

ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE[®]

VOLUME 4: DE "IMPOSSIBLE MAN" A "MARAUDERS"



ENCYCLOPEDIE MARVEL DE A à Z

MARVEL UNIVERSE

VOLUME 4: DE "IMPOSSIBLE MAN" A "MARAUDERS"

Présenté par
STAN LEE

semic
france

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

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

TABLE DES MATIERES et DESSINATEURS

IMPOSSIBLE MAN	Steve LEIALOHA	5	LIVING MONOLITH	Mike GRELL	45
IMPOSSIBLE WOMAN	Steve LEIALOHA	5	LIVING MUMMY	Brett BLEVINS	46
IN-BETWEENER	Jim STARLIN	5	LIVING TRIBUNAL	Marie SEVERIN	47
INHUMANS	Mike ZECK	6	LIZARD	Kerry GAMMILL	47
INVISIBLE WOMAN	John BYRNE	8	LOCKHEED	Paul SMITH	48
IRON FIST	Denys COWAN	10	LOCKJAW	Bob BUDIANSKY	48
IRON MAN	Bob LAYTON	11	LOKI	Walt SIMONSON	49
JACK OF HEARTS	Dave COCKRUM	14	LONGSHOT	Art ADAMS	51
JACK O'LANTERN	Luke McDONNELL	15	MACHINE MAN	Steve DITKO	52
JESTER	Kerry GAMMILL	15	MAC TAGGERT MOIRA	Rodney RAMOS	53
JAMESON, J. JONAH	John ROMITA Sr	16	MADAME MASQUE	Bob HALL	54
JEFFRIES MADISON	Kevin MAGUIRE	17	MADAME WEB	John ROMITA Jr	55
JUBILEE	Jim FERN	18	MADROX	Kerry GAMMILL	55
JUGGERNAUT	John ROMITA Jr	19	MAD THINKER	John BYRNE	56
KANG	Brett BREEDING	20	MAELSTROM	Paty	57
VAISSEAU DE KANG	Eliot R. BROWN	21	MAELSTROM'S MINIONS ...	John TARTAGLIONE	58
KARKAS	Ron WILSON	21	MAGGIA	Bob BUDIANSKY	58
KARMA	Bob McLEOD	22	MAGIK	Mary WILSHIRE	59
KARNAK	Sandy PLUNKETT	23	MAGMA	Cynthia MARTIN	60
KARNILLA	Walt SIMONSON	24	MAGNETO	John ROMITA Jr	61
KA-ZAR	Brent ANDERSON	25	MAKKARI	Ron WILSON	63
KILLER-SHRIKE	Jim SHOOTER	26	MANDARIN	Jerry BINGHAM	64
KINGPIN	Frank MILLER	27	LES ANNEAUX DU		
KLAW	John BYRNE	28	MANDARIN	Jerry ORDWAY	65
KNIGHTS OF WUNDAGORE	Mike MIGNOLA	29	MANDRILL	Rudy NEBRES	66
KRANG	Sal BUSCEMA	30	MANDROIDES	Bob LAYTON	66
KRAVEN	John ROMITA Sr	30	MANHATTAN	Rick PARKER	67
KREE	Keith POLLARD	31	MANIKIN	James BROCK	68
KRO	Paul SMITH	32	MAN-THING	Bret BLEVINS	69
KUBIK	Mike HARRIS	33	MAN-THING'S SWAMP	Rick PARKER	70
K'UN LUN	Mary Jo DUFFY	35	MANTIS	John BUSCEMA	71
KURSE	Walt SIMONSON	36	MARAUDERS	Marc SILVESTRI	72
LAVA MEN	Armando GIL	37	ADOCALYPSE	Walt SIMONSON	73
LEADER	Sal BUSCEMA	38	ARCHANGEL	Walt SIMONSON	74
LIGHTMASTER	Rudy NEBRES	38	ARCHANGEL	Rob LIEFELD	75
LEECH	Rob LIEFELD	39	BOOM BOOM	John BOGDANOVE	76
LEGION	Bill SIENKIEWICZ	40	BULLET	John ROMITA Jr	77
LILANDRA	Dave COCKRUM	42	BULLSEYE	John ROMITA Jr	78
LIVING LASER	Mike ZECK	44	BUSHMAN	Sal VELLUTO	79

L'ENCYCLOPEDIE MARVEL

de A à Z

"Cent fois sur le métier remettez votre ouvrage" dit le proverbe et c'est exactement ce qui se passe avec MARVEL UNIVERSE!

Première édition en 1982, deuxième édition remaniée en 1985 et, en 1989, une remise à jour intitulée "UPDATE 89"!

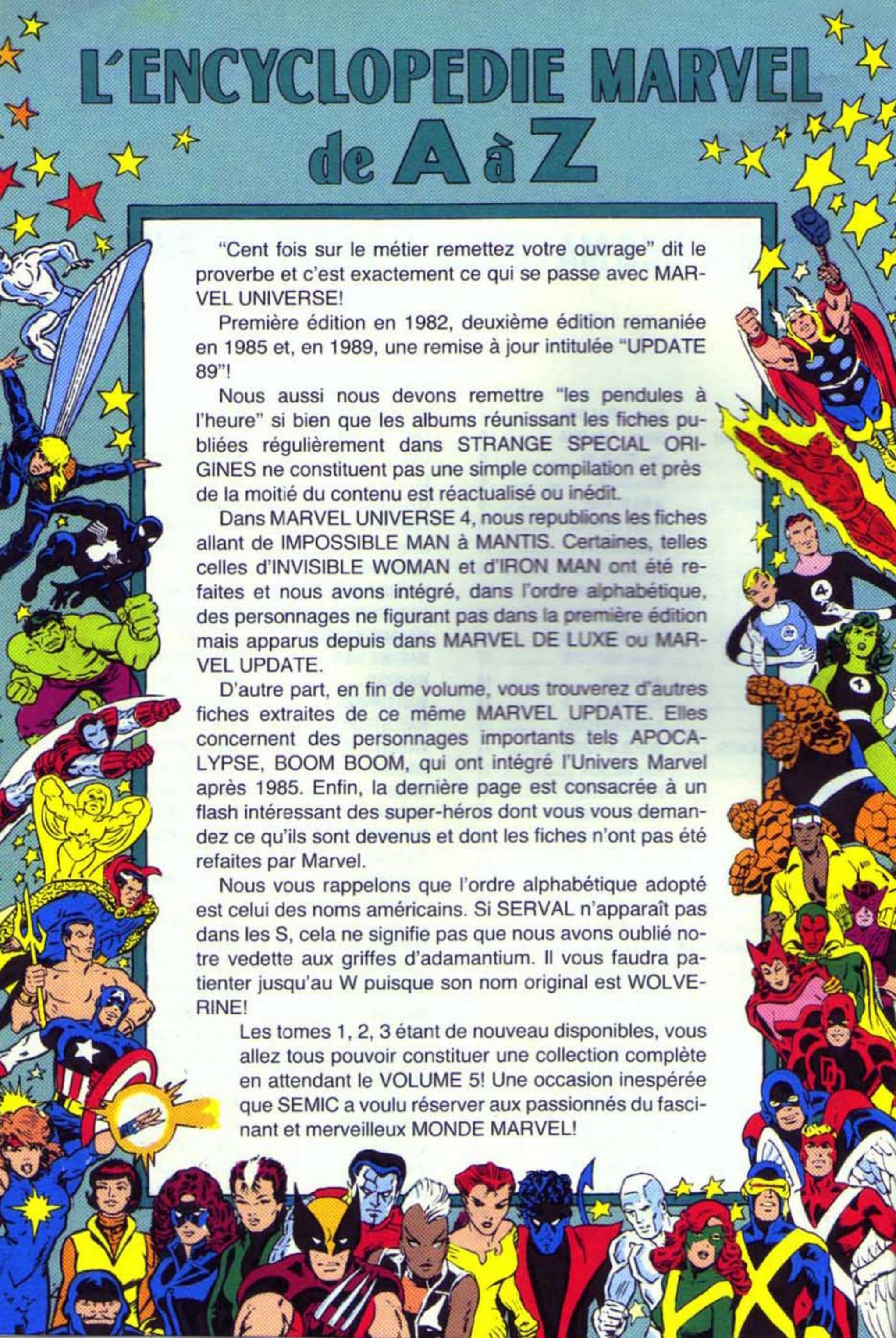
Nous aussi nous devons remettre "les pendules à l'heure" si bien que les albums réunissant les fiches publiées régulièrement dans STRANGE SPECIAL ORIGINES ne constituent pas une simple compilation et près de la moitié du contenu est réactualisé ou inédit.

Dans MARVEL UNIVERSE 4, nous republions les fiches allant de IMPOSSIBLE MAN à MANTIS. Certaines, telles celles d'INVISIBLE WOMAN et d'IRON MAN ont été refaites et nous avons intégré, dans l'ordre alphabétique, des personnages ne figurant pas dans la première édition mais apparus depuis dans MARVEL DE LUXE ou MARVEL UPDATE.

D'autre part, en fin de volume, vous trouverez d'autres fiches extraites de ce même MARVEL UPDATE. Elles concernent des personnages importants tels APOCALYPSE, BOOM BOOM, qui ont intégré l'Univers Marvel après 1985. Enfin, la dernière page est consacrée à un flash intéressant des super-héros dont vous vous demandez ce qu'ils sont devenus et dont les fiches n'ont pas été refaites par Marvel.

Nous vous rappelons que l'ordre alphabétique adopté est celui des noms américains. Si SERVAL n'apparaît pas dans les S, cela ne signifie pas que nous avons oublié notre vedette aux griffes d'adamantium. Il vous faudra patienter jusqu'au W puisque son nom original est WOLVERINE!

Les tomes 1, 2, 3 étant de nouveau disponibles, vous allez tous pouvoir constituer une collection complète en attendant le VOLUME 5! Une occasion inespérée que SEMIC a voulu réserver aux passionnés du fascinant et merveilleux MONDE MARVEL!



IMPOSSIBLE MAN AND IMPOSSIBLE WOMAN (L'HOMME IMPOSSIBLE ET LA FEMME IMPOSSIBLE)

VERITABLE NOM: Les Poppupiens n'ont pas de nom

PROFESSION: Géniteurs de la race

IDENTITE: Connue du public

AUTRES NOMS: Impy (Homme Impossible), Impet (Femme Impossible)

SITUATION DE FAMILLE: Inapplicable

PARENTS CONNUS: Les Enfants Impossibles (clones du couple)

STATUT LEGAL: Citoyens de Poppup

LIEU DE NAISSANCE: Poppupoopu, Poppup

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Inconnue

PREMIERE APPARITION: USA - Fantastic Four 11, France: Strange 69, 70, 71 et Nova 74 et 75.

ORIGINES: L'Homme Impossible vient de la planète Poppup. La race des Poppupiens se reproduit par clonage. Leur corps est malléable et peut prendre toutes les formes imaginables. Au moment de la naissance de l'Homme Impossible, les Poppupiens ont fondu leurs esprits en une seule conscience collective. Déprimé par l'ennui qui régnait sur sa planète, l'Homme Impossible se transforma en vaisseau spatial et quitta Poppup. Il arriva sur la Terre et fut ravi d'y trouver de quoi s'amuser. Mais son inconscience et sa naïveté le rendirent vite dangereux et les Fantastiques le chassèrent. Il visita encore d'autres planètes puis rentra chez lui. Mais les Poppupiens s'ennuyaient tellement qu'ils envoyèrent l'Homme Impossible chercher Galactus, le dévoreur de planètes, qu'ils accueillirent à bras ouverts. L'âme des Poppupiens survécut en la personne de l'Homme Impossible. Ce dernier, de retour sur Terre, s'initia au concept de l'amour et décida de se créer une compagne. Par la suite, l'Homme Impossible et la Femme Impossible quittèrent la Terre pour explorer les frontières de l'amour et recréer la race poppupienne.

TAILLE: 1,93 m

POIDS: 235 Kg

CHEVEUX: Sans

YEUX: Violets

PEAU: Verte

POUVOIRS: Comme tous les Poppupiens, l'Homme et la Femme Impossibles ont le pouvoir d'agencer les molécules de leur corps de façon à prendre n'importe quelle forme. Par

exemple, ils peuvent se transformer en ventilateur électrique, en tuyau d'arrosage ou en réacteur (mais ils utilisent leur propre énergie moléculaire pour alimenter ces appareils). Lorsqu'ils imitent des objets tels que le marteau d'uru de Thor, le bouclier de Captain America ou la planche du Surfer d'Argent, ils prennent l'aspect du matériau mais pas ses propriétés. Leur capacité d'imitation est limitée par la taille des objets. Pour ceux qui sont de très petite taille, comme un stylo ou un chapeau, ils ont la possibilité de se débarrasser des molécules dont ils n'ont pas l'utilité. Ces transformations s'effectuent en une fraction de seconde et sont accompagnées d'une minuscule détonation. L'Homme et la Femme Impossibles peuvent survivre dans le vide spatial en ralentissant leur métabolisme. Comme tous les habitants de Poppup, ils se reproduisent en se divisant en deux êtres identiques. Les Poppupiens ont une espérance de vie de 35 années terrestres.



IN-BETWEENER (L'INTERMEDIAIRE)

In Betweenner est une entité cosmique qui synthétise les grands concepts de l'univers: vie et mort, réalité et illusion, bien et mal, logique et sentiment, divinité et homme. Son rôle est de maintenir l'équilibre cosmique. Il existe et n'existe pas, est partout et nulle part. Les humains apprirent son existence lorsqu'il enleva l'humanoïde Adam Warlock et tenta de faire de lui son complice afin de restaurer l'équilibre universel menacé par Thanos de Titan en plongeant la terre dans la folie. Ce fut le Docteur Strange qui le retrouva et qui mit fin à ses machinations. In-Betweenner possède un pouvoir réel sur le cosmos, mais son intelligence est limitée, car il incarne aussi des concepts tels que force et faiblesse ou savoir et ignorance.

PREMIERE APPARITION: Warlock n° 10

TAILLE: 4,50 m



MEDUSA
1ère app. dans FF 36



GORGON
(Gorgone)
1ère app. dans FF 44



BLACK BOLT
(Flèche Noire)
1ère app. dans FF 45



TRITON
1ère app. FF 45



KARNAK
1ère app. FF 45

INHUMANS (LES INHUMAINS)

La race mutante des Inhumains est apparue il y a 25.000 ans, lors d'une expérience génétique pratiquée sur un homme primitif par des extra-terrestres, les Krees, qui voulaient créer leur propre race d'esclaves en manipulant les gènes humains. Ils façonnèrent ainsi un petit groupe d'humains supérieurs. Mais ils renoncèrent provisoirement à leurs projets pour se consacrer à leur empire.

Abandonnés, les Inhumains errèrent à travers l'Europe, puis se fixèrent sur une petite île dans l'Atlantique nord: Attilan. Là, leur civilisation put s'épanouir et dépassa bientôt celle de leurs prédécesseurs, les Eternels. Leurs connaissances en génétique étaient très en avance et ils inventèrent une forme de gouvernement basé sur les capacités génétiques de l'individu: la gènocratie. Un de leurs généticiens, Randac, isola le catalyseur chimique de la mutation humaine: une brume tératogène dans laquelle il s'immergea totalement. Il en ressortit doué de pouvoirs mentaux égalant ceux des Eternels. Il fut élu gouverneur des Inhumains et institua un programme permettant à ses sujets de suivre le même traitement. Mais, la moitié des individus qui se soumièrent au traitement virent se développer des mutations non-humaines. Il fut alors décidé que les patients ne seraient traités qu'après des examens génétiques minutieux. Mais le mal était fait.

Des siècles plus tard, un gouverneur nommé Gral, las de voir la minorité d'apparence non-humaine perpétuellement rejetée, imposa le traitement à tous ses sujets. Les trois quarts de la population prirent une apparence non humanoïde, ce qui bouleversa les schémas génétiques. Des expositions successives à la brume tératogène amplifièrent les mutations. Des années durant, les Inhumains furent mis au ban de la société. Puis Gral se résolut à démissionner et par la suite, grâce à l'un des leurs, Auran, les Inhumains apprirent à accepter leurs différences et vécurent en paix.

Pendant des millénaires, les Inhumains ont tenté de réduire leurs différences génétiques. Contrairement à l'autre race mutante de la Terre, les Déviants, dont la mutation génétique ne semble pas être héréditaire, les Inhumains transmettent leurs particularismes à leurs enfants. Par exemple, l'enfant d'un Inhumain amphibien et d'un Inhumain ailé sera amphibien et ailé. Mais ce cas de figure arrive rarement car les mariages sont arrangés par le gouvernement de façon à préserver la race, et des contrôles de plus en plus rigoureux ont



CRYSTAL
1ère app. FF 45



LOCKJAW
(Gueule d'Or)
1ère app. FF 45



AIREO
1ère app. FF 47



MAXIMUS
1ère app. FF 47



LEONUS
1ère app. HULK ANNUAL 1



TIMBERIUS
1ère app. HULK ANNUAL 1

contribué à rendre son aspect humain à presque la moitié de la population.

Aujourd'hui, Attilan est dirigée par Flèche Noire, le fils d'Agon — qui fut l'un des chefs les plus populaires depuis Auran —. Agon avait fait beaucoup avancer la connaissance de la brume tératogène en s'y soumettant lui-même en compagnie de sa femme, Rynda, alors enceinte. Leur fils, Flèche Noire, devint l'Inhumain le plus puissant qu'ait connu Attilan, surpassant de beaucoup Randac lui-même. Les proches parents d'Agon et Rynda les imitèrent et leurs enfants furent tous dotés de pouvoirs surhumains. Agon et Rynda moururent dans un accident de bateau. Sous le règne de Flèche Noire, on dut déplacer Attilan dans l'Himalaya. Plus récemment, la cité a été reconstruite sur la zone bleue de la Lune pour échapper à la pollution terrestre qui affaiblissait les Inhumains. Cette zone retient une atmosphère riche en oxygène, et des générateurs antigravitationnels créent une gravité semblable à celle qui règne sur la Terre. Une végétation pousse dans des jardins artificiels souterrains.

A l'heure actuelle, les Inhumains comptent 1.160 individus, tous vivant à Attilan. Leur gouvernement géocratique se réunit en un Conseil Génétique élu. Grâce à un sévère contrôle des naissances n'autorisant que deux enfants par couple, la population n'a pas augmenté depuis 15 siècles. L'espérance de vie moyenne pour un Inhumain est de 150 ans. Tout individu voulant se soumettre au traitement tératogène doit en faire la demande au Conseil où elle fait l'objet d'un vote. Les portraits présentés ici sont ceux des Inhumains les plus connus. Les Inhumains sont apparus pour la première fois dans nos publications françaises dans l'album des Fantastiques n° 2.



STALLIOR
1ère app. HULK ANNUAL 1



FALCONA
1ère app. HULK ANNUAL 1



IRIDIA
1ère app. INHUMANS 2



THRAXTON
1ère app. FF ANNUAL 12



NADAR
1ère app. MARVEL TWO IN ONE 71

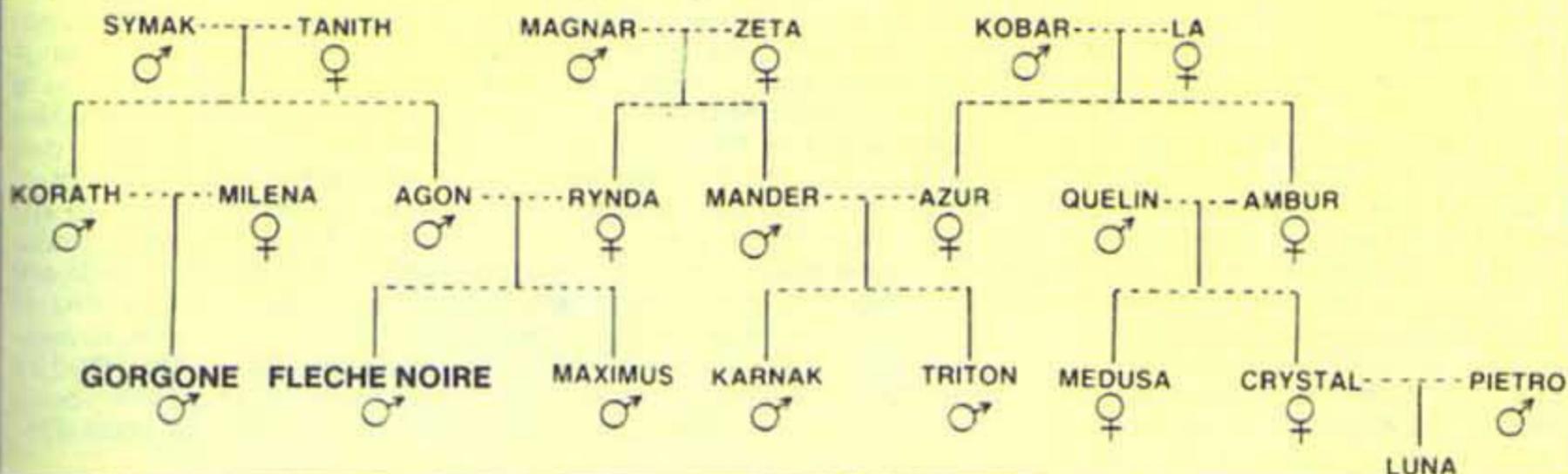


MARAK
1ère app. FF 240



GLYTRA
1ère app. FF 240

ARBRE GENEALOGIQUE DE LA MAISON AGON (FAMILLE ROYALE D'ATTILAN)



INVISIBLE WOMAN

(L'INVISIBLE)

VERITABLE NOM: Jane Stone Richards

PROFESSION: Aventurière

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Invisible Girl, Jane Benjamin, Malice

LIEU DE NAISSANCE: Glenville, Long Island, New York

SITUATION DE FAMILLE: Mariée

PARENTS CONNUS: Red Richards (Monsieur Fantastique, son mari), Franklin Richards (son fils), Jonathan "Johnny" Storm (la Torche Humaine, son frère), Mary Storm (sa mère, décédée), Nathaniel Richards (son beau-père)

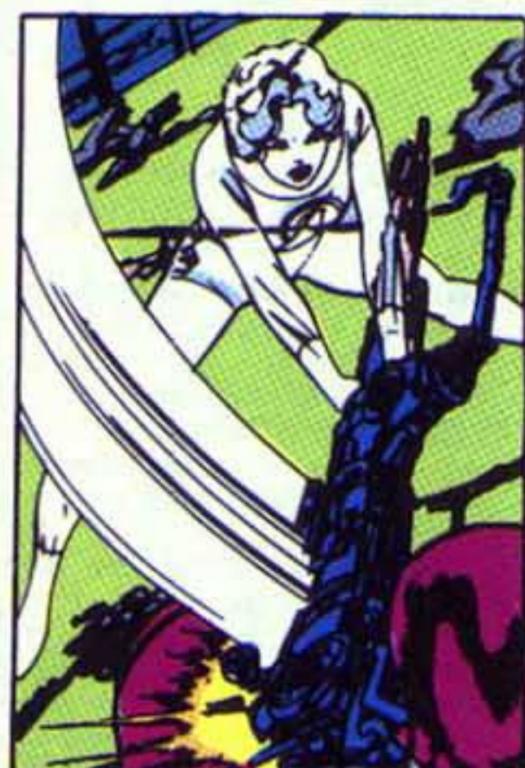
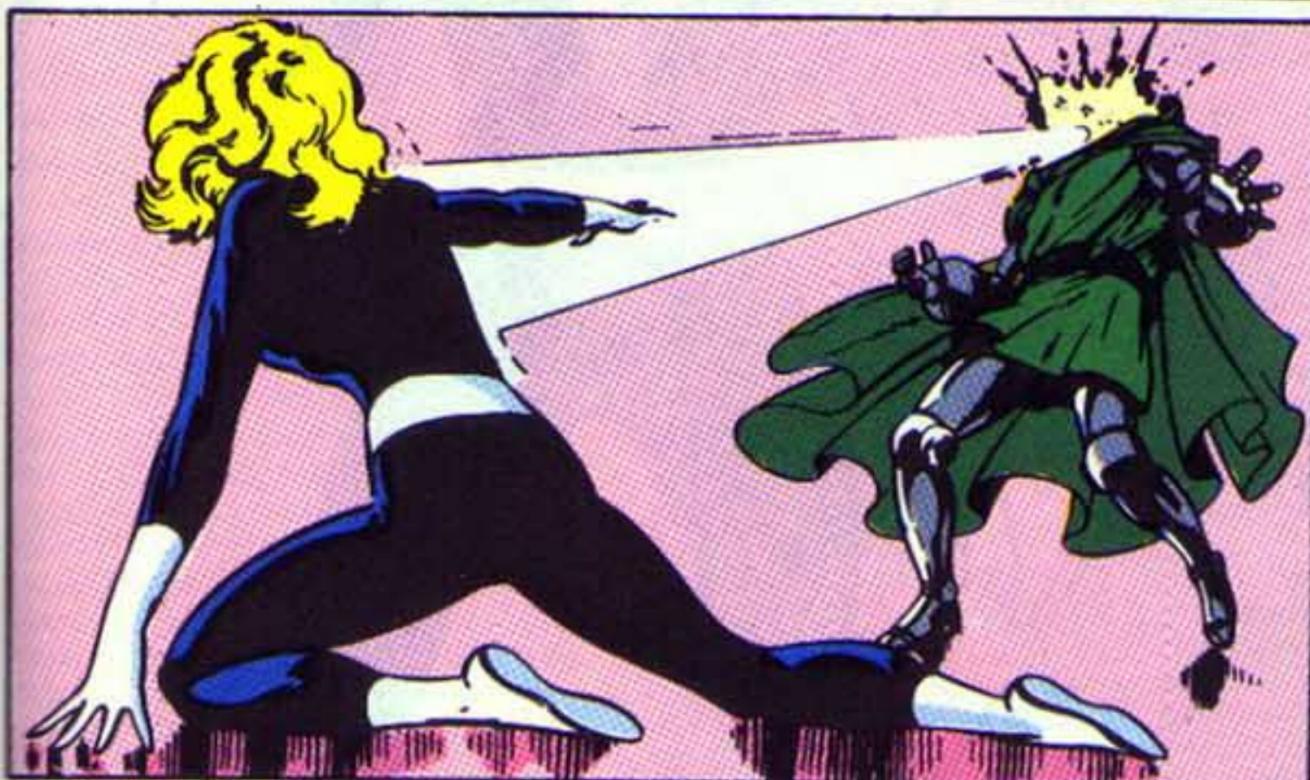
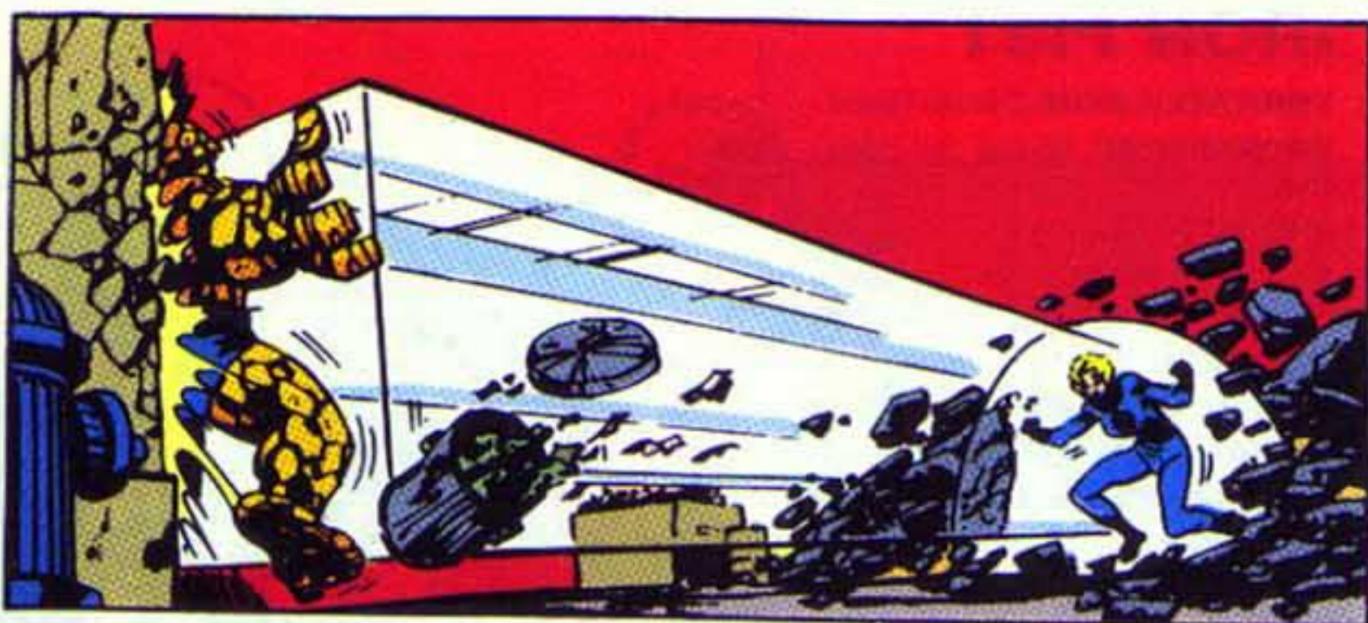
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Fantastiques

BASE D'OPERATIONS: New York City

PREMIERE APPARITION: USA: Fantastic Four 1 - France: Fantask 1.

ORIGINES: Jane Storm, fille d'un célèbre physicien, connut une enfance insouciante à Glenville. Elle était encore adolescente lorsqu'elle rencontra Red Richards, un étudiant de l'université de Columbia de 11 ans son aîné, qui logeait dans l'immeuble de sa tante à New York. Elle tomba amoureuse de lui et se promit de le revoir. Comme elle voulait devenir actrice, elle partit après son Bac pour Hollywood, où elle ne put décrocher que quelques petits rôles à la télévision et dans des spots publicitaires. Ayant appris par sa tante que Red travaillait en Californie, elle lui rendit visite. Ils nouèrent alors une idylle et décidèrent de se fiancer. Red travaillait à l'époque à la construction d'un vaisseau spatial capable de voyager dans l'hyperespace pour aller dans d'autres systèmes solaires. Quand le gouvernement parla de réduire son aide financière au projet, Red décida de faire un vol expérimental sans tarder avec son ami Benjamin Grimm. Jane et son jeune frère Johnny insistèrent pour les accompagner. Mais, au cours du vol, une diminution de la magnétosphère due à un orage solaire provoqua un bombardement de rayons cosmiques. Comme le vaisseau n'était pas équipé pour résister à une telle quantité de radiations, les quatre passagers furent irradiés et s'évanouirent. Le pilote automatique les ramena à terre. Là, ils découvrirent que leurs corps avaient subi des mutations génétiques. Jane Storm s'aperçut qu'elle pouvait devenir invisible à chaque fois qu'elle le voulait. C'est alors que Red Richards fonda les Fantastiques. Au cours des mois suivants, Jane apprit à utiliser les autres pouvoirs conférés par sa mutation, notamment la capacité de créer des champs de force. Puis elle épousa Red et donna naissance à un fils, Franklin. Mais les changements biologiques dus à son irradiation rendaient toute maternité difficile, et son second enfant, conçu lors d'un voyage dans la Zone Négative, mourut à la naissance. Un des ennemis des Fantastiques, Psycho-Man, et sa créature androïde, le Maître de la Haine, réussirent à transformer Jane en Malice, Maîtresse de la Haine, et à la retourner contre ses compagnons. Mais Red lui rendit sa vraie personnalité. Jane, qui avait pris la mesure de tous ses pouvoirs sous les traits de Malice, voulut éviter le risque d'un nouveau lavage de cerveau. Elle se remit en question et abandonna son nom de code d'Invisible Girl pour prendre celui d'Invisible Woman.





TAILLE: 1,65 m

YEUX: Bleus

POIDS: 55 kg

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: L'Invisible a le pouvoir de manipuler mentalement l'énergie cosmique pour se rendre invisible, ou pour créer des champs de force solides également invisibles. Par sa seule concentration, elle peut détourner les ondes lumineuses visibles, infrarouges et ultraviolettes, et s'en entourer. L'observateur a alors l'impression de voir au travers de son corps. Cette perturbation de la lumière est si subtile que même sa silhouette est imperceptible. Mais elle continue à voir normalement: elle laisse instinctivement la lumière s'imprimer sur sa rétine. Par un procédé inconnu, les cellules de son corps, grâce à l'absorption de l'énergie cosmique, produisent une force d'énergie particulière qu'elle peut aussi utiliser pour rendre invisibles d'autres personnes ou des objets. Elle contrôle suffisamment ce pouvoir pour ne rendre invisibles que certaines parties de son corps lorsqu'elle le désire. Elle peut également faire apparaître des objets rendus invisibles par d'autres sources en faisant interférer l'énergie qu'elle projette avec celle des autres. Elle utilise cette même interaction pour révéler une énergie ne se trouvant pas dans la partie visible du spectre électromagnétique. D'autre part, les cellules de son cerveau, sous l'effet d'une forte concentration, peuvent projeter un champ de force psionique auquel elle donne diverses formes géométriques (dans les limites de sa capacité à les visualiser mentalement, car elle ne peut voir les formes qu'elle crée). Il en va de même pour la taille de ses projections de force: la plus petite qu'elle puisse visualiser a la taille d'une bille, la plus grande a un diamètre de 30 m. Elle peut projeter de plus grands objets de force s'ils sont creux: elle lancera par exemple un dôme de 30 cm d'épaisseur et d'1,6 km de diamètre sur une distance d'1,4 km, ou un dôme de 2,5 cm d'épaisseur à 5 km de distance. Elle peut projeter un champ de force capable de résister au pouvoir explosif de Blastaar. Son pouvoir étant une extension de son corps et de son esprit, elle est sensible aux forces d'inertie qui peuvent agir sur ses projections. Ainsi, une voiture touchant à 100 km/h un de ses murs de force de 15 cm d'épaisseur la percuterait directement si elle ne se protégeait pas au préalable contre le choc. Elle peut contrôler le degré de rigidité de la surface de son champ de force et le rendre soit dur comme de l'acier, soit élastique comme du caoutchouc — dans ce cas, le champ de force absorbe les impacts et elle ne les sent pas —. En se concentrant, elle peut modifier en cours d'utilisation les formes qu'elle crée, afin d'absorber ou de dévier les impacts. Quand elle crée des objets ou des champs à la limite de sa capacité à les visualiser mentalement, ils tendent à être élastiques plutôt que rigides. Elle se sert de sa force psionique pour se déplacer dans l'espace. Elle projette sous ses pieds des colonnes successives d'énergie psionique qui la soulèvent et sur lesquelles elle avance, dans un mouvement de zigzag à une vitesse d'environ 40 km/h, jusqu'à ce que l'effort de concentration la fatigue trop (au bout de 4h, en général). Lorsqu'elle veut redescendre sur le sol, ces colonnes se rétractent. De la même manière, elle peut créer un toboggan de force pour descendre d'un point élevé à un autre, plus bas. Par un entraînement constant et grâce aux images de synthèse produites par les ordinateurs de Red Richards pour l'aider à visualiser mentalement certaines formes, elle est capable d'utiliser plusieurs de ses pouvoirs à la fois.

IRON FIST

VERITABLE NOM: Daniel Rand

PROFESSION: Garde du corps, détective

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain, citoyen d'honneur de K'un-Lun, au Tibet

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: K'un-Lun

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Wendell Rand K'ai (père décédé), Heather Rand (mère décédée), Yu-Ti (oncle), Miranda Rand K'ai (soeur décédée), Lord Tuan (grand-père décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: Heroes for Hire

BASE D'OPERATIONS: New York

PREMIERE APPARITION: USA/MARVEL PREMIERE 15; FRANCE/TITANS 12

ORIGINES: Daniel RAND est le fils d'un homme d'affaires, Wendell RAND, qui vécut dans la cité légendaire de K'un-Lun, située dans une autre dimension. K'un-Lun est accessible, depuis la Terre, par un nexus dimensionnel qui apparaît tous les 10 ans dans les montagnes du Tibet.

Wendell était le fils aîné de Lord Tuan, l'Auguste Seigneur de Jade, souverain de K'un-Lun. Son frère Yu-Ti, qui convoitait le trône et avait trouvé en lui un rival dans le coeur de Shakirah dont Wendell eût une fille nommée Miranda, le chassa de K'un-Lun. Wendell se réfugia sur Terre où il épousa Heather qui lui donna un fils: Daniel. A la mort de Tuan, Yu-ti lui succéda.

Quand Daniel eut 9 ans, Wendell décida de l'emmener, ainsi que sa mère et son associé, Harold Meachum, à K'un-Lun. Dans un passage difficile, la cordée dévissa: Wendell s'arrêta au bord du vide et, au lieu de le sauver, Meachum qui convoitait ses parts, lui fit lâcher prise. En tentant de rentrer seuls au camp, Daniel et sa mère furent attaqués par des loups et Heather fut tuée en protégeant la fuite de son fils.

Daniel fut recueilli par Yu-Ti qui le confia à Lei-Kong, le maître des arts martiaux, qui lui enseigna sa science. A 16 ans il gagna la couronne de Fu-Hsi, le seigneur des vipères. A 19 ans, il conquiert le pouvoir du Poing d'Acier (Iron Fist) en triomphant du dragon Shou-Lao dont la marque s'imprima sur sa poitrine. Il plongea ses mains dans le brasier contenant le coeur du dragon et fut investi de la force mystique du Poing d'Acier.

Daniel retourna aux Etats-Unis pour venger son père. Mais Meachum, qui avait eu les membres gelés en Himalaya, n'était plus qu'un invalide. Rand eut pitié de lui et l'épargna. Quelques minutes plus tard, Meachum était tué par un ninja. Rand fut accusé mais réussit à prouver son innocence. Il fonda avec Luke Cage "Heroes for Hire", agence de détectives et de gardes du corps.

Un jour, en tentant de soigner, grâce à son pouvoir de guérisseur, un jeune garçon Bobby Wright de l'effet secondaire des radiations qui le transformaient en Captain Hero, Iron Fist sombra dans une transe. Captain Hero essaya de l'en sortir en le frappant mais, contrôlant mal sa force, il le laissa pour mort avant de disparaître. Bien que Daniel ait été enterré, sa mort reste à prouver.

TAILLE: 1.80 m

YEUX: Bleus

POIDS: 80 kg

CHEVEUX: Blancs

POUVOIRS: Iron Fist est un athlète expert en arts martiaux. En se concentrant, il peut faire appel à son énergie naturelle ("Chi" en chinois) pour renforcer toutes ses facultés physiques et mentales. En la canalisant dans son poing qui devient indestructible, il draine l'énergie supra-humaine provenant du coeur mystique de Shou-Lao. En dirigeant cette énergie sur lui ou sur autrui, il acquiert le pouvoir de guérison et de fusion mentale.



IRON MAN

VERITABLE NOM: Anthony Stark

PROFESSION: Inventeur, industriel

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE: Long Island, New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Howard (père, décédé), Maria (mère, décédée), Morgan (cousin)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre des Vengeurs de la Côte Est, membre des Vengeurs de la Côte Ouest

BASE D'OPERATIONS: Silicon Valley, Californie

PREMIERE APPARITION: USA (Tales of Suspense 39), France (Strange 1)

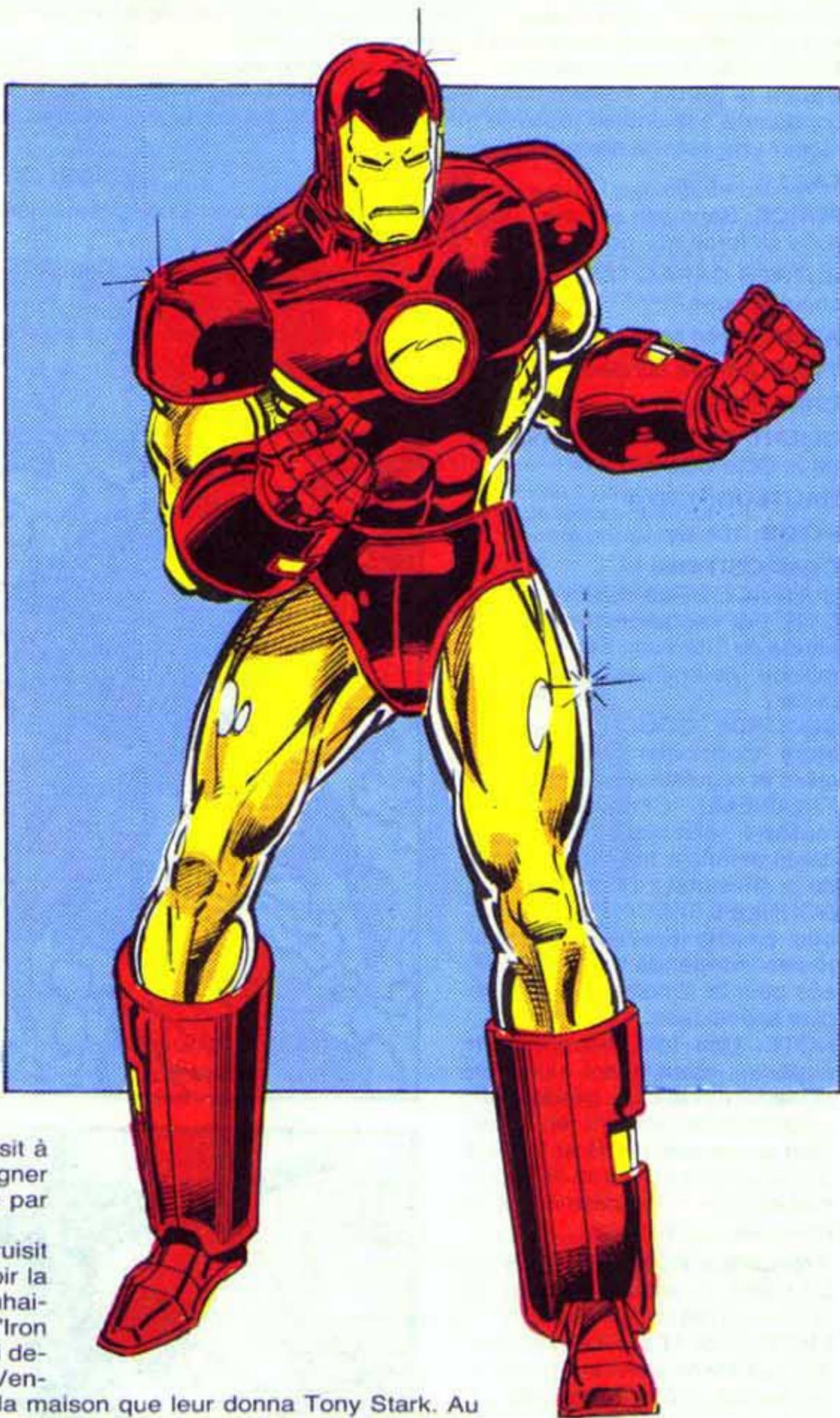
ORIGINES: Le génie d'Anthony Stark, fils de l'industriel Howard Stark, se révéla très tôt, vers l'âge de 15 ans. A 21 ans, il hérita de l'empire industriel de son père et devint multimillionnaire. Son principal client était le gouvernement des Etats-Unis, à qui il vendait des armes. Envoyé au Vietnam pour tester une de ses inventions, il reçut un éclat de grenade tout près du cœur. Fait prisonnier par les Vietcongs, il réussit, à l'aide du professeur Yinsen, à mettre au point une armure de fer alimentée par des transistors et équipée de gadgets inoffensifs. Elle contenait également une sorte de pacemaker qui faisait battre son cœur malgré l'éclat de grenade. Stark réussit à s'échapper grâce à l'armure et à regagner l'Amérique dans un hélicoptère piloté par James Rhodes.

De retour aux Etats-Unis, Stark construisit une armure plus légère afin de pouvoir la porter sous ses vêtements civils. Souhaitant garder l'anonymat, il fit croire qu'Iron Man était son garde du corps. Celui-ci devint bientôt membre fondateur des Vengeurs qui installèrent leur Q.G. dans la maison que leur donna Tony Stark. Au long des années, Stark n'a cessé d'améliorer son armure qui est devenue souple, ultra-légère, à base de circuits intégrés et magnétiquement polarisée. Il a d'autre part subi une transplantation cardiaque et n'est plus obligé de porter une plaque thoracique.

Le plus grand ennemi de Stark fut sans doute l'alcoolisme. A la suite de problèmes personnels provoqués par les machinations de Obadiah Stane, Stark sombra dans la déchéance. Ses comptes furent bloqués, ses biens confisqués, il fut chassé de sa société qui tomba entre les mains de Stane et devint Stane International. Durant cette période, c'est James Rhodes qui revêtit l'armure d'Iron Man. Après une cure de désintoxication et grâce à l'aide de ses amis Rhodes, Morley Erwin et sa soeur Clytemnestre, Stark repartit à zéro en fondant Circuits Maximus qui devint une entreprise prospère. Pendant une certaine période, il y eut deux "Iron Man". En effet, Stark reprit du service afin de contrôler Rhodey dont le psychisme avait été perturbé par un effet secondaire du casque dont les circuits cybernétiques étaient mal adaptés à son cerveau.

Alarmé par la résurrection de Stark, Stane bombarda Circuits Maximus et Morley Erwin fut tué. Revêtant l'armure de Iron Monger, copiée sur celle de Stark, il affronta Iron Man et, vaincu, se suicida.

Stark reprit alors l'identité de Iron Man et rejoignit les Vengeurs de la Côte Ouest. Il put récupérer sa fortune et créa les Entreprises Stark, basées à Silicon Valley, en Californie. C'est alors qu'il découvrit que le Maître des Espions avait volé ses brevets pour les vendre à son rival Justin Hammer qui les avait à son tour fournis à des criminels. Il se lança alors dans la Guerre des Armures afin de détruire toutes celles qui dérivait de ses pro-



pres inventions. Il tua accidentellement le deuxième Homme de Titanium et le gouvernement des Etats-Unis condamna son action. Stark proclama qu'il avait renvoyé son garde du corps et peu après Iron Man fut détruit lors d'un affrontement avec les forces gouvernementales.

En fait, Stark avait survécu, il construisit une autre armure encore plus sophistiquée et prétendit que quelqu'un d'autre la portait. Récemment, Stark a été blessé par Kathleen Dare. La colonne vertébrale brisée, il était condamné à la chaise roulante mais une puce a été implantée dans sa moëlle épinière et il peut, désormais, mener une activité normale.

TAILLE: 1,85m

YEUX: Bleus

POIDS: 83 Kg

CHEVEUX: Noirs

FORCE: Sans son armure, Tony Stark possède la force d'un homme normalement entraîné. Son armure amplifie sa force et il peut soulever (presser) 85 tonnes.

AUTRES CAPACITES: Tony Stark est un inventeur de génie, à qui l'on doit de nombreuses découvertes technologiques.

ARMES: Iron Man porte une armure munie de nombreuses armes décrites plus loin.

