

HULK

Alias **Bruce Banner** - Humain altéré - Américain - Ex-physicien - Membre des AVENGERS



Docteur en physique, Bruce Banner dirigeait une expérience sur une bombe à rayonnement gamma de sa construction pour le département américain de la défense dans le centre de recherche du nouveau mexique. Malheureusement, la bombe explose, et Bruce Banner est bombardé de rayons gamma qui le métamorphose dès la nuit tombée en un monstre vert à la puissance phénoménale et à l'intelligence très faible. Il est alors poursuivi par General Ross, commandant de la base Gamma et père de

IRON MAN

Alias **Tony Stark** - Humain - Américain - Scientifique, Inventeur, industriel, homme d'affaires, directeur de Stark Industries - Membre des AVENGERS.



Tony Stark est un homme charismatique, un inventeur de génie, un magicien de la technologie qui fabriquait des armes pour les vendre au plus offrant. Mais après avoir constaté les dégâts et la détresse causés par ses armes, il décida que Stark Industries cesserait de fabriquer des armes. Il conçut alors l'armure d'Iron Man pour repérer et détruire les moindres instruments qu'il avait mis au point pour nuire aux hommes. Aujourd'hui, Iron Man est un héros à part entière, qui s'emploie à débarrasser le monde de la corruption... Mais en raison de l'escalade de la menace mondiale, il doit constituer la plus grande équipe de super-héros de tous les temps... les VENGEURS (The AVENGERS).

SPIDER-MAN

Alias **Peter Parker** - Humain altéré - Américain - Photographe free-lance, Chercheur - Membre des NEWS AVENGERS.



A l'âge de 6 ans, Peter Parker perdit ses parents dans un accident d'avion. Son oncle Ben et sa tante May vivant à Forrest Hills (Queens) à New York, le recueillirent. Etudiant doué, Peter obtint un diplôme de sciences à Midtown High School.

Un jour, à la suite d'une expérience à laquelle il assiste, il est mordu par une araignée radioactive. Cette morsure lui confère alors des super-pouvoirs. Dans un premier temps, Peter va mettre à profit ses pouvoirs fraîchement acquis pour gagner de l'argent dans des combats de catch. C'est à ce moment là, qu'il

CAPTAIN AMERICA

Alias **Steve Rogers** - Humain altéré - Américain - Ex-soldat, combattant Idéaliste, légende vivante - Membre des AVENGERS



Steve Rogers naquit dans une famille pauvre, pendant la grande Dépression des années 20. Horrifié par l'avancée des Nazis en Europe, il voulut s'engager dans l'armée, mais trop fragile, il fut rejeté. Devant la déception du jeune garçon, le général Chester Phillips de l'armée américaine lui proposa de participer à une expérience appelée "Opération Renaissance". Rogers accepta et fut conduit dans un laboratoire secret à Washington, où il fut présenté au Dr. Abraham Erskine (alias Prof. Reinstein), le créateur de la formule du Super-Soldat. Rogers reçut le sérum du super-soldat, puis fut bombardé de "vita-rayons" pour accélérer

Pouvoirs :

Aucuns. C'est grâce à ses armures hyper sophistiquées de son invention que Tony Stark est Iron-Man. Lorsqu'il les revêt, Tony est une véritable arme vivante, capable d'émettre des rayons répulseurs à la vitesse de la lumière et doté d'une résistance phénoménale aux tirs.

- L'ordinateur de visée sert dans l'utilisation des armes offensives mais il possède la capacité défensive de repérer jusqu'à 60 projectiles. L'information est transmise au système de lecture par affichage à diode électroluminescente du casque.
- Etanchéité optimale : pendant 2 mois, en filtrant l'air extérieur
- Seuil de tolérance : atteint après 2 mois d'exposition à de faibles radiations. L'armure peut résister pendant de courtes périodes à de fortes radiations en intensifiant l'activité du générateur de rayons magnétiques.
- Système de propulsion : turbines électriques situées dans les bottes et système à réaction.
- Carburant : énergie solaire convertie en électricité pour activer les turbines

L'armure est dotée de multiples systèmes offensifs et défensifs.

