

EL MARAVILLOSO JUEGO DE ROL DE SAW

Autora: Nuria García Cantero

Juego de rol en vivo basado en la saga de películas de Saw

TRAMA

Nueve desconocidos despiertan en una habitación completamente desorientados. En un principio, parece que nadie se conoce entre sí, pero cuando poco a poco van recuperándose, las relaciones entre las distintas personas saldrán a flote. Dos de ellas se encuentran encadenadas, mientras que el resto vaga libre por la habitación en busca de una posible salida. Es entonces cuando la tele se enciende dando lugar a la aparición de un macabro muñeco que les anuncia el comienzo del juego. Exacto, estas personas han caído en las redes de Jigsaw y deberán cumplir sus reglas y superar numerosas pruebas con tal de salvar la vida, ¿o quizás no?

El juego ha comenzado.

PRUEBAS

1.- Maniquí: Es una especie de maniquí robótico al cual le faltan ambos pies, ambas manos y una oreja. La prueba consiste en "devolverle" esas partes que le faltan al maniquí. Los personajes tendrán entonces diversas posibilidades que dependerán de las decisiones que tomen. Entre algunas tenemos: matar a uno de los encadenados, aprovechándose de la poca movilidad que tienen para poder huir, y restaurar el maniquí con sus partes; que aparezcan cinco voluntarios entre los presentes para sacrificar una de las partes de su cuerpo y dárselas al maniquí. Hasta que el maniquí no esté completo, la puerta hacia su salida no se abrirá. Además, uno de los personajes tendrá una llave para liberar a uno de los encadenados (el que el máster decida). Tienen media hora.

2.- Sala de vidrios cortantes y palanca misteriosa: Se trata de una habitación cuyo suelo está cubierto por vidrios pequeños y que rasgan la suela del pie completamente. Al final de la habitación, encontramos una palanca que abre la puerta hacia la siguiente sala. Sin embargo, si consiguen superar esta trampa, el que haya accionado la palanca corre el peligro de perder la mano si la deja sobre la palanca durante más de tres segundos. Tienen diez minutos.

3.- Trampa del potro renovada: Otra habitación donde hay una silla. Allí, deberán entrar otras dos personas y una de ellas, deberá sentarse en dicha silla. Nada más sentarse, el mecanismo se accionará para atraparle completamente el cuello e ir torciéndoselo y la única forma de liberarla es tomando la llave que está atada al gatillo de una escopeta y que, si se jala bruscamente, la escopeta se dispararía. Si superan dicha trampa, obtendrán una de las llaves para abrir la salida a la trampa número cinco. Tienen tres minutos. Para saber si el personaje podrá superar o no la trampa, el máster le pedirá que diga dos números del 1 al 6, para después lanzarlo. Si acierta, supera la prueba, si no, el otro personaje morirá con el cuello torcido.

4.- Trampa del cubo de agua: En la siguiente habitación, deberán entrar tres personas y dos de ellas deberán colocarse en unas marcas que hay en el suelo. Nada

más cerrar la puerta, caerán unos prismas de cristal (celdas para personas) que encerrarán a estas dos y por un agujero comenzará a entrar agua. La persona que no esté atrapada deberá elegir a quién salvar (si lleva un arma, no puede romper el cristal). Tienen cinco minutos.

5.- Trampa de las paredes: Básicamente es otra habitación donde las paredes aplastarán a todo presente, a no ser que alguno de ellos decida abrir la siguiente puerta. Pero, peligro, quien decida abrir la puerta tendrá una muerte asegurada debido a la incorporación de la trampa de las escopetas. Tienen diez minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los nueve personajes despiertan, desorientados, sin recordar cómo han acabado ahí. **Ian Hudson** y **Ricardo Suárez** se encuentran encadenados a la pared, bastante alejados del maniquí. Tras unas posibles presentaciones y el comienzo de la búsqueda de una salida, la grabación que ha preparado Jigsaw aparece. Explica el funcionamiento de la primera trampa y además, deja entrever que aquellos encadenados, han cometido delitos muy graves que merecen un mayor castigo. Tras superar la trampa (si la superan), habrá un descanso de 5-10 minutos para la interacción entre los personajes.