TYPE: Armure blindée volante IRON MAN N. VII

CREATEUR: Anthony Stark

CLIENT PRINCIPAL: Vengeurs de la Côte Ouest

HAUTEUR: 1,98 m

POIDS: 108 kg

COMPOSITION:

SURFACE/PREMIERE COUCHE: Fer cristallisé sur base de nitride de Titanium. Peinture métallisée neutralisant les ondes radar.

SECONDE COUCHE: Générateurs thermoélectriques, isolateurs et régulateurs thermiques.

TROISIEME COUCHE: Deux moteurs électriques indépendants simulant les mouvements de la musculature humaine.

DONNEES SPECIFIQUES: Chaque couche possède des systèmes indépendants et spécialisés pour la simulation des muscles spécifiques.

NOTE: Une fois magnétisé, le matériau constituant l'armure devient rigide. Les générateurs magnétiques sentent et amplifient les mouvements et la force de celui qui la porte et ils reproduisent les mécanisme de la musculature humaine.

AMPLIFICATION DE MUSCULATURE: L'armure permet de soulever (presser) 80 tonnes.

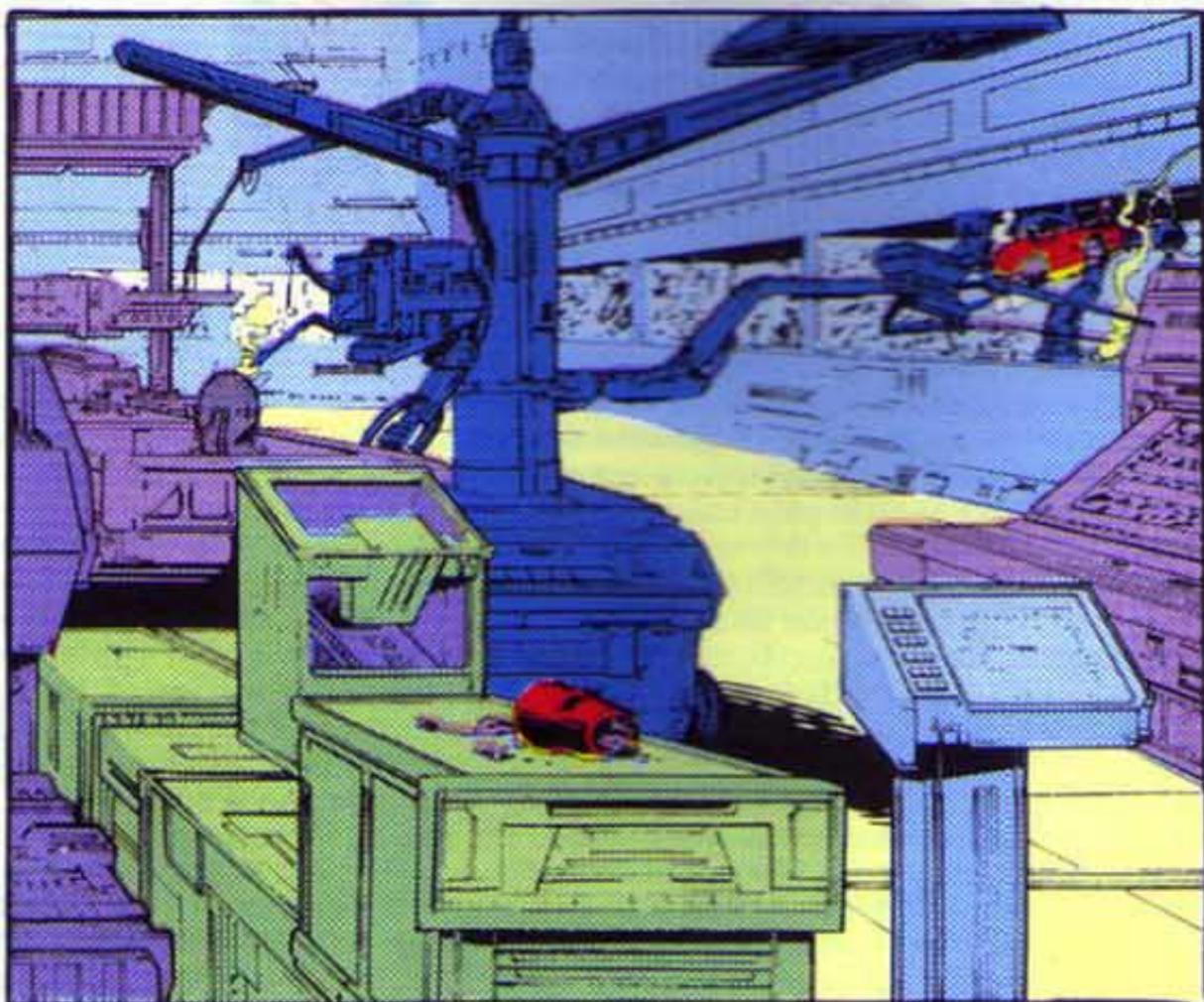
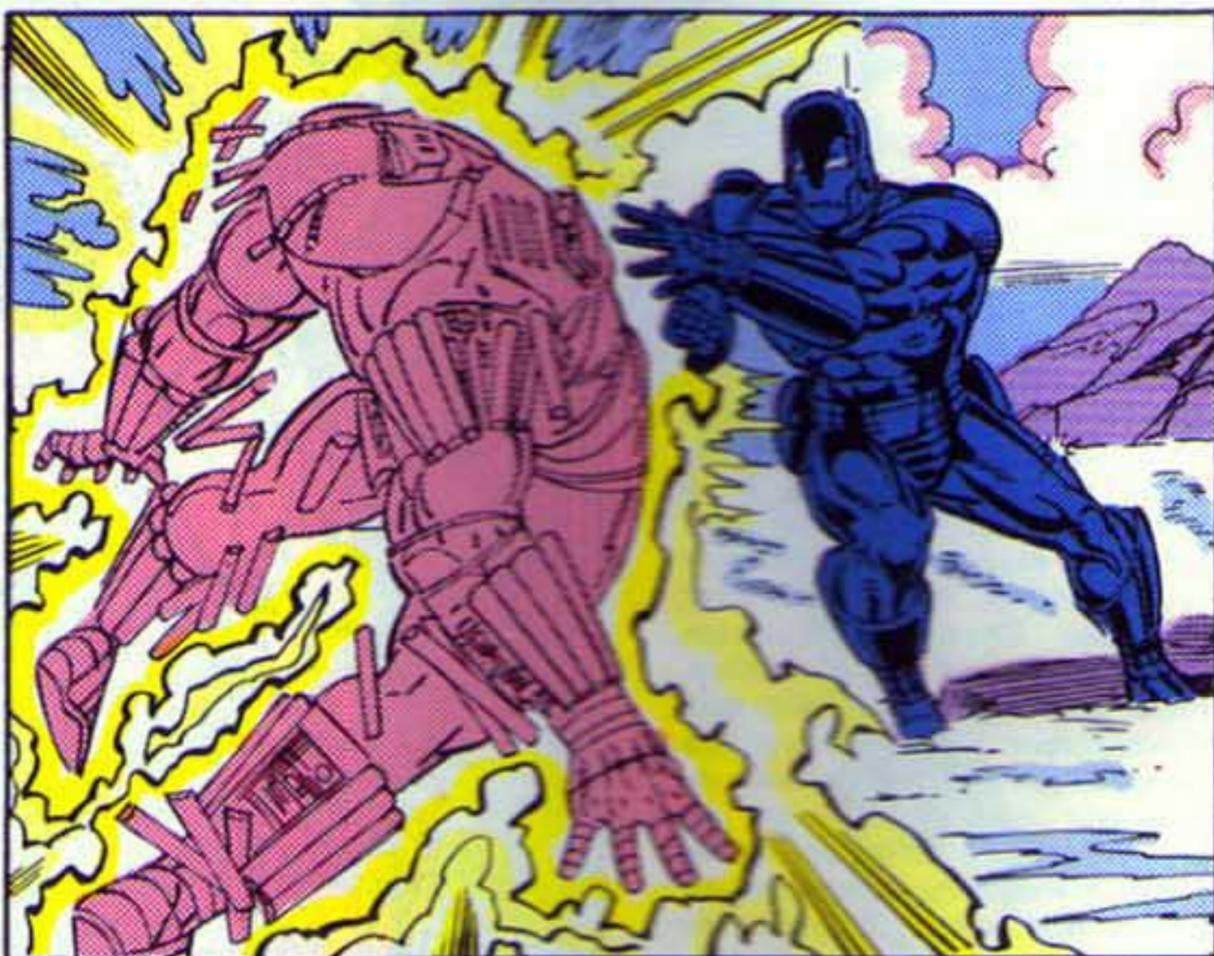
LIMITES: Si la source d'énergie est suffisante, l'armure atteint la puissance 100 (possibilité de soulever 100 tonnes de plus) durant quelques secondes, au risque d'enrayer tout le système.

SYSTEME D'ALIMENTATION ENERGETIQUE:

TYPE: Batteries de stockage haute densité du courant alternatif

PRIMAIRE: Générateur de particules Beta, créant un courant continu à partir des particules Beta qui bombardent la Terre en permanence

SECONDAIRE: Convertisseurs d'énergie solaire placés dans le casque et les épaules



TERTIAIRE (auxiliaire): Transformation optimale de la conversion des potentiels des champs électriques en électricité utilisable

SYSTEMES DE CONTROLE:

TYPE: Automatique, informatique

SOUS-SYSTEMES: Réseaux locaux correspondant à un groupe de muscles et aux ordinateurs en contrôlant les mouvements

DONNEES SPECIFIQUES: L'armure est composée d'une cote de maille en mosaïque capable de minimiser les effets d'un choc en répartissant radialement l'énergie dans toute l'armure

AMPLIFICATION DU SYSTEME

DES ARTICULATIONS: La structure des jointures permet -par exemple- au poignet d'avoir une circonférence pratique de 30,5 cm. Augmentation de l'amplitude d'action

RESISTANCE AUX CONDITIONS EXTERNES:

CHAMP D'EFFICACITE: 39000 m d'altitude, 548 m au-dessous du niveau de la mer

AUTONOMIE EN OXYGENE: 1h 20

PRESSION: Pression interne maintenue à un niveau normal jusqu'à des pressions externes extrêmes

TEMPERATURE: Température interne maintenue à 25°C pour des températures externes allant de -80°C à +1200°C

SYSTEME DE PROTECTION:

TYPE: Résistance aux agressions chimiques, biologiques et nucléaires

ETANCHEITE: Optimale pendant deux mois, en filtrant l'air extérieur

SEUIL DE TOLERANCE: Atteint après deux mois d'exposition à de faibles radiations. L'armure peut résister pendant de courtes périodes à de fortes radiations en intensifiant l'activité du générateur de rayons magnétiques.

SYSTEME DE PROPULSION:

TYPE: Turbines électriques situées dans les bottes et système à réaction

VITESSE MAXIMALE: MACH 1,2

CHARGES MAXIMALE: Conditions de vol normales (1440 kg), en zones de hautes pressions (2385 kg)

AUTONIMIE: Conditions de vol normales (environ 3200 km, charge 100%), en zones de hautes pressions (1280 km, charge 100%), vol balistique (12000 km, à vide)

CARBURANT: Energie solaire convertie en électricité pour activer les turbines

ARMES:

OFFENSIVES:

RAYONS REPULSEURS: Unités d'émission de rayons à particules. Matière microscopique projetée à la vitesse de la lumière. La portée des Rayons Répulseurs est de 90 m.

UNI-RAYONS: Terme désignant les différents rayons lumineux et de force de l'armure (visible, infra-rouge, ultraviolet, de traction, laser, projecteur d'images, vibrations électromagnétiques). Leur portée est d'environ 45 m.

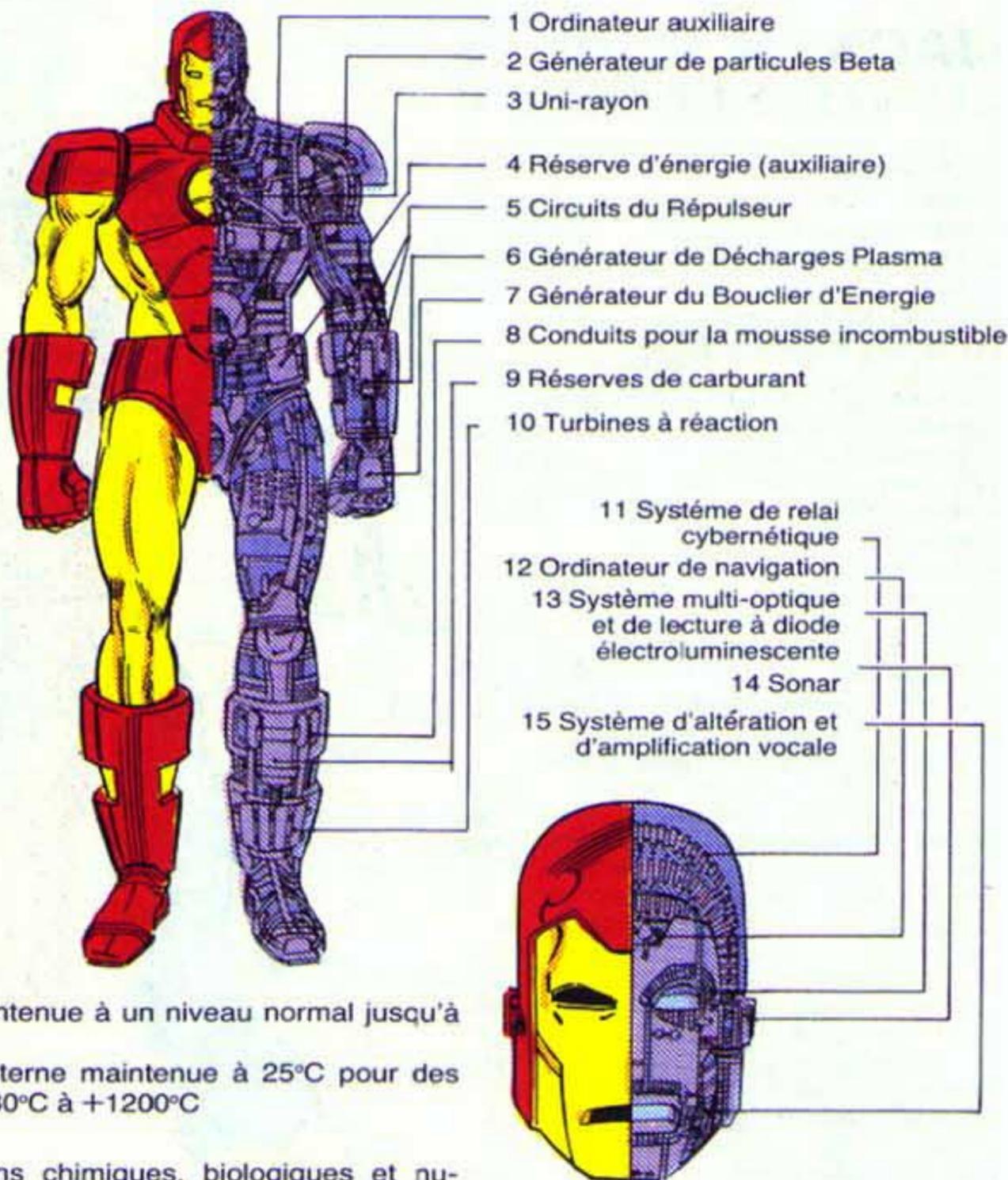
DECHARGES DE PLASMA: Décharges de plasma dont l'intensité augmente en traversant l'atmosphère dont elles captent l'électricité statique

DEFENSIVES:

BOUCLIER D'ENERGIE: Capable d'absorber les rayons laser. Convertit l'énergie reçue en énergie qui pourra être réutilisée par les armes offensives.

DECHARGES ELECTROMAGNETIQUES: Champ amortissant l'énergie, généré par l'armure. Neutralise toutes les sources d'énergie dans un rayon de 100 m pendant environ 6 minutes (l'armure, elle, continue à fonctionner)

ORDINATEUR DE VISEE: Le système sert aussi dans l'utilisation des armes offensives mais il possède la capacité défensive de repérer jusqu'à 60 projectiles, après quoi l'information est transmise au système de lecture par affichage à diode électroluminescente du casque.



JACK OF HEARTS (LE VALET DE COEUR)

VERITABLE NOM: Jack Hart - en français Jack COEUR

PROFESSION: Aventurier

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: New Haven, Connecticut

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Philip HART, son père (décédé), Marie HART, sa mère (décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Secteur inconnu de l'espace

PREMIERE APPARITION: U.S.A.:

DEADLY HANDS OF KUNG FU N° 22

- FRANCE: R.C.M. N° 8

ORIGINES: Jack HART est le fils de Philip HART, un brillant scientifique qui mit au point un combustible révolutionnaire appelé le fluide Zéro, et d'une extra-terrestre venue de Contraxia, pour découvrir une source d'énergie susceptible de ranimer le Soleil mourant de sa planète, qui périclita dans un accident d'automobile. HART fut contacté par des agents de la Corporation qui voulaient lancer le fluide Zéro sur le marché. Il refusa leur offre et fut tué sous les yeux de son fils Jack, alors adolescent. Celui-ci réussit à s'échapper et se réfugia dans le laboratoire de son père. Mais alors que les membres de la Corporation forçaient la porte, le rayon laser de leur pistolet atteignit la cuve contenant le fluide Zéro. Eclaboussé par ce liquide très corrosif, HART subit une mutation génétique et put tuer les meurtriers de son père grâce à une explosion d'énergie incontrôlable. Il se façonna alors une armure pour maîtriser cette énergie émise par son corps. Puis, sous le pseudonyme de "Valet de Coeur", il se lança à la poursuite des agents de la Corporation.

Par la suite, IRON MAN le prit sous sa tutelle et lui apprit à se servir de ses pouvoirs avec plus de modération.

Contacté par Marcy Kane, venue de Contraxia, qui lui révéla ses origines, Jack HART accepta de la suivre pour ranimer le Soleil de sa planète avec sa propre énergie au prix de sa vie. Il survécut à l'épreuve, mais réalisant que son pouvoir lui interdisait de vivre parmi les siens, il préféra se perdre dans l'espace.

Il survécut à l'épreuve, mais réalisant que son pouvoir lui interdisait de vivre parmi les siens, il préféra se perdre dans l'espace.

TAILLE: 1,80 m

POIDS: 80 Kg (sans son armure)

SIGNES PARTICULIERS: Toute la partie gauche de son corps est devenue noir-violacé au contact du fluide Zéro. Ce phénomène semble vouloir s'étendre à son côté droit. Sa pupille gauche est recouverte d'une membrane opaque.

POUVOIRS: Le Valet de Coeur a la faculté de libérer une énergie fantastique de son corps. Cette énergie est un sous-produit de la mutation cellulaire provoquée par le fluide Zéro. Il la maîtrise mentalement et en libère le trop plein pour éviter la surcharge. Il la canalise dans ses mains et peut créer une onde de choc capable de raser une ville en moins d'une minute. Sa réserve d'énergie Zéro est de 24 heures et il met environ 1 heure à se recharger. En dirigeant son rayon vers le sol, il peut atteindre une altitude de 12.000 mètres (à laquelle il peut encore respirer grâce à son métabolisme particulier), et voler pendant 5 heures à 384 Km/h, sa vitesse de croisière étant de 256 Km/h. Toujours grâce à sa mutation génétique, le cerveau du Valet de Coeur a pu assimiler l'intelligence artificielle d'un "scanalyseur", et il est capable de penser à la vitesse d'un ordinateur. Il peut soulever un poids de 300 Kg, résister aux balles de petit calibre. S'il est blessé, il récupère deux fois plus vite qu'un être humain ordinaire. Le fluide Zéro aura sans doute d'autres effets sur le Valet de Coeur, mais on ignore encore lesquels.

ARMES: Le Valet de Coeur porte une armure d'acier imprégné de bore qui recouvre tout son corps sauf ses mains et son visage. Cette armure fait maintenant partie intégrante de son corps: c'est elle qui régularise la production d'énergie.



OEIL GAUCHE: Blanc

OEIL DROIT: Blanc

CHEVEUX: Bruns



JACK O'LANTERN

VERITABLE NOM: Jason Philip MARCENDALE, Jr.

PROFESSION: Terroriste indépendant et assassin

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain, privé de sa nationalité quand il s'enrôla dans une armée étrangère.

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Boston, Massachusetts

SITUATION DE FAMILLE: Divorcé

PARENTS CONNUS: Jason Philip MARCENDALE, Sr., son père; Patricia MARCENDALE, sa mère (décédée)

PREMIERE APPARITION: Machine Man n° 19

BASE D'OPERATIONS: Mobile

ORIGINES: Encore étudiant à l'Institut de Technologie du Massachusetts, Jason MARCENDALE est engagé par la C.I.A. Il rentre dans les Marines comme pilote de combat, puis s'engage au Vietnam.

Mais ses méthodes trop brutales l'obligent bientôt à se tourner vers une carrière de mercenaire international. Finalement, il se spécialise et adopte le costume de Jack O'Lantern afin de promouvoir ses talents auprès de ses employeurs.

TAILLE: 1,85 m

YEUX: Bruns

POUVOIRS: MARCENDALE ne possède aucun super-pouvoir, mais un entraînement militaire très poussé lui a permis d'acquérir une parfaite maîtrise du combat corps à corps et des arts martiaux. Grâce à la C.I.A., il a pu également apprendre à piloter toutes sortes d'avions et d'hélicoptères. Ses connaissances en ingénierie électrique et en physique sont très étendues.

ARMES: Jack O'Lantern utilise de nombreuses grenades, anesthésiques, lacrymogènes, fumigènes, etc... Son corps est entièrement recouvert d'une armure constituée d'écaillés métalliques et d'une coque capable de résister au tir d'un bazooka de 7 livres.

Sa tête est protégée par un casque pare-balles contenant une réserve d'air comprimé de trois heures et équipé d'intensificateurs télescopiques d'images à infrarouges lui permettant de voir dans l'obscurité.

La base du casque est constituée de minuscules trous servant à maintenir en permanence la flamme à basse température autour de sa tête. Jack O'Lantern dispose de bracelets-désintégrateurs à haute fréquence pouvant émettre des électrochocs à distance.

POIDS: 95 Kg

CHEVEUX: Noirs

JESTER (LE PITRE)

VERITABLE NOM: Jonathan Powers

PROFESSION: Criminel professionnel, ex-acteur

STATUT LEGAL: Citoyen américain, sans casier judiciaire

IDENTITE: Inconnue de la police

AUTRES NOMS: Néant

LIEU DE NAISSANCE: Hoboken, New Jersey

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Néant

BASE D'OPERATIONS: New York

PREMIERE APPARITION: DAREDEVIL 42, STRANGE 41

ORIGINES: Jonathan Powers était un acteur médiocre. Un jour, il fut engagé par une compagnie théâtrale de Broadway pour tenir le rôle principal de "Cyrano de Bergerac"; mais il fut renvoyé lors de la première représentation, après avoir été sifflé par le public et démolé par la critique. Il s'essaya alors en vain à toutes sortes de disciplines: escrime, gymnastique, musculation, pour accroître son registre et décida que si le public voulait rire aux dépens des autres, il lui donnerait matière à rire. Le Bricoleur, un fabricant d'armes criminelles, conçut pour lui tout un arsenal de gadgets infernaux; après s'être confectionné un costume d'arlequin, Powers prit le nom de PITRE et se lança dans une carrière de criminel au cours de laquelle il fut contré par Daredevil.

TAILLE: 1,88 m

YEUX: Bleus

POUVOIRS: Le Pitre ne possède pas de pouvoirs surhumains, mais c'est un athlète supérieur à la moyenne.

ARMES: Le Pitre a transformé plusieurs jouets et gadgets apparemment inoffensifs en armes mortelles. Son arsenal est composé de:

— un yo-yo dont le disque lesté peut être utilisé comme projectile et dont le câble en acier peut servir à étrangler ses ennemis.

— un sac de billes polies qu'il peut lancer par terre pour faire tomber un adversaire.

— une boîte d'objets semblables à du pop-corn et qui explosent au contact du sol en propageant, un gaz lacrymogène.

— plusieurs disques volants en plastique de 20 cm de diamètre, émettant un anesthésique.

— des balles en caoutchouc de taille variée, contenant des explosifs en plastique.

— une main artificielle extensible, montée sur des ciseaux porteurs d'une forte charge électrique; et une autre, qui peut être éjectée par un petit canon à air.

Le Pitre utilise parfois des armes plus sophistiquées, tels des robots miniatures (de 60 cm de haut), équipés d'armes à laser, de forêt en diamant, etc. et pouvant être contrôlés à distance.

POIDS: 85 Kg

CHEVEUX: Bruns



JAMESON, J. JONAH

VERITABLE NOM: J. Jonah Jameson

PROFESSION: Editeur du DAILY BUGLE, éditeur et rédacteur en chef de NOW MAGAZINE, ex-éditeur de WOMAN MAGAZINE

IDENTITE: Jameson n'utilise pas d'autre nom.

STATUT LEGAL: Citoyen américain, casier judiciaire vierge

LIEU DE NAISSANCE: Non précisé

SITUATION DE FAMILLE: Marié (deux fois)

FAMILLE CONNUE: Joan (première épouse, décédée), Marla (seconde épouse), John (fils)

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

PREMIERE APPARITION: AMAZING SPIDER-MAN 1

ORIGINES: J.J. Jameson commença sa carrière de journaliste comme reporter à temps partiel au DAILY BUGLE (LE QUOTIDIEN) alors qu'il était encore lycéen. Il fut reporter de longues années et fut même correspondant de guerre. Puis, grâce à ses propres fonds et à un héritage confortable, il racheta le DAILY BUGLE qui connaissait alors une mauvaise passe financière. Devenu propriétaire et rédacteur en chef du journal, il lui redonna un coup de fouet. En 1968, la firme de Jameson racheta le Goodman Building dans Manhattan et tous les services du DAILY BUGLE y furent installés. Le building est maintenant connu sous le nom de DAILY BUGLE BUILDING. La femme de Jameson est décédée dans des conditions que nous ignorons en ne lui laissant qu'un fils, John, qui devint astronaute à la NASA et qu'une pierre, trouvée sur la Lune, transforma en homme-loup.

Depuis des années, Jameson utilise son journal dans sa croisade pour les droits civils des minorités et contre le crime organisé. De plus, il s'attaque aux Super-Héros en général et à l'Araignée en particulier. Ce dernier était à l'origine connu comme amuseur public et utilisait ses pouvoirs sur scène et à la télévision. Mais quand l'Araignée eut arrêté son premier malfaiteur, Jameson cria bien haut sa peur que cet "amuseur" masqué ne se servît de ses dangereux pouvoirs pour se placer au dessus des lois. Aussi se mit-il à attaquer l'Araignée dans ses éditoriaux ou lors de conférences. On commença à mettre en doute les motivations de l'Araignée et il fut boycotté sur les scènes et sur les plateaux.

Un jour que le fils de Jameson se trouvait en mission orbitale, sa capsule se trouva en difficulté. L'Araignée se rendit spontanément à la NASA et se porta volontaire pour le secourir. Mais, Jameson interpréta ce sauvetage comme une manœuvre publicitaire et dénonça la présence illégale sur une base militaire de l'Araignée qui fut dès lors considéré comme un hors-la-loi.

Jameson n'admit qu'une seule fois qu'il détestait l'Araignée pour ses qualités de héros que lui-même ne possède pas. Mais, ce constat lui étant insupportable, il n'en tient pas compte. Aussi s'obstine-t-il dans ses attaques contre l'Araignée sous couvert d'une croisade contre les justiciers en général. Les seuls Super-Héros trouvant grâce à ses yeux sont les Vengeurs. Il est cependant juste de préciser que Jameson n'est pas motivé par la haine raciste dont les mutants font souvent l'objet.

A plusieurs reprises, Jameson a mis en oeuvre des opérations secrètes dirigées contre l'Araignée. Il a par exemple engagé le Docteur Farley Stillwell pour qu'il transforme un homme en Scorpion afin que ce dernier le combatte. Il a en outre soutenu le projet de Spencer Smythe: des robots spécialement programmés pour lutter contre l'Araignée. C'est dans des circonstances analogues qu'il a reconstruit sa seconde épouse, le Docteur Marla Madison, qu'il avait chargée de construire un robot capable de capturer le tisseur. Car, ne l'oublions pas, Jameson n'est pas un meurtrier; son seul but est de capturer et de démasquer l'Araignée pas de le tuer.

Récemment, le Caméléon a kidnappé J.J. Jameson pour prendre sa place et avoir accès au dossier du Daily Bugle concernant le Caïd qu'il voulait détrôner.

C'est à l'Araignée que J.J.J. devra sa vie et sa liberté mais, bien entendu, il trouvera le moyen de lui faire porter le chapeau. Il ne retrouvera son journal que pour le perdre car le financier, Thomas Fireheart, alias le Puma, s'en est emparé. Depuis, il cherche à fonder un autre journal.



JEFFRIES, MADISON

VERITABLE NOM: Madison Jeffries

PROFESSION: Mécanicien, inventeur, ex-soldat

IDENTITE: Les pouvoirs de Madison Jeffries sont généralement ignorés.

STATUT LEGAL: Citoyen canadien sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé, quelque part au Canada

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Lionel (son frère)

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

BASE D'OPERATION: Q.G. de la Division Alpha, Tamarind Island, Colombie Britannique, Canada

PREMIERE APPARITION: ALPHA FLIGHT 16

ORIGINES: Madison Jeffries et son jeune frère Lionel sont des Canadiens doués de pouvoirs psioniques. Les pouvoirs de Madison lui permettent de manipuler le métal, et ceux de Lionel s'exercent sur les substances organiques. Madison a toujours rejeté ses pouvoirs, même si ceux-ci lui ont permis de devenir un mécanicien hors pair, et un constructeur de machines génial. A l'opposé, acceptant parfaitement ses pouvoirs, Lionel devint un chirurgien renommé. Comme beaucoup de Canadiens, Lionel et Madison s'engagèrent dans l'armée des Etats-Unis pour combattre au Viêt-Nam - Madison pour tenter d'oublier ses pouvoirs, et Lionel pour mettre les siens au service des blessés de guerre. Les deux frères servaient dans la même division. Lors d'une mission, presque tous leurs compagnons furent tués par une explosion. Horrifié par les corps déchiquetés, Lionel essaya désespérément de les reconstituer pour ramener les soldats à la vie. Mais un tel miracle était au-dessus de ses capacités et, frustré, en état de choc, Lionel sombra dans la folie. Madison fabriqua des entraves de métal pour retenir son frère. Lionel ne recouvra pas la raison, et devint Scramble, un être extrêmement dangereux que Madison réussit à faire enfermer dans une cellule à l'hôpital de Montréal. Pour empêcher Scramble d'utiliser ses pouvoirs, on le plaça sous un casque spécial, et on le nourrit uniquement par intraveineuses, tout contact humain étant proscrit.

James MacDonald Hudson, le fondateur de la Division Alpha, entendit parler des pouvoirs psioniques de Jeffries et lui proposa de se joindre à la Division Gamma, le groupe où étaient entraînés les futurs membres de la Division Alpha.

Par admiration pour Hudson, Jeffries accepta. Mais la Division Gamma fut démantelée lorsque le gouvernement canadien ferma son "Département H". Jeffries et Roger Bochs furent les seuls membres de Gamma à ne pas devenir des criminels. Bochs se joignit néanmoins à la Division Oméga (organisation criminelle formée par les ex-membres de Gamma) pour tenter de connaître leurs plans. Mais Jerry Jaxon, leur leader, s'en aperçut et utilisa Box, le robot de Bochs, pour abattre Hudson.

Son robot détruit, Bochs était décidé à poursuivre Jaxon (qui en fait, était mort) et Delphine Courtney, son assistante, pour venger la mort d'Hudson. Pour ce faire, il s'associa avec Jeffries et ensemble, ils créèrent une nouvelle version du robot Box. C'est aussi Jeffries qui, grâce à ses pouvoirs, put détruire le robot Courtney qui avait revêtu une réplique du costume de Guardian. Cet événement fit prendre conscience à Jeffries de l'étendue de ses pouvoirs, et il devint membre à part entière de la Division Alpha. Avec Bochs, il reconstitua le costume de Guardian, qui est désormais porté par Heather Hudson, la veuve de Hudson, qui a pris le nom de Vindicator.

Cet événement fit prendre conscience à Jeffries de l'étendue de ses pouvoirs, et il devint membre à part entière de la Division Alpha. Avec Bochs, il reconstitua le costume de Guardian, qui est désormais porté par Heather Hudson, la veuve de Hudson, qui a pris le nom de Vindicator.

TAILLE: 1,85 m

YEUX: Bleus

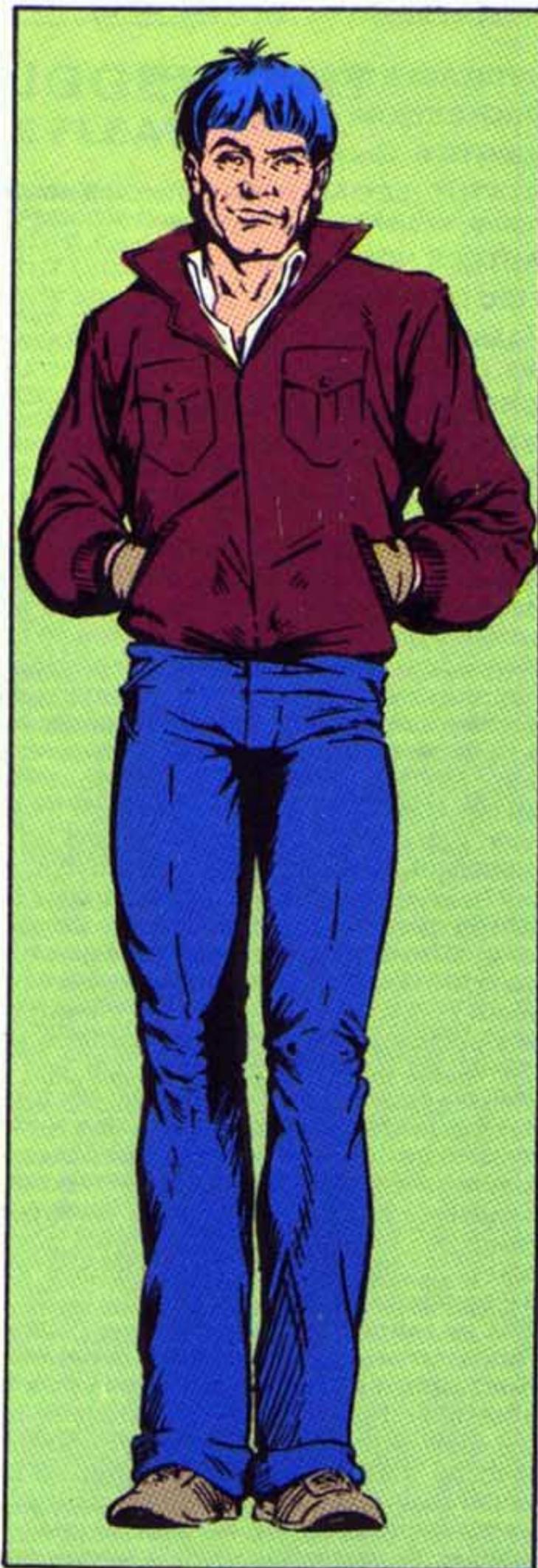
POIDS: 88 kg

CHEVEUX: Noirs

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

POUVOIRS: Madison Jeffries possède un pouvoir psionique qui affecte le métal, le plastique et le verre. Il peut soulever à distance des objets faits de ces trois matières. Il peut réparer psioniquement divers types de machines et est particulièrement habile à fabriquer des appareils reproduisant certaines fonctions du corps humain. Jeffries peut aussi manipuler le métal au niveau atomique et moléculaire. Il peut sentir psychiquement la présence de son frère Lionel. L'origine des pouvoirs des frères Jeffries est inconnue. Ce sont peut-être des mutants.

AUTRES TALENTS: Madison Jeffries est un mécanicien hautement qualifié et un inventeur de génie. Il a suivi un entraînement pour le combat à mains nues et pour l'utilisation des armes à feu lorsqu'il était dans l'armée américaine.



JUBILEE (JUBILEE)

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Aventurière

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine mineure, casier judiciaire vierge

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Beverly Hills, Californie

FAMILLE CONNUE: Parents (noms non révélés, décédés)

GROUPE D'APPARTENANCE: X-Men

BASE D'OPERATIONS: Un village fantôme en Australie

PREMIERE APPARITION: X-Men 244

ORIGINES: Jubilé est une mutante de quinze ans environ, fille de riches immigrants chinois. Elle est née et a grandi en Californie. Elle a fait sa scolarité dans une école spécialisée où elle a pu développer ses dons pour la gymnastique. Malheureusement, ses parents sont morts dans un accident de voiture après avoir perdu leur fortune dans un crack boursier. Pauvre et orpheline, Jubilé fut confiée à l'Assistance Publique où elle apprit à se défendre et devint très agressive. Alors qu'on la transférait dans un nouvel orphelinat, Jubilé réfléchit à sa situation et comprit qu'elle risquait d'être envoyée dans la seule famille qui lui restât, à savoir en Chine Populaire. Elle décida donc de s'enfuir et échoua dans le centre commercial de Hollywood où elle vécut pendant près d'un an en créant, grâce à ses pouvoirs, des petits feux d'artifice pour les clients du centre commercial. Un jour qu'elle était poursuivie par l'Escadron M, elle fut secourue par les femmes de l'équipe des X-Men, venues faire du shopping. Fascinée par ces femmes, Jubilé les suivit jusqu'à ce qu'elles disparaissent à travers une porte dimensionnelle créée par Gateway. La porte resta ouverte un peu plus longtemps qu'à l'accoutumé et Jubilé s'y engouffra.

Elle se retrouva nez à nez avec Gateway qui l'accueillit en parlant alors que les X-Men, eux, n'ont jamais entendu le son de la voix du vieil aborigène. Puis, il la conduisit dans la caverne, qui était la cache des Reavers, anciens habitants de la ville. Jubilé s'installa dans la caverne et déroba nourriture et vêtements aux X-Men pendant leur absence. Au bout de quelques semaines, Serval la découvrit. Elle l'accompagna en mission et il lui proposa de rester chez les X-Men comme apprentie.

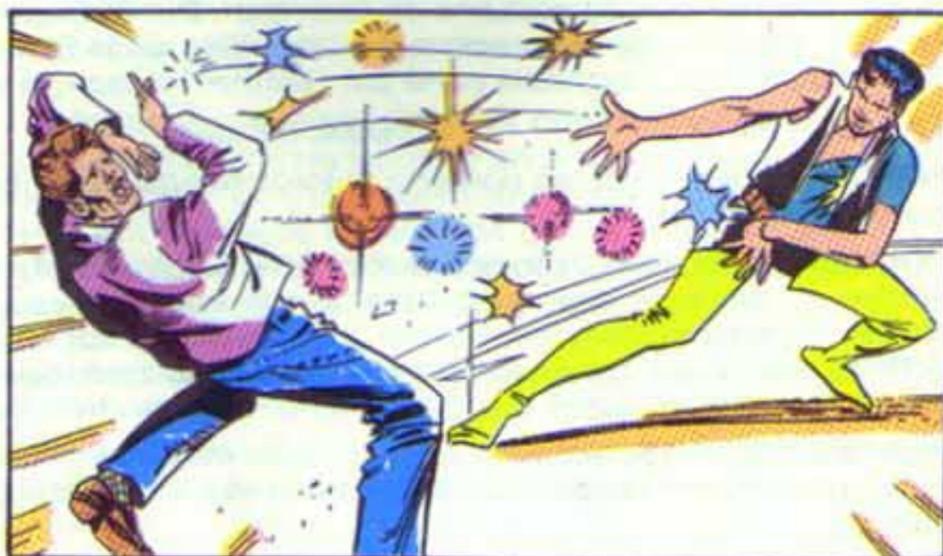
TAILLE: 1,63 m

YEUX: Noisette

POIDS: 47 kg

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Jubilé a le pouvoir de générer ce qu'elle appelle des "feux d'artifice" et qui sont en fait des globules multicolores d'énergie plasmoides d'intensité et de puissance variables. Elle les contrôle mentalement et décide de leur direction, de leur force, mais aussi du moment où ils exploseront. Ces globules peuvent prendre des formes diverses allant d'une pluie d'étincelles aveuglant son adversaire à des détonations suffisamment puissantes pour pulvériser des objets métalliques.



JUGGERNAUT (LE FLEAU)

VERITABLE NOM: Cain Marko
PROFESSION: Criminel professionnel
IDENTITE: Secrète
STATUT LEGAL: Citoyen américain, sans casier judiciaire

AUTRES IDENTITES: Néant
LIEU DE NAISSANCE: Berkeley, Californie
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Kurt Marko, son père (décédé), Marjory Marko, sa mère (décédée), Sharon Xavier, sa belle-mère (décédée), Charles Xavier, son demi-frère

GROUPE D'APPARTENANCE: Fréquemment associé à Black Tom Cassidy

BASE D'OPERATIONS: Mobile
PREMIERE APPARITION: X-MEN 12

ORIGINES: Ses parents ayant divorcé quand il était enfant, Cain Marko fut élevé par son père, qui était atomiste, jusqu'à son entrée dans une académie militaire. Devenu un jeune homme méchant et cruel, il revint vivre avec son père qui s'était remarié avec la femme d'un de ses collègues, mort au cours d'une expérience atomique. Marko détesta instantanément son jeune demi-frère, Charles Xavier, et ne cessa de le provoquer. S'étant querellé avec son père pour une question d'argent, Marko mit accidentellement le feu à son laboratoire. Bien que mortellement blessé, Kurt Marko réussit à sauver son fils et son beau-fils. Cain continua de vivre dans la maison de sa belle-mère, se montrant de plus en plus jaloux de la réussite scolaire et sportive du jeune Xavier. Un jour qu'il l'accompagnait au collège, en voulant l'épater, il perdit le contrôle de sa voiture qui tomba du haut d'une falaise. Grâce aux pouvoirs psioniques de Charles Xavier, les deux jeunes gens sortirent indemnes de l'accident. Plus tard, s'engageant dans l'armée, Marko se trouvait en Corée lorsqu'il découvrit une grotte abritant le temple secret de Cyttorak, une divinité aux puissants pouvoirs mystiques. Il s'empara d'un rubis inséré dans une idole et lut l'inscription: "Quiconque touchera cette pierre possèdera le pouvoir des hordes de Cyttorak. Toi qui lis ces mots, tu deviendras à jamais un fléau vivant". Après avoir été transformé par le pouvoir mystique de la pierre, Marko fut enseveli sous plusieurs milliers de tonnes de rochers, lorsque la caverne fut bombardée par l'ennemi. Il parvint à s'en libérer, grâce à ses nouveaux pouvoirs, et revint en Amérique harceler son demi-frère, Charles Xavier, et ses protégés, les X-Men.

TAILLE: 2,10 m

YEUX: Bleus

POIDS: 450 Kg

CHEVEUX: Auburn

POUVOIRS: Le Fléau possède un pouvoir immense, de nature mystique, qui accroît démesurément sa force et l'entoure d'une énergie mystique telle qu'aucune force sur Terre ne peut l'arrêter quand il s'est mis en mouvement. L'énergie mystique de Cyttorak le préserve également de toute blessure, y compris d'une désintégration moléculaire. Alimenté par elle, il n'a besoin ni de nourriture, ni d'eau, ni d'air.

ARMES: Le Fléau porte un casque psionique, fait d'un métal mystique inconnu originaire de la dimension de Cyttorak. Il le protège de toute agression mentale ou psionique. Il le porte constamment sur son armure, ce qui restreint les mouvements de sa tête, mais accroît son invulnérabilité.



KANG

VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Conquérant

IDENTITE: Secrète. Existence en général inconnue des habitants de la Terre

STATUT LEGAL: Citoyen de la Terre

AUTRES NOMS: Rama-Tut, Centurion Ecarlate

FUTUR NOM D'EMPRUNT: Immortus

LIEU DE NAISSANCE: La Terre

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Nathaniel Richards (ascendant)

GROUPE D'APPARTENANCE: Néant

BASE D'OPERATIONS: La Terre

PREMIERE APPARITION: AVENGERS 18

ORIGINES: La naissance et l'enfance de Kang sont entourées de mystère, sa vie d'adulte est très complexe. Il naît dans un futur alternatif du 30ème siècle. Epris d'aventure, il regrette de vivre dans une ère de paix et de prospérité et, grâce à une machine à remonter le temps, il va explorer différentes époques. Il commence par piller les armes et la technologie d'ères diverses puis il établit une base d'opérations dans l'Egypte de l'an 2950 avant J.C. Sa science avancée lui permet de soumettre facilement les Egyptiens. Sous le nom du Pharaon Rama-Tut, il règne environ dix ans puis s'en va. Dans son voyage de retour vers le futur, il est bloqué par un "orage temporel" vers le milieu du 20ème siècle. Sa rencontre avec le Dr Fatalis lui donne l'idée de se fabriquer une armure comportant masque de métal et systèmes protecteur et défensif intégrés. Vers 1965, devenu le Centurion Ecarlate, il conquiert une Terre située dans un autre continuum temporel. Puis il reprend sa course vers le futur et aboutit dans une Terre alternative de l'an 4000 d'où toute civilisation a été balayée et où les humains survivants s'exterminent mutuellement avec les restes des armes

d'une ère précédente. En quelques semaines, il édifie un petit empire et prend le nom de Kang le Conquérant. Mais, déçu par la décadence de ses sujets, il retourne dans le 31ème siècle, toujours aussi pacifique et prospère. Il conquiert le continent eurasiatique et se fixe sur l'emplacement de la Suisse actuelle puis il attaque d'autres époques, en particulier le 20ème siècle où il affronte les Vengeurs à plusieurs reprises. La vie de Kang devient dès lors très complexe; il existe de multiples Kang, disséminés dans le temps, chacun ignorant les autres. Aujourd'hui, des légions de Kang sont encore en vie, éparpillées sur 80 millénaires. L'un d'eux est devenu le Maître des Limbes appelé Immortus. Kang est l'un des êtres les plus universels et formidables que la Terre ait connus.

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 105 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Kang n'a aucun super-pouvoir physique ou mental; ses capacités viennent uniquement de sa technologie.

ARMES: Le corps de Kang est entièrement revêtu d'une armure faite d'un métal inconnu du 40ème siècle comportant un projecteur de champ de force gravito-électromagnétique qui le protège de toute forme de bombardement. L'armure fournit à Kang sa propre atmosphère, ses réserves de nourriture et un système d'élimination des déchets. Elle comporte aussi une artillerie offensive intégrée et un équipement augmentant considérablement sa force. Kang dispose aussi, entre autres, d'un générateur d'anti-matière, de projecteurs de "rayon à vibrations", de gaz inervant, d'ondes paralysantes, de têtes de missiles d'un amplificateur de champ magnétique et d'un extenseur moléculaire. Il a également à son service de nombreux robots, en particulier l'Homme Grandissant dont la taille s'accroît quand il absorbe de l'énergie cinétique.

