

P O T ||| N C E

(c o n c e p t)

Potence

Cette histoire commence là ou toutes les autres se terminent...

Le super vilain a mordu la poussière.

Une fois de plus.

Le bon droit est rétabli et tout le monde respire mieux.

Et maintenant ?

Que deviennent t-ils tous ces sociopathes costumés, ces envahisseurs extra-terrestres et ces savants fous une fois qu'ils ont connu la défaite ?

Où les enferme-t-on ?

Il ne doit pas pourtant y avoir beaucoup d'endroits susceptibles de les retenir tous...

Et s'il n'y en avait qu'un ?

Potence

A mi-chemin entre la bande dessinée Top Ten et la série télévisée OZ : un comic book dur sans concession sur l'univers carcéral des Super Vilains.

On y découvre un monde d'ultra violence ou règnent les gangs et où une seule loi s'applique, celle du plus fort.

En somme rien de nouveau quand on pense à une prison n'est ce pas ? Mais dans celle-ci les rancunes peuvent être vieilles de plusieurs siècles et les enjeux sont beaucoup, beaucoup plus élevés...

Format

Comics TPB (18 x 27 cm)

Couleur

4 x 128 pages

(s y n o p s i s)

Potence raconte l'histoire d'un ensemble de personnages maléfiques dotés de pouvoirs surnaturels (dont certains sont plus ou moins inspirés des « super vilains » fameux des comics books ou des mangas) enfermés dans une étrange prison où tous les débordements sont tolérés par une administration qui semble n'être présente que pour les observer s'entretuer.

L'histoire commence à l'arrivée du Magicien, membre d'un groupe terroriste particulièrement redouté. Sociopathe et imprévisible, il va plonger la prison dans le chaos et bouleverser le fragile équilibre des forces qui s'était établi avant son arrivée. Ce qui aura pour conséquence d'entraîner de nouvelles et meurtrières luttes de pouvoir entre les détenus.

(n o t e s d ' i n t e n t i o n)

Potence se veut une série chorale : les différents détenus et gardiens seront les narrateurs successifs des 22 chapitres de l'histoire principale, chaque personnage apportant son point de vue, ses impressions mais aussi ses souvenirs par rapport au déroulement des événements.

Quelques chapitres supplémentaires, parallèles à l'intrigue, s'efforceront de compléter le portrait de certains protagonistes ou d'apporter un éclairage supplémentaire sur l'univers dans lequel se déroule l'histoire.

C'est donc sur un ensemble de 4 tomes que Potence va dévoiler son récit.

On y découvrira un monde carcéral cauchemardesque, véritable boîte de Pandore vue de l'intérieur, et ce qu'il en advient lorsque l'impensable se produit et que quelque chose ou quelqu'un finit par ouvrir une brèche dans ce système trop parfait...

(synopsis détaillé)

P r e m i e r T o m e

REQUIEM(s)

Chapitre Un

Arrivée du **Magicien** parmi les détenus. La réaction des prisonniers comme des gardiens indique clairement que le personnage est connu et redouté. Il rencontre ses anciens partenaires et en profite pour s'informer un peu sur la situation « politique » des lieux. Par la suite d'autres détenus tentent rapidement de le rallier à leur gang. Le Magicien, ayant réalisé l'absence totale de règles à l'intérieur du pénitencier, les massacre sans sommation.

Chapitre Deux

Morganne, dite « **Perséphone** », raconte les premières semaines de présence du Magicien dans la prison. Celui-ci commence à démolir le fragile équilibre qui régnait dans la prison entre les différents groupes d'influences : les Nocturnes, les Vikings, les Aryens, les Anarchistes et les Repentants. En massacrant à tout va, en accumulant les provocations, il est en train de mettre le feu aux poudres et de se faire beaucoup d'ennemis.

