LE JOURNAL DES Fans DE Strange™
N°8
Mai 2010

Cette couverture du Journal des Fans de Strange numéro 8 vous est offerte par RHOM.

Retrouvez les travaux de Rhom ici : http://forum.chrismalgrain.com/viewtopic.php?f=15&t=41&start=390

TITANS NUMÉRO 1 – MARS 1976

MARTIN GOODMAN – ATLAS SEABOARD COMICS

EDITORIAL

Chers amis, le journal des fans de Strange vous souhaite la bienvenue dans cette huitième édition. Comme vous le savez, cette « Webgazette » est consacrée aux deux plus grandes revues de super-héros jamais créées en France :

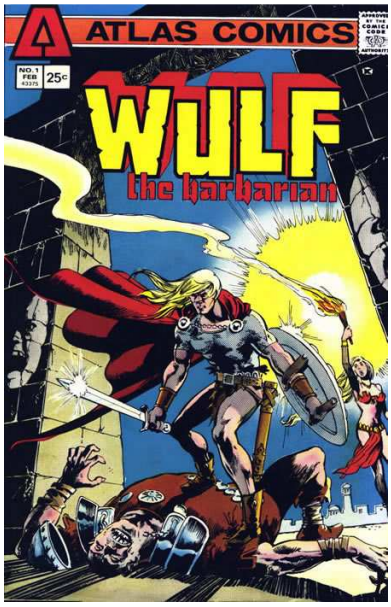
Strange et Spécial Strange.

Aujourd'hui une légère entorse au règlement ! En effet ce numéro est consacré en très grand partie au numéro 1 de **Titans** paru en mars 1976. Il me paraissait intéressant de parler d'une revue qui a publié dans ses premiers numéros du matériel appartenant à un éditeur aujourd'hui disparu, **Atlas Seaboard Comics**.

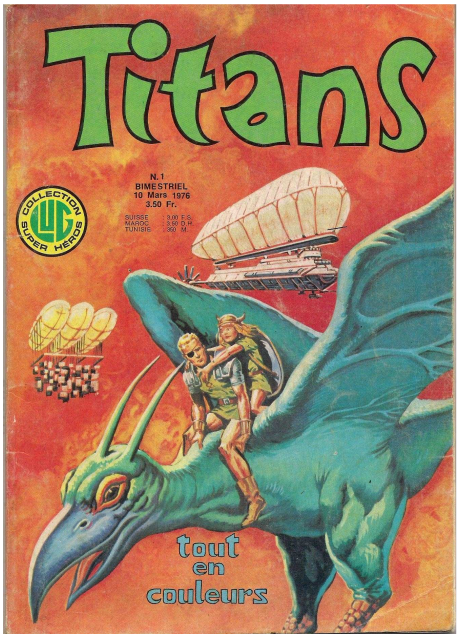
Vous retrouverez donc au sommaire de ce numéro, des articles sur les histoires et personnages de ce **Titans numéro 1**, un portrait de l'éditeur **Atlas Seaboard Comics**, une biographie de son fondateur **Martin Goodman** et des hommes de l'ombre **Jeff Rovin** et **Larry Lieber** le frère de **Stan Lee**. Avec ce nouveau numéro du journal des fans de Strange, vous pourrez vous faire une idée du style de cette maison d'édition. Au programme également une nouvelle **chronique de Persépolis.**

J'en profite également pour remercier tous les souscripteurs de la version papier du Journal des Fans de Strange. Merci à vous tous et…

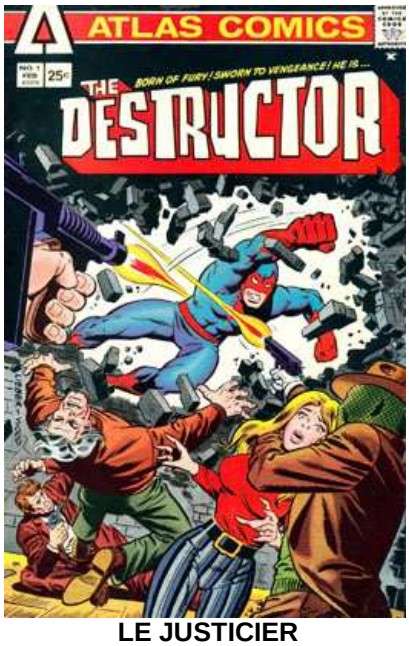
bonne lecture !



WULF LE BARBARE



TITANS N°1 – MARS 1973



LE JUSTICIER

LE PHENIX

LA PLANETE MAUDITE

Atlas Seaboard Comics

Ce nouveau journal des fans de Strange ne débute pas (comme bien souvent) par le résumé des histoires d'une revue. Aujourd'hui nous commençons par la présentation de la maison d'édition « Atlas Seaboard Comics », maison fondée par Martin Goodman figure légendaire du monde des comics états-uniens. Comme vous le savez certainement, Martin Goodman fût également le fondateur de Timely Comics

Atlas Seaboard Comics est le nom utilisé par les historiens et les collectionneurs de comics pour faire référence à la ligne de bandes dessinées des années soixante-dix publiées par la société américaine Seaboard Periodicals. Le terme Seaboard associé à Atlas permet de ne pas confondre avec la mythique maison « Atlas Comics, » prédécesseur de Marvel Comics dans les années cinquante. La société était située au 717 Fifth Avenue à Manhattan dans la ville de New York.

<u>Création de la société</u> :

Martin Goodman fondateur de Marvel Comics et éditeur de différentes revues non comics quitte Marvel en 1972 après avoir vendu la société en 1968. Il créé la société Seaboard Periodicals en juin 1974 pour essayer de concurrencer les deux ogres du marché à savoir Marvel et DC Comics. Pour mener à bien son entreprise, il embauche l'expérimenté Jeff Rovin de la société Warren pour s'occuper de la partie comics couleurs et récupère également le frère de Stan Lee, le très connu Larry Lieber pour la partie magazines en noir et blanc. Larry Lieber devient éditeur de la ligne comics couleur au départ de Jeff Rovin. L'équipe est complétée par le directeur de production, Steve Mitchell et de John Chiller en tant que directeur artistiques de la partie magazines.

Larry Lieber nous en dit un peu plus dans une entrevue parue en 1999 dans le fanzine de Roy Thomas (1) : *«Quand je suis arrivé, Martin lançait deux sortes de magazines. Un en couleur consacré aux comics comme Marvel et un autre en noir et blanc de type magazine comme le faisait Warren. Je ne connaissais rien aux bandes dessinées en noir et blanc.*

Police Action numéro 2 d'avril 1975

D'accord ? Ma seule expérience était dans les bandes dessinées en couleur. Jeff Rovin arrivait de chez Warren et il ne savait rien des comics en couleur ! Malheureusement Martin ne prit pas en considération nos compétences et chargea Jeff des bandes dessinées en couleur et moi des noir et blanc. Il arriva ce qui devait arriver ! Les livres de Jeff ne se vendaient pas très bien.

De plus, Martin devait payer des sommes élevés aux indépendants qui travaillaient pour nous car comme nous étions une jeune compagnie ; il était difficile de trouver des personnes voulant œuvrer pour notre jeune société. Cela ne fonctionnait pas. Jeff quitta le navire un peu furieux et donc je repris à mon compte la gestion des comics. A ce moment, l'entreprise était en grand difficulté et j'ai fait tout ce que j'ai pu pour la redresser. Une de mes mesures fut la réduction de la marge bénéficiaire et cela me mit dans une position difficile ».

<u>Atlas Comics Seaboard et les droits d'auteurs</u> :

Atlas Seaboard Comics à ses débuts offre les plus hautes rémunérations de l'industrie du Comics et accorde surtout des royalties aux artistes pour leurs travaux ! On peut considérer ce nouvel éditeur comme l'un des précurseurs, si ce n'est le premier dans ce domaine. Ce surplus d'argent permettait aux artistes de mieux vivre car n'oublions pas qu'à cette époque, les artistes n'avaient quasiment aucuns droits sur leurs création ou travaux.

Ses conditions luxueuses attirent de très grands noms tels que Neal Adams, Steve Ditko, Russ Heath, John Severin, Alex Toth et Wally Wood, et révèlent également des talents prometteurs tels que Howard Chaykin et Rich Buckler.

(1) A Conversation with Artist-Writer Larry Lieber – © AlterEgo

Fin 1974 Atlas Seaboard Comics édite de nombreux titres. Mais la critique est extrêmement sévère à l'encontre des publications. Martin Goodman décide donc de faire de très gros changements créatifs. Par exemple, dans les deux premiers numéros de la revue Scorpion, le héros est un aventurier des années trente. Dans le troisième numéro, il devient subitement un super-héros sans grand pouvoirs il est vrai, mais n'a plus grand-chose à voir avec la création d'Howard Chaykin.

Autre exemple, avec la série le Phénix. Au quatrième numéro, le héros revêt un nouveau costume et dispose de nouveaux pouvoirs accordés par des Aliens et devient ainsi le « Protecteur ». On constate que les différentes publications se « Marvelise ».

Au total, vingt-trois titres de comics et de magazines furent publiés. En 1975 la société ferme ses portes. Il est à noter qu'aucun titre n'a duré plus de quatre numéros. On suppose également que le héros Scorpion aurait inspiré Marvel pour le personnage de « Dominic Fortune » et que le « Demon Hunter » de Rich Buckler quand à lui aurait été la base du « Devil Slayer » toujours chez Marvel.

Pour finir cet article, nous aller parler de Chip Goodman le fils de Martin, « Chip » Goodman. Alors pourquoi parler du fils ? Car il serait peut être involontairement à l'origine de la création de cette maison d'édition !

<u>Charles « Chip » Goodman</u> :

On constate, avec regrets, que ce nouvel éditeur n'aura pas tenu très longtemps ce qui dans l'absolu n'est pas très étonnant. Attaquer frontalement Marvel et DC Comics peut relever de l'inconscience surtout à cette période ou la concurrence faisait rage entre les deux grands éditeurs.

Alors pourquoi Martin Goodman s'est-il lancé dans cette opération ? Une réponse existe peut être en la personne de Chip Goodman le fils de Martin. En effet, il semblerait que Martin Goodman fut très déçu que les nouveaux propriétaires de Marvel, la société Cadence, n'aient pas tenus une promesse. Charles dit « Chip » Goodman le fils de Martin, devait devenir après le départ de son père, le nouveau directeur de la rédaction de Marvel. Les nouveaux dirigeants de Marvel n'ont pas tenu leur promesse mettant ainsi en colère Martin Goodman.

Une des rares photos de Chip Goodman © **Alan Kupperberg.**

Gary Friedrich auteur d'Atlas et de Marvel ne croit pas à cette version. Il raconte : *« Je ne pense pas que ce soit pour cette raison que Martin soit parti de Marvel pour créer Atlas/Seaboard. Je pense qu'il l'a tout simplement fait pour l'argent et qu'il pensait avec Larry y arriver en payant grassement les artistes. Cela ne l'aurait pas gêné de prendre une partie des profits de Marvel mais je ne pense pas que c'était une revanche. Martin était trop élégant pour faire cela* ».

John Romita, un temps directeur artistique de Marvel n'est pas d'accord avec cette version. Il précise : *« Chip était censé succéder à son père. Ce n'était pas écrit mais cela devait se passer ainsi. Dès que Martin est parti de Marvel, les dirigeants se sont débarrassés de Chip. C'est pour cela que Martin créa Atlas Comics. C'était une vengeance pure et simple».*

Chip Goodman trouve refuge chez Atlas Seaboard Comics. Il s'occupe de différentes bandes dessinées mais Jeff Rovin rappelle que son rôle est très limité et qu'il intervient peu dans les différentes décisions à prendre.

Roy Thomas, l'ancien rédacteur en chef de Marvel et au passage l'un des plus grands historiens des comics ajoute : « *Un des problèmes d'Atlas était Chip, le fils de Martin Goodman. Je ne pense pas que Martin respectait beaucoup Chip. Chip avait du travail mais son père le traitait avec mépris, surtout devant les autres. Martin était un peu cruel parfois".*

Ce conflit père-fils a été couché sur le papier dans une nouvelle imaginaire par un collaborateur du département des magazines, un dénommé Ivan Prashker. Cette fiction finement ciselé décrit les relations entre un père et un fils qui ressemblent étrangement à celles de la famille Goodman et trace un portrait peu flatteur du fils.

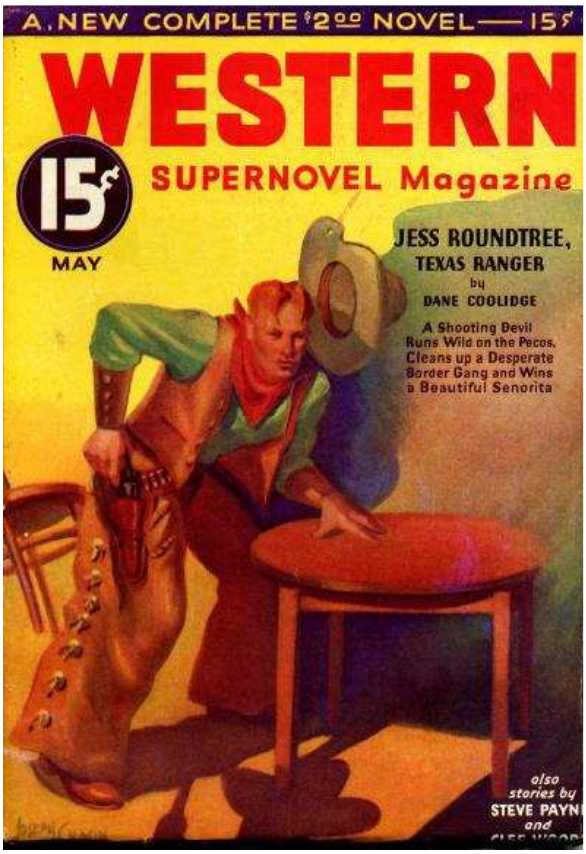
Lorsque cette histoire, "The Boss Son's," parait en février 1970 dans les pages de Playboy, Ivan Prashker pense que son licenciement ne vas pas tarder. Mais ce ne fut pas le cas comme le souligne l'artiste et journaliste Jon B. Cooke : *« Quelle fut la réaction de Martin Goodman suite à cette nouvelle ? L'auteur fut récompensé par sa propre direction ! Martin fut très impressionné qu'un membre de son personnel ait un de ses papiers publié dans la revue Playboy malgré les insinuations plus que désagréables envers son fils.* Martin Goodman a l'air d'être un sacré personnage. Faisons un peu plus sa connaissance.

Martin Goodman

Martin Goodman (né le 18 janvier 18 et décédé le 6 juin 1992) était un éditeur américain de comics, pulps et de magazines. Il lança également sous le nom de Timely Comics, la société qui allait devenir plus tard Marvel Comics.

L'âge d'or de Comics :

Durant la grande dépression, Marin Goodman est un jeune homme qui voyage à travers les États-Unis vivant de petits travails saisonniers. Il est à cette époque comme bien d'autres de ses compatriotes un « hobo » c'est-à-dire un sans domicile fixe. Après cette période, il décide de rester à New-York et devient un vendeur du journal du New-York City de Paul Sampliner. En 1931 Martin Goodman accompagné de Louis Silberkleit et de Maurice Coyne, fonde « Columbia Publications » un des premiers éditeurs de « pulps » (publication peu coûteuse et très populaire ; un peu l'équivalent de notre petit format). En 1932, Martin Goodman quitte l'entreprise pour démarrer sa propre société « Western Fiction ». Il se peut mais cela reste incertain que Louis Silberkleit l'accompagna dans cette nouvelle aventure.



La première publication de Martin Goodman, « Western Supernovel Magazine », sort en mai 1933. Après ce premier numéro et comme bien souvent dans le monde des comics d'outre-Atlantique, la série en juillet 1933 est renommée en « Complete Western Book Magazine ».

Matin Goodman étoffe son catalogue avec d'autres titres. On retrouve des pulps tels que « All Star Adventure Fiction Complete Western Book », « Mystery Tales », « Real Sports », « Star Detective », « Marvel Science Stories » et même un clone de Tarzan, le fameux David rand dit « Ka-Zar ». Ce héros a déjà été évoqué dans les pages du numéro 3 du journal des fans de Strange.

En 1939 avec la démocratisation des bandes dessinées et l'arrivée sur le devant de la scène des premiers super-héros, Martin Goodman demande à la société « Funnies Inc. » de lui fournir du matériel à éditer. Ce sera la revue « Marvel Comics ».

Ce premier numéro met en scène la création de Carl Burgos à savoir la première torche humaine et Namor le prince des mers du formidable Bill Everett. C'est un énorme succès et les 80 000 exemplaires trouvent tous preneurs très rapidement. Martin Goodman se voit obliger de refaire un second tirage et en vend environ 800 000 exemplaires !

Ce triomphe permet à Martin Goodman d'embaucher du personnel dont l'éditeur Joe Simon qui devient à cette occasion le premier employé officiel de cette toute nouvelle société « Timely Publication ». « Timely comics » devient ainsi le nom de la division des comics de « Timely Publication ». Plus tard, comme vous le savez, cette division deviendra « Marvel comics ».

En 1941, il se produit un fait qui avec le recul des années sera exceptionnel. Joe Simon et Jack Kirby créent le personnage de Captain America. Steve Rogers sera ainsi chronologiquement le troisième héros de Timely Comics. Le duo se verra adjoindre l'encreur Syd Shores. En résumé, les trois premiers employés de Timely Comics furent, Simon, Kirby et Shores ! On ne peut rêver mieux comme départ. Malheureusement Joe Simon et Jack Kirby arrêtent leur collaboration avec Timely Comics au bout de 10 numéros. En effet, fort de leur succès ils quittent Timely Comics et atterrissent chez DC Comics.

Captain America n°1 de mars 1941

Martin Goodman embauche donc le jeune Stan Lee pour occuper la fonction d'éditeur en chef. Stan Lee occupera ce poste de 1941 à 1942, puis de 1945 à 1972 (cf. le Journal des fans de Strange numéro 1). Après guerre le public commence à se désintéresser des super-héros.

La fin du « golden-age » se produit chez Timely quand le numéro 75 de « Captain America comics » de février 1950 est annulé. Juste avant cette date fatidique, Martin Goodman du arrêter en juin 1949 la parution de 2 titres : « Marvel Mystery Comics », avec the « Human Torch » au numéro 92 et « Sub-Mariner Comics » avec Namor au numéro 39.

La marque « Timely Comics » tombe en désuétude et Martin Goodman commence à utiliser le logo de son entreprise de distribution de comics, Atlas en lieu et place de Timely. Vers 1957 (la date n'est pas confirmée), la marque Atlas Comics se substitue définitivement à Timely.

Martin Goodman fera une tentative de résurrection des super-héros via la revue « Young Men » de décembre 1953 à juin 1954. Durant 5 numéros (du 24 au 28), on voir réapparaitre la torche Humaine, Namor et Captain America combattant la « peur rouge », c'est-à-dire les communistes (cela change des nazis). Cette tentative se soldera par un échec et Martin Goodman se tournera vers d'autres horizons.

Les petits formats et les magazines :

Goodman en bon gestionnaire, étoffe son catalogue et publie des bandes dessinées dédiées au western, au crime, à l'espionnage, à l'horreur ou à la guerre. On notera comme petits formats célèbres, Kid Colt, Ringo kid ou bien encore « Millie the model » revue destinée aux filles.
La production de ces bandes dessinées sera bien plus importante que celle des comics et les plus grands artistes liés aux super-héros travailleront sur ses titres. On retrouve donc les grands noms de Marvel : Carl Burgos, Bill Everett, Gene Colan, Steve Ditko et bien d'autres.

Young Men n°24 de décembre 1953

Il s'attèle également à la publication de différents magazines et fonde en 1949 la société « Magazine Management Co., Inc. » qui publiera entre autre des revues de charme… avec un certain succès.

<u>Marvel comics</u> :

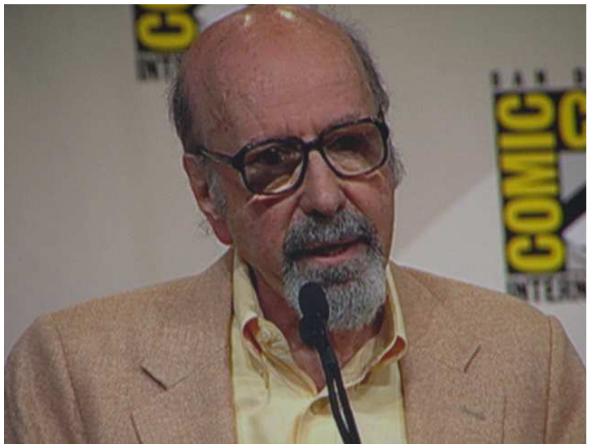
Martin Goodman n'est pas très attentif à ce que produit la concurrence en termes de super-héros. Il met un peu de temps à comprendre le renouveau du genre. C'est en voyant DC Comics et sa JLA renouer avec le succès qu'il charge Stan Lee d'emboiter le pas à son rival. En novembre 1961, Stan Lee et Jack Kirby créent les quatre fantastiques. La revue sortira sous le tout nouveau label de Martin Goodman, Marvel Comics. La première parution de Marvel est « Amazing Adventures #3 » sorti en août 1961. Je ne reviens pas sur le succès planétaire que connaîtra ce nouveau départ.

En 1968, Martin Goodman vend la division Magazine Management à la société « Perfect Film and Chemical Corporation » qui deviendra plus tard Cadence. Martin Goodman reste l'éditeur jusqu'en 1972. Deux ans plus tard, il quitte Marvel pour créer Atlas Seaboard comics.

Après la fin d'Atlas Seaboard Comics, la famille Goodman continua la publication de revues érotiques. Martin Goodman meurt le 6 juin 1992 à Palm Beach en Floride.

Aux côtés de Martin Goodman dans l'aventure d'Atlas Seaboard Comics, nous trouvons deux personnages importants, Larry Lieber le frère de Stan Lee et Jeff Rovin. Je vous propose ci-après, un petit portrait de ces deux artistes.

Larry Lieber



Larry D. Lieber né le 26 octobre 1931 est artiste-auteur de magazines de bandes dessinées connu aussi bien pour être le frère de Stan Lee que pour ses différents travaux.

Comme beaucoup d'adolescent de son âge, Larry Lieber se passionne pour la bande dessinée. Conscient de ses possibilités, il essaye d'entrer dans la fameuse « High School of Music and Art » mais n'y arrive pas. Selon les propres dires de Larry Lieber, la cause de cet échec est due à un professeur qui n'aime pas trop ses travaux mais qui n'osa jamais l'avouer, se réfugiant derrière la prétendue absentéisme de Larry à l'école. Très déçu notre artiste en herbe part étudier à Manhattan à l'école « George Washington High School ». En 1950, Larry Lieber travaille pour « Magazine Management ». Magazine Management est un département de la société Timely Comics en charge de la publication de magazines de toutes sortes (érotique, policier ou cinéma) et Larry Lieber réalise les arrangements et de petites illustrations. Durand cette période, Larry Lieber continue à prendre des cours du soir au « Pratt Institute de Brooklyn » et à « l'Art Students League » de Manhattan. En 1951 Larry Lieber part pour quatre ans effectué son service militaire dans les rangs de l'US Air Force et passe deux ans à Okinawa en Corée. A son retour, il débarque du côté de l'entreprise ou travaille son frère et dessine les histoires écrites par Stan Lee et commence également à écrire quelques chroniques. Du côté du dessin, on peut noter Amazing Spider-Man comics strip, Rawhide Kid (cow-boy homosexuel ; assez rare je pense), Two Gun Kid, Journey into mystery ou Strange Tales. Du côté de l'écriture on remarque Tales of suspense, Tales to Astonish ou Journey into Mystery. Deux grands faits d'armes également pour Larry Lieber. Il participe à la création de Thor et trouve le nom civil de l'Homme Fourmi, à savoir « Henry Pym »

En 1975 il rejoint Martin Goodman dans l'aventure d'Atlas Seaboard Comics. Après l'échec de cette nouvelle maison d'édition, Larry Lieber retourne chez Marvel et se consacre entre autre au comics strip « The Amazing Spider-Man » qui parait dans les journaux. C'est un formidable succès et l'un des strip à la plus grande longévité au monde. Les aventures du Spidey en journal paraîtront dans plus de quatre cents journaux dans le monde. On peut également noter toujours chez Marvel son travail sur Captain Britain en tant qu'éditeur.