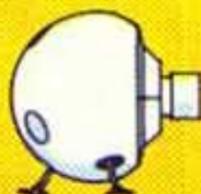
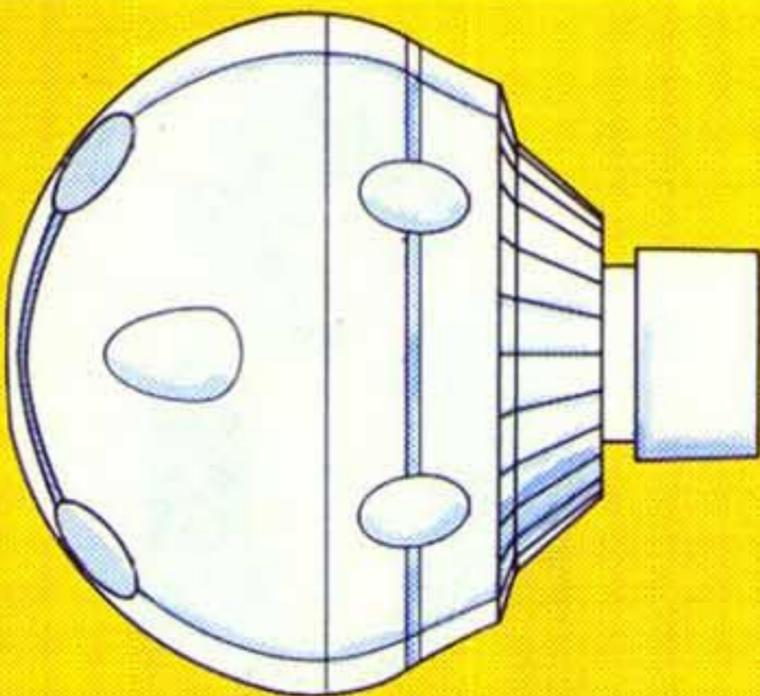


LE CHRONO-VAISSEAU DE KANG

Ce vaisseau est un véhicule de 6 mètres de longueur, non aérodynamique, dont le poids atteint 10 000 kg et qui contient les générateurs alimentant la chrono-machine, dont les composants principaux permettant de franchir le cours du temps ont la taille d'un fichier à deux tiroirs.

Cette chrono-machine utilise une énergie d'un type inconnu pour générer un champ d'inertie à l'intérieur d'un certain volume, ce qui permet à un être ou à un objet de franchir les "murs de la réalité" et de se rendre dans le royaume transtemporel des Limbes à partir duquel on peut accéder à toutes les époques et à tous les mondes alternatifs. Elle est munie d'une balise temporelle qui permet à Kang de retrouver sa route et de réintégrer son continuum espace-temps. Elle peut aussi enlever à distance des gens ou des objets d'autres époques et d'autres lieux. Grâce aux unités de contrôle pré-programmées qui sont à bord, la machine peut se déplacer et déplacer le chrono-vaisseau de Kang à travers le temps. La chrono-machine peut transporter une masse d'environ 10 tonnes et avoir une action sur un volume d'environ 1000 m³.

Grâce à des caméras micro-video volantes pouvant téléviser à travers le temps, Kang peut scruter d'autres temps et d'autres lieux sur des écrans de visualisation. Un moniteur de poignet retransmet les images de l'écran principal.



KARKAS

VERITABLE NOM: Karkas

PROFESSION: Gladiateur - étudiant

IDENTITE: Secrète. Existence généralement inconnue des Terriens

STATUT LEGAL: Aucun

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Lemuria

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Allié des Eternels de la Terre

BASE D'OPERATIONS: Olympia

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: Eternels n. 8 - FRANCE: STRANGE 90

ORIGINES: Karkas appartient à la race des Déviants, rameau évolutif d'une humanité à la structure génétique instable. Les Déviants les plus monstrueux étaient condamnés à mort ou destinés à devenir gladiateurs. Grâce à sa taille et à sa force Karkas fut sélectionné pour l'arène, mais en fait, c'est un être sensible et un philosophe qui a accepté de jouer les brutes pour rester en vie.

La cité des Déviants ayant été détruite par le Céleste Eson lors d'un combat où il affrontait Ransak, le Rejet, en présence de Thena, une Eternelle, Karkas demanda asile à celle-ci. Profitant de la confusion, Thena téléporta le Rejet et Karkas, devenu l'un de ses plus fidèles compagnons, à Olympia.

TAILLE: 2,40 m

YEUX: Noirs

CHEVEUX: Chauve

POIDS: 560 kg

PEAU: Rouge

CARACTERISTIQUES SPECIALES: Le corps de Karkas est recouvert d'une sorte de peau d'éléphant. Il n'a pas de cheveux ni d'oreille externe, ses mains et ses pieds sont terminés par six griffes. N'ayant pas de pouce opposable il ne peut utiliser la plupart des outils.

POUVOIRS: Karkas possède des qualités physiques surhumaines inhérentes à ses mutations. Sa peau épaisse résiste à un missile anti-tank. Son pouvoir de récupération est le double de celui d'un humain. Toutefois, sa vitesse et ses réflexes sont un peu inférieurs à ceux d'un homme normal. Son énorme cavité crânienne et son tissu cérébral particulier, lui confèrent une intelligence supérieure à la moyenne.



KARMA



VERITABLE NOM: Shan Coy Manh

PROFESSION: Aventurière, ex-secrétaire du Professeur Charles Xavier

STATUT LEGAL: Réfugiée vietnamienne en attente de la citoyenneté américaine

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Montagnes du centre du Viêt-Nam

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Coy Leong (frère), Coy Nga (sœur), Tran Coy Manh (frère décédé), Nguyen Ngoc Coy (oncle)

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Nouveaux Mutants

BASE D'OPERATIONS: Salem Center, New York

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: MARVEL TEAM-UP 100 - France: TITANS 59

ORIGINES: Karma est une mutante dont les pouvoirs latents se manifestèrent durant la guerre du Viêt-Nam. Sa mutation a été provoquée par les effets de la guerre bio-chimique sur sa mère alors enceinte. Elle avait environ huit ans lorsque, voyant un soldat vietcong menacer son frère Tran (également mutant), elle prit instinctivement possession de l'esprit du soldat pour l'empêcher de tuer Tran. A la fin de la guerre, Tran fut pris en charge par son oncle Nguyen, qui espérait bien tirer profit de ses talents. Et c'est Shan qui, grâce à son pouvoir, réussit à faire embarquer le reste de la famille sur un bateau. Au cours d'une attaque par les pirates Thai, ses parents furent tués. Plus tard, Shan, son frère et sa sœur arrivèrent enfin en Amérique où ils retrouvèrent leur oncle Nguyen et Tran qui avaient fait fortune par des moyens criminels. Shan refusa de travailler avec eux et trouva refuge auprès du Père Michael Bowen. Mais pour la soumettre, son oncle enleva son frère et sa sœur. Grâce à l'Araignée et aux Fantastiques, Shan, qui avait pris le nom de Karma lorsqu'elle utilisait son pouvoir, réussit à les retrouver. Mais Tran, menaçant l'Araignée, Shan fut forcée de tuer son frère en absorbant son essence vitale. Peu après, elle accepta l'invitation du Professeur Xavier de rentrer dans son école pour jeunes surdoués où elle pourrait apprendre à mieux utiliser ses pouvoirs.

Lors de l'explosion du Q.G. de Vipère, Karma disparut dans les eaux. On la crut morte. En fait, son esprit et son corps devinrent les réceptacles de la conscience d'un mutant télépathe, Amahl Farouk. Sous la forme de Karma devenue énorme, Farouk instaura un empire du crime, appuyé, sur des mutants surhumains, les Gladiateurs. Lorsque les Gladiateurs affrontèrent les Nouveaux Mutants, Karma fut libérée de l'emprise de Farouk dont elle triompha lors d'un combat psychique.

Peu après, les Nouveaux Mutants furent téléportés à Asgard par l'Enchanteresse.

Ayant passé de nombreux jours dans le désert, Karma retrouva sa silhouette de naguère. Elle fait désormais partie des Nouveaux Mutants, mais elle n'en est plus le chef.

TAILLE: 1.55 m

POIDS: 40 kg

YEUX: Noirs

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Karma peut "s'emparer" mentalement de l'esprit d'une autre personne qu'elle peut ainsi contrôler. Durant le temps de la possession, le cerveau du sujet est dans une sorte de léthargie au sortir de laquelle il a tout oublié de l'expérience. L'explication de cette possession nous est inconnue, nous savons seulement que l'esprit de Shan peut diriger son énergie psionique dans le cerveau d'un autre pour le soumettre à sa volonté. Au début de la possession, Karma meut le corps de son hôte avec maladresse, mais peu à peu elle s'y habitue et elle en utilise alors au maximum les réflexes, la force, l'agilité, etc. Mais si la possession se prolonge, Karma court le risque de voir la personnalité du sujet l'emporter sur la sienne. Durant tout le temps que dure la possession, Karma garde le contrôle total de son corps, mais elle reste généralement assise ou immobile.

Karma peut posséder plusieurs personnes à la fois. Toutefois, sa capacité de concentration n'a pas encore atteint tout son potentiel. En cas de fatigue physique, ses pouvoirs sont amoindris.



KARNAK

VERITABLE NOM: Non révélé
PROFESSION: Prêtre/Philosophe
IDENTITE: Secrète. Son existence est inconnue de la plupart des Terriens
STATUT LEGAL: Citoyen d'Attilan
AUTRES IDENTITES: Le Briseur
LIEU DE NAISSANCE: Aucun
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Mander (père), Azur (mère, décédée), Triton (frère), Flèche Noire, Gorgogne, Crystal, Medusa (cousins)
GROUPE D'APPARTENANCE: Famille Royale des Inhumains
BASE D'OPERATIONS: Attilan, Aire Bleue de la Lune
PREMIERE APPARITION: USA: FANTASTIC FOUR N. 45 - France: LES INHUMAINS SONT PARMIS NOUS (Album FF N. 1)
ORIGINES: Karnak est le second fils d'un prêtre-philosophe Inhumain Mander et d'une biologiste, Azur. Ses parents ne l'ont pas soumis, comme leur fils aîné Triton, à la mutation tétragène. Ils l'ont inscrit dans un séminaire, la Tour de la Sagesse, où il pratiqua diverses disciplines physiques et mentales jusqu'à sa 18ème année. Sa mère a péri au cours d'un mystérieux accident sous-marin, son père est toujours professeur au séminaire.

TAILLE: 1,70 m

POIDS: 81 kg

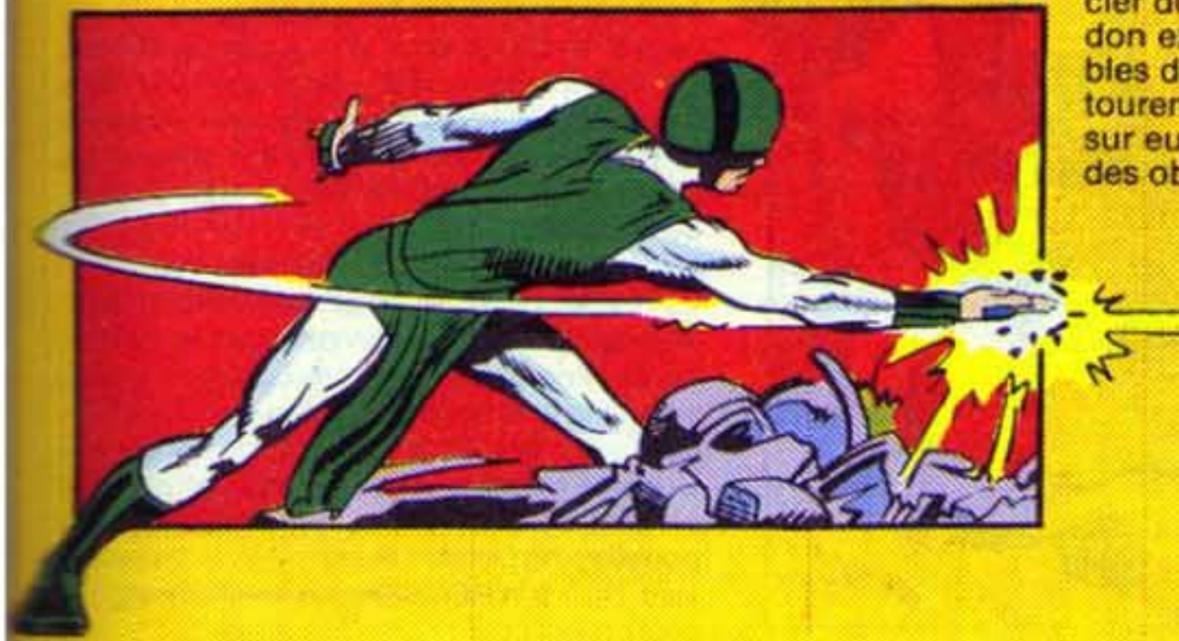
YEUX: Bleus

CHEVEUX: Noirs

CARACTERISTIQUES: Karnak possède un crâne énorme par rapport à sa taille

POUVOIR: Certains des pouvoirs de Karnak lui viennent de son ascendance inhumaine, les autres sont le fruit d'une grande discipline physique et mentale. Il peut soulever une tonne. Du fait de son métabolisme, il a une très grande endurance, ses jambes fortement musclées lui permettent de sauter 3,80 m en hauteur et 6,30 m en longueur (sans élan). Comme tout Inhumain mâle, il a une espérance de vie d'environ 120 ans.

Karnak est parvenu à obtenir de son corps et de son esprit le maximum d'efficacité. Il contrôle à volonté la plupart de ses fonctions vitales: respiration, pouls, saignement, réaction à la douleur. D'une très grande souplesse, il peut à volonté dilater ou contracter ses muscles. Il a durci tous ses membres, en particulier ses mains qui portent des cals très épais. Il peut ainsi briser le bois et même l'acier doux. Il a acquis par discipline mentale le don extrasensoriel de détecter les points faibles de tous les objets ou personnes qui l'entourent. En frappant ces points ou en exerçant sur eux une pression, il peut fendre ou briser des objets apparemment incassables.





KARNILLA

VERITABLE NOM: Karnilla

PROFESSION: Sorcière, Reine des Nornes

IDENTITE: Connue de tous les citoyens d'Asgard

STATUT LEGAL: Citoyenne de Nornheim

AUTRES IDENTITES: Reine des Nornes

LIEU DE NAISSANCE: Nornheim, dimension d'Asgard

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Nornheim, Asgard

PREMIERE APPARITION: JOURNEY INTO MYSTERY N. 107

ORIGINES: La naissance et l'enfance de Karnilla sont entourées de mystère. On sait seulement qu'elle est native de Nornheim, province asgardienne où demeurent Urd, Skuld et Verdani, les trois déesses de la destinée et qu'elle-même est très versée dans l'art de la sorcellerie. Elle règne sur les démons, mais aussi sur des immortels humanoïdes. Alliée tout d'abord à Loki, le dieu du mal, elle est tombée amoureuse de Balder et a soutenu Asgard contre Surtur puis contre les géants des glaces. Si la plupart des Asgardiens voient en Karnilla une incarnation du mal, elle, par contre estime que ses actions sont justes et nécessaires.

TAILLE: 1,95 m

POIDS: 214 kg

YEUX: Pourpre

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Karnilla possède les attributs d'une déesse asgardienne ainsi que la maîtrise des arts mystiques d'Asgard. Elle a une très longue espérance de vie (mais elle n'est pas immortelle comme les Olympiens), une force surhumaine, elle est invulnérable à la maladie et aux blessures (la chair et les os d'un Asgardien sont trois fois plus denses que ceux d'un Terrien, c'est pourquoi un Asgardien pèse plus lourd et a une force plus grande). Son métabolisme d'Asgardienne lui donne une endurance aux activités physiques très supérieure à celle des humains.

Les pouvoirs magiques de Karnilla ont deux sources principales: sa capacité innée à manipuler l'énergie mystique, sa connaissance acquise des sortilèges d'origine asgardienne. Seuls Odin et quelques autres sont plus habiles qu'elle à s'approprier l'énergie mystique pour son usage personnel. Par la sorcellerie, elle a augmenté ses dons sensoriels et physiques, elle peut déployer l'énergie mystique dans un but offensif ou défensif sous forme de rayons magiques ou de boucliers.

Elle est capable de jeter des sorts qui auront pour effet l'illusion, la paralysie ou le sommeil temporaires, la déviation de la matière ou de l'énergie, la téléportation interdimensionnelle et la conversion des éléments. Elle peut jeter des sorts dans plusieurs dimensions et certains de ses sorts ont un effet permanent: c'est ainsi qu'elle a développé les pouvoirs de Oswald Garth, alias le Démolisseur (voir à WRECKER = Démolisseur).



KA-ZAR

VERITABLE NOM: Lord Kevin Plunder

PROFESSION: Chasseur, trappeur, pêcheur

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Sujet britannique

AUTRES NOMS: Seigneur de la Jungle Cachée

LIEU DE NAISSANCE: Château Plunder, Kentish Town, Londres, Angleterre

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Shanna O'Hara (épouse) - Lord Robert (père, décédé) - Lady Blanche (mère, décédée) - Parnival (Le Pillard, frère)

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Terre Sauvage et Pangea

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: X-MEN N. 10 - France: STRANGE: N. 10

ORIGINES: Kevin Plunder est le fils aîné de Lord Robert Plunder, aristocrate et scientifique anglais qui, alors qu'il cherchait un élément non encore mis à jour, découvrit la jungle cachée du continent antarctique, appelée par la suite Terre Sauvage. C'est là qu'il trouva enfin l'Anti-Métal, un isotope du vibranium, capable de détruire les liaisons moléculaires de tout métal connu. Il ramena en Angleterre un échantillon de cet Anti-Métal avec lequel il confectionna un médaillon pouvant servir de "clé" permettant de libérer le pouvoir de cet élément. Puis il brisa la clé en deux et en donna une moitié à chacun de ses fils, Kevin et Parnival. Les agents d'un Etat sans scrupules tentèrent d'arracher à Lord Robert le secret de l'emplacement du gisement d'Anti-Métal. Lord Plunder comprit alors qu'il devait assurer la sécurité de ses fils. Tandis que Willis, son maître d'hôtel, se chargeait de cacher Parnival, il alla se réfugier avec Kevin dans la Terre Sauvage, auprès du gisement d'Anti-Métal; mais tous deux furent suivis par Maagor et sa tribu d'hommes singes. Lord Plunder fut tué, mais Kevin fut sauvé par Zabu, un tigre à dents de sabre, qui l'emmena jusqu'à la Terre des Brumes. L'enfant reçut le nom de "Ka-Zar" qui signifie "fils du tigre" et il vécut là toute son adolescence, protégé par Zabu qui lui apprit les secrets de la flore et de la faune de la Terre Sauvage. Son passé d'homme "civilisé" refit surface lorsque son frère, devenu le Pillard, voulu s'emparer de la mine de vibranium et que ses contacts avec le monde extérieur se développèrent. Son ami Tongah, du Peuple Déchu, étant mort faute de pouvoir bénéficier d'une médecine moderne, Ka-Zar, bien que résidant toujours dans la jungle cachée, se plongea dans la culture occidentale et, sous l'influence de son épouse américaine Shanna O'Hara, il devint une sorte d'aventurier américanisé qui se replonge parfois dans la vie sauvage. L'extraterrestre Terminus ayant anéanti la Terre Sauvage et Pangea, Ka-Zar et Shanna, secourus par les Vengeurs, se réfugièrent à New York et depuis, ils cherchent un lieu d'asile.

TAILLE: 1,85 m

POIDS: 92,500 kg

CHEVEUX: Blonds

YEUX: Bleus

POUVOIRS: Les émanations de la Terre des Brumes auraient, dit-on, doté Ka-Zar d'une force surhumaine, mais ce n'est qu'une légende. Mais, au cours de son séjour dans la Terre Sauvage, il a développé au maximum ses talents d'athlète, de chasseur et de lutteur.

ARMES: Si Ka-Zar connaît bien une quantité d'armes, il n'en utilise régulièrement qu'une: le grand poignard qu'il porte fixé à sa taille. A l'occasion, il se sert aussi d'une fronde ainsi que d'un arc et de flèches.



KILLER SHRIKE (PYGARGUE)

VERITABLE NOM: Simon Maddicks

PROFESSION: Criminel à gages

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire à ce jour

AUTRES NOMS: Harold Simmons

LIEU DE NAISSANCE: Williamsburg, Virginie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex agent de la Roxxon Oil Company

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: RAMPAGING HULK N. 1 - FRANCE: NOVA 55

ORIGINES: Simon Maddicks, militaire devenu mercenaire, fut engagé comme agent secret par la Roxxon Oil Company. Aux laboratoires mutagéniques de la Brand Corporation, on le soumit à un traitement ayant pour but d'accroître sa force et son endurance et on lui implanta chirurgicalement un mini-générateur anti-gravité à la base de la colonne vertébrale. On l'équipa d'une armure et d'armes électriques et on lui donna le nom de code de Pygargue.

Sa première mission fut d'infiltrer l'organisation subversive appelée le Complot afin de capturer le monstre Goram mais il se trouva engagé dans une bataille contre l'aventurier Ulysse Bloodstone et il fut vaincu. Blessé par un court-circuit de ses armes électriques, il fut conduit par les agents de Bloodstone au New York Hospital où il resta plusieurs semaines dans le coma. Il fut opéré par le Dr Stephen Weems, alias l'Homme Modulaire, qui avait besoin de lui pour acquérir plus de pouvoir. Mais, au cours d'une bataille avec l'Araignée et le Fauve, Weems fut tué avant de pouvoir remplir sa promesse. Pygargue s'échappa et fut peu après contacté par les agents de la Brand Corporation qui l'aiderent à retrouver la mémoire et le nommèrent garde du corps de James Melvin, président de la Brand. Après la dissolution de la Brand, Pygargue devint un agent libre.

TAILLE: 1,95 m

POIDS: 112 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Pygargue possède une force et une endurance surhumaines. Il soulève environ 540 kg. Ses réflexes sont environ une fois et demi ceux d'un athlète olympique. Le générateur anti-gravité qu'on a implanté en lui émet un courant d'anti-gravitons dès qu'il se concentre et cela lui permet de voler à une vitesse de pointe de 190 km/h pendant deux heures sans ressentir la fatigue. Le générateur est mû par un petit convertisseur thermo-électrique à noyau nucléaire; on doit le recharger chaque année. En vol, Pygargue peut supporter jusqu'à 250 kg mais ce poids diminue sa vitesse et son endurance. Pygargue s'est entraîné au corps à corps et à certains arts martiaux comme le kung-fu. Il est également très habile au poignard et au fusil.

ARMES: Pygargue porte un collant en maille d'acier isolé qui le protège des turbulences atmosphériques lorsqu'il vole ainsi que des armes à feu de petit calibre. Il porte à chaque poignet un bracelet muni de deux griffes de titanium tranchant la chair, le bois, les métaux légers et émettant une décharge électrique de 35 000 volts, alimentée par des piles placées sur sa poitrine.



KINGPIN (LE CAÏD)

VERITABLE NOM: Wilson Fisk

PROFESSION: Chef et cerveau d'organisations criminelles, homme d'affaires

IDENTITE: Tout le monde sait qu'il est le Caïd, mais sa double identité n'a jamais été prouvée

STATUT LEGAL: Citoyen américain sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Magnétiseur - Harold Howard

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu. Sans doute la région de New York

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Vanessa Fisk (épouse), Richard Fisk (son fils qui est aussi la Rose)

GROUPE D'APPARTENANCE: Chef d'une coalition d'organisations criminelles de la Côte Est. Ancien chef de la section HYDRA de Las Vegas

BASE D'OPERATIONS: New York. Le Caïd mène ses affaires licites et illicites d'un gratte-ciel lui appartenant. Sa résidence privée se trouve dans le comté de Westchester.

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: AMAZING SPIDER-MAN N. 50. France: STRANGE N. 47

ORIGINES: On sait peu de chose sur sa jeunesse. Il dit avoir été un enfant trop gros, peu sympathique aux autres. Sans doute de famille pauvre, il se tourna très jeune vers le crime. Comprenant que la force physique serait son meilleur atout pour s'imposer à la pègre, il suivit plusieurs méthodes de bodybuilding et de lutte avant de se tourner vers l'art japonais du sumo. Afin de parfaire son éducation et son instruction, Fisk vola des livres dans les bibliothèques et les librairies. Fasciné par la politique, il s'en inspira pour organiser et diriger ses gangs. Il s'est toujours arrangé pour qu'en cas de mort d'un de ses adversaires, sa responsabilité ne puisse être prouvée.

Fisk a fondé lui-même son gang dont le pouvoir, l'influence et la richesse grandirent rapidement. Pour donner le change, il investit ses gains illicites dans des affaires licites. La première de celles-ci faisait du commerce avec l'Extrême Orient, aussi, aime-t-il déclarer qu'il n'est qu'un "humble négociant en épices". Devenu un membre éminent de la société new yorkaise, il rencontra Vanessa, belle fille de vingt ans qu'il épousa et dont l'amour lui apporta la paix à laquelle il aspirait.

On ignore si Vanessa était au courant des activités criminelles de son époux au moment de son mariage, en tout cas elle le fut peu après. Le couple eut un fils, Richard.

Désormais connu sous le nom de Caïd, Fisk devint l'un des chefs de gangs les plus puissants de New York et de Las Vegas. Il songea alors à former une coalition de tous les gangs criminels et New York ne tarda pas à connaître une vague de crimes à laquelle l'Araignée mettra fin. Et c'est l'Araignée qui dévoilera que Fisk et le Caïd ne sont qu'un.

Ecoeurée par les activités criminelles de son époux, Vanessa menaça de le quitter. Pour ne pas la perdre, Fisk accepta de se ranger et les époux se retirèrent au Japon. Mais Vanessa fut enlevée par le Syndicat du Crime qui voulait obliger le Caïd à reprendre ses activités, et apparemment éliminée. Le Caïd reprit alors la tête de son organisation et se débarrassa de ses rivaux en les livrant à la justice. C'est Daredevil qui retrouva Vanessa vivante et il l'échangea au Caïd contre la promesse qu'il renoncerait à faire élire comme maire de New York son homme de paille Randolph Cherryn.

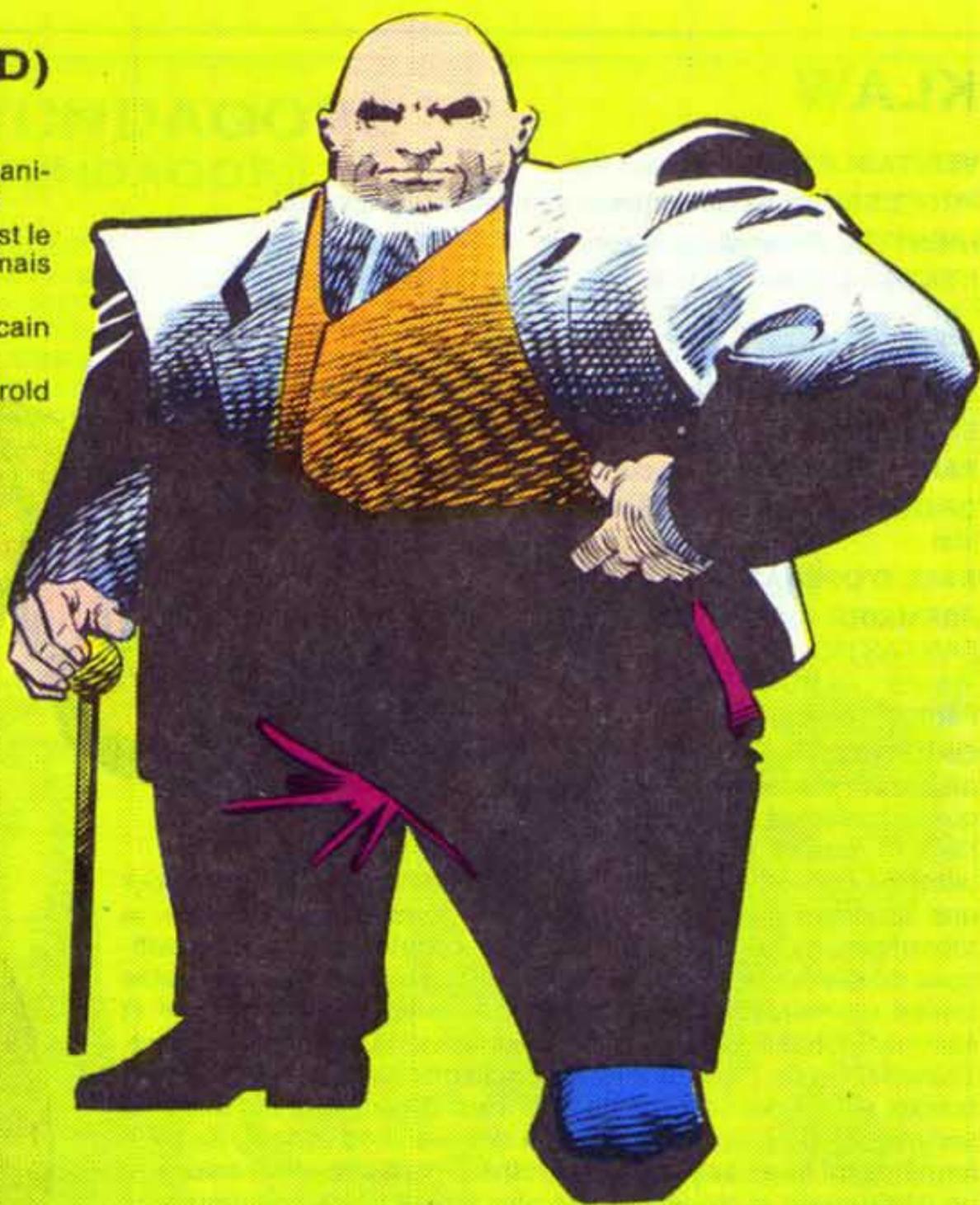
Fermement décidé à se débarrasser de Daredevil qui s'était toujours dressé contre lui, et ayant appris, grâce à Karen Page, que Daredevil était Matt Murdock, le Caïd ruina la carrière de celui-ci, le fit radier du barreau. Murdock perdit presque la raison et sous l'identité de Daredevil, il attaqua le Caïd, fut vaincu et précipité dans une voiture au fond de l'Hudson. Le Caïd le crut mort et découvrit bientôt que sa guerre personnelle contre Daredevil était loin d'être terminée.

TAILLE: 1,95 m

YEUX: Bleus

POUVOIRS: Si le Caïd ne possède pas de super-pouvoirs, il est aussi fort qu'un homme entraîné de sa taille et de son poids peut l'être. Son corps de plus de 200 kg n'est pas fait de graisse mais de muscles. Il soulève environ 300 kg. Il est extraordinairement agile pour un homme de sa corpulence.

ARMES: La canne du Caïd renferme une arme à rayon laser capable de pulvériser un revolver; elle tire aussi un jet concentré de gaz soporifique. L'épingle de cravate en diamant du Caïd renferme un petit container de gaz soporifique sous pression qu'il n'utilise qu'en dernier recours.



POIDS: 202 kg
CHEVEUX: Chauve

KLAW

VERITABLE NOM: Ulysse Klaw

PROFESSION: Ex-scientifique, criminel professionnel

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyen des Pays-Bas, possédant un casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Vlaardingen, Pays-Bas

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membres des Maîtres du Mal

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: USA:

FANTASTIC FOUR N. 53 -

France: ALBUM FF N. 4 (La Panthère Noire)

ORIGINES: Ulysse Klaw était un physicien spécialisé en acoustique et travaillait à l'Université de Delft. Il inventa un appareil capable de convertir les ondes soniques en énergie pure; mais pour que l'appareil marche, il lui fallait un élément indispensable, le Vibranium, métal n'existant que dans certains dépôts météoritiques du Wakanda, petit Etat africain. Klaw mit sur pied une petite troupe de mercenaires pour l'aider à s'emparer de ce métal et élimina T'Chaka, chef du culte wakandais de la Panthère Noire. T'Challa, fils de T'Chaka, saisit alors l'arme sonique de Klaw et la braqua sur ce dernier. Klaw perdit instantanément sa main droite et ses mercenaires s'enfuirent. Il jura de revenir se venger. Sa main amputée fut remplacée par une prothèse dans laquelle il dissimula un destructeur sonique. Dix ans plus tard, il lança une deuxième attaque sur le Wakanda; il s'opposa alors aux Fantastiques et à T'Challa, qui avait succédé à son père sous le nom de Panthère Noire. De nouveau vaincu, Klaw s'introduisit dans son convertisseur sonique dans l'espoir d'acquérir des super-pouvoirs. Il gagna son pari et fut transformé en une créature dont le corps était composé de "son vivant". C'est sous cette forme qu'il poursuivit ses buts criminels et combattit de nombreux justiciers dont les Fantastiques et les Vengeurs.

Lors d'un affrontement contre la Panthère Noire, le corps sonique de Klaw fut apparemment désintégré, mais son essence mentale avait trouvé refuge dans sa main artificielle qui fut confiée au projet Pégasus. Klaw réussit à se reconstituer grâce à Dazzler qui, découvrant son erreur, absorba son énergie pour l'envoyer alimenter les circuits du vaisseau de Galactus. Lors des Guerres Secrètes, Fatalis pénétra dans le vaisseau et ressuscita Klaw qui fut, à l'issue du combat, renvoyé sur Terre par le Beyonder.

TAILLE: 1,80 m

POIDS: 80 kg

YEUX: Rouges

CHEVEUX: Chauve

POUVOIRS: Le convertisseur qui a modifié la structure physique de Klaw l'a également doté de super-pouvoirs. Le corps de Klaw est en quelque sorte une forme d'énergie stable possédant une masse et la conscience. Il n'a pas besoin de manger ni de dormir, il ne peut être sujet ni aux blessures, ni à la maladie ni au manque d'oxygène. Mais il ne peut exister que dans un milieu qui permet la propagation du son: dans le vide, il disparaîtrait. Son corps quasi-solide peut-être atteint par les objets; s'il ne subit pas de dommage permanent, un coup suffisamment puissant peut lui faire perdre momentanément conscience. Klaw peut maintenir indéfiniment son "état sonique" mais il ne peut reprendre son état organique originel. A l'aide de son destructeur sonique, il peut projeter des ondes de grande intensité (jusqu'à 170 décibels). Il peut convertir le son en explosions d'une force équivalente à celle de 1500 kg de TNT. Il peut créer des constructions en trois dimensions auxquelles il donne des formes complexes, d'animaux par exemple, qu'il anime sur un simple ordre mental. Principale vulnérabilité de Klaw: sa sensibilité au Vibranium car celui-ci absorbe toutes les formes d'énergie y compris l'énergie sonique.

ARMES: La prothèse que porte Klaw est en acier au molybdène. Elle contient une réplique miniature de son convertisseur sonique. Les circuits de la prothèse sont activés par commandes pseudo-cybernétiques.



KNIGHTS OF WUNDAGORE (CHEVALIERS DE WUNDAGORE)

Les Chevaliers de Wundagore appartiennent à un ordre militaire calqué sur la Chevalerie du Moyen Age et dont les membres sont des animaux humanoïdes que le Maître de l'Evolution a fait évoluer artificiellement. L'ordre fut créé au début des années 50 pour défendre la citadelle du Maître de l'Evolution, édifée sur le mont Wundagore, contre le démon Chton, emprisonné dans la montagne 13 siècles auparavant. A peine leur entraînement avait-il commencé que les Chevaliers de Wundagore reçurent leur baptême du feu et ils sortirent victorieux de leur combat contre Chton. Leur mission fut ensuite de protéger Wundagore. Des années plus tard, le Maître de l'Evolution convertit la citadelle en arche spatiale et il quitta la Terre à la recherche d'un monde pouvant accueillir ses Chevaliers. Il finit par trouver Wundagore II, au voisinage de Sirius. L'histoire de la planète fut assez tumultueuse; c'est ainsi qu'un groupe de Nouveaux Hommes se rebella contre le Maître de l'Evolution qui se vit dans l'obligation de leur redonner leur forme animale primitive. Aujourd'hui, Wundagore a retrouvé la paix.



KRANG

VERITABLE NOM: Krang

IDENTITE: Publiquement connue des citoyens d'Atlantis

AUTRES NOMS: Aucun

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PROFESSION: Seigneur de la Guerre (en exil)

STATUT LEGAL: Citoyen exilé d'Atlantis

LIEU DE NAISSANCE: Cité d'Atlantis, Océan Atlantique

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex associé du premier Escadron du Serpent

BASE D'OPERATIONS: Océan Atlantique nord

PREMIERE APPARITION: FANTASTIC FOUR ANNUAL N. 1

ORIGINES: Krang est né au début du 20ème siècle dans la classe aristocratique des Homo Mermani de la cité d'Atlantis. Nommé Seigneur de la Guerre par Namor le roi, Krang rechercha par ambition l'amitié de son souverain. Mais lors d'une absence de celui-ci, il s'empara du pouvoir. Exilé pour haute trahison, il continua de comploter contre Namor qu'il attaqua à plusieurs reprises. Il attaqua également le monde de la surface et provoqua un raz de marée destiné à submerger Manhattan. On ignore aujourd'hui où il se cache.

TAILLE: 1,80 m **POIDS:** 130 kg **YEUX:** Bleus **CHEVEUX:** Noirs **PEAU:** Bleue

POUVOIRS: Il possède les attributs de l'espèce Homo Mermanus: branchies absorbant l'oxygène de l'eau, physiologie spéciale lui permettant de résister aux différences de pression se produisant sous l'eau, circulation sanguine permettant de supporter de très grands froids, vision plus sensible au vert qui permet de voir au fond des océans. Krang peut soulever 4 tonnes, il nage à une vitesse d'environ 26 noeuds (48 km/h). Comme tous les Atlantes, il ne peut respirer hors de l'eau et meurt asphyxié au bout de 5 minutes. Son esprit retors et sa connaissance de la stratégie militaire le rendent redoutable.

ARMES: Krang dispose de tout un arsenal d'armes et d'armures fabriquées par ses alliés. Il porte généralement un casque en plastique incassable rempli d'eau avec système de ré-oxygénation d'eau incorporé lui permettant de survivre jusqu'à sept jours en surface.



KRAVEN LE CHASSEUR

VERITABLE NOM: Sergei Kravin

IDENTITE: Publiquement connue

AUTRES NOMS: Aucun

PARENTS CONNUS: Nikolai Kravin (père, décédé) - Anna Makarova Kravin (mère, décédée)

PROFESSION: Chasseur et aventurier

STATUT LEGAL: Ex citoyen d'URSS possédant un casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE: Stalingrad, URSS

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Changeante

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: AMAZING SPIDER-MAN N. 15 - France: MARVEL N. 10

ORIGINES: Sergei Kravin est le fils unique d'aristocrates russes émigrés au Royaume Uni après la Révolution. Orphelin de bonne heure, il dut apprendre à vivre par ses propres moyens. Lors d'un safari en Afrique équatoriale, il découvrit ses dons de chasseur. Il s'installa dans le veldt africain et amassa une grosse fortune en chassant le gros gibier. Une potion à base d'herbes, volée à un sorcier, renforça sa force musculaire et augmenta sa vitesse. C'est un journaliste anglais qui répandit sa légende dans le monde occidental en changeant son nom en Kraven. Le Caméléon lui apprit l'existence de l'Araignée, en qui il vit un adversaire à sa mesure; il se rendit donc en Amérique mais il fut vaincu par le Tisseur et expulsé du pays. Humilié, il revint plusieurs fois clandestinement aux USA pour tenter d'avoir sa revanche.

TAILLE: 1,80 m **POIDS:** 106 kg **YEUX:** Bruns **CHEVEUX:** Noirs

POUVOIRS: La potion de la jungle a doté Kraven d'une force et d'une vitesse surhumaines. Il soulève environ 2 tonnes, il peut stopper un éléphant à la charge, lancer un rhinocéros et étrangler un gorille à mains nues. Il rivalise de vitesse avec le guépard (100 km/h). Ses réflexes sont supérieurs à ceux d'un athlète olympique et son agilité égale celle des meilleurs gymnastes. Sa profonde connaissance des animaux de la jungle lui permet de dresser léopards et panthères et il a un bon répertoire de techniques de combat exotiques.

ARMES: Kraven dispose de flèches, haches, chaînes, lances et fouets qui accroissent ses dons naturels. Il a recueilli les herbes et potions des sorciers et analysé leur composition chimique afin de pouvoir les reproduire, exemple: les toxines utilisées contre l'Araignée et Tigra.



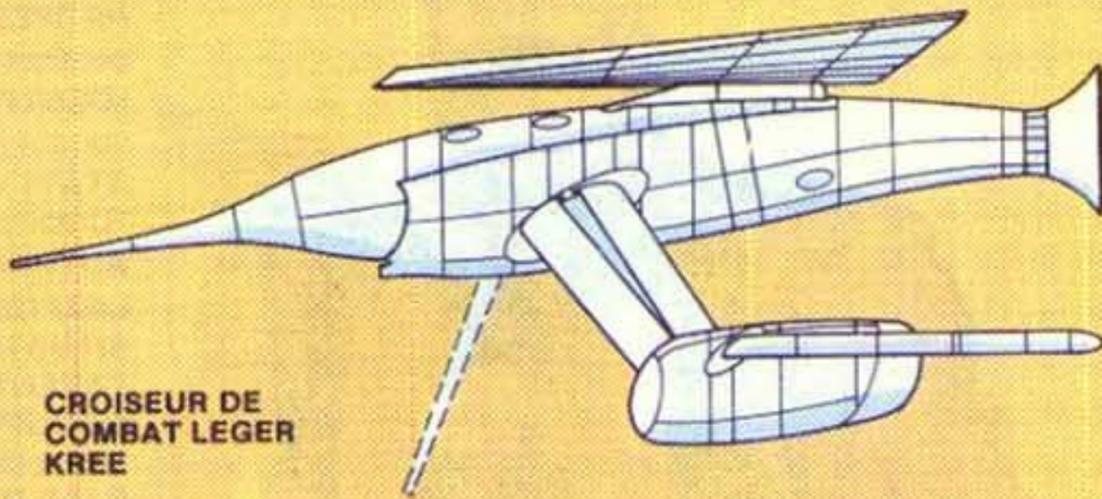
KREE (LES KREES)

Les Krees appartiennent à une race humanoïde extraterrestre qui créa un vaste empire dans le Grand Nuage de Magellan et qui, à plusieurs reprises, a été en rapport avec les Terriens. La race Kree vit le jour sur la planète Hala du système Pama, bien avant l'apparition des premiers mammifères sur la Terre. Les premiers Krees avaient la peau bleue par la suite, se développa une race à la peau rose, considérée comme moins pure. Le corps des Krees est d'apparence humanoïde mais il est adapté à leur environnement, qui est différent de la Terre: pesanteur nettement plus élevée, plus forte proportion d'azote dans l'atmosphère. Les Krees ne peuvent respirer dans l'atmosphère terrestre qu'à l'aide d'un appareil spécial; en revanche leurs corps plus denses sont beaucoup plus forts et résistants que ceux des humains. Mais, en dépit de leur supériorité physique et d'une technologie relativement avancée, les Krees sont arrivés au terme de leur évolution.

L'Empire Kree s'étend sur un millier de mondes du lobe nord-ouest du Grand Nuage de Magellan. Il naquit voici plus d'un million d'années, cent ans après qu'il eut acquis la technologie interstellaire des Skrulls. A cette époque, les Skrulls visaient à créer un empire galactique basé sur le libre échange et ils débarquèrent sur Hala pour accélérer l'évolution des natifs barbares afin qu'ils parviennent à leur niveau. Hala revendiquant deux formes de vie également intelligentes, les Krees humanoïdes et les Cotatis d'apparence végétale, les Skrulls suggérèrent que toutes deux se soumettent à une épreuve permettant de déterminer quelle race était la plus évoluée. Et finalement, ils attribuèrent la palme aux Cotatis; furieux, les Krees assassinèrent leur ambassadeur et s'emparèrent de leur starship et de tout son matériel. Puis ils attaquèrent les Skrulls et c'est ainsi que commença la guerre aujourd'hui millénaire Kree-Skrull.

Si Hala est la planète d'origine des Krees, la capitale de l'empire Kree est la planète Kree-Lar du système Turunal où siège le gouvernement. Cet empire est une dictature militaire dont le chef est le Suprémor (ou Intelligence Suprême), immense ordinateur auquel sont reliés les cerveaux les plus éminents de la race Kree. L'Intelligence Suprême est assistée d'administrateurs impériaux, des gouverneurs de chacun des Etats membres et d'une importante milice. L'Empire emploie aussi de puissants automates appelés Sentinelles et chargés de surveiller les Etats membres.

Bien que la Terre soit située dans une galaxie différente de la leur, les Krees connaissent bien notre petite planète. Dès le début de la guerre Kree-Skrull, les Krees placèrent une Sentinelle et un dépôt d'armes sur Uranus qui constituait pour eux un site stratégique. Lorsque l'Homme apparut sur la Terre, les Krees comprirent que cette race qui dominait sur la planète possédait un vaste capital génétique; ils créèrent la tribu des Inhumains, dont le processus d'évolution était accéléré. Pour les Krees, la Terre est une planète mineure, au potentiel limité. Toutefois, on sait très bien en haut lieu que la Terre se trouve dans une position stratégique et qu'en outre, le capital génétique de ses habitants permet de penser que ceux-ci peuvent devenir une menace sérieuse pour l'Empire kree et sa race déjà décadente. C'est pour les étudier que Mar-Vell (devenu Captain Marvel), kree à la peau rose, fut envoyé sur Terre.



CROISEUR DE COMBAT LEGER KREE



LIEUTENANT



CAPITAINE



SIMPLE SOLDAT



COMMANDANT



COLONEL



GENERAL

UNIFORME DE LA MILICE KREE

KRO



VERITABLE NOM: Kro

PROFESSION: Général des Armées Déviantes, puis souverain des Déviants.

IDENTITE: Secrète. Son existence n'est pas connue des Terriens

STATUT LEGAL: Citoyen de Lémuria-Est (Cité des "Crapauds")

AUTRES NOMS: Seigneur de la Guerre Kro

LIEU DE NAISSANCE: Lémuria-Est

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Monarchie régnante des Déviants

BASE D'OPERATIONS: La Lémuria des Déviants

PREMIERE APPARITION: U.S.A.: ETERNALS n. 1 - FRANCE: STRANGE n. 90

ORIGINES: Kro appartient à la race des Déviants, branche évolutive de l'humanité, affligée d'un code génétique instable qui fait que chaque génération a des caractéristiques différentes.

Kro possède des qualités extrêmement rares dans sa race: il est pratiquement immortel. Alors que la plupart des Déviants ont une espérance de vie d'environ 1000 ans, il compte déjà plus de 20 000 ans. De peur que les Déviants ne le soumettent à des expérimentations génétiques, Kro a caché son extraordinaire longévité en changeant d'identité et en modifiant ses traits. Il prétend, actuellement, être le descendant du "premier" Kro. Il a étudié et pratiqué l'art de la guerre parmi les humains, mais il est fréquemment revenu chez les Déviants pour conduire leurs armées. Il a eu une brève aventure avec une Eternelle (Thena, fille de Zuras), qui fut sans doute la seule liaison qu'il y ait jamais eu entre les deux races humanoïdes divergentes. Après avoir vaincu Ghaur, le grand-père des Déviants qui contestait son autorité, Kro est devenu le souverain du royaume de Lémuria.

