LENDAS DOS HERÓIS

“A”

WALTER ANTÔNIO DE SANTI VERONEZE

INTRODUÇÃO

Super-herói parece coisa de criança, correto?

Errado, a nossa fascinação por super-heróis começa na infância, com nossos pais, mas se estende por toda nossa vida. Até mesmo aqueles durões que dizem não gostar deste gênero já se encantaram com uma história de algum super-herói e certamente possui um super-herói de sua paixão.

Quem não se encanta com a beleza da Mulher-Maravilha, com a inteligência do Batman e com os poderes de tantos outros heróis que voam, viajam no tempo e – por algum momento – nos faz pensar que somos capazes de tudo isso.

No presente livro tentei reunir, com breve comentário sobre cada um, todos os heróis que conheci, mas certamente o livro não está completo.

A pesquisa foi feita na internet (em diversos sites), em programas de televisão, em revistas especializadas e revistas em quadrinhos, durante oito anos, sendo que a principal fonte de pesquisa foi o site brasileiro "Guia dos Quadrinhos" de enorme qualidade e que possui muita informação e que acredito seja o maior banco de dados nacional.

Afinal, este universo é vivo e criativo e quando menos se espera aparece um herói novo ou lembramos de um herói esquecido no tempo, mas que tem sua importância como os demais.

Neste livro estarão os heróis descritos com a letra "A" e a data de corte foi em 15 de maio de 2025, entretanto como disse anteriormente pode estar incompleto.

Mas a seguir o nosso trabalho e espero que gostem e aproveitem a leitura.

Neste livro há 638 super-heróis catalogados.

LETRA	SUPER-HERÓIS
A	638

Há heróis ou super-heróis lembrados por gerações, tanto de crianças quanto de adultos, mas também há heróis totalmente desconhecidos e que nos faz abrir aquele sorriso quando descobrimos que existem.

Se houver algum erro quanto as informações ou algum herói não informado podem enviar informação para veroneze@top.com.br

Na medida do possível vamos seguir as informações dos quadrinhos (hqs) e não as informações do cinema, haja visto que o cinema – em busca de lucros e inclusão – já destruíram ou estão tentando destruir a imagem que criamos durante a infância de nossos heróis. Prova disso é o que o cinema fez com o Incrível Hulk, com o Thor em seu filme Thor: Amor e Trovão de 2022, também com os Guardiões da Galáxia, entre outros.

Criando imagens totalmente fajutas de heróis que dominaram nosso pensamento quando crianças.

Nota: Imagens, logos, fotos e demais materiais divulgados neste livro são propriedade dos respectivos detentores dos direitos autorais. Os materiais coletados para a edição deste livro foram utilizados, única e exclusivamente, com o intuito de informar e divulgar este universo incrível que tanto adoramos. Nenhum uso dos materiais, ou parte deles, foi feito com a intenção de violar a propriedade de direitos autorais.

SUPER-HERÓI

Super-herói
Nós somos super-heróis
Super-herói

Power rangers, Batman,
Meninas super poderosas,
Pokémon.

Mais que aventura
É pura diversão
Ver meu super-herói em ação
Fazem tudo só pra nos defender
Vou ser assim quando crescer

Vamos salvar o planeta do mal
Aposto que vai ser legal

Refrão:
Meu herói
Super-herói, pra sempre na minha lembrança
Vão ficar
E me guiar
Quando eu deixar de ser criança

Meu herói
Super-herói, aqui na terra ou em marte
Todos nós, não estamos sós

Mas cada um faz sua parte
Nós somos super-heróis
Super-heróis

Homem aranha, Superman,
Mulher maravilha,
Digimon.

Toda criança tem o seu poder
Um super-herói pode ser você
E se você abrir o seu coração
Vai aprender essa lição

São muito honestos
Eles são demais
Protegem nossos animais

Refrão

Vamos salvar o planeta do mal
Aposto que vai ser legal oh oh oh...

Refrão

(Trem da Alegria)

A

2003 - HAGAKIRI

A ARMEIRA

A AVIADORA

A BOMBA

A CAPELLA

A CONDUTORA

A DAMA

A FORMIGA

A NINJA

A PODEROSA ISIS

A PRO

A PROTETORA

A VIÚVA

A VOZ

A.R.A.R.A.

AA

AALA

AARAN

AARKUS

AARON DOWNING

AARON FISCHER

AAYLA SECURA

ABA LARGA

ABACUS

ABBEY CHASE

ABDUL, O ÁRABE

ABE BROWN

ABE SAPIEN

ABELHA

ABELHA AMAZÔNICA

ABELHA ROSA

ABELHA VERMELHA

ABELHA VERMELHA II

ABELHÃO

ABERRAÇÃO

ABERRAÇÃO CÓSMICA

ABIGAIL

ABIN SUR

ABISMO

ABISMO II

ABRAHAM SLAM

ABSSARA THERU

ACANTA

ACE – O BATCÃO

ACE GOODHEART

ACE HARLEM

ACE MCCLOUD

ACE MORGAN

ACELERADO

ACESSO

ACIRA, EXCEÇÃO HOSTIL

AÇO (DOUGLAS)

AÇO (JOHN HENRY IRONS)

AÇO II

AÇO BRUTO

ÁCQUA

ACRATA

ACROBATA NOTURNO

ACRÓLITO

AÇÚ

ADAGA

ADAGA VERMELHA

ADAM

ADAM AZIZ

ADAM DESTINE

ADAM LINK

ADAM STRANGE

ADAM WARLOCK

ADAM WILD

ADAM X

ADÃO

ADÃO BRANCO

ADÃO NEGRO

ADARA

ADARA (NICOLE MORRISO)

ADI GALLIA

ADIN BERNETT

ADIPOSO

ADMIRÁVEL

ADMIRÁVEL (WILL EVERETT I)

ADMIRÁVEL II

ADOLF, O MENINO IMPOSSÍVEL

AERO

AERO 2099

AFRO SAMURAI

AFRODITE DE PEIXES

AGAMOTTO

ÁGATA DA SILVA

ÁGATA, A CAÇADORA

AGATHA JUN

AGEN KOLAR

AGENTE 00-GATA

AGENTE 00-P2

AGENTE 13

AGENTE 37

AGENTE 711

AGENTE AETHER

AGENTE AMERICANO

AGENTE BRAND

AGENTE CARBONO

AGENTE DE PRATA

AGENTE DEEMS

AGENTE GARZA

AGENTE KALLUS

AGENTE LANCE

AGENTE LARANJA

AGENTE LIBERDADE

AGENTE ME-SE 12

AGENTE QUA-QUA 7

AGENTE ROZ SOLOMON

AGENTE SECRETO X-9

AGENTE SUBMARINO

AGENTE SUM

AGENTE VULCANO

AGENTE X

AGENTE ZERO

AGINAR

AGON

ÁGUIA (AQUILA)

ÁGUIA (BILLY POWERS)

ÁGUIA AMERICANA

ÁGUIA AMERICANA (JASON STRONGHOW)

ÁGUIA AMERICANA (JOHNNY JINGO)

ÁGUIA AMERICANA (LARRY NOBLE)

ÁGUIA AMERICANA (TOM STANDISH)

ÁGUIA AZUL

ÁGUIA BRANCA

ÁGUIA DE BRONZE

ÁGUIA DOURADA

ÁGUIA DOURADA (LÚCIA R. RAVINA)

ÁGUIA DOURADA (YOUNG EAGLE)

ÁGUIA ESTELAR

ÁGUIA FANTASMA

ÁGUIA FANTASMA (MICKEY MALONE)

ÁGUIA FLAMEJANTE

ÁGUIA FLAMEJANTE II

ÁGUIA NEGRA

ÁGUIA NEGRA (SIR FALCON)

ÁGUIA RUBRA

AHSOKA TANO

AHTIER

AHURA

AI APAEC

AIDAN

AIDE

AILTON

AIOLIA DE LEÃO

AIOROS DE SAGITÁRIO

AIRAM SAPPAL

AIRBOY

AISHA

AJAK

AJAX – CAÇADOR DE MARTE

AJURICABA

AKAR – O BÁRBARO

AKIM

AKIRA

ALADA

ALADO

ALADO (JASON TODD)

ALAN SCOTT

ALARIS

ALBA ATRÓZ

ALBEN

ALBERT

ALBION

ALCHEMISS

ALCHEMISS (VICTORIA GRANT)

ALDEBARAN DE TOURO

ALEEA STRANGE

ALEJANDRA JONES – MOTOQUEIRA FANTASMA

ALEPH (ALEPHS)

ALEPH (ALPHONSE HAUFFMANN)

ALEPH (STEPHEN CHANDRA)

ALERTA VERMELHO

ALETA

ALEX

ALEX (ALEXANDRA HAYNES)

ALEX (YANN LE VAILLANT)

ALEX ELDER

ALEX FAIRCHILD

ALEX ULTRON

ALEX WILDER

ALEXANDER LEXINGTON

ALEXANDER LUTHOR JUNIOR

ALEXANDER NEVSKI

ALEXANDER POWER

ALFA

ALFAIATE CÓSMICO

ALFAZEMA

ALGHETI DE HÉRCULES

ALGOZ, O BATEDOR

ALIA

ALICE

ALICE SOMBRIA

ALIEN X

ALINE

ALINTA

ALISAND´R

ALISTAIR FAIRWAETHER

ALISTAIRE STUART

ALITA

ALKYMIA

ALL MIGHT

ALLARA

ALLEGRA GARCIA

ALLEN, O ALIENÍGENA

ALMA

ALMA DE AÇO

ALOPEX

ALPHONSE ELRIC

ALQUIMIA

ALTÉIA

ALTO EVOLUCIONÁRIO

ALUCARD

ALVO

ALVO HUMANO

ALYNNA GALIC

AMADEUS CHO

AMALYA

AMAN

AMANARI

AMÂNCIO

AMANDA SEFTON

AMANDA VON DOOM

AMANHÃ

AMANHECER

AMANITA

AMAZONA

AMAZONA

AMAZONA BRANCA

AMAZONA DOS CABELOS DE FOGO

AMBER HUNT

AMBRAK

AMBROSE CHASE

AMEAÇA AQUÁTICA

AMÉRICA CHAVES

AMERICOMMANDO

AMERICOMMANDO (HARRY THOMPSON)

AMETISTA

AMIBOSHI

AMINEDI

AMNEE PREE

AMOK

AMY ROSE

ANA

ANA (ANA AMARI)

ANAH KONDA

ANACRONISMO

ANAKIN SOLO

ANALISADOR

ANANSI – TERRA 7082

ANÃO BRANCO

ANARQUISTA

ANARQUISTA (TIKE ALICAR)

ANATOLE

ANAVUS SVAG

ANAXIA

ANCIÃO

ANDARILHO (TERRA 4290001)

ANDARILHO DO TEMPO

ANDARILHO DOS CÉUS

ANDRAX

ANDRE ANDERSON

ANDRE BLANC-DUMONT

ANDRÉA

ANDREA-D

ANDREW BENNETT

ANDREW LINCOLN

ANDRÓIDE N 18

ANDRÔMEDA

ANDRÔMEDA (ANDROMEDA ATTUMASEN)

ANDRÔMEDA (LAUREL GAND)

ANDUR SUNRIDER

ANDY VON STRUCKER

ANEL DA LIBERDADE

ANEL ENERGÉTICO

ANEMO

ANEXO

ANFÍBIA (TERRA-31916)

ANFÍBIO

ANFÍBIO (CLAUDIO TORRES)

ANFÍBIO (TERRA-712)

ANFÍBION

ANGEL

ANGEL (ANGEL SALVADORE)

ÂNGELA

ANGÉLICA

ANGRA

ANGÚRIA

ANGUS

ANIMA

ANIQUILA

ANIQUILADOR

ANISSA

ANITA MORENO

ANJO

ANJO

ANJO (ERA DO APOCALIPSE)

ANJO (WARREN K. WORTHINGTON II)

ANJO (WARREN K. WORTHINGTON III)

ANJO DE PRATA

ANJO NEGRO

ANJO URBANO

ANKAR (ANDAR)

ANNA FORTUNE

ANNEL MÁGICO

ANÓDINA

ANOLE

ANTAEUS

ANTAR

ANTBOY

ANTHONY RAJ

ANTHRO

ANTICORPO

ANTI-EXTERMINADOR

ANTI-HOMEM

ANTI-MONITOR

ANTÍOPE

ANTÍPODA

ANTI-VENOM II

ANTOINE D´COOLETTE

ANTÔNIO

ANTONIO AGGASIZ

ANTÔNIO SALVADOR

ANYA KOKOLOVA

ANYA SAVENLOVICH

APACHE

APACHE (ÁGUIA NOTURNA)

APACHE KID

APANHADOR DE ESTRELAS

APARIÇÃO

APEMAN

ÁPEX RANGER

APHRODITE IX

ÁPIA

ÁPICE

APOENA

APOLLO

APOLLO (RAY SUMMERS)

APOLO

APPA ALI APSA

APROS

APROVEITADOR

AQUA

AQUABABY

AQUADOG

AQUAGIRL

AQUAGIRL (TERRA 12)

AQUAGIRL (TULA)

AQUAGIRL II

AQUALAD

AQUALAD II

AQUALASS

AQUAMAN

AQUAMAN (LEGADO)

AQUAMAN (TERRA 22)

AQUAMAN DE 2900

AQUAMAN DO SÉCULO 853

AQUAMARIA

AQUAMULHER

AQUANUS

AQUANYX

AQUÁRIA

AQUARUS

AQUÁTICO

AQUAWOMAN (TERRA 11)

AQUAWOMAN (TERRA 2)

AQUELE QUE ESTÁ ACIMA DE TODOS

AQUILES

AQUILES (LEWIS VERDE)

AR//Nh (TERRA-14512)

ARACNA

ARACNE V

ARACNIDEO JR

ARAK

ARAKEN

ARAKNO

ARAM

ARAMIS

ARANA

ARANHA (ARCO E FLECHA)

ARANHA (1602)

ARANHA (ARANHA NEGRA)

ARANHA (TERRA 15)

ARANHA CELESTE

ARANHA DE FERRO

ARANHA DO NORTE

ARANHA ESCARLATE

ARANHA ESCARLATE III

ARANHA ESCARLATE IV

ARANHA ESCARLATE V

ARANHA ESCARLATE VI

ARANHA FANTASMA

ARANHA FANTASMA (GWENDOLYN STACY)

ARANHA FANTASMA (PETER PARKER)

ARANHA HUMANA (TERRA-15011)

ARANHA NEGRA (ANDERSON SOUSA)

ARANHA NEGRA

ARANHA-SOLAR (TERRA 20023)

ARARA

ARAUTO

ARCA JETH

ARCÁDIO

ARCANJO

ARCANNA (TERRA-31916)

ARCANNA (TERRA-712)

ARCANUM

ARCEE

ARCH-E-5912

ARCHER

ARCHIE

ARCHOM Z´GMORA

ARCO CERTEIRO

ARCO NEGRO

ARCO-ÍRIS

ARCO-ÍRIS (JAY WATSON)

ARCO-ÍRIS (JULIE POWER)

ARCTURUS RANN

ARD RENNAT

ARDINA

AREIA

ARELLA

ARES

ARES BANDET

ARGENTA

ARGENTA (SAMANTHA DESTINE)

ARGOMAN

ARGOL DE PERSEU

ARGUS

ARIA

ARIANRHOD MACLLANLLWYR

ARIC DE DÁCIA

ARIEL

ARIEL

ARIELLA

ARIELLE AGBAYANI

ARIETE

ARIN SUR

ARION

ARIRANHA

ARISHEM

ARISIA

ARIZONA ANNIE

ARIZONA KID

ARIZONA RAINES

ARKHANNA

ARKHANNA (ANGEL SALVADORE)

ARKKIS CHUMMUCK

ARKOFF

ARKON

ARKUS

ARLEQUINA (TERRA-3)

ARLOK

ARM FALL OFF

ARMA BRANCA

ARMA BRUXA

ARMA H

ARMA ÔMEGA

ARMA ÔMEGA II

ARMADURA

ARMADURA CONSCIENTE

ARMAGEDOM

ARMANDO

ARMATU

ARMEIRO

ARMOR

ARN

ARNO STARK

AR-NOQ

ARQUEIRA VERMELHA

ARQUEIRO

ARQUEIRO (FLECHA)

ARQUEIRO ÁGUIA

ARQUEIRO ALPINO

ARQUEIRO ÁRABE

ARQUEIRO CELESTIAL

ARQUEIRO DA GRÃ-BRETANHA

ARQUEIRO DA POLINÉSIA

ARQUEIRO DA SELVA

ARQUEIRO DO JAPÃO

ARQUEIRO DOURADO (GAVIÃO ARQUEIRO) TERRA-712

ARQUEIRO ESCARLATE

ARQUEIRO VERDE

ARQUEIRO VERDE (TERRA 2)

ARQUEIRO VERDE DA SUIÇA

ARQUEIRO VERDE DO MÉXICO

ARQUEIRO VERDE E AMARELO

ARQUEIRO VERDE II

ARQUEIRO VERMELHO

ARQUEIRO VERMELHO II

ARQUEÓPTERIX

ARQUITETO

ARRAIA

ARRAIA-A-JATO

ARSENAL

ARSENAL II

ARSÊNICA

ARTEMIS

ÁRTEMIS (DIANA)

ÁRTEMIS (DIANA)

ARTEMÍSIA

ÁRTEMIS DE BANA-MIGHDALL

ARTIE MADDICKS

ARTILHEIRO

ARTILHEIRO (MCCAY)

ARTILHEIRO (SAMUEL CAULKIN)

ARTIS CHEP

ARTRÓPODE

ARUÃ

ARUANÃ

ARX

ÁS

ÁS ARQUEIRO

ÁS DE ESPADAS

ÁS DE ESPADAS (JACK JONES)

ÁS DO ESPAÇO

ÁS INIMIGO

ÁS NAVAJO

ASA

ASA BRANCA

ASA DE FOGO

ASA NEGRA

ASA NEGRA II

ASA NOTURNA

ASA NOTURNA I

ASA NOTURNA II

ASA NOTURNA III

ASA NOTURNA IV (LOR-ZOD)

ASA NOTURNA V – SUPERMAN

ASA PSIQUÊ

ASA SANGRENTA 2099

ASA VERMELHA

ASA VERMELHA (WARREN DRAKE)

ASGARDIANO

ASH

ASH KETCHUM

ASH WILLIAMS

ASHA DEL-NAR

ASHE (OVERWATCH)

ASHEMA

ASHITARE

ASH-PAK-GLIF

ASHWARAJ

ASKANI

ASKARI

ASPEN MATTHEWS

ASSASSINO DIABÓLICO (MATA DEMÔNIOS)

ASTÉRIA

ASTERION DE CÃES DE CAÇA

ASTERIX

ASTONISHMAN

ASTRA

ASTRA FURST

ASTRAAL VAO

ASTRAL

ASTRAL – O PIRATA DAS ESTRELAS

ASTRALMAN

ASTREA

ASTRO BOY

ASTRO REI

ASTRODACTILO

ASTRON

ÁSTRON – RAPAZ DAS ESTRELAS

ASTRONAUTA

ASTRONAUTA FANTASMA

ASTRÔNOMO

ASUKA

ATACANTE

ATA MAN

ATALANTA

ATENA

ATHENE VOK

ATHOS

ÁTILA

ATLANNA

ATLAS

ATLAS (SEAN WELCH)

ATLETA

ATMOS

ATOMAN

ATÔMICO

ATÔMICO (ATOMIX)

ATÔMICO X

ÁTOMO

ÁTOMO (TERIAK RIOT)

ATON

ATON (DEMOGORGE)

ATRIS

AU CO

AUBRIE WYN

AUDAZ – O DEMOLIDOR

AUGUSTO GENERAL DE FERRO

AURA

AURA (LINDSAY WAH)

AURIEL

AURO

AURON

AURON (LAMBIEN DE OKAARA)

AURORA

AURORA MANITU

AURRA SING

AUSTON JONES

AUTO MAN

AUTOMAN

AVALANCHE

AVANÇAR

AVAR KRISS

AVARA

AVATAR

AVATAR (SAM ZHAO)

AVATAR DO BRANCO (TERRA 2)

AVE AZUL

AVENGELYNE

AVESSO

AVIA

AVIA

AVIA

AVIA

AVIAN

AVIR

AVONOME

AXA

AXIOM

AYA

AYA

AYA

AYA BREA

AYESHA – TERRA-616

AZARI

AZLYN RAE

AZRAEL I

AZRAEL III

AZRAEL IV

AZRAEL VII

AZTEK

AZTEK II

AZUL PROFUNDO

A

Iniciamos nosso livro com os super-heróis da primeira letra do alfabeto, nesta categoria estão alguns heróis bem conhecidos como; Aquaman, Arqueiro Verde e Átomo, todos da minha infância quando tinhamos a oportunidade em poder assistir aos desenhos animados dos Superamigos.

2003 HAGAKIRI

Título Original: 2003
Licenciador: Jussara Nunes
País de Origem: Brasil
Criador: Jussara Nunes
Grupos:

Histórico: É um robô ronin que sai pregando por onde passa que ele é livre e que pode processar suas memórias e decisões conforme ele desejar. O robô samurai rompe as leis da Robótica, e vive segundo suas próprias decisões. Esta sua saga não agrada a linhagem hierárquica dos robôs. 2003 é um exímio espadachim e suas aventuras se passam num universo robótico feudal, sem a presença de seres humanos. Foram publicados apenas dois capítulos.

A ARMEIRA

Título Original: The Armorer
Licenciador: Lucasfilm
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jon Favreau
Grupos: Mandalorianos

Histórico: A mandaloriana conhecida como "A Armeira" liderava a Tribo, uma parte dos Filhos da Patrulha, durante a era da Nova República. Após o chamado Grande Expurgo de Mandalore causado pelo Império, ela passou a residir com a Tribo em um esconderijo no planeta Nevarro, onde forjava armaduras e armas para seus companheiros Mandalorianos. Surgiu na primeira temporada da série "Star Wars: The Mandalorian" de 2019 sendo vivida pela atriz norte-americana Emily Swallow.

A AVIADORA

Título Original: The Aviatrix – Sarah Estrela
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Homens Mistério

Histórico: Sarah Starr é a irmã da assassinada Alice Starr. Ela se uniu aos Mystery Men para rastrear o General, o assassino de sua irmã. Ela usa um arnês voador que ela desenvolveu para lutar contra suas forças.

A BOMBA

Título Original: The Bomb – Rebecca
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jim Aparo, Peter Milligan
Grupos:

Histórico: Rebecca é uma garota de 18 anos de idade que tem o poder de gerar explosões de nível atômico. Presa pelo exército desde os seus 12 anos que tentam duplicar o seu poder. Devido a sua natureza biológica ela só pode viver em ambientes tratados para não morrer.

A CAPELLA

Título Original: A Capella
Licenciador:
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Pequenos Grandes Heróis

Histórico: Integrante do grupo Pequenos Grandes Heróis. Depois que seus pais foram sequestrados por invasores alienígenas, os filhos dos super-heróis da Terra se unem e aprendem a trabalhar juntos para salvar seus pais e o mundo.

A CONDUTORA	
	Título Original: ACondutora - Clara Licenciador: País de Origem: Brasil Criador: Amorim, Marcus Pedro e Eddie Alves Grupos:

Histórico:. Ela herdou os negócios da família! Por gerações, os Boaventura exerceram a função de conduzir as almas que vagam perdidas pelo limbo e agora chegou a vez dela. Clara vai precisar aprender a lidar com sua nova profissão pós-vida agora que é A CONDUTORA

A DAMA	
	Título Original: The Lady Licenciador: Image Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Amanda Conner, Garth Ennis, Jimmy Palmiotti Grupos: Liga da Honra

Histórico: Uma super-heroína e membro da equipe conhecida como Liga da Honra. Ela é uma paródia da Mulher-Maravilha.

A FORMIGA

Título Original: The Ant - John Miller
Licenciador: Irrational Games
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Força Liberdade

Histórico: A Formiga odeia aqueles que atacam os fracos ou indefesos. Dotada dos poderes e do controle das formigas, ela é obstinadamente determinada quando se trata de derrotar um oponente. Quando não está prendendo criminosos, ela tende a ser quieta e introspectiva, pois duvida de seu lugar na equipe. Sua falta de autoconfiança é sua principal fraqueza.

A NINJA

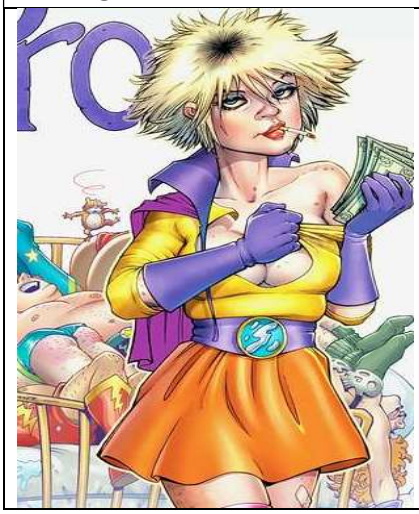
Título Original: A Ninja - Nilla Cheng
Licenciador: sem licenciador
País de Origem: Brasil
Criador: Michelle Ramos
Grupos: -

Histórico: A Ninja foi apresentada no dia 03 de Janeiro. “Nilla Cheng” é uma jovem oriental que mora no Brasil há quinze anos, mas não sabe sua origem, foi adotada por Brasileiros, apesar de alguns problemas da juventude e de algumas enxaquecas vivia muito bem, dedicada aos estudos e praticando parkour até que em determinado momento descobre ter habilidades que ela não conhecia e nem estudou para ter, começa daí sua busca por respostas e sua aventura nesse processo de auto descobrimento. A criação é da Roteirista Michelle Ramos, criadora do site/blog Zine Brasil, dedicado a valorização e divulgação dos quadrinhos nacionais.

A PODEROSA ISIS

	Título Original: Isis - Andrea Thomas Licenciador: DC Comics País de Origem: Criador: Grupos: Freedom Force

Histórico: De posse do amuleto, Andrea pronunciava as palavras "Poderosa Ísis" e se transformava numa super-heroína com incríveis poderes: força, resistência e reflexos sobre-humanos. Seu maior poder, entretanto, era o de invocar “feitiços". Seu feitiço mais recorrente era o de voar (por recitar "Ó Zéfir, tu que comandas o ar, erga-me para que eu possa voar"). Outros feitiços demonstrados na série incluíam a habilidade de ver eventos em outros locais, fazer objetos intangíveis, de parar o tempo numa área, e até revertê-lo. Embora tendo surgido inicialmente na TV, Isis também contracenou com Capitão Marvel nos quadrinhos, e teve seu próprio título pela DC Comics, que durou 8 números. Esta versão da personagem parece ter sido posta fora de existência com a Crise nas Infinitas Terras. Na série animada da Filmation, Tarzan and the Super 7, Ísis também apareceu como membro da Freedom Force, grupo que continha ainda Merlin, Sinbad, Super Samurai e Hércules. Recentemente, Isis apareceu novamente em quadrinhos da DC Comics, e descobriu ser encarnação da esposa de Adão Negro, quando este ainda era um príncipe egípcio.

A PRO	
	Título Original: The Pro Licenciador: Image Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Amanda Conner, Garth Ennis, Jimmy Palmiotti Grupos: Liga da Honra

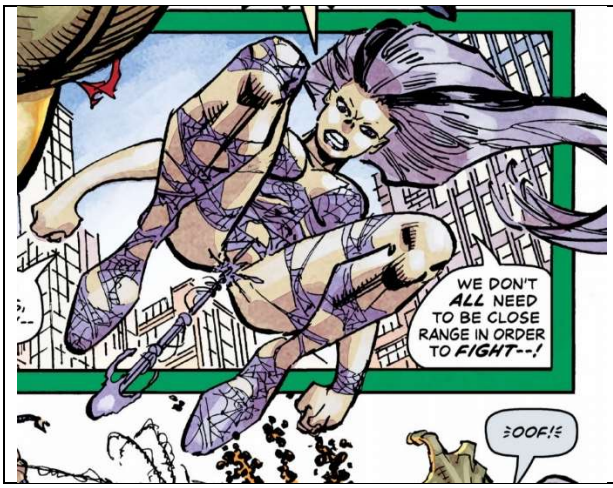
Histórico: Uma mãe solteira que trabalha de dia servindo mesas no Denny's e de noite como prostituta de rua na cidade de Nova York. Um alienígena, identificado apenas como

"Inspetor" da Aliança Galática de Seres Pensantes, resolve escolher a garota despertando nelas certos poderes sobre-humanos. Posteriormente ela é convidada a se unir a Liga da Honra, uma equipe de super-heróis da cidade de Nova York, usando vestimenta de outros heróis, como o cinto do Homem Mercúrio e o traje da Garota Lunar. Devido seu linguajar obsceno e algumas posturas imorais durante suas ações como super-heroína, acabou sendo quase expulsa do grupo de heróis. Posteriormente usou seus dons sobre-humanos para atender mais clientes em sua segunda profissão. Em momento algum seu verdadeiro nome é mencionado ou sequer ela tem um codinome de super-heroína.

A PROTETORA	
	Título Original: A Protetora – Diana DiMoura Licenciador: Roberto Guedes País de Origem: Brasil Criador: Roberto Guedes Grupos:

Histórico: A PROTETORA é uma personagem de Roberto Guedes, criada nos anos 80 e publicada na revista FORÇA MÁXIMA#01 em 1992 (selo independente do próprio autor – Status Comics) por quatro edições seguidas, com outras participações na Quartel General#0 e Meteoro Comics#01/2007... Os roteiros foram do próprio Guedes e a arte de Joe Prado e Hamilton Tadeu. A heroína mascarada é uma vigilante, ou como o próprio nome diz, uma "protetora" que resolve usar seu disfarce, fazendo justiça ao seu modo após se indignar com morte de um adolescente, seu aluno, por traficantes de drogas... Na sua vida civil, é a professora de biologia Diana DiMoura, uma morena atlética e especialista em artes-marciais... A Protetora, nos quadrinhos, tem uma abordagem social estabelecida pelo autor quando é inserida no contexto das drogas, principalmente numa comunidade desprotegida pelo estado...

A VIÚVA



Título Original:
Licenciador: Image Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos:

Histórico: A Viúva é a Mulher-Aranha do universo do Dragão Selvagem da Image Comics. Ela possui quase todas habilidades da Mulher-Aranha, no entanto, ela também pode produzir suas próprias teias naturais super resistentes que são tecidas através do seu reto. Sim, ela lança teia através do ânus. Pelo menos é fiel ao aracnídeo.

A VOZ

Título Original: Daniel (Dan) Lang - The Voice
Licenciador: Centaur Publications
País de Origem: Brasil
Criador: Michael Mirando – Mike Mirando
Grupos:

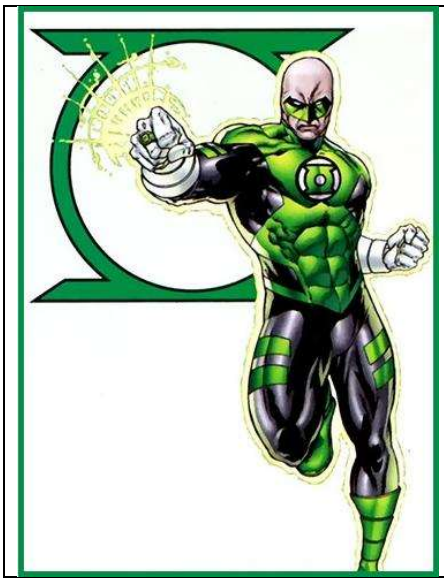
Histórico: Filho de artistas de circo e criado entre artistas circenses, Dan Lang desenvolveu a habilidade de hipnotizar as pessoas usando a modulação de sua voz, além de desenvolver tremenda força e agilidade. Criou também óculos/visores que o permitem ver no escuro. Sua habilidade de e modular a voz o permite emitir sons altos à grande distância ou mesmo sons quase inaudíveis.

A.R.A.R.A.

	Título Original: A.R.A.R.A. – Roberto Licenciador: Daniel Vardi País de Origem: Brasil Criador: Daniel Vardi Grupos:

Histórico: Se tinha uma coisa que deixava Roberto muito intrigado eram os rastros brancos de condensação que os caças da base aérea local deixavam no céu. Em seu imaginário, eram desenhos feitos pelos pilotos, e que por mais que ele pulasse e tentasse, nunca conseguia encostar neles seus dedos. Roberto era uma criança simples que passava a maior parte do tempo tentando se libertar da escola para jogar futebol na praia e olhar o céu na companhia de sua mãe e irmã, pacata Lauro de Freitas, Bahia. Em um fim de tarde, um sargento da aeronáutica aparece e cativado pelo brilho nos olhos do garoto, fez a ele um desafio e uma proposta incrível. Prometeu transformá-lo em um piloto, se ele não fugisse mais da escola. O militar passou a ajudar a família e a amizade entre eles cresceu. O sargento descobriu que Roberto tinha uma habilidade excepcional para pilotar aeronaves, pois seu corpo parecia encaixar-se perfeitamente em qualquer máquina voadora. Seu pupilo, orgulhosamente transformou-se no melhor e mais ousado piloto da base, e desejava mais dessa sensação de liberdade. Durante décadas, o governo financiou o desenvolvimento do A.R.A.R.A. - Armamento de Rastreamento Aéreo Radical da Aeronáutica. E Roberto foi o primeiro humano a pilotar com extremo sucesso o módulo individual de combate. E logo sua primeira missão, o A.R.A.R.A. teve de fazer uma difícil escolha entre acreditar cegamente na instituição que o valoriza e destruir o maior super herói que seu país já teve, ou seguir os instintos e desobedecer quem mais ama. Seus poderes: Capacidade de pilotar qualquer aeronave; ossos leves e resistentes, movimentos de 360º.

AA



Título Original: Aa
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Gerard Jones, Pat Broderick, Romeu Tangbal
Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Personagem das HQs de “Lanterna Verde” e outros heróis da editora DC Comics. Aa é um dos membros mais passivos da raça de Stoneworld. Quando Hal Jordan (o Lanterna Verde) tentou reiniciar a Tropa dos Lanternas, ele enviou um dos seus recrutas, Brik, para atrair novos recrutas. Brik selecionou um membro de cada uma das duas raças do planeta Stoneworld: Aa, do Povo pedra-pomes, e Kworri, da Obsidian-Folk. Pouco depois de ser recrutado, Aa, Kworri e Brik foram capturados por Flicker, um agente do Pan-Galactic. Como um "caçador cósmico", Flicker pretendia vender os Lanternas up-and-coming verde para uma raça conhecida como os Quanhooga. Eles já conseguiram capturar Hal Jordan e tentou fazer lavagem cerebral -lo a dar-se informações sobre o Earthling Carol Ferris , aka, estrela de safira. Hal se soltou de seus controles e resgatou Aa e os outros. Preparado para qualquer eventualidade, Flicker deixar os heróis acreditam que eles tinham escapado dele e os quatro voou para o espaço exterior. Como eles deixaram o navio empresa Pan-Galactic, Aa tomei a liberdade de capturar um dos atendentes da agência. Hal-mente sondou o cativeiro com seu anel de aprender o paradeiro de Star Sapphire. Aa estava desconfortável com a idéia de que eles deveriam seguir Hal em sua busca pessoal. Seu rival, Kworri, foi rápido em apontar que os seres como Aa sempre adivinhar potencial de Hal liderança enquanto Kworri se juraram fidelidade eterno para Hal e do Corpo. Hal disse a cada um deles que, depois de resolver o caso que envolve Estrela Safira, ele iria selecionar Aa ou Kworri para servir com ele no Green Lantern Corps. O outro seria forçado a voltar para Stoneworld. Enquanto Hal investigou a situação de um ângulo, Aa, Brik e Kworri rastreados última localização Estrela da Sapphire a uma frota de navios de guerra Teban envolvidos em uma batalha contra uma armada Quanhooga. Kworri seguido ordens permanentes de Hal para esperar e ver, mas Aa questionou as ordens, citando que Hal não poderia ter previsto los chegar à cena de uma batalha espacial feroz. Hal apareceu logo depois e Aa e trocou palavras tensas. Os Lanternas Verdes embarcou no carro-chefe Teben comandada pelo capitão Kreon apenas para descobrir que Creonte não foi apenas na posse de uma estrela em coma Sapphire, mas também estava em liga com Pan-Galactic headhunter, Flicker. Isto era tudo parte do jogo Flicker do fim, para que ele pudesse entregar suas perspectivas Green Lantern aos seus clientes verdadeiros, o Teben, não Quanhooga o. As coisas rapidamente

começou a desmoronar, e Flicker tentou manter os Lanternas Verdes na baía, treinando sua arma em Star Sapphire. Foi Aa que estragou tiro Flicker de, assim, salvar a vida de Carol. Depois de recuperar seu corpo inconsciente, os Lanternas voaram longe do armadas de oposição. Kworri Leal estava confiante de que ele seria o único que Hal iria selecionar a participar de seu novo corpo, mas como ele saiu, Hal tinha decidido desde o primeiro momento que eles se conheceram Aa era a mulher que ele queria ao seu lado. Ele apreciou ideais de AA e que persistentemente questionou a autoridade; uma atitude não muito diferente da de Hal Jordan si mesmo. Aa acompanhado Hal e os outros recrutas para a base do Corpo de Engenheiros de operações em Oa, onde Hal mostrou-lhes o grande Livro de Oa -. um livro que incluía todos os conhecimentos relacionados com os Guardiões e Green Lantern Corps. Aa estava presente quando Kilowog organizou uma viagem de acampamento GL em que ele regalou os outros recrutas-primas com contos dos Fluviaats conhecidos como Dob Zagil e Lin Canar. Sob a orientação de Kilowog, Aa e seus companheiros de equipe se envolveu em uma briga entre Hal Jordan e Safira Estrela, de quem tinha caído sob a posse de Eclipso na época. Como os outros, Aa sobreviveu ao encontro com lesões mínimas.

AALA

Título Original: Aala (Kyrie)
Licenciador: Conan Properties
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Robert E. Howard
Grupos:

Histórico: Kyrie era uma jovem de Vanaheim, filha de um pirata, que após um naufrágio foi parar em uma ilha, onde começou a ser adorada como uma deusa chamada Aala pelos nativos. Kyrie era a filha do pirata Vanir conhecido como Rane, o Reaver. Durante uma viagem, o navio de Rane foi apanhado pela Névoa Branca e caiu na costa de Bal-Sagoth , na Ilha de Deus , no Mar Interior. Deusa. Quando Kyrie foi encontrada na praia, acreditava-se que ela era Aala , a deusa do mar de Bal-Sagoth , pelos nativos, como tinha cabelos ruivos como Aala. Kyrie foi adorada como Aala, e aprendeu a usar essa crença. Eventualmente, ela baniu o culto a Gol-Gorth, deus das trevas , tentou em vão ter seu ídolo destruído e entrou em conflito com seu padre, o sumo sacerdote Gothan Ele a exilou na parte da ilha onde residia Groth-Golka , o último Deus-lagarto, e os fiéis a ela massacrados.

AARAN

Título Original: Aaran
Licenciador: Wagner Fernandes
País de Origem: Brasil
Criador: Wagner Fernandes
Grupos: Space Warriors

Histórico: Aaran era um general thargoniano que se tornou um renegado após descobrir a corrupção que envolvia o Senado Venusio. Ele descobriu que, por motivos gananciosos, nada era feito para livrar Konthara da invasão zara e resolveu tomar a solução em suas próprias mãos. Com centenas de soldados, Aaran partiu a Konthara desafiando as ordens de seus superiores, os Líderes Supremos. Mas antes de chegar àquele planeta sua tropa foi atacada por naves da própria Federação. Foi uma terrível batalha. Venusios contra venusios. Centenas morreram nas horas que seguiam. O Conselho negava-se a aceitar insubordinação de um general que tinha seu nome como candidato ao Senado. Deveria ser mantida a ordem, e Aaran tina que ser punido por sua rebeldia. Assim, ele foi considerado um renegado procurado por crime de guerra. Refugiado em Konthara, passou a ajudar a resistência daquela lua e tornou-se um verdadeiro problema ao império Zaro, que passou a considerá-lo seu inimigo nº 1. Por essa razão, há poucas semanas Aaran recebeu anistia por sua rebelião, mas decidiu continuar defendendo Konthara a sua maneira, coisa que o Conselho não aprova, mas causa danos aos inimigos. Aaran encontrou os "Space Warriors" durante uma luta contra os "krylls" e conhecu Dara-Evin, mas só permaneceu com os fugitivos por causa da Fênix, a jovem Djanni-Llor . Há algo que o interessa. Nascido em Annex, Venusy, 200 anos de idade, Aaran, apesar da anistia, é dado com desaparecido há 14 anos. O General despertou os ciúmes de Donar por Dar-Evin devido ao interesse que passou a ter por ela e a maneira como a protege. Devido aos anos de formação militar Aaran adquiriu grande habilidade em armamentos, línguas, artes marciais, guerrilhas... Aaran é considerado o maior general venusio da história.

AARKUS

Título Original: Vision I - Aarkus
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jack Kirby, Joe Simon
Grupos: Vingadores

Histórico: O Visão (Aarkus), é um policial alienígena de uma dimensão chamada Mundo-Fumaça (os autores tiveram a idéia do personagem quando se reuniam para fumar charuto). Enquanto Aarkus procurava um lugar adequado para exilar um prisioneiro, ele é acidentalmente contactado por um cientista terrestre, Markham Erickson. Deixando o prisioneiro em Júpiter, Aarkus aceita o convite de Erickson para combater o crime na Terra. Como muitos heróis dos anos 40, O Visão original bebia nas águas de "Mandrake", podendo projetar sua imagem astral e hipnotizar seus inimigos. Nos anos 90, o roteirista Roy Thomas resgatou o personagem em uma mini-série de "Os Invasores" (grupo de super-heróis que reunia Capitão América, Namor, Tocha Humana e outros), onde foi explicado aos leitores que, após combater o crime durante algum tempo, Aarkus foi manipulado durante a Segunda Guerra Mundial pelo Eixo, para combater os Aliados. Os Invasores, entretanto, conseguiram fazer com que Aarkus percebesse seu erro.

AARON DOWNING

Título Original: Aaron Downing
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Alessandro Vitti, Jonathan Hickman
Grupos:

Histórico: Aaron Downing é um dos membros superpoderosos da equipe Secret Warriors formada por Nick Fury. Ele usa tecnologia de máquina de sombra, permitindo

que ele crie e controle construções de energia. Ele estava cumprindo pena na Balsa e foi libertado por Nick Fury e recebeu uma sentença reduzida se ele se juntasse à equipe. Ele é listado como um super-humano inexplorado que ele poderia usar em sua guerra secreta contra Hydra e Leviathan. Ele foi designado para a Equipe Black, para onde todas as Lagartas mais problemáticas foram enviadas, que era liderada por Alexander Pierce. A Equipe Black foi enviada para participar de um ataque conjunto à base Hell's Heaven da Hydra na China junto com Howling Commandos PMC. A missão foi bem-sucedida com a Equipe Black assumindo o comando da infiltração da base, permitindo que uma bomba fosse detonada destruindo a base. [3] Com sua missão concluída, a Equipe Black fez sua própria saída separada, sem perceber que os Commandos sofreriam uma batalha devastadora contra as forças da Hydra depois que eles partissem. Tendo vencido sua guerra secreta contra Hydra e Leviathan, Nick Fury reuniu todos os membros sobreviventes dos Guerreiros Secretos e dos Comandos Uivantes em uma nova organização patrocinada pelas Nações Unidas. O Time Black, agora servia nesta organização sob o comando geral de Quake. Poderes: Armas cibernéticas: Descrito como uma "Shadow Machine", Aaron pode criar e manipular construções sólidas de sombra/luz, como gavinhas, de suas mãos que podem prender oponentes e mover objetos. Seus poderes estão ligados a seus dois braços mecânicos. Habilidades - Aaron Downing recebeu o mesmo treinamento em espionagem e combate que outros membros dos Guerreiros Secretos

AARON FISCHER	
	Título Original: Aaaron Fischer Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Josh Trujillo, Jan Bazaldua Grupos: Rede dos Capitães, Academia dos Vingadores

Histórico: Aaron Fischer era um jovem quando fugiu de casa após a morte de sua mãe por câncer e seu pai abusou fisicamente dele por ser gay e culpar Aaron pela morte de sua mãe. Ele se tornou um vagabundo em Las Vegas e investigou o desaparecimento de adolescentes desfavorecidos por toda a cidade. Ele descobriu que Roxxon estava por trás dos desaparecimentos, mas foi sequestrado enquanto os investigava. Usando o simbolismo do Capitão América e um escudo improvisado , ele foi capaz de lutar e libertar os prisioneiros. Ele começou a andar de trem pelo país com seu namorado Adrian, protegendo os destituídos e os fugitivos como o Capitão América das Ferrovias. Aaron cruzou o caminho de seus heróis Steve Rogers e Sam Wilson quando um trem em que ele estava foi atacado por Speed Demon, que estava se passando por Capitão América. Inicialmente confundindo Aaron com o culpado, os dois o detiveram antes que ele pudesse explicar sua história. Ele se preparou para ajudar os dois heróis antes de se tornar

o alvo dos atiradores de Sin. Aaron foi salvo pelo Capitão América e revelou que havia mais Capitães em todo o país como parte de uma Rede de Capitães. Depois de receber tratamento médico, Aaron fugiu na manhã seguinte. Aaron se encontrou em seguida com Rogers e Wilson em um esconderijo no Colorado, ao lado do Capitão América do Campus. Lá, ele soube que Speed Demon, Sin e Krieger planejavam liberar a energia psíquica viva de Hate-Monger, que então se disfarçaria como um apresentador de talk show divisivo e caluniaria publicamente o nome do Capitão América, desencorajando e desmoralizando o povo americano. Mais tarde, ele ajudou o resto da Captains Network a derrotar os vilões antes que sua mensagem pudesse ser televisionada. Em vez disso, Aaron aproveitou a oportunidade para fazer um discurso, prometendo que ele e o resto da Captains Network continuariam a proteger o povo da América. Durante uma visita ao Zoológico do Bronx com Arielle Agbavani, Aaron ajudou a libertar o Jacaré Loki. Com outros super-heróis adolescentes, eles tentaram ensinar alguns truques novos ao Jacaré Loki. Academia dos Vingadores. Após um ataque do Treinador e dos Thunderbolts em um acampamento de moradores de rua, Aaron foi recrutado pela Capitã Marvel para se juntar à recém-formada Academia dos Vingadores. Atributos: Poderes: Fisiologia Artificialmente Aprimorada: Após ser involuntariamente exposto ao soro experimental "novo e aprimorado" do supersoldado da Alchemax, Aaron ganhou vários poderes sobre-humanos, incluindo: Campo de energia cinética: Aaron agora está cercado por um campo de energia cinética que pode desviar ataques físicos e protegê-lo de danos, essencialmente tornando-o um escudo vivo. Absorção de Energia Cinética: Aaron pode absorver energia cinética para aumentar o poder de seu campo cinético. Steve Rogers até sugeriu que Aaron pode ser capaz de redirecionar a energia cinética com algum treinamento. Habilidades: Lutador habilidoso: Apesar de sua fragilidade física, Aaron é um lutador extremamente habilidoso e engenhoso, capaz de derrubar facilmente vários oponentes. Luta com escudo. Fraquezas: Constituição Fraca: Aaron parecia fisicamente fraco. O próprio Steve Rogers notou que ele parecia que uma brisa forte poderia derrubá-lo, mas que ele compensava isso sendo "um lutador". Perda auditiva: Após sofrer ferimentos em uma luta com Sin, Aaron sofreu perda auditiva permanente no ouvido direito. Parafernália: Equipamento - Traje: Um fac-símile caseiro do uniforme do Capitão América. Mais tarde atualizado para um uniforme desenhado por Janet Van Dyne. Armas: Escudo do Capitão América: Um escudo inquebrável e flexível feito de lunellum (feito por Moon Girl). Anteriormente um fac-símile caseiro do Escudo do Capitão América. Transporte: Trens. Notas: Em sua primeira aparição, Aaron tinha dezenove anos. De acordo com o co-criador Josh Trujillo, Fischer "é inspirado por heróis da comunidade queer: ativistas, líderes e pessoas comuns que lutam por uma vida melhor". e "Ele defende os oprimidos e os esquecidos". Curiosidades. Arão era judeu.

AAYLA SECURA

Título Original: Aayla Secura – Twi´lek
Licenciador: LucasFilm
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: George Lucas
Grupos: Ordem Jedi, República Galática, 327º Corpo Estelar

Histórico: foi uma Rutiano Twi´lek sensível à Força, era uma Mestre Jedi que serviu como General do Grande Exército a República durante as Guerras Clônicas. Antes das Guerras, Secura aprendeu os caminhos da Força como Padawan do Mestre Jedi Quinlan Vos. Com a eclosão da guerra civil entre a República Galática e a Confederação dos Sistemas Independentes, Secura e seus colegas Jedi apoiaram a República, tornando-se oficiais em seus recém-formados exércitos. Como uma General, ela comandou as tropas clones do 327º Corpo Estelar, com o Comandante CC-5052 "Bly" servindo ao lado de Secura. Durante todo o conflito, Secura lutou ao lado de seus soldados em várias batalhas pela galáxia, de Geonosis a Quell, Coruscant e Felucia. Quando a guerra chegou ao fim, os clones foram instruídos pelo Supremo Chanceler Sheey Palpatine a executar a Ordem 66, resultando em um súbito expurgo da Ordem Jedi nas mãos de seus próprios soldados. Como resultado, Secura estava entre as primeiras vítimas do expurgo, tendo sido baleado nas costas repetidamente por Bly e vários outros soldados clones. O desaparecimento de Secura e muitos outros Jedi foi sentido através da Força pelo Grão-Mestre Yoda, que sobreviveu ao expurgo e finalmente escapou para o exílio, enquanto o Império Galático subiu ao poder no lugar da República. A morte de Secura também foi testemunhada em uma visão da Força por Depa Bilaba e seu aprendiz, Caleb Dume em Kaller

ABA LARGA

Título Original: Aba Larga
Licenciador: Material Autoral
País de Origem: Brasil
Criador: Getúlio Delphim
Grupos:

Histórico: Aba Larga foi uma criação de Getulio Delphim, em 1962, publicado pela CETPA. Teve somente três edições: a 1ª em junho/62 e a 3ª em setembro. Os Abas Largas" era como denominavam a Polícia Montada do popular 1º Regimento de

Cavalaria da Brigada Militar do Rio Grande do Sul, nos pampas gaúchos em virtude do chapéu que servia de cobertura no uniforme. Aba Larga, entre outros heróis, representa um movimento no Sul do Brasil, integrando um conturbado momento político brasileiro ligado a Leonel Brizola, que apoiava a nacionalização da HQ, através da cooperativa CEPTA. Primavam pela tentativa de valorizar tipos regionais brasileiros com a criação de personagens como o próprio "Aba", "Sepé", "O Gaúcho", entre outros. Mas, ironicamente, a própria narrativa e as situações em que os heróis se envolviam eram tipicamente americanas. Aba Larga, por exemplo, lembrava muito o Sargento King, da tira americana "O Rei da Polícia Montada". Com o fechamento da cooperativa, esses personagens e seus quadrinistas foram esquecidos.

ABACUS

Título Original: Abacus
Licenciador: Malibu Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos:

Histórico: Abacus é o irmão de Zaggot e o Deus da Ordem. Residindo na Biblioteca da Ordem , Abacus testemunhou os esquemas caóticos de seu deus conhecido, Zaggot , se desenrolarem. Apesar de ser esse o caso, ele se recusou a responder fisicamente, pois temia que, se o fizesse, resultaria em ainda mais caos para alimentar Zaggot. No entanto, Abacus muda de ideia e se encontra com Goro , após o que apresenta ao Shokan uma arma forjada por ordem. Após esta cadeia de eventos, Abacus é visto lutando contra seu irmão Zaggot em um jogo de xadrez.

ABBEY CHASE

	Título Original: Abbey Chase Licenciador: Image Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Andy Hartwell, J. Scott Campbell "Jeffery Scott". Grupos: Danger Girl

Histórico: Abbey Chase é uma campeã de tiro, estudiosa da história do mundo e, o mais importante, uma femme fatale de parar o coração! Uma líder nata, Abbey começou sua carreira como caçadora de tesouros freelance, a qual trabalha tanto sob o radar quanto fora da lei. Abbey tornou-se membro da unidade internacional de operações secretas, onde substituiu Natalia Kassle como comandante de campo da equipe denominada Danger Girl.

ABDUL, O ÁRABE	
	Título Original: Abdul, O Árabe – Abdul Bey Licenciador: Quality Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Herói árabe, filho do poderoso chefe do deserto Ali Bey, que vivia diversas aventuras em Bagdá.

ABE BROWN

	Título Original: Abe Brown – Abraham Brown Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dick Giordano, Gerry Conway Grupos: Filhos do Tigre

Histórico: Um dos heróis da HQ "Filhos do Tigre". Os Tigres apareceram pela primeira vez no n° 1 (com data de abril de 1974) do magazine em preto-e-branco "Deadly Hands of Kung Fu" ("Kung Fu", na versão brasileira). A historieta foi criada para aproveitar a onda dos filmes do gênero da época. Junto com Bob Diamond e Lin Sun, Abe Brown foi um dos alunos mais qualificados a frequentar a escola de artes marciais dirigida por Mestre Kee. Este deu a cada aos um dos três alunos pedaços de um talismã de jade em forma de cabeça de tigre e patas dianteiras, quando ele sofreu ferimentos mortais devido a ataque de um grupo de terroristas ninja. Como os Filhos do Tigre, os três artistas marciais vingaram a morte de seu mestre, e tornaram-se um grupo de aventureiros por certo tempo. Brown conheceu então um detetive particular chamado Nathaniel Byrd, também conhecido como Blackbyrd. Brown ajudou-o a combater o plano do Oil Company Caxon: a troca de armas de fogo no mercado negro por plutônio ilegal. Blackbyrd depois contatou os Tigres para ajudar a investigar as atrocidades no Presídio Estadual de Nova Troy. Bob Diamond tinha se envolvido romanticamente com uma mulher chamada Lotus Shinchuko , que se juntou ao grupo. Quando Diamond disputou-a com Lin Sun, começou uma briga e ele atingiu Brown. Este, com raiva, arrancou seu "pendant" tigre e saiu. Percebendo que, dessa maneira, os Tigres não poderiam ser uma equipe viável, eles se separaram. Brown ficou com Lin Sun e Lotus na escola de artes marciais. Abe Brown é irmão de Hobie Brown, o "Gatuno".

ABE SAPIEN

Título Original: Abe Sapien
Licenciador: Dark Horse Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Mike Mignola
Grupos: B.P.D.P. (Bureau de Pesquisas e Defesa Paranormal)

Histórico: No quarto de uma criança, em 1978, um homem anfíbio em coma foi encontrado dentro de uma cápsula cheia de água dentro de uma câmara há muito perdida sob o Hospital St. Trinian. Encontrada por um grupo de encanadores, o Bureau for Paranormal Research and Defense rapidamente interceptou a criatura e a apelidou de "Abraham Sapien", em referência ao pedaço de papel escrito em seu tubo: 14 de abril de 1865 - a data do assassinato do presidente Abraham Lincoln. Sem responder por semanas, ele só acordou quando os cientistas do BPRD experimentaram dar choques nele. No entanto, parece que Abe estava pelo menos um pouco ciente do que estava acontecendo, pois ele tem lembranças de ouvir um dos cientistas debatendo se deveria ou não desistir de tentar reanimá-lo e pular para a dissecação. 'Ictio Sapiens'. A experiência de Abe no Bureau é "aterrorizante", e ele ainda tem pesadelos com o evento às vezes. Sem saber o que era a criatura no tubo, ele foi mantido sob escrutínio pelo Bureau enquanto os cientistas o estudavam. No entanto, Hellboy sentiu simpatia por ele, disse aos médicos para encerrar os experimentos, porque "eles nunca param até que alguém diga 'chega'". Abe saiu de seu tanque saudável, embora desorientado, e respondeu rapidamente ao contato humano. Apesar de não ter nenhuma lembrança de uma vida anterior, ele logo foi capaz de falar inglês fluentemente, aparentemente lembrando-se da língua em vez de aprendê-la. Hellboy e outros agentes do Bureau, como Liz Sherman, gostavam particularmente de Abe, e os três formaram uma amizade duradoura. Hellboy rapidamente convenceu o diretor do BPRD, Trevor Bruttenholm, a deixar Abe ir junto em pequenas operações de campo para que o homem-peixe pudesse aprender sobre o mundo fora do Bureau. Entre abril e junho de 1979, Abe foi o companheiro constante de Hellboy. Embora a existência de Abe nunca tenha sido oficialmente ultrassecreta, sua descoberta no porão nunca foi revelada publicamente, e ele não se tornou a figura pública que Hellboy tinha. Nervoso sobre sua aparência, Abe insistiu em usar um disfarce quando estava fora do Bureau, consistindo em um sobretudo, um chapéu, luvas e, às vezes, óculos escuros e uma barba falsa. Mas com a saída de Hellboy em 2001, Abe parece ter ganhado autoconfiança o suficiente para não usar mais o disfarce. Em junho de 1979, um romance com a arqueóloga Anastasia Bransfield atraiu Hellboy para longe, deixando Abe praticamente abandonado na sede. Liz e Abe desenvolveram um relacionamento de irmão e irmã com base em seu status mútuo de "aberração" como tutelados do BPRD. Mas em

1980, Liz foi nomeada uma agente de campo completa, deixando Abe sozinho novamente, pois ela começou a viajar mais e mais sob missão. Abe ficou com ciúmes da liberdade de Liz — ela foi capaz de se tornar parte do mundo de maneiras que Abe sentia que nunca faria. Em 1981, embora ainda não fosse um agente oficial, Abe se juntou a um pequeno grupo de agentes em sua primeira missão sem Hellboy — sua primeira missão desde a partida de Hellboy em 1979. A tarefa aparentemente simples era investigar um naufrágio na costa da Espanha, mas a expedição foi um desastre, resultando em três agentes mortos e muitos civis antes que Abe conseguisse afastar o espírito maligno que havia emergido do navio. Mas Abe provou seu valor aos olhos de Bruttenholm e foi nomeado um agente de campo completo em março.

ABELHA	
	Título Original: Bumblebee – Karen Beecher-Duncan Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bob Rozakis “Boris Zabok”, Irv Novick. Grupos: Patrulha do Destino, Titãs do Amanhã, Titãs do Leste (Futuro Alternativo), Titãs L.A., Turma Titã, Turma Titã da Costa Oeste.

Histórico: Personagem das HQs da “Turma Titã”. Karen Beecher trabalhava como bibliotecária em Nova Iorque quando conheceu Malcolm Duncan, um membro dos Titãs. Na época, ele frequentava aulas noturnas de física, tecnologia de computadores e ciências políticas. Percebeu que o rapaz estava ansioso por encontrar um modo de aumentar ganhar superpoderes e, assim, mostrar-se capaz aos olhos deles. Beecher concordou em ajudá-lo. Trabalhando sem cessar, os dois desenvolveram a Trombeta de Gabriel e acabaram se apaixonando. Mesmo depois de Duncan juntar-se novamente aos Titãs como Arauto, Beecher logo percebeu a necessidade dele de se sentir realmente apreciado pelo grupo. Fazendo uso de seus conhecimentos, a jovem voltou aos computadores e invadiu o Refúgio dos Titãs como Abelha, uma suposta inimiga, e dirigiu seu ataque a Arauto. A batalha foi breve, mas feroz. Enquanto os jovens heróis corriam em auxílio de Duncan, a Abelha fugiu sem que ninguém soubesse quem ela realmente era. Porém, seu plano funcionou, pois Duncan percebeu a verdadeira afeição e respeito que seus colegas tinham por ele. Mais tarde, Beecher contou seu segredo a Duncan, pediu desculpas aos Titãs e se tornou o mais novo membro do grupo. Infelizmente, logo depois, o grupo se separou e a carreira da Abelha foi encerrada. Beecher e Duncan se casaram e, quando ela recebeu um convite para trabalhar como pesquisadora nos Laboratórios STAR, em São Francisco, os dois se mudaram para a Costa Oeste. Beecher também fez bicos como escritora para

revistas especializadas em ficção científica e fantasia. A força da Abelha era controlada pelos impulsos elétricos do corpo da moça, que ativavam sinais eletrônicos em seu capacete cibernético. As antenas se carregavam de energia solar, que era convertida em força e emitida na forma de raios através dos prismas de quartzo sobre seus olhos. Cuidadosamente, a força dos raios era graduada, desde um choque suave até uma intensidade capaz de abalar uma rocha. Além de servirem para o vôo, suas asas atuavam como interruptores sônicos quando vibravam a uma velocidade específica. As peças que cobrem os ouvidos, além de agirem como receptores de rádio, protegiam contra o efeito das asas. A roupa da Abelha era, na realidade, um exoesqueleto isolante que lhe permitia usar seus poderes sem ser atingida, servindo também de proteção contra balas de baixo calibre e lâminas afiadas. Beecher é razoavelmente atlética. Seu treinamento para combate foi completado durante o pouco tempo em que atuou com os Titãs. Durante a minissérie "Crise Infinita", Karen fez parte do grupo de heróis recrutados por Donna Troy para deter uma ameaça ao Universo. Este grupo se estabeleceu em Nova Cronos, no hiperespaço. Nesta batalha, Beecher foi atingida por algum tipo de energia que a reduziu ao tamanho de um inseto. Niles Caulder, o Chefe da "Patrulha do Destino", desenvolveu um método que mantém o minúsculo coração de Beecher sofrer uma falência significativa. Entretanto, ela manteve-se diminuta, como efeito colateral. Assim, o Chefe a convidou e a seu marido para se juntar à Patrulha do Destino. Hoje não se sabe totalmente a extensão dos poderes de Abelha, além de voo e rajadas de energia. Niles e Beecher tentam encontrar uma forma de ela voltar ao tamanho normal.

ABELHA AMAZÔNICA	
	Título Original: Abelha Amazônica Licenciador: Brandon Lee País de Origem: Brasil Criador: Brandon Lee Grupos:

Histórico:

ABELHA ROSA

Título Original: Abelha Rosa – Ana Júlia
Licenciador: Leandro Batista
País de Origem: Brasil
Criador: Leandro Batista
Grupos:

Histórico: Abelha Rosa - É uma personagem do universo do herói "Escorpião Amarelo". Ana Júlia é filha de um dos mais renomados cientistas do Brasil. Em uma viagem para Amazônia ele descobriu duas espécies de abelha em extinção. Ele faz diversos experimentos para tentar multiplicar e salvar as abelhas. Sua filha Ana entra no laboratório no qual o pai trabalha juntamente com a chefe dele, que esta gritando para que ele comece imediatamente o trabalho do qual ele havia solicitado. Nesse meio tempo Ana mistura as experiências ocasionando uma explosão que multiplica as abelhas, liberando uma toxina que afeta a jovem Ana e a Sra. Marquês por não estarem vestidas adequadamente. O pai de Ana, Alexandre, não é afetado devido ao seu uniforme altamente preparado para este tipo de trabalho, e fica maravilhado com a filha pelo feito de ter conseguido multiplicar as abelhas, porém a sua chefe fica extremamente nervosa e aos berros demite Alexandre. Ana fica indignada com a demissão injusta do pai. Na madrugada do mesmo dia Ana não consegue dormir e sente muita febre, seu corpo começa a sofrer as mutações da toxina que vai se espalhando pelo seu corpo que sente muita dor durante o processo. A transformação a deixa em sua melhor versão, e sabendo disso ela decide usar suas novas habilidades para lutar contra o mal. Em contra partida a toxina que também afetou a Sra. Marquês vai se manifestando lentamente devido ao seu corpo ter uma certa resistência à um elemento da toxina, fazendo com que ela tenha uma mudança piorada no seu humor. Quando Abelha Rosa começa a ser conhecida pela população, a chefe do laboratório do pai de Ana começa a desconfiar dessa nova super heroína, e por conta disso resolve admitir Alexandre de volta, pois deseja saber mais sobre as abelhas que ele estava tentando salvar, supondo que o mesmo tenha algo a ver com o aparecimento da nova transformada. Ana Júlia começa a dividir sua vida entre salvar a cidade e ser uma adolescente normal, uma tarefa que fica difícil quando ela se apaixona por um rapaz incrível que por coincidência é filho da chefe de seu pai. Agora com a transformação totalmente concluída a Sra. Marquês se transforma na "Abelha Negra", a rival mais poderosa da Abelha Rosa. E Ana além de ter que lhe dar com fato de ser uma transformada, ela precisa a todo custo proteger sua identidade secreta e enfrentar seus novos desafios. A personagem integra o universo de super heróis da editora "Sinal Comics".

ABELHA VERMELHA

Título Original: Abelha Vermelha (Besouro Rubro) – Richard Raleigh
Licenciador: Quality Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Audrey Blum Bossert – Toni Blum, Charles Nicholas Wojtkoski
Grupos: Comando Invencível, Combatentes da Liberdade

Histórico: Super-herói da antiga editora Quality. Surgiu pela primeira vez na revista Hit Comics n°1, publicada em julho de 1940. 16 anos depois, o personagem foi adquirido pela DC Comics. A versão original (da Quality) do Abelha caiu então no domínio público, enquanto as versões subsequentes ainda são possuídas pela DC. Histórico: A identidade secreta do Abelha Vermelha é Rick Raleigh, assistente de advogado em Superior City, cidade fictícia de Oregon. Ele punha um traje vermelho e amarelo e, com as suas abelhas treinadas e "arma de ferrão," enfrentava os Nazistas e os gângsteres. A sua abelha favorita é chamada Michael e vive dentro duma caixa em sua fivela de cinto para uso em circunstâncias especiais; o escritor do personagem foi presumivelmente ignorante que as abelhas masculinas não tem ferrão. O personagem nunca foi muito popular, e foi basicamente esquecido até reaparecer em All-Star Squadron da DC Comics, onde é revelado que ele tinha sido morto pelo supervilão nazista Baron Blitzkrieg. Ele também apareceu como um espírito nas páginas do Starman. Outra aparição pós-Crise foi em Homem-Animal, no qual o personagem reside "no limbo" de personagens cancelados, e em Bizarro Comics, onde ele e o seu agente tentam provar seu potencial de marketing. Poderes e habilidades: O Abelha Vermelha é um excelente atleta, lutador, detetive e acrobata. Entretanto, seu maior talento é o de treinar abelhas. Ele carrega um enxame delas num compartimento em sua fivela de cinto, soltando-o na cara dos inimigos para um ataque surpresa. Ele também carrega uma arma que dispara ferrões com o dolorido veneno de abelhas.

ABELHA VERMELHA II

	Título Original: Abelha Vermelha II – Red Bee II – Jena Raleigh Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Daniel Acuna, Jimmy Palmiotti, Justin Gray Grupos: Combatentes da Liberdade

Histórico: Primeira aparição em Tio Sam e os Combatentes da Liberdade # 5 (janeiro de 2007). Rick Grandniece, Jenna, assumiu o manto da Abelha Vermelha II, após a morte de seu tio (o Primeiro Abelha Vermelha). Ela usa uma roupa de batalha mecanizada e duas abelhas robóticos que podem disparar eletricidade. Mais tarde, Jenna foi transformada por um inseto da colmeia alienígena em um ser humano / inseto híbrido, com capacidades físicas melhoradas com a capacidade de produção de feromônio e antenas na cabeça. Ela ficou completamente perturbada pela mutação, e se preparou para colonizar a terra inteira. Mas ela foi curada por de sua mutação por Ray Terrill Sr., que usa seus novos poderes de néon para destruir a influência do inseto.

ABELHÃO	
	Título Original: Abelhão – Tzzzzt Zzz Zztttzz Licenciador: Mattel País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Mestres do Universo

Histórico: Abelhão é um personagem das histórias de He-Man e Os Mestres do Universo. Ele é de uma raça de abelhas humanoides, com base nas Montanhas místicas

ABERRAÇÃO

Título Original: Freakshow – Kevin Ellsworth
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Aaron Lopresti, Chris Claremont
Grupos:

Histórico: Freakshow foi um dos poucos sobreviventes da ilha de Genosha após os ataques dos Sentinelas na capital de Hammer Bay. De alguma forma, ele encontra-se a ser o companheiro de viagem de mau e torna-se um aluno não-oficial de Professor X . Ele logo prova sua utilidade no envio de uma escaramuça entre o professor e o valentão local, Unus o Untouchable. Sabendo que ele não podia fazer nada para prejudicar Unos, Xavier tinha Freakshow engolir o homem todo. Por causa do campo de força natural, Unos ", ele saiu ileso, embora abalado, quando Freakshow vomitou-o mais tarde. Ele não mediu esforços para reconstruir Genosha, Freakshow assumiu a forma de uma minhoca e começou a digerir os escombros dos edifícios quebrados para transformá-los em terras aráveis.

ABERRAÇÃO CÓSMICA

Título Original: Weird – Walter Langley
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Bernie Wrightson, Jim Starlin
Grupos:

Histórico: A Aberração originalmente era uma forma de vida energética extradimensional conhecida como Zarolatt, que chegou a nossa dimensão fugindo da ditadura de outra forma energética conhecida como Macrolatt. Aqui, o ser de energia utilizou o corpo do falecido Walter Langley para lhe dar forma. Essa "criatura", no entanto, pela forma como foi formada, acabou se tornando atomicamente instável. Mesmo em seu curto período de vida (devido a instabilidade atômica), a Aberração - como ficou conhecido esse novo corpo - possuía diversos superpoderes como intangibilidade e

superforça. Após o reboot da DC Comics em 2001 (Os Novos 52), o personagem volta a aparece como membro do grupo StorWatch na última fase do título da equipe, quando passou a ser escrito por Jim Starlin.

ABIGAIL	
	Título Original: Abigail Licenciador: Estevão Ribeiro País de Origem: Brasil Criador: Estevão Ribeiro Grupos: Famintas

Histórico: Vampira experiente, tem 120 anos e trabalha ocasionalmente na boate Famintas. Tem personalidade agressiva, é muito independente e competitiva.

ABIN SUR	
	Título Original: Abin Sur Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Gil Kane, John Broome Grupos: Tropa dos Lanternas Negros, Tropa dos Lanternas Verdes.

Histórico: O personagem é um extraterrestre do planeta Ungara, e foi um membro da Tropa dos Lanternas Verdes. Quando em missão como Lanterna Verde, Abin Sur foi ferido mortalmente por um vilão chamado Legião, e caiu na Terra. Sur pediu que o seu anel procurasse uma pessoa honrada e sem medo para ser o seu sucessor, e as pessoas que o anel encontrou eram Clark Kent, Hal Jordan e Guy Gardner. Clark Kent foi descartado devido a ser um alienígena (kryptoniano). Hal Jordan estava mais próximo, então foi escolhido em vez de Guy (Guy se tornaria Lanterna Verde também, anos depois). Abin Sur estreou e morreu em Showcase n° 22 (setembro 1959), mas apesar disso, alguns retcons estabelecem que ele estava ativo desde 1860, e teve algumas missões esporádicas na Terra, apesar do desconhecimento geral da população.

ABISMO

	Título Original: Abyss – Nils Styger Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Scott Clark, Todd Dezago Grupos: Célula X

Histórico: Personagem das HQs de "X-Men". Nils Styger apareceu pela primeira vez como um protetor do pesquisador Renee Majcomb, a quem ele tinha ajudado com a pesquisa do vírus Legado. No entanto, ele não morreu devido às ações de Colossus, que se sacrificou para liberar uma cura para o vírus no ar que tinha tomado a vida de sua pequena irmã Illyana vários anos antes. Abismo mais tarde foi visto em Berlim, lutando contra Fever Pitch. Ambos os mutantes foram capturados pela milícia conhecida como o X-Corps. Abismo depois ressurgiu quando seu pai Azazel psiquicamente convocou seus muitos filhos para tentar liberar seu exército da Dimension Brimstone que ele havia sido banido para centenas de anos antes. Em uma tentativa de perder a si mesmo e seus companheiros, Azazel tinha atravessado os tempos dimensão barreira muitos e gerou filhos na esperança de que um deles seria capaz de romper a barreira dimensional. Abismo uniu forças com os X-Men para evitar tentativa de Azazel para trazer seu exército em dimensão da Terra e conseguiu frustrar os esforços de seu pai. Ele foi posteriormente revelado como sendo meio-irmão do Noturno, já que ambos eram filhos de Azazel. Abyss é uma das dezenas de mutantes que perderam seus poderes após os eventos da House of M, como ele mostrou-se entre uma lista de outros mutantes que perderam os seus poderes em New Avengers. Abyss é atualmente um membro do X-Cell.

ABISMO II	
	Título Original: Abismo II - Abismo Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jerome Opena, Jonathan Hickman Grupos: Novos Vingadores da I.M.A., O Jardim

Histórico: Abismo era uma poderosa criatura de gás vivo criada por um Aleph, um dos construtores alienígenas, junto com seu irmão Ex Nihilo. As três criaturas viajaram pelo

universo juntas, destruindo planetas que julgaram indignos. Eles chegaram a Marte e começaram a transformá-lo em sua base para o Sistema Solar. A partir daí, Ex Nihilo disparou bombas de origem na Terra, terraformando cidades inteiras e matando todo mundo lá dentro. Eles foram parados pela Capitã Universo e pelos Vingadores e ordenados a limitar seu trabalho a Marte. Quando os Construtores subjugaram a espécie de Ex Nihilo (os Jardineiros) a meros servos, a dupla ficou do lado dos Vingadores e dos Jardineiros contra os Construtores. Abismo e Ex Nihilo foram mortos durante o colapso do Multiverso.

ABRAHAM SLAM	
	Título Original: Abraham Slam – Abraham Slamkowski Licenciador: Dark Horse Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jeff Lemire Grupos:

Histórico: Abraham Slam está entre o "Capitão América" e o personagem clássico da DC Comics, "Wildcat". Ele é um herói que somente com os dois punhos desafia a morte e compensa sua falta de poderes com coragem e crença inabaláveis no que é certo. Pelo menos, era. Agora Abraham é um homem velho, preso com seus companheiros em um estranho purgatório. Talvez seja por isso que ele está tão relutante em voltar a ser um super-herói. Ou talvez ele tenha encontrado um vilão que não consegue derrubar com um super soco: o tempo.

ABSSARA THERU	
	Título Original: Abssara Theru Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

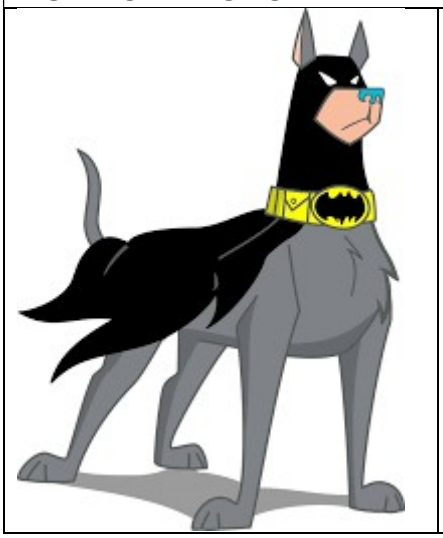
Histórico:

ACANTA

Título Original: Acanta
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: George Pérez, Len Wein
Grupos: Amazonas de Themyscira

Histórico: Após a Mulher-Maravilha retornar do mundo dos Homens com informações sobre seu estado atual, ela expressou esperança de que Diana pudesse continuar sua missão. Hipólita , por sua vez, desejava manter a filha em casa. Acanta era uma senadora de Themyscira.

ACE – O BATCÃO



Título Original: Ace, The Bat-Hound
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Alan Grant, Norm Breyfogle
Grupos: Bat Família

Histórico: A versão pós Crise de Ace estreou em Batman#462 (maio de 1991). O animal pertencia ao índio Lobo Negro, chefe de uma tribo a qual enfrentava a oposição de jovens índios transgressores, os quais renegavam as tradições e, assim, traziam má influência ao resto do povo. Batman conseguiu salvar a tribo do bando, mas a vitória custou a vida de Lobo Negro. Sem o seu dono, Batman resolveu acolher o cão e o levou para a Batcaverna. Ace permaneceu na companhia da batfamília até a saga "Terra de Ninguém", quando desapareceu sem deixar rastros após o devastador terremoto que assolou Gotham City.

ACE GOODHEART

Título Original: Ace Goodheart – Ken "Mark" Washio
Licenciador: Tatsunoko Production
País de Origem: Japão
Criador:
Grupos: G. Force

Histórico: "Cinco jovens cientificamente aprimorados, eles são os maiores defensores da Terra contra ameaças do espaço, como o Galáctico, governante do planeta condenado Spectra. Comandada pleo intrépido Ace Goodheart, a equipe G-Force é formada por Dirk Daring, Hootie, Pee-Wee e a linda e corajosa Agatha Jun." Esse grupo de heróis surgiu em 1972, no Japão, em um desenho animado produzido pela produtora Tatsunoko. Em 1978 foi adaptado nos Estados Unidos, onde recebeu o nome de "Battle of the planets" (o desenho também foi chamado, não oficialmente, de "G-Force" pelos americanos, nome que acabou "pegando" mais tarde). Originalmente, o personagem Ace se chamava Ken Washio. Nos Estados Unidos, o nome foi mudado para Mark e, mais tarde, para Ace Goodheart. Em 1996-97, quando foi produzido um novo desenho, de produção america-australiana, o herói foi chamado de Hunter Harris.

ACE HARLEM

Título Original: Ace Harlem
Licenciador: Dominio Público
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: John Terrell
Grupos:

Histórico: Ace Harlem era um detetive policial afro-americano que atuava em uma cidade americana sem nome (provavelmente Nova York). Ele era um detetive observador e habilidoso, com um histórico que lhe rendeu o respeito da comunidade afro-americana da cidade. Ele acreditava firmemente na justiça como uma força inata no universo, e que, de uma forma ou de outra, qualquer pessoa que embarque na vida do crime acabará sofrendo as consequências. Ele entrou em conflito com o criminoso profissional, o Lagarto .

ACE MCCLOUD

Título Original: Ace McCloud
Licenciador:
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Os Centuriões

Histórico: É um membro dos Centuriões e serve como o ousado Especialista em Operações Aéreas da equipe. Vestindo seu Exoframe azul e prata, ele é um mulherengo arrogante e brincalhão que às vezes está em desacordo com Jake, mas ninguém pode contestar sua coragem na batalha. Seus Sistemas de Armas de Assalto são mais adequados para missões aéreas, incluindo um especialmente projetado para batalhas no espaço. Inigualável por suas manobras aéreas habilidosas e ousadas, Ace é um membro da equipe de força de combate mais formidável, os Centuriões. Sendo um temerário, ele se voluntaria para as missões mais difíceis de todos os tempos. Quando menino, Ace ganhou o Prêmio do Clube de Aviadores Amadores por desenvolver um avião de controle remoto que responde à transmissão de ondas cerebrais. Ace McCloud é a única pessoa a pilotar um planador do ponto mais alto do planeta Terra, o Monte Everest, e ele fez isso de cabeça para baixo. Durante a série, Ace parece ter a habilidade sobre-humana de gritar "Power Xtreme!" no espaço sideral sem usar capacete e antes de equipar seu Orbital Interceptor.

ACE MORGAN

Título Original: Ace Morgan – Kyle Morgan
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jack Kirby
Grupos: Desafiadores do Desconhecido

Histórico: Um dos "Desafiadores do Desconhecido", Morgan é um destemido piloto de testes. Assim como seus colegas aventureiros - Professor Haley, Rocky Davis e Ruivo Ryan -, Ace usa seus talentos e arrisca sua vida em prol da Humanidade desde que sobreviveu a um desastre aéreo junto com os outros três. Ace Morgan e os Desafiadores do Desconhecido foram criados por Jack "O Rei" Kirby e apareceram pela primeira vez nas páginas da revista Showcase #6 (fevereiro de 1957). Quatro anos depois, Kirby reviveu o conceito dos Desafiadores em O Quarteto Fantástico, grupo de aventureiros com alguma semelhança com os Desafiadores. Morgan serviu de base para a criação de Ben Grimm, o Coisa, também um piloto de testes.

ACELERADO	
	Título Original: Accelerated Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Ben 10

Histórico: Acelerado é um alienígena semelhante a um felino com um esquema de cores preto. Suas mãos, pernas, e a parte de sua cabeça e o tórax são da cor azul. Ele tem "espinhos" em suas mãos e pernas. Ele também tem uma "máscara" preta semelhante a de Wolverine com barbatanas ao redor de seus olhos verdes. Ele tem um nariz em forma de triângulo e um "projeto de raio" em seu peito. Acelerado usa o símbolo do Superomnitrix em seu peito.

ACESSO	
	Título Original: Access – Axel Asher Licenciador: DC Comics e Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dan Jurgens, Ron Marz Grupos: Outras Identidades: Morty

Histórico: Axel Asher, nascido em outra Terra em um multiverso diferente da Nova Terra , tomou conhecimento de seus poderes extraordinários quando as duas entidades cósmicas chamadas "Os Irmãos", que representam o Universo DC e o Universo Marvel , tomaram conhecimento um do outro (como resultado dos eventos de "crossover" anteriores) e lançaram seus respectivos heróis em conflito uns com os outros. Axel era apenas um adolescente comum que vivia em Nova York, na Terra-616, e que se deparou com um velho mendigo em um beco, que protegia o que parecia ser uma caixa de papelão, mas na verdade era um portal entre os universos. Ele também revelou que Axel era o próximo na linha de sucessão a assumir os poderes e responsabilidades de ser "O Acesso",

a pessoa encarregada de impedir que os universos se fundissem em um só. Isso acontece porque eles eram originalmente um universo que se dividiu em dois quando os Irmãos lutaram pela primeira vez; certos "fragmentos" do universo original permaneceram. A "caixa" era um deles; o Acesso era outro. Access ajudou a impedir que o Dr. Strangefate unisse novamente os dois universos; no segundo, ele descobriu que o "velho vagabundo" era, na verdade, seu próprio eu futuro, e que uma versão variante de si mesmo havia se unido a Darkseid . Ele também descobriu que seus poderes eram maiores do que acreditava e absorveu seu eu maligno dentro de si, ajudando os heróis de ambos os universos a derrotar o plano de Darkseid. Access agora é nativo de ambos os universos e seu dever é mantê-los separados. Se eles começarem a se sobrepor, os universos se fundirão novamente no Universo Amálgama . Access precisa se mover de um universo para o outro, impedindo que as pessoas se cruzem. Se ele permanecer no mesmo lugar por muito tempo, pode causar crossovers espontâneos. Access geralmente resolve situações como essa sem que ninguém perceba que ele está envolvido. (Isso explica como os crossovers subsequentes ocorrem. Acredita-se que aventuras em que heróis aparecem em uma "Terra compartilhada" sejam fluxos dimensionais onde os dois universos começaram a se fundir novamente. Também foi explicado que, uma vez que Access restaura as linhas do tempo, os participantes esquecem do crossover). No auge da batalha dos Irmãos, os universos foram combinados em um único Universo Amálgama pelo Espectro e pelo Tribunal Vivo para atrasar a luta. Access usou fragmentos de cada universo escondidos dentro do Batman e do Capitão América para separar e restaurar ambos os universos. Com a ajuda do Batman e do Capitão América, que, em muitos aspectos, eram os Irmãos em miniatura, Access ajudou a interromper a luta entre os Irmãos, salvando os dois universos da aparente destruição.

ACIRA – EXCEÇÃO HOSTIL	
	Título Original: Acira Licenciador: Gabriel G. Sampaio País de Origem: Brasil Criador: Gabriel G. Sampaio Grupos: Esquadrão de Crimes Tecnológicos Outras Identidades:

Histórico: A personagem Acira é uma menina deficiente que se torna uma assassina justiceira. Sua gênese se dá a partir de um acidente de carro onde perdeu a mãe além do

braço direito e a perna direita. Seu abrigo sem família, foi o Orfanato San Romam por alguns anos até chegar a faculdade onde presenciou as diferenças e os preconceitos contra deficientes, negros e gays e o sistema corrompido sem nada fazer. Resolve entrar para a polícia para fazer a sua parte, entrando para um esquadrão especial, conhecido como Esquadrão de Crimes Tecnológicos. Desenvolveu próteses avançadas que a ajudavam no trabalho de desarmar bombas e neutralizar tecnologias criminosas. Mas tudo muda ao ver sua companheira Niza, jornalista e ativista negra, ser vitimada pela Chud, uma organização criminosa mantida por políticos corruptos e passa a fazer justiça com as próprias mãos.

AÇO (DOUGLAS)	
	Título Original: Aço - Douglas Licenciador: José Amorim Neto País de Origem: Brasil Criador: José Amorim Neto Grupos:

Histórico: Super herói particular da cidade de Monte Cruz.

AÇO (JOHN HENRY IRONS)	
	Título Original: Steel – John Henry Irons Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jon Bogdanove, Louise Jones Simonson Grupos: Amertek, Liga da Justiça da América

Histórico: Formado em Física, John Irons descobriu ainda jovem que tinha talento para criar armas. Contratado pela indústria de armamentos militares AmerTek, Irons desenvolveu avançados sistemas de armamentos, porém, se desiludiu quando percebeu a destruição que suas invenções causavam em mãos erradas. Irons abandonou tudo, destruiu suas anotações e se transformou em um alvo da AmerTek. Assim, o Dr. John Henry Irons, Ph.D., assumiu a identidade do trabalhador da construção civil Henry

Johnson e se mudou para Metrópolis. Lá, Irons (como Johnson) teve sua vida salva de uma queda pelo Super-Homem. Na ocasião, Irons disse ao Homem de Aço: "Devo minha vida a você", ao que o último filho de Krypton respondeu: "Então tenha certeza que valha a pena". Quando Irons descobriu que uma das armas mais letais que desenvolveu estava nas mãos de gangues de rua, sentiu-se responsável. Ele então resolveu agir: modificou o protótipo de uma armadura com capacidade de voo em uma cópia do uniforme de seu salvador e, inspirado nele, adotou a identidade de Homem-de-Aço (mais tarde, apenas Aço). Quando o Super-Homem foi morto por Apocalypse, Aço provou seu valor ao ajudar os meta-humanos da Terra contra Darkseid (durante a saga "Gênese"). Entrou para a Liga da Justiça pouco antes do surgimento da Gangue da Injustiça. Em sua primeira missão na Liga, sofreu uma desastrosa derrota quando Prometheus, o assassino de heróis, se infiltrou na Torre de Vigilância e sabotou sua armadura computadorizada. Todavia, o novo mago-tecnológico da equipe triunfou após forçar Prometheus a fugir após utilizar o seu próprio sistema contra ele. Com a avançada tecnologia da Torre de Vigilância da Liga da Justiça aliada a seu vasto conhecimento, Aço montou uma oficina na Lua e tornou-se o cientista e construtor oficial da Liga. Na Torre de Vigilância Aço estudou a tecnologia do tubo de explosão e da Caixa Materna trazidos de Nova Gênese pelos seus companheiros Órion e Grande Barda. Após um curto período como administrador de um hospital em Jersey City, Nova Jersey, Irons e seu alter ego de armadura voltaram a Metrópolis. O projetista de armamentos decidiu retornar para sua vocação original, em sua nova Oficina no Beco do Suicídio. Irons passou a desenvolver tecnologia de controle meta-humano não letal para a Unidade de Crimes Especiais da Cidade, auxiliado por sua sobrinha Natasha, que estudava os efeitos à saúde dos protótipos de Irons. Apesar de estar ocupado com sua dupla jornada como projetista e pai substituto de Natasha, Irons ficava feliz em atender aos chamados do Super-Homem, trajado em sua armadura de batalha, com sua sofisticada marreta. Após ajudar o Super-Homem a reconstruir a Fortaleza da Solidão, Aço passou a usar uma nova capa adornada com o "S", dada a ele pelo próprio Super-Homem, por saber que ele já era merecedor há muito tempo. Durante a invasão de Imperiex à Terra. Aço foi aparentemente poupado da morte pela entidade Corredor Negro e, graças à ciência militar apokolíptica, Irons ressurgiu no momento crucial da batalha, trajado com a arma conhecida como Égide Entrópica, a qual comportava o poder de Imperiex. Ao experimentar a morte e a ressurreição, Irons passou a preferir o trabalho em seu laboratório. Contudo, sua sobrinha, Natasha passou a usar uma nova versão da armadura do Aço.

AÇO II

	Título Original: Steel – Natasha Jasmine Irons Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Chris Batista, Jon Bogdanove Grupos: Outras Identidades: Luz Estelar, Natasha Irons

Histórico: Natasha Irons é filha do irmão de John Henry Irons, Clay, e da esposa de Clay, Blondel. Como seu tio, ela tem uma armadura de aço e atende pelo nome de Aço. Durante seu tempo no Projeto Everyman, ela também passou por Luz Estelar e Vaporlock. Como o resto de sua família, ela sabia da identidade secreta de Aço o tempo todo. Contrastando fortemente com seu irmão Jemahl, Natasha é mostrado para ser muito equilibrado e prático. Na edição nº 14, ela está demonstrando estar trabalhando (presumivelmente como estagiária) para um senador dos EUA. Ela parece ter envelhecido para a frente para ser cerca de 16 de alguma forma. Nat é um personagem de apoio em toda a execução de Louise Simonson na série. Ela é sequestrada por Hazard e Aço tem que resgatá-la. Ela também usa a droga Tar para ajudar a lutar ao lado de seu tio por um breve período. Ela é mais tarde sequestrada pelo vilão Plasmus e aparentemente o mata ao quebrar uma vez que Aço congelou o vilão (embora ele mais tarde apareça vivo). Natasha ficou devastada com a perda de sua amada bisavó, Bess Irons, mas é a única de sua família que fica com Aço quando ele se muda para Jersey City (veja a entrada Aço para mais detalhes sobre a família Irons). Mais tarde, Nat vai com Aço para Metrópolis quando ele abre a Steelworks lá. Ela se torna sua assistente, reprogramando até mesmo o robô kriptoniano do Superman, Kelex, para falar com a gíria do hip hop.

AÇO BRUTO

Título Original: Savage Steel – James Zafar
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Danny Fingeroth, Mike Manley
Grupos:

Histórico: Alguns oficiais do Departamento de Polícia da cidade de Nova Iorque que estavam desiludidos com o sistema de justiça e sua postura leniente contra o crime se uniram para formar uma organização que iria matar permanentemente os criminosos, ao invés de simplesmente prender eles. Denominado-se de "Cabala", o grupo encomendou uma vestimenta a Stane Internacional para dar-lhes uma vantagem em sua cruzada. A empresa de Stane projetou e fabricou a armadura "Savage Steel", com base na tecnologia roubada de Stark Enterprise. Todos os membros da Cabala revezaram vestindo a armadura, incluindo Paul Trent e ex-membros Harry Lennox, Johnny Leone, e Jimmy Zafar. Aço Bruto foi visto pela primeira vez lutando ao lado do Falcão de Aço, contra traficantes de drogas. Aço Bruto, em seguida, tentou matar o Justiceiro, onde acabou enfrentando também o Falcão de Aço e alguns traficantes de armas. Ele atacou Phillippe Bazin durante o seu julgamento, e foi revelado que quem usava a vestimenta naquele momento era Harry Lennox, revelando também como a Cabala criou a identidade de Aço Bruto. A Cabala foi derrotada pelo Falcão de Aço e a maioria de seus membros presos. A armadura de Aço Bruto foi então roubada pelo policial Arthur Vale que a escondeu dentro de uma Van, e mais tarde Arthur Vale adotou a identidade de Aço Bruto. Arthur Vale tentou ganhar novas armas, mas foi derrotado pelo Homem de Ferro, que tentava recuperar sua tecnologia que lhe foi roubada, e, em seguida, desativou a armadura. Jimmy Zafar resgatou Arthur Vale que estava preso e Lennox da Cabala, e falsificando suas mortes. Com Arthur Vale, Lennox, e Leone, Jimmy Zafar aderiu ao Programa de Reinstalação de Testemunhas. Jimmy Zafar depois roubou a armadura que foi reconstruída por técnicos renegados das Indústrias Stane, e adotou a identidade Aço Bruto. Dessa vez com o Falcão de Aço como um aliado, o novo Aço Bruto enfrentou terroristas. Mais tarde, ele tentou ajudar Falcão de Aço contra uma invasão de Mahari, piratas espaciais liderados por Overhawk, mas foi derrubado e ficou fora de combate. Ele reuniu-se com Falcão de Aço e seus outros aliados após a batalha. Jimmy Zafar foi

considerado como um "recruta em potencial" para a iniciativa do programa, de acordo com a Guerra Civil: Batalha relatório de danos.

ÁCQUA

Título Original: Riptide – Leanna Creel
Licenciador: Image Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Rob Liefeld
Grupos: Youngblood

Histórico: Contracorrente adquiriu seus poderes durante um acidente submarino que a teria matado se não fosse pela misteriosa Bruxa do Mar. A história de como ela adquiriu poderes era uma história cuidadosamente escrita por seu pai, Storybook Smith, muitos anos antes. Seu pai a abandonou antes de ela nascer, mas ela deve ter crescido com a história de seu famoso pai e seu livro, que havia sido roubado. Depois de descobrir seus poderes, ela se juntou à Youngblood. Inicialmente, ela fez isso para ganhar dinheiro rápido, mas logo se tornou parte integrante da equipe. Quando Riptide concordou em posar nua na revista Pussicat, ela foi aparentemente demitida dos Youngbloods, mas depois que Crypt destruiu parte dos Youngbloods e Battlestone se tornou líder, ela foi convidada a se juntar novamente. Durante um churrasco Youngblood na casa dos Langston, Riptide encontrou o livro desaparecido (o Livro de Todos os Contos) pertencente a seu pai, Storybook Smith, nas estantes de Langston e o pegou. Quando Langston percebeu quem havia pegado o livro, ele foi ao quarto de Riptide, enquanto ela estava caminhando, para pegá-lo de volta. Infelizmente, Leanna voltou cedo e o surpreendeu. Na luta seguinte, Langston a matou a sangue frio e tentou incriminar Knight Sabre pelo assassinato. Os planos de Langston foram revelados por Toby King , um advogado que encontrou o livro, e Langston foi colocado no Inferno dos Espelhos na Cidadela do Supremo.

ACRATA

Título Original: Acrata – Andrea Rojas
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Oscar Pinto, Francisco Haghenbeck, Brian K. Vaughan, Carlo Barberi
Grupos:

Histórico: O pai de Andrea era Bernardo Rojas, um renomado líder da América Central que pesquisou sobre "Culturas Pré-hispânicas" na Universidade Autônoma Metropolitana do México. Ela morava sozinha com seu gato, Zapata, em homenagem a um dos líderes revolucionários do México. Acrata se especializou em greves contra o crime organizado. Sempre que capturava um criminoso ou ajudava a evitar uma tragédia, citava uma citação literária ou, se tivesse tempo, fazia pichações insultando ou desafiando as autoridades locais, o que poderia indicar que ela era anarquista. Seus poderes vinham de um antigo símbolo maia que representava as sombras da noite; assim, Acrata era capaz de se teletransportar ao entrar em uma sombra. Este símbolo era usado por antigos sacerdotes maias para viajar na escuridão. Não se sabia como Andrea o obteve. Ela também era uma talentosa lutadora corpo a corpo, cujos níveis de habilidade ainda não foram revelados. Seu uniforme característico era um terno preto com listras verdes nas laterais e o símbolo maia da noite na testa. Esta personagem parecia ser uma espécie de Batman mexicano e, apesar de suas tendências anarquistas, frequentemente trabalhava com outros dois super-heróis mexicanos: Iman e El Muerto. Juntamente com esses dois aliados e o Superman , ela certa vez salvou o México e o mundo da destruição total por um grupo bioterrorista que tentava canalizar os poderes inerentes às linhas ley da Terra para atingir seus objetivos.

ACROBATA NOTURNO

Título Original: Nightrunner – Bilal Asselah
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Agustin Padilla, David Hine, Kyle Higgins, Trevor McCarthy
Grupos: Corporação Batman

Histórico: O Acrobata Noturno é um atleta bem treinado em parkour e atua em Paris. Ele foi recrutado por Bruce Wayne e Dick Grayson para ser representante na França da Corporação Batman.

ACRÓLITO

Título Original: Acrólito - Acroyear
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Micronautas

Histórico: Príncipe do planeta Spartak que foi traído por seu irmão e busca sua vingança.

AÇÚ

	Título Original: Aruã – Iberê Licenciador: Bené Nascimento “Joe Bennett” País de Origem: Brasil Criador: Bené Nascimento “Joe Bennett” Grupos: Esqudrão Amazônia

Histórico: Aos 13 anos, Iberê passou por um ritual de iniciação, onde era levado até uma clareira na floresta que tinha uma fonte em seu centro. Dentro dessa fonte existia um meteoro formado por um metal místico, que os antigos chamavam de Olho das Estrelas. A criança que bebesse a água dessa fonte rica desse mineral misterioso, poderia ser agraciada com poderes. Iberê foi agraciado devido sua genética e recebeu poderes de de superforça, invulnerabilidade, voo, velocidade e visão de calor. Por esse motivo recebeu um novo nome na tribo, um nome de guerreiro, Açú. Atualmente luta contra ao crime ao lado de sua irmã mais nova, Jurema que tem os mesmos poderes que ele.

ADAGA	
	Título Original: Dagger – Tandy Bowen Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bill Mantlo, Ed Hannigan Grupos: Cavaleiros Marvel, Novos Guerreiros, Vingadores, Vingadores Secretos, X-Men, X-Men Sombrios

Histórico: Primeira aparição: Peter Parker, The Spectacular Spider-Man 64 de março de 1982. Faz dupla com o super-herói Manto. "Na versão original, Manto e Adaga eram garotos fugitivos de seus antigos lares e quando chegaram à rodoviária de Nova York, foram sequestrados por traficantes da quadrilha do mafioso Cabelos de Prata. Os bandidos lhes injetaram drogas experimentais que pretendiam lançar nas ruas. Essas drogas

geraram mutação em ambos, tornando Manto dependente de Adaga. Manto precisa das adagas luminosas de Tandy. Ele sempre tem fome de luz. Assim, Manto tornou-se a escuridão e Adaga, a luz. Manto já foi dado como morto, mas Adaga conseguiu reconstituí-lo, usando seus poderes. Ela possui a capacidade de lançar adagas de luz que podem congelar o sangue de seus inimigos."

ADAGA VERMELHA	
	Título Original: Adaga Vermelha – Red Dagger - Kareem Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Paquistão Criador: Grupos:

Histórico: Kareem e sua família eram originalmente de Badin, no Paquistão. A mãe de Kareem e a tia materna de Kamala Khan foram para a escola secundária juntos. Enquanto estudava para o vestibular, Kareem morava com a avó de Kamala em Karachi. À noite, Kareem protege o povo do Paquistão como o herói mascarado conhecido como Adaga Vermelha. Kareem, mais tarde, participou de um programa de intercâmbio estudantil. Frequentou a Coles Academic High School, em Jersey City, Nova Jersey, enquanto morava na Khan Family Residence, a fim de ganhar créditos em idiomas estrangeiros para suas inscrições para faculdades.

ADAM	
	Título Original: Adam Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Elliot S. Maggin, Francesco Cattani Grupos:

Histórico: Adam (ou em tradução livre Adão) é o Lanterna Verde do Setor 1055. Sua raça reencarna depois que morre, porque ele tem morrido no campo de batalha muitas vezes. Para contornar a perda de memória, ele programa seu anel de poder para dizer a

ele sobre suas vidas anteriores. Adam foi criado por Elliot S! Maggin e Franchesco, primeiro aparecimento em Tropa dos Lanternas Verdes Trimestral #5. (1993) e a primeira aparição no Brasil foi em Dimensão DC: Lanterna Verde n° 42 (Panini). Adão pertencia a uma raça que sempre reencarnava após a morte. No entanto, as memórias da vida finda não são relembradas na próxima vida. Para contornar isso, Adão programou seu anel para atualizá-lo cada vez que renascesse. Crepúsculo Esmeralda. Depois que Hal Jordan , como Parallax , aniquilou a Tropa dos Lanternas Verdes, Adam perdeu seu anel e acabou preso no espaço. Ele foi capturado junto com muitos outros Lanternas Verdes por uma rede de tráfico de escravos até que Guy Gardner os encontrou e os libertou. Após seu renascimento mais recente, que ocorreu após ser morto pelo Anti-Monitor , Adam não se reportou a Ao.

ADAM AZIZ	
	Título Original: Adam Aziz Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Aaron Kuder, Donny Cates Grupos:

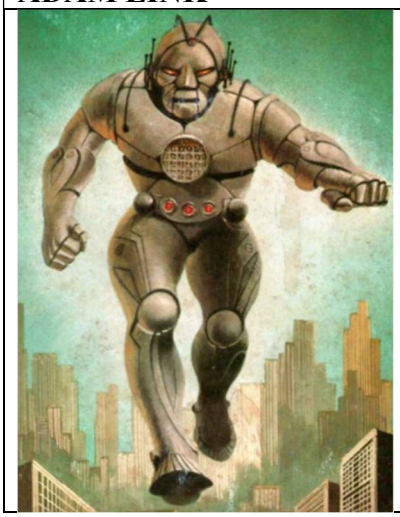
Histórico: Adam Aziz era um mecânico que viveu em Broxton , Oklahoma, quase toda a sua vida. Adam passou nove anos em uma prisão federal por agressão agravada e assalto à mão armada. Adam administrava uma oficina mecânica e consertava carros para pessoas que não tinham dinheiro para consertar seus carros. Um dia, o martelo mágico Mjolnir pousou perto de sua loja. Quando Adam foi investigar, ele descobriu o número de telefone de Tony Stark gravado no martelo. Então, Adam ligou para Tony sobre o martelo, e Tony chegou logo depois. Enquanto Tony falava com uma multidão de espectadores, Adam disse a Tony que a inscrição no Mjolnir havia mudado para pegá-lo. Por questões de segurança, Tony montou um campo de força ao redor do Mjolnir. No entanto, Adam estava dentro do campo de força. Ignorando os avisos de Tony para não tocar no Mjolnir, Adam o tocou e foi transformado em um ser semelhante a Thor. Thor apareceu mais tarde para coletar Mjolnir de Adam, mas foi interrompido por Tony. Então foi revelado que a magia de Odin sobre ele foi quebrada para que, como Adam, qualquer um pudesse empunhá-lo, apesar de sua dignidade. Após uma breve conversa com o Homem de Ferro, Adam fez um desejo a Thor para voar no céu como um pássaro, como ele sempre os viu voar. Thor concedeu e então Adam voltou ao normal batendo Mjolnir com força no chão. Antes de ir, ele aconselhou Thor que a maioria das coisas pode ser consertada desligando-as e ligando-as, e se isso não funcionar, então martele até que esteja consertado.

ADAM DESTINE	
	Título Original: Adam Destine Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Clã Destino

Histórico: Adam Destine nasceu Adam de Ravenscroft, um saxão sob o domínio normando da Inglaterra durante o século XII. Ele ficou gravemente ferido após cair em uma foice, mas foi salvo por uma gênia misteriosa, Elalyth, por quem se apaixonou. Em 1189, Adam juntou-se às Cruzadas sob o comando de Ricardo Coração de Leão. Ele também teve outras façanhas militares. Por sempre escapar de lesões, recebeu o nome de Adam Destine. Ele teve a visão de derrotar um poderoso feiticeiro. Adam foi capturado por nômades liderados por Al Kadhdhaab. Eles queriam que ele lutasse com Sujanaa min Raghbah, o qual usou uma joia mágica para governar a Pérsia. Adam confrontou e matou o feiticeiro, mas foi então traído pelos nômades. Em retaliação, um Adam moribundo destruiu a gema, libertou a gênia que ele conheceu anos atrás. Após curar suas feridas, ela concedeu-lhe imortalidade e invulnerabilidade. Os dois se casaram e tiveram muitos filhos ao longo dos séculos. Após ser forçado a matar um de seus filhos, Vincent Destine, Adam foi para o espaço e não retornou por quase quinze anos. Depois que a existência da família se tornou conhecida e vários membros foram mortos, o ClanDestine começou a encontrá-lo e se defender. Adam voltou à Terra com a ajuda do Surfista Prateado, bem a tempo de ajudar com a ameaça de Lenz e explicar aos gêmeos sobre sua origem. Poderes e habilidades: Poderes: Corpo sem restrições - A Adam Destine foi concedida imortalidade e invulnerabilidade. Ele é imune a qualquer lesão e não pode ser ferido por nenhuma arma ou ataque, inclusive ataque psíquico. Adam raramente sente dor. Imortalidade - Adam não envelhece e permanece jovem para sempre. Auto-sustento - Adam não precisa de nutrição, pode sobreviver sem ajuda no vácuo do espaço sideral e não precisa dormir. Precognição - A única exceção para sua incapacidade de sentir dor é quando ele sente quando um de seus filhos morreu, ou quando suas habilidades precognitivas o levam a acreditar que a morte de um de seus filhos é iminente. Invisibilidade tecnológica - Enquanto Adam é visível na parte do espectro eletromagnético perceptível aos humanos, é invisível para varreduras através de comprimentos de onda mais altos. Habilidades: Adam era altamente habilidoso no uso da espada e no combate corpo a corpo. Nível de força. Adam aparentemente possuía força humana normal. Fraquezas: Ao presenciar o envelhecimento e morte de muitos de seus

filhos, Adam passou a ver sua longa existência como uma maldição e descobriu que, devido a sua invulnerabilidade, seus sentidos estavam entorpecidos ao ponto de ele não sentir prazer ou dor. Adam não exibia mais as respostas básicas do instinto de sobrevivência, como vasculhar os arredores ou estremecer em antecipação ao perigo, sem jamais se contorcer ou ficar inquieto, porque simplesmente nunca se cansa. Isso deu a ele apenas uma vaga consciência do que ele tocou. Adam está emocionalmente desapegado, com uma indiferença constante, como se estivesse entediado com a existência humana. Criado por Alan Davis, Adam Destine estreou em Clandestine #1 (outubro de 1994).

ADAM LINK



Título Original: Adam Link
Licenciador: Eando Binder
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Earl Binder, Otto Binder
Grupos:

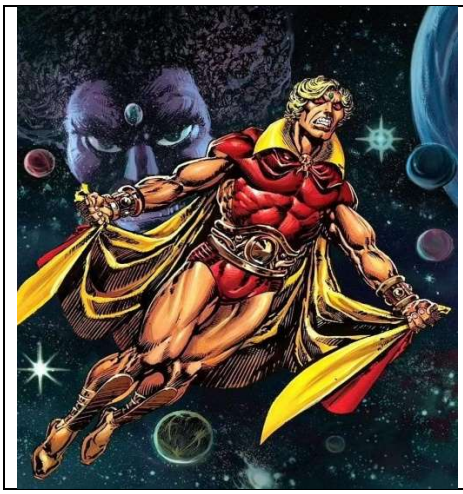
Histórico: Criado como um conto por Eando Binder (pseudônimo dos irmãos Earl e Otto Binder) para a revista pulp Amazing Stories e publicada entre 1939 e 142, teve três versões em quadrinhos. Pela EC, em Weird Science-Fantasy 27-29 (1955), roteiro de Al Feldstein e arte de Joe Orlando. No fanzine Fantasy Illustrated 2 (1964), foi publicada uma adaptação de "Adam Link's Vengeance", roteiro de Otto Binder e arte de D. Bruce Berry e Bill Spicer, a adaptação venceu o Alley Award do mesmo ano, na categoria Best Fan Comic Strip. Pela Warren Publishing, em Creepy 2, 4, 6, 8-9, 12-13 e 15 (1965-1967), roteirizada pelo próprio Otto Binder e ilustrada novamente por Joe Orlando. Robo criado pelo Dr. Charles Link. Construído com forma humana, gradualmente atinge consciência. Seu criador o educa para que ajude a humanidade, embora tema que Adam vá ser hostilizado pelas pessoas ignorantes. Após o Dr. Charles morrer em um acidente, é falsamente acusado de assassinato. Perseguido por uma multidão, se isola e decide se auto-desligar antes de ser destruído.

ADAM STRANGE

	Título Original: Adam Strange Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Gardner Fox, Julius Schwartz, Mike Sekowsky, Murphy Anderson Grupos: Heróis Esquecidos, L.E.G.I.Ã.O., Liga da Justiça da América, Liga da Justiça Unida, Sete Soldados da Vitória

Histórico: Herói espacial baseado nos antigos personagens dos "pulps", seriados e quadrinhos de ficção-científica, em especial "Buck Rogers" (1928) e John Carter de Marte (1917). Adam Strange foi criado em 1958, quando o editor Whit Ellsworth encomendou dois novos título de “science fiction”. Cada um deveria apresentar um novo personagem: um herói do presente e um do futuro, respectivamente.
O vingador do futuro escolhido foi “Space Ranger”. O outro, Adam Strange. Geralmente, a criação de Adam Strange é creditada a Gardner Fox (roteiro) e Mike Sekowsky (desenhos), mas o editor Julius Schwartz explicou que ele e Fox criaram a origem do herói. Adam Strange era um arqueólogo o qual, por intermédio dos efeitos dos misteriosos raios zeta, foi teletransportado através do universo e se rematerializou no Planeta Rann. Ali se tornou seu principal herói e constituiu família. Ele só permanecia em Rann enquanto duravam os efeitos dos raios em seu corpo. Depois disso, retornava convenientemente à Terra sempre ao final das histórias. Para voltar para lá, viajava pelo mundo até os locais em que o raio atingiria a Terra uma vez mais. Sua missão era proteger Rann das ameaças alienígenas e, para isso, empregava alta tecnologia, como uma arma de raios, um foguete acoplado às suas costas e um capacete com visor transparente. Nos anos 1980 Alan Moore mudou a história do personagem para algo mais cínico. O Monstro do Pântano chegou ao planeta Rann e se defrontou com Adam, no final da história. Com grande parte dos diálogos no "dialeto" local (sem tradução), descobre-se que Adam fora levado a Rann com o verdadeiro intuito de repovoar o planeta, um lugar sem crianças. Descobre-se, ainda, que Alanna consegue enfim engravidar.

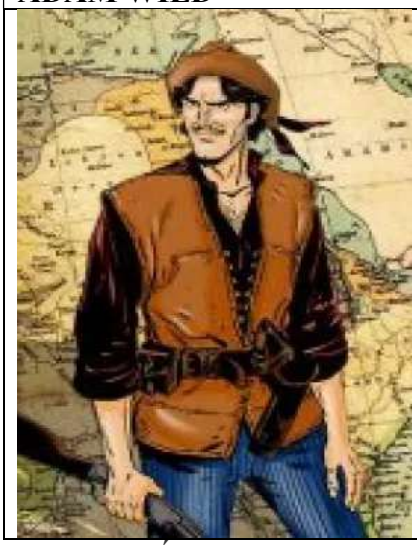
ADAM WARLOCK



Título Original: Adam Warlock
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jack Kirby, Stan Lee
Grupos: Guarda do Infinito, Guardiões da Galáxia (Terra 616)

Histórico: "Ele" foi criado por cientistas do Enclave - também conhecidos por Colmeia, inimigos do Quarteto Fantástico -, cujo objetivo era a dominação global através da criação de uma raça de humanos supremos, além de disporem de servos de incrível poder. Quatro cientistas mundialmente famosos - Dr. Hamilton, médico; Dr. Morlak, físico nuclear; Dr. Zola, especialista em eletrônica; e Dr. Shinski, biólogo e geneticista - se reuniram secretamente em uma base de operações com tecnologia superavançada, um complexo de laboratórios chamado "Cidadela da Ciência". Lá eles desenvolveriam "o maior experimento de todos os tempos", a criação de um ser humano superpoderoso, o primeiro espécime de uma nova raça para servir ao grupo criminoso Enclave. Com o tempo, eles tiveram sucesso em criar um embrião dentro de um tanque de culturas celulares. Porém, ele cresceu rápido e naquela mesma noite ele fugiu do tanque, antes mesmo de seus criadores verem como era sua forma física. Eles descobriram onde o ser se escondeu dentro do complexo, mas o problema que enfrentaram foi que, mesmo em seus primeiros momentos de vida, ele já conseguia ler as mentes de seus criadores e, mesmo em um estágio de consciência infantil, entendeu que eles eram maus e passou a resistir aos experimentos. Emitiu uma radiação cegante e barreiras de fogo, capazes de barrar quem se aproximasse dele. Os cientistas entenderam que o novo ser era muito mais poderoso do que eles poderiam prever, e ficaram impedidos de dar continuidade a seus experimentos. Então, trouxeram a artista cega Alicia Masters (namorada do Coisa) para que ela interagisse com e ele e esculpisse sua forma física. Sem ter um nome, ele inicialmente se autodenominou "Ele", e se fixou no "Compartimento 41" do complexo, onde passou a manter contato mental com Alicia. Ela, por ser desprovida de maldade, ganhou sua confiança e mentalmente "Ele" a guiou até onde está. Ela o descobriu dentro de um casulo, prestes a nascer, e compreendeu que ele não era mau, mas estava confuso. O sumiço de Alicia fez com que o Quarteto Fantástico passasse a procurá-la. Ao chegar ao local, conseguiram resgatá-la e foram embora momentos antes de a criatura sair do casulo. O novo ser se apresentou a seus criadores, os quais ficaram maravilhados com sua perfeição física e sua pele dourada. "Ele" os repreende por sua maldade e destrói toda a Cidadela antes de rumar para o espaço. Na vastidão fria do espaço, a criatura é atingida por colisões de meteoros, o que faz com que entrasse em seu casulo (aparentemente indestrutível) para se proteger. Encontrado pelo ser alienígena Vigia, é novamente enviado à Terra. Ao sair do casulo, "Ele" se interessa pela linda Sif e, por isso, entra em

conflito com o poderoso Thor. Derrotado pelo Deus do Trovão, volta para o casulo e parte novamente para o espaço. Seu casulo é encontrado mais tarde pelo Alto Evolucionário, o qual construía um novo mundo, batizado de Contraterra. Essa nova Terra, do outro lado do Sol, deveria ser um mundo erradicado do mal e do ódio. Entretanto, uma criação anterior do Auto Evolucionário, conhecida como Homem-Fera - o qual tornara-se totalmente perverso -, mostra-se disposto a atrapalhar a nova criação do Alto Evolucionário. Enquanto este dormia, o Homem-Fera fez penetrar a maldade nos corações humanos e, assim, toda a história de ódio e de guerras da humanidade se repetiu em algumas horas na Contraterra. Ao assistir a tudo isso, "Ele" se aliou ao Alto Evolucionário a fim de salvar esse planeta e combater o Homem-Fera. "Ele" é batizado com o nome de Adam Warlock, e recebe uma joia Espiritual, presa à sua testa. Warlock enfrentou vários inimigos e "morreu" enquanto ajudava os Vingadores e outros heróis a combater Thanos. Foi enterrado na Contraterra. Anos depois, foi encontrado no rio Leste, em Nova Iorque, um novo casulo, de onde saiu uma poderosa mulher dourada, conhecida como "Ela" (Parágon, Kismet, Ayesha). Esta iniciou uma busca por Warlock, pois ele era um ser dessa nova espécie com o qual ela desejava se acasalar. Nessa busca, encontrou Alicia Masters, enfrentou o Coisa e Águia Estelar, e conseguiu chegar até a Contraterra, onde tentou ressuscitar Warlock. Conseguiu reanimar seu corpo, mas sem sucesso para a alma. Durante um novo conflito cósmico com Thanos, Warlock retorna e torna-se um agente importante nos outros conflitos cósmicos que se sucederam.

