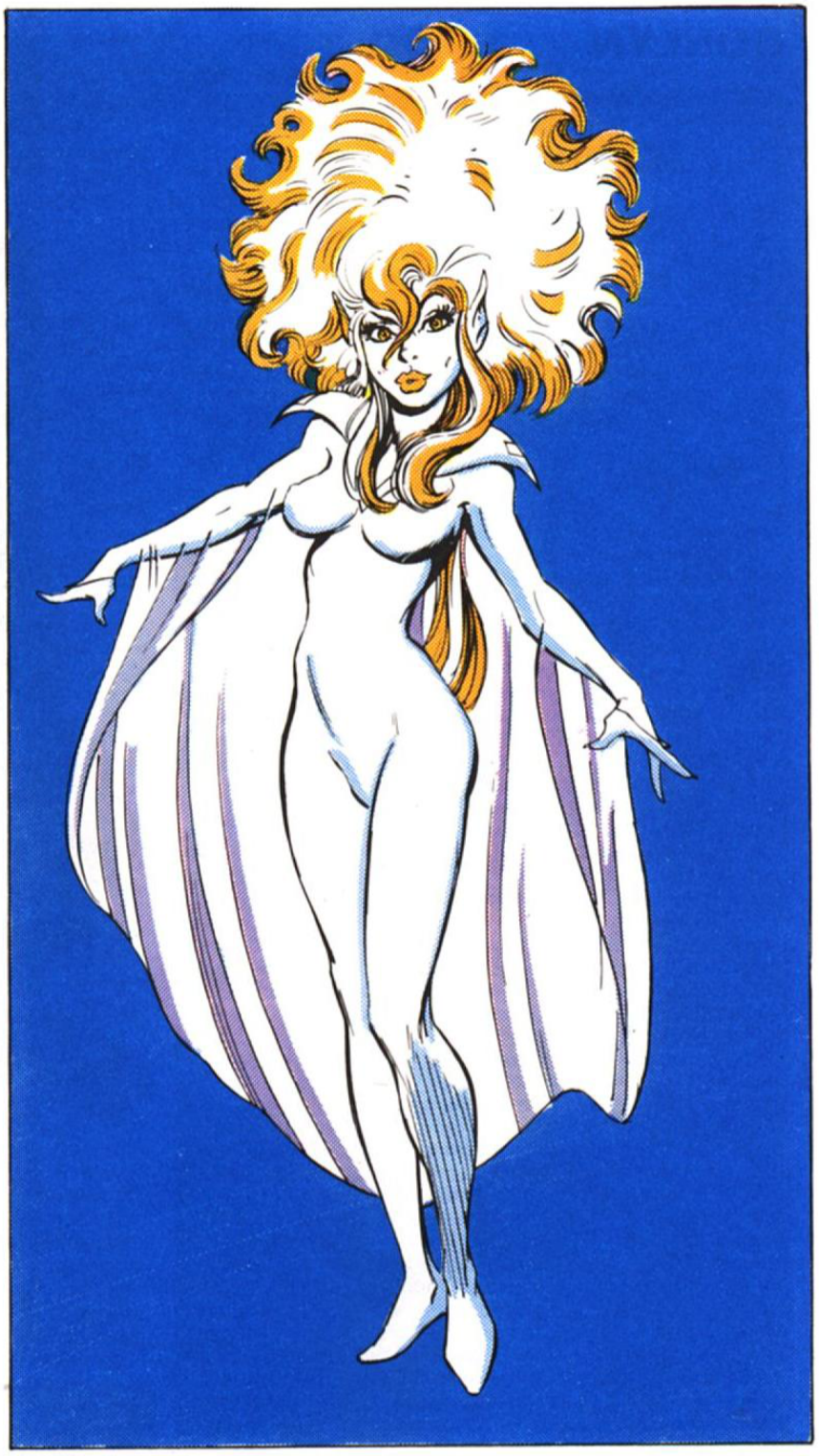
GOBLYN

VERITABLE NOM : Dean (pas de prénom)
PROFESSION : Ex-aventurière
IDENTITE : Secrète
STATUT LEGAL : Citoyenne canadienne sans casier judiciaire, mineure
AUTRES NOMS : Aucun
LIEU DE NAISSANCE : Une ville non identifiée du Canada
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Darby (père), Susan (mère), Laura (soeur)
GROUPE D'APPARTENANCE : Ex-membre des Dérangeurs et de la Division Bêta
BASE D'OPERATIONS : Précédemment, le Q.G. de la Division Alpha ; actuellement inconnue
PREMIERE APPARITION : ALPHA FLIGHT 53 (STRANGE 234)
ORIGINES : Darby Dean, le père de Goblyn, était un des dirigeants de la Ligue Canadienne Anti-Mutants. Lorsque l'échographie de sa femme enceinte révéla qu'elle attendait des jumelles dont l'une était mutante, il décida avec les médecins de tenter une expérience : il s'agissait d'envoyer des radiations mortelles sur le foetus mutant, sans toucher à l'autre foetus, dont l'apparence était parfaitement normale (en fait, il était aussi mutant, mais c'était impossible à détecter à ce niveau). Mais au cours de l'opération, le foetus "normal", sentant le danger, s'interposa pour protéger sa soeur des rayons radioactifs. Immédiatement, le médecin stoppa l'opération. Six mois plus tard, une petite fille naquit, Laura. On ignorait ce qu'était devenue l'autre enfant. En fait, Laura, utilisant inconsciemment ses propres pouvoirs mutants, avait mis sa soeur en sécurité dans une autre dimension, qu'elle nommait "Monde de la Vie" (par opposition, elle avait baptisé la Terre "Monde des Morts", car c'était pour les deux soeurs un lieu de souffrance). Plus tard, Laura, qui était autiste, fut traitée à la clinique New Life, où exerçait Lionel Jeffries, un fou appelé aussi Scramble. Scramble se servit de ses super-pouvoirs pour obliger Laura à ramener sa soeur sur Terre, où elle prit le nom de Goblyn. Depuis, chaque fois que Goblyn vient sur Terre, Laura la remplace dans le "Monde de la Vie", et