

DES HÉROS SONT
APPELÉS EN RENFORT

PAGE 4

ILS SE BALADENT EN
BAS-COLLANTS

PAGE 21

JUILLET 2018

DAILY



BUGLE

LE MEILLEUR JOURNAL DE GÉRONARSART

NUMÉRO EXCEPTIONNEL

GÉRONARSART ATTAQUÉ !



D'AFFREUX MÉCHANTS SÈMENT LE DÉSORDRE ET LE CHAOS
DANS LA MÉGALOPOLE DE GÉRONARSART

PAGE 3

LE BEST-OF DES BLAGUES DE RIKKI EN PAGE 52

SOMMAIRE

LA MÉGALOPOLE DE GÉRONSAERT CITY	3
DES HÉROS SONT APPELÉS EN RENFORT	4
FICHE DE SUPER-HÉROS	7
CAPTAIN BICEPS	8
LA GRANDE HISTOIRE DES SUPER-HÉROS	9
TES ANIMATEURS, QUELLE BANDE DE (Z)HÉROS!	21
ÉCOLO-MAN	24
LES SUPER HÉROS	25
LES X-MEN	32
LES SUPER HÉROS DANS LES MANGAS	36
LES SUPER-MÉCHANTS	41
MOTS-FLÊCHÉS	51
LES SUPERS BLAGUES DE RIKKI	52
LES SUPER-POUVOIRS VRAIMENT NULS EN CAMP	55
DANS TON SAC DE SUPER-HÉROS	56

LA MÉGALOPOLE DE GÉRONSAERT CITY

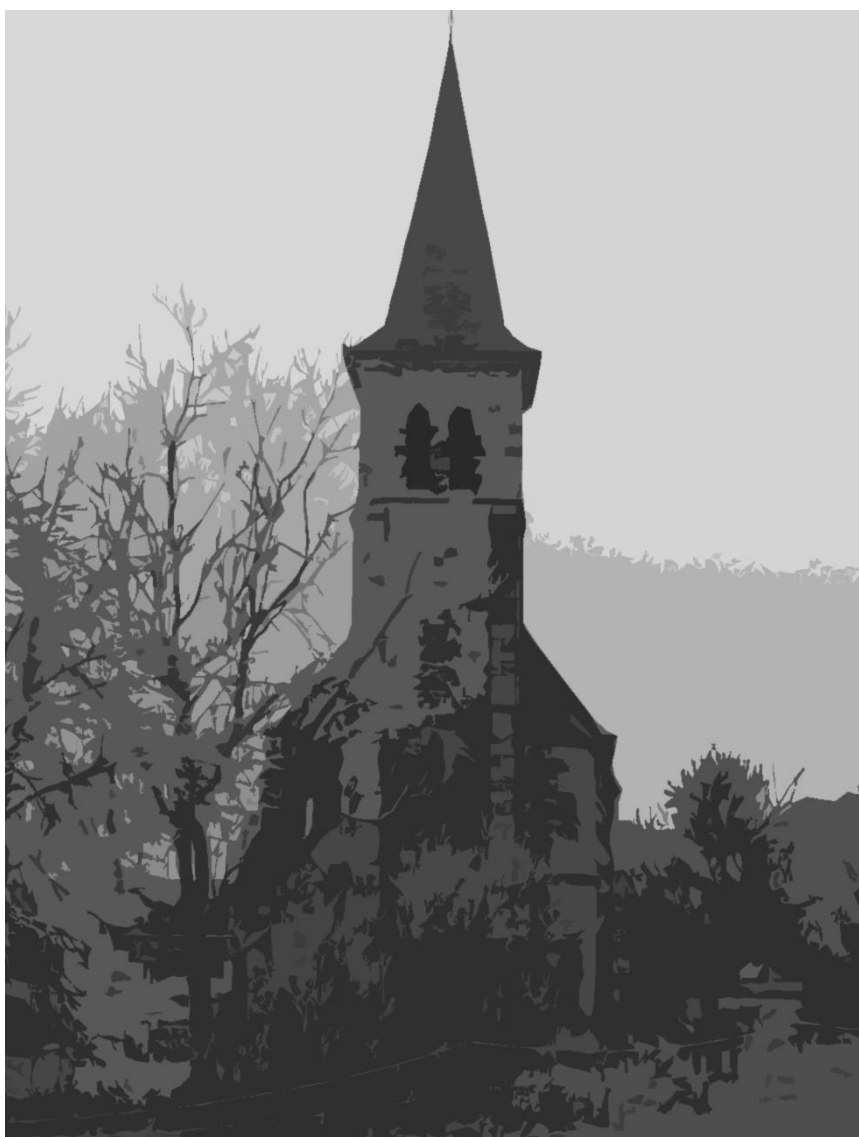
GÉRONSAERT ÉTAIT UN HAMEAU DE BOUSSU-EN-FAGNE, SITUÉ À 5 KILOMÈTRES AU NORD DU VILLAGE, MAIS UNE PARTIE DE FRASNES-LEZ-OUVIN PARTAGEAIT ÉGALEMENT CETTE APPELLATION.

SON TERRITOIRE EST ARROSÉ PAR LA BROUFFE, RIVIÈRE FORMÉE DE RUISSEAUX VENANT DE CERFONTAINE, SENZEILLES ET FROIDCHAPELLE, ET QUI REÇOIT SON NOM À LA LIMITE AVEC CERFONTAINE. C'EST UN AFFLUENT DE L'EAU BLANCHE.

AVEC BOUSSU, GÉRONSAERT CITY FAIT ADMINISTRATIVEMENT PARTIE DE LA VILLE DE COUVIN, DANS LA PROVINCE DE NAMUR

GÉRONSAERT CITY, BIEN QUE HAMEAU, POSSÉDAIT UNE CHAPELLE QUI A LA TAILLE D'UNE ÉGLISE, ÉRIGÉE EN 1893 ET DÉDIÉE À SAINT ANTOINE. IL Y A ÉGALEMENT UN CIMETIÈRE.

MAIS TOUT CECI FUT PERTURBÉ PAR L'ATTAQUE DE SUPER-MÉCHANTS EN CETTE FIN JUIN 2018 ...



DES HÉROS SONT APPELÉS EN RENFORT

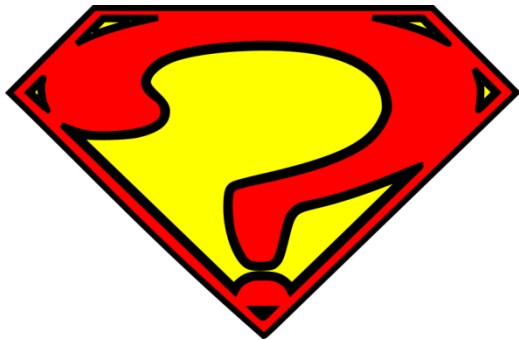
PAR BARI

N'AS-TU JAMAIS EU ENVIE D'ÊTRE LE PROCHAIN SPIDERMAN OU BATMAN ? SUIS LES ÉTAPES CI-DESSOUS POUR TE CRÉER TON IDENTITÉ DE SUPER HÉROS POUR CE CAMP ET REMPLIR TA FICHE DE SUPER-HÉROS EN PAGE 7...

Choisissez les pouvoirs de votre super héros

ÉTANT DONNÉ QUE CES PERSONNAGES SE RECONNAISSENT GÉNÉRALEMENT À LEURS POUVOIRS, IL PEUT ÊTRE UTILE DE SONGER D'ABORD AUX POUVOIRS DU VÔTRE AVANT DE LUI TROUVER UNE PERSONNALITÉ.

☯ **CERTAINS SUPER HÉROS N'ONT AUCUN POUVOIR, AU SENS SURNATUREL DU TERME,**



ET SE BASENT PLUTÔT SUR DES GADGETS ET UN ENTRAÎNEMENT (COMME BATMAN ET CATWOMAN, PAR EXEMPLE). D'AUTRES SE SONT SPÉCIALISÉS DANS LE MANIEMENT D'UNE ARME UNIQUE OU DE MÉTHODES DE COMBAT. LE DÉVOUEMENT DE CES HÉROS NE PROVOQUE PAS SEULEMENT NOTRE RESPECT, MAIS LES REND AUSSI PLUS SUSCEPTIBLES D'AVOIR UN AUTRE ANGLE D'APPROCHE, CE QUI PEUT LES RENDRE EN RETOUR

PLUS VULNÉRABLE ET SANS DOUTE AUSSI PLUS INTÉRESSANTS.

☯ **IL EST PEU PROBABLE QUE VOUS SOYEZ EN MESURE DE TROUVER QUELQUE CHOSE QUI N'A PAS DÉJÀ ÉTÉ EXPLOITÉ AILLEURS, VOUS DEVRIEZ DONC LE MODIFIER SUFFISAMMENT POUR NE PAS COPIER CARRÉMENT UN AUTRE PERSONNAGE.**

Décidez de la façon dont le personnage a eu ses pouvoirs

IL NE SUFFIT PAS DE CHOISIR UN POUVOIR SYMPA, IL DOIT AUSSI S'INTÉGRER AU VÉCU DU HÉROS DANS L'HISTOIRE AFIN QU'IL DEVIENNE UNE PARTIE INTÉGRANTE DE CE QUI DÉFINIT SES AGISSEMENTS.

LES SUPER HÉROS ONT TOUS QUELQUE CHOSE EN COMMUN : ILS NE CHOISISSENT PAS FORCÉMENT UN MODE DE VIE DE SUPER HÉROS. ON LE LEUR A IMPOSÉ, SOUVENT DÈS LA NAISSANCE (DANS LE CAS DE SUPERMAN OU DES X MEN, PAR EXEMPLE), SUITE À UNE MÉTAMORPHOSE EFFRAYANTE (CHEZ SPIDERMAN OU HULK) OU SUITE À UN ÉVÈNEMENT TRAUMATISANT (CHEZ CATWOMAN OU FLASH). CELA PEUT DONNER PLUS DE DYNAMISME ET DE CONSISTANCE À UN PERSONNAGE.

Donnez à votre super héros un défaut tragique

ON SE LASSE FACILEMENT D'UN HÉROS INVULNÉRABLE. VOUS DONNEZ PLUS D'INTÉRÊTS À SES COMBATS ET ATTIREZ DAVANTAGE L'ATTENTION DE VOS FANS SUR VOTRE PERSONNAGE EN LUI CONFÉRANT UNE FAIBLESSE QUI PEUT LUI ÊTRE FATALE. CE DÉFAUT TRAGIQUE PEUT PARFOIS RÉSIDER DANS SES POUVOIRS EN EUX-MÊMES.

- ⚡ IL EST PLUS FACILE DE S'IDENTIFIER À UN SUPER HÉROS QUI RENCONTRE LES MÊMES PROBLÈMES QUE LES GENS DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS
- ⚡ CERTAINS MÉCHANTS PEUVENT EXPLOITER LES FAIBLESSES DE VOTRE SUPER HÉROS À PLUSIEURS REPRISES, ILS DEVIENNENT ALORS DES ENNEMIS JURÉS DE VOTRE HÉROS.



Dans la vie de tous les jours...

LA PLUPART DES SUPER HÉROS ONT UN ALTER EGO QUI LES PROTÈGE DE LEURS ENNEMIS ET LES AIDE À NAVIGUER DANS UNE VIE NORMALE. C'EST UNE PARTIE ESSENTIELLE DE CE QUI FAIT LEUR QUALITÉ, ÉTANT DONNÉ QUE L'ON APPRÉCIE SOUVENT DE DISSIMULER SA PERSONNALITÉ AUX AUTRES.



ASSUREZ-VOUS DE CRÉER UNE DEUXIÈME IDENTITÉ QUI SOIT CRÉDIBLE ET RÉALISTE. CHOISISSEZ AUSSI QUELQUE CHOSE QUI SOIT FLATTEUR POUR LA NATURE DE VOTRE SUPER HÉROS ET FAITES DE L'UNE DE SES IDENTITÉS L'OMBRE DE L'AUTRE.

- ⚡ PAR EXEMPLE, BATMAN QUI EST EXCESSIVEMENT DÉVOUÉ ET ALTRUISTE FAIT SEMBLANT D'ÊTRE BRUCE WAYNE, UN PLAYBOY POURRI GÂTÉ
- ⚡ BASEZ CE QUI ARRIVE À VOTRE PERSONNAGE SUR DES ÉVÈNEMENTS VÉCUS PAR DES PERSONNES RÉELLES POUR LES RENDRE PLUS CRÉDIBLES.

Donnez un nom à votre super héros

QUAND VOUS ÊTES SÛR DE LA NATURE DYNAMIQUE ET ÉQUILIBRÉE DE VOTRE PERSONNAGE, VOUS DEVRIEZ LUI TROUVER UN NOM UNIQUE. FAITES ATTENTION À NE PAS CHOISIR PAR MÉGARDE UN NOM QUI EST DÉJÀ PRIS.

Donnez à votre super héros une image de marque

UN SYMBOLE OU UNE GRIFFE REND UN SUPER HÉROS PLUS MÉMORABLE ET PERMET AUSSI DE COMPLÉTER SON COSTUME.



UNE EXPRESSION PRÉFÉRÉE PEUT AUSSI ÊTRE UTILE, MAIS N'OUBLIEZ PAS DE LA RENDRE ACCROCHEUSE ET NON PAS TROP LONGUE OU NIAISE.

VOUS POUVEZ AUSSI FAIRE ADOPTER À VOTRE SUPER HÉROS QUELQUES POSES QUI LUI SONT PROPRES, SI ELLES SONT ADAPTÉES AUX POUVOIRS DU PERSONNAGE.

SI VOUS UTILISEZ DES GADGETS, ASSUREZ-VOUS DE DONNER UN NOM À CES ÉLÉMENTS ET À LEUR RÉSERVER UNE PLACE À PART.

Concevez un costume pour votre super héros.

ASSUREZ-VOUS QUE LES COULEURS, LE STYLE ET LES ACCESSOIRES SOIENT ADAPTÉS À LA FOIS AUX POUVOIRS ET À LA PERSONNALITÉ DE VOTRE PERSONNAGE.



SON ENNEMI JURÉ

SES POINTS FAIBLES ?

MON NOM DE
SUPER-HÉROS

QUELS POUVOIRS/GADGETS ?

DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS, IL/ELLE ...

SON LOGO/SYMBOL

D'OU VIENNENT
SES POUVOIRS/GADGETS ?

SON COSTUME
DE SUPER-HÉROS

CAPTAIN BICEPS EST UN SUPER-HÉROS
QUI NE CRAINT RIEN



NI LES MÉCHANTS



NI LA MORT



NI LA MALADIE



NI LE FROID



NI LES PUISSANTS



CAPTAIN BICEPS NE CRAINT PERSONNE!



LA GRANDE HISTOIRE DES SUPER-HÉROS

ÇA VA ÊTRE
LONG...

PAR PAPY BARI



ON POURRAIT CROIRE QUE LES SUPER-HÉROS SONT NÉS EN AMÉRIQUE, IL N'EN EST RIEN !

LES PREMIERS SUPER-HÉROS, TRÈS VITE SUIVI PAR LES SUPER-VILAINS, SONT APPARUS DANS LES ROMANS FRANÇAIS ET ANGLAIS.

EN 1869, JULES VERNE PUBLIE « VINGT MILLE LIEUES SOUS LA MER » UN ROMAN D'AVENTURE OÙ NOUS POUVONS RENCONTRER LE CAPITAINE NEMO. CE PERSONNAGE POSSÈDE UNE DOUBLE IDENTITÉ ET UN ÉQUIPEMENT FUTURISTE LUI PERMETTANT D'ACCOMPLIR DES EXPLOITS FANTASTIQUES. ON PEUT DONC LE QUALIFIER DE SUPER-HÉROS ...



EN EFFET, POUR ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME TEL, IL FAUT POSSÉDER AU MOINS 2 DES 4 CARACTÉRISTIQUES DE SUPER-HÉROS :

1. DES CAPACITÉS EXTRAORDINAIRES, AUTREMENT DIT DES « SUPER-POUVOIRS » (UNE FORCE SURHUMAINE, UNE RAPIDITÉ HORS DU COMMUN, UNE RÉSISTANCE À LA DOULEUR, ...)
2. UN ÉQUIPEMENT CAPABLE DE RIVALISER AVEC DES ÊTRES DOTÉS DE SUPER-POUVOIRS (UN VÉHICULE EXTRAORDINAIRE, UNE CEINTURE BOURRÉE DE GADGETS, ...)
3. UNE DOUBLE IDENTITÉ, CELLE DU PERSONNAGE PUBLIC, DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS ET CELLE DU PERSONNAGE DOTÉ DE SUPER-POUVOIRS, CACHÉE (BRUCE WAYNE/BATMAN) OU PUBLIQUE (TONY STARK/IRON MAN)
4. UN COSTUME QU'IL PORTE LORS DE SES AVENTURES DE SUPER-HÉROS ET QU'IL ABANDONNE LORS DE SA VIE ORDINAIRE.

EN ANGLETERRE, C'EST SOUS LA PLUME DE LA BARONNE D'ORCY, QU'EN 1905 APPARU LE « MOURON ROUGE ». D'ORDINAIRE, IL EST SIR PERCY BLAKENEY ET IL N'EST PAS VRAIMENT PRIS AU SÉRIEUX PAR SON ENTOURAGE. MAIS LORSQU'IL PORTE UN MASQUE ET UNE CAPE, IL DEVIENT LE MOURON ROUGE, QUI SAUVE LES ARISTOCRATES DE LA GUILLOTINE DURANT LA RÉVOLUTION FRANÇAISE. IL LAISSE DERRIÈRE LUI UNE LETTRE SIGNANT SES FAITS AVEC UNE FLEUR DE MOURON ROUGE.



1909, EN FRANCE, EST CRÉÉE LA PREMIÈRE SUPER-HÉROÏNE ! RENÉE GOURAUD D'ABLANCOURT DOIT ENCORE PUBLIER SOUS UN PSEUDONYME MASCULIN (RENÉ D'ANJOU) MAIS ELLE RELATE DANS UN MAGAZINE FÉMININ LES AVENTURES DE VEGA ORTEGA QUI SE TRANSFORME EN « L'OISELLE ». EN PLUS D'AVOIR LA CAPACITÉ DE VOLER DANS LES AIRS AU MOYEN D'UN COSTUME BAPTISÉ « LADYBIRD », ELLE DISPOSE ÉGALEMENT DE NOMBREUX GADGETS, DONT UNE LUNETTE DE VISION NOCTURNE ET LES « 12 TUBES DE VIE » QUI AUGMENTENT SES SENS.



EN 1911, JEAN DE LA HIRE CRÉE DES ROMANS-FEUILLETONS POUR SON PERSONNAGE : NYCTALOPE. COMME SON NOM DE SUPER-HÉROS L'INDIQUE, LÉO SAINTE-CLAIRE A LA CAPACITÉ DE VOIR PARFAITEMENT DANS L'OBSCURITÉ. IL EST CONSIDÉRÉ PARFOIS COMME LE PREMIER SUPER-HÉROS (CE QUI N'EST PAS VRAIMENT LE CAS COMME NOUS L'AVONS VU).

AU MÊME MOMENT, LE PREMIER SUPER-VILAIN FRANÇAIS VOIT LE JOUR, ET LUI EST TOUJOURS CONNU AUJOURD'HUI, IL S'AGIT DE FANTÔMAS ! CRÉÉ PAR PIERRE SOUVESTRE ET MARCEL ALLAIN, LA SILHOUETTE ENCAGOULÉE DU MAÎTRE DU CRIME DEVIENT UNE FIGURE EMBLÉMATIQUE DE LA LITTÉRATURE POPULAIRE ET IL FERA L'OBJET

DE TRÈS NOMBREUSES ADAPTATIONS EN FILMS. DANS LES ANNÉES 60, PLUSIEURS ADAPTATIONS AU CINÉMA AVEC LOUIS DE FUNÈS MODIFIERONT SON APPARENCE DANS LA MÉMOIRE COLLECTIVE : FANTÔMAS ÉTAIT CONNU POUR SON HAUT-DE-FORME ET SON MASQUE « LOUP » NOIR, IL EST DORÉNAVANT CONNU COMME UN HOMME AU VISAGE BLEUÂTRE POUVANT REVÊTIR LES TRAITES DES AUTRES POUR PERPÉTRER SES CRIMES.



EN 1916, ALORS QUE BEAUCOUP DE PERSONNES CRITIQUENT LES ROMANS ET LES ADAPTATIONS DE FANTÔMAS CAR ILS VENTENT LE CRIME, ON CRÉE JUDEX, SON PARFAIT OPPOSÉ. JUDEX EST UN MYSTÉRIEUX VENGEUR, VÊTU D'UN MANTEAU NOIR, QUI S'ACHARNE À PROVOQUER LA CHUTE D'UN BANQUIER CORROMPU NOMMÉ FAVRAUX. JUDEX EST EN RÉALITÉ JACQUES DE TRÉMEUSE, UN HOMME DONT LA FAMILLE A ÉTÉ RUINÉE PAR FAVRAUX. JUDEX EST EXPORTÉ EN AMÉRIQUE ... ET LES AMÉRICAINS VONT ALORS CRÉER LEURS SUPER-HÉROS ET SUPER-VILAINS, ILS COMMENCENT AVEC :

THE SHADOW, CRÉÉ EN 1930, IL A EXACTEMENT LE MÊME COSTUME QUE JUDEX MAIS IL A UN POUVOIR : CELUI DE L'INVISIBILITÉ. LAMONT CRANSTON/THE SHADOW COMBINE LES



3 CARACTÉRISTIQUES DU SUPER-HÉROS : LA DOUBLE IDENTITÉ, LE SUPER-POUVOIR (L'INVISIBILITÉ) ET LE COSTUME. INSPIRÉ DIRECTEMENT DE JUDEX, ON LE CONSIDÈRE COMME SON « HÉRITIER » ... ET LES ADAPTATIONS EN BANDE-DESSINÉE DE THE SHADOW SERONT MÊME PUBLIÉE EN FRANCE SOUS LE NOM DE « L'OMBRE DE JUDEX ». THE SHADOW INSPIRA UN AUTRE PERSONNAGE EN 1939, MAIS NOUS Y REVIENDRONS CAR EN

1938, SUPERMAN FAIT SA PREMIÈRE APPARITION DANS LE N°1 D'ACTION COMICS ÉDITÉ PAR DC COMICS. IL EST CONSIDÉRÉ COMME LE PREMIER SUPER-HÉROS DE L'AIRE MODERNE. SUPERMAN, CRÉÉ PAR JERRY SIEGEL ET JOE SHUSTER, PRÉSENTE L'ENSEMBLE DES CARACTÉRISTIQUES COMMUNÉMENT ASSOCIÉES AU SUPER-HÉROS. SON ORIGINE EXTRATERRESTRE LUI VAUT DE POSSÉDER TOUT UN ÉVENTAIL DE SUPER-POUVOIRS : FORCE PHYSIQUE COLOSSALE, CAPACITÉ À VOLER, RAPIDITÉ EXTRAORDINAIRE...: IL MÈNE UNE VIE DE JOURNALISTE SOUS L'IDENTITÉ DE CLARK KENT, ET LE GRAND PUBLIC IGNORE QUE CLARK KENT EST SUPERMAN, QUAND CLARK KENT PASSE À L'ACTION EN TANT QUE SUPERMAN, IL REVÊT UN COSTUME ROUGE ET BLEU ORNÉ SUR LE TORS D'UN GRAND « S », AINSI QU'UNE CAPE, TENUE QU'IL ABANDONNE MOMENTANÉMENT QUAND IL REDEVIENT CLARK KENT.



