

El encargo de Johnson

Escena 1: Entrevista con el reverendo Johnson

Salen del turno, es de noche y un individuo de raza negra llama su atención y les pide que le sigan.

Les lleva hasta una furgoneta negra, vieja y destartada, y les invita a entrar en la parte de atrás, donde ya hay otro individuo como él. Él entra con ellos. En la parte delantera va el conductor, separado de ellos por una rejilla metálica por la que es posible disparar el arma que, sin duda, lleva en la guantera. (Para los hombres de la furgoneta usar el perfil de un *Ciberpanther*, pág. 266, obviando los ciberimplantes).

La furgoneta les lleva hasta Purity (pág. 67), el barrio del reverendo Johnson (pág. 69).

El reverendo les recibe en su despacho en su parroquia y despide a los hombres que les han llevado hasta allí. Dice algo como: “Gracias por venir. Estoy seguro de que ha sido un día duro y estarán cansados”, y les ofrece bebidas (su reserva personal es excelente).

El encargo que Johnson tiene para ellos es sencillo: Deberán seguir a uno de sus hombres de forma discreta y decirle con quién se reúne. “No tengo tanta confianza en él como me gustaría. Seguro que pueden ayudarme a saber si merece mi confianza. Todo lo que me puedan decir de él me será de ayuda; tanta más ayuda cuanto más me puedan decir.”

Les da el nombre (Neil D.G. Tyson) y una fotografía, así como su dirección.

“A estas horas” les dice “estará en el *Blue Oyster*, un bar cercano a su casa donde suele tomarse algunas cervezas antes de irse a casa.”

Por este trabajo les ofrece un dinero igual a su salario mensual: “La mitad ahora, el resto cuando me digan lo que necesito saber”, insistiendo en que espera discreción e información de calidad: “Para mí es muy importante saber que mis hombres son de confianza, espero algo que aclare no me confundo con Neil”.

Escena 2: Siguiendo a Neil

El *Blue Oyster* es un tugurio. Es un bar amplio y oscuro pero ruidoso y sucio. Tiene una barra lateral derecho y mesas en el lado opuesto. Al fondo a la derecha, más allá de la barra están los baños, y en el lado opuesto una mesa de billar en la que está jugando una cuadrilla muy ruidosa. La clientela es principalmente negra, pero hay algunos blancos con pinta muy desaliñada.

En el local encuentran a Neil, un individuo corpulento (emplear el perfil de un mafioso caldeo, pág. 269). Está hablando con una mujer nervuda a la que le falta un ojo (Diana Hewlett, pág. 157) con quien está sentado a la barra y a la que los PJs no reconocen (aunque al especialista en seguridad le suena). No podrán oír la conversación, pero se ríen y parecen en complicidad.

Tras dos cervezas salen del local y se dirigen a la casa de Neil: un antiguo garaje entre

edificios de viviendas. Neil entra mientras Diana espera en el exterior fumándose un cigarrillo. La puerta del garaje se abre y Neil sale conduciendo un coche grande, viejo y mal cuidado.

¿Qué hacen?

1. Entran en la casa. Ir a la escena 3.
2. Van directos a informar al reverendo Johnson. Ir a la escena 4.
3. Roban un coche para seguir a la pareja. Ir a la escena 6.

Escena 3: Asaltando la casa de Neil

La casa de Neil es un antiguo garaje de coches entre edificios de viviendas. Es un edificio de de dos plantas con la fachada principal a la calle, sendos callejones a cada uno de sus laterales y un patio trasero que da a un solar abandonado que se extiende hasta la calle paralela. En la planta baja se encuentra el garaje y, en la planta primera la vivienda, a la que se accede desde una escalera lateral exterior al pie de la cual hay una puerta que da al garaje. El garaje es un antiguo taller de reparación que conserva las herramientas y equipos con los que Neil truca vehículos.

Entrar en la casa no supondrá problemas: una dificultad media para un técnico habituado con herramientas simples (¿Las llevan? Si no, la dificultad será muy difícil y si fracasan sonará la alarma): una puerta con una cerradura electrónica que se puede manejar por la red, una cámara para ver a las visitas y una alarma en caso de que el sistema se fuerce y detecte una intrusión.