vice-versa. Sous l'égide de Bedlam, un monstre malfaisant, Goblyn devint membre de l'équipe des Dérangeurs. Mais au cours d'un conflit contre la Division Alpha, toute l'équipe fut tuée, excepté Goblyn. La Fille Pourpre, membre de la Division Alpha, se prit d'amitié pour les deux soeurs, et les fit entrer dans son équipe. Depuis ces événements, Laura est sortie de son autisme. Mais plus tard, Laura fut capturée par Insomnia, l'entité qui règne sur le "Monde de la Vie". Toute la Division Alpha, y compris Goblyn, se rendit dans cette dimension pour la délivrer. Mais Insomnia profita de leur présence pour les suivre sur la Terre, qu'elle voulait conquérir. Pour la première fois, Laura et Goblyn se côtoyaient dans la même dimension. C'est durant le combat qui opposa alors la Division Alpha à Insomnia que Laura découvrit son pouvoir : elle pouvait ouvrir des portail interdimensionnels. Puck poussa Insomnia vers celui qui marquait la frontière entre la Terre et le "Monde de la Vie", la fit basculer, et Laura referma la porte, enfermant à jamais Insomnia dans sa dimension. Laura et Goblyn servirent quelque temps dans la Division Bêta, assistant la Division Alpha à plusieurs reprises. Mais récemment, Laura a décidé de quitter l'équipe pour mener une vie plus normale, et Goblyn l'a suivie.
TAILLE : 1,42 m
POIDS : 33 kg
YEUX : Rouges
CHEVEUX : Gris et bleus
SIGNES PARTICULIERS : Goblyn a une apparence à peine humaine. Son crâne est énorme. Ses mains sont armées de longues griffes qui sont des armes redoutables, et elle a des sabots aux pieds.
DEGRE DE FORCE : Goblyn possède la force normale d'une fillette de son âge et de sa taille qui pratique modérément le sport.
POUVOIRS : Goblyn possède une agilité surhumaine.
LIMITES : Le quotient intellectuel de Goblyn n'est pas connu. Elle ne sait pas parler. Il est possible qu'elle possède une intelligence normale, mais elle n'a pas eu les moyens de la développer, ayant passé presque toute son enfance dans une autre dimension.