Biographie sélective :

Amazing Spider-Man (1°) Annual #4, #5, #22
Astonishing Tales (1°) #3, #4, #5, #6
Avengers (1°) #14
Chamber of Chills #5
Further Adventures of Indiana Jones #19
Journey into Mystery (1°) #57, #83 à #97, #99, #101
Rawhide Kid #40 à #59, #62 à #81, #83, #85, #87 à #90, #92 à #95, #97 à 100, #102 à ….
Kid Colt Outlaw (1949 series) #117, #118, #120, #125 à #129, #131 à #133, #162, #171, #172, #183, #186 à #189, #202, #207, #219, #221 à #222, #229
Spectacular Spider-Man (1°) #102
Spidey Super Stories #19, #20
Strange Tales (1°) #101 à #113
Tales of Suspense #1, #39 à #45, #47 à #57
Tales to Astonish (1°) #12, #13, #35 à #39, #47 #4, 8 #52, #53
Web of Spider-Man #21, #22, #25

Rawhide Kid - 1970

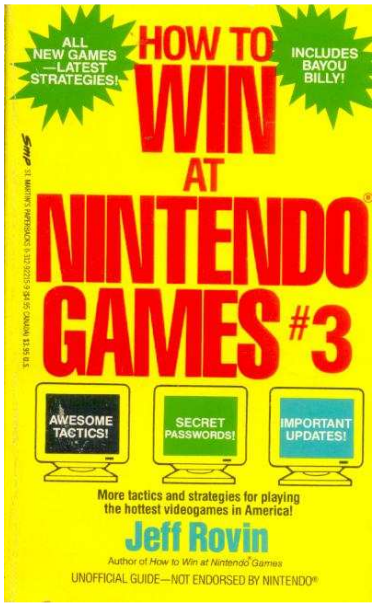
Jeff Rovin

Jeff Rovin est un auteur de bandes dessinées, éditeur et chroniqueur né à New-York le 5 novembre 1981. Ancien rédacteur en chef de l'Hebdomadaire « World News », il a aussi été rédacteur en chef adjoint et scénariste pour DC Comics et éditeur pour « Skywald Publishing », « Warren Publishing » et « Atlas Seaoboard Comics ».

Il a également écrit des articles pour différents magazines comme Analog, Omni ou Famous Monsters et également des nouvelles pour un livre devenu un best-seller, Tom Clancy's Op-Center. Après sa dernière expérience chez « Atlas Seaboard Comcis », Jeff Rovin se mit à son compte en tant qu'indépendant et écrivit des guides stratégiques de jeux vidéo. Ses livres « How to play » étaient très populaires dans les années quatre-vingt et se sont vendus à plus de quatre millions d'exemplaires. Jeff Rovin créa ainsi des guides stratégiques pour des jeux Nintendo et Sega et plus tard pour Sony. Il est à noter que Jeff Rovin durant cette période était très opposé à toute forme de censure et encourageait ses lecteurs à écrire au congrès American pour manifester leur désapprobation contre cette législation moraliste.

Parallèlement à cette activité Jeff Rovin s'intéressait toujours au monde des super-héros et écrivit deux encyclopédies relatives aux super-héros et aux super-vilains. Ses autres travaux portèrent entre autre sur l'écriture de biographie de personnages célèbres tels que Sylvester Stallone, Julio Iglesias, Elvis Presley ou Charlton Heston et sur des nouvelles pour le livre de Tom Clancy « Tom Clancy's Op-Center ».

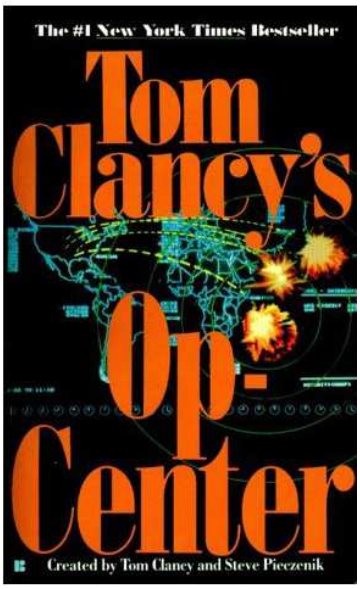
Jeff Rovin continu l'écriture de livre toujours dans le domaine militaire et occupe maintenant le poste de rédacteur en chef du magazine « Weekly World News ».



Pour conclure laissons Jeff Rovin raconte quelques anecdotes sur Atlas Seaboard Comics et sur les principaux protagonistes (2). Sur Larry Lieber : « *Martin Goodman voulait donner une chance à Larry Lieber. Il voulait le faire sortir de l'ombre de son frère. Cela me semblait une bonne idée.*

Quand on lui demande si Martin Goodman ait voulu recréer Marvel au travers d'Atlas Seaboard Comics. Jeff Rovin répond : *« Pas au début en tout cas. Cela a germé dans son esprit un peu plus tard. Je pense que c'est cela qui a déclenché le début de la fin. C'est à ce moment que Martin Goodman est devenu plein de colère. Il voulait remplir les kiosques de ses revues et punir Cadence pour le non respect du contrat moral passé pour Chip ».* Donc pour Jeff Rovin, la création d'Atlas Seaboard était bien un acte de vengeance. Jeff Rovin : « *Oh oui absolument. Les gens pensaient que la flèche dans le A d'Atlas signifiait « va te faire voir ! » ».*

A propos de Martin Goodman, Jeff Rovin précise : « *Martin était très gentil avec moi. Il ressemblait à mes vieux oncles, donc il ne m'intimidait pas trop. Il voulait au départ que l'on fasse juste cinq comics en couleur et deux en noir et blanc. Pour certaines raisons il voulait que Larry s'occupe des noirs et blancs et moi des couleurs et je lui fis remarquer que l'inverse aurait été mieux car j'avais plus d'expérience dans le noir et blanc que Larry.*



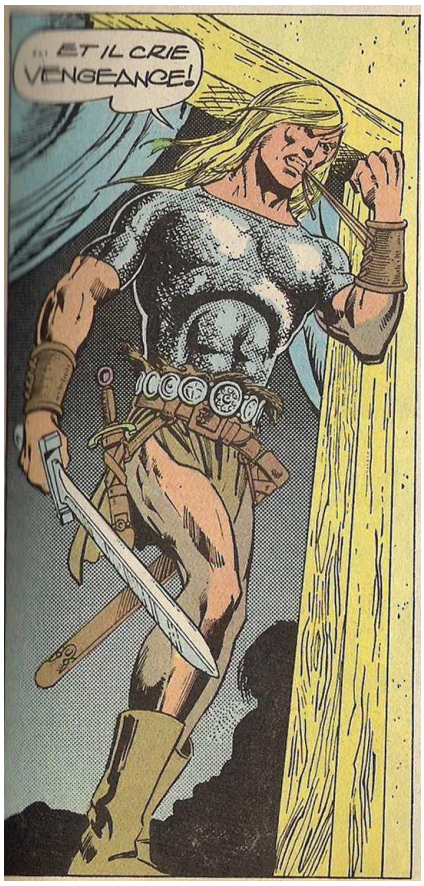
Donc je dis à Martin que cela serait bien si nous faisions des magazines sur les monstres et sur les films de monstres car cela ne coutait pas très cher. Ce n'était pas très original mais assez sensé. Nous avons arrêtés le noir et blanc et démarré les comics en couleurs. Rapidement Martin décida que cinq comics couleur était trop peu. Il décida d'en publier vingt car il voulait inonder les présentoirs des kiosques ! ».

Biographie sélective :

Forbidden Tales of Dark Mansion #11
Phoenix #1
Thrilling Adventure Stories #1
The Complete Guide to Conquering Video Games: How to Win Every Game in the Galaxy
The Best of How to Win at Nintendo Games
How to Win at Nintendo Games #1, #2, #3, #4
Tom Clancy's Op-Center series
Adventure Heroes: Legendary Characters from Odysseus to James Bond
Aliens, Robots, and Spaceships
The Supernatural Movie Quizbook
The Superhero Movie and TV Quiz Book
The UFO Movie Quizbook

(2) Rise & Fall of Rovin's Empire – © Comic Book Artist

Wulf le barbare



Atlas Seaboard Comics ne pouvait pas débuter son existence sans la présence d'un barbare dans son catalogue ! Chose bizarre, Atlas créa à un mois d'intervalle deux héros du même type, Iron-Jaw et Wulf le barbare mais en prenant soin de les différencier physiquement. Un est beau et blond, l'autre est défiguré et brun ! À contrario des aventures d'Iron-Jaw où cela découpe sec, Wulf le barbare est une série ou la violence est moins gratuite et souvent expliquée. Ci-après le résumé des aventures de quatre épisodes de Wulf diffusés au sein de la série Titans.

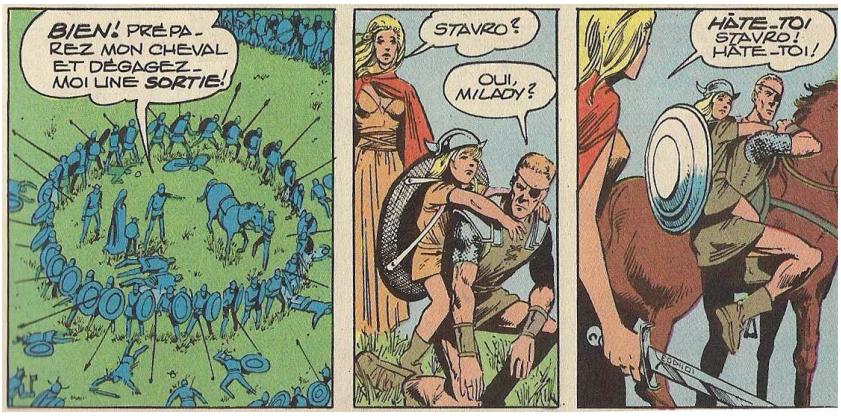
Épisode 1 – Wulf le barbare

Scénario : **Larry Hama.** Dessin : **Larry Hama.** Encrage : **Klaus Janson.** Date de parution en France : **mars 1976.** Date de parution aux États-Unis : **février 1975.**

On retrouve un grand jeune homme blond accoudé au comptoir de la taverne de Bashir. Il se nomme Wulf et attend tranquillement sa chopine de vin et surtout celle qu'il doit ramener à Stavro, son maître d'arme. Devant lui se dresse un jeune garçon. Il tient fermement sur son bras un faucon doré. Ce superbe oiseau lui rappelle tant de souvenir. Il y a dix ans Wulf était un jeune prince et accompagnait souvent ses parents dans les parties de chasse organisées par la maison royale.

Lors d'une de ses parties, les protagonistes furent attaqués par des trolls de Drakenroost à la solde du terrible sorcier Mordek. La surprise fut telle que Lord Wulfgar le roi et le père de Wulf tomba touché mortellement par une flèche. Lucide de la situation et conscient de son rôle de protecteur, Stavro Dar Kovin le bras droit du roi pris les choses en main et organisa la défense de la famille Royale.

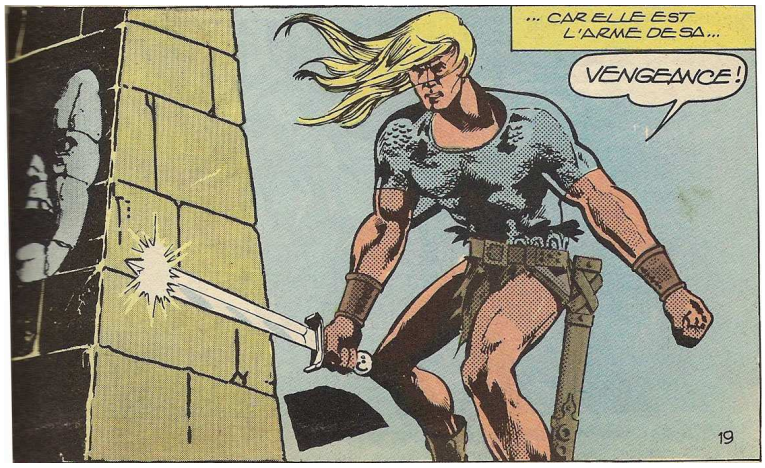
Mais le combat s'avéra difficile. Croulant sous le nombre des opposants, ils ne peuvent pas résister longtemps. La reine Lenore ordonna donc à Stavro de s'enfuir avec le jeune prince. Récitent, Stavro céda aux arguments de la reine. L'important ce n'est pas elle mais le prince.



Mais le combat s'avéra difficile. Croulant sous le nombre des opposants ils ne peuvent pas résister longtemps. La reine Lenore ordonna donc à Stavro de s'enfuir avec le jeune prince. Récitent, Stavro céda aux arguments de la reine. L'important ce n'est pas elle mais le prince.

Échappant au carnage, Wulf regarda sa mère périr sous les coups des monstres. Il n'oubliera jamais cette scène et le nom de l'assassin de sa mère, l'infâme Grinner. Stavro et le jeune prince s'enfuirent d'abord à cheval puis à dos de dragon.

Le sorcier Mordek ne souhaitant pas laisser la vie sauve à l'enfant lança une de ses créatures à ses trousses. Jugée à dos de dragon, elle sous-estime le garde du corps et péri. C'est donc monté sur cet étrange oiseau que Wulf et Stavro arrivèrent dans la cité d'Azerebaja. Ils essayèrent de survivre avec le peu d'argent qu'ils avaient. Mais cela ne suffisait pas.



À bout d'ressources et pour éviter de dépérir, Stavro handicapé suite au terrible combat, est contraint de faire le jongleur ou le magicien pour récolter de l'argent et faire vivre le petit prince. Mais Stavro n'oublie pas l'essentiel c'est-à-dire former Wulf aux techniques de combat afin que plus tard il puisse récupérer son trône.

Ainsi tous les soirs Wulf et son second père s'entrainèrent. Wulf sort de ses pensées quand on lui annonce que trois étrangers ont attaqué Stavro. Inquiet Wulf qui devenu maintenant un guerrier se dépêche de rentrer chez lui. A son domicile il ne peut que constater le décès de son mentor. Avant de mourir, Stavro a réussi à tuer deux de ses assaillants. Le troisième, blessé, a pu s'enfuir.

Épée en main, Wulf se met à la recherche du dernier agresseur. Il est bien aidé par les traces de sang laissé par l'homme et le retrouve rapidement. Wulf est ébranlé dès qu'il le voit. Il s'agit de Grinner le meurtrier de sa mère. Le combat s'engage et l'épée de Wulf est vite brisée par celle de son ennemi ou plutôt par celle Lord Wulfgar. Le monstre combat avec l'arme de son défunt père. Confiant par cette entrée en matière, Grinner se déconcentre. Jouant à faire passer son épée d'une main à l'autre, il est surpris par Wulf. Celui-ci aussi rapide que la foudre s'empare de l'arme et plante la lame dans le cœur de Grinner. Ses parents sont enfin vengés. Mais une tâche bien plus grande l'attend. Mettre fin au règne despotique de Mordek.

Épisode 2 – Le monstre de la famine

Scénario : **Larry Hama.** Dessin : **Larry Hama.** Encrage : **Klaus Janson.** Date de parution en France : **mai 1976.** Date de parution aux États-Unis : **mars 1975.**

Le désert de Kesh. En pleine fournaise, Wulf le barbare est exténué. Outre le soleil de plomb, Wulf a du se défaire de trois hommes. Sa gourde d'eau fait des envieux et Wulf à du sévir. Après avoir tue lé dernier de ses agresseurs, Wulf pas très frais, fait la rencontre de Berithe de « la corporation des sabreurs » et des ses compagnons. Sont présents avec Berithe, Rymnstrydle le trancheur et Gomba le sorcier d'Abbamaroja. Wulf désorienté par son combat précédent et par le manque d'eau car son outre est vide, attaque le trio. Gomba intervient et jette un sort au barbare. Wulf s'écroule terrassé par le sommeil. Le guerrier se réveille dans la ville de Rama-Kesh, une citée ou l'eau fait cruellement défaut.

Wulf apprend que cette ville abrite des marchands d'eau. L'un deux, Rasselas, a tué son concurrent direct le dénommé Melekantis. Rasselas ne s'arrête pas là. Il apprend la magie, fait apparaître d'étranges créatures terrorisant la population puis s'évertue à vider tous les puits de la ville afin de conserver son monopole.

La corporation des sabreurs s'est vu offrir une belle somme d'or pour mettre fin à la dictature de Rasselas. Berithe afin de mettre toutes les chances de son côté, demande à Wulf s'il veut se joindre à son équipe. Notre barbare accepte la proposition.

Le quatuor envahit bientôt la forteresse de Rasselas rencontrant aux passages des morts-vivants qui sont des anciens membres de la corporation ayant tenté leur chance pour battre Rasselas. En entrant dans la chambre du sorcier, ils le trouvent perché sur la statue du démon de l'eau, Bel-Shugthra. Berithe jette son épée en direction de Rasselas et le tue. Le sang du sorcier s'écoule et entre en contact avec la statue du démon. Aussitôt cette dernière s'anime et le démon Bel-Shugthra prend vie.

Afin de battre le démon, il n'y a qu'une solution. Wulf doit tuer le magicien, Gomba, dont le sang fera revivre Sri-Amantra le démon du feu. Seul lui peut l'exterminer. Sur la demande express de Gomba et ayant une dette envers lui, Wulf tue son ami magicien. La mort de Gomba provoque l'arrivée de Sri-Amantra. Le combat entre les deux démons commence. Wulf, Berithe and Rymstrydle quittent rapidement la forteresse.

Les deux démons se déchainent et détruisent tout autour d'eux finissant dans un tourbillon qui les emmènent dans les cieux. Cette tornade à un effet bénéfique. Il pleut ! De plus l'eau est maintenant rétablie à Rama-Kesh car les puits se sont miraculeusement remplis. Wulf le barbare continu sa quête qui se résume à un seul objectif, détruire le sorcier Mordek pour reconquérir son trône.

Épisode 3 – Le Colosse de la Citadelle de Fer

Scénario : **Steve Skreats.** Dessin : **Leo Summers.** Date de parution en France : **mai 1976.** Date de parution aux États-Unis : **mars 1975.**

Wulf et Rymstrydle poursuivent leur voyage vers Drakenroost. En chemin ils sont les témoins d'une attaque. Une caravane est en train de subir les assauts furieux des hideux hommes des marais (les hommes-rats en version originale). Ensemble, les deux compagnons parviennent sans peine à repousser les pillards des steppes mais doivent se dépêcher de fuir. Les brigands ne vont pas tarder à revenir en plus grand nombre. Ils se dirigent donc avec les occupants de la caverne, quelques nobles, à très vive allure vers la Citadelle de Fer, une énorme aciérie.

En ce lieu, nos héros rencontrent Modeo Doh Tyrak, qui est l'administrateur de la citadelle mais également le beau-fils de Mordek, le sorcier responsable de la mort des parents de Wulf. Cependant Modeo bien que le beau-fils de l'infâme Mordek, ne le porte pas véritablement dans son cœur. Modeo à été exilé par Mordek dans cette citadelle depuis de nombreuses années et le beau-fils à transformé ce lieu en une usine de pointe. Modeo pense que son beau-père n'est pas au courant des différentes productions de la citadelle dont le fameux colosse de fer, une créature capable de détruire tout ce qui bouge.

C'est à cet instant que Mordek choisi d'apparaître. Grace à ses pouvoirs, il contrôle toute la citadelle et également le colosse de fer. En position de force, il attaque Wulf et ses compagnons. Mordek à sous-estimé son beau-fils. Celui-ci conscient de la force de Mordek, a installé un mécanisme d'autodestruction sur le colosse et il l'active ! Modeo conduit Wulf et ses alliés à un portail secret qui les mène sur le toit de la Citadelle, où une montgolfière les attend. Ils embarquent juste à temps. Le colosse explose détruisant complètement la Citadelle de fer.

Épisode 4 – Une nuit dans le bois-sombre

Scénario : **Mike Friedrich.** Dessin : **Jim Craig.** Encrage : **Atlas Bullpen.** Date de parution en France : **mai 1976.** Date de parution aux États-Unis : **mars 1975.**

Ayant du abandonné son cheval afin de s'enfuir en ballon de la citadelle de fer, nous retrouvons Wulf les pieds sur terre à proximité de la frontière de Brynd, Wulf cherche maintenant une nouvelle monture. Il fixe son dévolu sur un groupe de voleurs, dont le raid sur le château de Silverkeep a été des plus rentables. L'attaque de Wulf est un succès. Hormis la superbe monture qu'il a récupérée, il a en sa possession et sans le savoir un bijou hors de prix, l'Étoile d'or. Les voleurs sont déterminés à récupérer ce trésor et suivent donc le barbare.

A proximité d'une clairière, Wulf ne s'aperçoit pas de la présence d'un serpent. Ce serpent nommé Démon est en train d'aspirer tout le sang d'une jeune femme. Après s'être rassasié, Démon reprend une forme humaine. Juste après cette transformation, Wulf le barbare arrive. Il reconnait immédiatement l'homme comme étant Makhel Seigneur de Leksakman, l'artisan du royaume de son père. Wulf n'était encore qu'un enfant mais il se rappelle très bien de ce personnage car cet habile artisan créait des jouets. La nuit commence à tomber. Wulf et son compatriote décident de camper pour la nuit mais ils ne sont pas seuls. La bande de voleurs a suivi Wulf avec l'intention de récupérer au plus vite l'Etoile d'or.

Les voleurs se méfient tout de même car ils ont reconnu le compagnon de Wulf. Ils connaissent la dangerosité de l'homme sous la forme de serpent. Comme Démon est moins dangereux sous sa forme humaine, les voleurs décident d'attaquer. Wulf le barbare intervient et les oblige à fuir. Après ce combat, Wulf éreinté s'endort… ce qui n'est pas le cas de Makhel. Il a un besoin urgent de sang et ne peut refreiner cette envie. Il se transforme en Démon et attaque Wulf. Notre barbare expérimenté en traitrise ne se laisse pas surprendre. D'un magnifique coup d'épée, il transperce le cœur de cette créature.

Le coup à terrassé Makhel. Agonisant il reprend sa forme humaine. Il explique à Wulf que c'est un sort de Mordek qui l'a changé en ce Démon et qui l'oblige ainsi à s'abreuver de sang. Makhel n'a pas voulu donné au sorcier l'Étoile d'or qu'il détenait et en a payé le prix. Cachant son bien comme il le pouvait Makhel n'a pu éviter son vol et il meurt dans les bras de son ami qui jure de le venger.

P.-S. : Toutes les cases relatives à la première apparition du Démon ont été supprimées dans la version française. Dans le Titans numéro 4, on ne voit donc pas le démon tuer et aspirer le sang de la jeune femme.

Le phénix

Voila un bon titre comme je les aime ! Il est certain qu'à la lecture des différentes revues d'Atlas, je suis resté sur ma faim. Pour un éditeur souhaitant rivaliser avec Marvel, le nombre de revues dédié aux super-héros comme on l'entend généralement est assez faible. Ce titre est assez intéressant et le devient encore plus après le troisième avec le changement de la ligne éditoriale.

