

La compagnie Spiritor

Historique de la compagnie

Noble originaire d'une très petite famille quasiment frappée d'ostracisme par ses pairs (le grand-père de Edvan Houspi causa plusieurs scandales retentissant qui aliénèrent ses enfants et sa famille), Edvan Houspi fit des études économiques brillantes et engagea l'ensemble des capitaux restant de sa famille, construisant année après année une petite mais florissante corpole - assez petite pour n'intéresser personne, assez florissante pour survivre et redonner leur honneur aux siens.

Décédé en 192, Edvan laissa son entreprise à son petit-fils (ses deux enfants étant morts avant lui). Gord Houspi a maintenant 37 ans et contrôle une petite corpole aisée, les Hauts de Scarpi (du nom du petit palais familial), entourant une vingtaine d'entreprises et de sociétés diverses. Gord se montre presque plus affairé que son grand-père, ayant abandonné pour sa part le désir de rejoindre le ballet de la noblesse exiléenne et appréciant ses contacts et sa vie dans les milieux corpolitains.

Parmi toutes les sociétés des Hauts de Scarpi, la compagnie Spiritor, créée en 145 par Edvan Houspi et Dolman Shiryev (un pharmacien), produit différents médicaments génériques destinés à la consommation courante - raffinats de bouleau contre les migraines, crèmes contre les brûlures, les entorses, les égratignures, traitements contre les rhumatismes, anti-spasmodiques, etc.. En tout, une vingtaine de produits différents sortent des unités de production de l'entreprise. Le chiffre d'affaire de la société est confortable sans être extraordinaire - elle n'est pas à la pointe du progrès et ses productions ont des prix de vente assez modérés.

Les locaux

Les usines de production de la compagnie Spiritor sont situées en bordure d'une zone morte. Ayant échappé par hasard à un accident étrange qui vida le quartier de ses occupants, en 166, la compagnie Spiritor a choisi de rester là, profitant ainsi d'un vaste espace à l'arrière des bâtiments où elle peut entreposer en grand secret des déchets chimiques et industriels dangereux.

Les recherches

La compagnie Spiritor n'a jamais eu un département R&D très important - budget minimum, rachat de licences et sous-traitance de fabrication pour des entreprises plus importantes. Pourtant, depuis deux ans, en grand secret, la compagnie prépare la mise sur le marché d'un tout nouveau produit.

En 204, un jeune étudiant de l'université d'Exil, en pharmacie et en chimie, a été engagé par la compagnie Spiritor dans des conditions étranges. Le jeune homme de 26 ans, d'origine forgiennne, finissait sa thèse quand il a été approché par Gord Houspi. Ses travaux sur certaines substances naturelles forgiennes étaient parvenues à l'oreille du corpolitain - et pour cause : les parents du jeune homme, gros négociants des baronnies scentennes, étaient en affaire avec Gord et lui devait une somme d'argent très importante. Gord a proposé à Kiltère Vanmerhilt (l'étudiant) un bien étrange pacte : il effaçait la dette de ses parents et, en échange, le jeune homme faisait profiter en exclusivité et en grand secret (sans communication médicale ni contact à l'extérieur) du résultat de ses travaux.

Dans les marais des baronnies, il reste une peuplade non-humaine, les G'ditu. Très intelligents, à la limite permanente de la schizophrénie et du génie, les G'ditu abusent d'une certaine drogue qu'ils obtiennent grâce à des plantes qu'ils ont amené et qu'ils font pousser dans les profondeurs des marais. Cette drogue augmente considérablement leurs capacités sensorielles et intellectuelles. Les parents de Kiltère faisaient du commerce avec eux et le jeune garçon a toujours manifesté le plus grand intérêt pour ce peuple et leur culture - jusqu'à son initiation à l'usage du produit. Une seule prise, violente, suffit à changer sa vie, transformant le modeste enfant en un véritable surdoué. Entamant des études brillantes à l'université d'Exil, il a purement et simplement disparu peu avant son diplôme de docteur.

Depuis trois ans maintenant, Kilstère travaille sur une adaptation de la plante pour en tirer un médicament révolutionnaire capable d'augmenter les capacités intellectuelles et mnémoniques des gens, de soigner certaines formes de folie et d'autisme. Un produit que l'armée, les corpolitains et les étudiants s'empresseront de consommer, qui assurera la gloire éternelle d'Exil et la fortune de Gord Houspi.