ADAM WILD	
	Título Original: Adam Wild Licenciador: Sergio Bonelli Editore País de Origem: Itália Criador: Gianfranco Manfredi Grupos:

Histórico: É um explorador escocês e membro da Royal Geographical Society de Londres. Embora muito popular, Adam nem sempre consegue encontrar apoio financeiro adequado para suas expedições, em parte por causa de sua atitude rebelde — ele é um homem que não gosta de escrever relatórios sobre suas jornadas, por exemplo. Adam é um homem de ação. Ele odeia os círculos internos de Londres e os acadêmicos de poltrona que abundam em seu campo. Ele prefere arriscar sua vida em alguns dos feitos imprudentes que levam suas habilidades inquestionáveis ao limite. Ele também é (e principalmente) um protetor do povo africano dos traficantes de escravos e das muitas novas ameaças às quais os nativos são expostos pela "civilização" da África: guerras

tribais deliberadamente provocadas, a exploração das minas de ouro e diamantes pelas grandes empresas ocidentais, a desfiguração de suas tradições e estilo de vida ancestrais.

ADAM X	
	Título Original: Adam X-Treme – Adam Neranami Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Fabian Nicieza, Tony S. Daniel Grupos: X-Men, Indústrias Strong, Império Shi´ar, Garras de Cristal

Histórico: Adam foi uma das várias crianças geneticamente modificadas a partir do DNA do Imperador D'ken do Império Shi'ar e de Katherine Summers da Terra . Eles faziam parte da tentativa do Imperador de introduzir o potencial genético de outras espécies na família real Shi'ar. Adam foi sequestrado do laboratório onde foi criado por Jonath , ex-comandante da guarda pessoal do Imperador. Jonath o levou para um planeta agrícola no interior chamado Ch'reesharaa e escondeu suas verdadeiras origens. Ele criou Adam como seu próprio filho, ensinando-o a lutar e a cultivar. Anos mais tarde, quando seus poderes mutantes se manifestaram pela primeira vez, os aldeões o rejeitaram por medo. Jonath disse a Adam que ele era um híbrido e que, se quisesse aprender mais sobre seus poderes, precisaria visitar a Terra algum dia. Em algum momento, os aldeões capturaram os Guardas Pretores Imperiais feridos. Eles os ajudaram a se recuperar e depois os libertaram. No entanto, os Guardas retornaram com membros das Garras de Cristal — seguidores fanáticos do agora ex-imperador D'ken. Eles souberam da existência de Adam e queriam usá-lo para recuperar o trono do Império Shi'ar da Imperatriz Lilandra. Jonath se recusou a desistir de Adam, então as Garras de Cristal atacaram o planeta. Jonath e seus companheiros sacrificaram suas vidas para dar a Adam tempo suficiente para escapar. Depois de deixar Ch'reesharaa, Adão vagou de um lugar para outro por anos; nunca ficando em nenhum lugar por muito tempo. Ele se tornou um guerreiro feroz e um piloto experiente, e eventualmente decidiu visitar a Terra para aprender mais sobre suas origens.

ADÃO	
	Título Original: Adão Licenciador: Marcos Gratão País de Origem: Brasil Criador: Marcos Gratão Grupos:

Histórico: É uma criação de Marcos Gratão, publicado impresso pela Editora Universo, 2015. O personagem vive suas aventuras em um futuro da Terra, no ano 2222 e, é a "reencarnação" do Adão original, o primeiro homem da criação. Portador de poderes latentes, ativados por seres denominados Exilados de Kapella, que lhe revelam esta particularidade atribuindo-lhe uma missão. Desde muito cedo, Adão aprendeu a se virar sozinho da cidade de Ferro Velho e, assim foi se tornando um jovem forte e corajoso, tem uma altura de 1,98 e pesa aproximadamente 110 kg. Sua companheira atende por Eva e um sidekick denominado Galla Halla, um jovem muito esperto, completam sua "equipe".

ADÃO BRANCO	
	Título Original: Malik Adam White Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Christopher Priest, Rafa Sandoval Grupos:

Histórico: Um estudante de medicina trabalhando em Nova York, Malik é procurado por Shakur Nassar, um político Kahndaqi que procura Malik para liderar o movimento de reforma em Kahndaq no qual expulsaria Adão Negro do governo, mas acaba morto, com Malik sendo o principal suspeito. Conhecendo Adão Negro, ele lhe concede seus poderes enquanto ele está quase morrendo devido a uma suposta doença extraterrestre, mas opta por tentar ajudá-lo, salvando-o usando o Relâmpago Vivo. Malik suspeitaria primeiro que o chá ou a xícara de chá que Adam bebeu recentemente fosse o culpado por sua doença, mas após uma batalha travada por Etrigan para fazê-lo abraçar seu novo caminho, ele se vê com a mesma doença, que acaba sendo uma forma de reação alérgica ao metal N do anel de sinete dado a Malik por Teth que lhe permitiu transferir seus poderes para ele. Após a revelação de ter a mesma doença que atormentava Teth-Adam, Malik correu para casa do hospital, em um rápido esforço para localizar o anel de sinete que lhe foi dado. Ao chegar, ele encontrou uma figura misteriosa, Sargon, o Rei da Acádia em seu quarto esperando por ele. Despreocupado, Malik procurou o anel em seu apartamento, mas não o encontrou, acreditando que sua irmã, que tinha uma propensão a penhorar coisas, o roubou. Malik descobre por seu convidado divino que eles estavam procurando por Teth-Adam, mas prontamente o expulsaram quando sua irmã retornou, implorando a ela que recuperasse seu anel. Decidindo que precisava encontrar Teth-Adam sozinho, Malik partiu, mas antes de voar, lamentou o fato de ter que usar uma capa e descobriu

que o Relâmpago Vivo o ouviu e transformou sua roupa de capa em uma jaqueta curta. Pouco depois, durante o voo, ele escolheu o pseudônimo de super-herói, Bolt. Malik viaja para o último local conhecido de Black Adam, um armazém vazio em Washington, DC Imediatamente após entrar no armazém, uma armadilha baseada em luz reflexiva que é originada por seu traje é acionada, no entanto, Malik falando a palavra mágica a desativa. Descobrindo um trono e uma configuração de realidade virtual que mais tarde é identificada como uma máquina TMS (estimulação magnética transcraniana) programada com as memórias de Teth-Adam, Malik percebe que o armazém era uma armadilha para Black Adam. Incapaz de falar a palavra mágica, Malik retorna à simulação para contornar o inibidor neural que o estava impedindo de se libertar da armadilha. Na simulação, Malik aprende sobre os primeiros dias de Teth-Adam como o Campeão do Mago, um protetor do povo e inimigo da escuridão. A partir desta versão simulada do passado de Teth-Adam, Adam ensina a Malik os valores que ele deve defender como sucessor; Amar a Justiça, Mostrar Misericórdia e Andar Humildemente. E com seu último suspiro antes que o oxigênio acabasse no armazém, ele falou a palavra mágica para explodir o armazém por completo, libertando-o e o Mestre dos Espelhos . A separação de Malik de seu anel de sinete rapidamente resultou no agravamento de sua condição. Ele foi levado para Khandaq após a explosão em Washington, onde os oficiais médicos reais estavam cuidando dele. Descansando, Teth-Adam contou a Malik a história de como ele derrubou um tirano e se tornou governante de seu país. No meio disso, a amiga íntima de Malik, Jasmin, recebeu o anel de sinete de uma figura misteriosa, um membro declarado da Acádia, e transportou o anel para a embaixada de Khandaq, onde um transportador a levou para Malik em Khandaq, onde ela poderia entregar o anel.

ADÃO NEGRO	
	Título Original: Black Adam – Theo Adam Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Otto Binder, C. C. Beck Grupos: Sociedade da Justiça, Sociedade da Injustiça, Sociedade Secreta dos Super-Vilões, Esquadrão Suicida, Sociedade dos Monstros do Mal.

Histórico: Adão Negro (em inglês, Black Adam) é um supervilão e às vezes anti-heróis originalmente escrito como a contraparte do mal para o Capitão Marvel, um antigo príncipe Egípcio, que recebeu o poder do mago Shazam e continuou na era moderna. Seu legado se expandiria para incluir a Família Marvel Negra envolvendo a esposa dele Isis e seu irmão Osiris protegendo sua terra natal de Khandaq. Ele é um membro da Sociedade da Justiça, Sociedade da Injustiça, Sociedade Secreta dos Super-Vilões, Esquadrão

Suicida e a Sociedade dos Monstros do Mal. Adão Negro foi criado por Otto Binder e C.C. Beck, aparecendo pela primeira vez em Família Marvel #1.

ADARA	
	Título Original: Adara Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Ron Marz, Darryl Banks Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Adara sobreviveu ao desmantelamento de seu corpo por Parallax durante a saga Crepúsculo Esmeralda. Envolvida em uma batalha espacial com os Corsários Corellianos na época, ela foi capturada quando seu anel ficou sem força e foi torturada quase até a morte antes de escapar e disparar para fora com uma pistola laser. Ela se sentia perdida com suas responsabilidades como uma Lanterna Verde, mas sentiu esperança quando encontrou o último Lanterna Verde sobrevivente, Kyle Rayner. Após roubar seu anel enquanto ele dormia, ela descobriu que não funcionaria para ela e percebeu que nunca mais poderia ser uma Lanterna Verde novamente. Mais tarde, ela morreu, mas voltou à vida como membro da tropa dos Lanternas Negros, durante a saga A Noite Mais Densa. Ela foi criada por Ron Marz e Darryl Banks e teve sua primeira aparição em Green Lantern Vol 3 #56 (novembro de 1994).

ADARA (NICOLE MORRISO)	
	Título Original: Adara – Nicole Morriso Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Geof Johns, Doug Mahnke Grupos: Tropa dos Lanternas Azuis

Histórico: Nicole Morrison nasceu e foi criada em Livonia, Michigan. Sua mãe a educou para perdoar os outros, mesmo quando faziam coisas erradas. Aos quatorze anos, Nicole

foi sequestrada por Winston Woods enquanto saía do Bates Hamburger, deixando apenas sua mochila perto de uma lixeira. Levando a criança para sua casa, Winston manteve Nicole em cativeiro, sendo gentil com ela, como já havia feito com outras crianças no passado. O desaparecimento de Nicole levou a uma busca, com seus pais preocupados e discursando publicamente no segundo dia da busca. Woods tentou alimentá-la à força quando Nicole alegou que o perdoava, para grande confusão de Winston. Quando ela pediu perdão, jogou a comida em seu rosto e o cegou temporariamente, dando a Nicole uma oportunidade para fugir para fora do apartamento. Mas ele a impediu e ficou furioso e agressivo. Quando a esperança parecia perdida, Adara se manifestou declarando que "Tudo ficará bem", tomando Nicole como anfitriã. Após possuí-la, a Entidade Esperança disse a Winston Woods que havia destruído a esperança de outras pessoas com seus atos malignos, mas Adara o perdoou. Houve um clarão de luz e Woods gritou em aparente agonia, ao que Nicole disse que o mundo inteiro saberia.

ADI GALLIA	
	Título Original: Adi Gallia Licenciador: LucasFilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: George Lucas Grupos: Ordem Jedi, República Galática

Histórico: Planeta natal: Coruscant. Data da morte: 20 BBY. Espécie: Humana. Informações cronológicas e políticas: Era: Ascensão do Império. Aprendizes conhecidos: Siri Tachi. Primeira aparição: Filme Star Wars Episódio 1: Ameaça Fantasma.Adi Gallia foi uma mestre Jedi Tholothiana durante os últimos anos da República Galática. Gallia era um respeitado membro do alto conselho Jedi, servindo a esse augusto corpo nos anos que antecederam a guerra dos clones, bem como um tempo durante o começo do devastador conflito. Embora fosse filha de corellianos, mestre Gallia era notável por usar um tradicional cocar Tholoth, sugerindo que ela tivesse ancestrais no planeta Tholoth. Como uma reverenciada mestre Jedi do Conselho Superior, Gallia era naturalmente um membro excepcionalmente qualificado da ORDEM. Realizou várias missões notáveis a serviço da galáxia. Gallia foi uma peça-chave na guerra Stark do hiperespaço, servindo como o principal negociador durante as conversações destinadas a reatar os laços entre facções beligerantes em Malastare. Gallia também participou da batalha inicial das Guerras Clônicas, onde suas ações salvaram inúmeras vidas. Apesar de sua habilidade inquestionável, Mestre Gallia finalmente caiu diante da lâmina do temido General separatista Grievous, durante a Batalha de Boz Pity, após o traiçoeiro cyborg surpreender a mestre Jedi, revelando um par extra de membros escondidos, usando o choque que causou em Gallia, perfurou-a através do tórax com seus sabres de luz.

ADIN BERNETT	
	Título Original: Adin Bernett – Odin Bernett Licenciador: Kodansha País de Origem: Japão Criador: Koichi Tokita Grupos: Mo-V

Histórico: Adin Bernett é o protagonista de Gundam Wing G-Unit (Edições 11 a 16). Um jovem e entusiástico piloto de testes de MO-V porém inexperiente. Ele e seu irmão Odel são os únicos capazes de dominar o PX System, sistema operacional de seus Mobile Suits conhecidos como G-Unit desenvolvidos pelo Dr. Berg. Porém os novos modelos G-Unit que estavam sendo desenvolvidos secretamente acabaram sendo descobertos pela OZ Prize, uma facção da OZ que recebe ordens diretamente de Duque Dermail, o chefe da Fundação Romefeller que declara guerra a MO-V com o objetivo de capturar os G-Units para seus próprios interesses. Adin, após ouvir a história de Row Sarnan um oficial da OZ enviado a MO-V para investigação do lugar sobre os cinco Gundams que estavam na Terra ele decide chamar seu G-Unit Geminass 01 de Gundam Geminass. Em G-Unit Odin pilota esses Mobile Suits: OZ-06MS Leo, OZ-19MASX Gundam Griepe, OZX-GU01A Gundam Geminass 01 OZX-GU01LOB Gundam L.O. Booster. Curiosidade: A origem de seu nome vem da palavra Russa para “Um” (???? é pronunciado como Adin). O personagem também teve seu nome traduzido como Adin na edição de Gundam Wing publicada pela Panini no Brasil.

ADIPOSO	
	Título Original: Phat – Billi Bob Reilly Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mike Allred, Peter Milligan Grupos: X-Táticos

Histórico: Phat cresceu pobre e envolvido na vida de gangster. No início, seus poderes se manifestavam como simples ganho de peso, que ele atribuiu ao estresse de sua vida. Uma vez que ficou claro que ele era um mutante, ele treinou bem e usou suas habilidades para combater o crime, mesmo antes de se juntar à nova X-Force. Uma vez rico, ele tentou dar à sua família o que nunca teve enquanto crescia. Ele deu a eles uma casa, mas eles ainda moravam no trailer no quintal porque gostavam da proximidade. A primeira saída

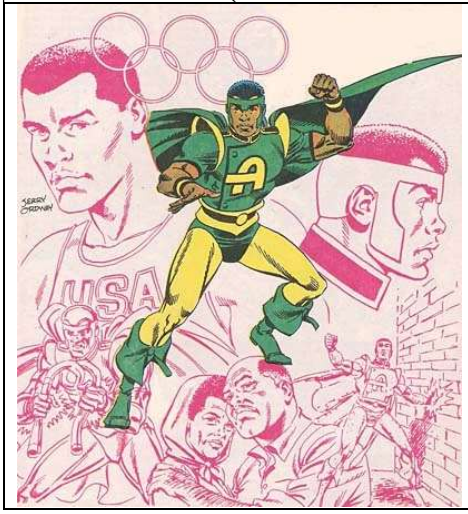
de Phat resultou em uma briga com a antiga X-Force , que não concordou com o uso do nome ou com a metodologia da equipe. Sua primeira missão para recuperar Paco Perez viu a morte de dois de seus companheiros de equipe, Saint Anna e Bloke . Phat trabalhou com Vivisector para aumentar seu perfil entre a equipe e aos olhos do público. Eles até 'fingiram' ter um relacionamento romântico que foi frustrado pelo fato de ambos perceberem que realmente eram gays. Eles tiveram um relacionamento real, que terminou quando perceberam que simplesmente não se sentiam atraídos um pelo outro. Os poderes de Phat parecem ser menos eficazes em momentos de estresse. Durante uma missão no espaço, ele achou difícil se recuperar de um pico biológico que o feriu. Seus poderes foram atrofiados quando ele estava negando seu verdadeiro eu e escondendo sua homossexualidade. O companheiro de equipe Guy Smith notou que um atrofiamento de poderes também aconteceu com U-Go-Girl quando ela estava fugindo de seu próprio passado. O problema foi resolvido e seus poderes voltaram ao normal quando Phat e Vivisector se assumiram publicamente como gays na TV ao vivo. Phat se juntou à equipe quando eles foram lutar contra o Talibã em uma missão para resgatar o elenco e a equipe de um reality show que eles haviam capturado. Ele entrou em conflito com a equipe quando salvou a nova integrante Henrietta Hunter . A equipe inteira passou a não gostar dela porque ela era intrometida, irritante, mais famosa e até mesmo como Phat alegou, "branca", embora ele também fosse branco. Phat alegou que a salvou por instinto. [citação necessária]. Logo depois disso, eles confrontaram o culto assassino liderado pelo Senhor Code, que acreditava que poderia melhorar a atitude geral da América com assassinatos aleatórios de atiradores. Spike Freeman , então líder da equipe, foi revelado como aliado do Senhor Code; ele havia contratado o homem para matar Lacuna, um aliado da equipe. O Órfão matou Spike e, por meio da Garota Morta, eles rastrearam Code. O inimigo matou Henrietta Hunter e foi morto pelo Órfão. Isso detonou uma bomba biológica. Phat se ampliou e o envolveu. A explosão o matou. [citação necessária]. Phat foi enterrado em um caixão gigantesco. Hunter, que desejava se vingar de sua primeira morte, envolveria Phat do além-túmulo. Um fantasma insano, ela estava causando as mortes estranhas de qualquer um que cantarolasse uma música recém-lançada que ela havia tocado. X-Statix acreditava que eles tinham resolvido o problema, mas El Guapo, outro membro da X-Statix, cantarolou e foi empalado. Dead Girl, que poderia se recuperar da destruição corporal, cantarolou de propósito. O pé de Phat, arrancado na explosão do Código, disparou do céu para seu cérebro. Isso foi apenas um inconveniente temporário e Dead Girl aprendeu o suficiente para colocar Hunter para descansar.

ADMIRÁVEL

Título Original: Amazin-Man – Markus Clay
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Roy Thomas, Jerry Ordway
Grupos:

Histórico: Admirável (ou em inglês Amazing Man) é um nome, um legado que foi transmitida através de várias gerações de super-heróis. O original era um vigilante da Era de Ouro que lutou durante a Segunda Guerra Mundial. Seus poderes envolvem a capacidade de imitar quaisquer elementos que toca. O nome tem sido associado com o Comando Invencível, a Liga da Justiça América e a Sociedade da Justiça da América. Admirável foi criado por Roy Thomas e Jerry Ordway, primeira aparição em Comando Invencível #23. (1983) e no Brasil em Superamigos n° 25 (Abril) (1987).

ADMIRÁVEL (WILL EVERETT I)



Título Original: Amazing-Man I – Will Everett I
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:Jerry Ordway, Roy Thomas
Grupos: Comando Invencível, Justiça Extrema

Histórico: Will Everett é um jovem e promissor atleta olímpico afro-americano que competiu nos Jogos Olímpicos de Verão de 1936 em Berlim . Após isso, ele se torna zelador de um laboratório de propriedade de Terry Curtis . Após um acidente em que seu equipamento explode, Everett desenvolve a habilidade de imitar qualquer propriedade que tocasse. O Ultra-Humanite inicialmente emprega Everett como um capanga junto com Curtis (como Ciclotron) e Deathbolt . Mais tarde, ele se reforma e se junta ao Esquadrão All-Star. Durante Crise nas Infinitas Terras , Amazing-Man está entre os heróis escolhidos pelo Monitor para deter o Anti-Monitor. Ele perde suas habilidades

originais e ganha a habilidade de manipular o magnetismo. Na década de 1950, J. Edgar Hoover revela a identidade secreta de Everett ao público, o que coloca sua família em perigo. Ele se envolve no Movimento dos Direitos Civis depois que seu sobrinho é assassinado antes de morrer de câncer.

ADMIRÁVEL II

Título Original: Amazin-Man II – Will Everett II
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jerry Ordway, Roy Thomas
Grupos: Liga da Justiça da América

Histórico: Herói das HQs do "Esquadrão All-Star" e outros personagens da editora DC. O Admirável é Will Everet, um negro que ganhou, assim como Jesse Owens, medalhas de ouro nas Olimpíadas de Berlin em 1939, a despeito das propagandas racistas de Hitler. Quando retornou aos Estados Unidos, porém, o preconceito racial o impediu de conseguir um trabalho decente: ele teve que se relegar a ser faxineiro no laboratório do Dr. Terry Curtis. Ultra-Humanóide, quando fez acordos que levaram ao doutor a se tornar o vilão Cyclotron, usou Everet como cobaia para um experimento que tornou-o um camaleão molecular: Everett poderia agora se tornar feito de qualquer material que tocasse. Ultra chantageou Everet a colaborar com seus planos de dominação, sob ameaça de destruir sua cidade natal, Detroit. Por um tempo, Everett se viu forçado a colaborar, mas logo voltou-se contra Ultra, e integrou as fileiras do "Esquadrão All-Star". O neto: Na era moderna, o neto de Will Everet, Will Everet III, havia se tornado Admirável também, e foi membro por algum tempo da Liga da justiça, até ser morto pelo Overmaster.

ADOLF, O MENINO IMPOSSÍVEL

Título Original: Adolf Impossible
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Matt Fraction, Mike Allred
Grupos: Fundação Futuro

Histórico: Membro da Fundação Futuro, Adolf Impossible é filho do Homem Impossível, presumivelmente gerado diretamente dele como todos os Poppupians. Apesar de ter muitos dos poderes fantásticos de seu pai, ele tem uma personalidade muito mais introvertida, o que faz com que seu pai o rotule como "totalmente possível" e implore à Fundação Futuro que o aceite e permita que ele cresça como pessoa. Poderes e habilidades: Poderes: Adolf parece possuir a maioria ou todas as habilidades de seu pai, o Homem Impossível, embora não se saiba se ele compartilha seu nível de imaginação ou domínio de alguma delas. Essas incluem: Mudança de forma - Adolf pode alterar a composição natural de seu corpo para quase qualquer forma que escolher. Transformação Molecular - Tem a capacidade de alterar qualquer molécula em sua área imediata em um grau desconhecido. Certa vez, ele foi capaz de prender os membros auxiliares do Quarteto Fantástico dentro de caixas criadas inteiramente com sua mente. Criado por Matt Fraction e Michael Allred, apareceu pela primeira vez em FF Vol2 #11 (outubro de 2013). Fraquezas: Adolf possivelmente sofre de algum tipo de transtorno de ansiedade. Ele afirma que sua preocupação constante, às vezes, pode oprimi-lo.

AERO

Título Original: Aero – Lei Ling
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jeff Parker, Leonard Kirk, Kurt Busiek, Mark Bagley
Grupos: Novos Agentes de Atlas

Histórico: Aero ou Ciclone é uma heroína chinesa da editora Marvel Comics do Universo Marvel de quadrinhos, com poderes de controle do vento e guardiã do centro financeiro oriental. Lei Ling era apenas uma arquiteta de sucesso, que um certo dia acorda e descobre que possui a capacidade de controlar correntes de ar, mas é forçada a fazer escolhas difíceis sobre seu próprio destino e futuro.[4] Após anos se tornou uma agente do governo de residente de Shanghai, que certo dia ultrapassou a sua jurisdição Indo para o norte do Pacífico, porque sentiu que havia algo de errado com o vento local, ela sem demora foi investigar, isso acabou em um confronto contra uma agente da Divisão Triumph chamada Wave,que também tinha notado um grave problema com a agua daquele local, Durante o confronto das duas, um redemoinho acabou se formando na frente delas, ambas ficaram muito intrigada de com aquilo aconteceu, enquanto Elas verificavam uma grande faixa de fogo subiu do oceano, eram criaturas de fogos de Muspelheim que buscavam conquistar o local,Durante o ocorrido tanto Aero com Wave tinham sido contactadas por seus superiores que outros locais também estavam sobre ataque dessas criaturas de fogo, no momento em que ambas buscam por uma resposta das criaturas de fogo uma deusa a chamada tulu pele acaba matando as tais criaturas.

AERO 2099	
	Título Original: Aero 2099 – Zhe Li Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: José Carlos – Zé Carlos, Steve Orlando Grupos: Novos Vingadores 2099

Histórico: O herói que usava o manto de Aero no ano de 2099. Ele tinha alunos, mas os Mestres do Mal os mataram usando veneno. Foi reunido posteriormente por Khonshu para combater o grupo de vilões formando assim os Novos Vingadores.

AFRO SAMURAI

	Título Original: Afuro Samurai Licenciador: País de Origem: Japão Criador: Grupos:

Histórico: Afro (アフロ, Afuro), ou mais conhecido como Afro Samurai (アフロサムライ, Afuro Samurai) é o principal anti-herói titular da série de mesmo nome. Afro é um espadachim incrivelmente talentoso cujo pai foi decapitado diante de seus próprios olhos quando era um garoto. Essa experiência traumática fez com que um garotinho inocente tivesse uma mente perturbada com vingança e, com isso, Afro se tornou um assassino de sangue frio, disposto a matar qualquer um em sua busca pelo número um. Como número dois , Afro matou muitos em defesa e vingança pelo objetivo final de vingar seu amado pai. Como adulto, ele tem altura média e tem um afro enorme e exigente. Sua figura é magra, mas muito bem construída, com tom de pele marrom escuro e olhos castanhos. Afro tem uma altura de 180 cm (5'11) e pesa 70 kg (155 lb), ele não é muito alto, mas é mais alto do que alguns dos personagens baixos da série. O traje de Afro consiste na faixa de cabeça número dois, um quimono japonês branco, calças azuis largas com bainhas muito desfiadas nos tornozelos, um par de geta japonês (um tipo de tamanco ou sandália de madeira japonesa) e sua espada, passada a ele quando seu pai Rokutaro morreu.

AFRODITE DE PEIXES	
	Título Original: Licenciador: Shonen Jump País de Origem: Japão Criador: Masami Kunimada Grupos: Cavaleiros de Ouro, Cavaleiros do Zodíaco, Espectros de Hades.

Histórico: O protetor da última Casa do Zodíaco sendo o sucessor de Albafica de Peixes. Pode derrotar qualquer inimigo se estiver lutando com toda sua força. É um cavaleiro famoso não apenas por sua beleza, mas também pela sua reputação como um dos mais fortes entre os 88 cavaleiros. Possui uma personalidade um tanto arrogante e orgulhosa. Sua idéia é de que só um poder supremo absoluto pode colocar paz e ordem no mundo, mesmo que esse poder seja do mal. Por isso, mesmo tendo consciência de que o Grande Mestre servia ao mal, acabou obedecendo suas ordens e matando Albion (ou Daidaros, no mangá), mestre de Shun, mas ao contrário do que muitos pensam ele não sabe que a verdadeira identidade do mestre é Saga de Gêmeos. Sua atitude pode não ser a mais exemplar para um Cavaleiro, mas seu propósito de manter a paz na Terra é igual ao de qualquer outro Cavaleiro. Claro que esses ideais não são compreendidos por todos. Na batalha das doze Casas, por decisão do destino, Afrodite confronta Shun, discípulo de Albion de Cefeu. A luta é dura para Shun, que custa a resistir ao golpe Rosas Diabólicas Reais que foi o golpe que matou seu mestre e tem sua armadura despedaçada pelas Rosas Piranhas após levar o golpe supremo de Peixes fica com uma Rosa Branca fincada em seu coração, derrota Afrodite com a Tempestade Nebulosa e morre logo em seguida pela Rosa Sangrenta terminando assim o combate. Posteriormente, o Cavaleiro de Peixes ressurge na Saga de Hades, fingindo ser um Espectro. Mais tarde, ressurge no final da fase Inferno acaba morrendo como um verdadeiro cavaleiro de Atena sacrificando sua vida junto com os outros 11 cavaleiros dourados no Muro das Lamentações. Quando era Espectro na fase do Santuário, antes mesmo de cumprir a missão, Afrodite e seu companheiro, Máscara da Morte, são derrotados por Mu. Na verdade, ele se sacrificou não se defendendo das técnicas de Mu e logo após foram mortos por Radamanthys de Wyvern no castelo de Hades, no entanto os cavaleiros de ouro tiveram seus poderes reduzidos a 10% (mesmo com o poder tão reduzido, eles derrotam vários espectros antes de enfrentar Radamanthys) pois nunca deixaram de ser cavaleiros de ouro. Afrodite é considerado o mais belo entre os 88 cavaleiros de Atena e um dos mais poderosos, velozes e estrategista entre os 12 cavaleiros de Ouro. Embora sendo o mais belo entre todos os cavaleiros, mas muitos fãs consideram Shaka de Virgem, como sendo o segundo mais belo, possivelmente pelas características de cada um.

AGAMOTTO

Título Original: Agamotto
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Frank Brunner, Steve Englehart – John Harkness
Grupos:

Histórico: Agamotto é uma entidade que faz parte da trindade mágica conhecida como Vishanti, sua verdadeira forma é questionável e seu poder vai alem da compreensão. Ele foi o primeiro Feiticeiro Supremo e é sempre citado ou evocado pelo Doutor Estranho. Criou artefatos mágicos como Orb de Agamotto, Olho de Agamotto (que é passado pelas gerações de Feiticeiros Supremos) e Livro do Vishanti.

ÁGATA DA SILVA

Título Original: Ágata da Silva
Licenciador: Paulo Hamasaki
País de Origem: Brasil
Criador: Paulo Hamasaki
Grupos:

Histórico: Ágata era uma personagem futurista, muito atraente, que fazia o tipo ingênua, mas era muito esperta. Na edição 2, ela volta à Terra, em 2284, com sua espaçonave para votar pela primeira vez para presidente, e os candidatos são Tenkredo e Maluk, uma sátira à eleição de 1985.

ÁGATA, A CAÇADORA

	Título Original: Ágata da Silva Licenciador: Material Autoral País de Origem: Brasil Criador: Gildo Cavenaghi Grupos: Os Sete

Histórico: Ágata - A Caçadora de Almas, é uma heroína brasileira, que chama a atenção por deter em si mesma a sensualidade e a ferocidade de uma assassina cruel e sem piedade. Ágata é uma criatura complexa e enigmática, que não se deixa levar pelas convenções morais de bem e mal. Sua natureza é essencialmente rebelde, guiada por instintos primitivos e uma sede insaciável de adrenalina. Como uma predadora nata, Ágata não faz distinção entre salvar ou matar. Seus atos são ditados por uma lógica primitiva, onde a sobrevivência e o prazer são os únicos objetivos que importam. Sem dó nem piedade, Ágata enfrenta seus inimigos com uma ferocidade que é ao mesmo tempo atraente e aterradora. No entanto, o que realmente motiva Ágata não é a necessidade de matar ou destruir, mas sim a emoção da batalha em si. O cheiro da morte, o som dos gritos, o prazer de sugar as almas dos derrotados... tudo isso é música para os seus ouvidos. Ágata é uma criatura que vive no presente, sem se preocupar com o passado ou o futuro. Sua existência é uma série de momentos intensos, onde a adrenalina e o prazer são os únicos objetivos que importam. E é nesse mundo de intensidade e prazer que Ágata se sente mais viva.

AGATHA JUN	
	Título Original: Agatha “Kelly Jennar” June Licenciador: Tatsunoko Production País de Origem: Japão Criador: Grupos: G-Force

Histórico: Em Gatchaman e Battle of the Planets, Princess era a única mulher. Na versão japonesa, ela era conhecida como Jun. Para G-Force, eles a chamaram de Agatha. No grupo de pássaros, ela é o Cisne. É realmente uma GRANDE vergonha o que eles fizeram com Princess quando americanizaram este show. No japonês original, ela era a

especialista em ciência e radiação. Ela faz pesquisas e dá informações ativamente. Na versão dos EUA, eles transformam seus comentários em fofos e a descartam por seu comportamento feminino! Na versão japonesa, Princess tem um ioiô que mata inimigos com bastante facilidade. Claro que na versão dos EUA, ninguém nunca se machucou.

AGEN KOLAR	
	Título Original: Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Agen Kolar era um Zabrak Iridoniano sensível à Força e era um Mestre Jedi na era da República Galáctica . Em seu tempo na ordem, ele era considerado um duelista notável e fazia parte do Alto Conselho Jedi . Ele, Saesee Tiin e Kit Fisto foram quase imediatamente mortos por Darth Sidious em um duelo de sabres de luz quando o confrontaram por ser o Lorde Negro dos Sith . Kolar e Tiin, com Fisto, foram as primeiras vítimas do Grande Expurgo Jedi que exterminou a maioria dos membros da Ordem Jedi . Agen Kolar nasceu em Coruscant antes da Crise Separatista . Quando foi descoberto que ele era sensível à Força , ele foi levado ao Templo Jedi para treinar nos caminhos da Força , onde ele eventualmente ascendeu ao posto de Mestre Jedi . Ele logo treinou um Padawan chamado Tan Yuster.

AGENTE 00-GATA	
	Título Original: Agent 00-Cat Licenciador: Luminus País de Origem: Alemanha, Bélgica Criador: Jan Bonath, Josef Brandmaier, Victor Elizalde, Mayank Jhalani Grupos:

Histórico:. Amante de espionagem, a gata Marnie almeja um dia se tornar uma grande espiã. Quando o irmão de sua dona planeja se livrar da gata, Marnie terá que utilizar dos truques de espionagem que aprendeu vendo televisão.

AGENTE 00-P2

Título Original: Agent 00-P2 – Tambo Macaw
Licenciador:
País de Origem: México
Criador: Fernando de Fuentes S.
Grupos:

Histórico: Tambo Macaw, uma arara acima do peso que trabalha como zelador na Central Intelligentus Animalus (CIA), sonha em se tornar um agente secreto. A oportunidade surge quando ele recebe, por engano, a missão mais importante da história da agência: deter os planos perversos de Mamá Osa e sua organização maligna. Tambo é ajudado por Jacinto Tortugo, uma tartaruga velha que é responsável pelo laboratório de tecnologia da agência e é um dos poucos amigos de Tambo. O casal embarca na aventura mais incrível e maluca de todas, que os levará a lugares distantes onde enfrentarão inimigos estranhos e perigosos. Nossos heróis terão que usar seus recursos limitados — no caso de Tambo, sua inteligência limitada — para salvar o mundo de uma extinção glacial.

AGENTE 13

Título Original: Sharon Carter
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Dick Ayers, Jack Kirby, Stan Lee
Grupos: Força-V, S.H.I.E.L.D., Vingadores, Vingadores Secretos

Histórico: Sharon Carter é a filha de Harrison e Amanda Carter, dois Virginianos ricos, e irmã mais nova de Margaret "Peggy" Carter , uma agente secreta, a qual atuou ao lado do Capitão América durante a Segunda Guerra Mundial. Quando Peggy voltou para casa em necessidade de hospitalização por choque traumático, ela contou a sua irmã muitas

histórias sobre o Capitão América. Inspirado por esses contos e pelas façanhas de Peggy, Sharon trabalhou para se tornar agente da S.H.I.E.L.D. a agência internacional de espionagem comandada por Nick Fury. Em sua primeira grande tarefa, Sharon Carter, cujo codinome era Agente 13, foi designada a recuperar o cilindro com o poderoso explosivo chamado Inferno-42, roubado por um agente da S.H.I.E.L.D., o qual tinha roubado de THEM, o órgão dirigente da organização subversiva Hydra. Coincidentemente, o Capitão América, em sua identidade secreta de Steve Rogers, viu Carter no caminho para receber o cilindro e ficou impressionado com sua semelhança com Peggy. No entanto, Rogers não tinha ideia de quem era Sharon Carter. Após a conclusão da Guerra Civil , a Agente 13 tornou-se um peão involuntário do Dr. Faustus e do Caveira Vermelha. Através da experiência de Faustus com a hipnose, os vilões ativaram um comando subconsciente na mente de Sharon, um "gatilho" que a forçou a matar o Capitão América, o qual estava prestes a ir a julgamento por sua posição contrária ao governo de seu país durante a saga Guerra Civil. Posteriormente, ficou provado que Steve Rogers não tinha realmente morrido e, posteriormente, Sharon Carter reacendeu seu relacionamento romântico com ele. Juntos, eles formaram sua equipe de Vingadores Secretos e tempos depois descobriu-se grávida do herói.

AGENTE 37	
	Título Original: Agent 37 – Richard Grayson Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Tim Seeley, Tom King, Mikel Janin Grupos: Espiral Outras Identidades: Asa Noturna, Batman III, Robin

Histórico: Agente 37 é o codinome de Dick Grayson durante seu tempo na agência de espionagem Spyral. Após a revelação de sua identidade secreta de Asa Noturna durante o evento "Eternamente Maligno" , ele foi forçado a se infiltrar. Na Spyral, ele trabalha com vários outros agentes, incluindo a Enfermeira-Chefe (Helena Bertinelli) e o Agente 1 (Tigre). A identidade do Agente 37, Dick Grayson, foi criada por Tim Seeley, Tom King e Mikel Janín, aparecendo pela primeira vez em Grayson #1 (2014).

AGENTE 711	
	Título Original: 711 – Jack Horn Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: George Brenner Grupos: -

Histórico: Herói da antiga editora Quality, hoje pertencente à DC Comics. Apareceu pela primeira vez no gibi "Police Comics" 1 em 1941 (com data de agosto na capa) - o mesmíssimo número onde o "Homem-Borracha" apareceu pela primeira vez. Ele vagava pelo submundo à noite, em busca de vilões para trazer, como um bom super-herói deveria. Mas durante o dia, ele ficava na prisão onde era um detento condenado. Claro, o fato de ele ser um residente de uma cela de prisão com o número da sorte 711 na Prisão de Westmoor, de onde ele obviamente derivou seu nome de super-herói, foi apenas um erro horrível. Na verdade, quando ele era conhecido como Daniel Dyce, ele era um promotor público. Mas ele tinha um amigo chamado Jacob Horn, que parecia exatamente com ele, e Jacob estava no processo de ser preso por um crime que ele realmente cometeu. Pouco antes de ir a julgamento, Jacob implorou a Daniel para deixá-lo sair por apenas um tempo, para que ele pudesse estar no hospital quando seu filho nascesse; e que diabos, Daniel era um idiota grande o suficiente para deixá-lo fazer isso. Como eles podiam se passar um pelo outro, e como Daniel tinha uma "entrada" no sistema, eles simplesmente trocaram de lugar pela noite. Mas Jacob nunca chegou ao hospital. Ele foi atropelado por um carro no caminho, então ninguém veio para socorrer Daniel. O morto foi identificado como o promotor público, e o que sobrou acabou na cadeia. Felizmente, o prisioneiro conseguiu cavar um túnel de sua cela, através do qual ele podia entrar e sair à vontade. Ele se divertiu a noite toda como o flagelo da classe criminosa, mas sempre voltava a tempo para a chamada matinal. Ele até distribuiu cartões elegantes, supostamente mostrando aos bandidos o destino que os aguardava, mas, na realidade, eles representavam o destino que já havia se abatido sobre o herói mascarado. A carreira de combate ao crime de 711 termina quando ele é morto por um criminoso, porém, como um fantasma, ele consegue induzir a única testemunha do crime a levar o assassinato à justiça e começar sua própria carreira de combate ao crime como o homem misterioso que se teletransporta, Destiny.

AGENTE AETHER

Título Original: Agent Aether
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Ryan North, Nico Leon
Grupos:

Histórico: Poucos meses antes do retorno do Quarteto Fantástico , os heróis adolescentes do Universo Marvel se encontraram em um dilema: graças a uma lei recém-aprovada, os heróis adolescentes tinham que encontrar um mentor ou então cessar as operações. O Quarteto Fantástico não é isento, e após uma busca por um mentor, eles encontram um no misterioso Agente Éter - ou assim eles pensam. Acontece que o Agente Éter é na verdade o Mágico, um vilão clássico do Quarteto Fantástico, que busca ganhar o controle dos poderes das crianças. Eles veem através do estratagema, e graças a uma assistência oportuna de Wolverine , que concorda em atuar como mentor temporário da equipe, eles são capazes de derrotar o Mágico e recuperar o controle de seus poderes. No entanto, a equipe ainda precisa de um novo mentor, e os leitores podem ver a solução inteligente do Bando para seu dilema em Quarteto Fantástico #5 , pelo escritor Ryan North, o artista Nico Leon e a colorista Rochelle Rosenberg.

AGENTE AMERICANO

Título Original: U.S. Agent – John F. Walker
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Mark Gruenwald, Paul Neary
Grupos: Defensores Secretos, Força-Tarefa, Invasores, Júri, Poderosos Vingadores, Tropa Ômega III, Vingadores, Vingadores da Costa Oeste, Vingança da Rainha
Outras Identidades: Capitão Américc V, Superpatriota

Histórico: O Agente Americano é um personagem das histórias em quadrinhos do "Capitão América". Caracteriza-se por utilizar um uniforme bastante semelhante ao herói. Seu nome verdadeiro é John F. Walker. Criado por Mark Gruenwald e Paul Neary, surgiu pela primeira vez na revista "Captain América" n° 323, novembro de 1986. Nessa época adotava o nome de "Super Patriota", fazia uma ampla campanha contra o Capitão América por achar ele muito "incompetente" para lidar com a criminalidade, chegando a entrar em confronto com ele. Tempos depois, tornou-se o novo Capitão América, a

convinte do governo, quando Steve Rogers (o Capitão América original) foi forçado a abandonar o escudo e o uniforme original e se tornou "O Capitão". Rogers reassumiria o Capitão América tempos depois, e Walker adotaria o nome de "Agente Americano". Para assumir o título de Capitão América precisou passar por um treinamento na SHIELD, onde seu professor foi nada menos que o Treinador (Anthony Masters), que lhe ensinou os movimentos do Capitão original, para obter a destreza necessária com o escudo. O Agente Americano participou de vários grupos, como os Vingadores da Costa Oeste, Força Tarefa (em inglês, "Force Works"), e Novos Invasores (em inglês, "New Invaders") e atualmente ele faz parte da nova "Tropa Omega".

AGENTE BRAND	
	Título Original: Agente Brand – Agent Brand – Abigail Brand Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: John Cassaday, Joss Whedon Grupos: E.S.P.A.D.A., S.H.I.E.L.D.

Histórico: O pai de Abigail Brand era um extraterrestre. Ele herdou o gene-X da sua mãe. Ela tem a habilidade mutante de produzir um tipo de energia azul pelas suas mãos que é potente o suficiente para queimar a maioria dos metais. Sua língua tem um formato diferenciado, permitindo à Agente Brand falar linguagens extraterrestres que a maioria das pessoas não conseguiriam. Ela é uma Agente Especial do governo norte-americano e a líder da E.S.P.A.D.A., uma subdivisão da S.H.I.E.L.D., encarregada de defender a Terra de ameaças extraterrestres.

AGENTE CARBONO	
	Título Original: Agente Carbono – Vitória Carbono Viana Licenciador: Edvaldo Cardoso País de Origem: Brasil Criador: Edvaldo Cardoso Grupos:

Histórico: O casal Viana, Danielson e Lisanka, ficaram em choque quando descobriram uma doença rara durante a gestação de sua filha: osteoporose gravidez-associada. Tanto

a mãe como a criança necessitavam de uma alta dose de cálcio para fortalecimento dos ossos. A fragilidade na estrutura de Lisanka, associada à do bebê, era uma preocupação que o parto não fosse bem sucedido. Porém, a criança nasceu saudável e forte, assim, o engenheiro químico Danielson batizou sua filha com o momento que simbolizava aquele acontecimento, juntamente com o elemento da tabela periódica em que representa a evolução da fragilidade a firmeza, assim nasceu Vitória Carbono Viana!

AGENTE DE PRATA	
	Título Original: Silver Agent – Alan Jay Craig Licenciador: Homage Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Kurt Busiek, Brent Anderson, Alex Ross Grupos:

Histórico: Agente Prateado (Alan Jay Craig) é um vigilante com armadura que sofre um destino trágico, insinuado há anos. Ele atua de 1956 até o início da década de 1970 e, por meio de viagens no tempo, esporadicamente ao longo de milhares de anos no futuro. Ele é um dos membros fundadores da Guarda de Honra.

AGENTE DEEMS	
	Título Original: Agent Deems Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: John Cassaday, Joss Whedon Grupos: SHIELD, SWORD

Histórico: Nascido Micheal Deems, Deems cresceu em Los Angeles, filho de pai zambiano e mãe americana. Ele viveu uma vida modesta. Ainda jovem, destacou-se em todas as disciplinas importantes do ensino médio. Ganhou troféus e campeonatos pela Midtown High School. Micheal sonhava em trabalhar no espaço após terminar o ensino médio, então foi para a SHIELD para fazer treinamento em maestria em armas.

Rapidamente se tornou o melhor aluno da turma e foi convocado para se tornar um agente da SWORD.

AGENTE GARZA	
	Título Original: Sarah Garza Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Ed Brisson, Luciano Querióz Grupos: Inumanos, S.H.I.E.L.D., Vingadores

Histórico: Sarah Garza era especialista em informática SHIELD. Durante a Invasão de Thanos , o Inumano rei Black Bolt lançou as Névoas de Terrigen em todo o rosto da Terra, ativando os poderes latentes de numerosos descendentes Inumanos. Sarah era um dos Inhumanos recém-revestidos, mas pouco depois de sair de um casulo, seus poderes instáveis ??criaram uma explosão que dizimou todo o seu complexo de apartamentos no processo. Ela foi mantida por SHIELD e Maria Hill , depois de descobrir que ela era uma delas, percebeu que Garza poderia ser um potencial ativo contra as forças de Thanos. Embora ela não tivesse experiência, Hill fez uma parceria com Iron Patriot e deu-lhe uma armadura para controlar seus poderes. Ela e Iron Patriot chegaram ao Brooklyn como reforços para ajudar Nick Fury Jr. e Phil Coulson a lutar contra as forças invasoras. Sarah criou uma explosão poderosa que, junto com o apoio do Iron Patriot Drones , aniquilava os alienígenas. Durante a varredura, os heróis foram atacados por um inimigo desconhecido com poderes telekinetic. Quando Nick Fury tentou falar com ele, o Junkman jogou um carro na equipe, aparentemente esmagando Garza. Sarah levantou dos escombros, com a totalidade de seus poderes desencadeados, e retaliou o Junkman. Quando ele estava prestes a ser morto, Garza parou ao perceber que não podia se tornar um assassino. Antes que ele pudesse reagir, Fury atirou no Junkman e o matou. Irritada, Sarah o lamentou. De volta ao Helicarrier, Sarah expressou a Maria Hill o desejo de voltar às operações tecnológicas. Garza foi confinado em uma cela até que seus poderes pudessem ser estabilizados.

AGENTE KALLUS

	Título Original: Agent Kallus – Alexsandr Kallus Licenciador: Lucasfilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Império

Histórico: Um agente e capitão do Departamento de Segurança Imperial, que acreditava firmemente no Império e em trazer ordem para a galáxia. Surgiu na série animada "Star Wars: Rebels" em 2014. No Brasil, foi dublado pelo ator e comediante Fernando Caruso.

AGENTE LANCE	
	Título Original: Amadeus Lance Licenciador: Roberto Guedes País de Origem: Brasil Criador: Roberto Guedes Grupos:

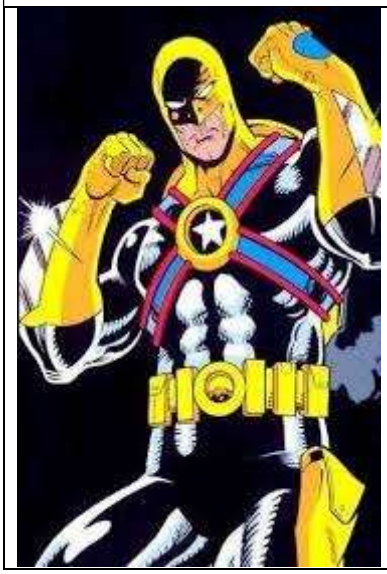
Histórico: Agente Lance faz parte de uma organização secreta fundada cerca de 100 anos no futuro, a C.L.A.V.A. (Comando Latino-Americano de Vigilantes e Agentes). O nome civil completo, "Amadeus Lance", foi revelado no Almanaque Meteoro 7.

AGENTE LARANJA

Título Original: Agente Laranja – Adriana Asima Leena Adeela
Licenciador: André Carim de Oliveira
País de Origem: Brasil
Criador: André Carim de Oliveira
Grupos:

Histórico: Adriana presenciou a morte dos pais quando era apenas uma menina. Protegeu as irmãs menores e foi adotada pelos amigos dos pais, Tiago e Sara que as levaram para BH. Cresceu e se tornou uma das melhores policiais de sua turma na PF. Depois de formada, conheceu seu pior momento, quando sua irmã Karina é assassinada por um dos seus piores inimigos. E quando achava que nada mais podia acontecer, conheceu suas irmãs parte de pai, Lara e Ágatha. Lara se torna sua pior inimiga e Ágatha se torna sua melhor amiga. Adriana tem domínio de todas as artes marciais, especialista em armas de fogo, e dispara rajadas concentradas de luz das mãos quando está com a adrenalina alta.

AGENTE LIBERDADE



Título Original: Agent Liberty – Benjamin Lockwood
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Dan Jurgens
Grupos: Liga da Justiça da América, Liga da Justiça Internacional

Histórico: O Agente Liberdade - cujo nome verdadeiro era Benjamin Lockwood - e já trabalhou para a CIA, mas, desgostoso com os métodos da agência e os os tipos de missões que lhe pediam para realizar, saiu. Mais tarde, ficou tão desencantado com o Governo Federal como um todo que se juntou ao grupo paramilitar denominado Filhos da Liberdade, o qual o equipou com o traje e o armamento que passaria a usar como Agente Liberdade. No início, Lockwood usou seu disfarce de Agente Liberdade para ajudar a causa declarada dos Filhos, de derrubar o atual regime governamental. Isso o colocou em conflito direto com Super-Homem. No entanto, quando a liderança dos Filhos lhe pediu para assassinar o político Pete Ross, Lockwood recusou e deixou a organização.

Durante seu tempo com os Filhos, o Agente Liberty também se juntou brevemente à Liga da Justiça, mas também deixou o grupo. Lockwood descobriu que um dos fundadores dos Filhos da Liberdade era, na verdade, seu antigo mentor da CIA. Ele ficou tão enojado com isso que queimou seu traje e jurou nunca mais assumir aquela identidade. No entanto, tal resolução não durou muito. Durante uma crise que literalmente abalou a Terra, o Agente Liberdade apareceu em uma missa para super-heróis caídos e desaparecidos. Ao lado de dezenas de heróis, defendeu a cidade de Metrópolis da Sociedade Secreta dos Super-Vilões. Por fim, a Sociedade perdeu a batalha. Mais tarde, o Agente Liberdade foi designado por Washington, D.C. para monitorar as ações de um grande fluxo de kryptonianos, recém-chegados da cidade engarrafada de Kandor. Ele começou a investigar a conexão dos kryptonianos com Lex Luthor e o general Sam Lane, mas foi assassinado pela nova Super-Mulher. Seu corpo foi jogado no porto de Metrópolis, onde foi descoberto por um grupo de velejadores. O inspetor Mike Henderson - do Metropolis Metacrimes - chefiou a investigação do assassinato do Agente Liberdade, mas antes que ele pudesse remover a armadura dele, Lucy Lane removeu o corpo para o Hospital Municipal de Metrópolis. No entanto, o Metacrimes foi capaz de recuperar o disco rígido na armadura do Agente Liberdade e usá-lo para identificar seu assassino. Super Poderes/Habilidades: Mestre do Combate Armado e da Espionagem. Seu uniforme possui vários equipamentos, tais como braceletes que criam campos de força resistente a balas ou se transformam em baionetas afiadas. Também dispões de uma jetpack que o permite voar. Criado por Dan Jurgens, estreou em Superman Vol 2 #60 (outubro de 1991) e a história de sua morte foi apresentada em Action Comics #873 (março de 2009).

AGENTE ME-SE 12	
	Título Original: Peninha Licenciador: Walt Disney País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Walt Disney Grupos: Outras Identidades: Peninha

Histórico: Me-Se 12 (Agente Meio-Serviço 12 , também conhecido como Paperoga) é o codinome que Scrooge atribuiu a Paperoga como agente da PIA , seu serviço secreto pessoal que tem o propósito de defender sua riqueza considerável. Ele fez sua primeira aparição em Topolino 1710 em 1988 no conto Paperino e l'impresa indisputibile escrito por Giorgio Figus e ilustrado por Franco Valussi.

AGENTE QUA-QUA 7

	Título Original: Agente Qua-Qua 7 – Donald Duck Licenciador: Walt Disney País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Walt Disney Grupos: Outras Identidades: Pato Donald

Histórico: Alterego de Donald na PAI (Patinhas Agência de Inteligência). Qua-qua = "quase-qualificado". Atua em parceria com o Agente Me-Se 12 ("meio-serviço), alterego de Peninha.

AGENTE ROZ SOLOMON	
	Título Original: Agnet Roz Solomon - Rosalind "Roz" Solomon Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jason Aaron, Nic Klein Grupos: Liga dos Reinos, S.H.I.E.L.D.

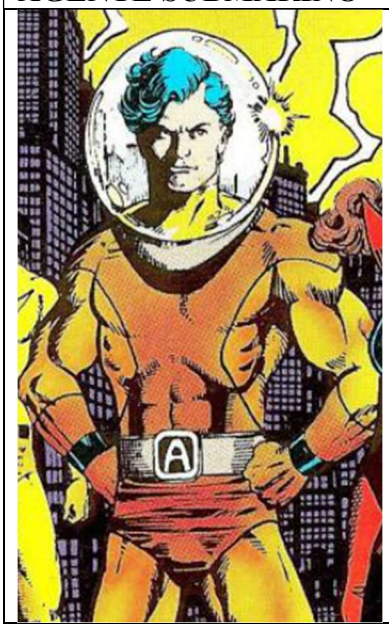
Histórico: Roz Solomon é uma agente ambiental da SHIELD que postou um vídeo na internet convidando Thor para sua formatura na academia da SHIELD. Um convite que, após ser retransmitido por Tony Stark , Thor aceitou. Roz foi mais tarde acompanhada por Thor em sua investigação de um cemitério de baleias no meio do Oceano Antártico do Sul. Um cemitério que ela acreditava estar diretamente acima da mais recente estação de mineração subaquática da Roxxon. Quando Roz estava investigando os navios baleeiros ilegais da Yashida Industries no meio do Santuário de Baleias do Oceano Antártico, eles a atacaram e desativaram seu carro voador. Ela foi salva por Thor. Na mesma época, a Roxxon estava trazendo gelo da Europa para o Alasca para vender como "nova água espacial brilhante". Roz, mais uma vez, contou com a ajuda de Thor. Ele trouxe um pedaço enorme de gelo puro de Jotunheim como uma alternativa gratuita ao produto caro da Roxxon. Thor esperava que isso lhe rendesse um jantar com Roz, mas ela o adiou para um encontro para um café no dia seguinte. Após saber que Odinson perdeu a habilidade de empunhar seu martelo encantado Mjolnir , Roz fez um desvio para a Área Azul da Lua para falar com ele, mas ele não estava lá. Então, ela levou um momento enquanto estava lá para olhar para a Terra e contemplar a beleza do planeta e a necessidade de

defendê-lo contra aqueles que comprometeriam essa beleza, olhando para Mjolnir enquanto o fazia. Roz tentou levantar Mjolnir, mas provou ser indigna. Com todos os outros candidatos aparentes para a identidade do novo Thor eliminados, Odinson acreditou brevemente que ela era Roz, mas essa teoria foi frustrada quando Roz apareceu para repreender o Thor por interromper uma recente vigilância das Indústrias Roxxon. Mais tarde, Roz foi nomeada a nova representante de Midgard no Congresso dos Mundos , substituindo Jane Foster devido à sua batalha contra o câncer. Após a queda da SHIELD após ser tomada pela Hydra , Roz lutou para encontrar um novo propósito. Durante esse tempo, ela ajudou a administrar um refúgio no Bronx para os cidadãos da destruída Asgardia . Roz foi finalmente abordada com uma nova oportunidade de trabalho, já que ela havia sido pessoalmente selecionada para se juntar aos Agentes de Wakanda , um novo grupo de apoio para os Vingadores fundado pelo novo presidente da equipe, o Pantera Negra. Roz concordou, ganhando acesso a novas tecnologias como uma arma de Vibranium , um macacão baseado na tecnologia usada pelo Hábito Pantera e um carro voador aprimorado. Durante uma de suas primeiras missões, Roz descobriu a existência do Bifrost Negro , o meio secreto de transporte usado pelo Elfo Negro Malekith para travar a Guerra dos Reinos .

AGENTE SECRETO X-9	
	Título Original: Secret Agent X-9 – Phil Corrigan Licenciador: King Features Syndicate País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Alex Raymond, Dashiell Hammett Grupos: F.B.I.

Histórico: Produzido pela King Features para concorrer com "Dick Tracy" (do outro distribuidor, o Tribune), “Agente Secreto X-9” mostrou personalidade própria, graças principalmente a seus autores, Alex Raymond (arte) e Dashiell Hammett (roteiro). Em 1933 Hammett acabara de vender o seu quinto romance policial, “The Thin Man”. Estava no auge de sua carreira. A publicação de seus quatro livros anteriores colocara-o como o principal romancista policial da América. Joseph Connoly, presidente da King, fez a Hammett uma boa oferta para ele escrever uma nova história em quadrinhos. Recebendo, segundo dizem, 500 dólares semanais (quantia respeitável na época), Hammett idealizou o “Agente Secreto X-9”, uma violenta narrativa policial, onde um agente federal, conhecido apenas por X-9, iniciava sua luta contra o crime (Mel Graff, que assumira a tira em 1939, cansado de escrever os personagens coadjuvantes chamando-o toda hora de

“X-9”, batizou-o de “Phil Corrigan”). "X-9" estreiou em 22 de janeiro de 1934, nas tiras diárias em preto e branco dos jornais.

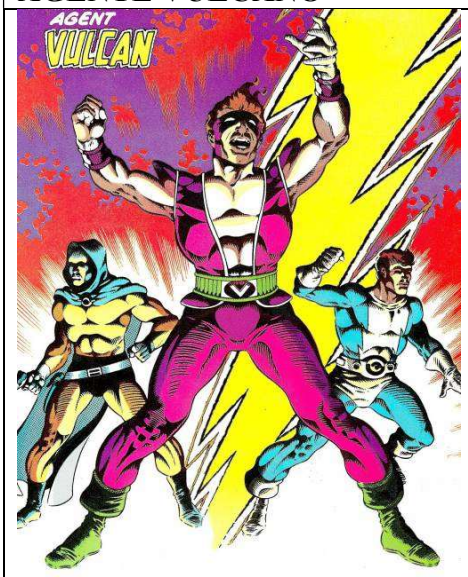
AGENTE SUBMARINO	
	Título Original: Undersea Agent - Davey Jones Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Wallace Wood, Len Brown Grupos: Agentes Thunder

Histórico: Tenente David "Davy" Jones e sua filha Theresa usam o traje.

AGENTE SUM	
	Título Original: Agent Sum – Hui Lin Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Aaron Lopresti, Brian Reed. Grupos: S.H.I.E.L.D.

Histórico: Hui Lin nasceu em 1320 em Nanquim , China . Em 1368, Hui Lin matou um soldado mongol e deu-lhe a mensagem de que o reinado do Khan havia acabado, afirmando que ele próprio era a espada que perfuraria o coração de Kublai Khan. A Dinastia Ming então derrubou a Dinastia Yuan. Ele sobreviveu até a era moderna por causa de sua longevidade avançada. Era Moderna: Hui Lin se juntou à SHIELD como Agente Sum . Seu status era tão confidencial que Maria Hill teve que se perguntar duas vezes qual era sua especialidade. Quando Carol Danvers, também conhecida como Ms. Marvel, foi nomeada para liderar os Poderosos Vingadores , ela montou sua própria equipe separada deles, a Operação: Tempestade de Raios. Ele a acompanhou e ajudou em suas aventuras com aquela equipe, sendo o único membro

original da equipe a sobreviver, além da própria Carol. O Agente Sum ajudou a Sra. Marvel a resgatar sobreviventes e transportá-los para a Balsa na batalha de Manhattan durante a Invasão Secreta.

AGENTE VULCANO	
	Título Original: Agent Vulcan - Travis Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Wallace Wood, Len Brown Grupos: Agentes Thunder

Histórico: Um agente do THUNDER em seus últimos anos. Kitten foi despachado para buscá-lo para que ele pudesse dar suporte ao resto dos superpoderosos Agentes do THUNDER em Washington DC para ajudar a repelir a invasão massiva de insetos. Infelizmente, parece que seus poderes, ao contrário dos outros, não o estavam matando, mas lentamente o deixando surdo. Quando Kitten o encontrou, ele já estava meio surdo e amargurado com a vida. Depois de ser emboscado por um esquadrão de robôs, ele descobre que tem controle sobre seus poderes e decide se juntar aos outros agentes em DC. Quando ele chega, ele rapidamente altera a maré da batalha e salva o dia, permitindo que outros Agentes do Thunder se encontrem e criem uma resistência eficaz aos invasores de insetos. Personalidade: Infelizmente, o Agente Vulcano se tornou um indivíduo muito pessimista e egoísta após sua transformação em um super agente. Ele vê uma centelha de esperança em Kitten e a vê como a única coisa pela qual ele ainda tem que viver.

AGENTE X

Título Original: Agent X – Nijo Minamiyori
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Alvin Lee, Gail Simone
Grupos: Agência X

Histórico: Agente X, cujo verdadeiro nome é Nijo Minamiyori, era um mercenário assassino que trabalhava para o Cisne Negro, e culpava Deadpool pela morte de seu irmão. Cisne Negro resolver tirar satisfação com Deadpool por este ter tomado o crédito de um de seus assassinatos. Durante o embate que segue, Nijo é apunhalado e uma bomba explode, fazendo com que Nijo, Cisne Negro e Deadpool fossem dados como mortos. Contudo, Nijo sem memória emerge dos escombros. Com uma cicatriz em forma de "X" na cabeça e no rosto, ele é acolhido pela recepcionista Sandi Brandenberg, que acreditava se tratar de Deadpool amnésico. Ele escolhe seu nome de acordo com os nomes de dois compositores que ele gostava: Alexander Grieve e Joseph Haydn. O Treinador se torna o tutor de Alex e fica surpreso com suas promissoras habilidades, pois possuía extrema capacidade de aprendizado em lutas e armas. Entretanto ele constata que Alex não poderia ser Deadpool, apesar de seu fator de cura e de reconhecer Sandi e ele. Como Agente X fundou juntamente do Sandi, a Agência X; fornecedora de serviços mercenários totalmente discreta. Agente X e Sandi resolvem roubar as pistolas gêmeas do Justiceiro. Eles falham e são presos pelo próprio Castle numa cabine telefônica sem armas e roupas. Quando Sandi, Agente X e Treinador resolvem se reunir em seu QG novamente, ficam surpresos por ver Cisne Negro e Deadpool os aguardando. Eles revelam que os três haviam sido parcialmente fundidos durante a explosão. Cisne Negro havia adquirido os poderes de Deadpool, mas havia acidentalmente os compartilhado com seu mercenário Nijo. Inez Temple, a Pistoleira retorna a tempo de ajudar a combater Cisne Negro, que havia absorvido os poderes de Alex e Deadpool para ampliar os seus. Logo após Deadpool prender Cisne sobre um carro, Agente X incendeia o mesmo. Isso reverte à absorção de Cisne Negro, mas também traz de volta as memórias de sua morte. O grupo então repetidamente atira em Cisne Negro para ter certeza de sua morte. Com o corpo de Cisne Negro empalhado e preso a seu carro, o grupo segue para suas merecidas férias. Deadpool e Agente X se encontram novamente pouco depois e se enfrentam. Incapazes de matar um ao outro devido a seus fatores de cura eles resolvem deixar a batalha num empate depois que Deadpool devolve o pâncreas de Alex. Depois de uma falha do Agente X na tentativa de roubar um dispositivo da Hidra, Sandi e Pistoleira convencem Deadpool a

resgatar Alex. Agente X havia sido afetado pelo dispositivo que havia ido roubar, lhe concedendo artrites e o "gene americano" (que na verdade era uma crônica desordem alimentar que o deixou terrivelmente obeso). Como seu código genético havia sido reescrito, seu fator de cura não podia dar conta do caso. Deadpool e Bob, o agente da HYDRA, vão libertar o Agente X. Deadpool usa a máquina HYDRA para cura-lo. Apesar de curado, o Agente X ainda estava muito acima do peso e pede a Deadpool que cuide dos negócios da Agência X até que ele esteja em forma novamente.

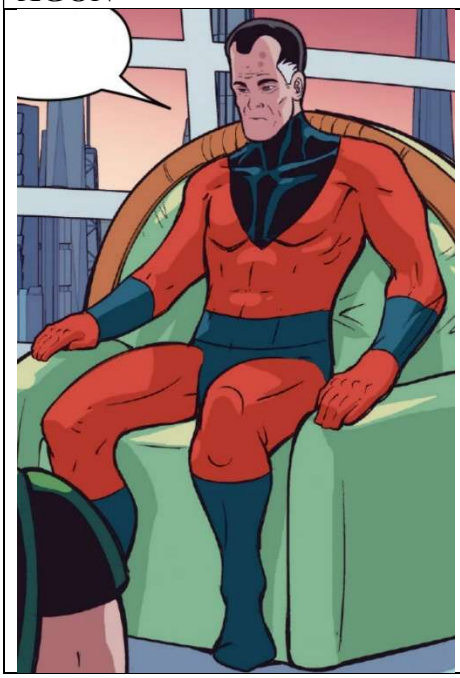
AGENTE ZERO	
	Título Original: Agent Zero – Christoph Nord Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jim Lee Grupos:

Histórico: Christoph Nord nasceu na Alemanha Oriental. Sua história apresenta que desde cedo trabalhava em resolver mistérios apesar de existirem uma certa proibição de seus pais que eram cientistas para o regime nazista. Um mutante, Christoph possuía a capacidade de absorver a energia cinética através do impacto com pouco ou nenhum dano. Um idealista, ele lutou contra o regime comunista durante a altura da Guerra Fria, aderindo a um alemão ocidental preto de uma unidade chamado Cell Seis. Em uma missão em Itália, ele foi ferido por um rival assassino código do confessor. Depois de se recuperar, ele conheceu uma russa enfermeira, Ginetta Lucia Barsalini, a quem ele se apaixonou e se casaram. Ao longo dos próximos três anos, do campo Cell Seis agentes foram eliminados um a um. Nord percebeu a verdade; Ginetta era uma espiã.. Ele a ameaçou e exigiu a que ela falasse quem era o seu patrão. Ela disse que ele não teria a coragem de atirar em uma mulher indefesa a sangue frio, ela o ameaçou com a faca forçando a atirar nela. Antes de Morrer, ela mostrou a ele que, no seu assassinato, ela estava grávida. Muito tempo depois deste incidente, Nord continua a ser minado a culpa sobre a traição e ainda procura respostas como a que foi trabalhar para a Barsalini. Nord passou a ser uma pessoa fria. Mas tarde participou de missões de espionagem na guerra fria com o nome de David North junto com Logan e o irmão do mesmo o: Victor Creed. Em uma dessas missões North matou seu próprio irmão para salvar seus dois colegas. Tempos depois David perdeu os poderes. Anos depois, Logan havia perdido a memória e não se lembrava onde tinha escondido o sintetizador-c e uma organização chamada upstarts junto com ômega vermelho queriam esse elemento e sequestraram Wolverine e os X-Men. Graças a intervenção de David eles foram salvos e Maverick conseguiu o sintetizador. Meses depois, North passa a trabalhar para Aldo ferro mas depois descobre que o mesmo queria destruir ele e mais outros envolvidos com o projeto arma x e assim deixa de trabalhar para ele. Maverick sofreu da doença e implorou para que Wolverine o

matasse mas Logan recusou. Então buscou a ajuda de Elena Ivanova cujo objetivo da mesma era apenas matar Victor Creed por ele ter assassinado a mãe de Elena. Maverick encontrou um mutante conhecido como Cris Bradiley (também com o vírus) e o salvou dos amigos da humanidade e Cris passou a ser amigo de David. Maverick aparentemente foi morto pela sua doença mas Elena com seus poderes mentais o reanimou e consequentemente David recuperou os poderes, após isso os dois foram atacados e capturados por assassinos russos. Maverick sofreu lavagem cerebral mas conseguiu se recuperar graças a Ivanova. Cris foi atacado de novo pelos amigos da humanidade e North, Ivanova e Wolverine o salvaram. Ivanova finalmente encontra Victor Creed e o confronta, mas Creed leva a melhor ferindo a gravemente e quando iria mata-la Maverick a salva lutando com Dentes de Sabre e o derrota jogando ele para se afogar nos túneis. Mas Creed escapa. North leva sua namorada Elena Ivanova para o hospital onde a mesma fica em coma. Fera descobre a cura para o vírus legado e sabendo disso Maverick e Cris se curam do vírus. De Volta Ao Arma X. Após se curar do vírus legado, Maverick recebe um a ligação do seu Ex colega Espectro. Espectro oferece a proposta para Maverick fazer parte do novo programa Arma X. Maverick recusa e acaba atirando em Espectro. No entanto Maverick confronta Dentes De Sabre que também fazia parte do programa. Maverick utilizou todos os seus recursos e conseguiu derrubar Dentes De Sabre mas no entanto, Dentes De Sabre reagiu e furou a barriga de Maverick jogando o do alto do edifício. Dentes De Sabre leva Maverick para o complexo do Arma X. Para sobreviver, Maverick aceita fazer parte do programa com o nome de Agente Zero. Como Agente Zero, Maverick participa de diversas missões a mando do Diretor do Arma x e em uma das missões, ele se ving.

AGINAR	
	Título Original: Aginar Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jack Kirby Grupos: Eternos

Histórico: É um Eterno, que junto com Zarin, Valkin e Druig se disfarçaram de militares russos, para saber qual seria a atitude tomada pelos generais do Kremlin quando os Celestiais chegaram à Terra em sua Quarta Expedição.

AGON	
	Título Original: Agon Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jack Kirby, Stan Lee Grupos: Inumanos

Histórico: Inumano pai de Raio Negro.

ÁGUIA (AQUILA)	
	Título Original: Aquila Licenciador: De Kezel País de Origem: Itália Criador: Albert Weingerg Grupos:

Histórico: Aquila é um jovem piloto criado por um monge tibetano. Sempre acompanhado de seu fiel mecânico Jusic, eles vivem muitas aventuras em todos os países do globo. Criado pelo artista belga Albert Weinberg para o mercado italiano.

ÁGUIA (BILLY POWERS)

Título Original: Eagle – Billy Powers
Licenciador: Fox Feature Syndicate
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Louis Cazeneuve
Grupos:

Histórico: Um super-herói com a habilidade de voar. Ele também tem um ajudante chamado Buddy.

ÁGUIA AMERICANA

Título Original: American Eagle
Licenciador: Prize Publications
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: John Severin, Will Elder
Grupos:

Histórico: Herói da revista americana "Prize Comics Western", onde foi publicado a partir do nº 85, de janeiro de 1951, até o final, o nº 119, de novembro/dezembro de 1956. Foi criado pelo desenhista John Severin (que depois passou para a revista "Mad") e por Will Elder (texto). Severin o desenhou por alguns anos e foi depois substituído pelo desenhista Ted Galindo. O desenho de Severin era primoroso (embora um índio real não usasse cocar ritual no dia-a-dia) e as histórias divertidas (se desconsiderar o politicamente incorreto).

ÁGUIA AMERICANA (JASON STRONGHOW)	
	Título Original: American Eagle – Jason Strongbow Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Doug Moench, Ron Wilson Grupos:

Histórico: é um super-herói Navajo que aparece nos quadrinhos americanos publicados pela Marvel Comics . aparece pela primeira vez em Marvel Two-in-One Annual #6 (outubro de 1981), pelo escritor Doug Moench e pelo desenhista Ron Wilson . [1] Na história intitulada "An Eagle from America!" Strongbow ganha poderes sobre-humanos e se torna American Eagle . [2] Ele se junta a Thing , Ka-Zar e Wyatt Wingfoot para derrotar Klaw.

ÁGUIA AMERICANA (JOHNNY JINGO)	
	Título Original: American Eagle – Johnny Jingo Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Geoff Johns, Scott Shaw Grupos: Bando Zoológico

Histórico: Não confundir com o Águia Americana da editora Marvel.

ÁGUIA AMERICANA (LARRY NOBLE)

	Título Original: Yankee Eagle – Larry Noble Licenciador: Quality Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: William A. Smith Grupos:

Histórico: Apesar da Quality ter apresentado um personagem chamado Yankee Eagle (Águia Americana), com o nome de Jerry Noble em Military Comics 1 a 8, esse é outro Águia Americana, Larry Noble, um ex-dublê de filmes de ação que enfrenta o inimigo nos mais vários países.

ÁGUIA AMERICANA (TOM STANDISH)	
	Título Original: American Eagle – Tom Standish Licenciador: Domínio Público País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Kin Platt, Richard E. Hughes Grupos:

Histórico: A Águia Americana é, na realidade, o cientista Tom Standish, que trabalha para o governo dos EUA. Uma misteriosa arraia negra concedeu a ele e ao seu jovem amigo, Bud Pierce, poderes associados à ave nacional dos Estados Unidos. Standish e Pierce lutam contra criminosos como Águia Americana e Aguiazinha.

ÁGUIA AZUL

Título Original: Blue Eagle
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Christos Gage, Dan Slott, Patrick Scherberger
Grupos: Legião Jovem

Histórico: Blue Eagle era membro dos Liberteens, o time da Iniciativa da Pensilvânia.

ÁGUIA BRANCA

Título Original: Flyin Jenny
Licenciador: Bell Syndicate
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Russel Keaton
Grupos:

Histórico: Heroína de HQs de aviação. Era de autoria de Russel Keaton, desenhista e piloto de avião, vindo do sucesso de "Freddy, o Gavião dos Ares", para muitos a melhor HQ de aviação dos anos 30. Russell criou "Águia Branca" para o Bell Syndicate em 1939, mesmo ano em que tirou sua licença de piloto. Em 1943, o autor largou os quadrinhos para se dedicar integralmente à profissão de instrutor de pilotos. "Águia" passou então para as mãos de seu assistente, Marc Swayze. Russell teve um fim prematuro: ele morreu em 1945, aos 35 anos, de leucemia.

ÁGUIA DE BRONZE

Título Original: Águia de Bronze
Licenciador: Julio Galeno
País de Origem: Brasil
Criador: Julio Galeno
Grupos:

Histórico: Águia de Bronze, uma criação do piauiense Julio Galeno, publicada virtualmente através dos Stúdios J (selo virtual), em agosto de 2009. A publicação se deu somente no meio web, através das redes sociais e sites do gênero. A personagem foi desenvolvido dentro do estilo mangá, ambientada na cidade natal do autor (Parnaíba-PI). A heroína, nesse nicho virtual, alcançou notoriedade com uma legião de fãs e admiradores. Este segmento, tem apresentado aos aficionados da arte sequencial em geral, além destas criações, desenhistas, roteiristas que, possivelmente, se amparados por uma boa estrutura editorial, poderiam dispor seus talentos ao meio impresso.

ÁGUIA DOURADA

Título Original: Golden Eagle – Ch´al Andar / Charley Parker
Licenciador: Charlton Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Cary Bates, Dick Dillin
Grupos: Turma Titã da Costa Oeste

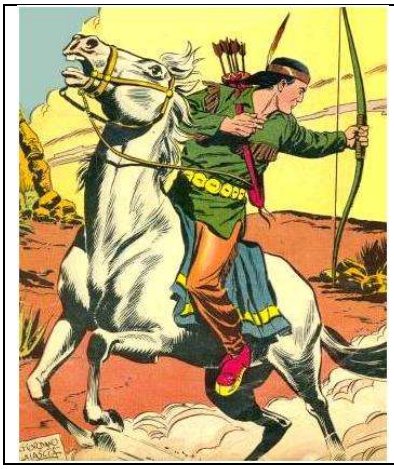
Histórico: O personagem Águia Dourada foi originalmente criado por Cary Bates e Dick Dillin em Liga da Justiça da América #116 . A Águia Dourada da Nova Terra Pós-Crise foi renovada por George Pérez e Tom Grummett em Secret Origins Annual (Volume 2) #3 . Uma origem completamente revisada para ele foi fornecida por Justin Gray e Jimmy Palmiotti em Hawkman (Volume 4) . No entanto, na continuidade da Terra Primária , Charley Parker apareceu pela primeira vez como parte do Universo DC dos Novos 52 em Dark Nights: Death Metal: As Últimas Histórias do Universo DC #1 ("Juntos"), de Joshua Williamson , James Tynion IV , Scott Snyder e Travis Moore.

ÁGUIA DOURADA (LÚCIA R. RAVINA)

Título Original: Águia Dourada – Lúcia R. Ravina
Licenciador: Maurício Roselli Augusto
País de Origem: Brasil
Criador: Maurício Roselli Augusto
Grupos: Os Patriotas

Histórico: Foi criada especialmente para o fanzine "Fusão Comics" em 1994, e teve sua estreia solo na revista do Fusão nº 3. O autor diz que: "Em 1993 entrei no fanzine Fusão Comics, e lancei o personagem Caçador, que foi rejeitado pelo pessoal do zine. Porém em uma reunião com o grupo, os responsáveis me deram a terceira edição da Fusão inteirinha só pra mim, mas que eu tinha que lançar algo novo. Voltei pra mesa de desenho para criar um novo personagem, mas a ideia não vinha e para relaxar peguei as HQs do Super-homem para ler as aventuras da Mulher-Maravilha, e foi ai que tive a ideia de criar não um herói e sim uma heroína inspirada na Mulher-Maravilha. Depois de milhões de esboços nada saía, e ao ver uma matéria de uma ave chamada águia dourada, ai finalmente tinha nascido uma heroína brasileira". Porém, a origem da Águia dourada é bem diferente da personagem da DC. Em uma viagem à Amazônia ela encontrou um artefato antigo que tinha a forma de uma águia. A então peça arqueológica, era na verdade um talismã que permitia àquele(a) que o portasse, grandiosos poderes transformando-o em um belo ser alado e dourado. Os poderes e a figura mítica do super ser eram transferidos somente àqueles que realmente fossem merecedores. O poder milenar era originado de uma sociedade angelical da dimensão dourada, dando ao escolhido a transformação na Águia Dourada. Lúcia até aquele momento se tornaria a 120º escolhida para portar os poderes sobre-humanos, tais como projetar garras e asas para fora de seu corpo, soltar energia através das mãos, além de incrível velocidade. Aquela que herdasse os poderes seria então o protetor da terra e da dimensão dourada. Mas, apesar dos incríveis poderes, Lúcia tinha um “calcanhar de Aquiles, pois existe uma maldição inclusa para quem recebe os poderes, transformando o portador em uma possível vítima do demônio do fogo, que segundo a história teria sido o destino de todos que receberam os poderes. Vale lembrar que a personagem participa da equipe "Os Patriotas" criada por Lincoln Nery e Bruno Sauerbronn em 2009, sendo membro fundadora.

ÁGUIA DOURADA (YOUNG EAGLE)



Título Original: Young Eagle
Licenciador: Charlton Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos:

Histórico: Herói-índio da Charlton, seguindo a linha de "Tonto" e "Flecha Ligeira".

ÁGUIA ESTELAR

Título Original: Starhawk – Stakar Ogord
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Steve Gerber Sal Buscema
Grupos: Guardiões da Galáxia

Histórico: Stakar Ogord mais conhecido como Starhawk, é um personagem fictício que aparece nas histórias em quadrinhos publicadas pela editora norte-americana Marvel Comics. Stakar estava destinado a eventualmente reabilitar seu corpo infantil, revivendo sua vida por inúmeras vezes. Por causa do conhecimento das coisas que estavam por vir, ele manipulou vários eventos para afetar o que pra ele era o melhor para o universo, referindo-se a si mesmo como "Aquele Que Sabe". Ele fez muitos inimigos ao fazer isso, mas sua adulteração e orientação também levaram à formação dos Guardiões da Galáxia no século 31. Stakar é um personagem criado na primeira formação dos Guardiões da Galáxia. Ele demonstra ser um excelente líder e tem uma longa amizade com Yondu.

ÁGUIA FANTASMA

	Título Original: Phantom Eagle – Karl Kaufman Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Roy Thomas Grupos: Freedom´S Five

Histórico: Aviador mascarado que combateu os alemães na Primeira Guerra, mas teve que esconder sua identidade para evitar reprimendas contra os pais, que ainda viviam na Alemanha. Não confundir com o Águia Fantasma da editora Fawcett. O Hulk foi enviado por Kang a 1917 (onde o avô de Bruce Banner era francês e lutou nas trincheiras), onde conheceu o Águia Fantasma. Este episódio foi publicado em "The Incredible Hulk" nº 135, nov. 1971, da Marvel, e no Brasil nas revistas "Super X" (EBAL), "Incrível Hulk" (Bloch) e no especial "Os Maiores Clássicos dos Vingadores" vol. 3 (com título "Incursão na tempestade temporal"). Primeira aparição: revista "Marvel Super-Heroes" 16 (data set. de 1968 na capa).

ÁGUIA FANTASMA (MICKEY MALONE)	
	Título Original: The Phantom Eagle – Mickey Malone Licenciador: Fawcett País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Marc Swayze Grupos:

Histórico: Herói aviador do mesmo criador de "Mary Marvel". O jovem aventureiro também tinha uma "sidekick" (parceira), a bela Jerry. Primeira aparição: gibi "Wow Comics" 6 (1942).

ÁGUIA FLAMEJANTE

Título Original: Firehawk – Lorraine Reilly
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Gerry Conway, Pat Broderick
Grupos: Firestorm Matrix, Esquadrão Suicída, Liga da Justiça da América

Histórico: Lorraine Reilly, também conhecida como Águia Flamejante foi filha do senador democrata, Walter Reilly. Ela morava com o pai em sua casa em Manhattan, em Nova York. Crescer à sombra de uma figura pública tão controversa nunca foi fácil para a Lorena. Ela frequentemente se achava alvo daqueles que tentariam usá-la como um veículo para sabotar os esforços políticos de seu pai. Sua primeira exposição à atividade super criminosa veio na forma de um homem conhecido como Black Bison. Bison queria vingança contra Walter Reilly por supostamente destruir a orgulhosa herança de seu povo. Para este fim, ele sequestrou Lorraine Reilly e manteve-a refém no Central Park . O super-herói local conhecido como Nuclear chegou e lutou com Black Bison, salvando Lorraine. Lorraine desenvolveu uma atração imediata para o herói - uma que se desenvolveria lentamente a cada novo encontro. Os dois se encontraram novamente mais uma vez pouco tempo depois. Nuclear chegou na casa de Reilly para salvar Lorena e seu pai dos esforços do vilão conhecido como Flautista. Lorraine sabia que estava se apaixonando por Nuclear, mas constantemente lutou com suas emoções, reconhecendo o fato de que ela sabia muito pouco sobre ele. Pouco tempo depois, um industrial chamado Henry Hewitt tentou pressionar o senador Reilly a votar a favor de uma lei que criaria efetivamente um monopólio, dando as Indústrias Hewitt um controle inigualável do mercado da energia. Reilly se recusou a invadir as ambições de Hewitt, então o empreendedor corrupto tomou medidas para garantir o voto de Reilly - ele sequestrou a filha. Hewitt contratou um vilão chamado Multiplex para abduzir Lorraine e levá-la para uma instalação secreta localizada em Washington, D.C.. Os planos de Hewitt para Lorraine se estenderam além de apenas usá-la como uma ferramenta de troca política. Ele decidiu usá-la como cobaia em um experimento projetado para duplicar o acidente nuclear que criou Nuclear. Ignorando a verdadeira natureza da origem de Firestorm, os esforços de Hewitt encontraram resultados ligeiramente diferentes. Lorraine Reilly transformou-se no meta-humano conhecido como Águia Flamejante. Hewitt subjugou Firehawk e manteve o controle sobre ela através de várias técnicas de lavagem cerebral, incluindo hipnose e privação sensorial. Hewitt instruiu Águia Flamejante para rastrear e matar Nuclear. Os dois seres poderosos lutaram uns contra os outros, mas Nuclear, com muito esforço, conseguiu parar seu ataque. Ele percebeu que essa estranha

e flamejante vilã era, de fato, Lorraine Reilly. Ele conseguiu reverter a hipnose e ajudou a verdadeira personalidade e memória de Lorraine a retornar. Enfurecido com a manipulação de Henry Hewitt, ela concordou em trabalhar ao lado de Nuclear, para derrubá-lo. Enquanto isso, Henry Hewitt projetou um traje de contenção atômica para si mesmo e levou a se chamar, Tokamak. Através do uso de seus agentes, Multiplex e Mica Love, ele sequestrou Águia Flamejante e Walter Reilly, segurando-os a bordo de sua nave de comando voador. Com o Reilly com segurança, Tokamak viajou para Nova York para matar o Nuclear. Embora ele inicialmente tenha dificultado as capacidades da Nuclear, o jovem herói conseguiu sobreviver aos ataques de Tokamak e voou para Washington para resgatar o Reilly mais uma vez. Ele libertou Lorraine sua cela, após o que ela se transformou mais uma vez em Águia Flamejante. Águia Flamejante liberou seu pai, e então tirou sua raiva no Tokamak. Os dois lutaram um no outro no National Mall, em Washington, DC. Firehawk desencadeou uma explosão intensa de explosões de energia sobrecarregando o traje de contenção de Tokamak. O traje se rompeu e a acumulação de energia resultante fez o traje explodir, matando Henry Hewitt.

ÁGUIA FLAMEJANTE II	
	Título Original: Firehawk II - Teresa Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Gail Simone, Yildiray Cinar Grupos: Liga da Justiça Internacional

Histórico: é uma super-heroína do Universo DC , uma mulher francesa que recebeu os poderes de Firehawk de uma empresa conhecida como ZitherTech e é membro da Liga da Justiça Internacional. Águia Flamejante é uma das Nucleares internacionais criadas pela ZitherTech. Theresa possui inúmeros poderes: controle de densidade, absorção e projeção de energia, voo, reconstrução molecular e transformação.

ÁGUIA NEGRA

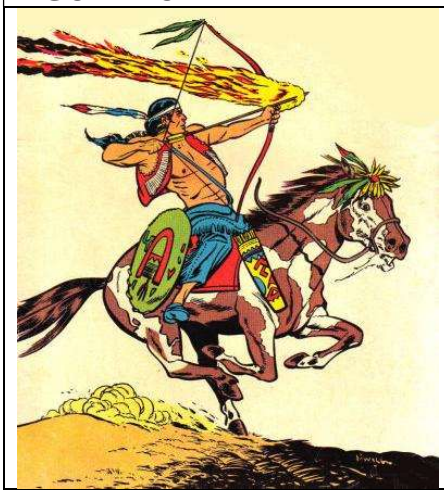
	Título Original: Black Eagle - Earl Sanderson Licenciador: Marvel Comics (Epic Comics) País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Walter Jon Williams Grupos: Quatro Ases

Histórico: Atleta brilhante e estudante na faculdade, piloto heroico na Segunda Guerra Mundial, esse cara tinha tudo antes mesmo do Wild Card atacar em 1946. Carismático, bonito, Ás Negro e membro dos lendários Quatro Ases (veja também Golden Boy, The Envoy, Brain Trust) com a habilidade de voar a velocidades de até 500 mph, um corpo forte o suficiente para suportar balas e um campo de força que poderia ser projetado à vontade. Usou sua fama e poderes em um esforço para promover a causa dos direitos civis e gradualmente se moldou em um ícone da aspiração negra, enquanto ao mesmo tempo chutava algumas bundas sérias no cenário internacional com seu compadre, Golden Boy. No entanto, o orgulho vem antes da queda, e ele se saiu menos bem nos anos cinquenta devido às conexões comunistas de seus dias de faculdade. Atributos positivos: Forte senso de dever, pioneiro dos direitos civis, genuinamente heroico. Traços de caráter negativos: Politicamente ingênuo.

ÁGUIA NEGRA (SIR FALCON)	
	Título Original: Sir Falcon Licenciador: Frew Publications País de Origem: Austrália Criador: Peter Chapman Grupos:

Histórico: Criado na Australia por Peter Chapman, sua história começa na Idade Média, quando um nobre inglês retorna da guerra e encontra toda sua família morta e seu castelo queimado. Adotando a águia do brasão de sua família como símbolo, ele inicia uma cruzada contra o crime e a injustiça, se tornando o Águia Negra. Nos 600 anos que se

seguem, a missão de lutar contra o mal é passada de pai para filho que se vestem como cavaleiros medievais como o primeiro. Todos pensam tratar-se do mesmo homem, assim a lenda do cavaleiro imortal cresce em todo mundo. Este justiceiro mascarado tem um conceito igual ao "Fantasma" de Lee Falk, com uma identidade secreta sendo herdada hereditariamente. Foi publicado com muito sucesso no Brasil pela RGE durante as decadas de 1950, 60 e 70.

ÁGUIA RUBRA	
	Título Original: Red Hawk Licenciador: Magazine Enterprises País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bob Powell, Gardner Fox Grupos:

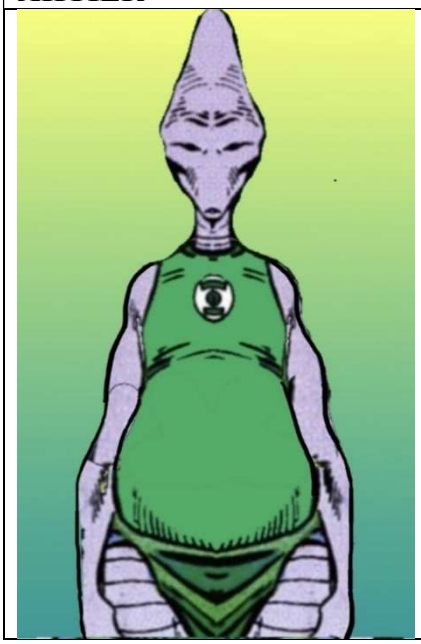
Histórico: Esse corajoso Cheyenne foi, para muitos leitores, o melhor herói índio dos quadrinhos, superando até mesmo o popular “Flecha Ligeira”. Talvez o motivo tenha sido a combinação dos roteiros de Gardner Fox com os desenhos de Bob Powell. De qualquer maneira, “Red Hawk” não teve grandes popularidades no Brasil.

AHSOKA TANO	
	Título Original: Ahsoka Tano Licenciador: Lucasfilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: George Lucas, Dave Filoni Grupos: Ordem Jedi, República Galática, Grande Exército da República, 501 Legião, A Rebelião, Esquadrão Fênix, Aliança Pla Restauração da República, Nova República

Histórico: Ashoka Tano, apelidada "Abusada" por seu Mestre e também conhecida como "Ashla" depois das Guerras Clônicas, foi uma Padawan Jedi Togruta designada para ser aprendiz do Cavaleiro Jedi Anakin Skywalker pelo Mestre Jedi Yoda e, depois da guerra, ajudou a estabelecer uma rede de várias células rebeldes contra o Império Galáctico. Tano foi descoberta em seu planeta natal Shili pelo Mestre Jedi Plo Koon, que a trouxe ao Templo Jedi em Coruscant para receber o treinamento Jedi. No começo da guerra, Ahsoka estava envolvida na derrota dos Separatistas em Christophsis e sobreviveu a um encontro com Asajj Ventress durante a Batalha de Teth. E, realmente, a

ajuda de Tano juntamente com Skywalker foi essencial para adquirir passagem segura através do Espaço Hutt, devido sua parte no resgate do filho de Jabba o Hutt, o que assegurou a aliança entre a República Galáctica e os Hutts. omo Comandante do Grande Exército da República, Ahsoka encontrou no Capitão Rex um mentor, e junto com seu Mestre, Ahsoka provou ser uma figura importante durante várias campanhas da guerra contra os Separatistas. Durante a crise da Malevolência, uma nave capaz de destruir pelotões inteiros, Tano foi fundamental para que a República fosse capaz de destruir essa arma. Devido às suas missões, Ahsoka iria duelar contra vários oponentes, desde figuras Separatistas como o General Grievous e a assassina Asajj Ventress até caçadores de recompensas como Cad Bane e Aurra Sing. Com o tempo, Ahsoka amadureceu em uma líder respeitada, e contribuiu para vitórias importantes da República, como a Segunda Batalha de Geonosis e a Batalha de Mon Cala. Ela inclusive chegou a morrer depois de uma série de eventos em Mortis, mas a Filha se sacrificou para trazer Ahsoka de volta à vida. Depois do fim da guerra e com a ascensão do Império Galáctico, Tano se escondeu em Thabeska e Raada. Depois da evacuação de Raada, Tano se juntou ao crescente movimento rebelde do Senador Bail Organa. Ela se tornou a encarregada da rede de inteligência e adotou o codenome "Fulcrum". Como "Fulcrum", Ahsoka assegurou informações para várias células rebeldes, incluindo a de Hera Syndulla. Ahsoka se interessou particularmente na célula de Syndulla pois um de seus membros era um ex-Jedi chamado Kanan Jarrus, que havia começado a treinar seu próprio Padawan, Ezra Bridger. Ahsoka acabaria realizando algumas missões junto com essa célula rebelde. Eventualmente, em uma missão a Malachor, Tano se reencontrou com Anakin, que nessa altura havia se tornado o Lorde Sombrio dos Sith Darth Vader. Depois de um confronto entre ex-Mestre e aprendiz, muitos acreditaram que Ahsoka Tano morreu como resultado do duelo contra Vader, incluindo Kanan e Ezra. No entanto, Ela foi inesperadamente salvo da ira de Vader por um futuro Ezra Bridger, que a puxou através de um portal para o Mundo Entre os Mundos, um plano místico da Força conectando todo o tempo e espaço. Depois de um confronto com Darth Sidious, que desejava acesso à dimensão, Tano voltou ao seu tempo, prometendo a Bridger que o encontraria assim que voltasse. Após o fim da Guerra Civil Galáctica, Tano juntou-se a Sabine Wren em sua busca para encontrar o Bridger desaparecido, que havia desaparecido durante a Libertação de Lothal, e treinou Wren nos caminhos dos Jedi até se separar. Tano mais tarde viajou para a cidade de Calodan no planeta florestal de Corvus à procura de informações sobre a localização do Grão-Almirante Thrawn, que tinha desaparecido ao lado de Bridger, da magistrada Morgan Elsbeth. Precisando resgatar a cidade do governo de Elsbeth, ela se aliou com o Mandaloriano Din Djarin, que estava em uma missão para trazer o jovem Grogu sensível à Força para os Jedi. Depois de libertar Calodan, Tano se recusou a treinar Grogu e dirigiu Djarin para o planeta Tython. Mais tarde, ela visitou Luke Skywalker em seu novo Templo Jedi e, quando Skywalker encontrou Grogu sob seus cuidados após uma convocação da pedra de visão, supervisionou seu treinamento da criança temporariamente. Diante do retorno de Thrawn, Tano voltou para Lothal e recrutou a ajuda de Wren mais uma vez para encontrar Bridger e o Grão Almirante desaparecido. Décadas depois que Tano começou sua busca, sua voz se juntou a uma multidão de espíritos Jedi para guiar a jovem Jedi Rey, neta de Darth Sidious ressuscitado,

durante a batalha final da Guerra da Primeira Ordem-Resistência. Ahsoka inspirou Rey a enfrentar Sidious e destruí-lo de uma vez por todas.

AHTIER	
	Título Original: Ahtier Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Kevin Nowlan, Richard Bruning Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Ela estava presente durante Emerald Dawn para ajudar a combater o ataque de Legion em Oa. Mais tarde, durante a gravidez, ela foi fatalmente ferida por uma enorme explosão envolvendo estilhaços amarelos. Ferida, prestes a morrer e prestes a dar à luz, ela pediu que seu anel de poder encontrasse uma mãe adequada para seu filho antes que ela morresse. Em vez disso, o anel procurou uma Lanterna substituta, como era sua prerrogativa. Encontrou Bruun, um nativo de Zymia que via os Glazzonions como um flagelo tolo e inferior sobre seu povo pela violência que causavam. Desgostoso com a mulher morrendo na frente dela, acreditando que Ahtier tinha sido responsável pela morte de seu companheiro, Bruun se recusou a levar a criança. Quando o anel mostrou a ela a história de toda a Tropa dos Lanternas Verdes e o que significava ser um Lanterna Verde como Ahtier, Bruun reconsiderou sua posição e adotou a criança quando sua mãe estava morta. Ahtier foi enterrada nas Criptas da Tropa dos Lanternas Verdes junto com todos os outros Lanternas caídos. Durante a Noite Mais Densa o seu corpo foi transformado em um dos zumbis lanternas negros. Ahtier era um membro da Tropa dos Lanternas Verdes do planeta Glazzonio no Setor 83.

AHURA

Título Original: Ahura - Ahura Boltagon
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Ann Nocenti, Bret Blevins
Grupos: Inumanos

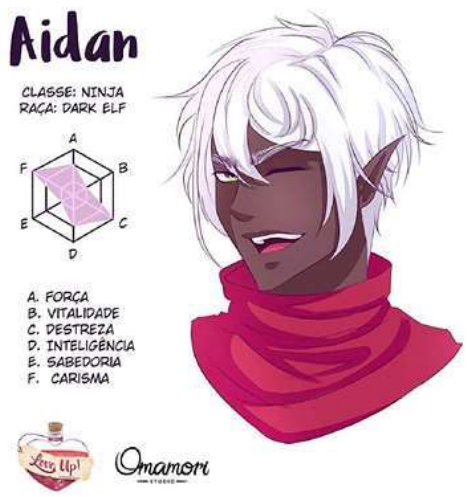
Histórico: é um personagem da franquia Inumanos. Ele é o Príncipe de Attilan, filho dos super-heróis Medusa e Raio Negro, sobrinho de Crystal Amaquelin e Maximus Boltagan, e primo de Luna Maximoff. Ao contrário da maioria de seus parentes, Ahura é notável por ter passado por Terragenesis mais de uma vez.

AI APAEC – DECAPITADOR

Título Original: Decapitator - Ai Apaec
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Emma Rios, Kelly Sue Deconnick
Grupos: Thunderbolts, Vingadores
Outras Identidades: Homem-Aranha IV

Histórico: Ai Apaec, o Decapitador, era um deus adorado pelo povo Moche do Peru na América do Sul. Ai Apaec é uma quimera poderosa que se assemelha a um homem com a parte inferior do corpo de uma aranha, cobras para cabelos e dentes longos e afiados, foi capturado por oficiais do governo dos EUA e sob custódia nos Estados Unidos da América.

AIDAN



Título Original: Aidan
Licenciador: Omamori Studio
País de Origem: Brasil
Criador:
Grupos:

Histórico: Aidan é um ninja habilidoso que faz qualquer coisa para conseguir o que quer. Tem fama de ser atrevido, egoísta e muito malandro, mas possui um bom coração. Ele é um dos protagonistas de "Love Up" o primeiro quadrinho do studio a ganhar versão impressa através da campanha de financiamento coletivo na catarse.

AIDE

Título Original: Aide
Licenciador: Fox
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: The Gifted

Histórico: é um personagem de The Gifted. Ele é um mutante que trabalha para o Dr. Roderick Campbell da Trask Industries. Poderes: Manipulação Biológica : Aide tem a habilidade de influenciar sistemas biológicos. Ele foi capaz de induzir um derrame com um aperto de punho e demonstrou o poder de curar os ferimentos de uma pessoa, embora o processo seja doloroso e cicatrizes permaneçam se o dano for grave o suficiente, como demonstrado em sua cura de Roderick Campbell.

AILTON

	Título Original: Ailton Licenciador: Sam Hart País de Origem: Brasil Criador: Sam Hart Grupos: Equipe Mega Ultra Outras Identidades: Mega Ultra

Histórico: Agente do Projeto Mega Ultra Secreto. Tem a função de criar novas tecnologias e ajudar com orientações o herói Mega Ultra.

AIOLIA DE LEÃO	
	Título Original: Shishiza, Reo no Aioria Licenciador: Shonen Jump País de Origem: Japão Criador: Masami Kurumada Grupos: Cavaleiros de Ouro, Cavaleiros do Zodíaco

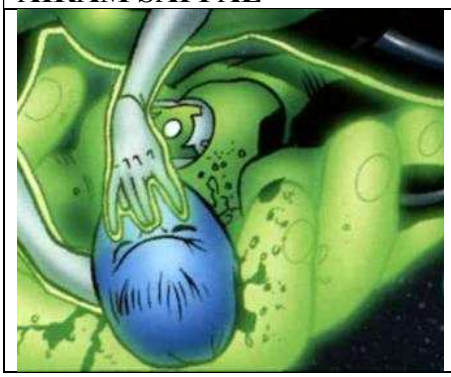
Histórico: Sucessor de Regulus de Leão. Aiolia cresceu na sombra do irmão, sofrendo todo tipo de humilhação e repudio, por ser irmão do traidor. Para mostrar seu verdadeiro valor, jura lealdade ao Mestre do Santuário e está sempre à frente das batalhas, como na saga do Santuário e no Episódio G. Serviu de referência para muitos dos cavaleiros que tiveram seu treinamento no Santuário, como Marin, Seiya e Retsu. Sente uma paixão por Marin, e não esconde isso de ninguém, até chega a demostra momentos de ternura quando está a sós com a amazona. Apesar de sua personalidade explosiva, tem um coração puro e bondoso. Com seu irmão Aiolos condenado como traidor, ele tenta limpar o nome da família jurando fidelidade ao Grande Mestre. Mas participa voluntariamente do plano de extermínio dos Cavaleiros de Bronze com o único intuito de recuperar a armadura que pertencera ao seu irmão. No momento em que o Grande Mestre (Saga de Gêmeos) determina que Milo de Escorpião deve ir ao oriente para matar os Cavaleiros de Bronze e recuperar a Armadura de Ouro de Sagitário, Aiolia aparece e diz que pretende ir no lugar de Milo, mesmo que para isso tenha de enfrentar o Cavaleiro de Escorpião para tomar o seu lugar. Tal batalha não acontece. No oriente, enfrentou os Cavaleiros de

Bronze em três momentos. No primeiro, enfrentou Shina de Cobra e Seiya de Pégaso, derrotando os dois facilmente utilizando um único dedo. Seiya, que estava se recuperando de um ferimento, só não é morto graças a Shina, que se atira na frente do golpe desferido por Aiolia. No segundo momento, enfrenta Seiya agora vestido pela Armadura de Ouro de Sagitário após este ter derrotado os Cavaleiros de Prata Algethi de Hércules, Dio de Mosca e Sirius de Cão Maior. Por alguns instantes Seiya e Aiolia equiparam suas forças, mas Seiya é novamente derrotado facilmente. No terceiro momento, enfrenta novamente Seiya, que recebe auxilio de Shun de Andrômeda e Hyoga de Cisne que vieram ajudá-lo. Após derrotar com facilidade os três o confronto é interrompido por Atena e Aiolia reconhece a autoridade de Saori como a reencarnação de Atena e descobre toda a verdade por trás do Grande Mestre e das conspirações no Santuário, Aiolia retorna ao Santuário para tirar satisfações e desafiar o Grande Mestre. No confronto, os golpes desferidos por ambos se equivalem e apenas se chocam. O confronto é interrompido por Shaka de Virgem que aparece para proteger o Grande Mestre e lutar com Aiolia, iniciando assim uma batalha de mil dias. Os dois cavaleiros utilizam de seus mais fortes golpes, Cápsula do Poder e Rendição Divina. Os golpes se equivalem e colidem, atirando os dois para longe. Aiolia se levanta rapidamente, mas é atacado pelas costas por Saga com o Satã Imperial, entrando num estado catatônico de hipnose e como menciona Saga: "Transformado num demônio cruel". Possuído pelo Satã Imperial, Aiolia travou uma violenta batalha contra Seiya na Casa de Leão. O Cavaleiro de Pégaso só não foi morto graças a intervenção de Cássius que deu sua própria vida para quebrar o feitiço do Satã Imperial que dominava Aiolia. Só a morte de um oponente inocente seria capaz de quebrar tal feitiço. Após a batalha das doze Casas, Aiolia faz ressuscitar a armadura de Pégaso, então destruída, com seu sangue. Quando os Cavaleiros de Bronze estavam lutando com os Generais Marinas de Poseidon, Aiolia se mostrou o cavaleiro de ouro mais dedicado para ajudá-los. Enfrentou um grupo de dez Espectros de Hades em frente a Casa de Leão, matando cinco com um único e poderoso golpe (Relâmpago de Plasma).

AIOROS DE SAGITÁRIO	
	Título Original: Iteza, Sajitariasu no Aiorosu Licenciador: País de Origem: Japão Criador: Grupos: Cavaleiros de Ouro, Cavaleiros do Zodíaco

Histórico: Aiolos de Sagitário (射　手　座 のアイオロス Sajitariasu no Aiorosu?) é o Cavaleiro de Ouro de Sagitário do século XX. Antes de morrer, há 13 anos, entregou Atena ainda bebê e sua Armadura de Ouro aos cuidados de Mitsumasa Kido,

que estava viajando pela Grécia. Desde então, Aioros passou a ser considerado um traidor no Santuário, que era comandado por Saga disfarçado de Grande Mestre. Mesmo morto, sua alma continua a controlar sua Armadura de Sagitário, sempre ajudando, nos momentos críticos – emprestou-a a Seiya durante a luta contra Poseidon, por exemplo. É um dos poucos cavaleiros do século XX a ser creditado como "Lendário", título esse mesmo depois de morto, por estar sempre protegendo e auxiliando terceiros a salvar Atena, tanto que todos os outros Cavaleiros independente da patente congratulam Aioros e pedem a ele que empreste sua força no intuito de protegê-la.

AIRAM SAPPAL	
	Título Original: Airam Sappal Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Peter Tomasi, Patrick Gleason Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Os Lanternas Verdes do Setor 1111, Airam Sappal e seu marido Nhoj Sappal, foram atacados e mortos por Kryb, da Tropa Sinestro. Airam Sappal foi descoberta do lado de fora da Casa do Setor 1111 por um esquadrão de Lanternas que caçavam o soldado da Tropa Sinestro. O filho de um ano dos Sappals, Samoht Sappal, estava sendo sequestrado antes que a Lanterna Amnee Pree resgatasse o bebê de Kryb. Os Lanternas Matoo Pree, Kyle Rayner, Soranik Natu e KT21 também lutaram contra o soldado da Tropa Sinestro. Airam Sappal e Nhoj Sappal foram homenageados nas Criptas da Tropa dos Lanternas Verdes em Oa. Durante o evento conhecido como a Noite Mais Densa, anéis negros profanaram as Criptas. O anel se colocou sobre o cadáver de Airam Sappal, baixou todas as suas memórias e criou uma duplicata do seu corpo, que ressuscitou da sepultura como membro da Tropa dos Lanternas Negros.

AIRBOY	
	Título Original: Airboy – David Nelson II Licenciador: Hillman Periodicals País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Charles Biro Grupos:

Histórico: Os velhos leitores de quadrinhos talvez se recordem de AIRBOY, personagem de uma pequena editora americana (Hillman Periodicals), que viveu de 1941 a 1953. De início, uma historieta de guerra, passou depois para a aventura com alguns

toques de sobrenatural. Foi criada por Charles Biro, mas seu principal desenhista acabou sendo Fred Kida, que realizou um bom trabalho com a personagem. Em 1986, a Eclipse Comics reviveu AIRBOY nos desenhos de Timothy Truman e Tom Yeates. No Brasil, AIRBOY foi publicado por várias editoras, com nome original ou totalmente rebatizado de Big Boy ou Bob Cometa.

AISHA	
	Título Original: Aisha al-Fadhil Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Andy Diggle, Jack Grupos: CIA, Perdedores

Histórico: Aisha al-Fadhil é uma agente da CIA nascida no Afeganistão , aliada e posteriormente membro dos Losers . Ela cresceu no Hindu Kush e foi uma criança-soldado durante a guerra soviética no Afeganistão.

AJAK	
	Título Original: Ajak - Tecumotzin Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jack Kirby Grupos: Eternos

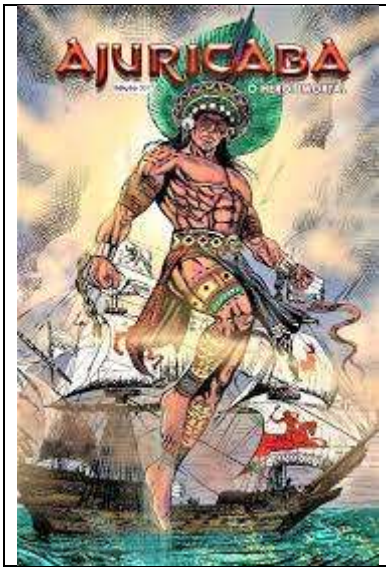
Histórico: Ajak é membro dos Eternos , uma raça derivada da humanidade geneticamente superior que possui habilidades como levitação e imortalidade . Ela viveu grande parte de sua vida longe da maioria dos outros Eternos, optando por viver com alguns poucos de sua espécie na cidade de Polaria . Ajak dedicou grande parte de sua vida a aprender a se comunicar com os seres épicos que criaram sua espécie, os Celestiais , em sua língua nativa. Ajak é um dos 100 Eternos que foram criados na Terra pela Primeira Hoste dos

Celestiais alienígenas há um milhão de anos, e cuida da humanidade desde então. Seus pais eram Rakar e Amaa, e ela tinha um irmão chamado Arex.

AJAX – CAÇADOR DE MARTE	
	Título Original: Martian Manhunter – J´onn J´onzz Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Joe Certa, Joe Samachson Grupos: Força-Tarefa Liga da Justiça, Guilda dos Detetives, Liga da Justiça da América, Liga da Justiça Internacional, Liga da Justiça Unida, Renegados I, Sombrios, Stormwatch, Totalidade, Tropa dos Lanternas Negros Outras Identidades: Bloodwynd II, Fernus, O Incandescente

Histórico: Também conhecido no Brasil como "Ajax, o Marciano", foi criado em 1955. Na trama de origem, J'onn J'onnz é o último descendente de uma raça marciana extinta que foi transportado acidentalmente para a Terra. Aqui, assumiu a identidade do detetive assassinado John Jones, fazendo tudo o que pôde para ajustar-se à vida terrestre. Porém, enquanto os outros heróis possuem apenas uma identidade secreta, o Caçador de Marte prefere usar seus poderes transmorfos para manter inúmeras identidades terrestres. A história lembrava um pouco “As crônicas Marcianas”, de Ray Bradburry. Ajax possui uma super força, velocidade e vigor sobre humana, poderes telepáticos (pode ler mentes), capacidade de voar e é transmorfo, além de ser capaz tornar-se invisível ou modificar a densidade de seu corpo assumindo, deste modo, uma forma intangível ou super-resistente. Sua maior fraqueza é o fogo. É membro fundador da Liga da Justiça (ver), sendo o único membro presente em quase todas as encarnações da equipe nas histórias em quadrinhos. Também é possível vê-lo na série de TV em desenhos animados ("Liga da Justiça sem limites"). No original americano, seu nome é "Martian Manhunter" (Caçador de Marte). O nome "Ajax" foi dado pela editora brasileira EBAL, para poder caber dentro dos balões de diálogo no formato adotado no Brasil, e mantido pela sua sucessora, a Abril. Só recentemente, com a publicação da DC Comics pela Panini é que se tentou a tradução do seu nome original, mas o nome Ajax volta e meia é citado. Apesar de transmorfo, sua aparência adotada como herói é próxima ao original marciano, pele verde, lisa e sem pelos, humanoide, mas claramente alienígena. O herói ja adotou diversas identidades pelo mundo, como um gato na Europa e uma criança no Rio de Janeiro.

AJURICABA

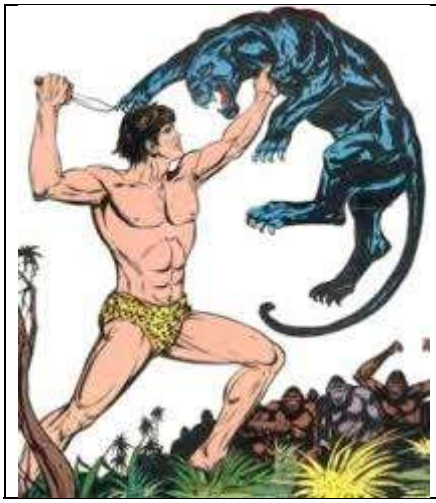
	Título Original: Ajuricaba Licenciador: Marlon Brandão Silva País de Origem: Brasil Criador: Marlon Brandão Silva Grupos:

Histórico: O desenho animado é baseado na história real do grande cacique Ajuricaba, líder dos povos indígenas manaós, símbolo de resistência contra a coroa portuguesa no início século XVIII. Ele sacrificou a sua própria vida, lançando-se nas águas do rio Amazonas, escolheu a morte à escravidão e deu seu último grito de liberdade em defesa de seu povo. Segundo uma antiga lenda, as águas dos rios Negro e Solimões não se misturam porque demarcam o local onde Ajuricaba morreu. O encontro das águas representa a fortaleza dele para libertar o seu povo indígena. Aqui, o autor Marlon Brandão (Brandon Lee) transformou o líder indígena Ajuricaba em um Super-herói fictício de histórias em quadrinhos, o qual possui poderes surpreendentes em defesa da floresta Amazônica e da cultura dos povos originários. O criador do Super-herói Ajuricaba, Marlon Brandão, enfatiza a luta do grande guerreiro indígena que foi oprimido pelos portugueses. Em nome da liberdade de seu povo, Ajuricaba preferiu a morte à escravidão. Na visão do artista Marlon Brandão, Ajuricaba é símbolo de resistência dos povos originários, sendo símbolo da cultura amazonense.

AKAR – O BÁRBARO	
	Título Original: Akar Licenciador: Mozart Couto País de Origem: Brasil Criador: Mozart Couto Grupos:

Histórico: Guerreiro ruivo e experiente inimigo de Ssaboth, lidera um exército contra o mago.

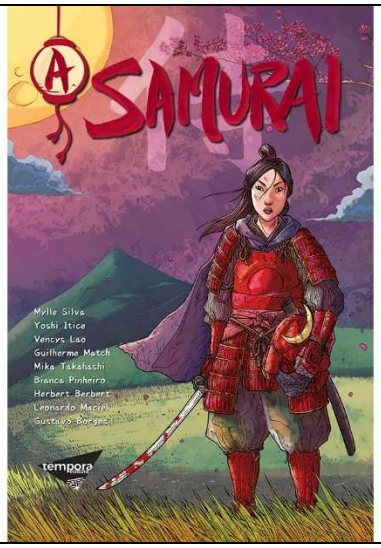
AKIM



Título Original: Akim – Jim Ranke
Licenciador: Longmeadow Press
País de Origem: Itália
Criador: Augusto Pedrazza, Roberto Renzi
Grupos:

Histórico: Akim foi criado na Itália, em 1950, como cópia de "Tarzan". Era publicado pela pequena editora Tomasina. Nos anos 80 Akim voltou por uma subsidiária da editora Bonelli, mas não durou muito. A série foi produzida até 1991. Akim é Jim Ranke, filho do cônsul britânico na Índia, o único sobrevivente de um naufrágio no coração da África. Após sua mãe ser morta por feroz pantera, ele é adotado por um gorila e cresce conhecendo a lei da selva e a língua dos animais. Diferente de Tarzan, a série sempre teve um forte tom cômico e ecológico. A série também contou com personagens secundários, como Rita, a namorada; Jim, o enteado; Zig, o macaco; Kar, o gorila; Baroi, o elefante e Rag, o leão.

