

Liste des caractères (et de leurs états) utilisés dans l'analyse phylogénétique des superhéros

Par C. Sevin & J. S. Steyer

1. **Superpouvoir conditionnel** - le superpouvoir (et éventuellement la forme) du superhéros s'exprime dans certaines conditions seulement. Exemple : Bruce Banner en colère se transforme en Incroyable Hulk.

0. Absent;

1. Présent.

2. **Transfert horizontal de gènes** - l'individu possède des gènes d'un autre organisme non-parent ajoutés volontairement ou non dans son génome.

0. Absent;

1. Transfert volontaire issu de manipulations génétiques. Exemple: Captain America

2. Transfert naturel effectué involontairement. Exemple: Peter Parker, mordu par une araignée radioactive, devient Spiderman.

3. **Mutation héréditaire** - la mutations affecte l'information génétique présente dans les cellules sexuelles (spermatozoïdes ou ovules), c'est-à-dire avant la formation de la cellule-œuf.

0. Absente;

1. Présente.

4. **Télékinésie** - il s'agit de la capacité de manipuler différents types d'objets ou de matières.

0. Absente;

1. Manipulation de la matière organique. Exemple : Phoenix ;

2. Manipulation des métaux (et de leurs champs électromagnétique). Exemple : Magnéto ;

3. Manipulation du feu (pyrokinésie). Exemple : Hellboy.

5. **Sixième sens** - l'individu possède un sens supplémentaire lui procurant une perception accrue de son environnement (aussi bien physique qu'humain).

0. Absent;

1. Présent.

6. **Résistance aux pouvoirs psychiques** - l'individu peut résister aux intrusions et autres manipulations psychiques.

0. Absente;

1. Présente.

7. **Lecture dans les pensées et/ou la mémoire** - l'individu est capable de lire les souvenirs, la mémoire et/ou les pensées d'autrui.

0. Absente;

1. Présente.

8. **Contrôle des pensées** - il s'agit de la capacité à affecter les souvenirs.

0. Absent;

1. Présent.

9. **Télépathie** - l'individu peut communiquer avec une ou plusieurs personnes par la pensée, quelle que soit la distance.
 0. Absente;
 1. Présente.

10. **Production de rafales d'énergie** - l'individu génère une énergie (flammes, rayons, etc.) qui peut sortir du corps à différents endroits.
 0. Absente;
 1. Sortie par les mains. Exemple : Pyro;
 2. Sortie par les yeux. Exemple : Cyclope.

11. **Ouïe super-développée** - l'individu peut entendre des sons à longue distance et/ou dans des gammes d'ondes généralement inaudibles pour l'humain.
 0. Absente : perception classique des sons (fréquence comprise entre 20 et 20000 Hz);
 1. Présente : perception très fine de sons classiques, d'infra- et/ou d'ultra-sons.

12. **Odorat super-développé** - il s'agit de la capacité de sentir des odeurs à longue distance et/ou des composés chimiques qu'un humain ne sent normalement pas (ex. phéromones).
 0. Absent;
 1. Présent.

13. **Polymorphisme** - l'individu change de forme lors de l'utilisation de son/ses superpouvoir(s).
 0. Absent;
 1. Présent.

14. **Régénération** - le sujet est capable de cicatriser très rapidement et/ou quelque soit le type de plaie (y compris des plaies mortelles pour un humain).
 0. Absente;
 1. Régénération de plaies mortelles;
 2. Régénération ultrarapide.

15. **Composition des yeux**
 0. Yeux classiques, composés de matière organique;
 1. Yeux composés de partie(s) métallique(s).

16. **Type d'épiderme**
 0. Peau souple, classique, avec épiderme éventuellement recouvert de téguments (cheveux, poils, ongles);
 1. Peau lithifiée, c'est-à-dire solide, rugueuse et recouverte d'une substance minérale résistante;
 2. Peau métallisée, c'est-à-dire lisse, sans phanères et composée en partie de métal;
 3. Peau nécrosée, d'aspect craquelé et sans phanères;