Bien entendu, il reste quelques petits soucis à régler. Notamment les problèmes d'accoutumances, les effets psychotropes et les risques d'hémorragie cérébrale importants. Mais le médicament est presque prêt à passer en essais thérapeutiques officiels sous le contrôle de Sanitation.

Grain de sable

Or, deux événements se sont passés dernièrement :

Tout d'abord, les services secrets sostriens - toujours à l'affût - ont appris l'existence du jeune homme et sa disparition. Intrigués (par ses notes, la situation de ses parents soudainement renfloués et la nature de ses études), ils ont décidé d'enquêter sur lui, retrouvant sa trace et devinant, en partie, ce qu'il faisait. Ils ont organisé une tentative d'effraction des laboratoires (plus ou moins secrets) de la compagnie, situés à l'intérieur de la zone morte - tentative qui s'est révélée mortelle pour deux auxiliaires, des voyous exiléens engagés sur place. Les sostriens agissent dans le dos des scientifiques et espère ainsi avoir une monnaie d'échange à leur offrir contre de nouveaux avantages.

Ensuite, trois mois plus tôt, un laborantin est tombé sur quelques notes qui étaient destinées à la destruction. Elles parlaient d'une drogue psychotrope et en donnait un bout de formule aisément reproductible. Le laborantin s'est mis en relation avec un groupe de trafiquants de drogue et leur a vendu la formule. La nouvelle drogue, "l'oeuf de carnaval", a commencé à se répandre dans les rues en petites quantités : drogue puissamment hallucinogère, elle crée des délires visuels et auditifs particulièrement incroyables et parvient même à faire ressentir les mêmes émotions à des gens réunis dans un même lieu. La drogue est encore rare mais ses effets violents et la grande assuétude qu'elle entraîne ne manquent pas d'inquiéter les autorités - le carnaval est proche !

Plus problématique, la formule elle-même a été récupérée par le docteur Bellance - au cours d'une opération qui a vu la mort accidentelle du laborantin avant qu'il ne puisse lui donner l'origine primaire de celle-ci.

Projet Strain-Ultra

Le docteur Bellance est à la tête d'un service noir de l'agence de sécurité militaire - une black op au sein des black op. Son but, depuis vingt ans, trouver un moyen grâce aux formules chimiques des drogues diverses, de contrôler un agent ennemi en lui faisant dire tout ce qu'il sait ou en lui implantant des ordres à la suite d'un lavage de cerveau ciblé - autant dire que le docteur Bellance poursuit à peu près les mêmes objectifs que certains scientifiques (s'il n'est pas lui-même le jouet des scientifiques qui sait !)

La nouvelle drogue lui a apporté un nouvel espoir d'aboutir - il a rapidement monté une opération de test (comme il en a l'habitude) : prendre des pauvres hères dans les bas-fonds ou les quartiers décadés, et tester les drogues à leur insu.

Les résultats ont été assez impressionnant ce coup-ci. D'autant plus quand les hommes du docteur Bellance sont tombés sur un clandestin : un ancien soldat du corps expéditionnaire qui était détenteur d'un vieux secret !

Le secret

Au cours de la dernière campagne, le soldat a participé au vol, par son unité, d'une partie du trésor royal autransien - y compris de papiers très importants. Fuyant la capitale, ils ont bifurqué vers la côte sud dans l'espoir de voler un bateau et de se tirer du guépier autransien. Quelques aventures plus tard (à détailler), ils ont effectivement pu voler un bateau et passer une porte d'airain. Se retrouvant sur Exil, ils ont été pris dans une violente tempête qui a drossé leur navire sur une île isolée. Certains sont restés là, rendus à moitié fous par le trésor et incapables de l'abandonner. De rares autres ont pu rejoindre, après des épreuves

inimaginables, une pêcherie puis la cité, où ils ont appris qu'ils étaient soit morts, soit portés déserteurs et passibles du peloton d'exécution.

Le soldat retrouvé a parlé du trésor dans ses délires et a donné quelques informations pour le retrouver : informations trop éparpillées pour être exploitées. Puis il s'est échappé et erre maintenant dans la cité, rendu fou par la drogue, recherché par les hommes du docteur Bellance avide de retrouver le trésor pour financer ses recherches et son opération noire.