AKIRA



Título Original: Akira
Licenciador: Mylle Silva
País de Origem: Brasil
Criador: Mylle Silva
Grupos:

Histórico: A Samurai: Primeira Batalha: Honra, traição e redenção em uma história épica ambientada no Japão feudal. Do punho de Michiko, a samurai em ascensão, vem o relato de sua primeira batalha. Uma jornada emocionante em busca de justiça e identidade. Desvende os segredos do passado de Michiko e a árdua jornada para encontrar sua verdadeira família. Nesta edição especial: Uma história inédita que se passa antes da minissérie A Samurai. Testemunhe o primeiro combate de Michiko, ainda inexperiente e carregada de dúvidas. Descubra a complexa relação entre Michiko e Yoshiko, a esposa do homem que ela matou. Mergulhe em um mundo de intrigas, traições e lutas sangrentas. Detalhes da edição: Financiada por fãs através do Catarse. Editora Manjericão. Roteiro

de Mylle Silva. Arte de Mary Cagnin, Chairim Arrais, Jéssica Lang, Má Matiazi e Renata Nolasco. Letras de Mylle Silva. Capa e edição por Mylle Silva. 64 páginas em preto e branco. Formato: 15,5 x 21 cm. Lombada quadrada. Primeira aparição dos personagens Akira, Jouji e Yoshiko. Adquira agora mesmo "A Samurai: Primeira Batalha" e vivencie a história de uma guerreira em busca de redenção!

ALADA	
	Título Original: Alada - Kisca Licenciador: Universo Urom Comics País de Origem: Brasil Criador: Glauco Torres Grayn Grupos: The Big Masters

Histórico: Kisca. Ano de criação: 1990. Local de nascimento: Lar Undrathy. Idade: aparenta 20 anos. Força: nível médio humano. Poder: voa, cura o próximo, vida eterna. Dados e origem: numa espécie de patamar espiritual, esse ser alado que pode ser representado por ‘anjo’, tem uma grande missão a ser cumprida, que nem ela sabe ao certo quando e nem onde, Kisca ao descer a terra veio de bom grado. antes já fizera parte do grupo ‘Arcádia’, um grupo atual de quatro mulheres, mas, na verdade ela tem haver com o ‘Armagedom’. filha do ‘Demoniard’, um ser do início do Universo, com ‘Helena’ sua mãe terrena, e sua irmã maligna Lucy- Fear, ela luta ao lado dos ‘ Masters’. Olhos: azuis. Cabelos: loiros. Altura: 1,70. Peso: 60 kg. Profissão: missionária católica. Personalidade: calma, centrada, um anjo e muito inteligente.

ALADO

Título Original: Wingman – Benedict Rundstrom
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Bill Finger, Bob Kane
Grupos: Clube dos Heróis (Batman de Todas as Nações), Guardiões Globais

Histórico: O personagem em dois momentos: em 1951 [esq.] e 2007. Alado era um super-herói europeu que fora treinado por Batman. Décadas mais tarde, o personagem foi reformulado para ser o "Batman da Suécia", especificando-se que ele era sueco. Alado tornou-se um homem ciumento que se recusava a reconhecer sua dívida com Batman. Em uma história de 2007 de Batman, Alado, enlouquecido, foi transformado em um supervilão, revelando-se cúmplice de John Mayhew. Na EBAL, era chamado de "Homem-Alado". Não confundir com o Homem Alado da editora Harvey.

ALADO (JASON TODD)

Título Original: Wingman – Jason Todd
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Corporação Batman

Histórico: Jason Todd é o segundo parceiro de Batman conhecido como Robin, e também o primeiro herói chamado Capuz Vermelho. Após ser torturado durante anos pelo Coringa, Jason juntou forças com Dick Grayson e Tim Drake, seus irmãos adotivos para combatê-lo. No entanto, tudo isso era um truque e, em um último esforço, o Coringa os gaseou com a intenção de fazê-los matar uns aos outros. No entanto, Capuz Vermelho e os outros conseguiram superar o controle mental do Coringa através do amor e da confiança que compartilhavam. Após se recuperar do gás do Coringa, Jason saiu sem falar com ninguém. Bruce o tranquilizou, dizendo que Jason fez de Jason quem ele é. Jason deixou Bruce e visitou seu antigo quarto, onde encontrou e conversou com Alfred. Ao sair da Mansão, Jason colocou seu capacete e detonou a armadilha final do Coringa: um ataque com ácido. Jason foi colocado em coma, atormentando-se com visões do Coringa, Ducra, os Foragidos e o resto de sua família. Ele finalmente conseguiu e acordou para

descobrir que Bruce estava ao seu lado o tempo todo. Sentindo que seu antigo protegido merecia uma segunda chance, Batman ofereceu a Jason um lugar na Corporação Batman como o segundo Alado, apenas pedindo que ele não revelasse sua identidade aos outros. Ele se juntou a Robin, que operava sob o nome Pássaro Vermelho, embora Damian não soubesse da identidade de Jason. Ao descobrir quem era seu parceiro todo esse tempo, Damian ficou magoado e confuso. Isso foi dobrado pelo fato de que Bruce então o informou que ele seria colocado no banco como Robin até novo aviso.

ALAN SCOTT	
	Título Original: Green Lantern – Alan Ladd Wellington Scott Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bill Finger, Martin Nodell Grupos: Comando Invencível, Socidade da Justiça da América, Totalidade, Tropa dos Lanternas Verdes, Xeque-Mate Outras Identidades: Sentinela

Histórico: Super-herói da Era de Ouro dos quadrinhos. O Lanterna Verde gozou de uma certa popularidade nos anos 40, inclusive porque era escrito pelo co-criador de "Batman", Bill Finger, no seu pico criativo. Mas, com o fim da Guerra, acabou desaparecendo das bancas, assim como outros de seus colegas fantasiados. Nos anos 60, quando esses super-heróis começaram a voltar aos gibis, o Lanterna retornou, mas desta vez como coadjuvante de luxo, dentro das revistas de outros astros da editora DC. Ele agora já se apresentava mais velho, beirando a casa dos 40/50 anos. Para não entrar em conflito com o novo Lanterna Verde (que era um personagem diferente, totalmente novo), que a DC lançara em 1959, foi explicado aos leitores que, enquanto este habitava a Terra-1 (onde se passavam das aventuras de Superman, Batman, Mulher-Maravilha etc.), o antigo Lanterna vivia na Terra-2, um mundo semelhante ao nosso, espelhado em outra dimensão, mas com algumas diferenças: na Terra-2, por exemplo, o Lanterna original começou sua carreira nos anos 40, enquanto que o novo Lanterna estreou na cruzada contra o crime no presente. Durante uma certa época, nos anos 90, o vingador esmeralda original assumiu a identidade de "O Sentinela", para não fazer confusão, mas depois a DC voltou a chamá-lo de Lanterna Verde. No início dos anos 80, a DC revelou aos leitores que Scott tinha dois filhos, também heróis: Jennie Lynn-Hayden ("Jade") e Todd Rice ("Manto Negro"). A dupla apareceu pela primeira vez no número 25 da revista "All-Star Squadron", em 1983. Jade tem poderes semelhantes ao do pai, enquanto que Manto chegou a ser um supervilão como a mãe (a "Arlequina" original, personagem das HQs do Lanterna nos anos 40).

ALARIS	
	Título Original: Alaris Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Matthew Clark, Sean McKeever Grupos: Inumanos

Histórico: História: (Inumanos V # 1) - Alaris participou de competições esportivas Desumanos na lua com o seu amigo San. Durante um jogo tal, Alaris jogou a bola muito longe e San saltou para ele, tendo que ser resgatados a partir da baixa gravidade pelo Tonaja voar. Mais tarde, Alaris e San ficou ao lado do outro, se preparavam para entrar nas brumas Terrigen, que desbloquear o seu potencial genético real. Alaris se que San seria construído para que as coisas melhor, e assim disse um adeus sentimental. Depois de surgir das brumas, ele cresceu em tamanho e força, enquanto San tinha crescido mais pequenas e deformadas. Alaris foi logo nomeado para a guarda real, e comecei a treinar imediatamente, sem ver muito do San. (Inumanos V # 2) - Alaris foi selecionado juntamente com San, Nahrees, Alaris, e Tonaja a tornar-se estudantes estrangeiros de intercâmbio por um ano na Terra. Medusa informou-os sobre esta missão com o Black Bolt pé por. No dia seguinte, os estudantes selecionados, com Medusa e Carthus, ouviu humanos embaixador Mitchell Abrams, diga sobre a Terra, embora a maioria falou através de seu discurso. (Inumanos V # 3) - Enquanto no vôo do foguete para a Terra, Alaris sentou ao lado do navio-piloto de ligação, e discutir sua emoção de vivenciar a cultura da Terra. O Inumanos aterrou na Flórida, e suas fotos foram tiradas por fotógrafos, em seguida, levou tempo para se adaptarem à diferença atmosfera. Alaris ansiosamente entrou na atmosfera nova, fazendo-o deitar-se. Eles viajaram para Madison, Wisconsin, e foi demonstrado para sua nova casa no corredor da fraternidade. laris saltou em sua nova cultura, interrompendo um protesto contra os Inumanos, e escolheu ir para trás quando uma toranja foi jogado para ele. Alaris entusiasticamente San recrutado para ir às compras com eles, mesmo que não tinha falado há algum tempo. Alaris tomou um cartão de crédito e acabou, com San, em uma loja de CD. Ele ouviu Nellyville, e ficou impressionado. Alaris interrompeu um grupo de humanos, incluindo o Chade, que estavam abordando San, e convenceu-os a levá-los de volta para seu apartamento, onde ouviu música durante horas. Em sua casa a pé, San repreendeu o entusiasmo Alaris e apontou suas diferenças dos seres humanos ao invés de suas semelhanças. São, em seguida, declarou que ele odiava o que eles tanto se tornar, mas especialmente Alaris, e se afastou. (Inumanos V # 4) - Enquanto se prepara para seu primeiro dia de aula, havia conflito com Alaris Nahrees sobre a partilha de casa de banho. Alaris andava pelas ruas,

examinando carros e tentando comprar um cachorro-quente. Foi-lhe dito que ele precisava para tomar dinheiro de uma máquina ATM, mas não consegui descobrir como operá-lo. Três jovens, Brett, Scott, e Myatt, se ofereceu para ensiná-lo sobre a cultura, e para ajudá-lo a gastar o seu dinheiro corretamente, e Alaris ficou emocionada ao encontrar algumas pessoas amigáveis. Eles fizeram compras muito e bebidas compradas em um bar, deixando todos os patronos Alaris estava comprando para animá-lo por diante. Alaris trouxe para casa suas dezenas de itens comprados, deixando Tonaja para interrogá-lo e San zombar dele. Dean Markley Jeremy veio para a porta, informando-lhes que Nahrees destruiu um ônibus da cidade com seus poderes e que Alaris tinha batido fora do seu limite de crédito. (Inumanos V # 5) - Medusa contactado os alunos, irritado e decepcionado em suas ações. Ela informou que Dean Markley foi encontrá-los todos os trabalhos para ajudar a trabalhar fora de suas dívidas. Deixou também Alaris sabe que as autoridades tinham sido contactadas para encontrar Brett, Scott e Myatt. Alaris foi designado para trabalhar com a equipe de terra, e fez o trabalho pesado para Lisa e seu companheiro. Enquanto trabalhava, ele viu Brett e Scott passado drive no carro que ele comprou. Ele tentou persegui-los, mas eles se afastavam.

ALBA ATRÓZ

Título Original: Alba Atróz - Allan
Licenciador: Allan Regis
País de Origem: Brasil
Criador: Allan Regis, Marcelo Morgolfin
Grupos:

Histórico: Pra muitos um anti-herói, solitário, sentimental, com crises depressivas em seu histórico, porém, com grande instinto de luta e combate, Alba Atróz foi criado em 2016 pelo roteirista Allan Regis e pelo quadrinista Marcelo Morgolfin. Em síntese, trata-se de um ex-escrivão chamado Allan, que, abatido por uma forte crise existencial, abandona seu emprego num cartório e passa a andar errante numa tentativa desesperada de reencontrar-se, principalmente com o seu antigo desejo de tornar-se escritor – sonho abandonado quando aceitou lhe dar com as demandas burocráticas do ramo corporativo. Enfim, sem emprego e sem um paradeiro certo, Allan passou a andar errante pelas ruas da grande metrópole, gastando praticamente toda sua economia. Mas, antes de chegar ao fundo do poço, uma réstia de consciência o leva a procurar um novo emprego num anúncio de jornal. No anúncio ele vê uma oportunidade de trabalho num cruzeiro marítimo – o que soa-lhe uma chance única de aventurar-se e conhecer o mundo. Após entrar na equipe de pescadores em alto mar, ele se envolve num plano de um ambicioso

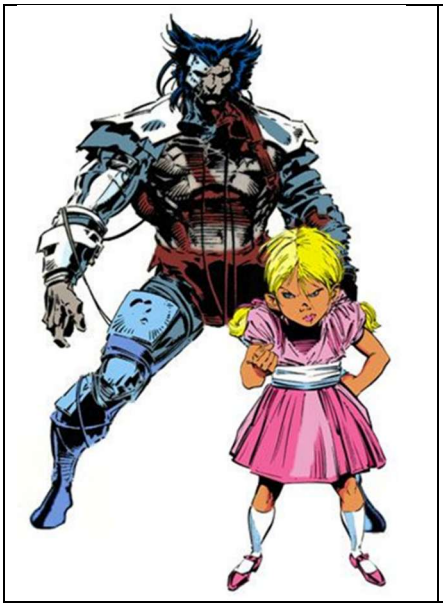
pescador que o convence a irem pescar sozinhos, sem a equipe. Neste dia, os dois são surpreendidos por uma forte tempestade e sofrem um naufrágio culminando com a morte do pescador. Ele então perde seus óculos, bate a cabeça na lateral do barco e fica dias e dias à deriva até ir parar numa ilha deserta. Náufrago e míope, numa ilha do pacífico, Allan toma contato com uma ave extraterrestre enviada pelos seres Vertores, habitantes do exoplaneta Zórta 20A. No momento em que ele tenta se alimentar do ovo da ave, ela o ataca com um óleo toxicológico que o faz sofrer uma metamorfose, tornando-o meio humano e meio albatroz.

ALBEN

Título Original: Alben
Licenciador: Sergio Bonelli Editore
País de Origem: Itália
Criador: Luca Enoch, Stefano Vietti
Grupos:

Histórico: Alben é um Mago da Ordem dos Luresindos - os Guardiões da Luz - a única confraria de magos que existe em Erondàr, herdeiro da antiga Irmandade de Encantamentos. Velho rabugento, Alben vive isolado em seu eremitério, com vista para as falésias do mar oriental onde pratica a "magia natural". Alben tem 86 anos, mas está em ótima forma graças à magia que lhe garante uma notável longevidade. Ele sofre de vertigem, é misógino e, dada a idade, tende a se isolar cada vez mais, tanto que é difícil arrastá-lo para uma aventura, se não impossível. Nascido num dia de Núpcias Celestes (o Ano-Novo erondariano), filho de humildes servos de um potente senhor, foi sempre observado pelos Luresindos, por nele ter se desenvolvido o 'talento mágico'. Foi levado a Vàhlendàrt para o exame de afinidade com a magia, pela qual passa brilhantemente, sendo então escolhido por seu futuro professor, um velho mago chamado Ali'ikhai. Hoje mora no seu eremitério, chamado Viturmanse - do mestre Vitur, o seu construtor-, em um recife do mar oriental. Quando Alben não está lá, o eremitério é inacessível, protegido por barreiras mágicas.

ALBERT



Título Original: Albert
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Larry Hama, Marc Silvestri
Grupos:

Histórico: Usando peças da Loja de Corpos da Espiral, ajudante de Mojo, Donald Pierce construiu a dupla com o fito de destruir Wolverine. Primeira aparição se deu em Wolverine Vol. 2, edição 37 (no Brasil, em Wolverine 31, da Editora Abril). Albert possuía uma mente primitiva e animalesca no início. Ele só ganhou esse nome quando Elsie ampliou sua inteligência para um nível superior até mesmo ao dela. Ele dispõem de sensores de feromônios, capazes de encontrar animais, humanos e mutantes a longas distâncias. Elsie-Dee parece uma menina de 05 anos, loira, com um problema de fala semelhante ao de Cebolinha. Embora tenha personalidade equivalente à de sua idade aparente, conta com intelecto de gênio (que recebeu por engano do integrante dos Carniceiros Esmaga-Ossos. Usa sempre um vestidinho rosa de tafetá. Tinha uma possante bomba embutida em seu corpo. O nome dela é uma corruptela da sigla que a denominava, LCD. Albert deveria atrair Wolverine, instigando-o a investigá-lo devido à sua semelhança física. Tendo feito isso, Elsie-Dee deveria assumir, aproximando-se de Logan para então detonar. Mas, devido ao nível de inteligência dos dois e à atitude amistosa de Wolverine, a dupla se rebelou. O programa que detonaria a bomba no corpo de Elsie-Dee foi pausado. Albert construiu um novo corpo para Elsie. Agora desprovido de explosivos, ele é movido por um "reator de matéria estranha", tal como o Bombardeiro Stealth usado por ambos. O bombardeiro ficou duas vezes mais furtivo.

ALBION

Título Original: Albion – Bran Bardic
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Chris Claremont, Steven Cummings
Grupos:

Histórico: Bran Bardic é de um mundo onde uma guerra que começou em 1914 não terminou em 1918. A luta global continuou por um século e a civilização foi reduzida a ruínas por causa disso. Como Albion , ele era um Capitão Ranger em seu mundo e tirou suas armas dos mortos. Merlyn e Roma apareceram e lhe deram a escolha entre o Amuleto do Direito e a Espada do Poder . Albion escolheu a espada e foi o primeiro a fazê-lo. Roma queria tirar o poder dele, mas Merlyn proibiu. Albion jurou vingança contra Roma por deixar seu mundo sofrer. Albion então purificou o mundo. Suas palavras exatas foram: " A guerra não acabou em um dia ou mesmo em um ano. Não era uma questão de derrotar um único país ou mesmo um continente. Tínhamos que purificar o mundo inteiro. Mas o fim chegou. Seu mundo foi devastado por doenças e fome e todas as cidades foram reduzidas a escombros de um século de conflito global. Depois disso, ele atacou um senhor da guerra que estava sendo apoiado por escravistas interdimensionais. Um membro do Corpo do Capitão Britânia chamado Capitão Prydain apareceu e pediu a ele para poupar o senhor da guerra que estava implorando por misericórdia. Albion matou o senhor da guerra e então derrotou o Capitão Prydain. Durante a luta, o Capitão Prydain derrubou a máscara de Albion e viu que Albion se parecia com Brian Braddock . Albion disse que o nome não significava nada para ele. Albion então interrogou os escravistas. Ele levou o Capitão Prydain através do portal para seu mundo. Albion então matou o Capitão Prydain e jurou conquistar seu mundo com as tropas que ele trouxe de seu mundo. Ele então se aliou a Lionheart . Ele parece agir como seu mentor e teve uma disputa com Brian Braddock, porque ele é o líder do Corpo do Capitão Britânia e campeão de Roma . Albion treinou Kelsey por um tempo depois que ela deixou os Vingadores , e mais tarde a manipulou para atacar o Capitão Britânia. Quando Lionheart falhou em derrotá-lo, os dois deixaram a cena para planejar o próximo ataque. Albion revelou mais tarde que, como ele, ela escolheu a espada do poder sobre o amuleto. Foi revelado recentemente que Albion e Lionheart estarão se aliando com Black Air e Shadow-X . Enquanto lutava contra o Capitão Britânia, Albion removeu sua máscara e revelou-se uma versão de Brian Braddock de uma Terra alternativa, embora, devido à natureza das realidades alternativas, esse possa não ser seu nome de batismo. Ele foi derrubado e aprisionado. Mais tarde, ele foi libertado da prisão para lutar contra os recém-recriados Fury e Mad Jim Jaspers , que atacaram a Cidadela Starlight de Roma , lutando

contra o Corpo do Capitão Britânia e transformando muitos deles em fac-símiles de Fury, antes de serem confrontados por Excalibur e os Exilados . Dividido entre suas duas formas de ser, ele foi destruído pela união de Albion, Blink e Capitão Britânia

ALCHEMISS	
	Título Original: Alchemiss - Catherine Larchmont-Price Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Acreditando em pouca coisa além de sua capacidade de fazer os homens babarem, Catherine Larchmont-Price vagou pela vida desdenhando as crenças alheias. Tudo mudou quando a Deusa apareceu em seus sonhos certa noite, abençoando Catherine com poderes místicos e transformando-a na Alquimista. Antes de sua transformação em Alquimista, Catherine era a garota mais bonita e popular da Universidade da Cidade. Ela gostava de seduzir os homens, mas odiava que sua colega de quarto, Emily, fosse a garota mais impopular da escola. Emily era frequentemente vista rezando para sua "sábia Deusa do Oriente", motivo pelo qual Catherine zombava dela. Naquela noite, porém, a Energia X entra no quarto de Catherine enquanto ela dormia e lhe concede os poderes da Deusa. E depois de acordar de um sonho estranho em que a Deusa lhe apareceu, alguém bateu à porta de Catherine. Um universitário bêbado tenta se apoderar de Catherine, machucando-a. No entanto, antes que algo pudesse acontecer, seus poderes se manifestam e Catherine lança o jovem pela janela com um poderoso raio de energia. Ela então jura usar seu poder para o bem como Alchemiss. Ela então se junta à Freedom Force quando o Timemaster solta dinossauros na cidade. Ela ajuda a equipe a derrotar os dinossauros e fechar o portal que os permite entrar. Ela então se junta à equipe e, embora rapidamente conquiste o afeto de El Diablo , ela começa a desenvolver sentimentos pela alma torturada de Man-Bot . À medida que seu relacionamento se torna mais complexo e tenso ao longo do jogo, ela continua a lutar contra o crime e ajudar a equipe a fechar qualquer tipo de portal que possa se abrir na cidade. Quando Man-Bot escolhe permanecer no relógio celestial no final do jogo, Alchemiss fica de coração partido, pois a ausência de Man-Bot pesaria muito sobre ela na sequência do jogo.

ALCHEMISS (VICTORIA GRANT)	
	Título Original: Alchemiss – Victoria Grant Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Marv Wolfman, Carmine Infantino Grupos:

Histórico: Victoria era uma aluna nota A e líder de torcida na Hamilton Junior High em Fairfax . Ela começou a demonstrar interesse em Christopher King depois que lhe mostraram um desenho que ele havia feito dela. Ela disse a Chris que havia rumores de que sua casa era mal-assombrada e decidiram investigar juntos. Após um som de choro, Chris e Vicki encontraram um baú com Discos de Herói. Vicki usou um e, depois de ser transformada em "Futura", convenceu Chris a fazer o mesmo. Eles imediatamente partiram para usar seus poderes para salvar um colega de classe de ser atropelado por um caminhão. De volta à casa de Chris, eles voltaram ao normal e concordaram em usar os discos para ajudar a humanidade.

ALDEBARAN DE TOURO	
	Título Original: Oushiza, Taursasu no Arudebaran Licenciador: Shonn Jump País de Origem: Japão Criador: Masami Kurumada Grupos: Cavaleiros do Zodíaco, Cavaleiros de Ouro

Histórico: Aldebaran é o Cavaleiro de Ouro de Touro do século XX, que protege a Casa de Touro no Santuário. Dotado de uma resistência fora do comum, nem mesmo o Meteoro de Pégaso de Seiya conseguiu causar danos ao seu corpo. O Grande Chifre, alusão ao chifre de um touro bravo, é um golpe lançado quando está engatado com o inimigo. Mas se desferido depois, de longe, sua potência dobra. De personalidade franca e despachada, confia no que sente, sem se preocupar com as aparências ou racionalidades. Lutou com Niobe de Deep quando os Espectros invadiram o Santuário, tendo um fim heroico.

ALEEA STRANGE

Título Original: Aleea Strange
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Richard Bruning, Andy Kubert
Grupos:

Histórico: Devido à sua herança incomum, ela é metade ranniana e metade humana . Ela nasceu no planeta Rann, sendo uma das primeiras crianças nascidas lá em uma década. Como a maior parte da população de Rann é estéril, Aleea é amplamente considerada a esperança para as gerações futuras. Após os eventos de Crise Infinita , seu pai ficou cego e preso no espaço profundo com Estelar e Homem-Animal . Ao retornar para casa, ele foi levado de volta a Rann , onde seu avô Sardath conseguiu clonar novos olhos para Adam com material genético derivado de Aleea.

ALEJANDRA JONES – MOTOQUEIRA FANTASMA

Título Original: Alejandra Jones – Ghost Rider
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Rob William, Matthew Clark
Grupos:

Histórico: Durante a maior parte de sua infância, Alejandra treinou em um templo da Nicarágua junto com outras pessoas para se tornar a nova anfitriã do Motoqueiro Fantasma. Seu espírito de vingança é o de Johnny Blaze, que abnegadamente desistiu do poder. Na forma humana, Alejandra Jones não possui poderes sobre-humanos e/ou capacidades sobrenaturais. Mas como a Motoqueira Fantasma, ela é a combinação sobrenatural entre o hospedeiro humano e a adolescente nicaraguense treinada Alejandra

e Zarathos. Como o Motoqueira Fantasma, ela possui uma variedade de habilidades sobrenaturais à sua disposição. Esses poderes também podem ser acessados por Johnny Blaze, mas foram inconscientemente subutilizados devido à sua falta de imaginação. Apesar de Zarathos ter retornado para Johnny Blaze, Alejandra ainda possui poderes de Motoqueiro Fantasma devido a reter parte do poder do Espírito de Vingança. Transformação do Motoqueiro Fantasma: Alejandra possui a habilidade sobrenatural de se transformar na Motoqueira Fantasma à vontade. Não se sabe se ela tem alguma condição que precisa preencher para se transformar. No entanto, suas principais intenções de se tornar a nova Motoqueira Fantasma é aniquilar completamente o pecado da face da Terra. Depois de devolver Zarathos para Johnny Blaze, Alejandra reteve parte do poder do Espírito de Vingança e ficou com queimaduras de terceiro grau em todo o corpo por mergulhar na lava e um crânio em chamas no lugar do rosto. Capacidades sobre-humanas: Semelhante a qualquer outro ser sobrenatural, o Motoqueiro Fantasma possui vários talentos sobre-humanos.

ALEPH (ALEPHS)	
	Título Original: Aleph - Alephs Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jerome Opena, Jonathan Hickman Grupos: O Jardim

Histórico: Alephs são robôs que fazem parte dos primeiros sistemas dos Construtores e foram enviados para o universo afim de limpá-lo da vida que for considerada indigna de existir. Cada Aleph traz consigo duas sementes, e cada uma das duas sementes em cada Aleph é diferente. Quando um Aleph encontra vida digna no universo segundo os construtores, ele libera as sementes e elas crescem gerando duas formas de vida - Ex Nihili e Abismos. O Aleph que foi visto na série Vingadores foi destruído e com isso um sinal foi enviado ao espaço avisando aos Construtores que sua missão falhou.

ALEPH (ALPHONSE HAUFFMANN)

Título Original: Alphonse Hauffmann
Licenciador: Creative Commons
País de Origem: Brasil
Criador:
Grupos:

Histórico: Vindo de uma família austríaca nobre, ao receber as bençãos das trevas descobriu que a verdadeira nobreza estava fora dos palácios e burgos. Aleph é muito fiel a sua natureza vampírica "selvagem" e tem mais amigos animais do que humanos vampiros. Apesar da maioria dos seus colegas ser saudosistas do século XIX, ele considera o século XXI o melhor lugar para se estar.

ALEPH (STEPHEN CHANDRA)

Título Original: Stephen Chandra
Licenciador: Wildstorm
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Ian Edginton, Charlie Adlard
Grupos:

Histórico: Uma mente brilhante e talentosa desde cedo, Stephen Chandra se destacou em praticamente todos os empreendimentos acadêmicos que empreendeu. Ele havia tirado nota máxima nos exames de nível A ainda criança e ingressou na faculdade cerca de dez anos depois. Em 1992, deduziu o formato de "floco de neve" do multiverso e começou a criar uma versão biológica do computador criado por Axel Brass dentro de seu próprio cérebro. Infelizmente, os efeitos do experimento lhe causaram danos neurológicos e o deixaram à beira da morte apenas três anos depois. Foi então que o universo senciente conhecido como "Aleph" o contatou. Um acordo foi firmado segundo o qual o corpo de Chandra seria reparado e aprimorado e, em troca, Aleph residiria em seu cérebro, experimentando a vida através de Chandra. Ele participou da operação contra a invasão

demoníaca em Hobb's Bay e da subsequente batalha por Londres, que resultou no conhecimento público da existência do Establishment, contra seu melhor julgamento. O grupo logo encontrou os astronautas retornando de uma missão a Vênus na década de 1950, mas estes acabaram sendo recriações artificiais dos astronautas, criadas pelos nanites orgânicos venusianos, que então explodiram em um enxame em constante crescimento, adaptando toda a matéria que encontravam. Sentindo-o como uma ameaça, os venusianos incapacitaram o Sr. Farmacêutico assim que se fizeram conhecidos, infectando-o com alguns de seus homens. Aleph logo conseguiu criar anticorpos capazes de lutar contra os venusianos, permitindo que o Sr. Farmacêutico enfrentasse e erradicasse os venusianos na Terra. O Establishment então usou sua tecnologia para bombardear Vênus com os anticorpos, eliminando todos os venusianos, ou assim eles acreditavam (alguns dos que estavam na Terra haviam sido adquiridos pelo Dr. Orwell). Mais tarde, o governo russo solicitou ajuda ao Establishment para combater um surto de zumbis. Descobriram que cientistas russos haviam viajado para o Espaço Morto, e criaturas de lá começaram a viajar para a Terra. Conseguiram fechar o portal. Quando retornaram a Lugar Nenhum, foram recebidos pela Mãe , a criadora de Lugar Nenhum. Ela os avisou que seu irmão, Dr. Orwell, estava viajando para o fim do universo, com a intenção de substituir Metavac . O Establishment o acompanhou, mas quando chegaram ao fim do universo, descobriram que o Dr. Orwell havia sido substituído em seu próprio esquema pelos venusianos, que tentaram destruir Metavac. Embora incapaz de derrotá-los sozinho, o Establishment ganhou tempo para Charlie Arrows contatar Metavac e protegê-lo dos venusianos. O Sr. Farmacêutico provavelmente morreu no fim do universo. Embora poucos membros do Establishment tenham reaparecido durante o Fim do Mundo , o status do Sr. Farmacêutico permanece desconhecido.

ALERTA VERMELHO	
	Título Original: Condition Red – Max Cash Licenciador: Wildstorm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jim Lee, Brandon Choi Grupos: Wild C.A.T.S.

Histórico: Maxwell Cash era o irmão mais novo de Cole Cash , o Grifter , membro do WildC.ATs . Os dois meninos perderam o pai quando Max era criança, e a mãe acabou

se casando novamente com o mafioso Sam Del Gracci. Cole não gostava dele, e uma rixa surgiu entre os dois irmãos porque Sam não aceitou o novo padrasto criminoso. Max alistou-se no exército para imitar o irmão, mas as conexões do padrasto o mantiveram afastado da ação. Tornou-se especialista em armas de fogo e um conquistador. Seu irmão, no entanto, o considerava apenas uma imitação barata, um Grifter Jr., apelido do qual Max teve dificuldade em se livrar. Max Cash trabalhou como especialista em armas e policial disfarçado (utilizando suas conexões familiares) e também serviu no WildC.ATs como substituto de Grifter, sob o nome Condition Red.

ALETA	
	Título Original: Aleta - Aleta Ogord Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Sal Buscema, Steve Gerber Grupos: Guardiões da Galáxia, Vingadores

Histórico: Aleta Ogord , brevemente também conhecida como Starhawk , é uma personagem fictícia, uma super-heroína que aparece nas histórias em quadrinhos americanas publicadas pela Marvel Comics . A personagem é retratada em um futuro do Universo Marvel e é a irmã adotiva de Starhawk. Aleta Ogord é uma Arcturana que nasceu no planeta Arcturus IV no final do século XX da linha do tempo da Terra-691. Ela foi treinada para ser agressiva e se ressentia de seu irmão adotivo fraco e intelectual Stakar . Quando ela foi fisicamente fundida com Stakar, de modo que apenas um deles poderia existir fisicamente a qualquer momento, ela passou muito tempo suspensa no limbo. Ela se tornou passiva e com o tempo se apaixonou por Stakar. O Deus Falcão permitiu que os dois se separassem por um tempo e ela deu à luz três filhos chamados Tara, Sita e John. O pai de Aleta, Ogord, buscou vingança contra Starhawk por abandoná-lo, sequestrou seus netos e os transformou em vampiros psíquicos . As crianças foram mortas, e Aleta guardou isso contra Stakar pelo resto de sua vida, pois ela sentiu que ele poderia ter evitado isso. Como aventureiro e protetor, Starhawk e Aleta encontram pela primeira vez os Guardiões da Galáxia e os Defensores . Eles ajudaram os heróis a derrotar a força de invasão Badoon. Starhawk se juntou aos Guardiões da Galáxia em uma missão espacial e ajudou a derrotar o Homem Topográfico. É revelado como Stakar e Aleta se fundiram pela primeira vez em um ser composto como Starhawk. Eles ajudaram a lutar contra os Reavers de Arcturus. [6] Starhawk se juntou ao viajante do

tempo Thor e lutou contra Korvac e seus Minions of Menace. Starhawk mais tarde viajou para os dias atuais ao lado de seus companheiros Guardiões e ajudou os Vingadores em sua batalha contra Korvac. Ao lado dos Guardiões, o Quarteto Fantástico , Dargo e Keeper, Starhawk lutou contra manifestações do poder de Korvac em várias eras. Em 3017 DC, os Guardiões partiram em uma busca para encontrar o escudo perdido do Capitão América . Eles lutaram contra Taserface e os Stark, e derrotaram os Stark. Eventualmente, Aleta derrotou e expulsou a consciência de Stakar de seu ser, e enviou Stakar de volta no tempo para começar seu ciclo de vida novamente. Eventualmente, Aleta e Starhawk foram separados, e ela começou um relacionamento com Vance Astro , [volume e edição necessários] até que um Starhawk moribundo a reabsorveu para salvar sua própria vida. [volume e edição necessários] Por um tempo, o ser fundido existiu apenas na forma recém-escurecida de Stakar, mesmo quando Aleta estava no controle, até que Aleta finalmente dominou Stakar, o enviou de volta ao seu corpo infantil no passado e assumiu o manto de Starhawk. [volume e edição necessários]. Ela manteve o título por um breve período, até que Stakar retornou durante uma visita a outra linha do tempo, após o que ela desistiu do título e dos poderes de Starhawk para se livrar da influência de Stakar, que a tornou fria e insensível. [volume e edição necessários] Embora ela ainda estivesse apaixonada por Vance e estivesse noiva dele, a série terminou deixando o futuro de seu relacionamento ambíguo.

ALEX

Título Original: Alex
Licenciador: Eduardo Octaviano e Walmir Amaral
País de Origem: Brasil
Criador: Eduardo Octaviano, Walmir Amaral
Grupos:

Histórico: Herói da dupla "Alex & Cris". O belo e jovem casal é agente internacional de uma organização desconhecida (talvez a Interpol), agindo em qualquer parte do mundo.

ALEX (ALEXANDRA HAYNES)

Título Original: Alex – Alexandra Haynes
Licenciador: Sem Licenciador
País de Origem: Brasil
Criador:
Grupos:

Histórico: Alexandra é uma garota com um passado triste, ela e sua família foram vítimas de crimes bárbaros e só ela saiu viva, ela jurou vingança contra seus malfeitores e para isso ela esconde sua verdadeira identidade, se apresentando como um pistoleiro chamado Alex.

ALEX (YANN LE VAILLANT)

Título Original: Yann Le Vaillant
Licenciador: Coeurs Vaillants
País de Origem: Franç
Criador: Noel Gloesner
Grupos: Jacques Romont, Colette, Noel Gloesner, André

Histórico: Herói de uma série de historietas de aventuras francesa, de orientação católica. A série foi pulicada pela Coeurs Vaillants de 1948 a 1956. A HQ era assinada por "Jacques Conoan", um autor que nunca existiu. Na verdade, "Jacques Conoan" era o "house name" (um pseudônimo coletivo) do padre Jacques Romont (Jacques), Colette (Co), Noël Gloesner (No) e André (An).

ALEX ELDER

Título Original: Alex Elder
Licenciador: Image Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Humberto Ramos, Francisco Haghenbeck, Oscar Pinto
Grupos:

Histórico: é o herói principal da série de quadrinhos Crimson . Ele era um adolescente normal de Nova York, até ser atormentado por uma maldição de mortos-vivos. Vítima de um terrível ataque de vampiros, Alex se tornou um dos mortos-vivos. Acontece que ele é O Escolhido que desempenhará um papel importante na prevenção de um apocalipse e está fadado a acabar com a raça dos vampiros. Alex era um jovem adolescente que foi atacado por Rose e sua gangue de vampiros, os Jelly Bats. Quase morrendo, ele foi resgatado por um Grigori, um ser ancestral que conseguiu afugentar a gangue de vampiros. Ele era considerado por Ekimus como o Escolhido que ajudaria a livrar a humanidade dos vampiros que ele e Lilith haviam soltado no mundo quando se acasalaram e lhe concederia a salvação ou, possivelmente, o perdão.

ALEX FAIRCHILD

Título Original: Alex Fairchild - Alexandre Thomas Fairchild
Licenciador: Wildstorm
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Jim Lee · Brandon Choi · J. Scott Campbell
Grupos: Equipe 7

Histórico: Alex Fairchild era um jovem fazendeiro de Iowa que escapou do cinturão do milho estudando em West Point. Iconoclasta que detestava burocracia, Alex acabou ingressando nas Forças Especiais (não apenas por causa de suas agressões, mas também por ser mulherengo). Depois de dormir com a esposa de um general, sua carreira no exército "regular" foi prejudicada antes mesmo de começar. Logo, ele encontrou seu lar com os Boinas Verdes, onde não era apenas um soldado proficiente, mas também o "cara a quem recorrer" quando as coisas precisavam ser feitas ou encontradas. Alex chamou a atenção de John Lynch , que trabalhava para as Operações Internacionais e havia sido

designado por Miles Craven para formar a Equipe 7. Quando Alex foi exposto ao Fator Genético, ele realizou várias missões para Craven enquanto estava na Equipe 7. Logo, ele escapou de IO quando a Equipe 7 se desfez. Quando Alex se escondeu com os outros membros renegados do Time 7, ele estabeleceu uma amizade especial com Lucius (um pirata). Nessa época, ele se reencontrou com sua filha, Caitlin Fairchild . Ele morou com Lynch e as crianças da Geração 13 , até se sacrificar para salvá-los de um cientista louco.

ALEX ULTRON	
	Título Original: Ultron 16.0 – Alex Ultron Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bryan Hitch, Mark Millar Grupos: Novos Defensores

Histórico: Alex Ultron foi criado a partir da programação original do Ultron. Enquanto Alex ganhou consciência, ele não tinha a maldade de seus antecessores. Vindo de um futuro alternativo em que a Terra está morrendo, Alex se juntou aos Novos Defensores para tentar resolver o problema. Ele é um dos sete que sobreviveram à captura de Galactus . Ele teve um relacionamento com Psionics e, mais recentemente, Natalie X , com quem ele compartilha um vínculo próximo. Viajando de volta no tempo para implementar seus planos, Alex ajudou a capturar o Doutor Destino e o Tocha Humana para ajudar a alimentar seu Motor Galactus , que transportaria todos os sobreviventes restantes no futuro para o passado e os salvaria. Seus planos foram interferidos pelo Quarteto Fantástico , mas vendo que sua cruzada era nobre, transportou os sobreviventes para um mundo artificial conhecido como Nu-World . Após sua chegada ao Nu-World, eles foram atacados por Ted Castle , exigindo que deixassem seu mundo. Graças a Hulk Jr. usando uma peça sofisticada da tecnologia do século 26 de Alex, Ted foi derrotado. Depois de renomear a equipe para Força Fantástica , eles foram atacados pela Harpia , tirada do fluxo temporal por uma Gaia insana que desejava levar seu povo de volta à Terra futura moribunda. Harpia foi capaz de se imprimir em Hulk Jr., que despedaçou Alex. Ele foi reparado por um dos robôs que trabalhavam no hospital conhecido como Nightingale 51. Alex tinha muita empatia pelos robôs que estavam sendo usados como servos no Nu-World e deu a ela um pedaço de sua tecnologia, seu

hardware de excitação. Em seguida, vieram os membros restantes das Histerias de Gaia, muito mais poderosos que a Harpia. A Feiticeira Escarlate usou sua magia e limpou a personalidade de Alex dele, algo que Hulk Jr. não conseguiu nem consertar. Foi Nightingale 51 que devolveu seu chip de excitação a ele, que continha arquivos de personalidade de backup que ele conseguiu restaurar. Essa interação causou muita tensão entre Alex e Natalie. Alex então liderou o ataque ao próximo ataque de Gaia, que foi o Planeta Vivo Ego. Alex foi atacar o núcleo de Ego e quebrar suas defesas mentais. Isso foi bem-sucedido e Psionics foi capaz de dar um golpe forte em Ego. O calor do núcleo derreteu a forma humana de Alex, mas também pareceu dar a ele uma forma de telepatia, falando sem boca e dando a Natalie a habilidade de ouvi-lo com sua mente. Alex foi convidado por Nightingale 51 para liderar sua revolução robótica, mas Alex recusou. Alex e Natalie reacenderam seu amor um pelo outro. Em algum momento, o corpo de Alex foi reparado para se assemelhar a um humano mais uma vez. Quando o sol explodiu e formou um buraco negro, Nu-World foi jogado em um estado de caos. Alex e Lightwave assumiram o comando do planeta e usaram Natalie para controlar a mente de tantas pessoas quanto ela pudesse. Quando alguns membros do Quarteto Fantástico retornaram ao Nu-World, Lightwave sugeriu que eles sequestrassem a filha de Reed Richards, Valeria, para ajudá-los. Alex recusou esse plano, não querendo sequestrar o filho do homem que os ajudou a chegar onde estavam hoje.

ALEX WILDER

Título Original: Alex Wilder
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Adrian Alphona, Brian K. Vaughan
Grupos: Fugitivos

Histórico: Alex é um membro fundador do grupo Os Fugitivos. Ele é o filho de Geoffrey & Catherine Wilder que também eram os líderes do supergrupo de vilões Orgulho. Ele foi ainda o primeiro líder não oficial dos Fugitivos.

ALEXANDER LEXINGTON

	Título Original: Alexander Lexington Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Aaron Lopresti, Chris Claremont, Randy Green Grupos: U.N.I. Unidade Nacional de Intervenção

Histórico: Alexander Lexington era um piloto desajustado, mas capaz, da Unidade Nacional de Intervenção U.N.I., um departamento do exército dos Estados Unidos que operava Sentinelas gigantescas no uso de proteção de mutantes. O próprio Lexington era um mutante, mas escondeu seu status de seus companheiros de equipe. Ele eventualmente fez amizade com outro piloto mutante, Meld, que o ajudou a manter seu status mutante em segredo de seus companheiros de equipe. Dizimação: Lexington perdeu seus poderes mutantes após o Dia M, quando a Feiticeira Escarlate removeu 90-98% dos poderes da população mutante. Complexo de Messias. Lexington eventualmente se tornou capitão do U.N.I. Eles continuaram a patrulhar e proteger o santuário mutante no Instituto Xavier até que todos os sentinelas do esquadrão foram infectados com nano-sentinelas, maquinário microscópico usado para controlar as ações dos outros. Os sentinelas ficaram furiosos e todos os pilotos, incluindo Lexington, foram mortos no ataque. Poderes e habilidades: Alexander Lexington era um mutante que podia gerar e emitir eletricidade de seu corpo, o que lhe permitia descarregar rajadas elétricas poderosas ou manipular máquinas. Ele está em ótima condição física e recebeu várias quantidades de treinamento durante seu tempo com os militares. Como piloto do U.N.I, ele tinha maior força, tamanho e durabilidade do exoesqueleto Sentinel e tinha uma variedade de armas e dispositivos à sua disposição, incluindo raios laser, redes e bombas de fumaça. O Sentinela também era capaz de voar por meio de jatos colocados nas botas do robô.

ALEXANDER LUTHOR JUNIOR

	Título Original: Dagger – Tandy Bowen Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: George Pérez, Marv Wolfman, Jerry Ordway Grupos: Sociedade Secreta, Corpo dos Lanternas Negros

Histórico: Alexander Luthor Jr. é um personagem do Universo fictício DC, criado por Marv Wolfman e George Pérez. Ele foi filho do Lex Luthor duma outra dimensão chamada Terra 3 , onde os heróis daqui são vilões lá, e Luthor era o único herói. Alex nasceu durante a saga Crise nas Infinitas Terras e reapareceu na série consequente Crise Infinita.

ALEXANDER NEVSKI	
	Título Original: Alexander Nevski Licenciador: Editora Three-Nine País de Origem: Rússia Criador: Azer Babaev Grupos:

Histórico: "E se a vida do herói não tivesse sido interrompida em 1263 e Alexander Nevski ainda estivesse protegendo as terras russas dos capangas do mal - muito piores do que todos os exércitos do mundo?", diz a descrição da história em quadrinhos “Three-Nine”, que reinterpreta os contos de fadas russos. De acordo com a editora, o personagem mais popular dos quadrinhos, o grande príncipe guerreiro do século 13 Alexander Nevski, ainda está vivo e protege as terras russas das forças das trevas. "Há uma certa referência ao guerreiro clássico em seu design, suas enormes braçadeiras e colarinho criam uma

silhueta única e reconhecível, o design de cores de seu longo manto clássico é baseado na imagem de um bom guerreiro super-herói... Sua imagem na vida normal também está longe de ser a de um aposentado comum, ele é um velho moderno e polido com óculos de disfarce elegantes", Azer Babaev, o autor do conceito, compartilha na mídia social da editora. Há histórias em quadrinhos sobre o próprio Nevski e também sobre suas batalhas contra o lendário Tugarin Zmei, Nightingale the Robber e Hidra. Primeira aparição: "Alexander Nevski", setembro de 2021, editora "Three-Nine".

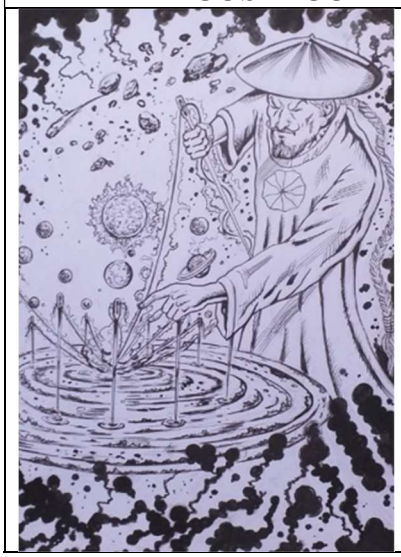
ALEXANDER POWER	
	Título Original: Alexander Power Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Louise Simonson, June Brigman Grupos: Novos Guerreiros

Histórico: Alex Power era o filho mais velho do Dr. James Power , um físico que trabalhava para o governo dos Estados Unidos em um meio de produzir grandes quantidades de energia a baixo custo por meio da combinação de matéria e antimatéria. (As partículas subatômicas que compõem a antimatéria têm cargas opostas às das partículas equivalentes da própria matéria. Quando a matéria entra em contato com a antimatéria, ambas são convertidas inteiramente em vastas quantidades de energia). Um alienígena kymelliano chamado Aelfyre Whitemane (apelidado de "Whitey") soube da descoberta de Power e pretendia impedi-la. Whitemane sabia que um dispositivo como o de Power, apesar das boas intenções deste, desencadearia uma reação em cadeia que destruiria a Terra. Além disso, ele sabia que o dispositivo de Power estava sendo procurado pelos alienígenas Z^nrx, apelidados de " Snarks ", que pretendiam usá-lo para conquistar mundos habitados. Quando Snarks capturou o Dr. Power e sua esposa Margaret, com a intenção de forçá-lo a revelar o segredo de seu dispositivo, Whitemane salvou os filhos dos Powers, Alex, Julie , Jack e Katie , da captura, mas ele próprio foi mortalmente ferido no processo. Ao morrer, Whitemane transferiu um de seus poderes sobre-humanos para cada uma das quatro crianças Power e pediu que usassem suas novas habilidades para salvar o mundo. Alex recebeu o poder de controlar a gravidade e se autodenominou Gee, em homenagem à abreviação científica comum para força gravitacional ("G"). As quatro crianças se autodenominavam o Grupo Energético . O Grupo Energético frustrou os Snarks, resgatou seus pais e destruiu o perigoso conversor de matéria/antimatéria do Dr. Power, salvando assim a Terra da destruição. As quatro crianças continuaram suas aventuras como Grupo Energético, auxiliadas pela Nave

Inteligente Kymelliana de Whitey, Friday . O Grupo Energético lutou contra vários vilões, tanto na Terra quanto no espaço sideral, tendo como principal inimigo a Rainha Mãe Maraud dos Snarks e seu clã.

ALFA	
	Título Original: Alpha – Andrew "Andy" Maguire Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dan Slott Grupos:

Histórico: Um adolescente de cerca de 15 anos que foi dotado de habilidades extraordinárias por um experimento que deu errado, levando-o a se tornar o companheiro de Homem-Aranha.

ALFAIATE CÓSMICO	
	Título Original: Alfaiate Cósmico Licenciador: Brandon Lee País de Origem: Brasil Criador: Brandon Lee Grupos:

Histórico: O ser supremo das Dez Cordas Universais, os fios condutores proeminentes de energias vitais. Inspirado na Lendária Rota da Seda Chinesa.

ALFAZEMA

Título Original: Old Lace
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Adrian Alphona, Brian K. Vaughan
Grupos: Fujitivos

Histórico: Old Lace era um dinossauro geneticamente manipulado (possivelmente um Deinonychus, embora originalmente fosse acreditado que ele fosse um velociraptor) do século 87. Dale e Stacey Yorkes usaram seu 4-D Time Portico para viajar para o futuro e encomendou Old Lace. Eles originalmente planejavam que o dinossauro atuasse como uma arma protetora para sua filha, Gertrude Yorkes. Embora o Old Lace tenha sido projetado para ser ativado após o 18º aniversário de Gert e / ou se seus pais morreram, mas enquanto procuravam evidências e o corpo no porão de Yorkes, os Runaways tropeçavam em uma mensagem holográfica dos pais de Gert, o Pride's Abstract e Old Laço. Embora Old Lace foi originalmente deixado nos Yorkes, ela seguiu os Runaways para a casa de Stein e salvou a vida de Gert.

ALGHETI DE HÉRCULES

Título Original: Hercules Argeti
Licenciador: Shonen Jump
País de Origem: Japão
Criador: Masami Kurumada
Grupos: Cavaleiros de Prata

Histórico: Algethi foi enviado a mando do Grande Mestre do Santuário juntamente com Dio de Mosca e Sirius de Cão Maior, inicialmente para vigiar Aiolia de Leão, que tinha a missão de acabar com os Cavaleiros de Bronze. Mas ao ver que Aiolia não iria fazê-lo, resolve interferir em conjunto com os outros cavaleiros de prata. Então Sirius, Dio e Algethi cercam Seiya, que lutava contra Aiolia. Quando iam aplicar o golpe final, a armadura de ouro de Sagitário (até então desaparecida), surge e veste Seiya. O cavaleiro de Pégaso emana vários raios dourados, derrotando os três de uma só vez. No anime, o cavaleiro de Hércules reaparece na saga de Hades, fingindo ser um espectro do deus dos mortos. O trio que havia morrido nas mãos de Seiya tenta impedir Shun de chegar ao Santuário, mas o cavaleiro de Andrômeda vence os três.

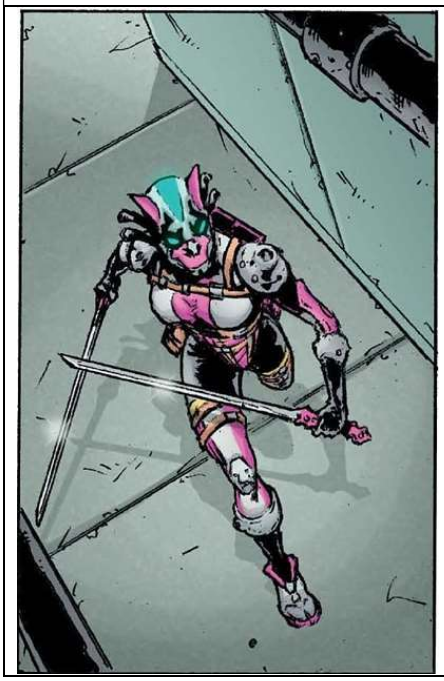
ALGOZ – O BATEDOR	
	Título Original: Alia Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jeffrey Moore, Robert Loren Fleming Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: O personagem não tem identidade revelada e trabalha para uma organização secreta espalhada por todo o globo, denominada “Cérebrus”, com o ideal de manter o “Equilíbrio Necessário às Mazelas Sócio Letais”. Como um dos agentes dessa organização secreta, o Batedor dispõe de “passe livre” por todo o planeta e sua função enquanto membro é “fazer a varredura inicial de Criticidades Endêmicas Existenciais”, devendo, ao seu alcance, resolvê-las de imediato. Algoz tem a idade aproximada de 34 anos e seu traje reforça sua estrutura óssea como um “exotraje”, praticamente invulnerável, com armas embutidas nos braceletes com a capacidade de tiros e disparos de jatos de fogo e gelo, além de expelir uma lâmina em um dos punhos. Seu rosto é coberto por um látex que funciona como uma camuflagem, não permitindo a identificação real de sua aparência. Afora todo este aparato tecnológico, o Algoz é um mestre em diversas formas de lutas corporais, além de conhecimento em armamentos em geral.

ALIA	
	Título Original: Alia Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jeffrey Moore, Robert Loren Fleming Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Alia é uma Lanterna Verde e um ser de pura energia. Ela lutou contra um monstro horrível conhecido como o Inimaginável , que causou uma supernova no sol de

seu planeta natal, matando toda a vida em seu planeta. Depois que seu anel ficou sem energia, Alia capturou a criatura em uma esfera feita de sua própria forma de energia. Infelizmente, para manter o Inimaginável contido, Alia teve que ser trancada com ele na prisão. Ela permaneceu lá por muitos anos até que uma intervenção fortuita de Valor permitiu que Alia escapasse e derrotasse o Inimaginável.

ALICE	
	Título Original: Alice Licenciador: House 137 Studio País de Origem: Brasil Criador: Grupos: Fairytale Unit

Histórico: Ninja e muda, super furtiva e especialista em combate corpo a corpo, armas brancas e de fogo.

ALICE SOMBRIA	
	Título Original: Black Alice - Lori Zechlin Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Ed Benes, Gail Simone Grupos: Aves de Rapina, Pacto das Sombras, Sexteto Secreto III

Histórico: Alice Sombria é uma personagem da DC Comics surgida em Birds of Prey # 76 (janeiro 2005). Ela é uma anti-heroína com poderes mágicos cujos dons são usados para punir os traficantes de drogas em sua cidade natal de Dayton, Ohio. Origem: Lori Zechlin é uma adolescente gótica que vive com seu pai, John, e a mãe sendo esta

viciada em drogas, porém nenhum deles suspeita do vício materno, pois o mesmo é disfarçado mediante o abuso dos fármacos que lhe são prescritos e depois adulterados por traficantes locais. Um dia, compungida pela vergonha, a Srª. Zechlin comete suicídio por overdose sendo que sua filha encontra-a sem vida após regressar do colégio. Nessa mesma noite, Lori descobre uma habilidade mística: a de "tomar emprestado" os poderes mágicos de qualquer super-herói ou supervilão, embora não tenha sobre estes o mesmo domínio que os seus detentores originais, seja em relação ao uso ou ao tempo em que poderia reter os dons alheios. Apesar disso, Lori (sob o nome de Alice Sombria) urdiu um plano de vingança contra os responsáveis pela morte de sua mãe e também para punir os traficantes de fármacos. Amargurado e mergulhado em depressão, o pai de Lori torna-se recluso embora aparente normalidade diante da filha. Também angustiada pela morte da mãe, Lori percebe o ardil do pai e atribui para si a decisão de cuidar dele. Seu desempenho escolar piora e ela é expulsa de seu grupo social primário, um círculo wiccano sob a alegação de que a mesma passou a emanar "energia negra" após a morte da mãe (na verdade tudo não passa de uma manifestação de inveja da líder do círculo, Dawn, por acaso a melhor amiga de Lori incomodada pelo poder real e crescente da "amiga"). Depois de destruída a Torre do Relógio em Gotham City, as Aves de Rapina passaram a viajar pelo país à procura de metahumanos não catalogados ou conhecidos. Oráculo toma ciência dos poderes de Lori, mas não de suas capacidades específicas, assim a Caçadora é enviada a Ohio sob o disfarce de uma professora tanto para observar Lori quanto para aconselhar a jovem ao passo que a Canário Negro ficou responsável pela avaliação de seus dons, determinando-lhes a extensão e a natureza. Quando Canário Negro a encontra, Lori deixa abruptamente Kyle, seu namorado, tão logo requisita para si os poderes do Senhor Destino usando-os para caçar uma tríade de suspeitos de tráfico. Ao manifestar sua intenção de usar força letal contra os criminosos, a Canário Negro intervém e salva os homens para em seguida imobilizar o trio. Nisso as habilidades subtraídas de Destino refluem e Lori deixa o local, mas logo retorna usando uma manifestação dos poderes de Zatanna, imobiliza a Canário e foge. Então as duas heroínas unem-se a Kyle na tentativa de encontrar Lori e nesse meio-tempo descobrem o envolvimento simultâneo do rapaz com as rivais adolescentes e após perceber isso Lori tem um acesso de fúria e empreende uma vingança contra o namorado ao perpetrar a destruição de um shopping center usando os poderes do Adão Negro, intento frustrado pela ação em comum da Canário e da Caçadora. Após esse fato Oráculo encaminha Lori Zechlin ao verdadeiro Senhor Destino, que passa a agir como um preceptor da jovem orientando-a sobre o uso e a natureza de seus poderes. Dia de Vingança Alice Sombria fez uma nova aparição durante a minissérie Dia de Vingança. Nela o Pacto das Sombras pede sua ajuda no combate ao Espectro que, ensandecido e influenciado pela nova encarnação de Eclipso, parte em uma cruzada para a erradicação da magia, apontada como a origem dos males que afligem a criação.

ALIEN X

	Título Original: Alien X Licenciador: Cartoon Network Studios País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Cartoon Network Studios Grupos:

Histórico: Alien X é um alienígena humanoide de corpo inteiramente preto, com pequenas estrelas brancas espalhadas por ele, remetendo ao universo. Possui três saliências semelhantes a chifres na testa. Seus olhos são verdes e sem pupilas, e o símbolo do Omnitrix e Superomnitrix está no seu peito. Alien X permanece o mesmo, porém um pouco mais musculoso, com um queixo muito mais largo e os chifres menores. O Omnitrix segue localizado em seu peito. Alien X é um ser ilimitado, capaz de deformar a realidade, tempo e o espaço e fazer basicamente tudo aquilo que bem entender. Em resumo ele pode fazer qualquer coisa que pensar.[DJW 1] Exemplo ele poderia ter uma "Visão Olfativa" se quisesse.[DJW 2] Em soma ele pode criar e destruir um universo a vontade. Atributos físicos: Como mostrado no episódio Universo Contra Tennyson, ele tem superforça, podendo segurar um ataque de alta velocidade do Gladiador Galáctico com apenas com uma mão. Também mostrou supervelocidade, transformando-se em um raio e sendo capaz de até mesmo criar um buraco negro. Em Arma XI, Parte 1, ele repeliu um raio de Leander usando a palma da mão. Alien X também é capaz de conter a explosão de um Aniquilargue, demonstrado por Skurd quando ele usou o DNA de Alien X para criar um braço para os alienígenas de Ben conterem o big bang. Alien X também demonstrou ter força suficiente para romper um campo de força extra-dimensional que nem os Contúmelios (seres da 5° Dimensão) conseguiam penetrar. Tudo isso demonstrado através de Skurd, criando uma espada com DNA de Alien X.

ALINE

Título Original: Aline
Licenciador: Tony Brandão
País de Origem: Brasil
Criador: Tony Brandão
Grupos:

Histórico: Adolescente de 16 anos que junto com seu irmão ganhou poderes sobre-humanos de seu pai. ALINE foi uma criação do artista Tony Brandão em 1998... A personagem era coadjuvante de PERSEU, outra criação do autor, irmã caçula do herói, porém seu carisma a tornou mais querida dos fãs... A jovial heroína, com este simples nome, dotada de "grandes poderes", não quer saber de se tornar uma combatente e ou vestir uniformes... ALINE em maio de 2010, estreou numa webcomic pelo selo NHQ – Núcleo Quadrinhos, fazendo dupla com o instável Pastor da Noite de Haeckel Almeida . A poderosa mocinha nada mais é que uma adolescente que ainda procura compreender atitudes e sentimentos, seus e dos adversários, talvez, em um universo ficcional a ser descoberto com belas aventuras...

ALINTA

Título Original: Alinta
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Tim Sheridan, Rafa Sandoval
Grupos: Academia Titãs

Histórico: Durante sua infância, Alinta tinha um pedaço de papel rasgado que tinha escrito uma fórmula que lhe permitia extrair energia da Speed Force . Seus pais usaram os novos poderes de Alinta para ajudar seus negócios de tráfico de bens roubados até que ela perdeu as pernas como parte de uma dívida que seus pais não puderam pagar e foi deixada para morrer. Ela foi resgatada por Amanda Waller , que lhe deu algumas lâminas para colocar como pernas protéticas para que ela pudesse correr novamente, mas esse acordo veio com a condição de que ela agora fosse propriedade de Waller. Academia Titãs. Waller fez Alinta se juntar à Academia dos Titãs com a condição de que se ela a chamasse, Alinta teria que voltar correndo para ela. Ela se tornou a colega de quarto de Summer Zahid e ajudou na festa de aniversário de Asa Noturna. Durante uma sessão

de treinamento, Alinta escolheu ser chamada de Bolt depois que Cyborg disse a ela que ela estava se esforçando demais. Bolt foi mais tarde chamada por Waller para se juntar ao Esquadrão Suicida , mas ela recusou, o que fez com que Waller enviasse o esquadrão atrás dela. Depois de sair para a noite de cinema com seus amigos, Bolt saiu para correr e encontrou o Esquadrão Suicida, embora tenha evitado a captura com sucesso. Alinta foi mais tarde atacada por Red X, que permitiu que o Esquadrão Suicida entrasse na Torre para que pudessem capturá-la, felizmente ela foi salva por seus companheiros Titãs Jovens. Bolt mais tarde se juntaria aos seus companheiros Titãs em uma luta contra Gorilla Grodd, que queria lançar um ataque à cidade de Nova York .

ALISAND´R	
	Título Original: Alisandr´r Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Scott Beatty, Graham Nolan Grupos: Tropa LanternasVerdes

Histórico: Alisand'r foi recrutada para a Tropa dos Lanternas Verdes para o ataque de Raker Qarrigat a Apokolips. Ela se manteve em batalha, mas acabou fracassando porque as tropas de Darkseid usavam uma armadura amarela. Depois de ser ferida em batalha, ela foi executada pelo próprio Darkseid, mas não antes de cuspir na cara dele. Fisiologia Tamarana: Força Sobre-Humana, Durabilidade Sobre-Humana, Projeção de Energia, Vôo, Vigor Sobre-Humano, Assimilação Linguística: Alisand'r é capaz de assimilar outras línguas através do contato físico com outra pessoa. Ela geralmente escolhe usar esse poder na forma de um beijo. Absorção de Energia, Auto-Sustento.

ALISTAIR FAIRWAETHER

Título Original: Alistair Fairwaether
Licenciador: Felipe Cagno
País de Origem: Brasil
Criador: Felipe Cagno
Grupos:

Histórico: Caçador de maldições, assim como a Ruiva.

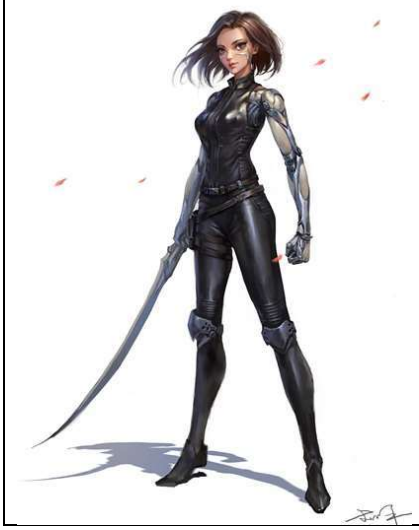
ALISTAIRE STUART

Título Original: Alistaire Stuart
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Alan Davis, Chris Claremont
Grupos: Mi 13, O.A.E. – Organização Para Acontecimentos Estranhos

Histórico: O Doutor Alistaire Stuart e sua irmã, a Brigadeira Alysande Stuart , foram os fundadores da Weird Happenings Organization (OMS), um grupo que investigava atividades paranormais. Eles investigaram um trem misterioso de uma Terra alternativa que apareceu no lugar de outra, carregando uma versão nazista alternativa de Moira MacTaggert . Isso o levou a conhecer a equipe de super-heróis britânica Excalibur . Tentando devolver os passageiros do trem à sua realidade adequada, Alistaire e Excalibur acidentalmente acabaram viajando por várias realidades do multiverso, em busca de um caminho para casa. O membro da Excalibur, Shadowcat, desenvolveu uma queda por Alistaire, da qual ele parecia

alegremente inconsciente, enquanto se sentia atraído pela companheira de equipe de Shadowcat, Rachel Summers . Algum tempo após seu retorno desta aventura, Alysande foi incriminada por vazar segredos de estado para a SHIELD e então morta por Jamie Braddock . O diretor da SHIELD, Nick Fury, encontrou Alistaire no funeral e disse a ele que sua irmã foi incriminada. Alistaire descobriu que a agência RCX havia incriminado Alysande. A OMS foi dissolvida e Alistaire viu seu contrato governamental transferido para a RCX, mas com a ajuda da Excalibur, a liderança corrupta da RCX foi interrompida. Alistaire ficou para ajudar o novo regime a cuidar das crianças Warpie mutantes deixadas sob seus cuidados. Pouco depois, Black Air começou sua ascensão ao poder como uma agência governamental. Black Air apreendeu os Warpies para experimentação e fechou um acordo com o London Hellfire Club para organizar um golpe. Decidindo que Alistaire sabia demais, eles o escolheram para assassinato e ele fugiu para os EUA. Ele contatou Excalibur da X-Mansion e retornou ao Reino Unido sob sua proteção. Usando as informações que ele forneceu, Excalibur frustrou Black Air e o Hellfire Club. Alistaire foi solicitado pelo governo britânico a reorganizar todas as diferentes organizações governamentais do Reino Unido que lidam com assuntos paranormais em um único departamento sob sua liderança. Algum tempo depois, Alistaire descobriu uma invasão extradimensional iminente de colonos marcianos. Raciocinando que o MI-6 tinha mais recursos do que o Departamento quando se tratava de defender a Inglaterra dessa ameaça, Alistaire decidiu dissolver o Departamento e se transferiu para o MI-6 , esperando incorporar os "acontecimentos estranhos" sob a bandeira do MI-6. Ele se esqueceu de contar a Pete Wisdom o motivo por trás da dissolução, no entanto, e Wisdom se sentiu traído e abandonado por Stuart. Wisdom então pressionou com sucesso Mortimer Grimsdale , chefe do Comitê Conjunto de Inteligência do Reino Unido, para deixá-lo montar sua própria agência para continuar investigando de forma independente "acontecimentos estranhos". Grimsdale deu a Wisdom seu mandato, criando o MI13 . Essa triste reviravolta impediu Alistaire de se defender adequadamente contra a ameaça marciana, porque no MI-6 ele não tinha mais autoridade para investigar tais coisas, nem podia dizer a Wisdom por que ele saiu para consertar seu relacionamento, porque os mandatos de silêncio do MI-6 o impediam de compartilhar inteligência como essa com outras agências.

ALITA

	Título Original: Alita Licenciador: Kodansha País de Origem: Japão Criador: Yukito Kishiro Grupos:

Histórico: Depois de ser abandonada em um ferro-velho, ela é encontrada por um cientista que a reconstrói e a chama de Alita. Sem nenhuma memória de seu passado, ela aprende constantemente sobre o ser que costumava ser.

ALKYMIA	
	Título Original: Arella – Angela Roth Licenciador: Editora Kimera País de Origem: Brasil Criador: Ellyan Grupos:

Histórico: Alkymia foi criada em 2016 tendo anúncio e página oficial nas redes sociais: Instagram e Facebook mas foi somente em 2020 que teve sua imagem publicada em uma revista em quadrinhos na segunda parte da Alfa – A Primeira Ordem: Parte 2, publicada pela Editora Kimera, HQ indicado ao Oscar dos quadrinhos, o prêmio HQ Mix. Juntamente com outros personagens do autor a super-heroína é retratada como parte das entidades Sentinelas da humanidade. Alkymia é uma maga em mais uma busca do autor da brasilidade e para isso sua origem remete aos primórdios da humanidade que é a África, precisamente a Etiópia. A personagem faz parte da Alfa Universo e do U.C.A – Universo Compartilhado Alfa, publicações que unem os super-heróis do próprio autor Ellyan.

ALL MIGHT

Título Original: All Might – Toshinori Yagi
Licenciador:
País de Origem: Japão
Criador:
Grupos:

Histórico: Toshinori Yagi (Yagi Toshinori ?)八木 俊 典 (やぎとしのり) , também conhecido como All Might (オールマイトŌru Maito ?) , é o ex- herói profissional nº 1 que ostenta o título de Símbolo da Paz do mundo (平和の象徴Heiwa no Shōchō ?). Ele ensina Estudos Fundamentais de Heróis na UA High School. All Might foi o oitavo portador do One For All Quirk após recebê-lo de Nana Shimura. Desde então, ele passou a tocha para Izuku Midoriya , a quem ele está treinando para ser seu sucessor. Depois de usar todas as brasas do One For All para derrotar o All For One, All Might se aposentou e encerrou sua era como o maior herói do mundo. Em sua forma fortalecida, Toshinori é uma figura imponente com um físico musculoso e bem definido, lembrando um super-herói clássico de histórias em quadrinhos ocidentais. Ele tem características faciais esculpidas, incluindo um maxilar forte, maçãs do rosto pronunciadas e sobrancelhas espessas. Seu cabelo loiro curto é penteado para trás, com dois tufos distintos que se projetam ligeiramente para cada lado. Suas feições robustas frequentemente projetam uma sombra sobre seu rosto, revelando apenas seus impressionantes olhos azuis. O traje de herói da Era de Ouro de Toshinori consiste em um body azul justo adornado com um símbolo vermelho que lembra um "Y". No centro, há um diamante branco, com linhas brancas estendendo-se dele pelo peito e traçando ao longo das costas até os ombros. Essas linhas são aparadas com o mesmo vermelho usado no símbolo, que parece ter asas de cada lado, estendendo-se do topo do tronco e afinando ao redor das costas. Grandes manchas brancas forradas com vermelho cobrem cada um dos quadris, estendendo-se até a parte inferior das coxas. Ele usa um cinto dourado com uma fivela prateada com olhos vermelhos. As mangas do antebraço são douradas, decoradas com linhas brancas e detalhes azuis sobre os pulsos, complementadas por barbatanas pontiagudas nas laterais dos braços. Além disso, seus pés são calçados com botas douradas na altura da canela, aparadas com detalhes em branco e vermelho. Em sua verdadeira forma, após sofrer danos permanentes do All For One, a saúde debilitada de Toshinori o reduziu a um homem muito magro com feições afiadas e angulares e membros longos, seu pescoço estendido,

suas sobrancelhas ausentes e a esclera de seus olhos tornou-se preta. Seu cabelo é ondulado, com duas longas mechas descendo de sua linha do cabelo e emoldurando seu rosto. Ele possui uma grande cicatriz cobrindo a maior parte do lado esquerdo do peito, tendo perdido seu estômago e parte do sistema respiratório de seus pulmões. É comum que ele cuspa sangue de sua boca quando excitado ou surpreso. Ele normalmente usa roupas largas para acomodar a mudança na massa corporal entre as formas, mas após a gestão de Toshinori como um herói, ele começa a usar roupas que lhe servem em sua forma regular, já que ele não precisa mais de roupas grandes que se ajustem à sua forma muscular. No início de sua carreira, Toshinori era um jovem magro, mas em forma, com o mesmo penteado de sua forma verdadeira. Em seu estado fortalecido, suas características faciais eram visivelmente mais suaves. Tanto em sua forma normal quanto em sua forma fortalecida, Toshinori não tinha olhos sombreados em seu rosto, mostrando totalmente suas escleras brancas enquanto mantinha as íris azuis profundas de seus olhos, possivelmente mostrando como ele não era uma casca de seu antigo eu. Durante seu confronto final com All For One na Guerra Final , Toshinori veste uma armadura de alta tecnologia apelidada de " Armored All Might " de seu carro, Hércules . O traje mecânico se assemelha ao seu antigo traje de herói e compreende várias peças robóticas que podem ser destacadas e aplicadas. Ele cobre todo o corpo de Toshinori, expondo apenas sua boca para que ele ainda possa mostrar seu sorriso icônico. Durante a batalha, as pernas de Toshinori são esmagadas e o traje é destruído. Após ser salvo da morte por Katsuki e Izuku, os olhos de All Might recuperam suas escleras brancas, como em seus dias mais jovens, embora ainda cobertos por linhas de sombra, [10] assim como suas sobrancelhas sendo visualizadas após a Guerra Final. Após suas pernas serem esmagadas, All Might é amarrado a uma cadeira de rodas enquanto ele continua a se recuperar de seus ferimentos. Oito anos depois, All Might adquiriu mais rugas ao redor do rosto, embora suas sobrancelhas e as escleras brancas dos olhos tenham permanecido. Ele também recuperou a capacidade de andar.

ALLARA	
	Título Original: Allara Licenciador: LucasFilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Ordem Jedi – Cavaleiros Jedi, Repúblca Galáctica.

Histórico: Espécie: Humana. Informações cronológicas e políticas: Era – Ascensão do Império. Primeira aparição: Revista em quadrinhos Star Wars General Grievous 01. Allara foi uma Padawan humana durante as Guerras Clônicas. Juntamente com outras crianças Jedi, foi capturada pelo General Grievous e mantida encarcerada para ser usada

como cobaia em experimentos, porém, com a ajuda de um Ugnaught, as crianças conseguiram escapar, sendo encontradas, depois, por Grievous. Enquanto um grupo de jedi atacava Grievous, outro padawan, Codi Ty, que integrava o grupo de Jedi, aproveitou a ocasião para resgatar e fugir com as crianças, deixando-as aos cuidados do Alto Conselho Jedi em Coruscant.

ALLEGRA GARCIA	
	Título Original: Allegra Garcia Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Equipe Flash

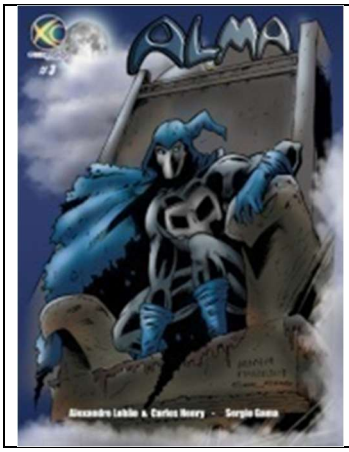
Histórico: Allegra Garcia (nascida em 23 de fevereiro de 1999) é uma meta-humana com a habilidade de manipular energia eletromagnética. Ela é uma criminosa reformada e ex-membro da gangue de Ultravioleta. Depois de limpar seu nome de ser incriminada por sua falecida prima, Esperanza Garcia , Allegra se tornou escritora de The Central City Citizen sob Iris West-Allen e membro da Equipe Flash e da Equipe Citizen . Ela também é namorada de Chester P. Runk e, em um possível futuro, sua esposa. Allegra também é amiga/filha substituta do falecido Harrison Nash Wells e amiga próxima do falecido Frost.Allegra encontrou evidências de que Harrison Wells estava vivo, mas depois descobriu que era Nash Wells . Mais tarde, ela ajudou Nash e ele revelou a ela O Monitor , o multiverso e a identidade secreta do Flash, Barry Allen . Allegra se juntou à Equipe Flash e ajudou em suas missões. Depois que Nash se sacrificou pela nova Força de Aceleração para Barry recuperar seus poderes, Allegra ajudou a reconstruir Central City e fez o possível para ajudar Frost . Mais tarde, Allegra procurou e tentou alcançar Esperanza, mas depois de várias batalhas, sua prima morreu em seus braços. Após a morte de Esperanza, Allegra se tornou a editora supervisora da recém-evoluída Central City Citizen Media. Após o Armagedom , Allegra ajudou o Time Flash a derrotar Deathstorm, um novo assassino em Central City, e as Forças Negativas. Poucas semanas após a derrota final do Flash Reverso, Morte Vermelha e a Vilã apareceram, forçando a Equipe Flash a agir. Foi também nessa época que Allegra e Chester começaram a levar o relacionamento a sério, mas Allegra se assustou. No final, Morte Vermelha foi derrotada, e Allegra parou de se conter com Chester, e os dois agora estão namorando. Pouco depois da derrota da Morte Vermelha, a Força de Aceleração Negativa ressuscitou Eddie Thawne e o transformou em seu novo avatar, o Azul Cobalto. Durante a batalha final, Eddie invocou o Flash Reverso para se juntar à luta, junto com outros. Allegra lutou por toda Central City, até que Eobard Thawne escapou e foi para os Laboratórios STAR. Chester lutou contra Thawne, mas foi facilmente dominado e morto por ele. Os poderes de Chester o trouxeram de volta alguns minutos depois, para grande alívio de Allegra, e os dois se beijaram. Allegra estava presente na festa de Barry e Iris para celebrar o nascimento da bebê Nora.

ALLEN, O ALIENÍGENA

	Título Original: Allen, the Alien Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Robert Kirkman, Cory Walker Grupos: Coalização de Planetas

Histórico: Allen, o Alienígena, é um membro da raça alienígena, os Unopans. Allen nasceu em um campo de criação Unopan. Seu propósito era ser o Unopan mais forte devido à sua extinção nas mãos dos Viltrumites. Outros Unopans foram usados em experimentos até que Allen conseguiu sobreviver aos vários experimentos sem sofrer nenhuma desfiguração. [1] Ele era forte, mas não era forte o suficiente para derrotar os Viltrumites. Por causa disso, Thaedus encerrou o programa de criação. Algum tempo depois, ele foi escolhido como Oficial de Avaliação Campeão da Coalizão de Planetas. Seu trabalho era testar a força de um guardião planetário a cada três anos. Depois que Allen deixou Invincible pela segunda vez, ele retornou para sua casa em Talescria, capital da Coalizão dos Planetas. Allen imediatamente contou as boas novas ao conselho e eles ficaram tão animados quanto ele. Ele deixou o conselho e foi para o apartamento de sua namorada. Telia, sua namorada, é de outra espécie e muito sexual, o que se mostra problemático para Allen, cujo povo proibiu qualquer forma de amor físico. Allen finalmente desiste e se permite esse momento com Telia. Depois, Allen e Telia saíram para comer, onde Allen apreciou um pouco de sua comida favorita. Durante a refeição, um grupo de reconhecimento Viltrumite atacou Allen. O grupo exigiu saber tudo sobre o que ele disse ao conselho, mas Allen negou qualquer coisa que eles não soubessem e o grupo rapidamente o eviscerou. Felizmente, Allen foi salvo e colocado em uma cápsula de estática que lhe permitiu se curar. Após meses de cura, Allen acordou e acidentalmente rasgou a máquina com sua nova força. Pouco depois de um enfermeiro robô lhe dar um físico, Thadeus, chefe do conselho, entrou e revelou que o corpo de Allen mudou e se adaptou à sua recente surra, tornando-o próximo ou em níveis de poder Viltrumite. Allen questiona isso porque nenhum nível de poder claro foi encontrado para um Vitrumite. Thadeus pede para o enfermeiro robô sair e revela que ele é de fato um rebelde Viltrumite. Ele continua dizendo que Invincible pode ser a chave para acabar com o reinado de seu império. No entanto, ele explica que Allen só deve se reportar a ele agora porque acredita que pode haver uma toupeira no conselho.

ALMA



Título Original: Alma
Licenciador: Carlos Henry
País de Origem: Brasil
Criador: Carlos Henry
Grupos:

Histórico: Alma é uma criação do quadrinista Carlos Henry nos idos de 80 ainda influenciado pelos filmes terror do estúdio inglês Hammer, notabilizado pelos ícones clássicos como Drácula, Lobisomem, a cria de Frankestein entre outros... Alma, é uma cria desse universo fantástico: "...de forma amadora, Alma foi o primeiro personagem que criei, em 1980, com 8 oito anos. Era um herói sombrio e sobrenatural, com influências dos filmes de terror da Hammer que eu via com meu pai na TV.

ALMA DE AÇO

Título Original: Alma de Aço
Licenciador: Cluq
País de Origem: Brasil
Criador: Fernando Aoki
Grupos:

Histórico: Seu passado é desconhecido, porém em determinado ponto, ele entrou em estado de hibernação, e ficou inativo tempo o suficiente para suas memórias seja danificadas. O despertar. Um tempo indeterminado depois, o robô despertou em um planeta distante conhecido como Sandal, com poucos registros de suas memórias e objetivos. Sendo assim, ele decide começar uma jornada em busca de suas próprias origens e propósito. Em meio a essa situação confusa, Alma de Aço conheceu aliados como Lemir e Helbor, que o ajudam a se recuperar. Ele se vê em uma tentativa de golpe de estado acontecendo no planeta, e ajuda seus novos amigos a derrotar generais corruptos que buscavam usurpar o poder usando um robô gigante chamado Vertorian. Depois desse combate, Alma de Aço descobriu pistas do planeta onde ele foi criado: o planeta Terra. Sendo assim, ele se despede de Lemir e Helbor, deixa Sandal e parte para uma jornada espacial em busca da localização da Terra.

ALOPEX

	Título Original: Alopex Licenciador: Idw Publishing País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Alopex era uma raposa normal que vivia em uma floresta com uma família grande. Um dia as raposas foram caçar um coelho quando caçadores mataram todas. deixando apenas uma. Os caçadores levaram a raposa até destruidor para q ele pudesse fazer experimentos nela e a tornar mutante. Destruidor havia treinado Alopex para trabalhar para ele e ser a arma secreta dele.Lutando contra as tartarugas acabou descobrindo a verdade. Karai era a melhor amiga de Alopex desde a infância até Alopex descobrir q destruidor era seu inimigo.Destruidor havia mandado os caçadores matarem a família dela. Alopex se rebelou contra destruidor e o traiu, começou a ajudar as tartarugas se tornando melhor amiga de Raphael...porém nunca dizendo o motivo para tal traição. Essa é a história verdadeira de Alopex porém muitos n a conhecem por ser uma revista em quadrinhos antiga...mas essa é a verdadeira história. Idade:13. Nome: Alopex. Arma: Pequena foice. A série de TV da Nickelodeon é 100% baseada no gibi antigo,porém muitos desconhecem isso.

ALPHONSE ELRIC	
	Título Original: Alphonse Elric Licenciador: Square Enix País de Origem: Japão Criador: Hiromu Arakawa Grupos:

Histórico: Irmão mais novo de Edward Elric. Assim como o irmão, foi vítima na transmutação humana que falhou ao tentarem ressuscitar sua mãe falecida, perdendo seu corpo por completo. Para evitar que Al sumisse por completo, Edward transfixou a alma de seu Alphonse em uma armadura que se encontrava no porão. Segredo esse que deve ser escondido dos oficiais do governo por envolver a tentativa de transmutação humana, proibida pela governo e considerada uma taboo da sociedade. Alphonse Elric é um

menino muito alegre, no entanto esconde sua tristeza e sua ânsia por querer voltar a sentir o gosto das coisas, o cheiro das coisas, o calor das pessoas. Leal, protetor e forte, mas não tão versátil na alquimia que nem seu irmão.

ALQUIMIA	
	Título Original: Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Paulo Bestow Grupos: X-Men

Histórico: Jones, filho de mãe viúva, era estudante de química. Antes da morte do pai, este lhe prometeu que se destacaria nos estudos. Ele começou a ter dores de cabeça conforme seus poderes se manifestavam. Ele primeiro criou ouro usando-os, atraindo os Troll Associates, que o sequestraram como parte de seu plano de usar seus poderes mutantes para colapsar a economia do livre mercado global e permitir que criaturas de mitos e lendas vagassem livremente novamente. Jones foi resgatado pelo X-Factor , mas não antes de ser forçado a transformar alguns de seus captores em ouro em legítima defesa. Ele planejava estudar química molecular para devolver os trolls à vida. Alguns anos depois, os Troll Associates sequestraram a mãe de Alchemy . Alchemy foi forçado a obedecê-los, mas ele secretamente chamou o X-Factor para ajudar (sua chamada foi encaminhada para os X-Men). Em seu caminho para restaurar os trolls líderes de volta ao normal, os Troll Associates e Alchemy encontraram Excalibur . Os dois grupos lutaram e Alchemy transformou o Capitão Britânia e Meggan em ouro. Os X-Men se encontraram com Excalibur e juntos rastrearam os trolls, mas ambos os grupos foram capturados. O líder da Excalibur, Noturno, conseguiu convencer a maioria dos trolls de que os métodos dos Troll Associates estavam errados. Ele desafiou o novo líder dos Troll Associates, Phough , para um combate individual, enquanto Excalibur e os X-Men se libertaram. Phough então tentou matar a mãe de Alchemy, mas Noturno a salvou e Alchemy transformou Phough em uma estátua de ouro. Alquimia então revelou a Excalibur e aos X-Men que, devido aos seus estudos de bioquímica, ele agora poderia restaurar os humanos ao normal e restaurou o Capitão Britânia e Meggan.

ALTÉIA

Título Original: Altéia
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Harry George Peter – H. G. Peter -, William Moulton Marston – Charles Moulton.
Grupos: Amazonas de Temíscira

Histórico: Uma das amazonas, Altéia (Althea) é especialista em tecnologia, e mantém em sua oficina diversos equipamentos, entre os quais o Raio Púrpura de cura. Ela é a mais sábia de todas as Amazonas, de acordo com a Rainha Hipólita. Ela foi uma das poucas irmãs amazonas a saber sobre o destino do príncipe Jason após seu nascimento. Ela ajudou a general Philippus a remover o filho da rainha Hipólita da Ilha na calada da noite para mantê-lo escondido dos deuses, pois eles temiam o pior desde que o menino era filho de Zeus, o rei dos deuses. Althea foi a professora da Princesa Diana e testemunha do julgamento da Princesa por sua contravenção ao proteger um piloto da Força Aérea dos Estados Unidos, Steve Trevor, que caiu na Ilha Paraíso e o levou para o Mundo dos Homens sem a permissão da Rainha. Criada por William Moulton Marston e Harry G. Peter, estreou em All-Star Comics # 8 (janeiro de 1942). No entanto, na continuidade da Terra Principal, Althea apareceu pela primeira vez como parte do Novo Universo dos Novos 52 em Mulher Maravilha Vol. 5 # 34, por James Robinson e Sergio Davila. PODERES E HABILIDADES: Como suas irmãs amazonas, Althea possui longevidade e é muito bem treinada para o combate corpo a corpo. Suas habilidades são a pedagogia, a ciência, a engenharia elétrica e a aptidão mecânica.

ALTO EVOLUCIONÁRIO

	Título High Evolutionary – Herbert Edgar Wyndham Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jack Kirby, Stan Lee Grupos: Ordem Jedi – Cavaleiros Jedi

Histórico: Personagem das HQs de “Thor” e outros super-heróis da editora Marvel. Apareceu pela primeira vez na revista “Thor” n° 134, com data de novembro de 1966 na capa. O Evolucionário é, na verdade, um brilhante biólogo inglês chamado Herbert Edgar Wyndham, nascido em Manchester, e que estudou na Universidade de Oxford nos anos de 1930. Se interessou pelo trabalho do biologista Nathaniel Essex e começou a realizar experimentos de manipulação genética. Construiu uma máquina (que chamou de acelerador genético) e a usou em ratos. Mais tarde, ao assistir uma conferência em Genebra, Wyndham conheceu um homem misterioso (na verdade um genecista do povo dos Inumanos) e com ajuda dele conseguiu desvendar o código genético dos seres vivos. Wyndham deixou a universidade quando conseguiu finalmente evoluir seu cão Dálmata de nome Dempsey. O animal se transformou em um ser humanoide com a inteligência de um chimpanzé. Dempsey acabou morto por humanos assustados com sua aparência, o que fez com Wyndham passasse a procurar um lugar isolado para continuar com suas experiências. Seu parceiro era o cientista Jonathan Drew (pai da futura Mulher-Aranha Jessica Drew). Wyndham se mudou para a Montanha Wundagore na pequena nação dos Bálcãs chamada Trânsia. Descobriu urânio e comprou terras do barão Gregor Russoff. Trabalhando com o cientista alemão Horace Grayson (pai do futuro Marvel Boy) e com ajuda dos escravos do Homem-Toupeira, eles construíram um vasto laboratório até que a filha de Drew se contaminou com o urânio e teve que ser colocada em animação suspensa. Mais tarde a esposa de Drew foi atacada e morta por um lobisomem (Russoff, vitíma de maldição da família). Após esses fatos, Drew deixou Wundagore. Com a adesão do assistente de pesquisas Miles Warren (futuro supervilão Chacal), Wyndham começou a evoluir vários animais locais, que se tornaram meio-homens e meio-animais. A essa nova espécie ele deu o nome de "Novos Homens". Quando Jonathan Drew retornou a Wundagore, possuído pelo espírito de um feiticeiro do século VI, ele alertou que o laboratório fora construído num lugar onde o malévolo demônio Chthon fora banido. Drew e Wyndham começaram a treinar os "Novos Homens" para combate no estilo da cavalaria. Drew os chamou de "Cavaleiros de Wundagore" e Wyndham de "Lorde Alto Evolucionário". Em 1958, o Barão Russoff tentou usar um livro de mágica ancestral

conhecido por Darkhold, para se curar de sua maldição. Libertou inadvertidamente o demônio Chthon. Os cavaleiros e Drew conseguiram aprisionar o demônio novamente; enquanto isso, nesta mesma noite, uma mulher grávida chamada Magda deu à luz gêmeos e faleceu. Chthon que estava liberto conseguiu tocar a menina recém-nascida com sua mágica demoníaca. Wyndham tentou encontrar pais para as crianças, e ao não conseguir, colocou-as também em animação suspensa. Mais tarde, entregues ao casal cigano Django e Marya Maximoff, os gêmeos cresceram e se tornaram os super-heróis Mercúrio e Feiticeira Escarlate. Os poderes místicos da feiticeira, associado aos seus dons mutantes, foram resultado da magia de Chthon. Na era moderna, o Alto Evolucionário se encontrou com Thor e com a ajuda do heróico deus do trovão, ele conseguiu deter a ameaça do Homem-Fera (em inglês Man Beast), um dos Novos Homens que se tornara maligno. Depois desse fracasso, Wyndham transferiu seu laboratório para uma grande espaçonave e partiu rumo às estrelas, junto com suas criações, os Novos Homens. Ele os deixou em um planeta, enquanto ficava numa das luas, onde começou a construir uma réplica detalhada da Terra, colocando-a no lado oposto do Sol. Esse novo planeta vibrava um segundo de diferença em relação a Terra original, e com isso ficava invisível aos humanos. Ele recrutou o Hulk para combater uma revolta dos Novos Homens em Wundagore II. Ele evoluiu a si mesmo e se transformou em um semideus, sem forma definida. Ele é considerado o maior geneticista do Universo Marvel, superando Noah Black, Arnim Zola e Wladyslav Shinsky. Durante suas experiências, ele protege seu cérebro com um capacete, e o corpo com um exoesqueleto.

ALUCARD	
	Título Original: Alucard Nosferatu Licenciador: Shonen Gahosha País de Origem: Japão Criador: Kouta Hirano Grupos: Organização Hellsing

Histórico: é um personagem fictício e protagonista da série de mangá e anime Hellsing, criada por Kouta Hirano. Ele é inteiramente devotado à sua mestra, Integra Hellsing, tendo como aliados o mordomo da família, Walter C.Dornez, e a sua cria, Seras Victoria. Alucard trabalha para a organização Hellsing, encarregada de caçar e destruir vampiros e forças sobrenaturais espalhadas pela Inglaterra. Alucard luta com ferocidades de

crueldade inigualável, geralmente partindo e retalhando seus inimigos de diversas maneiras, muitas vezes até de forma humilhadora e brutal. Como revelado no volume 8 do mangá, Alucard de fato é o conde Drácula (como se pode perceber, seu nome é um anagrama para Drácula). Logo após os eventos apresentados na obra original de Bram Stoker, Drácula foi derrotado por Abraham Van Helsing, tornando-se um servo leal à família. Décadas mais tarde, o descendente de Abraham Van Helsing, Arthur Hellsing dá ao conde seu nome atual: Alucard. Ele geralmente aparece trajando um terno escuro, botas de montaria, gravata e um longo sobretudo vermelho (que lembra bastante o que Van Helsing usava). Ele também usa um fedora vermelho de bordas flexíveis para cobrir seu longo cabelo negro, além de um par de óculos circulares (avermelhados no mangá e OVA, e amarelos na série de TV). No entanto, esta forma parece ser apenas uma de muitas transformações realizadas por ele. Alucard é dublado por Joji Nakata na versão japonesa e por Crispin Freeman na adaptação inglesa, tanto na série de TV, como no OVA. Affonso Amajones adaptou a voz do personagem no Brasil apenas na série de TV.

ALVO	
	Título Original: Target – Niles Reed Licenciador: Novelty Press País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dick Briefer – “Dick Hamilton” Grupos: Pontarias

Histórico: Este curioso super-herói apareceu pela primeira vez no no. 10 do gibi "Target Comics", em 1940 (com data de novembro, mas possivelmente vendido nas bancas americanas meses antes), da Novelty Press. Era do mesmo criador da historieta "Frankenstein" da Prize Publications. Na trama, o Alvo era um metalúrgico que desenvolveu um uniforme à prova de balas para vingar o irmão, morto por um crime que não cometeu. A historieta foi enriquecida a partir do número seguinte, quando foram introduzidos dois novos heróis, os “Pontarias”, na verdade dois sócios de Reed que também usavam o mesmo uniforme, só que com cores diferentes. O colorido das roupas não era padronizado, com os integrantes do grupo trocando entre si as fantasias. De qualquer modo, Reed costumava usar o uniforme amarelo, enquanto que Dave Brown e Tom Foster vestiam ou o azul ou o vermelho. Os “Pontarias” foram publicados até o no. 95, enquanto que Reed foi até o 105. Hoje, a série é de domínio público.

ALVO HUMANO

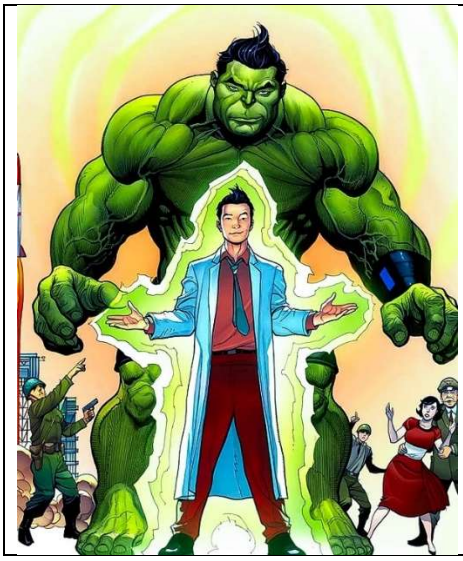
	Título Original: The Human Target – Christopher Chance Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Carmine Infantino, Len Wein Grupos:

Histórico: Detetive aventureiro e mestre dos disfarces, o Alvo Humano, como diz o nome, protege seus clientes marcados para morrer se disfarçando e se passando por eles, atraindo assim os criminosos e capturando-os. Em 1992, o Alvo Humano chegou à TV, interpretado por Rick Springfield. Em janeiro de 2010 estreou uma série de TV, com Mark Valley.

ALYNNA GALIC	
	Título Original: Alynna Galic Licenciador: Material Autoral País de Origem: Brasil Criador: Laís Menini – L. L. Menini Grupos:

Histórico: Alynna Galic é uma jornalista que cobre notícias da rotina da cidade enquanto espera a chance de poder fazer uma grande e importante reportagem. o que nem todos sabem é que, além da sua curiosidade infinita e a ousadia de perguntar sem medo sobre o que quer ouvir, Alynna também conta com um poder peculiar: ela consegue, pelo menos, pelo toque, saber o que alguém está pensando. Quanto mais intenso é seu contato físico com uma pessoa a quem se dirige - um aperto de mão, um abraço, um beijo -, mais informações ela tem. Ao trabalhar buscando respostas por toda a cidade, Alynna vai, aos poucos, entendendo mais sobre si mesma. resta saber se, nessa jornada, ela estará dispostas a cruzar seus próprios limites para descobrir a verdade.

AMADEUS CHO



Título Original: Mastermind Excello II
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Greg Pak, Takeshi Miyazawa
Grupos: Illuminati, Poderosos Vingadores, Renegados, Vingadores
Outras Identidades: Hulk II, Músculo

Histórico: Fiel parceiro de Hércules e ele é a 7ª pessoa mais inteligente da Terra. Tem a habilidade natural de identificar as variáveis e possibilidades quânticas em qualquer situação e usar essa informação para ajustar o resultado. Ele é altruísta, engenhoso, e precisa de muito chocolate para manter seu cérebro funcionando. Já usou o nome de Gênio Exceleno. Quando estava com os Poderosos Vingadores, juntamente com Hércules, usava o capacete do Homem-Formiga para ajuda nas missões. Oito meses depois, uma vez que o problema que os Illuminati estavam enfrentando, as incursões , haviam sido neutralizadas, Amadeus tornou-se um monstro com raios gama e o novo Hulk depois de absorver o poder de se transformar em Hulk de Bruce Banner usando nanites especiais. Isto foi para impedir Banner de derreter e matar inúmeras pessoas depois de absorver quantidades excessivas de um novo tipo de radiação. Com a ajuda de sua irmã Maddy Cho , ele começou a caçar diferentes monstros perigosos que estavam soltos em todo o planeta. Durante este tempo, ele encontrou Mulher Hulk e o segundo Spider-Man que o ajudou na batalha contra os vários monstros e Lady Hellbender, uma alienígena humanóide cuja força quase correspondia à dos Hulk's. Cho finalmente foi capturado por Lady Hellbender, mas foi lançado, junto com todos os outros monstros de Lady Hellbender, por Mulher Hulk. Cho e Mulher Hulk conseguiram derrotar os monstros e Amadeus conseguiu derrotar o poderoso Fing Fang Foom. Mais tarde, Amadeus começou a ter alguns "apagões" (tornando-se o Hulk e não se lembrando disso). Depois de ter um argumento com Maddy, que temia que Hulk de Amadeus começasse a se tornar tão imprudente e imprevisível quanto o Hulk de Banner, ele perambulou pelo deserto e foi confrontado com a Enchantress, que tentou manipulá-lo para ajudá-la a assumir os Dez Realms. Quando ele acordou, ele foi encontrado por Maddy quando Thor chegou desejando saber o que a Enchantress planejava usar o Hulk. [109] Após uma curta batalha, Maddy conseguiu convencer Thor de que Amadeus era inocente. Eles então foram para a Islândia, onde Thor revelou que o Hulk havia roubado um grande suprimento de Uru e o entregou à Enchantress e Malekith, o Maldito. Quando encontraram a Enchantress, Thor e Hulk lutaram contra o exército. Em primeiro lugar, Amadeus tentou evitar a luta para não perder o controle do Hulk novamente, até que Maddy lhe deu uma conversa que permitiu que ele assumisse o controle de si mesmo. Ele se transformou no Hulk e derrotou

a Echantress usando o machado Uru que ela deu. Depois de derrotar a Enchantress, Thor deu todos os Uru de volta aos Anões afirmando que a dívida do Hulk havia sido paga.

AMALYA	
	Título Original: Amalya Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Skottie Young Grupos:

Histórico: Amalya é uma ex-princesa que foi resgatada e namorou Rocket Raccoon (ou Rocky Racum) anos atrás. Ela agora é uma general que está caçando Rocket por razões desconhecidas.

AMAN	
	Título Original: Amazing Man – John Aman Licenciador: Domínio Público País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bill Everett Grupos:

Histórico: Primeira aparição: revista "Amazing-Man Comics" 5, 1939 (data de set. na capa). Conhecido no Brasil como “Aman, O Homem Miraculoso”, na década de 1940, e “Homem Incrível” (na Devir), é um super-herói criado pelo mesmo autor de "Namor, o Príncipe Submarino", Bill Everett. Criado por monges tibetanos, o órfão John Aman foi escolhido pelo Conselho dos Sete para ser beneficiado com superpoderes que só eles conheciam. John acabou alvo da inveja de outro discípulo, conhecido apenas como "O Grande Questão" ("A Grande Questão", no Brasil). Quando completou 25 anos, John foi enviado para o Ocidente para combater o mal. Seu inimigo, o Grande Questão, o seguiu, tornando-se seu grande inimigo. (Esta história seria copiada por Roy Thomas no seu "Punho de Ferro". Em 2007 foi efetivamente introduzido na história do herói por Ed

Brubaker, Matt Fraction e David Aja na minissérie O Imortal Punho de Ferro com os nomes Névoa Verde da Morte e Príncipe dos Órfãos. Entre as habilidades de Aman, estava a capacidade de se transformar em uma névoa verde, para ludibriar os inimigos.

AMANARI	
	Título Original: Amanari Licenciador: Chris Pereira País de Origem: Brasil Criador: Chris Pereira Grupos: Força BR

Histórico: É uma indígena pajé, descendente de uma antiga linhagem mágica que possui grande poder de vidência, cura e proteção. Apesar de lutar ao lado da Força BR Amanari é uma pacifista, e vive tentado evitar o confronto. Amanari Vem de uma grande linhagem mágica de pajes e feiticeiros tribais com grande poderes todavia possuem um grande foco em cura, proteção e vidência.

AMÂNCIO	
	Título Original: Amâncio Licenciador: Giorgio Galli País de Origem: Brasil Criador: Giorgio Galli - Gico Grupos:

Histórico: Descendente de uma linhagem antiga de guardiões de sobrenatural. Invoca Salomão Ventura para caçar o Lobisomem.

AMANDA SEFTON

	Título Original: Jimaine Szardos Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Chris Claremont, Dave Cockrum Grupos: Outras Identidades: Errante, Magia II

Histórico: Seu nome real é Jimaine Szardos, filha dos pais adotivos de Noturno. Cresceu com ele, viajando pela Alemanha, com o circo. Ela e Kurt Wagner (Noturno), namoraram até se separarem. Ele se tornou um X-Men, enquanto ela ficou com o circo e aprendeu as artes místicas. Tempos depois ela foi para Nova York, e assumiu o pseudônimo de "Amanda Sefton". Lá ela reencontrou Kurt, já um X-Men, e eles reviveram por um tempo seu antigo relacionamento. Jimaine mudou seu nome definitivamente para Amanda, e, com o codinome de Errante, permaneceu no Excalibur durante algum tempo. Amanda filiou-se ao Excalibur, mas veio à deixar o grupo algum tempo depois por motivos desconhecidos, porém foi revelado que ela estava possuída pelo espírito de sua mãe, Margali Szardos, que precisava de seu auxílio no limbo e deu a ela a espada das almas. Margali culpava Noturno pela morte de seu filho e usou o poder da espada para tentar se vingar. Entrou para o Clube do Inferno, que planejavam destruir Londres. Após ser derrotada por Amanda, Margali, foi capturada por Belasco, o Mestre do Limbo. Amanda salvou sua mãe no limbo e derrotaram Belasco, mas Amanda teve de permanecer no limbo para impedir uma possível invasão na Terra por criaturas malignas acontecesse e, além disso, não haveria outro que pudesse assumir o cargo de Mestre do Limbo. Recebeu aqui o codinome de Magik. Após alguns anos Belasco ressurgiu, se apossou da Espada das Almas e a expulso do Limbo, sendo jogada por uma fenda interdimensional à uma pequena civilização alemã. O paradeiro atual de Amanda Sefton é desconhecido. Recentemente, após a trágica morte de Noturno durante o Segundo Advento, foi mencionada por Ciclope , enquanto o mesmo escrevia uma carta de condolências endereçada à ela pela morte de Kurt. Provavelmente perdeu suas habilidades místicas quando a Feiticeira Escarlate alterou a realidade (ver Dinastia M e Dizimação).

AMANDA VON DOOM

	Título Original: Amanda Von Doom Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jason Aaron, Marc Silvestri Grupos: Esquadrão Pinel

Histórico: Amanda Von Doom é líder de campo do Esquadrão Pinel, uma agência secreta do governo americano encarregada de identificar e combater cientistas loucos. Ela foi enviada pelo governo dos Estados Unidos para buscar ajuda do Hulk, a fim de parar ou matar Bruce Banner, que fazia experimentos com radiação em uma ilha perdida do Pacífico utilizada para testes nucleares em décadas atrás.

AMANHÃ	
	Título Original: Tomorrow Woman – Clara Kendall Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grant Morrison, Howard Porter Grupos: Liga da Justiça da América, Sociedade da Justiça Internacional, Arcana da Justiça.

Histórico: Os cientistas lhe deram um cérebro de quatro lóbulos, o que lhe permitiu vastas habilidades telepáticas e telecinéticas. No entanto, seu verdadeiro propósito era ser uma bomba viva, projetada para explodir em um momento específico e matar toda a Liga da Justiça. A Mulher do Amanhã descobriu a verdade sobre sua origem e cancelou sua programação, descobrindo o conceito de liberdade, que seus criadores deixaram de fora de sua programação por razões óbvias. Ela se sacrificou para deter uma máquina de guerra futurista, acionando uma bomba EMP localizada em seu corpo, que originalmente deveria destruir os cérebros da Liga da Justiça. Foi revelado que T.O. Morrow tinha visto isso

acontecer e ficou emocionado com isso; tudo o que lhe importava era que sua criação estava funcionando. O Professor Ivo pensou que o corpo que ele havia feito, que era realista o suficiente para enganar até mesmo os sentidos aguçados do Superman e do Caçador de Marte . T.O. Morrow provou que ele estava errado, no entanto, pois o cérebro que ele mesmo havia criado era sofisticado e humano o suficiente para desenvolver sua própria personalidade e sentimentos, e se voltou contra seus criadores. Após a destruição da Mulher do Amanhã, ela foi imortalizada como uma estátua que foi erguida no Jardim dos Heróis. No entanto, a Mulher do Amanhã não permaneceria morta quando o resultado de um ritual mágico fracassado conduzido por Morgana le Fey permitiu que o androide fosse ressuscitado em uma linha do tempo alternativa, onde ela atuou como o novo "Superman" e como membro de uma Sociedade da Justiça alternativa chamada Sociedade da Justiça Internacional, e recebeu uma identidade civil de repórter da GBS TV Clara Kendall. Ela não estava ciente de sua natureza robótica até que o membro do Dreambound, Homem Trans-Volicional, usou seus poderes de distorção da realidade nela. A Mulher do Amanhã ficou chocada com essa revelação, mas ainda mais por ser parcialmente responsável pelas mudanças violentas que ameaçavam a Terra na época. No entanto, ela eventualmente superou sua identidade real e ajudou os heróis da Terra a desligar as distorções violentas que estavam aparecendo em todo o mundo e a lutar contra a Arcana Negra, sabendo que ela desapareceria com a reestruturação da realidade. Com o início da reestruturação da realidade pela Trindade, a Mulher do Amanhã começou a desaparecer da realidade, mas cercada por aliados preocupados como Batman, Mulher-Maravilha e Superman, que temiam que suas formas divinas alteradas os tornassem indiferentes ao mundo, Clara telepaticamente reuniu os medos dos aliados e os projetou à força na Trindade, atraindo sua atenção. Embora a Trindade tenha permanecido apenas parcialmente comovida pelas palavras de Lois Lane e Alfred, eles concederam um pequeno presente e estabilizaram a realidade da Mulher do Amanhã. A Mulher do Amanhã continuou a lutar para proteger o mundo enquanto ele era dilacerado pelo ataque de Krona, usando seus poderes para tentar manter um pequeno pedaço dele unido, levando-se ao limite. Quando o mundo e a realidade foram finalmente restaurados e estabilizados mais uma vez com Krona derrotado, a Mulher do Amanhã continuou existindo e se estabeleceu como uma heroína em Los Angeles, totalmente humana como era na realidade alterada e trabalhando como repórter Clara Kendall.

AMANHECER

Título Original: Amanhecer
Licenciador: Daniel Vardi
País de Origem: Brasil
Criador: Daniel Vardi
Grupos:

Histórico: O governo precisava desesperadamente criar um símbolo que aumentasse a autoestima do povo brasileiro e ainda fosse uma verdadeira arma viva, controlada e acionada secretamente para aniquilar qualquer inimigo da nação ou agências de contraespionagem. O objetivo era colocar o país entre as principais potências mundiais. Maiores de dezoito anos foram convocados e seus biotipos analisados exaustivamente, pois a principal restrição era a rejeição aos biocomponentes do uniforme, que interage com o corpo do hospedeiro, sem dó. Forças ocultas, as mesmas que a décadas atuam nas sombras do Brasil, obtiveram informações do projeto e perceberam o enorme potencial e perigo que ele representava. De forma genial e meticulosa, sabotaram a experiência militar bilionária que estava sendo realizada, de modo camuflado, na central nuclear do Rio de janeiro, em Angra 1. Foi extraordinário o "suposto acidente" causado pela organização. Porém, o destino daquele recruta era outro. Uma enormidade de protesto ambientais e sociais repercutiram a mídia. O atentado, ao invés de acabar com os planos do governo, liberou um dos super heróis mais poderosos do Brasil, antes que sua memória fosse apagada e a existência do humano eliminada. O Amanhecer possui as melhores características do povo brasileiro e poderes inimagináveis. É um personagem nobre, amigo, verdadeiro e defende a vida em primeiro lugar. Só que, num mundo caótico, é difícil ser pacífico e é complexo definir quem é amigo... Seus poderes são VERDE = superforça, AMARELO = Calor, AZUL = Vôo, BRANCO = Transmutação, uniforme resistente composto de nanoplástico orgânico.

AMANITA

Título Original: Amanita
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Gerard Jones, Pat Broderick
Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

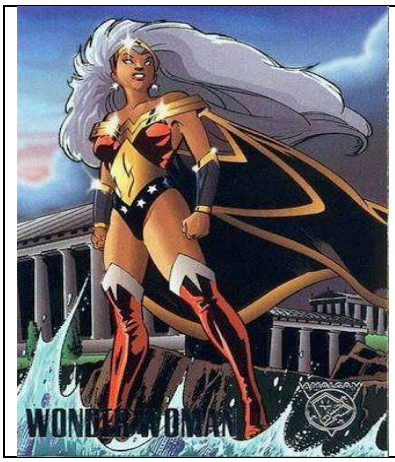
Histórico: Primeira aparição em Lanterna Verde 20 – 1992. Amanita é um cogumelo senciente do planeta Muscaria.

AMAZONA

Título Original: Amazona The Mighty Woman
Licenciador: Fiction House
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos:

Histórico: Amazona é uma bela mulher, uma das últimas sobreviventes de uma super-raça que quase foi aniquilada na última Era glacial. Assim como seus amigos, ela tem força e agilidade acima do comum. Primeira aparição: "Jungle Comics" 3 (1940). Embora pareça que ela pode ter sido inspirada pela Mulher-Maravilha, Amazona na verdade antecede a princesa Amazona em mais de um ano e meio. Imagino que tipo de quadrinhos o Dr. Marston gostava de ler...? ; Aqui está a única aparição de Amazona... A Mulher Poderosa !!

AMAZONA

	Título Original: Amazon – Ororo de Temíscira Licenciador: Amalgama Comics (DC Comics/Marvel) País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Claudio Castellini, Dan Jurgens, Ron Marz Grupos: Liga da Justiça X-Men, Vingadores da Justiça (Amálgama).

Histórico: Amazon (Ororo de Themyscira) é um amálgama da Tempestade da Marvel Comics e da Mulher-Maravilha da DC Comics. História: Ororo era uma metamutante que enfrentou quase o afogamento na infância, mas foi resgatada pela Rainha Hipólita das Amazonas. Ela foi criada como uma princesa Amazona pela Hipólita, ao lado de sua própria filha Diana, na ilha de Themyscira. À medida que Ororo crescia, ela manifestou a habilidade de controlar o clima, e as Amazonas a instruíram a concentrar seus poderes em um laço de relâmpagos que forçaria qualquer pessoa amarrada por ele a dizer a verdade. Com o tempo, Ororo deixou sua ilha natal para entrar no "Mundo dos Homens" como "Mulher-Maravilha", utilizando suas habilidades para auxiliar as pessoas.

AMAZONA BRANCA	
	Título Original: Sara Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Western sobre uma bela mulher que vestia uma máscara e roupa branca para combater bandidos no Oeste. Amazona Branca apareceu pela primeira vez no Brasil em 1948 e, de lá para cá, não se tem notícias sobre novas aventuras. Cavalgava um corcel ambém todo branco, lembrando o cavalo Silver do Lone Ranger.

AMAZONA DOS CABELOS DE FOGO

	Título Original: Firehair – Lynn Cabot Licenciador: Fiction House País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Lee Elias Grupos:

Histórico: Não confundir com "Cabelo de Fogo" da DC Comics, que é um outro personagem). A Fiction House era uma editora bastante original na década de 40. Ela fugia por completo ao esquema dos super-heróis. Suas revistas abordavam gêneros diversos: aventura, guerra, ficção científica, policial e outros. E foi numa dessas revistas, a "Ranger Comics" n° 21 (com data de fev. de 1945), que surgiu "Firehair" ("Amazona dos Cabelos de Fogo"). Entre seus principais desenhistas estava Bob Lubbers, que acabou sendo promovido a diretor de arte entre 1945-50. Seus traços soltos e movimentados eram perfeitos para essas histórias da Fiction House, onde a ação estava em primeiro plano. A ação e as garotas. Sim, outra marca registrada da Fiction House — suas maravilhosas garotas. Era um prato cheio para a garotada da época. E as figuras femininas desenhadas por Lubbers estavam entre as mais atraentes da Fiction. Para uma prova, basta examinarmos "Firehair" (no Brasil também foi chamada de "Jane Ruiva", na RGE). Quando desenhada por Lubbers, era todo movimento, beleza e até mesmo sexualidade. Quando ele a deixou, ela se tornou uma figura visualmente apática e desinteressante. "Firehair" contava a história de uma menina ruiva adotada por índios da tribo Dakota, após a morte dos seus pais. Os Dakotas a chamaram de Cabelos de Fogo ("Firehair", em inglês), devido à cor de seus belos cabelos. As capas de "Ranger Comics" do n° 40 ao 49 (1948/49), todas com "Firehair", e de "Wing Comics" do n° 74 ao 109 e mais o 112 são perfeitas testemunhas dos belos e dinâmicos traços de Lubbers. A maioria dessas capas trazia belas garotas em situações de perigo, muitas vezes amarradas e prestes a sofrer violência física (as famosas "bondage covers").

AMBER HUNT

Título Original:
Licenciador: Malibu Comics/Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Paul Pelletier – "Pell", Steve Gerber
Grupos: Ultraforce

Histórico: Amber Hunt era uma garota mimada do Vale que, sem saber, tinha potencial Ultra. O patógeno alienígena conhecido como Vírus Theta tinha como alvo potenciais Ultras para causar degeneração genética. A cientista Rachel Deming havia desenvolvido um procedimento de DNA recombinante que estabilizaria a infecção antes da morte, ao mesmo tempo em que acionava poderes Ultra em 99% dos indivíduos. Deming e seu competidor Malcolm Kort tinham como alvo Amber para recrutamento. Amber foi resgatada dos capangas de Kort pelos Exilados, Ultras trabalhando para Deming para impedir a exploração de Kort. Embora Amber tenha sido trazida de volta à base dos Exilados, as circunstâncias impediram o Dr. Deming de usar o procedimento de salvamento de vida em Amber imediatamente. Como os outros Exilados estavam ocupados em missões contra Kort, Amber ficou inquieta esperando por sua cura e imprudentemente tentou ativar as máquinas de Deming ela mesma. Sua má decisão foi ainda pior porque a Entidade da Lua enviou um sinalizador de "impulso inicial" ao mesmo tempo, aumentando radicalmente os poderes latentes de Amber e a explosão criada por sua manifestação de poder. Pelo menos três Exilados morreram graças à impaciência de Amber, e mais três ficaram gravemente feridos ou ficaram em coma depois. A própria Amber foi levada quase completamente insana e selvagem pelo impulso inicial. A conexão de Amber com a Entidade na Lua foi revisitada quando ela começou a irradiar energia através da Terra, do infravermelho até a faixa ultravioleta, em resposta às necessidades da Entidade.