GOSAMYR



VERITABLE NOM : Gosamyr
PROFESSION : Ancienne esclave
IDENTITE : La plupart des Terriens ignorent l'existence de Gosamyr
STATUT LEGAL : Citoyenne de sa planète natale, sans casier judiciaire, esclave de Spyder
AUTRES NOMS : Aucun connu
LIEU DE NAISSANCE : Une planète non identifiée, probablement dans la galaxie de la Voie Lactée
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARENTS CONNUS : Un frère non identifié et d'autres parents (apparemment disparus)
GROUPE D'APPARTENANCE : Alliée des Nouveaux Mutants
BASE D'OPERATIONS : Mobile
PREMIERE APPARITION : NEW MUTANTS 66
ORIGINES : Gosamyr est une extraterrestre encore à l'état larvaire. L'incompétence de son frère fit de Gosamyr et de sa famille la propriété de Spyder, un entrepreneur à la tête d'un réseau intergalactique : la Toile. Spyder garda Gosamyr comme esclave, mais jeta ses parents en prison, les obligeant à passer prématurément à l'état de chrysalide. La mutante Lila Cheney, devenue elle aussi l'esclave de Spyder, réussit à s'échapper et se réfugia sur Terre. Spyder envoya des agents à sa recherche et Gosamyr en profita pour embarquer clandestinement à bord de leur vaisseau. Une fois sur Terre, Gosamyr rencontra les Nouveaux Mutants, amis de Cheney, et leur demanda de l'aider à libérer sa famille. Les Nouveaux Mutants acceptèrent, espérant délivrer aussi Cheney, désormais aux mains des agents de Spyder. Lors du voyage, Gosamyr utilisa ses pouvoirs pour influencer les Nouveaux Mutants en sa faveur. Mais son comportement étrange leur mit bientôt la puce à l'oreille. Arrivés sur la planète de Spyder, ils furent tous capturés. Gosamyr se sentant responsable et voulant remercier les Nouveaux Mutants de leur aide, renonça à son emprise sur eux et permit leur évasion. Pour récupérer la précieuse soie des cocons, Spyder força les parents de Gosamyr à en sortir prématurément. Il avait prévu de les tuer aussitôt, s'attendant à se trouver face à des êtres encore faibles et comateux. Au lieu de cela, il eut affaire à des monstres géants et fous furieux, menaçant l'existence de la planète même. Cheney, qui s'était échappée, proposa de se téléporter avec les créatures sur le soleil de la planète. Ainsi, la catastrophe fut évitée. On ignore si Cheney et les parents de Gosamyr sont morts depuis. Spyder attaqua bientôt Gosamyr et les Nouveaux Mutants, mais Magie, membre de l'équipe, téléporta ses amis dans la dimension des Limbes d'où ils rejoignirent la Terre. Finalement, Gosamyr partit sur une planète de mystiques qui, selon la légende, avaient appris à d'autres de sa race à contrôler leurs pouvoirs. Quant à savoir si ces mystiques existent vraiment...

TAILLE : 1,25 M **POIDS :** 40 kg **YEUX :** Jaunes **CHEVEUX :** Blond clair

DEGRE DE FORCE : Apparemment, Gosamyr a la force d'une adolescente terrienne de sa taille et de sa corpulence, pratiquant le sport avec modération.