Épisode 1 – Le Phénix renaît de ses cendres

Scénario : **Jeff Rovin.** Dessin : **Sam Amendola.** Encrage : **Sam Amendola.** Date de parution France : **mars 1976.** Date de parution États-Unis : **janvier 1975.**

Depuis cinq moins trois hommes se trouvent à bord d'une station orbitale. Une avarie du laboratoire contraint nos astronautes à revenir sur Terre. Pas de panique, la navette spatiale est là. Malgré leurs compétences, nos trois aventuriers ne parviennent pas atterrir sur la surface de la terre et s'écrasent dans les eaux profondes de l'Arctique. Ed Tyler s'extrait tant bien que mal du vaisseau et reprend son souffle à la surface de l'eau. Hélas c'est le seul survivant car la navette explose. Le souffle de la déflagration projette Ed Tyler sur la banquise. Notre futur héros git, inconscient.

Les Deiei une race extraterrestre cachée au plus profond de l'Arctique ont suivis ce dramatique accident. Ils décident de supprimer l'humain avant que les secours arrivent. Pourquoi ? Tout simplement pour ne pas être découverts.

Quand Ed Tyler revient à lui, il se trouve en plein procès… le sien ! Les Deiei sont en train de décider du sort du jeune astronaute. Contrairement à leur première envie, ils décident de laisser la vie sauve au jeune terrien afin de l'étudier. Il restera ad vit aeternam prisonnier dans ce complexe souterrain.

Ed Tyler croit comprendre que ses aliens seraient pour quelque chose dans l'évolution de l'être humain sur notre bonne vieille planète. Observant depuis des siècles l'évolution de l'humanité et déçus de la tournure prise par les événements, les Deiei auraient décidé de détruire toute l'espèce humaine… pour mieux recommencer. Une remise à zéro géante en quelque sorte !

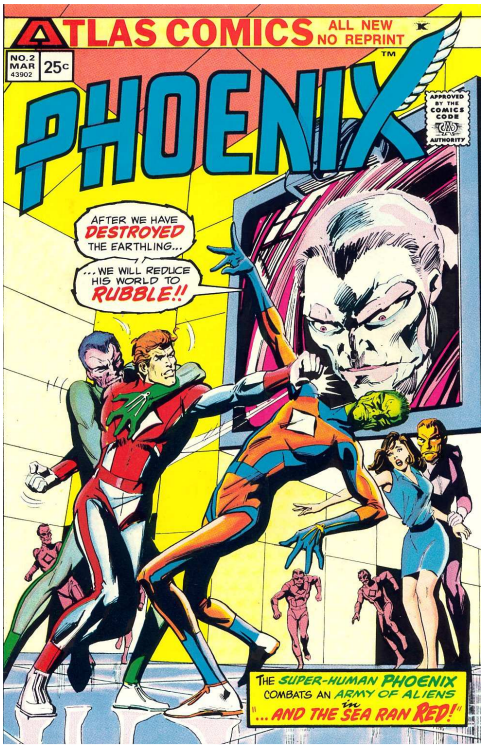
Convaincu qu'Ed Tyler ne peut pas nuire, les Deiei le laisse sans surveillance. L'astronaute en profite pour voler une combinaison équipé de résistances atomiques. Avec ce nouveau pouvoir il pourra s'échapper facilement du complexe. Quelques heures plus tard Reykjavik, la capitale de l'Islande est envahie par la lave des volcans souterrains provoquant ainsi la panique et destruction de toute la ville.

Au complexe, Ed Tyler se retrouve nez-à-nez avec les Deiei. L'utilisation de ses nouveaux et formidables pouvoirs entraine la destruction du refuge des aliens. Il laisse derrière lui un tas de ruines.

Ed Tyler revient rapidement à Reykjavik et met la main à la pâte pour aider les habitants et réparer les dommages causés par l'attaque extraterrestre. Mais un groupe de Deiei à survécut et les extraterrestres ont désormais qu'une seule idée en tête, détruire la Terre.

Épisode 2 – Et la mer s'entrouvrit

Scénario : **Gabriel Levy.** Dessin : **Sam Amendola.** Encrage : **Sam Amendola.**
Date de parution France : **mai 1976.** Date de parution États-Unis : **mars 1975.**



Au sommet de la montagne qui surplombe Reykjavik, Ed Tyler réfléchit aux éléments récents qui se sont déroulés. Ses pensées sont brusquement interrompues par des coups de feu venant dans sa direction. Un vieil homme, fusil à la main, soupçonne Tyler d'être le responsable de la dévastation qui s'est abattue sur Reykjavik. Ed Tyler pourrait se débarrasser facilement du vieil homme mais décide de l'accompagne à son domicile, car il est innocent tout de même !

Arrivé chez le vieillard, il fait la connaissance de sa femme et de sa fille. Ed Tyler raconte alors son histoire. L'homme le prend pour un menteur. Il a passé l'âge de croire aux contes de fées. Mais sa fille grâce au journal local confirme les propos de l'astronaute. Ed Tyler n'a pas le temps de se réjouir qu'enfin on puisse le croire. Les aliens sont de retour et bombardent la maison du vieil homme la détruisant entièrement et comble de malheur, toute la famille a péri sous les gravats.

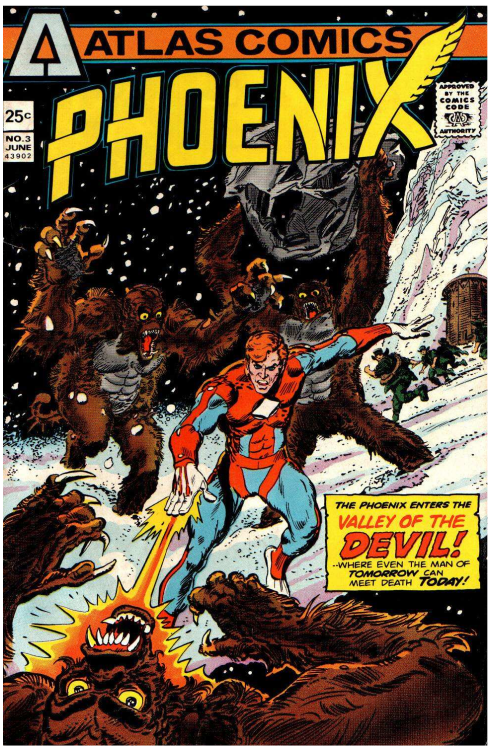
Fou de colère, le Phénix frappe et détruit les vaisseaux ennemis. Juste avant de mourir, Neriei, un Deiei, lui indique que ses compatriotes ont attaqué New-York et que l'extermination des êtres humains suivra son cours. Ed Tyler avant de partir pour la grosse pomme offre une sépulture à son ennemi. Il ne tient pas à perdre son humanité. Arrivé sur place, une bataille entre le Phénix et des dizaines de vaisseaux spatiaux extraterrestres démarre. Vêtu de sa combinaison atomique, et d'une puissance de feu remarquable, il arrive à stopper les Deiei et tel le Moïse du coin parvient à séparer la mer en deux pour sauver les new-yorkais.

Quelques heures plus tard, Ed Tyler rentre chez lui. Sa bien-aimée n'en croit pas ses yeux. Il est vivant ! Les amoureux n'ont pas le temps de recouler car Ed Tyler s'est fait une promesse : devenir un exemple pour toute l'humanité et de montrer le chemin du salut voir de la rédemption. Car il est ... Phénix.

P-S. : dans la revue le directeur de la Nasa s'appelle Carmine Russo et ressemble étrangement à Carmine Infantino !

Episode 3 – The day of the devil

Scénario : **Gary Friedrich.** Dessin : **Sal Amendola.** Encrage : **Sal Amendola.**
Date de parution États-Unis : **juin 1975**. Non paru en France.



Quel calme. Un village situé sur les sommets enneigés de l'Himalaya se réveille tout doucement. Cette douce quiétude ne dure pas longtemps. Un bataillon d'abominables hommes des neiges envoyé par le diable lui-même attaque cette paisible cité. Les habitants qui résistent sont tués tandis que les autre sont enlevés et emmenés vers une destination inconnue mais on s'en doute, bien pire que la mort.

Ces attaques dans l'Himalaya ont attiré l'attention du monde entier. Le Phénix apprenant les exactions commises décide d'enquêter et se rend immédiatement sur place. À son arrivé Il ne trouve que ruine et désolation. Le seul survivant de cet holocauste local est un homme nommé Jubra. Le vieil homme raconte au Phénix les événements qui se sont déroulés. Il affirme que les hommes des neiges étaient dirigés par le diable lui-même, provoquant ainsi l'étonnement pour ne pas dire plus du Phénix.

Le Phénix comprend ce que voulait lui dire Jubra quand il se retrouve lui-même attaqué par trois de ses géants. Les créatures ne peuvent rivaliser avec la puissance de feu du Phénix et sont rapidement exterminés.

Conscient de la menace, le Phénix décide de rencontrer ce diable. Avec Jubra ils se rendent au refuge ou pourrait se cacher le démon.

Arrivés à destination, ils sont accueillis par le responsable en chef des lieux, c'est à dire le diable lui-même ! En dépit de son apparence extérieure, le Phénix doute que ce soit Lucifer et en investiguant découvre rapidement que les hommes des neiges sont les villageois kidnappés.

Pour mettre fin à cette horreur, le Phénix s'attaque le diable et découvre rapidement que c'est en fait un Deiei. Banni de la base de l'arctique en raison de ses expériences pratiquées sur les humains, ce Deiei a été oublié par les siens et complètement abandonné depuis la destruction de la base Arctique.

La puissance du Phénix est telle que les abominables hommes des neiges ne font pas long feu. Le Diable à encore un atout dans sa manche. Sa dernière création, le monstre du Loch Ness (sic !) détruira le Phénix. Le Phénix pour se débarrasser de cet ennemi encombrant électrifie les eaux entourant le monstre. C'est à ce moment que Lucifer devient la propre victime de sa création. Le monstre esclave depuis tant d'années se venge et dévore son maître.

Le phénix délivre les villageois emprisonnés, puis détruit le refuge du Deiei.

Épisode 4 – Un homme pour tous les siècles !

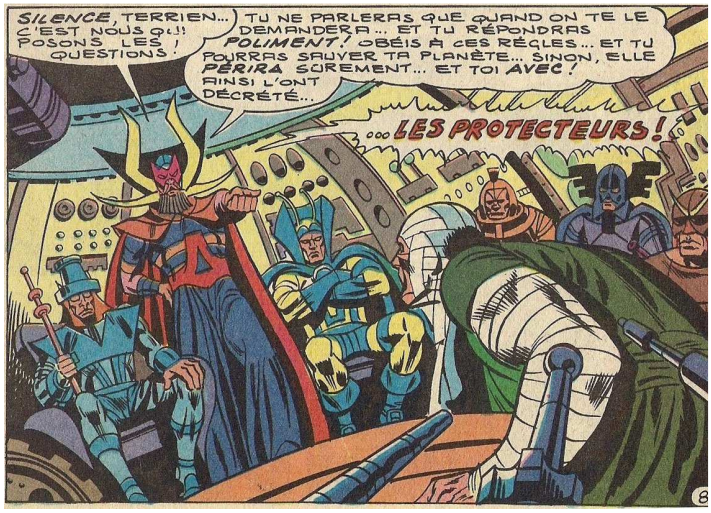
Scénario : **Gary Friedrich.** Dessin : **Ric Estrada.** Encrage : **Franck Giacoia.** Date de parution France : **juillet 1976.** Date de parution États-Unis : **octobre 1975**.

Ed Tyler dit le Phénix se remémore ses actes passés de super-héros. Malgré ses pouvoirs, il n'a pu empêcher la destruction de Reykjavik et de New-York. La culpabilité qu'il ressent est trop forte et il décide de mettre fin à ses jours. Il se propulse à très grande vitesse hors de l'atmosphère terrestre. Son corps commence à bruler et note héros perd connaissance.

Son « suicide » ne passe pas inaperçu. Il est téléporté dans un énorme vaisseau alien. À son réveil, de nouvelles têtes lui font face et son visage est couvert de bandages. Paniquant, le Phénix essaye de s'échapper. Un tir de laser le calme immédiatement. Après cet épisode douloureux, il est emmené dans la salle principale du vaisseau ou se trouvent les protecteurs de l'univers. Ces « protecteurs » sont si l'on peut dire les responsables hiérarques des Deiei.

Ce sont eux qui ont envoyés ces extraterrestres suivre l'évolution de l'être humain sur Terre. Déçu par les humains le Protecteur Magus à décidé de leur donner une dernière chance. Ed Tyler sera le champion des terriens et c'est à lui que reviendra l'honneur de défendre sa race. Pour ce grand défi, Ed Tyler est légèrement modifié. Un nouveau visage, plus de cheveux et un nouveau costume capable de transmettre les molécules atomique vers son corps. Il devient donc petit à petit un vrai super-héros (le plagiat du Surfeur d'Argent est manifeste). Pour rester en vie et accepter la mission de sauvetage de la Terre, il doit survivre à un ultime test. Il est déposé sur l'astéroïde des exilés et doit battre le champion local, un cyclope. Il doit vaincre pour la survie des hymains.

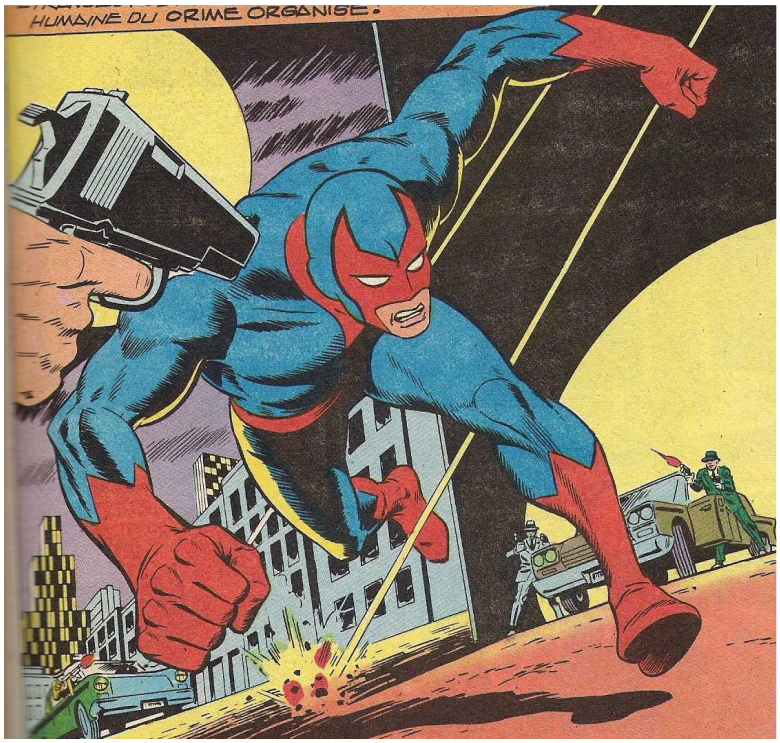
Pas encore habitué à ses pouvoirs, Ed Tyler est hésitant et peine à éviter les coups du cyclope. Dans un sursaut d'orgueil, il fonce sur son ennemi le jetant à terre ainsi, puis le détruit en l'enterrant sous une montagne de gravats. Après cette victoire éclatante, le Phénix obtient le droit de sauver la Terre. Malgré sa nouvelle fonction de « Protecteur » notre héros aura toujours une épée de Damoclès au-dessus de sa tête. S'il échoue dans sa mission, la planète bleue sera aussitôt détruite.



Le justicier

Épisode 1 – Le Justicier

Scénario : **Archie Goodwin.** Dessin : **Steve Ditko.** Encrage : **Wally Wood.** Date de parution en France : **mars 1976.** Date de parution aux États-Unis : **mars 1976.**



Jay Hunter est un jeune vendeur de drogue. Max Raven, son patron à peur que ce jeune ambitieux lui prenne sa place et charge donc ses hommes de l'éliminer. Jay et son père le scientifique Simon Hunter sont sauvagement agressés à leur domicile. Criblés de balles, les deux hommes vont mourir. Dans un ultime effort, Simon Hunter, administre à son fils un sérum censé le sauver. Le professeur travaille depuis des années sur une potion permettant de transformer n'importe quel humain en super-héro en développant tous ses sens.

Jay Hunter réagit bien à cette injection et son corps comme par miracle guéri de lui-même. Le jeune homme n'a pas seulement vu ses capacités physiques se développer. Comme le griffu du monde Marvel le voici équipé d'un facteur auto-guérisseur. Rejeté par ses anciens amis qui le considère toujours comme un bandit de la pire espèce et déçu que la police ne puisse prouver la culpabilité de Max Raven dans la mort de son père, Jay Hunter décide de rendre lui-même la justice.

En fouillant dans les affaires de son paternel, il trouve un costume. Il l'endosse et devient ainsi le Justicier. Le justicier n'a qu'une seule ambition, détruire l'empire de Max Raven. Le chef mafieux dans l'impossibilité de s'opposer lui-même à ce nouveau justicier engage un mercenaire, le Tireur. Cela ne suffit pas à arrêter Jay Hunter. Le justicier réduit à néant toutes les opérations frauduleuses de Max Raven. Afin de mettre fin à cette vendetta une fois pour toutes, Jay Hunter contacte le chef de la pègre. Un rendez-vous est fixé à la Giant Novlety Comapny. Max Raven ne compte pas se laisser faire et c'est son mercenaire qui accueille le Justicier.
Ce dernier surpris semble périr sous les coups de son assaillant mais son facteur auto-guérisseur le sauve. Il met hors d'état de nuire Slaymaster et prend sa place afin d'approcher Max Raven. Le destructeur n'a pas le temps d'intervenir car les hommes de Max Raven inquiets que leur chef perde le trafic de drogue se charge de lui.

C'est donc à un homme mourant que le destructeur révèle sa véritable identité et lui promet qu'il passera dorénavant sa vie à combattre le crime.

Épisode 2 – L'étau

Scénario : **Archie Goodwin.** Dessin : **Steve Ditko.** Encrage : **Wally Wood.** Date de parution France : **mai 1976.** Date de parution aux États-Unis : **avril 1975.**

L'action se situe sur le front de mer d'Hartbortown dans le New-Jersey. Le justicier du haut du pont surveille une opération du syndicat du crime. Au moment fatidique il intervient pour mettre fin à cette transaction illicite. Grace à sa force surhumaine, il défait rapidement les malfrats et capture Lash l'ancien bras droit de Max Raven. Lash qui a pris la succession de Raven se met rapidement à table. Sous la pression du Justicier qui est près à le balancer dans la mer, le chef mafieux lui révèle une information capitale. Le nom de personne à la tête du syndicat.

C'est « Big » Mike Brood. Immédiatement Jay Hunter décide de partir à sa recherche et laisse Lash à ses occupations. Dès le départ du Justicier, une silhouette émerge de l'ombre. Il s'agit de l'Étau. Ce curieux personnage est au service d'un trust de malfrat qui cherche à contrôler tous les opérations du syndicat du crime. Pour service rendu, Lash se voit sommairement exécuté par l'Étau. Le Justicier sans le savoir fait le travail de l'assassin. Il pourchasse Mike Brood et quand il l'aura trouvé lui réglera son compte. Pas de pitié pour les hors-la-loi.

Jay Hunter se rend donc sur les indications de Lash au Nouveau-Mexique, terre d'adoption de Big Mike. Arrivé sur place, le justicier sauve la vie d'une jeune femme. C'est Angela la fille de Mike Brood. Son cheval s'est emabllé à la vue d'un serpent à sonnettes et jay Hunter s'est trouvé au bon endroit au bon moment.

Grace à cet acte héroïque, le Justicier devient un des protégés du parrain. La nuit venu Jay Hunter se change en héros et commence son enquête. Il découvre rapidement que le père de la jolie fille à eu grave accident cardio-vasculaire et à depuis lâché les « affaires ». Passé près de la mort il a compris qu'il était dans faux et cherche à se racheter.

Le mafieux possède de nombreux documents compromettants et est disposé à aller voir la police pour dénoncer ses multiples forfaits ainsi que ses complices. On comprend mieux pourquoi maintenant le Trust cherche à tuer ce malfrat.

Jay Hunter réalise qu'il a été utilise par Lash. Cela permet à l'Étau de prendre le contrôle de la situation. Sous l'identité de Glenn Thorne un ami de la famille, il kidnappe Angela et l'emmène dans une casse automobile.

Le Justicier retrouve la trace de la fille et du ravisseur. Une bataille s'ensuit et l'Étau est tout près de tuer le Jay Hunter avec son gant électrifié. L'utilisation du gant métallique par l'Étau provoquera sa mort. En effet, son ustensile est attiré par l'aimant d'une grue destinée à détruire les épaves. La grue s'écrase sur l'Étau provoquant ainsi sa mort. La fille est sauve et Jay Hunter la ramène à son père.

Épisode 3 – ...Entre les mains de la Chasseresse !

Scénario : **Archie Goodwin.** Dessin : **Steve Ditko.** Encrage : **Wally Wood.** Date de parution : **juin 1976.** Date de parution aux États-Unis : **juin 1975.**

Les membres du Trust sont en colère. L'intervention du Justicier au Nouveau-Mexique a contrarié leur plan. Ce héros nommé Justicier doit périr au plus vite. Les membres du Trust amputés de leur mercenaire attitré, engagent un nouveau tueur ou plutôt une nouvelle tueuse nommée la chasseresse ! Visuellement ce personnage fait immédiatement penser à une version féminine de Kraven le chasseur où plus surement à Thundra.

Jay Hunter loge toujours chez les Brood. La jeune Angela est effondrée. Elle vient de comprendre que son père n'est pas un chef d'entreprise respecté mais un ancien chef maffieux. Le Justicier console la belle mais n'oublie pas sa principale mission à savoir trouver celui qui tire les ficelles. Son enquête le mène à proximité de la casse automobile. Comme l'Étau a séjourné un moment dans le coin, peut être qu'il trouvera des indices. A peine arrivé, notre héros interroge un quidam dans une boutique. Il n'a pas le temps de finir l'entretien car il est étourdi par un gaz et capturé par « la Chasseresse» et son complice Lobo. Tous les membres du Trust sont réunis et ils vont se régaler. Une partie de chasse va se dérouler en direct sous leurs yeux. Enfermé dans une sorte d'arène notre justicier ne peut s'enfuir. Un champ de force bloque la sortie. La chasse commence. Accompagnée par ses deux couguars la Chasseuse attaque le Justicier.

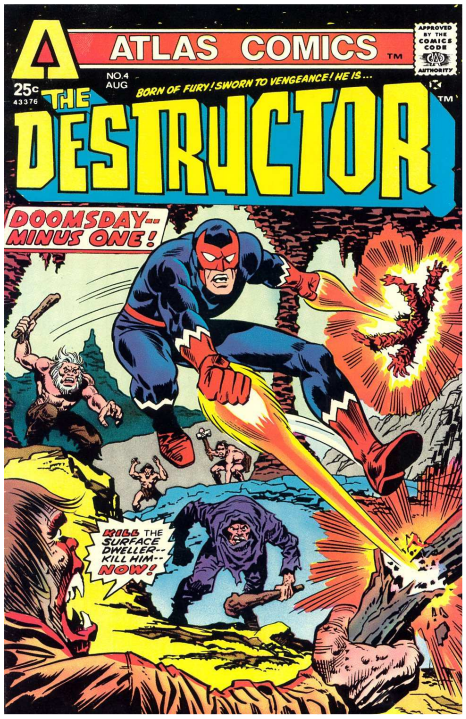
Jay Hunter (il y'a beaucoup de chasseurs dans le coin !) se débarrasse des deux gros chats en leur faisant prendre un bon bain. A peine séparé des fauves, le Justicier est pris à parti par Lobo. La force du Justicier suffit à terrasser cet adversaire de pacotille. Mais bon le plus dur reste à venir. L'amazone aux formes généreuse entre en scène. Armée d'un fouet laser, elle se lance à la poursuite d'Hunter. Tel une Indiana Jones en herbe, elle attrape le Justicier à la gorge.