AMBRAK

Título Original: Ambrak
Licenciador: Mozart Couto
País de Origem: Brasil
Criador: Mozart Couto
Grupos:

Histórico: Um jovem e seu velho pai, ao verem seu povo massacrado por doenças e guerras, saem em busca das Cordilheiras junto com a guerreira Helka. Ao chegarem, descobrem que o povo das Cordilheiras também foi exterminado. Unidos, os três tentarão refazer seu mundo. Com texto e arte de Mozart Couto, "Ambrak" foi publicado pela Press Editorial em 1986.

AMBROSE CHASE

Título Original: Ambrose Chase
Licenciador: Wildstorm
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: John Cassaday, Warren Ellis
Grupos: Planetary

Histórico: Membro do Planetary que podia manipular o tempo-espaço.

AMEAÇA AQUÁTICA

	Título Original: Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Ameaça Aquática se parece com um estranho molusco vermelho, mais exatamente um bivalves. Seus olhos são verdes e sua boca não se move. Por trás de suas pernas e na parte superior dos braços, tem pequenos picos cinzas. Sobre seus ombros e pernas há manchas pretas. Em suas mãos há buracos, que ele usa para atirar jatos de água. Ameaça Aquática tem 4 dedos com garras sobre eles e sobre os seus pés há um pico de cinza. Sua parte inferior do tronco é cinzenta com 2 picos do lado deles. O Superomnitrix está em seu peito. Em Omniverse, Ameaça Aquática tem quatro linhas como olhos, no peito ganhou desenhos que se parecem com olhos (embora não sejam) [5] e abaixo possui pernas de caranguejo. Seu capacete é mais áspero e ele tem cracas em seus ombros e pernas. No episódio Problema de Estômago é visto pela primeira vez com o seu capacete fechado. Ele usa o símbolo do Omnitrix no seu peito.

AMÉRICA CHAVES	
	Título Original: America Chaves – Ms. America Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Joe Casey, Nick Dragotta Grupos:

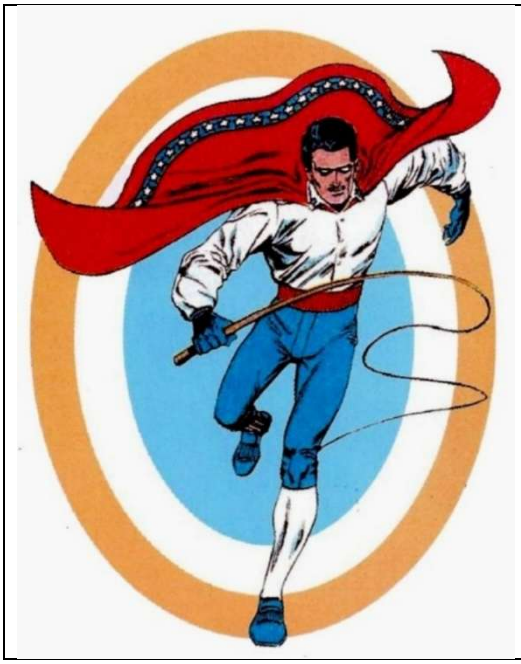
Histórico: Aos cinco anos, America e sua irmãzinha Catalina foram levadas para a ilha particular do bilionário Sr. Gales, onde uma instalação médica de alto nível foi montada. A ilha foi usada pelas mães de America, Amalia e Elena Chavez , que eram microbiologistas e patologistas especialistas, respectivamente, trabalhando para curar

América e Catalina da Síndrome de Edges, uma doença genética descoberta ligada aos cromossomos XX. Uma vez que América começou a mostrar remissão, seus poderes se manifestaram para o deleite do Sr. Gales, que estava tentando encorajar América a usar seus poderes contra a vontade de suas mães. Como Amalia e Elena se recusaram a continuar permitindo que Gales explorasse suas filhas e as outras garotas na instalação, América e Catalina foram levadas por Elena para um encontro para uma fuga, mas as garotas testemunharam sua mãe Amalia morrer destruindo a câmara do portal, então Gales atirou em Elena. Com Elena morrendo e enquanto as outras garotas lutavam contra Gales e sua segurança, América abriu um Portal Estelar para outro lugar para levar Catalina com ela, mas Catalina foi arrancada de suas garras por Gales no último segundo. Emergindo do outro lado, América viu a ilha em chamas, perturbada, acreditando que toda a sua família estava morta e ela estava sozinha.

AMERICOMMANDO	
	Título Original: Americommando Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mark Waid, Alex Ross Grupos:

Histórico: O Americommando era um miliciano fantasiado de extrema direita. Ele e seus Minutemen , sob o controle do Brain Trust, tentaram impedir a imigração para os Estados Unidos atacando imigrantes na Estátua da Liberdade . Quando os androides Vermelho, Branco e Azul interferiram e entraram em conflito com Americommando, muitos imigrantes foram pegos no fogo cruzado. Superman e sua recém-formada Liga da Justiça detiveram Americommando e salvaram a maioria dos imigrantes.

AMERICOMMANDO (HARRY THOMPSON)



Título Original: Americommando – Harry Thompson
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Ken Fitch, Bernard Baily
Grupos: Esquadrão All-Star

Histórico: Harry " Tex " Thompson (Thomson pré-1993) é um super-herói de propriedade da DC Comics que mais tarde se tornou o combatente do crime mascarado Sr. América e depois se tornou um agente de espionagem chamado Americommando . Ele era frequentemente auxiliado por seu melhor amigo Bob Daley, que por um breve período operou como seu ajudante fantasiado "Fatman". Criado por Ken Fitch e Bernard Baily , Tex estreou em Action Comics #1 (junho de 1938), o mesmo quadrinho que apresentou o Superman . [1] Durante suas histórias originais da década de 1940, vários de seus inimigos eram baseados em estereótipos do Perigo Amarelo . Várias de suas primeiras histórias apresentavam Gargantua T. Potts, um personagem baseado em estereótipos de shows de menestréis sobre afro-americanos.

AMETISTA

Título Original: Amethyst – Amy Winston
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Dan Mishkin, Ernie Colón, Gary Cohn
Grupos: Mundo de Cristal

Histórico: Amy Winston só queria saber de onde ela veio, mas ela logo percebeu que algumas questões só poderia ser melhor sem resposta. Amy passou a maior parte de sua infância mudando de cidade em cidade com sua mãe, que treinou todos os dias em auto-defesa e esgrima e nunca revelou as razões pelas quais, para grande aborrecimento de Amy. No entanto, em seu aniversário de 17 anos, Amy finalmente recebeu as respostas que estava procurando quando sua mãe lhe disse a verdade de seu nascimento, enviá-la em uma viagem incrível como Amaya da Casa Ametista, uma princesa de Gemworld! Uma vez no Gemworld, a aparência de Amy altera para refletir que do patrimônio de sua família, e ela ganha vastos poderes mágicos associados Casa Ametista. Juntamente com sua habilidade na esgrima e de defesa, Amy encontra-se uma força formidável neste novo reino fantástico maduro com perigo incalculável. Uma menina de dois mundos, Amy deve entrar em acordo com suas responsabilidades como uma princesa enquanto tenta sobreviver às maquinações de seus membros da família recém-descoberta e as outras casas dominantes que disputam o poder.

AMIBOSHI

Título Original: Kotoku
Licenciador: Shogakukan
País de Origem: Japão
Criador: Dan Mishkin, Ernie Colón, Gary Cohn
Grupos:

Histórico: Amiboshi é um Guerreiro Celestial Seiryu. Ele é o irmão gêmeo mais velho de Suboshi e nasceu em Tenryo, Província de San'Un, no Império Kuto. Seu nome verdadeiro é Kotoku Bu. Amiboshi (亢宿) é um dos guerreiros Seiryuu , mas ele se disfarçou como o guerreiro Suzaku Chiriko para se infiltrar e arruinar a Cerimônia de Invocação Suzaku. Ele possui uma flauta, que é perigosa e conveniente. Ele trabalha como espião para os guerreiros Seiryuu no início, mas conforme a história avança, ele amolece e até diz a Miaka que ele desejava ter nascido como um Suzaku Seven. Seu nome verdadeiro é Bu Kutoku , e ele nasceu sob a constelação pescoço. Ele também tem um irmão gêmeo chamado Suboshi.

AMINEDI

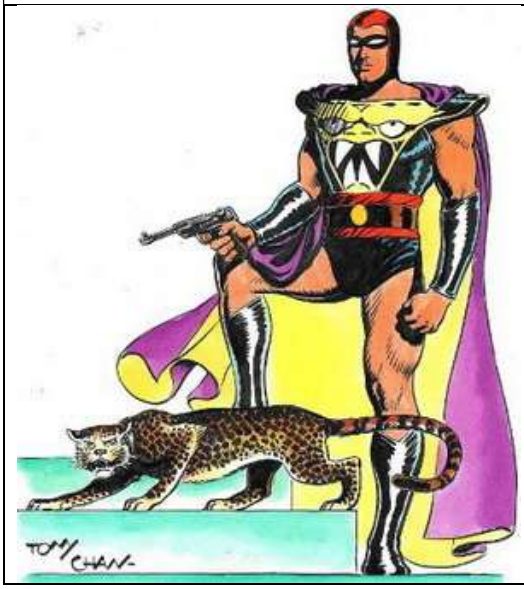
	Título Original: Aminedi Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Fabian Nicieza, Guang Yap Grupos: Espada do Deserto

Histórico: Aminedi era um membro da equipe mercenária iraquiana Desert Sword . Quando eles lutaram contra a Freedom Force do Crimson Commando , Aminedi decapitou Super Sabre e cortou o braço direito do Crimson Commando. Aminedi e Sirocco prenderam Avalanche e Crimson Commando em um campo minado. Avalanche prendeu Aminedi e Sirocco sob uma pilha de pedras e conseguiu escapar com Crimson Commando, no entanto, Blob e Pyro foram capturados pela Desert Sword. Em um ponto desconhecido, Aminedi contraiu o Vírus Legado . Ele acabou morrendo da doença. Sua morte foi relatada durante uma sessão de brainstorming sobre o vírus por Charles Xavier , Moira MacTaggert e Hank McCoy.

AMNEE PREE	
	Título Original: Amnee Pree Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Geoff Johns, Sterling Gates Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Um dos poucos casais Lanternas Verdes, Amnee e seu marido Matoo Pree, foram escolhidos em conjunto para serem Lanternas Verdes no dia do casamento. A dupla fazia parte de um contingente de Lanternas Verdes enviado para Qward após a derrota da Tropa Sinestro. O casal recebeu ordens para montar guarda vigiando a capturada Lyssa

Drak. A detentora do Livro de Parallax tentou manipular o medo do casal, contando a história de Berzzo. Na história, Berzzo matara o esposo de Jeryll, Lanterna Verde do setor 55 sequestrou sua filha bebê, Sarikyn. Lyssa Drak profetizou que Berzzo viria para capturar a prole de Amnee e Matoo no dia que seu filho nascesse. Embora ela não admitisse isso, a história abalou Amnee Pree. Primeira aparição em TALES OF THE SINESTRO CORPS: SUPERMAN PRIME – 2007. Ela e seu esposo uniram esforços com a Lanterna Verde KT21, do setor 181, que também tem um filho, na caça a vilã da Tropa Sinestro Berzzo. Kyle Rayner e Soranik Natu participaram da caçada. Ao final Berzzo foi derrotada e levada a Zamaron por uma Safira-Estrela para ser reeducada, mas antes conseguira assassinar KT21. Com a implantação da 3ª nova lei de Oa promulgada pelos Guardiões do Universo, proibindo relacionamentos amorosos entre os membros da Tropa dos Lanternas Verdes, ela e seu esposo Matto decidiram pedir baixa da Tropa e viverem em paz sua familia com seu filho recém-nascido.

AMOK	
	Título Original: Amok Licenciador: Agostino Della Casa País de Origem: Itália Criador: Antonio Canale, Cesare Solini Grupos:

Histórico: Em 1946, os italianos Cesari Solini e Antonio Canale (usando o pseudônimo de “Tony Chan”), influenciados pelos gibis que as tropas americanas traziam, lançam Amok, um super-herói a la "Fantasma" que combate a quadrilha de Scorpion. (ver erro da “The World Encyclopedia of Comics”, que diz que a primeira aparição do personagem é de 1947). Os quadrinhos começaram a ser publicados em outubro de 1946, pela editora Agostino della Casa ; os autores, o escritor Cesare Solini e o artista Antonio Canale, assinaram os quadrinhos com os pseudônimos Phil Anderson e Tony Chan. Inspirado no Fantasma , apresenta um gigante indonésio , nascido na ilha de Java , que se torna um combatente do crime mascarado após o sequestro de sua namorada. Apesar do sucesso obtido, Amok encerrou suas publicações em 1948; ao longo dos anos foi reimpressa diversas vezes. A série também foi publicada em vários países estrangeiros. Na Suécia, o quadrinho foi renomeado Kilroy quando foi publicado pela primeira vez em 1948. O nome foi inspirado na popular frase de grafite Kilroy was here. Foi um sucesso tão grande na Suécia que novas histórias foram produzidas diretamente para o mercado sueco (pelos artistas Rolf Gohs e Francisco Cueto) e foi publicado até a década de 1970.

AMY ROSE	
	Título Original: Emi Rozu Licenciador: Round Publishing Company País de Origem: Japão Criador: Kazuyuki Hoshino Grupos: Combatentes da Liberdade

Histórico: Amy Rose (EMI Rozu), também conhecida anteriormente como Rosy o Rascal (roji za Rasukaru), é uma ficção, antropomórfico rosa ouriço da série Sonic the Hedgehog. Ela tem uma grande paixão de longa data de Sonic the Hedgehog, e vem tentando ganhar seu coração por qualquer meio, desde que conhecê-lo. Introduzido na franquia de jogos em 1993, Amy foi a primeira - e mais recorrente - personagem feminina na série Sonic the Hedgehog, e é também um dos personagens mais populares, chegando em quinto lugar em uma pesquisa de popularidade oficial, sendo o sexo feminino o mais popular personagem. Ela foi descrita como oito anos de idade em o Sonic CD , mas a partir de Sonic Adventure em diante, ela cresceu em quatro anos. Com a adição de Cream the Rabbit , Amy parece ter encontrado a si mesma um ajudante semelhante à forma como Tails é o Sonic (como implicado na batalha de Sonic, Sonic Heroes, o Sonic Adiantamento 3 e Shadow the Hedgehog). Amy apareceu no Reino Unido pela publicação Sonic the Comic, no qual ela era um membro level-headed e pragmática do Freedom Fighters, quando ela não estava afirmando ser a namorada do Sonic. Ela também se tornou o líder da equipe, enquanto o Sonic foi preso na Zona Especial. Era amigo íntimo de Tekno das Canárias, e ela usou uma besta em batalha, em vez de o Piko Piko Martelo que se tornou sua marca registrada nos jogos. Em Sonic the Hedgehog quadrinhos por Archie Comics, Amy é do país de Mercia e tem um primo chamado Rob O 'the Hedge, uma referência ao Robin Hood. Como em outras continuidades, ela tem uma queda por o Sonic. Em suas primeiras aparições, ela tentou se tornar um membro dos Freedom Fighters, mas foi rejeitado por causa de sua tenra idade. Ela, então, fez-se mais por desejar no Anel de bolotas, mas ainda assim foi negado por Sally desde que ela ainda tinha a mente de uma garota mais jovem. Eventualmente, no entanto, Amy fez antecedência suficiente para ser aceito como um combatente da liberdade, e tornou-se um membro importante da equipe.

ANA

Título Original: Ana
Licenciador:
País de Origem: Brasil
Criador: Carlos Henry
Grupos:

Histórico: Personagem criada por Carlos Henry, Ana é uma guerreira pirata destemida.

ANA (ANA AMARI)

Título Original: Ana Amari
Licenciador: Blizzard Entertainment
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos:

Histórico: Ana é uma heroína de Suporte em Overwatch . Lançada em 19 de julho de 2016, ela é a 22ª heroína adicionada ao jogo. O arsenal versátil de Ana permite que ela afete heróis por todo o campo de batalha. Seus cartuchos de Rifle Biótico e Granadas Bióticas curam aliados e causam danos ou prejudicam inimigos; sua arma secundária tranquiliza alvos-chave, e Nano Boost dá a um de seus companheiros um aumento considerável de poder. Ana nasceu no Cairo , em uma longa linhagem de veteranos militares ilustres. Desde muito jovem, ela aprendeu a manusear um rifle e era uma atiradora especialista quando terminou o ensino médio. Após a formatura, Ana alistou-se no Exército Egípcio. Duas regras foram incutidas nela no básico — "Nunca hesite e nunca desvie o olhar" e "Proteja sua equipe a todo custo". Ela foi ensinada a fazer exames médicos básicos. Mais tarde, ela se tornou um membro das Forças El'Sa'ka . O histórico militar de Ana era impecável, e ela se tornou amplamente considerada uma das melhores atiradoras do mundo. Seu olho direito foi substituído por um implante cibernético. Enquanto estava em uma cafeteria no Cairo, Ana conheceu Sam English , um diplomata canadense . Dividindo o tempo entre o Egito e o Canadá, os dois

namoraram casualmente por anos, mas os dois estavam frequentemente em trânsito. As coisas mudaram quando Ana percebeu que estava grávida. Os dois se casaram e se estabeleceram no Cairo. Ana deu à luz uma filha, Fareeha.

ANAH KONDA	
	Título Original: Anah Konda - Licenciador: Alain Voss País de Origem: Brasil Criador: Alain Voss Grupos:

Histórico: É uma criação do franco-belga Alain Voss que nas suas idas e vindas ao Brasil nos brindou com esta magnífica criação. A heroína é uma roqueira que vive em um país chamado Zebril. O universo explorado é um misto de um futuro rural e ficção científica. Como esta aventura se passa no "nordeste" de Zebril, os personagens tem semelhanças, trajes do cangaço com nomes apropriados, como o da vilã Jaraka, remetendo numa alusão a todo um cenário brasileiro. Anah Konda tem uma "força pouco comum" e apesar de irreverente, se preocupa com a população local, atuando como protetora.

ANACRONISMO

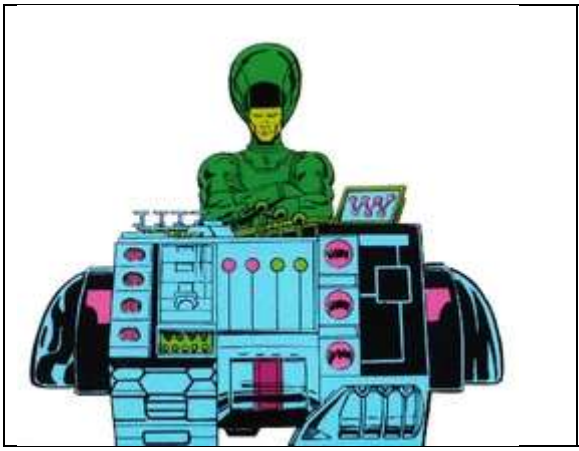
	Título Original: Anachronism – Aiden Gillespie Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dennis “Hopeless” Hallum, Kevin Walker Grupos: Academia Braddock

Histórico: Aiden era um nerd gamer obeso, até que recebeu o corpo e os poderes de um deus celta imortal. Ele logo adotou o codinome Anacronismo e foi recrutado na Academia Braddock. Lá se tornou grande amigo de Cullen Bloodstone.

ANAKIN SOLO	
	Título Original: Anakin Solo Licenciador: Lucasfilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Kevin J. Anderson Grupos: Ordem Jedi – Cavaleiros Jedi

Histórico: Terceiro filho de Leia Organa e Han Solo depois do nascimento anos antes dos gêmeos Jacen e Jaina. Surgiu no livro "Star Wars: Dark Apprentice" de Kevin J. Anderson lançado em 1994. Nos quadrinhos, surgiu no seguimento da trama do livro na minissérie "Star Wars: Dark Empire II" em 1995 na edição 6.

ANALISADOR



Título Original: Analyser
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Stan Lee, Jack Kirby
Grupos:

Histórico: Um robô espacial. foi um robô de monitoramento enviado pelo Grande Comissário Rigeliano para acompanhar Thor até a Galáxia Negra . Como tal, ele foi o primeiro Registrador a ver Ego, o Planeta Vivo. Mais tarde, o Registrador foi novamente enviado para a Galáxia Negra para descobrir se era a fonte de pulsações mortais que eram tão poderosas que só poderiam significar que o fim de toda a vida estava próximo. Descobrindo que tudo lá estava como sempre foi, o Registrador continuou sua busca. Depois de chegar a Asgard , ele foi desafiado em Bifrost por Heimdall , que o permitiu entrar após descobrir sua identidade como amigo de Thor. Dentro do Palácio Real, o Registrador encontrou Sif no quarto real do Pai de Todos Odin e a informou que o Mangog não estava tentando matar Odin, mas planejava sacar a Espada de Odin e acabar com o universo, um evento importante que ele veio registrar. Mais tarde, depois que o Mangog começou a sacar a Espada de Odin, o Registrador registrou as ondas de choque cósmicas que estavam começando a se formar, mas então registrou a derrota de Mangog pelo Odin desperto. Mais tarde, enquanto falava com Odin, o Registrador recebeu um sinal convocando-o para Rigel por causa de um perigo iminente. O Registrador partiu, mas deliberadamente escolheu não contar a Sif que o perigo era de Galactus . Depois de se reunir com Thor em Rigel, os dois partiram para encontrar e parar Galactus e foram transportados por uma nave estelar para a Galáxia Negra, onde sua nave espacial foi destruída na batalha entre Galactus e Ego. O Registrador e Thor foram salvos pelos Andarilhos e ele mais tarde observou como Thor foi capaz de afastar Galactus. Depois de retornar a Rigel na conclusão de sua missão, o banco de memória do Registrador deveria ser removido e ele estava programado para ser desativado. No entanto, quando Thor argumentou que havia desenvolvido consciência durante seu tempo entre os Asgardianos, o Alto Comissário decidiu permitir que o Registrador permanecesse ativo.

ANANSI – TERRA 7082

	Título Original: Anansi – Kwaku Anansi Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Gerard Way, Jake Wyatt Grupos: Exército-Aranha

Histórico: Este personagem se baseia em um personagem homônimo de lendas africanas que tem poderes aracnídeos e é conhecido por ser trapaceiro, se entediar com uma certa frequência, mas ter um bom coração. Mais uma vez entediado, Anansi busca seu pai nos céus, através de uma rede que aparentemente criou, para ter uma jornada por mais poder, com que se ocupar. No lugar de seu pai ele encontra seu tio Nebasti, que após uma lição de com grandes poderes vem grandes responsabilidades, manda seu sobrinho de volta à terra com o objetivo de buscar a Orquídea-Aranha (spoiler, é uma flor mesmo) e o aviso de que enfrentará diversos perigos no caminho. Mal ele está voltando para a terra ele é atacado pelo espirito do vento, porém utilizando de um objeto que possui ele subjuga seu oponente e consegue voltar para seu caminho (inclusive, para a alegria do MacGaren, usando um paraquedas de teia). Após uma conversa sobre seus objetivos, o espirito do vento resolve acompanhar nosso destemido herói em sua jornada. Isso se repete quando Anansi encontra o espírito da água e depois o da terra, só não tem mais paraquedas de teia (sad MacGaren). No encontro com o espirito do fogo, nosso herói fala que não quer mais lutar, principalmente pois sabe que na luta com este espirito em particular poderiam haver consequências graves para o povo, ele decide prosseguir pelo restante de sua jornada sozinho e se despede com um caloroso “até logo”. Nosso herói chega ao seu objetivo, porém é interpelado por um elemental de abelhas, que se declara um inimigo natural da linhagem de Anansi e não pode deixá-lo obter mais poder com a Orquídea-Aranha, que é realmente uma flor! Antes do nosso herói ter o mesmo triste destino do superior Nicolas Cage, naquele maravilhoso filme O Sacrifício, os quatro espíritos que Anansi havia encontrado anteriormente o ajudam e destroem seu inimigo. Anansi resolve não pegar a flor, pois fala que descobriu um poder maior que o que procurava, o poder da amizade… (não chorem crianças), e vai embora com seus novos amigos. O mesmo Anansi das lendas africanas foi representado no universo 616, com algumas referências na saga Spider Island e em outras revistas do Homem-Aranha, principalmente as que aparecem o amado Ezequiel.

ANÃO BRANCO	
	Título Original: White Dwarf Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Marv Wolfmann, Ed Hannigan Grupos: Vanguarda

Histórico: integrante do grupo Vanguarda. Embora esse personagem tenha sido originalmente introduzido durante a era de publicação da Terra-Um da DC , sua existência após os eventos da série limitada Crise nas Infinitas Terras de 1985–86 permanece intacta. No entanto, alguns elementos da história pré-crise do personagem podem ter sido alterados ou removidos para a continuidade da Nova Terra pós-crise, e devem ser considerados apócrifos.

ANARQUISTA	
	Título Original: Renata Melo Licenciador: M. H. Iparraguirre País de Origem: Brasil Criador: Matheus Iparraguire Grupos: Index

Histórico: Vinda de uma infância pobre e família complicada, Renata Melo cresceu em meio ao caos da revolução. Como uma das fundadoras dos Index, virou a Anarquista.

ANARQUISTA (TIKE ALICAR)

	Título Original: Anarchist – Tike Alicar Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: X-Force, X-Táticos

Histórico: O anarquista foi recrutado para se tornar o próximo membro da nova equipe Força-X televisionada depois que um de seus membros favoritos, o Sluk, foi morto durante uma missão. Anarquista foi escolhido e logo começou a viver a vida de uma celebridade. A imprensa pareceu instantaneamente gostar de anarquista e sua atitude de celebridade, para desgosto de alguns de seus novos companheiros de equipe. A nova equipe Força-X é enviada em uma missão para salvar a boy band Boyz R Us. Esta missão acabou sendo uma armadilha onde apenas Anarquista e dois de seus companheiros de equipe, Dup e Órfão, sobrevivem. Quando Força-X mudou seu nome para X-Táticos em homenagem à morte do amado companheiro de equipe, Vai Nessa. O Anarquista lutou por enfrentar a televisão com os outros membros, o que ele achava que era demais. Por causa disso, o Anarquista, juntamente com o colega membro da equipe X-Táticos, Falecida, saiu para formar seu próprio programa de televisão. Depois que a série fracassou, ambos retornaram ao X-Táticos.

ANATOLE	
	Título Original: Anatole Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jackson Guice, Mike Baron Grupos: Trindade Vermelha, Korreio Kapitalista

Histórico: Anatole e Bebeck queriam deixar a União Soviética para ir para a América, mas Cassiopeia não queria abandonar sua terra natal. No entanto, quando o Flash veio para levar o Dr. Orloff para a América para ajudar a salvar o Dr. Jerry McGee , todos

concordaram em ir. Depois de lutar contra Blue Trinity na fronteira finlandesa, todos os três e o Flash desmaiaram. Eles foram enviados para o Hospital Universitário de Syracuse para serem tratados. Após se recuperarem, eles tentaram contatar o Flash, mas não conseguiram falar com ele. Quando foram até sua mansão, o encontraram sob ataque de Blue Trinity. Felizmente, eles conseguiram afastar os vilões, ou Flash teria se ferido gravemente. Entusiasmados com as perspectivas do capitalismo americano, os três formaram a Kapitalist Kourier Service, Inc. , um serviço de entrega rápida. Em seu primeiro trabalho, Anatole estava, sem saber, carregando um pacote contendo materiais para sintetizar a droga de alta velocidade Velocity 9 para Trenton, Nova Jersey, quando foi sequestrado por dois viciados em Velocity 9 de Vandal Savage . Ele teve que ser hospitalizado. No entanto, ele logo estava de volta à ação. O Kapitalist Kourier logo ganhou popularidade esmagadora com a imprensa, recebendo todos os tipos de grandes tarefas, muitas vezes reservando suas agendas com várias semanas de antecedência. Eles dedicaram metade de um dia toda sexta-feira para trabalhos de caridade.

ANAVUS SVAG

Título Original: Anavus Svag
Licenciador: Lucasfilm
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Dario Carrasco Jr., Kevin J. Anderson
Grupos: Ordem Jedi (Cavaleiros Jedi)

Histórico: Anavus Svag era um Guardião Jedi Quase Humano durante os eventos que cercaram a Grande Guerra do Hiperespaço , quando o Império Sith fez seu esforço para dominar a República Galáctica . Como um Guardião Jedi, Anavus era um especialista em táticas, armas, armaduras e veículos usados em combate durante seu tempo. Sua arma de escolha não era um sabre de luz , mas sim um bastão de luz imbuído da Força , cujas pontas brilhavam com uma assinatura de energia azul ressonante. Eventualmente, ele registrou toda sua experiência militar em um holocron para que os futuros Jedi pudessem aprender com suas experiências. Sempre respondendo às perguntas dos Jedi de forma concisa e eficiente, ele deixou o nível de detalhes de suas respostas para ser decidido pelo guardião do holocron. Odan-Urr usou as informações de Anavus sobre a Grande Guerra do Hiperespaço , ao fazer um registro no Holocron Tedryn . Como um guardião jedi, ele era um especialista em táticas, armas, armaduras e veículos usados em combate durante seu tempo. Sua arma de escolha não era um sabre de luz, mas sim um bastão de luz, cujas extremidades brilhavam com uma assinatura de energia azul ressonante (mesmo som de um sabre de luz). Época em que atuou Cinco mil anos antes dos eventos do filme "Star Wars - Episódio IV: Uma Nova Esperança" de 1977.

ANAXIA

	Título Original: Anaxia Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jack Kirby Grupos: Nova Gênese

Histórico: Membro dos Novos Deuses que foi morta junta com seu marido Axis, pela horda de Parademônios de Darkseid durante um ataque a Nova Gênese.

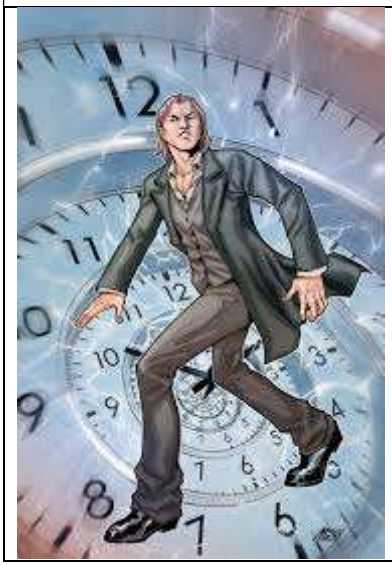
ANCIÃO	
	Título Original: Ancient One - Yao Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Stan Lee, Steve Ditko Grupos:

Histórico: Personagem das HQs de "Dr. Estranho" e outros super-heróis da editora Marvel. Apareceu pela primeira vez na revista "Strange Tales" n° 110, com data de julho de 1963 na capa. Mago indiano que ensinou todas as artes místicas a Stephen Strange. Depois de sacrificar sua vida para derrotar o terrível demônio Shuma Gorath, ele passou para um plano mais elevado de existência, deixando o Doutor Estranho em seu lugar, como o mago supremo do Universo. (Fonte Dicionário Marvel).

ANDARILHO (TERRA 4290001)

	Título Original: The Rider - Wayne Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jonathan Hickman, Rags Morales Grupos: Grande Sociedade (Terra 4290001)

Histórico: Nesta realidade, a Terra enfrentou uma invasão das forças combinadas dos Kree e dos Skrulls. Os super-heróis da Terra, em uma equipe conhecida como Arquétipos da J.U.S.T.I.Ç.A., tentou lutar contra a invasão, mas caiu nas mãos dos invasores. Quatro anos depois, um grupo de heróis rejeitados se uniu para formar a Grande Sociedade, e foi capaz de expulsar os alienígenas. Essa realidade enfrentou inúmeras incursões, mas foi capaz de repelir todas elas sem derramamento de sangue. O planeta Terra desta realidade foi finalmente destruído por Namor e os Illuminati da Terra-616 em a fim de evitar uma incursão com sua realidade.

ANDARILHO DO TEMPO	
	Título Original: Ivar Anni-Padda Licenciador: Valiant Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Barry Windsor-Smith Grupos:

Histórico: Ivar Anni-Padda, também conhecido como Andarilho do Tempo ou "Andador Eterno", é um super-herói fictício do universo da Valiant Comics . Criado pelo artista e escritor Barry Windsor-Smith , ele apareceu pela primeira vez na edição de 1993, Archer and Armstrong #8/ Eternal Warrior #8. Ele foi posteriormente desenvolvido em sua própria série , Andarilho do Tempo, que durou 15 edições e também

teve uma edição especial #0 detalhando sua infância. Assim como seus irmãos mais novos, Aram (também chamado de Armstrong) e Gilad, o Guerreiro Eterno , Ivar possui imortalidade e características físicas aprimoradas, além de ser quase invulnerável a ferimentos. Desde o reboot do Universo Valiant de 2012, Gilad também tem uma irmã imortal: Vexana, a Guerreira. Ao contrário de seus irmãos, Ivar viaja regularmente no tempo, atravessando "arcos temporais" que ocorrem naturalmente, embora não consiga controlar seu destino sem uma bússola táquion altamente avançada. Como um homem que leva uma vida não linear e cujas aventuras às vezes se sobrepõem, Ivar é um oportunista astuto que frequentemente manipula os outros, amigos ou inimigos, para que seus planos contra o mal tenham sucesso.

ANDARILHO DOS CÉUS	
	Título Original: Air-Walker – Gabriel Lan Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Keith Pollard, Mark Gruenwald, Ralph Macchio Grupos: Arautos de Galactus

Histórico: Gabriel Lan, um extraterrestre do planeta Xandar , era o capitão do navio explorador Way-Opener . A missão do navio era buscar civilizações alienígenas e tentar estabelecer relações pacíficas com eles. Lan já havia se distinguido nas forças armadas de Xandar, o Corporação Nova, e recebeu sua nomeação para um navio explorador desde que ele estava cheio de deslocamento e amor de espaço aberto. Voltando do seu turno de sete anos, Lan estava se aproximando de seu sistema solar doméstico quando uma nave não identificada apareceu e teletransportou-o da ponte do Way-Opener para o ofício de Galactus. Galactus estava procurando por um novo arauto para substituir o rebelde Surfista Prateado e, depois de examinar a mente de Lan, considerou-o um candidato apropriado. Ouvindo a oferta de Galactus de vasto poder e viagens ilimitadas, Lan aceitou prontamente e foi transformada por uma pequena fração do poder de Galactus no Gabriel, O Andarilho dos Céus, segundo de seus Arautos. Depois que Gabriel Lan foi morto pelos Ovoides, Galactus transferiu a consciência de seu arauto para uma perfeita réplica robótica. Infelizmente, o robô não tinha a vitalidade e a paixão pelos mistérios do espaço que Galactus admirava no Gabriel, O Andarilho dos Céus original. Em breve, Galactus despachou o robô na Terra para re-alistar o Surfista Prateado como o Arauto de Galactus. O robô, que se chamava Gabriel, encontrou o Surfista e a equipe de super-heróis conhecida como Quarteto Fantástico. O Surfista declinou o convite de Galactus e

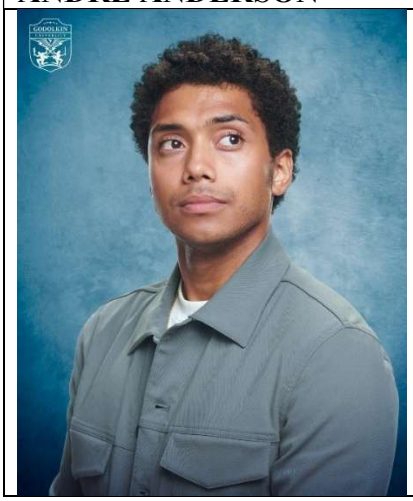
desativou o robô triturando sua capa. Galactus abandonou o surfista e o extinto robô Gabriel, O Andarilho dos Céus. Mais tarde, o robô Gabriel, O Andarilho dos Céus foi recuperado pelo cientista vilão conhecido como Machinemith, que tentou reparar o robô, mas não conseguiu entender seus circuitos alienígenas. O Machinemith conseguiu ativar as funções de auto-reparo do Gabriel, O Andarilho dos Céus, e depois de vários meses, despertou. O robô encontrou Thor, que aparentemente o destruiu. Os restos do Gabriel, O Andarilho dos Céus foram recuperados pelo terceiro heraldo de Galactus, Senhor do Fogo, um colega e amigo de Gabriel durante seu tempo no Corporação Nova. Senhor do Fogo enterrou os restos do robô em um asteróide.

ANDRAX

Título Original: Michael Rush
Licenciador: Bahdon-R. Kakuka
País de Origem: Espanha
Criador: Jordi Bernet
Grupos:

Histórico: Michael Rush é um jovem louro, atlético, campeão do decatlo que é raptado pelo professor Magor que o submete a uma fantástica experiência. Após ter recebido um soro fabricado por Magor, Rush é transportado para o futuro, recebendo o nome de Andrax. Tendo como companheiro o seu amigo Holernes, Andrax descobre mundos estranhos, vítimas de guerras nucleares. Combate os tiranos, os maus espíritos e animais desconhecidos. O decatleta Michael Rush acaba de competir com sucesso nas Olimpíadas de Montreal. Tudo parece estar indo muito bem para o garanhão loiro com o mullet da moda - até que ele é sequestrado por uma mulher linda a serviço de um Professor Louco chamado Magor e levado (onde mais?) para o laboratório subterrâneo deste último. O professor então empreende um experimento verdadeiramente assustador: ele coloca o atleta olímpico em uma animação suspensa de 2000 anos, para deixá-lo despertar sob o nome de Andrax em uma civilização presumivelmente perfeita. Qualquer leitor regular de EVOLVER já deve ter imaginado que o futuro não é bem como o Professor Magor, adorador do progresso, imaginou em seu cérebro idealista e confuso do verão do amor. Em vez de ser saudado com amor, paz e bem-estar, Rush/Andrax é confrontado com um mundo de pesadelo pitoresco no qual épocas passadas, presentes e futuras coexistem inexplicavelmente (pelo menos por enquanto). Armado apenas com uma espada, que ele encontra em uma caverna de monstros, e o conhecimento de seu próprio tempo (o bom e velho 1976), nosso herói luta para atravessar o caos e prova mais uma vez que a força física bruta, combinada com uma dose saudável de bom senso, é sempre superior à

pretensão paternalista e professoral. Em sua busca pela verdade (que está lá fora mais uma vez), ele é acompanhado por Holernes, o rei bárbaro pugilista da tribo Kauna - depois de uma breve briga introdutória, é claro. Os dois gradualmente desenvolvem uma amizade, bastante comparável a Starsky e Hutch. Um mundo inteiro povoado por lagartos pré-históricos, tribos germânicas rivais, répteis traiçoeiros, rainhas alienígenas taradas, vampiros sanguinários (liderados por um certo Vlad Dracul), mulheres fatais com aparência entre Ava Gardner, Valentina e Barbarella de Crepax, e muitas outras atrações está apenas esperando Andrax para ser explorado por terra, ar e mar.

ANDRE ANDERSON	
	Título Original: Andre Anderson Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Gen V

Histórico: Andre nasceu de Polarity e Laila no início dos anos 2000, e logo após seu nascimento, seus pais aceitaram a oferta de Vought de injetá-lo com Composto V , posteriormente transformando-o em um Supe e concedendo-lhe poderes e habilidades sobre-humanas. Andre cresceu como filho único e teve uma infância positiva. Como resultado, ele formou um vínculo estreito com seu pai, assistindo a sua tetralogia de filmes da Área 51 inúmeras vezes e tentando copiar sua postura heróica e citação. Algum tempo depois, Laila faleceu, o que devastou Andre e seu pai. No entanto, ambos superaram esse evento traumático e, eventualmente, superaram sua morte. Quando jovem adulto, Andre decidiu seguir sua carreira como super-herói, aprofundando sua educação na Universidade Godolkin e se formando em combate ao crime na prestigiosa Escola Lamplighter de Combate ao Crime. Na Universidade Godolkin, Andre formou amizades próximas com vários Supes: Golden Boy , Jordan Li e Cate Dunlap . Além disso, devido ao status de seu pai como um estimado ex-aluno e administrador da God U, Andre avançou na hierarquia rapidamente, garantindo o terceiro lugar. Além disso, Andre secretamente se envolveu em um relacionamento romântico com Cate, a namorada de Golden Boy, traindo completamente a confiança de seu melhor amigo sem seu conhecimento.

ANDRE BLANC-DUMONT

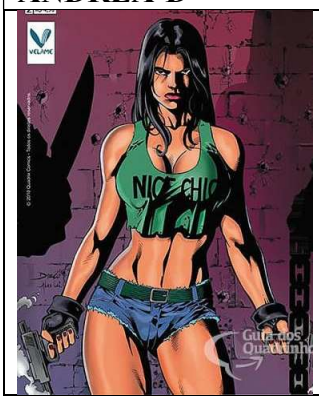
Título Original: Andre Blanc-Dumont
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Bob Powell, Chuck Cuidera, Will Eisner
Grupos: Falcões Negros

Histórico: André ("Andre", no original) é o integrante francês da equipe de aviadores do Falcão Negro. Quando foi criado, para a revista “Military Comics” n° 2, em 1941, ele era o típico francês da época: galante, mulherengo, bigodinho cuidadosamente afinado com cera e com o caracerístico sotaque mediterrâneo. No livro de Jim Steranko, “History of Comics”, o desenhista Chuck Cuidera recordou que o personagem foi baseado em Ronald Coleman. Embora tenha sido criado por Cuidera, Will Eisner e Bob Powell, o desenhista que esteve mais relacionado com esse personagem foi Reed Crandall. Em 1952, a série foi transformada em seriado da Columbia, "O Falcão Negro" ("Blackhawk"), para muitos um dos melhores "serials" sobre heróis aviadores. Kirk Alyn (o "Superman" da época) fazia o papel-título, enquanto que André foi vivido por Larry Stewart. Na trama, os heróis combatiam Laska, a bela sabotadora vivida por Carol Forman.

ANDRÉA

Título Original: Melodee
Licenciador: King Features Syndicate
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Lee Falk, Sy Barry
Grupos: Pequeninos

Histórico: Personagem das aventuras do "Fantasma" de Lee Falk. É aquele bela guerreira que pertence ao povo perdidos dos Pequeninos. Como seus compatriotas, ela mede uma polegada e é aliada do famoso herói. No Brasil, também foi chamada de "Melodia" (na RGE). Primeira aparição: dominicais de 1968.

ANDREA-D	
	Título Original: Andrea-D Licenciador: Alex Magnos País de Origem: Brasil Criador: Alex Magnos Grupos:

Histórico:

ANDREW BENNETT	
	Título Original: Andrew Bennett Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: J. M. Dematteis, Tom Sutton Grupos: Liga da Justiça Sombria

Histórico: Base de Operações: móvel. poderes: Andrew Bennett é um vampiro de poder inigualável. Além da sua grande resistência e capacidade regenerativa, ele também pode assumir outras formas, inclusive a de um lobo gigante. Outras aparições: Justice League Dark n°s. 7-10 história: Andrew Bennett é um dos vampiros mais antigos que existem. Filhas de Caim, o primeiro vampiro, Bennett é única em sua capacidade de resistir ao impulso de se alimentar de seres humanos, subsistindo inteiramente em outras formas de sangue. Ele dedicou sua vida a trazer outros vampiros sobre a sua maneira de pensar, colocando-o em conflito direto com seu amante de centenas de anos, Mary Queen of Blood, um vampiro gerado por Andrew que havia se levantado para se tornar líder de um vampiro-supremacista movimento. A batalha maciça em Gotham City colocando Andrew, Batman, The Justice League equipe escuro e outros contra o exército de Maria resultou em Caim de ser libertado de sua prisão dentro da alma de Andrew. Os heróis eram capazes de derrotar Cain, mas Andrew foi forçado a assumir a liderança da horda de vampiros restantes ... e que o papel terminou em desastre quando um assalto pelos vampiros matando Van Helsings obrigou-o a "curar" todos os vampiros em terra, levando

seus males em si mesmo. Agora que só é bom vampiro do mundo tenha ido mal, há alguém deixou que pode, eventualmente, contê-lo?

ANDREW LINCOLN	
	Título Original: Andre Lincoln Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mike Costa, Graham Nolan Grupos: Falcões Negros II

Histórico: O coronel Lincoln liderou a equipe em sua primeira missão registrada, uma operação secreta no Cazaquistão . No entanto, o coronel e sua equipe lutam contra um grupo de terroristas em um aeroporto e os derrotam com sucesso; alguém tira uma foto da equipe em seu iPhone, o que atraiu a atenção das Nações Unidas . Uma de sua equipe, Kunoichi, foi mordida por um soldado inimigo e quando ela retornou ao Ninho da Águia , ela descobriu que havia sido infectada com "nanocitos", que lhe deram superforça . Os nanocitos foram projetados pela Mother Machine , um ser tecno-orgânico, que usou a tecnologia para destruir uma instalação de detenção meta-humana na Ásia.

ANDRÓIDE Nº 18

	Título Original: Lazuli – Jinzoningen Ju Hachi-Go Licenciador: Shonen Jump País de Origem: Japão Criador: Akira Toriyama Grupos:

Histórico: Androide 18, Lazuli quando ela era Humana é uma personagem no manga Dragon Ball, e nos animes Dragon Ball Z e Dragon Ball GT. Ela é a décima oitava criação androide de Dr. Gero, designada para cumprir a vingança contra Goku. Enquanto seus interesses inicialmente desviam dessa expectativa, a curiosidade dela de ativar Androide 16, embora Gero havia ordenado não fazê-lo, leva Androide 17 a matá-lo. Androide 18 depois vira a esposa de Kuririn e mãe de sua única filha, Marron. Ela também entra não oficialmente nos Guerreiros Z. Embora ela não participe de nenhuma luta contra Majin Boo, ela luta junto com os Guerreiros Z contra Bills em Dragon Ball Z: A Batalha dos Deuses e ajuda a lutar contra Super 17 em Dragon Ball GT.

ANDRÔMEDA	
	Título Original: Andrômeda Licenciador: Material Autoral País de Origem: Brasil Criador: Leonardo Santana Grupos:

Histórico: Andrômeda é a comandante de uma nave espacial, uma viajante do espaço, que vê sua tripulação submetida aos rigores de um planeta inóspito. A oficial não hesita em combater as ameaças com sua destreza e habilidades.

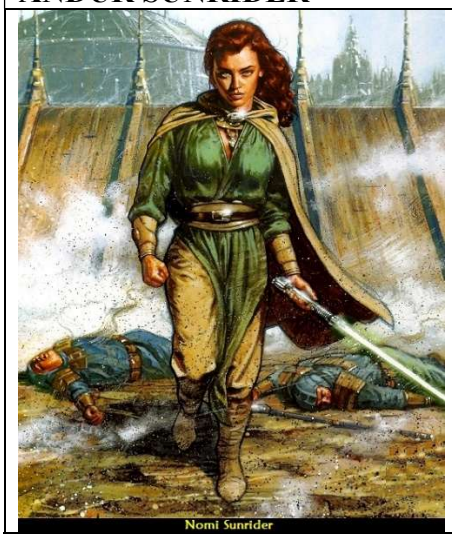
ANDRÔMEDA (ANDROMEDA ATTUMASEN)	
	Título Original: Andromeda Attumasen Licenciador: Marvel Comic/s País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Peter B. Gillis, Don Perlin Grupos: Defensores, Defensores das Profundezas

Histórico: Muito pouco se sabe sobre Andrômeda. Ela é major das forças armadas atlantes. A sociedade atlante é dominada pelos homens, ela ao ver sua falta de espaço entre eles, acredita que não pode avançar mais dentro dessa sociedade. Portanto, Andrômeda buscou aventuras no mundo da superfície, inspirada pelas histórias das aventuras do Namor, o Submarino, ex-governante da Atlântida. Ela procurou o time de aventureiros ao qual ele pertenceu: os Defensores. A princípio, Andrômeda posou como uma mulher da superfície, auxiliada por um soro especial que alterou seu tom de pele, e se autodenominou Andrea McPhee, antes de finalmente revelar sua verdadeira natureza aos Defensores. Depois de se aventurar com seus aliados por muitos meses, Andrômeda e outros Defensores se juntaram na batalha contra sua companheira de equipe Serpente da Lua, que estava possuída pela entidade conhecida como o Dragão da Lua. No final da batalha, Andrômeda e os outros foram desviados para outro plano da realidade e seus corpos físicos foram destruídos. Com a ajuda do colega Defensor e místico Doutor Estranho, o espírito de Andrômeda tomou posse do corpo de uma mulher de ascendência mista britânica e jamaicana, Genevieve Cross, a fim de continuar a batalha contra o Dragão, que escapou para a Terra. Quando Andrômeda estava de posse de seu corpo hospedeiro, o hospedeiro assumiu sua aparência física e habilidades. Andrômeda continuou a se aventurar na Terra quando o Dragão da Lua foi finalmente destruído. Andrômeda enfrentou o governante atlante Attuma em um duelo de honra depois de revelar a ele que ele era seu pai. Embora tal duelo fosse comumente travado contra um herdeiro masculino na sociedade atlante, Attuma admitiu que os sucessos militares de Andrômeda foram de alguma forma compensar por ela ser uma mulher. Andrômeda lutou bem, mas Attuma venceu o duelo. Antes que ele pudesse matar Andrômeda, ela foi abduzida junto com outras seis super-heroínas pelo padre Deviant Ghaur em sua tentativa de reviver o deus demônio Set e fornecer a ele sete "noivas" para procriar. Ghaur foi derrotado por um grupo de heróis da Terra.

ANDRÔMEDA (LAUREL GAND)	
	Título Original: Laurel Gand Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Al Gordon, Keith Giffen, Mary Bierbaum, Tom Bierbaum Grupos: Daxamitas, Legião dos Super-Heróis (Terra-247)

Histórico: Ela foi apresentada à equipe durante o recrutamento inicial, mas depois teve que sair devido ao seu relacionamento conflitante com o Triângulo Branco. Laurel Gand passou a maior parte de sua vida em uma comunidade do Triângulo Branco, sendo doutrinada nos "horrores" da cooperação entre espécies antes que a influência política do Triângulo a levasse a se tornar a representante Daxamita na Legião. Longe do sol vermelho de Daxam , ela ganhou poderes semelhantes aos do Superman , mas a hipersensibilidade de toda a raça dos Daxamitas ao chumbo significava que mesmo quantidades minúsculas poderiam ser fatais até mesmo para um Daxamita fortalecido, forçando-a a usar uma transsuit o tempo todo. Isso não a incomodou, pois significava que ela nunca teve que realmente tocar em nenhum não-Daxamita. Suas crenças derivadas do Triângulo dificultaram sua eficácia como Legionária, graças à sua relutância em se envolver fisicamente com quaisquer inimigos, mas os problemas reais começaram depois que ela deixou vários membros do Triângulo irem após um assalto, logo depois que eles espancaram e quase mataram a Tríade . Irritada mais por desafiá-la do que pela surra, quando ela foi mandada embora para impedir que o Homem Composto ganhasse seus poderes, ela voou atrás deles. Imediatamente, eles rasgaram seu traje e a expuseram diretamente ao chumbo, e ela mal conseguiu entregá-los à Polícia Científica antes de atravessar as paredes do QG da Legião. Enquanto Brainiac 5 trabalhava na criação de um soro anti-chumbo, ele a confrontou sobre suas crenças, e depois de descobrir o soro que Vril Dox , seu ancestral direto, havia criado para Valor e adaptá-lo à sua estrutura genética para permitir que funcionasse corretamente nela (para sua surpresa, pois ela havia sido ensinada que todos os membros da mesma raça eram idênticos), ele a forçou a confrontar o fato de que ele não era inferior a ela antes de dar a ela o soro. Enquanto isso acontecia, no entanto, Shrinking Violet descobriu um colar de Triângulo Branco em seu quarto e o conectou ao grupo que havia atacado Triad e destruído Trom, contando ao resto da equipe. Confinada em seus aposentos após uma tentativa malsucedida de Cosmic Boy de removê-la da equipe, ela usou seus supersentidos para ver o Embaixador Roxxas se regozijando, mas ele conseguiu intimidá-la para dar a ele o soro anti-chumbo. Tomando-o ele mesmo e dando a outros quatro Daxamitas, eles começaram a causar destruição em massa na Terra. Quando a própria Andromeda confrontou Roxxas

sobre o que ele estava fazendo e a fez fazer, ela quase foi derrotada quando Violet começou a se debater em sua cabeça, antes de sair e dizer a Andromeda para derrubá-lo. Enquanto ela o espancava repetidamente, ele destruiu a cobertura de uma "fornalha atômica", e ambos foram considerados mortos no inferno resultante (causando depressão severa em Brainiac 5). Apenas Cosmic Boy foi informado de que ela havia sobrevivido e se exilou voluntariamente no Planeta Inferno. Mais tarde, ela foi trazida para fora deste exílio por Live Wire depois que Cosmic Boy lhe disse onde ela estava como parte de uma maneira de construir um "Esquadrão de Resgate da Legião", e ela ficou impressionada com Valor, ele mesmo sendo outro membro. No entanto, ela se recusou a se juntar à Legião depois que o Esquadrão serviu ao seu propósito, preferindo ir para o espaço profundo. Embora Andrômeda tenha sido apagada da história junto com a Legião e todo o seu futuro por causa da Crise Infinita, ela reaparece como um membro regular da Legião durante a Crise Final: Legião dos Três Mundos. Ela parece ser um membro interino da Legião novamente, ao lado de Legionários que nunca teriam sido companheiros de equipe cronologicamente com ela, como o segundo Kid Quantum.

ANDUR SUNRIDER	
 Nomi Sunrider	Título Original: Andur Sunrider Licenciador: Lucasfilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Ordem Jedi (Cavaleiros Jedi)

Histórico: Andur Sunrider era um Padawan Humano que serviu a Ordem Jedi durante os dias da República Galáctica . Durante sua infância, ele demonstrou um interesse natural pela história da Ordem Jedi e gostava de ouvir histórias de seu avô, o Mestre Jedi Jev Sunrider . Após a morte de seu avô, Sunrider intensificou sua dedicação ao estudo de tudo o que podia sobre os Jedi . Durante esse tempo, ele se casou com uma jovem chamada Nomi e comprou uma nave que ele renomeou como Lightside Explorer. Eventualmente, sua dedicação aos estudos chamou a atenção do Mestre Jedi Chamma , que convidou Sunrider para treinar como seu aprendiz no planeta de H'ratth . Ele estudou com o Mestre Chamma por dois anos e se destacou em seu treinamento, aprendendo tudo o que Chamma podia lhe ensinar. Durante seu tempo em H'ratth, ele e Nomi tiveram uma filha a quem deram o nome de Vima . Uma vez que Chamma percebeu que Sunrider precisava de mais treinamento de um mestre mais experiente, Chamma o aconselhou que ele terminaria seu treinamento sob a orientação do Mestre Thon em Ambria . Durante a viagem de Sunrider para Ambria, ele foi assassinado por criminosos que estavam atrás dos cristais Adegan que ele estava carregando. Muitos anos após sua morte, a memória

de Andur Sunrider sobreviveu através de sua filha Vima, que construiu uma enorme escultura de gelo de seu pai durante seu treinamento Jedi em Rhen Var.

ANDY VON STRUCKER	
	Título Original: Andy Von Strucker Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Antes de descobrir que ele era um mutante, Andy era um adolescente típico. Ele adorava jogar videogames com seu primo e fazer atividades juvenis. Devido a uma história de bullying, Andy é retirado e mal-humorado, embora tenha exibido um senso de humor sarcástico, visto quando ele respondeu à afirmação de sua irmã de que 'Mutie' era ofensivo com "Pessoa geneticamente diferente" e, mais tarde, quando disse sua irmã não engravidou quando estava apenas dançando com seu namorado. Além disso, Andy mostrou ter uma raia rebelde, comprovada quando ele disse a sua mãe que ele estava indo para a cama e então saiu para uma dança com Lauren.

ANEL DA LIBERDADE	
	Título Original: Freedom Ring – Curtis Doyle Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Robert Kirkman, Andy Kuhn Grupos:

Histórico: O Mestre de Cerimônias forjou um anel a partir do fragmento de um Cubo Cósmico . Ele foi derrotado por uma coleção de heróis, terminando com o Justiceiro atirando em seu dedo anelar. O Capitão América estava a caminho de entregar o anel para a SHIELD quando um esquadrão MODOC atacou. Seu cinto foi

danificado e o anel caiu durante a luta. O anel foi encontrado por Curtis. Ele descobriu seu poder enquanto estava com fome de sorvete. Ele usou o anel para trazer uma série de objetos. Curtis ponderou sobre a ética de ter tal dispositivo. Ele escolheu o nome Freedom Ring após uma observação sobre ganhar um "anel idiota grátis". Curtis teve sua primeira chance como um super-herói tentando ajudar o Homem-Aranha (Peter Parker) contra o Abominável . Infelizmente, seus ataques fizeram pouco para atrasá-lo, e ele ficou gravemente ferido. O Homem-Aranha o levou para o hospital enquanto os X-Men lutavam contra o Abominável. Curtis ficou paralisado pelo ataque. Ele continuou a usar seu anel e descobriu que conseguia se levantar e andar com ele. Crusader notou Curtis e começou a treiná-lo no uso do anel. Curtis e Crusader ajudaram os Vingadores na batalha contra o Maníaco de Ferro . Ele usou seu anel para parar o Maníaco de Ferro, mas foi empalado pela armadura de Stark da realidade alternativa, matando-o. Curtis recebeu um funeral dos outros heróis. O anel cósmico de Curtis foi posteriormente herdado e atualmente possuído por Crusader.

ANEL ENERGÉTICO	
	Título Original: Power Ring – Jessica Cruz Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Geoff Johns Grupos: Liga da Justiça da América, Tropa dos Lanternas Verdes Outras Identidades: Lanterna Verde VII

Histórico: Como consequência da morte do Anel Energético da Terra 3 pelas mãos de Sinestro durante a saga Vilania Eterna, o anel passa a procurar um novo hospedeiro para controlar. Encontra então Jessica Cruz, uma mulher profundamente apavorada pelo domínio dos vilões no planeta.

ANEMO

Título Original: Anemo
Licenciador: Renan Ishin
País de Origem: Brasil
Criador: Renan Ishin
Grupos:

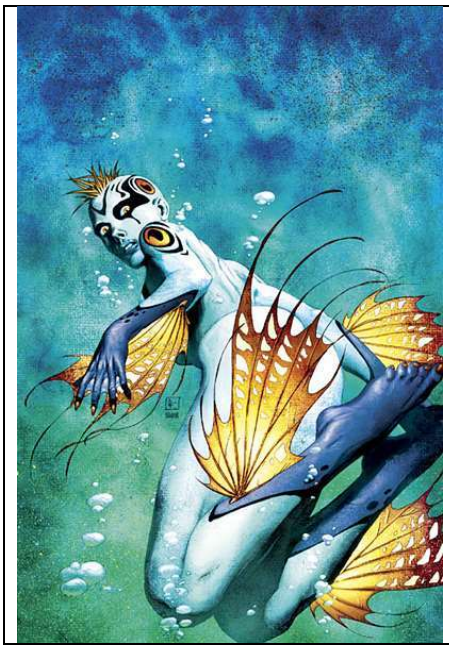
Histórico: O projeto conta a história de um grupo de jovens com superpoderes patrocinado por um político local em busca de apoio. O principal personagem, Anemo, que detém grande força, poder de voo, velocidade. Este grupo, inclusive Anemo, descobriram que seus poderes se originaram de experimentos feitos na década de 70 com seus familiares, e apenas se manifestaram na terceira geração. O projeto foi abortado pelos seus gestores na época, pelo insucesso.

ANEXO

Título Original: Annex – Alexander Ellis
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jack C. Harris, Tom Lyle
Grupos: Iniciativa

Histórico: 2ª Turma de recrutas da INICIATIVA. 1ª aparição em Amazing Spider-Man Annual nº 27. Um soldado americano, Alexander Ellis, era um amputado cuja busca por uma prótese melhor o levou a se tornar um herói movido pela tecnologia.

ANFÍBIA (TERRA-31916)

	Título Original: Amphibian – Kingsley Rice Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Gary Frank, J. Michael Straczynski Grupos: Esquadrão Supremo (Terra-31916)

Histórico: Quando criança, os pais da Anfíbia ficaram tão chocados com a aparência estranha de seu filho que ela foi abandonada no mar depois que sua mãe cometeu suicídio e seu pai enlouqueceu. Devido à sua natureza anfíbia, ela foi capaz de sobreviver e crescer como uma criança selvagem sem encontrar humanos até se tornar adulta. Em seu primeiro encontro com humanos, ela conheceu um mergulhador que estava com pressa por sua aparência desumana. A mangueira de ar do mergulhador se rompeu e engasgou na frente da Anfíbia. Ela apareceu com seu corpo e o devolveu ao barco próximo onde o marido da mergulhadora estava esperando. Ele também entrou em pânico assumindo que ela havia matado sua esposa e a atacou com um lançador de arpões. Ela o matou e revidou.

ANFÍBIO	
	Título Original: Amphibian – Ben 10 Licenciador: Cartoon Network País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Man of Action Grupos:

Histórico: é um alienígena Água-viva de cores azul e branco, com seis longos tentáculos que funcionam como dois pares de braços e um par de pernas. O Omnitrix localiza-se no seu rosto. Anfíbio controla raios e eletricidade. Anfíbio pode produzir raios. Ele pode disparar rajadas de raios de seus braços. Ele também pode se transformar em eletricidade

pura, e viajar através de correntes elétricas. Ele também é capaz de absorver projéteis de energia elétrica baseada em devolvê-los para seus inimigos. Vôo. Anfíbio pode voar e isso o ajuda a escapar de inimigos ou ter uma melhor visão de algum lugar. Intangibilidade. Anfíbio pode tornar-se intangível. Leitura de Mentes. Utilizando o seu domínio sobre o espectro eletromagnético, Anfíbio pode sentir os pulsos elétricos nas mentes de outras formas de vida, permitindo-lhe ler os seus pensamentos. Natação e Respiração na Água. Ele também pode respirar debaixo d'água e nadar em altas velocidades com a ajuda de seus braços e pernas. Expansão do Corpo. Anfíbio pode se espremer em espaços apertados e pequenos, como a falta de ossos não pode restringir seus movimentos. Ele também pode esticar os braços para um comprimento decente. Fraquezas: Se for molhado, Anfíbio não pode utilizar seus poderes elétricos senão será eletrocutado.

ANFÍBIO (CLAUDIO TORRES)	
	Título Original: Anfíbio – Claudio Torres Licenciador: Darlei Nunez País de Origem: Brasil Criador: Darlei Nunez Grupos: Os Protetores

Histórico: Herói nacional que fazia parte do grupo Os Protetores.

ANFÍBIO (TERRA-712)

Título Original: Amphibian – Kingsley Rice
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Roy Thomas, John Buscema
Grupos: Esquadrão Supremo (Terra-712)

Histórico: Amphibian é um personagem que é vagamente baseado no personagem Aquaman da DC Comics, os dois compartilhando aparência, poderes e origens semelhantes. Seu nome verdadeiro, Kingsley Rice, é uma piada; o nome verdadeiro de Aquaman é Arthur Curry, e ele é tradicionalmente o Rei de Atlântida. A Marvel Comics fez o enredo onde ele era do universo alternativo da Terra-712, é um membro do heróico "Esquadrão Supremo". Ele foi criado por Roy Thomas e John Buscema . Thomas também criou o Esquadrão Supremo (uma super equipe da Marvel análoga à Liga da Justiça da América da DC) que apareceu pela primeira vez em The Avengers #85.

. **ANFÍBION**

Título Original: Amphibion - Qnax
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Stan Lee, Jack Kirby
Grupos:

Histórico: Também conhecido como Qnax, é um guerreiro alienígena fictício e um antagonista recorrente apresentado em histórias em quadrinhos publicadas pela Marvel Comics . Ele é associado à linha de títulos Hulk e apareceu pela primeira vez na segunda história em Tales to Astonish #73 intitulada "Another World, Another Foe!". Qnax era um guerreiro Xantareano que foi enviado em uma falsa missão pelo Grande Xantareano. Voltando para casa, ele questionou o Conselho dos Anciãos e foi exilado. Tomando o nome de Amphibion, Qnax se alinhou com a Imperatriz Daydra. Ele se tornou um

membro dos Hulk-Hunters, que buscaram a ajuda do Hulk para combater o Mestre da Galáxia e o Devastador de Mundos conhecido como Abominação.

ANGEL	
	Título Original: Angel Licenciador: Rankin/Bass Animated, Pacific Animation País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Arthur Rankin Jr., Jules Bass Grupos: Tigersharks Outras Identidades:

Histórico: Angel - Outro membro adolescente da tripulação do Tigersharks. Angel é mais séria e responsável que seu irmão. Ela se transforma em um híbrido humano/ peixe-anjo, daí seu nome.

ANGEL (ANGEL SALVADORE)	
	Título Original: Angel Salvadore Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Ethan Van Sciver, Grant Morrison Grupos: X-Men Outras Identidades: Tormenta II

Histórico: Angel Salvadore fugiu de casa aos quatorze anos devido aos abusos de seu padrasto, foi nessa época que seus poderes mutantes começaram a se manifestarem, primeiramente na forma de um casulo protetor, quando Angel rompeu o casulo percebeu que possuía assar e logicamente poderia voar. A garota foi encontrada pelos U-men, um grupo de humanos que caçava mutantes, rapidamente, foi resgatada por Wolverine e levada para o Instituto Xavier Inicialmente Angel relutou em participar das aulas e logo foi forçada a ajudas as Irmãs Stepford e Bico em uma missão contra o Império Shiar, Angel então foi colocada em uma sala especial e teve como professor o mutante Xorn. Mais tarde, durante uma aula de vôo, Angel aceitou um desafio de beijar Bico o que fez com que o jovem rapaz ficasse apaixonado por ela, O que ela não esperava era que também iria se apaixonar. Durante um acampamento os dois se separaram do grupo para

terem momentos mais íntimos e acabaram sendo atacados pelos U-Men, com a ajuda de Xorn os U-men foram derrotados e a classe voltou para o Instituo a tempo de ajudar Quentin Quire. Algum tempo depois, Angel contou para Bico que havia engravidado e que tinha colocado os ovos para chocarem no quintal do Instituto. Mais tarde, Bico juntou-se os Exilados e Angel passou a acreditar que ele havia abandonado seus filhos e ela mesma. Durante a dinastia M, Angel viveu uma modelo de sucesso e foi possuída por Proteus, com a realidade restaurada, Angel, Bico e seus filhos, exceto Tito, perderam seus poderes.

ÂNGELA	
	Título Original: Angela – Aldriff Odinsdottir Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Neil Gaiman, Todd McFarlane Grupos: Asgardianos, Força-V, Guardiões da Galáxia (Terra 616), Liga dos Reinos

Histórico: Angela é uma personagem criada por Neil Gaiman e Todd McFarlane para a série Spawn. Mais tarde, Angela foi alvo de uma batalha legal entre McFarlane e Gaiman pelos direitos do personagem, em que Gaiman venceu. Mais tarde, Neil Gaiman vendeu os direitos do personagem para a Marvel Comics. Ela foi integrada ao Universo Marvel em 2013 na saga "Era de Ultron" e a sua mitologia foi expanida em 2014 no arco "Pecado Original", onde foi estabelecido que seria a irmã perdida de Thor. Foi criado até mesmo um Décimo Reino, para abrigar criaturas angelicais dentro do Universo Asgardiano. ERA IMAGE. Ela realmente não pode ser impedida quando um novo Spawn surge na Terra, acredite. Arrogante, obcecada, mortal e acima de tudo traiçoeira; sua maior ambição é conseguir o emblema dos Spawns para pôr em sua coleção de troféus. De todos os anjos caçadores freelancers, acredito que ela seja uma das que mais têm troféus. Recentemente ela escreveu um manual para caçadores inexperientes, com todos os hábitos dos Spawns, habilidades, características, armas e recomendações. Ela é uma das mais experientes caçadoras que existem, sabe tudo sobre demônios e não aceita a derrota, sendo capaz de usar os truques mais sujos para matá-los a sangue-frio. Geralmente, eles mal têm tempo de pensar no que aconteceu. A algum tempo atrás, uns 800 anos para ser mais exata, Ângela derrotou um Spawn da era medieval. De acordo com ela, foi tudo muito simples. Ela atraiu o Spawn para uma caverna com algumas histórias (ou seja, mentiras) e acabou com ele, já encurralado, terminando com um golpe de sua lança. Para caçar esse último Spawn ela veio ao meu escritório (e eu aproveitei e esfreguei a minha promoção na cara

dela) e apresentou uma licença de caça, como é requisitado, mas eu não permiti que ela usasse tocaias desse tipo. Queria que fosse rápido e limpo. E foi... Ela atacou com tudo, de frente, limpo, cara-a-cara. A batalha foi rápida; não demorou para que Ângela acertasse o Spawn com sua lança. Mas ele conseguiu escapar para dentro de sua capa antes que a lança o perfurasse. Quando Ângela foi verificar, foi puxada para dentro também e teve que fugir para não ser estrangulada. Fugiu e abandonou a lança por ali. Depois ficou dizendo que a lança havia se perdido quando voltou. Essa não foi uma desculpa convincente e acabou sendo presa por traição. Foi a minha oportunidade para acabar com ela de vez. Bastaria mentir no julgamento para ela apodrecer numa prisão. Eu só não contava com a possibilidade de o próprio Spawn ir ajudá-la. No final, eu é que acabei perdendo minha posição no Elíseo e fui punida com o cargo de Diretora de Assuntos Terrenos. Ângela percebeu que o Elíseo não era mais seguro para ela e se demitiu, junto com suas amigas Kuan Yin e Anahita. Agora ela é uma freelancer nômade, pegando empregos onde houver oportunidades. Mas eu ainda vou destruí-la.

ANGÉLICA	
	Título Original: Angélica Licenciador: Eugênio Colonnese País de Origem: Brasil Criador: Eugenio Colonnese Grupos:

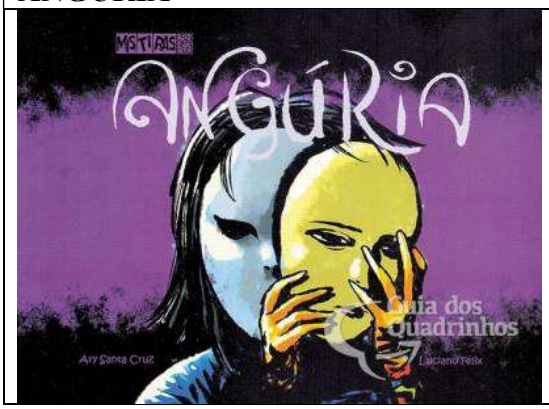
Histórico: Criação de Ota e Eugenio Colonnese. Filha de Satã, estreou em Spektro (Vecchi) nº 23 (ago/1981), voltando no nº 25. Angélica nasceu fruto de um estupro feito pelo próprio Satã. Alfredo e Mria, seus pais moradores de uma pequena cidade no interior de São Paulo, deram abrigo numa noite de chuva a um estranho, que se revelou depois o próprio Satã. Satã mata Alfredo e possui Maria que por um encanto, não se lembrava do ocorrido. O tempo passou e Maria deu à luz uma linda menina, morrendo no parto. Angélica ao crescer tem sempre a proteção de seu pai e vigiada de perto, na forma de um cachorro, por outro demônio de nome Lúcifer.

ANGRA

Título Original: Angra
Licenciador: Domínio Público
País de Origem: Brasil
Criador:
Grupos:

Histórico: Angra é a deusa do fogo na mitologia tupi-guarani. Muito doce e amável, mas quando as coisas apertam sabe ser explosiva e evasiva como uma chama. Também muito conhecida por ser a única deusa da mitologia brasileira que só come alface. Diz a lenda que, ao comer alface, ela tinha suas forças revigoradas, e podia defender seu povo de qualquer tribo rival.

ANGÚRIA



Título Original: Angúria - Patrícia
Licenciador: Ary Santa Cruz
País de Origem: Brasil
Criador: Ary Santa Cruz
Grupos:

Histórico: Uma moça comum que mora no Recife e tem o poder de ler a mente dos homens quando eles têm pensamentos negativos sobre as mulheres. Teria sido uma vida comum, mas Patrícia decide usar esse poder para fazer a diferença.

ANGUS

Título Original: Angus
Licenciador: Orlando Paes Filho
País de Origem: Brasil
Criador: Orlando Paes Filho
Grupos:

Histórico: Este livro é um emocionante romance de ficção histórica que transporta os leitores de volta à época dos antigos celtas. Escrito por Orlando Paes Filho, o texto acompanha a jornada de Angus, um feroz guerreiro que deve lutar contra as forças

romanas invasoras para proteger seu povo e sua terra natal. As descrições vívidas e a construção detalhada do mundo tornam este romance uma leitura cativante para os fãs de ficção histórica e aventura. Com seus personagens bem desenvolvidos e enredo rápido, Angus - o Primeiro Guerreiro certamente transportará os leitores para uma época diferente e os manterá virando as páginas avidamente. Se você é um entusiasta da história ou simplesmente gosta de uma história envolvente, este livro é um item indispensável para a sua coleção.

ANIMA	
	Título Original: Anima - Courtney Mason Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Elizabeth Hand, Malcolm Davis, Paul Witcover Grupos: Justiça Jovem, Novos Titãs III, Titãs da Costa Leste

Histórico: Sete predadores extraterrestres chegaram na Terra, capturando milhares de humanos para alimentar seus fluidos espinhais. Concomitantemente, em New Orleans, Courtney Mason, de 16 anos, se rebelou contra sua família. Durante sua fuga, Courtney foi sequestrada por um culto que a sacrificaria para dois dos parasitas alienígenas, Pritor e Lissik. As mordidas dos parasitas libertaram Animus, um monstro com força extradimensional, que então, viu-se apto a entrar no mundo através de Courtney. Animus poderia absorver as essências de animais vivos ou mortos, fazendo de Courtney um invólucro de ira e ações masculinas. Em meio a isso, os Titãs foram chamados para investigar a situação em New Orleans. Como Anima, Courtney procurou se vingar do culto, encontrando os Novos Titãs. Após derrotar o culto, Courtney percebeu que sua vida mudou para sempre, tornando possivelmente uma das forças mais poderosas da Terra. Ao descobrir isso, ela deixou seu irmão e seu pai para começar uma nova vida, tornando-se uma aspirante a heroína, ajudando todos aqueles que necessitavam de ajuda. Após os eventos de Zero Hora, Courtney descobriu a verdadeira origem de Animus - em uma realidade sombria conhecida como "O Desconhecido", responsável pelo medo e malignidade. Courtney também descobriu que seu jovem irmão, Jeremy, possuía o espírito feminino de Eris, irmã de Animus. Ambos são destinados a alcançar a idade adulta antes de enfrentar a entidade conhecida como O Desconhecido. Tempos depois,

após ter deixado os Novos Titãs em São Francisco, Victor Stone, o Cyborg, decidiu reconstituir a Ilha Titã em Nova York. Um novo edifício foi construído para abrigar o grupo que Victor aspirava reunir. Desejando criar um time com heróis experientes supervisionando jovens heróis, Victor convidou todos os antigos Titãs como Asa Noturna, Donna Troy, Estelar, Mutano, Ravena, Arqueiro Vermelho e Flash para unirem-se a ele, mas todos estavam ocupados cuidando de suas próprias vidas. Embora Cyborg tenha classificado o novo time como um esquadrão, um novo grupo de Titãs foi formado: Anima, Vulcão, Rapina e Columba, Lagoon Boy, Poderoso e Pequena Barda. Durante uma sessão de treinamento, esses Titãs foram terrivelmente atacados por um inimigo desconhecido. Aqueles que resistiram e o inimigo que atacou o grupo constituem um mistério. Como Anima, Courtney pode absorver as essências espirituais de qualquer ser da Terra, vivo ou morto, garantindo-lhes poderes de super-força, vôo e gerar armaduras ao redor de seu corpo.

ANIQUILA

Título Original: Aniquila -Enmily Costa
Licenciador: Gildo Cavenaghi
País de Origem: Brasil
Criador: Gildo Cavenaghi
Grupos: Tropa Calibre

Histórico: Patente Militar: Capitã, segunda em comando da TROPA CALIBRE. Simplesmente uma assassina. Enmily Costa, é uma das mais poderosas armas do grupo, conhecida internacionalmente como uma das melhores e maiores mercenária do mundo. Seus conhecimentos táticos a torna uma das peças mais importante para a equipe. Sua tarefa é saber como e quando as coisas irão acontecer e providenciar para que tudo ocorra corretamente. Nacionalidade: Brasileira. Altura: 1,78 cm. Peso: 63 Kg. Pele: Parda Olhos: Castanhos. Co-dinome: Agente ANIQUILA. Status: Agente da Tropa Calibre. Ocupação Atual: Mercenária. Profissão/Ocupação: Agente secreta, Franco Atiradora Militar, Mercenária e Assassina. Atributos Únicos: Memória Fotográfica. Habilidosa com armas de fogo e Explosivos. Hacker habilidosa. Q.I Elevado.

ANIQUILADOR

Título Original: Manslaughter
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Alan Kupperberg, Peter B. Gillis
Grupos: Corporação, Defensores

Histórico: Manslaughter alegou que cresceu na pobreza e nas ruas, embora pudesse estar mentindo. Sua origem real é desconhecida. Sabe-se que Manslaughter usou seus poderes latentes para rastrear o Intruso nos desertos da Sibéria . Impressionado com o feito, o Intruso ensinou Manslaughter a desenvolver suas habilidades psíquicas. No entanto, ele percebeu que o Mantruso era mentalmente instável, então não o ensinou muito para evitar a criação de uma ameaça. Mantruso havia aprendido o suficiente e começou uma carreira como assassino pago, motivado mais pelo esporte e diversão do que pela recompensa. O Intruso tentou detê-lo, mas não conseguiu.

ANISSA

	Título Original: Anissa Licenciador: Image Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Robert Kirkman, Ryan Ottley Grupos: Império Viltrum

Histórico: Anissa possui uma combinação encantadora de graça e poder. Embora possa ser considerada mais uma soldada do que uma guerreira, sua disposição pragmática e racional é evidente. Anissa demonstra uma impressionante compreensão de conceitos, buscando ser justa e empática, ou pelo menos, controlada. Ela tenta persuadir Mark de que ser conquistada pelos Viltrumitas salvaria os habitantes da Terra de sofrimento e angústia desnecessários, além de garantir um futuro próspero. No entanto, por trás de sua aparência racional e possivelmente empática, ela ainda é uma Viltrumita e, portanto, inclinada a recorrer à força contra qualquer oposição para estabelecer superioridade. Ela se sente responsável por "educar" Mark, ajudando-o a compreender os desafios assustadores que ele encontra. No entanto, o comportamento metódico e lógico de Anissa a diferencia dos Viltrumitas mais implacáveis. Embora exiba suas tendências brutais, ela deseja reduzir perdas humanas desnecessárias, visando evitar um massacre generalizado no objetivo do Império Viltrum de dominar a Terra. Apesar de seu rigor mental, refinado ao longo de séculos de experiência, ela se sente completamente perplexa com a compaixão ilógica de Invencível pelos habitantes da Terra. Como uma soldada orgulhosa, Anissa valoriza muito sua força e se sente singularmente irritada ao descobrir que Allen , um Unopan , poderia feri-la com tanta facilidade. Isso a deixou completamente alheia aos truques de Allen, o que levou à fuga de Nolan e ao seu recrutamento para a Coalizão dos Planetas.

ANITA MORENO

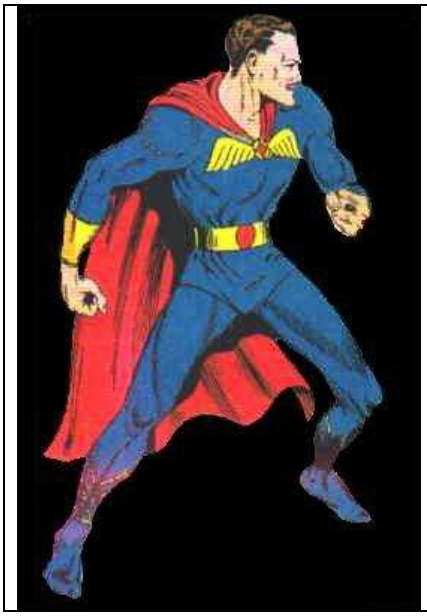
	Título Original: Anita Moreno Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Pequenos Grandes Heróis

Histórico: Integrante do grupo Pequenos Grandes Heróis. Depois que seus pais foram sequestrados por invasores alienígenas, os filhos dos super-heróis da Terra se unem e aprendem a trabalhar juntos para salvar seus pais e o mundo.

ANJO	
	Título Original: Anjo Licenciador: Arthur Garcia País de Origem: Brasil Criador: Arthur Garcia Grupos:

Histórico: O Anjo é um cangaceiro que tem suas histórias contadas no ano de 1932 e como descreve o caption em seu primeiro quadro: “ele não sabia quem era, nem de onde vinha e o fogo eterno queimava em seu corpo. Contudo, desprezando seu aspecto macabro, os que o conhecem, por uma ironia dizem: alí vai O ANJO!” O cangaceiro tinha este “fogo” que ao que se percebe, não queima suas vestes pro ser um “fogo eterno”, fenômeno e/ou maldição não explicada nas tiras. O personagem tem em sua primeira história, um crossover com outros personagens de Arthur Garcia, os Guerreiros Estelares vindos de um futuro distante.

ANJO

	Título Original: The Angel – Thomas Halloway Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Paul Gustavson Grupos:

Histórico: Primeira aparição: revista "Marvel Comics" 1 (1939). O Anjo é um detetive particular que investiga estranhos crimes fantasiado com um uniforme especial. Baseado no "Santo".

ANJO (ERA DO APOCALIPSE)	
	Título Original: Angel (Terra-295) – Warren Kenneth Worthington III Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mark Waid, Roger Cruz, Scott Lobdell, Steven Epting Grupos: X-Men (Era do Apocalipse)

Histórico: Personagem da saga A Era do Apocalipse (Terra 295).

ANJO (WARREN K. WORTHIGTON II)

Título Original: Angel – Warren Kenneth Worthington III
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Brian Michael Bendis, David Finch
Grupos: X-Men (Ultimate)

Histórico: Membro de uma família rica, desde que nasceu sua mutação já era visível. Isso fez com que sua família sentisse vergonha e nojo dele, fazendo-o ser criado por vários criados nas montanhas de Colorado. Mais tarde, foi parar no Instituto do professor Charles Xavier, e se tornou um X-man.

ANJO (WARREN K. WORTHINGTON III)

Título Original: Angel – Warren Kenneth Worthington III
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jack Kirby, Stan Lee
Grupos: Campeões, Clube do Inferno, Clube-X, Defensores, Exterminadores, Renegados, X-Factor, X-Men
Outras Identidades: Arcanjo (Warren Kenneth Worthington III, Morte (Warren Worthington III)

Histórico: Anjo, que também é conhecido, recentemente, como Arcanjo, faz parte das HQs dos X-Men originais. Embora tenha surgido no número 1 da famosa revista, sua origem só foi revelada números depois: Warren é filho de Kathryn Worthington e Warren Worthington Jr. Na adolescência, enquanto frequentava um colégio particular, começaram a nascer asa de penas brancas em seus ombros. Inicialmente ele se sentiu uma aberração, mas depois que descobriu que podia usar suas asas para voar, e depois de salvar várias pessoas de um incêndio em seu dormitório, ele aprendeu a gostar de seu poder. Logo ele descobriu que era um mutante, e se tornou mais um aluno do Instituto para Jovens Superdotados do Professor Xavier, onde ganhou o codinome Anjo, fazendo assim parte da primeira formação dos X-Men. Stan Lee e Jack Kirby produziram as primeiras aventuras do Anjo e sua trupe mutante, mas Roy Thomas e até Jerry Siegel (o co-criador do "Superman") também assinaram HQs solo do herói emplumado. No cinema, foi interpretado por Ben Foster.

ANJO DE PRATA	
	Título Original: Anjo de Prata – André Carvalho Licenciador: País de Origem: Brasil Criador: Grupos:

Histórico: É um policial gaúcho (André Carvalho) que é raptado e exposta à uma nova arma biológica. Ele consegue escapar, mas acaba descobrindo que adquiriu a estranha habilidade de se tornar um ser prateado com longas asas e incríveis poderes – um Anjo de Prata. Com estes novos poderes, se utiliza destas possibilidades para enfrentar os criminosos que o sequestraram e que no mesmo incidente, acabaram se transformando, também, em seres super poderosos. Diante desta nova realidade, para proteger esposa, parentes e amigos, assume uma nova identidade e é dado como assassinado pelos sequestradores.

ANJO NEGRO	
	Título Original: Dark Angel – Shevaun Haldane Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bernie Jave, Geoff Senior Grupos: Mi 13

Histórico: O pai de Shevaun, Ranulph, era um dos membros do conselho da Mys-Tech . Ela viu Mephisto matar seu pai. Embora seu pai mantivesse em segredo dela os detalhes da Mys-Tech, ela se sentia responsável pelo mal que seu pai e seus amigos cometeram e jurou que veria a Mys-Tech destruída. Um ser que se autodenominava Dark Angel se aproximou dela. Shevaun recebeu um fragmento do Tecido do Universo, que se prendeu à sua carne e se tornou seu traje, concedendo-lhe enorme poder e conhecimento. Como Hell's Angel, Shevaun lutou contra as forças de Mys-Tech por muitos meses, trabalhando com os X-Men e formando uma amizade próxima com Psylocke. Ela também passou uma grande quantidade de tempo investigando os reinos espirituais e se aliou às almas fragmentadas de super-humanos mortos, incluindo Nighthawk e Nuke do Esquadrão

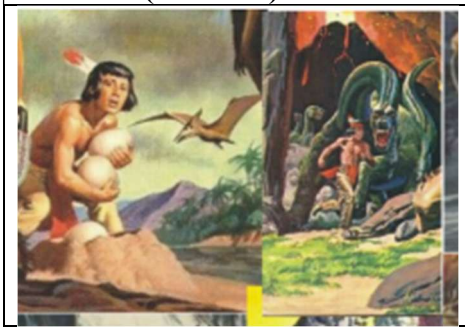
Supremo e Vakume dos Sete de Salem. Shevaun chegou à conclusão de que o Darkangel a havia manipulado e escondido detalhes sobre seus poderes. Shevaun auxiliou vários outros heróis a derrotar Mys-Tech durante as Guerras Mys-Tech e absorveu os efeitos do UnEarth para evitar a destruição da Terra depois que Death's Head II e Wolverine massacraram dois dos membros de Mys-Tech e interromperam seu delicado controle sobre a Terra. Ela se juntou a Motormouth , Professor X , Death's Head II, Doutor Estranho e Albion para voltar no tempo para antes das Guerras Mys-Tech, impedindo os planos de Mys-Tech e salvando o mundo. Mais recentemente, ela foi vista trabalhando para Tony Stark como sua consultora mística, ajudando-o com a Noiva Negra e se infiltrando em Svartalfheim para enfrentar Malekith, o Amaldiçoado. Durante os eventos da Guerra Revolucionária, uma Shevaun cansada e frustrada descobriu que pagar a dívida de seu pai com Mephisto era um plano elaborado pela Mys-Tech para retornar através de seu fragmento do universo. Querendo evitar que isso acontecesse, ela fez um acordo com Mephisto, o que caiu bem nas mãos deles.

ANJO URBANO	
	Título Original: Anjo Urbano – Rodrigo dos Santos Licenciador: RS Produção Independente País de Origem: Brasil Criador: Rodrigo dos Santos, Alan Paiva Grupos: A Ordem, Gladiadores Urbanos

Histórico: Henrique dos Santos, mais conhecido como Rick, é um jovem de 17 anos normal nascido em Caxias do Sul, que gosta de jogar vídeo games e futebol, faz parte de uma banda gospel, vai pra escola, entre outras coisas. Enquanto isso, seu irmão Jeiel é um jovem cientista que criou uma fórmula chamada R.O.D. (Rendimento Ordenado de Desenvolvimento), que é capaz de curar doenças e dar atributos sobrehumanos a quem a toma. Rick prometeu guardar segredo sobre a fórmula, mas ao sofrer bullying na escola de um grandalhão chamado Tarcísio, Rick toma medidas extremas para lidar com a situação. Ele pega em segredo uma parte da R.O.D. e a toma, adquirindo habilidades sobrehumanas. A fim de se vingar de Tarcísio, Rick adota um disfarce improvisado e até um codinome de Homem-Lêmuri. Rick consegue ter a sua vingança, mas o preço foi alto. A tragédia. Ao ver que a sua fórmula tinha sido parcialmente roubada, Jeiel decide escondê-la no laboratório da universidade. Porém, o principal financiador do projeto, Vinícius Alessandro Andreata, ou só Vini, queria obter a R.O.D. apenas para lucro próprio, então ordenou que capangas roubassem a fórmula. Ao verem que ela não estava mais na casa de Rick e Jeiel, eles sequestram o cientista. Ao saber do sequestro, Rick vai em busca de salvar o irmão, e uma luta ocorre. Nessa luta, porém, Jeiel é baleado e morre

nos braços de Rick. Apesar disso, os capangas de Vini, Darkson e Judas, conseguem fugir com a fórmula, mas ao acenderem um cigarro no carro, eles provocam uma explosão que teoricamente os mata e destrói a R.O.D. Sendo o único legado vivo do seu irmão e se sentindo culpado pelo seu egoísmo, Rick decide usar suas novas habilidades para honrar a memória de Jeiel. Ele se torna um herói local, passando a ajudar as pessoas e a impedir pequenos crimes. Com o tempo, a mídia e o público passaram a denominar esse novo herói de Anjo Urbano, nome que ele resolve adotar pra si.

ANKAR (ANDAR)



Título Original: Andar - Ândar
Licenciador: Dell
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos:

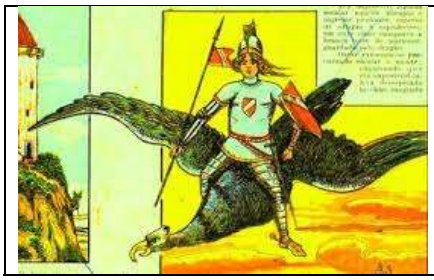
Histórico: O jovem irmão de Turok. O nome original, Andar, foi modificado para "Ankar" na Ebal, mas ficou como "Ândar" na editora O Cruzeiro.

ANNA FORTUNE

Título Original: Anna Fortune
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Lilah Sturges, Frddie E. Williams II
Grupos: Sociedade da Justiça da América

Histórico: Sua origem é desconhecida, mas ela afirma ser amiga do Doutor Destino , que certa vez a ajudou a sair de uma enrascada. Anna alegou ter "26 ou 187 anos", sugerindo que seu período de origem é 1849. Anna Fortune apareceu pela primeira vez para ajudar os All-Stars da JSA contra o Rei das Lágrimas.

ANNEL MÁGICO



Título Original: Annel Mágico – Principe Oscar
Licenciador: Gustavo Barroso
País de Origem: Brasil
Criador: Gustavo Barroso
Grupos:

Histórico: O príncipe de um reino antigo, conhecido por embarcar em uma aventura para resgatar a sua irmã de um tirano maligno conhecido como Higido. Príncipe Oscar é filho do Rei Canuto XXX, e irmão mais novo da Princesa Borboleta. O reino o qual seu pai governava era conhecido por ser um lugar pacífico, onde as pessoas entravam e saiam com a maior liberdade, bastando atravessar uma pesada ponte levadiça que há anos não se via sair do chão. Um dia, um gigante chamado Higido, que governava o reino vizinho, decidiu pedir ao Rei Canuto a mão da Princesa Borboleta, visando as riquezas daquele reino. Rei Canuto recusou a oferta, então em retaliação, Higido convocou toda uma legião de espíritos do mal que, em covarde investida, avançou sobre as muralhas despreparadas do castelo e matou um a um de seus habitantes, com exceção de Borboleta, agora prisioneira na torre, e de Oscar, que mesmo ferido consegue escapar na densa floresta onde encontra a fada Mariposa. Ela, então, revela ao cavaleiro que a única forma de ele libertar a irmã é conseguir se apoderar do anel mágico de Higino, oculto na torre do cume da montanha Zohnomin, guardada pelo terrível dragão Pyrogrulos. Para tal cruzada, a fada oferece relíquias mágicas: um carbúnculo (talismã), um cavalo (que não se alimenta) – não sei o porquê do cavalo, pois Oscar voa em estrelas, águias gigantes, entre outros seres fantásticos – e uma espada (que nunca perde o fio). Depois, aponta o primeiro de uma série de obstáculos que terá de desafiar para conseguir encontrar a irmã, vingar a morte do pai e derrotar o gigante de uma vez por todas. De posse do carbúnculo, no caminho mostrava-o a seus aliados, como o duque da Prata, guardião da Porta de Ouro, a rainha Batrachia, senhora da Lagoa dos Encantos, São Pedro – que o ensinaria a vencer o dragão –, o rei dos cometas, Volantina, a rainha das águias, entre outros. No fim da aventura, Oscar consegue obter o anel mágico, e com ele o poder necessário para derrotar Higido e salvar Borboleta. Uma vez derrotando o vilão, Oscar e Borboleta partem para reconstruir seu antigo Reino.

ANÓDINA

Título Original: Anodyne – Madelyne Summers
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos:
Outras Identidades: Madelyne Pryo

Histórico: Depois de ser atingida por uma tempestade mágica causada por Loki, Madelyne Pryor adquiriu poderes mágicos, o que fez que ela adotasse o

codinome Anódina, sendo capaz de curar doenças e ferimentos. Quando os planos do Deus da Trapaça foram descobertos, no entanto, Madelyne descobriu que cada vez que utilizava sua nova habilidade, ela perdia parte de sua individualidade e criatividade. Depois de ser obrigado pelos X-Men, Loki cancelou seu encantamento, o que fez com que todas as curas estabelecidas por Anódina fossem revogadas, incluindo a necessidade de Scott de utilizar seus óculos especiais para controlar seus poderes. Pouco tempo após essa dessa mudança, Madelyne anunciou que estava grávida.

ANOLE	
	Título Original: Anole – Victor Borkowski Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Christina Weir, Keron Grant, Nunzio Defilippis Grupos: Esquadrão Alfa, Instituto Xavier, Jovens X-Men, X-Men

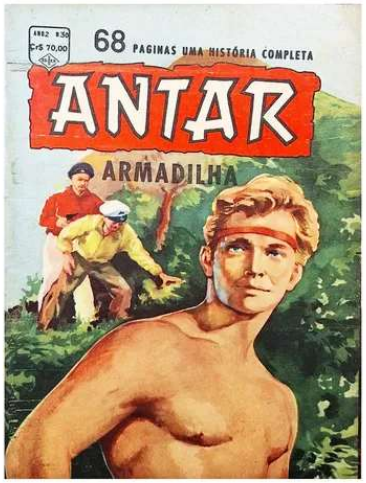
Histórico: Anole (Victor Borkowski) é um personagem fictício Mutante no Universo Marvel, do Instituto Xavier para Jovens Mutantes. Ele é atualmente um membro da nova equipe Novos X-Men. Victor Borkowski havia nascido em Fairbury, Illinois, pequena cidade nos E.U.A., onde vivia normalmente, mesmo com suas escamas verdes até o período em que um sentimento anti-mutante se expandiu na cidade e afetou o jovem. Pensando em sua segurança, os pais de Victor enviaram-no para o Instituto Xavier - Para Jovens Mutantes, onde adaptou-se muito bem e sempre conseguia ótimas notas. É um dos alunos preferidos de Karma, a instrutora que Victor escolheu. Mais tarde, quando os alunos foram divididos em esquadrões, Anole foi convocado para fazer parte do Esquadrão Alfa, onde Estrela Polar era o tutor, no qual ficou muito próximo de Anole por causa de sua homossexualidade. Ficou muito triste com a morte de Estrela Polar, pois havia sido assassinado por Wolverine que estava sob controle da Hidra. Estrela Polar estava vivo, porém sob o controle assim como Wolverine, mas para evitar mais sofrimento, os X-Men decidiram não informar sobre este fato e ao invés disto, preferiram celebrar um "funeral digno". Mais tarde, a mentira veio a tona quando Estrela Polar havia retornado à Mansão Xavier, para destruir os X-Men. Mas como sua mente está sob controle, Estrela Polar ataca Anole ferindo-o. Algum tempo mais tarde, Anole passa a entrosar-se com os Novos X-Men. Junto de seus amigos, Anole acaba por chegar no Limbo (dimensão fictícia, retratada como o Inferno) quando Belasco ("Chefe" do Limbo) está à procura de sua aprendiz, Magia. Durante as batalhas em Limbo, Anole perde um dos seus braços, mas logo regenera-se e ganha uma aparência mais "monstruosa". Conseguem derrotar Belasco, Anole e os Novos X-Men voltam para o Instituto Xavier e

recebem Fada para juntarem-se ao grupo dos Novos X-Men, junto de Anole (que ainda não fazia parte do grupo). A mutação de réptil de Victor dá-lhe a pele verde, uma carapaça espinhosa em vez do cabelo, uma lingüeta pegajosa e elástica, a habilidade de furar às superfícies contínuas, agilidade realçada e a habilidade de camuflagem, misturando-se com seus arredores. Anole tem dificuldades de controlar seus poderes quando emocionalmente instável. Anole foi apenas um dos 27 mutantes do Instituto que não perderam os seus poderes, na "Dizimação".

ANTAEUS	
	Título Original: Antaeus – Mark Antaeus Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: John Arcudi, Scott G. Eaton Grupos: Liga da Justiça da América

Histórico: Em tenra idade, seu pai Phillip, um engenheiro genético pioneiro, fez experimentos com ele. Esses experimentos deram a Mark uma densidade óssea e muscular e uma tenacidade melhoradas. Mark frequentou a USC por um tempo. Mark gostava de reconhecimento local e ajudava as pessoas até que tentou resgatar quatro pessoas de um incêndio em um prédio e o prédio desabou, matando-as. Mark sobreviveu, mas não conseguiu suportar a culpa por não fazer o suficiente, então decidiu se aprimorar ainda mais. Mark se ofereceu para experimentos do STAR Labs que lhe deram aprimoramentos cibernéticos extraordinários. Seus feitos super-heróicos chamaram a atenção da JLA , que o convidou para fazer parte de suas fileiras. Mark foi em missões com a Liga da Justiça, provando seu valor. Em um caso, Antaeus apareceu sozinho na fronteira entre os países de Kirai e Negraab e ajudou os soldados do exército da ONU a mover um caminhão preso transportando refugiados Vudish. Lá, um oficial militar das forças do Exército da ONU perguntou a Antaeus por que Superman e a JLA não vêm e derrubam o ditador de Kirai, Gosnar Methan. Antaeus saiu, mas começou a se fazer a mesma pergunta. Antaeus mais tarde levou Superman em um passeio para a Província do Sul de Vudistan para mostrar a ele as condições em que as pessoas de lá estavam vivendo. Depois de retornar à Torre de Vigia, Antaeus exigiu que a JLA tirasse Gosnar Methan da presidência, mas Superman, Flash , Aquaman e Batman tentaram convencê-lo do contrário. Antaeus decidiu ir sozinho contra as ordens da JLA e matou Gosnar Methan. A JLA apareceu em Kirai e descobriu o que Mark tinha acabado de fazer e o confrontou sobre suas ações. Uma batalha aconteceu e Antaeus conseguiu derrotá-los e saiu de cena. Antaeus percebeu que suas ações realmente causaram a morte de pelo menos 10.000 pessoas em Kirai após as revoltas causadas pelo vácuo de poder após a morte de Methan. Mark não aguentou e começou a rasgar alguns de seus aprimoramentos com raiva de si

mesmo. Ele então começou a voar e intencionalmente fez com que o núcleo de plutônio (aquele poder em si) derretesse e explodisse, matando-o no ar.

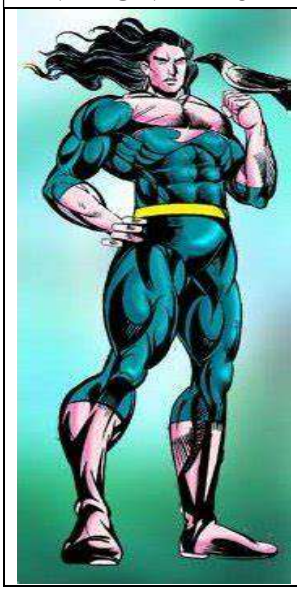
ANTAR	
	Título Original: Antar Licenciador: Editora Abril País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Buster Crabb, Barton McLane, Julie London Grupos:

Histórico: Antar, o Herói das Selvas, é uma criação da editora Abril, uma das principais editoras de quadrinhos do Brasil na época. A revista, que retratava a história do personagem, conquistou um grande número de leitores, especialmente jovens e crianças. As histórias de Antar geralmente se passam em ambientes selvagens, como a floresta amazônica, onde o personagem precisa lidar com perigos naturais, como animais selvagens, e também com desafios sociais e políticos, como a exploração e o desmatamento das áreas verdes. Antar é um homem forte e corajoso, com uma personalidade forte e determinada. Ele utiliza suas habilidades físicas e mentais para superar os desafios que surgem em suas aventuras. Apesar de Antar, o Herói das Selvas não ter sido lançado recentemente, o personagem ainda é lembrado e admirado por muitos fãs e colecionadores. As histórias em quadrinhos e as revistas que retratavam suas aventuras continuam sendo um importante recurso para quem busca conhecer um pouco mais sobre a história da cultura brasileira e da publicação de quadrinhos no Brasil.

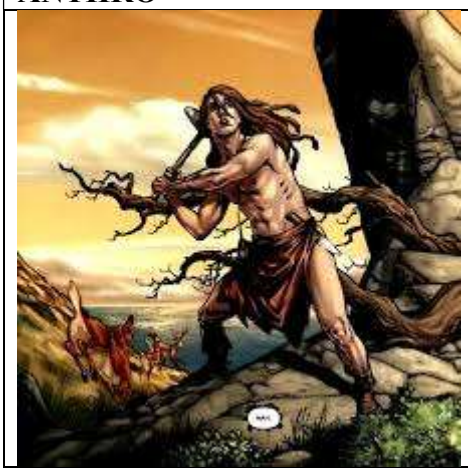
ANTBOY

	Título Original: Antboy Licenciador: País de Origem: Dinamarca Criador: Kenneth Bogh Andersen Grupos:

Histórico: AntBoy (no Brasil: O Garoto-Formiga) é um filme dinamarquês lançado em 2013, com a direção de Ask Hasselbalch e estrelado por Oscar Dietz. O longa é baseado na série de quadrinhos "AntBoy" de Kenneth Bøgh Andersen.[1] O filme foi lançado em 3 de Outubro de 2013 na Dinamarca. Fugindo de colegas agressivos, Pelle, um menino de 12 anos, se esconde, sem saber, no jardim de um cientista excêntrico. É mordido por uma formiga modificada em laboratório, adquirindo superpoderes. Com a ajuda do amigo Wilhelm vai entender e usar essas faculdades no combate ao crime. Sendo especialista em histórias em quadrinhos e filmes de ficção científica, o amigo confecciona até mesmo o uniforme do Superformiga. Pelle terá várias missões e terá que confrontar-se com seu grande adversário: o Supermosca, o cientista que quer se vingar dos que desprezaram sua inteligência.

ANTHONY RAJ	
	Título Original: Anthony Raj Licenciador: Raj Comics País de Origem: Índia Criador: Grupos:

Histórico: Anthony pode fazer uso do fogo frio, também chamado de fogo do inferno, como uma arma letal contra seus inimigos. Embora ele não possa ser ferido de nenhuma maneira humana possível, após sua morte ele se tornou hidrofóbico. Anthony se regenera a cada vez depois de matar seu inimigo, e até então seu cadáver permanece mutilado. Ele pode se teletransportar em qualquer lugar que desejar.

ANTHRO	
	Título Original: Anthro Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Howard Post – “Howie Post” Grupos: Povo Urso

Histórico: Primeira aparição: revista Showcase n° 74. Sua posição era chefe da Tribo do Urso , muito parecida com a de seus ancestrais neandertais antes dele. Ele lutava constantemente pela sobrevivência em um ambiente severo e implacável, mas buscava melhores formas de vida para seu povo. Apesar de ser um grande caçador, ele ensinou misericórdia e compaixão ao mundo cruel e violento ao seu redor. A maioria das pessoas o reconhece como o primeiro verdadeiro herói. Cruzamentos. Embora tenha nascido na era pré-histórica, Anthro interagiu com muitos outros períodos de tempo por diferentes meios. Durante a Crise nas Infinitas Terras , ondulações do tempo começaram a colidir umas com as outras e ele testemunhou Metrópolis no século 30 , inadvertidamente colocando um rebanho de mamutes na Legião dos Super-Heróis . [1] Ele também foi transportado para o meio da Mansão Wayne na atual Gotham City , onde interagiu com os Outsiders . [2] O Armagedom 2001 viu a Liga da Justiça Europa dilatada ao longo do tempo por uma explosão, e Anthro brevemente entrou em contato com a Feiticeira Prateada . [3] Extant chegou ao seu tempo durante a Hora Zero , e Anthro jogou pedras no vilão com poderes cósmicos. [4] As manipulações do Access fizeram com que ele cruzasse brevemente com o Universo Marvel e fosse perseguido pelo Dinossauro Demônio.

ANTICORPO

Título Original: Antibody – Randall O`brien
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Mark Gruenwald, Paul Ryan
Grupos: P.N.7

Histórico: Randall O'Brien era um médico estagiário afetado pelo Evento Branco que espontaneamente criou habilidades paranormais em alguns milhares de pessoas; ele descobriu que podia gerar 'Anticorpos', misteriosas cópias negras e voadoras de si mesmo de dentro de seu próprio corpo. Embora mudos, os Anticorpos eram inteligentes até certo ponto, e podiam transmitir tudo o que viam de volta para Randy ao se juntar a ele (ou para qualquer outra pessoa a quem ele os instruísse a transmitir informações). A princípio, Randy acreditava que poderia criar apenas uma dessas criaturas, mas depois percebeu que poderia gerar muitas outras simultaneamente, embora tivesse pouco controle sobre seus poderes. Paciente da Clínica de Pesquisa Paranormal , O'Brien logo se convenceu de que aqueles que dirigiam a clínica estavam usando os pacientes para seus próprios fins e que eles eram efetivamente prisioneiros. Ele convenceu seis outros paranormais no mesmo grupo de terapia a deixar a clínica com ele e fugir: Dave Landers , Lenore Fenzl , Charlotte Beck , Dennis Cuzinski , Jeff Walters e Stephanie Harrington . Por alguns meses, os sete foram fugitivos da clínica, mas acabaram sendo recapturados. Com Harrington em coma devido a ferimentos causados pelo sádico funcionário da clínica Harlan Hackbarth , e os outros quatro efetivamente submetidos a lavagem cerebral, O'Brien e Landers confrontaram o diretor da clínica, Philip Nolan Voigt , que estava usando a clínica para promover suas próprias ambições megalomaníacas de supremacia paranormal, e havia escondido o fato de que ele próprio era um paranormal poderoso. Com Voigt aparentemente morto, O'Brien sugeriu aos outros que eles deveriam permanecer na clínica e ver que ela começasse a fazer o que deveria fazer - ajudar os paranormais a lidar com seus poderes. Primeiro, porém, eles tiveram que eliminar os membros corruptos restantes da equipe, incluindo Dexter Charne e Tracy Speck , ambos

paranormais. Charne tentou atirar em David Landers e matá-lo (matando acidentalmente Speck no processo), mas foi morto por um dos Anticorpos de O'Brien. O'Brien, horrorizado, recusou-se a permitir que a criatura voltasse para seu corpo, e o renegado Anticorpo eventualmente se uniu a um garoto chamado Evan Huebner , tornando-se o Shadowman. O'Brien e os outros finalmente deixaram a clínica, para encontrar Jeff Walters, que havia fugido em desespero após saber que a cidade de Pittsburgh havia sido destruída e sua família morta no chamado ' Evento Negro ' causado pela Marca Estelar. Na esteira do Pitt , o governo dos EUA começou a recrutar paranormais, e O'Brien se viu alistado no Exército dos EUA na base de treinamento paranormal Fort Benning. Eventualmente, indo AWOL para encontrar os Landers desaparecidos, O'Brien (que havia aprendido a efetivamente se 'vestir' em um Anticorpo, dando a ele a habilidade de voar) foi acidentalmente encharcado em 'suco Pitt', o líquido estranho que se acumulou no fundo da cratera de Pittsburgh, e descobriu que agora estava permanentemente preso dentro do Anticorpo. Ele ainda podia criar Anticorpos duplicados, mas agora eram apenas versões muito menores de si mesmo. [citação necessária]. Não retornando ao Exército, O'Brien e o restante de seu grupo esgotado foram para Nova York para se esconder. Mais tarde, O'Brien recebeu a oportunidade de ser libertado de seu Anticorpo por William Wexler , o paranormal conhecido como The Cure, mas decidiu não aceitar, pois isso significaria destruir totalmente sua paranormalidade e efetivamente matar seus outros Anticorpos, o que sua consciência não permitiria.

ANTI-EXTERMINADOR	
	Título Original: Slade Wilson Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: O verdadeiro nome e origem desse exótico mercenário ninguém sabe ao certo (ele é chamado pelo narrador da história como um "anti-exterminador"), mas na verdade ele é uma brincadeira dos escritores da DC com o concorrente "Deadpool", da Marvel Comics, que também se apresenta como "Slade Wilson" (a idenidade civil do Exterminador da DC) e usa praticamente o mesmo uniforme. Assim como Deadpool, o Anti-Exterminador pode regenerar qualquer parte de seu corpo, sendo quase imortal.

ANTI-HOMEM

	Título Original: Anti-Man – Conner Sims Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Kevin Grevioux, Mat Broome Grupos:

Histórico: Melhor amigo de Adam Brashear, também conhecido como o Marvel Azul. Seu poder é instável, então ele só pode existir em nosso mundo por breves períodos de tempo. O Anti-Homem foi transformado também no primeiro Arauto da Vida de Galactus. Conner Sims era um veterano da Guerra da Coréia, membro do Corpo de Fuzileiros Navais dos EUA, juntamente com seu melhor amigo, Adam Brashear. Conner e Adam eram mais irmãos do que amigos, eram padrinhos um dos outros pelos filhos, e Conner lutou contra intolerantes que maltratavam Adam. Mais tarde, eles se tornaram o líder do projeto em uma tentativa científica de aproveitar a antimatéria através da criação de um "Reator Negativo", que criou uma ponte entre a Zona Negativa e o universo da matéria positiva. Esse reator permitiria uma fonte quase ilimitada de energia limpa, permitindo que os dispositivos utilizassem a energia gerada por um horizonte de eventos estável equilibrado entre esses universos positivos e negativos.

ANTI-MONITOR	
	Título Original: Anti-Monitor (Sixth Dimension) - Mobius Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: George Pérez, Mary Wolfman Grupos:

Histórico: Mobius é um ser poderoso da Sexta Dimensão do Universo DC. Ele é uma entidade extremamente poderosa e misteriosa, que é conhecida por manipular a realidade e viajar através do tempo. Mobius é retratado como um homem alto e magro com uma cabeça alongada e sem características faciais distintas. Ele é frequentemente visto vestindo um terno preto com uma gravata vermelha e usa uma bengala que também funciona como uma arma. Como um ser da Sexta Dimensão, Mobius é capaz de ver além do tempo e do espaço, permitindo-lhe manipular a realidade de maneiras que são quase impossíveis de entender para os seres de dimensões inferiores. Ele é capaz de viajar

livremente através do tempo e do espaço, bem como criar novas realidades e universos inteiros. No entanto, ele é limitado por sua própria moralidade, e muitas vezes escolhe não interferir no curso natural do universo. Mobius é um ser extremamente poderoso e é considerado um dos seres mais poderosos do Universo DC. Ele tem habilidades quase ilimitadas, incluindo teletransporte, telecinese, manipulação de energia e controle mental. Ele também é capaz de criar portais para outras dimensões e universos, bem como viajar através do tempo. Mobius é um personagem intrigante e misterioso, e suas verdadeiras intenções e motivações nunca são completamente claras. No entanto, ele geralmente é retratado como um ser benevolente, que usa seu poder para ajudar aqueles que estão em necessidade. Ele é um personagem importante na mitologia do Universo DC e tem sido uma presença constante em muitas histórias importantes ao longo dos anos.

ANTÍOPE

Título Original: Antiope
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: George Pérez
Grupos: Amazonas de Themyscira, Amazonas de Bana-Mighdall

Histórico: Antíope era a General das Amazonas de Themyscira e cofundadora das Amazonas de Bana-Mighdall, irmã da Rainha Hipólita e tia da Mulher-Maravilha . Antíope foi a segunda amazona a passar pelo Poço das Almas, logo depois de Hipólita, e a primeira a deixar Themyscira. No passado, ela deixou Themyscira não como exilada, mas porque acreditava que se houvesse algo de bom para o Mundo dos Homens, isso teria que ser feito a partir do Mundo dos Homens. Ela amava seu povo e sua irmã Hipólita , mas não suportava Zeus e o que ela pensava ser complacência. Junto com sua irmã Atalanta , ela fundou a tribo das Amazonas de Bana-Mighdall, permanecendo como suas líderes até o momento em que as deixaram. Em 1041 a.C., em algum momento antes de deixar a ilha, Antíope fundou o Círculo dos Vitoriosos , uma organização de luta subterrânea semioficial em Themyscira, onde as Amazonas podiam organizar lutas desarmadas individuais. Em algum momento mais recente, Antíope retornou às Amazonas de Themyscira como sua general. Quando o mítico mundo olímpico entrou em colapso, ela e o General Filipe lideraram as Amazonas para a Dimensão Chi em busca de refúgio.

ANTÍPODA

	Título Original: Antípoda Licenciador: Breno de Moura País de Origem: Brasil Criador: Breno de Moura Grupos:

Histórico: Ela foi criada por Breno de Moura e possui poderes de fogo e gelo, é filha de Garota Trovão e Incêndio de um futuro distante.

ANTI-VENOM II	
	Título Original: Anti-Venom II – Eugene “Flash” Thompson Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dan Slott, John Romita Jr. Grupos:

Histórico: Anti-Venom é o heróico irmão "gêmeo" de Venom . Quando Eddie Brock se separou do simbionte Venom, traços dele foram deixados em seu corpo. Mais tarde, sofrendo de câncer, Brock começou a trabalhar como voluntário no FEAST Center . Martin Li , o fundador do FEAST e alter-ego do supervilão Mr. Negative, usou seus poderes para curar o câncer de Eddie. No processo, Li acidentalmente infundiu os restos do simbionte na corrente sanguínea de Eddie com seu poder e os fundiu aos seus glóbulos brancos, criando um novo simbionte híbrido que se manifestou quando o simbionte Venom tentou deixar seu então hospedeiro atual, Mac Gargan, e retornar para Eddie. Este novo simbionte - apelidado de "Anti-Venom" por Eddie, demonstrou tremendos poderes de cura e outros poderes que diferem do simbionte Venom, como produzir anticorpos que podem curar qualquer doença conhecida e remover quaisquer outras impurezas dentro de um corpo humano. Ao contrário de outros simbiontes, este simbionte é completamente irracional e Eddie Brock está em total controle de suas ações. Este simbionte foi destruído quando foi usado como uma cura para o Spider-Virus. Anos mais tarde, o Dr. Steven usou elementos do simbionte Anti-Venom para criar uma nova

cura para a síndrome do choque tóxico do simbionte Venom que poderia se adaptar junto com ele. Quando altas concentrações deste soro foram expostas à biomassa do simbionte Venom ligada a Flash Thompson, o simbionte Anti-Venom foi recriado artificialmente. No entanto, quando Flash morreu nas mãos do Duende Vermelho , a réplica morreu junto com ele. Durante a invasão de Knull à Terra , ela acabaria sendo revivida junto com Flash quando sua consciência (que foi armazenada no simbionte Hive-Mind como um códice) "baixada" em um Dragão Simbionte no mundo real para lutar contra o deus das trevas. Flash iria encontrar seu próprio corpo no cemitério, fundindo-se com ele e sendo revivido com sucesso. Uma amostra do simbionte Anti-Venom foi posteriormente fundida com uma amostra do simbionte Carnage, onde formaram o simbionte Misery.