ON CRÉE ALORS UNE MULTITUDE DE PERSONNAGES POUR ACTION COMICS ET ON S'INSPIRE DE THE SHADOW POUR CRÉER ... BATMAN, QUI EST CONSIDÉRÉ COMME LE DEUXIÈME SUPER-HÉROS PRIMORDIAL DU GENRE. BATMAN SERAIT DONC LE « PETIT-FILS » DE

JUDEX, LE FRANÇAIS. ÉTONNANT NON ? CRÉÉ PAR LE DESSINATEUR BOB KANE ET LE SCÉNARISTE BILL FINGER, IL APPARAÎT POUR LA PREMIÈRE FOIS AVEC LE NOM DE THE BAT-MAN. BIEN QUE CE SOIT LE SUCCÈS DE SUPERMAN QUI AIT AMENÉ SA CRÉATION ET QU'IL SOIT INSPIRÉ PAR THE SHADOW, IL SE DÉTACHE DE CES MODÈLES PUISQU'IL N'A AUCUN POUVOIR SURHUMAIN. IL COMPENSE CETTE ABSENCE DE SUPER-POUVOIRS PAR UN ÉQUIPEMENT HORS DU COMMUN FINANCÉ PAR SA FORTUNE COLOSSALE. BRUCE WAYNE/BATMAN N'EST QU'UN SIMPLE HUMAIN QUI A DÉCIDÉ DE LUTTER CONTRE LE CRIME APRÈS AVOIR VU SES PARENTS SE FAIRE ABATTRE PAR UN VOLEUR DANS UNE RUELLE DE GOTHAM CITY, LA VILLE OÙ SE DÉROULENT LA PLUPART DE SES AVENTURES.



#3

SON SEUL NOM FAIT TREMBLER LES MÉCHANTS!

CAPTAIN BICEPS



VS

BATMAN



Le Saviez-vous?

BATMAN, IL EST COMME LA CHAUVÉ-SOURIS...



IL PEUT VOIR DANS LE NOIR...



IL PEUT VOLER DANS LES AIRS...



ET IL PEUT CRIER DES ULTRASONS QUAND SON BATTSLIP EST TROP SERRÉ!



DC PUBLIE DE NOMBREUSES HISTOIRES ET MULTIPLIE LES SUPER-HÉROS, EN 1940, C'EST BARRY ALLEN/FLASH QUI VOIT LE JOUR DANS SON COSTUME ROUGE AVEC SA SUPER-VITESSE AINSI QUE GREEN LANTERN, CE DERNIER PERMET À CHACUN DE DEVENIR UN SUPER-HÉROS EN PASSANT AU DOIGT UN ANNEAU CRÉÉ ET DISSÉMINÉ DANS LA GALAXIE PAR DE TRÈS ANCIENS EXTRATERRESTRES. CES ANNEAUX SONT DESTINÉS À DES ÊTRES (HUMAINS OU NON) IGNORANT LA PEUR ET PERMETTENT À SON PORTEUR DE MATÉRIALISER TOUT CE QU'IL SOUHAITE.



CETTE FOULE DE SUPER-HÉROS CRÉÉS PAR DC COMICS AMÈNE L'ÉDITEUR À LES FAIRE COLLABORER ENSEMBLE ET ON CRÉE DONC EN 1940 LA SOCIÉTÉ DE JUSTICE D'AMÉRIQUE. C'EST LA TOUTE PREMIÈRE ASSOCIATION DE SUPER-HÉROS.



JUSTE AVANT, EN 1939, MARVEL COMICS, UN AUTRE ÉDITEUR, PUBLIE LES AVENTURES DE LA TORCHE HUMAINE. HUMAN TORCH EST UN ANDROÏDE CRÉÉ PAR UN SCIENTIFIQUE DU NOM DE PHINEAS HORTON. À CAUSE D'UN DÉFAUT DE FABRICATION, IL EST CAPABLE DE L'ENFLAMMER AU CONTACT DE L'AIR. APRÈS AVOIR APPRIS À CONTRÔLER CE POUVOIR IL DEVIENT UN SUPER-HÉROS ET PREND LE NOM DE HUMAN TORCH. L'ANDROÏDE PREND ÉGALEMENT UNE IDENTITÉ CIVILE, ET LE NOM DE JIM HAMMOND. CE N'EST PAS LE MÊME QUE « LA TORCHE HUMAINE » DES 4 FANTASTIQUES ET CETTE SIMILITUDE FIT QUE L'ON OUBLIA LA PREMIÈRE TORCHE HUMAINE APRÈS LA SECONDE GUERRE MONDIALE.





EN 1940, MARVEL PUBLIE LES AVENTURES DE CAPTAIN MARVEL : DANS UN TUNNEL DE MÉTRO ABANDONNÉ, BILLY BATSON, UN JEUNE GARÇON ORPHELIN, RENCONTRE UN VIEUX SORCIER DE LA GRÈCE ANTIQUE RÉPONDANT AU NOM DE SHAZAM QUI AVAIT COMBATTU LE MAL PENDANT PLUS DE 5000 ANS. LE VIEIL HOMME, TROP ÂGÉ POUR CONTINUER LA LUTTE, DÉSIRAIT TROUVER UNE PERSONNE DIGNE DE LUI SUCCÉDER. SON CHOIX SE PORTA SUR LE PETIT BILLY. DÈS LORS, EN PRONONÇANT LE MOT SHAZAM, BILLY ACQUIERT LA SAGESSE DE SALOMON, LA FORCE D'HERCULE, L'ENDURANCE D'ATLAS, LA PUISSANCE DE ZEUS, LE COURAGE D'ACHILLE ET LA VITESSE DE MERCURE. BIEN QUE L'ORIGINE DE SES POUVOIRS SOIENT TOTALEMENT DIFFÉRENTE, LE PERSONNAGE RESSEMBLE BIEN TROP À SUPERMAN CE QUI VALUT À MARVEL D'ÊTRE ATTAQUÉ EN JUSTICE PAR DC COMICS ... MAIS LA GUERRE POINTE LE BOUT DE SON NEZ ET ON LAISSE TOMBER RAPIDEMENT LES RANCUNES POUR INVENTER DES SUPER-HÉROS PATRIOTIQUES,

CAPTAIN AMERICA EST CRÉÉ EN 1941 PAR JACK KIRBY ET JOE SIMON (MARVEL). CE SUPER-HÉROS EST EMBLÉMATIQUE DE L'AMÉRIQUE DEPUIS LE DÉBUT DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, SE FAISANT LE PORTE-DRAPEAU DE SES VALEURS ET ÉTANT PERÇU COMME UN DÉFENSEUR DU MONDE LIBRE CONTRE LES TYRANNIES, NOTAMMENT LE RÉGIME NAZI, CONTRE LEQUEL IL FUT CRÉÉ EN RÉACTION PAR SES AUTEURS. DOTÉ D'UNE CONDITION PHYSIQUE AU SUMMUM DE LA PERFECTION HUMAINE, STEVEN « STEVE » ROGERS/CAPTAIN AMERICA EST UN COMBATTANT HORS PAIR, UN CHEF-NÉ ET UN STRATÈGE MILITAIRE ACCOMPLI. IL PORTE UN COSTUME RECONNAISSABLE ENTRE TOUS, INSPIRÉ DU DRAPEAU AMÉRICAIN ET EST ÉQUIPÉ D'UN BOUCLIER QUASI INDESTRUCTIBLE, COMPOSÉ D'UN ALLIAGE D'ACIER ET DU FICTIF VIBRANIUM, QU'IL UTILISE COMME UNE PROTECTION AINSI QUE COMME UNE ARME.



DES SUPER-HÉROS FÉMININS APPARAISSENT ENFIN EN 1941 AVEC SANDRA KNIGHT/PHANTOM LADY (DC). SON ÉQUIPEMENT DE SUPER HÉROÏNE SE COMPOSE D'UN MAILLOT DE BAIN ET DE BOTTINES JAUNES, AVEC UNE CAPE VERTE ET UNE SORTE D'ÉTOILE NOIRE EN GUISE DE COLLIER. ELLE POSSÈDE UNE LANTERNE NOIRE QUI LUI PERMET D'AVEUGLER SES ADVERSAIRES EN PROJETER UNE SORTE DE CÔNE D'ANTI-LUMIÈRE. LA MÊME ANNÉE, WONDER WOMAN FAIT SON APPARITION (DC). DANS LA PLUPART DES ADAPTATIONS, WONDER WOMAN EST LA PRINCESSE DIANA D'UNE TRIBU D'AMAZONES DONT LES ORIGINES SONT LIÉES À LA MYTHOLOGIE GRECQUE. AMBASSADRICE AMAZONE DANS NOTRE MONDE, ELLE POSSÈDE DIFFÉRENTS POUVOIRS SURNATURELS AINSI QUE DES

CADEAUX DES DIEUX GRECS, COMME UN LASSO MAGIQUE ET DES BRACELETS À L'ÉPREUVE DES BALLEs. ELLE FAIT AUSSI PARTIE DE LA NOUVELLE ASSOCIATION DE SUPER-HÉROS, SUCCÉDANT À LA SOCIÉTÉ DE JUSTICE D'AMÉRIQUE, LA LIGUE DES JUSTICIERS D'AMÉRIQUE. SON CRÉATEUR, WILLIAM MARSTON, A VOULU FAIRE DE WONDER WOMAN UN PERSONNAGE FÉMINISTE, ET LA PLUPART DES SCÉNARISTES QUI ONT REPRIS LE PERSONNAGE, PARTICULIÈREMENT CEUX DES ANNÉES 1980 ET SUIVANTES, L'ONT REPRÉSENTÉE AINSI.



TOUT DE SUITE APRÈS LA GUERRE, LA FRANCE SE RÉAPPROPRIE LES SUPER-HÉROS EN S'INSPIRANT DES MODÈLES AMÉRICAINS, ILS PUBLIENT DES BANDE-DESSINÉES METTANT EN SCÈNE DES SUPER-HÉROS TEL QUE FANTAX ET SATANAX :

FANTAX RASSEMBLE LES SIGNES DISTINCTIFS DES SUPER-HÉROS : IL SE PRÉSENTE DANS UN COSTUME ROUGE ET NOIR ET CACHE SA VÉRITABLE IDENTITÉ. DANS LA VIE CIVILE, IL SE NOMME LORD HORACE NEIGHBOUR, ET EXERCE LA TRÈS HONORABLE PROFESSION D'ATTACHÉ D'AMBASSADE. HÉROS DE L'OMBRE, IL SE DÉGUISE ET SORT LA NUIT POUR FAIRE LA CHASSE AUX GANGSTERS. S'IL N'A PAS DE SUPER-POUVOIRS, FANTAX EST UN ATHLÈTE COMPLET QUI POSSÈDE UNE FORCE TRÈS SUPÉRIEURE À LA MOYENNE, LUI PERMETTANT COURAMMENT D'AFFRONTER PLUSIEURS ADVERSAIRES À LA FOIS. ON PEUT LUI TROUVER DES RESSEMBLANCES AVEC UN AUTRE PERSONNAGE AMÉRICAIN, LE SUPER-HÉROS HOURMAN.



SATANAX, LUI, A : UNE FORCE HERCULÉENNE, UN LYCRA MOULANT AVEC UN S SUR LE TORSE, LA CAPACITÉ DE VOLER DANS LES AIRS... ON PENSERA TOUT DE SUITE À UNE COPIE DE SUPERMAN. SAUF QU'ICI L'ÉPHÉMÈRE VIENT SE MÉLER À LA FÊTE. DANS CET ILLUSTRÉ LANCÉ EN 1948 PAR AUGUSTE LIQUOIS, ON SUIT LES AVENTURES D'ARSÈNE SATARD, PETIT BONHOMME EFFACÉ, DOMINÉ PAR SON ÉPOUSE, QUI UN JOUR CROISE LA ROUTE DU PÈRE ATHANASE, UNE SORTE DE SORCIER, QUI LUI CONFIE DES POUVOIRS HORS DU COMMUN, NON PAS PARCE QU'IL LE TROUVE SYMPA OU BIEN COIFFÉ, MAIS PARCE QUE SA MORALITÉ EST À TOUTE ÉPREUVE. RÉSULTAT : IL LUI SUFFIT DÉSORMAIS D'ENTRER EN CONTACT AVEC UNE FLAMME POUR SE TRANSFORMER EN SATANAX « LE SURHOMME D'UNE HEURE ».

TU NE CONNAIS NI FANTAX, NI SATANAX ? NORMAL ...

LE 16 JUILLET 1949, LA FRANCE VOTE LA LOI SUR LES PUBLICATIONS DESTINÉES À LA JEUNESSE ET LES BANDE-DESSINÉES VIOLENTES STOPPENT DU JOUR AU LENDEMAIN. TOUJOURS D'APPLICATION AUJOURD'HUI, ELLE PERMET À DES ASSOCIATIONS DE PROTECTION DE L'ENFANCE D'ATTAQUER EN JUSTICE DES ÉDITEURS D'OUVRAGES, MAIS AUSSI À L'ÉTAT D'INTERDIRE LA VENTE, L'EXPOSITION, LA PUBLICITÉ D'OUVRAGES. TOUTEFOIS, CETTE LOI EST LARGEMENT CONTREBALANÇÉE PAR LA JURISPRUDENCE QUI

TEND, DEPUIS LE DÉBUT DES ANNÉES 80, À PENCHER DU CÔTÉ DE LA LIBERTÉ D'EXPRESSION.

EN AMÉRIQUE, CE N'EST PAS MIEUX, L'APRÈS-GUERRE A CHANGÉ LES HABITUDES DES AMÉRICAINS ET ILS PRÉFÈRENT LIRE DES HISTOIRES PLUS PROCHES DE LA RÉALITÉ, COMME DES HISTOIRES D'AMOUR. L'INDUSTRIE DU COMICS EST EN CRISE ET IL FAUDRA ATTENDRE LES ANNÉES 60 POUR QUE STAN LEE REMETTE LES SUPER-HÉROS SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE.

EN 1961, IL CONTRIBUE À LA CRÉATION DES QUATRE FANTASTIQUES QUI RÉVOLUTIONNENT LES BANDES DESSINÉES DE SUPER-HÉROS. LES PERSONNAGES ONT DES PROBLÈMES PERSONNELS, SE CHAMAILLENT, USENT ÉVENTUELLEMENT DE L'ARGOT ET SONT EN PRISES AVEC DES PROBLÈMES DE TOUS LES JOURS : SENTIMENTAUX, FINANCIERS,... PORTÉE PAR L'IMAGINATION SANS LIMITE DE JACK KIRBY ET LE SENS DU SOAP OPERA DE STAN LEE, LA SÉRIE DEVIENT VITE CULTE ET FAIT DE MARVEL UN LEADER DU MARCHÉ. STAN LEE VA POUVOIR ALORS S'EXPRIMER LIBREMENT ET INVENTER UNE FOULE DE SUPER-HÉROS :



EN 1962, IL INVENTE HULK QUI EST UN SCIENTIFIQUE DE RENOM, LE DR BRUCE BANNER SE TRANSFORMANT EN UNE COLOSSALE CRÉATURE VERDÂTRE LORSQU'ON L'ENNUIE UN PEU TROP. CETTE MUTATION DANS SON ADN FAIT SUITE À L'EXPLOSION D'UNE BOMBE À RAYONS GAMMA QU'IL METTAIT AU POINT POUR L'ARMÉE. DEPUIS LE DR BRUCE BANNER EST POURCHASSÉ PAR SON ANCIEN EMPLOYEUR, CE QUI EN FAIT UN ANTI-HÉRO (ÉTANT CONSIDÉRÉ COMME UN MONSTRE INCONTRÔLABLE) ... MAIS BIEN UTILE EN CAS D'INVASION EXTRATERRESTRE



LA MÊME ANNÉE, IL PUBLIE LES PREMIÈRES AVENTURES DE THOR DONT LES ORIGINES SONT UN PEU DIFFÉRENTES DE CE QUI A ÉTÉ ADAPTÉ AU CINÉMA. APRÈS AVOIR RISQUÉ D'ANÉANTIR LE TRAITÉ DE PAIX AVEC LES GÉANTS DES GLACES, ODIN LE BANNIT SUR MIDGARD (LA TERRE) DANS LE CORPS D'UN DOCTEUR INFIRME ET TIMIDE, DONALD BLAKE. C'EST LORS D'UNE INVASION EXTRATERRESTRE, PENDANT UN SÉJOUR EN SCANDINAVIE, QUE DONALD BLAKE DÉCOUVRIRA PAR HASARD MJÖLLNIR, LE MARTEAU DE THOR. LORSQU'IL S'EN EMPARE, LE MARTEAU RÉVEILLE SES POUVOIRS ET UNE PARTIE DE SA MÉMOIRE, LE RAMENANT À SON ÉTAT DE DIEU DE LA Foudre ET, REDEVENU THOR, IL DÉFAIT AISÉMENT LES EXTRA-TERRESTRES.



DANS LA FOULÉE, STAN LEE CRÉA UN QUATRIÈME PERSONNAGE, TOUJOURS EN 1962, SPIDER-MAN. PETER PARKER EST UN ADOLESCENT LORSQU'IL SE FAIT MORDRE PAR UNE ARAIGNÉE RADIOACTIVE QUI MODIFIERA SON ADN ET LUI PROCURERA DES SUPER-POUVOIRS. BIEN QU'ESSAYANT DE GARDER SON IDENTITÉ SECRÈTE, SPIDER-MAN A BIEN DES DIFFICULTÉS À NE PAS SE TRAHIR, AUSSI BIEN PARMIS SES AMIS QUE SES ENNEMIS.



LES BANDES DESSINÉES CONÇUES PAR STAN LEE, TOUT EN DEMEURANT DESTINÉES À DE JEUNES LECTEURS, SE SIGNALENT PAR UN SURCROÏT DE MATURITÉ, UN EFFORT ÉTANT FAIT POUR DONNER AUX SUPER-HÉROS UNE PSYCHOLOGIE PLUS COMPLEXE, ÉLOIGNÉE DU CLICHÉ DU HÉROS INFALLIBLE. LES DESSINS DE JACK KIRBY, QUI DEVIENNENT TRÈS NOVATEURS AU FUR ET À MESURE DES ANNÉES 1960, CONTRIBUENT À LA POPULARITÉ CROISSANTE DES SÉRIES DE MARVEL COMICS.



IL AURA FALLU ATTENDRE 1966, ET STAN LEE (ENCORE LUI) POUR DÉCOUVRIR LES PREMIERS SUPER-HÉROS NOIRS AVEC D'ABORD LA PANTHÈRE NOIRE PUIS LUKE CAGE/POWER MAN EN 1972.



CHEZ DC, EN 1971, ON S'ESSAIE À UN STYLE BEAUCOUP PLUS SOMBRE EN CRÉANT LA CRÉATURE DES MARAIS QUI PREND POUR HÉROS UN SCIENTIFIQUE TRANSFORMÉ EN HOMME-PLANTE, DONT LES TENTATIVES POUR RETROUVER FORME HUMAINE LE CONDUISENT À VIVRE DES AVENTURES AU COURS DESQUELLES IL REND LA JUSTICE.

DE NOUVEAUX TALENTS APPARAISSENT CHEZ MARVEL, COMME CHRIS CLAREMONT ET JOHN BYRNE, QUI CONTRIBUENT À FAIRE DE X-MEN L'UNE DES SÉRIES LES PLUS POPULAIRES. FRANK MILLER DEVIENT EN 1979 SCÉNARISTE ET DESSINATEUR DE DAREDEVIL, ET APPORTE À CETTE SÉRIE DE MARVEL UN TON RADICALEMENT NOUVEAU, D'UNE NOIRCEUR ET D'UNE VIOLENCE JUSQU'ALORS PEU COMMUNES.

AU COURS DES ANNÉES 1980 ET 1990, LES HISTOIRES DE SUPER-HÉROS BÉNÉFICIENT DE L'ARRIVÉE DE NOUVEAUX AUTEURS, COMME TODD MCFARLANE OU JIM LEE. PLUSIEURS D'ENTRE EUX S'ASSOCIENT POUR FONDER EN 1992 LA MAISON D'ÉDITION IMAGE COMICS, QUI PROPOSE SON PROPRE UNIVERS ET CONCURRENCE BIENTÔT DC ET MARVEL. DE NOUVELLES SÉRIES, COMME SPAWN, CONTRIBUENT À IMPOSER LE STYLE IMAGE, NETTEMENT PLUS VIOLENT QUE CELUI DES PUBLICATIONS DC OU MARVEL, ET PARFOIS CONTROVERSÉ SUR LE PLAN ARTISTIQUE.



DEPUIS LES ANNÉES 90, L'INDUSTRIE DU CINÉMA RÉADAPTE SANS CESSER LES GRANDS CLASSIQUES DES SUPER-HÉROS. IL NE SE PASSE PLUS UNE ANNÉE SANS QU'UN COMICS Y SOIT ADAPTÉ...

EN 1996, MARVEL CRÉE BIG HERO 6, UNE ÉQUIPE DE SUPER-HÉROS QUI ÉVOLUE AU JAPON, COMME LES AVENGERS (VENGEURS) AU ÉTATS-UNIS.

EN 1998, CARTOON NETWORK DIFFUSE LES AVENTURES DES SUPER NANAS. BELLE, BULLE ET REBELLE FURENT CRÉÉES EN LABORATOIRE PAR LE PROFESSEUR UTONIUM QUI MÉLANGEA « DU SUCRE, DES ÉPICES ET DE TAS DE BONNES CHOSES » AFIN D'OBTENIR DE « PARFAITES PETITES FILLES » MAIS LORS DE SON EXPÉRIENCE « L'AGENT X » FUT AJOUTÉ À LA PRÉPARATION, CE QUI DONNA NAISSANCE AUX SUPERS NANAS



EN 2004, LE DESSIN ANIMÉ DE PIXAR LES INDESTRUCTIBLES PRÉSENTE DES SUPER-HÉROS À LA RETRAITE FORCÉE, MENANT UNE EXISTENCE D'AMÉRICAINS MOYENS AVANT DE REPRENDRE DU SERVICE.



