



# JUSTICE AVEUGLE

## Mots clés :

Enquête, justice, bouc émissaire, chantage, Evo, Vory

## CONTEXTE

Rafael Cortez, un ancien agent de sécurité troll d'Evo, est accusé d'avoir attaqué un convoi de la mégacorpo, tuant trois employés et détruisant du matériel de grande valeur. Les preuves sont accablantes : une vidéo montre Cortez abattre l'un des convoyeurs, des cocktails Molotov identiques à ceux de l'attaque ont été retrouvés chez lui, et un cadre d'Evo qui accompagnait le convoi, Mikhaïl Danovich, affirme l'a semble-t-il neutralisé au taser sur les lieux du crime. Tout pointe vers Cortez, d'autant plus qu'il venait d'être licencié. Pourtant, son avocate Maya Caldwell est convaincue de son innocence.

### Ce qui s'est réellement passé

L'attaque a, en réalité, été orchestrée par Mikhaïl Danovich lui-même. Approché par des agents de Monobe International, il a accepté de détourner du matériel biotechnologique expérimental contre une somme versée sur un compte offshore. Pour masquer le vol, il a monté un plan complexe consistant à simuler une attaque du convoi avec l'aide de son cousin Sergueï, membre important du Vory, et à faire de Cortez le bouc émissaire parfait.

Le jour J, les hommes du Vory enlèvent donc Cortez en bas de chez lui et placent de fausses preuves dans son appartement. Le convoi, suivant un itinéraire commodément établi par Danovich, traverse une zone isolée de Redmond où un semi-remorque volé bloque le passage. Danovich profite alors de la confusion pour abattre personnellement ses collègues et le matériel expérimental est immédiatement transféré. Le fourgon est ensuite incendié, le corps inconscient de Cortez déposé, arme du crime à la main, et, pour parfaire le tout, de fausses vidéos sont injectées dans le système de surveillance d'une épicerie voisine. Le plan aurait été parfait... si le rigger du convoi n'avait pas survécu et pris la fuite.

## GALERIE DE PORTRAT

Dans ce scénario, les joueurs vont être amenés à côtoyer ou se renseigner sur plusieurs personnages. Il est donc important que le MJ comprenne qui ils sont et quelles sont leurs motivations.

### Maya Caldwell, l'avocate :

Avocate de la défense aussi charismatique qu'intense (elle donne l'impression d'être constamment sous novacoke), Maya est connue pour défendre les petites gens face aux mégacorpos. Elle nourrit une profonde aversion envers ces dernières au point de parfois voir des complots corporatistes là où il n'y en a pas. Dans cette affaire, elle cherche autant à faire libérer son client qu'à prouver qu'Evo manipule la justice.

### Raphael Cortez, l'accusé :

Cortez est un troll latino d'une vingtaine d'années, tatoué, fier et macho (mais petit, pour un troll). Ancien agent de sécurité d'Evo, il a été licencié pour avoir eu un comportement plus que déplacé envers une collègue. Ex-membre d'un gang violent, il n'a pourtant rien à voir avec le crime dont on l'accuse et redoute plus que tout la prison. Malheureusement pour lui, c'est bien là où il se trouve désormais. Les PJs peuvent obtenir une brève entrevue avec lui au parloir, mais elle ne leur apprendra rien : Cortez ne se souvient sincèrement de rien des six heures précédent son arrestation. Le rencontrer en détention risque en revanche d'attirer l'attention du Vory sur les PJs.

### Helen Madsen, la juge :

Une juge d'apparence respectable, toujours calme, qui a l'habitude de regarder les gens de haut (littéralement : lorsqu'elle n'occupe pas son bureau surélevé, elle lève toujours le menton pour observer ses interlocuteurs les yeux pointés vers le bas). Loin d'être facile à intimider, elle cache en fait des penchants bdsm (qu'elle est parfaitement capable d'assumer publiquement) qui lui ont valu quelques ennuis lorsqu'un de ses partenaires a été blessé au cours d'une soirée, il y a un mois de cela. Depuis, une médiation est en cours et si le plaignant réclamait initialement de l'argent,

il demande désormais à ce que Madsen influence le jugement dans l'affaire Cortez. En effet, l'homme a entre-temps été approché par le Vory pour la faire chanter.