El interior de la vivienda no parece tener nada de valor: un dormitorio con una cama principal sin hacer, ropa sucia (masculina) en un rincón y un armario viejo con (poca) ropa limpia; una cocina con el fregadero a mitad de cacharros sucios, un fuego poco usado, un frigorífico con cerveza y sobras y en los armarios *snacks*, latas de conservas y alimentos precocinados; en el baño encontrarán dos cepillos de dientes y un neceser con productos de higiene femenina; en el salón verán un sofá, con un par de cojines y una tele enorme encima de una caja de madera; en un rincón del salón encontrarán una caja de cartón con panfletos y octavillas protestando en contra del racismo y la opresión.

¿Qué hacen?

1. Deciden informar a Johnson. Ir a la escena 4.
2. En caso contrario, al día siguiente tienen trabajo. Ir a la escena 5.

Nota: Si es la segunda jornada y han venido directos aquí mientras Neil está en el Blue Oyster, deberán tener cuidado de abandonar la casa antes de que llegue.

Escena 4: De nuevo con Johnson

A la puerta de la parroquia del reverendo Johnson habrá un negro enorme que les impedirá el paso (emplear el perfil de George “Brazofuerte”, pág. 264). Si anuncian que quieren ver al Reverendo Johnson les preguntará si tienen cita. Cualquiera que sea la respuesta que den, consultará y les dejará pasar.

La información que han obtenido no es suficiente para Johnson, que manifiesta su descontento: “Esperaba más de vosotros” y les pide que vuelvan a intentarlo al día siguiente. Abre uno de sus cajones y les da unas llaves de coche: “Es un Buick color crema. Mis chicos no conocen este coche. Estará mañana aparcado en uno de los callejones contiguos a la casa de Neil. Espero que me lo devuelvan junto con algo más de información.”

- Al día siguiente tienen trabajo. Ir a la escena 5.

Escena 5: En el trabajo

En el trabajo asignarles como conductor el PNJ Tilda Cooper (pág. 170).

- **Emergencia 12** (pág. 199): En Dodgeland (pág. 77). Para el agente Reedwell usar el perfil de Agente DPD, policía de delimitación (pág. 261), para el jefe de taller Grammer usar el perfil de Julius Grant (pág. 153).
- **Emergencia 16** (pág. 203): En Tireman (pág. 82): Para el supremacista emplear el perfil de Legionario negro (pág. 265).
- **Emergencia 05** (pág. 192): Para los policías usar el perfil de Nancy Lewis (pág. 129): Los PJs la conocen y saben que puede tener brotes psicóticos debido a sus ciberimplamts.

Si en el trabajo deciden emplear los ordenadores para acceder a la base de datos de la policía, podrán obtener información sobre Diana Hewlett. (Deberán justificar la solicitud).

Tras el trabajo, ¿qué hacen?

1. Vuelven al *Blue Oyster* encontrarán a Neil. Ir a la escena 2.
2. Investigan la casa. Ir a la escena 3. (En este caso, Neil llegará tras sus cervezas y antes de salir, deberán abandonar la casa antes... o esconderse bien).

Escena 6: Reunión clandestina

Siguiendo a Neil y Diana llegarán a un edificio industrial abandonado en Highlands (pág. 68). Frente a él verán aparcada media docena de coches y unas veinte personas, todos

negros y en su mayoría jóvenes (para los jóvenes usar el perfil de un *Ciberpanther*, pág. 266 obviando los ciberimplantes). Cuando vean llegar a Diana la saludarán con entusiasmo y la seguirán al interior del edificio.

El edificio es una ruina industrial, un antiguo taller de fabricación de maquinaria saqueado a conciencia (sólo quedan estanterías vacías y maquinaria obsoleta y deteriorada). En la parte frontal hay dos puertas: una para personal a la izquierda, que da a las oficinas (de adelante a atrás: recepción, sala de reuniones, oficina, despacho, archivo y baños; paralelo a despacho archivo y baños hay un pasillo que da al fondo la zona de vestuarios y por el lateral al taller), y una puerta de acceso de vehículos que da a la zona del antiguo taller. En el interior, el taller es de doble altura respecto a la zona de oficinas, a cuyo techo se accede por una escalera y sirve de almacén de palets, a la izquierda, continuando la zona de oficinas, están los vestuarios (misma altura que las oficinas) y contiguo a ellos, al fondo, el almacén, de doble altura, con acceso al techo sobre las oficinas, que se prolonga todo lo ancho del pabellón y tiene dos puertas: una en la pared posterior que da a un callejón que separa el edificio de otro edificio ruinoso, y una puerta en la pared lateral derecho que da a un anexo donde se alojaban los compresores y el transformador. Este anexo tiene otra puerta al exterior, al lateral derecho. El lateral izquierdo (zona de oficinas) tiene ventanas tapiadas con tablas, el otro lateral tiene ventanas altas, rotas pero inaccesibles.