TAILLE: 1,95 m **POIDS:** 145 kg **YEUX:** Rouges

CHEVEUX: Chauve (mais poils du visage noirs)

CARACTERISTIQUES: Oreilles pointues

POUVOIRS: Ses super-pouvoirs dérivent de son héritage génétique de Déviant. Comme la plupart des Déviants, il est plus fort qu'un humain moyen;

son endurance est trois fois supérieure à celle d'un athlète humain. Il possède aussi certaines caractéristiques des Eternels, en particulier sa longévité. Il peut modifier à volonté son aspect physique. Il lui suffit, ensuite, de cesser de se concentrer pour reprendre sa forme initiale. Cela lui permet de se camoufler, de prendre l'apparence des autres (avec l'aide de cosmétiques et de fards). Toutefois, il ne peut pas modifier sa masse: sous quelque forme que ce soit, il pèse toujours 145 kg. C'est pourquoi il ne peut pas personifier n'importe qui. Il aime à passer pour un démon en se fabriquant des cornes sur la tête.

ARMES: Kro utilise de nombreuses armes issues de la technologie déviante. Ses préférées sont le pistolet à flamme, le vibro-fouet et le pistolet-bouclier. Il porte souvent des lunettes qui lui donnent une vision allant des infrarouges aux ultraviolets.



KUBIK

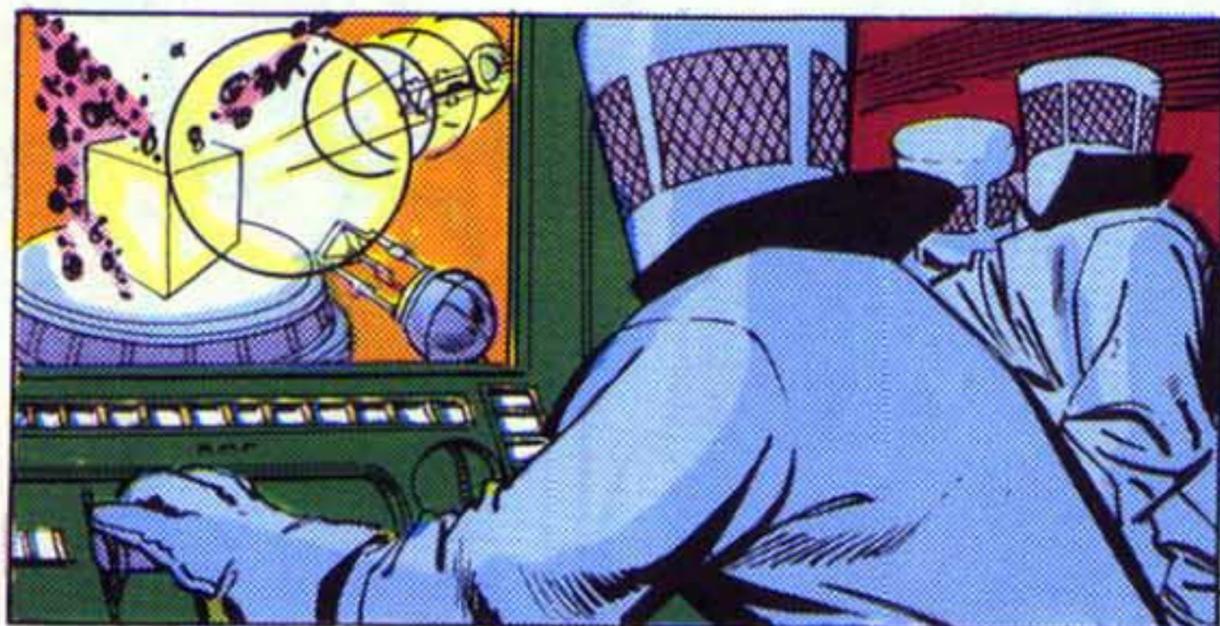
KUBIK est une entité pensante. C'est l'une des créatures les plus puissantes de l'univers. Il existait avant sous la forme d'un Cube Cosmique apparemment doté d'une énergie illimitée et fut créé par les BEYONDERS.

Les BEYONDERS étudient le développement de la vie dans la dimension de la Terre. Une de leurs expériences consiste à faire pénétrer d'énormes quantités d'énergie dans la dimension de la Terre en utilisant des "portes" interdimensionnelles créées grâce à un champ de force spécial. Ces énergies peuvent être captées par une matrice de champs de force formant un cube parfait. Le résultat est connu sur Terre sous le nom de Cube Cosmique.

Un Cube Cosmique change la réalité conformément aux désirs de celui qui le possède. C'est un être vivant sous sa forme embryonnaire. Il peut, par la suite, développer une conscience propre en prenant modèle sur l'entité sensible avec laquelle il est en contact mental et physique. Après maturation, le Cube Cosmique devient un être sensible à la volonté et aux actions indépendantes.

Le premier Cube Cosmique fut créé par les SKRULLS dont les scientifiques avaient cherché, pendant des millénaires, le moyen de transformer la pensée en réalité. Ils réussirent finalement à capter de l'énergie de la dimension des BEYONDERS à l'intérieur d'un Cube Cosmique. L'empereur des SKRULLS prit possession du Cube et se proclama dieu. Après plusieurs années, le Cube développa sa propre personnalité à l'image de celle de l'empereur fou. Autonome, il détruisit ou modifia des systèmes solaires, anéantissant des civilisations dans les 2/3 de la galaxie des SKRULLS. Il fut appelé le façonneur de mondes.

Puis, les KREES décidèrent de créer eux aussi un Cube Cosmique. Mais l'Intelligence Suprême qu'ils avaient con-



que à cet effet refusa, craignant les dangers qu'une telle création pouvait entraîner. Plus tard, sur Terre, un physicien nommé Owen Reece reçut par accident de l'énergie provenant de la dimension des BEYONDERS. Cela lui conféra des pouvoirs qu'il utilisa sous le nom de l'Homme Molécule. Le reste de l'énergie forma une entité qui prit le nom de BEYONDER.

Puis l'organisation A.I.M. réussit à créer un Cube Cosmique. Les scientifiques de l'A.I.M. prélevèrent une parcelle du Cube et l'implantèrent dans la composition de l'Adaptoïde, un androïde qu'ils avaient créé, ayant le pouvoir de dupliquer les formes et pouvoirs de son choix.

L'histoire du Cube Cosmique est mouvementée, il est passé entre de nombreuses mains: le criminel nazi, CRANE ROUGE, s'en empara par deux fois et tenta, avec son aide, de détruire CAPTAIN AMERICA. Il échoua.

Puis, le SHIELD récupéra le Cube et le confia au Projet Pégasus. Là, les chercheurs réussirent à faire rentrer WUNDAR, un humanoïde extraterrestre, en contact psychique avec le Cube. Mais VICTORIUS vola le Cube et l'utilisa pour créer JUDE qui avait le pouvoir de transformer en cendres tout ce qu'il touchait. A la suite d'un combat contre CAPTAIN AMERICA et L'HOMME CHOSE, JUDE et VICTORIUS furent changés en cristal. CAPTAIN AMERICA rapporta le Cube qui semblait avoir perdu ses pouvoirs. Mais celui-ci appela télépathiquement WUNDAR et, en lui donnant un niveau de conscience d'adulte, le transforma en AQUARIAN.

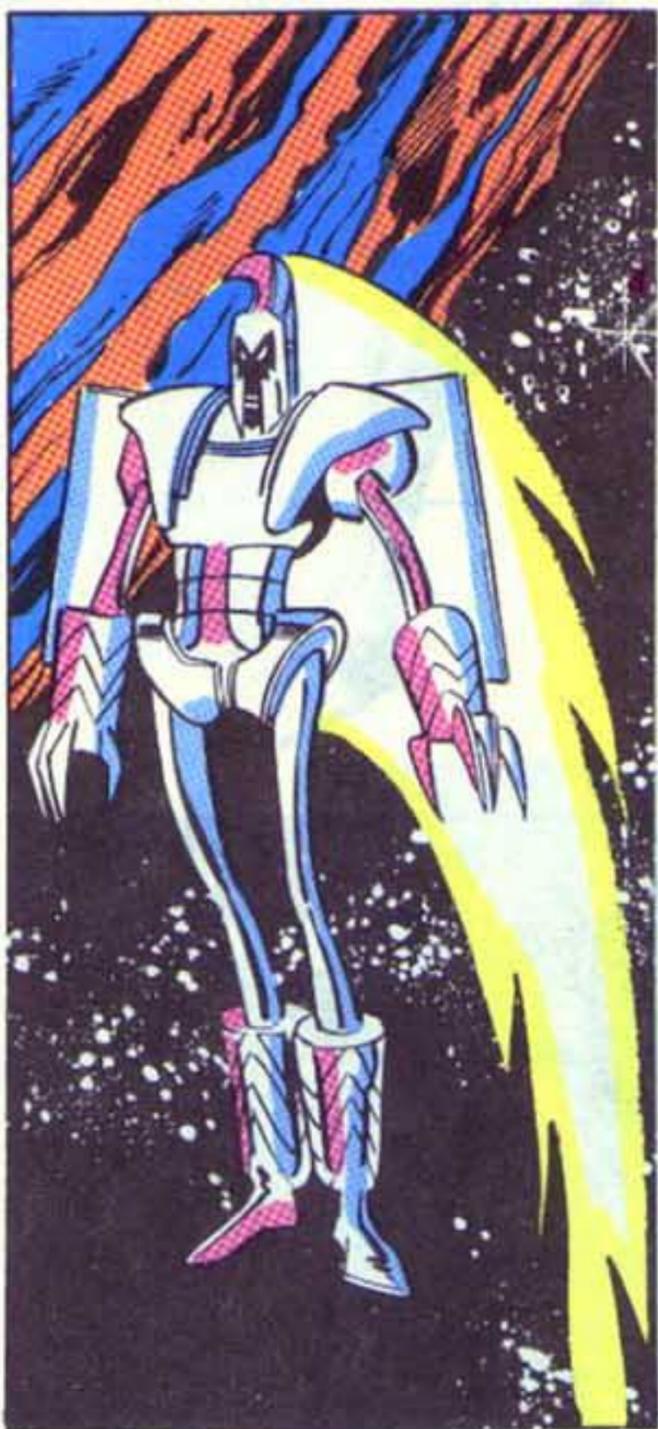
Grâce au Cube Cosmique, la SORCIERE ROUGE et l'ARAIGNEE déjouèrent les plans du Démon Serpent SET, qui voulait envahir la Terre.

Puis, le Cube fut volé par l'A.I.M. alors dirigée par Worrell. Bien qu'en sommeil, le Cube réalisa le désir inconscient de Worrell et transforma la Terre en une technopolis et Worrell en une entité divine. Puis, n'obéissant plus qu'à lui-même, il le changea en reptile et déforma les êtres et les choses sur la Terre. Survint le FAÇONNEUR DE MONDES qui calma le Cube. Tout redevint normal, mais avant d'être remis en sommeil, le Cube entra en contact physique avec CAPTAIN AMERICA dont le courage et la noblesse l'impressionnèrent beaucoup. Puis, le FAÇONNEUR quitta la Terre en emportant le Cube.

Le Cube prit alors la forme d'un planétoïde et détecta psychiquement la détresse d'une nébuleuse dont les étoiles disparaissaient. Il donna à la nébuleuse une forme humaine et la transporta sur Terre afin qu'elle demande de l'aide à CAPTAIN AMERICA. Mais devenue CLOUD, elle perdit la mémoire et devint un membre des DEFENSEURS. Toute l'équipe, accompagnée du Cube qui avait pris l'apparence de CAPTAIN AMERICA, résolut l'énigme. Il s'agissait d'une petite princesse tombée dans le

coma et dont les pouvoirs psioniques lui permettaient de drainer ceux du Cube afin de réduire la taille des étoiles.

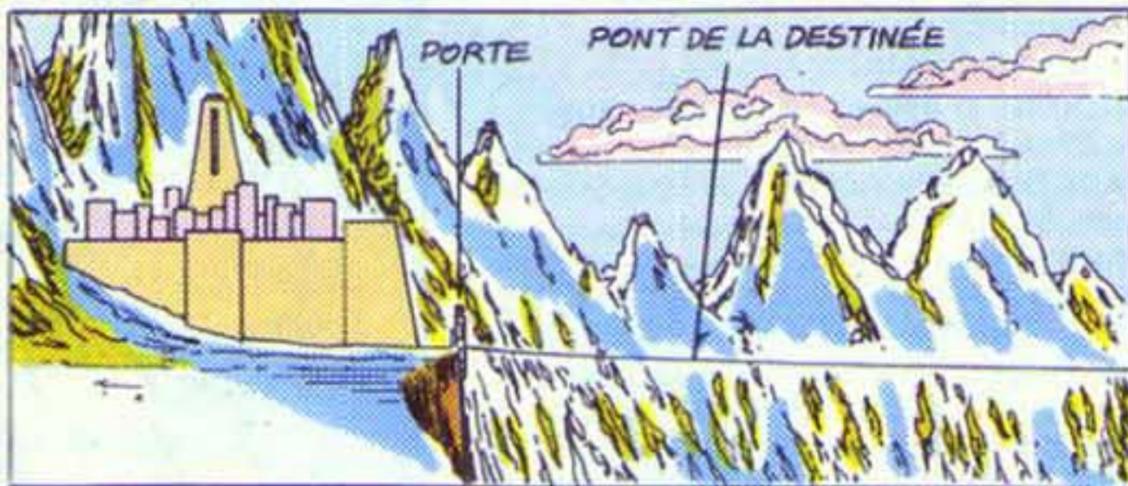
Plus tard, l'Adaptoïde, devenu SUPER-ADAPTOÏDE, fit revenir sur Terre le Cube qui contenait maintenant une forme semi-humanoïde appelée KUBIK. Le SUPER-ADAPTOÏDE utilisa ses pouvoirs pour dupliquer la forme et les pouvoirs de KUBIK qui prévint CAPTAIN AMERICA. Ce dernier lança un défi au SUPER-ADAPTOÏDE auquel il dit, pendant le combat, que la supériorité des humains tient au fait qu'ils sont mortels. Pour prouver sa supériorité, le SUPER-ADAPTOÏDE décida d'abandonner toutes ses fonctions artificielles et perdit ainsi tous les pouvoirs de KUBIK. Les activités de KUBIK sont mal connues, mais l'on est en droit de penser qu'il est toujours guidé par le FAÇONNEUR DE MONDES. A l'échelle humaine, les pouvoirs de KUBIK paraissent infinis. Il semble plus puissant que ODIN ou ZEUS. En revanche, il doit l'être moins que la plupart des CELESTES.



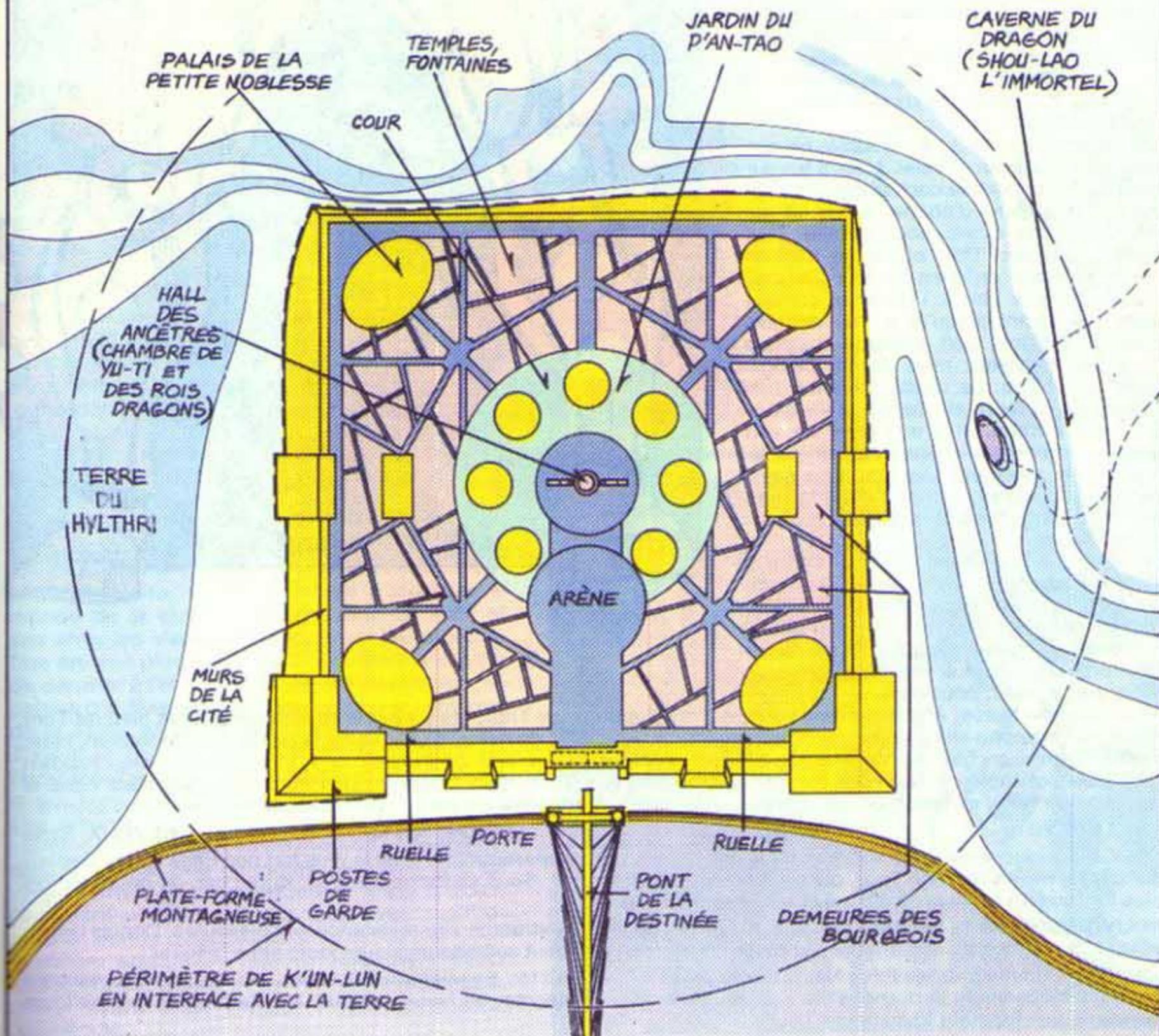
K'UN-LUN

K'Un-Lun est la forteresse d'une colonie d'extraterrestres humanoïdes d'origine inconnue, dont le vaisseau spatial s'écrasa sur un petit monde extradimensionnel voici environ un million d'années. Il s'est créé, entre ce monde et le nôtre, une brèche dimensionnelle instable qui fait que, périodiquement, K'Un-Lun apparaît puis disparaît dans les montagnes du Tibet.

Les K'Un-Luniens édifièrent une cité avec les débris de leur vaisseau. Leurs descendants ignorent que le hall des ancêtres est en fait le vaisseau spatial qui amena leurs ascendants dans ce monde. Depuis que le cristal d'émeraude mystique qui réglait les matrices dimensionnelles a été brisé (par Iron Fist, champion adoptif de K'Un-Lun), la période séparant deux apparitions de K'Un-Lun sur la Terre est inconnue.



— VERS FENG-TU, LA TERRE DES MORTS —



KURSE

VERITABLE NOM: Kurse

PROFESSION: Vengeur

IDENTITE: Bien qu'on puisse le voir dans les rues de New York, les habitants de la Terre ne pensent pas qu'il est un être extradimensionnel.

STATUT LEGAL: Citoyen de Svartalfheim

AUTRES NOMS: Algrim le Fort

LIEU DE NAISSANCE: Svartalfheim

SITUATION DE FAMILLE: Présumé célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Autrefois les Elfes Noirs de Svartalfheim

BASE D'OPERATIONS: Autrefois Svartalfheim, aujourd'hui mobile

PREMIERE APPARITION: (en tant qu'Algrim) THOR 347, (en tant que Kurse) SECRET WARS II 4

ORIGINES: L'être appelé Kurse était à l'origine Algrim le Fort, un des Elfes Noirs du royaume extradimensionnel de Svartalfheim. Il servait leur roi, Malekith le Maudit. Malekith captura Lorelei, une Asgardienne qui avait utilisé une potion magique pour se faire aimer de Thor, le dieu du Tonnerre. Pour sauver Lorelei, Thor se rendit sur la côte anglaise, dans les Cotswolds, où se trouvait le château enchanté qui sert de lien entre la Terre et le royaume magique de Svartalfheim.

Thor fit irruption dans ce royaume, ne songeant qu'à délivrer Lorelei. Mais il fut surpris par Algrim, qui se cachait dans l'ombre avec son armure d'ébène. C'est lui que Malekith avait choisi pour défaire Thor. Mais tandis que Thor et Algrim s'affrontaient, Malekith ordonna qu'un puits s'ouvre sous leurs pieds. Les deux combattants tombèrent jusqu'à un lac de lave. Grâce à Mjolnir, son marteau magique, Thor put remonter, mais Algrim plongea dans le magma. La chaleur intense faillit provoquer sa mort, et il ne dut la vie sauve qu'à son armure, et à son désir de vengeance. L'immense douleur causée par les brûlures le rendit amnésique: il ne savait plus pourquoi il était tombé dans le magma, il savait seulement que Thor en était le responsable.

Le haine que nourrissait Algrim à l'égard de Thor fut captée par le puissant Beyonder qui était venu sur Terre pour étudier la nature du désir. Intrigué, le Beyonder décida de rendre sa santé à Algrim, de lui donner une force encore plus grande et de remodeler son armure, pour observer ses réactions. Devenu Kurse, Algrim se rendit à New York pour trouver Thor. Mais il prit Beta Ray Bill pour le dieu de Tonnerre. Bill échappa à la mort en reprenant sa forme civile. Fou de haine, Kurse sema la panique à Manhattan, blessant grièvement, entre autres, Margaret Power, la mère des enfants de Puissance 4. Mais Kurse réalisa soudain que le responsable de sa chute dans le puits n'était pas Thor, mais Malekith. Le Beyonder le transféra dans le royaume de Héla, en enfer, où il finit par tuer Malekith. Sa vengeance enfin assouvie, il devint paisible et soumis.

TAILLE: 2,10 m

YEUX: Jaunes

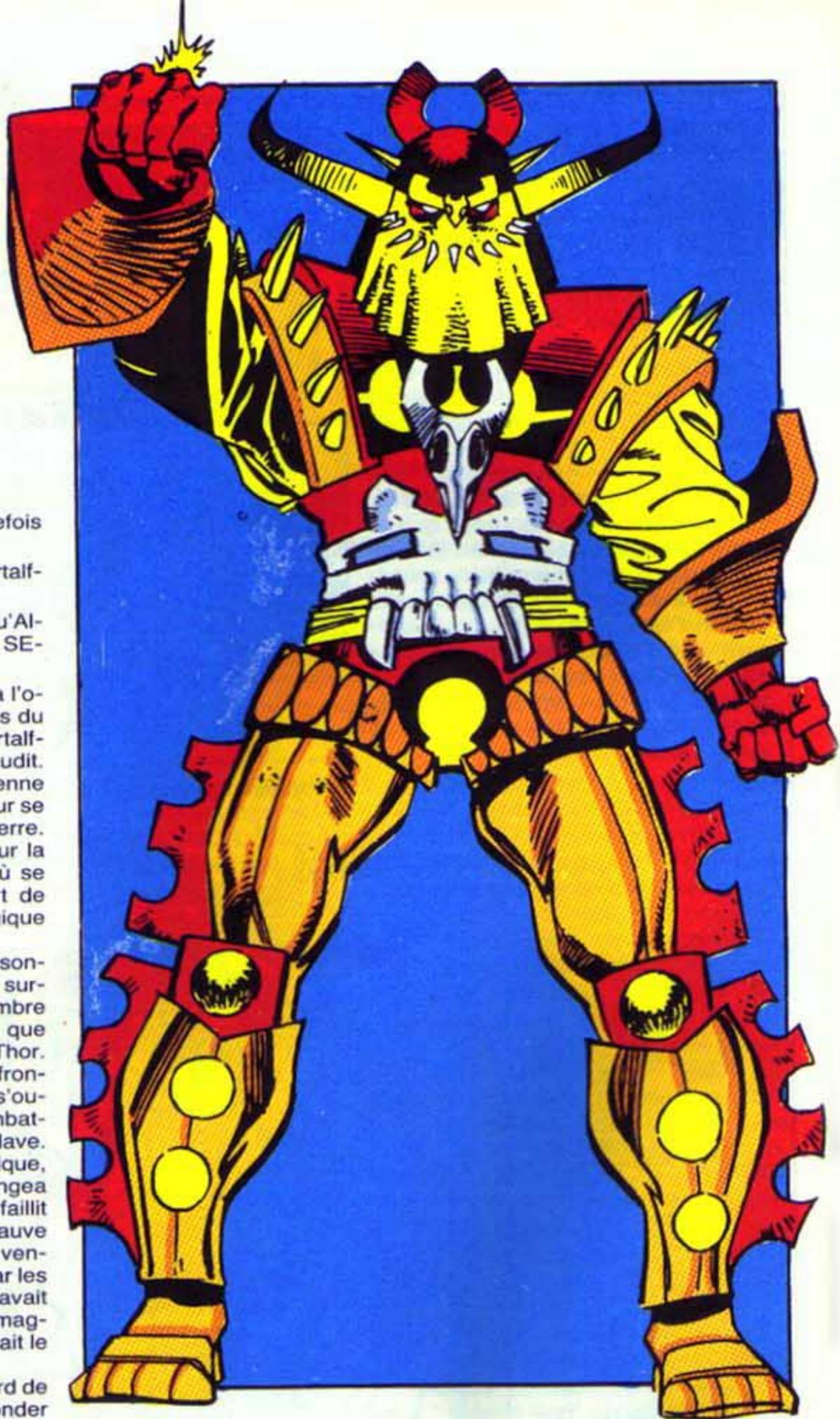
POIDS: 380 kg

CHEVEUX: Sans

FORCE: Le niveau de force d'Algrim n'est pas connu, mais apparemment, il est le plus fort des Elfes Noirs. Cependant, il est moins fort que Thor, qui peut soulever 100 tonnes. Sous sa forme actuelle, Kurse est, dit-on, deux fois plus fort que Thor. Mais ceci n'a pas encore pu être vérifié.

POUVOIRS: Outre sa force surhumaine, Kurse possède une extraordinaire résistance aux blessures. Depuis l'intervention du Beyonder, son armure fait partie de lui-même. Il peut survivre plusieurs jours sans respirer.

LIMITES: Comme tous les Elfes Noirs, Kurse est vulnérable au fer. Sa personnalité et ses facultés de raisonnement ont été sérieusement perturbées par son aventure dans le magma. Sa haine confinait à la folie, et il attaquait toute personne lui rappelant vaguement Thor.



LAVA MEN (LES HOMMES DE LAVE)

Les Hommes de Lave vivent en tribus sous la surface de la Terre. Ils faisaient à l'origine partie des Gortokians, première race vivant sous terre à avoir été clonée à partir de cellules humaines par les Déviants, il y a plusieurs siècles. Les Gortokians se révoltèrent contre leurs créateurs et devinrent indépendants. Une partie d'entre eux créa un culte dont la divinité était un démon. Ce dernier les transforma en une nouvelle race: les Hommes de Lave. Il y a deux tribus d'Hommes de Lave connues: l'une est associée au Docteur Jinku, et l'autre, nomade pendant des siècles, a récemment construit un village situé sous le complexe du Project Pégasus. Les Hommes de Lave ont forme et taille humaine mais leur peau est rouge et a la consistance de la pierre. La densité de leur corps est supérieure à celle du corps humain et ils sont deux fois plus forts qu'un homme normal. Ils résistent à des chaleurs extrêmes et peuvent supporter le contact de la lave en fusion sans dommages.

Le démon donna aussi aux Hommes de Lave des pouvoirs surhumains. Ils génèrent en permanence une chaleur énorme si bien que souvent, le sol fond sous leurs pieds et que les objets situés autour d'eux prennent feu. Un Homme de Lave peut augmenter la chaleur qu'il dégage de façon à créer une sphère de chaleur intense pouvant faire fondre les armes qui le menacent. Ils ont le pouvoir de faire apparaître de grandes quantités de cendres volcaniques et de transformer le métal en cendres. Certains peuvent, par des incantations, se transformer en géants de plus de 6 mètres de haut ou commander à la lave en fusion. A sa mort, un Homme de Lave se transforme instantanément en poussière.

La culture des Hommes de Lave est de type tribal primitif, toute science leur est inconnue.

Les tribus sont dirigées par des chefs, toutefois, les shamans (parfois appelés docteurs-sorciers) détiennent un grand pouvoir en tant que chefs religieux.

La première apparition connue des Hommes de Lave à la surface de la Terre eut lieu quand Loki, dieu asgardien du mal, manoeuvra Molto, un Homme de Lave, afin qu'il se batte contre Thor. Mais Molto et Thor sympathisèrent. Plus tard, poussée par le shaman Jinku, et contre la volonté de Molto, sa tribu essaya d'attaquer le monde de la surface. Heureusement, Thor et ses amis les Vengeurs déjouèrent leurs plans. Des années plus tard, Jinku convainquit la tribu de dérober à l'Homme Taupe des machines capables d'activer simultanément tous les volcans de la Terre. Molto trouva la mort en prévenant Thor et la Torche, mais ces derniers, aidés de l'Homme-Taupe et de ses hommes, détruisirent la machine que Jinku comptait utiliser.

Les hommes du Project Pégasus forèrent des cavernes à la recherche de magma et découvrirent le village des Hommes de Lave qui, se croyant envahis, les attaquèrent. Mais, grâce à l'intervention des Vengeurs, tous vivent maintenant en bonne intelligence.

Première apparition: (Molto) JOURNEY INTO MYSTERY 97, (Jinku et sa tribu) AVENGERS 5, (tribu vivant sous Project Pegasus) AVENGERS 236.





THE LEADER

VERITABLE NOM: Samuel Sterns

PROFESSION: Criminel

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis avec casier judiciaire

IDENTITE: Secrète

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Boise, Idaho

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Satellite en orbite

PREMIERE APPARITION: Tales To Astonish n. 63

ORIGINES: Sterns travaillait dans un laboratoire de recherche situé dans le désert du Nevada. A la suite d'un accident, il fut irradié de rayons gamma. Apparemment indemne, il fut placé en observation dans un hôpital voisin. Quelques jours après l'accident, Sterns se mit à dévorer tous les livres de la bibliothèque de l'hôpital, de plus en plus vite (jusqu'à 4 000 mots/minute), en les mémorisant. Les rayons gamma avaient affecté son corps et plus précisément son cerveau, comme ils l'avaient fait pour le Dr Bruce Banner (Hulk). Il avait désormais un cerveau et un crâne cinq fois plus volumineux qu'avant l'accident et sa peau était verdâtre. Comprenant qu'il avait acquis une intelligence surhumaine, Sterns quitta son travail et prit le nom de Leader. Avec des fonds volés, il créa un laboratoire privé dans le Nouveau-Mexique: c'est là qu'il construisit son premier "humanoïde", puissant robot de plastique obéissant à ses ordres mentaux. Ainsi commença sa carrière de criminel solitaire, adversaire de l'humanité et ennemi personnel de Hulk.

TAILLE: 1,75 m **POIDS:** 63 kg **YEUX:** Verts **CHEVEUX:** Noirs

CARACTERISTIQUES: Le Leader a un crâne énorme et la peau verte.

POUVOIRS: Le Leader ne possède aucun super-pouvoir physique mais son intelligence confine au génie. Il garde le souvenir intégral de tout événement survenu depuis l'accident. Ses fonctions d'intuition ont été si développées que ses pressentiments se réalisent pratiquement toujours. Il a conçu un large éventail d'armes et de systèmes informatiques qui l'aident dans ses activités criminelles. Il a inventé un moyen de contrôle télépathique du Rhino et de Hulk et créé toutes sortes de robots humanoïdes.

La principale faiblesse du Leader réside dans son immaturité et son impatience.

LIGHTMASTER (LUMINEX)

VERITABLE NOM: Dr Edward Lansky

PROFESSION: Ex-professeur de physique, ex-vice chancelier d'Empire State University, aujourd'hui criminel professionnel.

IDENTITE: Publiquement connue

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: New York City

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Secteur de New York

PREMIERE APPARITION: USA, SPECTACULAR SPIDER-MAN n. 3.
FRANCE, NOVA n. 3

ORIGINES: Edward Lansky, vice-chancelier d'Empire State University, imagina un plan dirigé contre la ville de New York qui avait l'intention de réduire le budget de l'enseignement supérieur. Il inventa un costume captant le pouvoir de la lumière. Ayant pris le nom de Luminex, il chargea Kraven le Chasseur et Tarentula de kidnapper trois fonctionnaires municipaux, mais le plan fut déjoué par l'Araignée qui court-circuita le costume de Luminex provoquant la transformation de celui-ci en un être d'énergie instable ayant besoin de lumière pour rester en vie. Au cours d'un autre combat avec l'Araignée, il provoqua un black-out total sur Manhattan. Son corps fut dispersé et son essence projetée dans la dimension de la lumière. C'est en utilisant les bracelets d'énergie de Quasar qu'il réussit à s'en échapper. Ayant pris le contrôle du corps de Quasar, il se fabriqua un équipement destiné à inverser le processus qui l'avait transformé en lumière.

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

POUVOIRS: Luminex ne possède aucun pouvoir surhumain. Toute sa puissance vient de son costume qu'il commande à l'aide d'un ordinateur photonique relié à son cerveau.

ARMES: Le costume de Luminex attire et stimule un champ de photons sans cesse en mouvement; il génère de mini-tourbillons gravitationnels qui transforment le courant de photons en masses solides ou en spirales de lumière solide qui lui permettent de voler à 210 km/h.



LEECH (SANGSUE)

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Lycéen

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyen américain, sans casier judiciaire, Mineur.

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Probablement New York City

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Annalee (mère adoptive, décédée).

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-Morlock, ex-membre des X-Terminators.

BASE D'OPERATIONS: Anciennement QG de Facteur-X, Actuellement en pension.

PREMIERE APPARITION: USA : X-MEN 179 FRANCE: ALBUM "MUTANTS CONTRE MUTANTS"

ORIGINES: On sait peu de chose sur les origines de Sangsue. On suppose qu'il a été abandonné par ses parents humains et découvert par un autre mutant, Caliban.

Celui-ci l'a emmené avec lui dans les tunnels sous Manhattan qui servaient d'abri aux Morlocks, les mutants parias. Là, Sangsue resta seul jusqu'à ce qu'Annalee l'adopte à la mort de ses propres enfants, tués par le Maraudeur Long Couteau.

Sangsue connut alors une brève période de bonheur auprès d'Annalee, jusqu'au massacre des Morlocks par les Maraudeurs, commandités par le mystérieux Mr Sinistre. Annalee fut tuée dans la mêlée, mais Sangsue fut sauvé par ses amis de Puissance 4 et par Facteur-X. Ces derniers cherchaient leur protégé autiste, Artie Maddicks, qui ressemble beaucoup à Sangsue.

Maddicks et Sangsue devinrent amis et Facteur-X adopta Sangsue, puis lui apprit à utiliser son pouvoir. A une époque, Artie et Sangsue séjournèrent à la Pension Saint Simon. Là, ils travaillèrent avec six autres mutants entraînés par Facteur-X, les X-Terminators, mais ils furent kidnappés par des démons pendant Inferno.

Après ces incidents, Sangsue et Artie sont retournés à l'école.

TAILLE: 1,30 m

YEUX: Jaunes, sans pupilles ni iris

POIDS: 30 kg

CHEVEUX: Sans

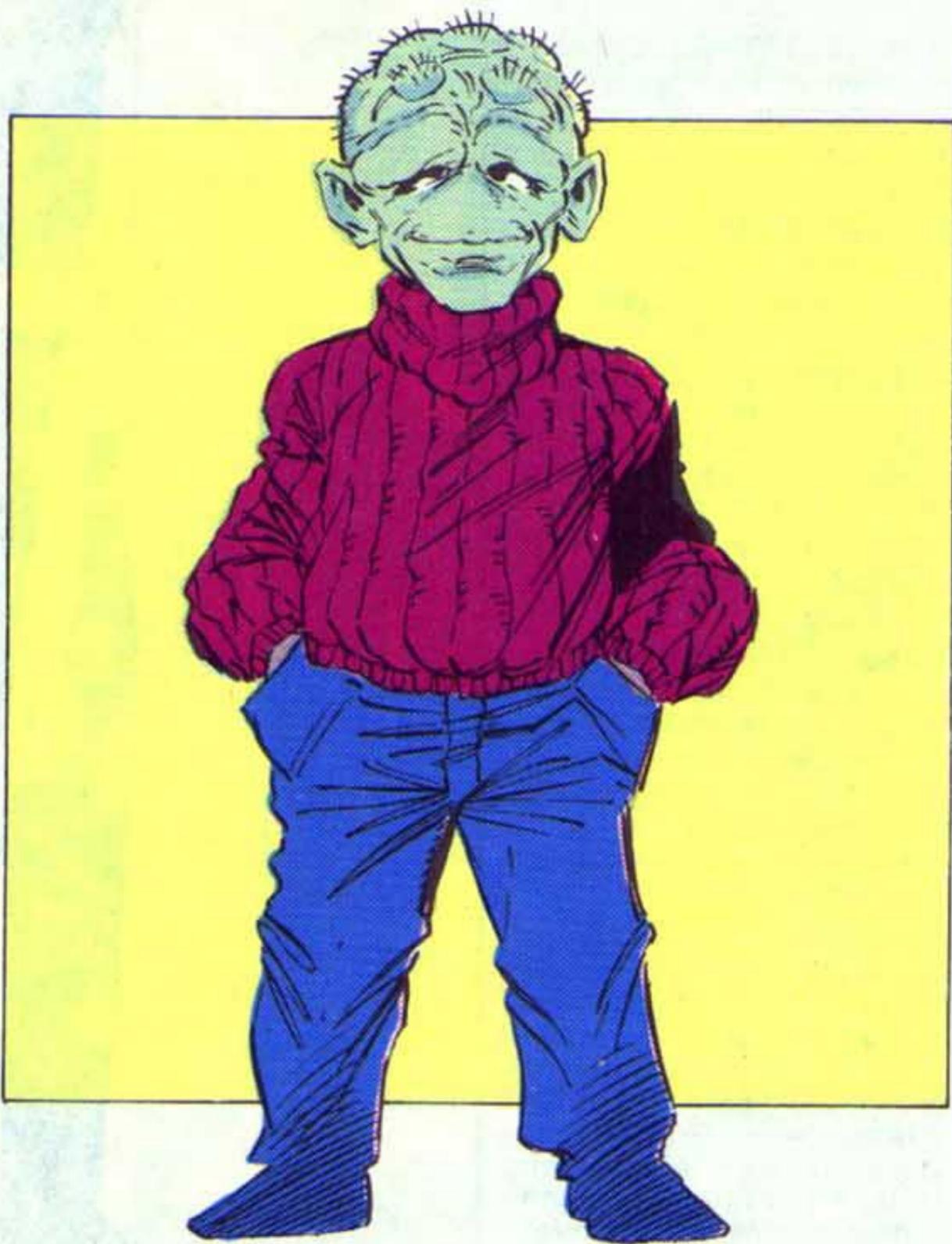
PEAU: Verte

FORCE: Sangsue possède la force normale d'un garçon de sa taille et de son âge, qui pratique modérément l'exercice physique.

POUVOIRS CONNUS: Sangsue est un "annulateur de pouvoirs" vivant, qui neutralise le pouvoir de tout être vivant se trouvant à proximité, mutant ou non-mutant.

Sangsue a fait de gros progrès dans la maîtrise de son pouvoir et en se concentrant, il peut épaissir son champ de quelques centimètres autour de lui.

Ce champ peut s'appliquer dans un rayon allant jusqu'à 900 mètres. On suppose qu'en grandissant, Sangsue maîtrisera de mieux en mieux son pouvoir.



LEGION

VERITABLE NOM: David Charles Haller

PROFESSION: Etudiant

IDENTITE: Le public ignore qu'Haller est un mutant.

STATUT LEGAL: Citoyen israélien mineur, sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Jack Wayne, Cindi

LIEU DE NAISSANCE: Haifa, Israël

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Charles Xavier (père), Gabrielle Haller (mère), Cain Marko (oncle), Brian Xavier (grand-père, décédé), Sharon Xavier (grand-mère, décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Centre de recherche sur les mutants de Moira Mac Taggart, Ile de Muir, au large de l'Ecosse. Précédemment: Haifa et Paris.

PREMIERE APPARITION: NEW MUTANTS 25

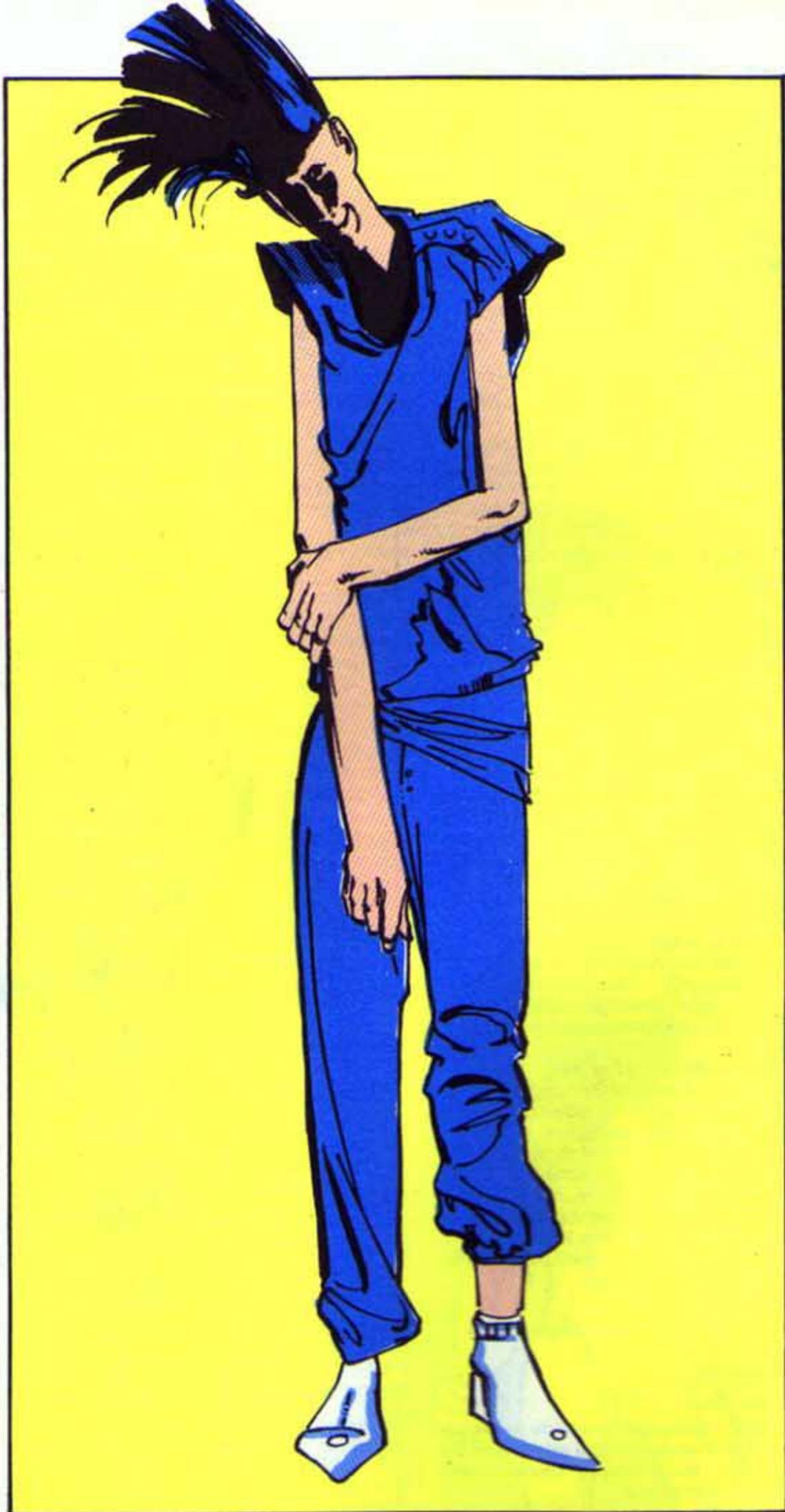
ORIGINES: David Charles Haller est le fils de Charles Xavier, fondateur des X-Men et des Nouveaux Mutants, et de Gabrielle Haller, qui fut ambassadrice d'Israël en Grande-Bretagne. Ils se connurent en Israël il y a 20 ans. Quand Xavier quitta le pays, il ignorait que Gabrielle était enceinte et il n'apprit que récemment l'existence de son fils.

Alors qu'il avait 10 ans et vivait à Paris avec sa mère, David assista à l'assassinat de son parrain par des terroristes. Le choc déclencha ses pouvoirs psioniques latents hérités de son père et il détruisit les

cerveaux des agresseurs tout en ressentant leurs souffrances par l'intermédiaire du lien psychique qui s'était établi. L'expérience fut si traumatisante que David sombra dans un état cataleptique et que son esprit absorba la conscience de Jemil Karami, leader du commando.

Au bout de quelques années, la conscience de Karami, tout en restant prisonnière du cerveau de David, réussit à reprendre son autonomie. Karami découvrit alors qu'il contrôlait les pouvoirs télépathiques de David et que celui-ci n'était qu'un enfant innocent. Il décida donc de l'aider à redevenir normal.

Le traumatisme qu'avait subi David avait fait éclater son moi en de multiples personnalités contrôlant chacune un pouvoir psionique différent. Karami tenta de les réintégrer dans le moi original de David mais certaines se rebellèrent. En particulier celle de Jack Wayne, un aventu-



rier sans scrupules qui contrôlait le pouvoir kinésique de David et celle de Cindi, une jeune révoltée qui contrôlait son pouvoir pyrogène. Wayne voulut détruire la conscience de Karami pour sauvegarder son autonomie.

Tous deux s'affrontèrent dans un monde onirique issu de l'esprit de David.