Chapitre Trois

Une réunion entre divers pontes de la prison est organisée par Catelyn « **la Reine Pourpre** ». La peur de voir la Confrérie du Chaos, l'ancien groupe du Magicien, se reformer et prendre le pouvoir fédère autant qu'elle paralyse les esprits. Les vikings, le groupe dominant refusent de prendre part à la curée mais Malcolm, « le Garou », une fois assuré de la neutralité de Méphisto et Arlequin, les anciens de la Confrérie, se porte volontaire pour éliminer le Magicien.

Chapitre Quatre

Le chef du clan Aryen, Nikos dit « **Le Marionnettiste** » soucieux de tuer lui-même le magicien tente une attaque mentale sur l'esprit endormi de ce dernier. Ce chapitre se passe en partie dans un autre cadre que celui de la prison (l'univers onirique) un espace visuel mouvant et modelable. Le Magicien repousse l'attaque et décide de rendre la politesse à Nikos avec une petite visite nocturne « de bon voisinage »...

Chapitre Cinq

Le **Baron Samedi** observe la bataille rangée qui a lieu entre Le Magicien et le gang des Nocturnes aux ordres du Garou. La supériorité du Magicien est patente. Quand d'autres gangs font mine d'intervenir, Méphisto et Arlequin interrompent l'affrontement et ce malgré l'accord. Ce chapitre est aussi l'occasion d'un flash back sur la sanglante carrière de la Confrérie du Chaos et sur leur victoire face à la légendaire Ligue du Jugement.

Chapitre Six

Dominique « **Spectre** », la maîtresse de Seth, numéro 2 du clan Viking, commente l'évolution des événements et surtout la démarche, couronnée de succès, du successeur de Nikos, Crâne Noir, pour convaincre le « Borgne », celui qui règne en ces lieux, de prendre des mesures contre le Magicien. C'est Seth qui sera chargé de l'exécution. Ces réflexions sont aussi l'occasion d'un rapide état des lieux sur l'ordre qui a été instauré dans la prison.

Chapitre Sept

La bataille entre Seth, « **le Béhémoth** », et le Magicien fini par éclater de façon apocalyptique. Le Magicien tient tête à Seth et fini même par le vaincre. « Le Borgne » doit alors intervenir personnellement après la défaite de son champion. Sensible à un antique code d'honneur il décide d'arrêter les frais, non sans avoir remis les points sur les i à l'arrogant Magicien en lui dévoilant quelques informations ayant trait à son identité réelle...

(synopsis détaillé)

Deuxième Tome

LE CHASSEUR

Chapitre Huit

Arrivée d'**Orion** dans la « prison ». Son masque mis à bas révèle à tous qu'il est Thomas Payne, le capitaine d'industrie concepteur de la prison. Contrairement à l'ensemble des autres détenus il est enfermé dans sa cellule pour sa première nuit. Divers personnages (Samuel, La Confrérie du Chaos et L'Épée de Dieu) viennent lui parler à travers ses barreaux. L'ultime cyborg reste toutefois muré dans son silence.

Chapitre Neuf

Orion est seul face à un comité de réception hostile. Jouant en maestro du bluff et du chantage, il va les vaincre par ses seules paroles. Tsagoï, « **l'Alchimiste** », son vieil adversaire, lui propose alors de faire une promenade de visite et en profite pour lui faire un peu « l'état des lieux » depuis la mort de Seth. On commence seulement à réaliser l'état physique réel d'Orion, à savoir celui d'une machine humaine dépendante aux drogues de synthèse.

Chapitre Dix

Nathaniel « **Sombre** », incognito grâce à ses capacités polymorphiques, suit l'évolution d' Orion dans cet univers carcéral ou tout lui est hostile. Il assiste, impressionné, aux premières tentatives de l'ancien justicier pour fédérer, sous son commandement, les plus « petits » détenus, les victimes désignées de ce système Darwinien. Il commence à voir en lui quelqu'un susceptible de l'aider à faire tomber « le Borgne ».