EN 2008, MARK MILLAR ET JOHN ROMITA JR CRÉENT LA MINI-SÉRIE KICK-ASS, QUI PASTICHE LE GENRE EN RACONTANT LES AVENTURES D'UN ADOLESCENT S'IMPROVISANT SUPER-HÉROS ALORS QU'IL NE POSSÈDE NI SUPER-POUVOIRS NI APTITUDES PARTICULIÈRES.

GRÂCE À CES SCÉNARISTES, AUX DESSINATEURS ET À L'INDUSTRIE CINÉMATOGRAPHIQUE, NOS SUPER-HÉROS N'ONT PAS FINI DE PROTÉGER NOTRE PLANÈTE ET LEUR GRANDE HISTOIRE N'EST PAS TERMINÉE...





La petite histoire des super-héros

Le GWR 2018 fait la part belle aux « super-humains », y compris les nombreuses personnes ordinaires au destin extraordinaire. Découvrez une chronologie des super-héros classiques par date d'apparition, que ce soit dans des bandes dessinées, des films ou ailleurs, et dans leur costume d'origine.



1936-1940



1936
Phantom

Créé par Lee Falk (US), le 1^{er} super-héros était Phantom, qui voit le jour dans un quotidien, raconte les aventures de Kit Walker, qui revêt un masque et un costume violets pour devenir « le fantôme qui marche ». Ses yeux blancs, sans pupilles, se retrouvent chez de nombreux autres héros tels que Batman, Green Lantern et Green Arrow.



1938
Superman

« L'Homme d'acier » apparaît dans *Action Comics* n° 1, la bande dessinée la mieux cotée. Superman est le 1^{er} super-héros aux super-pouvoirs, capable de courir plus vite qu'un train et de sauter plus haut qu'un immeuble. Dans les numéros suivants, il utilise sa vision à rayons X, sa super-force et sa capacité à voler.



1939
Batman

Créé par le dessinateur Bob Kane et l'auteur Bill Finger (tous 2 US), le « Chevalier des ténébreuses » débute dans *Detective Comics* n° 27. Dans une tunique rouge, avec des ailes et un masque noir, Finger suggère quelques modifications pour le rendre plus menaçant.



1939
Captain Marvel

Il existe plusieurs Captain Marvel dans l'univers Marvel, mais celui que l'on peut voir ici est apparu dans *Whiz Comics* n° 2 (daté de février 1940) et appartient aujourd'hui à DC. Il était si populaire dans les années 1940 que les ventes dépassaient celles de Superman. Il est aussi connu sous le nom de Shazam, du cri que lance Billy Batson pour se transformer en Captain Marvel.



1940
Comet

En janvier 1940, Comet fait ses 1^{ers} pas dans *Pep Comics* n° 1. Il devient le 1^{er} super-héros à mourir, même si on le reverra à partir des années 1960.

1940-1941



1940
Fantomah/Femme en rouge

Deux personnages prétendent au titre de 1^{er} super-héroïne : Fantomah était la 1^{re} femme dotée de super-pouvoirs dans un magazine (*Jungle Comics* n° 2, février 1940), tandis que la 1^{re} héroïne masquée (et de naissance « naturelle ») était la Femme en rouge, créée par Richard Hughes et George Mandel, pour *Thrilling Comics* n° 2 (mars 1940).

1940
Flash

Créé par l'illustrateur Harry Lampert et le scénariste Gardner Fox, « le Bolide » voit le jour dans *Flash Comics* n° 1 (daté de janvier 1940). Son 1^{er} alter ego était Jay Garrick, mais le héros a connu d'autres incarnations par la suite.



1941
Captain America

Créé par Joe Simon et Jack Kirby, le super-héros fait ses 1^{ers} pas dans *Captain America Comics* n° 1, en date de mars 1941. Le bouclier rond de Cap (ci-dessus) remplace la version triangulaire dès le numéro 2.



1940
Société de justice d'Amérique

La 1^{re} équipe de super-héros, la JSA, a été vue pour la 1^{re} fois sur la couverture du *All Star Comics* n° 5 (numéro d'hiver 1940-1941). Les membres fondateurs, de gauche à droite, sont : Atom, Dr Fate, Green Lantern, Hawkman, Flash, Sandman, Hourman et Spectre.

1941
Aquaman

La créature des mers de DC a été imaginée par Paul Norris et Mort Weisinger dans les pages de *More Fun Comics* n° 73, de novembre 1941. Il est devenu l'un des fondateurs de la Ligue de justice d'Amérique.



1941-1962





1941
Wonder Woman

L'Amazone de DC Comics débarque dans *All Star Comics* n° 8 (daté de décembre 1941), mais elle devra patienter jusqu'à l'été 1942 pour avoir sa bande dessinée.



1959
Supergirl

Le succès de Superman pousse DC à créer une homologue féminine, sa cousine Kara Zor-E. Créée par Otto Binder (auteur) et Al Plastino (dessinateur), elle apparaît dans *Action Comics* n° 252, en mai 1959.

1960
Ligue des Justiciers

La Ligue des Justiciers est un supergroupe DC lancé en octobre-novembre 1960. Batman et Superman, bien que membres, apparaissent à peine dans les aventures, alors que Martian Manhunter (ci-dessous, à droite) arrivait à la fin de sa 1^{re} aventure avec la Ligue en 1968. Les 5 héros ci-dessous étaient en couverture du 1^{er} numéro.



1962
Hulk

Des rayons gamma ont transformé le Dr Robert Bruce Banner en géant vert, l'un des personnages les plus forts de Marvel. *The Incredible Hulk* est paru en mai 1962.

1961
Quatre Fantastiques

La 1^{re} coproduction de Stan Lee et Jack Kirby, *The Fantastic Four* n° 1, sort en novembre 1961. Les Quatre Fantastiques sont la 1^{re} équipe Marvel et font le succès de l'éditeur dans les années 1960.



1962-1974



1962
Spider-Man

Le Tisseur, héros phare de Marvel, débute dans *Amazing Fantasy* n° 15 (août 1962), avant la sortie de *The Amazing Spider-Man*, en mars 1963. Le personnage a été créé par Stan Lee et Steve Ditko.



1963
Ironman

Tales of Suspense n° 39 (mars 1963) marque l'apparition de l'alter ego de Tony Stark. Les 6 films où Robert Downey Jr (US) interprète Iron Man font de lui l'**acteur de super-héros au plus grand succès.**

1963
X-Men

The X-Men n° 1 sort le 10 septembre 1963, mais les élèves du professeur Xavier étaient auparavant connus sous le nom de « Mutants ». L'éditeur de Marvel, Martin Goodman, pensait que le nom risquait de laisser les lecteurs perplexes et Stan Lee l'a donc changé.



1971
Swamp Thing

Créé par Len Wein (textes) et Bernie Wrightson (dessins), le personnage de DC se dévoile dans *House of Secrets of Swamp Thing* n° 92 (juillet 1971) avant d'avoir son propre titre l'année suivante.



1974
Wolverine

Aperçu dans la dernière vignette de *The Incredible Hulk* n° 180 (octobre 1974), le mutant griffu canadien devient un élève du professeur Xavier, dans *Grand-Size X-Men* n° 1, en 1975.

1974-2004



1984
Tortues Ninja

En mai 1984, les Tortues Ninja Michelangelo, Leonardo, Donatello et Raphaelé décrochent leur propre bande dessinée chez Mirage Studios. Un dessin animé fait suite en 1987. Le quatuor avait été créé (par Kevin Eastman et Peter Laird) comme un pastiche des 4 grands comics de l'époque : *Ronin*, *Cerebus*, *Daredevil* et *New Mutants*.

1991
Deadpool

Le « Mercenaire disert » se fait connaître dans le *New Mutants* n° 98 (février 1991). Imaginé comme un vilain, Deadpool devient un anti-héros ambigu, avant de décrocher sa propre mini-série, *The Circle Chase*, en 1993. Le film de 2016 *Deadpool* (US) est le **film classe « R » le plus rentable.**



1993
Hellboy

Le héros démoniaque de Mike Mignola débute, sous forme de prototype, sur la couverture du fanzine italien *Dime Press* n° 4 (mars 1993), avant de prendre ses aises dans le *San Diego Comic-Con Comics* n° 2 (août 1993).



2004
Les Indestructibles

Produit par Pixar, *Les Indestructibles* (US) sort au cinéma le 27 octobre 2004 et génère le record de recettes pour la société à l'époque. Cinq ans plus tard, Boom! Studios publie une mini-série en bande dessinée inspirée du film. Une suite est prévue sur grand écran pour juin 2018.



1993
Les Power Rangers

Grand succès télévisé en 1993, la série donne naissance à des bandes dessinées publiées par Hamilton dès novembre 1994. Marvel Comics publie ensuite 2 séries de son cru. En mars 2016, Boom! Studios reboote la franchise originale.



TES ANIMATEURS, QUELLE BANDE DE (Z)HÉROS!

PAR TAMASKAN

Baribal Alias Super Scout

SUPER SCOUT EST LE HÉROS DES SCOUTS (INCROYABLE NON?). IL EST CAPABLE DE T'APPRENDRE TOUT CE QU'IL SAIT COMME FAIRE DES CONSTRUCTIONS, DES NOEUX, LA LOI SCOUT MAIS SURTOUT COMMENT FAIRE LE BIEN AUTOUR DE TOI ET À CE QUE TES ACTIONS SOIT BÉNÉFIQUE À LA PLANÈTE. SON LOGO DÉCRIS UNE FEUILLE DE LYS VIOLETTE SUR UN FOND JAUNE. IL EST VÊTU D'UN GRAND CHAPEAU BRUN, D'UNE CAPE ET DE GANTS VIOLET, ET D'UNE COMBINAISON TURQUOISE (OUAIS IL EST RINGARD QUOI...).

Thai Alias Apocalypse

APOCALYPSE EST UN MUTANT APPAREMMENT IMMORTEL (SES ORIGINES REMONTENT AU TEMPS DES PHARAONS), OBSÉDÉ PAR LA THÉORIE DE DARWIN ET QUI PENSE QUE SEULS LES PLUS FORTS DOIVENT SURVIVRE. IL AURAIT VÉCU IL Y A PLUSIEURS MILLIERS D'ANNÉES, MÊME S'IL A PASSÉ LA MAJEURE PARTIE D'ENTRE ELLES DANS UN ÉTAT D'HIBERNATION. DANS SES PLANS, IL FAIT SOUVENT USAGE DE HAUTE TECHNOLOGIE. LA RUMEUR VOULAIT QU'APOCALYPSE SOIT UN EXTERNEL. LES EXTERNELS SONT DES MUTANTS IMMORTELS. MAIS CELA N'A PAS ÉTÉ PROUVÉ. AUJOURD'HUI, EMPRUNTANT LE CORPS D'UNE FEMME QUI SAIT CE DONT IL EST ENCORE CAPABLE.

Mérione Alias Superman

"QUOI TU VOULAIS DIRE SUPERWOMAN NON?" ET BIEN NON SUPERMAN! LE FAMEUX SUPERMAN! CELUI AVEC SON SLIP ROUGE AU-DESSUS DE SON COSTUME BLEU. CELUI DONT LE LOGO EN FORME DE "S" ROUGE SUR UN FOND JAUNE QUI SIGNIFIE ESPOIR SUR SA PLANÈTE! CELUI QUI A UNE SUPER-FORCE, UNE SUPER-VITESSE, UNE SUPER-ENDURANCE, UNE SUPER-RÉSISTANCE (SURTOUT À LA CHALEUR), UNE SUPERVISION, UNE SUPER-OUÏE, UN SUPER-ODORAT, UN SUPER-SOUFFLE, UNE SUPER-MÉMOIRE, UNE SUPER INTELLIGENCE, UNE SUPER-AGILITÉ, UNE SUPER-LONGÉVITÉ, LA CAPACITÉ DE VOLER, UN ÉNORME FACTEUR DE GUÉRISON ET QUI SAIT COMPTER 2 PAR 2 ET LASSER SES CHAUSSURES (BON OK ÇA JE L'AI INVENTÉ). TELLEMENT CONNU QUE JE NE VOUS FERAIS PAS L'AFFRONT DE VOUS LE PRÉSENTER....OH ATTENDEZ!

Tamaskan Alias Flash

FLHLPRDTLHSLEUEJSUFR. OUPS PARDON JE RÉPÈTE MOINS VITE. JE DISAIS DONC FLASH! LE HÉROS LE PLUS RAPIDE DE TOUS LES HÉROS. SON LOGO EST UN ÉCLAIR JAUNE SUR UN FOND ROUGE. IL EST ENTRE AUTRE CAPABLE DE COURIR À LA VERTICALE SUR L'EAU SANS SUBIR LES EFFETS DE LA GRAVITÉ, DONNER DES COUPS À LA VITESSE D'UNE MITRAILLEUSE, MÉMORISER TOUT CE QU'IL LIT EN SUPER-VITESSE, VOYAGER DANS LE

TEMPS, ACCÉLÉRER SA CICATRISATION ET MÊME DE PASSER À TRAVERS LES OBJETS EN FAISANT VIBRER SES MOLÉCULES À LA BONNE VITESSE.

Kermodei Alias Vandal Savage

NÉ DURANT LE PALÉOLITHIQUE SUPÉRIEUR, DANS LA TRIBU DES CRO-MAGNONS DE SANG. VOYANT SON FUTUR SANGlant, LE VOYAGEUR DU TEMPS RIP HUNTER DÉCIDE DE L'ÉLIMINER. MAIS C'EST LE PÈRE DE VANDAR QUI EST FINALEMENT TUÉ. DES ANNÉES PLUS TARD, UNE ÉTRANGE MÉTÉORITE TOMBE PRÈS DE VANDAR ADG, DÉSORMAIS CHEF DE TRIBU. IL EST EXPOSÉ À DES RADIATIONS INCONNUES. VANDAR DÉCOUVRE ENSUITE QU'IL EST DEVENU IMMORTEL ET PLUS INTELLIGENT. VANDAR PARCOURT ENSUITE LES SIÈCLES À TENTER DE CONQUÉRIR LE MONDE, ENDOSSANT DIVERSES IDENTITÉS AUSSI FUNESTES QUE PRESTIGIEUSES : JULES CÉSAR, LE PHARAON KHÉPHREN, LE TUEUR EN SÉRIE JACK L'ÉVENTREUR, GENGHIS KHAN, VLAD III L'EMPALEUR, ETC. IL SERA PAR AILLEURS LE CONSEILLER D'ADOLF HITLER, D'ERIK LE ROUGE, NAPOLÉON BONAPARTE, OTTO VON BISMARCK ET RA'S AL GHUL. CHEF DES ILLUMINATI, VANDAR EST AUSSI RESPONSABLE DE LA CHUTE DE L'ATLANTIDE. BREF IL N'EST PAS TRÈS TRÈS GENTIL QUOI...

Eyra Alias Wonderwoman

WONDER WOMAN OU DIANA EST LA FILLE DE LA REINE HIPPOLYTIA ET DE ZEUS, LE PREMIER ENFANT NÉ SUR PARADISE ISLAND DEPUIS LES 30000 ANS D'EXISTENCE DES AMAZONES, PEUPLE DE FEMMES GUERRIÈRES. LES AMAZONES ONT ÉTÉ CRÉÉES VERS 12000 ANS AVANT JÉSUS CHRIST, LÀ OÙ LES DÉESSES GRECQUES ONT EXTRAIT LES ÂMES DES FEMMES TUÉES PAR LES HOMMES. UNE ÂME FUT DÉLAISSÉE, CELLE QUI ÉTAIT PRÉVUE POUR DIANA. CETTE ÂME ÉTAIT À L'ORIGINE POUR L'ENFANT NON-NÉ DE LA PREMIÈRE FEMME ASSASSINÉE (QUI ÉTAIT LA RÉINCARNATION DE HIPPOLYTIA). VERS LA FIN DU 20^E SIÈCLE, HIPPOLYTIA FUT CHARGÉE DE CRÉER UN CORPS AYANT LA FORME D'UNE FILLETTE. PLUS TARD, SIX MEMBRES DU PANTHÉON TRANSFÉRÈRENT L'ÂME DE L'ENFANT NON-NÉ DANS LE CORPS CRÉÉ PAR HIPPOLYTIA, CRÉANT AINSI DIANA. CHAQUE MEMBRE DONNÈRENT À DIANNA DES CADEAUX: DEMETER LUI DONNA LA FORCE SURHUMAINE, LA RÉGÉNÉRATION ET LA RÉSISTANCE PHYSIQUE, ATHÉNA LUI FIT DON DE LA SAGESSE ET DU COURAGE, ARTÉMIS LUI DONNA LE CŒUR D'UNE CHASSEUSE ET LA TÉLÉPATHIE AVEC LES ANIMAUX, APHRODITE LUI REMIT LA BEAUTÉ ET UN CŒUR AIMABLE, HESTIA LA FIT CADEAU DE LA SORORITÉ AVEC LE FEU ET HERMÈS LUI DONNA UNE VITESSE INCOMPARABLE, LE POUVOIR DE VOLER ET DES RÉFLEXES INCROYABLES (ET PAF! ÇA FAIT DES CHOKAPIK).

Rosalbin Alias Supersistante

SUPERSISANTE OU L'HÉROÏNE DONT ON NE SE DÉBARRASSE PAS FACILEMENT...TOUJOURS VÊTUE DE SON K-WAY NOIR (IL ÉTAIT JAUNE À LA BASE MAIS ELLE A DÉCIDÉ DE LE COLORIER AU STIFF), ELLE ARBORE FIÈREMENT SES 3 S (PARAIT-IL QU'ELLE SERAIT L'INVENTRICE DU TRISKÈLE). SON POUVOIR EST D'ÊTRE CAPABLE DE CONVAINCRE N'IMPORTE

QUI MÊME SI IL FAUT DES HEURES...DE TRÈS LONNNGUES HEURES...D'INTERMINABLE HEURES...OUI BON MOI AUSSI J'AI ABANDONNÉ C'ÉTAIT TROP LONG. QUAND IL PLEUT SUR SON K-WAY, UN CHAMP D'ONDE POSITIVE SE CRÉE AUTOUR D'ELLE CE QUI REND LES GENS IMMÉDIATEMENT HEUREUX ET DE BONNE HUMEUR. ELLE A DÉCOUVERT SES POUVOIRS À L'ÂGE DE DOUZE ANS LORSQU'ELLE A SUPPLIÉ SES PARENTS DE LUI ACHETER UNE GLACE.

Sphinx Alias Magneto

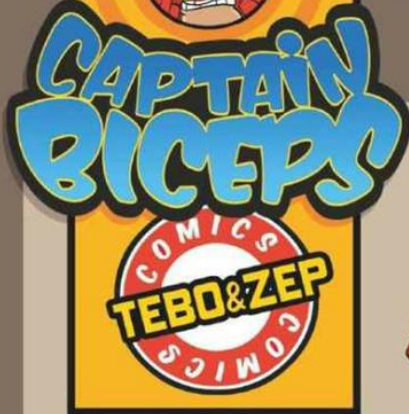
MAGNETO VEUT PROTÉGER LA RACE MUTANTE DE CE QU'IL CONSIDÈRE COMME LE MAL. EN TANT QUE SURVIVANT DE L'ALLEMAGNE NAZIE ET DE L'HOLOCAUSTE AVANT MÊME SON ARRIVÉE À L'ÂGE ADULTE, IL CRAINT QUE LES MUTANTS SUBISSENT LE MÊME SORT QUE LES RACES OPPRIMÉES PAR LES NAZIS. IL EN EST VENU À HAÏR L'HUMANITÉ POUR SON INCAPACITÉ À ACCEPTER CEUX QUI SONT DIFFÉRENTS D'ELLE. PROFONDÉMENT CYNIQUE ET SOUVENT IMPITOYABLE, IL DÉTIENT ÉGALEMENT LA CONVICTION QUE LES MUTANTS SONT SUPÉRIEURS AUX HUMAINS ET QU'ILS DOIVENT ÊTRE TRAITÉS EN TANT QUE TEL. IL N'EST PAS TOUT À FAIT AUSSI MONSTRUEUX QUE CERTAINS ENNEMIS DES X-MEN, COMME APOCALYPSE, ET NE SOUHAITE PAS ASSERVIR SPÉCIFIQUEMENT LE MONDE, MAIS PLUTÔT IMPOSER SA PROPRE VISION DU BIEN ET DU MAL. POUR ATTEINDRE SON BUT ULTIME DE PROTÉGER LES MUTANTS, MAGNÉTO S'EST, À QUELQUES OCCASIONS, ALLIÉ AVEC DES HÉROS TELS QUE LES X-MEN. MAGNÉTO EST UN DES MUTANTS LES PLUS PUISSANTS DE L'UNIVERS MARVEL. SON POUVOIR DE BASE EST, COMME SON NOM L'INDIQUE, DE GÉNÉRER DES CHAMPS ÉLECTROMAGNÉTIQUES GRÂCE À SON PROPRE BIOMAGNÉTISME. IL PEUT UTILISER CES CHAMPS MAGNÉTIQUES PAR EUX-MÊMES OU POUR CONTRÔLER LES CHAMPS GÉOMAGNÉTIQUES, CE QUI LUI DONNE UN LARGE ÉVENTAIL D'APTITUDES. (AUTANT DIRE QU'IL EST PLUTÔT...COLLANT (ATTENTION À NE PAS L'APPROCHER DE TON FRIGO).

Capibara Alias Raven

RAVEN EST UN PERSONNAGE SOMBRE, NÉ D'UNE MÈRE HUMAINE APPELÉE ARELLA, ET D'UN PÈRE DÉMON, TRIGON. ELLE A GRANDI DANS UN MONDE PACIFIQUE APPELÉ AZARATH, OÙ ON LUI APPRIT À CONTRÔLER SES ÉMOTIONS AFIN DE SUPPRIMER ET CONTRÔLER SES POUVOIRS DÉMONIAQUES HÉRITÉS DE SON PÈRE (C'EST SÛRE QU'AVEC UN PAPA COMME ÇA, ELLE NE DEVAIT PAS SE FAIRE EMBÊTER À L'ÉCOLE). RAVEN ÉTANT UNE EMPATHE, ELLE ABSORBE LES ÉMOTIONS DES AUTRES POUR LES SENTIR ELLE-MÊME. ELLE PEUT ÉGALEMENT ABSORBER COMPLÈTEMENT LES MAUVAISES SENSATIONS DES AUTRES POUR LES SUPPRIMER, CE QUI PERMET DE SOIGNER RAPIDEMENT. ELLE EST ÉGALEMENT CAPABLE DE VOLER (DANS LES AIRS HEIN PAS DANS LES MAGASINS), DISSOCIER SON ÂME DE SON CORPS ET UTILISER LA MAGIE.