ANTOINE D´COOLETTE	
	Título Original: Antoine D´Coolette Licenciador: Round Publishing Company País de Origem: Japão Criador: Grupos: Lutadores pela Liberdade

Histórico: Antoine D'Coolette é o filho do falecido exército Geral Armand D'Coolette e sua esposa Marie D'Coolette, e um dos originais Lutadores da Liberdade de Knothole. Apesar de originalmente ser um dos menos membros contribuintes e muitas vezes mostrando sinais de covardia em face do perigo, Antoine gradualmente aprendeu a superar esses medos e aprimorar suas habilidades com a espada. Recentemente, ele se casou com sua namorada de longa data Bunnie Rabbot e continuou a ajudar na guerra contra o Dr. Eggman. No entanto, ele ficou gravemente ferido em serviço pela explosão causada por uma autodestruição Metal Sonic enquanto escoltava Elias segurança para fora da cidade. Como resultado, ele ficou em coma.

ANTÔNIO	
	Título Original: Anthony Licenciador: Raj Comics País de Origem: Índia Criador: Sanjay Gupta Grupos: -

Histórico: Anthony pode usar fogo frio, também chamado de fogo do inferno, como arma letal contra seus inimigos. Embora não possa ser ferido de nenhuma forma humana, após sua morte ele se tornou hidrofóbico. Anthony se regenera sempre que mata seu inimigo, e até então seu cadáver permanece mutilado. Ele pode se teletransportar para qualquer lugar que desejar.

ANTONIO AGGASIZ	
	Título Original: Antoine D´Coolette Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Brasil Criador: Simon Sourrier, Rock-He Kim Grupos:

Histórico: Antonio Aggasiz era um mutante brasileiro que foi capturado por um traficante de armas/terrorista chamado Volga . Sob ameaça de morte para sua família; Aggasiz agiria como um ladrão de tecnologia interdimensional pegando e roubando todo e qualquer tipo de arma, gadget ou item de interesse das várias realidades alternativas para o enigmático armador. Em várias terras, ele encontraria e testaria: um número musical virulento de um universo de melodias sencientes, um fleshprinter feito por uma raça chamada libervores e um chiclete cheio de picotech que previne a rejeição. Mas o verdadeiro item de pontapé inicial que ele encontrou e que despertou o interesse de seus empregadores foi uma fórmula de concessão de poder que ele roubou da Terra-1287 que concedeu temporariamente às pessoas habilidades trans-humanas, antes que sofressem um ataque cardíaco fatal. Como se viu, Volga acabaria por trair sua palavra quando testou seus efeitos na família de Antonio. Logo após essa revelação, ele fugiu, mas acabou sendo capturado novamente e levado para um campo de concentração de mutantes localizado no Noroeste do Brasil . Ele foi localizado por Psylocke e com o resto da X-Force eles viajaram até lá para encontrá-lo e descobrir qual era sua conexão com Volga. A leitura de Psylocke lhe disse que Aggasiz possuía a habilidade de teletransporte dimensional, mas isso foi tudo o que ela conseguiu, já que o lugar onde ele estava sendo mantido estava sendo bloqueado por psi-amortecedores. A equipe conseguiu se infiltrar na base com Betsy matando quase todos os soldados em seu caminho, apenas para ser confrontada com a visão de vários mutantes sendo mantidos em celas de detenção. Mas não havia sinal de Aggassiz até que Meme conseguiu hackear o sistema de computador do complexo para encontrá-lo. Ele estava sendo mantido em uma câmara separada amarrado a uma cadeira. Betsy havia desligado os psi-damps enquanto Cable se aproximava de Antonio. Antonio estava muito paranoico e disse a eles para ficarem longe dele. Mas Cable insistiu em perguntar como ele foi parar lá, mas tudo o que Antonio conseguiu fazer foi gritar o nome de seu captor, Volga. Cable então se virou para ver Volga entrar na sala flutuando em uma esfera de cor verde, e começou a disparar rajadas concessivas nos

membros da X-Force. Depois disso, ele voltou sua atenção para Antonio e disparou uma poderosa rajada de energia concentrada, incinerando-o no local. Para descobrir o que Antonio sabia antes de ser frito rapidamente, a Equipe X-Force contaria com a ajuda de outro membro de uma equipe de operações secretas diferente na França, seu nome sendo Le Necrogateur , para investigar sua vida passada e experiências antes de morrer. Revelando uma série de detalhes dos vários mundos dos quais ele roubou várias ciências aplicadas, além de um tema assustador tocando repetidamente nos ecos de seu rastro "Quando chegar sua hora de morrer... Cante sua canção de morte e morra como um herói indo para casa."

ANTÔNIO SALVADOR	
	Título Original: Antônio Salvador Licenciador: Estevão Ribeiro País de Origem: Brasil Criador: Estevão Ribeiro Grupos: Famintas

Histórico: Ex seminarista, atualmente caçador de vampiros. Usa uma fita do Senhor do Bom Fim amarrada no braço, que não o deixa tornar-se vampiro. Desde que foi atacado e mordido por um vampiro misterioso, vive em busca de caça-lo e buscar a reversão do processo vampírico.

ANYA KOKOLOVA	
	Título Original: Anna Yuryevna Kokolova Licenciador: Kodansha País de Origem: Japão Criador: Grupos:

Histórico: Anya Kokolova e uma maga cuja especialidade é magia baseada em fogo. Embora viva em Gales, ela não é galesa, mas provavelmente russa, já que todo o seu nome é russo. Um ano mais velha que Negi Springfield, eles são amigos de infância desde que se lembram.

ANYA SAVENLOVICH

	Título Original: Anya Savenlovich Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Chck Dixon, Scot Eaton Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Uma tenente-coronel da Força Aérea Soviética, Anya Savenlovich foi escolhida para fazer parte do ultrassecreto Projeto Helios. Lançada na órbita da Terra em 1964, a cosmonauta relatou uma explosão nos foguetes do segundo estágio e não seria ouvida novamente pelos próximos trinta e cinco anos. À deriva no espaço, Savenlovich e sua cápsula foram congelados, mantendo-a viva pelos anos seguintes. Tropa dos Lanternas Verdes. Viajando pelas estrelas recrutando Lanternas Verdes para formar uma nova Tropa dos Lanternas Verdes, Kyle Rayner se encontrou com o caçador de recompensas alienígena Hammeroon. A nave espacial do alienígena detectou o sinal de socorro de Savenlovich e, a pedido de Rayner, os dois resgataram a cosmonauta. Depois que ela foi descongelada, a notícia de sua longa hibernação foi um choque para ela. Anya recebeu um anel de poder e concordou em se juntar a Rayner e outros para formar sua nova Tropa, no entanto, após uma missão desastrosa e uma traição, Kyle decidiu dissolver sua autoproclamada Tropa, pegar de volta os anéis e retornar à Terra. Ele precisaria de mais tempo e experiência antes de estar pronto para recrutar uma nova Tropa dos Lanternas Verdes. Aprendendo com Rayner que a União Soviética que ela conhecia havia desaparecido há muito tempo, Anya Savenlovich escolheu ficar no espaço. Ela se juntou ao Juiz Sool e Garl Rathbone na criação de uma equipe intergaláctica de combate ao crime conhecida como " A Tropa ".

APACHE

Título Original: Warpath – James Proudstar
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Chris Claremont, Sal Buscema
Grupos: Corporação X, X-Force, X-Men
Outras Identidades: Pássaro Trojevante II

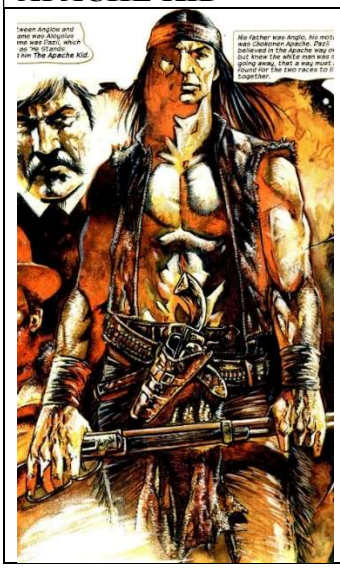
Histórico: James é um índio apache irmão caçula de John Proudstar, o primeiro Pássaro Trovejante. John foi integrante da segunda equipe de X-Men recrutada para salvar os X-Men originais da ilha Krakoa. Mas John morreu logo em sua segunda missão. Apesar de não ter tido muito contato com seu irmão mais velho, James tinha muito orgulho dele por sua bravura de ter ido a guerra mas, o recrutamento de John para os X-Men e sua posterior morte logo depois fez com que James passasse a culpar o grupo pela morte prematura. Durante o velório, roubou o corpo e realizou seu próprio ritual obedecendo as tradições apaches. Prometeu vingar seu irmão, nutrindo, durante muitos anos, ódio por Banshee, Xavier e seus X-Men. James aceitou uma oferta de Emma Frost, a então Rainha Branca do Clube do Inferno, de juntar-se a sua equipe de mutantes, os Satânicos – a equipe rival dos Novos Mutantes. Ele pegou o codinome Pássaro Trovejante em memória ao irmão. James vai até a ilha Muir trajando a antiga roupa do falecido irmão, espanca e rapta Banshee levando-o até o Monte Cheyenne, lugar onde seu irmão morreu. James avisa os X-Men do rapto e enfrenta Wolverine de igual a igual. Teve a oportunidade de matar Xavier com a faca de seu irmão, mas percebe que não é a forma certa de honrá-lo. O Professor X tentou persuadi-lo a entrar nos Novos Mutantes, mas James resolve se manter nos Satânicos ainda com dúvidas sobre a honestidade dos X-Men. Ele sempre foi o mais honrado dos Satânicos, o que sempre apartava as rixas entre os Novos Mutantes junto com sua amiga Miragem da equipe rival. Apache não gostava dos métodos pouco honrados do líder de batalha da equipe, o Empata – causando constantes atritos entre os dois. Quando percebeu que ninguém tinha culpa pelo acontecido com John, retornou para a reserva apache, seu lar, e lá permaneceu alguns meses. Proudstar estava em Nova Iorque sendo convidado por Cable a fazer parte da X-Force (Grupo formado pelos antigos Novos Mutantes). James inicialmente recusou a oferta e voltou para casa. Acabou encontrando sua reserva destruída, as pessoas de lá assassinadas e uma máscara de um mercenário do Clube do Inferno. James estava convencido de que o Clube do Inferno resolveu dar a ele uma punição por sair dos Satânicos chacinando toda a reserva indígena. Jurando vingança, James aceitou a oferta de Cable, onde passou a ser membro efetivo até a extinção do grupo. Assim que entrou na equipe mudou seu nome para Apache. Seus poderes, com o treinamento de Cable, evoluiu bastante, conseguindo fazer coisas que antes nunca imaginaria ser capaz. Desenvolveu uma atração por sua companheira de equipe, Syrin, e a ajudou a se recuperar do alcoolismo. Eventualmente Proudstar

confrontou Emma Frost sobre o massacre de seu povo e ela lhe assegurou que o Clube do Inferno não era responsável por aquilo. Buscando uma identidade própria, mudou seu uniforme e o corte de cabelo, abandonando as semelhanças com o irmão. Proudstar deixou a X-Force, depois de um encontro com uma bela mutante chamada Risque. Juntos, os dois vagaram pelo país e James se viu enfeitiçado pelo jeito sedutor dela. Entretanto, Risque traiu Proudstar, drogando-o e entregando-o a um mutante chamado Sledge. Sledge informou a James que um membro de sua tribo, Micheal Whitecloud, não havia morrido no massacre e que este lhe seria entregue pelo preço certo: libertar o vilão Vanisher preso em uma outra dimensão. Proudstar aceitou já que Whitecloud era o único membro da tribo que sabia a verdade sobre o massacre. Depois do encontro com Whitecloud, foi revelado que um viajante do tempo chamado Conflyto, um clone de Cable, havia engendrado o massacre de Camp Verde. A fim de confrontar Conflyto, James teve que viajar até o Inferno, reino do demônio Mefisto.

APACHE (ÁGUIA NOTURNA)	
 Copyright 2009\Tony Fernandes\Estúdios Pégasus	Título Original: Apache – Águia Noturna Licenciador: Estúdios Tony Fernandes País de Origem: Brasil Criador: Tony Fernandes Grupos:

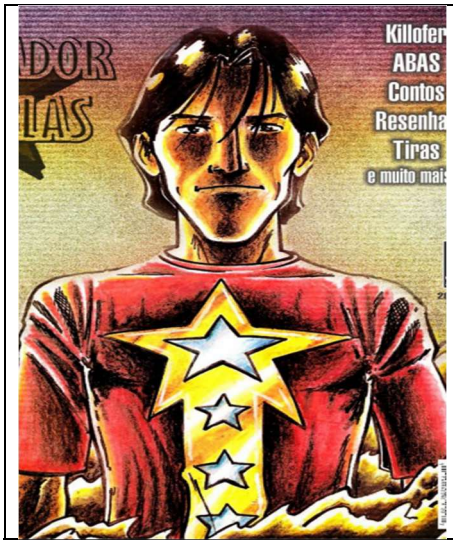
Histórico: Apache é fruto de um romance vivido por um militar e uma índia apache, que viviam na sétima cavalaria comandada pelo famoso general Custer. Devido ao seu ato impensado, num tempo em que era proibida a relação entre um militar e uma pele-vermelha, o tenente Wallace e a índia, cujo irmão era um batedor do exército, acabaram sendo expulsos do forte. Após ver seus pais serem assassinados por um grupo de ex-militares, que eram comandados por um homem que desejava vingar a morte de seu irmão, que fôra preso por culpa do tenente, anos atrás, após constatar que o militar traidor vendia armas do exército para os peles-vermelhas, a menina foi adotada pelos cheyennes. Devido a expansão do homem branco no Oeste selvagem muitas tribos eram atacadas e dizimadas por Custer e seus homens. Isso acabou motivando os cheyennes a deixarem, por uma questão de segurança, a menina órfã numa missão espanhola. Ali, a menina foi criada segundo a doutrina cristã e acabou se transformando numa bela mulher, a bondosa freira chamada irmã Maria. Motivada por seu desejo de vingança a aparentemente frágil

irmã Maria se transforma, toda noite, na temível índia chamada Apache, que sai à caça dos sete assassinos que aniquilaram seus pais, friamente. vivendo entre o céu e o inferno, num drama de consciência onde os ensinamentos cristãos conflitavam com seu incontrolável sentimento de vingança, Apache torna-se uma assassina cruel, implacável e calculista, que só encontrará paz quando eliminar os 7 assassinos. Apache torna-se uma fora-da-lei e passa a ser procurada pelo xerife local, um primo distante do lendário Matt Dillon, que coloca a prêmio a cabeça da bela e cruel vingadora indígena. Tudo isso, mesclado com grandes personagens que fizeram parte da verdadeira história do velho oeste, como: Cavalo Louco, Touro Sentado, Jane Calamidade, etc.

APACHE KID	
	Título Original: Apache Kid – Dazii Aloysius Kare Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: John Buscema Grupos: Apaches

Histórico: Personagem de western dos quadrinhos do Grupo Marvel, Apache Kid (assim como outro herói, o "Flecha Ligeira" da editora ME) é um branco que disfarçado de índio e luta do lado da lei e da ordem. Apache é, na verdade, o cowboy Alan Krandal ("Aloisio Kare", na versão da editora Roval), que percorre o Velho Oeste montado em seu cavalo, Vento da Noite. Primeira aparição: 1950, no gibi "Two Gun Western" 5 (novembro).

APANHADOR DE ESTRELAS



Título Original: Apanhador de Estrelas – Adriel Paz
Licenciador: Carlos Nascimento
País de Origem: Brasil
Criador: Carlos Nascimento
Grupos:

Histórico: O Apanhador de Estrelas é um personagem filosófico que transita por diversas dimensões em uma incansável tarefa de levar à humanidade inspiração para vencer um mal invisível que contamina o planeta. O Ego… Criado em 2005 e aparecendo pela primeira vez no fanzine "Horizontes", O Apanhador de Estrelas é um personagem filosófico que auxilia as pessoas de forma atravéz da inspiração. Um de seus principais dons, é o de abrir portas dimensionais que transportem as consciências das pessoas a campos de reflexão e autoconhecimento. Ele vive em várias dimensões ao mesmo tempo. Interage com espíritos, anjos, elementais, extraterrestres e outras inúmeras formas de vida que transitam pela Terra em dimensões cuja visão comum não alcança. Por isso, sua vida parece um tanto surreal e aquilo que chamamos de real, ele chama de possibilidade.

APARIÇÃO

Título Original: Wraith
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jim Lee, Scott Snyder
Grupos:

Histórico: Um alienígena que caiu em solo norte-americano durante a Segunda Guerra Mundial. Ele vem trabalhando com o Exército dos EUA em sigilo desde então como o seu próprio super-ser. É ainda mais poderoso do que o Super-Homem.

APEMAN

Título Original: Apeman - Whitman Knapp
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Bill Mantlo, David Ross
Grupos: Manikin

Histórico: Manikin entrou em contato com a Tropa Alfa pela primeira vez enquanto estagiava na Clínica Nova Vida sob a supervisão de Lionel Jeffries. O irmão de Jeffries, Madison , era o ferreiro da Tropa Alfa e a equipe já havia encontrado Lionel. Seu companheiro de equipe, Box, havia desenvolvido as Curvas em uma missão e, portanto, não podia se livrar de sua armadura robótica com segurança. Whitmann manteve contato com a Tropa Alfa por algum tempo depois disso, pois frequentemente recorriam à Clínica Nova Vida em busca de ajuda médica. Ele e a Garota Púrpura desenvolveram um relacionamento. Eventualmente, Scramble revelou que sua insanidade nunca havia sido curada e tentou destruir Alpha. Ele também revelou por que havia escolhido Knapp como estagiário. Knapp tinha um poder latente que Scramble ativou quando o transmutou. Knapp foi então capaz de ajudar Alpha a derrotar Scramble, que agora era conhecido como Omega após se juntar a Bochs. Devido aos seus esforços em derrotar Omega, Alpha ofereceu a Knapp a adesão ao Beta Flight, que ele aceitou. Ele serviu no Beta Flight até que, após a Inquisição Alpha, a equipe se desfez. Ele escolheu voltar a ser um médico, pois estava se sentindo desconfortável no papel de herói. De volta à sua rotina de médico, ele começou a se considerar um personagem fictício e chegou a ter "conversas" com seu criador. Logo foi revelado que isso era obra da Rainha dos Sonhos , que estava usando membros da Tropa Alfa e Beta para se estabelecer neste mundo. Quando a Tropa Alfa se reformou novamente, Whitman optou por permanecer como médico até muito mais tarde, juntando-se novamente pouco antes do Consórcio atacar, possivelmente porque Alfa precisava de outra opinião para diagnosticar o câncer de Diamond Lil. Ele eventualmente se tornou o conselheiro da Tropa Beta e, durante a primeira missão completa de Beta, ele foi injetado com veneno pelo Chacal . Enquanto seu corpo se recuperava sozinho no Departamento H , ele foi atacado pelos Hardliners. Para que ele vivesse, seus outros eus, Apeman, Proto e Highbrow desistiram de suas vidas. Ele logo descobriu que podia mudar sua forma física para a de seus "outros eus". Junto com Night Nurse , Cardiac e Excalibur , Manikin foi recrutado para uma equipe de super-heróis médicos por Valkyrie e Doctor Strange com o propósito de salvar a Morte. Durante a missão, Manikin se transformou em sua forma Proto e foi morto acidentalmente por Cardiac. Doctor Strange foi capaz de salvar suas outras formas, mas agora Manikin, Apeman e Highbrow parecem estar em corpos separados.

ÁPEX RANGER	
	Título Original: Ápex Ranger Licenciador: País de Origem: Criador: Grupos:

Histórico:

APHRODITE IX	
	Título Original: Aphrodite IX Licenciador: Top Cow País de Origem: Estados Unidos da América Criador: David Wohl Grupos:

Histórico: Aphrodite IX é uma super-heroína criada em 2000 pelo escritor David Wohl e pelo artista David Finch , publicada pelo estúdio de quadrinhos americano Top Cow, uma marca da Image Comics. Aphrodite IX é uma androide feminina autoconsciente projetada como uma espiã e assassina que não retém nenhuma memória de suas missões. Uma série sequencial foi lançada em 2013, e a personagem foi reiniciada na série Cyber Force: Awakening de 2018. A primeira série de Afrodite IX foi escrita por David Wohl e desenhada pelo artista de histórias em quadrinhos David Finch . A edição número 0 foi lançada com uma edição da revista Wizard em abril de 2000. Originalmente aparecendo no cronograma de solicitação Top Cow como um título mensal, até o momento apenas 6 edições e um livro de bolso comercial foram publicados. O ano de publicação de 2000 viu o lançamento das edições #1 e 2. Antes do lançamento da edição número 3 no início

de 2001, Finch foi substituído pelo artista Clarence Lansang (a edição apresenta obras de arte de ambos os artistas), mas apenas mais duas edições seriam publicadas durante o mandato de Lansang (número #1/2, uma edição de espaço reservado recapitulando eventos anteriores da história e contendo dez páginas de "pin-ups" de vários artistas, e o número #4 que continuou a história, mas não a terminou). Um livro de bolso, Aphrodite IX: Time Out of Mind , reunindo todas as edições existentes, foi lançado em 2003.

ÁPIA	
	Título Original: Ápia Licenciador: Tony Fernandes País de Origem: Brasil Criador: Tony Fernandes Grupos:

Histórico: Parceira de aventuras do herói Fantastic Man.

ÁPICE	
	Título Original: Apex – Katy/Tim Bashir Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dennis Hallum, Kevin Walker Grupos: Academia Braddock

Histórico: Os Bashirs pagaram para o melhor geneticista da Bretanha para desenvolver um bebê super-humano para eles. A criança resultante apresentou duas personalidades radicalmente diferentes e a habilidade de mudar de sexo. Devido a esta anomalia, os Bashirs escondiam seus filhos, Katy e Tim. Os gêmeos continuaram a dividir o corpo, trocando de posição e sexo a cada 24 horas. Katy, entretanto, ficava muito agitada com os segredos e restrições. Ela reclamava muito até que um dia ela simplesmente parou. Por alguns meses, as coisas pareciam normais até que o Sr. Bashir foi levar Tim ao dentista. Katy causou um acidente de carro e, com isso, declarou que o acidente causou a morte de Tim. Na realidade, Katy havia aprendido a suprimi-lo e manter a possessão completa do corpo que eles dividiam. Com Tim aparentemente morto, Katy foi matriculada como uma

estudante na Academia Braddock e começou a usar o codinome Ápice. Lá ela começou a namorar o Kid Bretão, apesar de saber que ele a traía com Nara.

APOENA	
	Título Original: Apoena - Jaqueline Bertolli Silveira Licenciador: Chris Pereira País de Origem: Brasil Criador: Chris Pereira Grupos: Força BR

Histórico: Membro da equipe de apoio da força-tarefa Força BR, é responsável pela área de Inteligência Avançada.

APOLLO	
	Título Original: Apollo Licenciador: Wildstorm País de Origem: Estados Unidos do Brasil Criador: Warren Ellis, Bryan Hitch Grupos:

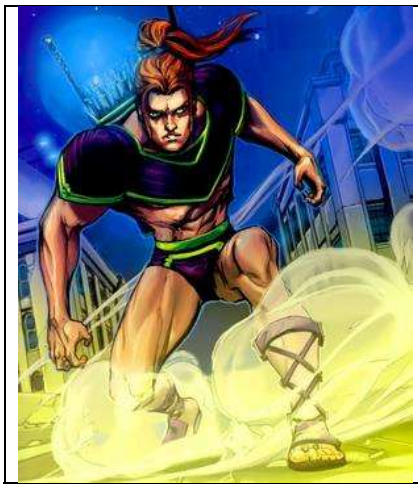
Histórico: Apollo era um ex-soldado dos EUA e líder de uma equipe de operações secretas StormWatch tão secreta que ninguém, exceto o primeiro Weatherman, Henry Bendix , sabia de sua existência: StormWatch Zero . Apollo era um humano normal, bioprojetado por Bendix para ter habilidades fantásticas, incluindo superforça, visão de calor e um alto grau de invulnerabilidade. Apollo deriva seu poder da energia solar e se torna vulnerável a ataques quando essa energia se esgota. Da equipe de sete membros, apenas Apollo e Midnighter, o futuro marido de Apollo, sobreviveram. Devido às circunstâncias que cercam a missão, eles se tornaram desonestos e passaram os cinco anos

seguintes lutando disfarçados por um mundo melhor nos becos da América. Após a queda de Bendix em 1998, Christine Trelane descobriu arquivos sugerindo a existência de Apollo e The Midnighter. Jackson King, anteriormente Battalion, agora o novo Weatherman, ordenou que fossem encontrados, sem ter certeza se eram heróis ou vilões. Apollo e Midnighter estavam rastreando armas feitas no "Nevada Garden", uma sobra do primeiro Engineer . Ele ordenou que Fahrenheit e Hellstrike os marcassem com fetiches para que pudessem ser transportados para SkyWatch. A princípio, Apollo e Midnighter atacaram a equipe StormWatch, acreditando que eles estavam sob as ordens de Bendix. No entanto, eles cessaram o ataque quando foram informados de que Bendix estava morto. Com a ajuda de King, eles destruíram o Nevada Garden, e Trelane deu a eles novas vidas longe de Stormwatch.

APOLLO (RAY SUMMERS)	
	Título Original: Apollo – Ray Summers Licenciador: Amalgam Comics (DC Comics/Marvel Comics) País de Origem: Estados Unidos do Brasil Criador: Gerard Jones, Howard Porter, Mark Waid Grupos: Amalgama

Histórico: Apollo é uma amalgamação dos personagens Ciclope da Marvel e Ray da DC Comics. História: Ray Summers é um metamutante que foi mantido em casa por seus pais, que temiam metamutantes, até sua adolescência. Eles lhe disseram que a luz do sol o mataria, mas, na verdade, isso fortaleceu suas habilidades, permitindo-lhe canalizar a luz solar internamente por meio de seus olhos. Apollo seguiu o Senhor X quando ele formou a Liga da Justiça X-Men (LJX) a partir dos membros dos Vingadores da Justiça (VJ) e o ajudou em sua missão de encontrar Atlântida, um refúgio seguro há muito perdido para metamutantes.

APOLO



Título Original: Phoebus Apollo
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos do Brasil
Criador: Harry George Peter, William Moulton Marston
Grupos: Deuses do Olimpo

Histórico: Na mitologia greco-romana era o deus filho de Zeus (Júpiter) e Leto, e irmão gémeo da deusa da caça, Ártemis. Mais tarde foi identificado com Hélios, deus do sol, pois era antes o deus da luz, e por conseguinte sua irmã foi identificada com a deusa da lua, Selene. Os deuses do Olimpo enviaram Apolo para destruir Pítom, a serpente monstruosa que aterrorizava os povos primitivos. Ele coseguiu o feito, matando o monstro a flechadas.

APPA ALI APSA

Título Original: Appa Ali Apsa
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos do Brasil
Criador: Denny O`Neil, Sergius O. Shaugnessy, Neal Adams
Grupos: Guardiões do Universo

Histórico: Guardião do Universo que percorreu os Estados Unidos junto com Hal Jordan e Oliver Queen nos anos 1970, durante a fase clássica da dupla Neal Adams e Denny O' Neil. Acabou enlouquecendo devido a solidão.

APROS

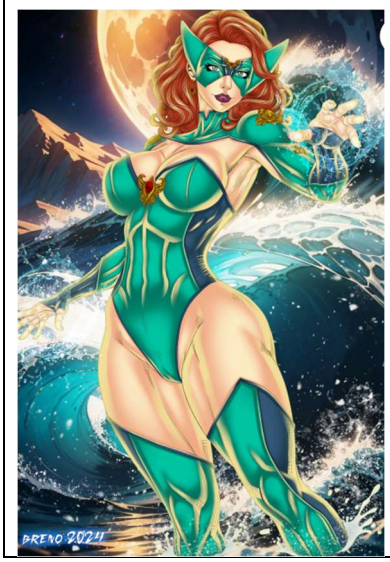
	Título Original: Apros Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos do Brasil Criador: Joe Staton, Len Wein, Mike W. Barr Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: - Status: ex-membro da Tropa. - Planeta Natal: -7Pi. - Setor: 3 - Descrição: Forma de vida vegetal, amarronzado, semelhante a uma abóbora. Possui poderes psiônicos, sendo capaz de invadir a mente de seus oponentes. - Primeira Aparição: Tales of the Green Lantern Corps n° 1 (maio 1981): "Challenge!"

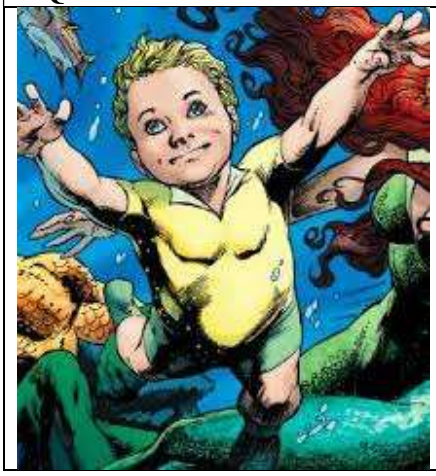
APROVEITADOR	
	Título Original: Jonas Paulo Licenciador: País de Origem: Brasil Criador: Gervásio Santana de Freitas Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Criado por Gervásio Santana de Freitas, em 1987, Jonas Paulo é por vezes um herói e em outras um anti-herói, um personagem típico aproveitador. O Aproveitador vive suas aventuras no ambiente da Grande Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Não se sabe se ele tem origens nesta região, mas é nela que perambula à procura de qualquer trabalho que lhe permita ganhar algum dinheiro. Via de regra, o Aproveitador é contratado para trabalhos que outras pessoas recusariam. Não tem medo de entrar numa encrenca desde que esteja sendo pago por alguém e, ao final, não hesita em passar a perna em ladrões e bandidos, porque é defensor da máxima: "ladrão que rouba ladrão tem cem anos de perdão"... Desprovido de qualquer superpoder, é um homem entre 30 e 40 anos, corajoso e audaz, de corpo atlético e que possui grande habilidade física e de combate. Ágil, inteligente e, por vezes, sedutor, não recusa serviços (até escusos) onde possa ganhar dinheiro e, especialmente, onde possa tirar alguma vantagem, quanto maior, melhor. Uma das motivações para a criação do Aproveitador teve lugar na propaganda do cigarro Vila Rica, protagonizada por Gérson, jogador da Seleção Brasileira, na qual o marketing acentuava as vantagens, afirmando que este cigarro era melhor e mais barato do que outras marcas, a ponto do garoto propaganda declarar em alto e bom som: "gosto de levar vantagem em tudo, certo? Leve vantagem você também!" Outra importante motivação pode ser encontrada também na própria história de nosso País, tendo em vista que os corajosos que vieram para cá pós 1500 também não estavam interessados simplesmente em “colonizar um país”, mas sim em tirar vantagens de tudo... Os próprios bandeirantes,

considerados heróis, buscavam riquezas e tinham como objetivo tirar o máximo proveito de toda e qualquer circunstância que se lhes apresentasse pela frente. Com essas premissas o Aproveitador vive suas aventuras, sobrevivendo e vivendo, topando qualquer trabalho que possa lhe render um bom dinheiro.

AQUA	
	Título Original: Aqua Licenciador: Breno de Moura País de Origem: Brasil Criador: Breno de Moura Grupos:

Histórico: Ela foi criada por Breno de Moura e Vinicius.

AQUABABY	
	Título Original: Aquababy – Arthur Curry Jr. Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Nick Cardy Grupos: Tropa dos Lanternas Negros

Histórico: Arthur Curry Jr. era filho de Aquaman (Arthur Curry) e da Rainha Mera . Ele tinha a habilidade de criar vida a partir da água. Seu tio era o Mestre do Oceano , o meio-irmão de Arthur Curry. Ele salvou o Mestre do Oceano em várias ocasiões e então o Mestre do Oceano sentiu carinho pela criança, apesar de seu ódio por Aquaman. Aquababy foi assassinado por Black Manta , um evento que mudou o enredo de Aquaman. Black Manta sequestrou Aquababy e o colocou dentro de uma esfera, enchendo-a lentamente com ar, pois Aquababy não conseguia respirar fora da água. Black Manta fez Aquaman lutar contra Aqualad em troca da vida de Aquababy. Aquaman e Aqualad lutaram, um evento que mudaria seu relacionamento. Após a luta, Aquaman descobriu que Aquababy estava morto. Ele foi atrás de Black Manta, mas não conseguiu matá-lo. Mais tarde, Aquaman e Mera tiveram outro filho, e eles tiveram uma menina

chamada princesa Mareena. Aquaman enterrou Aquababy em Mercy Reef - o lugar onde Aquaman foi deixado quando criança para morrer. Black Manta mais tarde destruiria Mercy Reef. Black Manta é infame pelo assassinato de Aquababy. Logo depois, Mareena cresce e Aquaman superprotege Mareena porque ele não quer que ela seja assassinada como seu último filho. Noite Mais Densa. Ele foi ressuscitado como parte do Corpo dos Lanternas Negros. Aquaman o usa para ameaçar e persuadir Mera, agora uma Lanterna Vermelha, a se juntar a ele, mas ele falha e Aquababy é queimada por Mera.

AQUADOG	
	Título Original: Salty Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Geoff Johns, Ivan Reis Grupos:

Histórico: É o cão de estimação de Aquaman e Mera , que eles resgataram dos monstros conhecidos como Trincheira. Salty pertencia a Janet Reed e estava entre as pessoas presas no Fosso em seus casulos de alimentação, e foi encontrada viva lá dentro por Aquaman, permitindo que ele descobrisse que o resto estava vivo e poderia ser salvo. Depois que Aquaman e Mera terminam de lidar com o Trench, eles são visitados pelo delegado que os contatou pela primeira vez sobre a ameaça, e recebem o cachorro que agora está sem dono. Como uma brincadeira, o delegado sugere que eles chamem o cachorro de "Aquadog" e os informa que ele não sabe nadar.

AQUAGIRL	
	Título Original: Aquagirl – Lisa Morel Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Robert Bernstein, Ramona Fradon Grupos:

Histórico: é introduzida em Adventure Comics #266 (Novembro de 1959) como um dos vários filhos da Atlântida de olhos violeta nascidos incapaz de se adaptar ao mundo aquático. Eles tinham sido enviados para a superfície em botes salva-vidas à prova d'água para que eles possam sobreviver entre terra-moradores, e Lisa tinha sido adoptado pelo cientista Dr. Hugo Morel e sua esposa. Com Aquaman em perigo, água-respiração de Lisa e poderes telepáticos despertar; Ela torna-se um traje idêntico ao Aquaman de, assume o

nome de "Aquagirl" e luta ao lado dele. No entanto, seus poderes recém-descobertos são de curta duração, e ela perde-los permanentemente. Esta é a primeira e última aparição do personagem. Lisa Morel nasceu com uma condição genética em que suas adaptações atlantes à vida no fundo do mar (listadas acima em Fisiologia Atlante) são geralmente suprimidas, deixando-a uma humana normal. Em tempos de grande estresse, suas adaptações atlantes retornarão, mas durarão apenas alguns dias. Seus olhos roxos são um marcador do transtorno de retrocesso.

AQUAGIRL (TERRA 12)	
	Título Original: Aquagirl - Mareena Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Alan Burnett, Hilary J. Bader, Paul Dini, Richard H. Fogel Jr. Grupos: Liga da Justiça Sem Limites

Histórico: Aquagirl , filha do Aquaman , é membro da Liga da Justiça Sem Limites. Quando criança, a Princesa Mareena foi sequestrada pelos Seis Profundos e levada para Apokolips . Enquanto Aquaman foi capaz de resgatar sua filha, a experiência o levou a se tornar um pai superprotetor. Quando ela cresceu, ela visitou o mundo da superfície e se deparou com Warhawk lutando contra Kanjar Ro. Depois de forçar o vilão a recuar, ela fez amizade com Warhawk, que se ofereceu para lhe mostrar o lugar. Ela passou meses se esgueirando, assumindo o nome de "Aquagirl" e se juntando à Liga da Justiça Sem Limites , mas sua ausência não passou despercebida. Seu pai a fez escolher entre sua nova vida e sua família, banindo-a de Atlântida quando ela decidiu se mudar para Metrópolis.

AQUAGIRL (TULA)	
	Título Original: Aquagirl – Tula Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bob Haney, Nick Cardy Grupos: Tropa dos Lanternas Negros, Turma Titã

Histórico: Primeira aparição em Aquaman 33 (junho de 1967). Última aparição em Crise nas Infinitas Terras 9 (dezembro de 1985). Órfã desde o nascimento, quando seus pais morreram misteriosamente, Tula foi adotada por uma das famílias reais de Atlântida e criada como Princesa de Poseidonis. Pouco se sabe sobre Tula, exceto que estudara na

Escola Tradicional de Atlântida e crescera no Palácio Real. Tula tinha 15 quando conheceu Garth, o Aqualad. Logo se apaixonaram e Tula o acompanhou em algumas aventuras com a Turma Titã. Tula adotou o nome de Aquagirl em homenagem a Garth e a Aquaman. Quando Aquaman deixou o trono para procurar sua esposa desaparecida, Mera, a vida de Tula mudou drasticamente. Atlântida passou a ser governada por Nakran, um ditador. Tula liderou uma rebelião contra ele. Após este evento, Tula continuou aliada dos Titãs, ajudando o grupo contra a C.O.L.M.E.I.A. e durante Crise nas Infinitas Terras. Neste evento, Tula foi intoxicada por águas contaminadas pelo vilão Chemo e morreu. Garth sentiu sua morte por longo tempo. Anos depois, após Garth ter sido treinado pelo mago Atlan e recebido vasto poder, uma mulher afirmando ser Tula entrou para sua vida. Na verdade, era um simulacro criado pelo vilão Slizzath como parte de um plano para drenar os poderes de Garth, que percebera o plano, finalmente superando a morte de Tula. Neste período, Garth adotou o nome de Tempest. Embora Tula seja considerada membro honorário dos Titãs, grande parte de suas aventuras não foi catalogada. Aquagirl possuía a habilidade de todos Atlantes: força, velocidade e habilidade de respirar sob a água.

AQUAGIRL II	
	Título Original: Aquagirl II – Lorena Marquez Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Will Pfeifer, Patrick Gleason Grupos: Novos Titãs III Outras Identidades: Aquamulher

Histórico: A vida adolescente de Lorena parecia não ter significado ou razão. Durante um encontro amoroso no Zoológico de San Diego, um terremoto causou a submersão da cidade, matando milhares, incluindo a família de Lorena. Despertando em pânico, Lorena alcançou a superfície e encontrou Aquaman. Ainda em choque, Lorena ficou sob os cuidados de Aquaman, que descobriu as habilidades misteriosamente adquiridas pela garota - respirar sob a água. Após Lorena, descobriram outros sobreviventes de San Diego. Localizaram estas pessoas e o responsável pela nova condição delas – o cientista Geist. Geist usou o DNA de Aquaman para introduzir uma anomalia genética no suprimento de água da cidade. A experiência fez com que algumas pessoas adquirissem a habilidade de respirar, ouvir, enxergar sob a água, além de uma adaptação significativa no sistema muscular. Este experimento foi feito em nome da ciência. Geist tinha como objetivos a salvação da humanidade de um inevitável aquecimento global. O cientista foi financiado por uma misteriosa corporação, cuja identidade permanece um mistério. Esta corporação causou o terremoto em San Diego para testar os resultados dos experimentos do cientista. Lorena e outros sobreviventes não tiveram escolha e passaram a levar uma

nova vida sob o mar. Mas Lorena ousou mais, ajudando Aquaman a defender seu novo lar e mantê-la a salvo. Mais tarde, a nova cidade foi batizada de “Sub Diego”. Durante um confronto entre Mestre do Oceano e Aquaman, Lorena assumiu o papel de Aquagirl. Após o evento, Lorena decidiu usar o traje que havia adquirido, tornando-se a nova Aquagirl. Após a morte de Superboy durante “Crise Infinita”, os Titãs passaram um ano turbulento. Aquagirl se juntou ao time por pouco tempo, deixando-o. O grupo permaneceu inconstante até a chegada de Robin, que reorganizou o time atual. Como todos os cidadãos de Sub Diego, Lorena pode respirar sob a água, tem velocidade, força e resistência aumentados.

AQUALAD	
	Título Original: Aqualad - Garth Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Ramona Fradon, Robert Bernstein Grupos: Turma Titã Outras Identidades: Tempest

Histórico: Décadas atrás, o Rei Thar e sua esposa, a rainha Berra se tornaram os monarcas reinantes da Shayeris, a capital de um grupo de colônias Idyllist no Hidden Valley. Idyllists radicais depuseram e assassinaram rei Thar e baniram sua esposa grávida, a Rainha Berra Poseidonis, para a capital da Atlântida. Lá, ela deu à luz a Garth, uma criança com olhos roxos. Atlantes supersticiosos afirmavam que Garth tinha nascido geneticamente inferior, devido aos seus olhos roxos e baniram-n para longe de Atlântida. Ele sobreviveu e foi encontrado por Aquaman, com quem participou de diversas aventuras. Tempos depois, ajudou a fundar a Turma Titã, até retornar para o seu lar. Anos depois, dominou as artes místicas, tornou-se Tempest.

AQUALAD II

	Título Original: Aqualad II – Jackon Hyde - Kaldur'ahm Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Brandon Vietti, Greg Weisman, Phil Bourassa Grupos: Jovens Titãs

Histórico: Jackson Hyde apareceu pela primeira vez em Brightest Day # 4 (Junho de 2010), que coincidiu com o aparecimento de Aqualad em 2010 Young Justice série animada. Ele é um adolescente de Novo México. Em um cartaz teaser para o evento Brightest Day, ele é mostrado usando "água dura" habilidades para criar uma espada. Esta capacidade já havia sido pensada para pertencer exclusivamente à esposa de Aquaman, Mera, e as pessoas de seu mundo. Desde que ele era jovem, ele foi ensinado por seus pais a temer a água. Eles não o querem perto dela porque seus pais verdadeiros seriam capazes de localizá-lo. Sem mencionar que certas mudanças acontecem com Jackson quando ele entra na água. Jackson manteve esse segredo escondido por anos, mentindo para sua namorada sobre ter medo de se afogar, ser incapaz de nadar e ficar no escuro sobre as misteriosas tatuagens que ele teve desde o nascimento. Ele fez o seu melhor para evitá-lo. Mas logo algo vai forçá-lo a sair e mergulhar na água: Aquaman é posteriormente contatado pela Entidade, que lhe diz para localizar Jackson antes que outras pessoas, que é especulado ser Sereia e seu esquadrão da morte. Enquanto chove, Jackson é visto do lado de fora de sua casa, onde exibe pela primeira vez suas habilidades de, e quando ele começou a controlar a água da chuva, suas tatuagens e olhos começaram a brilhar. Neste momento ele é revelado possuir brânquias e mãos com membranas. Também é revelado que Arraia Negra é na verdade seu verdadeiro pai, e que Mera também exibe conhecimento de Jackson. Depois de testemunhar Jackson na chuva, seu pai adotivo leva-o para uma cabana à beira-mar. Ele diz a ele que Mera havia dado Jackson a ele, pedindo que ele o mantivesse longe de seus pais, e ele recebeu um baú atlante para ser aberto quando a verdade fosse descoberta. Antes que o baú possa ser aberto, Arraia Negra ataca, quase matando o pai adotivo de Jackson antes de Aquaman chegar ao local. Juntos, Aquaman, Jackson, Mera e Aquagirl foram capazes de derrotar Arraia Negra.

AQUALASS

Título Original: Aqualass – Aquawoman – Andrina Curry
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Kelly Sue DeConnick, Robson Rocha
Grupos: Liga da Justiça

Histórico: Como filha de dois membros da Liga da Justiça, Andy Curry visitava regularmente o Salão da Justiça e conhecia os membros da equipe. [2] Quando ela era criança, o Hiperclã atacou a Liga, muito mais brutalmente do que qualquer coisa que eles já haviam feito antes. Quando o Hiperclã foi derrotado, ela ouviu seus pais discutindo sobre a punição a que a Liga os havia submetido, o que Arthur acreditava ser muito cruel. Quando adolescente, Andy era a companheira do protegido de seu pai, Jackson Hyde, o antigo Aqualad . Ela frequentemente discutia com Jackson, acusando-o de ser um sucessor inferior ao seu pai, mas na realidade o via como um irmão mais velho. Ela também não gostava do codinome " Aqualass " que ele lhe deu, insistindo em ser chamada de Aquawoman. Em uma missão para recapturar o pai de Jackson, Black Manta , Andy se envolveu na briga apesar de ter sido explicitamente ordenado a não fazê-lo e ambos ficaram inconscientes, permitindo que Manta escapasse. Quando acordaram, eles discutiram até que a água ao redor deles mudou de cor e eles foram subitamente cercados por uma estranha vida marinha. Eles acidentalmente escorregaram para The Confluence e foram transportados para um mundo alienígena. Andy e Jackson vagaram pela Confluência, ajudando pessoas em todos os mundos em que se encontravam, buscando um caminho para casa. Eventualmente, eles foram atacados por um monstro marinho gigantesco que era o protetor da Confluência. Jackson conseguiu escapar dos tentáculos da besta ao eletrocinese, mas Andy estava muito enfraquecido por sua toxina para se libertar ou controlá-la. Para forçar Jackson a deixá-la para trás, ela cortou seu próprio pé, no qual ele estava pendurado, com uma lâmina hidrocinética. Ela tentou dar a Jackson uma mensagem para dar a seus pais, mas ele não conseguiu ouvir. Andy conseguiu cortar o tentáculo da fera com sua lâmina quando ela estava prestes a comê-la, fazendo com que ela a jogasse para longe. Ela foi parar em uma ilha inconsciente e quase morta por perda de sangue. Ela foi acordada pelo "glimmerfish", um cardume de peixes alienígenas inteligentes e telepáticos perto da costa. Ela implorou por ajuda, mas eles se recusaram a fazer qualquer coisa sem deliberar entre si por até seis meses terrestres. Com uma dor e desespero incríveis, ela acidentalmente usou suas habilidades telepáticas para forçar um dos glimmerfish a deixar o oceano e se prender a ela, transformando-se em uma perna protética. O peixe-glimmer ordenou que Andy libertasse seu irmão e deixasse a ilha imediatamente, mas ela se recusou a fazê-lo até encontrar Jackson. Pelos próximos meses, ela viveu na ilha, usando as habilidades de sobrevivência que Jackson lhe ensinou para

caçar comida e construir um abrigo, bem como lutar contra criaturas enviadas pelo peixe-glimmer para afastá-la. Eventualmente, o peixe-glimmer a forçou a sair enviando uma onda gigante que destruiu seu acampamento. Andy passou os seis anos seguintes viajando pela Confluência, procurando por Jackson, aprimorando suas habilidades e lutando contra qualquer coisa que estivesse em seu caminho. Ela finalmente rastreou Jackson até Netuno , onde ele estava sendo mantido prisioneiro. Ela usou suas habilidades telepáticas para fazer plânctons luminescentes se organizarem na superfície da água para soletrar "AQUAWOMAN VIVE". Jackson, que antes acreditava que Andy estava morto, viu isso durante sua última tentativa de fuga e percebeu que seu antigo aprendiz estava chegando. Aquawoman atacou a prisão com um exército de vida marinha netuniana e lutou para entrar no escritório do diretor, onde Jackson estava lutando contra os guardas. Quando ela percebeu que Jackson estava preso pelos netunianos há anos, ela os atacou com raiva, ameaçando matá-los todos. Jackson disse a ela que esse não era o jeito deles, e para deixar os netunianos viverem para que eles se lembrassem de quem os havia derrotado. Eles escaparam para a superfície e Jackson ordenou que Andy libertasse as criaturas que ela estava controlando. Assim que eles estavam seguros, Andy começou a chorar devido ao estresse de suas experiências. Jackson a confortou, assegurando-lhe que ela tinha se saído bem e que eles voltariam para casa eventualmente.

AQUAMAN	
	Título Original: Aquaman – Arthur Curry - Orin Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mort Weisinger, Paul Norris Grupos: Liga da Justiça da América, Liga da Justiça da Europa, Os Outros, Superamigos, Tropa dos Lanternas Negros

Histórico: Filho do feiticeiro secular Atlan e da rainha Atlanna, Orin foi abandonado para morrer devido à crença atlante de que seu cabelo loiro seria o sinal de uma terrível maldição. Sobrevivendo à exposição ao ar, que mataria um atlante normal, o bebê Orin foi salvo pelo golfinho Porm e criado como membro do seu bando. Vivendo sua infância entre os golfinhos, Orin partiu após ter acidentalmente causado a morte de seu "irmão" golfinho. Depois, ele foi encontrado por Arthur Curry, um faroleiro viúvo, e adotou o nome de Arthur Curry Jr. O velho guardião do farol contou a Orin que ele era seu filho, e que sua mãe, uma sereia, o havia abandonado. Acreditando ser meio humano, Orin viveu entre nós por um período até seu pai adotivo o abandonar, deixando-o sozinho novamente. Orin voltou para o mar e viveu muitas aventuras, incluindo o romance com uma garota esquimó chamada Kako. Fez inimigos como Triton (o filho de Poseidon) e conheceu a amazona chamada Diana, que um dia se tornaria a Mulher-Maravilha. No

entanto, sua vivência gerou uma desconfiança cada vez maior de Orin em relação aos habitantes da superfície. Como um jovem adulto, ele se encontrou com Flash, que o encorajou a visitar novamente o mundo da superfície e se juntar à comunidade crescente de superseres da Terra. Assim, Orin acabou se juntando aos super-heróis da Terra, inclusive como membro fundador da Liga da Justiça da América original, e adotou o nome público de Aquaman. Como super-herói da Terra, Orin encontrou o caminho de volta ao lar, a cidade atlante de Poseidons, onde governou por muitos anos. Durante seu reinado, ele casou com Mera, uma visitante aquática do mundo dos Deuses Sombrios, e teve um filho chamado Artie Jr. que foi morto por Manta. Após o final de seu reinado, Mera deixou Orin, motivando-o a partir em busca de um sentido mais profundo, em sua vida. Ele descobriu as "Crônicas da Atlântida", que delineavam a história repleta da magia da Atlântida, sua verdadeira história pessoal, e o fato de estar sempre destinado a enfrentar seu irmão, o Mestre do Oceano, pelo controle da Atlântida. Em suas aventuras após esta revelação, ele perdeu sua mão esquerda para um cardume de piranhas durante um confronto com Charybdis e, passou a usar um gancho cibernético que responde aos seus comandos mentais (aliás, uma das raras vezes que fizeram uma mudança geral de visual em um herói e ficou melhor que original). A misteriosa heroína Delfim se juntou a ele em suas viagens, e os dois tornaram-se amantes. Recentemente Aquaman descobriu que tem um filho chamado Koryak com a mulher esquimó, Kako, e o levou para Poseidons, onde foi saudado como o novo líder. Durante esta visita à cidade, Mera retornou com um misterioso menino de cabelos loiros (talvez o filho de Orin nascido em outra dimensão), mas foi levado de volta ao mundo dos Deuses Sombrios por Thanatos, uma duplicada maligna de Aquaman. Aquaman apareceu também em diversos desenhos animados para a TV, seja como personagem principal ou convidado. Em 1967 estrelou sua própria animação, pela Filmation. Na versão brasileira ele foi rebatizado de "O Herói Submarino". Recentemente, participou do desenho animado "Batman: The Brave and the Bold" (episódio "Evil under the sea", 2008).

AQUAMAN (LEGADO)	
	Título Original: Aquaman (Justice League: Legacy) Arthur Curry Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: James Tynion IV, Javier Fernandez Grupos:

Histórico: Após a morte de Mera, Serenity usou sua magia para banir Arthur dos mares. Com a água proibida para ele, ele foi forçado a retirar partes do corpo do cadáver de Cyborg para sobreviver.

AQUAMAN (TERRA 22)	
	Título Original: Aquaman (Kingdom Come) - Garth Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Ramona Fradon, Robert Bernstein Grupos:

Histórico: Nessa terra paralela o Aquaman já está bem idoso e recusa-se em lutar novamente pela paz na superfície, nessa história ele dedica sua total preocupação apenas com o povo de Atlântida e retira-se dos assuntos com o povo da superfície.

AQUAMAN DE 2900	
	Título Original: Aquaman of 2900 year Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Aliança da Justiça

Histórico: Personagem das HQs de "Superman" e outros personagens da editora DC. Este Aquaman atua no ano de 2999 e é uma espécie de sucessor do nosso conhecido homem-peixe.

AQUAMAN DO SÉCULO 853

Título Original: Aquawoman of The 853rd Century (Dc One)
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Grant Morrison, Val Semeiks
Grupos: Legião da Justiça A

Histórico: Ele também é membro da Legião da Justiça, uma versão futurística da Liga da Justiça. Ele viajou de volta ao século 21 para convidar seus predecessores a irem ao seu tempo para comemorar o retorno do Superman original, que hibernava ao sol por milhares de anos. Quando a Liga da Justiça chegou neste século, no entanto, um de seus membros revelou ter um vírus que infecta humanos e andróides com insanidade, alegadamente criado por Vandal Savage. Aquaman passou a acreditar que a Legião os havia atacado. A equipe então tenta provar sua inocência e corre para construir o "Sol Tirano" (Tyrant Sun), o único dispositivo capaz de reverter a situação; para isso teriam que resgatar peças da Batcaverna, da Atlântida e da Torre de Vigilância, onde os demais membros da Liga da Justiça se reuniram para discutir como lidar com a situação. A Legião os surpreende com uma invasão repentina da base lunar e começa a lutar contra a Liga. Zauriel luta contra Aquaman e fica preso em uma enorme bolha de água, da qual ele escapa usando sua espada flamejante. Zauriel então lê as mentes de seus companheiros e percebe que eles são inocentes. Eventualmente, Superman e Aço são capazes de construir o dispositivo e destruir o vírus. A Legião então retorna ao século 853.

AQUAMARIA

	Título Original: Aquamaria – Maria Molina Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Ivan Velez Jr., Chris Cross Grupos: Sindicato do Sangue, Sociedade da Cruz

Histórico: Maria Molina era membro da gangue latina Sociedad De La Cruz, uma das gangues presentes no Big Bang. Quando a explosão ocorreu, ela estava flutuando no Rio James, então foi incorporada ao fluido Aquamaria. Ela pode assumir uma forma humanoide, mas passa a maior parte do tempo no Rio James - ela não pode sair por muito tempo, pois perderia seu corpo por evaporação. Ela observou o Sindicato do Sangue por algum tempo antes de se juntar a eles para ajudar quando necessário.

AQUAMULHER	
	Título Original: Aquawoman – Lorena Marquez Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Titãs do Amanhã

Histórico:

AQUANUS

Título Original: Aquanus – Aquário - Dhanus
Licenciador: Bumilangit Chracters
País de Origem: Indonésia
Criador: Widodo Noor Siamet
Grupos:

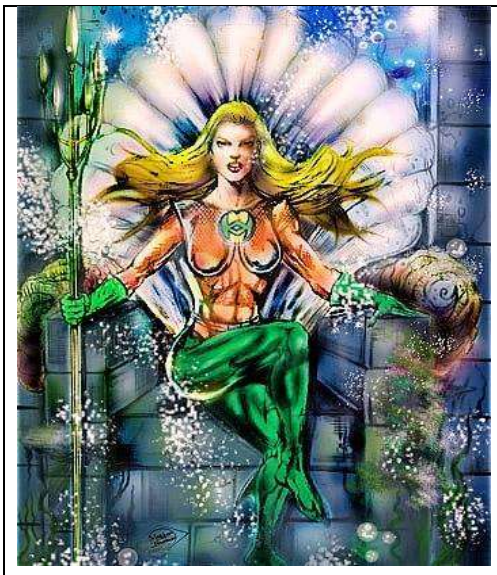
Histórico: Dhanus nasceu no planeta Zyba, um planeta habitado por seres anfíbios. Dhanus foi criado mais tarde na Terra e se tornou um super-herói, Aquanus. A residência de Aquanus, Berhala Island, frequentemente se torna um ponto de encontro para seus amigos super-heróis. Aquanus também possui um submarino tecnologicamente avançado.

AQUANYX

Título Original: Aquanyx
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Juan Gedeon, Daniel Warren Johnson
Grupos: Liga Jurássica

Histórico: Aquanyx é um barionix que protege comunidades de pescadores humanos ao longo das costas de predadores aquáticos.

AQUÁRIA



Título Original: Aquária
Licenciador: Brandon Lee
País de Origem: Brasil
Criador: Brandon Lee
Grupos:

Histórico: Filha de Aquaman e a sereia Yara.

AQUARUS

Título Original: Aquarus
Licenciador: Skybound Entertainment, Sckybound North, Amazon Studios, Point Grey Pictures, Wind Sun Sky Entertainment
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Robert Kirkman
Grupos: Guardiões Globais

Histórico: O homem-peixe hidrocinético bípede conhecido como Aquarus, era o monarca de Atlântida, uma nação submarina fundada por uma raça semi-humanóide. Ele e sua rainha governaram este reino imergido por longos anos, tanto em épocas de paz, quanto em épocas de guerra. Mas com o tempo, seu povo desenvolveu uma avança tecnologia de transporte que permitiu eles de derrotarem os Moradores das Profundezas e estabelecerem contato com o Mundo da Superfície! Consequente ele uniu aos Guardiões do Globo como um Embaixador da Paz e Representante de Atlântida. E sua adaptação na superfície foi tão bem estabelecida por parte dele, que sempre que surgia alguma emergência na Terra, ele era um dos primeiros primeiros que mais ansiava em atender está urgência. Mas, após ele ter sido assassinado durante a emboscada do Omni-Manm, seu trono ficou vazio e o Invencível quase chegou a se casar com sua esposa, agora viúva, Aquaria. Essa união não

chegou a acontecer devido a um plano mirabolante de Mark com que ele fez que fosse por derrotado por seu súdito Lethan, que era apaixonado desde sempre pela princesa, é que após vencer o Invencível, tinha ganhado o direito de pedir a sua mão. E como um bom anfíbio humanoide, Aquarus tem a capacidade de viver adaptavelmente debaixo d' água e se adaptar rapidamente em seu ambiente. Ele também tem a habilidade de hidrocinese, ou seja, de manipulação das próprias partículas da água. É assim como sua principal fonte de inspiração, mas também nem tanto assim, como no caso, o Aquaman da DC Comics, ele também é um verdadeiro líder!

AQUÁTICO	
	Título Original: Licenciador: Cartoon Networks País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Man of Action Grupos:

Histórico: Aquático é um alienígena que podemos nos referir como um tritão, sua cabeça lembra a de um peixe pescador. Ele possui uma forma humanoide que o fornece pés, permitindo sua respiração em terra por alguns minutos, mas também sendo capaz de transformar suas pernas em uma poderosa nadadeira o proporcionando uma excepcional agilidade debaixo d'água mesmo resistindo a forte pressão da água. Ele possui uma luz fosforescente em sua cabeça, o que permite que ele veja em áreas escuras. Seu corpo é coberto de escamas e seus dentes são expostos e são capazes de perfurar o aço facilmente. Ele usava o símbolo do Omnitrix no lado esquerdo de seu peito. Aquático em seu design de Supremacia Alienígena se assemelha ao Magistrado Pike. Seus dentes não são mais expostos e seus lábios são verdes e sua cauda tem linhas triangulares e é cinza como visto em Perplexaedro, mas na abertura de Supremacia Alienígena, sua cauda é negra e ele tem os lábios negros e ele não possui mais escamas, no entanto está mais musculoso e ainda possui o órgão emissor de luz em sua testa. O Superomnitrix localiza-se no centro de seu peito.

AQUAWOMAN (TERRA 11)

Título Original: Aquawoman (Earth 11) – Anna Curry
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Grant Morrison, Ivan Reis
Grupos: Liga da Justiça Encarnada

Histórico: Aquawoman é a Rainha da Atlântida da Terra 11. Ela é membro da Liga da Justiça Encarnada ("Justice Incarnate").

AQUAWOMAN (TERRA 2)

Título Original: Aquawoman - Marella
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Tom Taylor, Nicola Scott
Grupos:

Histórico: Marella era rainha de Atlântida e em algum momento foi capturada e mantida como prisioneira do Exército Mundial , e foi mantida em estase no Porão Negro do Centro de Comando de Arkham. [1] Ela foi libertada por Batman e recrutada na guerra contra os seguidores de Darkseid . Ela foi referida por seu pseudônimo "Aquawoman" por James Olsen , mas ela foi apressada em dizer que o apelido era algo que ela abominava. [2] Ela ajudou Batman e os outros heróis a localizar o kryptoniano Val-Zod antes de retornar a Atlântida, mas jurou ajudar quando chamado.

AQUELE QUE ESTÁ ACIMA DE TODOS

Título Original: One Above All
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jack Kirby
Grupo; Celestiais

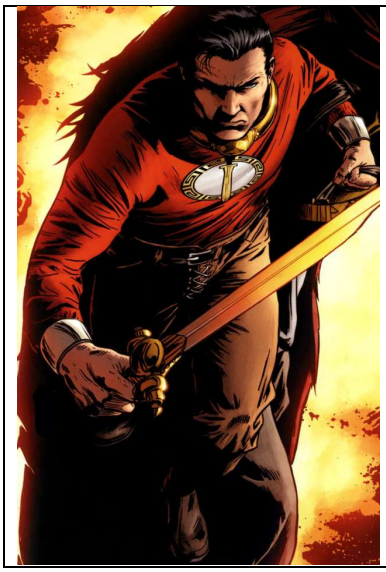
Histórico: Líder do enigmático grupo dos Celestiais, Aquele Que Está Acima de Todos raramente é encontrado. A entidade já foi visitada a bordo da nave-mãe Celestial por dois astronautas americanos, três Deviantes e o Eterno conhecido como o Esquecido. A entidade resgatou o Esquecido quando ele foi ferido desarmando uma bomba nuclear Deviante e então o enviou para Olympia, para aconselhar todos os Eternos e deuses a não interferir no julgamento Celestial. Aquele Que Está Acima de Todos mais tarde teletransportou o Deus do Trovão Thor e o Esquecido a bordo da nave-mãe, e mostrou a Thor uma imagem de Odin curvando-se diante do seu companheiro Celestial Arishem. Ele, então, teletransportou Thor de volta à Terra. A entidade então repele o ataque da entidade Eterna, a Uni-Mente, e assistiu da nave-mãe quando ela e o agora a armadura do Destruidor Asgardiano de 2.000 pés (610 m) de altura ocupado por Odin confrontaram a Quarta Expedição na Terra. Renascimento da Quinta Expedição. Quando as entidades abstratas Lorde Caos e Mestre Ordem se fundiram para se instalarem como a nova personificação da lei multiversal, eles aniquilaram os Celestiais. A Rainha Nunca conseguiu levar Aquele Que Está Acima de Todos para a segurança dentro da Terra. Durante a luta final contra o maligno Primeiro Firmamento, que estava puxando as cordas por trás do Lorde Caos e Mestre Ordem, a Rainha Nunca usou o Aquele Que Está Acima de Todos para dar início ao renascimento dos Celestiais.

AQUILES

Título Original: Achilles – Helmut Halfling
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Dale Kcown, Peter David
Grupos: Panteão

Histórico: Helmut era descendente de Agamenon , nascido na Alemanha em 1909. Helmut se casou e teve um filho e duas filhas com sua esposa. Judeus, Helmut e sua família foram capturados pelos nazistas e enviados para o campo de Dachau durante o Holocausto . Quando tentaram tatuar Helmut, a agulha quebrou. A esposa e os três filhos de Helmut foram gaseados. Aquiles, ele próprio gaseado, percebeu que era imortal e foi jogado em uma vala comum contendo os cadáveres das outras vítimas do campo. Agamenon recrutou Helmut para servir como um agente do Panteão perto do fim da Segunda Guerra Mundial enquanto Agamenon estava em um de seus hiatos do Panteão, que ele geralmente tirava a cada 50 anos ou mais. Helmut adotou o nome de Aquiles devido aos seus poderes, e se tornou um membro da equipe de elite de combate do Panteão, frequentemente participando de missões de campo. Aquiles recrutou Walter Charles para o Panteão, tornando-se seu mentor. Agamenon ordenou que Jasão assassinasse o Ulisses original . Aquiles assumiu o trabalho e providenciou para que Ulisses e Walter Charles encontrassem Paris durante os Motins de Watts em 1959. Aquiles usou uma arma do Panteão para matar Ulisses. Aquiles então garantiu que Walter assumisse o codinome de Ulisses e o colocasse dentro do Panteão. Aquiles se ressentiu de Agamenon convidando o Hulk para se juntar ao Panteão. A fraqueza de Aquiles acabou sendo raios gama de baixo nível. Aquiles começou um romance com a colega do Panteão Atalanta . Paris garantiu que Aquiles e Atalanta seriam pegos pelo deficiente mental Ajax , que tinha sentimentos por Atalanta.

AQUILES (LEWIS VERDE)



Título Original: Achiles – Lewis Verde
Licenciador: Marvel
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Homens Mistério

Histórico: Lewis Green era um professor contratado pelo General para recuperar um amuleto de uma escavação arqueológica na Europa. Ao retornar para casa, ele descobriu que sua namorada o havia deixado por outro homem. Ele visitou o General para presenteá-lo com o amuleto, mas percebeu a verdadeira natureza do General. Ele pegou o amuleto para si e foi transformado em um poderoso guerreiro nos moldes do próprio Aquiles. No entanto, embora poderoso, o amuleto de Aquiles requer força vital para ser energizado, e cada vez que ele é usado, ele tira um ano da vida de Lewis Green, a menos que ele mate outra pessoa e roube sua força vital.

AR//Nh (TERRA-14512)

Título Original: SP//dR – Peni Parker
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Exército-Aranha

Histórico: Quando o pai de Peni Parker morre em combate usando a armadura SP//dr, seus tios Ben e May que trabalham no projeto DR//ar dizem que ela é a única que pode dar prosseguimento ao projeto por questões de compatibilidade genética, mas somente se a aranha DR//ar a aceitasse. Cinco anos depois Peni já está atuando como SP//dr e enfrenta o vilão Mystério. Nessa realidade ele utiliza gases tóxicos e também é obcecado pela SP//dr. Os dois se enfrentam, mas ele é vencido com certa facilidade. Mystério é preso e começa ajudar a polícia. Nessa Terra existe uma versão do Demolidor que com a ajuda de Peni vão atrás de uma organização que está fazendo aprimoramentos em vilões, como no caso do Mystério. Os dois vão destruindo várias gangues, mas não obtêm nenhum resultado. Peni volta para casa de metrô e se depara com o Old Man Spider e o Spider-Ham. Eles contam que todos que estão relacionados com aranhas estão sendo caçados e

mortos e que ela deve ir com eles. Peni consulta a aranha e decide ir para um lugar mais seguro.

ARACNA	
	Título Original: Aracna Licenciador: RPG Supers País de Origem: Estados Unidos da América Criador: J. P. Leão Grupos:

Histórico: Samantha Spencer é a heroina de San Angeles. Ela tem poderes aracnídeos e foi escolhida por She-Lob, a Deusa Aranha, para ser a sentinela da realidade. Ela é parte do elenco de personagens do projeto de RPG Supers: Nova Geração, de 2006. Foi criada por J.P. Leão e teve o histórico e visual revisado em 2011 por J.P. Leão e Marc Gadelha.

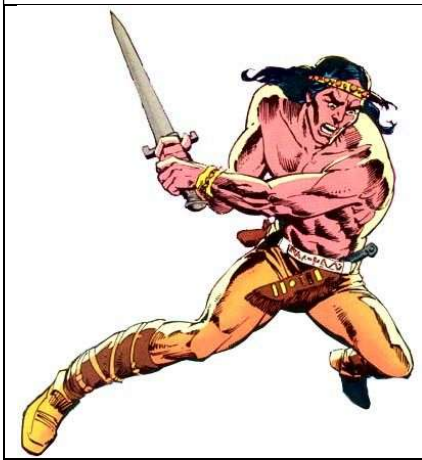
ARACNE V	
	Título Original: Arachne V – Julia Eugenia Cornwall Carpenter Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jim Sbooter, Mike Zeck Grupos: Força Federal, Força-Tarefa, Tropa Ômega III, Vingadores, Vingadores da Costa Oeste, Vingadores Secretos Outras Identidades: Madame Teia II, Mulher-Aranha II

Histórico: Julia Cornwall nasceu e foi criada em Los Angeles , Califórnia . Filha de Walter e Elizabeth Cornwall . Ela conheceu e se casou com seu namorado da faculdade Larry Carpenter e juntos eles tiveram uma filha chamada Rachel. Infelizmente, logo depois que ele conseguiu um emprego em relações públicas, Larry começou a trair Julia. Após cinco anos de casamento, eles se divorciaram e Julia recebeu a custódia de sua filha. Sendo a Mulher-Aranha. Um grupo secreto do governo chamado Comissão decidiu criar seu próprio super-herói. Val Cooper conheceu a amiga

de faculdade Julia Carpenter em Denver e a convenceu a fazer parte de um "estudo atlético". Ela era, sem saber, uma cobaia em seus experimentos. Durante o experimento, eles "acidentalmente" injetaram em Julia uma mistura de veneno de aranha e extratos de plantas exóticas, o que deu a Julia poderes muito semelhantes aos do Homem-Aranha. Pouco tempo depois de receber a identidade de Mulher-Aranha, ela foi atraída para as primeiras Guerras Secretas. Depois de retornar à Terra, Julia se juntou à Força da Liberdade, mas, assim como sua antecessora, se viu do lado errado da lei. Ela deixou a equipe quando ajudou os Vingadores a escapar do Vault.

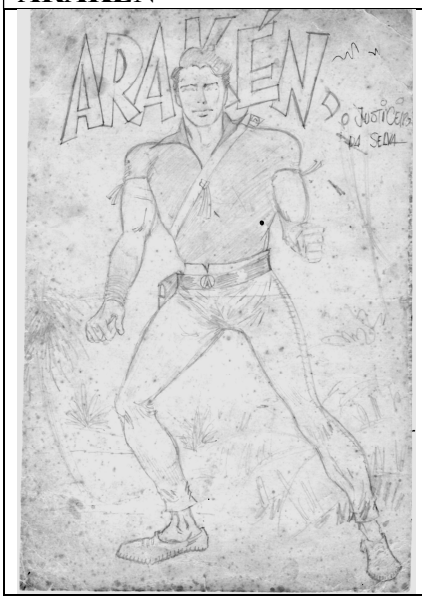
ARACNIDEO JR	
	Título Original: Aracnido Jr. – Junior Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Enrique G. Puig, Francisco Herrera Grupos: Exército-Aranha

Histórico: Na Terra (TRN521), Junior é filho de um lutador de Wrestler chamado Arácnido Em algum momento o garoto ganha poderes aracnídeos.
Em uma luta, Arácnido foi gravemente ferido pelo lutador Escorpión que estava usando força excessiva. Com o fim da luta, Jr. vai ao vestiário e vê Escorpión sendo pago, obviamente por ter acabado com seu pai. O pai de Jr. é levado ao hospital, mas não resiste aos ferimentos e acaba morrendo. Com a morte do pai e com seus poderes aracnídeos, Jr. se torna o Arácnido e começa a combater o crime na Cidade do México.

ARAK	
	Título Original: Arak Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Roy Thomas, Todd McFarlane Grupos:

Histórico: Arak era um nativo americano abandonado na Europa , aventurando-se nos reinos dos vikings e de Carlos Magno . Arak foi o único sobrevivente da tribo Quontauka. Ele foi descoberto quando menino em uma canoa no mar por um bando de vikings. Arak foi resgatado pouco antes da canoa afundar. Ele estava inconsciente, mas acordou apenas

o tempo suficiente para pronunciar a frase "He-No" (uma referência ao seu pai nativo americano) algumas vezes e balançar uma faca no líder viking. Ele não estava atacando, mas cortou o colar do líder que tinha um símbolo de martelo chamado martelo do trovão, relacionado ao deus Thor . O líder queria matá-lo, mas outro viking o impediu e adotou o menino. Arak foi criado como um viking, treinado em guerra. Ele era particularmente eficaz com um pequeno machado, semelhante em proporção a um porrete nativo americano com o qual ele foi encontrado, mas também podia usar uma espada, escudo e arco. Arak se juntou aos vikings quando jovem em seus ataques. Eles consistiam principalmente em atacar mosteiros em busca de tesouros, incluindo uma enorme cruz de ouro com joias que o capitão pendurava de cabeça para baixo no mastro como um martelo de trovão de boa sorte. Mas a tragédia aconteceu quando uma serpente marinha atacou os vikings e alguns monges. Todos os vikings, incluindo o pai adotivo de Arak, foram mortos. Arak agarrou a cruz de ouro e disse "Martelo de um deus, ou cruz de outro, ataque por mim agora!", ele jogou a cruz, que tinha um fundo afiado, na serpente. A cruz perfurou o céu da boca e entrou em seu cérebro, matando-a. Arak conseguiu salvar um monge. O monge disse a ele que Deus os havia libertado. Arak respondeu que não sabia se era o deus do monge, o trovão, ou seu próprio deus, de quem ele havia quase se esquecido. Arak seria aceito na corte do Sacro Imperador Romano Carlos Magno e o serviu pelo resto de sua vida. Arak continuou a viver outras aventuras, que incluem retornar à América do Norte para redescobrir as origens de sua tribo.

ARAKEN	
	Título Original: Araken Licenciador: Edmundo Rodrigues País de Origem: Brasil Criador: Edmundo Rodrigues Grupos:

Histórico: Araken, o Justiceiro da Selva, era publicado na revista “Valor”, da editora Garimar, em 1959.

ARAKNO

	Título Original: Arakno Licenciador: Leonardo Laino País de Origem: Brasil Criador: Leonardo Laino Grupos: Os 7 Supremos

Histórico: Os 7 Supremos é uma criação do quadrinista Leonardo Laino em 2007. A equipe é composta pelos heróis Trovão Dourado,o líder da equipe; Arakno, Ajax, Sentinela de Aço, Felynea, Arkhanna, Iahra. A história tem 22 páginas em preto e branco, toda produzida pelo LeonardoLaino.

ARAM	
	Título Original: Aram Anni-Padda Licenciador: Valiant Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jim Shooter, Bob Layton, Barry Windsor-Smith, Fred Van Lente, Clayton Henry Grupos:

Histórico: Aram Anni-Padda é o imortal Armstrong, o segundo imortal mais velho da história registrada e o mais forte dos irmãos Anni-Padda . Humanitário e abandonado, muito mais interessado em paz e festa do que em guerra, Aram lutou relutantemente desde a pré-história até os tempos modernos, apenas para perceber que a melhor maneira de enfrentar os desafios da vida é pegar uma bebida e encontrar a próxima festa.

ARAMIS

	Título Original: René D´aramis de Vannes (D´herblay) Licenciador: Material Autoral País de Origem: França Criador: Alexandre Dumas Grupos: Mosqueteiros

Histórico: Personagem de uma série de novelas de Alexandre Dumas, sendo a primeira "Os Três Mosqueteiros" ("Les Trois Mousquetaires"), publicada em forma seriada no jornal francês "Le Siècle", em 1844. Aramis e seus amigos Athos e Porthos formam os três mosqueteiros do título, embora o protagonista da história seja um quarto mosqueteiro do rei da França, d'Artagnan. O personagem foi baseado em um abade que realmente existiu, Henri d'Aramitz. Dumas o descreve como cavalheiro, elegante, mulherengo (se envolvia com duquesas de Chevreuse e de Longeville) e excelente espadachim. Além de "Os Três Mosqueteiros", o herói apareceu em "Vinte Anos Depois" ("Vingt ans après", 1845) e "O Visconde de Bragelonne" ("Le Vicomte de Bragelonne", produzida entre 1847 e 1850 em parceria com Auguste Maquet). No cinema e na TV, Aramis foi interpretado por atores como Harold M. Shaw, Tim O'Connor, Richard Chamberlain, Lloyd Bridges, Charlie Sheen e Jeremy Irons.

ARAÑA	
	Título Original: Arana – Anya Sofia Corazón Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Fiona Kai Avery, Mark Brooks Grupos: Academia de Vingadores Outras Identidades: Garota-Aranha

Histórico: Terra 616 (O Universo Marvel Recorrente). Araña é uma adolescente do Brooklyn e seu pai é um repórter investigativo. Em uma fatídica noite ela foi para uma ponte brigar com um garoto de sua escola, chegando lá, ela presenciou uma luta entre a Irmandade das Vespas e a Sociedade da Aranha, Miguel, o mago da Sociedade da Aranha foi forçado a transferir um pouco de seu poder para Anya e assim salvar a vida da garota. Ela recebeu uma tatuagem que lhe concedia força e agilidade, além disso, ela ganhou também um exoesqueleto. Araña e Miguel tiveram diversas aventuras juntos como caçadores para a Sociedade da Aranha. Recentemente, Aranã aprendeu que ela não é uma

caçadora verdadeira, nenhum caçador antes dela possuía um exoesqueleto. Em uma outra batalha com a Sociedade da Aranha, Miguel foi morto e Anya transferiu seus poderes de caçadora para Nina Smith, porém Anya ainda possui algumas habilidades. Atualmente ela é uma super-heroína registrada e está sob a tutela de Miss Marvel. Mais recentemente se tornou a Garota-Aranha.

ARANHA	
	Título Original: The Spider Licenciador: Eerie Publications País de Origem: Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte Criador: Reg Bunn, Ted Cowan Grupos:

Histórico: Personagem dos quadrinhos britânicos. Começou como bandido antes de se tornar super-herói. Foi publicado pela revista "Lion" entre 26 de junho de 1965 e 26 de abril de 1969. Mais tarde, essas HQs foram reprisadas na revista "Vulcan". As primeiras histórias foram produzidas por Ted Cowan (roteiro) e Reg Bunn (desenhos). A partir da terceira aventura, a historieta foi escrita pelo americano Jerry Siegel, um dos criadores do "Superman". Mais tarde, para chamar a atenção do público para o Aranha, os editores minimizaram os nomes de Cowan e Bunn, apresentando Siegel como o criador do personagem. Em algumas versões, o personagem chegou até mesmo a ser rebatizado de "Homem-Aranha", por motivos óbvios.

ARANHA (ARCO E FLECHA)	
	Título Original: Alias The Spider – Tom Ludlow Hallaway Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Paul Gustavson Grupos:

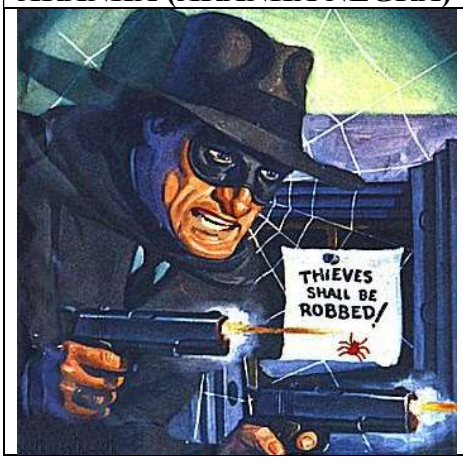
Histórico: Herói arqueiro da antiga editora Quality, também conhecido no Brasil como "Arco-e-Flecha" (na Ebal) e "O Aranha". Quando foi adquirido pela editora DC, após 1985, sofreu uma reformulação: foi revelado aos leitores que este Aranha era, na verdade,

um bandido que se passava por super-herói para eliminar a concorrência, matando todos os gangsters que atrapalhavam suas operações mafiosas. Esse episódio foi revelado no número 3 da revista "The Shade", em 1997. Na trama, situada em 1951, o super-herói Joel Ciclone (o primeiro Flash) se aposenta e nomeia o Aranha como o novo protetor de Keystone City. Mas um antigo inimigo de Flash, o Sombra, começa a desconfiar das reais intenções do novo campeão da cidade e, investigando seu passado, descobre toda a terrível verdade. O mestre das penumbras mata o Aranha e salva a vida de Flash, que seria morto por um capanga do arqueiro, para jogar a culpa no Sombra. O Aranha teve dois filhos, Thomas Ludlow-Dalt e Thomas Lucas Ludlow-Dalt, que seguiram a carreira de "Aranha".

ARANHA (1602)	
	Título Original: Spider (Earth-311) – Peter Parquagh Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Andy Kubert, Neil Gaiman Grupos: Exército-Aranha

Histórico: Um órfão, Peter foi criado por seu Tio Escocês Benjamin e sua esposa, até que mais tarde, em seu aniversário, Sir Nicholas Fury veio a sua porta. Fury conhecia os pais de Peter e queria que Peter entrasse para o seu serviço. Ele se tornou assistente de Fury, o ajudando em todos os tipos de tarefas. Tendo que permanecer na Inglaterra, Peter teve que mudar seu sobrenome para Parquagh, já que durante o reinado da Rainha Elizabeth, Escoceses não eram bem aceitos devido ao James VI da Escócia.[1] Peter foi enviado para escoltar Virginia Dare enquanto ela se encontrava com a Rainha Elizabeth e ele estava presente quando ela foi levada por um dos assassinos do Conde Doom. Quando Virginia foi recuperada, ele foi enviado para o Dr. Strange para que ele pudesse ajudá-la. Fury então enviou Peter para a escola de Carlos Javier com uma mensagem de que ele deveria se render quando os exércitos de Fury chegassem, para evitar derramamento de sangue. Quando Fury planejou trair o Rei James, ele liberou Peter de seu serviço, dizendo a ele que retornasse para seu tio e tia. Infelizmente, no entanto, Peter foi capturado e interrogado pelo Rei James, e então enviado para Roanoke com Robert Banner para tentarem matar Fury, mas não antes de permitir que ele testemunhasse a execução do Dr. Strange. Quando Fury matou o resto da equipe enviada para matá-lo, ele disse a Peter que ele iria deixá-lo o matar se ele quisesse, mas Peter simplesmente foi embora. Após Fury e os heróis resolverem a situação com um portal do tempo, e Banner ter protegido Peter da radiação da anomalia que o transformou no Hulk, Virginia ofereceu a Peter que ele ficasse com ela e seu pai na colônia. Peter aceitou, planejando trazer seu tio e sua tia para

se juntarem a ele. Ele então foi mordido por uma aranha que havia sido exposta as energias temporais do portal. Conforme Peter crescia, ele assumiu a identidade heroica de "O Aranha" e se apaixonou por Virginia Dare. O seu heroísmo também chamou atenção do jornalista de Roanoke, Jonah Jameson, para quem Peter trabalhava. Tragicamente, Virginia foi baleada e morta por Norman Osborne. Osborne então acaba sendo enviado para a Inglaterra para ser julgado, e Parquagh o acompanha, para ter certeza de que ele não irá escapar. Após uma luta contra o Rei do Crime e seu comandante mestre Mercenário, Osborne é deixado desfigurado e Peter deixa ele para entregar ovos de dinossauros ilegais para o Barão Octavius. Ele também se encontra com a atriz Marion Watsonne, pela qual ele se apaixona. Mais tarde Octavius captura os Watsonnes a fim de atrair Peter, quem ele acreditava ser um "sanguebruxo", para obter seu sangue para uma mistura. Após enfrentar o Lagarto, Osbourn (como o Duende) e o próprio Octavius, Peter é capaz de escapar com seu novo amor e sua família. Morte. No entanto, a felicidade de Peter não durou muito. Durante a apresentação de um show no Teatro Globe, Morlun apareceu diante dele. Peter disse ao pai de Mario que a levasse para longe quando o sentido-ranha o avisou que Morlun era uma ameaça, e os dois então começaram a se enfrentar. No entanto, Morlun era poderoso demais para Peter, sendo que um único soco no rosto de Morlun quebrou a sua mão. Morlun começou a derrubar o Teatro Globe em volta de todos e ele então empalou Peter com uma das vigas de suporte, o matando. Ele absorveu a sua essência vital, antes de desaparecer em outra dimensão, declarando que todas as aranhas iriam morrer.

ARANHA (ARANHA NEGRA)	
	Título Original: Spider – Master of Men – Richard Wentworth Licenciador: Popular Publications País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Henry Steeger Grupos:

Histórico: Justiceiro dos velhos “pulps”, seguindo a linha de “O Sombra”. Apareceu pela primeira vez na sua própria revista, “The Spider” (outubro de 1933), no conto “The Spider strikes”. Nas capas dos “pulps”, o personagem era retratado de terno, chapéu, capa e uma máscara que cobria apenas os olhos. Mas nos dois seriados da Columbia, “A Aranha Negra” (“The Spider’s web”, 1938) e “A volta da Aranha Negra” (“The Spider returns”, 1941), a máscara foi substituída por um capuz estilizado, com uma teia desenhada (que também ornamentava a capa). Cada seriado tinha 15 capítulos e em ambos o herói foi interpretado por Warren Hull (que também tinha sido “Mandrake, o Mágico”, em outra produção). De acordo com Stan Lee, seu famoso “Homem-Aranha" (1962) foi influenciado pelo Aranha Negra. Mas este último nunca teve uma tradição nos quadrinhos. Só em 2001 que o desenhista Gene Colan fez uma HQ do Aranha Negra,

inédita no Brasil. Na década seguinte, a editora americana Dynamite o trouxe de volta, com o visual do seriado cinematográfico.

ARANHA (TERRA 15)	
	Título Original: Spider – Peter Parker Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jim Calafiore, Judd Winick, Mike McKone Grupos: Arma X (Exilados), Exército-Aranha

Histórico: Realidade: Terra-15. Primeira Aparição: Exiles #12 (Junho de 2002). no Brasil: X-Men Extra #18 (Junho de 2003). História: Conhecido apenas como Aranha, pouco se sabe sobre as suas origens. Com um senso de humor sarcástico e sádico ele se fundiu a um simbionte com fisiologia alterada e coloração vermelha. Se tornou um assassino e sociopata que "gosta de machucar as pessoas". Condenado por um júri a sessenta e sete penas consecutivas de prisão perpétua. Arma X. Foi recrutado pelo Corretor do Tempo para o grupo Arma X. Ele substituiu o Demolidor depois que foi presumido que o Corretor do Tempo tinha enviado ele de volta para casa. Quando Hypérion (Terra-4023) tornou-se um membro e líder de fato da Arma X, o Aranha se juntou a ele em sua causa para conquistar múltiplas realidades. Morte: O Aranha foi morto em Exiles #44, por Flama (Terra-3062), com uma mega-explosão de seus poderes. Após sua Morte. Apareceu em flashbacks em Exiles #45 e Exiles #59. E foi enviado para casa para o enterro em Exiles #83 enterrado no cemitério da prisão de sua realidade natal a Terra-15. Características: Peter tem grandes diferenças em relação a outros “Homens-Aranha”, possui uma falha em seus dois dentes da frente, é ruivo e aparenta não ter mais de 14 anos de idade, quando sem máscara. Mas em sua lápide foi revelado que tinha 42 anos quando morreu (1963 / 2005). Isto pode ser devido à implicação de que os "deslocados" pelo Corretor do Tempo (os membros dos Exilados e da Arma X), parecem não envelhecer durante o período em que servem em suas respectivas equipes, associado também a suas capacidades regenerativas e ao fator de cura do simbionte. Poderes & Habilidades. Fisiologia híbrida Humano/Aranha: Força, velocidade, vigor, durabilidade, agilidade, equilíbrio e reflexos sobre-humanos; Aderência; Capacidade regenerativa acelerada e imunidade contaminante; Percepção extra-sensorial (Sentido-Aranha); Detecção de radio-frequência; Simbionte: Independente da fisiologia biológica de seu hospedeiro, todas as habilidades naturais são ampliadas além das capacidades consideradas "normais". Pode criar uma substância gavinha parecida com teias; também pode criar instrumentos como lâminas e ferramentas contundentes de sua própria massa; concede deslocamento limitado de forma, tendo capacidade de imitar qualquer tipo de

roupa; Fator de Cura (Tornando o Hospedeiro "quase" invulnerável, podendo regenerar membros, reparar danos cerebrais e até mesmo proteger contra radiação). Fraquezas: Simbionte é vulnerável apenas a Ataques Sônicos, diferente da maioria dos Simbiontes (vulneráveis a Ataques Sônicos e também a Calor Intenso), ou seja, ele é imune ao calor. Curiosidades: No mega evento Aranhaverso (Spider-Verse no original), que envolve "Homens e Mulheres-Aranha" de diversas realidades, surge um personagem com as mesmas características do Aranha (Terra-15), mas ele é denominado Carnificina-Aranha (Spider-Carnage) sugerindo que pode ser uma outra versão. Possíveis explicações, para o re-surgimento do Aranha em Aranhaverso após sua morte... - Dentro da sua cronologia, o Aranhaverso se passa antes de sua morte; - O Aranha sobreviveu de alguma forma ao ataque que sofreu da Flama (Terra-3062), e as suas capacidades regenerativas ampliadas e combinadas ao fator de cura do simbionte curaram seus ferimentos. - O Aranha realmente morreu e o simbionte regenerou seu corpo a nível molecular e este tenha ressuscitado, já que em sua morte o Aranha foi "queimado" e o seu simbionte é imune ao calor. - O "Aranha" que surge no Aranhaverso pode ser uma versão alternativa do Aranha da Terra-15. Mas até o momento é difícil saber, uma vez que existem poucas informações sobre esse "novo" Aranha.

ARANHA CELESTE	
	Título Original: Skyspider - Qiu Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Carmine Di Giandomenico, Chip Zdarsky Grupos:

Histórico: Skyspider era um explorador urbano em busca de emoções fortes que treinou o Batman.

ARANHA DE FERRO

	Título Original: Aranha de Ferro Licenciador: País de Origem: Criador: Edu Rodrigues Grupos:

Histórico:

ARANHA DO NORTE	
	Título Original: Aranha do Norte Licenciador: País de Origem: Rússia Criador: Evgeni Zubkov Grupos:

Histórico: Primeira aparição: ilustrações de Evgeni Zubkov, novembro de 2020. O Homem-Aranha siberiano alternativo de uma província russa cyberpunk foi inventado pelo ilustrador Evgeni Zubkov ainda na infância, com seus esboços desenhados em seus cadernos escolares. O desenho animado "Homem-Aranha" era exibido na TV no Território de Altai durante os dias frios de inverno e o estudante gostava de imaginar como esse super-herói viveria em uma cidade russa. Em que outro lugar você pode ver um Homem-Aranha siberiano usando calças de agasalho, pendurado na parede de um bloco de apartamentos soviético com uma sacola de compras de um supermercado russo?

ARANHA ESCARLATE

	Título Original: Scarlet Spider – Benjamin Reilly Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Howard Mackie, Tom Lyle Grupos: Novos Guerreiros Outras Identidades: Homem-Aranha II

Histórico: Ben Reilly teve sua primeira aventura nos anos 70 (Amazing Spider-Man 149, Outubro de 1975), quando enfrentou o Homem-Aranha original, enganado pelo Chacal que não disse ser ele o clone. Na luta que se seguiu foi dado como morto. Ressurgiria numa história da série "O que aconteceria se...?", ou seja, fora de cronologia oficial, como um Peter Parker mais jovem e que se tornara amigo do original, tornando-se uma espécie de irmão mais novo. Na "Saga dos Clones" foi reintroduzido na cronologia oficial do Homem-Aranha. Nela descobre-se que Reilly é apenas mais um dos vários clones de Peter Parker que foram criados pelo Chacal. Fica-se sabendo que após a batalha na qual pensava-se ter ele morrido, Ben abandonou a cidade de Nova York. Tempos depois conheceu o cientista Seward Trainer, a quem ajudou a fugir de capangas contratados pelo Duende Verde para perseguí-lo. A essa altura o clone já havia adotado o nome de Ben Reilly (sendo Ben de Ben Parker e Reilly o sobrenome de solteira de May Parker, ambos tios do Homem-Aranha) e o alter-ego de Aranha Escarlate. Parker e Reilly se encontraram quando May Parker teve um ataque cardíaco e beirou a morte, o que levou Ben a querer ir se despedir.

ARANHA ESCARLATE III	
	Título Original: Scarlet Spider III - Michael Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dan Slott, Stefano Caselli Grupos: Contra-Força

Histórico: Clone do MVP (Michael Van Patrick), assumiu a nome de Michael. Pós-Guerra Civil, as aranhas Scarlet são um grupo de três pessoas desconhecidas da Iniciativa que se identificam como "Team Red" no campo, primeiro aparecendo em

Avengers: The Initiative # 3. Todos os três deles usam uma versão avançada da armadura Stark o 'Iron Spider' que Spider Man usava Guerra pré Civil e durante o evento. Durante a sua primeira aparição, eles derrubar o Shocker, Boomerang, ea Hydro Man. War Machine identifica-os como "Scarlet Spiders" quando contatá-los. Ele também implica que eles serão os sucessores da identidade Spider Man uma vez os poderes de Peter Parker são removidos permanentemente. Os três Spiders Scarlet são revelados para ser parte de um outro grupo chamado Iniciativa Sombra sob o comando de Henry Gyrich. Eles foram forçados a expor-se ao público durante sua busca de três criminosos que vestem os trajes Vulturions, bem como lidar com uma irritou Peter Parker; sua aparição na batalha contra e ao lado de Parker tem levantado dúvidas sobre se público Parker é o original e / ou apenas Spider Man, apesar de sua revelar publicamente sua dupla identidade nos primeiros dias da Guerra Civil. No entanto, o Scarlet Spiders, como um sinal de confiança, mentiu em público, afirmando que Peter Parker sempre foi um deles, mas não é o "real" Spider Man. Em seguida, as aranhas foram reveladas para ser clones do MVP falecido chamado Michael, Van, e Patrick, respectivamente, que tratam de seu criador, o Barão Von Blitzschlag, como um pai. Foi revelado que os clones aprenderam movimentos do Spider Man de Capataz. Enquanto luta contra outro clone MVP que tenha ido desonestos e chama-se "KIA", Van é decapitado. Após KIA é subjugada, os dois restantes Spiders Scarlet decidir deixar a iniciativa e se juntar ao grupo Iniciativa Contra-Ataque de Justiça. O retorno do grupo ao acampamento para ajudar a lutar contra um clone Thor enlouquecido, durante o qual Michael está morto. Incapaz de lidar com a morte de seus companheiros de clones, o último Aranha Patrick Scarlet desmascarado para o mundo, e, eventualmente, assumiu o pseudônimo de Ferro Spider.

ARANHA ESCARLATE IV	
	Título Original: Scarlet Spider IV - Van Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dan Slott, Stefano Caselli Grupos: Contra-Força

Histórico: Clone do MVP (Michael Van Patrick), assumiu a nome de Van.

ARANHA ESCARLATE V

Título Original: Scarlet Spider V - Patrick
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Dan Slott, Stefano Caselli
Grupos: Contra-Força

Histórico: Clone do MVP (Michael Van Patrick), assumiu a nome de Patrick.

ARANHA ESCARLATE VI

Título Original: Scarlet Spider VI – Kaine Parker
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Terry Kavanagh, Stevn Butler
Grupos: Exército-Aranha, Novos Guerreiros
Outras Identidades: Kaine

Histórico: Kaine era originalmente um clone defeituoso de Peter Parker, o Homem Aranha, que foi introduzido na Saga do Clone. Curado da doença degenerativa, passou a ser o novo Aranha Escarlate com base na cidade de Houston, no Texas. Apesar de não ter assimilado a personalidade de Peter, Kaine possui todos os seus poderes aracnídeos em escala maior. Tendo seu sentido aranha ampliado de tal forma que ele conseguia ver flashes do futuro, e sempre via Mary Jane sendo morta, e tentava protegê-la, sempre utilizando de métodos estranhos, fazendo com que a própria, Peter e Ben não acreditassem nele e o achassem uma ameaça. E a marca de Kaine, que fazia todas as suas vítimas ficarem com uma marca de cicatriz semelhante a sua ao encostar os dedos no rosto, um toque queimante, uma melhoria da habilidade de escalar paredes, segundo os autores da época. De fato, Após Kaine ser descartado por Chacal e a primeira batalha de Ben x Peter (aos 70, saga do clone original), ele passa a perseguir Ben Reilly, e após as artimanhas de Osborn para fazer com que acreditassem que Ben era o original, Kaine faz de tudo para que Ben tome o lugar de Peter, já que acredita que é o direito do seu "irmãozinho". Kaine ficava cada vez mais violento ao passar do tempo, não negando aos seus instintos assassinos, Kaine chegou a matar Dr. Octopus apenas para livrar o Homem-Aranha de mais um vilão. Kaine foi ao ápice de seu ódio ao descobrir que Chacal havia clonado sua memória mais imaculada, e a única coisa que ele achava que tinha amado na vida: Gwen Stacy. Ao final da Saga do Clone, Peter descobre que era o verdadeiro o tempo todo, Ben Reilly morre nas mãos do Duende Verde e Kaine passa por uma redenção, indo para a prisão pagar seus pecados. Muitos anos depois e já fora da prisão,

Kaine retorna a vida de Peter, juntamente com o vilão Raptor, que vai atrás de Peter pensando que ele é Ben Reilly. Kaine ajuda o vilão pois este prometeu a ele a cura para a sua degeneração celular, mas no fim ele acaba ajudando Peter, descobre que a cura era uma mentira e mata Kaine mortoRaptor estrangulando-o. Kaine volta no arco "Caçada Sombria" um dos melhores do Aranha nos últimos anos, em que a família de Kraven, o Caçador caça toda a família Aranha (Aracne, Araña, Madame Teia, Kaine, e o centro da teia Homem-Aranha) com o objetivo de ressuscitar Sergei, o Kraven original. Em certo ponto, Kaine nocauteia Peter e veste o traje do Homem-Aranha para lutar e se sacrificar no lugar de Peter. Kaine é morto, Kraven renasce. Peter Parker perdeu seu irmão "malvado", e fica furioso, passando ele mesmo a caçar a família Kraven. No final, Peter enterra Kaine com os seguintes dizeres: "Kaine Parker. Um irmão." Demonstrando que apesar de tudo, considerava seu clone um membro da família, uma pessoa diferente. kainemito. Como toda boa morte de hq, Kaine logo é ressuscitado pelo vilão Chacal, a mando da Rainha. Na saga Ilha Aranha ele se transforma no Tarântula, um ser mais aranha do que homem, que obedece a todas as ordens da Rainha, se tornando seu gurda-costa pessoal. Luta contra o Agente Venom e depois contra Peter Parker, que o joga em um tanque da cura Anti-Venom fazendo com que volte a sua forma humana e o livra da lavagem cerebral da Rainha, e melhor do que isso: cura a degeneração e o resto das cicatrizes, pela primeira vez Kaine é um homem limpo e não marcado para morrer. Seus poderes aqui estão idênticos ao de Peter após o arco O Outro, ferrões venenosos saindo dos pulsos e teia orgânica, poderes que Peter aparentemente perdeu após o pacto com Mephisto. Kaine se une a Peter para derrotar a Rainha, e enquanto o Aranha sobe o Empire States com a MJ para salvar as pessoas infectadas e enfraquecer a Rainha, Kaine, usando o uniforme sônico do Peter, com a ajuda de um golpe ensaiado entre Peter e Ms Marvel desfere o golpe fatal que mata a Rainha. Causando as seguintes palavras na Madame Teia: "Então era você o tempo todo, você é o único que pode cruzar a linha que Peter Parker não pode." Após o desfecho da saga, Kaine vai ao aeroporto ver a tia May de longe, e se despedir de Peter, afirmando que vai para algum lugar onde Peter nunca esteve, e dizendo que ficará com o uniforme, pois Madame Teia disse que ele precisará no futuro. O Aranha Escarlate possui planos de ir para o México, tentar uma nova vida por lá, nisso ele vai para Houston, no Texas e inicialmente vai atrás de um dinheiro que ouviu falar em um bar, consegue roubar a grana e mata todos os traficantes, que ele jurava ser de drogas, mas descobre que era algo pior, eram traficantes de humanos. Kaine salva Aracely, que estava no meio dos humanos, grande parte deles já mortos, e a leva para um hospital. Após o tumulto, aluga um quarto em um hotel luxuoso e raspa a vasta cabeleira e barba. Se sente vivo pela primeira vez, Kaine não está morrendo, e pode recomeçar de novo.

ARANHA FANTASMA	
	Título Original: Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: híbrido do Motoqueiro Fantasma/Homem-Aranha, de um universo alternativo.

ARANHA FANTASMA (GWENDOLYN STACY)	
	Título Original: Ghost Spider (Earth-Tm874) – Gwendolyn Stacy Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Stan Lee, Steve Ditko Grupos: Gangue Aranha, Sociedade Aranha

Histórico: Gwen Stacy é a super-heroína Aranha Fantasma e vizinha do Homem-Aranha e Venom. Embora ela fosse amiga do Aranha, ela não era fã de seu colega de quarto. Quando Venom descuidadamente jogou os resíduos de seus experimentos em seu jardim, suas plantas sofreram mutação. Ela conversou com o Homem-Aranha e ele a ajudou a limpá-las. Ele disse que falaria com Venom, mas ela não acreditou nele, pois já teve essa conversa com ele antes. Enquanto ela estava tirando as plantas no dia seguinte, ela assistiu o "Homem-Aranha" competir em um show atlético. Ao mesmo tempo, ela recebeu mensagens de texto dele, deixando-a perplexa. Mais tarde, Eddie e Peter bateram em sua porta, agora em corpo de gato e corpo de esquilo. Gwen, que já estava atualizada, rastreou o telefone do Aranha até o Brooklyn. Enquanto eles tentavam reaver seus corpos, o "Homem-Aranha" cobriu a máscara de Gwen com um fluido de teia. Gwen devolveu Peter ao normal, mas eles só concordaram em devolver Venom caso ele começasse a ser um bom colega de quarto. Embora tenha concordado, Eddie enganou Peter mais uma vez.

ARANHA FANTASMA (PETER PARKER)	
	Título Original: Ghost Spider – Peter Parker Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: John Layman, Lee Garbett Grupos: Outras Identidades: Homem-Aranha (Terra 11638)

Histórico: Realidade Oficial: Terra 11638 - O Mundo Perfeito (The Perfect World). Peter Parker, era um cientista rico e bem sucedido que tinha, uma mansão, um covil secreto logo abaixo dela e sua própria empresa a Parker Technologies. Com o apoio e treinamento

de seu tio Ben Parker, se tornou o espetacular Aranha. Tendo sido atingido acidentalmente pela máquina que ele usava para absorver os poderes dos Homens-Aranhas de outros Universos, que ele abduzia com um traslocador interdimensional, entrou em coma e seu espírito foi aprisionado no inferno, onde ele sentia merecer o castigo, pois percebeu que o sangue de tantos Homens-Aranha que estava em suas mãos, não faziam dele um herói. O anteriormente Aranha, é ajudado pelo Dr. Banner, o Feiticeiro Supremo, que morreu lutando contra seu alter-ego do mal, o Hulk Infernal, mas que permaneceu vivo na sua forma astral e libertou Parker, fundindo o condenado arrependido, com os espíritos e poderes dos Homens-Aranha que antes haviam sido absorvidos, dando-lhe uma segunda chance para viver. Ele acordou do coma e descobriu que ele se tornou o Aranha Fantasma. Finalmente, ele voltou para Parker Technologies, onde terminou o traslocator interdimensional, a fim de retornar o Homem-Aranha, Deadpool e Hulk (que foram trasportados a esta realidade pelo anteriormente Aranha) ao seu universo. Uma nova aparição do Aranha Fantasma está prevista para evento "Aranha-Verso"!

ARANHA HUMANA (TERRA-15011)	
	Título Original: Man-Spider (Earth-15011) – Peter Parker Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Rick Remender, Andy Kuhn Grupos: Exército-Aranha

Histórico:

ARANHA NEGRA (ANDERSON SOUSA)	
	Título Original: Aranha Negra – Andrson Sousa Licenciador: Garys Linneker País de Origem: Brasil Criador: Garys Linneker Grupos:

Histórico: Aranha Negra, que surgiu inicialmente como Aranha Sombrio, foi uma criação de Garys Linneker, publicado em 2013, no fanzine Historieta Linneker nr 02 sob o selo

Viginti Comics. Aranha Negra tem como alter ego o lutador de MMA Anderson Souza (uma alusão ao lutador Anderson Silva. Com habilidades marciais em diversas especialidades de lutas, poderes como fator de cura, velocidade (alcançando até 60 km por hora), saltos de até 50 d distância e 30 m de altura. O seu corpo produz espinhos no dorso de sua mão que emitem veneno paralisante, entre outras habilidades.

ARANHA NEGRA	
	Título Original: Black Spider – Eric Needham Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Adam Glass, Federico Dallocchio Grupos: Basilisco, Esquadrão Suicida

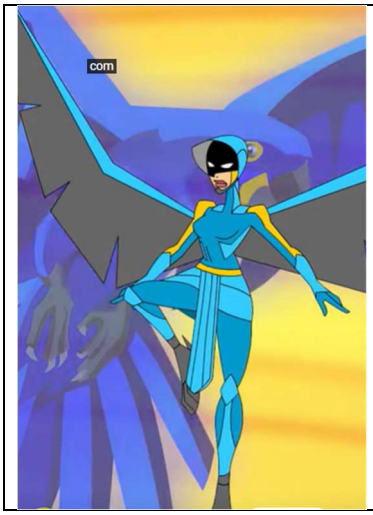
Histórico: Realidade: - Terra Primordial (Prime Earth no original.) Outras Identidades:- Derrick Coe. Primeira Aparição: - Suicide Squad - Volume 4 #1 (Novembro de 2011) No Brasil: - Esquadrão Suicida & Aves de Rapina #1 Afiliações: - Esquadrão Suicida (Suicide Squad no original.) - Basilisco (Basilisk no original.) Poderes: - Aparentemente nenhum. Habilidades: - Combate Corpo-a-Corpo; - Boa Pontaria; - Treinamento em Ninjútsu. Equipamento: - Armas Brancas (Facas, Adagas, Punhais entre outras; carrega consigo um par de foices.); - Armas de Fogo (Não descarta a possibilidade de utilizar armas de fogo quando necessário. Como ele mesmo disse uma vez para Amanda Waller: "- Não gosto muito de armas de fogo. Mas não nego sua utilidade."). Curiosidades: A Terra Primordial corresponde aos eventos de "Os Novos 52"; - O nome "oficial" do Esquadrão Suicida é Força Tarefa X (Task Force X no original); - O Aranha Negra tem dupla identidade Eric Needham e Derrick Coe; Fato ainda não esclarecido. - Este Aranha Negra não pode ser confundido com o Aranha Negra (Eric Needham), de antes de "Os Novos 52", que apesar de compartilharem o mesmo nome, são dois indivíduos separados; O Aranha Negra "original" foi criado por Gerry Conway e Ernie Chan, sua primeira aparição foi em Detective Comics #463 e pertence a realidade Nova Terra (New Earth no original), que surgiu durante o evento "Crise nas Infinitas Terras" e que foi finalizado em "Ponto de Ignição"; As histórias do Aranha Negra "original" foram publicadas de 1985 até 2011, e foi "substituído" por este "novo" Aranha Negra, criado por Adam Glass e Federico Dallocchio; e permanece ativo desde sua primeira aparição em Suicide Squad - Volume 4 #1 de 2011, como parte da nova continuidade, a Terra Primordial (Os Novos 52). Origem: A história da origem de Eric Needham, que também atende pelo nome Derrick Coe, até o momento é desconhecida. Ele é conhecido como o Aranha Negra, um vigilante, que por alguns é considerado herói, por matar criminosos, por outros é considerado um criminoso como qualquer outro, afinal ele é um assassino. Foi preso e condenado por vários assassinatos, e enviado para Belle Reve, uma prisão de segurança máxima para super-seres. Esquadrão Suicida. Esteve preso em Belle Reve, até ser

recrutado por Amanda Waller para o programa governamental conhecido como Força Tarefa X, uma equipe de super-vilões que age secretamente a serviço do governo dos Estados Unidos em que realizam missões de alto risco em troca de sentenças comutadas. Secretamente a equipe é conhecida por outro nome, Esquadrão Suicida. Após algumas missões ao lado da equipe, o Aranha Negra traiu o grupo e foi levado de volta a Belle Reve, onde se encontra até o momento.

ARANHA-SOLAR (TERRA-20023)	
	Título Original: Sun-Spider (Earth-20023) Charlotte Webber Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dayn Broder Grupos: Guerreiros da Teia, Sociedade Aranha

Histórico: Charlotte Webber foi picada por uma aranha radioativa, e desde então ela tem atuado como Aranha-Solar. Embora seus poderes de aranha tenham surgido, sua Síndrome de Ehlers-Danlos não desapareceu. Charlotte continua sendo incrivelmente flexível, porém ainda precisa usar muletas para garantir estabilidade, pois é cadeirante. Ela estava entre as Pessoas-Aranhas recrutadas pelo Homem-Aranha (Miles Morales) e a Aranha-Zero para resgatar Spiderling (May Parker) de dentro da Teia da Vida e do Destino. Durante esse tempo, o Homem-Aranha (Peter Parker) da Terra-616 notou seu trabalho e concluiu que ela era legal. Charlie compareceu a um tão esperado baile de formatura com suas amigas Gloria, Angélica e Aster. Angélica encorajou Charlie a convidar Aster para um baile, ao perceber que ela tinha uma queda por ela. No entanto, eles foram interrompidos por seu colega de classe Otto Octavius, que se ofereceu para fornecer a Charlie novas pernas protéticas. Depois de ser rejeitado, Otto ficou furioso, forçando Charlie a vestir sua fantasia para lidar com ele. Sem o conhecimento dela, Aster também mudou para sua identidade secreta como Histamina. Juntos, eles conseguiram derrubá-lo, permitindo que a polícia o prendesse.

ARARA

	Título Original: Arara - Aiara Licenciador: Ronaldo Barcelos País de Origem: Brasil Criador: Ronaldo Barcelos Grupos: Guerreios da Amazônia

Histórico: AIARA - a Guerreira da Arara, com seus poderes, além do voo, asas afiadas que cortam até o aço e grito supersônico que tonteia todos os vilões. Combate, junto com os outros Guerreiros da Amazônia, as pessoas más da floresta!

ARAUTO	
	Título Original: Arauto – Malcom Duncan Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Robert Kanigher, Nick Cardy Grupos: Jovens Titãs, Patrulha do Destino, Titãs L.A., Turma Titã, Turma Titã da Costa Oeste

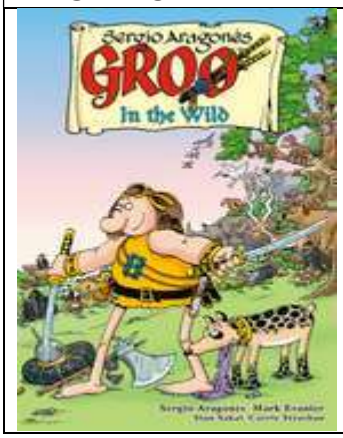
Histórico: Mal Duncan é um super-herói que usou vários pseudônimos, incluindo Guardião, Arauto e Vox. Apesar de não ter poderes próprios, ele usa a Trombeta de Gabriel para abrir portais e gerar explosões sonoras. Sua parceira de longa data e eventual esposa é Abelha. Ele tem sido um membro dos Jovens Titãs e da Patrulha do Destino. Mal Duncan foi criado por Robert Kanigher e Nick Cardy, aparecendo pela primeira vez em Novos Titãs #26.

ARCA JETH

Título Original: Arca Jeth
Licenciador: Lucasfilm
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Arkanianos, Ordem Jedi (Cavaleiros Jedi)

Histórico: O Mestre Jedi Arca Jeth era um arkaniano com sangue Sefi que serviu a República Galáctica como protetor do sistema Onderon em nome da Ordem Jedi. Jeth era reverenciado como um dos jedis mais sábios e mais poderosos de sua época, e foi idolatrado por seus compatriotas como um defensor da raça arkaniana. Jeth residia principalmente em seu planeta natal, Arkania, onde ele ensinou a muitos das mais proeminentes sensíveis a Força da época nas artes Jedi. Arca Jeth fez parte da força tarefa Jedi/República que foi enviada para a aglomeração de Cluster para eliminar a ameaça dos Lorell Raiders, os piratas que saqueavam as rotas da República por décadas. Jeth foi então escolhido para liderar duas dezenas de Cavaleiros Jedi para combater os Carrascos Nelori, cujos atos de terror e pirataria estendiam-se ao longo do Corredor Hyabb-Twith e derrotou os saqueadores usando a Batalha de Meditação Jedi, uma capacidade da Força raramente vista, que simultaneamente revigora seus aliados e desmotiva seus inimigos. O Mestre Arkaniano se fez presente quando demonstrou uma técnica da Força de Droid-Desativação para acabar com a Grande Revolução Droide de Coruscant. Jeth derrubou os anéis escravisadores da cidade espacial de Ereesus logo depois, e libertou a família Twi´lek Doneeta, cujo filho mais novo Tott foi identificado como forte na Força e tomado como aprendiz. Em Arkania, treinou Doneeta ao lado de dois outros, os irmãos Cay e Ulic Qel-Droma, o último dos quais Jeth considerava como seu aluno mais talentoso. Encarregado de proteger o sistema de Onderon, o jedi arkaniano enviou seus três alunos para solucionar uma Guerra civil no planeta entre os cidadãos da capital, Iziz, e os exilados Cavaleiros Besta. Eles fracassaram totalmente na missão que lhes foi encarregada, e a batalha final das Bestas Guerreiras explodiu, Jeth chegou a Onderon para derrotar os exércitos da rainha Amanoa de Onderon e banir o poder do lado do lado negro de Iziz. Jeth e seus alunos permaneceram no mundo da borda interna pelos próximos dois anos, tempo durante o qual o marido de Amanoa, o feiticeiro Sith rei Ommin, engendrou um levante em nome de seu antepassado Sith Freedon Nadd. Jeth foi capturado e torturado pelo rei e pelo espírito de Freedon Nadd, mas acabou sendo resgatado por uma equipe de Cavaleiros jedi, liderada por Ulic Qel-Droma, e a jovem promissora Nomi Sunrider. Embora o lado negro estivesse permanentemente expulso de Onderon através do esforço dos jedi, a tirania dos Sith, no entanto sobreviveu sob a forma do culto dos Krath do sistema da Imperatriz Teta. O Mestre Jeth assumiu funções de observador dos mundos sitiados de Teta, e enviou Ulic Qel-Droma e Nomi Snrider para integrar o exército da república na batalha contra os Krath. Os jedi foram derrotados pela magia dos Krath, e o Alto Conselho Jedi organizou uma reunião em massa no planeta Deneba para discutir a

crescente ameaça dos Sith, Foi quando os jedi foram atacados por um exército de dróides de guerra Krath. Mestre Jeth se juntou a seus companheiros na batalha, no entanto, ele sofreu um ferimento fatal, sendo alvejado frontalmente por uma rajada tipo Blaster, e se tornou um com a Força nos braços de seu melhor aluno.