A la fin de son adolescence, David, devenu autiste, fut confié par sa mère à Moira Mac Taggart, chercheuse spécialisée dans l'étude des mutants. Ses facultés psioniques s'étaient alors manifestées et échappaient à tout contrôle. Moira fit donc appel à Xavier qui débarqua à l'île de Muir en compagnie des Nouveaux Mutants. David absorba les consciences de Moira Mac Taggart et de Félicia. Xavier, qui venait d'apprendre par sondage mental que David était son fils et que les différentes personnalités qui l'habitaient s'appelaient Légion (d'après la phrase de la Bible: "Mon nom est Légion car je suis multiple"), projeta son moi astral et celui de Mirage dans son esprit. Trompées par Wayne, toutes les consciences absorbées se liguèrent contre Karami. Mirage comprit que celui-ci voulait guérir David, elle le protégea et, avec l'aide forcée de Wayne, tous deux réussirent à rendre David à peu près normal en restituant les esprits qu'il avait absorbés à leurs corps respectifs. La psyché de Karami, dont l'enveloppe charnelle avait été détruite, resta dans l'esprit de David, et Wayne et Cindi ne purent être intégrés à son moi originel. Ils ont donc gardé leur individualité et, de même que Karami, ils communiquent avec le monde extérieur par sa bouche.

David, qui n'est plus autiste, contrôle désormais son esprit et son corps mais il a gardé la mentalité de l'enfant de 10 ans qu'il était avant le traumatisme qu'il a subi. Le conflit qui a opposé ses différentes personnalités a affecté son apparence physique et l'on ne sait si celle-ci redeviendra normale. David vit, actuellement, dans l'île de Muir.

TAILLE: 1,74 m **POIDS:** 59 kg **YEUX:** (gauche) vert, (droit) bleu **CHEVEUX:** Noirs
POUVOIRS: Légion possède la force d'un adolescent de son âge et de sa stature qui n'a commencé la pratique des exercices physiques que récemment. C'est un mutant télépathe, télékinésiste — ce qui lui permet de soulever les objets et de se protéger par un champ d'énergie qui les repousse — et pyrogène (il peut déclencher mentalement le feu). La télépathie est contrôlée par Jemal Karami, la télékinésie par Jack Wayne et la pyrogénie par Cindi. David ne contrôle pas ces pouvoirs mais, si la personnalité de Karami, Wayne ou Cindi devient dominante, il peut exercer la faculté spécifique à chacun d'eux. Les autres pouvoirs psioniques de Légion ont disparu lorsque les personnalités qui les contrôlaient ont fusionné en David.



LILANDRA

VERITABLE NOM: Princesse Majestrix Lilandra Néramani

PROFESSION: Impératrice déchue de la galaxie Shi'ar

IDENTITE: L'existence de Lilandra est ignorée des Terriens.

STATUT LEGAL: Citoyenne de l'empire Shi'ar en exil, poursuivie pour crimes

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Aérié (planète d'origine des Shi'ar)

SITUATION DE FAMILLE: Inapplicable. Charles Xavier est son compagnon.

PARENTS CONNUS: D'Ken (frère), Deathbird (soeur)

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Frères des Etoiles

BASE D'OPERATIONS: La planète impériale Shi'ar, puis le Starjammer (vaisseau des Frères des Etoiles)

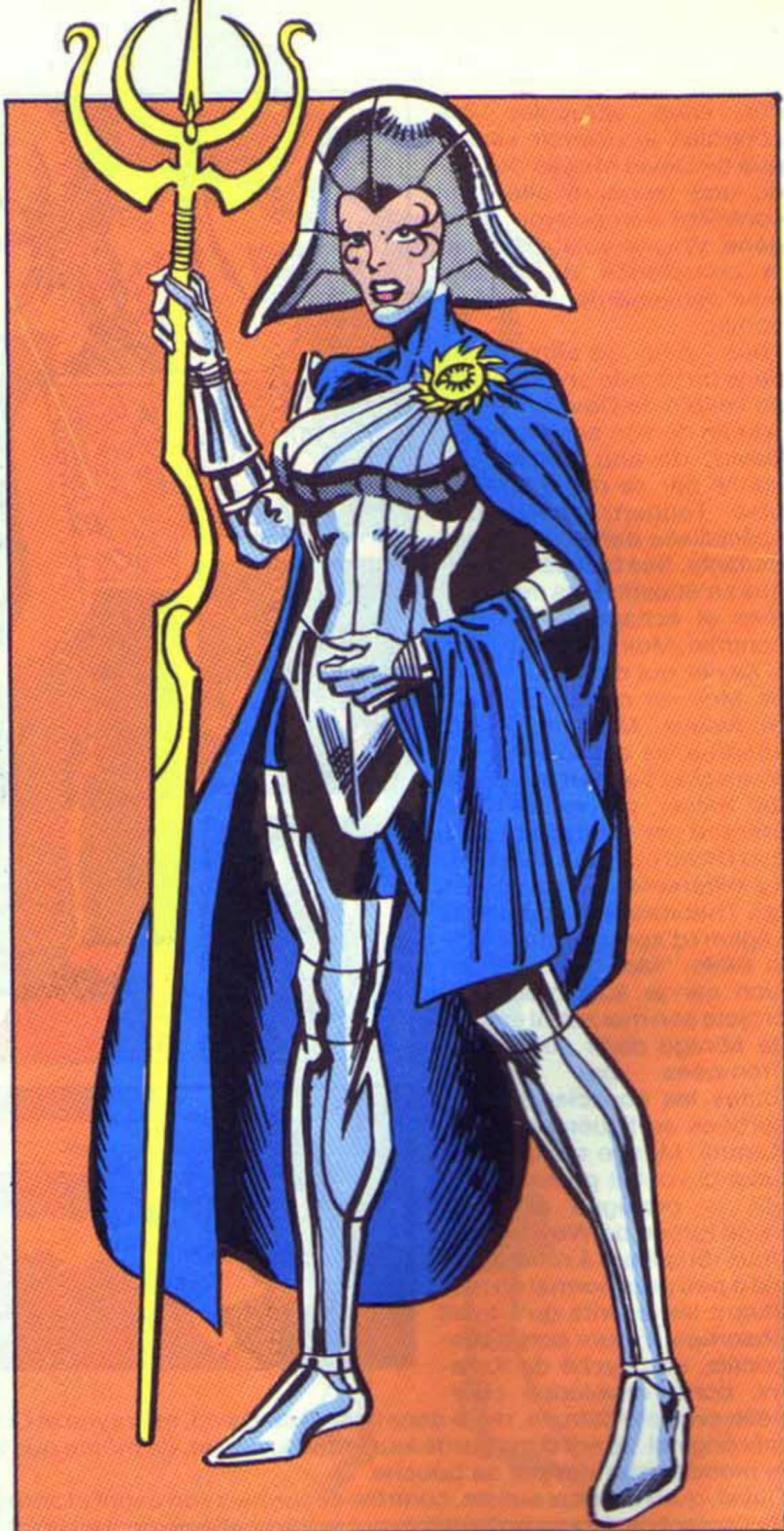
PREMIERE APPARITION: (incognito) X-MEN 97, (sous son apparence) X-MEN 102, (sous son identité) X-MEN 105

ORIGINES: La Princesse-Majestrix Lilandra Néramani appartient à la famille royale de l'empire Shi'ar qui règne sur toutes les planètes de la galaxie et qui est originaire de la planète Aérié. Le siège du gouvernement se trouve sur la planète artificielle nommée le Trône Impérial.

Deathbird, soeur aînée de Lilandra et héritière légitime de la couronne, fut écartée au profit de son frère D'Ken et exilée dans l'espace pour crime contre l'Etat. Lilandra était Grand Amiral de la Garde Impériale chargée de faire respecter la loi dans l'empire. Elle apprit que son frère D'Ken, devenu fou, voulait utiliser l'incommensurable

énergie contenue dans le cristal de M'Krann. Le cristal était un passage dimensionnel conduisant à une sphère d'énergie neutralisant la force d'attraction d'un trou noir sur une galaxie à neutrons formée d'étoiles hyper-denses engendrant une fantastique force gravitationnelle qui, sans l'effet antagoniste de la sphère, aurait aspiré notre univers dans le trou noir, provoquant son effondrement.

Inconscient du danger que représentait le cristal, D'Ken voulut l'utiliser pour servir son ambition et Lilandra, qui s'était opposée à ses plans, fut arrêtée. La guerre civile éclata et Lilandra réussit à s'enfuir du vaisseau amiral afin de chercher de l'aide pour empêcher son frère de détruire l'univers. C'est alors que l'image du télépathe terrien, Charles Xavier, s'imposa à son esprit. Lilandra, qui avait connaissance de l'existence des humains doués de super-pouvoirs, se posa sur





Terre où elle rencontra Xavier. Elle fut aussitôt capturée par l'agent Shi'ar, Davan Shakari, qui la transporta dans le monde du cristal de M'Krann. Xavier et les X-Men les suivirent. Alors que l'énergie du cristal commençait à se libérer, l'entité nommée Phénix qui avait investi la personnalité de Jean Grey, sauva l'univers de la destruction.

Les X-Men ramenèrent Lilandra sur Terre en attendant que le Conseil Suprême Shi'ar décide si, en dépit de sa rébellion contre D'Ken, elle pouvait devenir impératrice. Xavier et Lilandra tombèrent amoureux l'un de l'autre et, le Conseil ayant tranché en faveur de Lilandra, ils partirent tous deux vers la galaxie Shi'ar, Xavier croyant, à cette époque, que les X-Men étaient tous morts. Quand Phénix, submergée par la personnalité du Phénix Noir, perdit la raison et détruisit un vaisseau Shi'ar et un monde allié à l'empire, Lilandra exigea qu'elle soit à jamais neutralisée. Xavier, qui croyait que Phénix était réellement Jean Grey, demanda que son sort soit réglé par un combat loyal. C'est au cours de ce combat que Phénix se suicida de peur d'être de nouveau responsable d'autres cataclysmes.

Deathbird, alliée aux Badoons et aux Brood, réussit à renverser Lilandra qui dut fuir l'empire. C'est alors qu'elle s'allia aux Frères des Etoiles, un groupe d'aventuriers interstellaires qui l'avaient déjà aidée dans le passé. Ayant appris, grâce au lien télépathique qui les unissait, que Xavier était mourant, Lilandra vint le chercher sur Terre avec Corsaire, chef des Frères des Etoiles. Il réussirent à le guérir, mais le système permettant au Starjammer de voyager dans l'hyper-espace étant endommagé, ils ne purent le ramener sur Terre. Exilée, avec Xavier, à bord du Starjammer, Lilandra attend l'occasion de reconquérir son trône.

TAILLE: 1,79m

POIDS: 50 kg

YEUX: Bleus

PLUMES: Noires

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES: La race Shi'ar possède les caractéristiques physiques des oiseaux et celles des mammifères. C'est pourquoi Lilandra porte des plumes sur la tête et des ailes embryonnaires aux épaules.

POUVOIRS: Lilandra a la force d'une femme Shi'ar super entraînée (elle peut soulever une tonne). Elle possède des facultés télépathiques limitées.

LIVING LASER (LASER VIVANT)

VERITABLE NOM: Arthur Parks

PROFESSION: Ex-scientifique, criminel professionnel

IDENTITE: Publiquement connue

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

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: New Brunswick, New Jersey

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Troupes du Mandarin, Brigade de Batroc, Légion de la Mort

BASE D'OPERATIONS: Mobile

PREMIERE APPARITION: AVENGERS n. 34

ORIGINES: Arthur Parks était un chercheur travaillant sur le laser (amplificateur de radiations lumineuses) pour en faire une arme offensive. Ayant fabriqué le plus petit laser du monde, il en adapta deux à ses poignets puis se confectionna un costume. Perturbé par la rupture avec sa petite amie, Parks qui prit le nom de Laser Vivant, l'utilisa pour la première fois contre son ex-fiancée. Puis il s'enticha de la Guêpe et, pour l'impressionner, il dévasta des quartiers entiers de New York. Engagé dans une bataille avec les Vengeurs, il enleva la Guêpe et quitta le pays. Les Vengeurs le suivirent à Costa Verde, minuscule état sud-américain dont il aidait les guerilleros. Les Vengeurs déjouèrent ses plans, délivrèrent la Guêpe et l'extracèrent en Amérique. Le Mandarin l'aida à s'évader de prison. Il commença alors une carrière de mercenaire et travailla pour le Mandarin, Batroc, la Légion de la Mort etc. A un moment donné, il se terra pendant plus d'un an dans son laboratoire et il trouva un moyen d'intégrer dans son corps des systèmes laser.

Après avoir été une nouvelle fois vaincu par les Vengeurs, il fut contacté par le Comte Nefaria qui lui proposa d'accroître son pouvoir. Parks réalisa trop tard que Nefaria s'était servi de lui pour acquérir pour lui-même un pouvoir surhumain. Le traitement de Nefaria avait activé les diodes, capteurs d'énergie, implantés dans sa peau. Désespéré, le Laser Vivant contacta des agents étrangers et accepta d'alimenter leurs satellites armés de laser à condition qu'ils drainent son excès d'énergie. Au cours d'une bataille avec Iron Man, l'absorbateur fut détruit et le Laser Vivant, en surcharge, explosa.

On ignore ce qu'il est devenu et où il se trouve actuellement.

TAILLE: 1,78 m

YEUX: Bleus

POIDS: 83,5 kg

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Le Laser Vivant génère des rayons de photons (particules de lumière) très concentrés ou des rayons laser tout autour de sa peau. On a implanté dans sa peau de mini-générateurs de gravitons dont les champs forment des lentilles gravitiques, et des diodes à laser qui envoient la lumière dans ces lentilles, ce qui a pour effet de libérer un rayon laser très puissant. Les générateurs de gravitons, commandés par microprocesseurs et implantés à la base du cerveau, peuvent créer, au-dessus de son corps, un phénomène provoquant une invisibilité temporaire. Le Laser Vivant peut aussi générer de simples images holographiques pré-programmées dont certaines peuvent simuler le mouvement. Sous sa forme actuelle, le Laser Vivant est une masse de photons possédant une conscience humaine lui permettant de se contrôler et de se déplacer.



LIVING MONOLITH (MONOLITHE VIVANT)

VERITABLE NOM: Ahmet Abdol
PROFESSION: Archéologue/Egyptologue
IDENTITE: Publiquement connue
STATUT LEGAL: Citoyen égyptien
AUTRES NOMS: Le Pharaon Vivant
LIEU DE NAISSANCE: Le Caire (Egypte)
SITUATION DE FAMILLE: Veuf
PARENTS CONNUS: Filène (épouse, décédée), Salomé (fille, décédée)
GROUPE D'APPARTENANCE: Néant
BASE D'OPERATIONS: Vallée du Nil (Egypte). Un lointain système solaire
PREMIERE APPARITION: U.S.A.: X-MEN n. 56 - FRANCE: STRANGE n. 55
ORIGINES: Dès sa plus tendre enfance, Ahmet Abdol, né au Caire, imagina qu'il serait un jour un pharaon. Devenu professeur d'archéologie à l'Université américaine du Caire, il épousa une amie d'enfance, Filène, et eut une fille, Salomé. Au cours d'une conférence, il affirma que les pharaons étaient des mutants aux super-pouvoirs. Il dut s'enfuir sous les huées de ses auditeurs. Dans sa hâte il faillit écraser une fillette et sa voiture se retourna et prit feu. C'est en essayant de dégager son épouse que, pour la première fois, un éclair d'énergie s'échappa de ses mains. Mais Filène était morte. Un homme l'entraîna dans le désert où se célébrait le culte des Pharaons de l'ancienne Egypte. Les adeptes de la secte, voyant les pouvoirs d'Abdol, en conclurent qu'il était le "Dieu Vivant" qu'ils attendaient. Abdol prit secrètement la tête de la secte, devint le Pharaon Vivant et cultiva ses pouvoirs. Au cours d'une transe, Abdol découvrit qu'il y avait un lien étrange entre lui et un étudiant américain qu'il ne connaissait pas: Alexandre Summers (voir HAVOK), frère du X-Man Scott Summers. Tous deux étaient capables d'absorber les rayons cosmiques et de les transformer. Par quelque procédé inexplicable, le corps de Summers servait de soupape à celui d'Abdol, lui évitant d'absorber trop de rayons cosmiques.

Il y a eu de multiples confrontations entre le Pharaon Vivant, Havok et les X-Men. Chaque fois que les pouvoirs de Havok étaient neutralisés, le Pharaon devenait le Monolithe Vivant, un colosse de 10 mètres pouvant libérer une fantastique énergie cosmique; par contre, quand Havok récupérait son pouvoir, le Monolithe reprenait sa taille normale.

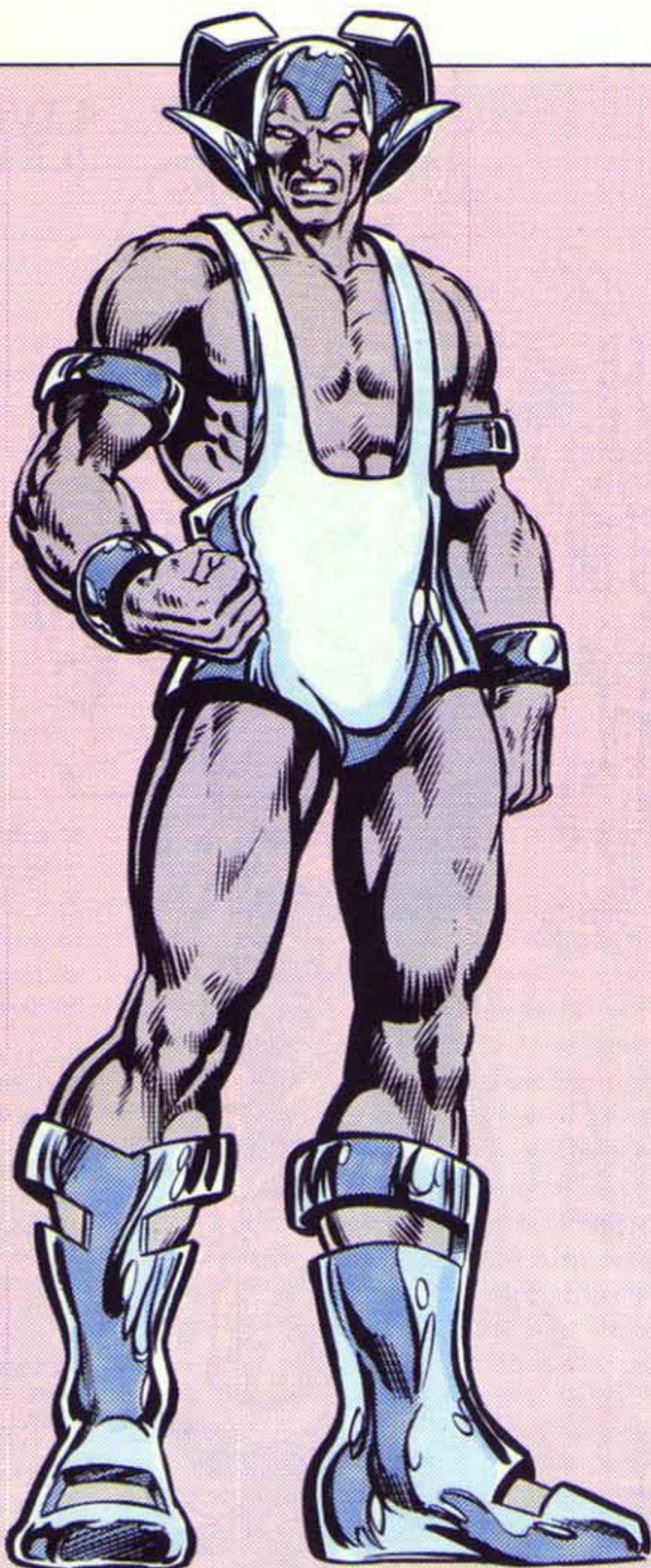
Par la suite, Abdol trouva le moyen de se transformer en Monolithe, sans l'interférence de Havok, grâce au Cristal de Chéops, une étrange pierre en forme de pyramide. Mais Iron Fist détruisit le cristal et Abdol fut emprisonné. Il s'évada et attira les Fantastiques dans son repaire afin de drainer leur énergie cosmique. Il redevint le Monolithe Vivant et commença à ravager Manhattan pour démontrer l'étendue de son pouvoir. Après une crise de conscience, provoquée par la mort de sa fille, il demanda à Thor de l'envoyer dans l'espace où, continuant à absorber l'énergie cosmique, il atteignit la taille d'une planète et devint une "planète vivante".

TAILLE: 10 mètres
POIDS: 68,4 tonnes

YEUX: Iridescents
CHEVEUX: Sans

PEAU: Grise

POUVOIRS: Ahmet Abdol est un mutant dont les cellules ont le pouvoir d'absorber l'énergie cosmique ambiante. Il la transforme en énergie destructrice, mais par intermittence. Une interférence, de nature inconnue, limite ses capacités d'absorption et il garde sa forme humaine tant qu'il ne la surmonte pas. Lorsqu'il y réussit, ce qu'il fit en absorbant l'énergie de Havok, du Cristal de Chéops, ou celle des Fantastiques, il devient le Monolithe Vivant, un colosse dont la force et la taille s'accroissent à mesure que cette énergie afflue en lui. Il peut la stocker ou la libérer sous forme de décharges de plus en plus puissantes. Sa masse devient telle qu'il est écrasé par elle et s'il tombe, il ne peut plus se relever.



LIVING MUMMY (LA MOMIE VIVANTE)

VERITABLE NOM: N'Kantu
PROFESSION: Ex-guerrier, ex-roi, ex-esclave, aujourd'hui errant
IDENTITE: Inconnue
STATUT LEGAL: Non-entité. Le grand public ignore son existence
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Nation des Swarilis, Afrique du Nord
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: T'Chombi (père, décédé), V'Leema (épouse, décédée)
GROUPE D'APPARTENANCE: Néant
BASE D'OPERATIONS: Egypte
PREMIERE APPARITION: SUPERNATURAL THRILLERS n. 5

ORIGINES: Il y a 3 000 ans, N'Kantu, chef de la tribu africaine du Swarili, fut enlevé avec son peuple par des négriers égyptiens pour édifier un temple de pierre. N'Kantu fomenta une révolte contre le pharaon régnant Aram-Set.

Mis au courant, Aram-Set et son grand prêtre Nephrus décidèrent de tuer les esclaves dès que le temple serait achevé. Mais, lorsque ce jour arriva, N'Kantu prit la tête de la révolte et tua le pharaon. Nephrus parvint à soumettre le rebelle et, pour le punir de son crime, il le vida de son sang qu'il remplaça par un liquide conservateur. Puis il l'entoura de bandelettes de la tête aux pieds et l'ensevelit, encore conscient mais totalement paralysé dans un cercueil. Au cours de la deuxième moitié du 20ème siècle, le fluide paralysant finit par s'évaporer et N'Kantu se réveilla; mais le fait d'avoir été enterré pendant trois millénaires l'avait rendu complètement fou. Ayant réussi à se libérer, il se livra à des actes de violence, en particulier dans les rues du Caire. Electrocuté par un câble électrique, il resta plusieurs semaines en animation suspendue; à son réveil il avait retrouvé la raison. Désormais immortel, N'Kantu erre en Egypte et dans toute l'Afrique à la recherche d'une raison de vivre.

TAILLE: 2,25 m

POIDS: 292 kg

YEUX: Bruns

CHEVEUX: Néant

POUVOIRS: La Momie Vivante est douée d'une force et d'une vitalité surhumaines acquises lors d'un procédé inhabituel de momification. Il soulève environ 4,5 tonnes. Sa chair a pris la consistance de l'acier doux. Il est invulnérable aux balles de petit calibre. Par contre, il est extrêmement vulnérable à toute substance ou processus (forte chaleur, feu) déshydratants, affectant le liquide conservateur coulant dans ses veines. Quoique doué d'une force surhumaine, sa vitesse et son temps de réaction sont légèrement inférieurs à ceux d'un être humain ordinaire.

Le liquide conservateur libère la Momie Vivante de la nécessité de manger, de boire, de dormir.





LIVING TRIBUNAL (LE TRIBUNAL VIVANT)

Le Tribunal Vivant est une entité extrêmement puissante, aussi vieille que l'univers et dont la fonction est de protéger le multivers (continuum d'univers alternatifs) d'un déséquilibre des forces mystiques. Doué d'un immense pouvoir, son rôle est d'empêcher un des univers de perturber l'équilibre cosmique et de menacer les autres, et d'éviter qu'il y ait un grave déséquilibre entre les forces mystiques alliées au bien et celles alliées au mal à l'intérieur d'un même univers.

Le Tribunal serait prêt à anéantir une planète habitée afin de protéger un univers ou le multivers. Il a le pouvoir de le faire car il peut, d'un seul geste détruire une planète, ou changer une étoile en supernova.

Le Tribunal Vivant apparaît comme un être à trois faces représentant les trois aspects de sa personnalité. Celle de devant, avec laquelle il parle, représente l'équité. La face totalement recouverte, sur le côté droit de sa tête, représente la nécessité, et celle à demi-voilée sur le côté gauche représente la juste vengeance. Il ne peut intervenir que si ces trois aspects de sa personnalité sont d'accord.

Première apparition: STRANGE TALES n. 157.

LIZARD (LE LEZARD)

VERITABLE NOM: Dr Curtis Connors

PROFESSION: Chercheur en biologie

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Coral Gables, Floride

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Martha Connors (épouse), William Connors (fils)

GROUPE D'APPARTENANCE: Néant

BASE D'OPERATIONS: New York City et West Palm Beach, Floride

PREMIERE APPARITION: USA: AMAZING SPIDER-MAN n. 6 - FRANCE:

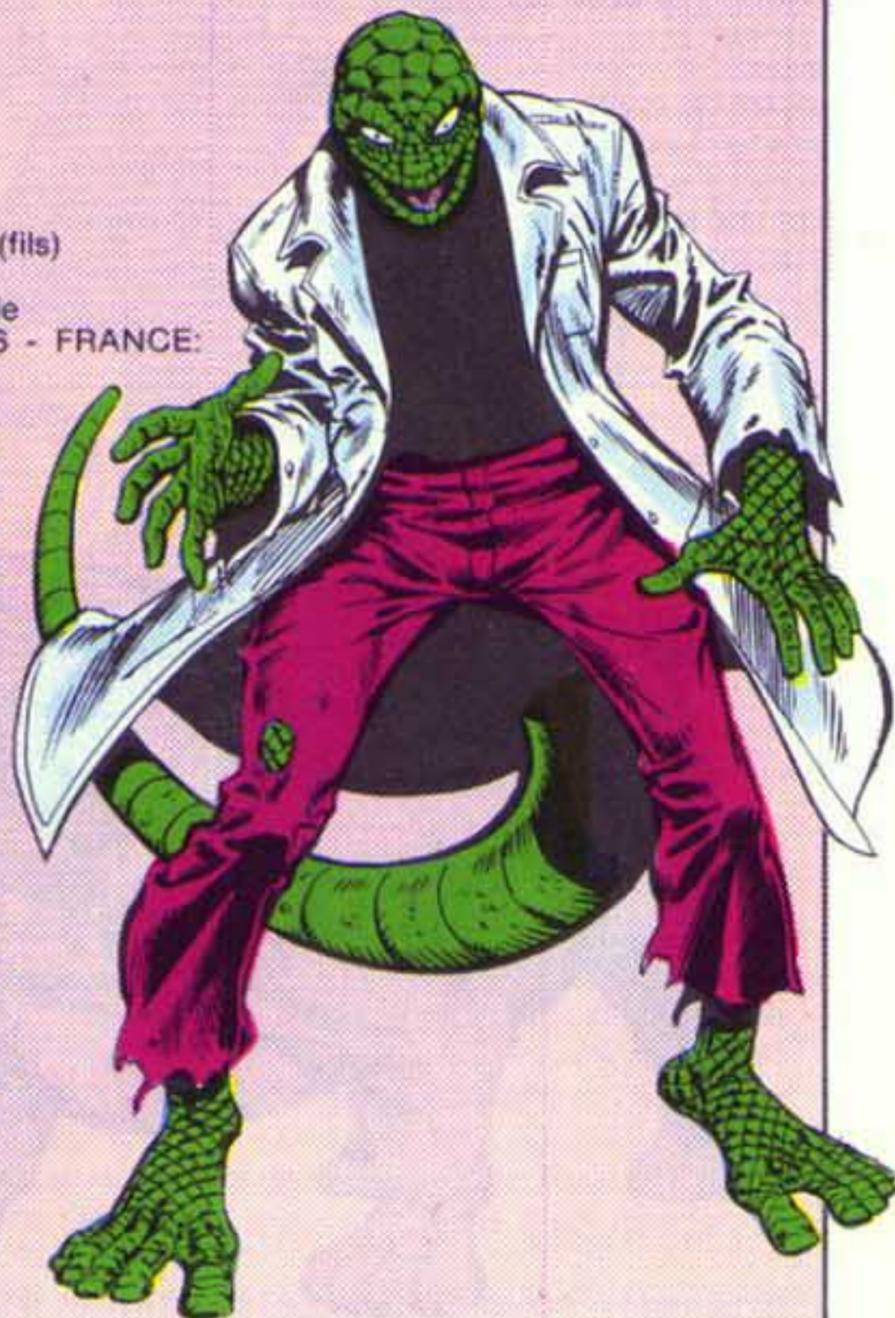
STRANGE n. 42

ORIGINES: Le Dr Curt Connors, chirurgien dans l'Armée, perdit son bras durant la Guerre de Corée et dut renoncer à exercer la chirurgie. Il entreprit l'étude scientifique des reptiles qui, à la différence des mammifères, ont conservé le pouvoir de régénérer leurs membres manquants. Il découvrit que ce pouvoir était dû à une substance chimique précise, qu'il absorba. Son bras repoussa mais l'effet mutagène de la substance entraîna une transformation de tout le corps qui prit une forme reptilio-humanoïde. L'Araignée inventa une potion qui inversait les effets de la première substance, mais les changements génétiques qui avaient affecté Connors persistèrent et celui-ci continua de se transformer périodiquement en Léopard. La transformation est déclenchée par certains stimuli chimiques et électromagnétiques.

TAILLE: 1,78 m **POIDS:** 79 kg **YEUX:** Bleus **CHEVEUX:** Bruns

POUVOIRS: Le Léopard possède une force surhumaine qu'il doit à sa forme reptilienne. Il soulève environ 12 tonnes. Les puissants muscles de ses jambes lui permettent de sauter sans élan 3,60 m en hauteur et 5,40 m en longueur. Son temps de réaction est environ le double de celui d'un humain normal et quand il court, sa vitesse peut atteindre 72 km/h.

Il possède une queue de 2 m de long. Ses pieds et ses mains sont terminés par des griffes rétractables de 2,5 cm de long; ses doigts et ses orteils sont couverts d'une quantité de griffes minuscules formant des bourrelets adhésifs, ce qui lui permet de grimper aux murs. Lorsqu'il se transforme en Léopard, la partie de son cerveau contenant les pulsions les plus bestiales l'emporte et il devient peu à peu inhumain. Le Léopard a la faculté quasi-télépathique de communiquer avec les reptiles.



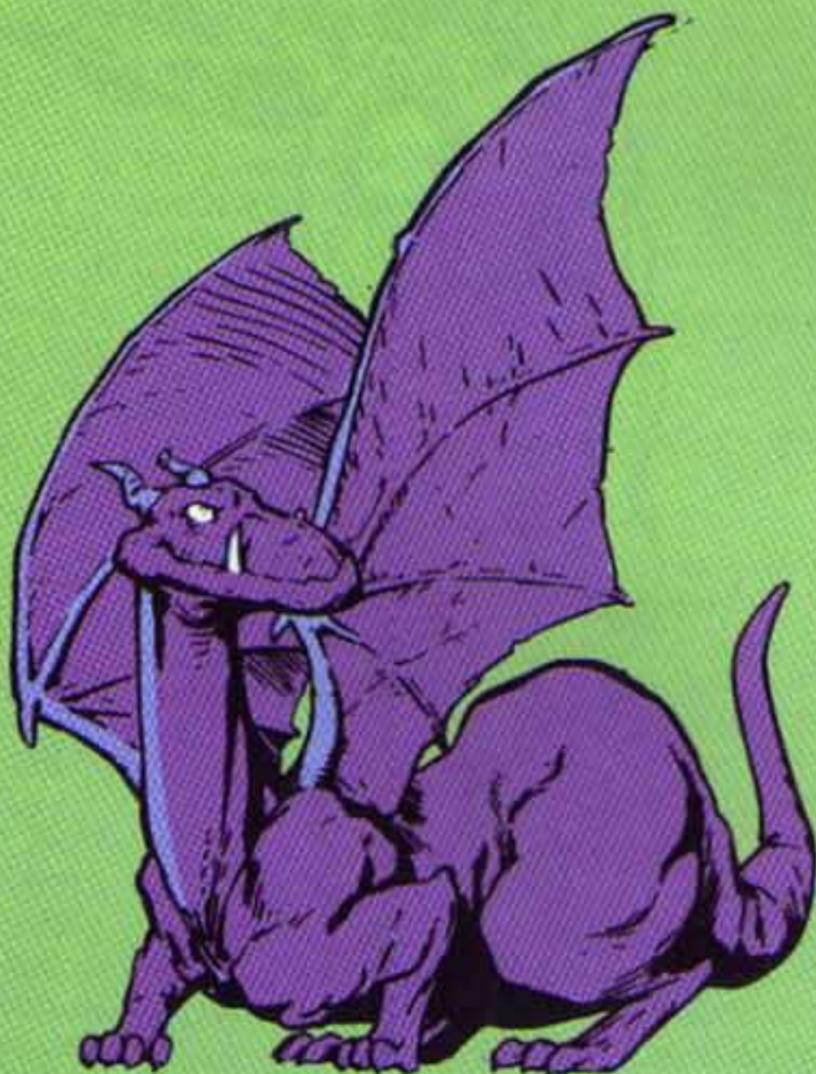
LOCKHEED

Lockheed est une petite créature extraterrestre qui ressemble à un dragon. Kitty Pride, membre des X-Men le "rencontra" lors d'une mission dans le monde des Brood. Charles Xavier, fondateur des X-Men, autorisa Kitty à garder Lockheed qui devint en quelque sorte la mascotte de toute l'équipe.

Lockheed doit son nom à un conte de fées que Kitty avait autrefois inventé. Le Lockheed de son conte était un grand dragon doué de parole. Ce n'est pas le cas de Lockheed qui pourtant semble intelligent et parfois capable de comprendre le langage humain. Il paraît même posséder un langage propre.

On ignore si Lockheed est né dans le monde des Brood, comment il a rejoint la Terre et si il existe d'autres individus de sa race.

Le phénomène permettant à Lockheed de cracher du feu à volonté reste inexplicé, mais il peut faire beaucoup de dégâts et semble lui-même insensible à la chaleur et au feu. Les ailes de Lockheed ressemblent à celles d'une chauve-souris et il peut porter, en vol, une charge égale à son poids. Un dernier point demeure obscur: pourquoi le cerveau de Lockheed est-il réfractaire à une communication télépathique avec celui du professeur Xavier?



LOCKJAW (GUEULE D'OR)

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Compagnon de la Famille Royale des Inhumains

IDENTITE: Connue des Inhumains

STATUT LEGAL: Citoyen d'Attilan

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Ile d'Attilan, Océan Atlantique.

SITUATION DE FAMILLE: Inapplicable

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Compagnon de la Famille Royale des Inhumains

BASE D'OPERATIONS: Attilan, Aire Bleue de la Lune.

PREMIERE APPARITION: USA: FANTASTIC FOUR 45 - FRANCE: ALBUM FF 1.

ORIGINES: Avant d'avoir été exposé, enfant, à la brune téra-togène qui lui a donné ses pouvoirs et des instincts canins, Gueule d'Or avait, probablement, un aspect humanoïde. Il possède une intelligence de niveau humain.

TAILLE: 1,50 m (à l'épaule)

LONGUEUR: 2 m (du museau aux pattes postérieures)

POIDS: 558 kg

POIL: Brun

YEUX: Bruns

CARACTERISTIQUES: Gueule d'Or possède une petite antenne à deux branches sur le front.

POUVOIRS: Du seul fait de sa taille, Gueule d'Or possède une grande force physique. Toutefois, à cause de sa morphologie de chien, son action est limitée aux objets qu'il peut attraper avec sa gueule. Celle-ci est exceptionnellement grande, de même que sa tête qui mesure 1 m de hauteur. Gueule d'Or peut porter un poids de 1620 kg sur le dos tout en marchant; il peut creuser le béton armé avec ses pattes. Le principal pouvoir de Gueule d'Or est celui de se téléporter et de téléporter plusieurs personnes (à condition que leur poids ne dépasse pas une tonne) à travers l'espace et même dans d'autres dimensions. Gueule d'Or peut se téléporter à d'énormes distances: jusqu'à 354 000 km (distance de la Terre à la Lune) de son point d'origine. De nature psionique, le processus de téléportation s'accompagne d'une décharge visible d'énergie par son antenne. Gueule d'Or possède un sens de l'odorat si développé qu'il peut suivre ou localiser une odeur à travers l'espace dimensionnel.



LOKI

VERITABLE NOM: Loki

PROFESSION: Dieu du Mal

IDENTITE: Connue des citoyens d'Asgard mais inconnue des Terriens.

STATUT LEGAL: Citoyen d'Asgard (souvent en exil)

AUTRES NOMS: Du fait qu'il peut changer d'aspect, Loki a revêtu la personnalité d'un grand nombre d'individus et de choses.

LIEU DE NAISSANCE: Jotunheim, dimension d'Asgard

SITUATION DE FAMILLE: Divorcé

PARENTS CONNUS: Sigyn (ex-épouse), Laufey (père, décédé), Farbauti (mère), Odin (père adoptif), Frigga (mère adoptive), Thor (demi-frère)

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Asgard

PREMIERE APPARITION: USA: JOURNEY INTO MYSTERY 85 - FRANCE: NOVA 7

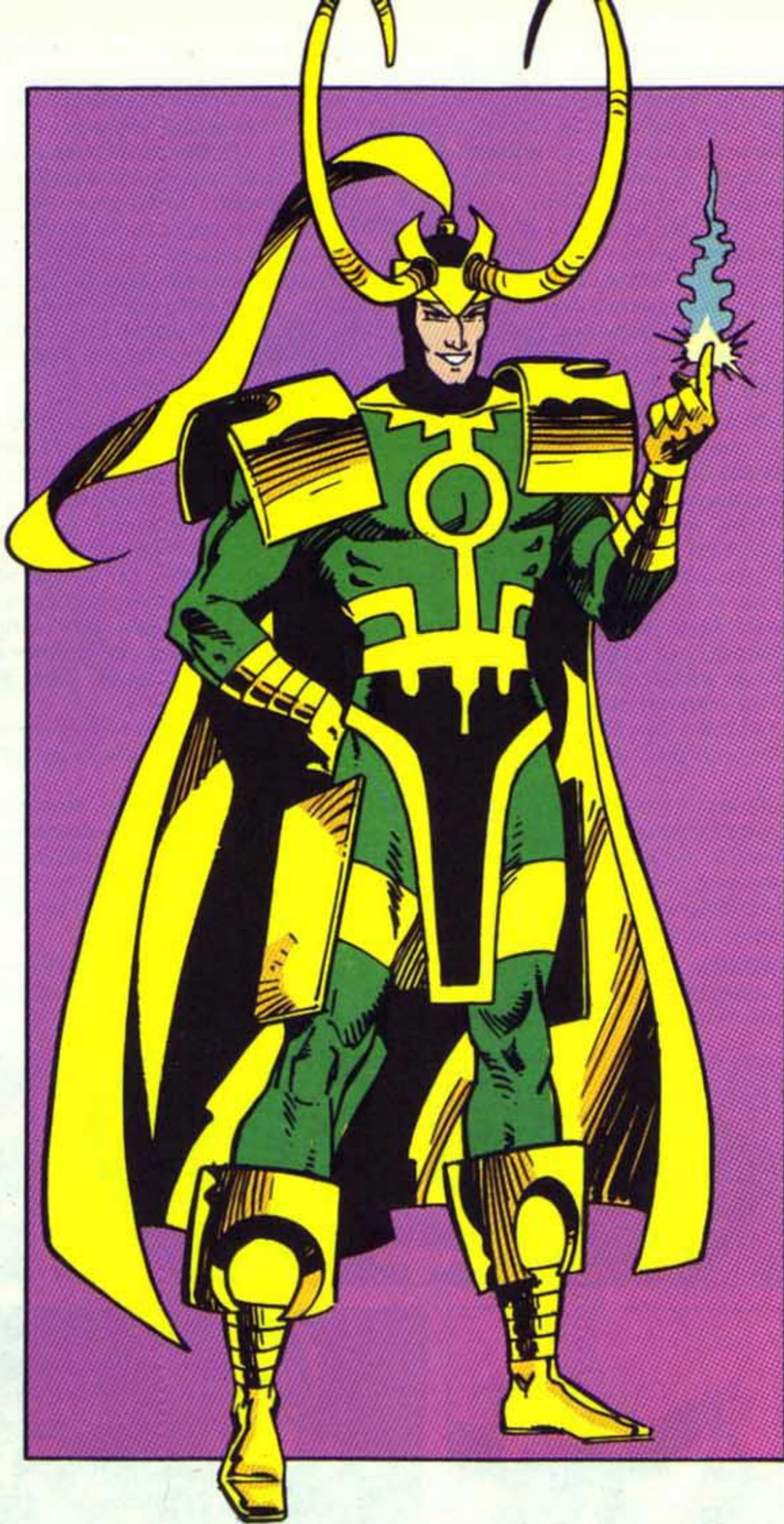
ORIGINES: Loki était le fils de Laufey, roi des géants du royaume asgardien de Jotunheim. Au cours de la guerre menée par Odin contre la race des géants, Laufey fut tué et les géants vaincus. Au milieu des ruines, les Asgardiens découvrirent un bébé caché aux abords de la forteresse des géants.

Ce bébé, c'était Loki, que son père avait gardé caché, honteux de sa petite taille. Parce qu'il était le fils d'un roi mort au combat, Odin décida d'adopter l'enfant et de l'élever avec son propre fils, Thor, futur Dieu du Tonnerre.

Dès l'enfance, Loki fut jaloux de Thor qu'Odin et les Asgardiens lui préféraient et qui réussissait en tout mieux que lui. Très jeune, il commença à étudier la sorcellerie pour laquelle il avait des dons naturels. Sa haine de Thor ne fit que s'amplifier et il fit le vœu de devenir le dieu le plus puissant d'Asgard et de détruire Thor afin de parvenir au but qu'il s'était fixé. C'est à ce moment-là que l'on commença à l'appeler le Dieu du Mal. Au cours des siècles, Loki essaya à maintes reprises de tuer Thor et de s'emparer du trône d'Asgard.

C'est pour le punir de ses crimes qu'Odin l'emprisonna par la magie dans un arbre. Puis, ce fut le tour de Thor d'être banni d'Asgard et condamné à vivre sur Terre sous la forme d'un mortel, le Docteur Donald Blake.

Peu après que Blake fut redevenu capable de prendre la forme et les pouvoirs de Thor, Loki



réussit à échapper à sa prison mystique. On assista alors à une succession de combats entre Loki et Thor. Parfois, Loki se battait lui-même contre son ennemi, mais souvent, il utilisait des "pions" pour lutter contre Thor. Pions qu'il dotait pour l'occasion de pouvoirs surhumains comme ce fut le cas pour le Cobra et Mister Hyde. Loki a tout tenté pour prendre le contrôle d'Asgard et venir à bout de son ennemi juré, mais Thor a toujours réussi à déjouer les plans de son frère adoptif. A une occasion cependant, Loki joignit ses forces à celles de Thor et Odin afin de combattre le démon Surtur qui voulait détruire Asgard. Mais cette association fut de courte durée et lorsqu'Odin et Surtur disparurent à la fin de la bataille, Loki recommença ses machinations pour se faire nommer à la tête d'Asgard. Utilisant le pouvoir de l'épée de Surtur, il transforma Thor en grenouille. Mais ce dernier retrouva son aspect normal quand Volstagg détruisit le mécanisme qui drainait le pouvoir de l'épée et c'est Balder qui monta sur le trône d'Asgard quand Thor refusa le pouvoir. Cependant, Loki n'a pas renoncé à ses ambitions car il a été prédit que le jour de Ragnarok, la fin des dieux d'Asgard, Loki se trouverait à la tête des forces du mal opposées à Asgard.

TAILLE: 1,90 m

POIDS: 235 kg

YEUX: Verts

CHEVEUX: Grisonnants

POUVOIRS: Loki possède les qualités inhérentes à tout Asgardien ainsi que des pouvoirs innés de magie. Il jouit d'une très grande longévité (bien qu'il ne soit pas immortel comme les Olympiens); il est doué d'une force surhumaine; il est invulnérable à toutes les maladies et il résiste aux blessures (la chair et les os des Asgardiens sont environ trois fois plus denses que ceux des humains, aussi ont-ils une force et un poids très supérieurs). Il possède une foule de dons magiques; en particulier, il peut se transformer en animal: serpent, aigle, souris, abeille... et il acquiert chaque fois les qualités inhérentes à ces animaux. Par contre, lorsqu'il prend l'aspect d'un autre dieu, d'un géant ou d'un humain, il n'acquiert pas forcément leurs pouvoirs physiques ou mentaux. Loki peut aussi par magie transformer des objets en d'autres formes ou substances: il change par exemple les nuages en dragons. Il peut aussi donner vie à des objets inanimés ou douer des objets ou des créatures de pouvoirs temporaires. C'est ainsi qu'il a accru la puissance d'un criminel comme le Cobra.

Loki crée des champs d'énergie magiques capables de repousser le marteau enchanté de Thor et des projectiles de gros calibre ou de soulever des objets aussi gros qu'un immeuble par lévitation.

Loki est également doué de pouvoirs mentaux et extra-sensoriels. Il projette ses pensées dans l'esprit des autres sans être limité par la distance ou les dimensions. Il ne perçoit pas les pensées mais il voit et entend des événements qui se produisent à distance. Il peut projeter de lui-même une image au moyen de laquelle il communique avec des êtres éloignés. Il peut créer par magie des fissures entre les dimensions lui permettant de passer d'un univers à l'autre. C'est de cette façon qu'il se téléporte d'Asgard à la Terre.

ARMES: Loki utilise parfois des objets magiques comme les Pierres des Nornes ou des herbes asgardiennes rares pour accroître ses pouvoirs ou sa force ou pour transformer autrui: c'est à lui que l'Homme Absorbant doit son pouvoir.



LONGSHOT

VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Autrefois esclave et cascadeur de cinéma. Maintenant, membre des X-Men

STATUT LEGAL: Aucun sur la Terre. Renégat sur sa planète

IDENTITE: Les habitants de la Terre ignorent que Longshot vient d'une autre dimension

AUTRES NOMS: Aucun

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

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Inapplicable

GROUPE D'APPARTENANCE: X-Men

BASE D'OPERATIONS: Mobile, chez lui et sur la Terre

PREMIERE APPARITION: LONGSHOT 1 - France: TITANS 114

ORIGINES: Sur une planète d'une autre dimension a évolué une race d'êtres vivants semi-humanoïdes mais sans colonne vertébrale.