Armes Offensives :

- Rayons Répulseurs : Unités d'émission de rayons à particules. Matière microscopique projetée à la vitesse de la lumière.
- Uni-Rayons : désigne les différents rayons lumineux et de force de l'armure (visible, infra-rouge, ultraviolet, de traction, laser, projecteur d'images, vibrations électromagnétiques).
- Décharges de Plasma, dont l'intensité augmente en traversant l'atmosphère dont elles captent l'électricité statique

Armes Défensives :

- Bouclier d'énergie, capable d'absorber les rayons laser. Convertit l'énergie reçue en énergie qui pourra être réutilisée par les armes offensives
- Décharges électromagnétiques : Champ amortissant l'énergie, généré par l'armure. Neutralise toutes les sources d'énergie dans un rayon de 100 m pendant environ 6 mn (l'armure, elle, continue à fonctionner).

www.fêtesvousmême.fr

et stabiliser l'effet du sérum sur son corps. L'expérience fut un succès, mais un espion nazi qui l'observait tua le Dr. Erskine qui mourut sans avoir pu retranscrire sa formule dont Steve Rogers devint à tout jamais le seul bénéficiaire. Rogers subit ensuite un programme d'entraînement tactique et physique intensif. Lors de sa 1^{ère} mission consistant à arrêter l'agent nazi "Crâne Rouge", il reçut le costume bleu-blanc-rouge de Captain America, armé de son bouclier en alliage de vibranium. Pendant toute la guerre, il fut le symbole de la liberté et le plus efficace des agents américains. Mais un jour, alors qu'il essayait d'arrêter un avion-cible lancé par un technicien nazi, le Baron Zemo, l'avion explosa, tuant son partenaire Bucky et le projetant dans les eaux glacées de l'Arctique. La formule du super-soldat empêcha la cristallisation des fluides du corps de Captain America, en le plongeant dans une simili-cryogénisation pendant des décennies. Aujourd'hui, il se réveille dans un monde où ses anciennes valeurs inspirent un nouveau groupe de héros.

Pouvoirs : Captain America n'a pas de pouvoirs surhumains, mais le sérum du super-soldat a fait de lui un modèle de perfection humaine sur le plan physique. Il possède une force athlétique, une vitesse et une endurance supérieure à celles de n'importe quel champion olympique. Il peut soulever 360 kg sans effort et son record de vitesse est de 48 km/h. Son endurance est phénoménale, le sérum éliminant de ses muscles l'excès d'acide lactique produit par la fatigue. Sa vitesse de réaction est presque 10 fois plus rapide que celle d'un être normal

Armes : son bouclier, constitué d'un alliage rare de vibranium et d'adamantium. Très aérodynamique, il pénètre dans l'air en offrant une faible résistance au vent et en subissant une déviation minime. Son élasticité, combinée à une rigidité naturelle, lui permet de rebondir sur les objets en perdant peu de vitesse. Il est virtuellement indestructible, résistant à toute pénétration, température ou radiation. On ne peut l'endommager qu'en altérant sa masse moléculaire par la seule forme d'énergie qu'il ne peut dévier : l'énergie psionique.

www.fêtesvousmême.fr

Betty Ross dont il est amoureux. Dès lors, il se transforme en Hulk quand il se met en colère.

Hulk veut qu'on le laisse en paix, c'est tout. Mais depuis qu'un accident a transformé Bruce Banner en l'incroyable Hulk, l'armée le recherche. Pour les militaires, Hulk est dangereux, c'est une arme vivante qu'il faut maîtriser. Et ça, ça met Hulk en COLÈRE ! Hulk a été poussé dans une vie de violence, une course folle et un combat sans répit. On l'a toujours considéré comme un monstre, et c'est ainsi qu'il se voit maintenant... un monstre. Perpétuellement pourchassé, le colosse de jade veut prouver que malgré ses accès de colère destructrice, il a l'âme d'un héros. C'est ainsi qu'il a décidé de mettre sa force immense au service de l'incomparable équipe de super-héros...

Pouvoirs :

Irradié par des rayons Gamma, lors des moments de stress, Bruce Banner se change en Hulk : un colosse vert à la force surhumaine. Il peut soulever ou presser 90 tonnes, voir 100 tonnes lorsqu'il est très énervé. Hulk est également capable de faire des bonds gigantesques, approchant les 975 mètres de hauteur et 2,5 km en longueur. Mais il lui est possible de pousser jusqu'à 5 km. Enfin il reste à Hulk un pouvoir assez particulier : celui de détecter les formes astrales.