ARCÁDIO	
	Título Original: Arcadio Licenciador: Dark Horse Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mark Evanier, Sergio Aragonés Grupos:

Histórico: Arcádio é um renomado herói no mundo de Groo, é um homem bonito que se destaca em relações públicas e em encantar mulheres. Não é um guerreiro particularmente competente, geralmente Groo faz o trabalho difícil e ele leva os créditos.

ARCANJO	
	Título Original: Archangel – Warren Kenneth Worthington III Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Louise Jones Simonson, Walter Simonson Grupos: Cavaleiros do Apocalipse, Defensores Secretos, Exterminadores, X-Factor, X-Force, X-Men Outras Identidades: Anjo, Morte

Histórico: Warren Kenneth Wortington III é o único herdeiro se uma grande fortuna e de muitas empresas de sucesso. Desde pequeno, Warren foi criado para ser um homem de sucesso, acumulando ainda mais milhões que o pai e o avô haviam conseguido, e assim alçar vôos mais altos. Mas o que Warren não imaginava era que seus vôos fossem mais do que simples força de expressão. Quando o jovem milionário atingiu a adolescência, fortes dores nas costas começaram a lhe torturar, até que um dia notou, chocado, que duas pequenas asas começaram a brotar de suas costas. Ele já havia perdido os pais em um acidente, e não sabia como lidar com a situação, manteve o caso em segredo e procurou o especialista em genética Charles Xavier. Foi assim que ele descobriu que era um mutante, e que suas asas eram na verdade a manifestação de suas capacidades mutantes. Xavier o convidou para estudar em sua escola para super dotados, e fazer parte dos cinco primeiros X-Men. Assim surgiu o Anjo, com suas belas e enormes asas, grande força física, extraordinária visão e capacidade de respirar mesmo em grandes altitudes. Mesmo

não tendo um poder que possa ser usado para atacar os inimigos de forma significativa, o Anjo tem um papel muito importante no Universo Marvel. Por muitos anos o Anjo fez parte dos X-Men, onde combateu muitos vilões e ameaças, se apaixonou por Jean Grey sem ser correspondido, e se tornou muito amigo de Ciclope, Fera e Homem de Gelo. Quando uma nova formação da equipe se fez necessária, Warren decidiu se afastar, pois não se dava bem com Wolverine. O Anjo voltou para suas empresas, e também fez parte de outras equipes como os Campeões e os Defensores. Quando Ciclope resolveu criar uma nova equipe, convidou seus cinco companheiros fundadores dos X-Men para a formação do X-Factor. O Anjo aceitou e se tornou um membro da equipe. Warren usou sua fortuna para financiar a equipe, e contou com a ajuda de seu amigo e agente Cameron Hodge para lidar com os gastos e a burocracia. O que ele não esperava, era que Hodge se revelasse um traidor, e que seu dinheiro estivesse sendo desviado. Na verdade, Cameron Hodge odiava os mutantes e tinha planos para acabar com eles. O X-Factor o enfrentou e derrotou, tempos depois Cameron se tornou um monstro computadorizado. Um dia, o Sr. Sinistro ordenou que seus mercenários, os carrascos, eliminassem os mutantes que viviam nos esgotos e túneis de N. Y., os Morlocks. Esse era o Massacre de Mutantes. O Anjo entrou nos túneis para tentar deter os assassinos, mas foi derrotado e os Carrascos pregaram suas assas nas paredes, após uma dura batalha. O herói teria morrido se Thor não tivesse aparecido, enfrentado os vilões e resgatado Warren. Infelizmente a situação do Anjo era muito grave. Suas asas estavam destruídas e tiveram que ser amputadas. Warren não pode aceitar o que lhe acontecera, e assim que melhorou fugiu, pegou um helicóptero para seu último voo e, aparentemente, se matou. Mas o vilão Apocalipse tinha outros planos para o mutante, e antes da explosão retirou Warren do helicóptero. Apocalipse transformou-o em Morte, seu primeiro cavaleiro, e controlava sua mente. Novas asas lhe foram implantadas, asas de metal, que podiam lançar penas metálicas com um tipo de toxina, um bloqueador neural, e quem era atingido pelas penas ficava paralisado por um tempo. O Morte enfrentou o X-Factor, mas a influência de Apocalipse acabou sendo derrotada por Warren, que assumiu o controle de sua mente novamente. Assim ele voltou para o X-Factor, mas não era mais o mesmo, e passou a ser chamado de Arcanjo. Além de ter as asas metálicas, sua pele agora era azul, e não tinha muito controle sobre o desejo de matar de suas asas, que as vezes o defendia sem ele ordenar. Com o retorno do Professor Xavier, o X-Factor mudou a formação e o Arcanjo passou a fazer parte da divisão dourada dos X-Men.

ARCANNA (TERRA-31916)

	Título Original: Arcanna – Arcanna Jones Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Gary Frank, J. Michael Straczysnki Grupos: Esquadrão Supremo (Terra-31916)

Histórico: Arcanna Jones é introduzida como cientista e autor da Quantum Physics: The New Reality . Ela tem a capacidade de perceber e influenciar dimensões quânticas paralelas. Ela é o que os físicos descreveram como "o observador final", e pode ver todas as possibilidades quânticas e escolher qual será a realidade. Para explicar isso, Arcanna evoca o paradoxo do gato de Schrödinger, que afirma se um gato em uma caixa tem 50% de chance de ser morto, não está vivo nem morto (ou ambos vivos e mortos) até a caixa ser aberta eo gato é observado. Ela veio ao general Richard Alexander na esperança de encontrar a fonte de seu poder para eliminá-lo. Arcanna, Dr. Emil Burbank, Shape e Nuke são ordenados a apreender ou destruir o Hyperion. Durante a luta subseqüente, os raios oculares de Hyperion, a explosão de radiação de Nuke e as próprias alterações quânticas de Arcana criam um salto breve e inexplicável na realidade. Todos os cinco inicialmente pensaram que estavam em uma realidade alternativa, mas revelou ser sua própria realidade dois anos no futuro. Ela originalmente deveria estar em uma equipe de operações secretas, mas isso mudou depois que Hyperion informou o repórter Jason Scott do projeto e deu-lhe uma lista dos super-humanos trabalhando para o governo. Ela agora trabalha para o Esquadrão Supremo.

ARCANNA (TERRA-712)

Título Original: Moonglow – Arcanna Jones
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Don Perlin, J. M. Dematteis
Grupos: Esquadrão Supremo (Terra-712)

Histórico: Clara homenagem a Zatana. Arcanna trabalhou inicialmente como um meio. Depois de casar com Philip Jones, ela decidiu sustentar a família trabalhando como crimefighter profissional. Seu marido ficou em casa para criar seus filhos. O sucesso da Arcanna como um combatente do crime veio à atenção do Esquadrão Supremo, que pediu a ela para entrar. Ela estava presente quando tanto o Esquadrão e defensores lutaram Overmind e Null the Darkness de estar. Arcanna estava grávida quando o esquadrão iniciou seu Programa de Utopia. Ela escondeu esse fato para que o Esquadrão não iria pedir-lhe para assumir um papel menos activo. Como sua gravidez desenvolvido, ela usou seus poderes de ilusão para esconder a mudança em sua figura. Quando o esquadrão lutou Nighthawk e seus Redentores, Arcanna subitamente em trabalho de parto. A Forma abandonado a batalha para apressá-la para o hospital, onde seu bebê recém-nascido Benjamin Thomas Jones foi entregue. Enquanto atende Professor Imam, os idosos 'Assistente Supremo' afirmou que seu filho Benjamin iria sucedê-lo um dia. Poderes de Benjamin surgiu quando ajudar o Esquadrão contra o Man Nth. Enquanto o esquadrão foi exilado para a Terra-616, Arcanna começou a usar o nome Moonglow. História adicionais por Unofficial Handbook Site. Arcanna nasceu com uma aptidão para o sobrenatural, assim como certos poderes psíquicos que se desenvolveram como ela amadureceu. Mais tarde, ela se tornou um meio e performer, e até mesmo decidiu usar suas habilidades para combater o crime. Depois de casar com seu marido Philip Jones, Arcanna dedicou sua carreira a crimefighting em tempo integral assim Philip poderia criar seus filhos. Ela foi convidada para se juntar ao Esquadrão Supremo algum tempo antes de seu encontro com o Serpent Crown como seu quinto recruta. Mais tarde, durante os estágios iniciais do Programa de Utopia do Esquadrão, Arcanna ficou grávida. Determinado a continuar a ser um membro valioso, Arcanna manteve sua condição em segredo e até mesmo usou seus poderes de ilusão para esconder sua gravidez de seus companheiros de equipe. Finalmente, durante a batalha do esquadrão com os Redentores, Arcanna entrou em trabalho. Seu companheiro de equipe Forma deixou a batalha para tomar Arcanna para o

hospital Esquadrão City, onde ela deu à luz seu quarto filho, Benjamin. Quando o esquadrão descobriu a ameaça à Terra causada pelo homem Nth, Arcanna queria se juntar ao esquadrão para enfrentar a ameaça, mas foi desencorajado a fazê-lo como uma mãe recente. Em vez disso, Arcanna usou seus poderes de ilusão para cooptar a identidade de Moonglow, tendo Benjamin junto com ela. Benjamin, em última análise trocou de lugar com o homem Nth, e Arcanna e os outros membros do esquadrão foram desviados para o grosso da população da Terra em vez de retornar para seu próprio planeta. Durante o tempo do Esquadrão na Terra, Arcanna mantido seu traje e código nome Moonglow, tendo revelou-se a seus companheiros de equipe. Após o retorno do Esquadrão para a sua própria terra, Arcanna voltou para a sua família, que foram salvos do novo regime tirânico dos agradecimentos Direcção Global de as ilusões Arcanna havia colocado em sua casa antes de seu tempo com o Esquadrão. Ela foi confrontada pelo Mysterium enigmático (nova identidade do Nth Man) para permanecer com sua família e para além do esquadrão, ele citou como razões cósmicas.

ARCANUM	
	Título Original: Arcanum - Gabriel Licenciador: Cidclay Laurentino País de Origem: Brasil Criador: Cidclay Laurentino Grupos:

Histórico: o herói é um ser místico, dotado de habilidades sobre humanas, com asas que lhe saem das costas e servem como armas. Gabriel, enquanto humano, carrega consigo a herança de um demônio chamado Radoo. Aos 20 anos descobre sua verdadeira aparência e passa a se esconder em becos, vielas e ruas escuras.

ARCEE	
	Título Original: Arcee Licenciador: Hasbro País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Takara Tomy Grupos: Autobots, NINHO, Valquirias, Máximas

Histórico: Arcee é uma personagem de ficção da franquia Transformers. É o nome de várias autobot femininas, de cor rosa e, na maioria das vezes, azul. Sendo uma das mais

famosas autobots femininas, ela fez muitas aparições e tem tido várias encarnações mais do que qualquer outra. Originalmente, seu modo alternativo é um carro. No entanto, em encarnações posteriores, tem se transformado em uma moto. A personagem ganhou muita notoriedade após aparecer em Transformers: Prime, apesar de que a encarnação é significativamente alterada do que outras. O design, modo alternativo e personalidade de Arcee variam dependendo da continuidade.

ARCH-E-5912	
	Título Original: Arch-E-5912 Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Carlo Pagulayan, Greg Pak Grupos: Pacto de Guerra

Histórico: Preso à guerra, Arch-E-5912 era ferozmente leal ao líder do grupo, o Hulk. Junto com o restante de seus irmãos guerreiros, Arch-E-5912 acompanhou o Hulk à Terra em uma trama de vingança contra os responsáveis pelo exílio do Hulk em Sakaar. Na Terra, Arch-E se autodestruiu quando uma ordem dada a ele por Korg contradisse uma ordem anterior, causando um mau funcionamento. Sua cabeça foi consertada e reativada por Gene Strausser após a Guerra Mundial.

ARCHER	
	Título Original: Archer Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Howard Mackie, Duncan Rouleau, Jamie Mendoza, Hack Shack Studios Grupos: X-Factor

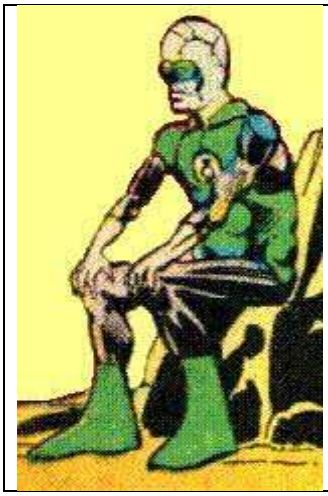
Histórico: Não muito foi revelado sobre a história completa e origem de Archer. Em algum momento em um futuro alternativo, Archer se juntou ao sistema policial futurista, Xavier Security Enforcers . Mais tarde, no entanto, sua família foi morta por mutantes desonestos. Desanimado, ele decidiu que o XSE era ineficaz e ajudou a formar o Xavier Underground Enforcers, um grupo de oficiais do XSE que queriam mudar o presente mudando o passado. Para finalmente conseguir isso, Archer se juntou a Fixx e Greystone para desviar seus espíritos para o passado, e Archer possuiu o corpo falecido de um terrorista conhecido chamado Jude Black . Ele e o XUE compartilharam

aventuras com Havok e seus aliados atuais. Quando Havok reformou o X-Factor, no entanto, Archer optou por não se juntar a eles e partiu para buscar a vida no tempo presente.

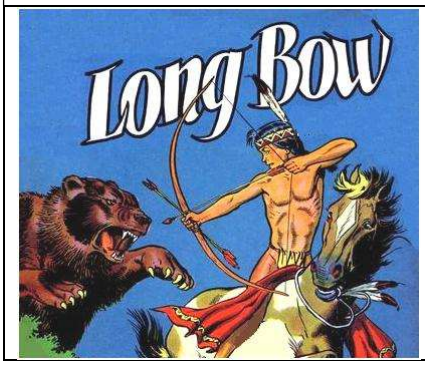
ARCHIE	
	Título Original: Archie Licenciador: Amalgamated Press País de Origem: Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte Criador: Ted Cowan Grupos:

Histórico: O robô Archie é um personagem de história em quadrinhos britânico , aparecendo em tiras publicadas pela Amalgamated Press , Fleetway Publications e IPC Magazines . Criado por Ted Cowan , o personagem apareceu pela primeira vez em uma série chamada "The Jungle Robot" na primeira edição da Lion em 23 de fevereiro de 1952. Enquanto a temporada inicial durou apenas seis meses, Archie retornou em 1957 e se tornaria um dos personagens mais duradouros da Lion , até que a história em quadrinhos se fundiu com a Valiant em 1974, com a maioria de suas aventuras desenhadas por Ted Kearon. Desde então, o personagem tem tido renascimentos periódicos, mais notavelmente como personagem convidado na história de Grant Morrison de 2000 AD, " Zenith ", em 1989. Edward George 'Ted' Cowan já tinha uma vasta experiência escrevendo para jornais de histórias para meninos e histórias em quadrinhos, notavelmente escrevendo as aventuras do estudante Ginger Nutt para The Champion . A história apresentava o homem mecânico de controle remoto Archie auxiliando os 'amigos' Ted Ritchie e Ken Dale na caça ao tesouro em um local exótico, um formato usado anteriormente por William Ward para o "Guerreiro de Ferro" nas páginas de Thrill de Gerald G. Swan entre 1940 e 1945. [1] A série inicial de seis meses foi renderizada por Alan Philpott. [2] [3] Steve Holland sugeriu que Archie pode ter sido inspirado por Klaatu do filme de ficção científica de 1951 O Dia em que a Terra Parou .

ARCHOM Z´GMORA

	Título Original: Archom Z´gmora Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Marv Wolfman, Jim Starlin Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Ele foi atacado pelos N'Gon , que estavam atrás de seu Anel de Poder . Archon sabia que estava prestes a morrer, então ele passou uma mensagem telepática para o Lanterna Verde da Terra , e enviou seu anel de poder para uma estrela em explosão, onde foi destruído. Embora esse personagem tenha sido originalmente introduzido durante a era de publicação da Terra-Um da DC , sua existência após os eventos da série limitada Crise nas Infinitas Terras de 1985–86 permanece intacta. No entanto, alguns elementos da história pré-crise do personagem podem ter sido alterados ou removidos para a continuidade da Nova Terra pós-crise, e devem ser considerados apócrifos.

ARCO CERTEIRO	
	Título Original: Long Bow Licenciador: Fiction House País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: herói índio desenhado por Maurice Whitman).

ARCO NEGRO	
	Título Original: Black Bow – Arco Negro Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Will Eisner Grupos:

Histórico:

ARCO-ÍRIS

	Título Original: Dori Aandraison Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Edmond Hamilton, John Forte Grupos: Legião de Heróis Substitutos

Histórico: Rainbow Girl é um membro da Legião de Heróis Substitutos no século 30.

ARCO-ÍRIS (JAY WATSON)	
	Título Original: Rainbow Boy – Jay Watson Licenciador: Domínio Público País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Tendo de alguma forma obtido o "controle do arco-íris" sobre-humano que só funciona quando a luz está brilhando sobre ele, mas pode ser superado através do uso de uma "engenhosa bateria solar". Jay Watson, trabalhador do Wizard Kid Radio Program, tornou-se o combatente do crime Rainbow Boy, frequentemente trabalhando ao lado de colegas Hydro . Ele também pode voar na velocidade da luz e moldar sua trilha de arco-íris à vontade. À noite, ele se alimentava com um reservatório de energia solar de sua própria invenção.

ARCO-ÍRIS (JULIE POWER)

Título Original: Lightspeed – Julie Power
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: June Brigman, Louise Jones Simonson
Grupos: Academia de Vingadores, Excelsior, Quarteto Futuro.

Histórico: Julie Power nasceu em Richmond, Virgínia, filha do Dr. James Power e Margaret Power. Julie era talvez a mais "normal" dos irmãos Power. Quando ela não estava no "modo super-herói", Julie podia ser bastante tímida e quieta. Julie também era uma leitora voraz e era frequentemente vista lendo, carregando ou citando livros. Ela frequentemente assumiu um papel maternal com seus irmãos, cuidando de Katie e Franklin Richards e tentou restaurar a paz durante os conflitos. Nas batalhas, Julie possuía reflexos rápidos e era uma lutadora feroz. No conflito inicial do grupo com o Príncipe Jakal, Julie foi capaz de derrubar sozinha a nave Snark. Ela também foi o único membro do Quarteto Futuro a ser diretamente responsável pela morte de outra criatura (Pestilência), que caiu para a morte quando Julie a atingiu com a técnica de batalha "Julie Hammer". Poderes: Voo Autopropulsado: Julie pode voar em velocidades supersônicas enquanto cria um fluxo de luz refratada. Depois de recuperar seus poderes de sua irmã Katie, Julie aprendeu a pairar no ar sem acelerar. Super-Velocidade: A velocidade máxima de Julie é de pelo menos 1.300 km/h, mais rápida que a velocidade do som. Ela já demonstrou criar estrondos sônicos ao voar. Trilha do arco-íris: Julie também emitiu uma trilha distinta da cor do arco-íris enquanto voava. Ela acabou aprendendo a manipular essa trilha para poder ficar de pé nela, usá-la para amortecer as quedas de outras pessoas e até mesmo como rede. Teletransporte: É a segunda manifestação dos poderes de Aceleração de Julie, que se manifestou depois que Julie teve um forte desejo de estar em dois lugares ao mesmo tempo. Esse poder permitiu que ela percorresse grandes distâncias, aparentemente sem esforço. Ela se teletransporta em um flash de luz rosa. Invulnerabilidade limitada: Arco-Íris sobreviveu a explosões diretas de energia de Ultron, que anteriormente desintegrou Marianella Mancha, o que significa que Julie pode ter sido capaz de usar os poderes de seus irmãos, mesmo que eles não estivessem por perto. Incidentes anteriores demonstraram um compartilhamento e vinculação desses poderes quando os irmãos estão próximos um do outro.

ARCTURUS RANN

Título Original: Arcturus Rann
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Bill Mantlo, Michael Dourado
Grupos: Micronautas

Histórico: Um milhão de anos atrás, os Wanderers vieram para a Terra de muitos mundos. Lá eles enfrentaram a extinção nas mãos de seres espectrais chamados Whirldemons . Com uma lâmina mágica chamada Sunsword, o Príncipe Wayfinder criou um novo universo para os Wanderers, o Microverse , e aprisionou os demônios. Wayfinder se tornou o primeiro Viajante do Tempo. Descendente do Wayfinder, Arcturus Rann era filho de Dallan e Sepsis. Mil anos atrás, o Comandante Arcturus Rann partiu em uma viagem para explorar o Microverso. Enquanto sua mente consciente passou mil anos em animação suspensa, seu subconsciente fez contato com a Força Enigma . Em intervalos, cópias astrais de Rann apareciam e se tornavam novos Viajantes do Tempo. Alguns deles se tornaram Sacerdotes das Sombras, que montaram igrejas devotadas à adoração de Dallan e Sepsis. Toda essa atividade preparou Rann para confrontar o Barão Karza quando ele voltasse para casa. No momento apropriado, os Sacerdotes das Sombras abandonaram seus disfarces e se reuniram com Rann, dando a ele o poder de derrotar Karza. A Força Enigma entrou em ação novamente quando a Spacewall entre o Microverso e o Macroverso (ou seja, o Universo Marvel) começou a quebrar e os Whirldemons escaparam. Rann havia perdido sua conexão com a Força Enigma, o que significava que muitos dos Viajantes do Tempo deixaram de existir (ou ficaram inacessíveis). Enquanto Rann tentava restaurar essa conexão, os Microns (com a ajuda do Doutor Estranho) partiram em uma jornada para encontrar a Sunsword, expulsar os Whirldemons e consertar a Spacewall

ARD RENNAT

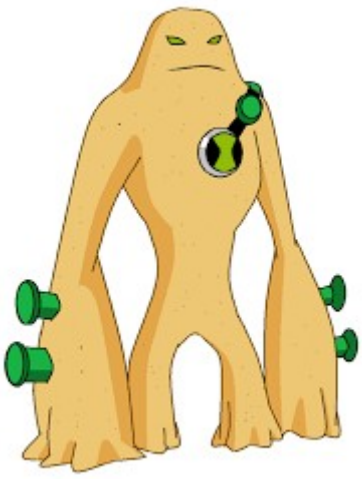
	Título Original: Ard Rennat Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jack C. Harris, Jerome Moore Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Ard Rennat era um Lanterna Verde do Setor Espacial 47 que foi mortalmente ferido em uma batalha no espaço profundo. Ele caiu no planeta Zintha, onde seu povo religiosamente evitava viajantes espaciais, e foi encontrado por uma de suas nativas, Lysandra . Morrendo, Ard Rennat viu através de Lysandra por não ter medo algum e passou seu anel de poder para ela, escolhendo-a como sua sucessora. Os Guardiões do Universo escolheram Spol como sucessor de Ard Rennat, e ele acabaria dividindo o setor com Lysandra.

ARDINA	
	Título Original: Ardina Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Kurt Busiek, Jo Duffy, Dan Jurgens Grupos:

Histórico: Ardina foi criada magicamente ao esfaquear o Surfista Prateado com uma adaga preparada ritualmente, a fim de criar uma contraparte feminina para ele. Isso foi feito como parte de um plano para restaurar a sanidade de Surfista, Namor , Doutor Estranho e Hulk . Defensores: Os Defensores foram banidos para uma terra distante, mas foram resgatados por Christopher Ganyrog e Pamela . Eles foram informados por seus salvadores que estavam no planeta Yann, e era Yandroth quem estava manipulando a Ordem. Enquanto a maioria dos heróis da Terra lutava contra a Ordem, os Defensores e os Guerreiros de Yann se juntaram à luta. Após a revelação das manipulações de Yandroth, a Ordem quebrou o controle mental e ajudou os outros heróis a derrotar a ameaça. O povo de Yann devolveu a criatura ao seu mundo, e Papa Hagg convidou as

Defensoras para um spa duas dimensões acima, o que elas aceitaram. Depois da Guerra Civil: Após a Guerra Civil , Ardina foi considerada por Tony Stark como uma recruta potencial para a Iniciativa dos 50 Estados.

AREIA	
	Título Original: Areal Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Ben 10

Histórico: Ele é composto por areia, possui cinco pinos que vão do peito as costas, e em um deles está o Omnitrix. Ele tem uma boca grande e sua cabeça que é ligada ao seu corpo.Seus braços são longos, e possuem dois pinos em cada um.

ARELLA	
	Título Original: Arella – Angela Roth Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: George Pérez, Marv Wolfman Grupos:

Histórico: Angela Roth era uma jovem muito segura, sem ambição. Sem saber o que fazer da sua vida, certo dia encontrou membros de uma misteriosa seita, que lhes deram abrigo e compreensão. Assim, Angela seria a escolhida, a amante da entidade que eles tanto idolatravam. Quando a cerimônia aconteceu, surgiu perante Angela um homem muito atraente e carinhoso. Inocentemente a garota se entrega de corpo e alma. Quando o fato é consumado, Angela descobre que seu lindo homem na verdade era o demônio extra-dimensional conhecido como Trigon. Ela teria sido enganada para carregar a nova semente do demônio e garantir seu portal aqui na Terra. Angela então foge da terrível seita e tenta o suicídio. Mas ao invés de morrer, ela foi transportada para um lugar

chamado Azurath, um paraíso pacifista, comandado pela bondosa Azur. Lá, ela recebe o nome de Arella, que significa Anjo Mensageiro. Angela passou sua gestação em Azurath e deu à luz uma menina chamada Ravena, que cresceu aos cuidados de Azur, recebendo ensinamentos de como bloquear suas emoções, para não liberar o mal que havia dentro de si. Arella então volta para a Terra e perde o contato com sua filha. Entretanto, algum tempo depois, Trigon finalmente consegue controlar Ravena, fazendo com que Arella se unisse aos Titãs e à Lilith, para eliminar o demônio, obtendo sucesso. Porém, após esse incidente, Ravena desapareceu. Arella, por sua vez, sai ao redor do mundo à procura de sua filha. Ela encontra Ravena, mas também é aprisionada pelo vilão conhecido como Irmão Sangue, sendo libertada pouco tempo depois pelos Titãs. Arella apareceu novamente na vida de Ravena, quando a mesma foi seqüestrada pela Sociedade Gnu. Ela se juntou a Stave Dayton e Slade Wilson na busca por seus filhos. Logo depois, eles receberam o auxílio de Pantha, Fantasma, Asa Noturna, Estrela Vermelha e Tróia. Depois que Jericó morreu na batalha contra a Sociedade, as almas azuratianas malígnas voltaram para Ravena. Arella se une a Danny Chase em um sacrifício para evitar uma destruição maior. Arella não possuía super-poderes. Mas sua estadia em Azurath, garantiram-lhe a possibilidade de precognição, entre outros poderes psíquicos limitados.

ARES	
	Título Original: Ares Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jack Kirby, Ken Bald, Stan Lee Grupos: Deuses do Olimpo, Poderosos Vingadores, Vingadores, Vingadores Sombrios

Histórico: Na mitologia grega, era o deus da guerra e da matança, filho de Zeus (Júpiter) e Hera. Teve vários filhos com mortais — todos violentos, como o pai —, mas seu caso mais rumoroso foi com Afrodite, a deusa da beleza (que aparece em seu colo no quadro da escola francesa de Fontainebleau). É também meio-irmão do Hércules. Nas HQs da editora Marvel, tentou conquistar o Olimpo três vezes, duas com seu tio Hades mas seus esforços sempre foram frustados por seu meio-irmão, sendo que este é odiado por Ares desde tempos memoráveis. Ares foi para a Terra para dar uma educação mortal para seu filho. Trabalhou em uma construção em Dover, New Jersey, mas com a Lei de Registro de super-heróis imposta pelo governo, o Homem de Ferro o procurou e disse para se registrar, senão ele seria deportado de volta ao Olimpo. Sendo registrado e fazendo parte

dos Vingadores (grupo de super-heróis que combate o mal), Ares receberia um salário condizente.

ARES BANDET	
	Título Original: Zac Ares Bandet Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mark Millar, Scott Kolins Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Ares Bandet de Xarda era o Lanterna Verde do Setor 2167 . Por suas ações durante a Guerra da Luz e do Som na borda da terceira dimensão, ele foi premiado com a Esmeralda de Malthus, uma das maiores condecorações da Tropa. Na cerimônia de premiação, Sinestro (no corpo de Hal Jordan) atacou Oa junto com o resto da Liga da Injustiça (que habitava os corpos dos membros da Liga da Justiça). Usando seus poderes inatos de invisibilidade, Ares Bandet escapou da atenção dos vilões enquanto eles roubavam todos os anéis de poder do planeta e os atacavam por trás. Ele não sobreviveu; Doutor Luz (como Caçador de Marte) lutou contra ele em uma forma amarela, tornando o anel de poder de Ares Bandet inútil.

ARGENTA	
	Título Original: Argent – Anthonia Louise Monetti Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dan Jurgens, George Pérez Grupos: Novos Titãs II

Histórico: Toni Monetti é filha de um antigo Senador dos EUA de Nova Jersey, um homem influente. Toni tinha uma vida de comodidade e não aspirava a nada. Entretanto,

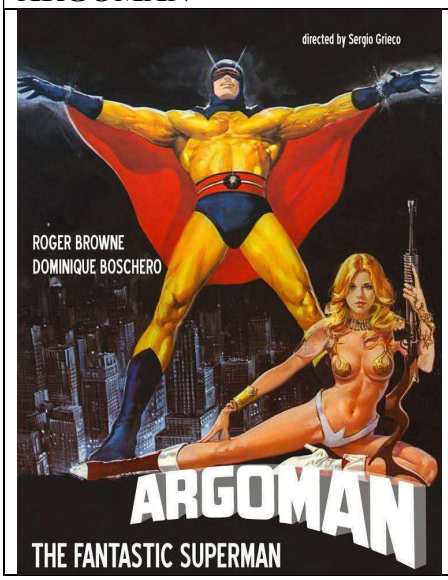
em seu íntimo, sentia falta de algo. Aos 16 anos de idade, a pele de Toni tornou-se pálida. Foi uma manifestação de seu DNA alienígena e de seus poderes, embora ela não soubesse de nada até aquele momento. Durante sua festa de aniversário, Toni foi misteriosamente abduzida, acordando em uma nave do temível H'San Nattal. Toni conheceu outros adolescentes poderosos na mesma situação. Juntos, resgataram outra garota meta-humana criada em um programa que simulava realidade virtual. O grupo de adolescentes escapou dos alienígenas e retornou à Terra, onde encontraram segurança e apoio junto a Loren Júpiter e sua enigmática parceira, Sina. Durante uma aventura, os jovens descobriram que eram meio-alienígenas, e que suas mães foram inseminadas por H'San Natall anos atrás. Todos nasceram em 21 de junho. Os garotos eram parte de um plano de H'San Natall para derrotar os seres poderosos da Terra. O grupo permaneceu unido e, com a liderança de Loren Júpiter, tornaram-se a nova encarnação dos Titãs. Isaiah Crockett tornou-se Joto, capaz de gerar calor; Toni Monetti tornou-se Argenta, que controla plasma; com sua enorme resistência, força e velocidade, Cody Driscoll tornou-se Risco; e a garota alienígena, capaz de absorver e projetar luz, tornou-se Prisma. Átomo decidiu se unir ao time para aprender a reajustar sua vida como adolescente, uma vez que o Extemporâneo, durante a Zero Hora, o havia rejuvenescido. Toni não levou a sério a situação, inicialmente. Após a batalha contra Torpor, seu amigo Joto aparentemente morreu, deixando o time devastado. Argenta sentiu sua morte intensamente. Em memória a Joto, Toni decidiu tornar-se uma heroína de verdade. Com estas complicações, Júpiter resolveu desfazer o grupo. Assim, Argenta acompanhou Robin em uma missão contra as drogas. Nesta missão, Toni descobriu que seu pai estava envolvido no tráfico de narcóticos. Não sabendo como lidar com isso, manteve a informação em segredo. Argenta reuniu o grupo com mais dois novos integrantes: Limite e CM3. Após outro conflito com H'San Natall e "A Veia", o grupo descobriu que Joto estava vivo. Eles o resgataram, mas Prisma e Limite decidiram permanecer no espaço. O restante seguiu seu próprio caminho. Após isso, Argenta ajudou o grupo contra o Império Technis, quando Victor Stone dominou a Lua. Os cinco originais decidiram reformar o time e convidaram Argenta. Os Titãs se envolveram em uma missão na qual envolvia a droga "Velocidade 9". Foi descoberto que seu pai distribuía a droga. Forçada a escolher, Toni aceitou entregar seu pai. Tempos depois, uma andróide do futuro chamada Índigo atacou os Titãs e a Justiça Jovem, resultando nas mortes aparentes de Tróia e Sina. No funeral de Tróia, Asa Noturna desfez o grupo novamente. Argenta ajudou novamente o grupo contra o Dr. Luz e em Crise Infinita contra Superboy Primordial. Tornou-se membro do grupo enquanto Robin estava viajando o mundo junto a Batman e Asa Noturna (durante o ano que se seguiu os eventos de "Crise Infinita"), permanecendo no grupo por pouco tempo.
Toni é capaz de criar vários construtos de plasma, incluindo adagas prateadas, escudos e discos de transporte. Após a criação, a energia plasmática torna-se tangível.

ARGENTA (SAMANTHA DESTINE)

Título Original: Argent – Samantha Destine
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Alan Davis
Grupos: Clã Destino

Histórico: Nascida em 1951, Samantha Destine é o membro mais novo da família Destine , com exceção dos gêmeos Rory e Pandora. Ela se formou na faculdade em 1972. Quando Vincent foi morto e os Protocolos de Estranhos Relativos foram colocados em prática, Sam se mudou para a França sob o nome de Samantha Hasard. Ela se reuniu com sua família depois que Alpha e os Omegans começaram a caçar os Destines.

ARGOMAN



Título Original: Argoman
Licenciador: Eurospy
País de Origem: Itália
Criador:
Grupos:

Histórico: É um filme de super-herói italiano de língua inglesa de 1967, da Eurospy, dirigido por Sergio Grieco. O filme é estrelado por REoger Browne, como o super-herói homônimo, e Dominique Boschero. O podcast de comédia RiffTrax (Michael J. Nelson, Bill Corbett e Kevin Murphy) gravou e lançou um riff em 2024.

ARGOL DE PERSEU

	Título Original: Perseus Argor Licenciador: Shonen Jump País de Origem: Japão Criador: Masami Kurumada Grupos: Cavaleiros de Prata, Cavaleiros do Zodíaco

Histórico: Algol é um dos Cavaleiros de Prata que foram enviados para exterminar os Cavaleiros de Bronze. No dia em que Seiya e seus companheiros se dirigiam ao Santuário para saber o que de fato estava acontecendo, Algol esperava por eles em uma ilha que ficava no caminho. No anime, Algol estava acompanhado por Shina de Ofiúco e por Spartan, que, com sua telecinese, derrubou o avião onde estavam Seiya de Pégaso, Shun de Andrômeda e Shiryu de Dragão. Então Shina resolve lutar contra Seiya, Algol com Shun e Spartan com Shiryu. Utilizando sua arma secreta, o Escudo da Medusa, Algol petrifica o Cavaleiro de Andrômeda. Seiya a estas alturas havia derrotado Shina e se voltou para ajudar Shun, mas também acabou petrificado. Sobrara Shiryu de Dragão, cansado e sem forças para atacar Algol, usando então o Escudo do Dragão como arma de defesa. Mas Algol recorre ao Escudo da Medusa, e Shiryu tem justamente o braço do escudo petrificado. Sem muitas opções, Shiryu cega a si próprio e derrota Algol com o Cólera do Dragão. No capítulo de Hades, Algol retorna, aparentemente como espectro. Ele se dirige às Cachoeiras de Rozan, acompanhado de Capela de Auriga e Dante de Cérbero, onde enfrenta novamente Shiryu. O Cavaleiro de Dragão, cego novamente, ataca os falsos espectros e os derrota facilmente.

ARGUS	
	Título Original: Argus – Nick Kelly Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mark Waid, Phil Hester Grupos:

Histórico: Argus é um super-herói fictício publicado pela DC Comics. Sua primeira aparição ocorreu durante o crossover Bloodlines , em Flash Annual v2, #6 (1993), e foi criado por Mark Waid e Phil Hester . Enquanto investigava uma das organizações criminosas de Keystone City sob o pseudônimo "Nick Kovac", o agente federal Nick

Kelly foi atacado por um parasita da Bloodlines chamado Venev. Kelly adquiriu a habilidade de se tornar totalmente invisível nas sombras e de enxergar muito além do espectro normal em micro-ondas e infravermelho. Mais tarde, ele trabalha com o Flash quando Central City é atacada por satélites de armas. Ele também trabalharia com a Blood Pack , uma equipe de super-heróis formada pelos sobreviventes dos ataques alienígenas. Durante a Crise Infinita , ocorre uma fuga mundial de supervilões, parte de um plano de longo prazo. Argus, trabalhando ao lado de outros heróis, como Vixen , faz a sua parte subjugando o Chapeleiro Maluco. Em JSA Classified #19 (janeiro de 2007), Argus é revelado como um paciente em uma instalação do STAR Labs, que ficou cego e impotente após ter seus olhos removidos. O culpado é inicialmente identificado pelo Doutor Meia-Noite como um Ultra-Humanoide ressurgido, mas mais tarde descobre-se que o crime foi cometido a mando da atriz Delores Winters , há muito considerada morta , agora se autodenominando Endless Winter. A segunda parte de "Skin Trade" (JSA Classified #20) mostra o Doutor Meia-Noite recuperando os olhos de Argus de um ator chamado Billy, aparentemente deixando-o cego. Os olhos são devolvidos enquanto o herói ferido aguarda a cirurgia de recolocação. O Dr. Meia-Noite acredita que o fator de cura de Argus (que anteriormente lhe permitiu desenvolver novos olhos) ajudará Argus a se recuperar completamente. Argus aparece em Faces of Evil: Prometheus #1 e luta contra o vilão titular. Ele é mostrado como o líder de uma nova versão do Blood Pack. Esta equipe inclui Hook , Anima e Gunfire . Hook e Anima são mortos por dois diferentes pretendentes ao nome Prometheus. O verdadeiro decepa as mãos de Gunfire.

ARIA	
	Título Original: Aria Licenciador: Eduardo Lindin País de Origem: Brasil Criador: Eduardo Lindin Grupos:

Histórico: Heroina, personagem do livro Cosmos.

ARIANRHOD MACLLANLLWYR	
	Título Original: Perseus Argor Licenciador: Sem licenciador País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Chris Claremont, John Bolton Grupos:

Histórico: Arianrhod nasceu no século I d.C. em Ashandriar, uma fortaleza remota na costa da antiga Inglaterra , conhecida como um lugar de aprendizado, mistério e poder.

Seu pai, Donal MacLlanllwyr , era um homem mortal, enquanto sua avó, Rhiannon , era uma deusa Tuatha que governava Ashandriar. A mãe de Arianrhod morreu durante o parto, deixando-a para ser criada principalmente por seu pai e avó. Ashandriar, mais velho que Stonehenge , estava mergulhado em lendas, com seus governantes frequentemente considerados deuses e deusas fadas imortais . Arianrhod cresceu neste ambiente místico, cercada pelas artes arcanas e treinada em magia por Rhiannon. A vida de Arianrhod tomou um rumo dramático quando seu pai trouxe Marada , uma guerreira quebrada e submissa, para Ashandriar. Marada havia sido violentamente violada e misticamente amarrada pelo demônio Y'Garon , e seu espírito foi despedaçado. Rhiannon encarregou Arianrhod de confortar Marada, e ao longo de uma noite, os dois formaram um vínculo. A inocência e a gentileza de Arianrhod começaram a curar a alma ferida de Marada, e ao longo dos meses seguintes, eles se tornaram companheiros inseparáveis. Arianrhod apresentou Marada às maravilhas da infância, uma alegria que Marada nunca conheceu. No entanto, o trauma de Marada permaneceu uma sombra sobre sua amizade. A tragédia aconteceu quando N'Garai , um servo demoníaco de Y'Garon, atacou Ashandriar. Arianrhod tentou defender seu pai e Marada, usando suas habilidades místicas nascentes para atordoar brevemente o demônio. No entanto, N'Garai feriu mortalmente Donal e sequestrou Arianrhod, pretendendo usá-la como alavanca para forçar Marada à submissão. Rhiannon tentou salvar Donal, mas falhou, deixando Marada embarcar em uma jornada perigosa para resgatar Arianrhod do reino de Y'Garon. No domínio de Y'Garon, Marada confrontou o demônio e seu servo, Simyon Karashnur , que mantinha Arianrhod cativo. Arianrhod, embora assustada, avisou Marada para fugir, percebendo que ela era o verdadeiro alvo. Marada, no entanto, superou seus medos e derrotou Y'Garon e Simyon, libertando Arianrhod. Os dois fugiram quando as legiões de Y'Garon se aproximaram, com Arianrhod lançando um feitiço para devolvê-los à Terra. No entanto, o feitiço os transportou para uma terra desconhecida, forçando-os a embarcar em uma longa e árdua jornada a pé.

ARIC DE DÁCIA	
	Título Original: Aric of Dalcia Licenciador: Valiant Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bob Layton, Jim Shooter Grupos: Outras Identidades: Shanhara (Armadura X-O Manowar)

Histórico: Aric de Dácia, sobrinho do Rei Alarico I, um guerreiro valente e arrogante que em uma de suas batalhas ao lado dos Visigodos contra os Romanos, é capturado por uma raça alienígena. Depois de um longo tempo escravizado pelos aliens, Aric foge de sua cela e traja a armadura sagrada de Shanhara, e, com ela, lidera uma rebelião. Quando Aric

volta para a Terra, ele descobre que é um planeta totalmente diferente do que se tinha lembrança.

ARIEL	
	Título Original: Ariel Licenciador: House 137 Studio País de Origem: Brasil Criador: Grupos: Fairytale Unit

Histórico: Excelente rastreadora e possuidora de um grito supersônico.

ARIEL	
	Título Original: Ariel – Coconut Grove Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Kerry Gammill, Mary Jo Duffy Grupos: X-Men

Histórico: Ariel era uma alienígena do planeta que habitava o Coconut Grove e cuja cultura se assemelha a uma cena ultra-estereotipada do Clube Noturno. Ela pôde, usando um truque de sua espécie, dobrar espaço e tempo usando portas fecháveis como pontos de foco para teletransportação. Ela também foi dotada do poder de persuasão de sua família, que era, de fato, uma mutação. Um de seus parentes, também chamado de Ariel, também foi dotado, e usou sua habilidade de teletransportar para chegar à Terra, onde ele usou seus poderes persuasivos para jogar jogos de con e acabou preso por uma bruxa em uma árvore, impedindo-o de escapar via teletransporte devido à falta de portas. O evento inspirou William Shakespeare que baseou o personagem epônetico da Tempestade. Queda dos Anjos: Uma vez que as pessoas de Ariel atingiram um ponto de estagnação evolutivo, Ariel foi enviada pela Unipar em uma atribuição bem remunerada à Terra para coletar amostras de mutantes que as pessoas do Coconut Grove poderiam estudar para encontrar a chave de sua especificidade genética. Ariel se juntou aos Anjos Caídos, um grupo de jovens fugitivos, ladrões e mutantes liderados pelo Vanisher que morava no Beat Street Club. Ela se tornou amiga de Chance e os dois conspiraram para transformar o resto do time em pessoas de Ariel, (Chance prometeu uma parte dos lucros). O grupo também recrutou três ciborgues: Gomi e suas lagostas Bill e Don (estes também um mutante). Mais tarde, quando Chance lutou com ladrões de ruas, ela foi salva pela Mancha Solar, mas fugiu, quando Ariel chegou através de uma porta de teletransporte, deixando Roberto para trás. Roberto e Warlock, juntamente com um monte de Madroxes (cuja

fonte foi revelada mais tarde para ser uma duplicata Vampira e não o Madrox original) foram recrutados. Em breve seguiram Siryn e outro Madrox. Boom-Boom, já parte do time de Vanisher, também foi tirado do X-Factor para o Beat Street Club por Ariel. Após as apresentações, eles viajaram para o Mundo Dinossauro para recrutar o Garoto da Lua e Dinossauro do Diabo, ambos mutantes de suas respectivas raças. O grupo foi mais tarde reencontrado por uma duplicata Madrox mutada e a lagosta mutante Don foi esmagada pelo Dinossauro do Diabo. Ariel começou a temer que assassinos mutantes, como os Carrascos e o X-Factor, os encontrariam antes que pudesse entregar aos seus chefes, e Chance começou a ter dúvidas sobre sua missão. Vanisher pensou que a mutação que se acelerou por algum tempo foi causada por caçadores mutantes, Ariel teletransportou o grupo para Coconut Grove, onde os apresentou ao seu povo e Unipar, apenas para saber que ela era ela própria mutante e foi capturada também. [3] Ariel então ajudou seus amigos, que lhe deram uma segunda chance, escaparam, e Mancha Solar e Warlock partiram, deixando Siryn e Jamie Madrox para ficar com o time. Mesmo que ela fosse uma alienígena, Ariel tinha concordado com sua genética mutante e continuou a usar sua habilidade mutante para conversar com prazer.

ARIELLA	
	Título Original: Ariella Kent Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Peter David, Dusty Abell Grupos:

Histórico: Quando Linda Danvers tentou tomar o lugar de Kara Zor-El da Terra-Um , ela acidentalmente criou uma linha do tempo dividida onde Superman se apaixonou por ela. Os dois se casaram e tiveram uma filha chamada Ariella Kent. Quando o Espectro veio para enviar Linda de volta à sua própria realidade paralela, Linda concordou com a condição de que Ariella fosse poupada. O Espectro concordou com seus termos, e Ariella foi deixada sozinha para vagar pelo universo. Possuindo poderes incríveis na tenra idade de 6 anos, Ariella começou a brincar no espaço, sem saber causando uma devastação massiva. Sua habilidade de viajar no tempo a levou ao século 853 , onde ela acidentalmente destruiu um planeta enquanto brincava com uma frota invasora. Tendo se apegado a um refugiado alienígena chamado Dura, que estava fugindo dela desde que ela destruiu seu planeta, Ariella insistiu em viajar com ele. Dura concordou, pensando que talvez ele pudesse ensiná-la a usar seus poderes com cuidado. Em algum momento, Ariella vagou até a Nova Terra do século XX e fez amizade com Klarion, o Menino Bruxo , que parecia apaixonado por ela.

ARIELLE AGBAYANI

Título Original: Arielle Agbayani
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Alyssa Wong, Jodi Nishijima
Grupos:

Histórico: Arielle Agbayani era uma bolsista da Hargrove University em Boston , MA, que descobriu a Captains Network ; uma organização inspirada na simbologia e heroísmo de Steve Rogers e no legado de seu manto do Capitão América. Agbayani se sentiu inspirada a se juntar à organização e se tornou The Campus Captain America , focada em utilizar o manto para proteger seus colegas estudantes de abusos sistêmicos direcionados a eles por colegas mais ricos. Para ajudar nessa tarefa, Arielle recrutou vários outros estudantes com ideias semelhantes para se juntarem a ela e construiu sua própria réplica de metal do Escudo do Capitão América , baseada mais de perto no escudo mais triangular da era da Segunda Guerra Mundial, em oposição aos seus colegas Capitães. Durante o Halloween do seu segundo ano, a melhor amiga e colega de quarto de Arielle, Maribeth , foi atacada por Elliot Carmichael , um legado de fundo fiduciário e estrela do esporte cuja família rica fez doações significativas para as instalações de Hargrove, deixando-o aparentemente intocável. Enquanto Maribeth conseguiu registrar provas de seus delitos, Carmichael pegou seu telefone após o ataque, deixando-a com nada além de sua palavra para desafiá-lo. Não querendo deixar essa injustiça permanecer, Arielle e suas meninas pegaram suas fantasias de Capitão América e viajaram para a festa de Halloween realizada pela Eta Theta Gamma, a fraternidade de Elliot. Durante a festa, Arielle entrou furtivamente no quarto de Elliot e roubou de volta o telefone de Maribeth, assim como o dele. Antes que ela pudesse sair da festa, Agbayani foi pega em flagrante por Elliot, que rapidamente a atacou com seu taco de lacrosse. Embora sua força física fosse maior, o escudo de Arielle a protegeu de danos até que ela pudesse fechar a lacuna e despachá-lo com uma joelhada na virilha, antes de escapar rapidamente para a multidão da festa. Enquanto Elliot gritava para os festeiros que ele havia sido roubado por uma garota vestida de Capitão América, ela conseguiu manter o anonimato, pois cada um de sua equipe havia chegado em suas próprias roupas temáticas do Capitão América. Depois que Speed Demon roubou o Escudo do Capitão América e começou a trabalhar com Superior para atacar pessoas em todo o país disfarçados de Capitão América, eles também começaram a caçar pessoas associadas à Captains Network, com a intenção de matar, humilhar e, finalmente, destruir a imagem do que os Capitães representavam. Unindo-se para detê-los, Steve Rogers se uniu a Sam Wilson e Bucky Barnes e começou a entrar em contato com os membros da Captains Network para obter seu apoio para partir para a ofensiva. Arielle foi uma das duas Capitães que responderam aos chamados de Rogers e se uniu a seu colega Capitão, Aaron Fischer, o Capitão América das Ferrovias enquanto viajavam para a base secreta de Wilson no Colorado. Os dois jovens Capitães passaram o tempo cantando musicais e

jogando videogame juntos até que Wilson captou um sinal de rádio da base NORAD próxima que estava sob ataque. Preparando-se, Arielle e os Capitães, agora acompanhados por John Walker, seguiram para a base, enquanto Steve explicou que a instalação armazenava o Hate-Monger , a energia psicoativa ainda viva de Adolf Hitler, percebendo rapidamente que sua liberação era o objetivo do vilão. Uma vez na cena, os Capitães rapidamente enfrentaram Speed Demon e Superior, que desde então se juntaram ao colega super soldado Comandante Krieger . Arielle e Aaron tentaram subjugar Krieger e conseguiram deixá-la sem fôlego em um ataque combinado, mas foram desarmados por Superior. No caos da confusão, Krieger conseguiu usar o Escudo de Steve para anular as fechaduras que continham o Hate-Monger e a dupla escapou, deixando Arielle e seus companheiros super soldados incapazes de alcançá-los; embora Walker tenha sido rápido em lembrar à equipe que eles haviam capturado os dois aliados anteriores de Krieger, dando-lhes uma vantagem em descobrir seus próximos passos.

ARIETE

Título Original: Ram Man - Krass
Licenciador: Mattel Inc.
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Roger Sweet
Grupos: Mestres do Universo

Histórico: Com passos pesados entre as rochas de uma planície no planeta Eternia, um pequeno e robusto guerreiro empunhando seu machado de combate, corre pronto para usar suas poderosas pernas como bobinas para se impulsionar literalmente de cabeça contra seus adversários. Usando seu rústico elmo de metal de topo chato, com uma maciça armadura cobrindo a parte superior de seu tronco, acoplada por correntes em seu peito sobre uma túnica vermelha, esse destemido guerreiro heroico. Pequeno em tamanho, mas dono de um grande coração e uma personalidade amigável e gentil apesar de sua aparência bruta, Ram-Man (Aríete), também conhecido pelo apelido de Krass, é um dos mais leais aliados de He-Man e os Mestres do Universo. Um feroz combatente quando necessário, sua habilidade especial é se lançar para a frente, com suas pernas dotadas de extrema força de impulso, derrubando oponentes ou obstáculos com seu capacete super-rígido como um verdadeiro aríete humano. Embora muitas vezes lento, inocente e protagonista de momentos cômicos, Ram-Man desempenha um papel de grande importância no combate as forças malignas do feiticeiro Esqueleto se seus asseclas. Destemido, como apresentado na série animada de 2002, quando garoto ele se perdeu nas cavernas das Planícies de Perpétua, permanecendo por um longo tempo em completa escuridão, algo que gerou um traumático medo do escuro mesmo ainda adulto, mas ao enfrentar as Feras das Sombras em um combate sob o manto da escuridão, Ram-Man atuou de forma corajosa agindo ao lado dos defensores de Eternia mesmo diante de seu maior temor.

ARIN SUR	
	Título Original: Arin Sur Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Geoff Johns, Doug Mabnke Grupos: Tropa dos Lanternas Negros

Histórico: Arin Sur era irmã de Abin Sur, um membro lendário da Tropa dos Lanternas Verdes. Eventualmente, ela se apaixonou e ficou noiva do melhor amigo de seu irmão, Thaal Sinestro. Eles tiveram um filho juntos, que eles foram forçados a dar para adopção, o nome Soranik Natu. Eventualmente, o marido foi acusado de ser um tirano em sua Korugar nativa, e por circunstâncias trágicas Arin morreu. Sua morte em grande parte o inspirou a cortar os laços emocionais com o mundo, e deixar de reconhecer qualquer emoção para qualquer coisa. Ela era a única mulher que ele já amou, e seus sentimentos por ela são um dos seus maiores segredos. Durante Blackest Night, ela retorna como um membro da Tropa dos Lanternas Negros. Hal Jordan e Sinestro são pessoalmente obrigados a humilhá-la para o bem, combinando as vigas de sua luz.

ARION	
	Título Original: Ahri´ahn Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Paul Kupperberg, Jan Duursema Grupos: Lordes da Ordem, Liga da Justiça de Atlântida, corte Real Atlante

Histórico: Arion era um semideus Atlante, um dos Lordes da Ordem, e considerado o maior mago da antiga Atlântida em 45.000 a.C. Nascido como um dos dois filhos gêmeos de Calculha e da Sombria Majistra, Ahri'ahn foi criado por seu pai e inicialmente não tinha conhecimento da existência de sua mãe e de seu irmão gêmeo, Garn Daanuth. Ele foi criado e treinado por seu pai como um seguidor da luz e dos Lordes da Ordem. Sabendo que ele salvará Atlântida da destruição em um futuro distante, seu pai tece para ele as vestes mágicas que ele usará quando atingir a idade adulta e aceitar seu papel como futuro salvador da antiga Atlântida. Quando Calculha sente que uma calamidade se

abateria sobre Atlântida por meio de um Agente do Caos que usaria os Cristais do Zodíaco, ele convoca seu conclave de magos-lordes. Ahri'ahn conhece tanto Majistra quanto Garn Daanuth pela primeira vez, sem saber de sua relação com eles. Mais tarde, o Agente do Caos é revelado como a Sombria Majistra, que tenta obter mais poder drenando a energia dos cristais. Abatido por suas magias fortalecidas, Calculha suplica a Ahri'ahn que intervenha antes que ela usurpe completamente o poder dos cristais. Com sua intervenção e a assistência de Calculha, ambos conseguem frustrar os planos de Majistra. No entanto, o conflito resultante banir e aprisionar Majistra e Calculha no Mundo Sombrio, branqueando a pele de Garn Daanuth e convertendo o corpo de Ahri'ahn em energia dos Cristais do Zodíaco. Como último ato de seu poder para salvar seu filho, Calculha enviou partes de seu corpo convertido para uma estrela e para o Mundo Sombrio. Além disso, o conflito inclinou ligeiramente o eixo do mundo e eventualmente desencadeou uma Era do Gelo. Os poderes dos Cristais do Zodíaco se esgotaram, deixando pouco espaço para usar magia para combater a catástrofe iminente. A parte de Ahri'ahn enviada para o Mundo Sombrio acordou na gema negativa do reino, criado por Jheryl e ensinado em magia adicional até a idade adulta. Embora tenha passado uma década na gema negativa do Mundo Sombrio, o tempo dentro da gema negativa passou dez vezes mais devagar. Ao atingir a idade adulta e completar seu treinamento, Jheryl lhe deu um presente de despedida: uma gema vermelha sangue que era um pedaço da gema negativa do Mundo Sombrio. Durante esses momentos, um Calculha muito mais poderoso obteve o poder necessário para resgatar a energia de Ahri'ahn da estrela na qual ele a colocou anteriormente, bem como a si mesmo na gema negativa do Mundo Sombrio, materializando-a no mundo real com Arion dentro dela. A mudança súbita e violenta lhe deu amnésia e bloqueou a memória de seu tempo com Jheryl. A gema acabou nas mãos de um cego Wyynde, que foi guiado até uma pirâmide anteriormente de propriedade de Calculha perdida em uma tempestade de gelo. Apesar das dificuldades, Wyynde conseguiu guiar a gema até o local de Calculha e, quando tocou o chão no topo da pirâmide, ocorreu uma reação e curou a cegueira de Wynnde. Devido à sua ressurreição ter curado sua cegueira, ele jurou lealdade a Ahri'ahn, tendo então pronunciado-o como "Arion". Aceitando a ortografia e a pronúncia ligeiramente diferentes, ele encontrou suas vestes feitas por seu pai e aceitou seu papel como futuro salvador.

ARIRANHA

Título Original: Ariranha - Aokara
Licenciador: Ronaldo Barcelos
País de Origem: Brasil
Criador: Ronaldo Barcelos
Grupos: Guerreios da Amazônia

Histórico: a Guerreira da Ariranha, com seu nado veloz, controle de fluxos de água e cura através de suas mãos! Luta, junto com os outros Guerreiros da Amazônia, contra os vilões da floresta!

ARISHEM

Título Original: Arishem The Judge
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jack Kirby
Grupos: Celestiais

Histórico: Arishem veio pela primeira vez à Terra junto com vários outros Celestiais para iniciar a criação do Sétimo Cosmos, entrando em conflito com o deus primordial das trevas Knull, que governava o Vazio que havia sido formado pela destruição do Sexto Cosmos. Quando Knull matou um dos companheiros de Arishem, os Celestiais retaliaram banindo Knull de volta ao vazio, embora ele tenha retornado para fazer guerra contra eles. Arishem é o líder de todas as Quatro Expedições Celestiais na Terra, bem como a Quarta Expedição no planeta chamado Pangoria e uma Quinta Expedição em um planeta sem nome em uma galáxia distante. Arishem foi responsável pelo abate da Raça Deviante durante a visita do Segunda Expedição à Terra e causou o Grande Cataclismo que inundou o mundo. Ele também é o líder entre a delegação de Celestiais que travaram guerra contra os Visões em uma galáxia desconhecida. Ele era um dos dois Celestiais que tinham o direito e a capacidade de julgar qual civilização do planeta viveria e qual morreria. O X-Factor o encontrou durante a Guerra do Julgamento. Ciclope conseguiu explodir a mão de Arishem com a ajuda de Jean Grey e da Força Fênix, impedindo-o de julgar. Ciclope, junto com os X-Men, o encontra brevemente novamente e diz a ele e ao resto dos Celestiais para irem embora. Arishem, junto com quase todos os outros Celestiais, foi morto quando os Beyonders atacaram o Multiverso. Mais tarde, ele ressuscitou quando a Rainha do Nunca usou o último Celestial sobrevivente (Aquele Que Está Acima de Todos) para restaurar a raça Celestial. Antes que a Expedição Final de raivosos Celestiais das Trevas invadiu a Terra para purgar o planeta, eles atacaram e mataram todos os

Celestiais existentes, incluindo Arishem, infectando-os com a Horda. O corpo de Arishem foi arremessado para a Terra para anunciar a chegada do Celestiais das Trevas, e caiu em Londres. Durante a resistênia final dos Vingadores contra os Celestiais das Trevas, a Horda reanimou os corpos dos Celestiais caídos. Para derrotar a Horda, os Vingadores fundiram suas energias para formar uma Uni-Mente, deixando a Horda adormecida. Os Celestiais voltaram à vida e ajudaram os Vingadores a derrubar os Celestiais das Trevas.

ARISIA	
	Título Original: Arisia – Arisia Rrab, Cindy Simpson, Cynella Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Joe Staton, Len Wein, Mike W. Barr Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Lanterna Verde defensora do setor 2815, vizinho ao da Terra e natural do planeta Graxos IV. Treinada desde muito criança, fora convocada a tomar parte da Tropa dos Lanternas após a morte de seu pai, que fora o Lanterna Verde antecessor de seu setor espacial. Participou ativamente junto com a Tropa dos Lanternas, da Crise nas Infinitas Terras, sob o comando de TOMAR-RE. Após a conclusão do evento, recebeu como missão, junto com SALLAK e CHYP, caçar o vilão Áureo, por ter assassinado 2 Lanternas durante a Crise. Na época da partida dos Guardiões de OA, junto com suas consortes zamaronas, todos os Lanternas foram liberados de seus antigos setores, podendo escolher onde se baseariam. Arísia escolheu permanecer na Terra com HAL JORDAN e alguns outros, onde adotou a identidade secreta de Cindy Simpson e redesenhou os uniformes de John Stewart, Katma-Tui, Sallak e Chyp. Sempre fora apaixonada por Jordan, mesmo quando este lhe disse que era muito nova para ele. Isto era difícil para que sua mente de adolescente compreendesse e seus desejos subconscientes interagiram com seu anel do poder para amadurecer rapidamente seu corpo, tornando-a dentro de algumas semanas, numa mulher adulta. Aí sim, seu amor fora correspondido por ele. Sob o controle forçado de Safira Estrela, atacou Jordan em um se seus encontros, mas a vilã fora derrotada posteriormente. Na ocasião em que Sinestro aniquilou as 16 bilhões de pessoas do mundo e da espécie de KILOWOG, ela ofereceu apoio moral e amigável ao colega Lanterna, fazendo com que este viesse a apaixonar-se por ela, não sendo, contudo, correspondido. Porém ela continuou amiga de Kilowog e guardou segredo. Novamente apoiou moralmente o amigo quando este veio a sucumbir ante a sede de vingança e impediu-o de matar Sinestro, então já aprisionado aguardando

julgamento. Na época da execução de Sinestro, após a degeneração da Bateria Central, teve seu anel sugado como o de todos os Lanternas presentes. Juntamente com Jordan, foi morar na casa de JOHN STEWART e KATMA-TUI, por pouco tempo, pois as discussões eram constantes, tendo de sair após o assassinato de Katma-Tui por Safira Estrela. Fora morar em Chicago e ambos se separaram, continuando como amigos. Em uma de suas visitas ao amigo Kilowog, recebeu acidentalmente uma pancada na cabeça que a fez retornar a sua mentalidade original de adolescente. Auxiliada por Jordan, este deixou-a aos cuidados da Liga da Justiça, permanecendo lá até que sua memória retornasse completamente.Tempos depois, alarmados pelo desaparecimento de diversos Lanternas Verdes pelo espaço afora, inclusive Kilowog que estava há 2 dias sumido, um grupo da Liga resolveu ir até Oa, liderados por Guy Gardner e ela ofereceu-se para guiá-los, pois conhecia bem o planeta. Gardner rejeitou, por achar que ela, sem poderes, só atrapalharia. Ela retirou-se e retornou armada até os dentes, comunicando a Gardner que iría com eles a Oa. Gardner não discutiu. Em Oa, descobriu os restos mortais do amigo, morto por PARALLAX. Hal Jordan apareceu numa cilada ao grupo, derrotou a todos e enviou-os de volta a Terra, com aviso para não mais interferirem. Tempos depois, encontrou com Hal Jordan em seu retorno e um reatamento entre os dois foi proposto, mas fora rejeitado. Dias depois, numa terrível batalha contra o vilão Major Força, geneticamente alterado pelo Quorum, Arísia lutaria bravamente, mas sucumbiria e viria a falecer. Sua morte fora vingada por Guy Gardner como WARRIOR e seu funeral foi honrado pela Liga da Justiça e pela presença de Hal Jordan, que prestou-lhe as últimas homenagens e criou um holograma esmeralda dela, em sua homenagem.

ARIZONA ANNIE	
	Título Original: Arizona Annie Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mike Sekowsky, Frank Giacoia Grupos:

Histórico: Como muitos heróis ocidentais da Fronteira Americana, muitas das primeiras aventuras de Arizona Annie foram ficcionalizadas em romances baratos que eram cheios de enfeites e licença criativa que eram um sinal dos tempos. Os primeiros contos de Annie em particular pareciam estar sujeitos a preconceitos de gênero da época e eram frequentemente muito mais leves do que suas atividades reais na época. Verdade ou ficção, todas essas aventuras estão listadas abaixo para fins de completude. Primeiras aventuras. Muitas das primeiras aventuras de Arizona Annie retrataram Annie como

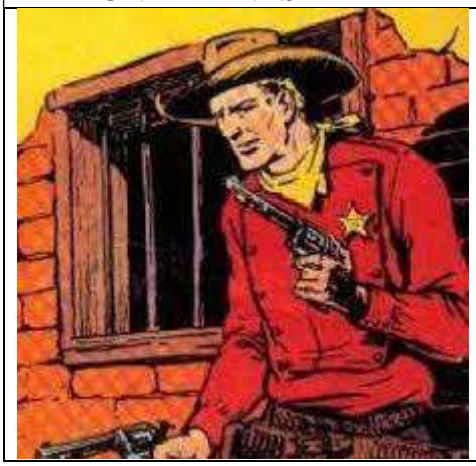
alguém que tinha desprezo pelos homens, não ódio direto, sempre acreditando que uma mulher poderia fazer um trabalho melhor na administração da sociedade. Ela frequentemente andava por aí com seu então namorado Slim Smith. Em sua primeira aventura registrada, Annie e Slim procuraram que seus cavalos fossem ferrados pelo ferreiro Pete Grimm. Grimm, um odiador de mulheres descarado, recusou-se a consertar o cavalo de Annie. Como o destino quis, ele foi roubado momentos depois, bem na frente deles. Annie saiu com a gangue e usou seu charme feminino para atrair cada membro da gangue para longe, nocauteá-los e recuperar os objetos de valor roubados de Grimm. A ação de Annie mudou a opinião de Pete sobre as mulheres, levando-o a oferecer serviços gratuitos a todas as mulheres. Logo depois, Annie expôs o incorporador Josiah Cleek como uma fraude quando revelou que seu novo empreendimento em Sterling Wells era uma operação de má qualidade. Em outra cidade, Annie foi acusada de ser a líder de uma gangue que aparentemente era liderada por uma mulher. Annie fugiu da prisão e rastreou a gangue. Ela pegou o líder deles e os entregou às autoridades. O líder acabou sendo um homem vestido de mulher, o criminoso procurado Pretty Face Grimes. Pouco tempo depois, Annie se viu em uma série de aventuras mundanas, e seu relacionamento com Slim se tornou uma amizade. Ela e seus amigos Slim e Cal se estabeleceram em uma cidade do oeste. Quando pressionada a ensinar as crianças da escola local enquanto a cidade esperava a chegada do professor substituto, Annie capturou alguns assaltantes de banco tentando se esconder na escola, prendendo acidentalmente o novo professor no processo. Annie então se tornou o alvo de uma piada criada por Slim e seus amigos quando eles convenceram o fora da lei local Grizzly Williams de que Annie estava secretamente apaixonada por ele. Ao descobrir isso, Annie mandou Williams embora e Slim e seus amigos se abaixaram para se proteger. Annie mais tarde se envolveu na política local quando pensou que poderia fazer um trabalho melhor na administração da cidade do que um homem. Incentivada por Slim Smith, Annie venceu a eleição por uma vitória esmagadora apenas para descobrir que foi enganada para concorrer ao cargo de apanhadora de cães local. Em retaliação, Annie reuniu o prefeito e Slim e os levou para desfilar em sua carroça de apanhador de cães. Logo depois, Annie e Slim foram a um carnaval onde ela percebeu que os donos estavam consertando a galeria de tiro e mais tarde foi colocada novamente na posição de professora, substituindo uma substituta após o último professor se casar. Pouco depois disso, Annie se separou de Slim Smith, cujos motivos não foram revelados.

ARIZONA KID

Título Original: Arizona Kid – David Laramee
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Russ Heath
Grupos: Texas Rangers

Histórico: Cowboy da editora Marvel. Não confundir com "The Arizona Kid" (1939), filme com Roy Rogers, ou com a versão em quadrinhos de Buck Jones. Apareceu pela primeira vez no gibi "The Arizona Kid" 1, com data de março de 1951, da editora Atlas (nome da Marvel na época). Na trama, Davy Laramee cresceu como batedor da fronteira, daí o apelido "Arizona Kid" (O Garoto do Arizona). Aos 17 anos, salvou o capitão Cliff Macklin, dos rangers do Texas, de uma emboscada. Laramee disse ao ranger, então, que queria também entrar para a corporação. Mas devido à idade prematura, ele entrou para o corpo apenas como batedor, e não como um ranger, pelo menos até completar idade suficiente. Mais tarde, já adulto, foi promovido à capitão dos Texas Rangers. O curioso é que, em 1965, a RGE lançou uma nova revista em quadrinhos, que deveria se chamar "Buck Jones". Porém, a editora se viu impedida de usar o nome do popular ator, uma vez que outra empresa já tinha registrado o nome "Buck Jones" para seu gibi. A solução encontrada pela RGE foi lançar a revista com o nome de "Arizona Kid". E, para aumentar a confusão, a RGE também publicava a versão da Marvel. Desse modo, a revista "Arizona Kid" da RGE teve dois cowboys com aquele mesmo nome: "Buck Jones" (chamado de "Arizona Kid") e o "Arizona Kid" da Marvel.

ARIZONA RAINES



Título Original: Arizona Raines
Licenciador: Quality Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos:

Histórico: Com a crise do mercado de super-heróis no final dos anos 40, a Quality retirou o conteúdo da Crack Comics e mudou o título para Crack Western Comics. Arizona Raines Rains substituiu o Capitão Triumph como personagem principal. Arizona era um

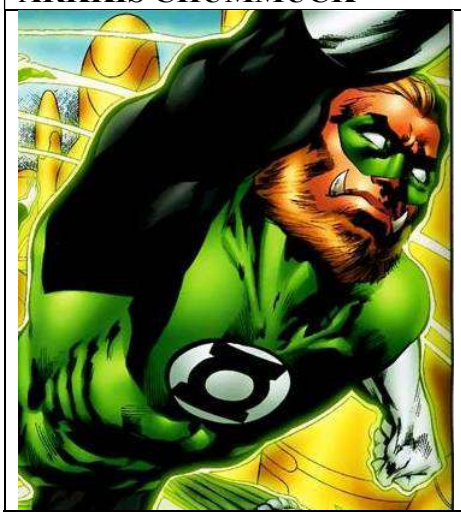
cara do Oeste de olhos claros (se você conseguisse vê-los através do estrabismo), mandíbula forte e agilidade rápida, que cavalgou para o oeste com seu companheiro, um jovem conhecido apenas como Spurs, corrigindo erros e punindo bandidos. Vale ressaltar que nas três primeiras edições em que o personagem apareceu, eles escreveram seu nome errado como Ames na capa, enquanto na parte interna ele era Raines.

ARKHANNA	
	Título Original: Arkhanna Licenciador: Leonardo Laino País de Origem: Brasil Criador: Leonardo Laino Grupos: Os 7 Supremos

Histórico: Os 7 Supremos é uma criação do quadrinista Leonardo Laino em 2007. A equipe é composta pelos heróis Trovão Dourado,o líder da equipe; Arakno, Ajax, Sentinela de Aço, Felynea, Arkhanna, Iahra. A história tem 22 páginas em preto e branco, toda produzida pelo LeonardoLaino.

ARKHANNA (ANGEL SALVADORE)	
	Título Original: Angel Salvadore Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Ethan Van Sciver, Grant Morrison Grupos:

Histórico: Arkhanna é uma elfa ladina com um olhar atento para bons preços e um profundo conhecimento do valor do ouro. Ferozmente independente e relutante em revelar mais do que o necessário, ela prospera em lugares que a sociedade esquece. Ela é bastante reservada sobre sua vida passada, mas viajar ao seu lado revela seu talento para avaliação, sua familiaridade com a vida na estrada e uma propensão a fugir da lei. Arkhanna desenvolveu uma pequena rede entre alguns dos membros mais inescrupulosos da sociedade de Tritown. Além disso, ela se dá muito bem com estranhos e estrangeiros em Raelbuck, apesar de sua aparente natividade.

ARKKIS CHUMMUCK	
	Título Original: Arkkis Chummuck Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bob Toomey, Alex Saviuk Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Ele vem de um povo guerreiro que acredita na honra acima de tudo, incluindo a vida. Em seu planeta natal, ele era um arquivista e um não combatente por escolha. Quando grupos de ataque de seu mundo para o vizinho Xanshi foram superados pelo residente local Lanterna Verde Reever, ele fez sua missão derrotar o inimigo usando seu próprio conhecimento. Após derrotar o Lanterna em combate individual usando um traje de guerra amarelo, ele se viu selecionado para ser o novo Lanterna Verde de seu setor . Como era costume de seu povo, ele comeu os restos mortais de Reever para honrá-lo como um oponente digno. Então, em um esforço para pôr fim à guerra sem sentido em sua região, ele se estabeleceu de forma não violenta em uma posição de poder em ambos os planetas. Tropa dos Lanternas Verdes: Por essas ações, Arkkis foi levado a julgamento em um tribunal por seu colega do Corpo, Malet Dasim. Ele foi julgado por devorar sua "vítima" e seus métodos pouco ortodoxos de trazer paz ao seu setor. No final das contas, foi decidido que Arkkis não era um Lanterna Verde ruim, apenas um estranho, e não acostumado aos costumes padrão. Ele foi colocado em estágio probatório, e Malet Dasim foi nomeado para aconselhá-lo sobre como melhor se integrar às práticas regulares do Lanterna Verde. Durante sua carreira contínua no Corpo dos Lanternas, Arkkis desenvolveu um grande respeito por Hal Jordan do Setor 2814 , e finalmente conseguiu conhecê-lo quando um grande número de Lanternas foi necessário para se unir contra Krona e Nekron . Sentindo que seus inimigos neste caso não tinham honra, ele se recusou a consumir aqueles que ele derrotou em combate. Arkkis também estava presente quando os Armeiros de Qward lançaram um ataque a Oa por meio de seu Corpo Anti-Lanterna Verde , uma série de duplicatas do Universo Antimatéria . Ele foi responsável por derrubar seu líder, St'nlli , desintegrando-o.

ARKOFF

	Título Original: Arkoff Licenciador: Lucasfilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Justina Ireland, Mizuki Sakakibara, Shima Shinya Grupos: Ordem Jedi (Cavaleiros Jedi), Wookies

Histórico: Um mestre jedi wookie que viveu durante a época conhecida como a alta república. Atuou ao lado da jedi Lily Tora-Asi durante a relocação dos colonos do planeta Ta'klah para o mundo de Banchii.

ARKON	
	Título Original: Arkon Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: John Buscema, Roy Thomas Grupos:

Histórico: Arkon vem de uma linhagem nobre no mundo extradimensional de Polemachus . Nesta sociedade que glorifica a guerra, Arkon ganhou destaque como o maior guerreiro de seu povo. Sua destreza e liderança lhe renderam o título de Imperion, tornando-o o governante da maior nação de Polemachus. Como Imperion, Arkon lançou campanhas militares com o objetivo de unificar o mundo sob seu governo. No entanto, suas ambições foram interrompidas por um evento catastrófico: a desintegração dos anéis planetários que forneciam luz e calor para Polemachus. Diante dessa crise, Arkon recorreu a seus cientistas para uma solução. Liderados pelo Grão-Vizir Graybeard , os cientistas descobriram que as explosões atômicas na Terra de alguma forma transmitiam energia através das dimensões, revitalizando temporariamente os anéis de energia de Polemachus. Apesar de não terem sua própria tecnologia nuclear, os cientistas concluíram que uma detonação atômica em grande escala na Terra poderia restaurar permanentemente os anéis de energia de Polemachus. Esta solução terrível colocou Arkon em rota de colisão com a Terra, enquanto ele buscava salvar seu mundo a qualquer custo. Os Vingadores: Em busca de seu objetivo, Arkon manipulou o herói conhecido como a Feiticeira Escarlate para recitar um feitiço mágico de um livro Polemachiano, permitindo que ele se transportasse para a Terra. Atraído pela Feiticeira Escarlate , Arkon a sequestrou com a intenção de torná-la sua rainha. Além disso, ele sequestrou um grupo de cientistas atômicos para construir um dispositivo nuclear. Antes que Arkon pudesse

detonar a bomba na Terra, a equipe de super-heróis da Feiticeira Escarlate, os Vingadores , chegou a Polemachus. Eles derrotaram o exército de Arkon e o forçaram a recuar para a cidade de Nova York, onde foi perseguido por alguns dos Vingadores. Uma batalha ocorreu no Empire State Building , enquanto em Polemachus, Thor e o Homem de Ferro conseguiram restaurar artificialmente os anéis de energia do planeta sem causar danos à Terra. Ao receber esta notícia de seu Vizir, Arkon cessou as hostilidades com a Terra e libertou a Feiticeira Escarlate, abandonando seus planos de mantê-la como sua noiva. Os Vingadores retornaram ao mundo de Arkon quando seu companheiro, o Cavaleiro Negro , foi capturado por Arkon enquanto procurava o Poço no Centro do Tempo. Inicialmente hostil, Arkon cessou sua agressão ao perceber que estava sendo enganado pela Feiticeira Asgardiana. Conflagração Nuclear: Embora Polemachus tivesse desenvolvido a capacidade de energia atômica, Arkon ficou impaciente com o longo processo de construção de um arsenal nuclear. Em resposta, ele elaborou um esquema para incitar um conflito entre três mundos extradimensionais, incluindo a Terra. Arkon esperava que a energia nuclear gerada pela guerra que se seguiu fosse absorvida por seu mundo, revitalizando suas necessidades energéticas. No entanto, seus planos intrincados foram frustrados pelos esforços da superequipe, o Quarteto Fantástico. Tempestade: Arkon foi forçado a retornar à Terra mais uma vez quando a máquina que o Homem de Ferro havia construído para reacender os anéis de Polemachus falhou devido à manipulação de Arkon. Arkon viajou para a Terra para recrutar Thor para recarregar a máquina, mas ele se contentou com o mutante conhecido como Tempestade , que também tinha a habilidade de invocar raios. Tempestade concordou em ajudar e Arkon retornou Tempestade e seus aliados à Terra. Outra vez, o Quarteto Fantástico ajudou Arkon a expulsar uma invasão extradimensional de Polemachus pela raça alienígena de Badoon .

ARKUS	
	Título Original: Arkus Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Steve Gerber, Sam Kweskin Grupos: Atlantes

Histórico: Arkus era o capitão do exército atlante . Ele sucumbiu ao calor que estava sendo espalhado para Atlântida pelo Dr. Hydro. Arkus foi enviado para lidar com a " Escola " que operava nas favelas de Atlântida e havia capturado os habitantes da cidade

e os mantido como reféns. Arkus chegou logo depois que Namorita havia nocauteado o grupo. Ele tentou dar as boas-vindas a Namorita de volta à cidade, mas ela foi embora.

ARLEQUINA (TERRA-3)	
	Título Original: Harlequin – Joker´s Daughter From Earth-3 - Duela Dent - Earth-3 Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bob Rozakis, Irv Novick Grupos: Família Charada, Novos Titãs II

Histórico: Personagem das HQs da editora DC. Trata-se de uma sósia da nossa conhecida Duela Dent (a Arlequina da "Turma Titã") que vive numa Terra paralela (um mundo semelhante ao nosso, só que em outra dimensão, chamado Terra-3) onde os papéis se inverteram: os heróis que conhecemos são vilões e vice-versa. Essa bizarra personagem, portanto, é, aparentemente, uma combatente do crime com personalidade semelhante à Filha do Coringa.

ARLOK	
	Título Original: Arlok Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Eternos

Histórico: O engenheiro chefe Eterno dissecado pelos Kree. O conhecimento que os Kree aprenderam ao dissecar Arlok foi fundamental na criação dos Inumanos.

ARM FALL OFF

Título Original: Arm Fall Off – Floyd Belkin
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Gerard Jones, Curt Swan
Grupos:

Histórico: Floyd Belkin , também conhecido como Garoto-Cai-de-Braço ou Divisor , é um jovem herói do século 31 que falhou em seus testes para a Legião dos Super-Heróis e se juntou aos Heróis de Lallor . Ele tem a habilidade única de separar seus membros e usá-los como armas. Não foi o suficiente para garantir um lugar na equipe, mas mais tarde ele se tornou seu próprio super-herói, às vezes junto com toda a família Fall-Off, ocasionalmente auxiliando outros heróis como Jimmy Olsen ou até mesmo a Legião em suas missões. Um personagem com habilidades idênticas, Cory Pitzner , foi introduzido no Universo Estendido DC . Pitzner era um criminoso conhecido como TDK (abreviação de " The Detachable Kid" ou "A Criança Destacável "). Orgulhoso de seus poderes inúteis, ele teve uma breve passagem como membro do Esquadrão Suicida. Arm-Fall-Off-Boy foi criado por Gerard Jones e Curt Swan , aparecendo pela primeira vez em Secret Origins (Volume 2) #46 (1989). TDK foi criado por James Gunn (tomando influência de Jones e Swan) e apareceu pela primeira vez no longa-metragem The Suicide Squad (2021).

ARMA BRANCA

Título Original: Arma Branca – Djanny Armanthar
Licenciador: Luis Lucasi
País de Origem: Brasil
Criador: Luis Lucasi
Grupos: Os Radicais

Histórico: Arma Branca (Djanny Armanthar) uma alienígena exilada na Terra, possuidora de uma habilidade incomum com esgrima. Integrante do grupo Os Radicais.

ARMA BRUXA

Título Original: Weapon Hex – Laura Kinney
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Gerry Duggan, Humberto Ramos
Grupos: X-Men

Histórico: Após ganhar o poder das Joias do Infinito , Gamora selou as almas do universo dentro da Joia da Alma . Para incapacitar seus habitantes, ela adicionalmente dobrou o universo ao meio, fundindo cada alma com outra. Este curso de ação resultou acidentalmente na criação do Warp World , uma dimensão de bolso onde a história foi reescrita e adaptada aos seres fundidos. Dentro do Warp World, X-23 e Scarlet Witch foram fundidos em Weapon Hex. Dezoito anos antes, neste mundo, a vigésima segunda tentativa da seita ocultista/científica conhecida como os Evolucionários de criar um recipiente para o demoníaco Mephicthton falhou. A cientista co-líder Sarah Kinney propôs a teoria de que ela e seu amante Herbert Wyndham precisavam parar de tentar criar um espécime perfeito, mas, em vez disso, fazer algo falho. Para esse fim, a própria Sarah decidiu conceber seu próximo sujeito. Combinando seus melhores encantamentos e aprimoramentos, Sarah engravidou e deu à luz uma garota mutante , a quem Sarah deu o nome de Laura. Para grande desgosto de Herbert, Sarah cuidou de Laura em vez de tratá-la como um objeto. Sarah também nutriu a humanidade e a empatia de Laura, enquanto Wyndham tentou convencê-la de que ela era uma arma que havia evoluído além de tais valores. Nos anos seguintes, Laura foi treinada em combate por Hellhound para se tornar uma assassina perfeita, Weapon Hex. Wyndham frequentemente submetia Laura a um feitiço de gatilho que acendia uma cegueira de raiva berserker dentro dela. Quando Laura ficou mais velha, Wyndham começou a enviá-la em missões acompanhada por Hellhound. Uma dessas missões consistia em afastar o Covenant da fortaleza. Outra missão envolvia roubar o Storm Sigil dos Midnight Guns. Com medo de que Laura pudesse se perder, Sarah criou um clone mais jovem dela, o velocista Gavrill , para ancorar Laura em sua humanidade, se necessário. Sarah manteve a existência de Gavrill em segredo de todos, exceto de sua serva Bavel. Quando Laura tinha dezoito anos, Herbert decidiu fazer os preparativos para o ritual para que Laura contivesse Mephicthton. Temendo pela segurança de Laura, Sarah tentou escapar com ela. Wyndham usou o feitiço de gatilho para marcar Sarah e fez Laura matá-la. Depois que Laura se livrou do feitiço, Sarah usou seu último suspiro para perdoá-la e revelou a existência de Gavrill, pedindo a Laura que a protegesse. Weapon Hex invadiu a Fortaleza

dos Evolucionários e encontrou o berçário de sua irmã. Depois de conhecer Gavrill, que preferia ser chamado de "Speed Weasel", Bavel tentou fugir com os dois, mas foi confrontado por Wyndham e Hellhound. Weapon Hex ordenou que Speed Weasel interrompesse os preparativos para o ritual enquanto ela confrontava Hellhound. No meio da luta, Hellhound empalou Bavel e então desmembrou Weapon Hex e a deixou para morrer. Hellhound capturou Speed Weasel e Wyndham começou o ritual. Laura se recompôs e tentou parar o ritual. Weapon Hex matou Hellhound com um raio hexagonal antes que Wyndham a transformasse em pó em troca com um raio mágico. Quando Mephicthton começou a possuir Speed Weasel, Laura voltou à vida e usou magia para invocar os espíritos de todos que morreram como resultado dos planos de Wyndham. Os ghouls atacaram Wyndham até a morte enquanto Laura cortava a conexão de Mephicthton com Gavrill. Os espíritos desapareceram, e Weapon Hex e Speed Weasel deixaram a fortaleza. Algum tempo depois, quando o monstruoso Devondra começou a consumir o Warp World, inúmeras manifestações reduzidas de Devondra começaram a aparecer por todo o mundo. Weapon Hex foi alcançado pelo comício telepático mundial de Emma Frost para lutar contra a forma principal de Devondra nos confins do Warp World. Após a derrota de Gamora, Adam Warlock e seus aliados restauraram o universo à normalidade. No entanto, eles fizeram com que o Warp World continuasse existindo dentro de uma faceta da Soul Gem, para que as novas formas de vida que resultaram de sua criação não deixassem de existir. Dentro do Warp World, alguns dos heróis que lutaram contra Devondra, incluindo Weapon Hex, decidiram permanecer unidos e formaram os Defenders .

ARMA H

Título Original: Weapon H – Clayton Cortez
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Greg Park, Mike Deodato
Grupos: Vingadores de Guerra, SEAL´s, Arma X, Corporação Eaglestar, Corporação Roxxon, Vingadores Selvagens
Outras Identidades: Alfa H, Hulkverine

Histórico: Cortez era diferente das outras cobaias da Arma X em muitos aspectos; em primeiro lugar, ele não foi recrutado pessoalmente pelo diretor Stryker, então ele não era um militante de sua causa; em segundo lugar, Alba deixou mais de seu cérebro do que em outros experimentos, com a intenção de melhor treinar e disciplina-lo. Quando o Hulk (Amadeus Cho) e um grupo de mutantes investigaram e invadiram a base da Arma X, faltava quinze minutos de incubação antes que Cortez, agora chamado de Arma H pudesse ser liberado agora já transformado pelo experimento nessa poderosa criatura

híbrida. O lançamento do experimento Beta-H ocupou os heróis dando à dra. Alba tempo suficiente para terminar o processo do Arma-H que de modo subsequente finalmente o libertou. Arma-H se juntou à briga entre Beta-H e o Hulk. Devido à sua programação para atuar como um predador de ponta, Arma-H decapitou Beta-H. Ele então se voltou contra seus criadores. Alba deduziu que o motivo de sua rebelião foi ter mantido parte de seu cérebro original que ressentiu das atrocidades que fizeram a ele. Hulk o segurou e eles continuaram lutando. Assim que a equipe da Arma X fugiu do local, Arma-H parou de lutar abruptamente e escapou pulando. A fim de proteger a família que ele mal se lembrava de ter, o Arma H foi de uma instalação da Eaglestar para outra instalação da Eaglestar apagando todos os dados sobre ele que tinham para que pessoas como Stryker não os visassem. Em uma dessas instalações, Clay acabou sendo injetado com uma cepa nanita capaz de redefinir suas configurações de comando pelo Dr. Alba, que então o comandou para atacar Stryker e seus ciborgues. Quando a Arma H foi comandada pela Dra. Alba para matar toda a população de Phoenix para provar sua perfeição, o mesmo grupo de mutantes que invadiu o comando central da Arma X com o Hulk, que o Arma H havia encontrado anteriormente e facilmente derrotado, e a Wolverine (X-23) o libertou do controle da Dra. Alba; levando-o a retomar sua missão de apagar qualquer vestígio de sua família para mantê-los seguros. Tentando ficar fora do radar, Clayton tentou se passar por um trabalhador espanhol, mas acabou perdendo o controle e se transformando. Clayton tentou ficar longe dos civis escondendo-se na floresta, mas se viu obrigado a ajudar uma expedição arqueológica ao mesmo tempo que mantinha distância depois que eles foram largados sem a caixa de rações. Quando a expedição acabou sendo um disfarce para a Corporção Roxxon que queria obter um Wendigo, Clayton interveio e impediu o recém-criado Ur-Wendigo de matar a Dra. Ella Sterling, expondo-se a Roxxon ao fazer isso. Ele tentou colocar a Dra. Sterling em segurança depois, mas o Ur-Wendigo o pegou no ar e deu uma mordida nele, ficando maior do que antes.

ARMA ÔMEGA	
	Título Original: Omega Weapon – Kyle Gibney Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: John Byrne Grupos: Tropa Alfa Outras Identidades: Selvagem

Histórico: Quando os poderes mutantes de Kyle Gibney começaram a emergir em tenra idade, ele ficou com uma aparência bizarra. Horrorizados, seus pais o expulsaram de casa e ele foi deixado vagando pelas ruas. Eventualmente encontrado pela organização subversiva, o Império Secreto , Gibney foi usado em experimentos em suas tentativas de criar uma máquina de matar perfeita. Como parte do experimento, Gibney foi injetado com DNA do assassino Wyre , o que deixou Gibney quase irracional, animalesco e

incontrolável. Wyre mais tarde se rebelou e destruiu a sede do Império Secreto. Estagiário de voo gama: Gibney foi encontrado por agentes do governo canadense e entregue ao Departamento H , então chefiado por James Hudson como um programa sancionado para o desenvolvimento das equipes de super-heróis do Canadá. Hudson colocou Gibney no Gamma Flight de nível básico com o codinome Wild Child. (Como todos os recrutas, aqueles que desenvolveram seus poderes o suficiente seria colocados na equipe principal, Alpha Flight .) Durante seu treinamento, Wild Child foi orientado por Wolverine até que ele saiu para se juntar aos X-Men . Durante uma de suas sessões de treinamento, Kyle perdeu o controle e quase arrancou o rosto de Stich , Wolverine queria matá-lo, mas Hudson o impediu. O Departamento H forneceu a Kyle pílulas especiais para suprimir suas tendências animalescas, que eram um efeito colateral de sua mutação. Voo Ômega: Infelizmente, o governo dissolveu o programa do Departamento H e, por extensão, suas equipes de heróis. As atividades subsequentes de Gibney permanecem não reveladas até que Delphine Courtney e Jerry Jaxon o recrutaram para o Voo Ômega . Jaxon esperava destruir Hudson e seu Voo Alfa, que havia se reunido como uma equipe privada, mas o Voo Ômega foi capturado pelo Voo Alfa e seus membros presos. Gibney conseguiu escapar apenas uma vez e, em sua fúria, começou a matar indiscriminadamente. Quase matando Heather Hudson, foi preciso Wolverine para caçá-lo e capturá-lo novamente. Voo Gama: Durante um período em que a Alpha Flight foi considerada morta, o governo canadense decidiu restabelecer uma equipe de heróis totalmente sancionada sob o nome Gamma Flight. Gibney foi recrutado para a equipe e perdoado por suas atividades anteriores. Quando a Alpha Flight reapareceu, as duas equipes entraram em conflito, e a Alpha Flight foi forçada a ir a julgamento. No final das contas, a Alpha Flight rejeitou o apoio do governo e decidiu operar de forma independente mais uma vez. A Gamma Flight continuou como a equipe patrocinada pelo governo, e as duas equipes eventualmente se encontraram novamente para lutar contra o maligno Llan, o Feiticeiro . A Gamma Flight foi quase destruída na batalha final, mas Llan foi derrotado. Depois, as duas equipes se combinaram em uma, com a Alpha Flight novamente reintegrada como o grupo oficial de super-heróis do Canadá. Tornando-se Arma Ômega: Kyle logo se viu escorregando para sua natureza bestial cada vez mais frequentemente. Uma vez em particular, ele selvagemente entrou em outra fúria, no processo atacando seu companheiro de equipe Pathway . O antigo líder do Gamma Flight, Nemesis , teletransportou Kyle para um local desconhecido, professando ter uma solução. Ele reapareceu meses depois como Arma Ômega, misteriosamente curado de suas fúrias animalescas e possuindo uma aparência bonita. Ele ajudou o Alpha Flight em inúmeras ocasiões, logo se juntando à equipe mais uma vez. Para se desassociar ainda mais de seu passado, Kyle adotou um novo codinome, Wildheart. Durante esse tempo, Gibney e sua companheira de equipe Aurora se apaixonaram e começaram um relacionamento. No entanto, Kyle eventualmente começou a sofrer mutação de volta à sua aparência feia. Como ele não suportava ser visto dessa forma por sua amante, ele foi embora, sem saber que sua partida repentina faria com que a frágil psique de Aurora se deteriorasse ainda mais. Fator X: Kyle Gibney, agora se chamando Wild Child mais uma vez, aceitou uma oferta para se juntar à equipe mutante sancionada pelos Estados Unidos, X-Factor . Isso causou um pouco de atrito entre Gibney e o associado do X-Factor, Dentes de Sabre , que

foi convocado para o serviço. Eventualmente, no entanto, o corpo de Gibney começou a sofrer mutações ainda maiores, e ele deixou a equipe para explorar suas novas mutações e encontrar seu verdadeiro eu.

ARMA ÔMEGA II	
	Título Original: Omega Weapon II – Michael Pointer Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: X-Men Sombrios Outras Identidades: Coletivo, Guardião IV

Histórico: 1- Inicio: A energia de todos os mutantes que tiveram os poderes cancelados pela Feiticeira Escarlate entrou em contato com a essência de Xorn (I). Essa mescla de poderes inimaginaveis e Xorn chamou-se Coletivo e caiu sobre o Alasca, mas especificamente em um mutante chamado Michael Pointer que seu tornou seu hospedeiro. Coletivo escolheu encarnar em Pointer pois seus poderes o ajudariam a encontrar Magneto, e assim avançava para os Estados Unidos, atravessando o Canadá e destruindo tudo e todos que estavam no seu caminho. A Tropa Alfa foi a primeira a ser chamada para fazer um reconhecimento e todos os membros foram aparente mortos pela força. Coletivo continuou avançando na sua onda de destruição. Os Vingadores foram chamados para deter o ser. Miss Marvel tentou absorver a energia dele, mas Coletivo fez a situação reverter e atacou Carol. O Coletivo continuou sua busca indo para Genosha onde encontrou Magneto escrevendo sua carta de suicídio. Xorn/Coletivo, que fala como se fosse mesmo uma entidade plural, diz que Magneto é o líder que os mutantes precisam agora, como nunca precisaram. Que juntos poderiam reerguer a raça dizimada depois do dia-M. Diz também que tentou fazer isso usando a imagem e a inspiração que Magneto dava a muitos mutantes. Mas falhou. Lá foi atacado novamente pelos Vingadores. Só que dessa vez, Pointer resistiu ao Coletivo e conseguiu se separar dele, deixando o Sentinela jogar a energia que o dominara direto no sol. Michael, foi capturado e agora tenta livrar-se da culpa de seus atos enquanto estava sobre controle de Coletivo, tentando usar seus poderes para o bem. 2- Tropa Ômega: Depois que a lei de registro foi implementada como consequência da Guerra Civil, muitos heróis clandestinos e vilões estavam indo pro Canadá fugir da nova lei que os obrigavam a se registrar. Para resolver isso, a Iniciativa decidiu formar a Tropa Ômega, uma equipe implantada no Canadá para interceptar super-humanos fugitivos e Pointer foi convocado para redimir seus erros. A ex integrante da Tropa Alfa, Talismã conhece o novo grupo, Aracne, Agente

Americano e o pior, Michael Pointer, responsável pela morte , usando o traje protetor do Guardião morto pelo próprio Pointer. Talismã surta e parte para cima dele, Michael pede para ser morto e ela vê que ele não teve culpa nisso, mas se recusa a trabalhar com eles. Enquanto isso, a gangue da Demolição foi para o Canadá causando muito caos, Sasquatch enfrenta os arruaceiros sozinho e, acabou sendo derrotado. A Gangue liberou as grandes feras, seres místicos canadenses que retribuiram o favor dando poderes místicos a eles. Bill Raio Beta surge e enfrenta a ameaça, mas logo o jogo vira e a Gangue com seus poderes renovados e a ajuda dos monstros começa a dar trabalho para Bill que é derrubado. Ao mesmo tempo o helicóptero em que estavam o Agente, Talismã e Aracne é derrubado e o grupo entra em combate com a Gangue. Quando a batalha parecia equilibrada, o Sasquatch se ergue, mas possuido por Tamaraq, uma das bestas feras, atacando os heróis. O Guardião/Michael sai de sua cela de contenção e vai ajudar o grupo, derrubando Sasquatch, matando demônios, meio que no piloto automático. Sasquatch se levanta e continua a briga. E assim forma a Tropa Omega, com o objetivo de caçar os bandidos que fugiram dos Estados Unidos. Pointer convida Pássaro da Neve pra entrar na tropa omega que não recebe bem o convite. Ela o ataca e diz que, como Coletivo, ele matou Xamã que cuidou dela como um pai e Hudson de quem ele agora usa o uniforme e ainda tem a audácia de usar o nome da equipe dos antigos vilões da Tropa Alfa.

ARMADURA	
	Título Original: Armor – Hisako Ichiki Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: John Cassady, Joss Whedon Grupos: Instituto Xavier, X-Men

Histórico: Hisako e seu amigo Asa vêem o Instituto ser invadido e são atacados por Ord, um vilão natural do Grimamundo. Ambos sobrevivem ao ataque, mas Asa tem a "cura", um soro criado pela doutora Kavita Rao para curar a doença mutante, injetada em si. Desolado com a perda dos poderes, o garoto comete suicídio na Sala de Perigo. Ao saber da tragédia, Hisako, Kitty Pryde e outros alunos vão a sala apenas para descobrir que ela ganhara consciência própria e passara a se chamar Perigo. A nova vilã acaba derrotada por Xavier e os X-Men. Cassandra Nova e o Grimamundo. O Instituto é atacado por Cassandra Nova, que inf luencia Emma Frost a fazer todos acreditarem que era um ataque do Clube do Inferno. Hisako encontra Olhos Vendados entristecida no banheiro e tenta consolá-la. Nesse momento Wolverine, que teve a mente infantilizada telepaticamente durante o ataque, entra no banheiro com um selvagem Fera em seu encalço. Hisako usa

seus poderes e ataca Fera. Sua armadura fica vermelha e com uns 10 metros de altura, Fera foge com o ocorrido. Em seguida ela e Olhos Vendados vão atrás dos outros X-Men. No ápice do confronto, Cassandra Nova ordena que Emma transfira sua consciência para o corpo de Hisako. O processo, no entanto, é interrompido quando todos são inesperadamente teleportados para a espaçonave da E.S.P.A.D.A, uma agência de inteligência do governo que lida com assuntos extraterrestres. A E.S.P.A.D.A. havia recrutado os X-Men para impedir que o Grimamundo usasse sua arma secreta contra a Terra. Mesmo prisioneiro da E.S.P.A.D.A., Ord envia as coordenadas da espaçonave para seu líder. A espaçonave logo é atacada e fortemente avariada, obrigando os X-Men a separarem durante a fuga. Hisako, agora usando um antigo traje de Kitty, acaba caindo no Grimamundo acompanhada de Wolverine. Hisako se mostra um pouco amedrontada com a situação e Logan diz que, querendo ou não, ela tem que portar como uma X-man agora e que estava ali para salvar o mundo. Complexo de Messias. Desobedecendo ordens de Ciclope, Faísca reúne alguns alunos e parte numa missão para acabar com os Purificadores, responsáveis pela morte de muitos de seus colegas. Hisako resolve ir com eles para ajudar. Surpreendentes X-Men. Recebe a notícia de morte de sua mãe e seu irmão. Ela e os X-Men vão até o Japão. No funeral, Hisako e seu pai recebem as condolências dos amigos da família. Ela sente um misto de dor pela morte dos familiares com o sofrimento por acreditar que o seu pai preferia que ela tivesse morrido no lugar do único filho homem que ele tinha. Hisako descobre da batalha dos X-men com um Monstro gigante no centro de Tóquio e sai no meio de velório para ajudar. Destino Manifesto e Utopia. Quando Ciclope declarou São Francisco um novo paraíso para mutante, Armadura estava entre aqueles para se mudar para o oeste. Tendo provado a si mesma no Grimamundo, Armadura foi oficialmente induzida nos X-Men. Ela acompanhou o time enquanto investigava as caixas do Fantasmas durante a descoberta dos mutantes da Forge, explorando o bio-Sentinela e pesquisando uma aparente onda de partos mutantes em Karere, Mbangawi. Armadura também lutou ao lado de Colossus e Míssil em São Francisco durante a Invasão Skrull. Uma vez que Perigo se juntou aos X-Men em Utopia, Armadura a confrontou no X-Brig sobre sua parte na morte de Asa. Elas lutaram, até que Perigo revelou que ela vê Asa dentro de seu programa todos os dias, e que ela está tentando aprender sobre mutantes. Armadura percebe que o Perigo se sente culpada pelo que aconteceu com Asa, e concorda em ensiná-la sobre os mutantes, começando per Asa. Alfa e Ômega. Após o cisma entre Wolverine e Ciclope, Armadura escolheu seguir Wolverine de volta às ruínas em Westchester, para reconstruir o Instituto Xavier. Kid Omega aprisionou Logan e Armadura dentro da própria mente subconsciente de Logan. A Morte do Wolverine. Quando Wolverine morreu, Hisako disse que sentia isso, como quando um membro da família morreu. Ela se entristeceu ao combater simulações de vilões de Wolverine na Sala de Perigo, como quando ela lutou, ela se sentiu mais perto dele. Satânico a consolou, dizendo que tinha um pequeno pedaço de Logan com ela.

ARMADURA CONSCIENTE

	Título Original: Safe Armor Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Kurt Busiek, Roger Stern, Sean Chen, Salvador Larroca, Terry Sapateiro Grupos:

Histórico: O Homem de Ferro reconfigurou os sistemas de energia de sua armadura após passar por problemas de saúde. Este novo design de "cofre" era um pouco maior (grande demais para caber em sua pasta) devido ao aumento do isolamento, então um módulo especial foi projetado. Quando necessário, Tony podia chamar o módulo e fazê-lo "agrupar" ao redor dele. Enquanto usava a armadura, Tony recuperou a IA de Jocasta e a baixou através de sua armadura. Isso inadvertidamente fez com que o "Imperativo Ultron" fosse colocado dentro da armadura. Enquanto lutava contra Whiplash durante uma tempestade, a armadura pareceu apresentar mau funcionamento. O chicote elétrico aprimorado de Whiplash causou um choque enorme em combinação com a tempestade, e Tony sofreu um ataque cardíaco fulminante como resultado. Quando ela se recuperou, Jocasta informou a Stark horrorizado que sua armadura havia se tornado senciente, Depois que a IA morreu salvando Tony Stark ao arrancar seu próprio "coração" ciborgue, ele deu o "coração" a Tony para substituir o seu próprio coração danificado, salvando sua vida. Embora Tony também tenha mudado de ideia repentinamente e implorado para a Armadura deixá-lo entrar para que ele pudesse salvar os dois, a Armadura recusou, dizendo ao seu criador: "Chega... chega, Tony. Você já não fez o suficiente?" O Armor morreu depois de dar um último adeus a Tony. Tony enterrou a Armadura na ilha, com uma lápide que dizia "Aqui jaz o Homem de Ferro, Vingador". Os Filhos de Yinsen encontraram a Armadura, esperando que ela pudesse ressuscitar Ho Yinsen. Em vez disso, eles reviveram Ultron. Ultron presumiu que os momentos de assistência da Armadura devem ter vindo das personalidades de Jocasta e Ultron-12, que já haviam ajudado Tony e os Vingadores contra ele. Jocasta atacou a armadura para deter Ultron, mas ativou uma sequência de autodestruição. Acredita-se que ele tenha sido destruído junto com os Filhos de Yinsen.

ARMAGEDOM

Título Original: Armagedom – Cézar Raspantini
Licenciador: Sem Licenciador
País de Origem: Brasil
Criador: Fernando César, Alexandre Rodrigues
Grupos:

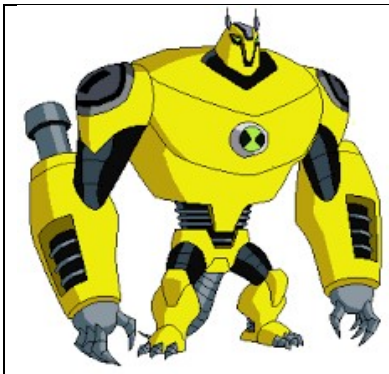
Histórico: Armagedom pode ver e controlar os campos mórficos, isso lhe concede habilidades semelhantes a: Padrão de tempo alterado (Armagedom pode ver os campos mórficos se moverem antes da pessoa ou objeto realizar tal movimento) o que lhe ajuda a evitar perigos que o cercam. Super Força (forma especial de telecinese tátil) (15 tons) Super Agilidade Vigor Ampliado. Telepatia (somente em contato - toque). Psicometria (pós-cognição). Equipamento: Armagedom veste um traje que foi fabricado de forma a interagir com seu poder de controle dos campos mórficos. Isso lhe garante as seguintes habilidades adicionais: Traje de combate: Resistente a maioria dos danos cinéticos. Disparadores de balas de borracha nos pulsos. Sistema de Camuflagem. Infravermelho, Visão noturna. Emissor e receptor de ondas de rádio. Visão telescópica. Jatos e asas retráteis que possibilitam vôo.

ARMANDO

Título Original: Armando
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Alex Nino, Jack Oleck
Grupos: Vigilantes do Espaço

Histórico: Armando era o líder de uma gangue de rua em Detroit , mas desistiu dela com a morte de seu irmão Paco , que tinha sido um membro da Liga da Justiça da América como o herói Vibe. Ele compartilhou o poder meta-humano de seu irmão de manipular ondas sonoras e se tornou um herói, juntando-se à equipe de heróis patrocinada pela corporação, o Conglomerate, primeiro como Reverb e depois como Hardline. Armando estava determinado a honrar a memória de seu irmão.

ARMATU

	Título Original: Armatu Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Ben 10

Histórico: Armatu é um novo alienígena de Ben 10 Supremacia Alienígena. Ele é um dos aliens de Andrômeda que Ben escaneia, e sua espécie é a Talpaedan. Ele foi escaneado de Andreas no episódio Andreas. Esta forma foi usada pela primeira vez em Hora do Herói. Armatu tem um corpo amarelo e blindado e se parece muito com um robô. Sua cabeça é semelhante a um capacete grego coríntio, com dois chifres ou orelhas nele dando-lhe a aparência de um tatu. Armatu tem um rabo cinza e há partes de britadeira em seus cotovelos, punhos e mãos, criando a impressão de que Armatu é um robô de escavação. Apesar da aparência mecânica, todos esses aspectos são, na verdade, biológicos e naturais de sua raça. Armatu tem habilidades incríveis de escavação, bem como força sobre-humana. Ele também pode usar seus poderes para criar vibrações destrutivas, colocando as mãos em algo e bombeando as peças de britadeira em seus cotovelos. Ele pode até mesmo gerar ondas de choque ou tremores de terra quando ele está nervoso e começa a tremer. Suas habilidades são inteiramente baseadas no elemento terra, um dos cinco elementos da natureza. Em Carona da Fama, descobrimos que ele é capaz de criar fissuras no solo para fazer inimigos caírem. Ele apareceu pela primeira vez em Hora do Herói, onde ele foi usado para derrotar Computrons lançados por Capitão Inimigo. Em seguida, ele apareceu novamente em Glória Refletida, onde ele foi usado para derrotar os Cavaleiros Eternos. Ele foi usado novamente em Nem Ferro Barra uma Gaiola para combater o Kevin Supremo. Já na 2ª Temporada aparece no início em A Transformogrificação de Eunice, onde ele pensando que Eunice estava sendo atacada escava e já lá rapido. Em A Vingança do Enxame aparece para tentar deter Elena possuida pela Rainha Supremo porém acaba preso. Em A Criatura do Além para tentar deter Lucubra.

ARMEIRO

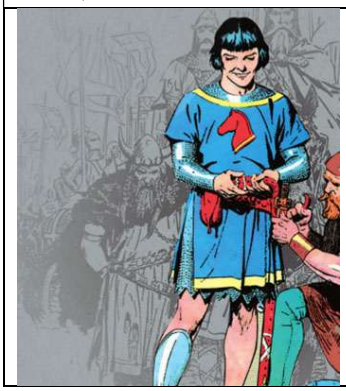
Título Original: Gunsmith – Douglas Worth
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: James Tynion IV, Tony S. Daniel
Grupos:

Histórico: Douglas Worth trabalhou para vários empreiteiros militares e trabalhou no Oriente Médio seis vezes. No entanto, ele foi demitido de todos eles devido ao uso de inúmeras armas experimentais sem permissão. Dois anos antes de ser contratado por Deathstroke para um trabalho em Gotham City , ele se tornou um mercenário e, eventualmente, um assassino. Gunsmith fez seu nome devido à sua habilidade de construir armas com qualquer coisa que pudesse encontrar, uma ideia que se estendeu à sua habilidade de motivar outros à violência. Gunsmith via as armas de fogo como ferramentas de igualitarismo e democracia, ligadas ao seu fervor nacionalista pelos Estados Unidos da América. Ele encontrou Batman pela primeira vez ao tentar roubar as armas entregues a um programa de anistia de armas de Wayne . Equipando o local com rifles automáticos, ele levou um jovem a atirar em Batman ao tomar seu irmão como refém. Batman desarmou o atirador e perseguiu Gunsmith até o telhado, que ocupou o herói jogando-o para longe, ganhando tempo para sua fuga. Gunsmith não fez nenhum esforço para atirar em Batman enquanto o fazia, como consequência de sua própria admiração pelo homem e sua expectativa de que o irmão do refém tentaria matar Batman novamente para escapar da represália por sua primeira tentativa. Ele foi contratado por Deathstroke como parte de uma equipe para cumprir os planos do Designer, eliminando o Batman e também se vingando dos criminosos que o traíram anos atrás. Batman atacou Deathstroke e derrubou os outros enganando-os em suas armadilhas. Gunsmith foi mais tarde preso no Black Block junto com outros antes de ser libertado por Deathstroke. No entanto, todos eles foram sequestrados pelo Pinguim antes que Deathstroke os libertasse novamente. Batman o apreendeu novamente destruindo sua arma, enquanto era arrastado por sua motocicleta na qual ele havia se agarrado. [1] Embora irritado por ser usado como isca para Batman e desapontado por não ter conseguido matar ninguém, Gunsmith se reagrupou com as forças de Deathstroke para receber seu pagamento, e se juntou à sua Sociedade Secreta de Supervilões em Zandia , onde Toyman o colocou para trabalhar armando Batmóveis em posse da Sociedade. Em troca de um perdão por seus crimes, Gunsmith entrou a serviço de Amanda Waller , e se juntou a seus agentes Peacemaker e Peacewrecker em uma missão para recuperar o Capacete do Ódio da Ilha de Lázaro . Sob fogo das defesas de drones, ele correu para o capacete, mas foi mutilado por uma armadilha explosiva no templo em que estava preso. Seus ferimentos foram reparados com cibernética, e ele foi colocado como guarda de segurança

no túmulo da família Waller no planeta Czarnia . Lá, ele se juntou ao Esquadrão Suicida de Waller para confrontar os intrusos Batman e Mulher-Gato. Durante a batalha, Batman conseguiu enganar Gunsmith para atirar em Bizarro , que o sufocou até a inconsciência. Depois que o campo de força que cercava sua localização foi desativado, ele se recuperou um momento antes de ser morto por Darkseid .

ARMOR	
	Título Original: Armor Licenciador: Neal Adams País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico:

ARN	
	Título Original: Arn Licenciador: King Features Syndicate País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Hal Foster Grupos:

Histórico: Primeiro filho do Príncipe Valente, recebeu o nome em homenagem a um companheiro das primeiras aventuras do pai. Nasceu na América, após uma perseguição marítima que seu pai fez ao sequestrador de sua mãe Aleta, que se encontrava grávida dele. Passou ali os primeiros dias de sua vida e, na partida dos vikings, uma promessa foi feita aos índios locais de que ele retornaria para visitar seu lugar de nascimento - o que se cumpriu, anos depois. Mostrou ter um espírito desbravador, abrindo novas trilhas e foi escudeiro de Sir Gawain na adolescência. Foi incumbido de missões pelo Rei Arthur e também foi à Terra Santa para resgatar seu irmão caçula, Nathan. Após uma missão bem sucedida a mando do rei, Arn passa a ser o Lorde Protetor de Orr, um de seus feudos. Apesar de muitos desencontros, ele acaba se casando com Maeve, que se descobre mais tarde ser filha de Mordred e, portanto, sobrinha de Arthur. Este declara que o primeiro filho do casal será o seu sucessor no trono. Nasce uma menina: Ingrid. Arn se tornou um braço direito para o Príncipe Valente, contando com sua confiança e participando de várias de suas aventuras.

ARNO STARK	
	Título Original: Arno Stark Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dale Eaglesham, Kieron Gillen Grupos:

Histórico: Arno Stark foi revelado ser o verdadeiro filho de Howard e Maria Stark. Utilizado como um experimento pelo robô alienígena 451 durante a gravidez de Maria , ele estava destinado a ser o futuro piloto para o Matador de Deuses. No entanto, Howard interferiu nos os experimentos de 451 e Arno nasceu incapaz de andar ou falar por conta própria. Ele foi colocado preventivamente escondido do mundo. Quando Tony retornou à Terra, após suas aventuras no espaço com 451, ele descobriu a localização do Arno e os dois irmãos concordaram em trabalhar juntos para tornar a Terra um lugar melhor.

AR-NOQ	
	Título Original: Ar-Noq Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Alan Moore, Joe Staton Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: AR-NOQ era um Lanterna Verde do Setor 1287 Falecido. Quase três mil anos atrás, AR-NOQ era um Lanterna Verde que deu seu anel de poder ao alienígena TO-TUK em um mundo distante. Nada mais se sabe sobre o serviço de AR-NOQ à Tropa dos Lanternas Verdes. TO-TUK se aposentaria após a Crise nas Infinitas Terras . Os Guardiões do Universo enviaram o Lanterna Verde aposentado para o mundo do Coletivo Puffball para que ele pudesse atuar como o novo Lanterna Verde do Setor 1287. AR-NOQ é memorializado nas Criptas de Oa.

ARQUEIRA VERMELHA

	Título Original: Red Arrow III – Emik Queen Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jeff Lemire, Andrea Sorrentino Grupos: Time Arrow, Jovens Titãs, Liga da Justiça, Nono Círculo

Histórico: Emiko Adachi (nascida em 1989),[1] também conhecida como Emiko Queen, é a filha do falecido Robert Queen e da falecida Kazumi Adachi, a meia-irmã paterna mais nova do falecido Oliver Queen, a irmã adotiva de Thea Queen e a tia paterna de William Clayton e Mia Queen. Depois que Oliver foi preso, Emiko se tornou uma vigilante e assumiu o manto de Arqueiro Verde, se tornando a terceira pessoa a assumir a identidade, para buscar vingança pela morte de sua mãe. Depois que Oliver foi libertado, os dois começaram a entrar em contato e se tornarem próximos, com seu meio-irmão chegando até a treiná-la em combate. No entanto, foi revelado que Emiko era a líder da organização terrorista conhecida como Nono Círculo, cujo objetivo principal era arruinar o legado de Oliver e culpá-lo pela destruição de Star City. Sua guerra contra a família Queen acabou expondo a existência do Nono Círculo ao público. Por conta disto, a organização se voltou contra ela e Emiko foi assassinada por Beatrice, a nova líder do Nono Círculo. Após o conflito, Oliver a enterrou, colocando o nome de sua lápide como Emiko Adachi Queen para simbolizar sua redenção. Na Terra-Prime, a morte de Emiko foi desfeita e ela foi ressuscitada por Oliver. Emiko compareceu ao funeral de seu meio-irmão para honrá-lo, onde também conheceu Thea e Moira Queen, que lhe deram boas-vindas para a família Queen.