L'incapacité de la race à se tenir debout empêchait sa civilisation de progresser au-delà d'un stade relativement primaire. Un savant, du nom d'Arize, inventa alors un exo-squelette pour permettre à ses congénères de se tenir droits. Certains refusèrent d'utiliser ces exo-squelettes et pour des raisons inconnues, ces "Invertébrés" prirent le pouvoir. Ils exigèrent d'Arize qu'il crée une race d'esclaves au moyen de manipulations génétiques. Mais Arize arrangea le code génétique de ses créations de façon à en faire des êtres intelligents et individualistes. Ainsi une rébellion serait inévitable. Il dota même certains de ces esclaves d'immenses pouvoirs: c'est le cas de celui qui allait devenir Longshot. Longshot était l'esclave d'un Invertébré du nom de Mojo qui le faisait travailler comme cascadeur dans ses studios de cinéma. Un jour, Longshot rencontra Arize qui lui expliqua ses origines et qui l'exhorta à prendre la tête d'une révolte d'esclaves. Longshot fut capturé par les Invertébrés qui provoquèrent chez lui une amnésie artificielle. Il parvint à s'enfuir, traversa un portail interdimensionnel et arriva sur la Terre. Là, il fut surnommé Longshot parce qu'il réussissait des exploits alors que toutes les chances étaient contre lui. Mojo retrouva Longshot et tenta de l'empêcher de rentrer chez lui de peur qu'il ne dise aux esclaves-humanoïdes que la Terre était dirigée par des êtres comme eux, ce qui provoquerait une nouvelle révolte. Mais Longshot vainquit Mojo avec l'aide du Docteur Strange. Longshot fait actuellement partie des X-Men.

TAILLE: 1,87 m

POIDS: 36 kg

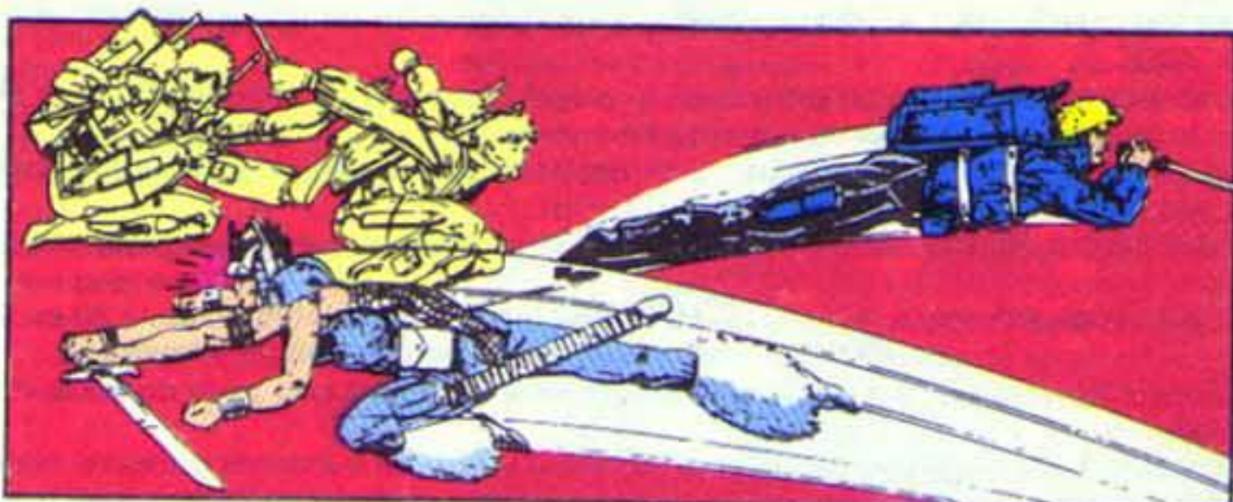
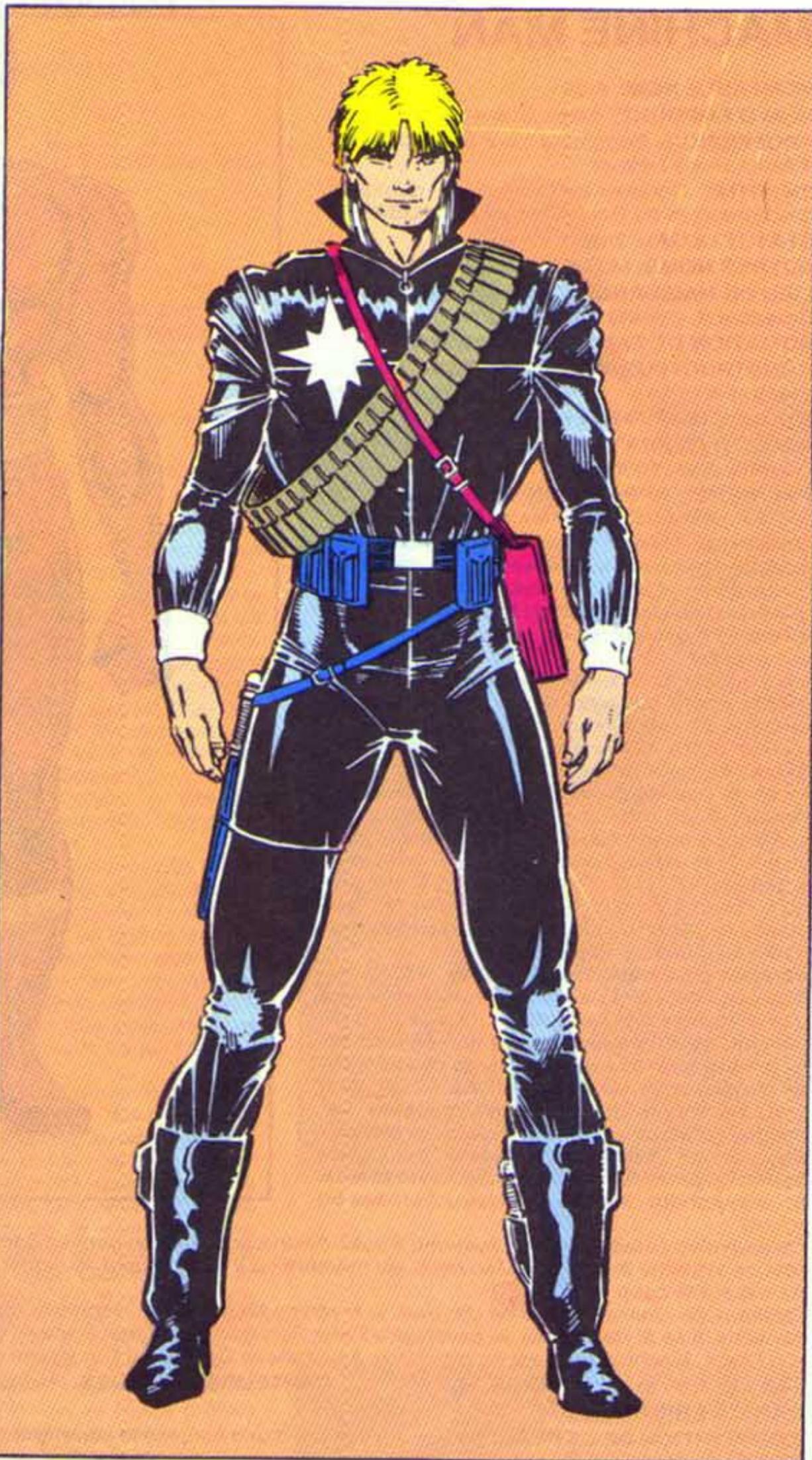
YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

SIGNES PARTICULIERS: Longshot n'a que quatre doigts, dont un pouce, à chaque main.

POUVOIRS CONNUS: Longshot peut modifier les champs de probabilités. Il a les moyens psioniques de mettre la chance de son côté. Ce pouvoir fonctionne même sans son intervention. Mais en créant cette chance, il crée aussi une malchance qui peut affecter quelqu'un d'autre ou se retourner contre lui. Longshot peut télépathiquement lire les souvenirs d'une personne par contact physique avec elle, lire les "empreintes psychiques" que les gens ont laissées sur des objets qu'ils ont touchés et connaître leurs pensées. Longshot a des os creux mais une musculature de terrien, ce qui lui confère une agilité exceptionnelle. Son oeil gauche se met à briller chaque fois qu'il utilise un de ses pouvoirs.

Longshot porte un assortiment de lames et de couteaux qu'il utilise avec une grande adresse.



MACHINE MAN

VERITABLE NOM: X-51

NOM D'EMPRUNT: Aaron Stack

PROFESSION: Enquêteur pour la Compagnie d'Assurances Delmar

IDENTITE: Connue seulement de quelques fonctionnaires du Gouvernement des USA

STATUT LEGAL: Indéterminé

AUTRES NOMS: Mister Machine

LIEU DE NAISSANCE: Centre de Recherches Broadhurst, Central City, Californie

SITUATION DE FAMILLE: Inapplicable

CONSTRUCTEUR/PROGRAMMEUR: Dr Abel Stack

GROUPE D'APPARTENANCE: Néant

BASE D'OPERATIONS: Garage Garvin à Queens, New York

PREMIERE APPARITION: USA: 2001! A SPACE ODYSSEY 8 - France: TITANS 32

ORIGINES: Machine Man est issu d'un projet militaire américain top-secret visant à réaliser un système d'armes mobile, hautement sophistiqué, capable d'agir de façon autonome et de prendre des décisions, autrement dit un robot pensant.

Une équipe composée des plus prestigieux électroniciens du pays inventa, fabriqua et programma 51 robots expérimentaux sous la direction du Dr Oliver Broadhurst. Le Dr Abel Stack, éminent programmeur, comprit qu'un robot ne pouvait penser que s'il était traité en humain. Il prit X-51 chez lui, l'instruisit comme son fils, persuadé que l'homme et le robot pouvaient vivre en harmonie et travailler ensemble à l'édification d'un monde meilleur. Il alla jusqu'à doter X-51 d'un visage artificiel fait d'écumé de faible densité simulant la chair humaine et d'une perruque.

Pendant ce temps, les 50 autres soldats-robots connaissaient de graves problèmes dus à une mauvaise programmation. Les centres du cerveau de la mémoire et de la personnalité furent mélangés. Ils furent dotés de conscience, de pensée originale et d'émotions. L'obligation pour les robots de "mûrir" en quelques semaines engendra des psychoses: profondes dépressions, schizophrénie, folie des grandeurs. Le projet fut donc voué à l'échec et le Dr Broadhurst dut ordonner la destruction des 50 robots.

Chacun d'eux était muni d'un système d'auto-destruction que l'on pouvait déclencher à distance. Le Dr Stack voulut ôter ce système à Machine Man mais, au moment où il allait le faire, le signal de destruction fut émis et c'est lui qui fut tué sur le coup.

Désireux de réaliser le rêve de son maître, Machine Man prit une identité humaine pour s'insérer dans le monde des humains. Il se fit deux amis: le psychiatre Peter Spaulding et le mécanicien "Gears" Gavin. Sous son identité d'Aaron Stack, Machine Man est employé aux Assurances Delmar où l'on ignore qu'il est un robot.

TAILLE: 1,80 m **POIDS:** 382 kg **CAPTEURS OPTIQUES:** Rouges **CHEVEUX:** (artificiels): Noirs

CARACTERISTIQUES:

COMPOSITION DE LA PEAU: Alliage au titanium d'une souplesse comparable à celle de la peau humaine et doublé d'un revêtement réduisant l'efficacité de certaines armes énergétiques.

RESISTANCE DE LA PEAU: Résiste à une explosion de 90 kg de TNT, aux températures extrêmes: de 9980°C à -58°C.

CAPACITE DE LA MEMOIRE: 3,22 téraoctets. Le haut de l'abdomen est le siège de la mémoire principale, les 4 membres et la tête celui de la mémoire auxiliaire.

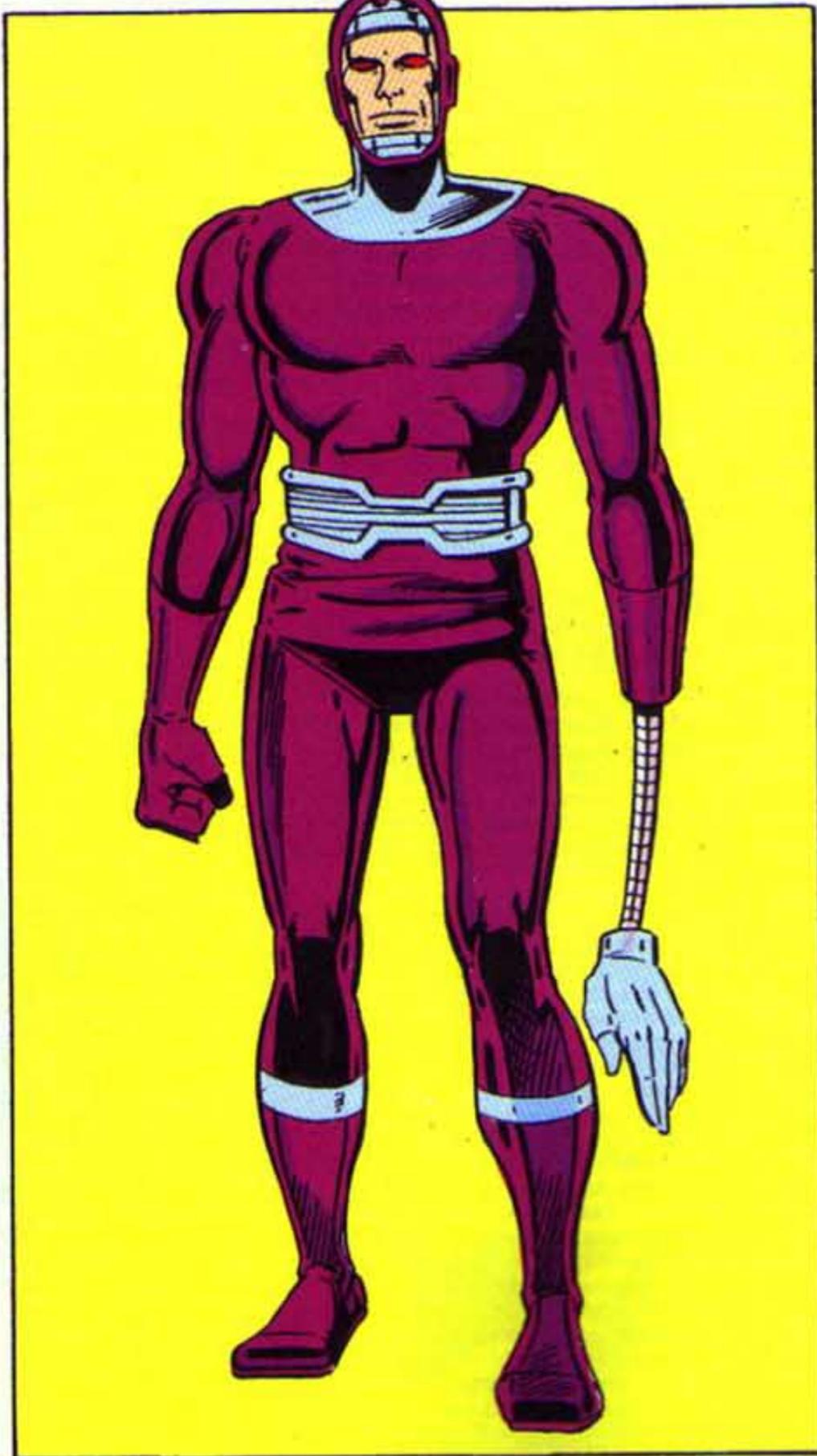
ALIMENTATION EN ENERGIE: Des convertisseurs d'énergie solaire rechargent continuellement les batteries, source principale d'énergie.

CAPTEURS: Systèmes optiques à spectres multiples, et palpeurs, assistés par ordinateurs, sur les zones sensibles: mains, pieds, oreilles etc.

NIVEAU DE FORCE: Les bras de Machine Man peuvent s'étirer jusqu'à 30 m. En pleine extension, ils soulèvent jusqu'à 72 kg; si Machine Man les contracte, il peut soulever deux tonnes.

VOL: X-51 vole grâce à ses unités anti-gravité ainsi qu'à une série de miniturbines qui lui impriment une vitesse de 90 km/h.

ARMES: Les doigts et la ceinture de Machine Man sont truffés de gadgets: entrées et sorties d'ordinateur, audiomètre, détecteur de gravité, radio, radar, rayon laser et Magnum 357.



MAC TAGGERT, MOIRA

VERITABLE NOM: Dr Moira Kinross Mac Taggart

PROFESSION: Généticienne

IDENTITE: Connue du public

STATUT LEGAL: Citoyenne du Royaume-Uni sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Province de Kinross, Ecosse

SITUATION DE FAMILLE: Veuve

PARENTS CONNUS: Lord Kinross (père), Joseph Mac Taggart (mari, décédé), Kevin Proteus (fils, vraisemblablement décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: X-Men

BASE D'OPERATIONS: Centre de Recherche sur les Mutants, île de Muir, Ecosse

PREMIERE APPARITION: USA: X-MEN 96 - FRANCE: ALBUM ADIEU EPERVIER

ORIGINES: Le Dr Moira Mac Taggart est la fille d'un puissant aristocrate écossais, Lord Kinross. Elève brillante, elle fit des études de biologie et se spécialisa en science génétique. Moira épousa Joseph Mac Taggart, un commandant de la Marine Royale, animé d'ambitions politiques. Mais ce mariage fut un échec. C'est à l'université d'Oxford qu'elle rencontra Charles Xavier, qui préparait un doctorat. Ils tombèrent immédiatement amoureux l'un de l'autre, et leur liaison dura plusieurs années. Ils décidèrent de se marier, dès que Moira pourrait divorcer. Mais Xavier dut partir au service militaire, et Moira promit de l'attendre. Pourtant, peu après, il reçut une lettre de Moira qui rompait, sans explication. Elle retourna en Ecosse.

Joseph Mac Taggart était brutal, il battait Moira, et elle dut même être hospitalisée, alors qu'elle était enceinte. Elle vécut alors loin de son mari qui refusait de divorcer.

Elle lui cacha l'existence de son fils pendant 20 ans. Elle mena une brillante carrière, reconnue comme l'une des meilleures spécialistes mondiales en génétique. Ses travaux furent récompensés par un prix Nobel. Elle fonda un centre de recherche sur les mutants sur l'île de Muir, au large des côtes écossaises. Lors d'un séjour en Angleterre où elle préparait un diplôme de psychiatrie, elle reprit contact avec Xavier et devint alors sa "partenaire silencieuse" dans l'école pour mutants qu'ils fondèrent près de New York. C'est ici que naquit l'équipe des X-Men.

Lorsque son fils commença à manifester des pouvoirs destructeurs, Moira essaya de le soigner, mais en vain. Elle fut forcée de l'enfermer dans son centre de recherche, avec Légion, le fils illégitime de Xavier et de Gabrielle Haller (fils dont Xavier lui-même ignorait l'existence). Moira recueillit aussi une jeune orpheline, Rahne Sinclair, qui devait plus tard développer des pouvoirs mutants. Finalement, Moira se fit connaître des X-Men lorsqu'elle se présenta pour le poste de gouvernante à leur école. Elle tomba amoureuse de Sean Cassidy, alias le Hurlleur, et leur liaison dure encore aujourd'hui. Kevin, le fils de Moira dont le nom de code était "Mutant X", mais qui se nommait lui-même Protéus, s'échappa de l'île de Muir et sema la panique dans la campagne écossaise: grâce à son pouvoir, il drainait l'énergie de ses victimes et modifiait leur perception de la réalité. Les X-Men essayèrent de l'arrêter et Moira prévint Joseph Mac Taggart. Protéus prit possession du corps de son père et tenta de tuer sa mère. Mais Colossus parvint à le détruire. Joseph Mac Taggart succomba à ses blessures.

Plus tard, Moira découvrit que Rahne Sinclair avait le pouvoir de se transformer en loup. Elle l'amena à Xavier, qu'elle convainquit de monter une nouvelle équipe de mutants, qui prit le nom de Nouveaux Mutants. Peu avant le départ de Xavier pour la galaxie Shi'ar, Moira et Gabrielle Haller lui révélèrent que Légion était son fils.

Aujourd'hui, Moira Mac Taggart poursuit ses travaux dans son centre de recherches de Muir, et est une précieuse alliée pour les X-Men.

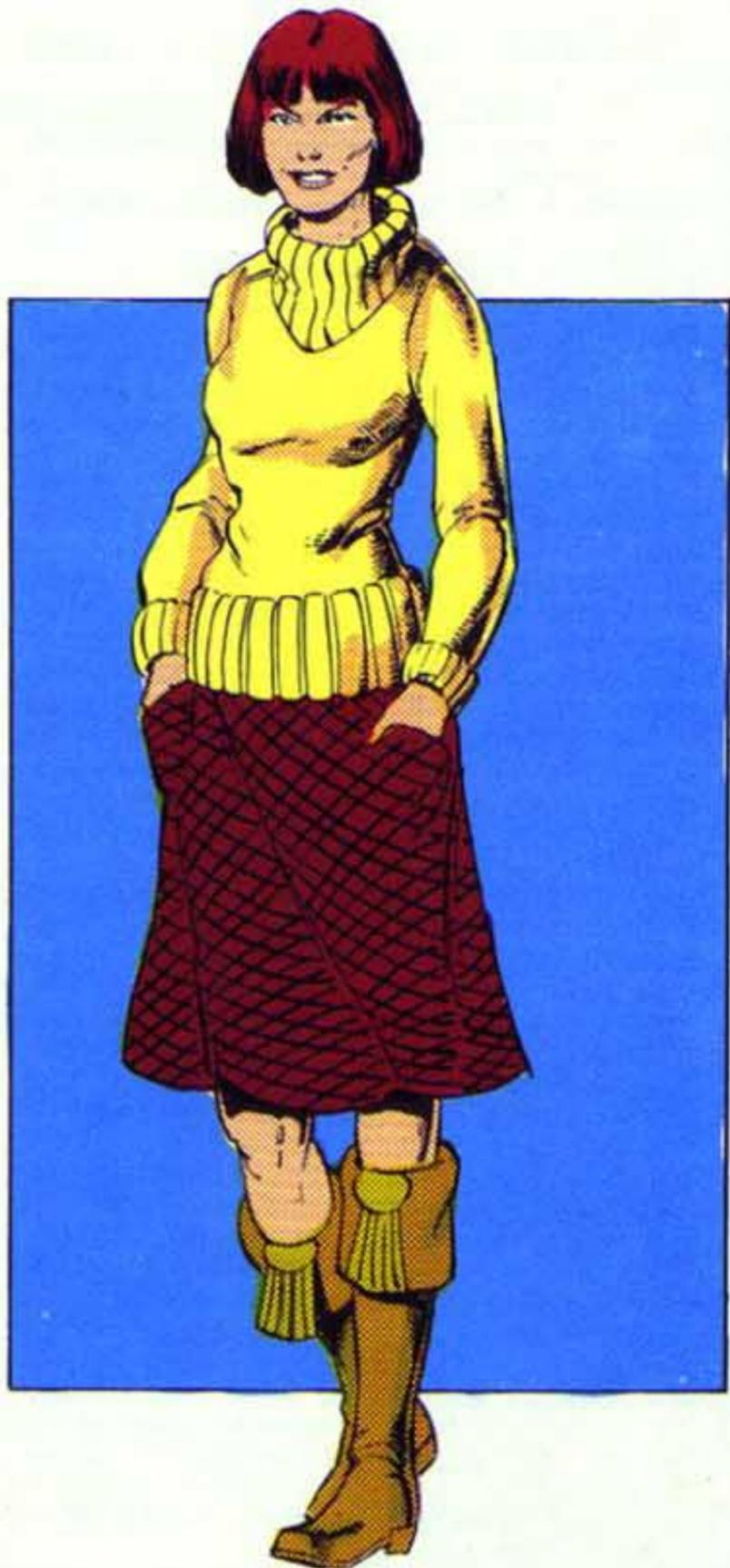
TAILLE: 1,70 m

CHEVEUX: Bruns

POIDS: 60 kg

YEUX: Bleus

FORCE: Moira Mac Taggart possède la force normale d'une femme de son âge et de sa taille, qui prend modérément de l'exercice.



MADAME MASQUE

VERITABLE NOM: Comtesse Giuletta Nefaria (aux Etats-Unis, son nom légal est Whitney Frost).

PROFESSION: Aventurière et parfois cerveau criminel

IDENTITE: Connue du S.H.I.E.L.D. et d'autres agences de police, sinon secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne italienne et américaine aujourd'hui recherchée par la police pour divers crimes

AUTRES NOMS: Big M, le Directeur, Kristine "Krissy" Longfellow

LIEU DE NAISSANCE: Rome, Italie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Comte Luchino Nefaria (père, décédé) — Comtesse Renata Nefaria (mère, décédée) — Byron Frost (père adoptif, décédé) — Loretta Frost (mère adoptive, décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Chef de la "famille" Nefaria de la Maggia, ex-employée de Midas

BASE D'OPERATIONS: Inconnue

PREMIERE APPARITION: USA: comme Big M, TALES OF SUSPENSE N. 97, comme Whitney Frost, TALES OF SUSPENSE N. 98, comme Madame Masque IRON MAN N. 17 — France: STRANGE N. 22

ORIGINES: Le Comte Luchino Nefaria, aristocrate italien et personnage important de la Maggia, rêva longtemps d'avoir un fils et successeur. Mais sa femme Renata mourut en donnant naissance à une fille, Giuletta. Afin que l'enfant jouisse de la respectabilité qui lui avait toujours fait défaut, Nefaria demanda à l'américain Byron Frost de l'élever comme sa fille. Frost, riche financier de Wall Street, était employé par Nefaria pour camoufler ses gains illégaux en investissements légitimes. Giuletta grandit sous le nom de Whitney Frost, persuadée que Byron et sa femme étaient ses vrais parents. A 20 ans, elle se fiança à l'avocat Roger Vane, un homme riche et ambitieux. A la mort de Frost, Nefaria révéla à Whitney qu'il était son vrai père et qu'il voulait faire d'elle son successeur à la tête de la Maggia. Affolée, Whitney refusa et se confia à son fiancé... qui rompit avec elle afin de ne pas compromettre sa carrière politique. Désespérée, elle comprit finalement que Vane ne lui reviendrait jamais et elle accepta la proposition de son père. Peu après, Nefaria fut mis en prison et sa "famille" choisit Whitney comme nouveau chef, ou "Big M" en argot de la pègre.

Toutefois, comme son père, elle rêvait d'être assez puissante pour défier les gouvernements et c'est elle qui mena une attaque contre le Q.G. de Stark International. Le raid échoua grâce au premier Iron Man et Whitney, dont l'identité avait été dévoilée, s'enfuit à bord d'un appareil qui s'écrasa. Défigurée, elle fut retrouvée par des agents du milliardaire Mordecai Midas qui la confia à un chirurgien. Il fit alors d'elle son principal agent criminel et il l'obligea à cacher ses blessures de la face sous un masque d'or: elle prit alors le nom de Madame Masque.

Pour abattre Tony Stark, Midas introduisit Whitney auprès de lui. Bien qu'il eut découvert son vrai visage, Tony lui témoigna de l'affection. Whitney prit son parti contre Midas et elle devina qu'Iron Man et lui ne faisaient qu'un. Une tendre relation s'établit entre eux.

Mais à sa sortie de prison, le comte Nefaria demanda à sa fille de l'aider à stopper le processus de vieillissement accéléré consécutif à sa tentative d'acquérir des super-pouvoirs. Madame Masque entra alors en conflit avec Iron Man. Au cours d'une bataille, Nefaria fut tué accidentellement. Madame Masque en rendit Stark responsable et le poursuivit de sa vengeance. Plus tard, elle refit surface comme chef — sous le titre de "Directeur" — de la famille Nefaria de la Maggia. Elle affirme ne plus jamais vouloir aimer afin de ne plus souffrir.

TAILLE: 1,72 m

YEUX: Gris

POUVOIRS: Madame Masque n'a pas de super-pouvoirs. C'est une athlète de classe olympique spécialement entraînée au combat corps à corps.

ARMES: Madame Masque s'est servie de pistolets tirant des balles ordinaires ou des cartouches libérant du gaz soporifique.



POIDS: 58 kg
CHEVEUX: Noirs



MADAME WEB

VERITABLE NOM: Cassandra Webb.

PROFESSION: Medium

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Salem, Oregon

SITUATION DE FAMILLE: Veuve

PARENTS CONNUS: Jonathan Webb (mari, décédé)

GROUPE D'APPARTENANCE: Néant

BASE D'OPERATIONS: New York City

PREMIERE APPARITION: USA: Amazing Spider-Man N. 210 - FRANCE: Strange N. 165

ORIGINES: Dès son enfance, Cassandra Webb, aveugle de naissance, découvrit qu'elle avait des dons de clairvoyance qu'elle développa par une pratique constante. Elle prit la profession de medium. Au bout de plusieurs dizaines d'années de carrière, elle fut atteinte de myasthénie, maladie s'attaquant au système nerveux central et provoquant une sorte de paralysie. Elle est aujourd'hui totalement dépendante de son appareil de survie inventé par son mari, ingénieur en électronique, et qui assure ses fonctions vitales.

TAILLE: 1,65 m

YEUX: Gris clair

POUVOIRS: Madame Web est douée de pouvoirs sensoriels psychiques. En se concentrant, elle peut sonder les pensées des autres ou projeter les siennes dans leurs esprits (télépathie), percevoir des événements présents ou passés dont elle n'a pas été le témoin (clairvoyance) ou prédire des événements qui ont de fortes chances de se produire (prescience). Elle ne peut prédire l'avenir avec une certitude absolue. Ses pouvoirs la rendent particulièrement sensible aux pouvoirs similaires chez les autres.

EQUIPEMENT: Madame Web est cybernétiquement reliée à un appareil de survie semblable à une toile d'araignée, qui satisfait à tous ses besoins corporels en renforçant son système nerveux autonome. L'appareil est équipé de bras robustes qui remplacent ses bras devenus inutilisables.

POIDS: 49,500 kg

CHEVEUX: Poivre et sel

MADROX

VERITABLE NOM: James Arthur "Jamie" Madrox

PROFESSION: Ex-fermier, aujourd'hui laborantin

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: L'Homme-Multiple

LIEU DE NAISSANCE: Los Alamos, Nouveau-Mexique

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Dr Daniel Madrox (père, décédé) - Joan Madrox (mère, décédée)

GROUPE D'APPARTENANCE: Néant

BASE D'OPERATIONS: Ile de Muir, au large de l'Ecosse

PREMIERE APPARITION: GIANT-SIZE FANTASTIC FOUR N. 4

ORIGINES: James Madrox est le fils unique d'un couple de chercheurs du Centre de Recherche de Los Alamos. Ses parents furent exposés à des radiations qui entraînèrent des modifications de leur capital génétique. C'est donc un mutant, dont le pouvoir se révéla dès sa naissance: lorsque l'accoucheur le fessa, il se divisa en deux êtres identiques qui refusionnèrent aussitôt. Le Dr Madrox fabriqua à son fils un costume le mettant à l'abri des forces cinétiques et l'empêchant de se dédoubler. A l'âge de 15 ans, James perdit ses parents et vécut seul. Un jour, une panne de son costume provoqua un afflux d'énergie qui libéra ses pouvoirs latents. Affolé, Madrox s'enfuit à New-York où le découvrirent les Fantastiques et le Professeur Xavier qui lui apprit à contrôler ses pouvoirs de reproduction. Madrox est devenu l'assistant du Dr Moira Mac Taggart dans l'île de Muir.

TAILLE: 1,80 m

YEUX: Bleus

POUVOIRS: Il peut à volonté créer des doubles de lui-même dont chacun possède la même masse que l'original. S'il a le pouvoir de convertir l'énergie en matière, la libération dévastatrice d'énergie est certainement canalisée ailleurs car elle n'apparaît pas. Madrox peut créer à la suite plusieurs répliques de lui-même. Chaque double est doué d'une pensée, de sentiments et d'action indépendants. Si l'un d'eux est blessé ou tué, les autres ne sont pas physiquement affectés. Chacun possède le pouvoir de l'original de se multiplier. Madrox "réabsorbe" ses doubles quand il n'en a plus besoin. Il doit porter constamment son costume pour éviter une duplication involontaire.

POIDS: 79 kg

CHEVEUX: Blonds



MAD THINKER (PENSEUR FOU)

VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Cerveau criminel

IDENTITE: Connue uniquement de la police

STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire

AUTRES NOMS: Le Penseur - Dr. José Santini

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Associé occasionnel du Maître des Maléfices

BASE D'OPERATIONS: Mobile (souvent en prison)

PREMIERE APPARITION: USA: FANTASTIC FOUR N. 15 - France: FANTASK N. 6

ORIGINES: Restées inconnues. Il apparut au grand public au moment où il songea à prendre le contrôle des divers gangs criminels de New-York. Il se sépara vite de tous ses complices d'intelligence moyenne, préférant se procurer la richesse qu'il convoitait sans eux. Pour déjouer l'opposition probable des Fantastiques, il profita de leur absence pour investir leur Q.G. du Baxter Building; il eut ainsi accès au matériel de Red Richards avec lequel il construisit le premier de ses androïdes, destiné à l'aider à combattre les FF. Mais c'est Red Richards qui vainquit le Penseur Fou et celui-ci fut mis en prison pour la première fois. Par la suite, il se heurta périodiquement aux Fantastiques, aux Vengeurs, à Iron Man, à l'Araignée, au Prince des Mers et aux X-Men. S'étant allié au Maître des Maléfices, il tenta de conquérir le monde. Il a trois buts essentiels: accumuler de nouvelles connaissances, acquérir une grande richesse et se venger des FF. Il fit revivre la première Torche Humaine, dont il abandonna la dépouille au robot Ultron qui s'en servit pour créer la Vision.

TAILLE: 1,75 m

POIDS: 97 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Bruns

POUVOIRS: Le Penseur Fou n'a pas de super-pouvoirs mais il est doué d'une vaste intelligence, d'un grand savoir et c'est un génie de la mécanique. Il peut mentalement extraire des racines carrées, résoudre des équations algébriques, des calculs vectoriels, procéder au calcul différentiel et intégral. Sa mémoire phénoménale lui permet de retenir 99% de tout ce qu'il voit, entend ou lit. Sa vitesse de lecture est d'environ 3000 mots/minute (il ne lui a fallu qu'une heure et demie pour lire tout le théâtre de Shakespeare!). Le cerveau du Penseur Fou est un véritable ordinateur; en le programmant avec toutes les données possibles, il peut calculer mentalement les probabilités des événements pratiquement sans erreur. Seul obstacle à ses prévisions: un certain facteur-X (à ne pas confondre avec FACTEUR-X) qu'il ne connaît pas et qu'il ne peut utiliser dans ses calculs.

Le génie du Penseur Fou n'est pas inventif; il ne peut que synthétiser pour son propre usage ce qui a été créé ou inventé par d'autres.

ARMES: Il dispose de nombreux ordinateurs qui recueillent et emmagasinent l'information. La seule arme personnelle dont il se sert fréquemment est une paire d'hypno-lentilles, de la dimension d'un monocle, et qui a le pouvoir d'hypnotiser. Il utilise toute une variété d'androïdes, en particulier celui appelé le "Terrible" Androïde, humanoïde de 3,30 m de haut. Il est aussi l'inventeur de Quasimodo (organe de destruction quasi-motivationale), de répliques androïdes des FF, et de grands penseurs et de robots qui sont à son service.

Aujourd'hui, le Penseur est lié, par radio à haute fréquence implantée chirurgicalement, à son laboratoire privé. Cela lui permet, alors qu'il est en prison, de poursuivre ses activités criminelles par l'intermédiaire d'un simulacre de lui-même.



MAELSTROM

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Généticien

IDENTITE: Secrète. Son existence est inconnue des Terriens

STATUT LEGAL: Il n'a aucune citoyenneté

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu

SITUATION DE FAMILLE: Inconnue

PARENTS CONNUS: Phaeder (père, décédé) - Morga (mère, décédée) - Noma (épouse)

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun

BASE D'OPERATIONS: Inconnue

PREMIERE APPARITION: MARVEL TWO-IN-ONE 71

ORIGINES: Maelstrom est le fils de Phaeder, généticien Inhumain et d'une servante Déviante. Il est le premier hybride connu de deux races soeurs de la race humaine. Phaeder disputa à Agon (futur père de Flèche Noire) la direction du Conseil Génétique (gouvernement) des Inhumains. Vaincu, il fut banni du Conseil à cause de ses expériences sur le clonage, interdites par le Conseil. Il se fit passer pour mort et s'enfuit d'Attilan. Il arriva dans une colonie de Déviants où son savoir lui permit de travailler avec les généticiens déviants, qui faisaient se reproduire des mutants dans l'espoir de stabiliser la destinée génétique de la race. Phaeder épousa Morga, une servante, dont il eut un fils appelé plus tard Maelstrom. Celui-ci fut élevé dans la société déviante et, à l'âge de 20 ans, il rejoignit son père dans les Fosses de Reproduction. Il épousa une Déviante dont il eut un fils. Puis Phaeder s'étant brouillé avec le corps régnant des Déviants, son épouse et celle de Maelstrom furent tuées et le fils de Maelstrom envoyé dans les enclos aux esclaves pour y devenir gladiateur. Plus tard, Phaeder et Maelstrom s'enfuirent de Lemuria, traversèrent le monde incognito et partagèrent un temps leurs secrets génétiques avec le savant nazi Arnim Zola. Les Inhumains s'étant installés au coeur de l'Himalaya, Maelstrom et son père établirent leur base dans les ruines sous-marines d'Attilan. Ayant découvert les molécules de la brume tératogène mutagène, ils reprirent leurs expériences dans l'espoir de soumettre les Inhumains et les Déviants. Ils se créèrent des serviteurs en soumettant des humains à la brume tératogène. Ils furent découverts au moment où ils tentaient de voler la brume anti-tératogène inventée par Red Richards et périrent au cours d'une bataille avec la Chose et les Inhumains. Leurs essences vitales furent transférées immédiatement dans des clones selon le procédé d'Arnim Zola, mais Phaeder mourut au cours du transfert. La plupart de la classe dirigeante des Déviants ayant été atomiquement changée en un seul cube organique, Maelstrom voulut capter l'énergie de toute la population; mais les Vengeurs firent échouer ce projet. L'essence vitale de Maelstrom se transféra dans un autre clone. Il projetait de capter l'énergie cinétique engendrée par la rotation de la Terre mais cette fois encore, les Vengeurs lui firent obstacle et il fut, semble-t-il, détruit.

TAILLE: 2,45 m

YEUX: Pourpres

POUVOIRS: Il possède les attributs de la race Inhumaine ainsi que le pouvoir de capter et de contrôler toute forme d'énergie cinétique. Etant à demi-Inhumain, sa physiologie est environ deux fois plus résistante et durable que celle d'un humain. Il manipule l'énergie cinétique qu'il transforme en force physique. Son corps absorbe continuellement de l'énergie cinétique qui se manifeste sous la forme d'un panache bioluminescent qui tourbillonne autour de son corps.



POIDS: 192 kg

CHEVEUX: Pourpres

LES LAQUAIS DE MAELSTROM

Maelstrom fait exécuter ses travaux subalternes — des courses aux assassinats — par des serviteurs humains, à qui une exposition à la brume téragène a donné de super-pouvoirs.



HELIO

Eclaireur
Il peut se rendre plus léger que l'air et voler à des vitesses supersoniques.
Apparu dans MARVEL TWO-IN-ONE 71



PHOBIUS

Interrogateur
Peut projeter mentalement la peur dans l'esprit des autres.
Apparu dans MARVEL TWO-IN-ONE 71



GRONK

Garde du corps
Est doué d'une force surhumaine.
Apparu dans MARVEL TWO-IN-ONE 71



DEATHURGE
(Necrulus)

Assassin
Il peut se rendre impalpable et voler en chevauchant une lance d'ébène.
Apparition dans MARVEL TWO-IN-ONE 72
(France: STRANGE 214)

MAGGIA

La Maggia est un syndicat international du crime. Née en Europe méridionale, elle étendit ses ramifications dans toute l'Europe non communiste et dans les deux Amériques. Sa présence aux Etats-Unis est attestée dès 1890 et, durant toute la prohibition, elle se livra à de la contrebande sur les alcools. Aujourd'hui, la Maggia contrôle la plupart des tripots clandestins, des prêts usuraires et le trafic des stupéfiants des Etats-Unis, de même que de nombreuses maisons de jeux. Elle exerce aussi son influence sur les syndicats et contrôle les politiciens de tous les niveaux. La Maggia a investi une grande partie de ses gains illicites dans des affaires légales. Elle fait respecter un code très strict parmi ses membres qu'elle n'hésite pas à punir de mort en cas de trahison.

La Maggia est une coalition de groupes indépendants connus sous le nom de "familles", dont les membres dirigeants sont généralement liés par des liens familiaux ou maritaux. Plusieurs familles ont leur base dans le secteur de New-York; trois d'entre elles dominent les autres.

LA FAMILLE SILVERMANE: Chef: Silvio "Silvermane" Manfredi, un des derniers gangsters légendaires de l'avant-guerre. Ce groupe est largement impliqué dans le trafic de stupéfiants. Silvermane a mis en oeuvre de très gros moyens scientifiques dans le seul but de reculer sa mort. Il a un fils, Aile Noire (Black Wing) mais son successeur à la tête de la famille sera probablement César "Big C" Cicero, avocat de la Maggia et son rival de longue date.

LA FAMILLE HAMMERHEAD: Son chef "Top

Man" dota sa famille de costumes et d'armes perfectionnées. Il devint ensuite, par des moyens douteux, propriétaire du Baxter Building; il espérait du même coup avoir accès légalement à la technologie des Fantastiques. Les FF ayant vaincu et capturé "Top Man", la Cour lui retira la propriété du Baxter Building et il fut assassiné sur l'ordre des siens. Le nouveau chef de la famille est "Hammerhead". Il emploie une technologie avancée à ses fins personnelles, comme l'exosquelette qui amplifie sa force.

LA FAMILLE NEFARIA: Le comte Luchino Nefaria, aristocrate italien aujourd'hui décédé et génie scientifique, fut le plus puissant chef de la Maggia jusqu'à la première défaite que lui infligèrent les Vengeurs. Ayant été vaincu et capturé, c'est sa fille Giuletta — alias Whitney Frost — qui lui succéda. Sa tentative de s'emparer des armes de pointe de Tony Stark ayant échoué, elle fut remplacée par le Maraudeur Masqué qui exigea le contrôle complet sur New-York, faute de quoi il ferait sauter un engin nucléaire. Il fut finalement capturé et la famille repassa alors sous le contrôle de Whitney Frost devenue Madame Masque. Cette famille utilise des armes futuristes et même des robots (comme les Dreadnoughts) ainsi que des agents costumés aux super-pouvoirs (Licorne, Homme au Fouet, Gladiateur etc.)

Divers criminels ont tenté d'unifier les groupes indépendants de la Côte Est afin de pouvoir concurrencer la domination de la Maggia. Le Caïd est le plus célèbre d'entre eux.

Ci-dessous, quelques-uns des principaux membres de la Maggia.



SILVERMANE

Apparition dans SPIDERMAN 74
(France: STRANGE 70)



COUNT NEFARIA

(Comte Nefaria)
Apparition dans AVENGERS 13 - (France: STRANGE 20)



WHITNEY FROST

Apparitions dans TALES OF SUSPENSE 97
(France: STRANGE 20)



HAMMERHEAD

Apparition dans SPIDERMAN 114
(France: STRANGE 107)

MAGIK (MAGIE)

VERITABLE NOM: Illyana Raspoutine
PROFESSION: Etudiante
STATUT LEGAL: Citoyenne d'URSS vivant aux Etats-Unis avec un visa spécial. Mineure. Sans casier judiciaire
IDENTITE: Secrète
AUTRES NOMS: Aucun
LIEU DE NAISSANCE: Kolkhoze de Oust-Ordynski, Sibérie
SITUATION DE FAMILLE: Célibataire
PARENTS CONNUS: Nikolaï Raspoutine (père), Alexandra Raspoutine (mère), Piotr (Peter) Raspoutine (frère), Mikhaïl Raspoutine (frère, décédé)
GROUPE D'APPARTENANCE: Les Nouveaux Mutants
BASE D'OPERATIONS: Ecole du Pr Xavier pour Jeunes Surdoués - Salem Center - Westchester County - New-York et les Limbes
PREMIERE APPARITION: GIANT SIZE X-MEN 1 et X-MEN 160 France: Alb. BELASCO

ORIGINES: Illyana Raspoutine est la petite soeur de Peter Raspoutine qui quitta son kolkhoze de Sibérie alors qu'Illyana était encore enfant pour devenir Colossus chez les X-Men. Quelques années plus tard, Illyana fut enlevée par Miss Locke, l'assistante de l'assassin Arcade. Ce dernier était alors prisonnier d'un robot de Fatalis et Miss Locke prit Illyana en otage pour forcer les X-Men à le secourir. Illyana délivrée, son frère Peter la garda avec lui au Q.G. des X-Men. Un peu plus tard, le sorcier Belasco emprisonna Illyana et les X-Men dans les Limbes. Les super-héros parvinrent à s'échapper mais Illyana resta prisonnière et Belasco damna une partie de son âme. C'est ce qu'Illyana appelle son côté noir. Le sorcier lui donna aussi d'importants pouvoirs magiques. Peu de temps après, la fillette découvrit son pouvoir de se téléporter. Illyana voulut alors se débarrasser de l'influence de Belasco. Elle utilisa son épée magique et les connaissances en sorcellerie qu'il lui avait transmises pour expédier le démon loin des Limbes. Illyana retourna sur terre quelques secondes seulement après le départ des X-Men. Mais dans les Limbes, sept ans s'étaient écoulés. S'ym, le démon au service de Belasco, suivit Illyana sur terre et se mit à sa disposition. Depuis, Illyana règne sur les Limbes mais elle préfère vivre sur Terre où elle fait partie des Nouveaux Mutants sous le nom de code de Magie.

TAILLE: 1,62

POIDS: 54 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: Magie est une mutante et une sorcière. Elle peut se téléporter et téléporter les autres dans le temps et l'espace. Mais elle ne maîtrise pas encore très bien ce pouvoir et plus la distance à parcourir est grande, plus le risque d'erreur est important en ce qui concerne le point d'arrivée; de plus, elle doit obligatoirement passer par les Limbes.

Magie est sorcière suprême des Limbes. Son arme est une épée magique qui n'a aucun effet sur une créature normale mais qui peut blesser ou tuer une créature surnaturelle. L'étendue des pouvoirs magiques d'Illyana est encore mal déterminée mais elle est plus puissante dans les Limbes que sur Terre. Quand Illyana utilise son pouvoir magique, son corps se couvre d'une armure mystique d'origine inconnue.

Pour des raisons encore indéterminées, son épée peut blesser Kitty Pryde qui est d'autre part la seule personne à pouvoir s'en servir en dehors d'Illyana.