En dehors de cela, Madsen a deux enfants : une fille, Emi, poursuivant des études de biotechnologie à l'université de Seattle et un fils, Jonathan, décédé d'une overdose de BTL et dont l'e-ghost a été capturé par Evo avant d'être stocké dans un appareil qui a ensuite été confié à la juge pour s'attirer ses faveurs.

#### Mikhaïl Danovich, le cadre d'Evo :

Danovich est un cadre ambitieux sans grand avenir chez Evo. Il supervise actuellement un projet expérimental, mais, frustré de stagner et tenté par l'appât du gain, il s'est laissé convaincre par Monobe de leur livrer les prototypes développés par son équipe. Calme, pragmatique et sans scrupules, son principal objectif au cours du scénario est de rester hors de tout soupçon, que ce soit auprès de la justice ou d'Evo (et s'il peut au passage passer pour un héros ayant neutralisé l'assaillant, il n'hésitera pas). Si ce n'est pas possible, il tentera de fuir – aidé par son cousin – pour profiter de son argent sous une nouvelle identité.

#### Lyle Varren, le rigger porté disparu :

Elfe blond aux yeux vairons, Lyle Varren était le rigger du convoi Evo attaqué. Il se planque désormais à l'étage d'un bar miteux de touristville, juste au-dessus du point de chute préféré d'un go-gang qui ignore tout de sa présence. Accro à la caféine, les yeux cernés et les nerfs à vif, Lyle n'a pas dormi depuis plusieurs jours et sursaute au moindre bruit, persuadé que le Vory finira par le retrouver pour le faire taire.

#### Gruni Livberg, l'expert judiciaire :

Gruni est un decker nain doublé d'un juriste. Son job consiste à expertiser et authentifier les preuves et rapports d'enquête concernant des supports informatiques. Le souci, c'est qu'il souffre depuis peu du SFC. Le vory le sait (puisque c'est eux qui lui ont inoculé lors d'une soirée dans un strip club) et lui a promis un traitement en échange de l'authentification de la vidéo surveillance incriminant Cortez. Depuis son infection, Gruni est sujet à de courtes crises où il devient rouge et jette tout ce qui l'entoure au sol avant de rester troublé quelques secondes puis de retrouver son calme et se mettre à tout ranger comme si tout cela était parfaitement normal, niant un quelconque problème.

## OFFRE DU JOHNSON

Maya Caldwell rencontre les runners dans un bar discret de Downtown. Elle explique que son client, Rafael Cortez, est innocent, mais qu'il sera condamné si rien n'est fait avant l'audience préliminaire prévue dans trois jours. Les preuves sont truquées, elle en est persuadée, mais elle n'a aucun moyen de le prouver dans les temps par des moyens légaux.

Elle demande donc aux runners de trouver des preuves des manipulations ou de combattre le feu par le feu en trouvant de quoi faire pression sur la juge et les témoins. Pour cela, elle leur fournira un accès complet au dossier judiciaire, aux copies vidéos et aux rapports médico-légaux.

## OBJECTIF

- Identifier les incohérences dans les preuves.
- Retrouver et protéger le rigger disparu.
- Découvrir les secrets du juge.
- Gérer les menaces d'intimidation.
- Assister à l'audience préliminaire et faire libérer Cortez.

## INTRIGUES

### SCENE 1 : LES DEBUTS DE L'ENQUETE

Les runners disposent de plusieurs pistes pour débuter leur enquête. Laissez-les avancer à leur rythme : même s'ils manquent certains éléments, ils trouveront toujours de quoi progresser. Passer à côté de certains éléments rendra l'enquête et son dénouement propre à votre partie.