La force surhumaine de Hulk augmente avec sa colère. Les coups de poing de Hulk sont d'une puissance équivalente, ou supérieure, à du marteau de Thor. On peut donc considérer Hulk comme le mortel le plus puissant de la planète, puisque seul un dieu peut rivaliser avec lui. Hulk peut se déplacer sur de très grande distance et a montré qu'il a une excellente résistance et une excellente récupération. Hulk est pratiquement invulnérable, il ne craint ni le froid ni le chaud. Les rayons gamma ayant modifiés son organisme, il est immunisé contre toutes les maladies humaines.

www.fêtesvousmême.fr

crée son costume "d'homme araignée" rouge et bleu.

Mais très vite, un drame va changer sa vie : il va laisser un voleur s'échapper alors qu'il aurait pu très facilement l'arrêter, prétextant que ce n'est pas son problème. Peu de temps après, son oncle est tué par un cambrioleur. Ivre de colère, Peter se lance à la poursuite de l'assassin qui, une fois arrêté, se révèle être le voleur qu'il avait laissé partir. À partir de cet instant, sa vocation sera de lutter contre le crime et de suivre l'adage de son défunt oncle : "Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités".

Pouvoirs :

Suite à la morsure d'une araignée irradiée qui lui transmet ses enzymes mutagènes radioactives, le métabolisme de Peter fut considérablement amélioré, tout comme la constitution de son squelette, de ses muscles et de son système nerveux. Spider-Man a une force, des réflexes surhumains (15 fois plus rapides que ceux d'un homme normal, ce qui lui permet souvent d'éviter les tirs de ses ennemis).

Ses tendons et ligaments sont aussi deux fois plus souples que la normale. Toutes ces caractéristiques rendent la façon de combattre de Spider-Man très particulière.

- Certaines parties de son corps adhèrent fortement à la plupart des surfaces ce qui lui permet d'escalader murs, plafonds et autres parois sans aucun effort, à la façon d'une araignée.

- Spider-Man possède un sixième sens, le «sens d'araignée», qui l'alerte en cas de danger par un signal au niveau du cerveau. Ce sens détecte simultanément tout danger, lui permettant d'anticiper toute attaque.

- Des appareils de sa création fixés sur ses poignets lui permettent, lorsqu'il presse un bouton sur ses paumes, de créer et projeter de ses mains une toile extrêmement solide et collante qui se dissout au bout d'une heure. Cette toile lui sert comme arme pour immobiliser ses ennemis, mais aussi pour faire des structures sur lesquelles se maintenir et des fils sur lesquels se balancer.

www.fêtesvousmême.fr

THOR

Thor Odinson - Dieu/Etre d'une autre dimension - Guerrier - Membre des **AVENGERS**



Thor Odinson est le dieu du Tonnerre de la mythologie nordique, l'un des plus grands guerriers des neuf royaumes. Et si tous les autres dieux d'Asgard ont abandonné Midgard («la Terre» comme disent les mortels), ce n'est pas le cas de Thor. En tant que plus grand guerrier d'Asgard, Thor a juré de protéger tous les mortels de la Terre, armé de son marteau légendaire, Mjolnir... pour la plus grande colère de son père, le Tout-Puissant... Odin. Mais quand la puissance de l'autre monde ne suffit plus, Thor se

WOLVERINE

Alias **James Howlette/Logan** - Mutant - Canadien - Membre des **X-MEN** / Membre des **NEWS AVENGERS**



Le passé de Wolverine est voilé de mystères, puisqu'il est amnésique. Ayant oublié son passé, il se fait appeler Logan. Nombreux sont les éléments du passé qui ont été effacés de sa mémoire.

Wolverine est issu du projet secret canadien «Weapon X» (Arme X), qui visait à créer un super soldat hyper-efficace. Dans ce but, son squelette a été recouvert d'adamantium, un métal indestructible. À la suite d'une mutation génétique, il possédait déjà des griffes rétractiles qui font partie intégrante de son squelette. Ces griffes ont également été recouvertes d'adamantium. Une fois

BATMAN

Alias **Bruce Wayne** - Humain – Américain - Industriel, Philanthrope, justicier, Playboy milliardaire - Membre de La **LIGUE de JUSTICE d'AMERIQUE**



Batman opère dans la ville fictive américaine de Gotham City, aidé par des personnages tels que Robin, son maître d'hôtel Alfred Pennyworth ou encore le commissaire de police Jim Gordon. Toute une série de super-vilains s'opposent régulièrement à lui comme Le Joker, Double-face, l'Epouvantail, Bane et Ra's al Ghul.