Chapitre Onze

Orion, Sombre et Khalid, « **L'Épée de dieu** », chef du groupe des Repentants s'allient afin de pouvoir commencer à préparer la grande guerre contre le Borgne et son clan. Progressivement chaque détenu choisit son camp pour le combat qui s'annonce. Face à la domination écrasante du Borgne, qui est soutenu par certains des plus puissants prisonniers, Orion est obligé de tenter de rallier ses ennemis jurés : les trois de la Confrérie du Chaos

Chapitre Sans Nombre / Interlude

Arlequin raconte une histoire à une poignée de détenus de la prison, subjugués par son pouvoir d'Omnipathe. L'histoire des neufs fils du roi du peuple Fée, le légendaire Oberon, et de la malédiction qui frappa le plus beau et le plus puissant d'entre eux. Et pour ceux qui savent lire entre les lignes cette histoire pourrait bien être aussi celle de quelqu'un d'autre...un des détenus de la prison...

Chapitre Douze

La grande guerre commence. La prison devient un apocalypse de feu et de sang ou les clans s'entredéchirent dans d'éphémères alliances et où tous les coups sont permis. C'est à ce moment seulement que **le Borgne**, chef en titre, choisira de sortir de son existence d'ermite pour mener ses hommes au combat... mais le puissant vieillard semble à moitié fou et ne combat pas forcément pour la victoire...

Chapitre Treize

L'affrontement est terminé et un nouvel ordre précaire s'est instauré avec la mort mystérieuse du Borgne. Khalid est désormais aux commandes, avec dans son ombre Orion, celui qui lui a donné la victoire. Mais **Charon** et l'Alchimiste, ceux que tous craignent, ceux sans qui le nouveau régime ne pourra pas perdurer bien longtemps semblent avoir des questions à poser à Orion sur la nature exacte du lieu qui les retient tous prisonniers.

Chapitre Quatorze

Guenièvre dite « **Orchidée** » est devenue la confidente d'Orion depuis qu'elle lui fournit les plantes nécessaires à la confection des drogues dont son corps, saturé de cybernétique, a besoin. C'est donc à elle, dans un délire psychotrope, qu'il va confier les nombreux détails de la face sombre de la Ligue du Jugement ainsi que ceux concernant l'étrange marché qu'il a passé avec Samuel, le gardien en chef de la prison, bien des années auparavant...

~~(personnages principaux)~~



G a b r i e l

le Magicien

Un des cinq membres de la Confrérie du Chaos. Sociopathe, ultra violent, sadique et imprévisible. Personnage principal du premier tome, il s'amuse à semer le chaos dans la prison en ignorant délibérément les quelques conventions acceptées par tous les autres prisonniers. Ses pouvoirs sont nombreux (champ mesmérrien pour ralentir les réactions de ses adversaires en combat, capacité à transformer n'importe quel objet usuel en arme dangereuse, illusion, télékinésie et hypnotisme) mais le principal d'entre eux est sa capacité à ignorer tout ou parti des éventuelles capacités de ses adversaires.

Une des trois criminelles du Trio Hécate. Mystique, solitaire et contemplative. Sorcière, ses capacités sont fortement diminuées du fait de l'incompatibilité de sa sphère de pouvoir (liée à la terre mère) et de la nature mystique de la « prison ». Elle survit, tant bien que mal, car elle est protégée par la Reine Pourpre, son ancienne partenaire, et par Charon avec qui elle entretient une relation forte bien que difficilement définissable.