Frente a la fachada delantera se quedan dos jóvenes fumando. Las otras dos puertas no están vigiladas de continuo, pero cada cierto tiempo uno de los jóvenes de la entrada principal hará una ronda. Las puertas no tienen ningún tipo de alarma electrónica y la cerradura tiene un nivel de dificultad fácil para cualquier persona con los conocimientos necesarios. Al abrir la puerta las bisagras hacen un ruido que no será oído por los vigilantes.

Una vez dentro de la fábrica podrán acercarse a la puerta entre el almacén y el taller (o a su hueco, la puerta en sí ha sido arrancada). En el taller podrán ver al grupo de personas que había en el exterior en una reunión claramente política en la que Diana Hewlett es la oradora principal y Neil está sentado detrás de ella.

La arenga de Diana tiene como objeto la violencia y la necesidad de su uso para lograr sus objetivos. Uno de los asistentes preguntará por qué implicarse si el Reverendo Johnson ya lucha por el barrio. Diana mirará a Neil y éste explicará que Johnson no persigue sus mismos objetivos, que Johnson sólo persigue su propio beneficio y que si quieren avanzar deberán luchar por su cuenta.

Esto debería ser suficiente para saber en qué está metido Neil.

¿Qué hacen?

1. Se retiran para informar a Johnson. Ir a la escena 7.
2. Esperan a que la reunión se disuelva y van a informar a Johnson. Ir a la escena 8.

Escena 7: Capturados

En el momento en que abran la puerta oirán una voz que grita: “¿Quién está ahí?” y pide ayuda. Si han abierto la puerta, quien esté en el marco se encuentra frente a uno de los vigilantes que lo encañona y el otro que se acerca gritando. Los asistentes a la reunión del taller también lo han oído y hay gritos a sus espaldas. Frente a la puerta que da al exterior tienen a dos negros armados y a una veintena más, también armados a sus espaldas. Sólo les cabe rendirse.

Les hacen arrojar sus armas, los cachearán buscando armas ocultas, les quitarán las bolsas con los equipos y la documentación, y los encierran en los vestuarios mientras los asistentes se dispersan (pueden oír los coches alejarse). No los atarán ni esposarán.

Cuando los coches se hayan ido la puerta de los vestuarios se abrirá y entrarán Diana, Neil y cuatro hombres; uno de ellos lleva una caja de herramientas. Serán claros: “Queremos saber quién os manda y lo vamos a acabar sabiendo por las buenas y por las malas”. Tras decir esto abre la caja de herramientas y saca unas bridas, los hace separarse y se acerca a ellos para esposarlos. No dejarán de encañonarlos en todo momento.

Su preocupación es que sean de la policía. Neil les creará si confiesan que los envía Johnson: “No son polis ni vienen por ninguna compañía de seguridad. Si lo fueran ya estarían aquí los refuerzos”. Luego añade para ellos: “Podéis decir a Johnson lo que habéis visto. Decidle que ya no trabajo para él; prefiero luchar para liberar a mis hermanos que para un mafioso con alzacuellos”.

Tras esto arrojarán al suelo sus pertenencias y se irán dejándolos atados.

Escena 8: Informando a Johnson

Cuando vuelvan a presentarse a Johnson el guardia de la entrada les reconocerá y les dejará pasar sin problemas. Johnson les preguntará si tienen ya algo concreto.

Si le dan el mensaje de Neil (en caso de que hayan sido capturados y no se hayan hecho matar) preguntará si les ha sorprendido siguiéndole. Si le dicen que han sido capturados mostrará disgusto pero será comprensivo.

En todo caso, les dará su dinero (y les pedirá las llaves del coche).

—