Étouffant, la trachée compressée par le lasso laser, Jay Hunter voit sa vie défiler devant ses yeux et pense être fini. Dans un élan de lucidité, le Justicier amène son adversaire à proximité du champ de force énergétique. Le choc du laser contre ce « mur » génère un courant électrique de très forte intensité mettant ainsi knock-out la Chasseuse. Inconscient la tueuse tombe de la falaise.

Le destructeur en profit pour prendre ses jambes à son coup.

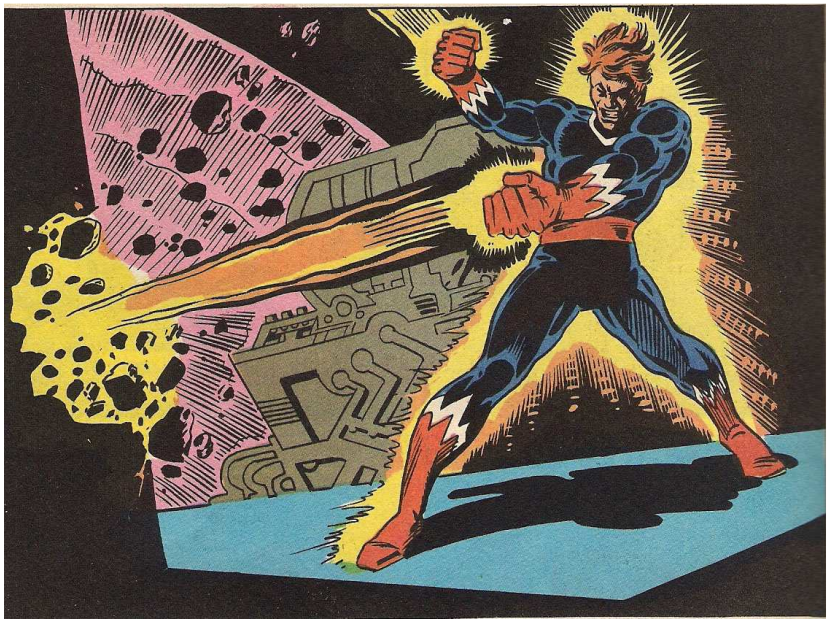
Épisode 4 – Justicier - L'avant-dernier jour du monde

Scénario : **Archie Goodwin.** Dessin : **Steve Ditko.** Encrage : **Wally Wood.** Date de parution France : **juin 1976.** Date de parution aux États-Unis : **août 1975.**



Dans les profondeurs d'une grotte du Nouveau-Mexique, le Justicier tombe sur deux assassins embauchés encore une fois par le Trust pour le tuer. Cette tentative échoue comme d'habitude mais ici Jay Hunter se fait aider. En effet, le Justicier se débarrasse du premier tueur et le second est défait par les « Proscrits ». Ce groupe composé de « L'œil », « Sœur Sirène » et « Kronus » utilise leurs pouvoirs pour capturer notre héros puis l'emmène dans leur repaire secret, une citadelle se trouvant dans les méandres des cavernes du Nouveau-Mexique.

À son réveil le Justicier en apprend plus sur cette citadelle secrète. Elle a été construite par des scientifiques ayant peur de l'holocauste nucléaire. Abraham E. Caldwell III le financier de ce projet fou a construit contre l'avis des scientifiques et de leur chef le professeur Ross, une centrale nucléaire… ce qui peut paraitre légèrement paradoxal sur le fond. Cette centrale a pour objectif de fournir de l'énergie à la citadelle. Cette centrale comme toute bonne centrale nucléaire a quelques fuites ! Ainsi cinquante-quatre enfants nés dans la citadelle sont contaminés par les effluves radioactifs.



Quant le financier Cadwell retourne à la citadelle en 1956 pour voir si la construction a progressé, il tombe nez-à-nez avec les scientifiques. Ceux-ci lui reprochent d'avoir volontairement contaminé les habitants avec cette maudite centrale nucléaire. Les scientifiques le battent à mort et ainsi Cadwell emporte dans sa tombe le secret de l'existence de la citadelle.

La discussion entre les mutants et Jay Hunter se termine brutalement. Une explosion met à terre nos amis. L'armée américaine fait des essais de bombe nucléaire et à choisi ce site désertique. Jay Hunter abreuvé de rayons beta et gamma réagit bizarrement. Tout son être irradie et va exploser. Le Justicier libère une rafale d'énergie et s'effondre. Kronus, le chef des mutants se dit qu'il pourrait utiliser cette nouvelle arme.

Deux jours plus tard, le justicier est remis sur pied. Convaincu par Kronus, il va s'attaquer à l'armée américaine. Les essais nucléaires doivent cesser. Ainsi se termine les aventures de Jay Hunter. C'est fort dommage car le titre du prochain épisode était très alléchant : «The Man with the golden bomb !»

LA PLANETE MAUDITE

Épisode 1 – Le long chemin du retour

Scénario : **Lary Hama.** Dessin : **Pat Broderick.** Encrage : **Frank McLaughlin.** Date de parution France : **mars 1976.** Date de parution aux États-Unis : **février 1975.**

21 avril 2010. L'équipage du vaisseau Aries VII revient de Mars après un voyage de cinq années. Ils reviennent sur une terre bien différente de celle de leur départ. Après un amerrissage réussi dans la baie de Coney Island, les astronautes sont attaqués par des sauvages. Dans l'affrontement qui s'ensuit un des astronautes est tué. Alors que tout semble perdu, un petit aéronef surgit du lointain et tire sur les sauvages. Les occupants du vaisseau indique à nos astronautes qu'ils ont repéré la sonde quand elle entrée dans l'atmosphère. En fouillant les archives, ils ont retrouvés la trace de cette mission. L'équipage d'Aries VII est ainsi secouru puis transporté sous le grand dôme de la ville la plus proche. Ce dôme est conçu pour écarter les sauvages et abrite une population appelée les Domies. En son milieu on peut reconnaître l'Empire State Building.

Arrivée au dôme, l'équipage est présenté à l'administrateur de la cité, le « Procureur ». Le capitaine Chris Galland raconte son voyage. Il devait remplir une mission bien précise, récolter tous les spécimens vivants sur Mars et sur ses satellites.

Son vaisseau à perdu tout contact avec la base terrestre. Le dernier message reçu indiquait que la guerre avait été déclarée entre les grandes puissances. Redoutant une guerre nucléaire, le vaisseau décide de continuer sa mission vers Mars en espérant obtenir le plus vite des informations. A court de vivres et surtout d'oxygène, les astronautes se voient dans l'obligation de repartir vers la terre.

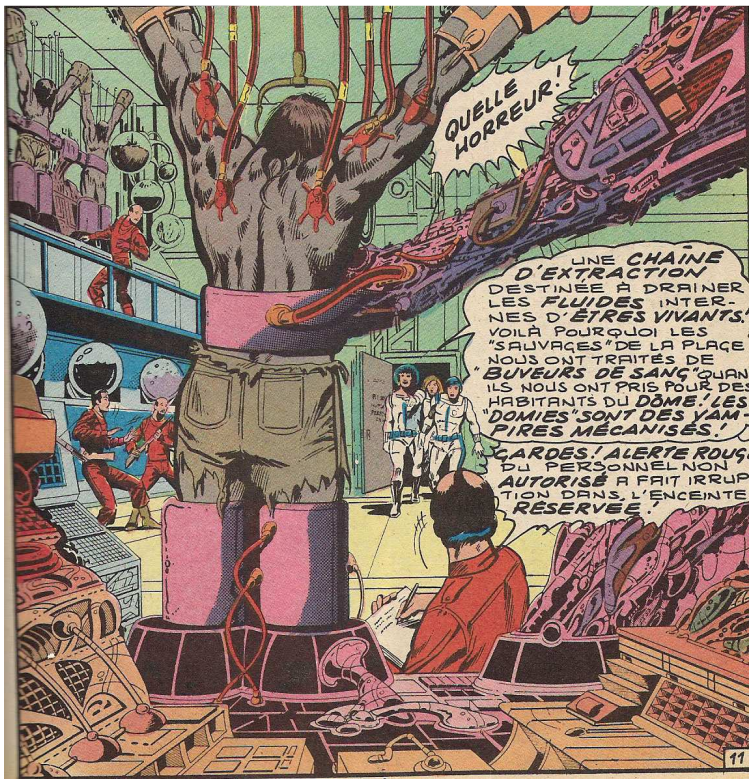
Après leur discussion avec le Procureur, les astronautes se rendent dans leurs appartements. Sur le chemin, ils rencontrent un sauvage menottés que des gardes emmènent au centre d'endoctrinement. Les séances données par ce centre, rééduquent les sauvages pour le bien de la collectivité. Des cris de terreurs venus d'une pièce surprennent nos astronautes et les amènent à enquêter. Quelque chose d'anormal ce déroule sous ce dôme. Ils découvrent un laboratoire ou l'on extrait des corps humains tous les fluides corporels dont le sang. Les Domies sont en fait des vampires mécanisés.

Conscient de leur responsabilité, le Capitaine Cris Galland et son équipage libèrent le plus possible de sauvages puis pactisent avec leur chef, un dénommé Buiser Culhane, seigneur de guerre et chef du gang « Bay Ridge Assassins ». Sauvages et astronautes s'échappent du Dôme et de leur dictateur, le Procureur.

Avant leur départ précipité, le Procureur a expliqué la situation au capitaine Chris Galland. Suite à la guerre nucléaire, les sauvages ont développé une immunité contres les nouvelles maladies apparues durant ce conflit.

À contrario le peuple du dôme est resté sensible à la maladie dont la peste qui fait des ravages. Afin de survivre, les Domies doivent s'abreuver du sang des sauvages. Le Procureur compte étudier les astronautes car partis avant le conflit ce sont des hommes parfaits. Après étude, les scientifiques du dôme trouveront un sérum qui mettra fin à cette guerre fratricide.

Peu après s'être échappé du Dôme, Bruiser Culhane et les astronautes sont confrontés à Bad Lenny Siegle, chef du gang des « Boys Myrtle Street ». Les deux chefs de gang se battront jusqu'à la mort avec comme enjeu le sort des astronautes Ce premier épisode de « Planet of vampires » en version originale est très agréable à explorer. Quand j'ai lu cette histoire, le dôme m'a immédiatement fait penser au film l'âge de cristal. Mais retrouvons les aventures de Chris Galland et de son équipage dans le second épisode.



LA PLANETE MAUDITE

Épisode 2 – Le long chemin du retour

Scénario : **John Albano.** Dessin : **Pat Broderick.** Encrage : **Frank McLaughlin.** Date de parution : **mai 1976.** Date de parution aux États-Unis : **avril 1975.**

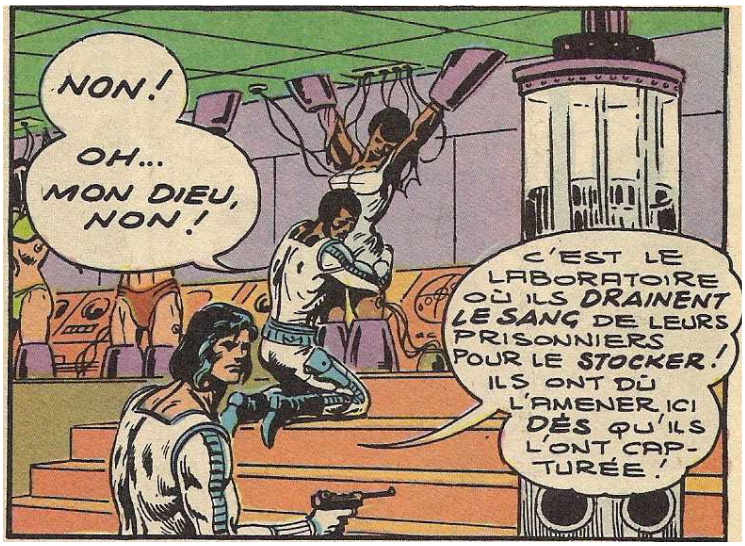
La bataille fait rage entre les deux chefs de gang. Bruiser Culhane sort vainqueur du combat mais refuse de tuer son adversaire. Il lui propose au contraire de se joindre à lui pour affronter leur ennemi commun, les Domies. Lenny Siegle ne veut pas se battre contre les Domies mais comprend les motivations de Bruiser Culhane. Il promet donc de lui fournir des hommes pour l'aider dans sa quête.

Pendant ce temps, Craig et Brenda ont volé un flotteur et sont poursuivis par les Domies. Malgré les Domies à leur trousse, ils arrivent à les précéder et atterrissent à proximité de leurs amis. Le capitaine Galland à une idée. Il trafique l'engin puis s'éloigne en compagnie de Craig. Les Domies arrivés sur place inspectent le flotteur. Mal leur en prend car le vaisseau leur explose à la figure.

Lenny, le perdant du duel erre dans les rues. Il est repéré par un vaisseau des Domies et ne doit son saluer qu'a l'intervention de Bruiser et de son gang. Reconnaissant pour lui avoir sauvé la vie, Lenny décide de se joindre à Bruiser dans son combat contre les vampires.

Le capitaine Chris Galland décide de réunir tous les chefs tribaux. La seule solution de renverser les buveurs de sang et l'union de toutes les forces. Avant d'avoir pu trouver un accord, les sauvages voient fondre sur eux des milliers de Domies.

Les pauvres malheureux se défendent comme ils le peuvent. Leurs armes primitives ne font pas le poids contre la technologie des Domies. Nos vaillants sauvages résistent tant qu'ils peuvent mais doivent rendre les armes. Capturés, ils sont embarqués sur des vaisseaux, direction le nouveau laboratoire. Pendant la bataille, Ellisa et Brenda les épouses de Chris et Craig Galland sont capturées par les Domies. Notre vaillant Capitaine fait le serment qu'il fera tout ce qu'il peut pour sauver les deux femmes des griffes des vampires.



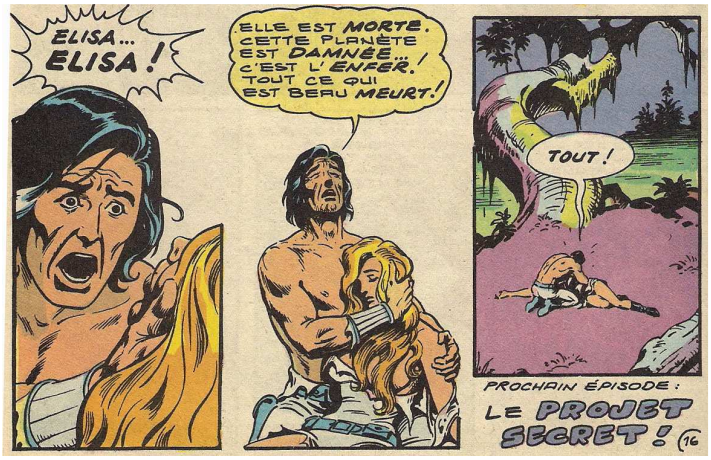
LA PLANETE MAUDITE

Épisode 3 – Le long chemin du retour

Scénario : **John Albano.** Dessin : **Pat Broderick.** Encrage : **Frank McLaughlin.** Date de parution : **mai 1976.** Date de parution aux États-Unis : **juillet 1975.**

Un vieil avion de chasse de l'armée d'alors se dirige prestement en direction du Dôme des vampires A proximité du Dôme, les deux pilotes s'éjectent. L'avion bourré d'explosifs s'écrasent sur le Dôme. L'explosion entraine l'ouverture d'une brèche. Les astronautes peuvent accéder à l'intérieur du Dôme pour rechercher les deux femmes enlevées précédemment. Chris et Craig s'infiltre profondément dans la cité et ne tardent pas à rencontrer les Domies. Grace à un subterfuge, les deux amis se débarrassent prestement de tous leurs ennemis.

Pas de temps à perdre, une seule chose compte, sauver leurs femmes. Ils entrent par effraction dans le nouveau laboratoire et trouvent Brenda morte, son corps complètement vidé de son sang. Craig dévasté par la mort de son épouse reste prostré à côté du corps. Inquiet et on le comprend, Chris Galland se met à la recherche de sa femme. Il retrouve non pas sa douce Élisa mais le Protecteur et le trouve bien changé. En effet, sans le sang « pur » des sauvages, les Domies se transforment en une sorte de vampire. À la fin de la discussion Chris Galland lui colle une balle dans la tête. Il est hors de question ses suceurs de sang en vie.



Pas de temps à perdre, une seule chose compte, sauver leurs femmes. Ils entrent par effraction dans le nouveau laboratoire et trouvent Brenda morte, son corps complètement vidé de son sang. Craig dévasté par la mort de son épouse reste prostré à côté du corps. Inquiet et on le comprend, Chris Galland se met à la recherche de sa femme. Il retrouve non pas sa douce Élisa mais le Protecteur et le trouve bien changé. En effet, sans le sang « pur » des sauvages, les Domies se transforment en une sorte de vampire. À la fin de la discussion Chris Galland lui colle une balle dans la tête. Il est hors de question ses suceurs de sang en vie.

Après avoir quitté le bureau de l'administrateur de la ville, il retrouve Craig accompagné d'Élisa. La jeune femme est bien vivante. Chris et Élisa choisissent de quitter cette ville maudite dans l'espoir de trouver un endroit où les humains peuvent vivre en harmonie laissant derrière eux Craig, qui ne peut se résoudre à quitter sa femme Brenda.

Sur des milliers de kilomètres les deux amoureux ne rencontrent âme qui vive. Le vaisseau étant à court de carburant, Chris et Élisa sont obligés d'atterrir à proximité de la ville de Los Angeles. Ils partent à la découverte de cette terre dorénavant inconnue. En chemin, le couple est attaqué par une araignée géante. Chris la détruit mais c'est trop tard. Sa femme succombe à ses blessures. Notre capitaine est dorénavant seul sur la Planète maudite !

STRANGE 12 – EXTRA 3

Reed man et toute son équipe sont présents au rendez-vous ! Au programme de ce nouveau numéro: Fantask Force, Godland, Lorelei et la toute nouvelle série de Chris Malgrain et de Stan Lee, Stan Lee 's Alexa.

N'hésitez plus ! Allez vite sur le site d'Organic Comix

http://www.organic-comix.fr/shop/index.html

N'oubliez pas d'acheter votre nouveau Strange pour seulement 6,50 euros port compris !
ORGANIC COMIX
« Les Terres » 42670 Belmont de la Loire

Retrouvez les Strangers sur le forum de Chris Malgrain http://forum.chrismalgrain.com/index.php et sur PIMPF : http://www.forumpimpf.net/viewforum.php?f=136

L'abonnement nouvelle formule du numéro 4 extra au numéro 7 extra pour 28 euros port inclus, et recevez le collector "Strange 0bis".

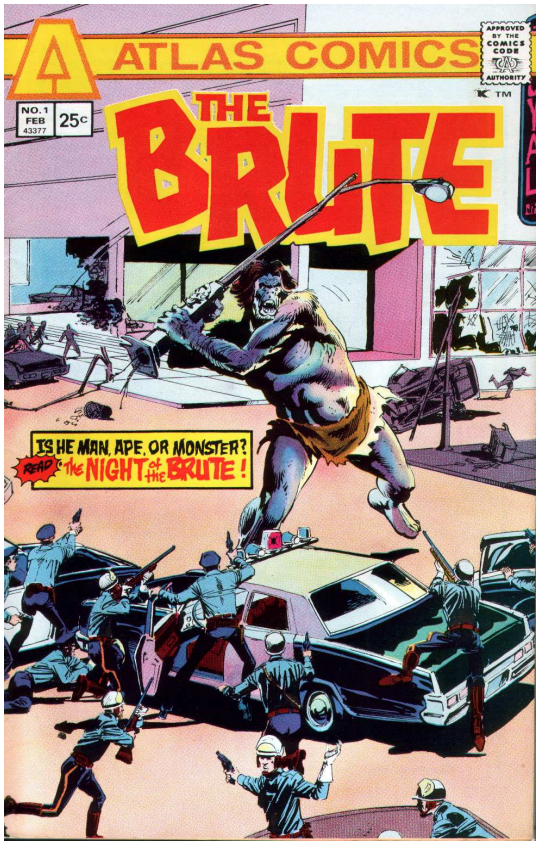
Ce Fan-art vous est offert par FLORENCE. Merci à elle pour cette superbe peinture.

Certaines informations, ont été récupérées sur le site **:** **http://www.atlasarchives.com/**.

Je remercie vivement, Philip Zolli Jr (phil@atlasarchives.com) pour m'avoir donné l'autorisation de récupérer ces données .

Les parutions Atlas

Atlas Comics Seaboard a édité différentes revues consacrées au Comics. Vous trouverez-ci après une fiche pour chaque magazine et un petit résumé des histoires plus ou moins suivant mon intérêt pour le héros ou l'histoire.



THE BRUTE

Épisode 1 – The night of the Brute

Scénario : **Mike Fleisher.** Dessin : **Mike Sekowsky.** Encrage : **Pablo Marcos.**
Date de parution États-Unis : **février 1975**

Trois jeunes frères jouant aux explorateurs près de chez eux, découvrent une mystérieuse grotte. Prenant leur courage à deux mains, ils pénètrent dans la caverne équipés de leurs lampes torche. Soudain un étrange bruit arrive à leurs oreilles. Après quelques secondes, les trois adolescents se retrouvent nez-à-nez avec un monstre gigantesque. Cette brute, d'un simple geste de la main tue un des enfants puis à l'aide d'une pierre écrase le deuxième. Larry le dernier survivant s'enfuit à toute jambe. Mais qui est donc cet étrange animal ? Le suspense ne dure pas très longtemps !

La brute est un homme des cavernes ou plutôt un homme-singe des cavernes qui après une longue période de congélation se réveil au 21ème siècle. Gelé depuis l'ère glacière, la Brute doit son réveil à l'installation d'un complexe atomique. En effet, la chaleur émise par l'usine a élevé de quelques degrés la température de la vallée. Cette élévation à pour eu conséquence la fonte des glaces, libérant ainsi la Brute de sa prison gelé. Il est à noter que cet étrange spécimen est de couleur bleu (la verte était déjà prise !). Mais revenons à notre histoire. Le chef de la police et la belle anthropologue, le Docteur Turner, se rendent à l'hôpital afin de parler au dernier survivant. Larry dans un état second ne peut répondre à leurs questions.

Afin d'éclaircir le mystère Frazier, le chef de la police, se rend sur les lieux du massacre. Arrivée sur place les autorités du comté ne sont pas seules. La rumeur a enflée et bon nombre de badauds se trouvent sur les lieux ainsi que la télévision et le père des adolescents tués. Le père n'a pas l'intention de rester sans agir et prévient le sheriff qu'il appliquera sa propre justice.

Pour déloger la Brute de sa cachette, les forces de l'ordre envoient des gaz lacrymogènes dans la grotte. La brute sort de son abri en grognant fortement et s'en prend vigoureusement à l'équipe de télévision. Afin d'éviter un carnage, les fusils tranquillisant sont utilisés. La brute touchée, s'évanouie puis se réveille en prison. Que faire maintenant de cet animal ? Et bien, la justice va se charger de déterminer le futur de l'homme des cavernes.