SUPERMAN

Alias **Clark Joseph Kent**, né **Kal-El** (véritable identité) – Extra-terrestre : Kryptonien – Membre de La **LIGUE de JUSTICE d'AMERIQUE**



Kal-L est le fils de Jor-L et Lora. Son père l'envoya sur Terre pour le sauver de l'explosion qui menaçait Krypton, sa planète natale ; l'enfant fut trouvé par Johnathan et Martha Kent à Smalville. Ils rebaptisèrent « Clark » et finirent par l'adopter. Après leur mort, Clark s'en alla vivre à Metropolis pour chercher un emploi comme journaliste au Daily Planet.

Il est le seul super-héros à visage découvert et pourtant non reconnu (par ses proches et ses ennemis) grâce à son apparence banale ainsi qu'un des reporters les plus appréciés. Il est amoureux de Lois Lane également «reporter» au Daily Planet.

Pouvoirs :

Les pouvoirs de Superman lui sont conférés par le soleil jaune

l'expérience finie, son créateur décide de lui enlever la mémoire. Wolverine s'enfuit, mais il est rattrapé par ce dernier qui lui tire trois balles en adamantium dans le crâne. Sa mémoire en est altérée et il oublie complètement son passé.

Logan est un guerrier féroce et sans pitié, qui essaye de garder le contrôle sur son côté animal. Il a l'âme d'un samouraï, mais doit sans cesse faire attention à ne pas laisser son côté bestial prendre le dessus. Il est brutal et sans aucun humour aussi bien avec ses amis qu'avec ses ennemis. Mais il se montre chevaleresque avec les femmes et paternaliste avec les jeunes.

Pouvoirs :

- Les cinq sens de Wolverine sont hyper-développés : il voit plus loin qu'un humain normal, son ouïe est également très développée, et il peut reconnaître les personnes grâce à leur odeur, ce qui fait de lui un chasseur et un traqueur hors-pair.

- Il possède six griffes rétractables qui sortent de ses avant-bras. Comme la totalité de son squelette, elles sont recouvertes d'adamantium, un métal ultra-résistant. Il peut donc couper tout ce qu'il veut avec ses griffes, sans crainte de les casser. Grâce à l'adamantium, son squelette est très résistant et peut supporter des chocs et des pressions très importantes. - Wolverine possède un facteur auto-guérisseur : sa vitesse de cicatrisation est beaucoup plus rapide et efficace que chez un humain normal, il peut guérir de n'importe quelle blessure (fracture, brûlure par le feu, brûlure par un acide, lésion d'un organe vitale...), il est plus résistant aux poisons, toxines, virus et maladies. Ce facteur de guérison agit aussi comme un facteur antiviellissement. Logan aujourd'hui aurait plus de 150 ans ! car Logan est né à la fin du 19e siècle au Canada.

www.fêtesvousmême.fr

de la Terre dont il absorbe les radiations, et aussi par le fait que sa constitution est adaptée à la pesanteur de Krypton, très supérieure à celle de la Terre. Tout Kryptonien exposé à notre soleil peut acquérir les mêmes pouvoirs.

- **Super-force** : peut soulever des montagnes ou même déplacer des petits astres.
- **Super-vitesse** : déplacement au sol à une vitesse d'environ 3500 km/h (+ vite que la vitesse du son).
- **Invulnérabilité** : peut se déplacer dans du magma en fusion sans dommages, résister au froid intergalactique, aux balles, aux incommensurables pressions de puits gravifiques de planètes, aux explosions nucléaires ; il ne peut pas tomber malade, n'a pas besoin de respirer, etc.
- **Possibilité de voler** en dépassant la vitesse de la lumière. **Super-vision (vision aux rayons x)** : voir à des milliers de kilomètres ou d'observer des choses microscopiques, voir au travers des objets (sauf ceux qui sont en plomb) + voir dans le noir total.
- **Vision laser** : peut atomiser une cible avec ses yeux. Il peut également contrôler la largeur et l'intensité des faisceaux.
- **Super-ouïe** : il entend des conversations dans un rayon de plusieurs centaines de kilomètres de distance, et peut repérer les bruits les plus infimes.
- **Super-souffle** : il peut congeler des cibles ou repousser des objets avec la puissance d'une tornade.
- **Super-mémoire** : lui permettant de se souvenir de tout ce qui lui est arrivé au cours de sa vie, de parler toutes les langues, et de très vite assimiler celles qu'il n'a jamais apprises.
- **Longévité** : il vieillit 1 000 000 000 de fois moins vite qu'un être humain normalement constitué.