#### Le rapport de la Lone Star

Consulter le rapport de la Lone Star sera probablement le premier réflexe des joueurs. Celui-ci détaille la version officielle des faits :

- Rafael Cortez aurait volé un camion pour bloquer la route du convoi d'Evo. Lorsque le véhicule s'est arrêté, il se serait approché pour parler au conducteur – un ancien collègue – avant de l'abattre. Il se serait ensuite dirigé vers l'arrière du fourgon avec un cocktail molotov à la main, aurait ouvert le feu sur les gardes qui s'y trouvaient, en tuant deux avant d'être neutralisé par Mikhaïl Danovich. En tombant, Cortez aurait lâché le cocktail Molotov qui aurait embrasé le fourgon et détruit sa cargaison. Cette reconstitution s'appuie sur la vidéo de surveillance d'une épicerie voisine ainsi que sur le témoignage de Danovich et les constatations des officiers sur place.
- L'analyse toxicologique indique que Cortez était sous l'emprise d'alcool et de plusieurs drogues. Si les résultats sont confiés à un personnage ou un contact compétent en médecine, celui-ci peut se rendre compte que Cortez n'aurait pas dû être en mesure de tenir debout, mais aussi qu'on trouve la présence de Laës dans son sang, ce qui peut expliquer la perte de mémoire dont Cortez dit souffrir.
- L'arme du crime, retrouvée dans ses mains et portant ses empreintes, est bien celle ayant servi à tuer les employés d'Evo. Non enregistrée, elle provient d'un ancien stock soviétique entré récemment à Seattle par contrebande. Un PJ attentif remarquera que l'arme n'était pas adaptée pour les mains de Troll.
- Les enquêteurs ont trouvé plusieurs cocktails Molotov chez Cortez et quelques armes – celles-ci adaptées à sa morphologie –, probablement des vestiges de son passé dans un gang ork.
- Enfin, le rapport mentionne Lyle Varren, le rigger officiellement assigné au convoi, mais absent le jour de l'attaque. D'abord porté disparu, il s'est présenté de lui-même à la Lone Star le lendemain, affirmant avoir été remplacé à la dernière minute pour cause de maladie – une version confirmée par Danovich.

### La vidéo de l'attaque

Une copie de la vidéo de surveillance fait partie du dossier et les PJ peuvent la visionner : elle montre nettement Cortez stoppant le fourgon, échangeant quelques mots avec le conducteur puis ouvrant le feu. À première vue c'est irréfutable... sauf si un hacker analyse l'enregistrement : avec un bon jet ou en faisant appel à leurs réseaux de contacts, les PJ peuvent mettre au jour plusieurs anomalies qui suggèrent un montage. Malgré cela, le fichier a été officiellement certifié authentique par Gruni Livberg, un expert judiciaire.

Il est probable que les joueurs veuillent alors rendre une petite visite à cet expert. Son cabinet est un petit bureau de deux pièces (un accueil où travaille sa secrétaire et son bureau à proprement parler) loué dans une grande tour de Downtown. Comme indiqué dans la section "Galerie de portrait", le Vory l'a compromis en l'infectant avec le SFC. Si les PJ découvrent la manipulation ou réussissent à faire parler le nain, deux voies s'offrent alors à eux :

- Trouver un remède pour Gruni, certainement par l'intermédiaire de leur réseau de contacts. En cas de guérison, il accepte de revoir son expertise, mais ne reconnaîtra jamais publiquement avoir subi du chantage.
- Révéler publiquement le secret de Gruni pour obtenir la nomination d'un nouvel expert chargé de réexaminer la vidéo, avec le risque que ce nouvel expert soit lui aussi corrompu.

À noter qu'il existe une troisième option : ne pas aller voir Gruni du tout et simplement pirater le serveur d'origine de la vidéo (celui de l'épicerie) ainsi que celui du tribunal pour altérer discrètement la preuve certifiée avant le jour de l'audience.

### Enquête de voisinage

Si les runners se rendent chez Cortez, ils se retrouveront au pied d'un grand immeuble dans un quartier populaire couvert de tags de gang. Au pied du bâtiment, le vendeur d'un stand de rue les interpelle pour leur vendre un bol de soy-ramen. Au 17ème étage, l'appartement – scellé par la Lone Star – ne révèle rien d'utile, si ce n'est la vie terne d'un troll célibataire, macho et ancien ganger, récemment licencié, décor RA au goût discutable inclus.

L'enquête devient intéressante s'ils mènent une enquête de voisinage et interrogent le vendeur de nouilles : il affirme avoir vu Cortez se faire taser et embarquer dans un van le jour de l'attaque. Un témoignage intéressant... mais qui ne pèse pas lourd, car venant d'un SINless.