Le président de la cour entend les arguments du père des victimes. Cette créature est dangereuse et doit être supprimée. Bien au contraire, le Docteur Turner souhaite que la Brute vive afin de l'étudier et de trouver le chainon manquant entre l'homme et le singe. Elle définie la brute comme un « sub-human » c'est-à-dire moins qu'un humain. Ann, la jeune doctoresse a gagnée.

Retrouvez le Journal des Fans de Strange sur FORUMPIMPF :

http://www.forumpimpf.net/

Elle pourra étudier l'homme des cavernes mais ce dernier restera en captivité et sous sa responsabilité. Carlson, le père est outragé par cette décision et promet de ne pas en rester la. L'étude du spécimen commence. Une nuit, Carlson s'introduit dans la prison et assomme l'anthropologue. Il ouvre la cage de la Brute espérant ainsi qu'il parte faire des ravages dans la population. Malheureusement, la Brute regarde le Docteur Turner allongé et se retourne vers son, agresseur. Carlson en danger, mais heureux de l'être, se fait un plaisir de tirer sur le Monstre. Les balles sont sans effet sur lui, et Carlson se retrouve aplatit contre un mur. Ayant reprit ses esprits, Ann Turner ne peut que constater le drame et la disparition de son sujet d'étude. Le juge à nouveau saisi de l'affaire, charge les policiers de traquer et de tuer la bête. Les policiers ne le retrouve pas car malgré le peu de bagage intellectuel que l'on constate chez la brute, celle-ci à réussi toutefois à prendre toute seule l'avion… accrochée au train d'atterrissage. Ainsi ce termine le premier épisode de la Brute.

Épisode 2 – Attack of the reptile men

Scénario : **Mike Fleisher.** Dessin : **Mike Sekowsky.** Encrage : **Pablo Marcos.** Lettrage : **Alan Kupperberg.** Date de parution États-Unis : **avril 1975.**

Les aventures de la Brute se poursuivent dans ce second épisode. Fatigué de voyager sur le toit de l'avion, la créature mi-homme mi-singe décide de se mettre au chaud et rentre dans le cockpit par la vitre avant ! Délesté prématurément de ses pilotes, l'avion ne peut que s'écraser et la bête avec. C'est donc dans l'état du Minnesota et de sa luxuriante forêt que l'on retrouve la bête évanouie. A ce moment, un drôle d'individu flanqué d'un compagnon encore plus bizarre découvre le corps. Le duo constate que cette étrange créature est encore vivante et la ramène à leur laboratoire. Pas de chance pour la Brute ! Le bon samaritain qui le recueille n'est autre qu'un scientifique faisant d'étranges pratiques. Flanqué d'un acolyte ressemblant étrangement au bossu de Notre-Dame, ce professeur nommé Karlheinz Speer est un mix entre les Docteur Moreau et Frankenstein et procède à des expériences sur les animaux.

Pendant ce temps, Frazier le chef de la police rend visite au Docteur Ann Turner. Il lui apprend qu'un pilote d'un avion privé a envoyé un appel détresse à la tour de contrôle et parlait de l'attaque d'un monstre. Cette information décide notre anthropologue à se rendre sur place. Connaissant le lieu du crash grâce à Frazier, la jeune femme trouve rapidement l'épave.

Mais revenons à notre Brute. Rejeté par ses pairs, le professeur Speer souhaite se venger. Pour cela, il soigne la Brute et lui insère dans le cerveau un implant. Cet appareil permet ainsi au professeur de contrôler la bête. Dorénavant sous le contrôle du professeur Speer, l'homme des cavernes se voit obliger de tuer Éric l'assistant du professeur qui commençait à poser trop de questions puis d'enlever les trois membres du directoire de l'académie américaine des sciences.

Ses trois scientifiques ont osé critiquer les travaux de Speer. Et bien ils vont payer ! Le professeur fou a créé une nouvelle espèce animale en modifiant génétiquement un être humain. Le résultat est très surprenant ! Le nouvel être créé ressemble à une sorte de grand lézard et ne peut vivre que sous l'eau. Deux des membres de l'académie des sciences kidnappés ont été ainsi transformés ainsi par le professeur Speer ce qui au passage l'amuse follement. Au même moment, le docteur Turner trouve près de l'épave de l'avion, des traces de pas. Elle décide de les suivre et arrive à la résidence de Speer. Après s'être excusée de son intrusion, elle aperçoit la bête. Découvert le professeur charge son esclave de tuer cette femme.

La Brute ne peut s'exécuter confirmant ainsi sa reconnaissance. Afin de mettre un terme à tout cela, Speer libère son armée de monstre hybrides et les charge de tuer la Brute. Le combat s'engage et la fourrure bleue prend le dessus.

Le docteur Ann Turner a juste le temps de s'échapper avant que le bâtiment n'explose. En effet, dans la bataille, le professeur jeté violement par la Brute percute la console électrique et grille sur place. L'explosion qui s'en suit ne faut aucun survivant hormis notre jeune anthropologue et… la Brute.

Épisode 3 – Live or let die

Scénario : **Gary Friedrich.** Dessin : **Alan Weiss.** Encrage : **Jack Abel**
Lettrage : **Alan Kupperberg.** Date de parution États-Unis : **juillet 1975.**

Pour ce troisième et dernier opus, nous retrouvons la Brute déboussolée et perdue en pleine forêt. On pourrait croire que la Brute va se laisser mourir mais son instinct de survie fait sa réapparition au bon moment et un animal monstrueux fait office de déjeuner. Pendant ce temps malgré les suppliques du Docteur Ann Turner, le Chef Frazier voulant mettre fin au massacre d'innocents, donne l'ordre de traquer et d'exécuter la Brute. La police retrouve la trace de l'homme des cavernes. Dans un élan de générosité ou de lucidité, au choix, Frazier ordonne de ne pas tuer la Brute mais de la capturer seulement.

Les policiers retrouvent la Brute et parviennent à la neutraliser. Un agent pris d'une crise de panique tire dans la tête du fauve. La Brute accompagnée de son ange gardien, le Docteur Turner, est transporté à l'hôpital. Pendant que les médecins s'acharnent à sauver la vie de l'homme-singe, un curieux personnage fait son apparition. C'est encore un scientifique. Le professeur Rolf Hendrick (on notera l'assiduité des scénaristes à trouver des noms très germaniques pour personnifier les méchants) crie vengeance contre le département de la sécurité des États-Unis. Les grattes papiers ont refusé sa « création » et ils vont payer.
Pendant ce temps la Brute se réveille. Sa nounou personnelle essaye de l'apprivoiser avec une balle. Malhabile, le géant tombe de son lit en tentant de récupérer son nouveau jouet.

Le médecin qui a opérer la Brute prend peur et crie. Frazier, le policier en faction devant la porte de la chambre entre et tire sur la Brute. Après avoir compris sa méprise, il décide malgré tout d'en finir une fois pour toute et envoie tous ses hommes à la poursuite du fauve qui s'est échappée.

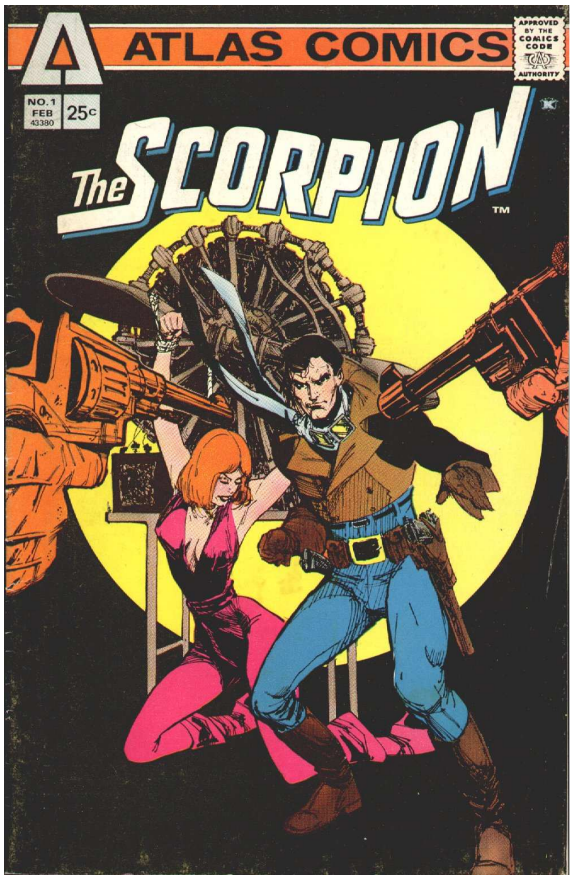
On retrouve Hendrick, le nouveau professeur fou. Lui et sa nouvelle création sont à la poursuite de la Brute. Il prouvera au monde entier que son « être humain » à lui est bien supérieur à tous les autres. Une raclée infligée à la Brute en sera la preuve.

Grace à la radio, Rolf Hendrick localise sa proie. La Brute est sur en chantier en train de s'accrocher un engin de démolition équipée… d'une boule d'acier ! Le professeur fou lâche son œuvre ou plutôt son cyborg nommé Doomstalker sur son futur trophée qui commence légèrement à s'humaniser en prononçant le mot « balle ». D'une rafale optique, Doomstalker met knock-out le Brute et du haut de l'engin de chantier fait chanter la police. Il faut le payer pour cet acte de bravoure ou les prochains à faire les frais de ses pouvoirs seront les policiers. Ainsi s'achève les aventures de la Brute.

Que pouvons-nous dire sur ce héros ? Que le scénariste à tout simplement plagié le héros Hulk et ses aventures ! Un est vert, l'autre est bleu, l'un est poursuivi par l'armée, l'autre par la police et les deux ont un(e) seul(e) ami(e) ! La seule différence se situe au niveau de la violence.

La Brute comme beaucoup de « héros » d'Altas Seaboard Comics est violent et coupable des actes qui lui sont reprochés. Cette ligne éditoriale voulue par Michael Fleisher se heurta bien souvent au Comics Code Authority.

Le Scorpion



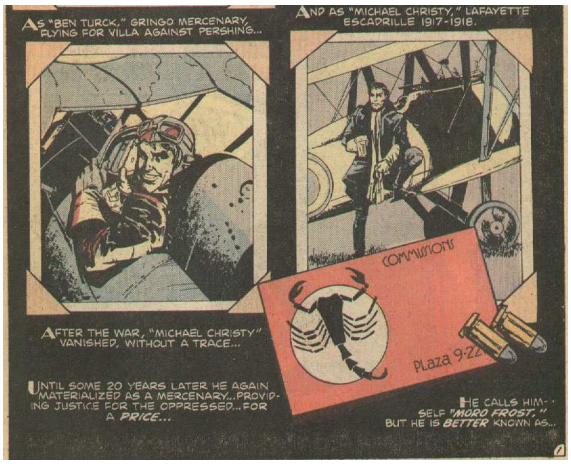
Le Scorpion était probablement un des meilleurs titres d'Atlas. Cette histoire d'aventurier écrite et dessinée par Howard Chaykin dans un style très mature n'avait pas grand-chose à voir avec le monde des super-héros. Cette publication redonnait avec beaucoup d'énergie et de vigueur les lettres de noblesses aux récits d'aventure.

Le Scorpion était un aventurier traversant les siècles sous plusieurs identités. Nommé "Moro Frost" dans les deux premiers numéros puis David Haper dans le troisième, on peut penser que ce personnage était immortel ou pouvait au moins vivre pendant plusieurs siècles (la fin prématurée d'Atlas Seaboard ne donnera jamais la réponse).

Pour les premiers numéros, l'ambition de Chaykin était de conter les aventures de son personnage des années trente jusqu'au début de la second guerre mondiale. Le problème pour Atlas était la lenteur de Chaykin. Il était impossible pour lui de tenir les délais imposées par Jeff Rovin le rédacteur en chef d'Atlas Seaboard. C'est pour cela que différents artistes tels que Berni Wrightson, Michael Kaluta ou Walter Simonson donnèrent un coup de main à Chaykin pour finir le deuxième numéro.

Pour le troisième numéro, Howard Chaykin n'était pas d'accord avec l'histoire proposée par Jim Craig et Gabe Levy et décida de quitter l'aventure Atlas. Il ne reconnaissait plus son personnage. Chez Marvel, Howard Chaykin, à partir du personnage du Scorpion composa un nouveau personnage, Dominic Fortune. Le Scorpion du troisième numéro d'Atlas Seaboard est plus proche d'un super-héros classique que d'un aventurier.

Comme vous pourrez le lire dans l'article consacré à Atlas Seaboard Comics, les difficultés de la maison d'édition était telles qu'un changement de politique éditoriale du se faire. Vouloir concurrencer Marvel et DC Comics sans proposer des héros d'un niveau équivalent était plus que suicidaire.



Épisode 1 – The Death's Gemini Commission

Scénario : **Howard Chaykin.** Dessin : **Howard Chaykin.** Lettrage : **Annette Kawecki.** Date de parution États-Unis : **février 1975.**

L'Amérique des années trente. La compagnie aérienne de Roger Boyle est mise à mal. C'est son quatrième avion qui s'écrase. Pour les débuts des voyages aériens, on ne peut pas dire que c'est la meilleure des publicités. Afin de connaitre les raisons de ce désastre et comme la police est incapable de comprendre les raisons de ses crash successifs, Roger Boyle engage un mystérieux aventurier, un dénommé Moro Frost. Ce dernier un immortel, parcourt les États-Unis depuis des années sous différentes identités et relisent les missions les plus périlleuses. Pendant que Boyle et Frost se mettent d'accord, un armateur nommé Garro Kalaydjian attend le retour de ses hommes de main. Ce n'est pas le hasard qui a fait chuter les avions de Roger Boyle mais une mitrailleuse. L'armateur qui dirige une compagnie de cargo transatlantique n'a pas l'intention de laisser les airs lui prendre ses clients et pour éviter cela à équiper un avion d'une mitrailleuse.

Les hommes de mains prennent en chasse les avions de Boyle et les descendent. Accompagné de Ruby Bishop une jeune femme aussi belle qu'Aphrodite elle-même, le Scorpion entame sa tâche. Tandis que la jeune femme va explorer les bas-fonds de Manhattan afin de trouver des informations, le Scorpion prend les commandes de son avion.

A peine dans les airs, notre héros est accosté par les vilains. Mais Moro Frost à tout prévu et pulvérise l'avion ennemie tel Papy Boyington dans ses plus beaux jours.

Après avoir terrassé deux de ses agresseurs, Ruby peine pour le troisième. Elle est sauvée par le Scorpion de retour sur le plancher des vaches. L'aventurier grâce à sa force de persuasion convainc l'un des agresseurs à donner le nom de son patron à savoir Garro Kalaydjian.

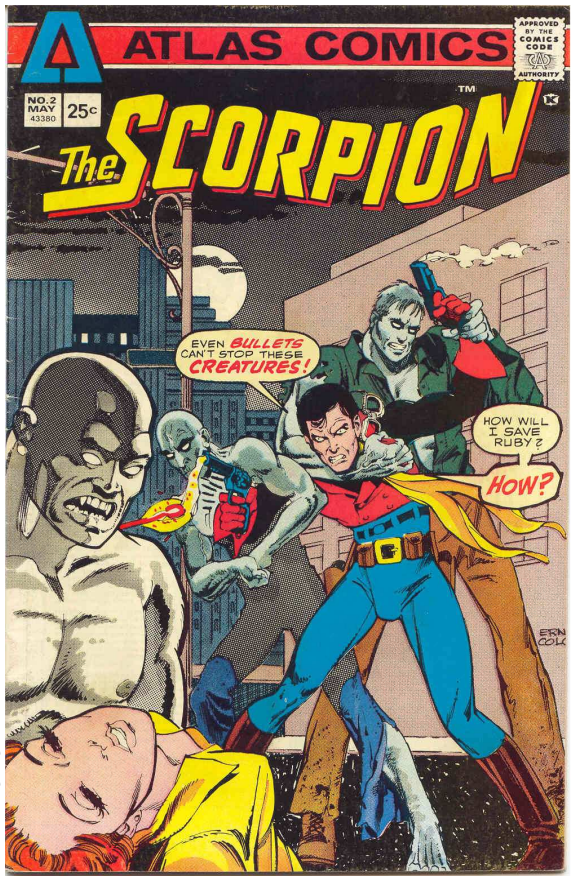
Pendant ce temps, le mafieux est avertit que le Scorpion à mis hors de combat son avion meurtrier. Mort de peur, Kalaydjian décide de se retirer du jeu, car là ou le scorpion passe les malfrats trépassent ! Charlie et George, les deux hommes de main ne sont pas d'accord et veulent continuer le combat. Kalaydjian veut mettre fin à la conversation et sort son arme mais il n'est pas assez rapide et se retrouve criblé de balle par ses propres hommes.

Sous la contrainte des anciens hommes de main de Kalaydjian, Boyle se voit obliger d'appeler Ruby Bishop et l'attire dans un traquenard.

Le scorpion souhaitant prendre des nouvelles de son associée lui téléphone. Le majordome qui répond indique à Frost que madame est sortie pour se rendre au hangar de Boyle. Flairant le mauvais coup, le Scorpion enfourche sa moto et se rend immédiatement sur place. Ses craintes se confirment. Dans une pièce du hangar il retrouve non seulement Ruby attachée à une hélice mais également deux bandits près à en découdre.

Le combat s'engage. Rapidement le Scorpion prend le dessus mais ne peut empêcher la fuite des deux lascars. Après avoir mis à l'abri Ruby, Moro Frost reprend sa moto et poursuit Charlie qui s'est enfui en avion. Sans sentiments, Charlie pour s'échapper plus vite n'hésite pas à écraser son comparse. Le Scorpion prenant appui sur une voiture peut s'approcher de l'avion. En « plein vol » il vide son chargeur sur l'avion qui explose. Retrouvant Ruby et Boyle, Moro Frost ne peut nier que toutes ses péripéties lui rappellent bien son âge !

Épisode 2 – The Devil Doll Commission



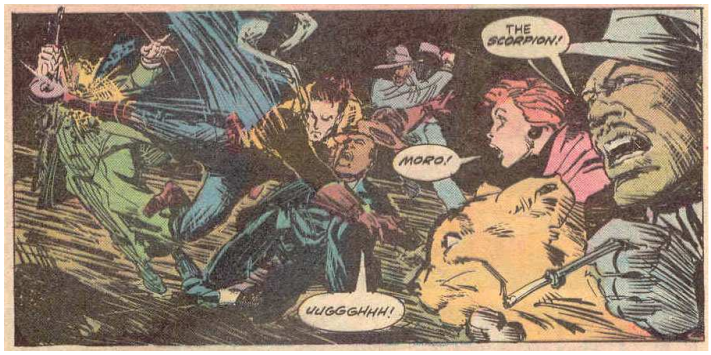
Scénario : **Howard Chaykin.** Dessin : **Howard Chaykin.** Lettrage : **Annette Kawecki.** Date de parution États-Unis : **mai 1975.**

Jules Reinhardt, financier de Chicago, a disparu. Cinq jours après un appel téléphonique mystérieux parlant de magie noire et de vaudou, l'homme d'affaires terrifié a quitté son domicile. Sans nouvelles de son mari depuis cinq jours, Mme Reinhardt, très inquiète souhaite que l'on retrouve son mari au plus vite.

Pour ce faire, la femme du financier engage l'aventurier nommé « le Scorpion ». Après s'être entretenu avec Mme Reinhardt le Scorpion apprend que Max Cervantes est impliqué dans la disparition de son mari. Cela est très étonnant car le dénommé Max Cervantes est mort dans un accident d'avion et ce depuis 8 ans. Moro Frost commence son enquête et découvre après quelques bagarres et poursuites que Max Cervantes est bien vivant et qu'il dirige sous le nom de « max » un bar clandestin (PS : comme évoqué dans le résumé du numéro 1, les aventures du Scorpion se déroule approximativement dans les années trente ; ici, nous sommes en 1938). Après s'être entretenu vigoureusement avec l'employé du coin, le Scorpion découvre dans une pièce secrète du bar, le corps sans vie de Jules Reinhardt. Tout s'explique ! Max Cervantes à pris l'identité du financier afin de s'emparer de sa colossale fortune. Après s'être entretenu vigoureusement avec l'employé du coin, le Scorpion découvre dans une pièce secrète du bar, le corps sans vie de Jules Reinhardt. Tout s'explique ! Max Cervantes à pris l'identité du financier afin de s'emparer de sa colossale fortune.

Buddy Lyle, l'associé de Max Cervantes revient de la banque. Il indique à son comparse qu'il ne pourra pas récupérer la fortune de Jules Reinhardt cachée dans une banque panaméenne sans la signature de Mme Reinhardt et que comble de malchance, le Scorpion est sur sa trace. Damned !

Le voila joué. Ni une, ni deux Max Cervantes sous les yeux de son chat assassine son associé et prend sa place. Le scorpion ayant deviné les intentions de Cervantes retourne voir la veuve pour l'avertir. Avec sa partenaire, il va contrer son nouvel ennemi. Mme Reinhardt ou plutôt Ruby présente chez la veuve, reçoit un coup de fil très étrange pour l'avertir que le corps de son mari à disparu de la morgue. Pendant ce temps, le Scorpion remonte la piste de Cervantes jusqu'à un cabaret. Mais point de Cervantes. Juste une veille dame en train de mourir. C'est Rose la sorcière vaudou qui grâce à sa magie a transformé Cervantes en Reinhardt puis en Lyle. Mais, la sorcière soupçonneuse à créer deux zombies…



Avant de rendre l'âme, elle indique à Frost ou se trouve l'homme qu'il recherche, a l'embarcadère des hydravions. Le scorpion se rend sur les lieux mais il a été précédé par sa compagne. Ruby ayant pris la place de la veuve Reinhardt à répondu à la convocation de Cervantes afin d'enquêter. Cervantes / Lyle est satisfait. Croyant à faire à Mme Reinhardt, il n'a qu'une envie : embarquer avec la veuve pour le Panama afin de récupérer l'argent. Le Scorpion intervient et met hors d'état de nuire les malfrats. Lyle acculé se voit dans l'obligation de prendre en otage Ruby. De peur de blesser sa compagne, le Scorpion n'intervient pas. Mais quelqu'un d'autre va le faire pour lui. D'un seul coup et contre toute attente, le chat de Lyle se transforme en Lion et attaque son maître. C'est l'un des deux zombies de la veille Rose. Le Scorpion à l'aide de sa mitraillette tue le lion mais c'est trop tard. Cervantes a succombé. Pensant que cela est enfin terminé, Ruby dit à son ami que le corps de Jules Reihnardt a disparu.

Vif comme l'éclaire, le Scorpion se rend le plus vite possible chez la veuve de l'homme d'affaires. Il a compris que le second zombie à pris possession du corps de Jules Reinhardt et qu'il doit au plus vite protéger chez l'épouse éplorée. Frost arrive à temps et frappant la créature encore et encore. Mais cela n'a aucun effet et oblige le Scorpion à recourir à des mesures drastiques. Il lance une grenade sur le zombie, s'empare de Mme Reinhard et saute du balcon. C'est un carnage mais sa cliente est sauve. Ici se termine la deuxième aventure du Scorpion.