P e r s é p h o n e



M o r g a n n e

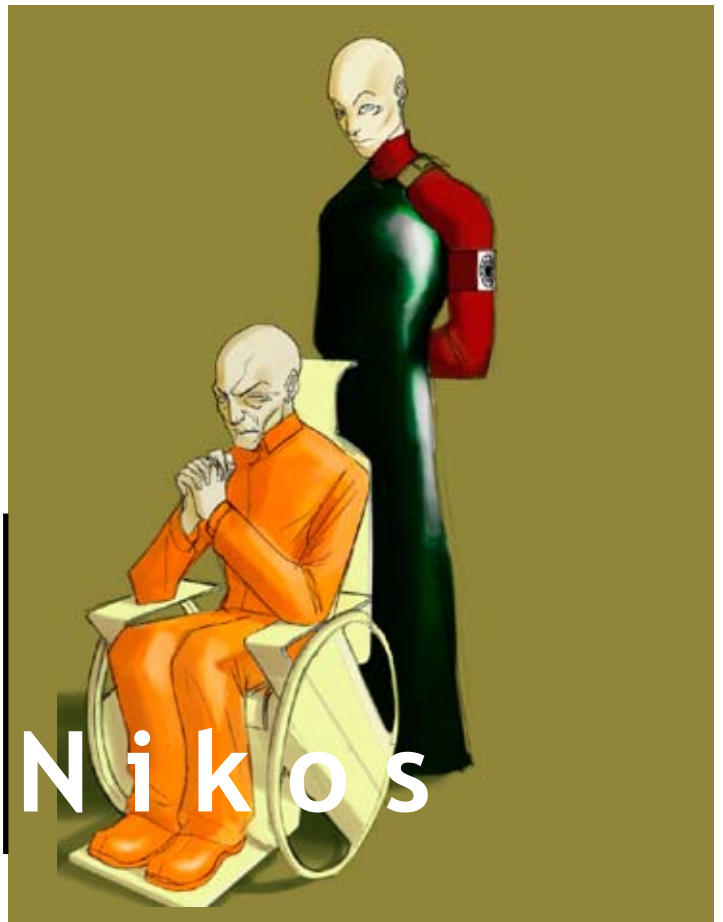


Catelyn | la Reine Pourpre

L'autre survivante du Trio Hécate. Séductrice, arrogante et complètement égocentrique. Télépathe et Télékinésiste, ses très puissants pouvoirs lui permettent de faire bande à part dans la «prison» sans que personne ne vienne lui chercher des noises. C'est la fille de Sombre et l'ancienne maîtresse du Magicien, elle garde d'ailleurs avec lui une familiarité riche en tension sexuelle.

Vieil homme en fauteuil roulant, autoritaire et orgueilleux. Télépathe et arpenteur du Monde des Rêves, c'est le leader du groupe Aryen de la prison au début de l'histoire.

le Marionnettiste Nikos





Ancien Dieu Vaudou, Il est emprisonné après avoir voulu libérer Haïti de l'emprise hégémonique de la Fédération.

Possède des pouvoirs de divination, de malédictions et d'envoûtement, peut se métamorphoser en n'importe quel être vivant et commander aux morts.

Difficile de lui donner un caractère car ce personnage est presque une abstraction, un conteur.

Baron SAMEDI

Mutant-e « Doppelganger » il/elle est polymorphe et empathie. Ancien-ne membre de la Coterie des Déviants et, par conséquent, suivant-e de l'Alchimiste. Il/elle utilise ses capacités pour s'attirer les bonnes grâces des grosses pointures de la « prison ».



Spectre Dominique



S e t h | B é h é m o t h

Le bras armé du groupe Viking de la prison et le héraut du Borgne. Sa force et sa résistance sont inhumaines : il est quasiment invulnérable à toutes les formes d'attaque physique.

Taciturne, loyal et tourmenté, c'est un des rares « presque gentils » de Potence car il a été essentiellement emprisonné pour son activisme politique musclé. Spectre est sa compagne, mais quelques détails permettent de comprendre qu'il est toujours profondément amoureux de son épouse défunte.



Membre de la Confrérie du Chaos. Tour à tour : autiste, schizophrène, maniaque, il alterne toutes les formes de psychoses connues. Mais ses capacités d'Omnipathe (il projette ses folies sur la réalité même) font que tout le monde trinque... Sans qu'on puisse réellement expliquer pourquoi il est actuellement intégré dans le groupe Viking de la prison. C'est le frère d'Orchidée.