### Le témoignage de Mikhaïl Danovich

Le témoignage de Danovich, le cadre d'Evo, est central dans l'affaire, et les PJ voudront sans doute le confronter. Pour cela, ils doivent trouver un moyen d'entrer dans sa résidence sécurisée de Bellevue où il se remet officiellement de l'attaque. Celle-ci est protégée par un contrat de sécurité privée et une patrouille peut arriver sur les lieux en quelques instants si une alarme se déclenche.

Interrogé, Danovich commence par rester sur sa version officielle, convaincu d'avoir affaire à des enquêteurs mandatés par Evo et sûr de son coup. Mais dès qu'il

comprend à qui il a réellement affaire, il change de ton : il joue la victime, prétendant avoir été menacé par les Yakuza pour produire un faux témoignage. Quoi qu'il puisse promettre, il ne compte pas changer sa version lors de l'audience.

Une fois les runners partis, il alerte son cousin, qui tentera ensuite d'intimider les PJ (voir Scène 4), puis se réfugie au siège d'Evo à Seattle, où il restera en sécurité jusqu'au procès, escorté par les agents de la corpo. Notez que si les PJ manquent de discrétion ou s'en prennent physiquement à Danovich, cela pourrait se retourner contre eux : un témoin intimidé ou agressé est du pain bénit pour l'accusation si elle peut le prouver.

### Sur les lieux de l'attaque

Les PJ découvrent à Redmond un endroit isolé et délabré : peu de commerces, des bâtiments abandonnés, route fissurée, absence d'éclairage et tags omniprésents. Au sol, seules des traces de brûlure rappellent l'emplacement du fourgon d'Evo et c'est à peu près tout.

Rapidement, les runners sont encerclés par le gang local, qui les menace. Selon la tournure de la rencontre (négociation, combat ou fuite), ils peuvent apprendre que le gang a été payé pour sécuriser la zone, éloigner les curieux et laisser "certains types" agir (travaillant régulièrement avec le Vory ils éviteront de nommer directement l'organisation et resteront flous). Le gang n'a pas directement vu l'attaque, mais sait qu'un elfe blond en uniforme d'Evo s'est échappé, et qu'ils ont ensuite reçu l'ordre de le rechercher – en vain – dans tout le quartier.

Les rares témoins potentiels sont des squatteurs vivant dans un bâtiment proche. L'endroit ressemble plus à une crackhouse qu'à un foyer, et la plupart des occupants affirment ne se souvenir de rien, car ils étaient trop défoncés ou s'étaient planqués pour éviter de prendre une balle perdue. Seul un ork en manque de BTL accepte de parler, mais uniquement contre quelques puces (ou sous la menace, ce qui ferait mollement réagir les autres squatteurs). Il raconte qu'après avoir relevé la tête en pensant que la fusillade était terminée, il a vu un elfe blond en uniforme corpo s'enfuir, poursuivi par deux orks costauds. Un autre homme en uniforme se tenait près du fourgon avant de tirer vers l'intérieur. L'ork a alors à nouveau baissé la tête et s'est enfiché une BTL, loupant la suite des événements. Il n'est en mesure de reconnaître personne, si ce n'est éventuellement Danovich.

### Le mystérieux rigger porté disparu

Enfin, l'histoire du rigger absent, porté disparu puis qui livre son témoignage devrait attirer l'attention des PJ. Il n'y a cependant pas grand-chose à faire, car Varren n'est pas chez lui et n'est pas joignable.

S'ils pensent à pirater le serveur d'Evo pour obtenir son dossier personnel (pour obtenir son adresse par exemple), ils pourraient se rendre compte que l'homme entendu par la Lone Star n'est pas le vrai Lyle Varren puisque la SIN présente dans le rapport montre un individu aux cheveux châtain aux yeux verts alors que le vrai Lyle Varren est blond avec des yeux vairons. En creusant techniquement, d'autres incohérences apparaissent : le SIN du rigger a été altéré par un professionnel. S'ils décident d'enquêter plus avant pour retrouver le véritable Varren, passez à la scène 2.