Se anuncia que tres de ellos tienen la llave para poder liberarles (forma metafórica de decir que tienen ventaja sobre el resto), estos son: **Peter Parker** (conocimiento sobre una de las trampas), **Willow Douglas** (mismo caso que Peter) y **Guinevere Smith** (quien posee la "habilidad" de intuición).

Cuando traspasen la puerta a la siguiente habitación, las dos primeras personas quedarán encerradas en dicha habitación, apareciendo un nuevo vídeo de Jigsaw y explicándole que el suelo está cubierto por vidrios rotos y que al final de la habitación encontrarán la palanca que abrirá la verdadera salida hacia la siguiente sala. Les aconseja que vigilen sus manos. Si alguno de ellos consigue accionar la palanca y está más de tres segundos con la mano sobre esta, aparecerá un cuchillo desde arriba que le cortará la mano (quedando herido o grave, dependiendo de su estado anterior). La salida hacia la nueva habitación se abre donde se encontraban el resto de personajes y se dejan unos cinco minutos para la interacción.

Se mueven por un pasillo donde deben tener cuidado, pues si pisan unas determinadas baldosas (es decir, cuando el máster así lo considere conveniente), se accionará una nueva trampa donde aparecerán cuchillos que les podrán atravesar. Para la distracción de dos personajes, habrá pornografía infantil en las paredes pegadas con un mensaje escrito en sangre: **SECRETOS**. Tienen cinco minutos.

Pasarán entonces a la trampa del potro renovado, donde dos personas deberán entrar y estar allí (superar la trampa). Si ambos sobreviven, se le dará una llave, si solamente uno sobrevive, dos llaves. Tras este suceso, se les dará otra pausa de cinco minutos para la interacción donde Jigsaw sugerirá hablar sobre las últimas operaciones anti-droga (si alguno de los personajes implicado en este tema sigue vivo).

Tras una breve charla entre los personajes, el máster los dirigirá hacia la cuarta trampa: la de los cubos de agua. Se necesitarán a tres personajes, para que dos de

ellos se sienten en unas sillas. Aquí es muy importante conocer si el personaje que no está atrapado en el cubo lleva una pistola o no (porque entonces tendrá la oportunidad de salvar a ambos). Hay que recordar al personaje que debe realizar la elección sus objetivos y relaciones.

Llega pues la trampa de las paredes, donde todos los personajes participarán. Aquel que decida abrir la siguiente puerta tendrá una muerte absoluta debido a la trampa de las escopetas. Si consiguen salir, Jigsaw hablará de nuevo, descubriéndoles que desde el principio (si siguen vivos los aliados de él) han tenido infiltrados en el grupo. La última trampa/prueba será en una piscina electrificada, ¿decidirá el grupo perdonar a los infiltrados? ¿Los sacrificarán? Tienen 10 minutos.

Infiltrados/Aliados de Jigsaw: **Peter Parker y Willow Douglas**.

Bien, pasamos entonces la verdadera última fase del juego de rol. Esta fase dependerá de qué personajes han sobrevivido, pero como a cada uno se le pondrá una prueba diferente, se expone aquí cada caso por separado:

-**Regina Williams, Sammy Hunter y Guinevere Smith** obtienen el perdón directo de Jigsaw.

-**Peter Parker** deberá llegar hasta el techo para alcanzar una palanca e impedir que se expanda un gas tóxico que lo matará en tres minutos. Si fuera Spider-Man, sería realmente sencillo.

(En todas las salas se libera un gas tóxico si no se cumple con lo pedido. Todos tienen tres minutos).

-**Willow Douglas** será asesinada por el gas tóxico si no ha cumplido sus objetivos.

-**Francesco Ferrari** será atropellado por un coche si se encuentra en estado grave.

-**Ian Hudson** deberá cortarse el pene después de todas las atrocidades que ha cometido. Si su estado es grave en dicha fase, morirá sin oportunidad alguna.