Récupéré un bref instant par des scientifiques dans un dispensaire, l'homme leur parle aussi - éveillant leur intérêt pour le trésor dont ils savent qu'il contient des artefacts des anciens qu'ils recherchent. L'homme s'enfuit de nouveau, pour tomber dans les mains des joueurs.

Nous sommes au début de Gibbe. Le carnaval battra son plein dans quelques semaines - 5 jours de folies dans toute la ville.

Emma et Cateïa commencent à entendre parler d'une nouvelle drogue "L'oeuf de Carnaval" qui arrive sur le marché mais cause quelques soucis à ses consommateurs (maux de têtes, sensations de liens empathiques dans une même pièce, etc.). D'après les rumeurs parmi les voyous, il y aurait au moins trois bandes qui en feraient la vente. Emma veut essayer d'obtenir des informations supplémentaires et fait courir le mot chez ses alliés et informateurs. (Note : la drogue commence à poser pb. Elle n'a pas encore vraiment été repérée par Sûreté mais ses effets pourraient être très bizarres durant le carnaval !)

Florimon, lui, a du chagrin. Deux de ses amis sont morts, Stufan Lunisse et Giorno Abela, 21 et 24 ans. Ils ont été retrouvés au milieu de la cité (vers 1600 mètres de hauteur). D'après ce qu'il en sait, ils avaient été engagés pour un travail (une entrée-sortie comme ils disaient) par un fixer assez réputé, Renn Folcoche. Ils ont été abattus de plusieurs balles... sans plus de détails.

Florimon ne pouvant aller voir Folcoche tout seul, se fait conseiller par un vieil ami à sa mère, un dénommé Ropivac (oui oui le même).

Ropivac est l'un des PNJ importants de Sporadiquement Vôtre, un associé de corpole.

Il ferait bien d'aller voir une dénommée Emma Peredhelle, patronne de journal et de lui exposer son cas...

Ce qu'il s'empresse de faire - tombant, au journal, sur les deux femmes en train de travailler. Il leur expose son cas et Emma, flairant quelque chose, accepte d'essayer de se renseigner... Plus tard, elle demande à Kem de lui arranger un RV avec Folcoche. Florimon rentre chez lui et va passer la soirée au cabaret. Emma passe voir des "amis" à elle chez Sûreté (les inspecteurs Bobar et Miclou, qui l'ont vu à plusieurs reprises sur d'autres affaires et qui traitent des infos avec elle). Elle leur demande si elle pourrait être mise en contact avec un responsable des pb de drogue dans Sûreté. Bobar va se renseigner (il sait qui voir mais veut d'abord en parler avec lui).

Je crois que c'est à peu près tout pour cette première journée.

Le soir, au cabaret, Florimon goûte une nouvelle drogue - une dragée bleue... Il va commencer à planer sec jusqu'à ce qu'une femme commence à hurler à quelques banquettes. Son homme vient de tomber, du sang qui lui coule des oreilles. Belle scène bizarre - façon Fear & Loath in Las Vegas - Florimon voit des gens à têtes d'iguane, il semble en lien avec d'autres personnes et ressent la mort du type, mais de manière étrange... Il finit par tomber inconscient, dans les vapes.

En pleine nuit, Emma est réveillée (elle loge dans une pension de famille avec les autres membres de son gang). Quelqu'un lui a apporté un message. L'homme est visiblement un garde patriarcal. La missive est signée Célimène : "Florimon est au dispensaire de Soie Rouge. Voyez donc ce qu'il en est." Emma voit ses derniers doutes concernant Florimon s'effacer. Il n'est pas venu la voir par hasard mais a bien été envoyé par des gens en qui elle a confiance. Elle va donc l'aider...

Elle le retrouve au dispensaire, vers 3h30 du matin, alors qu'il vient de se réveiller et que frère Avak, un scientifique, essaie de le convaincre de rester en observation et de ne pas signer les papiers de sortie. Petite discussion aimable et tout le monde sort... pour un débriefing de la soirée (quelle drogue, qui l'a vendue, quels sont les effets, etc..) Tout le monde finit au lit jusqu'à midi (sauf Cateïa qui, ne dormant jamais, lit les livres d'économie de la bibliothèque de Florimon).