## SCENE 2 : L'ETRANGE PISTE DU RIGGER

Retrouver le rigger – ou le témoin qui s'est enfui de la scène de crime s'ils n'ont pas fait le rapprochement – est essentiel pour mettre au jour le complot. Pour y parvenir, les PJ peuvent obtenir une piste en faisant jouer leur réseau de contacts ou par tout autre moyen inventif de leur part. Ne leur rendez pas la tâche trop difficile, l'enjeu du scénario ne porte pas sur cette enquête-là.

Une fois localisé, les runners trouvent Varren retranché dans sa planque, mais persuadé que le Vory a retrouvé sa piste, il saute par la fenêtre, atterrit un étage plus bas et pirate une moto du go-gang attablé dans le bar du rez-de-chaussée. S'ensuit une course-poursuite impliquant les PJ, Varren... et le gang.

Quand les esprits se calment, les PJ peuvent tenter de le convaincre de témoigner. Il accepte à condition d'obtenir une protection jusqu'à l'audience. Gardez cependant en tête que pour pouvoir témoigner, il devra être capable de prouver son identité face à l'imposteur.

À ce stade, le Vory surveille probablement les PJ ou se renseigne sur leurs faits et gestes (voir scène 4). S'ils apprennent qu'ils ont retrouvé Varren, ils feront tout pour le trouver et faire disparaître.

## SCENE 3 : MADAME LE JUGE

Les PJ qui auraient fait chou blanc pour innocenter Cortez ou qui s'intéressent tout de même à la juge Madsen peuvent découvrir plusieurs éléments sur elle. Libre à eux de s'en servir d'une façon ou d'une autre.

Comme indiqué dans la section "galerie de portrait", sous ses airs respectables, Madsen est adepte des pratiques BDSM, chose que les joueurs peuvent constater en la suivant jusqu'à un club spécialisé. Cependant, tenter de la faire chanter sur ce point serait une mauvaise idée, car si elle ne désire pas exposer sa sexualité au grand jour, elle est tout à fait capable de l'assumer et ne se laissera pas intimider pour si peu.

En revanche, si les PJ creusent un peu plus profondément, en piratant son commmlink par exemple, ils peuvent trouver un message incitant Madsen à "ne pas oublier leur arrangement lorsqu'elle rendra le jugement sur l'affaire Cortez". Le message vient d'un homme qu'elle a blessé accidentellement lors d'une soirée au club. Ils pourraient également entendre parler de cette histoire auprès du personnel du club (sans pour autant savoir qu'il y a un chantage à la clé à ce stade). Si les PJ retrouvent la victime, l'interrogent et lui mettent la pression pour qu'il signe une décharge disculpant la juge, cela mettrait fin à l'emprise indirecte du Vory sur cette dernière et les PJ se la mettraient dans la poche.

En s'infiltrant dans l'appartement de Madsen, les PJ peuvent tomber sur divers éléments dignes d'intérêt (ou pas) :

- Une chambre de torture (utilisé pour ses fantasmes sexuels) dissimulée derrière une porte dérobée.
- Un journal intime – une tablette opérant offline laissée sur sa table de nuit – où elle exprime ses petits secrets ainsi que ses doutes sur la culpabilité de Cortez en évoquant le chantage dont elle fait l'objet.

- Un Colt America L36 utilisé pour sa protection personnelle rangé dans sa chambre.
- Dans la chambre de son fils décédé – restée figée dans le temps – les PJ peuvent découvrir une boîte de chaussure pleine de BTL dans laquelle se trouve un petit boîtier holographique estampillé Evo. Cet appareil d'apparence anodine contient en fait l'e-ghost de Johnatan Madsen, retenu prisonnier du dispositif par sa mère qui ne veut pas risquer de le "perdre" une seconde fois. S'ils découvrent la fonction de ce boîtier, les PJ pourraient être tentés de le voler avant de menacer la juge de l'effacer ; à moins qu'ils ne choisissent de céder aux supplications de Jonathan en décidant de relâcher l'entité dans la matrice pour la libérer – même si cela signifie perdre un moyen de pression sur la juge.