Le principal point faible de Superman est la kryptonite, fragment radioactif de la planète Krypton malheureusement arrivé avec lui sur Terre. Le plomb protège Superman des effets de la kryptonite.

www.fêtesvousmême.fr

tourne vers ses compagnons d'armes humains...

Pouvoirs : Thor possède une force de classe 100 : il peut soulever 100 tonnes. Sa puissance est doublée lorsqu'il porte la ceinture enchantée.

Thor possède les caractéristiques physiques des Asgardiens, et sa double ascendance, asgardienne par son père et terrienne par sa mère, lui confère une force et une résistance plus grandes que celle des autres Asgardiens. Il n'est pas immortel, mais a une espérance de vie très longue. Sa force est surhumaine et il est immunisé contre les maladies terriennes. Il est très peu vulnérable aux attaques physiques car la chair et les os des Asgardiens sont trois fois plus denses que chez les humains (d'où leur poids, très élevé). Son métabolisme asgardien lui confère une très grande endurance.

Autres facultés : Rompu à toutes les techniques de combat, Thor est un guerrier hors pair, particulièrement habile au combat à mains nues, à l'épée et au lancement du marteau.

Armes : L'arme principale de Thor est Mjolnir, son marteau enchanté.

www.fêtesvousmême.fr

Bruce Wayne n'a jamais voulu devenir Batman, tout comme il ne voulait pas devenir orphelin.

Pourtant ses parents furent abattus sous ses yeux par un sinistre brigand dans la célèbre «allée du crime» de Gotham City quand il est était encore enfant. Il est élevé par Alfred Pennyworth, le majordome du manoir. Bruce Wayne fait le serment de débarrasser la ville du mal qui la ronge. Il commence un entraînement intensif dans tous les domaines, physiques et intellectuels. Il étudie la chimie, la criminologie, la médecine légale, les arts martiaux, la gymnastique, l'art du camouflage, celui de l'évasion, et la ventriloquie. Toutefois, il se rend compte que cela ne suffira pas pour mener sa guerre contre le crime. Il lui faut un symbole pour terroriser les criminels de Gotham. Signe du destin, une chauve-souris lui apparaît à la fenêtre inspirant à Bruce de devenir Batman.

Équipement (et non des pouvoirs) :

C'est un héros qui a la particularité d'être sans pouvoirs.

Par contre il est très équipé. C'est Batman qui réalise tout son équipement (costumes, véhicules, armes) à travers les entreprises Wayne (qu'il vole et fait passer en pertes dans ses bilans financiers) et Kordtronics. Il est aidé un temps par Harold son assistant sourd-muet, génie de la mécanique, puis par Lucius Fox, ingénieur âgé spécialisé dans les technologies de pointe. Avec le temps, Batman a accumulé un arsenal impressionnant de gadgets très divers. Le design de ces objets reste toujours basé sur un thème sombre, rappelant la forme d'une chauve-souris. Les meilleurs exemples en sont la Batmobile et les bat-rang (des boomerangs). Il utilise aussi le Batplane, le Batboat, le Bat-Sub, et le Batcycle....

www.fêtesvousmême.fr

FLASH

Alias **Barry Allen** - Humain altéré - Américain – Policier scientifique - Membre de La LIGUE de JUSTICE d'AMÉRIQUE.



Ce policier scientifique obtint ses pouvoirs suite à un accident dans son laboratoire lorsque son corps fut frappé par la foudre et entra en contact avec des produits chimiques. Barry prit alors l'identité d'un de ses héros favoris et c'est ainsi qu'il commença sa carrière de super-héros. Il fonda la Ligue de Justice d'Amérique avec Superman, Wonder Woman et Green Lantern.

Pouvoirs :

Le pouvoir principal de Flash est sa vitesse de déplacement pro-

CATWOMAN

Alias **Selina Kyle** - Humaine - Voleuse, cambrioleuse, mais aussi bienfaitrice par moment.



Orpheline d'un père alcoolique et d'une mère suicidaire, Selina passa son enfance dans un foyer d'état pour filles avant de s'enfuir pour éviter les abus de la directrice. Réfugiée à Gotham City, elle se mit rapidement à voler pour se nourrir. Devenue adulte Selina se maria, mais son époux s'avérant être très violent, la jeune femme le quitta rapidement et, pour se venger, emporta les bijoux.