A r l e q u i n



Malcolm

Primitif, brutal et pas franchement malin c'est le chef du groupe des Nocturnes de la prison. Sorte de lycanthrope, Malcolm à un odorat supérieurement développé, un pouvoir auto guérisseur, une force et une agilité très supérieure. Ses ongles et canines sont rétractiles et se développent encore quand il combat, devenant de véritables armes très solides. Il est anthropophage et a une véritable mentalité de prédation, sexuelle comme alimentaire (voir les deux en même temps).

Garou

Charon est un extra-terrestre, renégat à son peuple d'origine bien qu'issu de la famille impériale. C'est un terroriste fou qui agit (attentats meurtrier à l'échelle planétaire, coup d'états, désinformation) pour la propagation du Nihilisme et de la destruction. Sa défaite face à la Ligue du Jugement l'a conduit ici. Sa force et sa résistance (tant physiques que mentales) sont proprement surnaturelles et c'est un redoutable combattant. Il peut absorber et canaliser toutes les formes d'énergie pour augmenter sa force physique. Incapable d'amour du fait de sa nature profonde, il s'attache pourtant, de manière étrange, à Perséphone



Charon



Khalid | l'Épée de Dieu

Chef du groupe Repentant de la prison et ancien terroriste religieux. Ebranlé dans ses convictions par son séjour dans la prison il a décidé de réunir autour de lui tous ceux qui souhaitent sincèrement s'amender, quelle que soit leur foi. Au prix de plusieurs transformations particulièrement hideuses (ses muscles s'hypertrophient de façon inhumaine) Khalid peut augmenter sa force, sa résistance et sa vitesse. De plus Khalid possède un puissant pouvoir de régénération qui le rend presque immortel.



Le Borgne

On connaît mieux le Borgne sous le nom d'Odin, son nom viking. Devenu fou, il est emprisonné ici pour avoir voulu échapper au Ragnarok en envahissant Midgard (la terre) à la tête de son armée de Héros et de Berserkers. Chef du groupe Viking de la prison. Dans son délire il tente grossièrement de recréer son Vahalla au sein de la prison. La toute puissance de sa magie de bataille lui a permis de s'imposer dans la « prison » mais, depuis des années maintenant, il ne quitte plus sa cellule et semble se désintéresser des intrigues de clans...



G u e n i è v r e

Capable de créer et de contrôler toutes les formes de végétaux, la sœur d'Arlequin fournit en drogue l'ensemble de la prison et bénéficie, à ce titre d'une garantie de neutralité auprès des différents clans (un peu comme la Suisse). Elle est beaucoup moins folle que son frère mais se conduit avec lui comme s'il était parfaitement censé, comme si sa démente n'était qu'un langage qu'elle seule comprendrait. Elle s'associera à Orion pour le fournir en plantes susceptibles de l'aider à concocter les drogues dont il est cruellement dépendant.

O r c h i d é e

"Hoshimaru" est un extra-terrestre issu d'un peuple particulièrement belliqueux qui cultive une tradition de piraterie et de guérilla vis-à-vis de toutes les planètes civilisées. Cette race, dont le cycle de vie et de mutation est lié aux lunes, est l'ennemie ancestrale de la race du Surhomme. Il est plus résistant, rapide et puissant que n'importe quel être humain et sa maîtrise technique des arts martiaux est absolue et mortelle. Il a été enfermé dans la « prison » après l'échec d'un raid organisé par son unité de combat sur la terre.

H o s h i m a r u

Q u o - D j i h - R o h





Lili

Un des 3 gardiens principaux de la « prison », il s'agit en réalité de Lilith, la première compagne d'Adam, qui a maudit et rejeté le Créateur pour rejoindre le camp de l'Adversaire.