MAGMA

VERITABLE NOM: Amara Juliana Aquilla

PROFESSION: Etudiante

STATUT LEGAL: Citoyenne de Nova Roma

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Nova Roma, Brésil

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Lucius Antonius Aquilla (père)

GROUPE D'APPARTENANCE: Nouveaux Mutants

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

PREMIERE APPARITION: NEW MUTANTS 8 - France: TITANS 66

ORIGINES: Amara Aquilla est la fille de Lucius Antonius Aquilla, Premier Sénateur de Nova Roma, cité enfouie au coeur de la jungle amazonienne du Brésil. Au premier siècle avant Jésus-Christ, de nombreux citoyens de Rome sentant la République menacée fuirent vers le Nouveau Monde et fondèrent Nova Roma, cité dont l'existence est encore tenue secrète aujourd'hui. Les habitants de Nova Roma se marièrent avec des Incas. La civilisation inca étant basée sur une monarchie absolue, un groupuscule tenta de reproduire ce modèle à Nova Roma. Le sénateur Lucius Aquilla, membre de la classe plébéienne, était leur plus farouche adversaire et sa fille Amara partageait ses idées. Le sénateur envoya Amara vivre dans la jungle pour la soustraire au culte du feu de Séléne, alias la Prêtresse Noire, et épouse du chef du courant impérialiste. Dans la jungle, Amara rencontra les Nouveaux Mutants. Tous furent capturés par des soldats de Nova Roma et emprisonnés. En tentant de s'opposer à Séléne qui voulait la sacrifier, Amara tomba dans le puits de lave en fusion de la Prêtresse. Cette immersion mit à jour ses pouvoirs. Le sénateur Aquilla décida alors d'envoyer sa fille aux Etats-Unis pour qu'elle y découvre la civilisation moderne et Amara rejoignit les Nouveaux Mutants sous le nom de code de Magma.

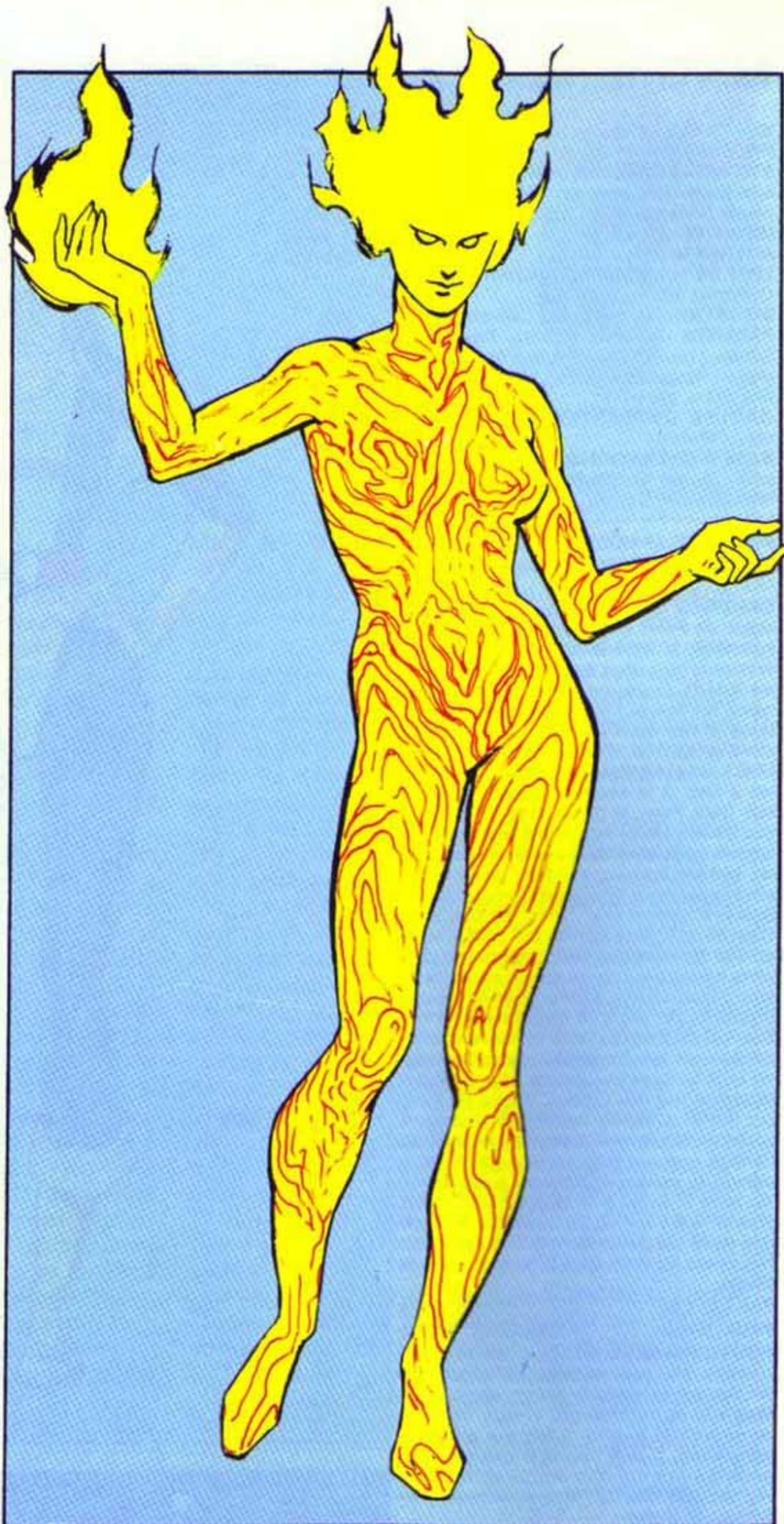
TAILLE: 1,65 m

POIDS: 56 kg

YEUX: Marron

CHEVEUX: Blonds

POUVOIRS: Magma peut contrôler psioniquement le mouvement des plaques tectoniques dans un rayon limité où elle peut créer de petits tremblements de terre en agissant sur la croûte terrestre. Elle peut aussi faire surgir des profondeurs de la Terre de petits volcans de magma. Son pouvoir est lié à ses émotions: ainsi peut-elle provoquer des mini-séismes par le simple fait de se mettre en colère. Elle peut aussi lancer des rafales de magma par télékinésie. Quand elle se sert de son pouvoir, son corps irradie de lumière et dégage une chaleur intense. Sa chevelure semble être en feu. Aucune source de chaleur ne peut la blesser. Ses pouvoirs exigent qu'elle soit en contact avec la Terre. Si ce n'est pas le cas, ils diminuent considérablement.



MAGNETO

VERITABLE NOM: Inconnu. "Magnus" est soit son nom, soit son prénom, soit un pseudonyme

PROFESSION: Ex-conquérant, maintenant professeur

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyen d'un pays inconnu recherché par la police internationale

AUTRES NOMS: Michael Xavier - Le Créateur

LIEU DE NAISSANCE: Inconnu - En Europe probablement

SITUATION DE FAMILLE: Veuf

PARENTS CONNUS: Magda (épouse, décédée), Pietro Maximoff (fils), Wanda (fille), Luna (petite-fille), Crystal (belle fille), Vision (gendre)

GROUPE D'APPARTENANCE: X-Men, mentor des Nouveaux Mutants, fondateur de la première Confrérie des Mauvais Mutants

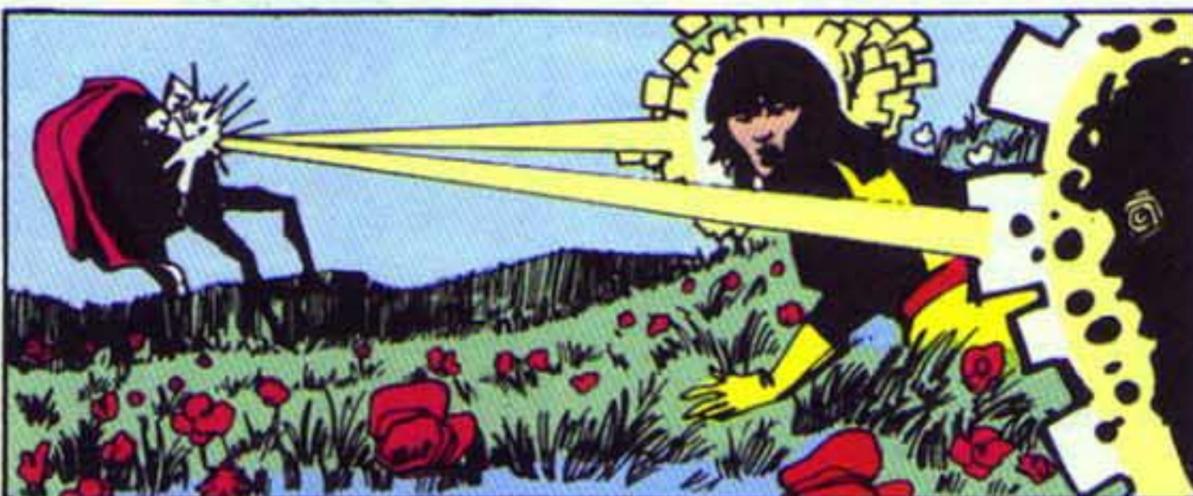
BASE D'OPERATIONS: Ecole du Professeur Xavier pour Jeunes Surdoués - Autrefois, l'astéroïde M et diverses bases secrètes sur la Terre

PREMIERE APPARITION: X-MEN 1

ORIGINES: Magnéto garde le secret sur sa vie et sur sa véritable identité. On sait qu'il fut victime du régime nazi et déporté à Auschwitz avec sa famille. Il passa sa jeunesse en camp de concentration. C'est là que ses pouvoirs apparurent et lui permirent de survivre. Quand le camp fut libéré par les Russes, Magnéto erra pendant plusieurs années en Europe de l'Est. Il rencontra celle qui allait devenir sa femme, Magda, et ils eurent une fille qui mourut dans des circonstances inconnues. Terrifiée par les pouvoirs et les ambitions de son époux qui voulait conquérir la Terre entière, Magda le quitta sans lui dire qu'elle était de nouveau enceinte. Elle accoucha de Wanda et Pietro, des jumeaux qui furent adoptés par Django Maximoff. Renonçant à chercher Magda, Magnéto se rendit en Israël où, sous le nom de Magnus, il travailla dans un hôpital psychiatrique où on soignait les déportés. C'est là qu'il se lia d'amitié avec le Professeur Xavier.

Il consacra les années suivantes à s'instruire. Puis, persuadé que pour échapper aux persécutions, les mutants devaient conquérir la Terre, il fonda dans ce but la Confrérie des Mauvais Mutants dont deux membres étaient ses propres enfants: Vif-Argent et la Sorcière Rouge. Mais il ne le découvrit que beaucoup plus tard. Avec son équipe, il affronta les X-Men, groupe fondé entre-temps par le Pr Xavier dans le but de protéger l'humanité contre les mauvais mutants.

Grâce à l'équipement scientifique de Maëlstrom, Magnéto créa un humanoïde artificiel qu'il nomma



Alpha. Mais Alpha se rebella contre son créateur et le fit régresser au stade d'enfant. Confié par le Pr X à Moïra Mc Taggart, Magnéto retrouva sa forme adulte grâce à Shakari, un agent Sh'iar qui augmenta aussi ses pouvoirs. Magnéto put alors se passer de sa Confrérie et repartit seul à la conquête de la Terre. Il exerça de multiples chantages envers les grandes nations en les menaçant de déclencher des séismes et des éruptions volcaniques si on ne lui confiait pas le pouvoir.

Les X-Men le combattirent pour contrecarrer ses plans. Au cours d'un affrontement, Magnéto blessa sévèrement Kitty Pride. Pris de remords, il remit ses idéaux en question et pendant les Guerres Secrètes, il choisit de se battre aux côtés des X-Men contre le Beyonder. Peu après, il sauva de la mort Aleytys Forrester, une jeune femme dont il tomba amoureux. Tous ces événements le firent changer d'attitude à l'égard de l'humanité et il décida de se rendre à la justice. Un tribunal international fut chargé de le juger. Mais le procès fut interrompu par une attaque de Fenris, nom que s'étaient donné Andrea et Andreas Strucker, les enfants d'un vieil ennemi de Magnéto, le baron Wolfgang. Ils furent vaincus, grâce aux X-Men, mais le Professeur X, gravement blessé, demanda à Magnéto de prendre sa succession à la tête de son école sous l'identité d'un cousin imaginaire, Michael Xavier. Magnéto, qui est désormais le mentor des Nouveaux Mutants, est aussi l'allié des X-Men.

TAILLE: 1,88 m **YEUX:** Bleu-gris
POIDS: 86 kg **CHEVEUX:** Argentés

POUVOIRS: Magnéto contrôle le magnétisme. On ne sait pas bien si cette force magnétique lui vient de l'extérieur ou si elle est en lui. On ne sait pas non plus si son pouvoir est d'ordre psionique ou physiologique. En tout cas, il est sans limites.

Magnéto peut assembler une machine sophistiquée en quelques secondes. Il peut s'entourer de champs de force magnétique impénétrables. Il peut également projeter ou manipuler toute autre forme d'énergie en rapport avec le magnétisme. On l'a vu lancer des rafales d'électricité, générer une chaleur assez intense pour détruire une porte métallique ou créer un champ anti-gravité. Il peut agir sur la lumière, les ondes-radio, les ultra-violettes, les infra-rouges, les rayons-x et gamma. Il est l'incarnation vivante de la Théorie du Champ Unifié. Mais il se sert surtout de son magnétisme.

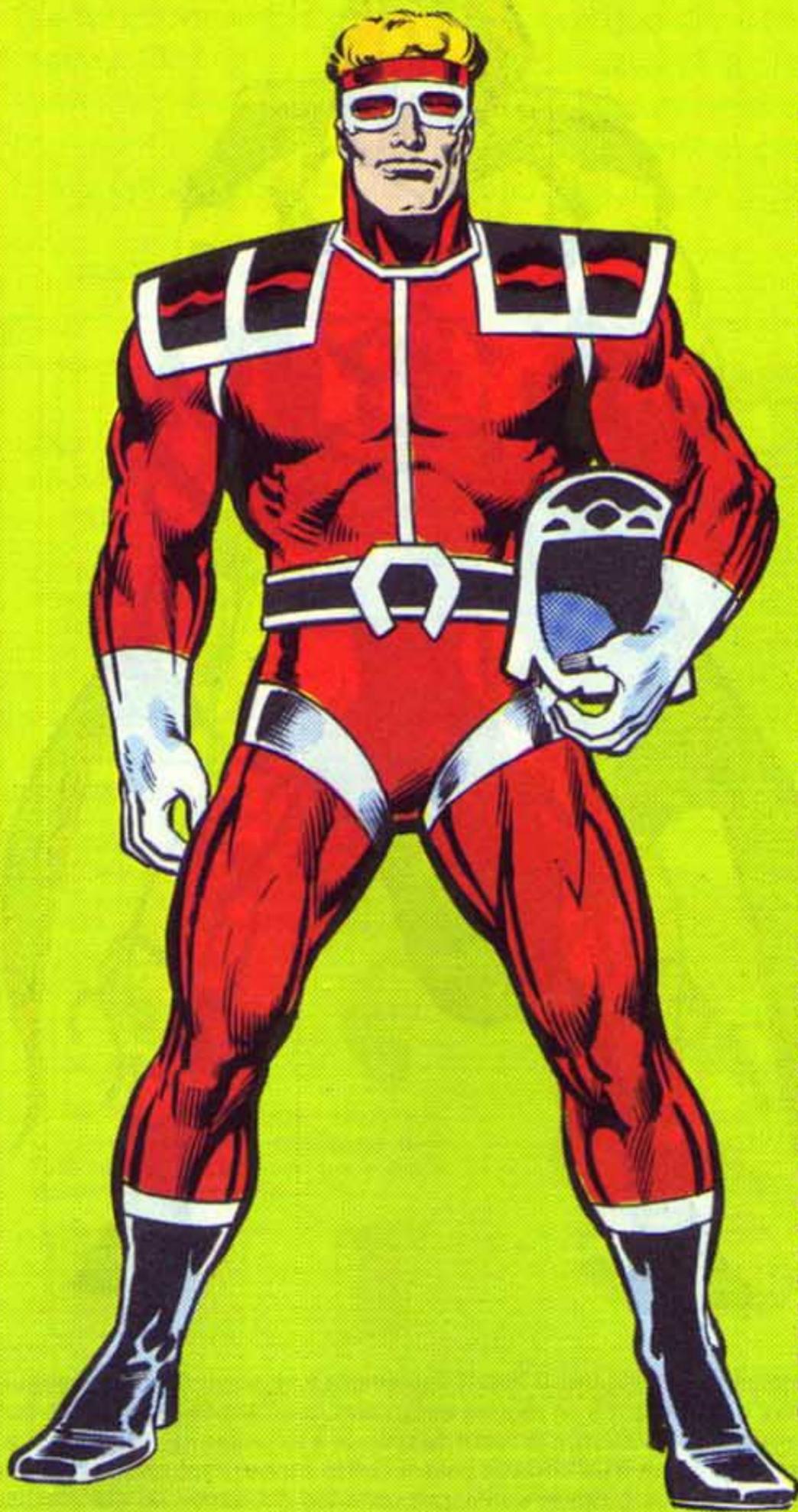
En matière de projection astrale et de télépathie, ses capacités sont limitées. Son aptitude à se servir de son pouvoir dépend de sa condition physique. Gravement blessé, son corps ne peut manipuler les forces magnétiques.

Magnéto est expert en manipulation génétique: il peut donner des super-pouvoirs à des êtres humains ou créer des clones. Il maîtrise parfaitement de nombreuses technologies grâce auxquelles il a conçu des vaisseaux spatiaux, des robots et des ordinateurs.

ARMES: Magnéto se sert essentiellement de son pouvoir. Il a parfois utilisé des armes sophistiquées de sa fabrication, comme sa machine à provoquer des séismes.



MAKKARI



VERITABLE NOM: Makkari

PROFESSION: Technologue

STATUT LEGAL: Citoyen d'Olympia

IDENTITE: Son existence est connue des habitants de la Terre qui ignorent celle des Eternels

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Olympia, Grèce

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Veron (père), Mara (mère)

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Eternels

BASE D'OPERATIONS: Olympia

PREMIERE APPARITION: ETERNALS 5

ORIGINES: Makkari appartient à la race des Eternels, rameau de la race humaine. Bien qu'il ait plus de 3000 ans, il a gardé sa passion pour les engins qui se déplacent plus vite que lui. Dans l'antiquité, Makkari fut souvent pris pour Mercure (Hermès), le messager des dieux. C'est le professeur Samuel Holden qui introduisit les Eternels: Makkari, Ikaris, Circé et Thena dans le monde des humains. Lorsque les Eternels quittèrent la Terre, Makkari choisit d'y rester avec Ikaris afin de combattre les Déviants.

TAILLE: 1,78 m

YEUX: Non visibles

POIDS: 79 kg

CHEVEUX: Blond-roux

POUVOIRS: Makkari possède les attributs conventionnels de sa race ainsi que certaines aptitudes physiques supérieures à la moyenne. Comme pour tous les Eternels, sa force vitale est augmentée par l'énergie cosmique qui le rend pratiquement immortel, insensible à la maladie et au vieillissement et capable de régénérer ses tissus. Seule une blessure qui disperserait un grand nombre de ses molécules provoquerait sa mort. L'énergie cosmique stimule son métabolisme, si bien que Makkari ne connaît pas la fatigue physique.

Comme tous les Eternels, Makkari peut se soulever par lévitation en manipulant les gravitons autour de lui. Il vole à la vitesse de mach 3 environ; peu d'Eternels le dépassent. Makkari peut soulever ou presser environ 1,2 tonne. Il a des talents psioniques peu développés et il peut accomplir quelques actes télékinésiques simples, comme provoquer mentalement l'allumage de son véhicule. Makkari peut également projeter de l'énergie cosmique avec ses yeux ou avec ses mains et exercer une pression de 25 kg par cm², ou dégager une chaleur de 1000 degrés qui vaporise la matière.

Makkari peut piloter n'importe quel véhicule, qu'il ait été créé par les humains, les Eternels ou par lui-même.



MANDARIN

NOM: Inconnu

PROFESSION: Conquérant

IDENTITE: Inconnue

STATUT LEGAL: Considéré par la Chine comme un ennemi public. Recherché partout ailleurs dans le monde

AUTRES NOMS: Gene Kahn

LIEU DE NAISSANCE: Un village inconnu de Chine

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Aucun. Le Mandarin loue occasionnellement les services de mutants ou de criminels

BASE D'OPERATIONS: La Vallée des Esprits en Chine Populaire

PREMIERE APPARITION: TALES OF SUSPENSE 50

ORIGINES: Le Mandarin est le fils d'un seigneur fortuné de la Chine d'avant la révolution et d'une noble anglaise. Orphelin très jeune, il fut élevé par sa tante, une femme aigrie qui fuyait le monde. Doué pour les sciences, il suivit des études très poussées en Chine et à l'étranger. Puis il entra au gouvernement où il acquit très vite une réputation de brillant administrateur. Mais la révolution communiste mit fin à cette période de gloire et il perdit tout. C'est alors qu'il décida d'explorer la terrifiante et légendaire Vallée des Esprits, inviolée depuis des siècles. Là, il découvrit le squelette et le vaisseau d'Axonn-Karr, un dragon extraterrestre (un Makluan), qui avait été tué par des humains. Le Mandarin s'enferma dans un château isolé et mit plusieurs années à reconstituer cette machine, années pendant lesquelles il étudia minutieusement les techniques très avancées des Makluans. Il apprit également à se servir des dix anneaux trouvés dans la navette. Rapidement, il instaura dans la vallée un régime autoritaire que l'armée chinoise ne put jamais renverser. Puis il essaya à plusieurs reprises de soumettre le reste du monde à sa dictature, mais échoua, grâce notamment aux interventions d'Iron Man. Au cours d'un combat contre Griffes Jaunes, il fut blessé par une explosion. Mais juste avant de mourir, il eut le temps de projeter son esprit dans les dix anneaux, qui ensuite furent volés à Griffes Jaunes par son serviteur Loc Do. Depuis, l'esprit du Mandarin habite le corps de Loc Do, et grâce à l'un des anneaux, le Mandarin a pu donner à ce corps l'apparence du sien: en quelque sorte, il a ressuscité et vit dans sa forteresse où il rêve de dominer le monde.

TAILLE: 1,88 m

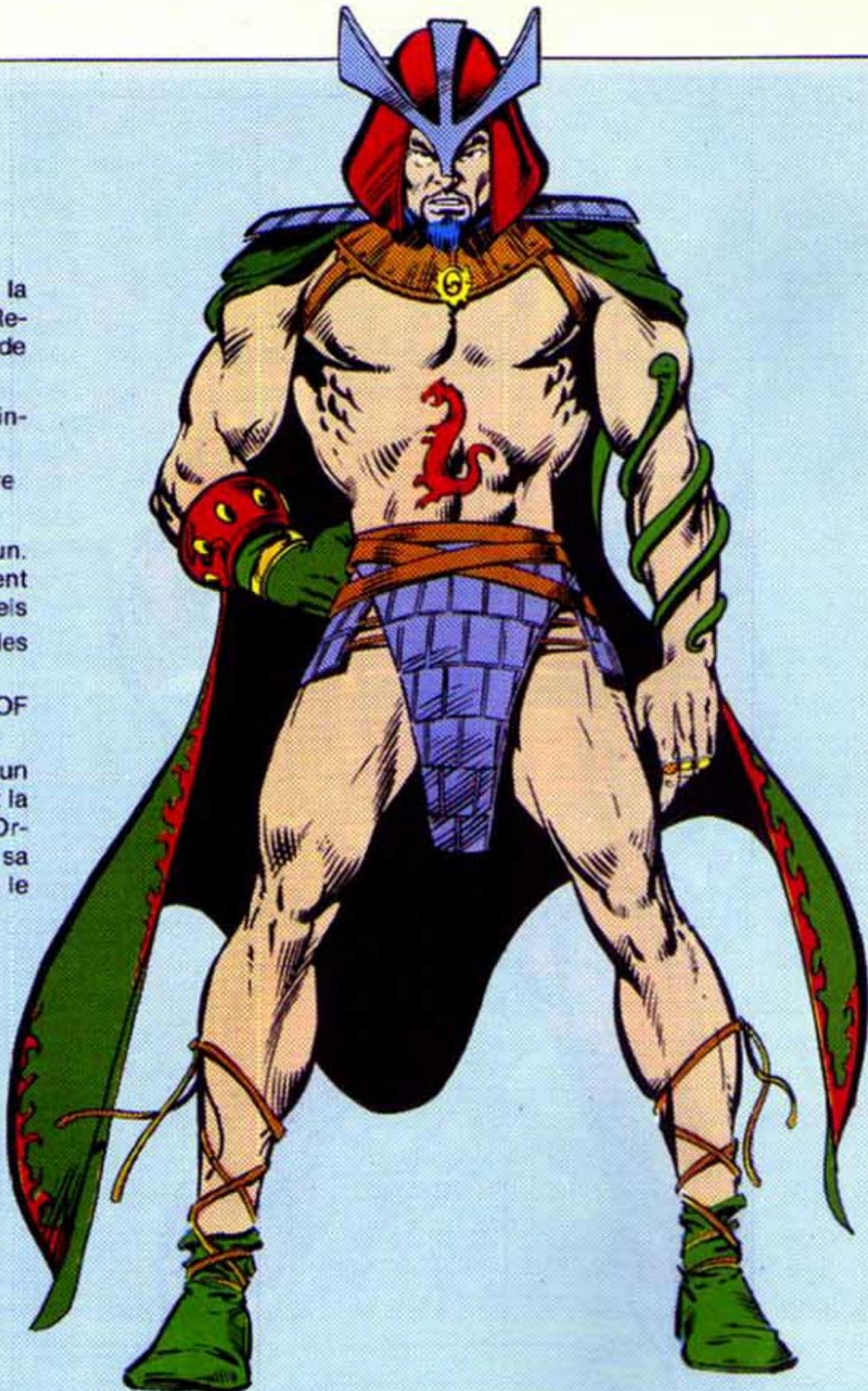
POIDS: 98 kg

YEUX: Bleu-noir

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Le Mandarin est un des plus grands génies scientifiques du monde. Non seulement il a appris à maîtriser la science des Makluans, mais il a su l'utiliser pour échafauder ses propres techniques et faire de nouvelles découvertes. Il ne possède aucun super-pouvoir, mais c'est un athlète accompli, spécialisé dans les arts martiaux. Sa force de frappe est terrible, en particulier celle de ses mains. Il peut couper en deux une bûche, un parpaing et même un morceau d'acier à main nue. En s'entourant d'un champ de force fin mais intense, il peut détourner les rayons répulseurs d'Iron Man. A l'occasion, il peut renforcer cette protection par une fine couche d'eau qui amortit les chocs.

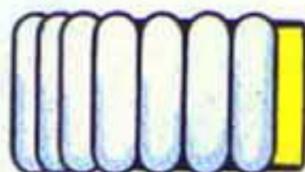
ARMES: Les armes principales du Mandarin sont les dix anneaux qu'il porte aux doigts. La science humaine ne suffirait pas à expliquer leurs pouvoirs. Seul le Mandarin les connaît et les maîtrise parfaitement. A chaque anneau correspond une fonction précise: contrôle mental d'autrui, émission d'électricité, de chaleur, d'énergie électromagnétique, de rayons désintégrateurs, pouvoir de téléportation, etc... Au fil des ans, le Mandarin a établi un lien psionique si intense avec ses anneaux qu'il peut les contrôler à distance.



Les 10 anneaux constituent les principales armes personnelles du Mandarin. Leur fonctionnement ne peut être expliqué dans l'état actuel de nos connaissances terrestres. On sait simplement qu'ils constituent la principale source d'énergie des moteurs interdimensionnels du vaisseau de l'extraterrestre Axonn Karr. Le Mandarin découvre comment les adapter à son usage personnel et comment les commander mentalement. Les propriétés de chaque anneau sont les suivantes:

MAIN GAUCHE

MAIN DROITE



PETIT DOIGT: Eclair glacial. L'anneau émet des ondes glacées qui peuvent paralyser un adversaire. Il peut abaisser la température d'un objet presque au zéro absolu.



ANNULAIRE: Intensificateur psychique. L'anneau accroît l'énergie mentale de celui qui le porte et lui permet de contrôler l'adversaire. Ses effets sont limités à une seule personne, située à 3 mètres maximum.



MEDIUM: Décharge électrique. L'anneau émet une décharge dont l'intensité est variable. Le voltage maximum est inconnu.

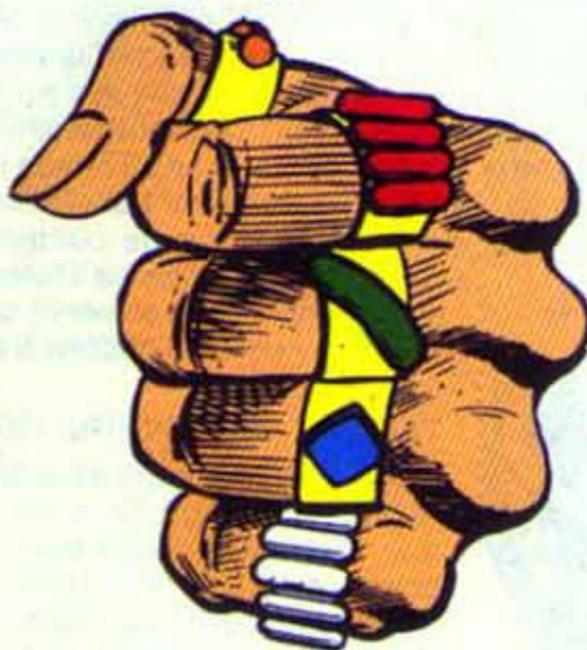
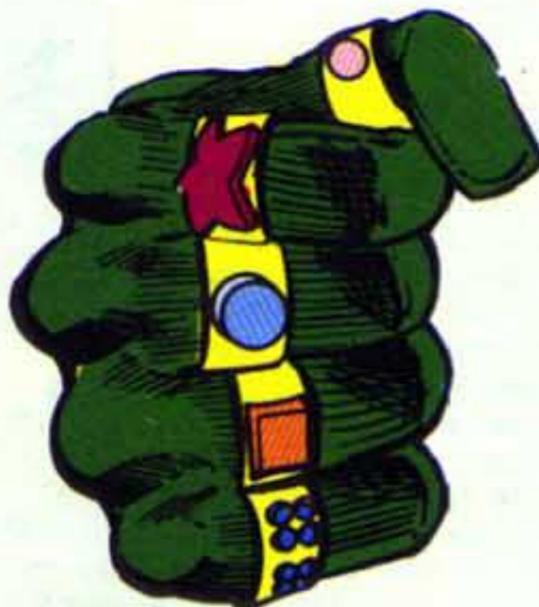


INDEX: Rayon thermique. L'anneau émet des infrarouges à intensité variable, qui portent les molécules de l'air à incandescence et peuvent faire exploser des corps chimiques.



POUCE: Lumière blanche. Cet anneau peut émettre diverses formes d'énergie, tout le long du spectre électromagnétique.

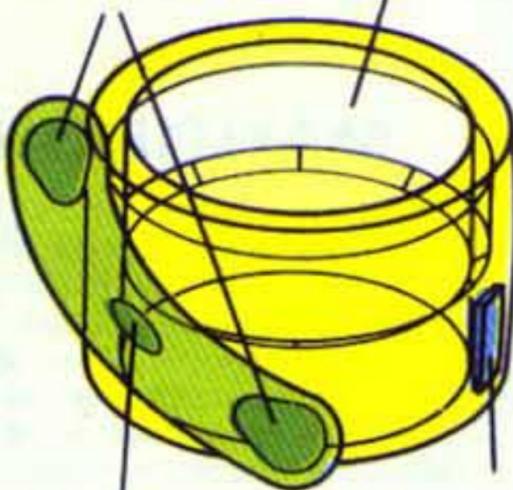
Le Mandarin a établi un lien psionique avec ses anneaux qui n'obéissent qu'à lui. Il peut les commander à distance et suivre mentalement les événements qui se produisent à proximité d'un anneau qui se trouve ailleurs.



GROS PLAN DE L'ANNEAU DU MEDIUM GAUCHE

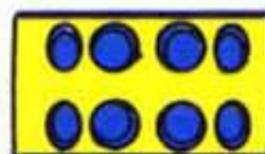
PROJECTEURS DE GRAVITONS

SYSTEME DE REGLAGE



LENTILLES DE GRAVITE ARTIFICIELLE

ACTIVATEUR



PETIT DOIGT: Lumière noire. L'anneau peut créer une zone de noir absolu qui semble absorber toute lumière. L'obscurité engendrée par l'anneau est probablement apparentée à l'"énergie noire" de la Cape, d'Etoile Noire et du Suaire.



ANNULAIRE: Rayon désintégrateur. L'anneau émet une décharge d'énergie qui brise les atomes et les molécules qu'il frappe. Il lui faut 20 mn pour se recharger.



MEDIUM: Rayon vortex. L'anneau provoque un vortex qui peut être utilisé à des fins offensives, pour mouvoir des objets et pour propulser dans l'air celui qui le porte.



INDEX: Rayon frappeur. Cet anneau projette différentes formes d'énergie. Il a été utilisé pour émettre des vibrations soniques et pour créer des ondes magnétiques destinées à attirer ou repousser des objets.



POUCE: Modificateur de matière. Cet anneau peut regrouper les atomes et les molécules, les ralentir ou les accélérer. Il a été utilisé pour condenser la vapeur en eau, pour solidifier des gaz et pour créer à partir de l'air des vapeurs mortelles.

MANDRILL

NOM VÉRITABLE: Jerome Beechman

IDENTITÉ: Connue du public

AUTRES NOMS: Aucun

STATUT LEGAL: Citoyen américain

LIEU DE NAISSANCE: Los Alamos, Nouveau-Mexique

SITUATION DE FAMILLE: Polygame

PARENTS CONNUS: Frederic Beechman (son père), Emily Beechman (sa mère)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-dirigeant de BLACK SPECTRE, de MUTANT FORCE et de FEM-FORCE

BASE D'OPÉRATIONS: Mobile

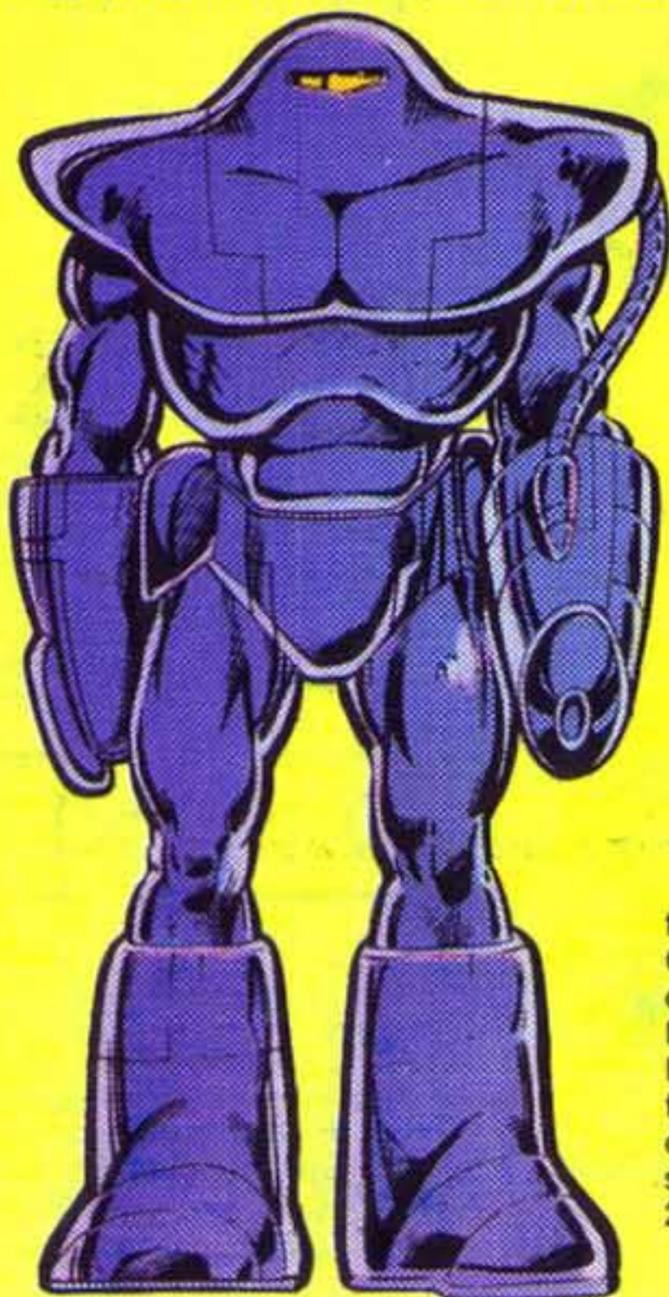
PREMIÈRE APPARITION: SHANNA THE SHE-DEVIL 4

ORIGINES: Jerome Beechman est le fils d'un chercheur du centre d'essai atomique de Los Alamos, au Nouveau-Mexique. Ce dernier, ainsi qu'une femme de ménage noire, Gemma Sinclair, furent exposés à une forte dose de radiations à la suite d'une explosion nucléaire due à une erreur de branchement. Jerome naquit un an après: sa peau était noire et parsemée de touffes de poils. Quant à la fille de Gemma, elle était blanche comme le lait et avait des crocs à la place des canines. Jerome grandit, rejeté de tous. Quand il eut dix ans, son père l'abandonna dans le désert. Il jura de se venger. Il rencontra Nekra Sinclair, la fille de Gemma, qui, maltraitée, avait fui son domicile. Commença pour eux une vie de bohème. Une nuit, les habitants d'une petite ville du Nouveau-Mexique les attaquèrent avec des fourches et des fusils. C'est au cours de la lutte qui suivit qu'ils découvrirent leurs pouvoirs de mutants, et ils s'en servirent alors sans retenue. Avec l'apparition de ses pouvoirs, l'aspect de Beechman devint encore plus effrayant, si bien qu'il prit le pseudonyme de Mandrill. Aidé de Nekra, il voulut annexer trois petits états africains pour y créer une société idéale, loin de l'Amérique qui avait fait d'eux des parias. Mais une aventurière nommée Shanna la Diabliesse fit échouer leur tentative. Ils fondèrent alors BLACK SPECTRE, une organisation de femmes noires destinée à renverser le gouvernement américain. Cette fois encore, Shanna, aidée de Daredevil, les empêcha de mener leur conspiration à bien. Nekra fut arrêtée par le SHIELD. Mandrill put s'échapper et il mit sur pied une nouvelle armée de femmes rebelles, FEM-FORCE, qui avait pour but de conquérir le monde. Ils s'associèrent à la

Confrérie des Mauvais Mutants, mais ceux-ci furent capturés par les Défenseurs. Il se servit alors de FEM-FORCE pour se venger de ses parents. Là encore, il échoua, et faillit même être tué par sa mère.

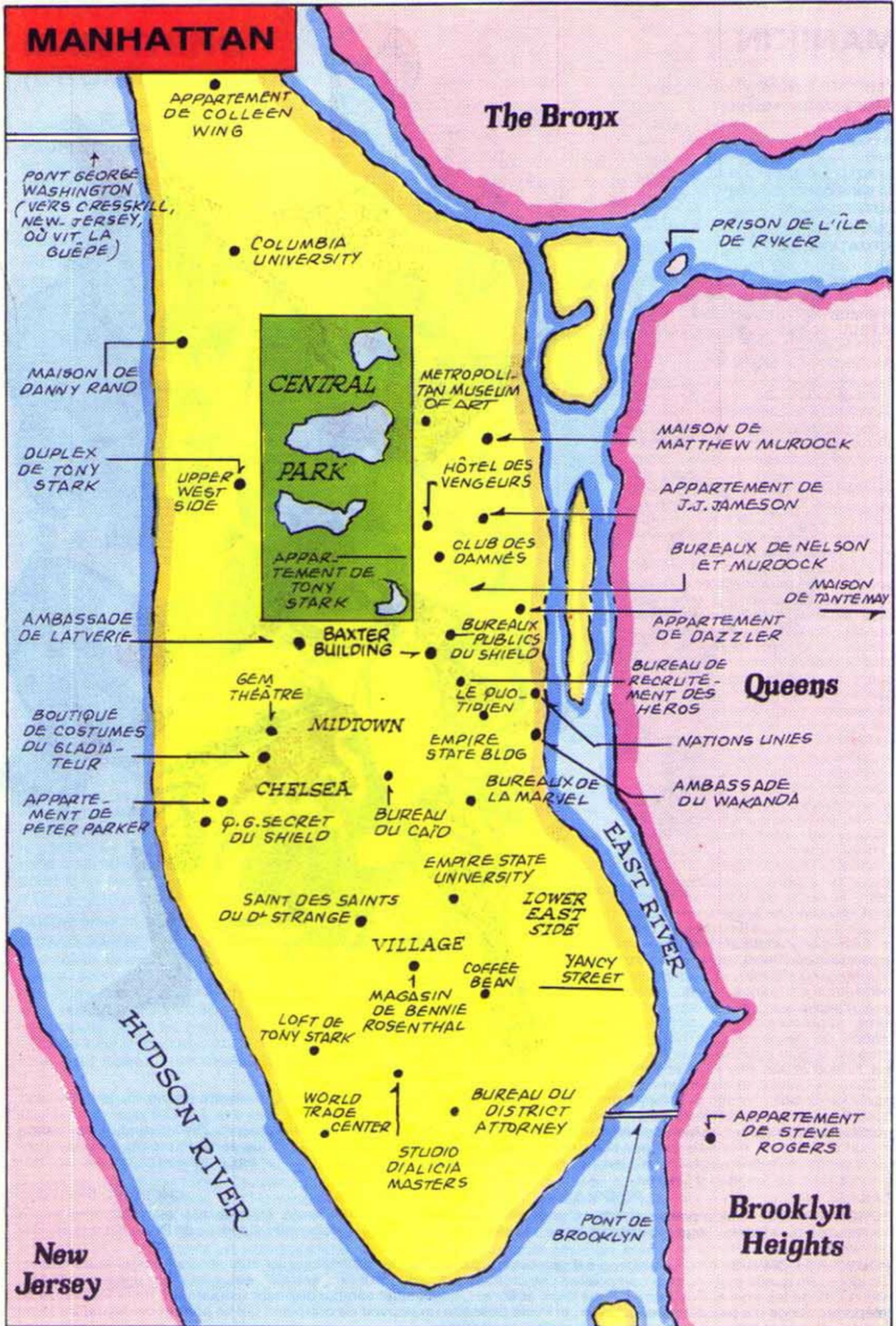
TAILLE: 1,80 m **POIDS:** 120 kg **YEUX:** Noirs **CHEVEUX:** Bruns

POUVOIRS: Mandrill est doué d'une force surhumaine et possède l'agilité d'un singe. En outre, il est capable, par un procédé chimique, d'attirer presque toutes les femmes: en effet, il émet de la phéromone, une hormone très puissante qui déclenche en toute femme se tenant à sa portée une attirance physique irrésistible qui la soumet à sa volonté. Cet état hypnotique est pratiquement irréversible. Certaines femmes, grâce, suppose-t-on, à leurs pouvoirs, ont pu résister à Mandrill, notamment Shanna la Diabliesse et la Veuve Noire. En principe, les hommes sont insensibles à cette hormone.



MANDROIDES

Les Mandroïdes sont des armures-robots conçues par la Stark International et utilisées par le SHIELD (Commandement Suprême de Contre-espionnage International). Chaque armure est constituée d'une carapace articulée en alliage de titane, et contient un squelette intégré qui possède une force trente fois supérieure à celle de l'homme. L'équipement comprend: deux canons dissuasifs à haute fréquence, des pulseurs magnétiques, des rayons électro-statiques, des générateurs de champs gravitationnels d'attraction et de répulsion (servant à manipuler les objets à distance), un laser offensif de 250 watts, et enfin, un radar.



MANIKIN

VERITABLE NOM: Whitman Knapp

PROFESSION: Médecin

IDENTITE: Connue de certains membres du Gouvernement canadien

STATUT LEGAL: Citoyen du Canada sans casier judiciaire

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre de la Division Alpha

PREMIERE APPARITION: USA: ALPHA FLIGHT 49 - FRANCE: STRANGE 230

ORIGINES: Le jeune interne Whitman Knapp a été engagé par le Docteur Lionel Jeffries comme assistant pour la clinique New Life, un asile psychiatrique dépendant du gouvernement canadien. Ancien criminel connu sous le nom de Scramble, le Dr Jeffries a été déclaré par les médecins totalement guéri, et a été nommé à la tête de l'établissement où a été interné Roger Bochs, un ancien membre de la Division Alpha. En réalité, le Dr Jeffries n'était pas guéri, et s'est servi de la clinique New Life pour installer un laboratoire secret destiné à créer une race supérieure. Knapp découvrit bientôt, horrifié, la transformation opérée sur le corps de Madison Jeffries, le propre frère de Lionel. Puis il apprit la véritable raison pour laquelle Jeffries l'avait engagé: il avait découvert en lui un pouvoir latent, qui pourrait lui servir à en faire un surhomme. Knapp voulut s'opposer à Jeffries, mais celui-ci le vainquit aisément, et l'immobilisa.

Puis, utilisant son propre pouvoir, Scramble/Jeffries se fondit avec Bochs, génie de la mécanique et inventeur du robot Box, et devint Omega, une créature monstrueuse. Alertée, la Division Alpha arriva pour tenter de la détruire, et durant la bataille, le corps de Whitman Knapp émit soudain une lumière intense et se scinda en 4 êtres différents: "l'Unité Centrale" (Whitman Knapp), un protoplasme (Proto), un homme de Cro-Magnon (Singe), et un personnage futuriste, mince et très intelligent (l'Intellectuel), ces quatre créatures représentant les différents stades de l'évolution de l'homme. Prenant le nom générique de Manikin, Knapp et ses alter-ego aidèrent la Division Alpha à terrasser Oméga.

Après ce combat, Whitman Knapp, ainsi que la Fille Pourpre dont il est amoureux, devinrent membres de la Division Bêta, l'équipe préparant les futurs Alphans.

Manikin participa alors à plusieurs aventures avec la Division Alpha, faisant montre d'esprit d'initiative et d'une grande maturité. Pourtant, mal à l'aise dans son rôle de super-héros, il démissionna du groupe après le procès du gouvernement contre la Division Alpha. Il termina son internat, se spécialisa en pédiatrie, réussit ses examens et est, depuis, médecin à l'Hôpital Général d'Ontario.

TAILLE: 1,62 m

POIDS: 52 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blond clair

FORCE: Whitman Knapp possède la force normale d'un homme en bonne santé. L'Intellectuel est apparemment de constitution plus faible. Singe est très fort, sans toutefois posséder de super-pouvoirs. La force de Proto n'a pas été déterminée.

POUVOIRS CONNUS: Whitman Knapp est un mutant capable de se matérialiser en trois autres formes de lui-même. On ignore en quelle matière sont composées ces créatures. Knapp, "l'Unité Centrale", est le membre dominant de Manikin et dirige les trois autres formes dans leurs actions. L'Intellectuel semble disposer uniquement de la faculté de se téléporter. Singe n'a pas de super-pouvoir, et Proto possède un pouvoir de corrosion qui lui permet de dissoudre toute matière depuis le tissu jusqu'au métal et aux circuits imprimés.