#24

QUAND IL A TORT, SES POINGS ONT TOUJOURS RAISON.



VS ÉCOLO-MAN



Le Super-Héros Bio

BIO-COSTUME



BIO-ATTITUDE



BIO-POUVOIRS



BIO-ENGRAIS



LES SUPER HÉROS

PAR EYRA & KYLL

LES SUPER HÉROS, QU'ILS ŒUVRENT SEULS OU EN ÉQUIPE, N'ONT QU'UN SEUL BUT FINAL : PROTÉGER TOUS LES PEUPLES DE LA TERRE OU DE LA GALAXIE.

VOICI UNE LISTE DES SUPER HÉROS QUE L'ON CONNAIT ET AIME LE PLUS !

Captain America

STEVE ROGERS NÉ PENDANT LA GRANDE DÉPRESSION À NEW-YORK. C'EST UN ENFANT CHÉTIF ET MALADIF QUI TRAVAILLE DUR. LORS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, IL EST HORRIFIÉ À LA SUITE DE REPORTAGES MONTRANT CE QUE LES NAZIS FONT SUBIR À L'EUROPE ET LES PERSÉCUTIONS QU'ENDURENT CEUX QUI LEUR RÉSISTENT.

IL DÉCIDE ALORS DE S'ENGAGER DANS L'ARMÉE, MAIS SA CANDIDATURE EST REFUSÉE À CAUSE DE SES INFIRMITÉS PHYSIQUES.

ROGERS SE MET EN COLÈRE ET LE GÉNÉRAL CHESTER PHILIPS, ASSISTANT À LA SCÈNE LUI PROPOSE D'INTÉGRER UN PROGRAMME TOP SECRET APPELÉ « OPÉRATION RENAISSANCE ». APRÈS PLUSIEURS SEMAINES D'EXAMENS ET D'ENTRAÎNEMENT, LE SÉRUM EXPÉRIMENTAL LUI EST INJECTÉ ET L'ON L'EXPOSE À DES RADIATIONS POUR EN AMÉLIORER L'EFFICACITÉ.

CE TRAITEMENT PERMET À ROGERS D'ACQUÉRIR UN CORPS PARFAIT. IL EST L'HUMAIN LE "PLUS PARFAIT", SA FORCE, SES SENS, SON AGILITÉ, SA VITESSE ET SON ENDURANCE ONT ÉTÉ ÉLEVÉS À DES NIVEAUX QU'AUCUN HUMAINS NON MUTANTS NE PEUT ÉGALER. IL EST SOUMIS À UN PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT AU COMBAT INTENSIF ET INTÈGRE ALORS LE SERVICE ACTIF EN TANT QU'ARME ULTIME ET DEVIENT ALORS LE CÉLÈBRE CAPTAIN AMERICA.

LE CAPTAIN AMERICA EST ENVOYÉ EN EUROPE, SE RENDANT LÀ OÙ ON A BESOIN DE LUI. IL COMBAT HITLER, CRÂNE ROUGE ET LES FORCES DE L'AXE CHAQUE FOIS QUE C'EST POSSIBLE ET CONSTITUE POUR SES COMPAGNONS D'ARMES LE SYMBOLE VIVANT DE LEUR PAYS. LE JEUNE BUCKY BARNES DÉCOUVRE UN JOUR L'IDENTITÉ SECRÈTE DE STEVE ROGERS : ILS DEVIENNENT DÈS LORS INSÉPARABLES.

À LA FIN DE LA GUERRE, ALORS QU'IL EST AMENÉ À ARRÊTER UN DRONE CHARGÉ D'EXPLOSIFS LANCÉ PAR LE SCIENTIFIQUE NAZI, LE BARON HEINRICH ZÉMO, L'AVION EXPLOSE ET BUCKY EST TUÉ. STEVE ROGERS, LUI, EST PRÉCIPITÉ DANS L'OCÉAN ARCTIQUE.

L'ASSOCIATION DU SÉRUM DU SUPER-SOLDAT ET DU FROID GLACIAL PERMET À CAPTAIN AMERICA DE SURVIVRE DES ANNÉES EN ÉTAT D'HIBERNATION. SECOURU DES DÉCENNIES PLUS TARD



PAR LES VENGEURS (LES AVENGERS), IL DEVIENT RAPIDEMENT UN DES PILIERS DE LA TOUTE JEUNE ÉQUIPE DE SUPER-HÉROS.

Iron Man

ANTHONY (TONY) STARK EST LE FILS DE HOWARD ANTHONY STARK ET DE MARIA COLLINS CARBONELL STARK. HOWARD ET MARIA SONT LES PROPRIÉTAIRES DE LA FIRME AMÉRICAINE DE PREMIER PLAN, STARK INDUSTRIES. TONY ÉTAIT FASCINÉ PAR LA CONSTRUCTION ET LE CONTRÔLE DES MACHINES ET DÈS L'ÂGE DE 15, IL EST ENTRÉ AU MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY (MIT), ET A OBTENU DEUX DIPLÔMES DE MAITRISE À L'ÂGE DE 19 ANS.

À L'ÂGE DE 21 ANS, TONY STARK A HÉRITÉ DE STARK INDUSTRIES LORSQUE SES PARENTS ONT ÉTÉ TUÉS DANS UN ACCIDENT DE VOITURE, SECRÈTEMENT ORCHESTRÉ PAR SON RIVAL ROXXON, MAIS IL VEUT CONTINUER SA VIE DE PLAYBOY TÉMÉRAIRE AU LIEU D'UTILISER SES COMPÉTENCES EN INGÉNIERIE, ALORS, IL PROMU VIRGINIA «PEPPER» POTTS POUR ÊTRE SON ASSISTANTE DE DIRECTION.

IL A ASSISTÉ PERSONNELLEMENT À UN ESSAI SUR LE TERRAIN DE SON MATÉRIEL MILITAIRE À L'UNE DE SES USINES INTERNATIONALES, MAIS PEU DE TEMPS APRÈS SON ARRIVÉ, ANTHONY STARK ET LE CONVOI MILITAIRE QUI L'ACCOMPAGNAIT FURENT ATTAQUÉ PAR UNE BANDE DE TERRORISTES MENÉS PAR LE SIN-CONG RÉVOLUTIONNAIRE, WONG-CHU. PENDANT L'EMBUSCADE, UNE MINE TERRESTRE A EXPLOSE ET A DÉPOSÉ UN ÉCLAT D'OBUS PRÈS DU CŒUR DE TONY. RAMENÉ AU CAMP DE WONG-CHU, STARK A PARTAGÉ UNE CELLULE AVEC LE PROFESSEUR HO YINSEN, UN PHYSICIEN DE RENOMMÉ MONDIALE. WONG-CHU A EXIGÉ QUE LES DEUX SCIENTIFIQUES DÉVELOPPENT DES ARMES DE POINTE POUR SES FORCES ARMÉES. SACHANT QU'IL NE POURRAIT PAS VIVRE LONGTEMPS AVEC LES ÉCLATS SI PRÈS DE SON CŒUR, TONY A PROPOSÉ QUE LUI ET YINSEN CONSACRE LEURS DONNS À LA CRÉATION DE L'UN DES SCAPHANDRES DE COMBAT, QU'IL AVAIT DÉVELOPPÉ, ÉQUIPÉ D'UN GÉNÉRATEUR DE CHAMP MAGNÉTIQUE POUR ÉVITER QUE LES ÉCLATS SE RENDENT JUSQU'À SON CŒUR. L'ARMURE QU'ILS ONT CRÉÉE EST DEVENUE LA PREMIÈRE VÉRITABLE ARMURE D'IRON MAN ET ÉTAIT ÉQUIPÉ D'ARMES MAGNÉTIQUES POUR LA DÉFENSE. ALORS QUE LA BATTERIE DE L'ARMURE SE RECHARGEAIT, CERTAINS DES HOMMES DE WONG-CHU ONT TENTÉ D'INTERROMPRE LA PROCÉDURE. YINSEN ALLA CRÉER UNE DIVERSION ET FUT ABATTU PAR LES HOMMES. LORSQUE LA BATTERIE EU FINI DE CHARGER, ANTHONY EST ENTRÉ DANS LA BATAILLE EN TANT QU'IRON MAN ET DÉCHIRA LE CAMP DE WONG-CHU. IL EST FINALEMENT REVENU AUX ÉTATS-UNIS AVEC L'AIDE DE L'US MARINE.

DANS UN PREMIER TEMPS, TONY TROUVA QUE SA NOUVELLE VIE ÉTAIT UN SUPPLICE: LA PLAQUE DE POITRINE DE SON ARMURE DEVAIT ÊTRE PORTER EN PERMANENCE ET NÉCESSITAIT DES RECHARGES FRÉQUENTES. IL GARDA L'ARMURE COMME UN SECRET POUR TOUT LE MONDE, Y COMPRIS SA FIANCÉE, JOANNA NIVENA. DEVENU SUICIDAIRE ET DÉPENDANT À L'ALCOOL, ANTHONY STARK A ÉTÉ SOUTENU PAR JOANNA, AVEC QUI, IL A PARTAGÉ SON IDENTITÉ SECRÈTE. JOANNA L'A ENCOURAGÉ À UTILISER SON ARMURE COMME

UN SUPER HÉROS, MAIS FINALEMENT, ELLE A ANNULÉ LE MARIAGE SACHANT QUE TONY NE SERAIT PAS L'HOMME DE FAMILLE QU'ELLE DÉSIRAIT.

TONY A TRAVAILLÉ À AMÉLIORER L'ARMURE D'IRON MAN ET IL L'AVAIT NOMMÉ « GARDE DU CORPS PERSONNEL DE TONY STARK » POUR DISSIMULER SON IDENTITÉ. ANTHONY A JOUÉ UN RÔLE CONJOINT À LA FORMATION DES AVENGERS À LA FOIS COMME PROMOTEUR ET À LA FOIS EN TANT QU'IRON MAN. IL EST UN DES MEMBRES FONDATEURS AVEC THOR ET HULK. TOUT EN POURSUIVANT NAMOR LE SUB-MARINER, IRON MAN EST TOMBÉ SUR LE CORPS COMATEUX DE CAPITAINE AMÉRICA (STEVE ROGERS). RELANÇÉ, CAPITAINE AMÉRICA REJOINT LES AVENGERS ET EST DEVENU UN COÉQUIPIER IMPORTANT ET AMI FIDÈLE DE TONY STARK. PLUS TARD, TONY A AIDÉ À ÉTABLIR L'AGENCE DE SUPER-ESPION INTERNATIONAL, SHIELD, POUR LUTTER CONTRE LES MENACES TERRORISTES.



Hulk

BRUCE BANNER, DOCTEUR EN PHYSIQUE, A CRÉÉ UNE BOMBE GAMMA POUR LES MILITAIRES. DURANT UN ESSAI, BANNER FUT CONTAMINÉ PAR LES RAYONS GAMMA LORSQU'IL SAUVA LA VIE D'UN ADOLESCENT RICK JONES EN LE POUSSANT DANS UNE TRANCHÉE. LES MOLÉCULES ET L'ADN DU DOCTEUR SE SONT MODIFIÉS.

IL SE RETROUVE À L'INFIRMERIE TOUT SEMBLE NORMAL MAIS LA NUIT UN MONSTRE S'ÉCHAPPE DE L'HÔPITAL. EN RAISON DE SES PROPORTIONS, UN GARDE LE SURNOMME HULK QUI SIGNIFIE GIGANTESQUE LORS DE MOMENTS DE STRESS OU DE COLÈRE LE DOCTEUR BRUCE BANNER SE MÉTAMORPHOSE EN UNE CRÉATURE VERTE COLOSSALE, D'UNE FORCE PHÉNOMÉNALE, ANIMÉE PAR LA RAGE, QU'IL NE PARVIENT PAS À CONTRÔLER. BANNER APPREND FINALEMENT À CONTRÔLER SES ÉMOTIONS ET À NE LAISSER SORTIR HULK QUE LORSQUE C'EST NÉCESSAIRE.

LORSQUE BANNER DEVIENT HULK, IL ACQUIERT ALORS UNE TAILLE DÉPASSANT FACILEMENT LES 2 MÈTRES ET SON POIDS ATTEINT QUASIMENT LES 500 KG. SA FORCE DEVIENT SURHUMAINE : IL PEUT SOULEVER DES VOITURES, DES CAMIONS, DES BUS, DES TANKS OU ENCORE REMPLACER LE PILIER D'UN PONT POUR LE SOUTENIR. IL PEUT ÉGALEMENT DÉPLACER DES WAGONS DE CHEMIN DE FER OU SOULEVER DES BLOCS DE ROCHERS TRÈS LOURDS.



EN FAIT, LORSQUE HULK EST « CALME », IL PEUT AISÉMENT SOULEVER, DÉPLACER OU PRESSER L'ÉQUIVALENT DE 100 TONNES. MAIS LORSQU'IL S'ÉNERVE, SA FORCE AUGMENTE DE MANIÈRE EXPONENTIELLE : IL PEUT ALORS LARGEMENT SOULEVER PLUS DE 200 TONNES. ON RACONTE QUE SI HULK ATTEIGNAIT UN DEGRÉ DE COLÈRE IMMENSE, IL POURRAIT DÉPLACER UNE PLANÈTE, MAIS IL N'A ENCORE JAMAIS ATTEINT CE STADE. LORSQUE HULK S'ÉNERVE, SEUL DES ÊTRES EXCEPTIONNELS COMME SENTRY, THANOS OU GALACTUS PEUVENT LUI TENIR TÊTE ET LE STOPPER.

Aquaman

PARMI LES SUPER-HÉROS, IL EST POSSIBLE DE DÉNOMBRER CERTAINS SURHOMMES D'ASCENDANCE ROYALE. AQUAMAN FAIT PARTIE DE CEUX-LÀ, PUISQU'IL RÈGNE EN ATLANTIDE, UN VASTE ROYAUME SOUS-MARIN SECOUÉ PAR DES LUTTES DE POUVOIRS ET DES PHÉNOMÈNES NATURELS. ET POUR LE PEUPLE DE LA SURFACE, IL REPRÉSENTE AUTANT UN MYSTÈRE QU'UNE MENACE. SES DIFFÉRENTS NOMS SONT : AQUAMAN , ARTHUR CURRY JR , ORIN .

LORSQUE LE SUPER-HÉROS « FLASH » TRAQUE TRICKSTER JUSQUE DANS LA MER, ARTHUR NE SE DÉPLACE POUR VOIR CE QUI SE PASSE QU'AVEC RÉTICENCE.

LES HABITANTS DE LA SURFACE PRENNENT SON UNIFORME DE PRISONNIER POUR UN COSTUME DE SUPER-HÉROS ET CROIENT QUE LE SYMBOLE ATLANTE QUI FIGURE SUR SA CEINTURE EST UN « A ». AINSI, APRÈS QU'IL EUT AIDÉ « FLASH » À VAINCRE TRICKSTER, IL ÉTAIT INÉVITABLE QUE LES MÉDIAS CLAMENT L'ÉMERGENCE D'UN NOUVEAU JUSTICIER MÉTA-HUMAIN : AQUAMAN

IL EST UN DES MEMBRES FONDATEURS DE LA JUSTICE LEAGUE

IL EST UN MEMBRE HABITUEL DE LA JUSTICE LEAGUE, SES POUVOIRS SONT : RESPIRER SOUS L'EAU: COMMUNIQUER AVEC LA FAUNE AQUATIQUE: IL EST CAPABLE DE NAGER 180 KM/H: UNE FORCE SUR DÉVELOPPÉE, REPÉRER LES SONARS, DES SENS SUR-DÉVELOPPÉS.



Batman

APRÈS AVOIR ASSISTÉ IMPUISSANT À L'ASSASSINAT DE SES PARENTS PAR UN VOLEUR DANS UNE RUE DE GOTHAM CITY, BRUCE WAYNE DÉCIDE DE DEVENIR UN JUSTICIER ET DE LUTTER CONTRE LE CRIME. APRÈS CET ÉVÉNEMENT TRAGIQUE, IL PRATIQUE INTENSIVEMENT LES ARTS MARTIAUX, LA BOXE, TOUT EN ÉTUDIANT LES SCIENCES. IL CHOISI DE DEVENIR BATMAN LORSQU'UNE CHAUVE-SOURIS RENTRE DANS LE MANOIR FAMILIAL ET LE TERRORISE.

PLUSIEURS HÉROS SE RASSEMBLENT APRÈS LEUR COMBAT CONTRE UNE ENTITÉ EXTRA-TERRESTRE ET FORMENT LA JUSTICE LEAGUE : BATMAN EST L'UN DES MEMBRES FONDATEURS.

IL EST MEMBRE DE LA JUSTICE LEAGUE MÊME S'IL NE POSSÈDE PAS DE SUPER-POUVOIRS, IL COMPENSE PAR UNE GRANDE DEXTÉRITÉ DANS LES ARTS MARTIAUX ET PAR SON ÉQUIPEMENT TECHNOLOGIQUE ULTRA-SOPHISTIQUÉ (EXEMPLE : LA BATMOBILE).



Flash

FLASH EST LE NOM DE PLUSIEURS PERSONNAGES DE FICTION APPARTENANT À L'UNIVERS DE DC COMICS. LES DIFFÉRENTS FLASH SONT TOUS DOTÉS DE LA CAPACITÉ DE SE DÉPLACER À TRÈS GRANDE VITESSE. LE COSTUME DU SUPER-HÉROS FLASH EST SOUVENT DE COULEUR ROUGE ET JAUNE QUI RAPPELLE L'ÉCLAIR AVEC AU CENTRE UN ÉCLAIR SUR UN FOND BLANC POUR DÉSIGNER SA VITESSE. MAIS LE TOUT PREMIER AVAIT ÉGALEMENT UN CASQUE D'ACIER, INSPIRÉ DU DIEU GREC HERMÈS (OU MERCURE CHEZ LES ROMAINS), DOTÉ LUI AUSSI, D'UNE VITESSE HORS DU COMMUN.



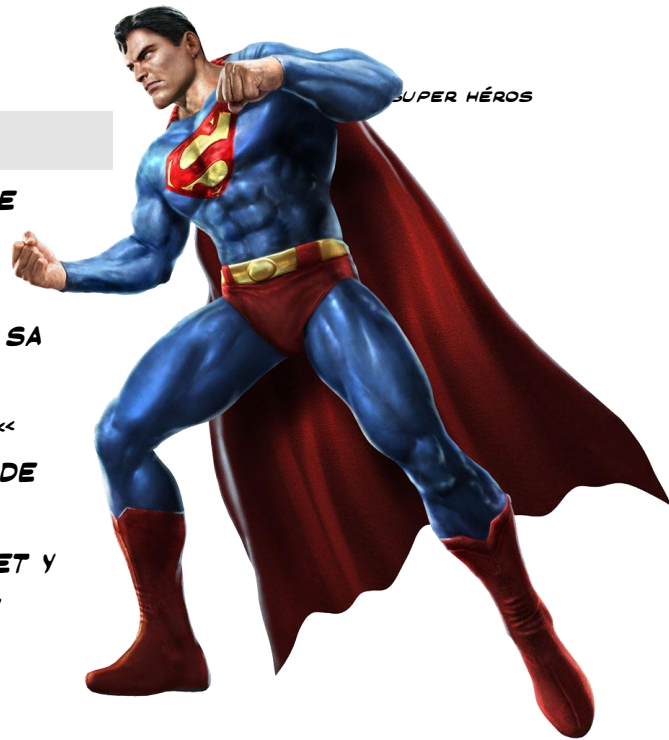
IL EST UN DES MEMBRES FONDATEURS DE LA JUSTICE LEAGUE, IL EST LE MÉTA HUMAIN LE PLUS RAPIDE DE LA TERRE IL PEUT VOYAGER DANS LE TEMPS GRÂCE À UN PALIER COSMIQUE DE SON INVENTION ET ACCÉDER À D'AUTRES DIMENSIONS EN FAISANT VIBRER SES MOLÉCULES À UNE FRÉQUENCE PARTICULIÈRE.

Superman

SUPERMAN EST NÉ SUR LA PLANÈTE KRYPTON SOUS LE NOM DE « KAL-EL ». ENCORE BÉBÉ, IL FUT ENROULÉ DANS UNE CAPE ET PLACÉ DANS UN VAISSEAU SPATIAL PAR SON PÈRE, LE SCIENTIFIQUE JOR-EL, ET SA MÈRE, LARA, CAR LA PLANÈTE ÉTAIT SOUS LA MENACE D'UNE DESTRUCTION TOTALE. KAL-EL EST REBAPTISÉ « CLARK JOSEPH KENT » . JEUNE ADULTE , CLARK DECIDE DES'INSTALLER À MÉTROPOLIS AFIN DE DEVENIR JOURNALISTE , IL EST ENGAGÉ PAR LE DAILY PLANET ET Y TRAVAILLE AVEC LOIS LANE. IL CACHE SON IDENTITÉ DE SUPER HÉROS DERRIÈRE UNE ATTITUDE NAÏVE , DES LUNETTES ET DES HABITS LARGE

IL EST MEMBRE FONDATEUR DE LA JUSTICE LEAGUE

SES POUVOIRS SONT : UNE SUPER FORCE , IL PEUT VOLER , IL EST INVULNÉRABLE (SAUF À LA KRYPTONITE SON SEUL POINT FAIBLE) , UNE SUPER VITESSE , UNE VISION CHAUFFANTE , UN SOUFFLE GLACIAL , UNE VISION À RAYON-X , UNE OÛIE SUR-DÉVELOPPÉE , UN FACTEUR RÉGÉNÉRANT , IL EST ÉGALEMENT À NOTER QU'IL TIRE SA PUISSANCE DE LA LUMIÈRE DU SOLEIL .



Cyborg (Teen Titans)

DANS LE PASSÉ, VICTOR STONE ALIAS CYBORG ÉTAIT UN HOMME COMME LES AUTRES. IL ÉTAIT SURTOUT UN GRAND SPORTIF. UN JOUR, IL A ÉTÉ VICTIME D'UN ACCIDENT TERRIBLE QUI LUI A COÛTÉ SES BRAS ET SES JAMBES. HEUREUSEMENT, SON PÈRE A DÉCIDÉ DE RECONSTITUER SON CORPS AVEC DES MORCEAUX DE ROBOTS. DÈS LORS, CYBORG ALTERNE ENTRE SON HUMANITÉ ET SON ANATOMIE ROBOTIQUE.