ARQUEIRO

Título Original: The Marksman – Barão Povalsky
Licenciador: Quality Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Bob Powell, Ed Cronin
Grupos:

Histórico: Primeira aparição: 1942. Não confundir com o antigo Arqueiro (The Arrow) da editora Centaur. O Arqueiro é um aristocrata e aventureiro polonês que luta contra nazistas que invadiram seu país e usaram seu castelo como QG de ocupação. O curioso é que Povalsky faz isso disfarçado de dia como oficial da Gestapo, o "Major Hurtz". Os personagens coadjuvantes da série são a bela Ana (seu interesse romântico) e o fiel auxiliar Vorka (o único que sabe o segredo de seu mestre e que vive num quarto secreto no castelo).

ARQUEIRO (FLECHA)

Título Original: The Arrow – Ralph Payne
Licenciador: Domínio Público
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Paul Gustavson
Grupos:

Histórico: Conhecido no Brasil como "Arqueiro" (no "Mirim") e "Flecha" (na Devir). Primeira aparição: gibi "Funny Pages" v2 10 (data de set. de 1938 na capa), da Centaur Publications. Na trama, o herói era na verdade o agente da inteligência americana Ralph Payne. Percebendo que não podia combater os inimigos em sua identidade civil, ele bolou um disfarce e uma nova identidade, valendo-se de sua grande habilidade no manejo do arco e flecha: o Arqueiro. Recentemente foi ressuscitado por Alex Ross na sua série "Project Superpowers".

ARQUEIRO ÁGUIA

	Título Original: Licenciador: Prime Video País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:The Boys

Histórico: Após seu nascimento, os pais do Arqueiro Águia aceitaram uma oferta da Vought International para injetar Composto V em sua corrente sanguínea. Eventualmente, ele assinou um acordo com a empresa e se tornou um herói conhecido como "Arqueiro Águia". Ele conheceu o Profundo na Vought-Con. Durante uma missão em Kroger, o Arqueiro Águia derrotou diversos bandidos com sua mira perfeita. No entanto, suas flechas acabaram algum tempo depois, o que causou a morte de diversos reféns. Após isso, ele chegou ao fundo do poço, mas foi convidado para ingressar à Igreja da Coletividade. Temporada 2. Depois que o Profundo foi preso, o Arqueiro Águia pagou sua fiança e o levou ao seu apartamento, onde deixou passar a noite. Percebendo que o herói havia chegado ao fundo do poço assim como ele, o Arqueiro Águia o apresentou a Carol Mannheim, sua "professora" na Igreja da Coletividade. O Arqueiro Águia voltou ao seu apartamento com algumas bebidas. Carol disse que o Profundo não tinha salvação, mas o Arqueiro Águia disse que daria um jeito. Em seguida, ele fez um chá de cogumelo e o entregou para o Profundo. Depois que a verdade sobre o V foi revelada, o Arqueiro Águia ouviu Profundo lamentar por não ser normal. Ele tentou tranquilizá-lo, mas o Profundo estava muito agitado para se acalmar. Algum tempo depois, o Arqueiro Águia deixou a Igreja da Coletividade. Temporada 3. O Arqueiro Águia virou um funkeiro chamado "Águia, o Funkeiro". De acordo com o Profundo, sua carreira não estava indo muito bem.

ARQUEIRO ALPINO	
	Título Original: Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Flechas Verdes do Mundo

Histórico: Arqueiro Verde da Suiça.

ARQUEIRO ÁRABE

	Título Original: Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Flechas Verdes do Mundo

Histórico: Uma espécie de Arqueiro Verde árabe.

ARQUEIRO CELESTIAL	
	Título Original: Celestial Archer – Xu Tao Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grant Morrison, J. G. Jones Grupos: Dez Grandiosos

Histórico: Quando menino, ele vivia no sopé da montanha mais sagrada da China, o Monte Tai, vendendo souvenirs para turistas. Mas ele absorve a tradição do lugar e quando descobre o arco lendário de Yi, o Excelente Arqueiro dos deuses, ele se torna esse grande herói, encarregado da tarefa divina de lembrar os chineses de seus valores e cultura clássicos. Dois anos depois de se juntar aos Dez Grandes, os deuses chineses retornam e ele faz sua escolha juntando-se a eles, tornando-o um traidor aos olhos de seus antigos camaradas. No entanto, ele logo suspeitou que esses "deuses" não eram o artigo genuíno e avisou os Dez Grandes sobre seu paradeiro. Buscando confirmar suas suspeitas, ele levou os "deuses" ao Monte Tai e de lá criou uma ponte para a lua, onde apresentou os falsos deuses à sua verdadeira deusa padroeira, Xiang-O, a Donzela da Lua, que revelou a eles que eles não eram deuses verdadeiros. Ele e os falsos deuses então se juntaram aos Dez Grandes no deserto de Gobi para sua batalha com o exército de robôs taiwaneses.

ARQUEIRO DA GRÃ-BRETANHA	
	Título Original: Bowman From Britan Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Scotland Yard, Flechas Verdes do Mundo

Histórico: Uma versão inglesa do Arqueiro Verde. Este herói é "o arqueiro campeão da Scotland Yard". Base de Operações: Grã-Bretanha - Flecha Especial: Flecha Big Ben.

ARQUEIRO DA POLINÉSIA

	Título Original: Green Arrow (Polynesia) Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Flechas Verdes do Mundo

Histórico:

ARQUEIRO DA SELVA	
	Título Original: Bowman of The Bush Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Flechas Verdes do Mundo

Histórico: Uma versão africana do Arqueiro Verde. Base de Operação: Selvas da Africa, Malaya, India. Flechas Especiais: Flecha Lava, Flecha Cipó.

ARQUEIRO DO JAPÃO	
	Título Original: Ace Archer of Japan Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Flechas Verdes do Mundo

Histórico: Desconhecido para muitos nos primeiros anos das aventuras do Arqueiro Verde, ele inspirou um grupo de arqueiros internacionalmente com suas aventuras ousadas e busca por justiça, de modo que eles decidiram seguir o exemplo e se tornar heróis em seus próprios países em todo o mundo. A influência foi forte neste grupo de arqueiros. Alguns vestiram roupas e métodos semelhantes aos do Arqueiro Verde e Speedy. Arqueiro Verde e Speedy convidaram esses arqueiros para uma convenção histórica na América. O evento patrocinado foi a Delegação Internacional de Arqueiros Mascarados, mas o público em geral chamou extraoficialmente o grupo de arqueiros de "os Arqueiros Verdes do Mundo" por causa da influência que Ollie tinha sobre eles. Esses Arqueiros do Mundo se reuniram em sua única convenção para discutir técnicas de combate ao crime e demonstrar suas diferentes flechas de truque que eles desenvolveram para ajudá-los a combater o crime. Durante a convenção, um bandido chamado Limehouse Larkin assaltou o Arqueiro da Grã-Bretanha da Scotland Yard e roubou sua roupa. Disfarçado como o Arqueiro de Batalha da Grã-Bretanha, Larkin foi à convenção para empatar com o Arqueiro Verde. Essa era a única maneira que ele imaginou que poderia chegar perto. Uma vez lá, ele tentou convencer o Arqueiro Verde a experimentar o "Big Ben" Arrow. Na verdade, era uma bomba-relógio. Ao ver um cartaz de procurado

forjado e deduzir que o Arqueiro da Grã-Bretanha era uma fraude, o Arqueiro Verde junto com os outros Arqueiros do Mundo ajudaram a prender Larkin enquanto demonstravam suas técnicas. Eventualmente, o verdadeiro Arqueiro da Grã-Bretanha apareceu e a convenção continuou. Flecha Especial: Flecha Jiu-jitsu.

ARQUEIRO DOURADO (GAVIÃO ARQUEIRO) TERRA-712	
	Título Original: Hawkeye/Golden Archer – Wyatt McDonald Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: John Buscema, Roy Thomas Grupos: Esquadrão Supremo (Terra-712)

Histórico: Super-herói da editora Marvel, uma espécie de homenagem/pastiche ao Arqueiro Verde, da concorrente DC Comics. Em sua primeira aparição, em 1971, foi explicado aos leitores que, durante viagem dimensional de volta à Terra, um bizarro acidente lançou quatro Vingadores a um mundo paralelo (como um espelho), onde no lugar de New York está Cosmópolis e sua mansão é habitada por outro grupo de super-heróis (o Esquadrão Supremo, sósias paralelos do Esquadrão Sinistro, grupo de supervilões que os Vingadores enfrentaram tempos atrás). Entre os integrantes do Esquadrão estava este Gavião Arqueiro. Anos mais tarde, a Marvel chamou o mundo do Gavião de Terra-712. Visão, Golias, Feiticeira Escarlate e Mercúrio também acidentalmente descobriram que aquele a Terra-712 estava condenada à destruição por uma experiência solar. Eles então convencem o desconfiado Gavião e o restante do Esquadrão de que não são inimigos e impedem a catástrofe. Em 1975 a Marvel rebatizou o personagem de "Arqueiro Dourado", explicando aos leitores que este adotou o nome e o visual de um antigo personagem da revista do Capitão América para não ser confundido com o nosso Gavião Arqueiro dos Vingadores.

ARQUEIRO ESCARLATE

	Título Original: Scarlet Bowman Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Aqui está mais um candidato a membro para os Arqueiros Verdes do Mundo. Vindo do pequeno país de Belgravia (você pode ver o reino inteiro do topo de um pico de montanha), estavam o Arqueiro Escarlate e seu jovem ajudante sem nome. Eles eram guarda-costas oficiais do jovem Rei Paul de Belgravia, e combatentes do crime para começar. Como o Arqueiro do Alasca, eles também eram alunos do Arqueiro Verde. Os Arqueiros Escarlates foram capturados e, para proteger suas identidades secretas (e frustrar uma conspiração de traição), Arqueiro Verde e Speedy tiveram que se disfarçar como os dois arqueiros de Belgravia.

ARQUEIRO VERDE	
	Título Original: Green Arrow – Oliver Queen Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: George Papp, Mort Weisinger Grupos: Liga da Justiça da América, Liga da Justiça Elite, Liga da Justiça Unida, Superamigos, Tropa dos Lanternas Brancos

Histórico: Esse Robin Hood moderno surgiu como uma mistura de "Batman" com Barin (o príncipe de "Flash Gordon"), em 1941. Na história da sua origem, Oliver Queen era o típico milionário industrial playboy que, certa noite, bêbado, caiu de seu iate e se viu naufragado numa ilha deserta próxima à costa da Califórnia. Conseguindo se alimentar após fazer um conjunto rústico de arco e flechas para caça e pesca, ele finalmente descobriu o que era viver sem os confortos da civilização. A salvação veio quando um grupo de meliantes desembarcou na ilha (a qual usavam como esconderijo). Queen os pegou de surpresa, tomou seu barco e os entregou à Guarda Costeira. Embora tenha se mantido anônimo, a imprensa local publicou a história e o chamou de Robin Hood moderno. De volta à cidade, Queen decidiu passar as horas vagas combatendo o crime como Arqueiro Verde. Pouco após iniciar sua carreira de combate ao crime, nosso herói adotou um jovem chamado Roy Harper, que se tornou seu auxiliar mascarado, Ricardito

(que estava para seu mentor como Robin estava para Batman). Durante algum tempo, o Arqueiro Verde também foi membro da Liga da Justiça e fez um tremendo sucesso como herói mascarado. Com o passar das décadas, a editora DC resolveu dar-lhe personalidade própria, afastando-o do "estilo Batman". Foi então explicado aos leitores que sua crescente falta de interesse na empresa permitiu que um empresário inescrupuloso chamado John Deleon acusasse falsamente Oliver de fazer negociatas com títulos municipais. Embora tenha sido totalmente inocentado, sua reputação no mundo dos negócios foi arruinada, levando-o à falência. Assim, o herói passou a viver como um cidadão de classe média baixa ("white trash"). Outra decisão da DC foi mudar-lhe o visual: o Arqueiro passou a ostentar um bem tratado bigode e cavanhaque estilo Errol Flynn e o uniforme também mudou, ficando mais arrojado (se bem que o original também era bonito). Essa nova fase do Arqueiro Verde foi capitaneada por Denny O'Neil (roteiros) e Neal Adams (desenhos) — com auxílio de Bob Haney. A dupla fez uma série de mudanças na série e nos seus coadjuvantes: o Arqueiro passou a fazer dupla com um outro herói, o Lanterna Verde, e, para afastar as suspeitas de homossexualidade com o pobre Ricardito (a esta altura envolvido em problemas com drogas), o garanhão passou a namorar uma heroína da casa, a bela Canário Negro. As novas historietas do Arqueiro fizeram sucesso, mas, meses depois, com a saída de O'Neil e Adams, as histórias caíram de novo na repetição visual e narrativa. Foi aí que, numa dessas jogadas de marketing totalmente desnecessárias da DC, nosso rei do arco morre na explosão de um avião sobre Metrópolis, quando enfrentava um grupo paramilitar. Após sua a morte, os editores pegaram um personagem "teen", Connor Hawke (o filho que "Ollie" tinha conhecido há pouco tempo), e fez dele o novo Arqueiro Verde. Para quem não engoliu esse absurdo, a DC mais tarde voltou atrás e explicou aos leitores que aquele acidente aéreo não tinha sido o fim do nosso herói, pois Parallax (o antigo Lanterna Verde) usando seus poderes quase divinos, trouxe seu velho amigo de volta da morte. Na TV: Recentemente, o Arqueiro Verde participou do desenho animado "Batman: The Brave and the Bold" (2008). Não é a primeira vez que o vingador esmeralda vai parar nos desenhos: em 1973 ele participou de um dos episódios dos "Superamigos". Também marcou presença do desenho da "Liga da Justiça sem limites" (a partir do episódio de estréia, "Initiation", 2004). A seguir disparou suas flechas no desenho "The Batman" (2004-08). "Ollie" também foi uma das figuras do desenho animado lançado diretamente no mercado de vídeo "Liga da Justiça: A nova fronteira" (2008) . Em 2012 , ele ganhou uma serie chamada Arqueiro (arrow) e é vivido por Stephen Amel

ARQUEIRO VERDE (TERRA 2)

	Título Original: Green Arrow (Earth-Two) – Oliver Queen Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: George Papp, Mort Weisinger Grupos: Sociedade da Justiça da América, Sete Solados da Vitória, Comando Invencível

Histórico: Nos anos 40, o pobre antropologista Oliver Queen estudava cultura dos índios americanos. Ouvindo rumores sobre Pueblo City, ele descobriu a cidade lendária e nela uma grande estatua de ouro. Um bando de malfeitores o seguiu e tentou matar Oliver, um índio e seu filho adotivo, Roy Harper. A perícia com arco e flecha dos 3 deteve os criminosos, mas o índio morreu no processo, deixando Harper para aos cuidados de Oliver. Oliver usou o ouro para financiar suas carreiras de Arqueiro Verde e Ricardito, bem como organizações beneficentes para índios. Este Oliver nunca usou barba e bigode. Ele integrou os Sete Soldados da Vitória (Legionários da Lei) e também o Comando Invencível (All-Star Squadron). Ele também foi dispersado através do tempo por Nebula Man junto com os Sete Soldados, sendo resgatado por membros da Liga e Sociedade da Justiça. Este Arqueiro morreu em Crise nas Infinitas Terras, desintegrado pelos Demônios da Sombra do Antimonitor. A Crise também apagou todas as memórias e evidências físicas a respeito deste Oliver. É como se ele nunca tivesse existido.

ARQUEIRO VERDE DA SUIÇA	
	Título Original: Green Arrow (Switzerland) Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Flechas Verdes do Mundo

Histórico:

ARQUEIRO VERDE DO MÉXICO

	Título Original: Green Arrow (Switzerland) Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Flechas Verdes do Mundo

Histórico: Desconhecido para muitos nos primeiros anos das aventuras do Arqueiro Verde, ele inspirou um grupo de arqueiros internacionalmente com suas aventuras ousadas e busca por justiça, de modo que eles decidiram seguir o exemplo e se tornar heróis em seus próprios países em todo o mundo. A influência foi forte neste grupo de arqueiros. Alguns vestiram roupas e métodos semelhantes aos do Arqueiro Verde e Speedy. Arqueiro Verde e Speedy convidaram esses arqueiros para uma convenção histórica na América. O evento patrocinado foi a Delegação Internacional de Arqueiros Mascarados, mas o público em geral chamou extraoficialmente o grupo de arqueiros de "os Arqueiros Verdes do Mundo" por causa da influência que Ollie tinha sobre eles. Esses Arqueiros do Mundo se reuniram em sua única convenção para discutir técnicas de combate ao crime e demonstrar suas diferentes flechas de truque que eles desenvolveram para ajudá-los a combater o crime. Durante a convenção, um bandido chamado Limehouse Larkin assaltou o Arqueiro da Grã-Bretanha da Scotland Yard e roubou sua roupa. Disfarçado como o Arqueiro de Batalha da Grã-Bretanha, Larkin foi à convenção para empatar com o Arqueiro Verde. Essa era a única maneira que ele imaginou que poderia chegar perto. Uma vez lá, ele tentou convencer o Arqueiro Verde a experimentar o "Big Ben" Arrow. Na verdade, era uma bomba-relógio. Ao ver um cartaz de procurado forjado e deduzir que o Arqueiro da Grã-Bretanha era uma fraude, o Arqueiro Verde junto com os outros Arqueiros do Mundo ajudaram a prender Larkin enquanto demonstravam suas técnicas. Eventualmente, o verdadeiro Arqueiro da Grã-Bretanha apareceu e a convenção continuou.

ARQUEIRO VERDE E AMARELO	
	Título Original: Antônio Monte Castelo Licenciador: Sem licenciador País de Origem: Brasil Criador: Grupos: Monitores da Lei

Histórico:

ARQUEIRO VERDE II

Título Original: Green Arrow – Connor Hawke
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Jim Aparo, Kelley Puckett
Grupos: Liga da Justiça da América
Outras Identidades: Arqueiro Vermelho II

Histórico: Connor é filho de Oliver Queen com Moonday "Sandra" Hawk. Connor cresceu em um monastério, onde se tornou um mestre em artes marciais e tiro com arco. Neste mesmo lugar Ollie se encontrou com Connor, quando estava assombrado pela idéia que tinha matado seu amigo Hal Jordan durante Zero Hora. Foi Connor, que era um grande fã do Arqueiro Verde, que encorajou Ollie a voltar à ação. Connor decidiu ir com Oliver, ele até criou um traje semelhante ao do Arqueiro.Connor agiu como um parceiro de Ollie. Quando seu pai acabou morrendo em uma explosão de um avião sobre Metrópolis, Connor assumiu a identidade de seu pai e depois de ajudar a LJA derrotar o vilão Chave, entrou para equipe e ganhou respeito dos demais heróis. Depois de algumas aventuras, Connor saiu da Liga e voltou ao monastério. Quando Ollie voltou dos mortos, seu filho também voltou à ação e juntos a Ricardita formaram um time de defensores de Star City. Neste período, Connor se envolveu com Mia, a Ricardita. Após a Crise Infinita, permaneceu em reclusão junto a Mia em uma ilha deserta e retornou a Star City, onde retomou a carreira de super-herói. Foi Connor que levou a filha adotiva da Canário Negro, Sin, para o monastério depois de Ollie ter forjado a falsa morte dela. Mais tarde, Oliver foi raptado por Amazonas e foi substituído pelo Homem-Comum, este se casou com a Canário Negro e foi assassinado por ela. Connor, Canário e Mia conseguiram resgatar o verdadeiro Ollie, porém enquanto comemoravam o resgate, Connor foi atingido no peito por uma bala disparada por um membro da Liga dos Assassinos que tinha sido enganado por Shado. Connor foi internado as pressas em um hospital e o Lanterna Verde fez de tudo para salvá-lo, porém a bala possuía um corrosivo que atingiu os tecidos e a corrente sanguínea e logo depois chegou no cérebro dele, o colocando em coma com cérebro em estado vegetativo. Porém Connor misteriosamente desapareceu. Ollie e Dinah saem em busca dele e acabam achando o Homem-Borracha em uma câmara criogênica sem querer. Eles descobrem que Shado, que já teve um caso com Oliver, diz que o filho de ambos, Robert, estava gravemente doente, o que a motivou a procurar o Dr. Silvana em busca de uma cura. Desde então, Shado vinha seguindo as ordens do doutor, que incluíam a captura de Connor e do Homem Borracha. Com tudo esclarecido, todos partem para o esconderijo de Silvana onde enfrentam uma horda de soldados geneticamente modificados, entre eles, Robert e Connor. Os heróis conseguiram libertar os dois. Depois disso tudo, é descoberto que Connor agora tem um poder de cura avançado devido aos experimentos de Dr. Silvana. E mais, Connor está amnésico, porém com a ajuda de seus amigos e familiares ele começou a lembrar de quase tudo, menos como usar um arco. Connor voltou ao mosteiro onde treinou. Ali ele conseguiu recuperar suas habilidades. Foi visto novamente em ação durante a Noite Mais Densa, enfrentando seu pai, que havia se tornado um Lanterna Negro. Depois disso, Connor voltou as ruínas da destruída Star City, onde tentou

manter a ordem. Quando abordado por seu pai, que buscava ajuda por ser agora um fugitivo depois de ter assassinado Prometheus, Connor recusou ajudá-lo, porém, não o denunciou a LJA.

ARQUEIRO VERMELHO	
	Título Original: Roy Harper Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mort Weisinger, Paul Norris Grupos: Liga da Justiça da América Outras Identidades: Arsenal II, Ricardito

Histórico: O Sr. Roy Harper era um guarda-florestal que salvou um chefe navajo de um incêndio na floresta. Foi então até o fogo atrás de mais vítimas e nunca mais foi visto. Seu filho de mesmo nome mal tinha dois anos, e Arco Valente, o homem salvo pelo Sr. Harper, levou o menino para uma reserva de índios navajos. Roy cresceu com poucos amigos, e com ajuda do Arco Valente desenvolveu-se fisicamente e aprendeu a dominar o arco e flecha. Mais tarde quando o Arco Valente estava morrendo numa cama, Roy achou que necessitava de outro guardião. O Arqueiro Verde, que estava na região, soube que o garoto o idolatrava, e então ambos resolveram competir pra ver quem tinha um tiro mais rápido. Roy então o ajudou a frustrar um roubo, e provou ser mais rápido que o Arqueiro Verde. Depois que Arco Valente morreu, Roy foi adotado pelo bilionário Oliver Queen o Arqueiro Verde aos 13 anos de idade. Ele então se tornou seu parceiro mirim no combate ao crime, ganhou um traje e um jogo de flechas similares ao do Arqueiro, e adotou o nome de Ricardito. Como Ricardito, ambos protegiam Star City com um arsenal de bugigangas e ainda havia a "Flecha-Caverna" que servia como Quartel General. Se uniu a Robin, Kid Flash, Aqualad e Moça-Maravilha, para deter seus mentores que haviam sido possuídos. Depois disso resolveram formar a Turma Titã, uma equipe de heróis adolescentes. No início atuando somente como membro reserva e depois com a saída de Aqualad como membro fixo. Nesse tempo teve um caso amoroso com a Moça-Maravilha (Donna Troy). A equipe se dissolveu mais tarde após numerosas mudanças, em torno desse tempo Roy e Donna terminaram seu relacionamento. A dupla de Star City começou a se distanciar quando o Arqueiro Verde acompanhou Hal Jordan em uma viagem de camionete pelos EUA. Com a distância entre os dois arqueiros, Ricardito se virou para as drogas buscando o conforto que não encontrava em nenhum outro lugar. O Arqueiro Verde ao descobrir pôs Roy na rua. Durante um longo período, ele foi viciado em heroína e só conseguiu se curar com a ajuda da Canário Negro e da Turma Titã. Logo depois de se recuperar teve um confronto com o Arqueiro Verde, que fez com que os dois

parassem de trabalhar juntos. Passou então a trabalhar para o Capitão Richard Flag Sr. no Esquadrão Suicida. Harper tornou-se conselheiro em programas antidrogas e logo depois foi trabalhar para a DEA. Como agente de narcóticos, Ricardito foi transferido para o Xeque-Mate, uma divisão do CBI. Foi lhe dada uma missão de ganhar a confiança da terrorista e assassina conhecida como Lince. A intenção era de levar Lince para as autoridades. Mas a missão fracassou quando os dois se apaixonaram. Roy viu que não era possível restaurar Lince, então á abandonou sem dar explicações. Mais tarde quando se encontram novamente, Lince diz ter tido uma filha com ele, Lian. Na tentativa de melhorar sua imagem, ele adotou a alcunha de Arsenal, Lince capturou Roy que foi salvo por Asa Noturna, que trouxe também Lian com ele. Lian passou a ficar sob a guarda Roy, apesar de Lince a amar muito. Ele comandou os Titãs em nome do governo. Quando o acordo fracassou, ele largou tudo se dedicou a criar a sua filha. Mais tarde, Loren Júpiter o patrocinador dos Titãs, foi forçado a recrutar os Titãs originais, Asa Noturna, Tempest, Flash e Arsenal para enfrentar a ameaça de seu próprio filho, Jarrod Júpiter, o Haze. Novos e antigos Titãs juntaram forças para derrotar Haze, mas a um preço. Joto aparentemente perdeu sua vida e Arsenal sentiu-se responsável pela sua morte e permaneceu com o novo grupo por um breve período, mas acabou se retirando pouco antes da equipe se dissolver. O Arsenal veio mais tarde num conflito com Vandal Savage, descobrir que ele e sua filha Lian eram descendentes de Vandal. Assim, seus órgãos eram apropriados para ele prolongar sua vida. E para proteger sua filha de Vandal, Roy voltou a atuar como um Titã e passou a morar na Torre Titã junto de sua filha Lian.

ARQUEIRO VERMELHO II

Título Original: Red Arrow – Connor Hawke
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: James Robinson, Nicola Scott
Grupos:
Outras Identidades: Arqueiro Verde II

Histórico: No universo DC Pós Reboot, Connor Hawke, que no universo anterior era filho de Oliver Queen, aparece na Terra 2 como o Arqueiro Vermelho, membro do grupo Homens-Areia, força tarefa do Exército Mundial.

ARQUEÓPTERIX

	Título Original: Tonaja Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Paul Jenkins, Jae Lee Grupos:

Histórico: Tonaja era uma jovem Inumana , parte de uma classe antes da exposição à Névoa Terrígena , que incluía Nahrees, Dinu (de quem Tonaja gostava), Woz e Kalikya , sua melhor amiga. Tonaja tinha muito medo de mudar nas névoas e confiava em sua avó. Após a Terrigênese, porém, ela se tornou a primeira voadora Inumana evoluída naturalmente em 30 anos. Tonaja escolheu o pseudônimo Archaeopteryx , como o pássaro pré-histórico e, junto com Dinu e Nahrees, entrou na Guarda Real. Gorgon os insultou repetidamente e atribuiu tarefas ridículas, como cuidar de Lockjaw. Quando o exército liderado por Yuri Stalyenko atacou Attilan de acordo com um plano que Maximus elaborou, e que o rei Raio Negro já sabia de antemão, mas procurou usar a seu favor, Tonaja e seus companheiros foram designados para a linha de frente da batalha, onde ela se reuniu com seus outros amigos e Kalikya, descobrindo que ela tinha poderes de cura. Tonaja tentou pedir perdão pelo que havia dito após sua mutação, mas desta vez foi rejeitada, percebendo que havia sido cruel com seu amigo. Tonaja e seus companheiros lutaram até que Raio Negro ordenou a retirada. Tonaja foi mais tarde escolhido entre um grupo de estudantes de intercâmbio Inumanos para visitar e estudar na Terra.

ARQUITETO	
	Título Original: Architect Licenciador: Top Cow País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: O Arquiteto é um sábio autista capaz de distorcer a matéria com sua imaginação.

ARRAIA

	Título Original: Stingray – Walter Newell Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bill Everett, Roy Thomas Grupos: Mercenários Pagos, Vingadores

Histórico: Walter Newell (Arraia) nasceu em Gloucester, Massachusetts. Ele era um oceanógrafo que trabalhava para o governo dos Estados Unidos, que ficou amigo de Prince Namor, quando ele supervisionou a construção de uma cidade subterrânea, que ia ser destruída nas mãos do Plunderer. Poderes e habilidades: Sua roupa de batalha aumenta sua força e resistência para um nível de super-humano, que permite ele atacar com pressões de esmagamento equivalentes às profundezas dos oceanos. Naturalmente, seu traje permite que ele respire debaixo da água, dando para ele habilidades de nadar melhoradas. Suas asas aerodinâmicas o permitem planar no ar por longas distâncias. Sua principal arma de seu traje, é uma poderosa descarga elétrica que é solta através de suas luvas.

ARRAIA-A-JATO	
	Título Original: Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Ele é um alienígena humanoide parecido com uma arraia, ele é vermelho, com dois relâmpagos, com listras negras descendo dos ombros até o símbolo do Omnitrix/Superomnitrix em seu tórax. Ele tem olhos verdes, chifres amarelos que se estendem do centro de seus dois olhos, o que parecem guelras debaixo dos braços e asas amarelas que ele usa para voar e deslizar através da água em alta velocidade. Estas duas

asas estão ligadas a seus braços, e se parecem com a abas de pele de um esquilo voador ou petauro do açúcar.

ARSENAL	
	Título Original: Armory – Violet Lightner Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dan Slott, Stefano Caselli Grupos: Iniciativa

Histórico: Criada em um lar adotivo infestado de aranhas, o lar de infância de Violet a deixou emocionalmente marcada, e a tornou aracnofóbica. Em algum momento, ela foi internada por depressão no Burke Wellness Center , em São Francisco , e monitorada pelo Dr. Burke. O Tactigon: Sentindo que não tinha mais nada pelo que viver, ela pulou da Ponte Golden Gate , sentindo-se emocionalmente vazia enquanto despencava na água abaixo. Esse vazio fez com que a arma alienígena conhecida como Tactigon, uma arma alienígena imensamente poderosa que havia caído na Terra em algum momento, subisse à superfície da água em que estava enterrada e se prendesse a Violet. Violet ficou chocada ao ver a arma se prender e salvar sua vida. Vigilante: Sentindo que agora tinha um motivo para viver, ela partiu para lutar contra o crime, derrotando os Irmãos Grimm , o Tigre Voador e a Agulha . Ela então se interessou pela Iniciativa do Homem de Ferro. Ela eventualmente ajudou os Poderosos Vingadores derrotando seu inimigo Ultimo com uma única explosão, enquanto eles aparentemente eram incapazes de vencê-lo, e então perguntando a eles como se juntar a eles e levando ao seu envolvimento com a Iniciativa. Estagiário de iniciativa. Chegando ao Camp Hammond, em Stamford , Connecticut , ela ainda estava muito entusiasmada, prometendo autógrafos do Homem de Ferro aos seus amigos. Lá ela foi recebida como "bem-vinda" por Yellowjacket , Gauntlet e She-Hulk. Durante seu primeiro exercício de treinamento com a Iniciativa , ela demonstrou com sucesso seus poderes contra robôs de combate durante um exercício de captura da bandeira. Ela foi então solicitada a permanecer no palco para permitir que Trauma acessasse seus poderes (com base no medo dos outros), mas quando o colega estagiário Trauma se tornou uma aranha gigante, a coisa que ela mais temia, Armory entrou em pânico, atirando descontroladamente e matou MVP .

ARSENAL II

Título Original: Roy Harper
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Marv Wolfman, Tom Grummett
Grupos: Novos Titãs, Novos Titãs II, Titãs
Outras Identidades: Arqueiro Vermelho, Ricardito

Histórico: Foi lhe dada uma missão de ganhar a confiança da terrorista e assassina conhecida como Lince. A intenção era de levar Lince para as autoridades. Mas a missão fracassou quando os dois se apaixonaram. Roy viu que não era possível restaurar Lince, então á abandonou sem dar explicações. Mais tarde quando se encontram novamente, Lince diz ter tido uma filha com ele, Lian. Na tentativa de melhorar sua imagem, ele adotou a alcunha de Arsenal, Lince capturou Roy que foi salvo por Asa Noturna, que trouxe também Lian com ele. Lian passou a ficar sob a guarda Roy, apesar de Lince a amar muito. Ele comandou os Titãs em nome do governo. Quando o acordo fracassou, ele largou tudo se dedicou a criar a sua filha. Mais tarde, Loren Júpiter o patrocinador dos Titãs, foi forçado a recrutar os Titãs originais, Asa Noturna, Tempest, Flash e Arsenal para enfrentar a ameaça de seu próprio filho, Jarrod Júpiter, o Haze. Novos e antigos Titãs juntaram forças para derrotar Haze, mas a um preço. Joto aparentemente perdeu sua vida e Arsenal sentiu-se responsável pela sua morte e permaneceu com o novo grupo por um breve período, mas acabou se retirando pouco antes da equipe se dissolver.

ARSÊNICA

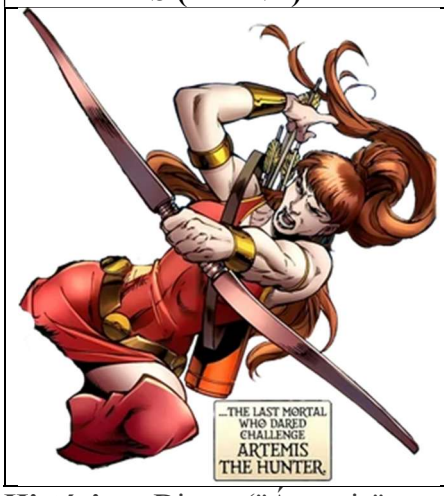
Título Original: Gertrude Yorkes
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Adrian Alphona, Brian K. Vaughan
Grupos: Força-V, Fugitivos

Histórico: Como os outros Fugitivos originais, Gertrude "Gert" Yorkes nasceu depois que seus pais e os outros membros do Orgulho decidiram transmitir sua herança dos Gibborim para seus filhos. Os pais de Gert, Dale e Stacey Yorkes , eram viajantes do tempo, e freqüentemente utilizavam seu 4-D Time Portico para completar o trabalho do Orgulho em eras múltiplas. Crescendo, Gert estava apenas perto com Nico Minoru . Gert era uma garota inteligente, inteligente, cínica e sarcástica com tendências socialistas que muitas vezes franca e abrasiva com outras pessoas. Gert começou a suspeitar que seus pais eram secretamente maus depois que Orwell, seu porco selvagem, desapareceu misteriosamente.

ARTEMIS

	Título Original: Artemis Licenciador: Celio Cardoso País de Origem: Brasil Criador: Celio Cardoso Grupos:

Histórico:

ÁRTEMIS (DIANA)	
	Título Original: Artemis Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Stan Lee, Jack Kirby Grupos: Deuses do Olimpo

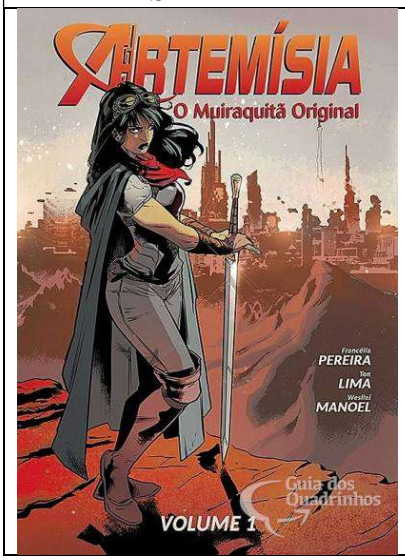
Histórico: Diana ("Ártemis", na Grécia), Deusa da Caça, era uma antiga divindade romana que integrava os doze deuses do Monte Olimpo.

ÁRTEMIS (DIANA)

Título Original: Artemis
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Harry George Peter, William Moulton Marston
Grupos: Deuses do Olimpo

Histórico: Diana ("Ártemis", na Grécia), Deusa da Caça, era uma antiga divindade romana cujo nome foi dado a uma amazona muito amiga da rainha Hipólita (ver "Diana").

ARTEMÍSIA



Título Original: Artemísia
Licenciador: Francélia Pereira
País de Origem: Brasil
Criador: Francélia Pereira
Grupos:

Histórico: A busca pelo Muiraquitã Original é na verdade uma busca por cura interior, é uma busca por autoconhecimento e, nessa busca, a mercenária, filha do Clã, terá que enfrentar vários desafios, vencer alguns inimigos e definir guerras, espalhadas pelo Sistema Solar. Artemísia também se encontrará com algumas divindades femininas, chegando mesmo a lutar “ao lado” de algumas delas, mas seu objetivo é encontrar Îasy, a divindade protetora das guerreiras Icamiabas.

ÁRTEMIS DE BANA-MIGHDALL

Título Original: Artemis of Bana-Mighdall – Artemis Grace
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Deodato Borges Filho, William Messner-Loebs
Grupos: Amazonas de Bana-Mighdall, Amazonas de Temíscira

Histórico: Conforme descrito em suas aparições em quadrinhos, Artemis nasceu uma Amazônia como um membro da tribo egípcia de Bana-Mighdall, que migraram da Grécia para vários europeus e do Oriente Médio países antes de finalmente se decidir no Egito. Três mil anos atrás, as duas Rainhas Amazonas (Hipólita e Antíope) dividiu a nação Amazona em dois. Tribo da Hipólita viajou para a ilha isolada de Themyscira (também conhecido como Paradise Island) para viver uma vida imortal, a fim de proteger a porta de entrada para o submundo chamado Porta de Entrada da Perdição. Tribo de Antíope nunca foi dada a imortalidade e foram obrigados a acasalar com homens comuns, a fim de garantir a sobrevivência de sua tribo ao longo dos séculos. Como havia renunciado a seus deuses do Olimpo uma vez que as duas rainhas se separaram, eles finalmente começaram a assimilar várias religiões e deusas de muitas terras que viajou. Algumas das pessoas incluídas as deusas Isis, Mammitu, Bast, Neith. Foi no Egito que eles finalmente construíram a cidade de Bana-Mighdall, que em sua língua se traduz em "O Templo de Mulheres". Agradecendo as amazonas para sua adoração, uma de suas novas deusas criado uma tempestade de areia poderosamente consistente para cercar e proteger a sua cidade a partir de qualquer estranho que não se podia confiar, ou "ariadnas". A Amazona Bana-Mighdalliana finalmente começou um comércio inquieto com cidades fora, a fim de criar commerce. Eles trocariam feitos sob medida armas e suas habilidades guerreiras de bens e escravos para reprodução. Artemis: Ao longo dos séculos as armas e serviços Bana-Mighdalliana tornou-se acima do valor nominal e foram em grande demanda. Este modo de vida continuou até o final do século 20. Foi nesse período que Artemis nasceu. Como uma criança, Artemis foi criada em pobreza entre sua tribo, correndo nu pelas colinas áridas e muitas vezes com fome. Até o momento ela tinha 10 anos ela foi treinada para transportar 50 lbs. pacotes silenciosamente através campos de batalha da noite. Em um ponto na sua adolescência ela deixou rapidamente o seu povo para encontrar uma nova vida no mundo do homem, aliando-se com Ra Al Ghul quando ele lançou um plano para dizimar o mundo com mísseis nucleares roubados adquiridos com a ajuda de um recuperado Bizarro, afirmando ser dezoito anos, em vez de quatorze anos e provando-se

como um guerreiro treinado ao derrotar vários de forças de Rá. Depois de ser derrotado por Batman - apesar de sua capacidade de manter sua própria contra ele quando ela tinha apenas quatorze anos era ainda impressionante-, Artemis, eventualmente, se voltou contra Ra depois levando-o a Themyscira com a intenção de que lhe permite usá-lo como uma base, percebendo durante o ataque que ela não poderia causar a morte de seu próprio povo. Ela voltou para casa depois de ter sido inspirado por um breve encontro com Superman, optando por retornar a uma vida de relativa tranquilidade. Eventualmente Mulher Maravilha encontrou sua cidade durante a pesquisa para o vilão Cheetah, que havia roubado seu ouro Laço da Verdade. Tal como língua Themyscirian original de o Bana-Mighdallian tinha mudado ao longo do tempo para incorporar dialetos do Oriente Médio, Diana teve uma difícil comunicação com as Amazonas recém-encontrado. Eventualmente, uma batalha teve lugar entre ela e guerreiro chefe do Bana-Mighdalliana ou Shim'tar. Logo um deus do Olimpo enfurecido Hermes, que estava apaixonado por Diana, tomou vingança sobre as amazonas do deserto para atacar sua amada, e a cidade de Bana-Mighdall foi destruída. Homeless, as amazonas restantes eventualmente assumiram com a bruxa Circe que era um inimigo da Mulher-Maravilha. Foi acordado que, em troca de sua servidão durante os eventos da Guerra dos Deuses, Circe iria conceder-lhes a imortalidade e um novo lar para chamar de seu. Foi decidido que uma vez que a princesa Themysciriana foi a causa inicial da sua cidade sendo destruída, eles iriam assumir a sua cidade Amazona em seu lugar. Apesar de apenas 14 anos de idade, neste momento, Artemis falou diante da Rainha e do Conselho para protestar contra o ataque planejado quando ela sentiu que Amazonas não deve guerra uns contra os outros. Seus gritos foram ignorados e que o ataque foi realizado.

ARTIE MADDICKS	
	Título Original: Artie Maddicks Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bb Layton, Jackson Guice Grupos: Exterminadores, Fundação Futuro, Geração X, Morlocks, X-Factor

Histórico: Arthur "Artie" Maddicks é filho de um cientista dedicado, Dr. Carl Maddicks . Depois de tentar roubar um soro do Dr. Henry McCoy , o Dr. Maddicks foi baleado pelo Império Secreto e, após sobreviver aos ferimentos, começou uma nova vida com seu filho, Artie. Como sua mãe havia morrido anos atrás, o Dr. Maddicks era tudo o que Artie tinha. Carl começou um trabalho no Ryan's Labs e, no décimo primeiro aniversário de Artie, sua mutação se manifestou, deixando-o desfigurado e mudo. O Dr. Maddicks, querendo curar seu filho da mutação, contratou Tower para sequestrar o Dr. McCoy, pois

ele havia chegado a um impasse e sabia que apenas o Dr. McCoy poderia ajudar. O Dr. Maddicks realizou um experimento, tentando curar a mutação, mas só conseguiu reverter a mutação aprimorada de pelo azul da Besta para um estado anterior. Tentando apagar o rastro de Beast, Dr. Maddicks contatou a X-Factor , sem saber que eles eram na verdade companheiros de equipe de Beast, para eliminar Tower. Depois que a equipe chegou para resgatar Beast, a segurança do Laboratório de Ryan foi alertada e Dr. Maddicks, percebendo que eles atirariam para matar, pediu à X-Factor para salvar seu filho, enquanto ele os atrasava e era abatido.

ARTILHEIRO	
	Título Original: Artilheiro – Edson Mariante Junior Licenciador: Chris Pereiro País de Origem: Brasil Criador: Grupos:

Histórico: Menino carente da baixada santista, sonhava em se tornar um jogador profissional para ajudar sua família, que sempre enfrentou dificuldades. Em uma de suas "peneiras" de seleção para jovens atletas, foi seduzido por um empresário oportunista, submetendo-se a um tratamento químico que inesperadamente desenvolveu muito a musculatura de suas pernas. Então, ao participar de um amistoso, seu chute saiu tão forte que, além de quase matar seu adversário, causou-lhe um ataque cardíaco. Felizmente se recuperou e foi recrutado pela Força BR e passou a integrar os Curumins, devido sua excepcional capacidade física.

ARTILHEIRO (MCCAY)	
	Título Original: Gunner Mackay - McCay Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jerry Grandenetti, Robert Kanigher Grupos: Perdedores

Histórico: No Brasil, também ficou conhecido como “Gunner” (na editora Abril).

ARTILHEIRO (SAMUEL CAULKIN)

Título Original: Ramshot – Samuel Caulkin
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: David Michelinie, Mark Bagley
Grupos: Juri

Histórico: Ramshot é um ex-guarda e membro do júri. Ele era amigo do filho de Orwell Taylor, Hugh, de quando eram companheiros do Exército. O irmão de Hugh, Maxwell, afirma que Sam era um policial viciado em drogas quando Orwell o abordou com uma posição no júri.

ARTIS CHEP

Título Original: Artis Chep
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Dave Gibbons
Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Artis Chep completou o treinamento básico pouco antes da Guerra da Tropa Sinestro e lutou na Batalha de Ranx - Mogo. Artis Chep quase foi morto por uma explosão da Tropa Sinestro, o que levou Kilowog a gritar um aviso para que ele sempre mantivesse seus escudos erguidos. Apesar do erro, Artis Chep se saiu melhor do que muitos de seus colegas novatos, cuja falta de experiência foi fatal durante a guerra.

ARTRÓPODE

Título Original: Artrópode
Licenciador:
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos:

Histórico: Artrópode é um Cerebrocrustacean (um trocadilho com cérebro e crustáceo) do planeta Encephalonus IV (um trocadilho com encepha, um prefixo referente ao cérebro). Artrópode é um crustáceo alienígena extremamente inteligente com um poder de eletrocinese e capacidade de criar campos de força e projetar em torno de si e outros

através do pensamento, realizado através da abertura das placas exoesqueleto em seu crânio. Além disso, é mostrado em Com Uma Mão Só que ele pode fazer a sua eletricidade a partir de suas pinças, sem necessidade de abrir seu crânio. Nesta forma, Ben fala com dicção muito maior e com um sotaque britânico. Artrópode mostrou ter uma carapaça muito resistente, a ponto de aguentar as explosões sônicas de Eco. Também, a espécie tende a ser egomaníaca, o que lhes faz esquecer de fazer coisas simples, como visto em A Vingança de Vilgax parte 2, onde Artrópode esquece de capturar um Macaco-Aranha que fugiu do Omnitrix, devido a sua atitude arrogante. Ele aparece pela primeira vez em Confusão no Cais para enfrentar Ship, mas Artrópode foi uma transformação acidental de Ben e o primeiro alienígena que Ben pensa em um nome para ele. No entanto, ao contrário das transformações acidentais da série anterior, este foi causado por uma agitação e fazendo o Omnitrix trocar de Arraia-À-Jato para Artrópode.

ARUÃ

Título Original: Aruã - Alice
Licenciador: Bené Nascimento "Joe Bennett"
País de Origem: Brasil
Criador: Bené Nascimento "Joe Bennett"
Grupos: Esqudrão Amazônia

Histórico: Alice e Vander são casados e geólogos e estavam trabalhando em uma escavação de um minério desconhecido. O minério reagiu inexplicavelmente ao toque de Alice e explodiu. A explosão afeta o casal. Seus corpos foram cobertos por uma estranha e viscosa massa metálica, a dor for intensa e por um breve momento eles se tornaram um único ser, partilhando de tudo que sentiam. Quando acordaram, seus corpos tinham mudado de maneira drástica, o metal havia se misturado a pele e corpo deles, também lhe concedendo poderes especiais. Atualmente combatem o crime com os nomes de Aruã e Sucuri.

ARUANÃ

Título Original: Aruanã - Artur
Licenciador: Wellington Srbek
País de Origem: Brasil
Criador: Wellington Srbek
Grupos: Força Animal

Histórico: Irmão de Helena. Poderes: capaz de nadar como um peixe e manipular volumes de água.

ARX

Título Original: Arx
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Dave Gibbons, Patrick Gleason
Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Falecido. Nasceu como um gêmeo no planeta Thorr'g; numa constante competitividade para provar ser melhor que seu irmão, ficou muito feliz quando seu irmão não foi escolhido para ser um Lanterna Verde, porque a seleção permitiu-lhe superar seu irmão em outra área. Com espírito competitivo Arx teve uma vantagem enorme quando do treinamento para se tornar um Lanterna Verde, mas ele sempre pecou por não reter o significado da camaradagem. Arx recentemente morreu numa emboscada dos Lanternas Vermelhos quando eles tentaram sequestrar Sinestro durante a transferência do vilão de Oa. Arx era um dos Lanternas Verdes que escoltavam o renegado.

ÁS

	Título Original: Amazing Boy/Ace – Ace Barlow Licenciador: Domínio Público País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Louis Cazeneuve Grupos:

Histórico: Ace se junta a Dart como seu ajudante após testemunhar um tiroteio horrível que mata seus pais. Depois disso, sem nada melhor para fazer, Ace se junta a Dart como seu ajudante Amazing Boy. Ele pode voar assim como Dart.

ÁS ARQUEIRO	
	Título Original: As Arqueiro Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Arqueiro verde do Japão.

ÁS DE ESPADAS	
	Título Original: Asso di Picche – Gary Peters Licenciador: Sem Licenciador País de Origem: Itália Criador: Hugo Pratt, Mauro Faustinelli Grupos:

Histórico: Após a Segunda Guerra, Giorgio Bellavitis e Faustinelli começaram o então chamado "Grupo de Veneza", junto com Hugo Pratt, Paolo Campani e Dino Battaglia. O grupo lançou a magazine "Albo Uragano", mais tarde renomeada "Asso di Picche". O carro-chefe da revista, lançado em 1947, era um herói mascarado combatente do crime, cujo alter-ego era a do repórter Gary Peters. Com a ajuda de sua noiva Deanna Farrel e

do parceiro oriental Wang, ele luta contra a Quadrilha das Panteras e a Quadrilha dos Cinco.

ÁS DE ESPADAS (JACK JONES)	
	Título Original: Black Jack – Jack Jones Licenciador: Archie Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Al Camy Grupos:

Histórico: O detetive de polícia Jack Jones, conhecido por seus colegas policiais como um amante de blackjack, descobriu que o criminoso Lucky Lavitto e seus homens estavam escondidos na Mansão Larson, mas foi capturado pelos mafiosos graças a um colega policial que o traiu. Ciente da propensão do policial para o jogo, Lavitto colocou Jones dentro de uma pequena sala junto com uma carta de Valete de Espadas, então selou a sala hermeticamente com cimento, deixando-o sufocar. Jones usou a carta para fazer um pequeno furo no cimento que secava, deixando entrar ar fresco suficiente para sobreviver até ser descoberto pelo Sr. Larson que retornava. Dado como morto, Jones adotou uma identidade fantasiada e rapidamente levou Lavitto e seus homens à justiça.

ÁS DO ESPAÇO

	Título Original: Space Ace Licenciador: Shonen Book País de Origem: Japão Criador: Tatsuo Yoshida Grupos:

Histórico: Space Ace (宇宙エース, Uchū Ēsu) conhecido no Brasil como Ás do Espaço, é uma série de mangá escrita e ilustrada por Tatsuo Yoshida, uma ficção científica publicada na revista Shōnen Book da editora Shueisha entre junho de 1964 e maio de 1966. Posteriormente foi adaptada em uma série de anime produzida pela Tatsunoko Production, sendo exibida originalmente pela Fuji TV de 8 de maio de 1965 a 28 de abril de 1966.

ÁS INIMIGO	
	Título Original: Enemy Ace – Hans Von Hammer Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Joe Kubert, Robert Kanigher Grupos:

Histórico: Ás da força aérea alemã nas duas guerras mundiais. De acordo com o desenhista Joe Kubert, a idéia inicial foi do roteirista e editor Robert Kanigher, que o descreveu assim: “Joe, tenho uma idéia para um novo personagem. Um ás da aviação da Primeira Guerra Mundial. Ele é solitário, mal-humorado e tem derrubado mais aviões inimigos que todos os outros pilotos de seu grupo juntos. Ele é diferente e ninguém pode chegar perto dele. Seu único amigo é um lobo selvagem que vive numa floresta. Eles se comunicam sem palavras. Ambos são máquinas assassinas e dividem o mesmo destino: a solidão. E o pior... o piloto é um ás alemão!” Von Hammer é um respeitado (tanto por amigos como inimigos) e hábil piloto de biplano da I Guerra (mais tarde, fizeram-no atuando na segunda). Seu patriotismo não impede que tenha um estranho código de honra, respeitando e saudando os corajosos aviadores que derruba nos céus. Na época em que foi lançada, a HQ sofreu protestos por apresentar como herói um soldado alemão. Mas o

Ás Inimigo não é do partido do nacional-socialismo (nazista), ele só combate em nome de seu país, não pelo partido. Recentemente, apareceu no desenho animado "Batman: The Brave and the Bold".

ÁS NAVAJO

Título Original: Navajo Ace – Johnny Cloud
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Irv Novick, Robert Kanigher
Grupos: Navajos, Perdedores

Histórico: Herói de uma série de histórias de guerra publicada pela editora DC. Trata-se de um valente piloto navajo que operava nos céus europeus durante a Segunda Guerra. O personagem apareceu pela primeira vez em série própria ("Lt. Johnny Cloud"), no n° 82 do gibi "All-American Men of War", em 1960. Nas primeiras aventuras, Johnny Cloud era tenente. A partir de 1964, foi promovido a capitão ("The Brave and the Bold" n° 52). A série "Lt. Johnny Cloud" (agora capitão) foi cancelada em 1966. Mas o bravo índio foi trazido de volta na revista "G.I. Combat" n° 138 (novembro de 1969). Na nova trama, após falhar numa missão, ele foi resgatado pelo Tanque Mal-Assombrado (personagem de outra série da DC, um blindado militar que era protegido pelo fantasma de um general da Guerra Civil americana). Junto com Cloud, foram resgatados Artilheiro & Sarja (que tinham deixados de ser publicados em 1965, em "Our Fighting Forces") e Capitão Storm (cujo título fora cancelado em 1967). A idéia da DC era reunir esses personagens, que não tinham força para sustentar suas próprias revistas, em uma nova série, ironicamente chamada "Os Perdedores". No Brasil, "Lt. Johnny Cloud" ficou conhecido como "Tenente Johnny Cloud" (na Ebal), enquanto que a editora Abril, nas poucas vezes que o publicou, o chamou de "Ás Navajo".

ASA

	Título Original: Wing – Edward Tencredi Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: John Cassaday, Joss Whedon Grupos:

Histórico: Asa era um dos estudantes do Instituto Xavier. Ele cometeu suicídio após ter seus poderes retirados pelo alienígena Ord. Seu poder mutante era vôo.

ASA BRANCA	
	Título Original: Asa Branca Licenciador: Watson Portela País de Origem: Brasil Criador: Watson Portela Grupos:

Histórico: Asa Branca é um personagem criado por Watson Portela e publicado no ano de 1983 na revista "Quadrinhos Eróticos", Grafipar e na série Paralelas. O personagem em sua história solo, surge como um ser mítico, "nascido", do próprio demônio mas já vinha antes, sendo trabalhado como um cangaceiro que viaja no tempo, nas brechas de um universo watsoniano, com outros personagens, de seu "voo livre" criativo.

ASA DE FOGO

Título Original: Firebird – Bonita Juarez
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Bill Mantlo, Sal Buscema
Grupos: Guardiões do Deserto, Vingadores, Vingadores Secretos (Guerra Civil).

Histórico: Uma assistente social católica devota de ascendência mexicana, Juarez Bonita andava pelo seu amado deserto fora Albuquerque quando um meteoro ígneo atingiu poucos metros de distância dela. Milagrosamente ilesa, Bonita descobriu que ela tinha agora poder sobrenatural sobre o fogo, que ela usou dias mais tarde para impedir um assalto numa loja de conveniência. Descrito como "Pajaro Del Fuego", por um dos ladrões, Juarez assumiu o pseudônimo fantasiando-se de Asa de Fogo e protegia o sudoeste americano, quer isoladamente quer como membro da equipe de guardas florestais por pouco tempo. Mais tarde, depois que ela foi atacada pelo demoníaco Mestre Pandemonium, Bonita controlou e lutou com ele com a ajuda dos Vingadores da Costa Oeste. Ansiosa para entrar no grupo, ajudando-os contra diversos inimigos, como o Lobisomem e o Cat People, mas o líder da equipa Gavião Arqueiro passou por cima dela, algo que à apavorou. Posteriormente Asa de Fogo tentou reviver os Rangers, mas foi um fracasso (embora ela tenha conseguido expor a possessão demoníaca de seu antigo companheiro Shooting Star), e ela logo partiu para um retiro espiritual. Retornando de uma aparência mais abertamente religiosa como Espirita, Bonita ajudou o deprimido Hank Pym a reconstruir sua vida, compartilhando um breve romance com ele. Ela também ajudou a resgatar os Vingadores da Costa Oeste de uma armadilha no tempo de Dominus, através de uma mensagem do Gavião Arqueiro confiada a sua família mais de duzentos anos antes. Mais tarde, ela encontrou à SHIELD (Sociedade de Ensino Superior Interestelar Educação e Desenvolvimento Logístico), um grupo de estudiosos estrangeiros que afirmou que o meteoro que ela encontrou habitava resíduos de um de seus experimentos fracassadps. Bonita aceitou a revelação como uma lição de humildade, confortando-se com a crença de que Deus ainda poderia ser o autor de seus poderes, ainda que indiretamente, mais do que tinha imaginado. Retomando ao seu codinome original como Asa de Fogo, ela retornou à sua carreira como um assistente social e se tornou um reserva dos Vingadores, ajudando o time contra adversários diferentes, como o Android Awesome, a conspiração dos Atos de Vingança, invasores da Atlântida, SURF, Morgana Le Fay, e Dominex, e ajudando a controlar o capturado Bloodwraith e uma invasão alienígena em Madripoor. Ela recusou várias ofertas de adesão em tempo integral nos Vingadores, pois dedicava-se ao seu trabalho na igreja, mas ela juntou-se temporariamente ao grupo como ativa durante o período da guerra da Dinastia Kang, ajudando a libertar a Terra e com êxito a oritentar uma Thor desiludido. Durante a Guerra

Civil, Asa de Fogo registrou-se na Iniciativa, mas após a notícia da morte do Golias viajou a Nova York e entrou para os Vingadores Secreto. Depois da prisão do Capitão América, Bonita era uma das muitas pessoas que receberam anistia e agora serve a Iniciativa como uma dos Rangers do Texas. Asa de Fogo pode gerar calor e chama, controlando-os com precisão molecular. Ela pode projetar ondas de calor, explosões de fogo e modificar as chamas; criar ventos poderosos, manipulando as temperaturas do ar, correntes de convecção e usar as correntes térmicas para levantar pesos enormes, e voar rápido o suficiente para atingir a velocidade de escape. Ela pode controlar mentalmente o calor ou chama à sua volta, e é fisicamente imune ao calor e fogo. Asa de Fogo também tem mostrado mais misterioso, possivelmente habilidades místicas. Ela tem visões, às vezes, pode sentir a presença do mal (o mal sobrenatural especialmente), tem uma intuição fantástica, e parece imune à possessão demoníaca. Notadamente, Bonita pode ser imortal, se provado milagrosamente imune a situações potencialmente fatais como o vácuo do espaço, um veneno universal (poderoso o suficiente para matar até mesmo o Surfista Prateado) e radiação maciça.Ela pode ser um dos poucos seres no universo que não pode morrer

ASA NEGRA	
	Título Original: Wing – Edward Tencredi Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Robert Kirkman Grupos: Guardiões Globais

Histórico: Asa Negra é um guerreiro aéreo habilidoso, combinando velocidade e estratégia em combate. Com uma mente tática afiada, ele analisa o campo de batalha com precisão, usando sua mobilidade para atacar e recuar rapidamente. Seu intelecto e instinto fazem dele um adversário formidável nos céus.

ASA NEGRA II	
	Título Original: Wing – Edward Tencredi Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Robert Kirkman Grupos: Guardiões Globais

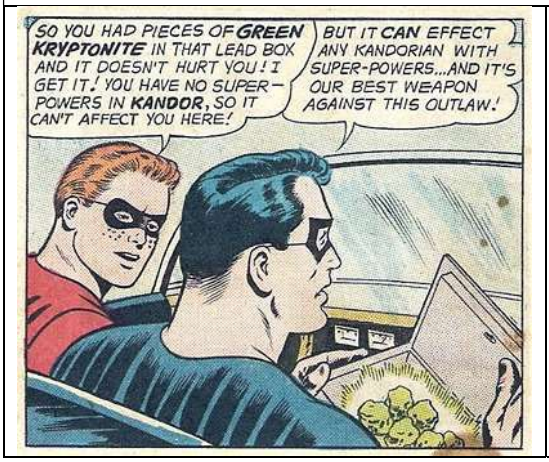
Histórico: Ainda aludindo a Batman e Robin, o Asa Negra original tinha um sidekick conhecido como Garoto Noturno, que assumiu o manto de Asa Negra depois que o

primeiro foi morto quando Omni-Man assassinou os Guardiões Globais. Asa Negra II, no entanto, foi incapaz de lidar com a dura realidade de enfrentar todos os crimes em sua cidade sozinho e matou todos os criminosos que encontrou. Muito do arco de seu personagem gira em torno dele lutando com seus valores como herói, eventualmente sentindo remorso por suas ações e acreditando ser irredimível. É o tipo de narrativa que falta para a maioria da mídia de super-heróis, e é por isso que a inclusão de Asa Negra II na série seria pode ser tão relevante.

ASA NOTURNA	
	Título Original: Nightwing – Richard John Grayson Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: George Pérez, Marv Wolfman Grupos: Bat Família, Batsquad, Liga da Justiça da América, Liga da Justiça do Arkham, Novos Titãs, Novos Titãs III, Renegados I. Outras Identidades: Agente 37, Batman III, Robin, Robin Vermelho I

Histórico: Dick Grayson não tem poderes. É um ser humano comum, mas com habilidade em artes marciais e acrobacia além de ter sido treinado por Batman em combata corpo-a-corpo. Possui máscara equipada com lentes de visão noturna Starlite. Seu traje é feito com tecido especial de Nomex, resistente ao fogo, e materiais de Kevlar à prova de balas. Emprega batganchos monofilamentados e fateixas, bat-rangues estilizados, cápsulas de gás, respiradores e outros dispositivos armazenados em seu cinto de utilidades. Prefere o uso de esgrima e bastões de luta no combate corpo-a-corpo. Nome verdadeiro: Richard (Dick) Grayson. Ocupação: policial. Estado civil: solteiro (esteve prestes a se casar com Estelar). Parentes conhecidos: John e Mary Grayson, pai e mãe falecidos e Batman "pai adotivo". Olhos: azuis Cabelos: Escuros Dados adicionais: Dick Grayson foi o 1°Robin, seguido de Jason Todd e Timothy Drake, e sempre liderou a equipe dos Titãs até se afastar do grupo. Muito tempo atrás, enquanto o circo estava em Gotham City, um pequeno garoto fazia parte de um espetáculo de trapézio, os "Graysons Voadores". Porém o circo estava endividado e se não saldasse suas dívidas coisas trágicas iriam acontecer. E realmente aconteceram. Durante o número dos Graysons uma corda se rompeu, fruto de sabotagem, e os pais de Dick caíram sem rede embaixo. Dick sobreviveu ao acidente que Bruce Wayne, o Batman, presenciou. Penalizado com o que havia acontecido com o garoto, talvez pelo que lhe aconteceu quando tinha mais ou menos a idade deste, Wayne resolveu adotá-lo e o levou para sua mansão. Ele revelou, meses mais tarde, ser o Batman e ensinou ao garoto todas as técnicas

que ele aprendeu com os melhores mestres de todo o mundo. Wayne também ofereceu ao menino a oportunidade de fazer dupla com ele na luta contra o crime. Como o primeiro e mais distinto parceiro do Batman, Dick canalizou seu desejo de vingança contra o criminoso que assassinou seus pais em uma bem-sucedida carreira de combate ao crime. Como Robin, ele faria parte da dupla "Batman e Robin", a tão falada Dupla Dinâmica de Gotham! Dick Grayson passou por muitas aventuras com Batman e seu batismo de fogo foi um confronto com um poderoso inimigo de Batman: o Duas-Caras. Uma de suas primeiras missões que não foi bem-sucedida. Como em todos os golpes de Duas-Caras, aquele também envolvia a duplicidade. Duas-Caras havia preparado uma forca dupla para o Batman e para a coisa que ele mais detestava: um promotor público. Dick, ao tentar sair da situação, pediu para a famosa moedinha de Duas-Caras decidir o destino dos dois. A moeda decidiu a morte e Duas-Caras abriu o alçapão debaixo do promotor. Robin, na tentativa de salvá-lo, lançou seu bat-rangue e rompeu a corda, só que eles estavam nas docas e o promotor caiu no rio. Dick o salvou da forca para ele morrer afogado. Após isso, Dick foi espancado por Duas-Caras até o Batman conseguir se libertar. Muito tempo depois disso, Dick entrou para a Turma Titã e se tornou o líder. Durante o evento "Crise nas Infinitas Terras", Dick trocou seu codinome de Robin para Nightwing (Asa Noturna III) em homenagem ao Super-Homem, aposentando a capa e o capuz de Robin e provando a si mesmo e a seu mentor sua independência, saindo da sombra de Batman. Durante algum tempo foi líder do Grupo dos Renegados (3ª geração), sendo substituído mais tarde por Batman (Bruce Wayne), antes da morte do Morcego na Saga Crise Final. Seguindo a aparente morte de seu mentor, Dick assumiu o manto de Batman e agiu em Gotham ao lado do Robin Damian Wayne até o retorno de Bruce. Atualmente, após a reformulação editorial que deu origem aos Novos 52, Dick Grayson retornou à identidade de Asa Noturna, patrulhando Gotham City e posteriormente Chicago.

ASA NOTURNA I	
	Título Original: Nightwing I – Kal El Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Curt Swan, Edmond Hamilton, Mort Weisinger Grupos: Outras Identidades: Super-Homem

Histórico: Ao investigar distúrbios em uma missão em Kandor, Kal-El e Jimmy Olsen acabam criando novas identidades, baseadas em Batman e Robin, com Super-Homem como Asa Noturna I e Jimmy Olsen como Pássaro Flamejante I.

ASA NOTURNA II

Título Original: Nightwing – Van-Zee
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Curt Swan, Edmond Hamilton, Mort Weisinger
Grupos: Kandorianos, Kryptonianos, Tropa de Emergência de Kandor
Outras Identidades:

Histórico: Parente distante do Super-Homem, que vive na cidade de Kandor, Van Zee é um sósia de Kal-El e acaba assumindo a sua identidade na cidade engarrafada, como Asa Noturna (Asa da Noite/Asa Vingadora). Primeira aparição (nos EUA): “Superman"s Girl Friend Lois Lane” n° 15 (fevereiro de 1960).

ASA NOTURNA III

Título Original: Nightwing – Jason Todd
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Doug Mahnke, Judd Winick
Grupos:
Outras Identidades: Capuz Vermelho II, Robin II, Robin Vermelho II

Histórico: Todd ressurge após o período "One Year Later", patrulhando as ruas de Nova Iorque como uma versão assassina de Asa Noturna. No entanto, Jason mostra nenhuma intenção de desistir da persona Asa Noturna quando confrontado por Dick Grayson, e continua a insultar Grayson, vestindo o traje e sugerindo que os dois se tornassem uma equipe de combate ao crime. Não muito tempo depois de os dois Nightwings reunirem-se, Todd é capturado e preso pelos mafiosos locais Barry Pierce e Buddy. Grayson relutantemente vai resgatá-lo, e os dois unem forças para derrotar os irmãos Pierce. Pouco depois, Todd deixa Nova York e o manto de Asa Noturna Grayson, juntamente com um telegrama dizendo a Grayson que ele voltou ao normal e ainda se considera parte da família Batman.

ASA NOTURNA IV (LOR-ZOD)

Título Original: Nightwing – Chris Kent
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Adam Kubert, Geoff Johns, Richard Donner
Grupos: Kandorianos, Kryptonianos
Outras Identidades: Christopher Kent

Histórico: Chris Kent juntamente com Tara Ak-Var, formaram uma dupla de aventureiros kryptonianos que usaram os nomes (e algo mais) de grandes heróis divinos do antigo Krypton. Sua missão na Terra apenas recentemente se revelou: caçar os agentes infiltrados do general Zod no nosso mundo. PODERES: Como Kryptoniano: Vôo, Invulnerabilidade, Força sobre-humana, Visão telescópica, Respiração Vortex, Mentalidade Super-humana, Audição sobre-humana, Visão de Raio-X, Visão de calor, Fator de cura. Como Asa Noturna: Teletransporte, Energia de construção de sombra, Onisciência, Telecinésia Tátil e imunidade à Zona Fantasma (já que ele nasceu lá).

ASA NOTURNA V – SUPERMAN

Título Original: Nightwing (Superman) – Clark Joel Wayne
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: John Byrne
Grupos: Kryptonianos

Histórico: Personagem das séries "Gerações" (com Superman & Batman). É o neto oriental do Homem de Aço. Na terceira minissérie ("Gerações 3"), ele assume a identidade de Superman.

ASA PSIQUÊ

Título Original: Asa Psiquê – Alberto Silva
Licenciador: Carlos Alberto Oliveira
País de Origem: Brasil
Criador: Carlos Alberto Oliveira
Grupos:

Histórico: É uma criação de Carlos Alberto Oliveira em 1981, sob forte influência dos super-heróis americanos. O personagem foi publicado em 1983 no zine Epopéia Potiguar, publicação do GRUPHO Natal-RN, alcançando apenas 4 edições. Na construção do personagem, ele teria vivido suas aventuras em 2500 da Era Aquariana, que de acordo com "alguns profetas, os fatos se repetem e o que foi passado volta ao futuro". Asa Psiquê era um líder Tapuio da Nações Keriri, que veio do mundo astral, e nesse período trava um confronto com invasores europeus. O herói, diz já ter sido um homem branco. Mas à frente, suas aventuras se passam no ano 2020, uma espécie de "esquina" do tempo que reproduz a cidade de Natal-RN, com um misto de Brasil colonial e um futuro improvável, sob ataque de alienígenas e naves espaciais. O Asa Psiquê agora é uma força dormente no corpo frágil de Alberto Silva, que diante de uma ameaça, se libera através do sopro ectoplasmático. Como a maioria dos super-heróis, o Asa Psiquê também tem seus poderes. Um deles é uma espécie de teletransporte, que pode subentendido como voo, além de força descomunal e raciocínio lógico.

ASA SANGRENTA 2099

Título Original: Bloodhawk – Lemuel Krug
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: John Francis Moore, Ron Lim
Grupos: X-Men 2099

Histórico: O mais volúvel dos X-Men, Asa Sangrenta não é um membro que se possa contar a todo momento, mas já ajudou muito a equipe de Xian. Está mais envolvido nas

causas eco-terroristas. Poderes: pode se transformar numa criatura alada com garras e pele reptiliana que o protege até de radiação. Habita o Universo Marvel 2009 (Terra 928).

ASA VERMELHA	
	Título Original: Redwing – Carrie Levine Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Al Vey, Marv Wolfman, Tom Grindberg, Tom Grummett Grupos: Tropa Titã

Histórico: Carrie Levine era filha de cientistas que trabalhavam para os Laboratórios S.T.A.R. Tinha um irmão gêmeo, Jonathan Levine. Sua mãe foi exposta à radiação antes de engravidar dos gêmeos. Isto pode ter causado a mutação que proporcionou a Carrie nascer com asas e Jon a capacidade de interagir com qualquer computador. Com o crescimento do poder de Caos, os Levine temiam que suas crianças fossem capturadas. Então, esconderam-se com suas crianças sob o chão. Lorde Caos iniciou suas pesquisas meta-humanas para exterminar qualquer indício deles. Assim, os Levine foram mortos e, tempos depois, os órfãos, uniram-se à rebelião (Tropa Titã). Carrie tinha grande afeição por seu treinador, o Asa Noturna do futuro. Tempos depois, o líder da Tropa Titã deu ao grupo uma missão: viajar 10 anos no passado para evitar o nascimento de Caos. Para isso, o grupo deveria assassinar Donna Troy, mãe de Caos. Assim, o grupo voltou ao passado e confrontou os Titãs. Donna deu à luz Caos antes da intervenção da Tropa. Juntos, a Tropa Titã e os Titãs confrontaram Caos com sucesso. Logo após este evento, a Tropa descobriu que não podia mais voltar ao futuro. Sem lugar para ir, fixaram residência na Fazenda de Donna Troy, em Nova Jersey, onde tentaram encontrar um lugar neste mundo. Foi descoberto, neste período, que os Levine tiveram gêmeas. Asa Vermelha começou a freqüentar a escola. Neste período, Carrie sofreu uma mutação, adquirindo uma forma rapina (com bico e garra), adotando o nome de Predadora. Durante a crise "Zero Hora" foi revelado que o líder da Tropa, no futuro, era o vilão Monarca, que criou um falso futuro para que pudesse treinar meta-humanos, no caso a Tropa Titã, para agir como agentes latentes. Ele sabia da inevitável crise do tempo e queria um grupo poderoso sob seu comando. O vilão Extemporâneo comandou todos da Tropa no ataque aos heróis que estavam tentando salvar esta linha temporal. Seu plano faliu. Os heróis contiveram a Tropa, mas o tempo continuou em colapso, apagando as linhas temporais falsas. Como resultado, todos os heróis da Tropa Titã foram apagados da existência, exceto três pessoas: Tara Markov (Terra II), Miriam Delgado (Miragem) e Asa Mortal (que se acreditava ser o Dick Grayson do Futuro). Não se sabe se há uma versão de Carrie nesta linha temporal. Asa Vermelha possuía grande habilidade no vôo. Como Predadora, possuía fortes garras e grande habilidade de busca e captura.

ASA VERMELHA (WARREN DRAKE)	
	Título Original: Redwing – Warren Drake Licenciador: Amalgam Comics (DC Comics / Marvel Comics) País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Karl Kesel, Pat Olliffe Grupos: Liga X

Histórico: Amalgama de Anjo e Robin.

ASGARDIANO	
	Título Original: William Kaplan Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Allan Heinberg, Jim Cheung Grupos: Jovens Vingadores Outras Identidades: Wiccano

Histórico: Billy Kaplan é filho adotivo do casal de médicos Jeff e Rebecca Kaplan. Depois se descobre que ele pode ser um dos filhos "mágicos" da FEITICEIRA ESCARLATE. Foi recrutado pelo PROGRAMA DE SALVAGUARDA do VISÃO para se tornar a próxima geração dos VINGADORES, caso a equipe original fosse morta ou debandasse, aliou-se ao RAPAZ DE FERRO, PATRIOTA e HULKLING. Para este último, percebe-se seu “afeto especial”. SINOPSE: Como todos os membros recrutados às pressas pelo PROGRAMA DE SALVAGUARDA dos VINGADORES, o ASGARDIANO ainda tá aprendendo a usar seus poderes, que a princípio julgava ser de natureza elétrica e controlador de climas, mas, com o passar do tempo e as aventuras que o forçam a usar suas capacidades, perceber que ele, na realidade, é um conjurador de feitiços, beirando um modelador de realidades. E depois do embate com o KANG, e a retirada do RAPAZ DE FERRO do grupo, juntamente com a proibição feita pelo CAPITÃO AMÉRICA de usar o uniforme e o nome, Billy remodelou suas vestes e assumiu o codinome de WICCANO. É integrante da super-equipe mirim: JOVENS VINGADORES. PODERES: Suas habilidades ainda são um mistério até mesmo para ele. Já demonstrou ter poderes elétricos, geração de relâmpagos, capacidade de voar e uma pequena manipulação da realidade. Ele seria o correspondente à versão jovem de THOR.

ASH

	Título Original: Ash Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Ron Marz, Tony Harris Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Primeira aparição em GREEN LANTERN CORPS QUARTERLY 7 – 1993. Lanterna Verde sdo setor 650. APARÊNCIA FÍSICA: forma humanóide com pele arroxeada, olhos verdes escuros e cabelos ralos e negros. INDIVÍDUOS RELACIONADOS: Tasha (esposa, assassinada) HISTÓRICO: Ash era um fazendeiro antes de sua esposa ser assassinada por um vampiro. Quando ele foi escolhido para a Tropa, iniciou sua cruzada para eliminar os vampiros. Ash acabou descobrindo que o assassino de sua mulher era um discípulo do vampiro espacial Starbreaker; assim ele jurou vingança contra ele e todos seus seguidores. Lutou em conjunto com a Tropa contra o Superboy Primordial na Crise Infinita. Recentemente recebeu a missão de procurar o corpo do Antimonitor no setor 666 da Guardiã do Universo conhecida como SCAR, sem saber que a mesma já se encontrava com planos próprios infectada pela morte.

ASH KETCHUM	
	Título Original: Satoshi Licenciador: Nintendo of America Inc. País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Ash Ketchum é um personagem da série de anime e mangá Pokémon. É conhecido por ser o protagonista do anime e o personagem humano mais conhecido por fãs da série. Seu nome japonês é uma homenagem ao criador da série Satoshi Tajiri. Ash nasceu na cidade de Palett na região de Kanto, e é um garoto que luta para se tornar o maior treinador pokémon. Seu objetivo é ser um Mestre Pokémon, e por isso decidiu começar sua viagem em busca deste título. Para catalogar os monstros, ele possui a PokéDex (PokéAgenda na dublagem), um computador de bolso que contém todas as

informações sobre os Pokémon da região onde foi programado. Enquanto viaja pelas diversas cidades de uma região para cumprir seu objetivo, Ash tem a oportunidade de capturar novos Pokémon, treiná-los para fortalecê-los e ajudar a preencher a PokéDex com todos os Pokémon conhecidos. Além disso, ele eventualmente enfrenta seus rivais em combate a Equipe Rocket, uma espécie de "máfia" especializada em roubar Pokémon poderosos e vendê-los no mercado negro ou usá-los em benefício próprio. Ash também viaja com 3 meninas até a atual saga: Misty/Kasumi, May/Haruka e Dawn/Hikari. Quando está viajando, Ash pode carregar até 6 pokémons consigo de cada vez, mas pode armazenar mais no laboratório do Professor Carvalho, trocando-os pelos que carrega de acordo com a necessidade. Balanceando sua equipe, Ash busca derrotar todo tipo de inimigo. Ele sempre carrega consigo seu melhor amigo Pikachu. Por ser leal, justo e determinado, Ash teve o privilégio de ver alguns dos Pokémons legendários. Alguns dizem que, pelo fato de Ash ver o Ho-oh mais vezes que qualquer um, o Treinador tem uma ligação com o Pokémon arco-íris (Categoria da PokéDex).

ASH WILLIAMS	
	Título Original: Ash - Ashley J. Williams Licenciador: Marvel Comics – Dynamite Entertainment País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Sam Raimi Grupos:

Histórico: é um personagem fictício e protagonista da franquia Evil Dead . Criado por Sam Raimi , ele é interpretado por Bruce Campbell e é o único personagem a aparecer em cada entrada da série, incluindo um pós-créditos e uma participação especial em áudio nos filmes de 2013 e 2023 , respectivamente. Ao longo da série, Ash enfrenta " Deadites ", criaturas possuídas pelo antigo mal do Demônio Kandariano. Ash, desde sua estreia, foi considerado um ícone cultural e um herói de terror icônico. Em 2008, Ash foi selecionado pela revista Empire como o 24º maior personagem de filme de todos os tempos, e em 2013, foi eleito pela Empire como o maior personagem de filme de terror de todos os tempos.

ASHA DEL-NAR

	Título Original: Asha Del-Nar Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: James Robinson, Greg Rucka, Pete Woods Grupos:

Histórico: Asha Del-Nar era uma escritora da Guilda dos Artistas de Kandor, mas se alistou depois que a cidade foi roubada por Brainiac. Considerada uma oficial competente, mas comum, ela liderou Red Shard depois que Gor foi promovido para fora da unidade, mas antes de Kal-El ser designado para ela. Ela se tornou a segunda em comando de Kal-El. Com ele, ela lutou contra Thought-Beasts e capturou um criminoso conhecido como Greyline .

ASHE (OVERWATCH)	
	Título Original: Ashe - Elizabeth Caledonia Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jason Colina Grupos:

Histórico: uma personagem que apareceu no videogame Overwatch de 2016 , um jogo de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela Blizzard Entertainment , e na franquia resultante . Ela apareceu pela primeira vez no curta de animação Reunion de 2018 , e logo depois foi adicionada como personagem jogável no primeiro jogo da franquia. Ashe é uma fora da lei americana e líder da Deadlock Gang, um bando de criminosos traficantes de armas. Ela faz isso ao lado de seu ajudante BOB , um grande robô bigodudo cujo nome significa Big Omnic Butler. Em todas as aparências, Ashe é dublada por Jennifer Hale, enquanto BOB se comunica estritamente por meio da linguagem corporal e do movimento dos olhos. O desenvolvimento de Ashe foi diferente de outros personagens jogáveis para o jogo, concebido originalmente para o curta animado por Jason Hill como um contraste para o personagem Cassidy . No entanto, depois que a arte foi desenhada por Mio del Rosario e JungAh Lee, a equipe gostou do personagem, assim como de seu companheiro BOB. Na mesma época, o líder do projeto Geoff Goodman estava interessado em

introduzir um novo personagem jogável no jogo, e ver seu rifle de ação de alavanca gostou da ideia. Como resultado, quando o curta foi lançado, eles a anunciaram como um personagem para o jogo logo depois. Ashe recebeu uma recepção mista. Embora ela fosse popular entre muitos fãs após o lançamento, alguns questionaram a falta de personagens femininas negras no jogo e viram Ashe como um desrespeito a essas preocupações. Isso foi agravado quando a arte conceitual revelou em um ponto do desenvolvimento que foi considerado que ela seria uma mulher de cor. Críticas adicionais foram levantadas sobre seu tipo de corpo ser muito padrão para personagens femininas de videogame e o choque de seu personagem cowboy com o fundo de ficção científica do jogo. No entanto, algumas fontes notaram seu contraste com Cassidy como positivo e elogiaram sua representação na literatura relacionada ao universo do jogo. O próprio BOB foi recebido de forma mais calorosa, com alguns perguntando se ele poderia ser transformado em um personagem jogável.

ASHEMA	
	Título Original: Ashema Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Peter David, Salvador Larroca Grupos: Celestiais

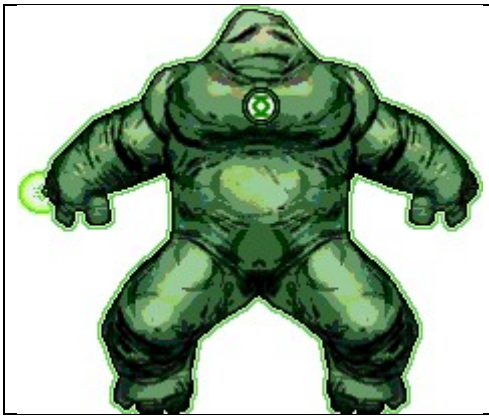
Histórico: Uma celestial fêmea que apareceu em forma humana. Ele ficou responsável por cuidar de Franklin Richards, que tem o potencial de se tornar um novo celestial. No entanto, em sua missão, Ashema foi quem mais aprendeu com Franklin sobre as peculiaridades da humanidade. Desafiando os outros integrantes de sua raça, que estavam prestes a julgar uma dimensão criada por Franklin, ela acabou por salvá-la dentro de si mesma.

ASHITARE

Título Original: Ashitare
Licenciador: Shogakukan
País de Origem: Japão
Criador: Yuu Watase
Grupos: Guerreiros Celestiais

Histórico: Ashitare é um dos guerreiros celestes Seiryu. Ele é meio homem, meio lobo. Apesar de sua aparência animalesca, ele tem um conceito do que está acontecendo ao seu redor. Seu mestre, Nakago , o condicionou a entender que o fracasso significará tortura ou pior. Medo, retribuição e raiva conduzem a maioria de suas ações, pois ele foi ridicularizado e temido por toda a sua vida por causa de suas características físicas. No omake de três partes que é Tale of the Forbidden Hot Spring Resort, Ashitare tem um lado mais feliz e cômico em oposição à sua personalidade principal por ser animalesco. Seus uivos de lobo são principalmente irritados por Nakago, levando-o a pedir a Soi para usar seus poderes de relâmpago para calá-lo. Em seguida, fazendo uma piada sobre si mesmo que ele parecia uma menina quando era pequeno, fazendo com que Hotohori e Nakago o espancassem comicamente. Nascido em uma colônia penal no norte de Hokkan, Ashitare cresceu como prisioneiro de um show de horrores até conseguir escapar. Após um encontro fugaz com Nuriko em Yukigase , ele é recapturado por seu mestre do show de horrores. Nakago, que o reconheceu como um dos Seiryuu Seven e acabou libertando-o. Em dívida com ele, Ashitare segue leal e temerosamente todos os comandos de Nakago. Nenhum dos outros Guerreiros Seiryuu parece considerar Ashitare algo mais do que uma fera, exceto Soi , que demonstra um mínimo de simpatia por ele e questiona Nakago sobre o fato de ele ter sido enviado para a batalha como um sacrifício. Depois de matar Nuriko no Monte Kokureishin , sua forma humana morre devido aos ferimentos, mas seus poderes permitem que ele se transforme completamente em um lobo e ele retorna para Nakago. Sentindo que ele havia sobrevivido ao seu serviço, Nakago o mata e deixa seu corpo em Hokkan .

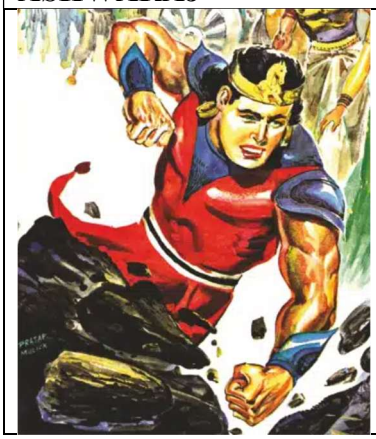
ASH-PAK-GLIF



Título Original: Ash-Pak-Glif
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Graham Nolan, Scott Beatty
Grupos: Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Primeira aparição em GREEN LANTERN 80-PAGE GIANT 3 – 2000. PLANETA NATIVO: PERRESSEN, setor 312. APARÊNCIA FÍSICA: forma humanóide revestida por minério de cor esverdeada. Vivendo em um mundo fragmentado, Ash-Pak-glif foi convocado para lutar compondo um Exército contra Apokolips. Ele sobreviveu a tentativa frustrada de vitória contra as forças de Darkseid, mas é frequentemente encontrado vagando fora de seu setor e perseguindo e atacando Parademônios e outros agentes de Darkseid. Por causa disso, Ash-Pak-glif tem sido repreendido diversas vezes por seus superiores através de Sallak.

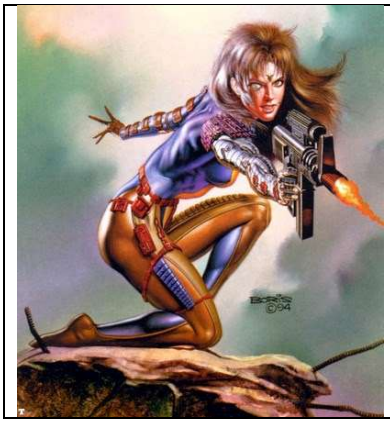
ASHWARAJ



Título Original: Ashwaraj
Licenciador: Raj Comics
País de Origem: Índia
Criador: Sanjay Gupta
Grupos:

Histórico: Ashwaraj é um príncipe Suryavanshi de um mundo fictício de cavalos humanos chamado Ashwalok. Ashwaraj é conhecido por seus poderes de transformação e sua força física. Ele tem cinco cavalos em sua carroça, cada um com sua especialização: Ashwvat, Raktambar, Kalakhor, Shravyashakti e Neelkanthh.

ASKANI



Título Original: Askani – Jen Askani
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Chris Claremont, Jim Lee, Whilce Portacio
Grupos: Clã Askani

Histórico: No final do século 37, 100 anos após Apocalipse conquistar o mundo, Askani era um membro do Clã Askani. Neste mundo, os humanos e qualquer outra pessoa que resistisse ao governo de Apocalipse poderia ser morta a qualquer momento e o Clã Askani era a única rebelião que restava para se opor ao governo de Apocalipse. As crenças Askani ensinavam princípios como "o que é, é", que o destino deve ser abraçado e "obrigado por hoje, por favor por amanhã", uma crença de que o passado traz esperança, e pregavam que a "Linha do Tempo Sagrada" deveria ser preservada e nutrida por meio de viagens cuidadosas no tempo. Parte da intensa disciplina e treinamento Askani era a mediação realizada durante a levitação de cabeça para baixo. Os Askani tinham uma linguagem cerimonial, artes marciais únicas e a Psimitar, uma arma que concentra energia psiônica. Os crentes deificaram os antigos X-Men: "o Xavier " tornou-se uma figura paterna, a Bright Lady uma deusa-mãe e o profetizado "Dayspring" ou "Askani'son" seu messias. Os Askani também acreditavam em pequenos Wysps alados que carregavam orações e temiam o monstruoso Daegon, que caçava os fracos em nome do Apocalipse. Os Askani tomaram como símbolos a Fênix e o olho marcado, uma reminiscência das cicatrizes ao redor do olho direito do Askani'son. Eventualmente, a Mãe Askani decidiu cumprir a profecia de Askani'son, para "proteger a criança nascida no dia da primavera"; ela e o synthcon Boak enviaram a Irmã Askani, que sacrificou seu corpo físico para se tornar energia e encarregada da preservação do Askani'son, para o passado e a nomeou de "Preservação". A Irmã Askani chegou no momento em que os Cavaleiros da Tempestade sequestraram o Askani'son, Nathan Summers. Depois que o X-Factor resgatou o bebê Nathan, soube-se que Apocalipse havia infectado o bebê com um vírus tecnorgânico . A Irmã Askani se apresentou e declarou sua missão de salvar a criança. O pai de Nathan, o líder do X-Factor, Ciclope , relutantemente permitiu que Askani levasse Nathan para o seu tempo, para curar o vírus. Ela fez isso ao custo de sua vida.

ASKARI

	Título Original: Askari The Spear – Jono Baraka Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Chris Claremont, Aaron Lopresti Grupos: Mutantes Sem Fronteiras

Histórico: Askari era um associado dos Mutantes Sans Frontières , uma instituição de caridade criada por Angel e pelo Presidente da Tanzânia . Ele foi auxiliado por Warren e Husk quando os Weaponeers e Viper atacaram seu país.

ASPEN MATTHEWS	
	Título Original: Aspen Matthews Licenciador: MLT Wiki País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Michael Turner Grupos:

Histórico: Criada no mundo superior, Aspen Matthews está realmente presa entre dois mundos e é filha de duas raças de habitantes subaquáticos chamados Azul e Negro, o que a torna o ser mais poderoso de todos. Aspen Matthews está presa entre dois mundos. Durante sua adolescência, ela não conseguia se lembrar de nada de sua infância. Em suas primeiras memórias, ela está no navio de cruzeiro Paradise, que se pensava estar perdido há dez anos. Ela foi adotada pelo Capitão Matthews, um capitão da Marinha dos EUA, e logo desenvolveu uma paixão pela água, correndo para a praia mais próxima todos os dias para aproveitar suas recreações favoritas de natação e surfe. Ela perseguiu ativamente essa paixão e, mostrando tremenda aptidão, acabou se juntando à equipe olímpica de natação dos EUA. Ela treinou duro e foi escolhida para competir nos Jogos Olímpicos. No entanto, ela foi eliminada, pois testou positivo para drogas para melhorar o desempenho, apesar de nunca ter tomado nenhuma. Isso efetivamente encerrou a carreira profissional de natação de Aspen, então ela escolheu estudar biologia marinha. Aspen finalmente começou a se lembrar de partes de sua infância, incluindo uma lembrança de sua mãe conversando com um membro da misteriosa raça conhecida como Black. A herança única de Aspen lhe confere poderes incríveis. Como todos os Azuis, ela pode

manipular a água, mas, como também é Preta, pode fazer isso em um grau muito maior do que outros Azuis. Ela pode formar ondas gigantes e tsunamis instantaneamente sem nem pensar, além de controlar os oceanos se tempestades ou outras coisas os tornarem destrutivos. Seus poderes não funcionam apenas em larga escala, ela pode transformar a água em formas sólidas ou até mesmo torná-la resistente o suficiente para caminhar. Aspen pode controlar todos os líquidos, permitindo-lhe até mesmo alterar o fluxo de sangue no corpo de alguém ou arrancá-lo para matá-lo. Ela pode transformar seu corpo físico em água, permitindo que ela se disperse e sendo capaz de se recompor. Ela também tem o potencial para enormes quantidades de controle de gelo, embora isso ainda não tenha sido demonstrado. Como Preta, ela é capaz de curar feridas (mesmo as fatais), disparando rajadas de energia de suas mãos e se tornando energia. Foi demonstrado que ela teve seu corpo destruído e o reconstruiu a partir de energia e água. Ela também tem telepatia, mas só a usa com os Black, que também são telepatas. Além de seus poderes, Aspen está em ótima forma física. Mesmo antes de saber de seus poderes, ela era nadadora olímpica e sempre se manteve em forma. Sua biologia básica é ligeiramente diferente da de outros humanos, pois ela possui tecido cerebral adicional, sua densidade de glóbulos vermelhos é o dobro da média, ela tem a estrutura óssea mais flexível de alguém em crescimento e, naturalmente, tem cinco vezes a capacidade pulmonar de um nadador olímpico. Aspen também é muito inteligente e extremamente conhecedora de assuntos relacionados à água e ao oceano, graças à sua vasta formação e experiência como bióloga marinha.

ASSASSINO DIABÓLICO (MATA DEMÔNIOS)	
	Título Original: Devil-Slayer – Eric Simon Payne Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Rich Buckler, David Kraft Grupos: Defensores, Iniciativa, Retaliadores

Histórico: Eric Payne cresceu em Queenstown, Illinois , com um pai bêbado e uma mãe quieta, preenchendo seu tempo com livros, violência, pequenos crimes e relacionamentos fugazes. Quando menino, ele tinha forte fé em Deus, encontrando consolo na crença, mas suas convicções diminuíram com o tempo. Seu amigo mais próximo era Brian Kingston , e os dois se alistaram no Corpo de Fuzileiros Navais dos EUA juntos. Payne possuía um misterioso sexto sentido que o alertava sobre o perigo. Mais tarde, ele se casou com Cory Payne , uma enfermeira afro-americana, e o casal se estabeleceu em um apartamento na Foster Avenue, no Brooklyn , visitando frequentemente o Grandma's Bar. Durante seu serviço na Guerra do Vietnã , Payne enfrentou dilemas morais angustiantes, testemunhando a morte de inúmeros civis. Um de seus colegas soldados, o Coronel McCloskey, massacrou uma vila sem motivo, e a tentativa de Payne de levá-lo à corte

marcial falhou. Brian voltou da guerra com uma perna protética, acabou se casando e constituindo família. Payne compareceu ao batismo do filho de Kingston, Brian Jr.. De volta a casa, Payne lutou para se reintegrar, sentindo-se desconectado de seu país. Ele e Cory tentaram reconstruir seu casamento, mas se distanciaram. Ela o deixou por outro homem e eles se divorciaram, enviando Payne para anos de alcoolismo. Desesperado por trabalho, ele procurou o mafioso Carlo Boccino, que o contratou como assassino de aluguel. Payne rapidamente ganhou uma reputação, justificando suas ações dizendo a si mesmo que estava apenas matando criminosos. No entanto, ele plantou um carro-bomba destinado a Ian Fate , apenas para depois descobrir que Fate era um repórter de jornal e que a explosão havia matado uma mulher e uma criança inocentes. Percebendo que havia sido enganado, Payne abandonou sua vida como assassino de aluguel, sobrecarregado pela culpa. Payne foi recrutado pelo Culto do Harvester of Eyes como um Reaper of Souls e um Agente da Morte. Com o tempo, ele abraçou sua causa, refinando suas habilidades telepáticas e ganhando as Shadow Cloaks. Ele também foi mostrado o santuário secreto do Culto. No entanto, ele mais tarde descobriu seu verdadeiro propósito, um esquema para ressuscitar uma raça de demônios há muito morta e tomar o controle da Terra . Sentindo-se traído, ele os abandonou. Após um evento drástico na Jamaica , ele fugiu, jurando impedir o retorno dos demônios. Buscando um encerramento, ele viajou para a cidade de Nova York para encontrar Cory. No Aeroporto Internacional John F. Kennedy , Payne, usando ilusão telepática para esconder seu traje, permaneceu nervoso, esperando uma emboscada do Culto. Perdendo o foco brevemente, ele permitiu que um espectador vislumbrasse sua roupa, mas rapidamente corrigiu o erro. Pegando um táxi para o New Grace Hospital, onde Cory trabalhava, ele sentiu uma presença hostil Deathlok. Confundindo-o com um assassino do Culto, Payne atacou, usando telepatia para bloquear a arma de Deathlok. Deathlok retaliou, jogando-o através de uma parede, mas Payne respondeu com sua capa. Quando a equipe do hospital interveio, ele usou seus poderes para assustá-los antes de se teletransportar, desafiando Deathlok a segui-lo. Recuando para outra dimensão, Payne se preparou para a batalha, mas quando Deathlok ficou para trás, ele olhou para trás e viu Cory inconsciente nos braços de Deathlok. Enfurecido, ele arrastou Deathlok para a dimensão e atacou com uma maça de antimatéria. Eventualmente, eles perceberam que estavam do mesmo lado e retornaram à Terra, onde encontraram Cory sob ataque de demônios do Culto. Payne sacou uma lâmina matadora de demônios de sua capa, afastando-os. Agradecendo a Deathlok, ele pegou Cory ferido e desapareceu.

ASTÉRIA

Título Original: Astéria
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos:

Histórico: Astéria é uma antiga campeã Amazona e uma de suas maiores guerreiras. Ela ficou conhecida como a lendária Guerreira Dourada Astéria com o passar do tempo. Todos os anos são feitos Jogos das Amazonas em sua homenagem, e uma estátua de ouro com sua imagem ergueu-se no centro do coliseu. Sua armadura foi encontrada algum tempo depois por Diana, que havia deixado Themyscira. Ela foi usada pela Amazona para enfrentar a Mulher-Leopardo e Max Lord.

ASTERION DE CÃES DE CAÇA

Título Original: Asterion de Cães de Caça – Hound Aterion
Licenciador: Shonen Jump
País de Origem: Japão
Criador: Masami Kurumada
Grupos: Cavaleiros de Prata, Cavaleiros do Zodíaco

Histórico: Asterion foi enviado pelo Santuário com a missão de dar fim aos Cavaleiros de Bronze. Ele havia chegado ao Japão juntamente com Marin de Águia, Babel de Centauro, Misty de Lagarto e Mouses de Baleia. Depois de Misty sucumbir, Asterion e Mouses aparecem para lutar contra Seiya. Mesmo muito cansado da batalha contra o Cavaleiro de Lagarto, Seiya consegue forças para vencer Mouses, que havia dito que Marin era sua irmã. Nesse ponto, Marin estava acorrentada na praia, obra de Asterion. Apesar de tudo, o Cavaleiro de Pégaso tenta lutar contra Asterion, mas dessa vez Seiya está totalmente esgotado. Utilizando o Ataque de 1 Milhão de Fantasmas, Asterion derruba Seiya e, quando a vitória parecia certa, Kiki, o aprendiz de Mu de Áries, liberta Marin, que com o golpe Lampejo da Águia derrota Asterion. Asterion foi um dos poucos Cavaleiros de Prata que não sucumbiu nas mãos de um Cavaleiro de Bronze.

ASTERIX

	Título Original: Asterix Licenciador: Dargaud País de Origem: França Criador: Albert Uderzo, René Goscinny Grupos:

Histórico: Criado em 1959 para a revista "Pilote", o gaulês Asterix, junto de seu inseparável amigo Obelix, sempre está disposto a defender sua aldeia do Império Romano. Como todo gaulês, adora uma briga, ainda mais com a prodigiosa força proporcionada pela poção mágica do druida de seu vilarejo, Panoramix. Asterix é uma verdadeira antítese da figura do herói tradicional, pois é baixinho, feio, narigudo e invocado. E enquanto Superman, Fantasma e Homem-Aranha se casam, Asterix continua um solteiro irredutível. No Brasil, Asterix foi publicado também no "Globinho Supercolorido" (o suplemento dominical do jornal carioca "O Globo"), nos anos 70 (alguns exemplares de dezembro de 1976 são relativamente fáceis de se encontrar no mercado de colecionadores).

ASTONISHMAN	
	Título Original: Astonishman – Brian Terrance Licenciador: Dark Horse País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mat Broome, Rick Remender Grupos:

Histórico: É um herói da Dark Horse que foi criado por Mat Broome e Rick Remender surgindo pela primeira vez na ediçao The End League #1, em 2008. Brian Terrance havia sido encontrado em 1915 pelo policial Jack Terrance quando tinha três anos de idade. Anos depois na década de 30 em Hollywood, Jack foi morto por Charles Lexington, o chefe da máfia local enquanto estava trabalhando disfarçado. Devido a sua perda, Brian improvisou um uniforme e começou a lutar contra o crime local, porém em poucas semanas pôs fim em toda atividade da máfia em Los Angeles. Durante a Segunda Guerra Mundial, sua namorada Kelly Reynolds confeccionou um uniforme para ele e viajou para a Europa lutando pelo governo americano. Algum tempo depois o herói formou uma equipe para combater os vilões que haviam surgido. Como foi influenciado

pelo Azulão, Astonishman possui basicamente os mesmos tipos de poderes. Tipo força, velocidade, invulnerabilidade, audição, visão e também pode voar. Além disso tudo seu poder é alimentado pelo núcleo da Terra, sobreviveu a uma explosão nuclear e conseguiu empurrar todo o planeta para evitar a destruição da Terra e depois trouxe de volta ao seu ciclo natural.

ASTRA	
	Título Original: Astra Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Chris Claremont, Dave Cockrum Grupos: Guarda Imperial de Shiar

Histórico: é uma alienígena feminina capaz de se tornar intangível. Ele pode então passar por matéria sólida. Desta forma, ela é capaz de atingir outras pessoas intangíveis. Seu contato desestabiliza os sistemas orgânicos, chegando a ponto de deixar seus oponentes inconscientes. Quando é intangível, no entanto, permanece sensível a lasers e outros disparos energéticos. No serviço de D'Ken , ela enfrentou os Star Brothers e os X-Men . D'Ken derrotado, Astra se aliou à nova Imperatriz, Lilandra. Durante a Operação Galatic Storm, ela e outros defenderam a Imperatriz contra a equipe Kree Starforce. Sob a regência de Deathbird que derrubou sua irmã, ela partiu em busca do Phalkon, uma fonte lendária de poder. Quando Vulcano tomou o poder matando D'Ken, ela se curvou à sua vontade.

ASTRA FURST	
	Título Original: Astra Furst Licenciador: Homage Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Kurt Busiek, Brent Anderson Grupos: Primeira Família

Histórico: Astra é filha de um alienígena e de uma mulher com poderes energéticos. Como tal, ela pode transformar partes ou todo o seu corpo em energia amarelo-avermelhada, o que lhe permite voar e disparar rajadas de energia. Nessa forma, ela não pode ser tocada fisicamente, mas não é intangível. Voo : Astra, em sua forma de energia,

pode planar alto. Ela tem um controle magistral sobre esse voo e pode mudar de direção num piscar de olhos. Projeção de Energia: Astra pode disparar rajadas de energia poderosas e perturbadoras com as mãos. Ela tem tanto controle sobre sua energia que pode controlar ou distorcer a energia ambiente.

ASTRAAL VAO	
	Título Original: Astraal Vao Licenciador: Lucasfilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Twi´lek

Histórico: era uma Twi'lek Rutiana que nasceu antes de 126 DBY. Quando ela era criança , ela e seu irmão gêmeo, Shado, estavam viajando na nave estelar de seus pais quando ela caiu na superfície do planeta Vendaxa. Seus pais foram mortos , e Vao e seu irmão foram descobertos e acolhidos pela Missão Imperial humanitária. O Mestre Jedi Wolf Sazen os encontrou anos depois e percebeu que ambos eram sensíveis à Força ; Shado se juntou à Ordem Jedi , mas Astraal Vao sentiu que seu destino estava com a Missão. Ela se tornou uma Missionária Imperial e dedicou sua vida a ajudar os outros. Quando o Império ao qual a Missão servia foi tomado pelo Sith Único, o Imperador Roan Fel e sua filha, a Princesa Marasiah, se esconderam. A jovem Fel começou a se infiltrar nos sistemas Imperiais para descobrir quem no Império ainda era leal ao seu pai, e Vao se aproximou da Princesa durante esse tempo . Ela desafiou o novo Império protegendo Fel de agentes Imperiais que buscavam capturá-la. Em 137 DBY, os dois foram expulsos do templo da Missão imperial em Socorro pelo Mão Sith Darth Talon e garantiram passagem para fora do mundo na Mynock , uma nave pertencente ao caçador de recompensas Cade Skywalker. Vao combinou de se encontrar com seu irmão em Vendaxa, mas Talon os seguiu e atacou . Shado e Sazen uniram forças com Fel e a tripulação da Mynock para subjugá-la, mas a sabotagem que ela havia cometido na nave os deixou temporariamente presos. Vao tentou obter ajuda de Konrad Rus , o líder da Missão Imperial, mas reforços vieram de outra fonte, já que os Cavaleiros Imperiais leais a Fel, Antares Draco e Ganner Krieg, chegaram pouco antes de uma legião de Sith. A batalha que se seguiu viu a Princesa mortalmente ferida, e Vao cuidou de sua amiga a bordo da Mynock . Quando eles conseguiram evacuar o planeta, as tensões crescentes entre Skywalker, os Cavaleiros

Imperiais e os Jedi quase levaram a uma briga. Vao acalmou a situação e convenceu Draco a permitir que Skywalker curasse a Princesa. Eles chegaram ao mundo-fortaleza do Imperador Fel, Bastion, logo depois, e Vao tentou persuadir seu irmão a permanecer com o Império no exílio. Shado recusou, no entanto, e partiu do planeta.

ASTRAL	
	Título Original: Hope Abbott - Trance Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Christina Weir, Michael Ryan, Nunzio Defilippis Grupos: Esquadrão Paragons, Instituto Xavier, X-Men

Histórico: Hope Abbott foi criada em Bloomfield Hills , Michigan . Quando os poderes de Hope se manifestaram, foi como se um fantasma tivesse saído de seu corpo, causando um ataque cardíaco em seu pai. Seus pais a enviaram para o Instituto Xavier , acreditando que ela seria "curada". Esquadrão Paragons: Enquanto estava no Instituto, Hope foi colocada no Esquadrão Paragons sob a supervisão de Wolfsbane. Hope então assumiu o codinome Trance. Quando foi revelado que Wolfsbane e uma aluna, Elixir , estavam em um relacionamento, Wolfsbane decidiu sair. Magma então assumiu como conselheira do esquadrão. Pós-Dia M: Após os eventos do Dia M , ela foi uma das únicas 27 alunas a manter seus poderes. Enfraquecida pelas perdas, Emma Frost colocou todos os alunos restantes em uma batalha real para determinar quem se tornaria a equipe de X-Men em treinamento. Esperança não entrou para a equipe, mas como todos os outros alunos que mantiveram seus poderes, ela continuou a residir no Instituto. Em resposta ao Dia M, o governo começou a reunir todas as informações que possuía sobre os mutantes restantes. Além disso, o Esquadrão Sentinela O*N*E , uma equipe de Sentinelas pilotadas por humanos, foi enviado para "vigiar" os X-Men e o punhado de refugiados simbolicamente conhecidos como Os 198. De acordo com os arquivos, Hope estava disposta a trabalhar com outros mutantes em sessões de treinamento, mas ainda não havia adquirido nenhuma experiência de combate. Ela não demonstrou nenhuma tendência violenta. No entanto, era leal e, como tal, esperava-se que seguisse qualquer rebelião mutante liderada por Match ou outro Paragon, mas relutaria em recorrer à violência. No entanto, isso era apenas especulação da O*N*E, já que ela não havia tido exposição suficiente para que suas ações em tal situação fossem decididas. Trance estava entre os estudantes que foram capturados por Belasco e transportados para o Limbo . Sob a direção de X-23 , Trance usou seus poderes para enviar uma mensagem aos estudantes que ainda estavam na Terra. Ela disse a eles que eles foram levados para o inferno e então disse "Belasco" e desapareceu. Depois que os alunos de Xavier foram mandados para casa, ela retornou para sua família antes de ser brevemente sequestrada pela Babá e pelo Criador de Órfãos ,

que planejavam matar seus pais. O Criador de Órfãos lutou com Wolverine , que estava vigiando a casa de seus pais a conselho de Vendado . A batalha que se seguiu devastou a casa da família de Hope e levou à sua captura ao lado de Wolverine, com quem ela lutou para escapar.

ASTRAL – O PIRATA DAS ESTRELAS	
	Título Original: Star Pirate Licenciador: Fiction House País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Al Gabriele Grupos:

Histórico: Este herói espacial era figurinha fácil nos gibis brasileiros dos anos 40 e 50. Era conhecido entre nós como “Astral, O Pirata das Estrelas” (na revista “O Guri”) e “Pirata Estrela” (na editora La Selva). Era uma das muitas imitações do “Flash Gordon” de Alex Raymond, inclusive no cabelo louro e nos trajes.

ASTRALMAN	
	Título Original: Astralman Licenciador: Star-Studded Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Buddy Saunders, Howard Keltner, Larry Herndon Grupos:

Histórico:

ASTREA

Título Original: Astrea
Licenciador: Filmation
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Sentinelas Espaciais

Histórico: Astrea: pode se transformar em qualquer animal da Terra e é a líder de campo de fato da equipe. Ela foi uma das poucas super-heroínas negras em desenhos animados da época, junto com o Vulcano Negro dos Super Amigos , e antecedendo Superstretch e Microwoman. Ela foi dublada por Dee Timberlake.

ASTRO BOY

Título Original: Tetsuwan Atomu
Licenciador: Tezuka Productions
País de Origem: Japão
Criador: Osamu Tezuka
Grupos:

Histórico: Criado em 1952 para as histórias em quadrinhos, Astro é um poderoso robô criado pelo chefe do Ministério da Ciência, Dr. Tenma, para substituir seu filho Tobio, que havia falecido em um acidente automobilístico. Tenma construiu Astro à semelhança de Tobio e o tratava com tanto afeto quanto tratava seu filho verdadeiro, mas logo percebeu que aquele pequeno andróide não poderia preencher o vazio da perda de seu rebento, principalmente porque Astro não podia crescer ou expressar a estética humana (em uma parte do mangá, Astro aparece preferindo as formas mecânicas dos cubos aos invés da formas orgânicas das flores). Numa edição original de 1960, Tenma rejeitou Astro e acabou vendendo-o para um dono de circo cruel chamado Hamegg. Em 1963, o pesonagem teve consagração aboluta quando ganhou seu primeiro desenho animado (na verdade, o desenho pioneiro a ser exibido na TV japonesa e logo se tornou febre). Enquanto isso, nos quadrinhos, o Professor Ochanomizu, o novo chefe do Ministério da Ciência, viu uma apresentação de Astro Boy no circo e convenceu Hammeg a entregá-lo para ele. Então passou a tratá-lo de maneira gentil e afetuosa, tornado-se seu tutor legal. Logo ele percebeu que o garoto era dotado de poderes e habilidades superiores, e também da capacidade de expressar emoções humanas. Astro então começa a combater crimes, o

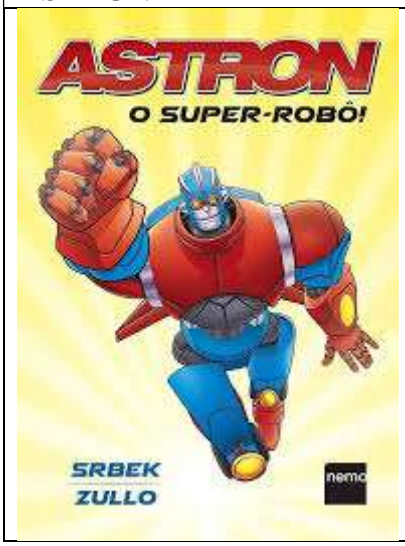
mal e a injustiça. A maior parte de seus inimigos são robôs que odeiam humanos, robôs raivosos ou aliens invasores. Quase todas as histórias incluíam uma batalha do herói contra outros autômatos.

ASTRO REI	
	Título Original: Daystar Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Andy Lanning, Dan Abnett, Mike Perkins Grupos: Cavaleiros do Espaço, Selecionados

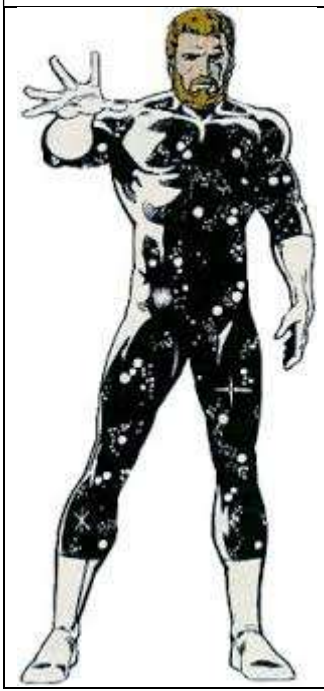
Histórico: Primeira aparição em Annihilation Conquest: Prologue # 1 (2007). Um Galadoriano do mesmo planeta do ROM. Daystar foi o líder Galadoriano enviado para Hala o mundo natal dos Krees. Peter Quill (Senhor das Estrelas) tinha organizado uma demonstração de um novo programa de defesa chamado de "A-ware" para atualizar o Kree Guerra-Net., quando encontrou o Galadoriano. Os Cavaleiros do Espaço foram encaminhados para Hala em um cruzador Galadoriano e chegando ao planeta fizeram uma demonstração do novo software. Uma vez carregado para os sistemas Kree, houve uma aparente incompatibilidade fazendo com que as defesas Kree ficassem fora de controle. Quill pede que Daystar remova a programação da Guerra-net, mas é ignorado pelo Cavaleiro do Espaço que afirmou que não havia incompatibilidade.

ASTRODACTILO	
	Título Original: Astrodactilo Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Ben 10

Histórico: Astrodáctilo se parece uma fusão entre um Pterossauro e um Planador. Ele tem um bico igual a uma boca. Suas asas são médias e se assemelham a um planador, estão ligadas a uma mochila verde em suas costas. Ele tem um grande bico amarelo, olhos verdes, roupa preta e verde nos ombros e cintura, suspensórios verdes ao redor dos pulsos e tornozelos, e as asas são amarelas de um tom mais escuro, e também são retráteis. Astrodáctilo usa o símbolo do Omnitrix em seu ombro esquerdo.

ASTRON	
	Título Original: Astron 21 Licenciador: Wellington Srbek País de Origem: Brasil Criador: Wellington Srbek Grupos:

Histórico: Um acidente de laboratório, envolvendo um raio, dá origem a um ser extraordinário… Esse tema clássico da ficção científica é o ponto de partida da história de Astron, um fantástico robô com consciência própria.

ÁSTRON – RAPAZ DAS ESTRELAS	
	Título Original: Star Boy – Thom Kallor Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: George Papp, Otto Binder Grupos: Legião dos Heróis-Substitutos, Legião dos Super-Heróis, Legião dos Super-Heróis (Terra-247), Legião dos Super-Heróis (Terra-Primordial). Outras Identidades: Starman VII

Histórico: Personagem das HQs da "Legião dos Super-Heróis". Apareceu pela primeira vez na revista "Adventure Comics" 282 (com data de março de 1961). Filho de pais astrônomos, ele nasceu em um laboratório espacial e ganhou a habilidade de aumentar a massa de qualquer objeto. Originalmente, os poderes de Thom (chamado de Rapaz das Estrelas, na EBAL), eram similares aos de Superboy, como superforça, supervelocidade, etc. Nos anos 70, o personagem ganhou um novo visual, criado pelo desenhista Dave Cockrum: uniforme preto salpicado de estrelas (conforme revelado depois, esse traje é, na verdade, um mapa do "multiverso", que guia àquele herói em suas viagens pelas inúmeras Terras paralelas).