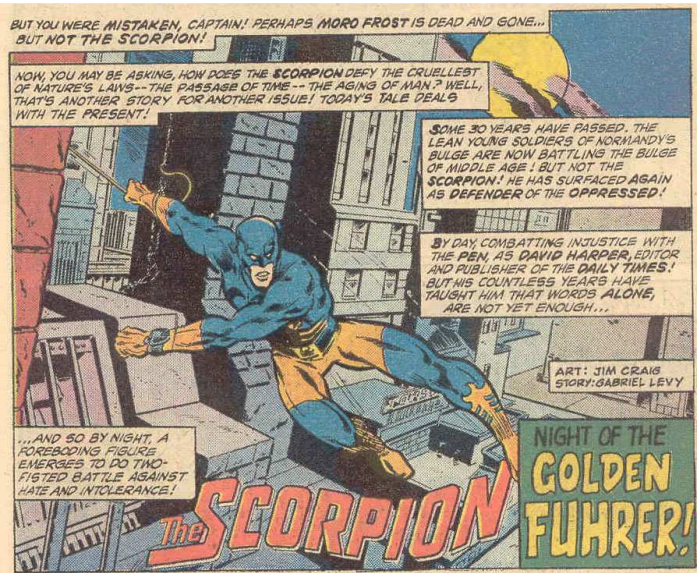
NB : on remarque sur la couverture un nouveau costume pour notre héros. Mais celui-ci n'apparaît à aucun moment dans la revue !

Épisode 3 – Night Of The Golden Fuhrer

Scénario : **Glab Levy.** Dessin : **Jim Craig.** Encrage : **Jim Mooney.** Date de parution États-Unis **: juillet 1975.**

Cette troisième aventure du Scorpion n'a plus grand-chose à voir avec les deux premières. Le justicier est plus proche de Daredevil que d'Indiana Jones en termes de costumes ou de déplacement physique. Dorénavant il délaisse la voie routière pour celle des airs. A l'aide de son grappin, il voltige d'immeubles en immeubles. Comme évoqué dans l'introduction du personnage, ce changement de cap entraina le départ d'Howard Chaykin.

En 1975, nous retrouvons le rabbin Rapahel Akibah et sa fille Sara en train de diner. Tout à coup, leur maison est envahie par une horde d'hommes vêtus d'uniformes nazis. Le rabbin est enlevé sous les yeux de sa fille afin qu'il participe à la reconquête du monde par un improbable quatrième Reich. Le rabbin est emmené dans un laboratoire secret situé au-dessous du World Trade Center. Dans ce lieu, les nazillons ont « stockés d'anciens nazis décédés » et attendent le bon moment pour les ressusciter. Le coordinateur de cette nouvelle machination se comme le « Golden Führer ». Pour information, cet ennemi du scorpion ressemble à s'y méprendre au crâne rouge de l'univers Marvel. Le Golden Führer compte sur le rabbin pour ramener à la vie ses maîtres car il l'a vu à Prague en 1941 donner la vie à un géant de glaise.



Le Golden Führer croit dur comme fer que le vieil homme pourra ressusciter ses anciens chefs.

Sara la fille du rabbin Akibah, désespère par la disparition de son père cherche de l'aide auprès de son patron, David Harper qui n'est autre que le Scorpion. En cette année 1975, il dirige un journal, le Daily Times. Après avoir écouté avec attention la jeune femme et bien que sceptique, il décide de mener sa propre enquête. Il conseille à la jeune femme de rentrer au plus tôt chez elle se reposer. Malheureusement, ce bon conseil se transforme en cauchemar car la jeune femme à peine rentrée chez elle et à son tour enlevée par les nazis. Le Golden Fürher veut faire pression sur le père qui refuse de travailler pour ses anciens bourreaux. L'amour filial ne peut que le faire plier. Contrairement à ce que croient les nazis, le rabbin n'a pas le pouvoir de ressusciter les morts. Par contre il peut contrôler l'argile grâce à un pouvoir mystique.

Faisant croire qu'il essaye de faire vivre un dirigeant nazi, il donne vie à distance à un colosse d'argile, le Golem. Par sa seule volonté il ordonne au Golem qui se trouve dans la cave de sa maison de rejoindre au plus vite le laboratoire secret et de détruire tous les nazis et mettre fin à cette persécution une fois pour toute. Le Scorpion qui a glissé un émetteur dans le sac de la jeune femme décide de la retrouver au plus vite. Il se rend donc à l'appartement de la famille Akibah car c'est à cet endroit qu'il a localisé la jeune femme pour la dernière fois. Malheureusement, il tombe non pas sur Sara mais sur le Golem. Il n'est pas de force à lutter contre ce géant et bat en retraite. Malgré son repli, il a pu voir dans les yeux de la créature l'endroit ou sont retenus le rabbin et sa fille. Est-ce un appel au secours du rabbin ? Le Golem appelé par son maître se rend au laboratoire secret. Le Scorpion suit à bonne distance. Arrivé à destination, le Golem détruit tous les nazis et le laboratoire. En frappant les murs, le Golem a percé les réservoirs d'eaux usés, engloutissant la base secrète. Le Scorpion parvient à secourir Sara et son père permettant ainsi au trio de sortir vivant de ce terrible piège. De retour au calme, le Scorpion, s'interroge pour savoir quels sentiments animent certains humains pour se réfugier dans une idéologie aussi nauséabonde.

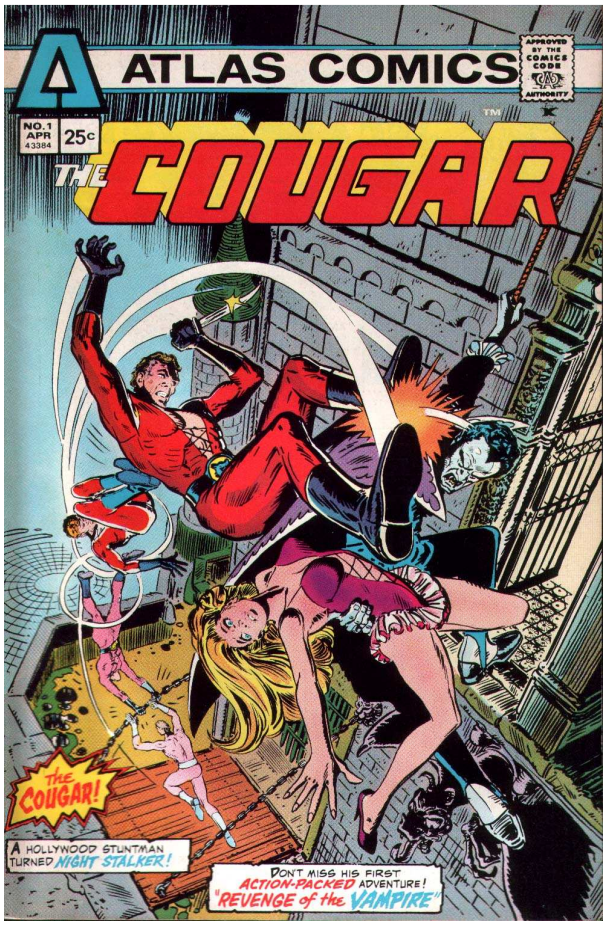
Dominic Fortune

Né à New York, Dauvid Jerome Fortunov a grandi pendant la grande dépression américaine dans le quartier de Lower East Side. Après avoir dénoncé à la police, le mafieux local Olga Cimaglia, Dauvid Fortunov du s'exiler en Californie afin d'éviter les représailles. Il changea son nom en Dominic Fortune. Vivant à bord du Queen Mississippi, un bateau-casino, il devient mercenaire et vend ses qualités d' »aventurier-acrobate ». Il entame une relation amoureuse avec Raven Sabbath, la propriétaire du Queen Mississipi et partage avec elles maintes aventures.

En 1941, Dominic Fortune est candidat à l'opération « Renaissance ». Il n'est pas retenu au détriment de Steve Rogers qui devient Captain America. Usé par ses péripéties, Dominic Fortune prend sa retraite. Il devient concessionnaire de voiture et vend des Pontiac dans le comté de Nassau à New-York ! Pendant cette parenthèse, Dominic Fortune se marie et devient père de deux enfants. Cette inactivité lui pesant, Dominic Fortune reprend du service et aide Iron-Man à vaincre Iron-Monger. Jerry le fils de Dominic Fortune témoin de la bataille jure de venger son père car comme beaucoup il croit que son père est mort durant le combat.

Pour faire honneur à son père, il revêt le costume de son père. Malheureusement, la carrière de Jerry Fortunov en tant que Dominic Fortune sera courte. D'une part il découvre que son père est bien vivant et d'autre part (et ce qui est franchement très embêtant) décède dans un combat contre Simon Steell, l'Iron-Monger du moment. Malgré l'aide d'Iron-Man le jeune Fortune ne survit pas à l'affrontement et meurt dans les bras de son père. Ce dernier crie vengeance. Il suit Simon Steele à New-York et retrouve sa trace dans les restes du Queen Missisipi. Avec l'aide de Silver Sable, des Wild Pack et de Spider-Man, Dominic Fortune arrête Simon Steele et le livre à la police. Ayant retrouvé Raven Sabbath durant cette période, les deux tourtereaux décident de se donner une nouvelle chance.

Les apparitions dans Strange : **Strange 217** janvier 1988 Le testament – Iron man 212 / **Strange 218** février 1988 Fortune junior – Iron man 213



THE COUGAR

Jeff Rand est un cascadeur reconnu par la profession pour ses talents de vitesse et d'agilité d'où son surnom de Cougar. Dans le premier épisode, le Cougar, est aux prises avec des vampires. La seconde parution nous révèle ses origines et nous conte une aventure avec des loups-garous et une fin tragique. En effet le Cougar est paralysé. Nous ne saurons jamais si le héros aurait retrouvé la jouissance de ses jambes car ses aventures s'arrêtent ici.

On retrouve au scénario Steve Mitchell et aux dessins Dans Adkins et Frank Springer. Les dessins sont de très bonne facture et donnent une dimension adulte bien trop souvent absente pour l'époque dans les comics… même si ici, je considère que nous sommes plus dans le registre des Pulps.

Épisode1 – La revanche du vampire

Scénario : **Steve Mitchell.** Dessin : **Dan Adkins et Franck Springer.** Encrage : **Franck Springer.** Date de parution États-Unis : **avril 1975.**

Pour préparer une de scène du film auquel il est en train de participer dans un pays non cité mais que l'on peut croie Balkanique, Jeff Roger, le copain de notre Cougar explore un vieux château qui doit servir de lieu de tournage. Jeff Roger explore les différentes pièces de l'ancienne demeure et découvre un cercueil. Il constate avec surprise que le cercueil est occupé par une cape avec un pieu plantée à la place du cœur. Croyant avoir à faire à une mise en scène, Jeff Roger retire le pieu. Oh surprise ! La cape prend vie et un vampire apparait.

C'est comme nous l'apprendrons plus tard le vampire Krolok. Affolé Jeff Roger cherche à s'enfuir mais n'y parvient pas. C'est malheureusement la première victime du buveur de sang.

Pendant ce temps, Jeff Rand dîne avec Harvey et Katie. On frappe à la porte. C'est Krolok ! Après tant d'années d'attente, il a besoin de sang frais. Cette jeune femme fera l'affaire. Le vampire attaque immédiatement la fille dans l'intention de la sucer goulument. Mais Krolok se fige. Cette fille ressemble à son amour perdue, Katya !

Au lieu de la tuer il décide de l'enlever mais est arrêté par les compagnons de la jeune femme. Harvey et mis hors de combat très rapidement tandis. Jeff prenant appui sur un mur et ayant au passage revêtu de son costume de Cougar percute le vampire. Un combat s'ensuit et en position de faiblesse le vampire bat en retraite. Tandis qu'Harvey est emmené à l'hôpital, Katie s'interroge. Mais ou est donc passé Jeff Roger ?

Le lendemain sur le plateau du tournage, Katie est inquiète. Elle est toujours sans nouvelles de Jeff. Nos deux amis accompagnés de Beckman le réalisateur, décident de partir à sa recherche. Après avoir exploré quelques pièces, ils découvrent le corps sans vie de leur Jeff Roger.

Dans l'espoir de résoudre cette énigme et de mettre la main sur le meurtrier de son ami, le Cougar se rend dans une librairie locale. En discutant avec le bouquiniste, il apprend que le château était habité par le baron Krolok. Parti faire la guerre contre les turcs, le Baron est revenu quelque peu changé.

Devenu immortel il s'abreuve du sang des êtres humains. Fatigués de vivre dans la peur, les villageois utilisent Katya, l'amour de Krolok pour tendre un piège au vampire. Victorieux grâce au « plantage » de pieu les campagnards enfermèrent Krolok dans un cercueil.

Après cette discussion, le Cougar se rend à la police locale pour relater au responsable son histoire. Le commissaire ne croit pas trop à ses élucubrations mais consent à mettre en faction deux de ses hommes devant la chambre de la jeune femme.

Cette protection n'effraie pas le vampire. Il attaque les deux policiers puis le Cougar. Surpris, Jeff Rand ne résiste pas longtemps et s'évanoui. A son réveil la jeune femme a disparu. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, le Cougar se rend au château. Faisant cette fois preuve de rapidité il se défait du vampire en l'empalant sur un morceau de bois. Après se coup porté au cœur, le Baron Krolok se transforme en poussière et disparait aux quatre coins de la pièce.

Fin de cette première aventure. On notera en passant la similitude de baron Krolok avec le prince Vlad III Basarab dit Vlad III Ţepeş (l'Empaleur) parti lui aussi combattre les turcs. Vlad « Tepes » a servit de modèle à Bram Stoker pour son personnage de Dracula.

Épisode 2 – Les origines du Cougar

Scénario : **Steve Mitchell.** Dessin : **Franck Springer.** Encrage : **Franck Springer.** Lettrage **: Sharon Iborn.** Date de parution États-Unis : **juillet 1975.**

Sur le plateau de son dernier film, le Cougar vient en aide à un de ses camarades. Après une cascade des plus finement réglée, un cascadeur reste évanoui dans les douves. Jeff Rand alors en pleine action chevaleresque saute dans l'eau et retourne le corps de son ami. L'homme est mort, la gorge éventrée. Celle-ci porte des marques très étranges mais curieusement le Cougar sait par qui elles sont faites. Jeff Rand ne connaît qu'une seule créature pouvant faire cela....

A cet instant, Jeff se remémore son enfance. Élevé dans les bayous de la Louisiane par ses parents, le Cougar se rappelle de la vieille sorcière Black Hatti avec qui il se lie d'amitié. Rick, le grand frère de Jeff, ne voit pas d'un bon œil cette relation. Voulant protéger son petit frère, il ordonne à la sorcière de ne plus remettre les pieds chez eux. Mal lui en prend car Black Hatti légèrement vexée par l'attitude de Rick lui jette un sort puis disparait.

Deux ans plus tard, Jeff en rentrant chez lui se trouve nez-à-nez avec un loup-garou. Après une rapide opposition, le loup-garou disparaît. Jeff Rand ayant repris ses esprits, découvre dans la maison les corps sans vie de ses parents. Depuis cet instant Rick n'est plus réapparu.

En quête de nouvelles, Jeff appelle son cousin Roger. La discussion entre les deux cousins est interrompue par le loup-garou. Inquiet le Cougar se rend chez son cousin et le trouve égorgé.

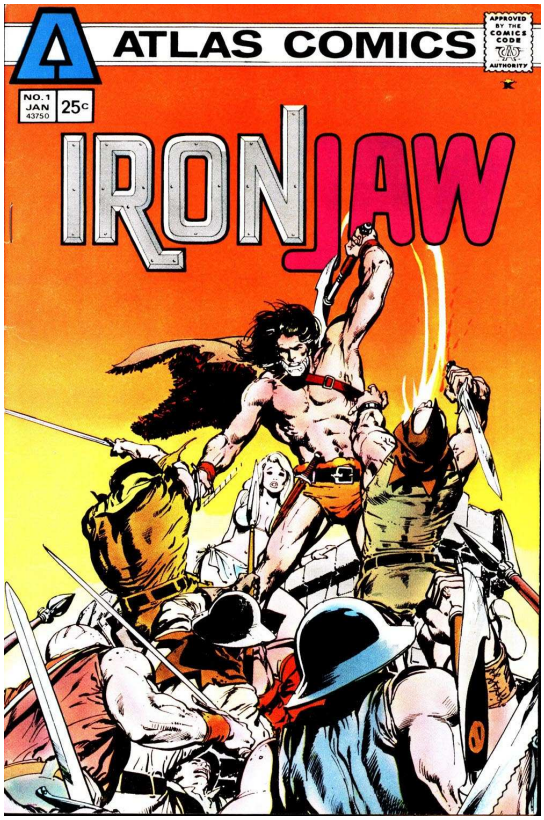
La série continue. Jeff Rand bouleversé rentre chez lui et repense à son arrivé dans le show-biz. Vedette principale d'un nouveau film de super héros après deux ans le rôle de cascadeur, Jeff croit enfin sortir de l'anonymat. Manque de chance le film ne rencontre pas le succès escompté et oblige notre acteur à reprendre son rôle d'homme de l'ombre.

Pour se changer les idées, le Cougar décide d'aller voir une ancienne amie, la chanteuse Janie Johnson. Arrivé à la salle de spectacle, le Cougar tombe sur le loup-garou ! Décidé à l'arrêter à tout pris, Jeff Rand engage le combat.

L'affrontement est spectaculaire et Jeff tue le loup-garou grâce à un couteau équipé d'une lame en argent. Malheureusement dans une dernier geste de survie, le loup-garou envoi le Cougar paitre contre des caisses. Inanimé notre héros est transporté d'urgence à l'hôpital.

Le loup-garou, disparaît et laisse place bien comme vous l'avez deviné à Ricky le grand frère. Sous l'emprise de cette malédiction, Ricky ne pouvait lutter et s'en prenait à toutes les connaissances de son frère.

A l'hôpital, le Cougar mal en point doit subir une intervention chirurgicale de la dernière chance. Il survit à l'opération mais comme la moelle épinière est touchée, il reste définitivement paralysé. Nous ne saurons jamais si le héros aurait retrouvé la jouissance de ses jambes car ses aventures s'arrêtent ici.



IRON JAW

Scénario : **Mike Fleisher.** Dessin : **Mike Sekowsky.** Encrage : **Jack Abel.** Lettrage : **Alan Kupperberg.** Date de parution États-Unis : **juin 1975.**

Iron-Jaw n'est pas un super-héros à proprement parler. Il est le premier personnage style « épée » d'Atlas. Ses aventures se déroulent dans un futur apocalyptique. Iron-Jaw est un vagabond violent qui ne vit que pour se battre.

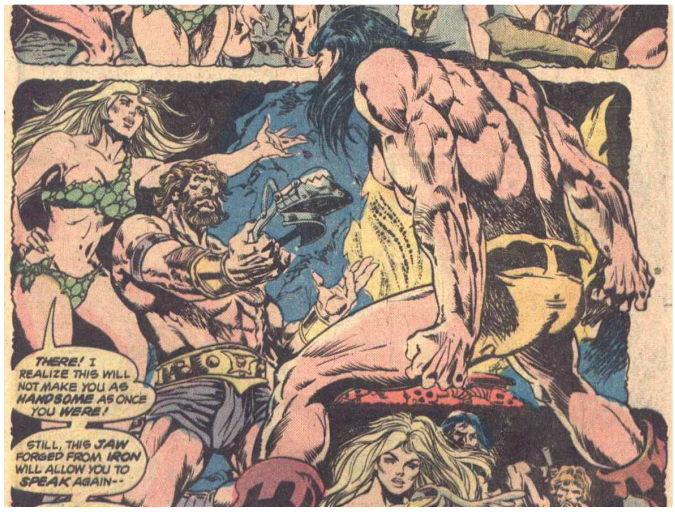
Lorsqu'il était un nourrisson, l'amant de sa mère tua le père d'Iron-Jaw prenant ainsi la place du roi sur le trône. Avec la complicité de la reine, le nouveau roi ordonne de tuer le nouveau-né afin de ne pas courir le risque d'être détrôné par le futur héritier lors de sa majorité. Le roi confia donc à un palefrenier la charge de noyer l'enfant dans le lac le plus proche. Pris de remord, l'homme abandonna le bébé dans une grotte d'une montagne enneigée.

Recueilli par des voleurs Iron-Jaw vit en homme de paix. Jaloux de sa beauté et de l'intérêt que lui portent les filles, ses amis voleurs l'attache à un arbre et le tue d'un coup d'épée en pleine mâchoire. Secouru par une femme et son serviteur, Iron-Jaw est sauvé de la mort par une sorcière. Défiguré à tout jamais, il se voit obliger de porter une mâchoire d'acier pour caché sous visage défiguré, ce qui ne l'empêche pas au passage d'avoir un grand succès auprès de la gente féminine.

Après cet épisode douloureux, Iron-Jaw pourtant si doux et calme devient un barbare n'hésitant pas à étriper tout ce qui bouge.

Suite à une rencontre avec des rebelles, Iron-Jaw accepte une mission. Mettre un terme au règne d'un roi despotique. Iron-Jaw supprime le tyran et identifié par une marque son bras droit comme étant le vrai héritier prend la place du roi sur le trône. Lorsqu'Iron-Jaw découvre que sa nouvelle fonction l'empêche de chasser, de se battre et de tuer, une vie ennuyeuse il va s'ne dire, il décide de prendre ses jambes à son coup et abandonne son trône.

Il reprend la seule vie qu'il aime, celle de vagabond.



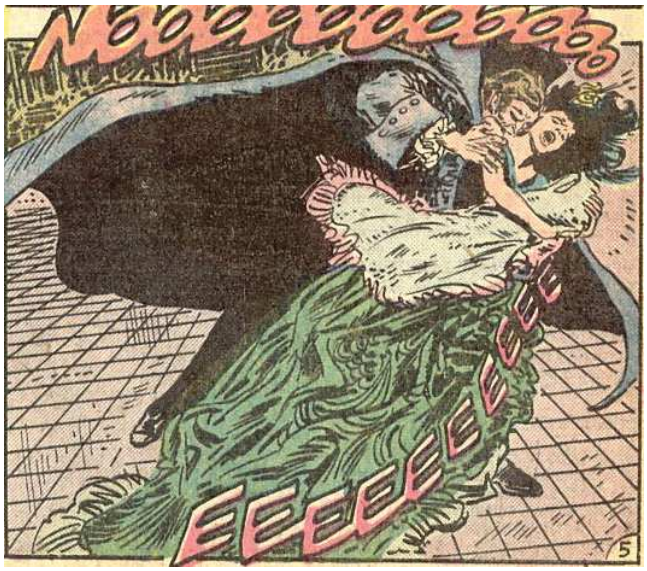
FRIGHT - SON OF DRACULA

And unto Dracula was Born a son

Scénario : **Gary Friedrich** Dessin et encrage : **Franck Thorne.** Date de parution États-Unis : **juin 1975.**

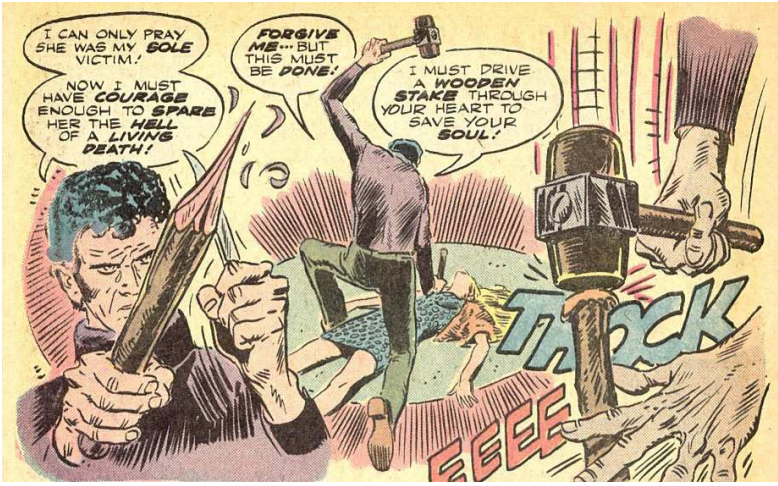
Cette histoire retrace les péripéties du fils de Dracula ! En Transylvanie, une jeune femme d'une grande beauté se trouve sur un bucher. Elle s'apprête à être brulée en place publique pour acte de sorcellerie. Dracula ne laissera pas faire. Il se dit qu'il serait intéressant de faire de cette fille son quatre heures. Devant les habitants incrédules, il enlève la fille et l'emmène dans quartiers. Juste au moment de passer à table, il remarque une marque au dessus du sein. Il comprend que cette femme fait partie sa lignée et qu'elle est en fait sa cousine. Ne pouvant se résoudre à la mordre, il l'épouse !