PAR SON CÔTÉ HUMAIN, CYBORG MANGE DE LA NOURRITURE ORGANIQUE. LA PRINCIPALE CARACTÉRISTIQUE DE CYBORG EST SA FORCE SURHUMAINE. D'UNE SEULE MAIN, IL PEUT SOUTENIR LE POIDS D'UN BOUT DE BÂTIMENT ET S'EN SERVIR COMME UN ALTÈRE. SA MAIN DROITE EST UN TÉLÉPHONE.

IL RENCONTRA ROBIN ET CHANGELIN LORSQU'ILS AFFRONTAIENT STARFIRE QUI ÉTAIT À L'ÉPOQUE UNE FUGITIVE ALIEN. À LA SUITE DE SES ÉVÈNEMENTS IL REJOINT LES TEEN TITANS.



Robin (Teen Titans)

RICHARD « DICK » GRAYSON EST LE PLUS JEUNE MEMBRE D'UNE FAMILLE D'ACROBATES ET TRAPÉZISTES CONNUE SOUS LE NOM DES "FLYING GRAYSONS". DICK EST TÉMOIN D'UNE TENTATIVE D'EXTORSION D'ARGENT AUPRÈS DU CIRQUE QUI LES EMPLOIE. LE DIRECTEUR DU CIRQUE AYANT REFUSÉ DE PAYER, LE MAFIEUX TONY ZUCCO SABOTE LE SPECTACLE DES FLYING GRAYSONS ENTRAÎNANT LA MORT DE TOUTE LA FAMILLE. DICK EST LE SEUL SURVIVANT. IL EST RECUEILLI APRÈS LA MORT DE SES PARENTS PAR BRUCE WAYNE (ALTER-EGO DE BATMAN).

DICK SOUHAITE VENGER LA MORT DE SES PARENTS, ET DEMANDE À SON TUTEUR DE RETROUVER LE COUPABLE. BRUCE WAYNE REFUSE, VOULANT LE CONVAINCRE DU CARACTÈRE VAIN DE CET ACTE. EN VOULANT SE FAIRE JUSTICE LUI-MÊME, IL DÉCOUVRE QUE BATMAN EST BRUCE WAYNE. IL DEMANDE ALORS AU CHEVALIER NOIR DE L'AIDER ET PREND L'IDENTITÉ DE ROBIN

TOUT EN COMBATTANT LE CRIME AUX CÔTÉS DE BATMAN, IL FONDE L'ÉQUIPE DES TEEN TITANS, UNE ÉQUIPE DE SUPER-HÉROS ADOLESCENTS DONT IL DEVIENT LE LEADER.



Starfire (Teen Titans)

STARFIRE (ALIAS KORIAND'R) EST UNE SUPER-HÉROÏNE ELLE REJOINT LES TEEN TITANS APRÈS AVOIR AFFRONTÉ ROBIN CHANGELIN ET CYBORG QUAND ELLE ÉTAIT UNE ALIEN FUGITIVE. C'EST UNE PRINCESSE EXTRATERRESTRE ORIGINAIRE DE LA PLANÈTE TAMARRAN. MALGRÉ SON APPARENCE DE JEUNE FILLE, ELLE POSSÈDE UNE FORCE SURHUMAINE, AINSI QU'UN GRAND NOMBRE DE POUVOIRS: ELLE PEUT VOLER, PROJETER SOUS FORME DE PROJECTILES DE L'ÉNERGIE SOLAIRE, SURVIVRE DANS LE VIDE SPATIAL ET ACQUÉRIR LE LANGAGE D'UN INDIVIDU PAR CONTACT PHYSIQUE, ELLE RESSENT LES ÉMOTIONS DE TOUTES LES FORMES DE VIES.



TRANSPORTÉE PAR GORDANIANS, COMME UNE ESCLAVE DE LA CITADELLE. ELLE PUT S'ENFUIR GRÂCE À SA FORCE SURHUMAINE INNÉE DE TAMARAN ET À SON INCROYABLE AGILITÉ, ELLE S'EST ÉCHAPPÉE D'UNE CELLULE À BORD D'UN NAVIRE GORDANIEN ET A ATTERRI À JUMP CITY. TOUT EN ESSAYANT DE SE LIBÉRER DES MENOTTES QUI L'ENTRAVAIENT, ELLE A FINI PAR DÉTRUIRE DES BÂTIMENTS ET DES VOITURES ET AFFRONTÉ QUATRE JEUNES ADOLESCENTS AVEC LESQUELS ELLE COMBATTRA PLUS TARD LE CRIME.

LES X-MEN

PAR EYRA

NOUS AVONS TOUS DES SUPER POUVOIRS, NOUS SOMMES TOUS DES MUTANTS !

C'EST EN TOUT CAS CE QUE PENSENT LA PLUPART DES X-MENS.

COMMENT ÇA QUI C'EST ? LES X-MENS SONT UN GROUPE DE PERSONNES DOTÉES DE DONS PARTICULIERS. ILS SONT TOUS REGROUPÉS DANS « L'ÉCOLE XAVIER POUR JEUNES SURDOUÉS » (ON EN REPARLE PLUS TARD NE T'EN FAIT PAS).

DEPUIS TOUJOURS, LE GENRE HUMAIN SUBIT PARFOIS DES MUTATIONS, DES CHANGEMENTS DANS NOS GÈNES. ÇA SE PRODUIT PARFOIS POUR LA SURVIE DE L'ESPÈCE, C'EST POUR ÇA QUE L'ON NE RESSEMBLE PLUS AUX HOMMES PRÉHISTORIQUES PAR EXEMPLE. MAIS IL ARRIVE AUSSI QUE NOS GÈNES CHANGENT SANS QU'IL Y AIT VRAIMENT DE RAISONS, TU CONNAIS TOI AUSSI DES MUTATIONS SANS LE SAVOIR, LES YEUX VERTS OU BLEUS CLAIRS PAR EXEMPLE OU DES MÈCHES DE COULEURS DIFFÉRENTES DANS LES CHEVEUX (SANS COLORATIONS BIEN ENTENDU) OU ENCORE DES ALBINS (TU SAIS, CES PERSONNES QUI SONT TOUTES BLANCHES DE LA POINTES DE LEURS CHEVEUX, AU BOUT DE LEURS ORTEILS).

CHEZ LES X-MENS, CES CHANGEMENTS DANS LEURS GÈNES ONT ÉTÉ PLUS SURPRENANTS ET PLUS MARQUÉS, ON VA TE LES PRÉSENTER.

Professeur X

TU TE RAPPELLES « L'ÉCOLE XAVIER POUR JEUNES SURDOUÉS » ? ET BIEN, SON DIRECTEUR, LE PROFESSEUR CHARLES XAVIER, AUSSI APPELÉ PROFESSEUR X, EST UN MUTANT TÉLÉPATHE (IL SAIT LIRE ET PARLER DANS LES PENSÉES DES AUTRES). IL A COMPRIS QUE LES MUTANTS ÉTAIENT TOUT AUTOUR DE NOUS ET QUE ÇA N'ÉTAIT PAS TOUJOURS FACILES POUR EUX DE VIVRE DANS UN MONDE OÙ, MALHEUREUSEMENT, ÊTRE DIFFÉRENT N'ÉTAIT PAS TOUJOURS BIEN VU. IL A ALORS CRÉÉ SON ÉCOLE, POUR « SURDOUÉS », POUR PERMETTRE À TOUS LES MUTANTS QUI LE SOUHAITENT DE S'INSTALLER DANS UN LIEU SÛR, OÙ ILS POURRONT ÊTRE EUX-MÊMES ET SANS CRAINDRE LE REGARD DES AUTRES, LEURS JUGEMENTS. IL EST ÉGALEMENT TRÈS INTELLIGENT, PACIFISTE ET PROTECTEUR.

« LA MUTATION... C'EST LA CLÉ DE NOTRE ÉVOLUTION. C'EST ELLE QUI NOUS A MENÉ DE L'ÉTAT DE SIMPLE CELLULE À L'ESPÈCE DOMINANTE SUR NOTRE PLANÈTE. LE PROCESSUS EST LONG ET REMONTE À LA NUIT DES TEMPS. MAIS TOUS LES DEUX OU TROIS CENT MILLE ANS, L'ÉVOLUTION FAIT UN BOND EN AVANT. »



Le Phoenix

JEAN GREY (ÇA SE PRONONCE JIN) EST UNE FEMME TRÈS INTELLIGENTE AUSSI, COMME LE PROFESSEUR X, ELLE EST TÉLÉPATHE MAIS CE N'EST PAS TOUT ! ELLE EST TÉLÉKINÉSISTE, ÇA VEUT QU'ELLE SAIT FAIRE BOUGER DES CHOSSES PAR LA PENSÉE. QUAND SON DON S'EST DÉCLARÉ ELLE S'EST D'ABORD FAIT APPELÉE STRANGE GIRL AVANT DEVENIR LA CÉLÈBRE PHOENIX QUAND SES POUVOIRS SONT DEVENUS PLUS FORT. ELLE LA PREMIÈRE FEMME À FAIRE PARTIE DES X-MENS. ELLE PERD PARFOIS LE CONTRÔLE DE SON POUVOIR ET CAUSE ALORS DES CATASTROPHES CAR ELLE EST AUSSI LA PLUS PUISSANTE DE TOUS LES MUTANTS.

ELLE PERD UN TEMPS TOUT CONTRÔLE SUR SON POUVOIR ET DEVIENT ALORS LE PHOENIX NOIR (ON T'EN PARLE DANS L'ARTICLE SUR LES SUPER-VILAINS) AVANT DE REVENIR VERS SES AMIS.

PROTÉGÉE DU PROFESSEUR, ELLE FAIT PARTIE INTÉGRANTE DE L'HISTOIRE

«ON ARRIVE SEUL DANS CE MONDE ET C'EST SEUL QU'ON EN REPART. C'EST CE QUI SE PASSE ENTRE ÇA QUI EST IMPORTANT, CES MOMENTS OÙ ON VIT, ON PARTAGE ET ON APPREND ENSEMBLE. CE SONT CES MOMENTS QUI FONT QUE LA VIE VAUT LA PEINE D'ÊTRE VÉCUE »



Wolverine

VIENT ENSUITE LE TRÈS CÉLÈBRE LOGAN, IL A OUBLIÉ SON PASSÉ ET DONC SON NOM DE FAMILLE, QUE TU CONNAIS MIEUX SOUS LE NOM DE WOLVERINE. IL EST CAPABLE DE SE RÉGÉNÉRER, SI IL SE BLESSE, SON CORPS SE SOIGNE TOUT SEUL. IL EST AUSSI DOTÉ DES SENS HYPER-DÉVELOPPÉS, PEUT SORTIR DES GRIFFES DE SES MAINS ET DEVIENT ALORS UN TERRIBLE ADVERSAIRE. A CAUSE DE SON POUVOIR, ON IGNORE SON ÂGE EXACTE MAIS IL SERAIT NÉ ENTRE 1882 ET 1885, ON NE DIRAIT PAS QU'IL EST SI VIEUX N'EST-CE PAS ?

SUITE À DES EXPÉRIENCES SUR SON CORPS, PAR DES SCIENTIFIQUES ET DES MILITAIRES PAS TRÈS SYMPA, SES OS SONT TOUS RECOUVERTS D'ADAMANTIUM, UN MÉTAL SUPER SOLIDE. SES GRIFFES SONT VITE DEVENUES DES LAMES. IL A UNE HISTOIRE TRÈS LONGUE OÙ JEAN GREY (L'HÉROÏNE PRÉCÉDENTE) EST TRÈS IMPORTANTE VOIRE MÊME CENTRALE.

IL EST TRÈS IMPULSIF, IL AGIT DANS LE FEU DE L'ACTION SANS TOUJOURS RÉFLÉCHIR AVANT, IL DOIT FAIRE PREUVE DE BEAUCOUP DE SANG-FROID POUR NE PAS DÉCOUPER TOUT LE MONDE EN RONDELLE, SAUF AVEC SES AMIS BIEN SÛR. IL RÂLE BEAUCOUP MAIS RESTE TRÈS SENSIBLE (ENFIN, NE LUI FAIS



REMARQUER OU TU RISQUES DE TE FAIRE COUPER LA LANGUE). PRESQUE TOUJOURS PRÉSENT AUPRÈS DU PROFESSEUR X, IL LUI PORTE UNE GRANDE AFFECTION ET EST DE CE FAIT UN DES PERSONNAGES PRINCIPAL DE L'HISTOIRE.

<< PERSONNE NE TUE. SAUF MOI. >>

Cyclope

AVANT DE CONTINUER AVEC LE RESTE DE L'ÉQUIPE, VOICI SCOTT SUMMERS ALIAS CYCLOPE, LE MENEUR DES X-MENS (APRÈS LE PROFESSEUR X BIEN ENTENDU).



COMME TU L'AVAIS COMPRIS, SCOTT A LA CAPACITÉ DE PROJETER LES RAYONS LASERS AVEC SES YEUX. IL A OBTENU SON POUVOIR APRÈS UN ÉTRANGE ACCIDENT D'AVION À 10 ANS. SI IL NE VEUT PAS TOUT BRÛLER AUTOUR DE LUI, IL EST OBLIGÉ DE TOUJOURS PORTER DES LUNETTES SPÉCIALES QUI EMPÊCHE SES RAYONS DE PASSER.

IL ESSAIE DE MENER L'ÉQUIPE DE LA MEILLEURE FAÇON POSSIBLE ET AVEC TANT DE PERSONNALITÉS DIFFÉRENTES, ÇA N'EST PAS TOUJOURS FACILE. PERSONNAGE IMPORTANT, IL EST INTELLIGENT ET RÉFLÉCHI. SOUVENT EN << COMPÉTITION >> AVEC WOLVERINE, IL VAUT MIEUX ÉVITÉ DE LES LAISSER ENSEMBLE PENDANT UNE TROP LONGUE DURÉE.

<< LA PLUPART DES GENS SONT CONDAMNÉS À NE JAMAIS VOIR PLUS LOIN QUE CE QUE LEURS YEUX LEURS DISENT >>

Tornado

ORORO MUNROE EST LA FILLE D'UNE PRINCESSE AFRICAINE D'UNE TRIBU DU KENYA. BIEN QU'ELLE N'AIT JAMAIS DÉVELOPPÉ CE TALENT, SES ANCÊTRES ONT UN DON NATUREL POUR LA SORCELLERIE. TOI, TU LA CONNAIS MIEUX DE TORNADO. SOUS LE NOM

QUAND ELLE ACCEPTE DE REJOINDRE LES X-MENS, À LA DEMANDE DU PROFESSEUR X ET BIEN QU'ELLE CONNAISSE QUELQUES DIFFICULTÉS À S'ACCLIMATER, ELLE SE LIE D'AMITIÉ AVEC SES ÉQUIPIERS. ELLE SE RÉVÈLE COMME CHEF INTÉrimAIRE DES X-MEN LORSQUE CYCLOPE QUITTE TEMPORAIREMENT LE GROUPE.

MAIS SON POUVOIR DANS TOUT ÇA ? ELLE PEUT CONTRÔLER LES ÉLÉMENTS MÉTÉOROLOGIQUES, LA TEMPÉRATURE ET VOLER GRÂCE AU COURANT D'AIR. ÇA LUI PERMET DE FAIRE VOLER DES CHOSE GRÂCE AU



VENT, DE

LANCER DES ÉCLAIRS , FAIRE APPARAÎTRE DES NUAGES OU DU BROUILLARD ET MÊME PROVOQUER LA Foudre, DE DÉCLENCHER PLUIE, NEIGE, GRÊLE, ETC..

AMIE PRÉCIEUSE, MEMBRE DES X-MENS ET AUSSI PROFESSEUR POUR LES JEUNES SURDOUÉS, ELLE FAIT PARTIE DES PERSONNAGES LES PLUS IMPORTANTS ET CONNU DE L'ÉQUIPE

« TU PARES LE DÉSESPOIR AVEC L'ESPOIR. TU T'EFFORCES TOUJOURS ET TANT QUE POSSIBLE DE DEVENIR MEILLEUR. LÀ RÉSIDE LA VICTOIRE. »

Le Fauve

HENRY « HANK » MCCOY EST UN MUTANT DES MAINS ET DES PIEDS EXCEPTIONNELLEMENT GRANDS. DÈS SON PLUS JEUNE ÂGE, HANK FIT PREUVE D'UNE AGILITÉ ET D'UNE SOUPLESSE LARGEMENT AU-DELÀ DE CELLES D'UN BÉBÉ DU MÊME ÂGE AINSI QU'UN QI LARGEMENT AU-DESSUS DE LA MOYENNE. LES AUTRES ENFANTS LE SURNOMMAIENT « LE FAUVE » POUR SE MOQUER DE LUI. PLUS TARD EN REJOIGNANT LES X-MENS, IL DÉCIDE DE SE FAIRE APPELER AINSI, COMME PREUVE QUE SA DIFFÉRENCE ÉTAIT UNE FORCE, PAS UNE FAIBLESSE. PLUS TARD SUITE À UNE MAUVAISE INJECTION, IL CONNUT UNE PROFONDE MUTATION PHYSIQUE, AUGMENTANT SON AGILITÉ ET SA FORCE EN MÊME TEMPS QUE SON CORPS ADOPTAIT UNE APPARENCE PLUS ANIMALE, AVEC DES CROCS, UN PELAGE SUR TOUT LE CORPS ET DES OREILLES POINTUES. MAIS, HANK COMMIT L'ERREUR DE RESTER TROP LONGTEMPS SOUS CETTE NOUVELLE APPARENCE ET DÉCOUVRIT, À SON DÉSESPOIR, QUE LA MUTATION NE POUVAIT PLUS ÊTRE INVERSÉE : IL ÉTAIT DÉSORMAIS UN FAUVE AUSSI BIEN EN NOM QU'EN ASPECT. TRÈS COMPRÉHENSIF ET AIMABLE, IL EST TRÈS APPRÉCIÉ DANS L'ÉQUIPE

« VOUS POUVEZ SORTIR LE HÉROS DES X-MENS, MAIS PAS LES X-MENS DU HÉROS. »



LES SUPER HÉROS DANS LES MANGAS.

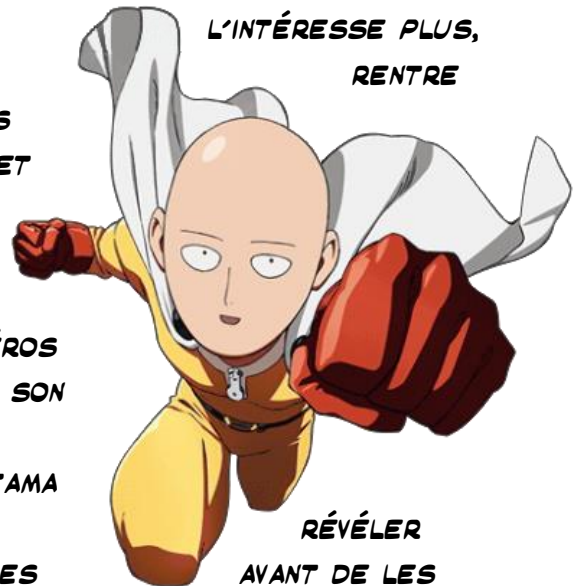
PAR EYRA

COMMENT PARLER DES SUPERS HÉROS JAPONNAIS SANS PARLER DU PLUS CÉLÈBRE D'ENTRE EUX, ONE PUNCH MAN !

Saitama

(サイタマ, SAITAMA)

AUSSI APPELÉ ONE PUNCH MAN EST LE PERSONNAGE LE PLUS PUISSANT DE L'HISTOIRE. C'EST UNE PERSONNE GÉNÉRALEMENT INEXPRESSIVE, ET CE DEPUIS QU'IL A ACQUIS LA PUISSANCE SUPRÊME QUI LE REND INVINCIBLE, MAIS QUI EN CONTREPARTIE REND SA VIE ENNUYEUSE. SAITAMA SE CONSIDÈRE MOINS HUMAIN QU'AUTREFOIS DU FAIT QU'IL S'ENNUIE PROFONDÉMENT ET QUE RIEN NE L'INTÉRESSE PLUS, DU MOINS JUSQU'À CE QUE GENOS, SON APPRENTI, RENTRE DANS SA VIE. EN EFFET, MÊME LES MONSTRES LES PLUS PUISSANTS NE POSENT PAS DE GRAND DÉFI POUR LUI, ET COMME IL N'A QU'À LES FRAPPER UNE FOIS SANS FAIRE AUCUN EFFORT POUR LES VAINCRE, IL A TOTALEMENT OUBLIÉ L'EXCITATION D'UN VRAI COMBAT. AINSI, IL A RÉALISÉ SON RÊVE DE DEVENIR UN SUPER-HÉROS CAPABLE DE VAINCRE TOUS LES MÉCHANTS. A PRÉSENT, SON OBJECTIF EST DE TROUVER QUELQU'UN EN MESURE DE RIVALISER AVEC SA FORCE INIMAGINABLE. EN EFFET, SAITAMA PERMETTRA GÉNÉRALEMENT À SES ADVERSAIRES DE RÉVÉLER LEURS MOTIVATIONS, POUVOIRS ET LEURS FORMES ULTIMES AVANT DE LES METTRE K.O AVEC UN SEUL COUP DE POING. TOUTEFOIS, S'ILS PARLENT TROP AU LIEU DE SE BATTRE, IL ESSAIERA SOIT DE LES INTERROMPRE, SOIT TOUT SIMPLEMENT DE LES FRAPPER AVEC SON FAMEUX COUP DE POING. CE MANQUE D'INTÉRÊT POUR L'HISTOIRE DES GENS EST VALABLE POUR TOUS LES GROS BAVARDS, AMIS COMME ENNEMIS. MALGRÉ SON ENNUI, SAITAMA NE DÉLAISSE JAMAIS SA FONCTION DE HÉROS ET CONTINUE D'ALLER DANS LES VILLES ET CAMPAGNES EN AFFRONTANT LES VILAINS QU'IL CROISE. IL CONSERVE TOUJOURS UNE NOTION DE BIEN ET DE MAL, MAIS CE N'EST PAS POUR AVOIR UNE IMAGE HÉROÏQUE ET FLATTEUSE. QUAND IL TOMBE DANS DES CIRCONSTANCES DE NATURE À DÉTRUIRE LA RÉPUTATION DES HÉROS, IL PEUT S'ÉNERVER FORTEMENT. IL DEVIENT ENRAGÉ AU POINT DE POUVOIR CALMER UNE FOULE ENTIÈRE RIEN QU'AVEC SA VOIX, JUSQU'À CE QU'ELLE ARRÊTE DE L'ACCUSER D'ÊTRE UN FAUTEUR DE TROUBLES. LA VÉRITÉ EST QU'IL PREND LA FONCTION DE SUPER-HÉROS TELLEMENT À CŒUR QU'IL PRÉFÈRE ÊTRE TRAITÉ DE LÂCHE PROFITEUR PLUTÔT QUE SES COLLÈGUES DE L'ASSOCIATION DES HÉROS SOIENT ACCUSÉS D'ÊTRE INUTILES. DONC, BAFOUER LE MOT



"HÉROS" EST LA CHOSE QUI PUISSE L'ÉNERVER LE PLUS EN DEHORS DES REMARQUES SUR SON CRÂNE CHAUVÉ.