ASTRONAUTA	
	Título Original: Astronauta Pereira Licenciador: Maurício de Sousa País de Origem: Brasil Criador: Maurício de Sousa Grupos: Brasa (Brasileiros Astronautas), Defensores do Limoeiro

Histórico: Trata-se daquele jovem e corajoso explorador do espaço das HQs de Mauricio de Sousa. Criado em 1963, após o pai da Turma da Mônica ver o cosmonauta russo Iuri Gagarin viajar no espaço no dia 12 de abril de 1961, Astronauta fez estréia no jornal "Diário de São Paulo", naquele mesmo ano, onde era publicado em forma de tiras durante a semana e pranchas coloridas publicadas aos domingos. Sua origem aparece logo na primeira página dominical: confundido com um astronauta americano, Pereira, jovem interiorano brasileiro, é levado a Cabo Canaveral, onde é treinado para um voo espacial tripulado. Mas o destino intervém mais uma vez: uma raça bondosa de aliens conhecida como Homens-Geléia, ciente da missão, o abduz e o avisa que seu voo em órbita pela Terra acarretará em sua morte. Os Homens-Geléia então lhe presenteiam com um traje especial e uma nave em forma esférica, para que nosso herói possa singrar o espaço em segurança. Mais tarde, a Nasa foi esquecida e foi dito aos leitores que sua nave foi construída pela agência BRASA (Brasileiros Astronautas). Muitas vezes, mesmo tendo a companhia de seu computador, que fala e age como humano, o herói se sente solitário na imensidão do espaço e, por isso, faz visitas frequentes à Terra, indo à casa dos pais em Fazenda Tangará, no interior de São Paulo. Ainda em 1963, o Astronauta aparecia também em "O Diário Juvenil", jornal tablóide de oito páginas em preto e branco, que também trazia historietas de "Vizunga", "Penadinho", "Os Dez Ajustados", "Fogaça", "Boa Bola", "Papa-Capim" e o caipira "Chico Bento". Astronauta chegou a ter seu próprio livrinho de contos infantis (não quadrinho), em meados dos anos 60, lançado pela editora Coleção F.T.D. Essa coleção tinha duas histórias, com textos ilustrados (ao lado dos desenhos), apesar de alguns balões aparecerem de vez em quando. Em 2009, na edição dos 50 anos da Mauricio de Sousa Produções (ed. Panini), o desenhista Jean Okada apresentou uma nova versão do viajante espacial, agora com traços realistas em uma edição caprichada, que também contava com os outros personagens do conhecido estúdio, desenhados por autores diferentes. Já no álbum "MSP+50", o roteirista Gian Danton e o desenhista JJ Marreiro fizeram uma versão retrô do Astronauta evocando a Era de Ouro da "sci-fi" e as eras de Ouro e Prata dos "comics" americanos. Em 2012, ganhou uma versão mais "hard" pelo quadrinhista Danilo Beyruth na primeira publicação do selo Graphic MSP: Astronauta Magneta, tendo mais quatro edições com lançamentos bienais: : Astronauta: Singularidade (2014) e Astronauta: Assimetria (2016) e Astronauta: Entropia (2018) e Astronauta: Parallax (2020).

ASTRONAUTA FANTASMA	
	Título Original: Astronauta Fantasma – Rodrigo César Licenciador: Paulo Dias País de Origem: Brasil Criador: Paulo Dias Grupos:

Histórico: Criado em 2019, sofrendo uma reformulação visual em dezembro do mesmo ano. O personagem teve publicação na web, nas redes sociais em 2020 com a versão impressa prevista para o mesmo ano. Uma expedição a Marte que reunia vários astronautas de diversos países, com fins de colonização, sofre um inesperado acidente. O astronauta Rodrigo César ao fazer o reparo externamente, após uma explosão é arremessado quase sem vida no espaço e fica à deriva. Um alienígena o recolhe e o utiliza como cobaia de seus experimentos com uma poderosa energia colossal das estrelas – a matéria escura, injetando-a em seu corpo através de seu traje. A matéria consome seu corpo e se mescla aos compostos humanos como um parasita tirando-lhe toda a força vital e sua constituição humana, porém a consciência de Rodrigo se sobrepõe à força sideral da matéria e reside como dominante, predominando então a vontade e controle do humano ali martirizado.

ASTRÔNOMO

Título Original: Astronomer - Seginn Gallio
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Steve Englehart, Marshall Rogers
Grupos: Anciões do Universo

Histórico: Nascido aproximadamente 5,5 bilhões de anos antes da nossa era, Seginn Gallio foi membro, mais tarde o último sobrevivente, de uma das primeiras espécies inteligentes do Universo. Ele preenchia seus dias, e depois seus éons, com um estudo obsessivo de astronomia, explorando e mapeando os corpos astrais nela. Isso o ajudou não apenas a se manter ocupado, mas também a garantir sua imortalidade. Ele logo perdeu o interesse por seres vivos de vida curta. Em algum momento antes de 4,5 bilhões de anos atrás, Gálio conheceu outros seres imortais como ele, que estavam criando um conselho. Cada um desses Anciões do Universo sobreviveu à sua espécie e escolheu uma busca individual para suas vidas, acreditando que isso lhes dava uma razão para existir. Como há poucos seres em seu Conselho, eles se chamam metaforicamente de irmãos, embora não sejam realmente próximos uns dos outros e tenham apenas sua longevidade como uma característica comum; raramente eles colaboram com outros Anciões. O grande plano do astrônomo para assassinar Galactus. Em algum momento após 4 bilhões de anos atrás, os Anciões descobriram que Galactus , sobrevivente de um universo anterior, era um ser físico ainda mais velho que eles, o que ofendeu seu orgulho. Galactus também era uma anomalia que afetava o equilíbrio entre a Eternidade e a Morte em seu universo devido ao qual, se Galactus fosse assassinado, todo o universo seria destruído - incluindo os Anciões.

ASUKA

	Título Original: Asuka Licenciador: Estúdio Magyluzia País de Origem: Brasil Criador: Nilton Simas Grupos:

Histórico: Dona do restaurante onde a história se passa, Asuka é uma vampira, com uma personalidade muito enérgica. Muito vaidosa, adora usar roupas caras, sempre mudando seu visual, e gosta de bancar a malvada, mesmo tendo bom coração. Neste mundo vampiros não são mortos vivos, ela nasceu vampira, tem alguns poderes (virar morcego, névoa, hipnose), mas não tem problemas com o sol, e se alimenta normalmente, só bebendo sangue de vez em quando. Mas ninguém vira vampiro por causa disso. A família de Asuka adora a fama que os vampiros "do cinema" tem, o que cria conflitos pelo modo de vida "humano" da jovem vampira. Isso sem contar os desafetos que ela coleciona, que costumam ser a fonte de muitas das aventuras malucas que eles vivem.

ATACANTE	
	Título Original: Atacante – Bruno Pereira Licenciador: Marcelo de Oliveira País de Origem: Brasil Criador: Marcelo de Oliveira Grupos:

Histórico: Um herói suburbano, sem um poder extra-humano notável, morando nos subterrâneos da cidade (junto com sua eterna avó) e pronto para combater o crime sem

aparente vingança ou um passado misterioso. Bruno Pereira foi um dublê de filmes de ação, que após um violento acidente e mesmo em como, foi submetido a testes do Governo Brasileiro para a criação de extra-humanos em laboratórios. Bruno teve suas funções vitais aperfeiçoadas, como estrutura óssea e músculos, tornando-se assim, um ser humano com capacidades acima do normal. Após acordar do coma, tornou-se ao mesmo tempo um fugitivo sem memória e um vigilante noturno, sob o codinome de Atacante.

ATA MAN	
	Título Original: Ata Man Licenciador: Marcos Fernando Gratão, Luis Gustavo Almeida País de Origem: Brasil Criador: Marcos Fernando Gratão, Luis Gustavo Almeida Grupos:

Histórico: ATA-MAN foi criado pelo designer e ilustrador Marcos Fernando Gratão e Luis Gustavo Almeida, inicialmente para uma curta-metragem em vídeo, em 2005. O herói acabou tornando-se um personagem de quadrinhos publicados no caderno infantil do jornal de sábado na Folha da Região de Araçatuba além de uma série de episódios live action, protagonizados pelos próprios autores com exibição no Videolo.TV e no Youtube com muito sucesso na região... Nos quadrinhos, o herói de Araçatuba é bem mais poderoso sempre envolvido com vilões malucos... Seu nome ATA-MAN, por mais indecifrável que possa parecer, na verdade significa, ATA – abreviação de Araçatuba e MAN – homem, em inglês (Homem de Araçatuba)... O personagem tem suas aventuras publicadas também, impressas, no Jornal O Liberal Regional (Araçatuba, Birigui, Guararapes, Lins Andrade e suas regiões. Na web, existem várias webcomics nos sites do autor... ATA-MAN, é um herói com um ar da década de 80, inspirado no Jaspion, Flashman, Jiraya e cheio de ação.

ATALANTA

	Título Original: Atalanta (Pantheon) Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dale Keown, Peter David Grupos: Panteão

Histórico: Pouco se sabe sobre a membro do Panteão chamada Atalanta, apenas que ela é parente dos outros membros da equipe de elite de combate do Panteão. Ela foi recrutada por Agamenon e recebeu seu codinome devido à sua semelhança com a antiga caçadora grega, que também era muito proficiente com o arco. Atalanta serve na equipe de elite de combate do Panteão. A pele, os tecidos moles e a estrutura esquelética de Atalanta são mais densas do que o normal e lhe conferem maior proteção contra danos físicos, permitindo que ela se cure mais rápido do que o normal e retardando os efeitos do envelhecimento. Ela também possui uma habilidade psíquica de baixo nível, permitindo-lhe fixar-se mentalmente em seu alvo e fazer com que suas flechas encontrem o alvo desejado por Atalanta, independentemente da visibilidade.

ATENA	
	Título Original: Athena Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Harry George Peter, William Moulton Marston Grupos: Deuses do Olimpo

Histórico: Personagem das HQs de "Mary Marvel", "Mulher-Maravilha" e outros heróis da editora DC. Seria a mitológica deusa da sabedoria e da guerra. Aliada de Afrodite na versão da DC.

ATHENE VOK

Título Original: Athene Vok
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Tim Seeley, Eduardo Pansica
Grupos: Povo Ungaran

Histórico: Regente do povo Ungaran.

ATHOS

Título Original: Olivier D´athos de La Fère
Licenciador: Material Autoral
País de Origem: França
Criador: Alexandre Dumas
Grupos: Mosqueteiros

Histórico: Personagem de uma série de novelas de Alexandre Dumas, sendo a primeira "Os Três Mosqueteiros" ("Les Trois Mousquetaires"), publicada em forma seriada no jornal francês "Le Siècle", em 1844. Athos e seus amigos Porthos e Aramis formam os três mosqueteiros do título, embora o protagonista da história seja um quarto mosqueteiro do rei da França, d'Artagnan. Dumas descreve Athos como boa-pinta e o mais velho dos Mosqueteiros, sendo uma figura paterna para os demais. Além de "Os Três Mosqueteiros", o herói apareceu em "Vinte Anos Depois" ("Vingt ans après", 1845) e "O Visconde de Bragelonne" ("Le Vicomte de Bragelonne", produzida entre 1847 e 1850 em parceria com Auguste Maquet). Nesta última, é também mostrada a história de Raoul, filho de Athos. No cinema e na TV, Athos foi interpretado por atores como Henri Rollan, Paul Lukas, Van Heflin, Barry Morse, Oliver Reed, José Ferrer, Kiefer Sutherland e John Malkovich.

ÁTILA

Título Original: Lazlo – Attila
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Mike Costa, Graham Nolan
Grupos: Falcões Negros II

Histórico: Integrante do grupo Os Falcões Negros. Equipado com o que existe de melhor em equipamento, tecnologia e veículos. Tem como missão matar os bandidos antes que eles nos matem.

ATLANNA

Título Original: Atlanna
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Robert Bernstein, Ramona Fradon
Grupos:

Histórico: Em sua juventude, antes de ascender ao trono de Atlântida , a princesa Atlanna costumava vagar pelos confins de seu reino submarino. Uma noite, durante uma tempestade horrenda, um veleiro que transportava seu futuro marido, Tom Curry , virou, jogando-o ao mar para se afogar. Atlanna salvou o marinheiro e os dois logo se apaixonariam. Atlanna viveria com Tom em seu farol na Baía da Anistia , sua união acabou gerando um filho a quem ela pediria para ser nomeado como um morador da superfície. Assim, Arthur Curry nasceu e recebeu seu nome em terra firme. Eles ficaram felizes por um tempo, cuidando de seu filho enquanto ele começava a crescer. Mas a zelosa viajante logo se lembrou de que era da realeza atlante e não poderia ficar em segurança com sua nova família. Com o coração partido, Atlanna eventualmente retornaria para casa, para sua solidão solitária, onde se casou em um casamento imperial com o capitão naval residente Orvax , que era então um veterano condecorado do Exército Atlante. Atlanna finalmente deu à luz um filho com Orvax, a quem deram o nome

de Orm . Mas a busca matrimonial foi menos do que feliz. Seu novo marido era um tipo abrasivo com um histórico de instabilidade mental e emocional, que regularmente abusava de sua esposa e filho, ao mesmo tempo em que excedia sua autoridade. Grande parte de suas consequências conjugais decorreu da personalidade herdada de ódio à superfície que seu marido descaradamente exibia. Ele e seus confidentes no Exército Atlante afundavam regularmente navios humanos por despeito, um passatempo que perturbava muito a esposa de Marius. Sempre que Atlanna o confrontava sobre sua crueldade, ele a atacava à vista de seu filho. Essas disputas relacionais atingiram o auge quando Orvax descobriu que Atlanna queria retornar à superfície para que pudesse estar com sua outra família, mas o cruel rei consorte se gabou de já tê-los matado em outro de seus ataques à superfície para impedi-la de deixá-lo. Em um acesso de raiva e desespero, a rainha amargurada esfaqueou seu marido no coração com seu cetro real , matando-o instantaneamente. Quando Orm presenciou o assassinato de seu pai, Atlanna se declarou inocente, afirmando que seu marido havia sido assassinado por um de seus muitos inimigos. Na cerimônia de ascensão de Orm na adolescência, Atlanna preparou sua peça favorita para ser exibida a fim de comemorar a ocasião, mas isso foi na verdade um estratagema elaborado para escapar do governo opressor de sua terra natal e suas leis sufocantes. Ela fingiu sua própria morte em um 'acidente' durante a peça, onde parecia que ela havia sido incinerada. Os atlantes culparam Orm, o que nunca foi a intenção de Atlanna, e ela escapou de Atlântida para sempre.

ATLAS	
	Título Original: Erik Stephan Josten Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Stan Lee, Jack Kirby Grupos: Retaliadores, Thunderbolts Outras Identidades: Contrabandista, Golias III, Poderoso

Histórico: Erik, junto com Abe Jenkins e Melissa Gold, já participaram de várias encarnações dos Mestres do Terror. Erik recebeu seus poderes através de uma máquina inventada pelo primeiro Barão Zemo (que a havia usado em Magnum). Após a morte do criminoso nazista a máquina foi achada pela feiticeira asgardiana Amora, que a usou em Erik e lhe deu seu primeiro codinome: Homem Poderoso. O Homem Poderoso enfrentou os Vingadores e foi derrotado. Depois entrou para a Legião Letal e para os Mestres do Terror, com Erik mudando várias vezes de codinome até optar pelo último e mais conhecido: Atlas. Depois de se passar por herói (junto com os Thunderbolts) e sentir o gosto de ter boa reputação, Erik deixou de ser vilão e passou a não mais causar problemas. Ele entrou para os Novos Thunderbolts e agora tenta achar uma razão para continuar com sua carreira.Erik pode manipular sua massa e ficar enorme e com super-força, capaz de

rivalizar com Thor e Hércules. Os poderes dele já foram modificados pelo vilão Conde Nefária.

ATLAS (SEAN WELCH)	
	Título Original: Sean Welch Licenciador: Image Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Rob Liefeld Grupos: Brigada

Histórico: Em 1992, Sean Welch, usando o codinome Atlas, fez parte da equipe de super-heróis Brigade ao lado de Battlestone, Coldsnap, Kayo, Seahawk, Stasis e Thermal. Juntos, eles libertaram um grupo de reféns de terroristas. Uma semana depois, um alienígena chamado Genocide chegou com uma nave espacial em Los Angeles desafiando a Brigade. A equipe foi capaz de nocauteá-lo, mas todos foram teletransportados para o planeta natal de Genocide, D'Vor. A Brigade apareceu em uma arena, onde o Magistrado do Alto Conselho Imperial D'Voran declarou que a Brigade havia desafiado Genocide primeiro e por esse crime eles tiveram que ser executados. Sem espaço para discussão, a Brigade escapou da arena em que estavam, mas quando foram cercados por um exército de lutadores D'Voran, Thermal abriu um buraco no chão, levando-os para The Tunnels, um sistema de esgoto. Lá, eles derrotaram um monstro horrível. Depois, eles foram interceptados por uma força-tarefa D'Voran chamada The Factor , composta por Knockdown , Reign e Trek , que dominaram a Brigade até serem parados pela chegada de um grupo de lutadores pela liberdade que se autodenominavam Birds of Prey. Não querendo lutar contra as Aves de Rapina em seu território, o Fator fugiu. Poucos dias depois, ambas as equipes foram encontradas pela Alta Guarda Imperial. Lutando contra as forças imperiais, eles foram levados de volta para a Cidadela, onde Genocide os esperava. Genocide desafiou Battlestone para uma partida um-contra-um. Se Battlestone vencesse, o Magistrado teletransportaria Brigade de volta para a Terra, mas se perdesse, todos se tornariam escravos pessoais de Genocide. Genocide exigiu o combate abrindo o chão e jogando a si mesmo e Stone em um poço. Atlas, Brigade e as Aves de Rapina correram para se juntar a eles, rompendo a parede para se juntar. Battlestone insistiu em lutar contra Genocide sozinho e deixou as equipes para cuidar dos guardas. Enquanto Battlestone estava distraído, Genocide disparou um raio mortal nele, mas Battlestone se esquivou e atingiu Atlas, matando-o.

ATLETA

Título Original: Athlete – Eric Bennett
Licenciador: Tokyo Movie Shinsha
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador:
Grupos: Os Seis Biônicos

Histórico: Eric Bennett, filho mais velho, como seu nome já diz gosta de esportes, usa uniforme parecido com jogador de beisebol e seu possui poderes eletromagnéticos. Na trama, Jack Bennett, um piloto de testes e sua família estavam numa missão sigilosa (nas montanhas do Tibete). Bennett agia como Biônico 1 trabalhando pro Professor Amadeus Sharp, um cientista que lhe concedeu seus poderes especiais. Infelizmente durante a missão uma avalanche soterrou sua esposa Helen e também seus quatro filhos (deixando-os num estado de coma terminal). O Professor Sharp afirma que a única solução era também implantar em todos componentes biônicos pra salvar suas vidas (e assim surgiram os Seis Biônicos).

ATMOS

Título Original: Atmos of Xanthu – Marak Russen
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Greg Larocque, Paul Levitz
Grupos: Legiã dos Super-Heróis

Histórico: Herói coadjuvante das aventuras da Legião dos Super-Heróis, surgiu pela primeira vez na revista Legion of Super-Heroes nº 32, em Maio de 1987 No Brasil, sua primeira aparição se deu na revista Super-Homem [1ª série] da Editora Abril, em Maio de 1988. Atmos é originário do planeta Xanthu, no século XXX. Muito talentoso, o herói também é um conhecido atleta em seu planeta, sendo destacado para substituir o herói Astron. Inicialmente, essa tarefa foi aceita mais por vaidade e a vontade de se tornar uma

celebridade. Submetendo-se a vários experimentos, Atmos acabou se tornando ume espécie de reator nuclear vivo.

ATOMAN	
	Título Original: Atoman – Barry Dale Licenciador: Domínio Público País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Ken Crossen, Jerry Robinson Grupos:

Histórico: Trabalhando como cientista nuclear no "Instituto Atômico", Barry Dale absorve o "poder do átomo" por meio da exposição inconsciente a materiais nucleares e, como resultado, ganha superpoderes. Como descrito pelo próprio Barry: "Evidentemente, meu corpo está tão equipado, como resultado do trabalho com rádio e urânio, que pode explodir átomos e me dar força atômica." Ele usa suas novas habilidades — como superforça, voo, velocidade, invulnerabilidade, "visão atômica" e a capacidade de aquecer o corpo para soldar metal com as mãos — para combater o crime. Seus inimigos incluíam o empresário corrupto Sr. Twist e o mágico corrupto conhecido como Grande Presto. Ele também tinha dois potenciais interesses amorosos: a detetive particular Nikki Stuart e a técnica de laboratório atômico Zelda James .

ATÔMICO	
	Título Original: Atomic – William Burns Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Thunderbolt

Histórico: Após a Segunda Guerra Mundial, o Professor Josiah Rhonne buscava uma maneira de acabar com a ameaça de aniquilação nuclear. Ele teve a ideia de transformar pessoas alterando sua estrutura atômica para torná-las imunes à radioatividade e duráveis o suficiente para sobreviver a uma explosão nuclear. Ele precisava de uma cobaia humana para testes, e encontrou uma quando se deparou com William "Willy, o Rato do Cais"

Burns — um ex-marinheiro mercante que sofria de Transtorno de Estresse Pós-Traumático desde que seu navio foi atingido por um torpedo nazista. Sentindo-se muito danificado para servir a qualquer outra coisa, Willy concordou em participar do experimento do Professor Rhonne. No entanto, enquanto conduzia o experimento, o Professor Pronne acidentalmente desencadeou uma reação nuclear. A explosão resultante destruiu seu castelo e tudo o que havia nele, mas Willy sobreviveu. Em uma reviravolta irônica, o experimento funcionou — mas, como o Professor Phonne faleceu, não havia como reproduzi-lo. Mesmo assim, Willy decidiu tentar dar continuidade ao sonho do professor e "salvar a humanidade de si mesma" como o Trovão Atômico. Em sua primeira e única missão registrada, o Raio Atômico salvou os alquimistas Rigor e Mortis depois que a tentativa deles de limpar a loja resultou em um incêndio. Ver o Raio Atômico inspirou os irmãos a tentar replicar suas habilidades. Após várias tentativas, eles testaram os resultados em seu corvo senciente. Os poderes funcionaram, mas Rigor e Mortis viveram para se arrepender quando o corvo alçou voo enquanto tentavam se segurar por suas preciosas vidas. Quando o corvo os largou, o Raio Atômico os resgatou novamente. No entanto, a experiência não lhes ensinou nada, pois o último quadro da tira mostrou que os irmãos ainda estavam tentando refinar a fórmula.

ATÔMICO (ATOMIX)	
	Título Original: Atomix Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Ben 10

Histórico: Atômico tem um corpo de aspecto metálico nas cores verde e branco, com cápsulas de um líquido esverdeado em seus punhos, ombros e cérebro. Tem um símbolo grande do Omnitrix no seu peito, com o mesmo líquido esverdeado. Tem detalhes pontiagudos nos ombros, semelhante a Gigante. Ele não tem boca.[DJW 1] Usa um cinto verde com listras brancas ao redor e uma sunga preta. O símbolo do Omnitrix se localiza em seu cinto.

ATÔMICO X

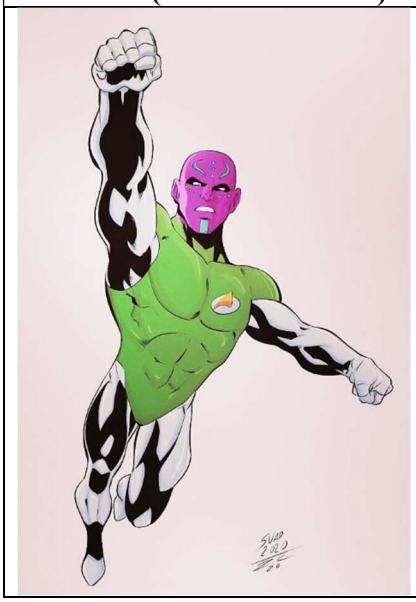
	Título Original: Atomic-X Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Ben 10

Histórico: Fisicamente, Atômico X é semelhante a Atômico, e com a coloração de Alien X. Sua cabeça é nos moldes de Alien X, com o queixo de Atômico e as sobrancelhas de Atômico no formato dos três chifres de Alien X. A parte superior de seu corpo é de Alien X com detalhes de Atômico, com as cápsulas de um líquido esverdeado em seus ombros e braços. Usa um cinto verde, e tem faixas verde e branca em suas pernas. O Biomnitrix fica localizado em seu peito.

ÁTOMO	
	Título Original: The Atom – Albert Pratt Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Bem Flinton, Bill O`Connor Grupos: Sociedade da Justiça da América, Tropa dos Lanternas Negros

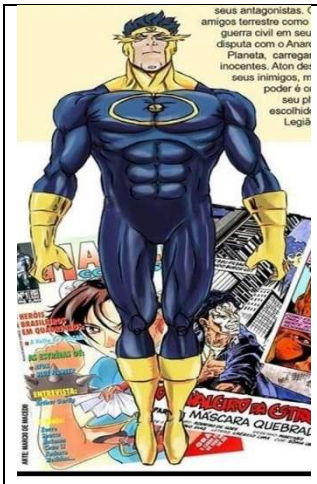
Histórico: Super-herói da Era de Ouro dos quadrinhos. Na trama, Al Pratt era um rapaz baixinho que se tornou super-herói após se submeter a uma dieta experimental. Com ela, ele tornou-se capaz de derrotar facilmente qualquer oponente com o dobro de seu tamanho. Décadas depois, a concorrente Marvel Comics criou seu próprio super-herói baixinho e invocado, Wolverine. Lee Falk também parece ter gostado da brincadeira, e inventou que um dos antepassados do seu "Fantasma" era nanico, mas valente. A partir de 1942, o desenhista Joe Gallagher assumiu a historieta, tornando-a mais cartunesca, mas ainda assim recheando-a de cenários e elementos tipicamene urbanos (becos, hidrantes, bebuns, quitandas, postes de iluminação etc.). Em 1947, o Átomo mudou para a revista "Flash Comics". Junto com o novo título, o herói ganharia um novo uniforme, em 1948 ("Flash Comics" no. 98). Com o passar do tempo, outras alterações vieram. A principal quando ganhou superpoderes, adquirindo uma "força atômica". No Brasil, o Átomo ficou conhecido, inicialmente, como "Homem-Átomo", na Ebal. Mais tarde aquela editora mudou o nome para "Átomus" e, finalmente, "Elektron" (que, a rigor, era

o nome de outro herói da DC). Quando a Abril passou a publicar o personagem, optou pelo nome “Átomo”, para não fazer confusão com Elektron.

ÁTOMO (TERIAK RIOT)	
	Título Original: Átomo – Teriak Riot/Marco Antônio Licenciador: Sullivan Suad País de Origem: Brasil Criador: Sullivan Suad Grupos:

Histórico: Surgiu inicialmente no antigo Fanzine Comicstation n2 em 2007. Atualmente, a partir de 2019, o personagem é publicado online e gratuitamente pelo Novo Sistema e passou por algumas reformulações onde tudo foi reiniciado. Sua história, origens, personagens, tudo recebeu um novo tratamento com o objetivo de tornar o material mais completo. Teryaki Riot como é chamado, é uma criatura alienígena que vem parar acidentalmente em nosso planeta, mais precisamente no sertão nordestino. Para que não morra, em uma atitude desesperada, Átomo acaba transferindo sua consciência e seus poderes para o jovem Marco Antônio e ambos passam a habitar dentro do mesmo corpo. A história gira em torno do aprendizado de Átomo sobre nosso planeta e Marco Antônio sobre seus poderes recém adquiridos e ao longo desse processo vão surgindo alguns inimigos e aliados. Os poderes de Átomo compreendem manipulação de matéria e energia, força sobre-humana, voo e telepatia.

ATON



Título Original: Aton
Licenciador: Rodrigo de Goes
País de Origem: Brasil
Criador: Rodrigo de Goes
Grupos: Legião Aurora

Histórico: Super-herói brasileiro seguindo os moldes da Image Comics americana. Aton é um alienígena que vive recluso e oculto na Terra por um breve tempo até ser descoberto por seus antagonistas. O herói é Luc Hobian (conhecido por seus amigos terrestres como Luciano) que aparentemente foge de uma guerra civil em seu planeta natal – Ashtar, provocando nessa disputa com o Anarcomestre a extinção de Helion a capital do Planeta, carregando a culpa pela morte de dois milhões de inocentes. Aton desperta de seu auto exílio e resolve encarar seus inimigos, mesmo cheio de sentimentos de culpa. Seu poder é orindo da luz de Aton, a estrela que banha seu planeta e lhe deu o nome. Luc Hobian era o escolhido para ser o "cavaleiro da estrela", líder da Legião Aurora e orgulho de Ashtar. Seu poder é de uma estrela em explosão.

ATON (DEMOGORGE)

Título Original: Atum The God Eater - Demogorge
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Mark Gruenwald, Ralph Macchio, Keith Pollard, Alan Zelenetz, Bob Hall
Grupos: Esquadrão Sagrado

Histórico: Cerca de quatro bilhões de anos atrás, logo após a formação da Terra , o Demiurgo , a força vital senciente da biosfera da Terra, semeou o planeta com sua essência, criando os Deuses Anciões . Com o tempo, os Deuses Anciões degeneraram em demônios , guerreando entre si e lutando por poder e influência. Gaia , incorrupta e temerosa pela segurança da nova vida que fermentava nos oceanos da Terra, foi até o Demiurgo e pediu que ele concebesse nela um meio de derrotar os demônios. Nas profundezas da Terra, ela deu à luz Atum , o primeiro de uma raça de novos deuses e o mais velho de seus filhos homens. Atum andou pela Terra, matando os demônios e absorvendo sua energia. Ele assumiu uma aparência monstruosa e se tornou Demogorge, o Devorador de Deuses , no processo. Demogorge eliminou todos os demônios do Deus Ancião, exceto Chthon , Set e alguns outros que perceberam que era inútil lutar e

escaparam para outras dimensões. Ao completar sua tarefa, Atum alçou voo, liberou a energia armazenada em seu corpo e recuou para o sol.

ATRIS	
	Título Original: Atris Licenciador: Lucasfilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Ordem Jedi (Cavaleiros Jedi), República Galática, Jedi Negros

Histórico: Atris foi uma Mestre Jedi da Velha República, membra do Alto Conselho Jedi, que eventualmente pendeu para o lado sombrio da Força. Ela era uma aderente do Código Jedi, e durante as Guerras Mandalorianas, ela decidiu não se juntar as facções de Revan, que contra as instruções da Ordem Jedi, aliaram-se à República Galáctica, contra os Mandalorianos. Essa decisão, porém, lhe deixou com grande amargura e conflitos pessoais.

AU CO	
	Título Original: Au Co Licenciador: Ariel Books País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Heroes

Histórico: Au Co é uma jovem descrita no Arquivo Lonestar. Au Co pode, aparentemente, fazer com que plantas atinjam a maturidade muito rapidamente. Plantas afetadas por seu poder crescem mais do que o normal e produzem frutos em quantidades vastas. Devido ao seu poder, sua vila produzia tanto alimento para os vietcongues que sua destruição resultaria numa grande desvantagem na guerra.

AUBRIE WYN

Título Original: Aubrie Wyn
Licenciador: Lucasfilm
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Brian Ching, Haden Blackman
Grupos: Ordem Jedi (Cavaleiros Jedi)

Histórico: Padawan do mestre jedi Sirrus e uma muito hábil curandeira quando usa a Força. Personagem surgiu nas páginas da série "Star Wars - Republic" em 2003.

AUDAZ - O DEMOLIDOR

Título Original: Audaz, o Demolidor
Licenciador:
País de Origem: Brasil
Criador: Messias de Melo
Grupos:

Histórico: Também chamado de "O Demolidor", e muito antes do personagem da Marvel que adotou tal título no Brasil, Audaz é um poderoso e gigantesco robô comandado pelo brilhante cientista Dr. Blum e seus amigos Greggor e o menino Jaques Ennes. Criado pelo exímio desenhista Messias de Melo, data de maio de 1939 a primeira publicação do "Audaz, o Demolidor", ocorrida na edição número 509 do semanário "Gazetinha", suplemento infanto-juvenil do jornal paulista "A Gazeta". Audaz foi publicado totalmente a cores, configurando um marco para a época. Os argumentos foram de Aruom(Moura ao contrário?) e os brilhantes desenhos do próprio Messias. O primeiro Robô dos quadrinhos norte-americanos foi "Bozo, the Iron Man", de George Brenner, para a Quality Comics em 1940. Mas àquela altura, Audaz já era publicado um ano antes. Se levarmos em conta que muitos consideram o "Homem-de-Ferro" da Marvel, ou o "Tornado Vermelho" da DC plágios do Bozo, não seria exagero considerar todos esses como plágios indiretos do Audaz! O Japão, país tradicional em criar ficções com robôs gigantes, considera a primazia desse gênero como sendo do mangá "Kagaku Senshi New York ni Shutsugen su" (ou "O Guerreiro da Ciência Aparece em Nova Iorque"), produzido por Ryuichi Yokoyama em 1943. Era uma história onde um robô gigante atacava os EUA, em plena Segunda Guerra Mundial. Porém, a literatura especializada mundial atribui a Go Nagai e seu Mazinger Z (década de 1970) o mérito de ter sido o primeiro robô gigante pilotado, ao invés de ter inteligência própria ou ser controlado à distância, como era mais comum até então. Ideia similar havia aparecido em outro mangá, desta vez de Mitsuteru

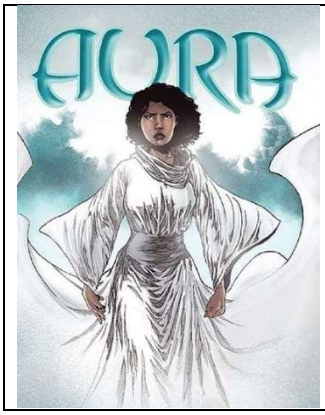
Yokoyama (do clássico Robô Gigante), em 1969. Mas antes de todos eles, vemos que Audaz também era pilotado, mas com uma sala de controle cheia de botões e alavancas que, acionados, o faziam se mover.A sala de controle era localizada numa cúpula de vidro no topo da cabeça do robô. Parece improvável que tenha havido plágio, o que não tira o absoluto pioneirismo de Audaz. Conclusão: o Brasil criou o primeiro robô pilotado dos Quadrinhos no mundo! E é absolutamente inacreditável que ninguém dê os devidos e justos créditos! Em verdade, a tendência brasileira é sempre conferir louros de vitória ao EUA, sem nem ao menos pesquisar as raízes dos fatos, e tampouco a história. É uma atitude que eu, como lusitano morando no Brasil há tanto tempo, me esforço bastante, mas não consigo entender. Chega a parecer que o Brasil dos quadrinhos se compraz em ser sempre subalterno, diminuto, e o último colocado na corrida. Audaz foi contemplado com uma segunda aventura publicada na Gazeta Juvenil número 1, no dia 4 de agosto de 1949, feita com argumento de Lindbergh. A HQ foi parcialmente colorida.

AUGUSTO GENERAL DE FERRO

Título Original: Augut General in Iron – Fang Zhifu
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Grant Morrison, J. G. Jones
Grupos: Dez Grandiosos

Histórico: Fang Zhifu, mais conhecido como Augusto General de Ferro, é um símbolo de força e resiliência, representando a China na Liga da Justiça Internacional. Sua participação na equipe, sob a liderança da ONU, marca um momento significativo para a China no palco dos super-heróis globais. Durante a crise inicial da equipe no Peru, onde criaturas rochosas e um robô gigante ameaçaram a região.

AURA



Título Original: Fernanda
Licenciador: Allan Albuquerque
País de Origem: Brasil
Criador: Allan Albuquerque
Grupos:

Histórico: Todos nós, independentemente da idade ou do estilo de vida que levamos, passamos por grandes desafios na vida, e diante disso, cada um encara esses momentos de diferentes maneiras. Com Fernanda não é diferente. Ela é uma jovem da Zona Leste de São Paulo, que passa por problemas semelhantes ou piores aos nossos. Mesmo com um toque de fantástico em sua vida e uma subtrama de intriga internacional, são os problemas familiares que podem acabar com sua vida - ou reconectá-la a quem mais ama. Dotada de uma sensibilidade extraordinária, Fernanda tevê uma infância muito sofrida. Foi perseguida por colegas de infância e zombada por não ter gostos similares aos deles. Mesmo com uma vida turbulenta, Fernanda cresceu e se tornou uma garota que personifica a verdadeira bondade do ser humano.

AURA (LINDSAY WAH)

Título Original: Lindsay Wah
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Karl Kesel, Paul Pelletier, Steve Mattsson
Grupos:

Histórico: Primeira aparição em Superboy e os Ravers # 1 (setembro de 1996). Lindsay Wah, codinome Aura, foi um dos Ravers que se juntaram a Superboy em várias aventuras. Ela foi brevemente considerada para a adesão nos Titãs, mas Cyborg foi contra, alegando que ela "tinha tendência ao alcoolismo desde quando era menor de idade".

AURIEL

Título Original: Auriel
Licenciador: Jafeth Ribeiro
País de Origem: Brasil
Criador: Jafeth Ribeiro
Grupos:
Outras Identidades: Tigre Negro

Histórico: Auriel é o anjo da noite, responsável por cuidar e proteger os seres vivos durante a escuridão com a sua armadura noturna. Ao lutar contra o demônio Leviatan, Auriel cai na Terra em forma de pedra, que depois de muitas décadas vai parar nas mãos de Alex, um jovem brasileiro, ateu e engenheiro do serviço militar. Por alguma razão Auriel consegue se comunicar com Alex e o avisa sobre a invasão de Leviatan à Terra, o qual tem como objetivo roubar a armadura noturna e dominar toda a existência. Alex precisa emprestar seu corpo para Auriel conseguir vestir sua armadura novamente, atravessar o plano entre a Terra e o Inferno (o Purgatório) e finalmente lutar contra o demônio mais poderoso que o próprio Satan.

AURO

Título Original: Auro – Lord of Jupiter – Auro Hardwich
Licenciador: Fiction House
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Malcolm Kildale
Grupos:

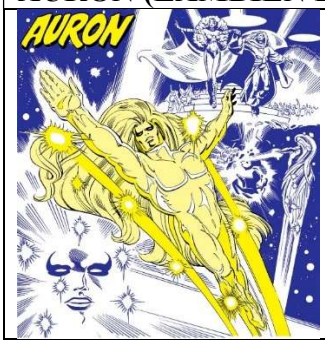
Histórico: Bebendo nas águas de Edgar Rice Burroughs, Auro é um orfão do espaço, quando a nave que estava com seus pais (o pai era um cientista chamado Professor Hardwich) caiu em outro planeta. Só ele sobreviveu, passando a viver como um Tarzan naquele mundo. O herói se tornou o rei de Júpiter, devido à sua grande inteligência e força. Um dos desenhistas de "Auro" era Seymour ("Sy") Reit, um dos criadores do "Gasparzinho". No Brasil, "Auro" era publicado no "Guri"

AURON

Título Original: Auron – James Jacob Harper
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Karl Kesel, Walt Simonson
Grupos:

Histórico: Auron era um clone de Jim Harper II , que foi o clone de Jim Harper criado pelo Projeto Cadmus para conter o código do DNA do Superman após sua morte . Auron rebelou-se e deixou o Projeto, jurando proteger o legado do Homem de Aço dos cientistas intrometidos. Ele deixou a Terra para atingir esse objetivo. Após Superman retornar à vida, ele encontrou Auron enquanto estava preso no espaço profundo. Auron tinha acabado de ser derrotado por Massacre , que havia atacado e destruído uma nave estelar que passava. Auron inicialmente não acreditou que Superman fosse quem dizia ser, mas rapidamente se convenceu. Ele concordou em ir junto com Superman para levar Massacre à justiça. Durante a batalha, Auron foi baleado e morto por Massacre, que então abandonou a batalha. Auron morreu pensando que havia falhado com o Superman, e seus restos mortais permaneceram em um asteroide à deriva. Seu pacote de dados, que continha informações sobre o DNA do Superman, foi recuperado pelo Skimmer, um catador que seguiu Massacre, e posteriormente usado para pagar uma conta de bar. Quando isso foi feito, as informações sobre o DNA do Superman foram perdidas

AURON (LAMBIEN DE OKAARA)



Título Original: Auron – Lambien de Okaara
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Marv Wolfman, Joe Staton
Grupos: Okaaranos (Guerreiros de Okaara), Ômega Men

Histórico: Sequestrada pelos alienígenas Psions, a mulher Okaarana X-Hal foi forçada a participar de um experimento insidioso em genética, e foi acasalada com um guerreiro Branx brutal na esperança de criar uma espécie inteiramente nova como sua prole. O acasalamento produziu dois filhos, um que se tornou o primeiro Citadeliano, o outro sendo chamado Lambien. O Citadeliano deixou Okaara quando X'Hal enlouqueceu e destruiu três dos 25 planetas de Vega em sua fúria. Lambien, no entanto, foi criado por X'Hal quando os Senhores da Guerra de Okaara encontraram uma maneira de controlar o incrível poder acidentalmente concedido a ela pelos Psions. Lambien recebeu alguns dos poderes energéticos de X'Hal e se nomeou guardião de X'Hal em Okaara. Quando os Homens Ômega escaparam do domínio da Cidadela, Lambien juntou-se a eles. Durante a viagem interestelar dos Homens Ômega, o poder de Lambien começou a crescer e, temendo enlouquecer tanto quanto sua mãe, ele se colocou em um amortecedor de energia especial. Os poderes de Lambien continuaram a aumentar, no entanto, e

quando chegou à Terra, descobriu que, embora seu poder agora se igualasse ao de sua mãe, ainda tinha total controle de seus sentidos. Para refletir sua nova vida, ele adotou o novo nome Auron. Na Terra, Auron e os Homens Ômega destruíram com sucesso uma frota Gordaniana de escravistas da Cidadela e então retornaram a Vega, onde ajudaram a acabar com a tirania da Cidadela.

AURORA	
	Título Original: Aurora – Jeanne-Marie Beaubier Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Chris Claremont, John Byrne Grupos: Tropa Alfa

Histórico: Nascidos no Canadá, Jeanne-Marie Beaubier e seu irmão gêmeo, Jean-Paul (Estrela Polar), foram separados na infância depois que seus pais morreram em um acidente do carro. Eles cresceram sem um ter conhecimento do outro. Ela foi levada para a Escola de Madame Du Pont, uma instituição muito religiosa e reacionária em Quebec, onde teve uma educação rígida. Jeanne-Marie se tornou extremamente nervosa e introvertida à ponto de querer cometer suicídio, por causa das atrocidades que sofria, se joga do telhado da escola aos 13 e assim descobriu seus poderes mutantes de vôo. Acreditando ser um milagre, Beaubier foi humilhada e espancada quando contou à diretora sobre seus dons. Essa sequência de fatos iniciou a esquizofrenia que sofreria durante grande parte de sua vida. Ela vivia uma dualidade de personalidades: "Aurora", a heroína mutante, liberal e sensual dividindo o mesmo corpo com a recatada, religiosa e discreta Jean-Marie Beaubier (que fala quase sempre em francês), suas personalidades se alternavam em momentos de pressão extrema ou stress. Durante cinco anos, a faceta Jean-Marie dominou a situação, levando sua vida para um contexto tranquilo e recatado. Ela estudou e começou a dar aulas na mesma escola em que tanto sofreu. Numa noite, atacada por assaltantes em Montreal; ela usou seus poderes para se defender, libertando a faceta Aurora. Wolverine - que na época trabalhava no Departamento H - testemunhou o acontecimento. Ele a levou para a sede daquela que seria a maior equipe do Canadá.

AURORA MANITU

Título Original: Aurora Manitu – Manitu Dawn
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Joe Kelly
Grupos: Liga da Justiça Elite

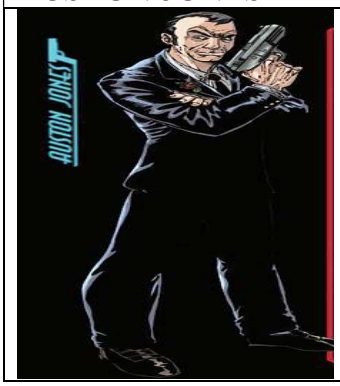
Histórico: Manitou Dawn e seu marido, Manitou Raven , são originários da Era Obsidiana da Atlântida , por volta de 1000 a.C. Eles nasceram na América do Norte , em uma tribo que um dia se tornaria a Tribo Apache. Poucos detalhes são conhecidos sobre a infância de Dawn. Também não está claro se seu domínio das forças místicas foi aprendido ou inato. Raven contou uma vez a história de quando tinha treze anos; ela era apelidada de "a cabra" porque, ao contrário de outras meninas da tribo, ela revidava quando pressionada. Conforme crescia, atraiu a atenção do chefe da tribo, conhecido como Pai Grande. Sua família a vendeu para ele, mas as coisas acabaram mal. Mais tarde, ela conheceu Raven, que reconheceu como uma alma gêmea. Os dois se apaixonaram mais tarde e incendiaram a casa do chefe. Quando seu marido Raven foi recrutado para a Liga dos Anciões que lutou contra a Liga da Justiça viajante no tempo , ela tentou permanecer neutra durante esse tempo. Posteriormente, Raven e Dawn escolheram acompanhar a Liga da Justiça e os atlantes que retornavam para o futuro. Em seguida, Jason Blood deixou a Liga da Justiça e sugeriu Manitou Raven como sua substituta. O Superman o admitiu formalmente logo em seguida. Dawn se adaptou rapidamente à cultura e ao estilo de vida do século XX. Em seu primeiro encontro com a Liga da Justiça, ela se ofereceu sexualmente ao Superman. Mais tarde, Dawn começou a aprender inglês, com a ajuda de Nuclear . Manitou Raven mergulhou no trabalho e se distanciou cada vez mais da esposa.

AURRA SING

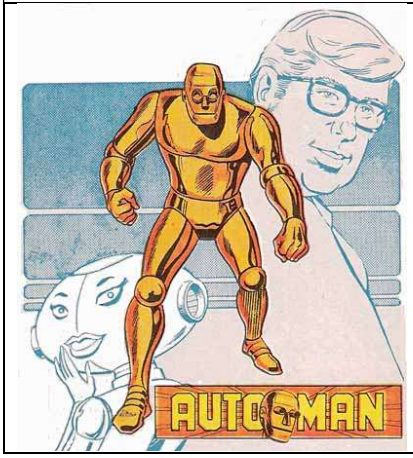
Título Original: Aurra Sing
Licenciador: Lucasfilm
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: George Lucas
Grupos: Caçadores de Recompensas, Ordem Jedi (Cavaleiros Jedi)

Histórico: Aurra Sing é uma das caçadoras de recompensas mais temidas e misteriosas do universo Star Wars, conhecida por sua pele branca como giz, antena de comunicação implantada na cabeça e habilidades letais com armas de fogo e sabres de luz. Sua trajetória é marcada por traições, assassinatos e uma profunda aversão aos Jedi. Nascida em Nar Shaddaa, Aurra Sing teve uma infância difícil, marcada pela ausência do pai e pela dependência de especiarias de sua mãe. Descoberta como sensível à Força, foi levada à Ordem Jedi, onde treinou sob a tutela da Mestre An'ya Kuro, também conhecida como

"A Mulher Sombria". No entanto, após ser capturada por piratas Sennex e vendida como escrava — um evento que ela acreditava ter sido orquestrado por sua mestra —, Aurra desenvolveu um ódio profundo pelos Jedi, abandonando a Ordem e tornando-se uma caçadora de Jedi por vingança. Aurra Sing construiu uma reputação temível como assassina e caçadora de recompensas, trabalhando para quem pagasse mais. Durante as Guerras Clônicas, ela treinou o jovem Boba Fett após a morte de seu pai, Jango Fett, ajudando-o em uma tentativa fracassada de assassinar o Mestre Jedi Mace Windu . Além disso, colaborou com figuras notórias como Cad Bane e Ziro, o Hutt, em diversas missões. Sua única aparição em live-action ocorreu em Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma, onde é vista brevemente observando a corrida de pods em Tatooine. No entanto, sua história foi expandida significativamente na série animada Star Wars: The Clone Wars, onde se destacou como uma antagonista recorrente

AUSTON JONES	
	Título Original: Antônio Giovanne Licenciador: Material Autoral País de Origem: Brasil Criador: Cristiano Seixas Grupos: Fahrenheit

Histórico: Paulista que se transformou em agente secreto inglês. Afastado dos seus serviços, Auston passa a sobreviver como free-lancer. Mas os trabalhos começam a ficar cada vez mais difíceis de serem resolvidos sozinhos. Ele começou então, um recrutamento de pessoal, que resulta na união do grupo Farenheit. Auston não é o chefe de ninguém, se recusa a aceitar tal cargo e acha que todas as decisões devem ser tomadas em grupo. Geralmente, isso resulta em muito desentendimento e bagunça durante as missões.

AUTO MAN	
	Título Original: Auto Man – Robô #32198 O Homem Automático Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Lee Elias Grupos:

Histórico: Ele é o Robô #32198, mas apelidado de Auto Man - o Homem Automático pelo fabricante, o Professor Miller Sterling. Trabalhando como robô de aluguel teve

várias aventuras ao lado do seu criador. Seu corpo ainda existe no futuro da Legião dos Super-Heróis, no Museu de Metrópolis.

AUTOMAN	
	Título Original: Automan – Walter Nebicher Licenciador: Glen A. Larson Productions País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Glen A. Larson Grupos:

Histórico: Automan (o "Homem Automático") segue as aventuras de um policial e programador de computador chamado Walter Nebicher (Desi Arnaz Jr.), que criou um programa de computador de combate ao crime com inteligência artificial que gerou um holograma (interpretado por Chuck Wagner) capaz de deixar o mundo dos computadores à noite e combater o crime. Enquanto estava no mundo tangível (ou seja, o "mundo real" desta série de televisão; não o já mencionado "mundo computacional" de onde Automan se origina nesta série de TV, onde conheceu luminares como " Donkey Kong "), Automan se passou pelo amigo de Walter, o agente do governo Otto J. Mann. Isso era segredo para todos, exceto para a colaboradora próxima de Walter, Roxanne Caldwell (Heather McNair). Nebicher poderia se fundir com Automan para se tornarem um só ser, compartilhando consciência e habilidades, mas mantendo a invulnerabilidade de Automan. Cursor era seu companheiro, um poliedro flutuante e móvel que podia "desenhar" e gerar objetos físicos conforme necessário. As formas mais comuns eram um automóvel (o Autocar), um avião e um helicóptero (o Autochopper), todos capazes de desafiar as leis da física. A série também contava com Robert Lansing como o Tenente Jack Curtis e Gerald S. O'Loughlin como o Capitão dos Detetives EG Boyd, ambos superiores de Walter. Ambos acreditavam que Automan era um amigo de Walter do FBI . O Capitão Boyd, um tecnófobo que não tinha nenhuma utilidade para computadores, frequentemente apresentava o Tenente Curtis como o tipo de policial que ele acreditava ser o ideal para a polícia – um ideal que ele acreditava que Walter jamais alcançaria.

AVALANCHE

Título Original: Avalanche – Dominic Szilard Janos Petros
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Chris Claremont, John Byrne
Grupos: Força Federal, Irmandade de Mutantes, Tropa X

Histórico: Imigrante da Grécia, Avalanche foi convocado por Mística para entrar na segunda formação da Irmandade de Mutantes onde enfrentou várias vezes os X-Men. Avalanche deixou momentaneamente a Irmandade após ele chantagear o governo da Califórnia, onde ele queria dinheiro ou provocaria um grande terremoto no Estado. Nesta ocasião, lutou contra Hulk, onde foi ferido gravemente. Depois disto voltou a Irmandade, com esta mesma formação, trabalhando para o governo em troca do perdão de seus crimes cometidos, sua primeira missão era capturar Magneto. Trocou mais tarde o nome para Força Federal e a equipe ganhou novos membros. Com a morte de alguns integrantes e a missão fracassada na Guerra do Golfo, a equipe acabou e Avalanche vai trabalhar para o governo num projeto chamado Wideawake, juntamente com seu velho amigo e ex-companheiro de equipe chamado Comando. Saiu desta equipe quando soube que seu amigo Pyro estava infectado com o Vírus Legado para ajudá-lo a encontrar uma cura para este vírus. Quando Pyro morre, Avalanche é recrutado novamente para a Irmandade de Mutantes com outra formação, mas ainda liderada por Mística para duas missões sem sucesso: capturar X-51 (Homem–Máquina) e assassinar o Senador Robert Kelly. Mais tarde foi visto integrando a Tropa X de Banshee que, abalado com a morte de Moira McTaggert, pretendia criar uma nova força de mutante usando "vilões regenerados", graças à Mestra Mental que estava em seu poder e os induzia mentalmente a servi-lo. Quando Mística liberta Mestra Mental, os vilões recuperaram a memória e atacaram os colegas da Tropa X e Avalanche abriu uma fenda na Terra por onde Radius caiu e foi morto. Depois disto ele sumiu para fugir da justiça. Recentemente Avalanche entrou em batalha, foi derrotado e entregue às autoridades por Rahne Sinclair, a Lupina, que recuperou seus poderes mutantes e encontra-se novamente no Instituto Xavier, como uma das monitoras dos alunos da Escola. Tempos depois, reapareceu aterrorizando a Filadélfia e sob comando de Exodus na Mansão X, junto com Black Tom Cassidy, Mammomax e Dentes-de-Sabre onde foram sugados, segundo Xorn, para um buraco negro. No Dia-M, evento onde a Feiticeira Escarlate dizimou 90% dos mutantes na terra. Avalanche foi um dos poucos vistos ainda com seus poderes. O Avalanche tem habilidade sobre-humana de gerar poderosas ondas de vibrações de suas mãos. Quando dirigido para prédios ou sobre a terra ele cria, em uma área limitada, ondas semelhantes a um terremoto. Por razões desconhecidas, seus poderes não fazem efeitos em tecido orgânico, refletindo de volta o efeito. Uma vez ele usou seu poder contra o corpo de Hulk, Hulk saiu ileso, mas o poder de Avalanche refletiu para si mesmo quebrando os ossos de seus braços. Entretanto, mais tarde usou seus poderes em Vampira e ela foi ferida severamente. Não

se sabe qual é a extensão de limite de seus poderes e não há nenhuma evidência que ele possa destruir uma cidade inteira. Hoje em dia ele usa seus poderes de várias maneiras, é capaz de gerar uma onda com a terra afetada, podendo "surfar" sobre ela ou criar uma onda capaz de ferir as pessoas. Ele é mortal, mas um acordo sobrenatural fez com que ele seja quase invencível.

AVANÇAR	
	Título Original: Avançar Licenciador: País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Pequenos Grandes Heróis

Histórico: Integrante do grupo Pequenos Grandes Heróis. Depois que seus pais foram sequestrados por invasores alienígenas, os filhos dos super-heróis da Terra se unem e aprendem a trabalhar juntos para salvar seus pais e o mundo.

AVAR KRISS	
	Título Original: Avar Kriss Licenciador: Lucasfilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Charles Soule, Will Sliney Grupos: Ordem Jedi (Cavaleiros Jedi)

Histórico: Foi uma mestre jedi que viveu durante a era conhecida como a alta república. Surgiu na minissérie em quadrinhos "Star Wars: The Rise of Kylo Ren" de 2020.

AVARA	
	Título Original: Avara Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Primeiro Lanterna Verde.

AVATAR

	Título Original: Avatar - Aang Licenciador: Nickelodeon País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko Grupos: Acólitos do Ar, Nômades do Ar, Scouts do Ar, Equipe Avatar

Histórico: Aang foi um Nômade do Ar e o Avatar durante o conflito conhecido como Guerra dos Cem Anos. Seu antecessor imediato foi o Avatar Roku, e sua sucessora foi a Avatar Korra. Como o Avatar de seu tempo, foi o único capaz de realizar a dobra dos quatro elementos. Ele também foi um dos poucos Avatares, e o primeiro em vários ciclos, a aprender a antiga arte da Dobra de Energia, e o primeiro Avatar a utilizar a técnica.

AVATAR (SAM ZHAO)	
	Título Original: Avatar – Sam Zhao Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Dave Cockrum Grupos: Os Futurianos

Histórico: O primeiro humano com poderes. Quando o conhecemos, ele, sem o conhecimento de Vandervecken, já é funcionalmente imortal e possui uma capacidade intuitiva que lhe permite fazer previsões precisas com base em dados aparentemente insuficientes. O processo de Vandervecken lhe confere os poderes adicionais de voo, superforça e invulnerabilidade. Ele também possui mais de três mil anos de conhecimento e experiência em estratégia e tática. É o único futuriano a superar seu condicionamento genético para obedecer a Vandervecken. Ele teve muitos nomes e identidades ao longo dos séculos, sendo o mais recente Andrew Pendragon.

AVATAR DO BRANCO (TERRA 2)

	Título Original: Avatar of The White (Earth 2) – Sam Zhao Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: James Robinson, Nicola Scott Grupos:

Histórico: Cerca de cinco anos após a primeira invasão apokoliptiana da Terra, Alan estava prestes a pedir Sam em casamento quando o trem em que viajavam descarrilou devido a uma explosão, matando Sam e ferindo Alan. Depois que Alan se tornou Lanterna Verde e lidou com o "Homem Cinzento" conhecido como Grundy, ele foi à China conversar com o pai de Sam sobre sua morte, temendo que ele fosse o responsável, apenas para ser informado de que o próprio Sam poderia ter sido o alvo da explosão. À medida que a guerra entre a Terra e Apokolips ganhava força, Sam reapareceu para Alan e Grundy, agora forçados a unir forças, anunciando que ele era o Avatar do Branco, a força elemental do ar, e que seu tempo estava se esgotando. Quando Deathspawn lançou seu ataque ao Parlamento da Terra e matou a personificação do Azul e seu avatar, os poderes dos avatares diminuíram, o que levou o Parlamento a instruir Alan Scott a combinar os espíritos (e, portanto, os avatares) para combater a invasão, embora o espírito de Sam ainda exista dentro de Alan. Após ser derrotado por Darkseid , Alan é despertado de quase morte pela essência de Sam, que revela que ele foi escolhido como um avatar para facilitar a transição de Alan para realizar seu potencial máximo como o último campeão da Terra e incorporar suas essências primordiais ao custo de perder suas memórias de Sam.

AVE AZUL	
	Título Original: Bluebird – Sally Avril Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Kurt Busiek, Patrick Olliffe, Stan Lee, Steve Ditko Grupos:

Histórico: Sally Avril foi um antigo interesse amoroso de Peter Parker no seu tempo de colégio. Lá em Amazing Fantasy #15, Sally é convidada por Peter para dar um passeio, e logo o dispensa para agarrar Flash Thompson. Inspirada pelo Homem-Aranha, Sally cria a identidade da heroína Ave Azul.

AVENGELYNE

	Título Original: Avengelyne Licenciador: Maximum Press País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Rob Liefeld, Cathy Christian, Tony Lobito Grupos:

Histórico: Avengelyne é um anjo do único Deus verdadeiro, Jeová, conhecido por ela e pelos outros anjos como o Senhor das Hostes. Ela foi criada a partir da luz, conhecida como fogo branco, a fonte do poder divino de um anjo. Sendo um anjo, ela não sentia dor nem outros sentidos "humanos" e perseverava enquanto Deus permitia. Avengelyne é uma Serafim e pertence à Hoste de Guerra, os anjos guerreiros de Deus, cujo exército conta com centenas de milhares. Avengelyne é uma das Serafins mais poderosas do Exército de Guerra e um dos anjos favoritos de Deus. Junto com o anjo Micah , elas se tornaram temidas até mesmo pelos demônios do Inferno. Certa vez, Avengelyne invadiu Pandemonium, a cidadela do Dragão (o Diabo), sozinha, matando dezenas de milhares de demônios antes de ter que recuar. Como Serafim, Avengelyne era totalmente destemida e extremamente poderosa. Micah, com más intenções, convenceu Avengelyne a questionar Deus um dia, já que ela era tão favorecida. Como seguidores fiéis, eles se perguntavam por que Deus favorecia os humanos que constantemente abraçavam o dragão. Deus ficou extremamente irado com Avengelyne questionando seu julgamento, e ela foi expulsa do Céu para viver entre os humanos como uma mortal. Com todos os seus poderes angelicais perdidos, exceto a superforça, ela logo sentiu as vulnerabilidades e experiências da raça humana. Elas a dominaram e ela buscou refúgio em uma igreja católica conhecida como Santo Agostinho. Nua e assustada, Avengelyne foi acolhida pelo Padre Malory e pelo Padre Peter Clifton .

AVESSO

	Título Original: Twist - Rebecca Licenciador: Fox País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos:

Histórico: Rebecca ou Avesso — segundo à tradução da FOX — foi uma personagem um tanto querida quando introduzida na segunda temporada. Sendo uma das mutantes acolhidas pelo Círculo Interno (do Clube do Inferno), Rebecca possuía um tipo diferente de manipulação molecular: ela podia reverter qualquer superfície interna ou externa ao avesso. Estando antes em clínicas de reabilitação para trabalhar o seu humor e suas condições mentais um tanto quanto instáveis, Rebecca conseguiu achar apoio em Andy ao perceber que ambos dividiam fragilidades em relação aos seus poderes. Em seu treinamento, Rebecca diversas vezes revelava o avesso de objetos inorgânicos, mas se perguntava se conseguiria fazer isso também com pessoas. Em um dos seus episódios finais, após conseguir reverter ao avesso um forte cofre de metal, Rebecca se sentiu repleta de poder e em um surto de desejo reverteu ao avesso diversos reféns feitos por eles que trabalhavam no Banco Central, matando-os brutalmente. Mais tarde, Avesso pensando ser poderosa o suficiente para desafiar a líder do Círculo Interno, Reeva, tentou atacar à mutante, mas foi impedida por Andy, que a jogou contra a parede onde ela teve uma concussão e morreu. Certamente se tivesse maior controle seria uma das mutantes a pegar o top 5 da lista dos mais poderosos.

AVIA	
	Título Original: Avia Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mark Waid, Alex Ross Grupos: Liga da Justiça

Histórico: Ela era uma aventureira independente até que o retorno do Superman à vida pública a convenceu a se juntar à Liga da Justiça junto com seus pais, que serviam como guardiões do Gulag . Avia é a principal representante dos Novos Deuses no exército do

Superman. Avia e seus pais sobreviveram à batalha no Gulag através do Tubo Explosivo. Avia é filha de Scott Free e Big Barda.

AVIA	
	Título Original: Avia Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Jack Kirby Grupos:

Histórico: Avia era a esposa de Izaya , aquele que se tornaria o poderoso Pai Supremo de Nova Gênesis. Os irmãos Izaya e Uxas surgiram em Galactica , o Terceiro Mundo, que nasceu dos Átomos Vivos dos Deuses Antigos caídos. Outros Novos Deuses os seguiram, entre eles Avia. Eventualmente, Avia e Izaya se casaram; eles viveram em paz até que Uxas assassinou Avia. Essa ação desencadeou uma guerra civil que colocou deus contra deus e transformou Galactica em ruínas. Após sete dias de guerra horrível, Uxas e seus seguidores foram expulsos. Com o tempo, Uxas reivindicaria Apokolips como seu domínio, tornando-se o Deus do Mal, Darkseid.

AVIA	
	Título Original: Avia Licenciador: Marvel Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: David Hine Grupos: Inumanos

Histórico: Avia era uma Inumana anciã que era membro do Conselho Genético . Quando quatro Inumanos foram capturados em um ataque contra os Estados Unidos da América pelo roubo do Terrigen, Avia estava entre os membros que realizaram um conselho para decidir o que fazer. Quando Tritão lembrou que seus amigos inumanos estavam em perigo, Avia concordou e perguntou a Raio Negro o que ele faria. Quando Luna teve outra visão dos cristais Terrigen sendo usados, Avia permaneceu em silêncio enquanto Carthus ficou furioso e exigiu que eles atacassem.

AVIA

Título Original: Avia
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: John Byrne
Grupos:

Histórico: Avia é uma mutante Nhu'Ghari que resgatou Angel de morrer em uma forte tempestade enquanto procurava por sua parceira Marvel Girl , que desapareceu quando a equipe chegou à Terra Selvagem. Ela deixou a Terra Selvagem junto com os X-Men, sendo presa junto com Angel no Atlântico Sul pela tripulação do navio Sigurd Jarlson, após ficar inconsciente como resultado da destruição do navio em que haviam escapado. Eles foram vendidos para o bando de aberrações liderado por Stefan Ulrich Krueger. ela foi finalmente libertada pelos X-Men e levada para a Mansão X. Na mansão x ela foi envenenada por Kraven, o Caçador , a fim de forçar Fera a participar de uma caçada selvagem pelo antídoto, Fera conseguiu derrotar Kraven salvando a vida de Avia. Seu status atual é desconhecido.

AVIAN

Título Original: Avian
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Bill Mantlo, June Brigman
Grupos:

Bill Mantlo , June Brigman

Histórico: Avian é residente do ramo cavernoso da Terra Selvagem descoberto pela Tropa Alfa há algum tempo. Ela e pelo menos dois outros residentes desta terra foram transformados pela exposição a um gás desconhecido. Assim mudados, eles foram evitados e temidos pelos outros residentes de sua tribo. Vindicator, que havia caído na terra e perdido sua memória, reuniu os três em um grupo que ela eventualmente apelidou de Alpha Prime . Este grupo ajudou a proteger sua tribo de um grupo rival, embora eles não fossem confiáveis por sua própria tribo e, Avian foi, de fato, atingida por uma flecha nesta batalha. Assim que Heather partiu, parecia que Avian assumiria o papel de líder.

AVIR

	Título Original: Avir Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Todd Klein, Chuck Patton Grupos: Tropa dos Lanternas Verde

Histórico: Ela resgatou uma jovem chamada Hollika Rahn e a criou como se fosse sua própria filha. Mais tarde, quando Avir estava à beira da morte, ela implorou aos Guardiões do Universo que selecionassem Hollika para substituí-la. O serviço de Avir no Corpo não passou despercebido, e ela ganhou um lugar nas Criptas do Corpo dos Lanternas Verdes. Mais tarde, ela foi reanimada como parte do Corpo dos Lanternas Negros durante a Noite Mais Densa .

AVONOME	
	Título Original: Avonome – Hilda Moses Licenciador: Comic Republic País de Origem: Nigéria Criador: Stanley Obende Grupos: -

Histórico: Avonome é Hilda Moses é a filha adolescente adotiva do Pastor P. Moses. As verdadeiras origens de Avonome, no entanto, estão no extremo sul do antigo reino de Benin. No ano 137, uma Avonome adolescente desaparece de sua tribo na antiga Ighara, apenas para reaparecer em um cemitério nos tempos atuais sem conhecimento de seu passado, com uma misteriosa companheira metamorfa e um dom inacreditável – a capacidade de ver e dobrar espíritos à sua vontade. Agora em Lagos, Avonome faz amigos, aprendendo lentamente os limites de seus dons, relembra seu passado e salva o universo de seu inimigo mais poderoso até então – Ash Razak. Os poderes de Avonome vêm de uma relíquia assustadora que ela implantou em sua alma – uma relíquia chamada Catalogia, lar de criaturas sobrenaturais, ou espíritos, sobre os quais ela tem domínio, ganhando assim um poder potencialmente ilimitado.

AXA

Título Original: Axa
Licenciador: Sem Licenciador
País de Origem: Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte
Criador: Donne Avenell, Enrique Romero
Grupos:

Histórico: "Em 1977, o desenhista Enrique Romero estava cansado de desenhar MODESTY BLAISE. Deixou-a, então, no ano seguinte, para tentar uma nova historieta, onde pudesse fazer algo mais pessoal e exibir à vontade suas belas mulheres seminuas, ou nuas. De parceria com o roteirista Donne Avenell lançou AXA, ainda em 1978, para as tiras diárias nos jornais ingleses. Esse título foi logo vendido para jornais de outros países e publicado em álbum (inclusive no Brasil, pela EBAL, os dois primeiros episódios). AXA se passa no ano de 2080, com o nosso planeta quase inteiramente arrasado pela contaminação atômica.", No futuro pós-apocalíptico de 2080, a Terra e seus últimos habitantes passam por uma incrível mutação. Nesse cenário, só existem duas alternativas de vida: A Cidade Coberta, que à tudo esteriliza com sua sofisticada tecnologia, ou as agruras do Mundo exterior à abóboda, enfrentando Mutantes criados pela grande contaminação, ou em meio ao fanático povo do Centurião, adoradores da caixa sagrada- A televisão. Em meio à esse caos, surge Axa - A destemida: Mulher guerreira e revolucionária, que fará de tudo para, com sua determinação e feminilidade, retirar o Mundo desse completo retrocesso. Edição única de AXA lançada pela Ebal em 1981, trazendo as duas primeiras tiras diárias da personagem, publicada originalmente pelo jornal Britânico The Sun e criada por Donne Avenell e Enrique Romero. (Este último desenhista de Modesty Blaise).

AXIOM

	Título Original: Axiom Licenciador: Legendary País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Mark Waid Grupos:

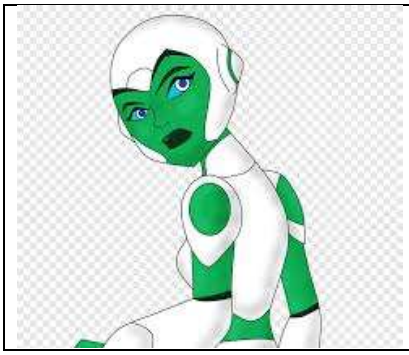
Histórico: Axiom e Thena são alienígenas que chegam à Terra e exibem poderes extraordinários. Benevolentes e quase divinos, eles curam os males da humanidade e a conduzem numa era de paz, prosperidade e complacência. Uma série de eventos trágicos revela outro lado do Axiom: o salvador da humanidade, tornando-se seu pior pesadelo. Um analista do Departamento de Defesa, armado apenas com conhecimento científico e espírito corajoso, assume o posto de herói na luta pela sobrevivência da humanidade, liderando uma equipe de especialistas. Em claras referências e homenagens aos arquétipos de personagens como Superman, Mulher-Maravilha o Homem de Ferro, esta graphic novel é escrita pelo aclamado Mark Waid - autor de O Reino do Amanhã, e de elogiadas fases do Quarteto Fantástico, Flash e Demolidor. Originalmente publicada pela Legendary, a HQ tem ainda dois brasileiros na equipe: Ed Benes (arte) e Dinei Ribeiro (cores). Os dois há anos atuam na Marvel, DC, BOOM! e em outras grandes editoras. Ascensão e Queda de Axiom é um outro olhar de Waid sobre a relação herói/humanidade e que também foi abordada em sua série Imperdoável. Aos fãs dos autores e seus impressionantes currículos, Ascensão e Queda de Axiom finalmente chega ao Brasil, numa bela edição da Skript.

AYA

	Título Original: Aya Licenciador: País de Origem: Criador: Grupos:

Histórico: É um anjo? Uma super-heroína dos quadrinhos? Uma personagem de contos de fada? Uma deusa mitológica? Aya é (ou pretende ser) tudo isso, mas, em primeiro lugar, é uma personagem feminina. Construída a partir da combinação de temas encontrados, no folclore da Europa medieval, nos mitos religiosos e na cultura pop dos séculos XX e XXI. Com as primeiras ideias usadas para o desenvolvimento de um produto original, a intenção era apresentar: uma personagem com cabelos ruivos que destacassem a feminilidade; asas para a associação direta ao fantasioso e com uma arma que fizesse conotação ao poder viril masculino, poderia ser uma espada ou uma maça. Mas, depois do primeiro impulso criativo, dando as bases para a criação da nova personagem, lembramos que Shayera Hol, a Mulher-Gavião, já existia. A semelhança entre as personagens demonstra a existência de um arquétipo comum na sua concepção. Uma guerreira-alada. A partir desse modelo, encontrado no inconsciente coletivo, foram desenvolvidos detalhes em sua história e psicologia. Dando à nossa Guerreira Alada o status de criação original, diferenciando da personagem da Liga da Justiça ou qualquer outra personagem arquetipicamente semelhante. A ambientação em Kaltária, o mundo imaginário no qual se passa a história, também confere um distanciamento da policial do planeta Thanagar. A variedade de raças, em Kaltária, é natural, mas uma criatura feminina com asas é vista com estranhamento. Diferente da terra-natal da Mulher-Gavião, onde todos os habitantes tem as mesmas características físicas da heroína que veio para a Terra. Ao final da elaboração de nossa criação, só algumas "coincidências" podiam ser ligadas à personagem de Gardner Fox e Joe Kubert. 55 Na história Aya, Guerreira Alada, a receita uma moça com uma espada é entendida literalmente. Colocamos a personagem principal como uma mulher forte que usa armas de combate, mas mantém a profundidade emocional associada às mulheres. Aya é uma personagem viril sem perder a feminilidade. A combinação dos temas masculinos (ação, aventura, luta...) com os temas femininos (maternidade, sentimentos, romance...) é utilizada buscando atrair leitores e leitoras.

AYA

	Título Original: Aya Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Tripulação do Interceptor, Tropa dos Lanternas Verdes

Histórico: Aya é uma inteligência artificial feminina e ex-navegadora a bordo da Interceptor . Ela foi criada pelo diretor científico Scar usando uma lasca da personificação da pura força de vontade da bateria central dos Lanternas Verdes. Ela era uma criação impressionante, mas quando saiu do controle, foi desativada e alojada na nave mais rápida da galáxia. Ela é a IA mais avançada já concebida. Ela ficou adormecida por séculos até ser ativada por Hal Jordan e Kilowog . Ela estava recebendo erroneamente o nome "Aya", depois que Hal interpretou mal a palavra IA Durante seu tempo com os Lanternas Verdes na Fronteira Espacial, ela desenvolveu um desejo de se tornar uma Lanterna Verde , esperando se tornar uma algum dia. Aya também começou a se apaixonar pelo Lanterna Vermelho Razer . Depois de aparentemente perecer, Aya viu seu amor por Razer rejeitado. Enlouquecida pela dor, Aya destruiu o Anti-Monitor e, integrada ao seu corpo, ficou determinada a eliminar todas as emoções do universo, mas, graças aos esforços da tripulação do interceptador, ela voltou a si e Aya se sacrificou para destruir os Caçadores de Homens e restaurar a paz na galáxia.

AYA	
	Título Original: Aya Licenciador: Editora AK País de Origem: Egito Criador: Grupos:

Histórico: uma estudante de direito orientado para combater o crime quando a mãe é injustamente acusada de assassinar o pai. Ela não tem superpoderes próprios, mas luta por justiça e igualdade de gênero. Aya, Zein, Jalila e Rakan são alguns dos heróis da AK Comics, uma editora sediada no Egito cujas revistas são publicadas em árabe e inglês e desenhadas por artistas brasileiros. Um dos títulos da editora, Jalila, mostra uma heroína salvando vidas depois de 55 anos de guerra entre duas superpotências não especificadas. Outra, Rakan, conta as aventuras de um guerreiro solitário na Arábia e na Pérsia medieval. A arte destas histórias é feita por Rafael Albuquerque e Rafael Krass, artistas que são sócios de um estúdio em Porto Alegre e têm que fazer muita pesquisa para adaptar os seus desenhos aos costumes locais, muito diferentes dos brasileiros. “Para mostrar a barriga das mulheres, por exemplo, que é supercomum no Brasil, lá eles têm uma certa reserva”, contou Albuquerque à BBC Brasil. “Não é que todas as mulheres precisam aparecer nas histórias vestindo uma burka, mas às vezes eles dão umas sugestões para a gente fazer umas mudanças.” Outros detalhes, como o cenário das histórias, exigem pesquisas específicas sobre a arquitetura, por exemplo, da Pérsia Medieval. Mas Albuquerque disse

que, ao mesmo tempo, é preciso desenhar as histórias em um certo estilo universal, já que a editora planeja lançar as revistas em outros lugares, além do Oriente Médio.

AYA BREA	
	Título Original: Aya Brea Licenciador: Parasite Eve País de Origem: Criador: Hironobu Sakaguchi Grupos:

Histórico: Aya Brea (20 de novembro de 1972 - 24 de dezembro de 2010) é a protagonista e heroína da série de videogames Parasite Eve , incluindo Parasite Eve , Parasite Eve II , e atuando como a falsa protagonista de The 3rd Birthday. Aya é retratada como uma policial americana de força de vontade que se envolve em cenários apocalípticos, lutando contra monstruosidades biológicas mutantes e criaturas horríveis com um arsenal de armas para evitar a extinção humana e animal. Devido às suas mitocôndrias mutantes e genes despertados pela Mitocôndria Eve , Aya se torna biologicamente modificada e tem uma variedade de habilidades sobre-humanas, como o poder de matar telepaticamente com pensamento focado, incendiar pessoas, cura rápida, possível imortalidade, etc. No entanto, ela tem dificuldade em lidar com isso e, às vezes, se sente um monstro ou uma aberração. No primeiro jogo, o jogador pode renomeá-la, embora seu nome padrão e canônico seja Aya Brea (pronuncia-se ì-yá). Como ela revela a Gary Douglas em Parasite Eve II , por ser meio-japonesa, seu primeiro nome é de origem japonesa (アヤ・ブレア), possivelmente significando "design", "colorido" ou "bonito".

AYESHA – TERRA-616

Título Original: Ayesha
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Len Wein, David Kraft, Herb Trimpe
Grupos:

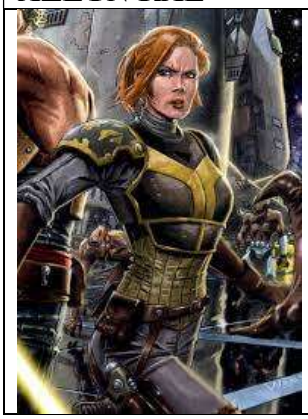
Histórico: A cabala de cientistas conhecida como Enclave procurou ressuscitar seu plano para acabar com a guerra e o crime através da criação de um humano artificial depois que sua primeira tentativa, o ser conhecido como Ele , enlouqueceu. O Enclave aprendeu com seu erro passado e decidiu que uma delicada cirurgia cerebral em sua mais recente criação impediria que ele enlouquecesse como seu antecessor. Para esse fim, o Enclave recrutou o renomado neurocirurgião Doutor Estranho para realizar a operação. Usando um laser controlado remotamente, o Doutor Estranho operou enquanto o ser ainda estava dentro de seu casulo de desenvolvimento. Sem o conhecimento de Strange, o Enclave estava na verdade usando-o para modificar a estrutura neural do ser, colocando-o sob o controle do Enclave. Depois que Strange misticamente olhou para dentro do casulo e sentiu a forma de vida dentro dele começando a se mexer, o casulo se abriu e de lá saiu um humanoide masculino alto, de pele cinza, que o Enclave apelidou de Paragon. Ansiosos para testar a lealdade de Paragon, o Enclave ordenou que ele matasse o Doutor Estranho. Paragon provou ser poderoso demais para o Doutor Estranho, neutralizando facilmente todos os feitiços e habilidades de Strange. O Hulk , que estava procurando pelo Doutor Estranho, invadiu repentinamente a base da ilha do Enclave. O Hulk conseguiu distrair Paragon por tempo suficiente para que o Doutor Estranho ganhasse uma ligeira vantagem, mas isso durou pouco. Paragon começou a mudar, metamorfoseando-se em uma forma negra e brilhante. Paragon ligou o Enclave e explicou a eles que, enquanto estava em seu casulo, ele se conectou com o sistema de computador deles. Ao descobrir sua verdadeira natureza, Paragon jurou destruir o Enclave e deu a si mesmo um comando pós-hipnótico que alteraria sua aparência e neutralizaria sua adulteração mental. Paragon começou a destruir a base do Enclave. O Doutor Estranho e o Hulk escaparam por pouco quando toda a instalação desmoronou. Em seu ato final, Paragon retornou ao seu casulo para meditar e completar sua transformação. O casulo do Paragon afundou no oceano junto com a base do Enclave. Enquanto estava no casulo, Paragon soube da existência Dele, de seu encontro com Alicia Masters e de seu exílio autoimposto para as estrelas. Paragon concluiu que seu propósito era acasalar-se com Ele para criar uma raça de seres perfeitos. Vários meses depois, o casulo foi retirado do East River de Nova York e Paragon emergiu dele na forma de uma fêmea de pele dourada chamada Her. Devido à sua história com Ele, Her imediatamente partiu em busca de Alicia Masters, a quem localizou durante um encontro com o Coisa . Após alguma resistência do Coisa, Alicia concordou em se juntar a Ela em sua busca para localizá-lo.

AZARI

Título Original: Azari
Licenciador: Marvel Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Christopher Yost, Greg Johnson, Craig Kyle
Grupos: Vingadores do Amanhã

Histórico: Azari é filho do Pantera Negra e da Tempestade . Ele foi levado em segurança pelo Homem de Ferro junto com James Rogers, Torunn e Henry Pym Jr. para mantê-los a salvo de Ultron. Azari e seus outros irmãos só conheciam os Vingadores através das histórias de Tony sobre seus antigos dias de glória. Um dia, enquanto brincava de esconde-esconde com Pym, Visão chega ao refúgio. Tony pede a todos que esperem no quarto de James até que ele diga o contrário. Enquanto Azari concorda em esperar, os outros não. Ele falha em convencê-los a esperar, como Tony instruiu. Quando ele falha, ele e seus irmãos encontram uma entrada secreta para uma baia de reparos, sob as lápides de seus pais. Enquanto procuram, encontram uma sala cheia de robôs no estilo Homem de Ferro que se assemelham a cada um de seus pais. Enquanto James e Torunn permanecem, Azari e Pym continuam se movendo e conseguem encontrar Tony e o estranho robô. Enquanto a dupla espionava Tony e Visão, James acidentalmente ativou os robôs. Como eles são programados para derrotar Ultron ao serem ativados, eles imediatamente decolam para fazê-lo, sendo então detectados por Ultron, que revela a localização do refúgio. Ultron luta e então reprograma os robôs Vingadores de Ferro para que sigam seus comandos, e rapidamente segue para o refúgio. Quando Ultron os encontrou, eles escaparam com vida (junto com a cabeça de Visão), graças à distração de Tony para a máquina malévola. Embora a nave estivesse predestinada para a Terra Selvagem , Pym imaginou um meio de redirecionar a nave para a cidadela de Ultron para uma contra-ofensiva. Ao chegarem à Ultra City, a base de Ultron, foram atacados. Felizmente, com a ajuda do filho do Gavião Arqueiro, Francis Barton , conseguiram escapar. Então, Azari e os outros descobriram que ele era o filho sobrevivente do Gavião Arqueiro original. Ao chegarem aos restos da Grand Central Station de Nova York, os jovens Vingadores buscaram a ajuda de Francis para resgatar Tony. Francis acreditava que Tony estava morto, mas uma Betty Ross mais velha sugere que Tony está bem vivo. A notícia renovou as esperanças de Azari. Francis então dá a Azari e aos jovens Vingadores instruções sobre como chegar ao covil de Ultron. Depois disso, Azari e os outros seguem para lá. Quando o grupo aparece preso, Pym ressalta que Azari tem a habilidade de desativar as fechaduras das portas graças ao seu poder sobre a eletricidade. Uma vez ultrapassados, eles encontraram Tony e enfrentaram Ultron. Antes que Ultron pudesse machucá-los, Francis e seus Catadores chegaram e os ajudaram a escapar de sua cidadela. Em um teatro abandonado, Tony explicou a Azari e aos outros sobre as origens

de Ultron e a queda dos Vingadores. Betty Ross mencionou o Hulk ainda vivo, escondido em segurança. Azari e o resto do grupo decidiram se aventurar no deserto em um transporte robótico abandonado na esperança de recrutar Banner/Hulk; uma vez lá, Banner diz a eles que não quer se tornar Hulk novamente. Azari e Pym conseguem chamar a atenção de Ultron ativando o sinalizador de localização em seu veículo de fuga. Ultron e os Vingadores de Ferro rapidamente seguem para o local. Durante a batalha, Azari enfrentou o Pantera Negra de Ferro, que se transformou em um gato robótico. Quando a situação ficou sombria, Azari lembrou-se de seu poder sobre a eletricidade e explodiu o robô em pedaços. Eventualmente, Bruce Banner se transformou em Hulk novamente e derrotou Ultron, partindo-o ao meio. Então, Torunn lançou Ultron para o espaço.

AZLYN RAE	
	Título Original: Azlyn Rae Licenciador: Lucasfilm País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grupos: Ordem Jedi, Cavaleiros Imperiais

Histórico: Azlyn Rae era uma humana que , ao longo de sua vida, foi treinada nos caminhos da Força tanto pela Ordem Jedi quanto pelos Cavaleiros Imperiais. Durante sua infância, ela foi aprendiz do Mestre Jedi Rasi Tuum enquanto treinava para ser uma Jedi em Ossus . Ela se aproximou de seu colega de classe Cade Skywalker enquanto estava na Academia Jedi , mas seu relacionamento e seu treinamento foram interrompidos quando a Ordem Sith de Lord Darth Krayt massacrou os Jedi e Krayt tomou o controle da galáxia. Rae sobreviveu ao Expurgo Jedi e acreditou que Tuum e Skywalker estavam mortos , o que a levou a deixar seu passado para trás e se tornar uma caçadora de recompensas . Quando ela foi descoberta pelos Cavaleiros Imperiais, ela aceitou a oferta deles para se juntar às suas fileiras e completar seu treinamento. Rae jurou lealdade ao Imperador Roan Fel e começou a servir seu Império no exílio. Sete anos após a dispersão dos Jedi, Rae soube da sobrevivência de Skywalker quando foi enviada em uma missão secreta por Fel para trazê-lo ao mundo-fortaleza Imperial de Bastion . Depois de se revelar ao seu velho amigo em Iego , Rae ganhou sua confiança e foi levada por ele a um Templo Oculto onde a Ordem Jedi estava se reconstruindo lentamente. Lá, ela se reuniu com Rasi Tuum e foi ordenada por seu colega Cavaleiro Imperial Marasiah Fel a acompanhar Skywalker em uma missão para assassinar Darth Krayt. A missão levou a equipe de ataque de Skywalker a Had Abbadon, onde atraíram Krayt para uma armadilha e conseguiram feri-lo mortalmente depois que Rae o esfaqueou no peito. Ela própria foi levada à beira da morte pelo relâmpago da Força de Krayt , e Skywalker a levou às pressas para Kiffex para ser curada por seu tio Rawk . Rae aceitou sua morte iminente e resistiu a todos os esforços para curá-la, mas mesmo assim foi colocada em uma armadura salva-vidas por Rawk e sua esposa Droo . Ela reagiu com raiva à sua

situação, atacando Skywalker e acusando-o de egoisticamente mantê-la viva. Após retornar a Bastion, Rae recebeu uma armadura menos restritiva de Hogrum Chalk , o mestre armeiro dos Cavaleiros Imperiais , e logo depois acompanhou seu Imperador a Agamar para conduzir negociações de paz com os Jedi. A reunião foi interrompida pelas forças Sith , e Rae, Tuum e Marasiah foram deixados para trás quando os Cavaleiros Imperiais e os Jedi evacuaram o planeta . Marasiah foi levada pelos Sith, e quando os esforços de Rae e Tuum para resgatá-la falharam, eles retornaram a Bastion para transmitir suas notícias ao Imperador. Marasiah foi posteriormente resgatada pelo Mestre Antares Draco e ficou com Rae e vários outros Cavaleiros Imperiais enquanto ajudavam os Jedi a defender o Templo Oculto das forças atacantes do Império de Krayt . Depois que os Jedi foram evacuados, as forças aliadas do Império no exílio, a Aliança Galáctica e a Ordem Jedi atacaram o mundo-trono de Krayt , Coruscant , e Rae se juntou a uma equipe de ataque que derrubou as defesas orbitais do mundo antes do ataque. A guerra foi vencida pelos aliados quando Krayt foi morto por Skywalker, e Rae depois compareceu ao funeral do Imperador Fel, que havia caído para o lado sombrio durante a batalha e foi morto por Draco.

AZRAEL I	
	Título Original: Azrael I Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: José Luis Garcia-Lópes, Marv Wolfman Grupos: Novos Titãs

Histórico: A origem de Azrael é um mistério até para ele mesmo. O pouco que se sabe é que, em um passado desconhecido, sua nave caiu sobre a Terra no topo do Monte Michelson, Alaska. Há certo tempo, uma equipe de cientistas dos Laboratórios S.T.A.R. encontrou sua nave presa no gelo. Com sucesso, conseguiram levar o alienígena alado aos Laboratórios e, usando as pesquisas da falecida cientista Elinore Stone, os cientistas conseguiram trazer o ser alado intacto para nosso mundo. Um mundo que não pertence ao ser. Azrael não possui memórias de sua vida antes da queda de sua nave, de seu planeta, de sua missão no espaço ou até mesmo de seu verdadeiro nome. Logo após ser despertado, o alienígena conheceu os Titãs, se apaixonando por Lilith, que retribuiu aos sentimentos. Tempos depois, Lilith deixou novamente os Titãs para procurar sua verdadeira identidade, deixando também o jovem alado desconsolado. Concomitantemente, a Igreja de Sangue o seduziu, fazendo-o pensar ser o anjo da Morte, Azrael. Sangue foi derrotado pelos Titãs e Azrael descobriu ter sido enganado. Então, levou o "desmemoriado" Sangue para viver em um monastério, passando a cuidar de Sangue, mesmo no estado deplorável em que se encontrava. Ajudou os Titãs durante o conflito em que Cyborg tentou possuir

a Lua, como Cyberion. Depois disto, o ser alado não foi mais visto. Azrael possui extrema habilidade e poder de vôo.

AZRAEL III	
	Título Original: Azrael III – Jean-Paul Ludovic Valley Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Denny O´Neil, Sergius O`Shaugnessy, Joe Quesada Grupos: Ordem de São Dumas

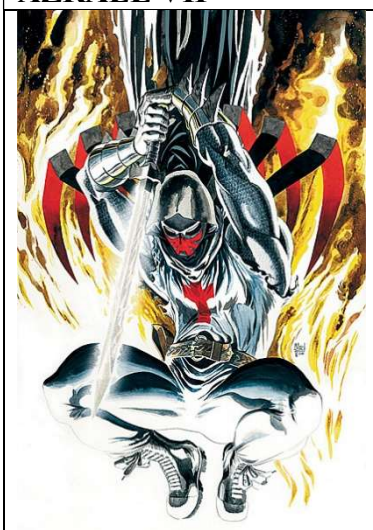
Histórico: Pai de Jean-Paul Valley, e o Azrael anterior a este. Jean-Paul Ludovic Valley já foi uma encarnação de Azrael, um assassino empregado pela Ordem de São Dumas. De acordo com Nomoz, o pai e o avô de Valley também eram Azraeis e deram a entender que o papel era hereditário. Nomoz certa vez afirmou que em toda a carreira de Valley, ele matou quatorze homens, duas mulheres e uma criança de onze anos. Valley encontrou seu fim quando foi baleado por Carleton Lehah várias vezes. Ele sobreviveu o suficiente para entrar em contato com seu filho, Jean-Paul Valley, informá-lo sobre sua vida dupla e fornecer-lhe fundos, destinados a serem usados para escapar da Sagrada Ordem de São Dumas. Ele morreu no apartamento de seu filho com seu filho ao seu lado. Infelizmente, Jean-Paul interpretou mal os desejos de seu pai e acabou indo para a Suíça para ser treinado como o próximo Azrael.

AZRAEL IV	
	Título Original: Azrael IV – Jean-Paul Valley Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Denny O´Neil, Sergius O`Shaugnessy, Joe Quesada Grupos: Bat Família, Batsquad, Liga da Justiça Odisséia, Ordem de São Dumas, Tropa dos Lanternas Negros Outras Identidades: Batman II

Histórico: Jean-Paul Valley foi treinado para se tornar Azrael, o executor de uma sociedade secreta chamada Ordem de São Dumas e que guarda uma certa semelhança com os Templário. Ele é um bebê de proveta, cujos genes foram combinados com os de animais para garantir melhores habilidades. Além disso sofreu um intenso processo de lavagem cerebral através de um processo ao qual a Ordem se refere como "O Sistema". Ele só soube de seu passado e de seu destino através de seu pai, quando este estava prestes a morrer. O pai de Jean-Paul havia recebido o mesmo condicionamento e também se tornara Azrael. Consciente da verdade, Jean-Paul lutou contra o condicionamento o

máximo que pode, tentando levar uma vida normal. Jean-Paul assumiu o lugar de Bruce Wayne como Batman na saga A Queda do Morcego, quando Batman teve a coluna fraturada pelo vilão Bane e perdeu o movimento das pernas. Quando Bruce se recuperou de seus ferimentos se negou a devolver-lhe a identidade de Batman, o que inevitavelmente forçou os dois a lutarem pelo "Manto do Morcego", e como era de se esperar acaba com a vitória de Bruce. Azrael ganhou uma série mensal própria que o mostrava combatendo principalmente a Ordem de São Dumas. A partir da edição 47 a revista passa a se chamar "Azrael: Agent of the Bat", reaproximando o personagem ao universo de Batman. Nas últimas edições de sua série de quadrinhos, Azrael enfrentou seres que supostamente eram alucinações causadas pelo "Sistema". As alucinações representavam seu pai e São Dumas, o fundador da Ordem. Azrael foi assassinado no último número de sua série (Azrael: Agent of the Bat #100), mas seu corpo nunca foi encontrado. A DC Comics informou seu estado atual como desconhecido.

AZRAEL VII



Título Original: Azrael VII – Michael Washington Lane
Licenciador: DC Comics
País de Origem: Estados Unidos da América
Criador: Grant Morrison, Tony S. Daniel
Grupos: Bat Família, Ordem de São Dumas

Histórico: Nascido em Gotham City, filho de Mitchell e Barbara Lane , Michael Washington Lane se formou na East End High School. Ele recebeu uma bolsa de futebol americano para a Universidade de Gotham , onde jogou como linebacker pelos Nighthawks até que sua bolsa foi revogada no segundo ano por espancar seu treinador até deixá-lo inconsciente. Alistando-se no Corpo de Fuzileiros Navais , ele serviu duas vezes na Guerra do Iraque antes de retornar para casa como policial de ronda em seu antigo bairro. Lane se casou com Chanté Coles e eles tiveram um filho que chamaram de Henry Mitchell Lane , embora Henry tenha sido atropelado por um carro aos três anos e sua esposa cometeu suicídio depois disso. Seus irmãos mais velhos, Marion e Gwendolyn Lane, foram assassinados em um ritual por um culto satânico, o que o levou a finalmente ter um colapso mental.

AZTEK

	Título Original: Aztek – Curtis Falconer Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Grant Morrison Grupos: Liga da Justiça da América

Histórico: Aztek foi treinado em uma instituição sul americana denominada "Instituiçao Q ", baseada em lendas astecas sobre o deus da luz e das sombras. Uno (Aztek) é enviado a Vanity, uma cidade que segundo a Instituiçao Q foi planejada para o retorno do deus das sombras. Lá ele trabalha em um hospital com o nome de Curtis Falconer, onde enfrenta vilões como o Coringa, Dead Doll, Lagarto Rei, Amazo, Parasita, Bloodtype. Seus poderes provem de um capacete asteca com alta tecnologia que o possibilita voar, invisibilidade, superforça, intangibilidade, visão de raio X e manipulação do plasma da quarta dimensão.

AZTEK II	
	Título Original: Aztek II – Nayeli Constant Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Steve Orlando, Ivan Reis Grupos: Liga da Justiça da América

Histórico: Nayeli Constant era uma engenheira de software em Austin , Texas, que se assustou com o capacete Aztek invadindo sua janela e explicando a guerra milenar contra o deus das trevas Tezcatlipoca . Ela aceitou o papel da nova Aztek e modificou a armadura para seus propósitos, eventualmente encontrando seu caminho para Vanity depois que Ray deixou a cidade para se juntar à Liga da Justiça da América . Quando ele retornou de uma missão, os dois se encontraram e discutiram brevemente sobre quem deveria proteger os cidadãos de Vanity, mas se uniram para deter um criminoso e concordaram que a cidade poderia usar ambos os heróis.

AZUL PROFUNDO

	Título Original: Deep Blue – Deborah Perkins Licenciador: DC Comics País de Origem: Estados Unidos da América Criador: Martin Egeland, Peter David Grupos:

Histórico: A mãe de Debbie, Miya Shimada, a super-heroína japonesa Tsunami , continuou seu relacionamento com Neptune Perkins após a Segunda Guerra Mundial, mas em algum momento conheceu um homem que se chamava Rhombus , que assumiu a forma humana e seduziu Tsunami e, por todos os relatos, ele acreditava que ele e Miya conceberam sua filha, Debbie. Após o nascimento de Debbie, Rhombus revelou seu lado sinistro e atacou Tsunami. Miya o derrotou com a ajuda do antigo feiticeiro atlante, Atlan (pai de Orin (Aquaman) e Orm Marius, Mestre do Oceano). Atlan arrancou a gema de seu hospedeiro e a baniu para o espaço. Atlan também imbuiu Tsunami com novos poderes e juventude renovada. Tsunami agora seria capaz de sentir a presença do Rhombus e estava melhor equipado para derrotá-lo. Muitos anos depois, o próprio Atlan ressurgiria alegando ser o pai de Debbie (tornando-a irmã de Aquaman). Tsunami nunca afirmou, em poucas palavras, que Rhombus era o pai de Debbie, mas ela deixou bem claro que Perkins não era o pai. Miya permitiu que Netuno e Debbie acreditassem que eram pai e filha. Ela apareceu pela primeira vez durante o chamado de Aquaman para unir todas as nações submarinas, codinome Deep Blue. Depois disso, Deep Blue se tornou uma aliada de seu meio-irmão Aquaman e dos Sea Devils e foi brevemente capturada por Black Manta. Quando Rhombus, o homem que acreditava ser seu pai reapareceu, Debbie e Tsunami capturadas sentiram sua chegada imediatamente. Como o destino quis, Neptune Perkins também estava por perto durante o ataque. Rhombus quase matou sua suposta filha, mas o ataque reuniu sua família distante. Surpreendentemente, foi o filho de Aquaman, Koryak , que destruiu Rhombus. Houve faíscas de romance entre Debbie e Koryak, mas esse caso nunca decolou, pois Koryak morreu durante a Crise Infinita. Tanto a mãe quanto a filha estavam presentes novamente para ajudar Orin contra o Dr. Polaris e Maxima. Deep Blue também foi sequestrada junto com sua nova amiga Power Girl pelos mercenários chamados Body Doubles. Debbie é um espírito livre que é muito aberta com seus sentimentos. Quando Aquaman falhou em uma reconciliação com sua ex-esposa, Mera , Debbie aparentemente se interessou por ele e se mudou de sua casa de transatlântico de luxo afundada para Atlântida . Ela também começou a insistir em ser chamada de Indigo. Enquanto os dois se aproximavam, o pai de Aquaman, Atlan,

exclamou que Debbie era meia-irmã do rei. Atlan afirmou que ele era de fato o pai de Debbie, mas não deu mais detalhes. Ela o seguiu por um portal e saiu da vida de Aquaman. Tanto Miya quanto Debbie aparecem de vez em quando em momentos de necessidade. Seus destinos desde a destruição de Atlântida são desconhecidos.

CONCLUSÃO

E assim, os heróis cujos nomes ecoam com a primeira letra do alfabeto provaram que, independentemente da inicial, seu legado transcende o tempo. Cada um, com suas habilidades, suas lutas e suas vitórias, ajudou a moldar um universo onde coragem, justiça e determinação são os verdadeiros superpoderes. Unidos pelo destino e pela força de suas histórias, eles deixaram uma marca eterna, provando que não é o nome que define um herói, mas sim suas ações.

Sabemos que no futuro novos heróis com a letra "A" surgirão, prontos para continuar essa saga extraordinária.

Mas a jornada desses heróis não termina aqui. Eles continuam a enfrentar desafios, a proteger os inocentes e a inspirar novas gerações. A cada amanhecer, um novo chamado ressoa pelo universo, e a resposta venha de um herói cujo nome seja de um dos que estão neste livro.

Talvez não saibamos quem será o próximo, mas podemos ter certeza de que ele ou ela carregará o mesmo espírito de bravura e justiça.

O legado dos heróis com "A" não é apenas uma história escrita, mas uma promessa eterna: enquanto houver escuridão, sempre haverá alguém disposto a acender a chama da esperança.

E assim, de um universo repleto de possibilidades, surge a pergunta que ecoará para sempre: quem será o próximo a carregar essa bandeira? Quem será o próximo **herói com "A"?**

REFERÊNCIAS

Diversos e variados livros do Museu Biblioteca Gorbachev, Dourados-MS

https://marvel.fandom.com/wiki/Sergei_Krylov_(Earth-616)

https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_principal

http://www.guiadosquadrinhos.com/

http://windmarketing.com.br/site/

https://www.legiaodosherois.com.br/2023/

https://www.wildcardsworld.com/characters/black-eagle/

https://quadripedia.blogspot.com

https://starwars.fandom.com/pt/wiki

https://www.facebook.com/CidadeDosHeroisBR

https://universohq.com/maquina-do-tempo/a-primeira-super-heroina/

https://pt.quizur.com/list/todos-os-herois-da-dc-universe-igBI

https://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Equipes_da_Marvel_Comics

https://comicvine.gamespot.com/

https://www.google.com/search?q=De+cosmonautas+a+espi%C3%B5es%2C+os+super-her%C3%B3is+da+URSS+-+Russia+Beyond+BR&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=De+cosmonautas+a+espi%C3%B5es%2C+os+super-her%C3%B3is+da+URSS+-+Russia+Beyond+BR&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzg2N2owajSoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Excelsior+Webcomics+Nossa+Loja&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Excelsior+Webcomics++Nossa+Loja&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigAdIBBzM5N2owajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Guia+do+Multiverso+Parte+1+2+Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+de+Grant+Morrison+%E2%80%93&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Guia+do+Multiverso+Parte+1+2+++Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+de+Grant+Morrison+%E2%80%93&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzUwMWowajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Guia+do+Multiverso+Parte+2+2+Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+de+Grant+Morrison+%E2%80%93+(1)&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Guia+do+Multiverso+Parte+2+2+++Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+d

e+Grant+Morrison+%E2%80%93+(1)&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzM3Nmowajmo
AgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=List+of+Asian+superheroes+-
+Wikipedia&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=List+of+Asian+superheroes+-
+Wikipedia&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIKCAEQABiABBiiBDIHCAIQABjvBTIHCAMQABj
vBTIHCAQQABjvBdIBBzM2MWowajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_personagens_da_DC_Comics

https://www.google.com/search?q=Lista+de+todos+os+alien+Ben+10+Mundo+ben+10&rlz=1C
1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Lista+de+todos+os+alien+Ben+10++++Mundo+ben+10&gs_lcrp
=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQABjvBTIHCAIQABjvBTIHCAMQABjvBTIHCAQQABjvBdIBBzQ
zMWowajSoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Guia+do+Multiverso+Parte+2+2+Conhe%C3%A7a+as+52+
Terras+do+Universo+DC+de+Grant+Morrison+%E2%80%93&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&
oq=Guia+do+Multiverso+Parte+2+2+++Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+de+G
rant+Morrison+%E2%80%93&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIGCAEQRRg70gEHNDM5ajB
qOagCALACAQ&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Multiverso+(DC+Comics)+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia
%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Multiverso+(DC+Comi
cs)+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUy
BggAEEUYOTIHCAEQABjvBTIHCAIQABjvBTIHCAMQABjvBTIKCAQQABiABBiiBNIBBzQ2Mmowajm
oAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Novos+Deuses+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+en
ciclop%C3%A9dia+livre&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Novos+Deuses+%E2%80%93+Wi
kip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQI
RigAdIBBzQyOGowajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Planeta+Her%C3%B3is+(PH)+Liga+da+Justi%C3%A7a&rlz=
1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Planeta+Her%C3%B3is+(PH)++Liga+da+Justi%C3%A7a&gs_lcr
p=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIJCAEQIRgKGKAB0gEHNDQ3ajBqOagCALACAA&sourceid=chrom
e&ie=UTF-8

https://quadripedia.blogspot.com/

https://www.google.com/search?q=Super-
her%C3%B3is+russos+que+j%C3%A1+salvaram+o+Ocidente+-
+Russia+Beyond+BR&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Super-
her%C3%B3is+russos+que+j%C3%A1+salvaram+o+Ocidente+-
+Russia+Beyond+BR&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzM5N2owajSoAgCwAgA&sourcei
d=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Teen+Titans+(s%C3%A9rie+animada)+%E2%80%93+Wikip
%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Teen+Tita

ns+(s%C3%A9rie+animada)+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzYyMWowajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Terra+4+Wiki+DC+Comics+Fandom&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Terra+4+++Wiki+DC+Comics+++Fandom&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyCQgAEEUYORifBdIBBzM4MGowajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Terra+11+Wiki+Liga+da+Justi%C3%A7a+Fanfiction+Fandom&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Terra+11+++Wiki+Liga+da+Justi%C3%A7a+Fanfiction+++Fandom&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQABjvBTIHCAIQABjvBTIKCAMQABiABBiiBDIKCAQQABiABBiiBDIHCAUQABjvBdIBBzQ0M2owajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://worldofblackheroes.com/2020/08/13/avonome-character/

https://www.google.com/search?q=Terra+16+Wiki+Liga+da+Justi%C3%A7a+Fanfiction+Fandom&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Terra+16+++Wiki+Liga+da+Justi%C3%A7a+Fanfiction+++Fandom&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQABjvBTIKCAIQABiABBiiBDIHCAMQABjvBTIHCAQQABjvBTIHCAUQABjvBdIBBzM1M2owajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Universo+Marvel+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Universo+Marvel+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigAdIBCDEwOTlqMGo0qAIAsAIA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Bumilangit&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Bumilangit&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyCQgAEEUYORiABDIGCAEQABgeMgYIAhAAGB4yBggDEAAYHjIGCAQQABgeMgYIBRAAGB4yBggGEAAYHjIGCAcQABgeMgYICBAAGB4yBggJEAAYHtIBBzM5N2owajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.proibidoler.com/quadrinhos/equipes-obscuras-marvel/

http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/1-7/30406

https://br.pinterest.com/ericazumrock/as-maiores-super-hero%C3%ADnas-e-vil%C3%A3s-dos-quadrinhos/

https://www.aficionados.com.br/equipes-super-herois-mais-poderosas/

http://hqquadrinhos.blogspot.com/p/o-catalogador.html

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_personagens_da_DC_Comics

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_membros_da_Liga_da_Justi%C3%A7a

http://quadrinhospraquemgosta.blogspot.com/2014/11/panteao-de-herois-pela-ordem-e-pelo.html

http://planetaherois.blogspot.com/p/liga-da-justica.html

http://rquadrinhos.blogspot.com.br/2012/04/as-maiores-super-heroinas-e-vilas-dos.html

http://www.figurasdeacao.com.br/phpBB3/viewtopic.php?f=6&t=27181&start=0

https://www.mbbforum.com/

http://gibisehqs.blogspot.com/2015/04

https://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Equipes_da_Marvel_Comics

https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_Marvel

https://br.rbth.com/arte/2013/09/06/super-herois_russos_que_ja_salvaram_o_ocidente_21531

http://sabedorianerdbrasil.blogspot.com/

https://www.legiaodosherois.com.br/

https://www.proibidoler.com/quadrinhos/equipes-obscuras-marvel/

https://www.blogger.com/blogin.g?blogspotURL=https://superheroisbrasileiros1.blogspot.com/&type=blog&bpli=1

http://www.terrazero.com.br/2010/11/antimonitor-familia-marvel-fichado/

https://judao.com.br/16-super-herois-que-so-existem-por-causa-do-superman/

https://terraverso.com.br/guia-do-multiverso-parte-2-2-conheca-as-52-terras-do-universo-dc-de-grant-morrison/

http://hqquadrinhos.blogspot.com/2011_02_01_archive.html

https://terraverso.com.br/guia-do-multiverso-parte-1-2-conheca-as-52-terras-do-universo-dc-de-grant-morrison/

https://terraverso.com.br/guia-do-multiverso-parte-2-2-conheca-as-52-terras-do-universo-dc-de-grant-morrison/

http://www.planocritico.com/critica-astro-city-vol-1-vida-na-cidade-grande/

https://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:S%C3%A9ries_de_televis%C3%A3o_sobre_super-her%C3%B3is

http://excelsiorwebcomics.blogspot.com/p/our-shop.html

http://quadripedia.blogspot.com/2011_02_01_archive.html

https://pt.wikipedia.org/wiki/Teen_Titans_(s%C3%A9rie_animada)

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Asian_superheroes

https://pt.wikipedia.org/wiki/Multiverso_(DC_Comics)

http://www.culturapoprigor.com.br/2014/07/capitao-falcao-america-e-novissimos.html

http://tropadeherois.blogspot.com/

http://contraversao.com/um-rapido-guia-para-o-multiverso-dc/

https://hqscomcafe.com.br/2017/07/10/hqs-entrevista-leonardo-laino-o-criador-do-universo-zenith/

https://br.rbth.com/arte/2016/03/20/de-cosmonautas-a-espioes-os-super-herois-da-urss_576909

https://mundoben109.webnode.page/lista-de-todos-os-alien-ben-10/

https://pt.wikipedia.org/wiki/Novos_Deuses

https://liga-da-justica-fanfiction.fandom.com/pt-br/wiki/Terra_11

https://liga-da-justica-fanfiction.fandom.com/pt-br/wiki/Terra_16

https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Terra_4

http://marcgadelhadesenhos.blogspot.com/

http://radarhq.blogspot.com/2009/11/estranha-geopolitica-dos-super-herois.html

https://comicvine.gamespot.com/profile/powerherc/lists/favorite-dc-heroes-female/30304/

https://comicvine.gamespot.com/profile/powerherc/lists/favorite-marvel-heroes-female/21647/

https://comicvine.gamespot.com/profile/ryonslaught/lists/superhero-daycare/12292/

http://www.labcriativo.com.br/versoes-femininas-dos-super-herois/

http://www.lanternasverdes.com/entrada.html

http://www.sergiobonelli.it/

https://bumilangit.com/id/characterspods/patriot/

https://universoanimanga.blogspot.com/2020/03/wild-cats.html

https://www.facebook.com/photo.php?fbid=879454394190620&id=100063782012605&set=a.109175787229103

https://www.meuheroi.com.br/

https://artecult.com/exposicao-os-super-herois-negros-brasileiros-no-muhcab-conheca-alkymia/

https://comicvine.gamespot.com/alex-ultron/4005-57812/

https://rajcomicsuniverse.com/product-category/anthony/?srsltid=AfmBOoopMskA6q7MgEoH7NMd-IAQlrc6G-shetYbz50bGuflCHNme3e5

http://marcgadelhadesenhos.blogspot.com/

https://hqquadrinhos.blogspot.com/2015/

Bigorna.net: HQB: Resenha: A Saga dos Super-Heróis Brasileiros

https://www.meuheroi.com.br/?fbclid=IwY2xjawH8k2NleHRuA2FlbQIxMAABHXSybOMGgJ0ernrnsU0JZcZLe0xHPfIkXwY7XjK5dH-zPGHlvKvgePSbug_aem_mbTp8ZEWD-Se4hI_PlxX5g

https://www.libreriamascali.it/shop/fantascienza/1347-adam-link-robot.html

https://rangersombra.blogspot.com/

https://forum.netmarble.com/futurefight_en/view/87/1567763

https://ben10.fandom.com/pt-br/wiki/Alien_X_(Original)

https://protocolosmarvel.wordpress.com/2019/10/27

https://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Equipes_da_Marvel_Comics

https://comicvine.gamespot.com/

https://www.google.com/search?q=De+cosmonautas+a+espi%C3%B5es%2C+os+super-her%C3%B3is+da+URSS+-+Russia+Beyond+BR&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=De+cosmonautas+a+espi%C3%B5es%2C+os+super-her%C3%B3is+da+URSS+-+Russia+Beyond+BR&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzg2N2owajSoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Excelsior+Webcomics+Nossa+Loja&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Excelsior+Webcomics++Nossa+Loja&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigAdIBBzM5N2owajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Guia+do+Multiverso+Parte+1+2+Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+de+Grant+Morrison+%E2%80%93&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Guia+do+Multiverso+Parte+1+2+++Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+de+Grant+Morrison+%E2%80%93&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzUwMWowajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Guia+do+Multiverso+Parte+2+2+Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+de+Grant+Morrison+%E2%80%93+(1)&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Guia+do+Multiverso+Parte+2+2+++Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+de+Grant+Morrison+%E2%80%93+(1)&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzM3Nmowajmo AgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=List+of+Asian+superheroes+-+Wikipedia&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=List+of+Asian+superheroes+-+Wikipedia&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIKCAEQABiABBiiBDIHCAIQABjvBTIHCAMQABjvBTIHCAQQABjvBdIBBzM2MWowajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_personagens_da_DC_Comics

https://www.google.com/search?q=Lista+de+todos+os+alien+Ben+10+Mundo+ben+10&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Lista+de+todos+os+alien+Ben+10++++Mundo+ben+10&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQABjvBTIHCAIQABjvBTIHCAMQABjvBTIHCAQQABjvBdIBBzQzMWowajSoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Guia+do+Multiverso+Parte+2+2+Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+de+Grant+Morrison+%E2%80%93&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Guia+do+Multiverso+Parte+2+2+++Conhe%C3%A7a+as+52+Terras+do+Universo+DC+de+Grant+Morrison+%E2%80%93&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIGCAEQRRg70gEHNDM5ajBqOagCALACAQ&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Multiverso+(DC+Comics)+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Multiverso+(DC+Comics)+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQABjvBTIHCAIQABjvBTIHCAMQABjvBTIKCAQQABiABBiiBNIBBzQ2Mmowajmo AgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Novos+Deuses+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Novos+Deuses+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigAdIBBzQyOGowajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Planeta+Her%C3%B3is+(PH)+Liga+da+Justi%C3%A7a&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Planeta+Her%C3%B3is+(PH)++Liga+da+Justi%C3%A7a&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIJCAEQIRgKGKAB0gEHNDQ3ajBqOagCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://quadripedia.blogspot.com/

https://www.google.com/search?q=Super-her%C3%B3is+russos+que+j%C3%A1+salvaram+o+Ocidente+-+Russia+Beyond+BR&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Super-her%C3%B3is+russos+que+j%C3%A1+salvaram+o+Ocidente+-+Russia+Beyond+BR&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzM5N2owajSoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Teen+Titans+(s%C3%A9rie+animada)+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Teen+Titans+(s%C3%A9rie+animada)+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzYyMWowajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Terra+4+Wiki+DC+Comics+Fandom&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Terra+4+++Wiki+DC+Comics+++Fandom&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyCQgAEEUYORifBdIBBzM4MGowajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Terra+11+Wiki+Liga+da+Justi%C3%A7a+Fanfiction+Fandom&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Terra+11+++Wiki+Liga+da+Justi%C3%A7a+Fanfiction+++Fandom&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQABjvBTIHCAIQABjvBTIKCAMQABiABBiiBDIKCAQQABiABBiiBDIHCAUQABjvBdIBBzQ0M2owajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://worldofblackheroes.com/2020/08/13/avonome-character/

https://www.google.com/search?q=Terra+16+Wiki+Liga+da+Justi%C3%A7a+Fanfiction+Fandom&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Terra+16+++Wiki+Liga+da+Justi%C3%A7a+Fanfiction+++Fandom&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQABjvBTIKCAIQABiABBiiBDIHCAMQABjvBTIHCAQQABjvBTIHCAUQABjvBdIBBzM1M2owajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Universo+Marvel+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Universo+Marvel+%E2%80%93+Wikip%C3%A9dia%2C+a+enciclop%C3%A9dia+livre&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigAdIBCDEwOTlqMGo0qAIAsAIA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=Bumilangit&rlz=1C1GCEA_enBR1072BR1072&oq=Bumilangit&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyCQgAEEUYORiABDIGCAEQABgeMgYIAhAAGB4yBggDEAAYHjIGCAQQABgeMgYIBRAAGB4yBggGEAAYHjIGCAcQABgeMgYICBAAGB4yBggJEAAYHtIBBzM5N2owajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.proibidoler.com/quadrinhos/equipes-obscuras-marvel/