Terroriste anarchiste, il est capable de brusques changements d'attitude et peut autant donner l'impression d'être un type plutôt cool que celle d'être une véritable ordure, bien digne de Potence. Il est le porteur du Livre des Ames. Les âmes dérobées et enfermées dans son grimoire sont contraintes à l'obéissance et il peut, à l'occasion, emprunter leur apparences comme leur pouvoirs. C'est le chef de la Confrérie du Chaos et il a dévoré l'âme du Surhomme, le super héros le plus puissant et le plus redouté de la planète.


Méphisto Raphaël



(chapitre cinq)_{e x t r a i t}



QUAND LA MÉGA CORPORATION **OMNIGENETIC** GAGNA SON PROCÈS CONTRE LA PETITE RÉPUBLIQUE D'HAÏTI AUPRÈS DU TRIBUNAL D'INSTANCE DE LA FÉDÉRATION, DES MILLIERS D'HABITANTS DE L'ÎLE SE RETROUVÈRENT COMPLÈTEMENT DÉPOURVUS DE LEUR RESSOURCES TRADITIONNELLES DE SUBSISTANCE.



SANS AUCUN RECOURS, ILS S'EN REMIRENT À LA SAGESSE SÉCULAIRE DES DERNIERS TONTONS MACOUTES POUR TROUVER UN MOYEN DE LUTTER EFFICACEMENT CONTRE LES ARMÉES PRIVÉES DU CONSORTIUM.

LE RITUEL VAUDOU QU'ILS UTILISÈRENT POUR M'INVOQUER DURA 48 HEURES ET NÉCESSITA NEUF SACRIFICES HUMAINS. DES SACRIFICES VOLONTAIRES.

EN L'ESPACE DE QUELQUES SEMAINES MES ARMÉES DE ZOMBIS DÉTRUISIRENT TOUTES LES INFRA-STRUCTURES D'OMNIGÉNÉTIQUE.

J'EN PROFITAIS PAR LA MÊME OCCASION POUR FAIRE SORTIR HAÏTI DU GRAND CONSEIL DE LA FÉDÉRATION ET ANNONCER LA TENUE DE NOUVELLES ÉLECTIONS SOUS MON PATRONAGE.



CINQ HEURES EXACTEMENT APRÈS CETTE DÉCLARATION, LA LIGUE DU JUGEMENT COMMENÇAIT SON INTERVENTION SUR LE TERRITOIRE HAÏTIEN.

LE SURHOMME, ORION, ANTOIPE, LE CHEVALIER PRISMATIQUE, TITAN, LÉVIATHAN, SLEIPNIR ...



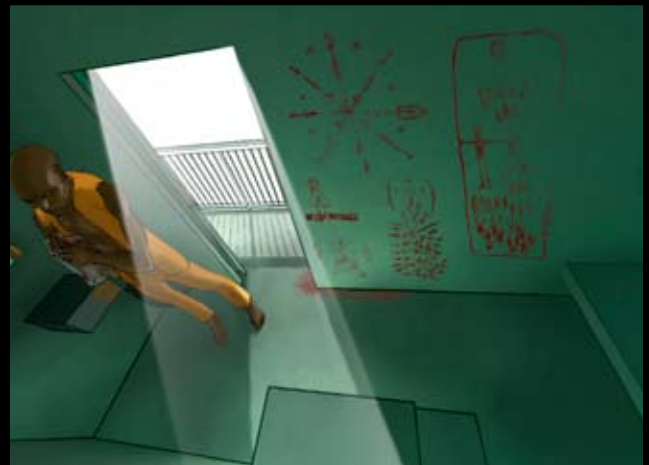
IL LEUR FALLU SEULEMENT QUARANTE TROIS MINUTES ...



...POUR RÉDUIRE À NÉANT CE
QU'ILS QUALIFIAIENT DE
« COUP D'ÉTAT SURNATUREL ».



JE M'INCLINAI SOUS LES COUPS DU SURHOMME...