POUVOIRS : Gosamyr est une extraterrestre humanoïde encore à l'état de larve et très immature. Frivole, autodestructrice et insatiable, Gosamyr semble toutefois avoir acquis une plus grande maturité, suite à ses aventures avec les Nouveaux Mutants. Comme toutes les femmes de sa race, Gosamyr émet une énergie inconnue, probablement psionique, qui intensifie les émotions des êtres se trouvant près d'elle. Elle peut, jusqu'à un certain point, contrôler l'esprit d'une personne. Le pouvoir de Gosamyr serait de nature magique. En effet, Gosamyr est sensible à l'épée de Magie dont le pouvoir ne touche que les êtres capables de sorcellerie. Gosamyr est une des rares femmes de sa race à pouvoir entrer en transe et, en quelques minutes, perdre sa capacité d'influer sur le monde extérieur. C'est ce qu'on appelle "la petite mort". Gosamyr peut aussi voler ou devenir invisible en s'enveloppant dans ses ailes qui réfractent la lumière. Un jour, Gosamyr tissera un énorme cocon autour d'elle, avec des fils d'une substance organique semblable à la soie, produite par son corps. Après plusieurs siècles, elle en émergera, sous la forme d'une créature adulte non humanoïde, capable de générer et de manipuler une énergie de nature sans doute psionique. A peine sorti de son cocon, l'adulte grandit encore considérablement grâce, suppose-t-on, à une source extradimensionnelle. Capables de détruire des planètes, les adultes sont, par nature, des créatures douces, contemplatives et solitaires. Cependant, si on les force à sortir trop tôt de leur cocon, ils peuvent être complètement déséquilibrés.

LIMITES : Gosamyr n'a aucune influence sur Spyder, incapable d'éprouver une quelconque émotion, si ce n'est pour l'appât du gain, ou par stimuli chimiques.

ALIEN RACES (RACES EXTRATERRESTRES)

MOBIANS



GALAXIE D'ORIGINE : Andromède
SYSTEME : Lemivell
PLANETE : Mobius, onzième à partir du Soleil
HABITAT : 84 % d'eau
GRAVITE : 2,2 celle de la Terre
ATMOSPHERE : 67 % de nitrogène, 26 % d'oxygène
POPULATION : 15 millions
CARATERISTIQUES :
- **Type :** Semi-humanoïde
- **Yeux :** Deux
- **Doigts :** Quatre
- **Orteils :** Quatre
- **Taille moyenne :** 2,40 m
- **Couleur de peau :** Orange
- **Cheveux :** Orange

SIGNES PARTICULIERS : Peuvent survivre pendant une courte période dans le vide de l'espace.
TYPE DE GOUVERNEMENT : République dominée par des compagnies commerciales
NIVEAU DE TECHNOLOGIE : Vaisseaux spatiaux et armement sophistiqués
TRAITS CULTURELS : Goût de l'aventure, persévérance
PRINCIPAUX REPRESENTANTS : Xéron
PREMIERE APPARITION : INCREDIBLE HULK 136

MORANI



GALAXIE D'ORIGINE : Andromède
SYSTEME : Jark
PLANETE : Moran, quatrième à partir du Soleil
HABITAT : Montagneux, 74 % d'eau - Climat semi-tempéré
GRAVITE : 1,7 celle de la Terre
ATMOSPHERE : 46 % de méthane, 8 % d'oxygène
POPULATION : 3,8 milliards
CARACTERISTIQUES :
- **Type :** Semi-humanoïde
- **Yeux :** Deux
- **Doigts :** Cinq
- **Orteils :** Cinq
- **Taille moyenne :** 2,90 m
- **Couleur de peau :** Verte
- **Cheveux :** Verts

SIGNES PARTICULIERS : Certains Morani projettent de l'énergie bioélectrique.
TYPE DE GOUVERNEMENT : Dictature militaire
NIVEAU DE TECHNOLOGIE : Avancé - Armement sophistiqué
TRAITS CULTURELS : Belliqueux, impérialistes et impitoyables
PRINCIPAUX REPRESENTANTS : Warlord Wrogg (décédé)
PREMIERE APPARITION : TALES OF SUSPENSE 58