PASSONS MAINTENANT À D'AUTRES SUPER HÉROS DANS UN UNIVERS COMPLÈTEMENT DIFFÉRENT, CEUX DU MANGA

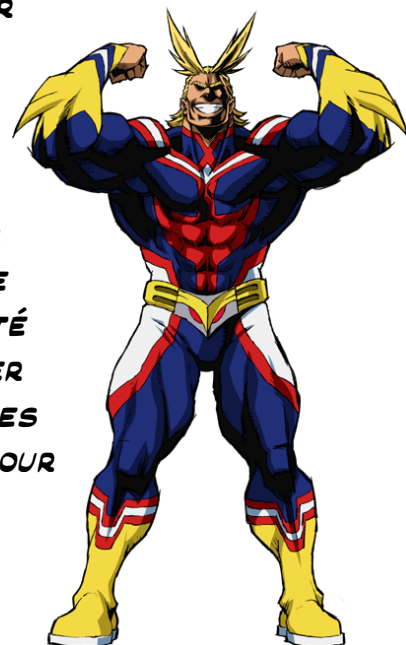
« My Hero Academia ».

DANS CET UNIVERS, 80% DE LA POPULATION POSSÈDE UN ALTER, AUTREMENT DIT, UN SUPER POUVOIR. ET QUI DIT PLUS DE SUPER POUVOIR, DIT PLUS DE CRIMINEL. UN NOUVEAU MÉTIER EST ALORS APPARU, CELUI DE SUPER HÉROS. ILS SONT DÉSORMAIS AU SERVICE DE L'ÉTAT ET DE NOUVELLES ÉCOLES SONT APPARUES ÉGALEMENT POUR FORMER LES ENFANTS ET ADOLESCENT À UTILISER LEURS POUVOIRS.

DANS CE MONDE, LE N°1 DES SUPER HÉROS N'EST AUTRE QUE

All Might

TOSHINORI YAGI, MIEUX CONNU SOUS LE SURNOM DE ALL MIGHT EST LE HÉROS LE PLUS PUISSANT ET LE "SYMBOLE DE LA PAIX" QUI A INSPIRÉ TOUTE UNE GÉNÉRATION DE HÉROS, Y COMPRIS IZUKU MIDORIYA, AUQUEL IL A PASSÉ LE FLAMBEAU DU « ONE FOR ALL », UN ALTER QUI AUGMENTE AU MAXIMUM LA FORCE ET LA VITESSE. ALL MIGHT EST CONNU POUR SON ATTITUDE JOYEUSE ET SOURIANTE ET SON IMAGE PUBLIQUE COMME ÉTANT LE HÉROS N°1 INCONTESTÉ, MAIS SON TEMPS POUR L'HÉROÏSME EST DE PLUS EN PLUS COURT, UN FAIT CONNU UNIQUEMENT PAR QUELQUES PERSONNES CHOISIES. PEU DE GENS CONNAISSENT SA VÉRITABLE APPARENCE, QUI EST L'OPPOSÉ TOTAL DE SA FORME HÉROÏQUE. EN EFFET, ALL MIGHT EST UN TAS DE MUSCLES IMPOSANT ET EST UN STÉRÉOTYPE DES SUPER-HÉROS AMÉRICAINS. ARBORANT TOUJOURS UN GRAND SOURIRE, IL EST EXTRAVERTI, CE QUI LE REND PARFOIS DÉSAGRÉABLE. IL EST ÉGALEMENT TRÈS SYMPATHIQUE ET AMICAL, DÛ À SA POPULARITÉ ET SES ANNÉES DE GLOIRE. CEPENDANT, QUAND IL REPREND SA FORME NORMALE MALADIVE ET MAIGRICHONNE, IL A TENDANCE À ÊTRE MOINS ÉNERGIQUE ET À CRACHER CONSTAMMENT DU SANG. IL ESSAIE DE NE PAS ATTIRER L'ATTENTION SOUS SA VRAIE FORME, ET A TOUJOURS PEUR QU'ON PUISSE DÉCOUVRIR LA VÉRITÉ SUR SON ÉTAT DE SANTÉ ACTUEL. DEUX TRAITS DE SA PERSONNALITÉ PERSISTENT TOUJOURS, QU'IL SOIT EN MODE HÉROS OU EN MODE NORMAL : SON OPTIMISME ET SON IMPULSIVITÉ. IL A TOUJOURS EU LA FOI ET L'ESPÉRANCE QUE QUELQU'UN D'ASSEZ DIGNE VIENDRAIT POUR PORTER LE "ONE FOR ALL". SES ÉLÈVES NE LE VOIENT PAS COMME QUELQU'UN DE TRÈS MALIN, ET MÊME SES COLLÈGUES L'ONT TRAITÉ D'IDIOT À PLUSIEURS REPRISES. IL EST PRÊT À UTILISER SON ALTER AU-DELÀ DE SA LIMITE DE TEMPS (3H PAR JOUR) POUR SAUVER SES ÉLÈVES. IL A UNE ATTITUDE PATERNELLE ENVERS EUX, SURTOUT POUR IZUKU, QU'IL SE CACHE SOUVENT ET GARDE POUR LUI-MÊME. IL



DONNE TOUJOURS DES CONSEILS ENCOURAGEANTS QUAND LA SITUATION L'EXIGE. IL EST FIER DE CE QU'ILS DEVIENNENT TOUS.

MAIS QUI EST CET IZUKU DONT ON PARLE ? C'EST EN QUELQUE SORTE, L'APPRENTI DE ALL MIGHT.

Izuku Midoriya

OU DEKU (SON NOM DE SUPER HÉRO) EST NÉ SANS-ALTER, DONC SANS POUVOIR. C'EST GRÂCE À SON HÉROÏSME QU'IL SE FAIT REMARQUER PAR ALL MIGHT QUI LUI TRANSMET ALORS SON POUVOIR LE « ONE FOR ALL ».

POURSUIVANT SES ÉTUDES AU LYCÉE YUEI AFIN DE DEVENIR UN HÉROS PROFESSIONNEL, IZUKU AURA LA LOURDE TÂCHE EN TANT QUE NEUVIÈME DÉTENTEUR DU ONE FOR ALL DE DEVENIR LE NOUVEAU SYMBOLE DE LA PAIX APRÈS ALL MIGHT.

ÉTANT UN GARÇON TIMIDE, IZUKU SE FAIT PERSÉCUTER DEPUIS SA PLUS TENDRE ENFANCE, NOTAMMENT PAR SON VOISIN KATSUKI BAKUGO (SURNOMMÉ KATCHAN). C'EST UN JEUNE GARÇON COMPLÈTEMENT MUET EN PRÉSENCE D'UNE FILLE QUI LUI PLAÎT, MAIS IL EST TRÈS OUVERT ET VIF D'ESPRIT, AVEC UNE FORTE VOLONTÉ, ET UN IDÉALISTE QUI TENTERA TOUJOURS DE SAUVER QUELQU'UN EN DANGER MÊME S'IL DOIT SE BLESSER. AU DÉBUT, IZUKU ÉTAIT UN TIMIDE PLEURNICHARD MAIS IL CESSE VITE D'ÊTRE PRÉOCCUPÉ PAR L'INTIMIDATION DE BAKUGO. AU FUR ET À MESURE QU'IL DEVIENT DE PLUS EN PLUS COURAGEUX, IL SE RAPPROCHE DE PLUS EN PLUS DE L'IMAGE DE L'HÉROÏSME QUE ALL MIGHT PROJETAIT. IL GRANDIT SUR LA BASE DE LA CONFIANCE, DE L'ENTRE-AIDE ET DU DÉPASSEMENT DE SOI. IL PASSE LENTEMENT D'UN ENFANT EFFRAYÉ ET TIMIDE À UN JEUNE HOMME QUI ASSUME UNE POSITION NON OFFICIELLE DE LEADER DANS SA CLASSE.



Katsuki Bakugo

IL EST LE RIVAL DE IZUKU ET EST COMME SON ALTER : EXPLOSIF. IL FAIT TOUT POUR INTIMIDER. AUSSI BIEN QU'EN CIVIL QU'EN UNIFORME DE HÉROS, IL N'HÉSITE PAS À ÉNONCER CE QU'IL PENSE ET DONNE À BEAUCOUP UN SURNOM QU'IL VEUT DÉVALORISANT. IL EXPRIME CHACUNES DE SES ÉMOTIONS EN CRIANT ET RESTE SILENCIEUX SEULEMENT QUAND IL DOUTE DE LUI-MÊME OU QUAND IL RESSENT UNE ÉMOTION QUI LUI EST INCONNUE. MAIS C'EST AUSSI UN GRAND TRAVAILLEUR, INTELLIGENT, IL EST RANGÉ 3E DE SA CLASSE. IL EST OBSÉDÉ PAR LA VICTOIRE, ET NE SE DONNE AUCUNE AUTRE OPTION QUE DE DEVENIR LE HÉROS NUMÉRO 1. MALGRÉ SON COMPORTEMENT AGRESSIF, LORSQU'IL EST SUR LES PREMIÈRES LIGNES DU



TERRAIN, IL RÉFLÉCHIT BEAUCOUP ET RAISONNE EFFICACEMENT ET RAPIDEMENT. L'ALTER DE KATSUKI, « EXPLOSION » LUI PERMET DE CRÉER DES EXPLOSIONS GRÂCE À LA SUEUR DE SES MAINS, CETTE SUEUR EST EN PARTIE COMPOSÉE DE NITROGLYCÉRINE. PLUS KATSUKI SUE, PLUS SES EXPLOSIONS DEVIENNENT PUISSANTES ET INTENSES. EN RAISON DE SON INTELLIGENCE ET DE SA CRÉATIVITÉ EN COMBAT, LES EXPLOSIONS DE KATSUKI SE RÉVÈLENT MORTELLES ET POLYVALENTES. IL EST IMMUNISÉ À SES PROPRES EXPLOSIONS, MÊME SI SES MAINS EN SOUFFRENT. C'EST UN ÉLÉMENT TRÈS PROMETTEUR, MÊME SI QUELQUES IMPERFECTIONS SONT À CORRIGER.

IL ACCEPTE N'IMPORTE QUEL CHALLENGE LANCÉ DE SON CÔTÉ. D'AILLEURS, S'IL N'AIME PAS QUELQU'UN, IL PRENDRA CHAQUE ACTION DE CETTE PERSONNE COMME UN DÉFI PERSONNEL. IL DÉTESTE PLUS QUE TOUT QUE L'ON LE DÉVALORISE ET NE SOUS-ESTIME JAMAIS UN ADVERSAIRE, MÊME SI TOUT PORTE À CROIRE LE CONTRAIRE. PENDANT SES COMBATS, IL DONNE TOUT CE QU'IL A ET ATTEND DE L'ENNEMI LA MÊME CHOSE. IL EST DES FOIS CHARRIÉ À CAUSE DE SA PERSONNALITÉ QUI N'EFFRAIE PERSONNE DANS SA CLASSE.

KATSUKI EST INDISPENSABLE, SANS LUI, IZUKU N'AURAIT SANS DOUTE PAS PERSÉVÉRÉ AUTANT POUR DEVENIR UN HÉROS. FINALEMENT, IL EST SOUVENT INTERPRÉTÉ COMME QUELQU'UN QUI N'A AUCUN RESPECT, MAIS C'EST COMPLÈTEMENT FAUX ! IL A DU RESPECT ENVERS CEUX QU'IL CONSIDÈRE SUPÉRIEURS À LUI. IL SOUHAITE UN ALLER EN ENFER AUX JOURNALISTES, MAIS ACCEPTE N'IMPORTE QUELLES CRITIQUES OU N'IMPORTE QUEL ORDRE D'UN PROFESSEUR. DE PLUS, IL N'ENFREINT JAMAIS LE CODE VESTIMENTAIRE DE YUEI, MAIS IL FAIT BIEN ATTENTION À PARAÎTRE LE PLUS REBELLE POSSIBLE.

Shoto Todoroki

SHOTO TODOROKI EST ÉTUDIANT AU LYCÉE YUEI, ET FUT ACCEPTÉ PAR RECOMMANDATION. IL PROJETTE DE DEVENIR UN HÉROS PROFESSIONNEL. C'EST ÉGALEMENT LE FILS DU DEUXIÈME HÉROS LE PLUS PUISSANT, ENDEAVOR.

SHOTO A LES CHEVEUX COURTS, ET LA PARTICULARITÉ D'AVOIR LE CÔTÉ DROIT DE SES CHEVEUX DE COULEUR BLANCHE, ET LE CÔTÉ GAUCHE DE COULEUR ROUGE. IL POSSÈDE UNE BRÛLURE SUR LE CÔTÉ GAUCHE DU VISAGE, CAR SA MÈRE LUI A ENVOYÉ L'EAU BOUILLANTE DURANT SON ENFANCE. SES YEUX SONT HÉTÉRO-CHROMES : SON ŒIL GAUCHE EST BLEU ET SON ŒIL DROIT EST GRIS. LES FILLES DE SA CLASSE SEMBLENT LE TROUVER ASSEZ MIGNON.

SHOTO EST ASSEZ FROID ET SOUVENT À L'ÉCART DES AUTRES, À CAUSE DE SON ÉDUCATION. IL EST DOUÉ AU COMBAT, CAPABLE DE RESTER CALME ET POSÉ MÊME FACE À DES VILAINS. AU FUR ET À MESURE DU TEMPS PASSÉ AVEC SA CLASSE, SHOTO A ENCORE UNE ATTITUDE DE LOUP SOLITAIRE, MAIS EST DEvenu PLUS SOCIABLE ET MONTRE PARFOIS UN SOURIRE ET UN CERTAIN SENS DE L'HUMOUR



HÉRITAGE DE SES PARENTS, L'ALTER DE SHOTO LUI PERMET DE GÉNÉRER ET DE CONTRÔLER LES FLAMMES PAR SON CÔTÉ GAUCHE ET DE MANIPULER LA GLACE PAR LE DROIT. IL REFUSE D'UTILISER SON CÔTÉ GAUCHE PAR ANIMOSITÉ À L'ÉGARD DE SON PÈRE (POUR LUI, ELLE REPRÉSENTE TOUT CE QUE SON PÈRE LUI A FAIT SUBIR, À LUI ET À SA MÈRE, AINSI QUE CE POUR QUOI IL ÉTAIT NÉ : SURPASSER ALL MIGHT). SHOTO CONTRÔLE BIEN MIEUX SON CÔTÉ DROIT QU'IL A DÉJÀ UTILISÉ POUR GELER UN IMMEUBLE ENTIER, POUR IMMOBILISER PLUSIEURS ENNEMIS OU POUR CRÉER UN ÉNORME BLOC DE GLACE EMPRISONNANT SON ADVERSAIRE. : LE FAIT DE N'UTILISER QU'UNE FRACTION DE SON POUVOIR L'HANDICAPAIT, LE FROID LUI CAUSANT BON NOMBRE D'ENGELURES, L'AFFAIBLISSANT ET LE RALENTISSANT. APRÈS SON COMBAT CONTRE IZUKU, DANS LE CADRE D'UN TOURNOI INTERLYCÉE, IL A DÉCIDÉ DE PRENDRE UN NOUVEAU DÉPART EN ACCEPTANT SON CÔTÉ GAUCHE COMME SON PROPRE POUVOIR.

Eraser Head

SHOTA AIZAWA CONNU COMME "ERASER HEAD" EST UN HÉROS PROFESSIONNEL ET EST LE PROFESSEUR PRINCIPAL DE LA SECONDE A DU LYCÉE YUEI (LA CLASSE D'IZUKU). ON LE RETROUVE SOUVENT ENROULÉ COMME UNE LARVE DANS UN SAC DE COUCHAGE EN TRAIN DE DORMIR DANS LA CLASSE. AIZAWA EST UN GRAND HOMME AUX CHEVEUX NOIRS QUI LUI ARRIVENT AUX ÉPAULES, IL GARDE UNE BARBE MAL-RASÉE ET UNE MOUSTACHE.



IL EST SOUVENT VU DANS UNE TENUE NOIRE ET PORTE ÉGALEMENT UNE ÉCHARPE DE BANDES LISSES COMPOSÉE DE FIBRE DE CARBONE ET D'UN ALLIAGE SPÉCIAL, UTILISÉES POUR IMMOBILISER SES ENNEMIS.

C'EST UNE PERSONNE LOGIQUE. IL EST SOUVENT FROID ET SÉRIeux, FAIT SOUVENT PREUVE DE NONCHALANCE ET LAISSE SES ÉTUDIANTS RÉSOUDRE CERTAINS PROBLÈMES PAR EUX-MÊMES.

SON ALTER « EFFACEMENT », LUI PERMET D'ANNULER LES ALTERS DES CIBLES SE TROUVANT DANS SON CHAMP DE VISION. TRÈS UTILE POUR NEUTRALISER LES VILAINS ET LES ÉTUDIANTS NE MAÎTRISANT PAS LEURS ALTER, « EFFACEMENT » DISPOSE NÉANMOINS DE LIMITATION:

LES EFFETS SE DISSIPENT S'IL FERME LES YEUX ET SI IL L'UTILISE PENDANT UNE TROP LONGUE PÉRIODE, CE DERNIER SOUFFRIRA DE SÉCHERESSE OCULAIRE.

L'Alter

L'ALTER NE FONCTIONNE QUE SUR LES ALTER DE TYPE ACTIVATION (COMME SHOTO) ET TRANSFORMATION (COMME ALL MIGHT), POUR LES MUTATIONS, AIZAWA DEVRA COMPTER SUR SES COMPÉTENCES DE CORPS À CORPS.

LES SUPER-MÉCHANTS

PAR THAI

Lex Luthor

ALEXANDER JOSEPH LUTHOR, MIEUX CONNU COMME LEX LUTHOR, EST LE PLUS GRAND ENNEMI DE SUPERMAN. C'EST UN SIMPLE HUMAIN SANS CAPACITÉ PHYSIQUE AU-DESSUS DE LA NORME MAIS IL EST DOTÉ D'UNE INTELLIGENCE EXCEPTIONNELLE. C'EST AUSSI UN GRAND ET EXCELLENT MANIPULATEUR ET CALCULATEUR CE QUI LUI PERMET D'ÉLABORER DES PIÈGES PERFECTIONNÉS ET MÊME DE DEVENIR PRÉSIDENT. AU FIL DU TEMPS, IL PARVIENT À CRÉER UNE ARMURE DE COMBAT HIGH-TECH ET ENFIN AFFRONTER PERSONNELLEMENT SUPERMAN À DE NOMBREUSES REPRISSES. SON ARMURES EST EXTRÊMEMENT RÉSISTANTE AUX BALLE DE PLUS, ELLE LUI PROCURE UNE FORCE ET UNE ENDURANCE SURHUMAINE. SES GANTELETS, MUNIS DE KRYPTONITE PEUVENT PROJETER DE PUISSANTES RAFALES D'ÉNERGIE ET SES BOTTES À RÉACTION LUI PERMETTENT DE VOLER.



Darkseid

LE RAGNAROK ET LA MORT DES ANCIENS DIEUX PROVOQUE LA CRÉATION D'UNE NOUVELLE RACE D'ÊTRE DIVINS ET DE DEUX PLANÈTES JUMELLES, L'UNE VERTE ET PARADISIAQUE : NEW GENESIS, L'AUTRE SOMBRE ET INFERNALE : APOKOLIPS. YUGA KHAN ET HEGGRA ÉTAIENT LES SOUVERAINS DE CETTE DERNIÈRE ET DE LEUR UNION SONT NÉS DEUX GARÇONS : DRAX ET UXAS. APRÈS QUE LE ROI AIT ÉTÉ EMPRISONNÉ À VIE LORS D'UNE MISSION, HEGGRA FUT TUÉE PAR SON PROPRE FILS UXAS QUI SE RENOMMA ALORS DARKSEID.



DARKSEID EST PROFONDÉMENT MAUVAIS. IL N'A QU'UN BUT : DÉTRUIRE L'UNIVERS POUR LE RECONSTRUIRE À SA FAÇON. POUR CELA, DARKSEID RECHERCHE LA MYSTÉRIEUSE ÉQUATION DE L'ANTI-VIE QUI ELLE SEULE LUI PERMETTRA DE RÉALISER SES RÊVES DE DOMINATION UNIVERSELLE.

INVULNÉRABLE, INSENSIBLE AU TEMPS ET À LA MALADIE, CAPABLE DE SE TÉLÉPORTER DANS LE TEMPS, L'ESPACE ET LES DIMENSIONS, DOTÉ D'UNE FORCE SANS LIMITE ET DE DONNS TÉLÉKINÉSISQUES ET TÉLÉPATHIQUES PHÉNOMÉNAUX, DARKSEID EST SANS AUCUN DOUTE LE SUPER-VILAINS LE PLUS PUISSANT DE DC COMICS. SA PUISSANCE SURPASSE MÊME CELLE DE SUPERMAN.



Ra's Al Ghul

RA'S AL GHUL EST NÉ À LA FIN DU XI^E SIÈCLE EN AFRIQUE DU NORD AU SEIN D'UNE TRIBU NOMADE, IL EST DONC ÂGÉ DE PLUS DE 600 ANS. AU FIL DES ANNÉES IL AURA EU UNE MULTITUDE D'ENFANTS ET DE FEMME, IL A MÊME PARTICIPÉ À LA BATAILLE DE WATERLOO. SON BUT EST D'ÉRADICHER TOUTE FORME DE VICE ET C'EST POUR CELA QUE ÇA CIBLE PRINCIPALE EST GOTHAM CITY, LA VILLE DU PÉCHÉ. RA'S AL GHUL A, MALGRÉ SON ÂGE, UN PHYSIQUE ASSEZ IMPRESSIONNANT, IL A UNE FORCE ET UNE ENDURANCE LARGEMENT AU-DESSUS DE LA MOYENNE. C'EST AUSSI UN EXPERT DES ARTS MARTIAUX MAIS PLUS PARTICULIÈREMENT DU NINJUTSU. IL EST AUSSI CAPABLE DE GUÉRIR BIEN PLUS VITE QU'UN ÊTRE HUMAIN NORMAL ET A DÉJÀ RESSUSCITÉ MAIS TOUT CELA À UN PRIX : L'APPARITION PROGRESSIVE DE LA FOLIE.