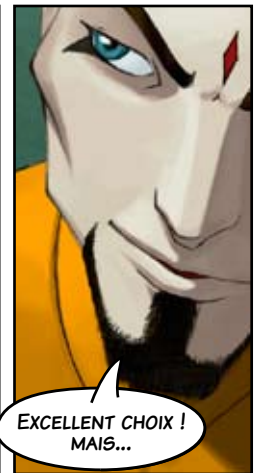


...COMME TANT D'AUTRES AVANT MOI.



TOUT A FAIT, MON CHER !

JOIGNEZ-VOUS DONC À NOUS!



AURIEZ VOUS
L'AMABILITÉ D'ÉTEINDRE
VOTRE CIGARETTE ?



LA SUITE FAIT PARTIE DE LA
LÉGENDE SANGLANTE DE LA
CONFRÉRIÉ DU CHAOS.



A L'ÉPOQUE CE GROUPE TERRORISTE ANARCHISTE AVAIT DÉJÀ SON NOM SUR LA LISTE NOIRE DE LA FÉDÉRATION : QUELQUES MOIS AUPARAVANT, LEUR BATAILLE CONTRE LES PROTECTEURS AVAIT LAISSÉ LA SUPER ÉQUIPE NUMÉRO DEUX DU CONSEIL SUR LE CARREAU ET BERLIN À MOITIÉ DÉVASTÉE.



EN CONSÉQUENCE, LA GRANDE CÉRÉMONIE D'OUVERTURE DES JEUX OLYMPIQUES DE PARIS AVAIT VU SA SÉCURITÉ DÉCUPLÉE, LA LIGUE DU JUGEMENT ASSURANT PERSONNELLEMENT LA PROTECTION DES DIRIGEANTS PRÉSENTS...



...CE QUI REVENAIT À AGITER UN CHIFFON ROUGE SOUS LE NEZ D'UN TAUREAU.

C'EST DONC EN DIRECT LIVE, DEVANT DES MILLIARDS DE TÉLÉSPECTATEURS, QUE SE DÉCLENCHA L'APOCALYPTIQUE BATAILLE ENTRE LES GARDIENS DU NOUVEL ORDRE UNIVERSEL ET L'UNITÉ TERRORISTE LA PLUS MEURTRIÈRE DE L'HISTOIRE.



LES CHAÎNES DU MONDE ENTIER PASSÈRENT EN PRIME TIME LA MORT D'ANTIOPE ET LÉVIATHAN DE LA MAIN DU MAGICIEN.



DES ORDINATEURS BOURDONNANTS DIFFUSÈRENT EN BOUCLE SUR LE RÉSEAU LES IMAGES DE MÉPHISTO, LE DÉVOREUR D'ÂMES, TUANT LE SURHOMME ET S'APPROPRIANT SES POUVOIRS, DEVENANT AUSSITÔT L'HOMME LE PLUS CRAINT DE LA PLANÈTE.



LA FÉDÉRATION VACILLA SUR SES BASES.

MOBILISANT TOUTES SES RESSOURCES, LE GOUVERNEMENT MONDIAL RÉAGIT AVEC UNE VIOLENCE À LA HAUTEUR DU DÉFI QUI LUI AVAIT ÉTÉ LANCÉ ; LA LOI MARTIALE GLOBALE FUT INSTAURÉE ET LE COMMANDO OMÉGA, L'ÉQUIPE DE SUPERS SOLDATS VOUÉE À REMPLACER LA LIGUE DU JUGEMENT DÉFUNTE, INITIA LE PROTOCOLE TALION.



P O T ||| N C E

(G I B O S + p r a z)

Jean-Baptiste Durand
3 Villa Laugier 75017 Paris
0 614 571 979
Raphaelbouchard78@wanadoo.fr

Alexis Prazit
32 rue des Sources 95200 Sarcelles
0 607 212 963
praz@free.f

(c o n t a c t s)

.....design by praz.....