OVOIDES

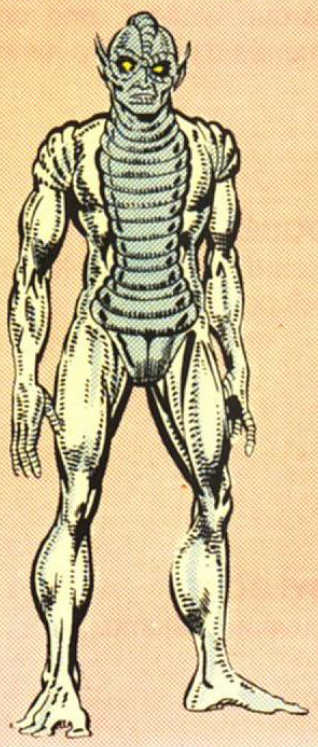


GALAXIE D'ORIGINE : Voie Lactée
SYSTEME : Janstak
PLANETE : Birkeel, troisième à partir du soleil
HABITAT : Tempéré - 75 % d'eau
GRAVITE : 0,88 celle de la Terre
ATMOSPHERE : 75 % de nitrogène, 23 % d'oxygène
POPULATION : 5 millions
CARATERISTIQUES :
- **Type :** Semi-humanoïde
- **Yeux :** Deux
- **Doigts :** Cinq
- **Orteils :** Spatulés
- **Taille moyenne :** 2,40 m
- **Couleur de peau :** Jaune
- **Cheveux :** Sans cheveux

SIGNES PARTICULIERS : Peuvent déplacer psioniquement les objets.
TYPE DE GOUVERNEMENT : Démocratie
NIVEAU DE TECHNOLOGIE : Très avancé. L'âme des Ovoïdes mourants est transférée dans un corps artificiel.
TRAITS CULTURELS : Naïfs, confiants et charitables
PRINCIPAUX REPRESENTANTS : Aucun nom connu
PREMIERE APPARITION : FANTASTIC FOUR 10

PEGASUSIANS

GALAXIE D'ORIGINE : Voie Lactée
SYSTEME : Stinlar (Pégase)



PLANETE : Tarkus, troisième à partir du Soleil
HABITAT : Semi-tropical, 81 % d'eau
GRAVITE : 0,75 celle de la Terre
ATMOSPHERE : 67 % de nitrogène, 23 % d'oxygène
POPULATION : 2,8 milliards
CARACTERISTIQUES :
- **Type :** Reptilien
- **Yeux :** Deux yeux noirs
- **Doigts :** Quatre
- **Orteils :** Quatre
- **Taille moyenne :** 6 m
- **Couleur de peau :** Vert clair

SIGNES PARTICULIERS : Peuvent projeter psioniquement des anti-gravitons pour supporter leur masse.
TYPE DE GOUVERNEMENT : République dominée par des trusts
NIVEAU DE TECHNOLOGIE : Avancé grâce aux enseignements des Beyonders. Capables de déplacer des planètes.
PRINCIPAUX REPRESENTANTS : Sphinxor (les Beyonders ont chargé Sphinxor de leur livrer la Contre-Terre).
PREMIERE APPARITION : STRANGE TALES 178

MISE A JOUR...

PHOENIX
Après avoir rejoint l'équipe d'Excalibur, Phénix a combattu le mal à leurs côtés tout en restant très marquée par son passé. Sa réconciliation avec sa mère et l'annonce du mariage de Scott et Jean ont quelque temps éclairé la vie tourmentée de Rachel. Mais, pour sauver Captain Britain, prisonnier d'un flux temporel, elle a dû renoncer au bonheur, à ceux qu'elle aime, et se sacrifier à l'errance.



POLARIS
Malgré leur "retraite", Lorna et Alex Summers (alias Havok), sont restés à la disposition des X-Men et leur ont prêté main forte lorsque c'était nécessaire. Récemment, Polaris a été recrutée par Val Cooper pour intégrer la nouvelle équipe de Facteur-X, dirigée par Alex.



PR. XAVIER
Après un intervalle où Xavier avait confié la direction de son école à Magnéto, le Professeur a repris en main les X-Men, désormais répartis en deux groupes : l'équipe or, dirigée par Tornade, et l'équipe bleue, dirigée par Cyclope.



QUASAR
Récemment, Quasar a été impliqué dans un affrontement contre les Starblasters, des mercenaires extraterrestres qui voulaient s'emparer de la "marque étoilée", une source de pouvoir incommensurable qu'il avait ramenée d'une autre dimension.



ROGUE
Aujourd'hui, Malicia fait partie de l'équipe bleue des X-Men, dirigée par Cyclope.



PSYLOCKE
Nouveau costume.





DEPOT LEGAL A PARUTION