En enquêtant, les PJ peuvent aussi découvrir que Madsen siège au conseil consultatif d'une ONG financée par Evo, que la bourse universitaire de sa fille est sponsorisée par Evo et qu'elle a par hasard rendu deux jugements favorables à des filiales d'Evo ces dernières années. Ces informations, bien que légères, sont suffisantes pour la menacer d'être récusée pour conflit d'intérêts (ou pour effectivement engager une procédure en ce sens).

Enfin, des joueurs sans scrupules pourraient également être tentés de s'en prendre à sa fille, Emi, qui suit des cours de biotechnologie à l'université de Seattle ou encore à son animal de compagnie : un chat éveillé qui a la fâcheuse faculté de disparaître et s'échapper quand il en a envie.

## SCENE 4 : INTIMIDATIONS

Qu'ils aient rendu visite à Cortez, confronté Danovich, aidé Gruni, ou simplement fait trop de bruit durant leurs investigations, les PJ finissent tôt ou tard par attirer l'attention du Vory. Ils reçoivent alors une invitation à une "rencontre amicale" dans un entrepôt isolé, sous prétexte de leur transmettre des informations que la Lone Star ignore.

Au lieu de cela, deux berlines noires et un van arrivent sur les lieux : c'est Sergueï, le cousin de Danovich, accompagné de ses hommes. Il s'agit clairement d'une démonstration de force, mais ils sont vraisemblablement là pour discuter, pas pour abattre les runners sans sommations. Sergueï est direct : les runners ont mis le nez là où il ne fallait pas, mais il leur laisse une chance de laisser tomber cette histoire tant qu'il en est encore temps. Si le Vory dispose d'un moyen de pression sur l'un des PJ, Sergueï ne manquera pas de le mentionner.

Si les PJ font mine de céder, le Vory se retire sans violence. Mais s'ils refusent d'obtempérer, les hommes de Sergueï cherchent à les passer à tabac pour les intimider, préférant éviter de les tuer afin que la partie adverse ne recrute de nouveaux runners pour les remplacer. En cas d'escalade, ils n'hésitent toutefois pas à tenter de les éliminer.

Quelle que soit l'issue de cette rencontre, si les PJ persistent dans leur enquête, le Vory passe à la vitesse supérieure et tente de les abattre (en les attendant par exemple à la sortie d'un bar, d'un dîner, etc.), ou met ses menaces à exécution s'ils ont un moyen de pression sur l'un des runners.

## ÉPILOGUE

Le jour de l'audience préliminaire, toutes les pièces du puzzle mis en place par les PJ s'assemblent (ou s'emboîtent mal, suivant leurs actions).

Si les runners ont retrouvé, protégé et convaincu Varren de témoigner, le vory tentera de l'éliminer à son arrivée au tribunal (ce qui peut reporter l'audience en fonction de l'étendue de la fusillade). Si le rigger parvient malgré tout à témoigner, Danovich, paniqué, essaie alors de fuir discrètement le tribunal. Libre aux PJs de tenter de l'en empêcher. Et si la juge n'est plus sous l'emprise du Vory, les charges seront abandonnées et Cortez libéré.

En revanche, si le Vory contrôle toujours la juge ou que les runners ont échoué à rassembler des preuves solides, une négociation a lieu : l'avocate de Cortez, lucide quant à ses chances, plaide coupable en échange d'une réduction de peine et le troll en prend pour 15 ans.

Enfin, si les PJs ont réussi à corrompre la juge, celle-ci accordera une liberté conditionnelle jusqu'au procès dans le cas où les PJs n'ont aucun élément sérieux permettant de faire douter l'accusation et/ou si le vory la tiens toujours lui aussi ; ou pour un non-lieu dans le cas où les PJs apportent en plus le moindre élément allant dans le bon sens et que le vory ne la tient plus.

## POURSUIVRE L'AVVENTURE

Dans le cas où les runners parviennent à faire éclater la vérité, Evo réalise que ses prototypes ne sont peut-être pas partis en fumée. Les runners, déjà impliqués, pourraient alors bien être recrutés par la mégacorpo pour retrouver la trace du matériel volé. Quant au Vory, il n'oublie jamais ceux qui perturbent ses affaires.