Se découvrant un talent de cambrioleuse, elle prit le nom et l'ap-

WONDERWOMAN

Alias **Diana Prince** (ou princesse Diana) - Amazone / ile de Themyscira - Membre de La LIGUE de JUSTICE d'AMÉRIQUE.



Wonder Woman est une princesse Amazone guerrière. Elle et l'un des personnages les plus puissants de l'univers DC. La fille d'Hippolyte, reçut ses pouvoirs par les dieux pour lutter

JEAN GREY

Alias «**Phénix noir**» sa part sombre – Mutante – Américaine – Membre des X-MEN.



Les pouvoirs de Jean Grey se manifestent dès ses dix ans. Jean suit de nombreux entraînements avec le Pr. Xavier des-

parente de Catwoman, la plus grande voleuse que Gotham City ait jamais connue, aussi douée qu'insaisissable, échappant tant à la police qu'à Batman. Avec ce dernier débuta alors un duel teinté d'un respect et d'une attirance mutuelle.

Parfois, elle sera même son allié pour lutter contre le crime, car c'est une voleuse et non une meurtrière en raison de son profond respect de la vie humaine.

Pouvoirs : aucuns

Catwoman est une athlète complète et accomplie, capable de réaliser n'importe quelles acrobaties. Elle fut entraînée par Armless Master pour les arts martiaux et par Wildcat (Ted Grant) pour la boxe et le combat de rue. Elle est une combattante redoutable, ces deux points forts étant son agilité et sa rapidité. Elle maîtrise très bien le combat au corps à corps pour lequel elle utilise tous ses atouts : rapidité, équilibre, souplesse, ainsi que d'excellents réflexes. Autrement dit toutes les capacités reconnues chez les chats. Elle est aussi très douée avec les fouets.

Et elle a bien sûr de grandes capacités pour le cambriolage.

Costume : combinaison en cuirs noir moulant, bottes, masque avec des oreilles de chats, griffes rétractables aux mains et fouet.

www.fêtesvousmême.fr

tinés à développer et à contrôler ses pouvoirs télékinésiques, jusqu'à ce qu'elle soit adolescente. Alors qu'elle est l'élève de Xavier, Jean tente d'apprendre à exploiter son potentiel tout en maîtrisant ses pouvoirs. Cependant, Xavier remarque très tôt dans l'apprentissage de la jeune fille que ses pouvoirs sont trop grands pour qu'elle les dompte réellement. En effet, contrairement à la plupart des mutants, les pouvoirs de Jean siègent en même temps dans la partie consciente et inconsciente de sa psyché. Ainsi ses réactions aux émotions (colère, joie, peine...) s'accompagnent-elles d'une manifestation violente de ses pouvoirs, ce qui fait d'elle un danger pour autrui. Plus encore, alors que ce sont ses pouvoirs qui prennent le dessus, Jean développe une double personnalité, régie par l'instinct, qui se fait appeler **le Phénix**. Rongé par le doute mais déterminé à sauver Jean, Xavier choisit de brider les pouvoirs de son élève en verrouillant psychiquement l'inconscient de Jean et emprisonnant ainsi le Phénix.

À l'adolescence, Jean quitte ses parents et rentre à l'école pour jeunes surdoués du professeur Xavier. Elle rejoint ainsi l'équipe des X-Men sous le nom de code "*Strange Girl*", devenant de ce fait la première femme à rejoindre le groupe.

Membre des X-Men, elle se retourne contre eux, plus tard, sous le nom de "**Phénix noir**".

Pouvoirs :

Capacités de télépathie (lire dans les pensées) et de télékinésie (déplacer des objets juste par la pensée).

Projection astrale, feu du Phénix, longévité accrue, aptitude au vol.

www.fêtesvousmême.fr

digieuse. Grâce à celle-ci il peut réaliser des exploits comme esquiver les balles, créer de mini-tornades en tournant les bras ou en se mouvant en rond extrêmement vite, courir à la verticale ou sur l'eau sans subir les effets de la gravité. Flash tire ses pouvoirs de la "Force Véloce" ou "Speed Force", une dimension de vitesse. Il est également entouré par une aura invisible qui le protège des frottements et de la pression issus des vitesses extrêmes. Sa vitesse dépasse largement celle, pourtant déjà prodigieuse, de Superman.