De cette union forcée nait un fils et la jeune femme dit son cher époux qu'il ne faut pas que leur fils devienne un vampire. Dracula n'est pas d'accord et pour éviter tout problème mord sa compagne faisant ainsi d'elle un vampire. Malgré cela, la jeune femme décide de mettre son fils à l'abri de son affreux père. Elle envoie donc son fils dans une famille d'accueil en Amérique. Le bébé ne part pas seul. Il est accompagné d'un talisman et d'un papier indiquant à ses parents adoptifs certaines mesures à prendre pour sa protection… La jeune femme contaminée par le sang de Dracula ne veut pas devenir un vampire et met un terme à sa vie en s'empalant de son propre chef sur un pieu. Le conte Dracula joué, clame vengeance et jure de retrouver son fils. Quelques années plus tard Dracula fait sa réapparition. Il retrouve le garçon âgé d'une dizaine d'années. Afin de le protéger, sa mère de substitution simule sa mort.



Les années passent. En 1975 le professeur Adam Lucard (en prenant les lettres du nom plus l'initial du prénom et que l'on mélange le tout, on retrouve… Dracula), de l'université de Columbia est horrifié quand il apprend qu'il est le fils de vampire. Inquiet de ce lourd héritage, Adam Lucard prend toutes les précautions possibles quand la nuit vient. Il dort en permanence avec une croix, le protégeant ainsi de se transformer.

Mais cela ne suffit pas car sa vraie nature se révèle. Professeur à l'université et beau garçon de surcroit, il fait tourner les têtes des ses élèves. Une étudiante un peu plus indiscrète que les autres décide d'en savoir plus sur cet homme et sur l'étrange médaillon qu'il porte autour du coup.



Une nuit, en cachette elle se rend au domicile du professeur. S'introduisant dans sa chambre, elle trouve le professeur endormi avec une très jolie croix sur la poitrine. Elle saisit l'objet pour mieux l'admirer. Mal lui en prend ! Adam Lucard n'est plus protégé.

Il se réveille et se transforme en vampire et mord la jeune fille.

Abreuvé de sang et trouvant sa finalement très bon, il décide de faire un tour en ville, trouve une seconde victime et la pompe de tout son sang.

Au petit jour Adam Lucard reprend ses esprits et constate les dégâts. Adam prend la mesure de sa sombre destinée et afin d'éviter la contagion tue sa première victime en lui perçant le cœur avec un pieu. Maintenant se pose pour Adam une grave question. Doit-il se suicider ou continuer à enseigner ? Nous ne connaîtrons jamais la réponse.

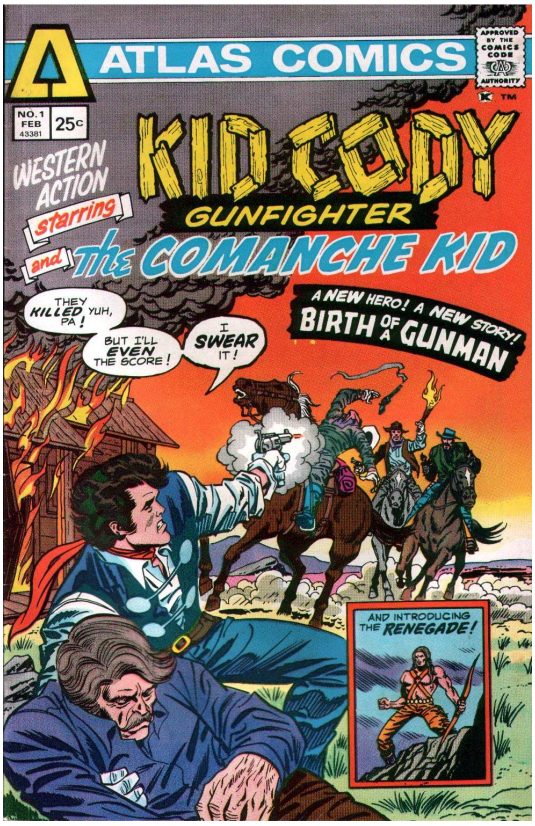
THE HANDS OF THE DRAGON

Scénario : **Gary Friedrich** Dessin : **Franck Thorne.** Date de parution États-Unis : **juin 1975.**

Wu Teh est un enfant élevé par son grand-père dans un mystérieux monastère chinois. Ling, son frère jumeau, également formé aux arts martiaux a mal tourné en devenant un mauvais garçon de la pire espèce. Les deux frères ont développé des capacités de combattants extraordinaires. Cela est certainement du aux radiations d'une bombe nucléaire américaine qui a explosé à proximité des jumeaux lorsqu'ils étaient encore nourrissons. Ling s'enfui du monastère après avoir tué accidentellement son grand-père qui au passage s'est occupé des jumeaux depuis leur naissance.

Plus tard, Wu Teh connu sous le nom du « Dragon » est devenu journaliste et s'est installé en Amérique pour rechercher son frère et l'empêcher de nuire. Ling travaille pour le Docteur Nhu et Wu Teh compte mettre fin rapidement à leurs exactions. Soupçonnant un complot contre le premier ministre, le Dragon intervient et neutralise le Docteur Nhu.

Malheureusement son frère a pu agir. Le premier ministre gravement blessé est transporté à l'hôpital. Entre la vie et la mort, le premier ministre ne doit son salut qu'aux effluves de « vie » stockées dans le médaillon que porte le Dragon. La mission de Wu Teh n'est pas terminée. Son frère et le Docteur Nhu se sont échappés. Il les poursuivra le temps qu'il faudra mais mettra fin à leurs agissements.



WESTERN ACTION

Kid Cody and the Comanche Kid

Scénario : **Larry Liebery/Steeve Skeats.** Dessin : **Doug Wildey/Jack Abel.** Date de parution États-Unis : **février 1975**.

Atlas Seaboard Comics nous offre un récit dans la pure tradition du western. Nous retrouvons à chaque page toutes les clefs relatives à l'esprit cow-boy. Le magazine contient deux histoires. La première est consacrée à Kid Cody et la seconde est dédiée à Commanche Kid. Ces deux chroniques sont entièrement consacrées à un thème récurrent des westerns à savoir la vengeance. Le premier récit nous présente Cody dont les parents ont été assassinés par les hommes d'un affreux propriétaire terrien car ce dernier convoite l'eau que recèle le terrain. Absent lors du meurtre de ses géniteurs, le fils entreprend de se venger. Sous la houlette du vieux Sam, le jeune cow-boy commence son apprentissage et se charge lui-même de tuer le commanditaire du meurtre de ses parents.

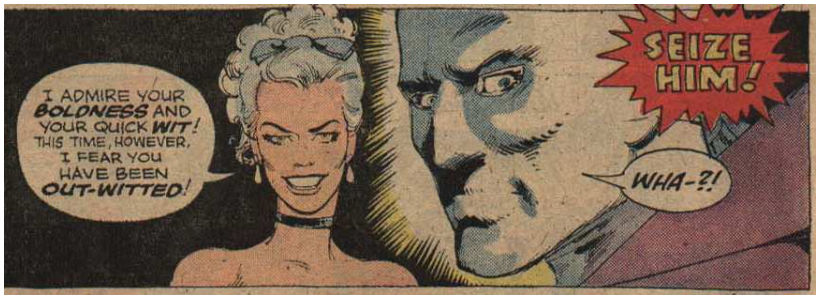
Dans la seconde histoire, nous faisons la connaissance du « Renegade », homme blanc élevé par les indiens depuis la mort de ses parents tués par des indiens ! Renegade ou Aigle Blanc chez les comanches sauve un enfant des flammes. Des bandits ont incendiés la maison où l'enfant résidait avec son grand-père. Le vieil homme décédé, Aigle Blanc s'occupe de l'enfant. Il retrouve les meurtriers et les envois ad-patres sans oublier au passage de sauver une jolie femme des griffes des mêmes vauriens. L'enfant reste auprès de cette femme, tandis que notre aventurier continue son chemin.

THE GRIM GHOST

Scénario : **Mike Fleisher/Tony Isabella** Dessin : **Ernie Colon.** Date de parution États-Unis : **janvier 1975.**

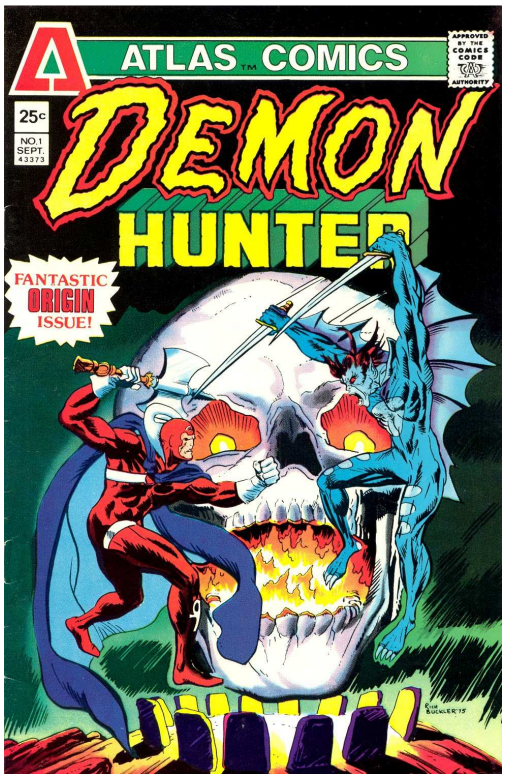
Bandit de grand chemin durant la domination Anglaise en Amérique, Matthew Dunsinane est capturé par les homards rouges. Notre « héros » à fait preuve d'un enthousiasme forcené. Après avoir dévalisé les passagers d'une calèche et conter fleurette à une de ses victimes, Matthew Dunsinane dans une soirée mondaine drague à nouveau sa victime. Mal lui en prend, car la belle a deviné que ce Monsieur Dunsinane est bien le bandit qui l'a dévalisée. La jeune femme tend un piège au Grim Ghost qui fini au bout d'une corde.

Souffrant le martyre dans les méandres de l'enfer, Satan lui propose un marché. Ses souffrances s'arrêteront si Matthew accepte de lui fournir des âmes de personnes malveillantes proches de la mort. The Grim Ghost accepte cette mission et souhaite pour son nouveau travail s'occuper de la jeune femme qui l'a dénoncé. Satan se fiche de cette demande en l'envoi dans le vingtième siècle. Arrivé à bon port, il se réinstalle dans sa demeure et commence son travail. Chevauchant son cheval et armé de deux pistolets il précède la police pour tuer et récolter les âmes. Dans le troisième et dernier épisode du Grim Ghost, Matthew Dunsinane se trouve confronté au démon « Brimstone ». Pour mettre hors d'état de nuire cet ennemi de Satan, the Grim Ghost se voit aidé d'une assistante… nommée par son employeur.



Il ne s'agit ni plus ni moins que de Lady Sarah Braddock, la femme qui a capturé Matthew Dunsinane ! Obligé de faire équipe avec cette diablesse, The Grim Ghost pourchasse et terrasse le démon.

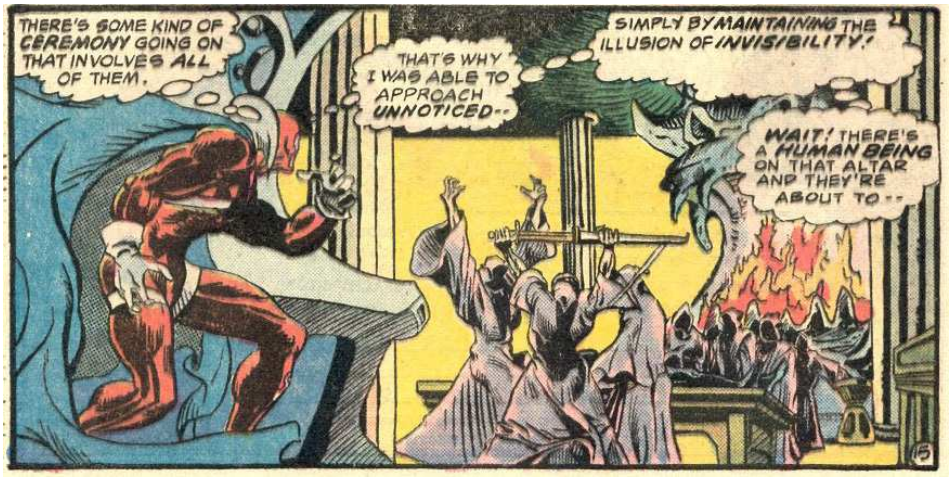
DEMON HUNTER



Scénario : **David Anthony Kraft.** Dessin : **Rich Buckler.** Lettrage : **Shelly Leferman.** Date de parution États-Unis : **septembre 1975.**

Créé par le vétéran Rich Buckler et scénarisé par David Anthony Kraft fort connu pour son travail sur les Défenseurs, Demon Hunter littéralement le chasseur de démon conte l'histoire d'un personnage combattant de toutes ses forces une race de démons.

Gideon Cross anicien malfrat alcoolique proche de la mort est choisi par le Grand Magus pour devenir un démon et servir la cause des Xenogenesis. Afin de vivre, Gideon accepte de rejoindre les forces du mal et se voit ainsi équipé du don de télépathie, d'une cape magique et d'une épée. Gideon Cross ne reste pas longtemps le jouet du grand Magus. Il se rebelle et devient le premier adversaire des Xenogenesis.



BLAZING BATTLES TALES

Scénario : **John Albano.** Dessin : **Patrick Broderick.** Encrage : **Jack Sparling.** Date de parution États-Unis : **juillet 1975.**

Blazing Battles Tales se rapproche plus du petit format conventionnel que des comics. Cette parution permet à Atlas Seaboard Comics lors des ses débuts de toucher un plus large public.

L'histoire reprend tous les poncifs et les images du genre. On se retrouve donc confronté à de multiples carnages ou explosions, des actes de bravoure et de courage extrême et surtout beaucoup de méchants Nazis.

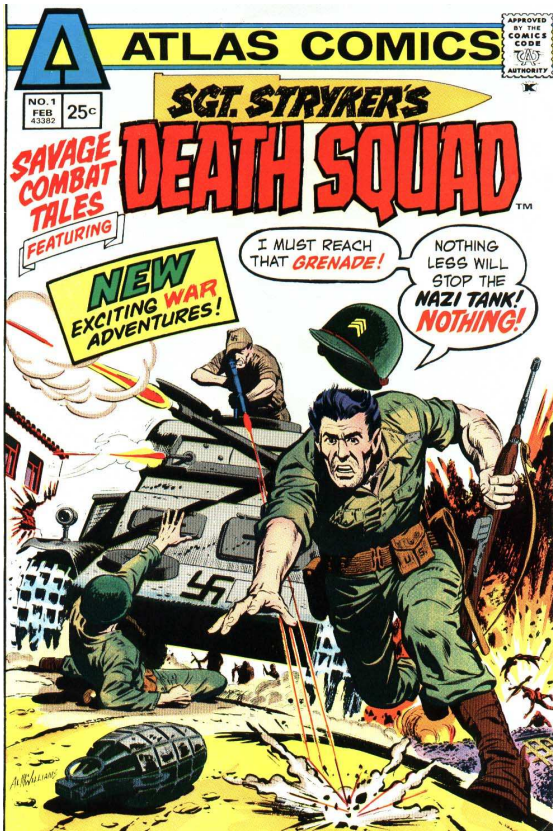
Ce numéro met en valeur deux histoires, une du sergent Hawk et une du Démon volant. Dans le premier récit le sergent Hawk sauve une jolie Française de la barbarie nazie. On remarquera que le récit ne s'encombre pas de sentiments et certains dessins sont assez durs. Dans la seconde chronique, Vip Gunner pilote de chasse coule les bateaux ennemis avec une très grande facilité ce qui lui vaut donc une nouvelle mission, attaquer le train blindé d'Adolph Hilter. Il est donc chargé d'une nouvelle mission.

Il est à noter que deux pages de John Severin sont consacrés William Swanson héros américain qui a lui tout seul tua onze allemands pendant la seconde guerre mondiale.

SAVAGE COMBAT TALES

Scénario : **Archie Goodwin.** Dessin : **Al McWilliams.** Date de parution États-Unis : **février 1975.**

Cette revue met en scène le sergent Ben Stryker et son escadron de la mort. L'action principale se déroule dans le désert Africain lors de la seconde guerre mondiale où la coalition des alliés combat les Allemands du général Rommel. Durant cette première aventure, le sergent Stryker se remémore son passé de fier Américain et son amour pour la liberté. Toute sa vie est



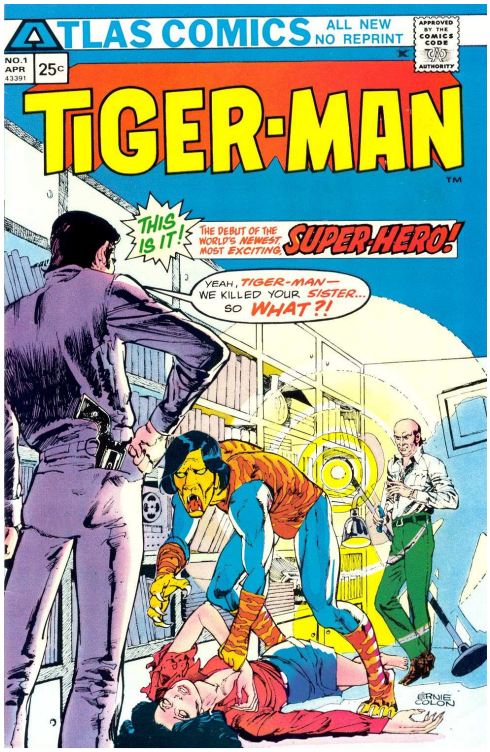
est maintenant dévouée à combattre l'ennemi nazi. En grande difficulté, le sergent Stryker trouve des alliés de poids. Il libère des prisonniers Américains emprisonnés car ayant commis des crimes odieux.

On retrouve dans cette prison, Lee Shigeta expert en judo, Duke Ripley acrobate de cirque, Turk Ankrum catcheur professionnel et Ice marko gangster notoire. Ces malfrats souhaitant se racheter, il forme avec à leur tête le sergent Stryker le commando « Death Squad » et tous s'acharnent à botter les fesses de nazis.

La seconde partie de chaque revue est consacrée à d'autres héros. Dans les deux premiers numéros on aborde le sujet de l'aviation avec les histoires Bounty et Warhawk. Dans le dernier numéro, nous suivons les péripéties de Kenneth Hill aux iles Salomon (Dead Man's Ridge).

Retrouvez le journal des fans de Strange sur le forum PIMPF !

http://www.forumpimpf.net/viewtopic.php?f=135&t=18847



TIGER-MAN

Scénario : **Gabe Levy/Gerry Conway.** Dessin : **Ernie Colon/Steve Ditko/Al Milgrom.** Date de parution États-Unis : avril 1975.

Après s'être injecté un sérum expérimental conçu à partir de chromosomes de tigre, un jeune docteur travaillant dans un hôpital en Zambie acquiert la force, la rapidité et les super-sens du tigre. Quel drôle d'idée de se transformer soi-même en rat de laboratoire ! Enfin cela servira à notre héros d'assouvir une vengeance personnelle. Tiger-Man pourchasse et met hors d'état de nuire les assassins de sa sœur.

Dans le second épisode, Tiger-Man alias le docteur Lancaster Hill, traque le crime dans la ville. Après avoir mis en déroute des voleurs il est pris à parti par le Léopard Bleu. Le sorcier du village reproche au docteur d'avoir amené la famine avec lui. En effet, après le départ du docteur Hill, deux cents personnes sont mortes d'inanition. Pour se venger, le sorcier du village a créé de toute pièce le Léopard Bleu. Le combat entre les deux fauves ne durera pas longtemps, les sirènes de la police mettant en fuite le Léopard Bleu.

Dans le dernier épisode de cette revue, l'Homme-Tigre se trouve en conflit avec le Docteur Otto Kaufmann, psychiatre de son état. Otto Kaufmann grâce à son monocle hypnotise ses patients et les manipule jusqu'à la mort. Tiger-Man mettra fin au dictat du docteur en retournant son monocle contre lui.

TARGITT

Épisode 1 : Boston Tea Party

Scénario : **Ric Meyers.** Dessin : **Howard Nostrand.** Lettrage : **John duffy.** Date de parution États-Unis : **mars 1975.**

John Targitt est un agent spécial du FBI. Il accompagne sa femme et ses deux enfants à l'aéroport. John ne peut accompagner sa famille en vacances en raison d'un emploi du temps surchargé. À peine envolé l'avion où se trouve sa dulcinée et sa progéniture explose. John Targitt rejoins très vite le brasier mais constate qu'aucun passager n'a survécut à l'explosion. Son atention est attirée par un journal de Boston se trouvant à proximité de la carlingue. Rejoins ur palce par son chef et Jackie une de ses collègues, l'agent du FBI apprend que ce n'était pas sa famille qui était visée mais un dénommé Bert Manetti, un baron local du traffic de drogue. John Targitt décide de rejoindre immédiatment Boston pour se venger.

À peine arrvié à l'aéroport de Boston, John Targitt est attaqué par un inconnu. Une course poursuite s'en suit et le malfrat est vitre rattrapé par l'agent du FBI. Interrogé avec vigeur, le tueur se met à table. Il a reçu l'odre de le tuer. Le coommanditaire réside dans les dortoirs de l'université Boston. Arrivé sur place, Targitt trouve rapidement le responsable et le reconnait. Il était présent le jour de l'explosion de l'avion et c'est bien evidemment lui qui l'a piégé. Sa seule motivation était de prende la place de Manetti. Fou de colère, John Targitt lui explose la tête dans une porte.

Avant de quitter l'appartement l'agent du FBI découvre la liste de contacts de Manetti. Faisant chemin en direction d'Haymarket Square, John Targitt est attaqué par plusieurs hommes de « Mob » Manneti. En difficulté, l'agent du FBI doit la vie à ses collègues de travail. Le FBI arrive sur les lieux et une fusillade massive s'ensuit. Malgré les mises en garde de ses chefs, Targitt continu son enquête.

Après avoir été sauvé d'une mort certaine par son amie Jackie, il met la main sur des documents relatifs à l'arrivée par bateau d'une cargaison de drogue

Arrivé au port, il s'attaque seul aux trafiquants de drogue et les mets hors d'états de nuire et détruit au passage un hélicoptère en plein vol.

Cette première aventure se termine par le jet d'une pleine valise de billets à la mer. John Targitt ne mange pas de ce pain là !

Rien que de plus classique dans cet épisode. Le meurtre, la vengeance et la probité. Toutes les valeurs américaines résumées en trente pages !

TARGITT

Épisode 2 : A crude awakening

Scénario : **Gabe Levy/Ric Meyers.** Dessin : **Howard Nostrand.** Date de parution États-Unis : **juin 1975.**

Pour ce second épisode nous retrouvons notre héros parcourant en jeep les routes de l'Alaska. John Targitt se remémore comment il est arrivé là. Voyageant de Boston à New-York par le train, John Targitt découvre que sa tête a été mise à prix pour deux cent mille dollars. Les différents chasseurs de primes qu'il croise dans le train ou qu'il voie sur le quai incite notre héros à filer en douce. Il prend la tangente dans un tunnel mais repéré, doit ouvrir le feu sur les tueurs.