MAN-THING (L'HOMME-CHOSE)

NOM VÉRITABLE: Théodore "Ted" Sallis
PROFESSION: Scientifique transformé en monstre

IDENTITÉ: Connue du public, mais généralement prise pour un canular

STATUT LEGAL: Citoyen des États-Unis présumé mort

AUTRES NOMS: Aucun

LIEU DE NAISSANCE: Omaha, Nebraska

SITUATION DE FAMILLE: Marié

PARENTS CONNUS: Ellen (sa femme)

GROUPE D'APPARTENANCE: Néant

BASE D'OPÉRATIONS: Les marécages de Floride, près de Citrusville

PREMIÈRE APPARITION: Savage Tales 1

ORIGINES: Ted Sallis était un honnête scientifique qui travaillait pour le compte du gouvernement sur un projet ultra-secret: la création d'un double du supersoldat de la seconde guerre mondiale (voir Captain America). Mais il découvrit qu'un réseau d'espionnage s'appretait à voler la formule à laquelle il travaillait. Il prit la précaution de détruire toutes ses notes, et, pour être sûr que sa découverte ne tomberait pas entre des mains malhonnêtes, il s'injecta le seul échantillon de sérum existant. Peu après, Sallis fut victime d'un accident de la route près d'un marécage. Le sérum tourna, et au lieu de se transformer en super-soldat, son corps eut une réaction violente, sans doute provoquée par les éléments du marais. En quelques heures, le corps de Sallis ne fut plus qu'un amas de parasites grouillants. Quand il sortit de la boue, ce n'était plus un homme, mais un monstre informe entièrement constitué de matière végétale et dénué d'intelligence. Il devint le gardien de l'ouverture interdimensionnelle dissimulée dans le marécage et appelée le Noeud de Toutes les Réalités.

TAILLE: 2,10 m **YEUX:** Rouges

POIDS: environ 230 kg **CHEVEUX:** Sans

SIGNES PARTICULIERS: L'Homme-Chose est une créature vivant dans les marécages, faite de matière végétale et animale formant une symbiose. Seuls ses yeux rouges, dépourvus de paupières, suggèrent une ébauche de visage. Son corps est recouvert de terre, de mousse et d'herbes maintenues ensemble par un réseau de racines très dures reproduisant le squelette et l'appareil musculaire humains. L'extrémité des racines pend sur la tête sous forme de trois troncs. Ses mains et ses pieds sont armés de griffes. Son corps est en état permanent de décomposition et les bactéries qui activent ses fonctions vitales dégagent une forte odeur de pourriture. Il se déplace avec lenteur et maladresse. Au début, l'Homme-Chose dépendait entièrement du marais pour se nourrir. Puis, petit à petit, il est devenu un véritable écosystème qui s'auto-régénère uniquement à partir d'oxygène et d'eau.

POUVOIRS: L'Homme-Chose est capable d'un certain nombre d'actes surhumains. Il est très fort (il peut soulever environ 500 kg), et il est insensible à toute attaque physique car son corps, fait de boue poreuse, n'est pas solide et amortit l'impact des projectiles. Sa constitution très lâche lui permet de franchir des barrières et des filets, mais lentement, de façon à laisser son corps se reformer de l'autre côté de l'obstacle.

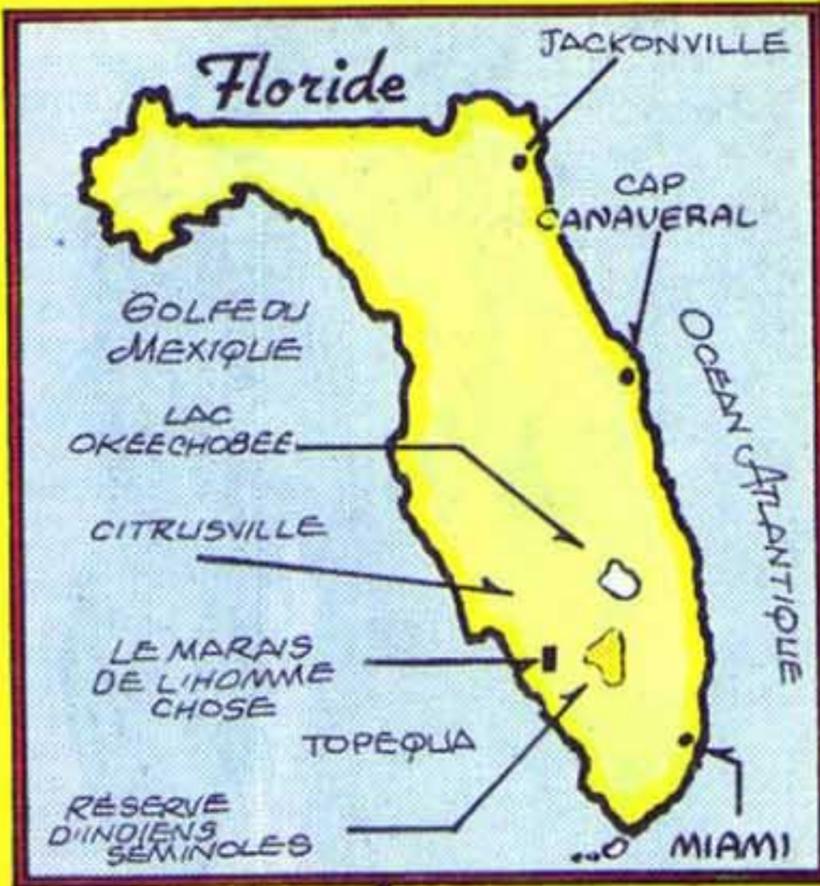
L'Homme-Chose ne possède pas de système nerveux central. Les cellules de son "cerveau" sont réparties à travers sa tête et son torse. Ce "cerveau" est incapable de raisonner ou de se souvenir. En revanche — mais on ignore par quel procédé — l'Homme-Chose est capable de déceler avec ses sens les émotions d'un autre organisme. S'il n'est pas stimulé par l'extérieur, il reste inerte. Mais s'il détecte une émotion, il en cherche automatiquement la source. Une émotion légère ne provoque en lui que de la curiosité; une émotion forte le met en colère et il attaque s'il est provoqué. Lui-même ne ressent aucune émotion, mais une émotion violente chez un autre être vivant amène une forte réaction physique: son corps se met à sécréter de l'acide sulfurique jusqu'à ce que l'émotion disparaisse.



LE MARAIS DE L'HOMME-CHOSE

RÉGION DE CYPRÈS.

LE MARAIS EST LA PROPRIÉTÉ DES HÉRITIERS DE LA F.A.



VERS LE LAC OKEECHOBEE

RIVIÈRE OKEELACHOBEE

PORTE DE CAP CANAVERAL

LIEU OU S'EST ÉCRASÉ LE VAISSEAU DE BI-BEAST

CITRUSVILLE, À 12 MILES AU NORD

CRIQUE DE BLACKWATER

LIEU OU SALLIS EST DEVENU L'HOMME-CHOSE

USINE DE PLASTIQUE

LIEU OU S'EST ÉCRASÉ LE FX-24

LIEU OU S'EST ÉCRASÉ LE JUMBOTET

TRESOR ENTERRE DE CAPTAIN FATE

PIÈGE ET LABORATOIRE DU D^r O'HEIMER

Q.G DE L'A.I.M

ANCIEN SITE INDIEN

CIMETIERE DE CITRUSVILLE

OMEGAVILLE

LIEU DE CULTE DE ZHERED-NA

PORTE DES EVERGLADES

CABANE DE DAVID ET ELIZABETH CONNELLY

CABANE DE TED SALLIS

BÂTIMENTS DE LA F.A SCHIST

NOEUD DE TOUTES LES RÉALITÉS

MAISON DE KALE

PORTE DU MONT STARSEED

DÉBRIS DU VICTORIUS

LIEU D'ATTERRISSAGE D'HOWARD-THE DUCK

PORTE DE MIAMI

CABANE DE STEVE COFFIN

PARTIE DU MARECAGE MIS EN BOUTEILLE PAR LE COLLECTEUR

MAISON D'EZEKIEL TORK

LIEU OU S'EST ÉCRASÉ LE VAISSEAU DE WUNDARR

TOURBILLON

ASILE PSYCHIATRIQUE ABANDONNÉ

LA HACIENDA (CITÉ DE LA FONTAINE ARC-EN-CIEL)

TOUR DE D'SPAYRE

CITÉ DU MARECAGE

1 MILE

SM = SABLES MOUVANTS

MANTIS

VERITABLE NOM: Inconnu

PROFESSION: Barmaid, puis aventurière, puis Madone Céleste

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne vietnamienne expatriée aux Etats-Unis

AUTRES NOMS: La Madone Céleste

LIEU DE NAISSANCE: Un village inconnu du Viêt-Nam

SITUATION DE FAMILLE: Mariée

PARENTS CONNUS: Gustav Brandt (alias Lloyd Willoughby, père), Lua Brandt (mère, décédée), Khrull (oncle)

GROUPE D'APPARTENANCE: Les Vengeurs

BASE D'OPERATIONS: Temple des Prêtres de Pama, Viêt-Nam; puis Ho Chi Minh; puis New York

PREMIERE APPARITION: AVENGERS 112

ORIGINES: Mantis est la fille de Gustav Brandt, un mercenaire allemand installé en Indochine et de son épouse Lua, la soeur de Monsieur Khrull, un caïd de la pègre. Khrull méprisait les Européens et le mariage de sa soeur le rendit si furieux qu'il ne cessa de persécuter le couple. Il mit le feu à leur maison. Lua périt dans l'incendie, mais Gustav Brandt parvint à fuir avec Mantis. Il se réfugia dans le temple des Prêtres de Pama, une secte pacifiste fondée par les Krees. Brandt étant un soldat, les prêtres lui enlevèrent sa fille pour l'élever selon des principes antimilitaristes. Quelques années plus tard, Brandt quitta le temple et partit pour Honolulu. Il prit le nom de Lloyd Willoughby et fut engagé comme Balance dans le groupe de super-vilains, le Zodiac.

Les Prêtres savaient que la fille de Brandt pourrait un jour devenir la Madone Céleste et qu'elle engendrerait alors le Messie Céleste, un être parfait au pouvoir immense et qui ramènerait la paix dans l'univers. La fillette était si douée pour les arts martiaux pacifistes qu'on lui donna le surnom de "Mantis" (la mante religieuse femelle dévore le mâle). Mantis apprit aussi à communiquer télépathiquement avec les Cotatis, une race d'hommes-plantes dont l'un des membres était destiné à être le père du Messie Céleste. Quand ils eurent terminé l'éducation de Mantis, les prêtres l'envoyèrent faire son apprentissage chez les humains. La nuit de ses dix-huit ans, ils l'abandonnèrent à Ho Chi Minh Ville, après avoir effacé ses souvenirs.

Elle fut confuie chez Monsieur Khrull qui, ignorant qu'elle était sa nièce, la fit travailler comme serveuse dans un bar. C'est là qu'elle rencontra le Swordsman, un criminel costumé au service de Khrull et recherché par toutes les polices. Ayant perçu toute la noblesse de son âme, Mantis entreprit de l'aider. Tous deux rentrèrent aux Etats-Unis et rallièrent les Vengeurs. Ensemble ils combattirent le Zodiac et Mantis découvrit que la Balance était son père. Au cours d'une bataille contre Kang, le Swordsman mourut et Mantis réalisa alors à quel point elle l'aimait. Il fut enterré dans le jardin des Prêtres de Pama. C'est là que Mantis et les Vengeurs retrouvèrent, par la suite, la Balance et le corps ressuscité du Swordsman. Le plus vieux des Cotatis, un homme-arbre, l'avait ranimé pour pouvoir s'exprimer à travers lui. Il révéla à Mantis qu'elle était la Madone Céleste et qu'il devait être son mari. Il avait insufflé son essence vitale au Swordsman pour pouvoir s'accoupler avec elle à travers lui, sa forme de plante ne permettant pas la consommation du mariage.

Immortus, le Maître du Temps, célébra leur union. Après la cérémonie, Mantis et le Cotati se changèrent en énergie pure et quittèrent la Terre. Mantis donna le jour à "l'Enfant Céleste". Son rôle de Madone Céleste étant terminé, elle est redevenue humaine.

Immortus, le Maître du Temps, célébra leur union. Après la cérémonie, Mantis et le Cotati se changèrent en énergie pure et quittèrent la Terre. Mantis donna le jour à "l'Enfant Céleste". Son rôle de Madone Céleste étant terminé, elle est redevenue humaine.

TAILLE: 1,65 m

POIDS: 52 kg

YEUX: Verts

CHEVEUX: Noirs

POUVOIRS: Grâce à l'enseignement des Prêtres de Pama, Mantis contrôle complètement son corps. Elle peut aussi, par un simple effort de volonté, récupérer très vite après une blessure. Très agile, elle est également experte dans les arts martiaux pratiqués par les Prêtres de Pama. Ses méthodes de combat sont basées sur la manipulation des points sensibles et des terminaisons nerveuses. Ainsi, en frappant à un endroit précis du corps, Mantis peut ébranler un être aussi puissant que Thor. Mantis a des talents empathiques qui lui permettent de percevoir les émotions d'autrui.



MARAUDERS (LES MARAUDEURS)

Les Maraudeurs forment une équipe de mauvais mutants dirigés par le mystérieux Mister Sinistre (Sinistre). Ce dernier chargea les Maraudeurs de tuer les Morlocks, une communauté de mutants vivant dans les catacombes de New York. Mais l'équipe d'assassins se heurta aux X-Men, aux Nouveaux Mutants, à Facteur-X et à Thor. Ils réussirent néanmoins à éliminer presque tous les Morlocks. Par la suite, les Maraudeurs affrontèrent les X-Men à plusieurs reprises.

On croyait que trois d'entre eux, (Le Casseur, Prisme et Riptide) avaient été tués pendant le massacre des mutants, mais il semble qu'ils aient refait surface depuis. On ignore comment ils ont pu survivre.

PREMIERE APPARITION: X-MEN 210



VERTIGO
1ère apparition:
MARVEL FANFARE 1



MALICE
(a pris mentalement possession de Lorna Dane) 1ère apparition: X-MEN 214



SABRETOOTH (DENT DE SABRE)
1ère apparition: IRON FIST 14



SCALPHUNTER (LONG COUTEAU)
1ère apparition: X-MEN 210



ARCLIGHT (Philippa Sontag)
1ère apparition: X-MEN 210



BLOCKBUSTER (LE CASSEUR)
1ère apparition: X-FACTOR 10



HARPOON (HARPON)
1ère apparition: X-MEN 210



SCRAMBLER (Kim Il Sung)
1ère apparition: X-MEN 211



PRISM (PRISME)
1ère apparition: X-FACTOR 10



RIPTIDE
1ère apparition: X-MEN 211

APOCALYPSE

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Conquérant

IDENTITE: Le public a appris l'existence d'Apocalypse grâce aux informations fournies par Facteur-X.

STATUT LEGAL: Aucun

AUTRES NOMS: Set, Sauru, Huitzilopochtli, Kali-Ma, et autres non révélés

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Employeur de l'Alliance du Mal et des Quatre Cavaliers

BASE D'OPERATIONS: Mobile, anciennement sur sa forteresse volante

PREMIERE APPARITION: USA: X-FACTOR 5 - FRANCE: SPIDEY 92

ORIGINES: Le mutant Apocalypse existe depuis l'aube de l'humanité. Il a été vénéré par plusieurs civilisations antiques, sous diverses incarnations. Dans l'Egypte ancienne, on l'appelait Set, dieu de la mort, de la tempête et de la famine (les Egyptiens le confondaient parfois avec leur dieu Seth). En Perse, Apocalypse était Sauru, le prince des démons. Pour les Aztèques, il était Huitzilopochtli, dieu de la guerre. En Inde, il était Kali-Ma, une déesse associée à la mort.

Apocalypse prétend avoir apporté aux hommes "développement, jugement puis destruction". Il pense que seuls les plus forts méritent de vivre. Mutant lui-même, il rejette l'idée de coexistence pacifique entre humains normaux et mutants super-puissants. Il veut que les êtres super-puissants dominent la Terre, et affirme que les mutants sortiraient renforcés d'un conflit avec les humains. Apocalypse a croisé pour la première fois la route de Facteur-X lorsqu'il envoya l'Alliance du Mal, un groupe de mutants sous ses ordres, enlever Michael Nowlan, qui avait le don d'augmenter le pouvoir des mutants. Facteur-X ne réussit pas à empêcher l'enlèvement, mais pourchassa l'Alliance jusqu'au château d'Apocalypse, en Californie. Mais Nowlan mourut, mettant fin aux projets d'Apocalypse.

Par la suite, Apocalypse rassembla une nouvelle équipe de mutants qu'il appela ses Quatre Cavaliers, en référence aux Cavaliers de l'Apocalypse de la Bible. Il sauva de la mort Warren Worthington, alias Angel de Facteur-X, et en fit l'un de ses cavaliers, qu'il baptisa Mort. Les ailes de Worthington avaient été amputées, mais Apocalypse utilisa ses connaissances avancées en biologie pour lui greffer de nouvelles ailes dont les plumes étaient constituées de lames mortelles. Il lança une attaque contre New York dans le but de déclencher la guerre entre humains et mutants. Les autres membres de Facteur-X, aidés par Puissance 4, vainquirent trois cavaliers, et le quatrième, Mort, se rebella contre Apocalypse. Entretemps, celui-ci avait pris sous sa coupe Caliban, un Morlock allié de Facteur-X. Voyant la tournure que prenait le combat, il abandonna son gigantesque vaisseau, qui s'écrasa au sommet du QG de Facteur-X. Le vaisseau volant deviendra par la suite le nouveau QG du groupe. Apocalypse reparaitra plus tard, lorsqu'il enverra Caliban contre Facteur-X.

TAILLE: Variable, généralement 2,10 m

YEUX: Bleus

POIDS: Variable

CHEVEUX: Non révélé

FORCE: Apocalypse possède une force surhumaine illimitée, puisqu'il peut absorber des sources d'énergie extérieures pour accroître sa puissance.

POUVOIRS CONNUS: Apocalypse est un mutant qui possède plusieurs pouvoirs. Outre sa force surhumaine, qu'il peut augmenter à volonté, il contrôle totalement la structure moléculaire de son corps et peut modifier sa morphologie à volonté. Par exemple, il peut allonger ses membres à l'infini ou transformer ses poings en énormes marteaux. Il peut augmenter sa propre masse à partir d'une source extra-dimensionnelle. Son costume est partie intégrante de son corps, il peut donc aussi le modifier à volonté. Il peut se téléporter lui-même et téléporter autrui. Les limites de son pouvoir de téléportation ne sont pas connues.

AUTRES CAPACITES: Apocalypse a des connaissances avancées en biologie, particulièrement en génétique.



ARCHANGEL

VERITABLE NOM: Warren Kenneth Worthington III

PROFESSION: Ex-président de la compagnie Worthington, ex-aventurier, ex-membre des Cavaliers de l'Apocalypse

IDENTITE: Connue quand il était Angel. En revanche, le public ignorait qu'il était Mort.

STATUT LEGAL: Warren Kenneth Worthington III était citoyen américain, sans casier judiciaire. Il est officiellement décédé.

AUTRES NOMS: Ange Vengeur, Angel, Mort

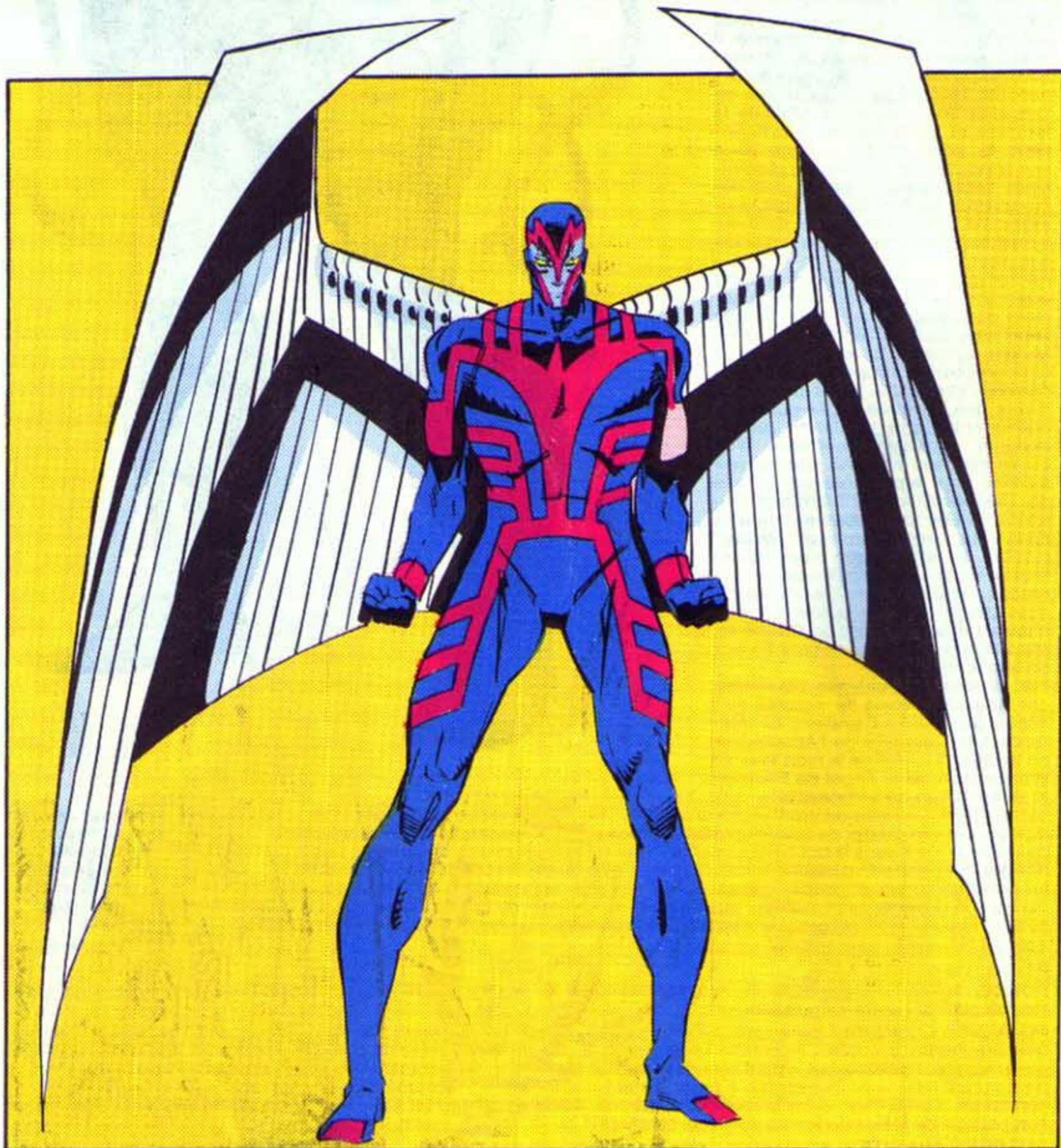
LIEU DE NAISSANCE: Long Island, New York

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Warren K. (grand-père, décédé), Warren K. Jr. (père, décédé), Kathryn (mère, décédée), Burt (oncle paternel)

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre des X-Men, des Champions, des Défenseurs, de Facteur-X et des Cavaliers de l'Apocalypse. Actuellement membre de Facteur-X.

BASE D'OPERATIONS: Anciennement, l'Ecole pour Jeunes Surdoués du Professeur Xavier,





le Q.G. de Facteur-X, puis la forteresse volante d'Apocalypse. Actuellement, le Vaisseau de Facteur-X.

PREMIERE APPARITION: X-MEN 1

ORIGINES: Pendant son adolescence, des ailes lui poussèrent au niveau des omoplates. En quelques mois, elles atteignirent leur envergure maximale. Il devint alors justicier à New York sous le nom d'Ange Vengeur, puis fut contacté par les X-Men et accepta de faire partie de leur équipe. Quelques années plus tard, il quitta les X-Men quand la structure de l'équipe fut bouleversée. Ayant hérité une grosse fortune de ses parents, il créa une organisation appelée les Champions et déclara publiquement être Angel.

Lorsque l'équipe des Champions fut dissoute, Worthington décida de consacrer son temps à ses affaires et à sa fiancée "Candy" Southern. Il refit aussi brièvement partie des X-Men.

Plus tard, il intégra les Défenseurs, équipe remaniée par un des anciens X-Men, le Fauve. Après la mort présumée de plusieurs Défenseurs, Angel fonda Facteur-X avec quatre des anciens membres des X-Men. Facteur-X avait pour tâche de rechercher et d'aider les mutants sous couvert de chasser la "menace mutante". Worthington présenta à ses amis un de ses anciens camarades d'école, Cameron Hodge, afin qu'il s'occupe des relations publiques de Facteur-X.

En fait, Hodge, chef des Justes, ne cherchait qu'à utiliser l'équipe pour attiser la haine anti-mutants. Mystique, leader de la Freedom Force, découvrit que Worthington, mutant notoire, supportait financièrement Facteur-X et elle fit part de l'information aux médias. Plus tard, lors d'un combat contre les Maraudeurs, qui massacraient les mutants Morlocks, Angel fut fait prisonnier, les os de ses ailes furent brisés et on dut l'amputer. Il fit semblant de se suicider mais fut en fait téléporté par le mutant Apocalypse qui, grâce à des manipulations génétiques, fit repousser les ailes d'Angel sous une forme différente.

Worthington devint un des Cavaliers de l'Apocalypse. Sous le nom de Mort, il combattit Facteur-X. Mais Iceberg, ayant feint de mourir, Worthington abandonna le champ de bataille pour aller mener une vie solitaire. Récemment, il a rejoint Facteur-X et a pris le nouveau nom d'Archangel.

TAILLE: 1,83 m

POIDS: 68 kg

CHEVEUX: Blonds

YEUX: Bleus

POUVOIRS: Les ailes d'Archangel lui permettent de voler. Son anatomie est adaptée au vol. Ses os, comme ceux des oiseaux, sont creux. Son corps est totalement dépourvu de graisse. Ses yeux peuvent résister à des vents violents qui blesseraient un oeil humain normal et il possède une membrane pulmonaire spéciale lui permettant d'absorber l'oxygène de l'air à vitesse ou à altitude élevée. Depuis sa transformation par Apocalypse, Archangel peut voler à la vitesse du son en provoquant un bruit assourdissant. Les plumes de ses nouvelles ailes sont composées d'une matière ressemblant à "l'acier organique" composant le corps de Colossus. Archangel peut projeter ses plumes biométalliques avec une puissance telle qu'elles peuvent traverser le métal. Les plumes contiennent en outre une substance paralysante sécrétée par Archangel qui affecte le système neuronal de ses victimes et ralentit leurs réactions et leurs mouvements.

Ses ailes sont si souples qu'il peut les rabattre le long de son corps et les dissimuler sous ses vêtements.

BOOM BOOM (BIG BANG)

VERITABLE NOM: Tabitha (nom de famille non révélé)

PROFESSION: Aventurière

IDENTITE: Secrète

STATUT LEGAL: Citoyenne américaine, casier judiciaire vierge, mineure

LIEU DE NAISSANCE: Roanoke, état de Virginie

SITUATION DE FAMILLE: Célibataire

PARENTS CONNUS: Elle parle de ses parents, mais leur nom demeure inconnu.

GROUPE D'APPARTENANCE: Ex-membre des Egarés, de X-Terminator, des Nouveaux Mutants et maintenant membre de X-Force.

BASE D'OPERATIONS: Anciennement le Beat Street Club à New York, puis Q.G. de Facteur-X et enfin Ecole du Professeur Xavier.

ORIGINES: Les pouvoirs de la jeune mutante Tabitha apparurent quand elle avait treize ans. Ses parents découvrirent avec affolement qu'elle pouvait créer des boules d'énergie qu'elle appelait ses "bombes à retardement". Elle n'était pas heureuse chez elle et il arrivait à son père de la battre. Aussi, quand elle apprit l'existence de l'Ecole du Professeur Xavier, Tabitha décida de s'y rendre en train. Le train fut attaqué par le Beyonder. Pensant qu'il s'agissait d'un mutant, Big Bang partit avec lui. Le Beyonder l'accompagna à l'Ecole du Professeur Xavier où il fut attaqué par les X-Men et les Nouveaux Mutants. Il s'échappa et emmena Big Bang sur une planète qu'il croyait être le quartier général des Célestes. Terrifiée, Big Bang demanda au Beyonder de la ramener sur Terre où elle le fit tomber dans une embuscade tendue par les Vengeurs. Pendant la bagarre, elle s'enfuit.

Elle rencontra le mutant Fantôme qui en fit une voleuse dans son gang, les Egarés. Estimant que le Fantôme la maltraitait, elle le dénonça à Facteur-X.

Iceberg et le Fauve la convainquirent de venir s'installer au Q.G. de Facteur-X.

Elle s'en échappa un jour et rejoignit pour un temps les Egarés. Elle fit ensuite partie des X-Terminator puis des Nouveaux Mutants et enfin de la nouvelle équipe dirigée par Cable, X-Force.

TAILLE: 1,63 m

POIDS: 54 kg

POUVOIRS: Big Bang peut créer des boules d'énergie d'une nature inconnue. Ces "bombes" peuvent être de différentes tailles. Certaines sont petites et de faible puissance. En adolescente facétieuse, elle les utilise pour faire des farces. Mais elle peut aussi produire des bombes de la taille d'un ballon et assez puissantes pour pulvériser des objets de métal. Elle peut, dans une certaine mesure, contrôler le laps de temps qui s'écoulera entre la création d'une bombe et son explosion. Elle possède aussi le pouvoir - limité - d'étouffer le son produit par l'explosion d'une de ses bombes.



YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds



BULLET

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Agent du gouvernement des Etats-Unis chargé d'opérations secrètes

IDENTITE: Secrète, connue du gouvernement américain

STATUT LEGAL: Citoyen des Etats-Unis sans casier judiciaire connu

AUTRES NOMS: Agent Bullet

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Sans doute marié (du moins à une époque)

PARENTS CONNUS: Lance (son fils)

GROUPE D'APPARTENANCE: Une agence non identifiée dépendant du gouvernement américain

BASE D'OPERATIONS: Non révélée; son fils Lance vit dans le quartier de Hell's Kitchen, New York City.

PREMIERE APPARITION: DAREDEVIL 250

ORIGINES: Bullet est un agent du gouvernement américain chargé d'opérations secrètes. Il bénéficie à ce titre des plus hauts niveaux de protection. Récemment, il s'est vu confier une mission par un général de l'armée pour le compte de Wilson Fisk, alias le Caïd, contre l'organisation écologique "Sauvez la planète". Il s'agissait de laisser un homme plastiquer les locaux de l'organisation, de faire croire à un acte terroriste et d'arrêter le coupable avant de le relâcher par des interventions légales. Mais Matthew Murdock, alias le justicier Daredevil, arrêta lui-même le saboteur (Murdock n'était alors pas connu sous son nom d'emprunt). Il rencontra Bullet, qui l'assura d'expédier le criminel en prison. Mais Murdock sentit qu'il mentait. Les deux hommes s'affrontèrent, mais Murdock finit par laisser Bullet emmener son prisonnier. Peu après, Bullet tua un homme dans une décharge toxique et fit accuser les écologistes. Mais Murdock, sous le nom de Daredevil, incrimina Bullet et le combattit à nouveau (Bullet réalisa que Daredevil était l'homme avec qui il s'était déjà battu, mais sans connaître sa véritable identité). Quand la police arriva sur les lieux, Bullet reconnut être l'auteur du crime, et il fut emmené. Mais après un simple coup de téléphone, les charges qui pesaient sur lui furent levées et il fut relâché. Depuis, Bullet s'est joint à des malfaiteurs recrutés par Typhoïd, une criminelle, pour combattre Daredevil. Le justicier a d'ailleurs failli être éliminé.

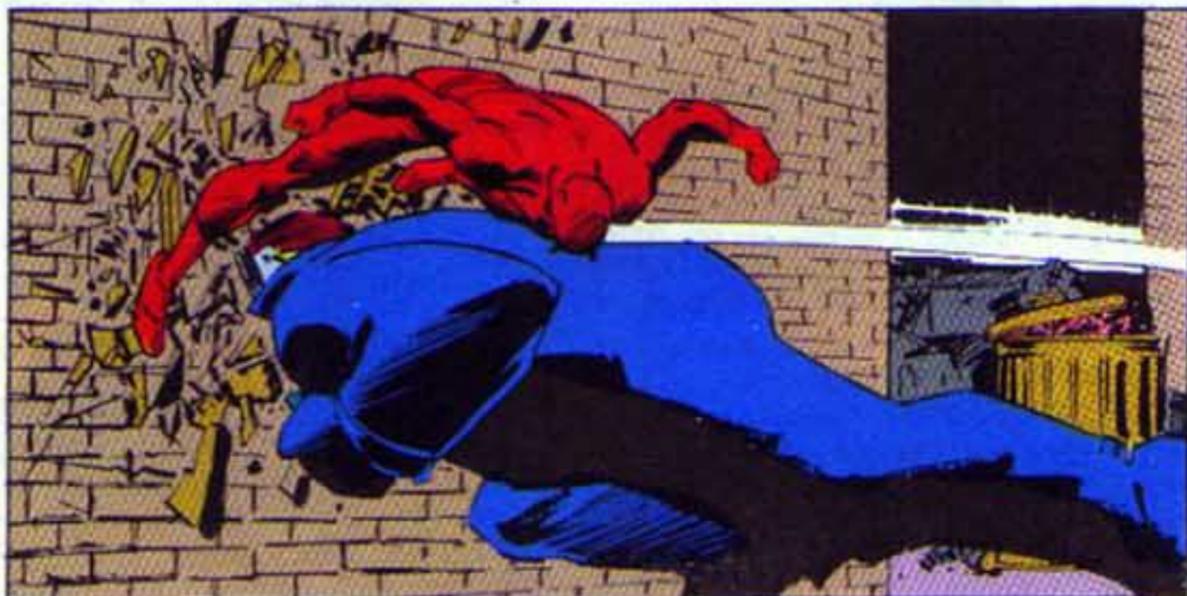
TAILLE: 2,10 m **YEUX:** Marron

POIDS: 177 kg **CHEVEUX:** Bruns

DEGRE DE FORCE: Bullet possède une force surhumaine qui lui permet de soulever (ou de pousser) environ 450 kg.

POUVOIRS CONNUS: Son immense force, dont on ignore comment il l'a obtenue. Par ailleurs, il ne s'est pas ressenti de son contact avec des déchets toxiques.

AUTRES FACULTES: Bullet est un combattant exceptionnel au corps à corps.



BULLSEYE

(LE TIREUR)

VERITABLE NOM: Non révélé

PROFESSION: Assassin, criminel professionnel, ancien mercenaire

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyen américain avec casier judiciaire

AUTRES NOMS: Benjamin Pondexter

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Prêsumé célibataire

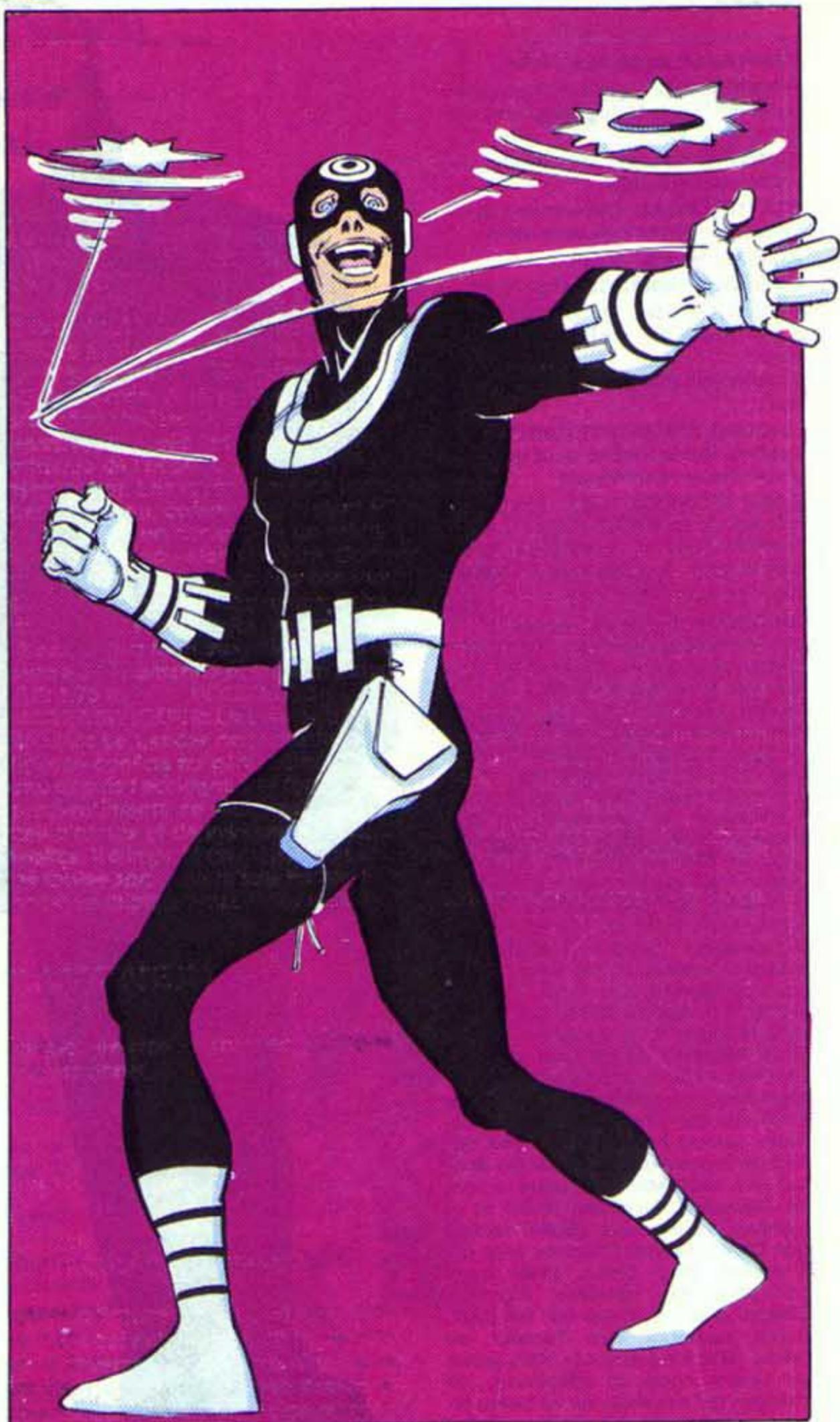
PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien membre du gang d'Eric Slaughter et ancien employé du Caïd.

BASE D'OPERATIONS: New York City

PREMIERE APPARITION: DAREDEVIL 131

ORIGINES: L'homme qui devint le Tireur avait toujours été un excellent lanceur (d'abord au base-ball, puis à l'armée, où il s'était débarrassé d'un guerillero en lui lançant la baïonnette de son fusil déchargé). Il eut donc l'idée d'utiliser ce talent comme arme de combat, qu'il perfectionna en Afrique où il devint mercenaire. Sous son identité de Tireur, il essaya d'extorquer de l'argent au millionnaire Arthur Hunnicutt, qu'il tua ensuite pour qu'il serve d'exemple à ses futures victimes. C'est alors qu'eut lieu le premier affrontement entre le justicier Daredevil et lui. Il fut ensuite engagé par Maxwell Glenn, manipulé par l'Homme Pourpre, pour tuer les avocats Matthew Murdock, alias Daredevil, et Franklin "Foggy" Nelson. Il échoua et, furieux, s'empara d'otages dans un studio de télévision avant de provoquer Daredevil, qui le vainquit de nouveau. A sa sortie de prison, le Tireur s'associa à l'organisation criminelle d'Eric Slaughter et affronta Daredevil après avoir enlevé son amie la Veuve Noire. Il échoua encore et se retrouva en prison où une tumeur au cerveau le rendit fou. Il s'évada, fut repris par Daredevil et subit un traitement qui lui rendit la raison. Désireux de retrouver son poste de confiance auprès du Caïd, qui l'avait remplacé par la guerrière Elektra, le Tireur élimina la ninja qui mourut dans les bras de Matthew Murdock. Lors de l'affrontement qui



suivit avec Daredevil, le Tireur fit une chute spectaculaire dont il sortit paralysé. Il fut enlevé et emmené au Japon par des hommes de Kenji Dyama, ancien pilote durant la 2ème guerre mondiale, qui voulait créer des combattants spéciaux en greffant de l'adamantium sur leur squelette. Il rendit sa motricité au Tireur par ce procédé et le chargea, en échange, d'assassiner le ministre du transport japonais en visite à New York. Le Tireur n'en fit rien et alla de nouveau trouver le Caïd, qui lui promit un poste s'il éliminait Daredevil. Ce dernier eut le dessus une fois encore. Depuis, on est sans nouvelles du Tireur.

TAILLE: 1,83 m

POIDS: 84 kg

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Blonds

SIGNES PARTICULIERS: Par un procédé inconnu, des morceaux d'adamantium ont été greffés sur le squelette du Tireur. L'adamantium est un métal quasiment indestructible mis au point par le Dr Myron MacLain et que seul un rayon à particules subatomiques peut couper.

DEGRE DE FORCE: Le Tireur possède la force normale d'un homme de son âge, de sa taille et de son poids pratiquant un entraînement intensif.

POUVOIRS: Durant un temps, le Tireur pouvait percevoir psychiquement la présence de Daredevil.

AUTRES FACULTES: Le Tireur est un athlète hors pair, doué d'un exceptionnel talent de lanceur. Grâce à sa parfaite connaissance des points vulnérables du corps humain, il peut transformer chaque objet lancé en arme mortelle. Son tir est infallible jusqu'à 300 m de distance et il peut lancer un objet à une vitesse de 170 km/h.

ARMES: Le Tireur utilise un arsenal très varié allant du fusil à la carte à jouer! Il a également porté des explosifs sur ses gants.

BUSHMAN

VERITABLE NOM: Raoul Bushman

PROFESSION: Ancien mercenaire et terroriste, actuellement général et président à vie du Burunda

IDENTITE: Publiquement connue

STATUT LEGAL: Citoyenneté non révélée; a un casier judiciaire international.

AUTRES NOMS: Aucun connu

LIEU DE NAISSANCE: Non révélé

SITUATION DE FAMILLE: Non révélée

PARENTS CONNUS: Aucun

GROUPE D'APPARTENANCE: Ancien chef de sa propre organisation de mercenaires, terroristes et criminels

BASE D'OPERATIONS: Le Burunda

PREMIERE APPARITION: MOON KNIGHT 1

ORIGINES: On ignore tout du passé de Raoul Bushman avant qu'il prenne la tête d'un groupe de mercenaires combattant des forces rebelles au Soudan, au sud de la frontière égyptienne. Son second, à l'époque, était un soldat de fortune américain, Marc Spector. Révolté par les atrocités commises par Bushman au combat, Spector décida de quitter le groupe. Ayant appris que le Dr Peter Alraune Sr, un archéologue, avait découvert la tombe du pharaon Sési II près de la ville de Selima, Bushman décida d'attaquer la ville et de s'emparer des richesses déjà exhumées. Alraune essaya de le tuer pour l'en empêcher, mais Spector s'interposa. Et c'est Bushman qui assassina l'archéologue.

Spector alla prévenir Mariène, la fille d'Alraune, de se mettre en lieu sûr. Plus tard, Spector s'éleva violemment contre les meurtres perpétrés par Bushman contre d'innocents habitant de Selima. Ce dernier l'attaqua et le laissa pour mort dans le désert. Spector reprit connaissance et marcha longtemps avant d'arriver au tombeau de Sési II, à l'intérieur duquel les ouvriers du chantier le portèrent.

Spector, qui avait cruellement souffert de la chaleur, fit un arrêt cardiaque, et tout le monde le crut mort. Mais il revint à la vie, et attribua ce miracle au dieu égyptien de la Lune, Khonshu, dont la statue se trouvait près de lui. Il s'enveloppa dans un tissu qui recouvrait la statue et se proclama Chevalier de la Lune. C'est sous cette identité qu'il vainquit le groupe de Bushman. De retour aux Etats-Unis avec Mariène, avec qui il avait noué une idylle, Spector devint le justicier Moon Knight et combattit de nouveau Bushman. Ce dernier était entre temps devenu général et président à vie du Burunda. Récemment, un nouvel affrontement a eu lieu entre les deux hommes.

TAILLE: 1,88 m **YEUX:** Marron

POIDS: 100 kg **CHEVEUX:** Bruns

SIGNES PARTICULIERS: Bushman s'est fait tatouer le visage pour le rendre le plus terrifiant possible. Il a aussi des dents pointues en acier dont il se sert comme arme.

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

POUVOIRS: Aucun

AUTRES FACULTES: Bushman est un excellent combattant au corps à corps. Il maîtrise parfaitement les armes à feu et est expert en matière de guérilla et de terrorisme.



MISE A JOUR ...

KARMA

Karma a quitté les Nouveaux Mutants pour partir à la recherche de son frère et de sa soeur. Elle est actuellement à Madripoor où elle a accepté de servir de garde du corps à son oncle Nguyen Ngoc Coy, l'un des chefs de la pègre, dans l'espoir qu'il l'aidera à retrouver Leong et Nga.

KA-ZAR

Le Maître de l'Evolution a restauré la Terre Sauvage détruite par Terminus et Ka-Zar est retourné dans son royaume.

LONGSHOT

Après avoir partagé durant quelque temps la vie des X-Men, Longshot est reparti dans son monde pour libérer les esclaves humanoïdes.

MAGMA

Amara a quitté les Nouveaux Mutants pour rejoindre la Reine Blanche et les Hellions dont faisait partie Empath, dont elle est amoureuse. Sur ordre de son père, qui veut la marier, elle est retournée avec Empath à Nova Roma.

MAGIK

Le côté noir de la personnalité de Magie a pris sur elle une emprise de plus en plus grande. C'est ainsi qu'elle a failli tuer Forge qu'elle accusait de la mort présumée des X-Men et de son frère Colossus. Lors de la saga d'Inferno, elle s'est sacrifiée pour chasser les démons des limbes qui avaient envahi la Terre par un passage dimensionnel que, trompée par N'astirh, elle avait ouvert. On retrouva dans son armure d'Enfant des Ténèbres la petite fille qu'elle était avant qu'elle ne soit envoûtée par Bélasco. Les Nouveaux Mutants l'ont ramenée en Russie chez ses parents.

MAGNETO

Devant la montée du péril que représentent Génosha, les anti-mutants et les groupes de mauvais mutants, Magnéto est convaincu que sa race est menacée par l'holocauste. Il a supplanté Sebastian Shaw à la tête du Cercle Intérieur du Club des Damnés. Les Nouveaux Mutants l'ont quitté et c'est Cable qui les dirige désormais. Magnéto est redevenu l'ennemi numéro un de l'homo sapiens.