- Il peut vibrer son corps à une certaine fréquence ce qui lui permettrait de traverser les objets solides comme les murs.

Il peut aussi mémoriser tout ce qu'il lit en super-vitesse ce qui lui permet d'accumuler une quantité impressionnante de connaissances.

- Capacité à voyager dans le temps. Barry 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.

- Le point faible de Flash est son propre corps. En effet, lorsque Flash court en super vitesse, il brûle par conséquent plus de calories qu'un être normal et il doit donc manger souvent pour recharger ses «batteries».

www.fêtesvousmême.fr

contre le mal sous toutes ses formes. Même si elle a été élevée par des femmes sur l'île de Themyscira, elle a été envoyée en tant qu'ambassadeur au monde de l'homme, répandant son message idéaliste de la force et de l'amour. Wonder Woman réside maintenant à Washington, où elle combat le crime et agit comme un modèle positif pour les femmes partout dans le monde. En l'identité secrète qu'elle a adoptée pour se rapprocher de l'humanité, elle est Diana Prince, un agent du gouvernement pour le ministère des Affaires Metahuman. Wonder Woman est également un membre fondateur de la Ligue des Justiciers.

Pouvoirs : super-force, vol, super vitesse, durabilité, télépathie animale, résistance au contrôle mental, grande résistance à la magie, régénération, projection astrale,

Equipements :

- Lasso magique : incassable, infiniment extensible et a le pouvoir de faire obéir ceux qui en sont encerclés, et plus particulièrement de leur faire dire la vérité.
- Bracelets à l'épreuve des balles

www.fêtesvousmême.fr

SUPERGIRL

*Alias **Kara Zor-El** - Extra-terrestre : Kryptonienne - cousine de Kal El (Superman) - Membre de La LIGUE de JUSTICE d'AMERIQUE.*



Un vaisseau spatial s'écrase sur la Terre. Superman intervient et est surpris de voir sortir une adolescente blonde habillée dans une version féminine de son costume. Elle lui explique que lors de l'explosion de Krypton, la ville d'Argos a survécu sur un large morceau de la planète qui est parti à la dérive dans l'espace. Mais les citoyens ne sont pas tirés d'affaire pour autant, le sol se transforme et la Kryptonite qui le compose devient mortelle. Zor-El construit un vaisseau spatial pour envoyer sa fille Kara sur la Terre où il a découvert qu'un kryptonien, Superman / Kal-El, y vivait. Allura, sa femme, construit un costume identique à celui de Superman. Zor-El est le frère de Jor-El, le père de Kal-El,

Superman et Kara sont cousins.

Pouvoirs : (les mêmes que Superman)

Pouvoirs conférés par les radiations du Soleil et aussi par le fait que la pesanteur de Krypton est supérieure à celle de la Terre.

- Super-force : peut soulever des montagnes ou même déplacer des petits astres.
- Super-vitesse : déplacement au sol à une vitesse d'environ 3500 km/h (+ vite que la vitesse du son).
- Invulnérabilité : peut se déplacer dans du magma en fusion sans dommages, résister au froid intergalactique, aux balles, aux incommensurables pressions de puits gravifiques de planètes, aux explosions nucléaires ; elle ne peut pas tomber malade, n'a pas besoin de respirer, etc.
- Possibilité de voler en dépassant la vitesse de la lumière.
- Super-vision (vision aux rayons x) : voir à des milliers de kilomètres ou d'observer des choses microscopiques, voir au travers des objets (sauf ceux qui sont en plomb) + voir dans le noir total.
- Vision laser : atomiser une cible avec ses yeux tout en contrôlant la largeur et l'intensité des faisceaux.
- super-ouïe : elle entend des conversations dans un rayon de plusieurs centaines de kilomètres de distance, et peut repérer les bruits les plus infimes.
- Super-souffle : elle peut congeler des cibles ou repousser des objets avec la puissance d'une tornade.
- Super-mémoire : peut se souvenir de tout ce qui lui est arrivé au cours de sa vie, de parler toutes les langues et de très vite en assimiler de nouvelles.
- Longévité : elle vieillit 1 000 000 000 de fois moins vite qu'un être humain normalement constitué.

Son principal point faible, comme Superman, est la kryptonite, fragment radioactif de la planète Krypton. Le plomb protège Supergirl des effets de la kryptonite.