Préoccupé, John Targitt se rend directement au FBI. Carl son patron, le congédie immédiatement car en haut-lieu on est inquiet de la mauvaise publicité faite par un agent qui tire sur tout ce qui bouge. Déprimé par la nouvelle de sa mise au rencart, John Targitt réfléchit à son avenir. Peut être ouvrir un magasin d'antiquités comme son ami Hunch ? Bonne idée d'autant plus que le magasin de son ancien partenaire n'est pas loin. Arrivé à la boutique, John Targitt est accueilli par son ancien coéquipier mais aussi par Carl son patron ! Qu'est-ce que cela signifie ? Son renvoi était une ruse destinée à calmé la hiérarchie de FBI. Carl ne veut pas se séparer d'un aussi bon élément. Il l'affecte donc au travail d'infiltration et devient agent secret. Sa première mission consiste à trouver les personnes qui cherchent à détruire le principal pipeline d'Alaska.

Donc nous retrouvons John Targitt conduisant une jeep sur les routes de l'Alaska. Un éboulement de pierre provoqué par une explosion renverse la voiture de l'espion. Croyant à sa mort, les deux poseurs de bombe se rapprochent. Mal leur en prend car John Targitt tapi dans l'ombre, les attends. Son enquête peut commencer. Nous retrouvons donc notre héros,sur les routes de l'Alaska.

Un éboulement de pierre provoqué par une explosion renverse la voiture de l'espion. Croyant à sa mort, les deux poseurs de bombe se rapprochent. Mal leur en prend car John Targitt tapi dans l'ombre, les attends. Son enquête peut commencer. John Targitt pour l'occasion endosse un costume de super-héros ressemblant étrangement à celui du Tireur du monde Marvel et prend le nom de « Man-Stalker.

Atlas n'a pas seulement édité des comics, mais des magazines aussi.

Il tue un des premiers bandits puis fait parler le second avant de l'abattre de sang-froid…brrr… Ce Targitt n'est pas un tendre ! Le second malfrat révèle que les commanditaires sont des arabes qui souhaitent empêcher les américains d'exploiter du pétrole en grand quantité. Une pénurie de l'or noir sur le marché permettrait aux Arabes d'augmenter les prix. La compagnie « Nexico-Amerulf Corp » est derrière tout cela.

Man-Stalker, l'homme harceleur (!) se rend immédiatement au complexe de la compagnie et retrouve une vieille connaissance, son ex-collègue Jackie ! La jeune femme travaille sous couverture. John Targitt retrouve les Arabes. Il s'ensuit une violente fusillade où Man-Stalker démontre tout son talent de tireur. Le chef Arabe honteux de n'avoir pu mener à bien sa mission se suicide en faisant exploser une cuve de pétrole.

Seconde aventure terminée. Notre héros porte un costume, se déplace avec un grappin et se découvre une force physique insoupçonnée. La fusion Daredevil et du Tireur est en marche !

TARGITT

Épisode 3 : John Targitt... Man-Stalker

Scénario : **Gerry Conway/Ric Meyers.** Dessin : **Howard Nostrand.** Lettrage : **Alan Kupperberg.** Date de parution États-Unis : **juillet 1975.**

Depuis le numéro deux, la revue s'est vue adjoindre le sous-titre de Man-Stalker confirmant ainsi la nouvelle direction du titre vers le monde des super-héros. Ce troisième épisode va encore plus loin dans le « comics ». Un nouvel ennemi apparaît et ressemble furieusement à la fusion de Mister Fear et du Chasseur ! John Targitt sous le costume de Man-Stalker recherche un dénommé Taubach. Il le retrouve en très mauvaise compagnie et doit sortir son arme pour rester vivant. Ayant peur de finir comme ses acolytes, Taubach se refugie dans une autre pièce équipée d'une porte blindée et se croit en sécurité mais ce n'est pas le cas ! Un étrange personnage nommé le professeur de la mort l'endort avec un gaz. Man-Stalker s'acharne sur la porte et parvient à l'ouvrir.

À peine entré, il s'évanouit. Le gaz du professeur de la mort à encore frappé ! Le lendemain John Targitt retrouve Taubach dans un restaurant. Man-Stalker passe son nouvel ami à la question. Il apprend que c'est le professeur de la mort qui est derrière tout cela mais n'a pas le temps de réaliser. Taubach via sa cravate a envoyé un gaz en plein figure de notre héros et celui-ci s'endort comme un nouveau-né. Notre vilain ne peut s'enfuir car il est assommé par la serveuse du restaurant qui est en fait un agent du FBI.

Au quartier général du FBI, Man-Stalker en apprend plus sur le professeur de la mort. Il est d'origine allemande et s'appelle Hannibal Burns. Il rejoint en 1973 les États-Unis pour travailler dans la société Exeter Research Corporation. Il travaille sur un gaz hyper-dangereux, le fameux Dethx-13.

Suite à une maladresse le professeur Burns renversa ce fameux Dethx-13. Une explosion s'ensuivit et le scientifique changea physiquement et mentalement. Sa folie l'entraina vers le crime.

Conscient du danger, Ralph Taubach indique à notre héros où se trouve le professeur de la mort. Vingt-cinq minutes plus tard, le Man-Stalker trouve la cachette de son ennemi. Planqué près du bassin à bateau de Manhattan, le professeur de la mort parle à ses hommes. Il a plus de la moitié de la pègre sous son contrôle. Le reste disparaitra avec son gaz mortel !

Capturé par le professeur de la mort, John Targitt refuse la proposition de ce dernier. Pour rien au monde il ne deviendra un membre des forces du mal. Grace à sa force surhumaine, Man-Stalker parvient à se libérer de ses liens. Un combat s'engage ou bien évidemment notre héros triomphe grâce entre autre aux aménagements technologiques de son costume. Afin de faire place nette, notre héros pose une petite bombe qui remplit bien sa fonction. La barge ou se trouve tous les ennemis de l'Amérique coule dans les eaux de newyorkaises. Ainsi s'achève les aventures de notre justicier.

Les autres comics d'Atlas Seaboard

TALES OF EVIL

VICKI

POLIE ACTION

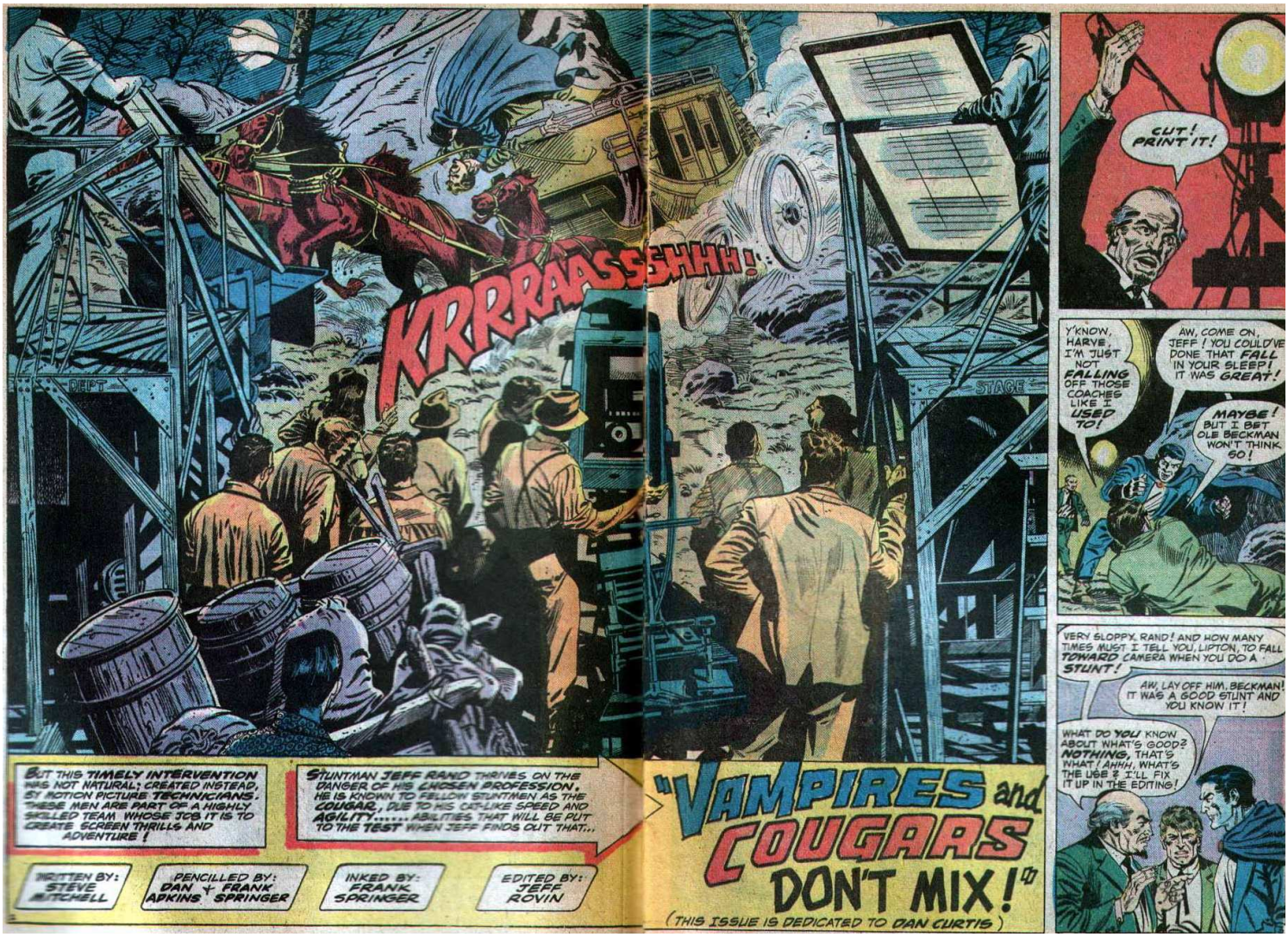
MORLOCK 2001

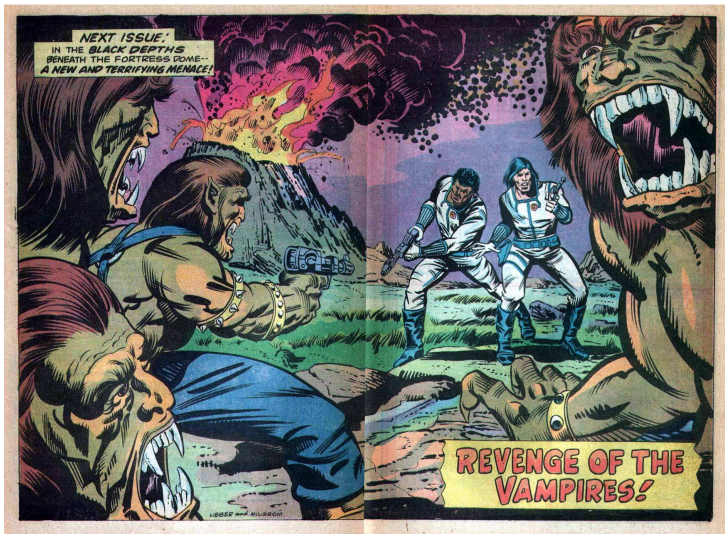
WEIRD SUSPENSE

BARBARIANS

Atlas Seaboard Comics et les double-pages

Une autre chose également m'a frappé. C'est la qualité des dessins. A part sur quelques séries comme Tiger-Man où le style est très moyen, la plupart des titres sont superbement dessinées. La palme revient aux doubles pages qui pour la plupart sont superbes. Je vous gratifie entre autre, de ma préférée : Le Cougar numéro 1.





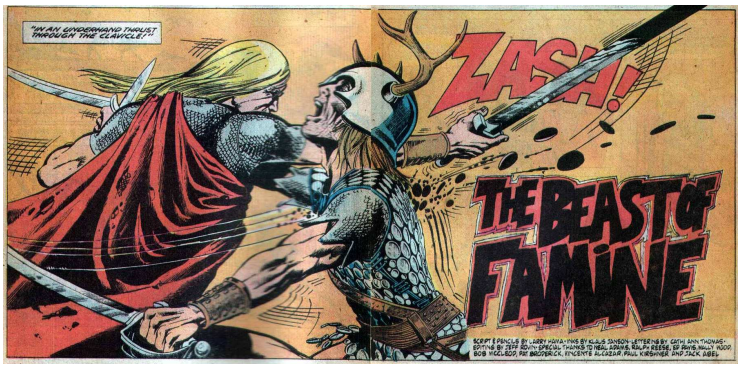
La planète maudite – annonce pour le numéro 4

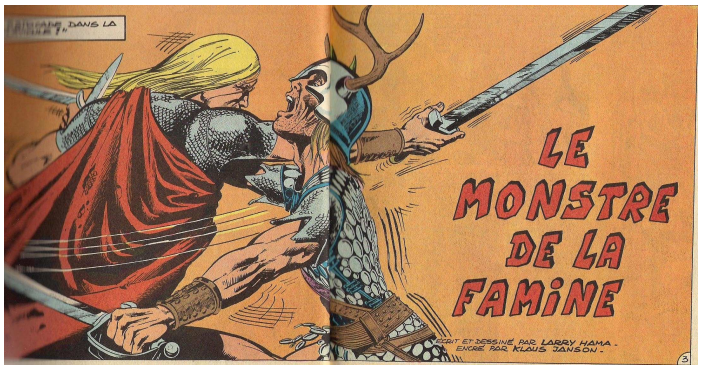
John Targitt – numéro 1

Passionné de Petits Formats ? élevé au Rodéo, à Akim, à Blek et à tant d'autres ? Alors venez vite sur le forum des passionnés du genre : http://www.forumpimpf.net/index.php.

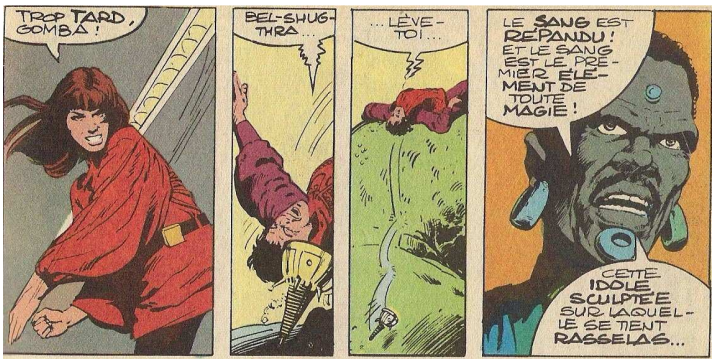
Atlas Seaboard Comics et la censure dans Titans (LUG)

À la lecture des comics d'Atlas Comics Seaboard on peut remarquer plusieurs choses. La première concerne les héros. Ce ne sont pas tous des saints ! Par exemple dans Fright le héros est un vampire qui n'hésite pas à planter des pieux dans le corps d'une jeune fille. Autre exemple, le Justicier est un ancien vendeur de drogue… les scénarios sont donc parfois assez durs. On retrouve des explosions, des meurtres ou même de actes de torture. La maturité des dessins conférant un réalisme encore plus fort. De ce fait, les histoires parues dans Titans ont été quelques fois aménagées…





Dans la version française, le sang à totalement disparu. Wulf le Barbare dans Titans numéro 2

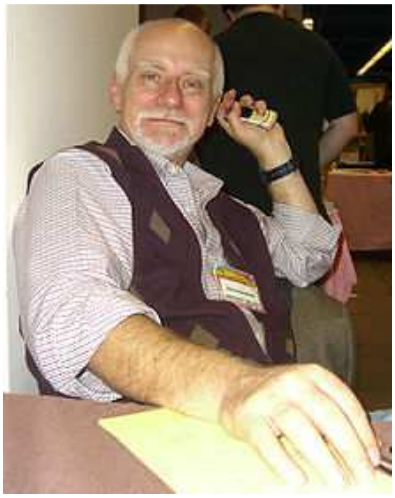


Dans le même épisode de Wulf, l'épée et le sang ont totalement disparu.

En France, les pistolets servent juste à faire peur ! Le justicier dans Titans numéro 1

Le procureur ne meurt plus mais disparaît… le scénario est aussi retouché ! Planète maudite dans Titans numéro 3

Les chroniques de Persopolis



Chris Claremont

Aujourd'hui la chronique de Persepolis est consacrée à Chris Claremont non pas pour une biographie, mais pour ses apparitions dans ses propres comics. Laissons Persépolis nous parler d'un des plus grands scénaristes du monde Marvel.

Chris Claremont s'est mis scène plusieurs fois dans ses comics. Chris Claremont s'est mis en personne plusieurs fois dans ses comics. À l'exception The Man Thing #11, il ne s'agit que d'une simple apparition qui n'a pas d'importance pour le déroulement de l'histoire. Il est souvent avec son amie Bonnie Wilford ou ses collègues de chez Marvel. Il porte toujours la barbe,ce qui sert à son identification dans les numéros .

Voici dans le détail toutes ses apparitions par ordre chronologique :

1. Marvel Premiere #24 de septembre 1975 (Titans 12) :

Chris Claremont se présente à sa création (Iron Fist) et lui propose une partie de base-ball.

2. Uncanny X-Men #98 d'avril 1976 (Spécial Strange 9) :

Claremont est de dos avec sa compagne coloriste, Bonnie Wilford.

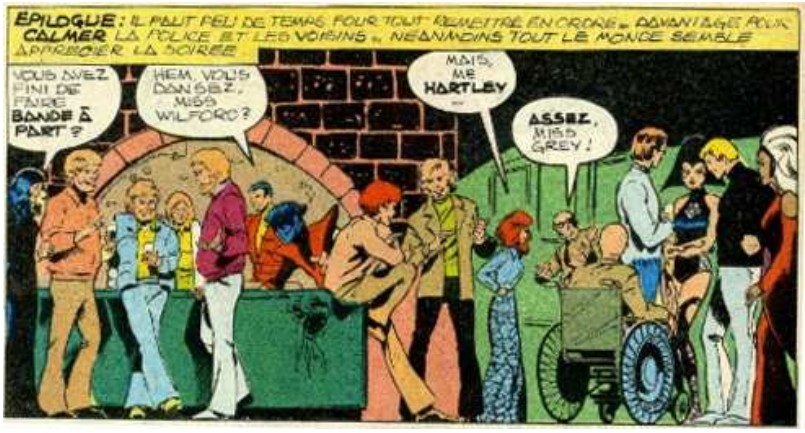
3. Uncanny X-Men #105 de juin 1977 (Spécial Strange n°16) :

Claremont est avec son amie Bonnie (la blonde) dans le coin gauche.

Retrouvez toutes les chroniques de Persépolis ici : http://nogent.forumactif.com/

4. Iron Fist #15 de septembre 1977 (Titans 28):

Claremont est au centre en pantalon et veste bleus. Derrière lui, il y a sa compagne Bonnie ; à sa droite Dave Cockrum et Paty et à sa gauche John Byrne.



5. Uuncanny X-Men #123 de juillet 1979 (Spécial Strange n°25) :

Chris Claremont se trouve derrière Dave Cockrum. Il y a également Paty, la compagne de Cockrum.

6 bis. Man Thing #11 deuxième série de juillet 07/1981 (Hulk nouvelle formule n°5) :

Claremont explique qu'il ne peut pas continuer à écrire la série, étant un moment réellement dans la peau du personnage. Jim Shooter le comprend et décide d'arrêter la série.

6. Man Thing #11 deuxième série de juillet 1981 (Hulk nouvelle formule n°5) :

Chris Claremont est assis devant un exemplaire de l'Homme-Chose, série qu'il écrit.
Ses patrons se penchent sur lui : Louise Simonson, Jim Shooter (le plus grand) et Danny Fingeroth .

7. Spider Woman #45 d'août 1982 (Nova 74) :

Claremont est assis au spectacle avec le dessinateur de la série Steve Leiahola.

Comme vous le savez certainement, j'apprécie aussi les petits formats qu'ils s'appellent Tex, Cap'tain Swing ou Zembla. Une des séries les plus appréciées en France et surtout en Italie est **« la Route de l'Ouest »**.

Le blog http://kit.2000.over-blog.com/ de nos amis TatooPF et Kit Carson en parlent très bien ! Allez vite visiter ce site.

8. Uncanny X-Men annual #7 de 1983, (intégrale X-Men 1985 I):

Chris Claremont (avec le serre-tête) se trouve derrière Louise Simonson (la blonde) et Paul Smith, le dessinateur rouquin.

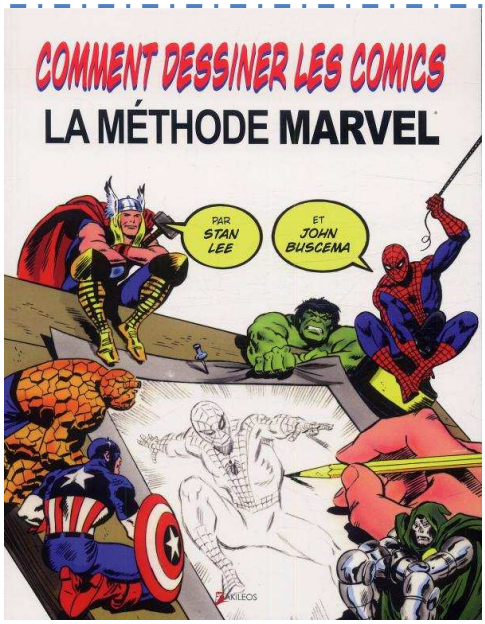
.

10. Fantastic Four #23 troisième série de novembre 1999 (Fantastic Four seconde série n°21) :

Chris Claremont comprend le français mais pas l'espagnol.

9. Excalibur Mojo Mayhem de décembre 1989, (Strange spécial origines n°221) :

Kitty Pryde et les X-Babies ont pris la voiture qui transportait Chris et ses amis.



Dans le **Journal des Fans de Strange numéro 4**, j'avais évoqué dans l'article consacré à John Buscema d'un livre expliquant la méthode de dessin de Marvel. Il vient de paraître aux éditions **AKILEOS**.

Nota bene et sources :

- Certains articles sont des adaptations très libres d'articles anglais de Wikipedia. Ils sont de ce fait soumis à licence libre de documentation libre GNU (http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil) et ont été complétés suite à des recherches personnelles et avec des informations recueillies entre autre sur le site Marvel Database.

- **Tous les textes sont des créations personnelles et ne peuvent pas être reproduits sans mon autorisation**.

- Vous pouvez écrire au Journal des Fans de Strange journalfansstrange@laposte.net.

- Les dessins appartiennent à leurs auteurs respectifs dont **Rhom et Florence** pour les couvertures de ce numéro du Journal des Fans de Strange.

- Merci à **Comicsvf.com** et à **Comicsheroesreferences.com** pour les références bibliographiques et croisées. Merci à **Blek** grand manitou du forum PIMPF pour le stockage du document et la création d'une section Comics chez PIMPF, à **Chris Malgrain** pour le squatte de son forum et à **Reed Man** pour celui de son thread.

- Ce journal est fait par un amateur, passionné de Comics et du magazine Strange. Merci de ne pas l'oublier quand vous lisez ce fanzine ;)

- Les logos **Strange** et **Lug** sont propriétés de la société **SA.Tournon** et sont fournis gracieusement par **Reed Man**. Encore merci à lui. Tous les personnages appartiennent à leurs auteurs. **© Marvel © DC Comics © Atlas Seaboard Comics**

COLLECTION LUC SUPER HÉROS

LE JOURNAL DES Fans DE Strange™

N°8

Mai 2010

Cette couverture du Journal des Fans de Strange numéro 8 vous est offerte par RHOM.

Retrouvez les travaux de Rhom ici : http://forum.chrismalgrain.com/viewtopic.php?f=15&t=41&start=390