4. Peau d'aspect classique/humaine mais ultra-résistante;
 5. Peau kératinisée ; c'est-à-dire recouverte d'écailles.
-
17. **Couleur(s) de peau**
 0. Gamme observée chez les humains;
 1. Verte;
 2. Orange;
 3. Gris métallisé;
 4. Bleue;
 5. Rouge.
-
18. **Vitesse de course**
 0. Classique (avec des sprints jusqu'à 44 km/h);
 1. Subsonique (entre 44 km/h et 1200 km/h);
 2. Subluminique (supérieure à 1200km/h).
-
19. **Taille**
 0. Classique, c'est-à-dire suivant les standards humains;
 1. Géante, c'est-à-dire supérieure à 1,82 mètres. (Notons qu'une taille naine n'est pas polarisée ici car notre analyse ne contient pas Ant Man par exemple).
-
20. **Force physique**
 0. Humaine, avec les limites d'un sportif de haut niveau;
 1. Très forte ; l'individu est capable de soulever/déplacer quelques tonnes; Exemple : Captain America;
 2. Extraordinaire ; l'individu peut porter/déplacer plusieurs tonnes avec facilité.
-
21. **Capacité de voler dans les airs**
 0. Absente;
 1. Lévitiation (l'individu vole assez lentement et reste debout dans les airs) ;
 2. Vol rapide (l'individu vole rapidement en position couchée dans les airs). Exemple : Superman.
-
22. **Interaction via le toucher** - l'individu peut influencer le corps (ex.: Malicia) ou l'esprit (ex.: Professeur Xavier) d'un autre grâce à un contact tactile.
 0. Absente;
 1. Présente.
-
23. **Modification possible (plasticité) du squelette**
 0. Absente;
 1. Présente.
-
24. **Griffes rétractiles**
 0. Absentes;
 1. Présentes.

25. Immunité

- 0. Classique, l'individu est immunisé contre les infections et maladies bénignes;
- 1. Totale, l'individu est immunisé contre toute forme d'infection et/ou de maladie.

26. Longévité

- 0. Classique, mais avec un âge maximal de 120 ans (record observé chez l'homme);
- 1. Extrême, supérieure à 120 ans.

27. Vieillesse

- 0. Classique, avec réduction du fonctionnement des organes vers 60 ans;
- 1. Lent, les fonctions vitales ne sont pas ralenties à 60 ans.

Remarque : ce caractère est indépendant du caractère 26 car Killer Croc par exemple possède une longévité très longue (car. 26 état 1) mais il vieillit normalement (car. 27 état 0).

28. Endurance

- 0. Classique ou similaire à celle des sportifs;
- 1. Avancée, c'est-à-dire présentant une très forte résistance à l'effort (ce qui permet par exemple de courir sur de longues distances).

29. Chevelure

- 0. Classique, avec cheveux constitués de kératine;
- 1. Modifiable, avec cheveux dont la longueur et/ou la couleur peuvent varier. Exemples: Mystique, Hulk;
- 2. Métallique, avec cheveux métallisés formant une tignasse solide constituée d'un seul bloc.

30. Pilosité du corps

- 0. Classique, avec quelques poils sur le corps (notamment au niveau des aisselles et du sexe où on parle de « touffe »);
- 1. Absente, le corps est entièrement nu et ne présente aucun poil.

Remarque : l'état 2 qui pourrait correspondre à une pilosité totale, n'a pas été pris en compte ici car The Beast (par exemple) n'est pas intégré dans l'analyse.

31. Fonctions pulmonaires

- 0. Classiques;
- 1. Hyper-développées, permettant des apnées prolongées et/ou de meilleurs échanges gazeux.

32. Personnalité multiple - l'individu présente plusieurs personnalités (peut s'apparenter à de la schizophrénie).

- 0. Absente;
- 1. Présente.

33. Double identité - l'individu possède une identité citoyenne classique et une identité secrète (celle de superhéros).

- 0. Absente;
- 1. Présente.

Remarque : ce caractère (qui relève de l'administration) est indépendant du caractère 32 (qui relève de la psychologie). Exemple : Hulk et Le Léopard ont des personnalités multiples mais seul Curtis Connors cache sa capacité à se transformer en Léopard.

34. Type de costume

- 0. Aucun, l'individu est habillé (au moins partiellement) mais ne présente pas de signes vestimentaires particuliers;
- 1. High-tech, le superhéros porte des matériaux vestimentaires dédiés de haute technologie (à base de composés complexes et rares), souvent à usages militaires et/ou expérimentaux;
- 2. Avec une cape.

35. Planète d'origine

- 0. Terre;
- 1. Autre.

36. Appendice caudal (queue)

- 0. Absent;
- 1. Présent.

37. Pratique physique - l'individu pratique un entraînement régulier pour accroître ses capacités physiques comme la force, l'endurance ou l'agilité.

- 0. Non;
- 1. Oui.

38. Equipement- l'individu nécessite un équipement particulier pour combattre.

- 0. Non;
- 1. Oui. Exemple: Cyclope a besoin de ses lunettes pour canaliser son rayon destructeur.