Poison Ivy

PAMELA ISLEY A GRANDI DANS UNE RICHE FAMILLE ET A ÉTUDIÉ LA BOTANIQUE ET LA BIOCHIMIE À L'UNIVERSITÉ. UN DE SES PROFESSEURS, LE DR JASON WOODRUE LA SÉDUIT ET ENSEMBLE, ILS DÉBUTENT UNE SÉRIE D'EXPÉRIMENTATIONS DONT PAMELA EST LE COBAYE. LE DOCTEUR WOODRUE LUI INJECTA BON NOMBRE DE POISONS ET TOXINES PROVOQUANT SUR ELLE DES TRANSFORMATIONS CHIMIQUE ET PHYSIQUE LA RENDANT AINSI CAPABLE DE COMMUNIQUER AVEC LES PLANTES ET DE LES CONTRÔLER. ELLE EST ÉGALEMENT IMMUNISÉE CONTRE TOUS LES POISONS, VIRUS ET TOXINES EXISTANTS MAIS EST AUSSI SPÉCIALISÉE DANS LEUR FABRICATION. PAMELA, DÉSORMAIS POISON IVY, PEUT AUSSI INFLIGER DES BAISERS MORTELS, SES LÈVRES CONTENANT DU POISON. CES EXPÉRIENCES LUI FONT AUSSI PERDRE LA RAISON SE METTANT À TRAITER LES PLANTES COMME SES PROPRES ENFANTS. VOYANT TOUT CELA, LE WOODRUE PRIT LA FUITE ET PAMELA, SUITE À SON DÉPART, DEVINT PSYCHOLOGIQUEMENT INSTABLE ET SUJETTE À DES SAUTES D'HUMEUR : TANTÔT DOUCE ET GENTILLE, TANTÔT VIOLENTE ET CRUELLE.



Harley Quinn

JEUNE PSYCHIATRE, HARLEEN QUINZEL TRAVAILLAIT À L'ASILE D'ARKHAM OÙ ELLE FIT LA RENCONTRE DU JOKER QUI ÉTAIT L'UN DE SES PATIENTS. HARLEEN EN TOMBE AMOUREUSE ET L'AIDE À S'ENFUIR À PLUSIEURS REPRIS AVANT D'ÊTRE DÉCOUVERTE. SON AUTORISATION D'EXERCER LUI EST ALORS RETIRÉE ET ELLE EST INTERNÉE DANS L'HÔPITAL OÙ ELLE EXERÇAIT. LORS D'UN TREMBLEMENT DE TERRE, UNE BONNE PARTIE DE L'ASILE



EST DÉTRUIT, HARLEEN EN PROFITE DONC POUR S'ENFUIR EN ENFILANT UN COSTUME D'ARLEQUIN (D'OÙ LE JEU DE MOT QUE CONSTITUE SON NOM) ET PART AIDER SON NOUVEAU MENTOR, LE JOKER. NÉANMOINS, LE JOKER N'EST PAS SON UNIQUE ALLIÉ, ELLE FAIT PARFOIS ÉQUIPE AVEC POISON IVY ET CATWOMAN. LE TRIO EST SURNOMMÉ "GOTHAM CITY SIRENS". POISON IVY LUI A D'AILLEURS SAUVÉ LA MISE APRÈS QU'ELLE AIT ÉTÉ VIOLENTÉE PAR LE JOKER AU COURS DE L'UNE DE LEUR NOMBREUSES DISPUTES. EN EFFET, GRÂCE À POISON IVY, SES CAPACITÉS ONT ÉTÉ NON-SEULEMENT RESTAURÉES MAIS AUSSI AUGMENTÉES : ELLE EST PLUS FORTE, PLUS AGILE AINSI QU'IMMUNISÉE CONTRE LE POISON ET LES MALADIES. MALGRÉ CELA, HARLEY QUINN AIME PARTICULIÈREMENT SE BATTRE AVEC UN ÉNORME MAILLET MAIS EST AUSSI ARMÉE D'UNE BATTE ET DE NOMBREUX EXPLOSIFS

Catwoman

SELINA KYLE, LA CATWOMAN ORIGINALE, A TOUJOURS ÉTÉ DANS DE MAUVAISES COMBINE. EN EFFET, À L'ÂGE DE 13 ANS, ELLE SE TROUVE DANS UN CENTRE DE DÉTENTION JUVÉNILE DONT ELLE S'ÉCHAPPE POUR ENSUITE SE RENDRE À GOTHAM CITY, DÈS LORS, ELLE VIT D'ARGENT SALE. A 17 ANS, SA VIE DEVIENT PLUS CONFORTABLE, C'EST À CE MOMENT QU'ELLE RENCONTRE HOLLY ROBINSON, UNE JEUNE FILLE DE 13 ANS AYANT FUI DE CHEZ ELLE. LEUR RENCONTRE EUT LIEU LORSQUE QUE SELINA S'INTERPOSA ENTRE HOLLY ET UN POLICIER TENTANT D'EN ABUSER. PAR LA SUITE, SELINA A TOUJOURS DÉFENDU HOLLY. BIEN DES ANNÉES PLUS TARD, SUITE À SA GROSSESSE, SELINA EST CONTRAINT DE RENDRE LE COSTUME ET DE PASSER LE FLAMBEAU À SA PROTÉGÉE QUI DEVIENT CATWOMAN À SON TOUR. QUE CE SOIT SELINA OU HOLLY DERRIÈRE LE MASQUE, CATWOMAN EST UNE SIMPLE HUMAINE, ELLE A DES CAPACITÉS EN COMBAT, ELLE EST AUSSI UNE GRANDE MANIPULATRICE ET UNE VOLEUSE HORS-PAIR.



Le Joker

LES ORIGINES DU JOKER SONT TRÈS FLOUES. EN EFFET, AUCUNE DES INFORMATIONS CONCERNANT SA JEUNESSE NE COÏNCIDE. LA SEULE INFORMATION CONFIRMÉE À PROPOS DU JOKER A ÉTÉ RÉVÉLÉE DANS UN COMICS DANS LEQUEL BATMAN NOUS APPREND AVEC CERTITUDE QU'IL EXISTE NON PAS UN MAIS TROIS JOKER. C'EST UN EXCELLENT COMBATTANT SOUVENT REPRÉSENTÉ COMME ÉTANT PLUS RAPIDE QUE LE CHEVALIER NOIR. IL EST ÉTONNAMMENT FORT AU COMBAT À MAIN NUE MAIS UTILISE AUSSI UNE MULTITUDE D'ARMES, SON ARME DE PRÉDILECTION ÉTANT LE VENIN DE JOKER. CETTE SUBSTANCE, EN PLUS DE PROVOQUER LA MORT, LAISSE UN SOURIRE FIGÉ SUR SA VICTIME ET SI LA DOSE EST FORTE LA PEAU PÂLIE ET LES CHEVEUX DE LA VICTIME PEUVENT VIRER AU VERT. LE JOKER POSSÈDE AUSSI DE GRANDES CONNAISSANCES DANS LES SCIENCES CHIMIQUES ET LES ARTS. IL EST AUSSI IMMUNISÉ CONTRE DE NOMBREUX POISONS ET A UNE TOLÉRANCE À LA DOULEUR QUI LUI PERMET DE RÉSISTER À BATMAN PENDANT DE LONGUES PÉRIODES. MANIPULATEUR ET TRÈS INTELLIGENT, IL EST TRÈS DOUÉ POUR ÉCHAFAUDER DES PLANS, IL A UN GOÛT PARTICULIER POUR LES FARCES MACABRES. SON PREMIER COÛT D'ÉCLAT CONSISTA À EMPOISONNER LES RÉSERVES D'EAU DE GOTHAM CITY. LES ARMES CHIMIQUES N'ONT PAS DE SECRET POUR LUI ET IL PORTE EN PERMANENCE PLUSIEURS SORTES D'ACIDES AINSI QUE SON VENIN DE JOKER. LE BUT DU JOKER EST DE RENDRE FOUS SES ENNEMIES AFIN QUE LE MONDE ENTIER LUI RESSEMBLE



Magneto



MAX EISENHART NAÎT EN 1926 DE PARENTS JUIFS POLONAIS À LEIPZIG, EN ALLEMAGNE. C'EST UN ÉLÈVE BRILLANT ET UN TRÈS BON ATHLÈTE, DÉPASSANT L'ENSEMBLE DE SES CAMARADES. MALGRÉ CELA, IL EST PERSÉCUTÉ PAR SES PROFESSEURS ET CAMARADES QUI SONT ENDOCTRINÉS PAR LA PROPAGANDE NAZIE. C'EST ÉGALEMENT DANS CETTE ÉCOLE QU'IL RENCONTRERA SA FUTURE FEMME MAGDA.

EN SEPTEMBRE 1939, SA FAMILLE DÉCIDE DE FUIR L'ALLEMAGNE POUR LA POLOGNE, MALHEUREUSEMENT PEU DE TEMPS APRÈS AVOIR PASSÉ

LA FRONTIÈRE, L'ALLEMAGNE NAZIE ENVAHIT LA POLOGNE ET LUI ET SA FAMILLE SONT ENVOYÉS AU GHETTO DE VARSOVIE DANS LEQUEL ILS VIVENT DANS DE TRÈS MAUVAISE CONDITION. EN JUILLET 1942, SA FAMILLE DÉCIDE À NOUVEAU DE PRENDRE LA FUITE MAIS ILS SONT RATRAPÉS ET FUSILLÉS. MAX PARVIENT TOUT DE MÊME À SURVIVRE EN UTILISANT INCONSCIEMENT ET POUR LA PREMIÈRE FOIS SES POUVOIRS. IL EST TOUT DE MÊME CAPTURÉ ET ENVOYÉ À AUSCHWITZ OÙ IL RETROUVE MAGDA. ENSEMBLE, ILS ÉCHAPPENT À LA MORT ET SE MARIENT.

MAGDA DONNE NAISSANCE À UNE FILLE, ANYA, QUI EST TUÉE QUELQUES ANNÉES PLUS TARD LORS D'UN INCENDIE, UNE FOULE EMPÊCHANT MAX DE LA SAUVER. SES POUVOIRS SE MANIFESTENT SOUDAINEMENT, TUANT ALORS LA FOULE ET LES CITADINS ENVIRONNANTS. TERRIFIÉE, MAGDA S'ENFUIT, DÉCOUVRANT PLUS TARD QU'ELLE EST À NOUVEAU ENCEINTE. APRÈS AVOIR DONNÉ NAISSANCE AUX JUMEUX PIETRO ET WANDA (VIF-ARGENT ET LA SORCIÈRE ROUGE), MAGDA DISPARAÎT.

RECHERCHÉ POUR LA DESTRUCTION DE LA VILLE ET ESSAYANT DE RETROUVER MAGDA, MAX PAYE UN FAUSSAIRE POUR LUI CRÉER LA FAUSSE IDENTITÉ DE ERIK LEHNSHERR. C'EST ALORS QUE CHARLES XAVIER RENCONTRE ERIK. FACE À UN ENNEMI COMMUN, LES DEUX AMIS RÉVÈLÈRENT LEURS POUVOIRS ET LUTTÈRENT ENSEMBLE. MAIS APRÈS LEUR VICTOIRE ERIK PARTIT, RÉALISANT QUE SA VISION DES CHOSES ET CELLE DE XAVIER ÉTAIENT INCOMPATIBLES. LE MATRICULE 214 782 TATOUÉ SUR SON BRAS À AUSCHWITZ LUI RAPPELLE À JAMAIS QUEL COMPORTEMENT LES ÊTRES HUMAINS PEUVENT ADOPTER ENVERS LES INDIVIDUS QU'ILS JUGENT DIFFÉRENTS C'EST POUR CELA QU'IL S'EFFORCE DE DÉFENDRE LES MUTANTS À TOUT PRIX.

MAGNÉTO EST UN DES MUTANTS LES PLUS PUISSANTS DE L'UNIVERS MARVEL. SON POUVOIR DE BASE EST, COMME SON NOM L'INDIQUE, DE GÉNÉRER DES CHAMPS ÉLECTROMAGNÉTIQUES

EN COMPLÉMENT DE SES POUVOIRS, MAGNÉTO EST UN GÉNIE DANS DIFFÉRENTS DOMAINES SCIENTIFIQUES ET AUTRES TYPES DE TECHNOLOGIE. IL A CONÇU UN ARMEMENT DE POINTE, UNE FORME DE VIE HUMANOÏDE ARTIFICIELLE, UN APPAREIL GÉNÉRANT DES ÉRUPTIONS VOLCANIQUE OU DES SÉISMES ET D'AUTRES BLOQUANT LA TÉLÉPATHIE OU QUI ANNULENT LES SUPER-POUVOIRS DE TOUS LES MUTANTS AUTRES QUE LUI. L'EXISTENCE MÊME DE MAGNÉTO OBLIGE TOUS CEUX QUI CRAIGNENT D'ÊTRE UN JOUR SON ENNEMI À DÉVELOPPER DES ARMES SPÉCIALISÉES POUR CONTRER SES POUVOIRS. DANS LE COMICS "MAGNETO: NOT A HERO", CELUI-CI S'AMUSE DE VOIR QU'IRON MAN EST VENU AVEC UNE ARMURE NON-MÉTALLIQUE POUR L'AFFRONTER.

Thanos

EN 1973, LORSQU'IL DOIT CRÉER THANOS, STARLIN S'INSPIRE VISUELLEMENT DE METRON, L'UN DES PERSONNAGES DE DC COMICS. MAIS PAR LA SUITE ROY THOMAS LUI DEMANDE DE S'INSPIRER DE DARKSEID QUI EST PLUS IMPRESSIONNANT ET CONNU. STARLIN ACCEPTE LA CRITIQUE ET REVOIT SON PERSONNAGE POUR LUI DONNER UNE STATURE PLUS IMPOSANTE. THANOS ET DARKSEID ONT DONC ÉNORMÉMENT DE POINT COMMUN ÉTANT DONNÉ QUE THANOS EST L'ÉQUIVALENT DE DARKSEID DANS L'UNIVERS MARVEL.



THANOS EST UN TITAN, UNE BRANCHE DES ÉTERNELLES QUI ONT QUITTÉS LA TERRE POUR ALLER SUR LE SATELLITE NATUREL DE SATURNE, TITAN, À LAQUELLE ILS DONNÈRENT LEUR NOM. CONTRAIREMENT À SON FRÈRE EROS, THANOS NAÎT AVEC UN PHYSIQUE INGRAT : PEAU BLEUE ET CORPS MASSIF. IL DEVIENT ALORS UN PARIÀ UNIQUEMENT POUR ÇA ET L'ACCÈS AU TRÔNE APRÈS LA MORT DE SON PÈRE LUI EST REFUSÉ POUR LE LAISSER À SON FRÈRE. LA SEULE COMPAGNIE ET LE SEUL AMOUR DE THANOS EST LA DAME MORT QUI L'INSTRUIT SUR UNE MULTITUDE DE CHOSES LE RENDANT PLUS PUISSANT QUE TOUS LES AUTRES TITANS.

SES POUVOIRS SONT DÉMESURÉS : IL EST CAPABLE DE MANIPULER L'ÉNERGIE COSMIQUE, DE CRÉER DES BOUCLERS DE FORCE, DE PROJETER DES RAFALES D'ÉNERGIE PUISSANTES DE SES YEUX OU DE SES MAINS ET PEUT MANIPULER DE LA MATIÈRE. DE PLUS IL EST QUASIMENT INVULNÉRABLE AUTANT PHYSIQUE QUE PSYCHIQUEMENT ET DÛ À SON AMOUR POUR LA DAME MORT, CELLE-CI LUI REFUSE L'ENTRÉE DANS SON ROYAUME LE RENDANT IMMORTEL.

LE BUT DE THANOS, PLUS LOUABLE QUE CELUI DE DARKSEID, EST D'ÉRADIQUER LA MOITIÉ DES HABITANTS DE L'UNIVERS POUR QUE LES RESSOURCES SOIENT SUFFISANTES POUR TOUS.

Mystique

AU VU DE SES POUVOIRS, IL EST IMPOSSIBLE DE CONNAÎTRE L'ÂGE RÉEL DE MYSTIQUE ET ON EN SAIT TRÈS PEU SUR SES ORIGINES MAIS ON CONNAÎT CERTAINS DE SES NOMS, LE PLUS UTILISÉ ÉTANT CELUI DE RAVEN DARKHÖLME. IL SEMBLE AUSSI QU'ELLE SOIT D'ORIGINE AUTRICHIENNE.

MYSTIQUE EST UNE MUTANTE MÉTAMORPHE CAPABLE DONC DE MODIFIER SA STRUCTURE CELLULAIRE POUR CHANGER D'APPARENCE. CELA LUI PERMET DE REVÊTIR L'APPARENCE DE



N'IMPORTE QUELLE PERSONNE, MUTANTE OU NON. ELLE EST CAPABLE DE COPIER LES VÊTEMENTS, ET MÊME DES OBJETS COMME LES LUNETTES OU LES CARTES, CAR ILS SONT DES EXTENSIONS DE SON PROPRE CORPS. MAIS CE N'EST PAS TOUT, ELLE PEUT SE FAIRE POUSSER DES AILES ET DES GRIFFES OU ENCORE SE DONNER UNE VISION NOCTURNE, DÉPLACER SES ORGANES INTERNES POUR RÉDUIRE LES CHANCES DE BLESSURE GRAVE. DU FAIT DE SON POUVOIR MYSTIQUE SE RÉGÈNÈRE TRÈS RAPIDEMENT ET EST ÉGALEMENT IMMUNISÉE CONTRE LES TOXINES. EN PLUS DE SES POUVOIRS, MYSTIQUE EST UNE FINE STRATÈGE EN TERMES DE TERRORISME ET D'OPÉRATION COMMANDO, UNE ADEPTE DES ARTS MARTIAUX ET UNE EXPERTE EN TECHNOLOGIE INFORMATIQUE. ELLE A UN TALENT POUR TROUVER, VOLER ET COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT DES ARMES. C'EST UNE EXCELLENTE ACTRICE, DONT LES SIÈCLES D'EXPÉRIENCE LUI ONT PERMIS D'APPRENDRE À ANALYSER ET PARFAITEMENT REPRODUIRE LES COMPORTEMENTS PRÉCIS ET LANGAGES DES AUTRES. ENFIN, ELLE A UNE RÉSISTANCE NATURELLE À LA TÉLÉPATHIE, LUI PERMETTANT D'EMPÊCHER LES AUTRES DE LIRE DANS SON ESPRIT.

Loki

LOKI EST LE FILS DE LAUFHEY, LE ROI DES GÉANTS DES GLACES DE JÖTUNHEIM, QUI MOURUT LORS D'UN COMBAT CONTRE ODIN, ROI DES DIEUX D'ASGARD. CE DERNIER DÉCIDA D'ADOPTER LOKI, ET L'ÉLEVA AUX CÔTÉS DE SON FILS BIOLOGIQUE, THOR.

TOUT AU LONG DE SON ENFANCE, LOKI NE S'EST JAMAIS ADAPTÉ À SA FAMILLE ADOPTIVE QUI VALORISAIT AVANT TOUT LE COURAGE, LA FORCE ET LES PROUESSES MARTIALES, DES QUALITÉS OÙ THOR LE DÉPASSAIT DE TRÈS LOIN.

LES TALENTS DE LOKI REPOSAIENT QUANT À EUX DANS D'AUTRES DOMAINES, NOTAMMENT LA RUSE ET LA MAGIE. IL SE PLONGEA DONC DANS LES ARTS MYSTIQUES, ET DEVINT LE DIEU DES MENSONGES ET DE LA TROMPERIE.

LOKI A TOUJOURS ÉTÉ TRÈS JALOUX DE SON FRÈRE ET AU FIL DES ANNÉES CETTE JALOUSIE DEVINT DE LA HAINE AU POINT D'EN SOUHAITER LA MORT DE THOR.

EN TANT QUE MEMBRE DE LA RACE DES GÉANTS DES GLACE, LOKI POSSÈDE DES CAPACITÉS PHYSIQUES SUPÉRIEURES À CELLES DE N'IMPORTE QUEL ÊTRE HUMAIN : IL EST PLUS FORT, PLUS RÉSISTANT ET POSSÈDE DES SENS PLUS DÉVELOPPÉS. GRÂCE À LA CONSOMMATION RÉGULIÈRE DE POMMES D'OR, IL NE VIEILLIT PAS ET POSSÈDE UNE LONGÉVITÉ CONSTAMMENT



LOKI POSSÈDE DE GRANDS TALENTS POUR LA MAGIE LUI PERMETTANT D'UTILISER DES POUVOIRS TELS QUE LE CHANGEMENT DE SON APPARENCE, LA LÉVITATION, LA TÉLÉPORTATION, LA TÉLÉPATHIE, L'HYPNOSE, LA PROJECTION ASTRALE ET BIEN D'AUTRES. IL EST AUSSI TRÈS TALENTUEUX POUR CE QUI EST DES ILLUSIONS MAGIQUES POUVANT CRÉER DES IMAGES EXTRÊMEMENT CONVAINCANTES.

ENFIN LOKI EST ÉGALEMENT UN ÊTRE MALICIEUX ET EXTRÊMEMENT INTELLIGENT, MAÎTRE DANS L'ART DE LA TROMPERIE, DU MENSONGE, DE LA MANIPULATION ET DE LA MACHINATION. IL EST ÉGALEMENT ASSEZ COMPÉTENT AU COMBAT, ASSEZ POUR ÉGALER A PLUSIEURS REPRISES SON FRÈRE THOR.

Hela

HELA EST LA FILLE D'ODIN, SCEUR DE THOR ET DE LOKI. C'EST AUSSI LA DÉESSE DES MORTS MAIS UNIQUEMENT DES ROYAUMES DE HELHEIM ET NIFLHEIM (LES MORTS DE VIEILLESSE OU DE MALADIE), LES MORTELS MORTS EN HÉROS ÉTANT AMENÉS AU VALHALLA PAR LES VALKYRIES.

COMME TOUS LES ASGARDIENS, HELA POSSÈDE UNE FORCE, UNE VITESSE, UNE ENDURANCE ET UNE AGILITÉ SURHUMANES, EN PORTANT SA CAPE, ELLE EST BEAUCOUP PLUS FORTE QUE LA GRANDE MAJORITÉ DE SA RACE. MAIS SI ELLE NE PORTE PAS SA CAPE, LA DÉESSE AUX CHEVEUX NOIRS ET LES YEUX VERTS BRILLANTS REPREND SA FORME VÉRITABLE : LA MOITIÉ DE SON CORPS EST SAIN ET BEAU, TANDIS QUE L'AUTRE MOITIÉ EST MORTE ET EN ÉTAT DE DÉCOMPOSITION. HELA PEUT VOLER LA VIE DES MORTELS EN UN SEUL CONTACT ET GRÂCE À UN PACTE AVEC LA MORT ELLE PEUT VOYAGER DANS LES NEUFS ROYAUMES À VOLONTÉ. ELLE EST SOUVENT ARMÉE DE SA NIGHTSWORD ET EST D'AILLEURS TRÈS DOUÉE DANS LE MANIEMENT DE L'ÉPÉE.



Dark Phoenix

JEAN GREY EST UN MEMBRE ESSENTIEL DES X-MEN. CAPABLE DE GRAND POUVOIR DE TÉLÉKINÉSIE ET DE TÉLÉPATHIE, C'EN EST MÊME L'UNE DES PLUS PUISSANTES. MAIS LORS D'UNE MISSION, UNE ENTITÉ APPELÉ LE PHÉNIX LUI A SAUVÉ LA VIE ET À PARTIR DE CE MOMENT, A FAIT PARTIE D'ELLE. LORSQUE LE PHÉNIX SE RÉVEILLE, JEAN GREY N'EST PLUS ELLE-MÊME ET SES POUVOIRS SONT DÉMULTIPLIÉS. DÈS LORS ELLE DEVIENT SURPUISSANTE ET EST CAPABLE DE RÉORGANISER OU DE DÉSINTÉGRER LA MATIÈRE AU NIVEAU SUBATOMIQUE, DE VOLER SANS AIDE DANS L'ESPACE, DE SURVIVRE DANS N'IMPORTE QUEL



ENVIRONNEMENT (MÊME DANS LE NOYAU D'UNE ÉTOILE) ET DE MANIPULER LES ÉNERGIES ÉLECTROMAGNÉTIQUES ET COSMIQUES LUI PERMETTANT DE CRÉER DES TROUS DE VERS QUI PEUVENT LA TRANSPORTER N'IMPORTE OÙ DANS L'UNIVERS. QUAND LE PHÉNIX NOIR PREND LA PLACE ELLE PEUT CRÉER DES FLAMMES COSMIQUES AUTOUR D'ELLE DANS N'IMPORTE QUELLE SITUATION, QUE CE SOIT DANS L'ESPACE OU MÊME SOUS L'EAU. LES FLAMMES PRENNENT ALORS LA FORME D'UN RAPACE OU TOUT DU MOINS D'UNE PARTIE TELLE QUE LES GRIFFES ET LES AILES. SON FEU COSMIQUE MATÉRIALISE SON BUT PREMIER : BRÛLER CE QUE NE MARCHE PAS. EN TANT QUE PHÉNIX, ELLE EST AUSSI CAPABLE DE RESSUSCITER APRÈS LA MORT OU ENCORE ABSORBER L'ÉNERGIE VITALE D'UNE PERSONNE POUR, PAR EXEMPLE, EN FAIRE REVIVRE UNE AUTRE OU ENCORE LA SOIGNER.

Les Filles de Thanos



GAMORA ET NÉBULA SONT LES FILLES ADOPTIVES DE THANOS. ELLES ONT TOUJOURS ÉTÉ EN COMPÉTITION DEPUIS TOUTES PETITES, D'AILLEURS NÉBULA DÉTESTE SA SŒUR. GAMORA EST LA DERNIÈRE REPRÉSENTANTE DE SA RACE LES ZEN WHOBERI, QUI ONT ÉTÉ EXTERMINÉS. GRÂCE À L'ENTRAÎNEMENT QUE LUI INFLIGEAIT THANOS QUI CONSISTAIT À SE BATTRE CONTRE SA SŒUR, IL A FAIT D'ELLE LA FEMME LA PLUS DANGEREUSE DE L'UNIVERS ET NEBULA QUI FINISSAIT TOUJOURS DANS UN PITEUX ÉTAT NE FAISAIT QUE LA DÉTESTER DE PLUS EN PLUS.

ELLES ONT TOUTES LES DEUX ÉTÉ AMÉLIORÉES CYBERNÉTIQUEMENT PAR THANOS. GAMORA EST DEVENU PLUS FORTE PLUS AGILE QUE LES MEILLEURS SOLDATS ET POSSÈDE DES CAPACITÉS DE RÉGÉNÉRATION SEMBLABLE À CELLE DE WOLVERINE. C'EST AUSSI DES ARTS MARTIAUX LUI PERMETTANT D'AFFRONTER DES ENNEMIS BIEN PLUS PUISSANTS QU'ELLE PHYSIQUEMENT. ELLE APPRÉCIE L'UTILISATION D'ÉPÉES ET DE COUTEAUX ET EST PARTICULIÈREMENT DOUÉE POUR VISER LES POINTS VITAUX DE SES CIBLES, PARALYSANT OU TUANT EN UN SEUL COUP. APRÈS LES MODIFICATIONS SUR SON CORPS NÉBULA EST ÉGALEMENT DEVENUE PLUS AGILE, FORTE ET RÉSISTANTE. ELLE POSSÈDE DES LANCE-FLAMMES MONTÉS SUR SES POINGS CAPABLES D'INCINÉRER UN ÊTRE HUMAIN EN QUELQUE SECONDES. NÉBULA EST AUSSI UNE PIRATE DE L'ESPACE ET UNE REDOUTABLE MERCENAIRE, CE QUI FAIT D'ELLE UNE EXCELLENTE TACTICIENNE. LORSQUE LEUR BUT EST COMMUN, LES DEUX SŒURS SONT ENCORE PLUS REDOUTABLES.



Deathstroke

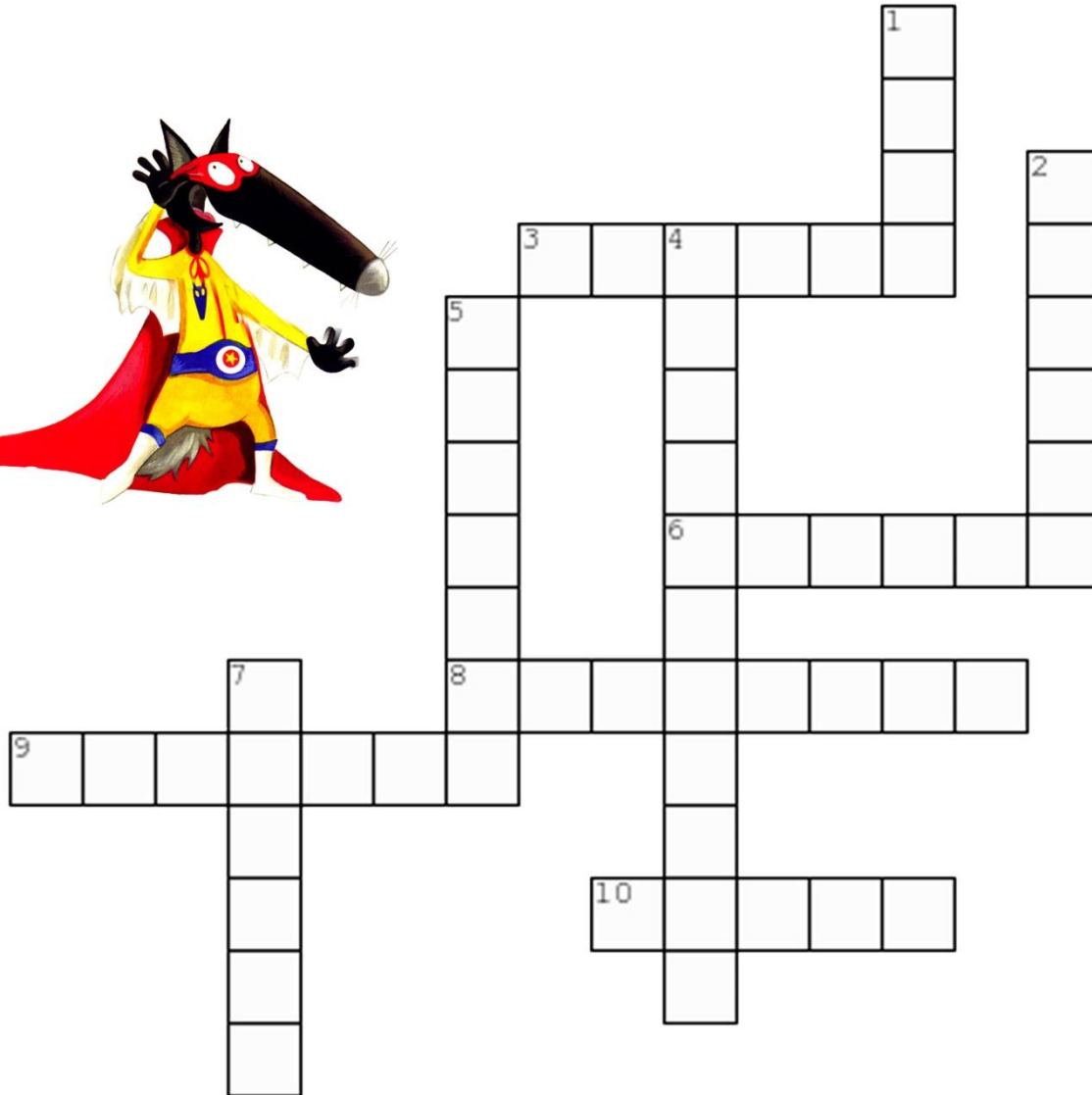
SLADE WILSON ÉTAIT UN SOLDAT DE L'ARMÉE, MARIÉ À ADELIN WILSON ET PÈRE D'UNE FAMILLE DE DEUX ENFANTS : GRANT ET JOSEPH MAIS IL A AUSSI UNE FILLE ILLÉGITIME : ROSE.

A LA SUITE D'UNE MODIFICATION GÉNÉTIQUE, SES CAPACITÉS CÉRÉBRALE ONT ÉTÉ AMÉLIORÉES, LUI DONNANT UNE INTELLIGENCE ET DES RÉFLEXES SURHUMAINS MAIS AUSSI UNE FORCE ÉQUIVALENTE À CELLE DE CINQUANTE HOMMES AINSI QUE DES SENS SURDÉVELOPPÉS. UTILISANT DÉSORMAIS SES CAPACITÉS DE MERCENAIRE AINSI QUE TOUTES LES NOUVELLES DÛ À LA MODIFICATION GÉNÉTIQUE, IL DEVIENT LE MEILLEUR ASSASSIN DE TOUTE L'ARMÉE : DEATHSTROKE. IL A POUR ENNEMIES JURÉ LES TEEN TITANS QUI ONT TUÉ GRANT ALIAS RAVAGER, SON FILS LUI AUSSI DEVENU ASSASSIN, LORS D'UNE MISSION QUE DEATHSTROKE AVAIT REFUSÉ.

ETANT DONNÉ SA FORCE ET SON AGILITÉ, DEATHSTROKE PEUT UTILISER N'IMPORTE QUEL OBJET, MÊME UN VULGAIRE STYLO, COMME UNE ARME MEURTRIÈRE MAIS SES ARMES DE PRÉDILECTIONS SONT SES DEUX PISTOLETS ET SON SABRE, BIEN QU'IL POSSÈDE TOUT UN ARSENAL.



Mots flêchés Le loup qui voulait devenir un super-héros



- super-héros
- sauver
- éclaire
- cape
- rapide
- costume
- masque
- méchants
- barque
- noyer

horizontal

- 3. Déguisement pour le visage
- 6. Synonyme de vite
- 8. Contraire de "gentils"
- 9. On dit rapide comme ...
- 10. Si on ne sait pas nager on peut se ...

Vertical

- 1. Elle permet au super-héros de voler
- 2. Petit bateau
- 4. comme batman et superman
- Loup veut devenir un
- 5. Synonyme de déguisement
- 7. Tirer quelqu'un d'un danger

LES SUPERS BLAGUES DE RIKKI

PAR TAMASKAN

SAIS-TU QUEL EST LE JEU PRÉFÉRÉ DES SUPER-HÉROS ?
CAPE OU PAS CAPE !



QUEL EST LE SUPER-HÉROS LE PLUS CONNU ?
SUPER STAR !



QUEL SUPER-HÉROS JOUE LE MIEUX AU BASEBALL ?
BATTE-MAN !

QUEL SUPER-HÉROS DONNE LE PLUS VITE L'HEURE ?
SPEED-HEURE-MAN !



COMMENT APPELLE-T-ON UNE TOMATE AVEC UNE CAPE ?
UNE SUPER TOMATE.
ET COMMENT APPELLE-T-ON UN CONCOMBRE AVEC UNE CAPE ?
UN CONCOMBRE QUI SE DÉGUISE EN SUPER TOMATE.

OU LES SUPER-HÉROS VONT-ILS FAIRE LEURS COURSES ?
AU SUPER MARCHÉ !

POURQUOI HULK A UN BEAU JARDIN ?
PARCE QU'IL A LA MAIN VERTE !



QUEL EST LE SUPER-HÉROS LE PLUS FORT AU DUEL DE REGARD ?

PAS DAREDEVIL (BAH OUI IL EST AVEUGLE).

QUI EST LE PLUS RAPIDE POUR TROUVER CHARLIE ?

PAS DAREDEVIL NON PLUS.



QUEL SUPER-HÉROS N'A PAS SOUVENT RAISON ?

THOR !

QUEL SUPER-HÉROS NE PASSE JAMAIS SOUS UNE ÉCHELLE ?

SUPERSTITIEUX



QUEL SUPER-HÉROS N'EST PAS INDISPENSABLE ?

SUPER-FLU (PAS DE PHOTO POUR LUI, CE N'ÉTAIT PAS UTILE...).



DE QUEL SUPER-HÉROS ON NE PEUT PAS SE DÉTACHER ?

SUPER-GLUE !

QUEL VILAIN NE PERD JAMAIS AU JEU DE CARTE, LA BATAILLE ?

LE JOKER !



QUEL SUPER HÉROS NE POND PLUS D'ŒUFS ?

DEAD-POULE !



QUEL SUPER-HÉROS A LA MEILLEURE OREILLE MUSICALE ?
SHAZAM !

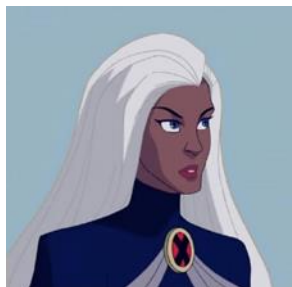


QUEL SUPER HÉROS EST LE PLUS GALANT ?

GENTLEMAN



QUEL EST LE SUPER-HÉROS QUI A LE PLUS DE DETTES ?
KICK-ASS PARCE QUE QUI CASSE PAYE



QUEL SUPER-HÉROS NE MANQUE PAS D'AIR ?

TORNADE

QUEL SUPER-HÉROS EST LE PLUS AIMANT ?
MAGNETO



COMMENT WOLVERINE EST-IL MORT ?

IL S'EST CURÉ LE NEZ !

Tamaskan



POURQUOI AQUAMAN ÉNERVE TOUT LE MONDE ?
PARCE QUE C'EST LA GOUTTE D'EAU QUI FAIT DÉBORDER LE VASE !

Jokes



LEUR VIE N'EST PAS FACILE TOUS LES JOURS!



LES SUPER-POUVOIRS NULS

LIRE DANS LES PENSÉES



POUVOIR SOULEVER UN ÉLÉPHANT



VOLER SUPER VITE



LÉVITER



AVOIR UNE SUPER-OÛIE



ÊTRE LE MAÎTRE DES VENTS



ÊTRE ÉLASTIQUE



ÊTRE LUMINEUX



VOIR À TRAVERS LES MURS



DANS TON SAC DE SUPER-HÉROS

TOUT CE QUE TU NE DOIS PAS OUBLIER POUR VENIR EN CAMP

SUR TOI, À LA GARE :

- Ta tenue scoute, ton **foulard** (Troupe)
- Ton **déguisement de super-héro**, ton **foulard** (Meute)
- L'**autorisation parentale** si pas encore remplie cette année
- La **fiche médicale**, la **carte d'identité**, **2 vignettes** et **25€** dans une enveloppe dénomminative
- Une **veste / K-way**
- Ton **argent de poche** dans une enveloppe dénomminative à remettre à un animateur
- Ta **gourde**
- Un **petit sac-à-dos** avec ton **dîner + goûter**

SI TU AS, DANS TON GRAND SAC ...

- Boussole**
- Chansonnier**
- un **Doudou / Nounours**
- une **B.D.**
- un **pancho de veillée**
- un **opinel à bout rond** (Meute)
- un **G.S.M.*** (Troupe)
- Tes carnets scouts**
- Ce que tu jugeras bon d'emporter**

DANS TON GRAND SAC :

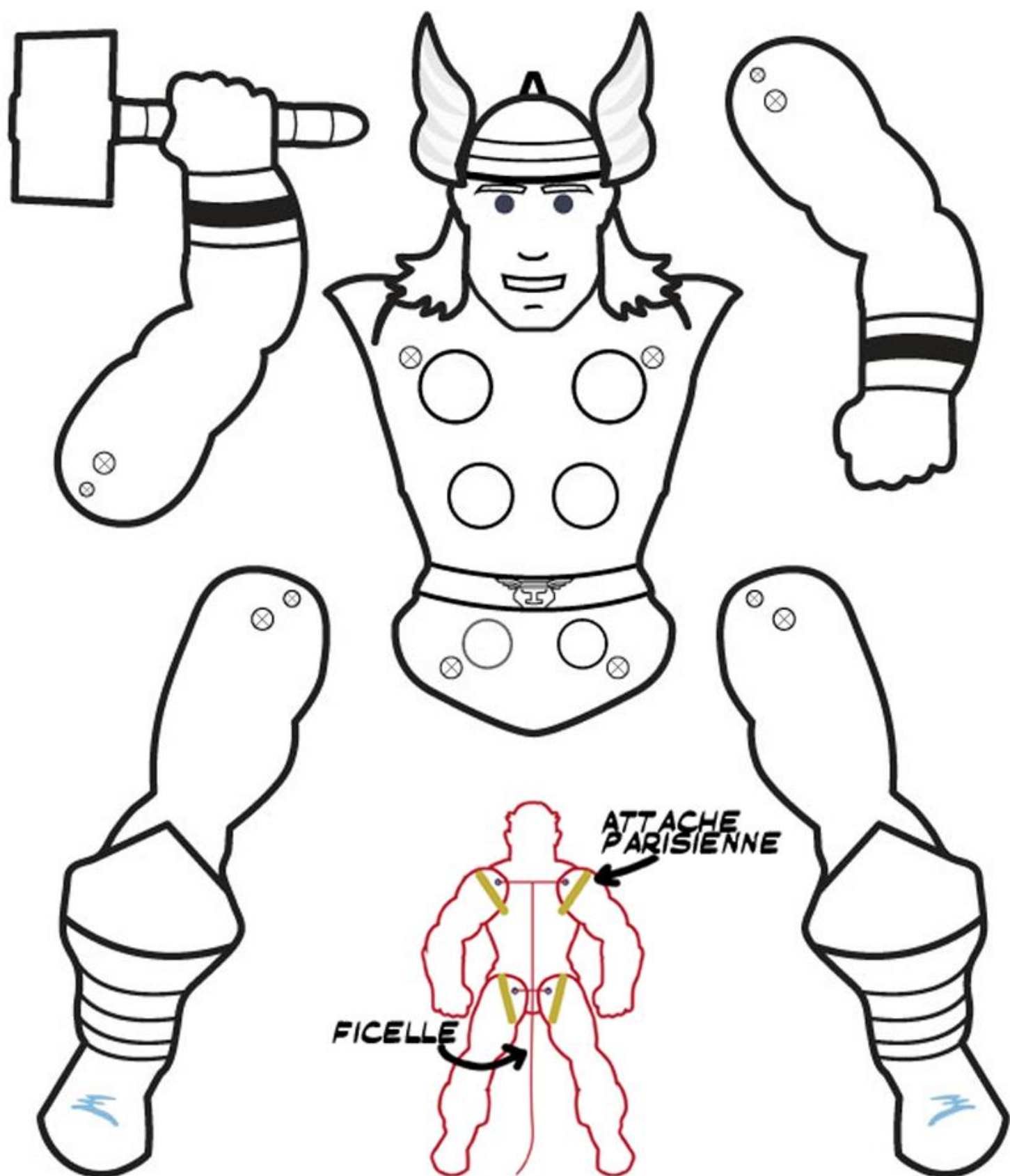
- Sac de couchage**
- Matelas gonflable + pompe**
- Sac en tissu pour le linge sale**
- Pyjamas**
- Sous-vêtements**
- Chaussettes**
- T-shirts**
- Sweet-shirts**
- Shorts**
- Pantalons**
- K-way**
- Veste plus chaude**
- Chaussures de marche**
- Bottes**
- Baskets**
- Slashes** (chaussures d'eau)
- Maillot + bonnet de bain**
- Nécessaire de toilette** (savon **BIO**, brosse à dent, dentifrice, brosse à cheveux, shampoing, coton-tiges, ...)
- Gants de toilette + essuies**
- 2 essuies vaisselles**
- Protections périodiques**
- Enveloppes + timbres + carnet d'adresses**
- Gamelle + couverts** (pour tous)
- Opinel** (Troupe)
- Déguisement super-héro** (Troupe)
- Ta **tenue scoute**
- Lampe de poche + piles**
- Papiers journal** (important)
- Matériel didactique** (crayons, bics, équerre avec rapporteur, marqueurs, ...)
- Le **Dossier Camp** (version ado-enfant)

Tous les objets et vêtements doivent être clairement marqués au nom du jeune.

Évitez les objets chers et fragiles, nous déclinons toutes responsabilités en cas de perte, de vol ou de casse !!!

N'amènes pas tous tes super-gadgets avec toi, nous n'avons pas de super-cave assez grande pour accueillir les affaires de chacun.

*AUTORISÉ LORS DE CERTAINS JEUX, IL SERA, EN TEMPS NORMAL, ENFERMÉ DANS UN COFFRE À CLEF.



CE DONT TU AS BESOIN :

- DES CRAYONS DE COULEURS
- 4 ATTACHES PARISIENNES
- DE LA FICELLE
- DES CISEAUX
- UNE AIGUILLE