-**Ricardo Suárez** verá hasta cuanto su cuerpo puede soportar de droga. Si su estado es grave en dicha fase, morirá irremediamente.

-**Dennis Port** será asesinado por el gas tóxico si no ha cumplido su objetivo.

Tras esto, Jigsaw felicitará a los ganadores. Después les anunciará que el juego ha terminado. Se desvela entonces, que los nueve jugadores estaban de verdad en un juego virtual del siglo XXII basado en la famosa saga gore Saw, donde las personas adquirían distintas personalidades y lo que movía el juego eran sus decisiones.

COSAS A TENER EN CUENTA

-Los tiempos son aproximados y son según el desarrollo del juego vaya acorde con lo que quiere el máster.

-El estado de salud será: sano, herido, grave y muerto. Si pierde un miembro, le disparan en cualquier parte del cuerpo que no sea cabeza y corazón, quedará herido (las dos excepciones acabará muerto). El máster deberá avisar a los jugadores y deberá llevar cuenta de los estados de salud de todos ellos.

RICARDO SUÁREZ

Ex-convicto/Traficante de drogas

Provienes de una de las zonas más conflictivas de México. Has vivido en tus propias carnes lo que es la crueldad, y quizás, por ese mismo motivo, tú has quedado tan marcado. Gracias al trabajo de tu padre, tu familia y tú pudistéis huir de tan horrible lugar para estableceros como familia inmigrante en Boston (EEUU).

Tus padres y tus cinco hermanos salieron adelante, mientras que tú ibas entrando en una espiral sin fin. En el instituto ya comenzaste a dar tus primeros pinitos: amenazabas a los profesores, golpeabas a los más débiles; estos y otros sucesos más hicieron que ingresaras con tan solamente dieciséis años en un correccional de menores. Pudiste haber tenido una vida feliz, ¿por qué te empeñaste en seguir destruyéndola después de haber cumplido tu condena?

Descubriste el mundo de las drogas, el cual estaba conectado a tu lugar de nacimiento, ¿qué más motivos tenías para adentrarte en dicho mundo? Empezaste desde los más bajos escalones, y poco a poco, gracias a tu falta de escrúpulos y a una inteligencia innata para la maldad, ascendiste muy alto. Tan alto que la policía de la ciudad te pilló en mitad de una operación de importación.

De nuevo en la cárcel. Tu familia renegó de ti, se alejó y nunca más has vuelto a saber de ellos. Aquello te sumió en una increíble depresión, queriendo acabar con tu vida en más de una ocasión. Intentaste encontrar un culpable (puesto que tú no ibas a reconocer que toda la culpa era tuya y de tus elecciones). Así pues, gracias a tus compañeros de prisión descubriste quien fue el responsable: el **Teniente Dennis Port**.

Eres un tío arrogante, sabes que eres listo y te crees capaz de vengarte. Conseguiste la condicional, pero algo extraño sucedió, pocos días después de salir alguien te noqueó y ahora has despertado en un lugar que no conoces, junto a gente que tampoco conoces, ¿o quizás sí?

El juego ha comenzado.

Objetivos:

-Vengarte de **Dennis Port** aún a costa de tu vida.

TENIENTE DENNIS PORT

Teniente de policía

Vida familiar media, una bella esposa y dos hijas que siempre te esperan con los brazos abiertos cada vez que vuelves del trabajo. ¿Qué más esperabas? Al parecer, eso no es suficiente para ti, puesto que además de usar tu rango como teniente como realmente te da la gana, te has estado metiendo últimamente en unos problemas un tanto enrevesados. Deudas. Estabas tan asfixiado de deudas que tuviste que robar pruebas de una antigua operación anti-drogas (que tú mismo lideraste) y venderlas tú mismo para conseguir el suficiente dinero.

Obviamente, una desaparición de pruebas tan importantes como ésta no pasó inadvertido y el "señalado" como el culpable fue nada más y nada menos que **Regina Williams**, tu compañera en la academia, de la cual estuviste enamorado durante muchos años. Pero tu pellejo, tu estatus, tu nivel de vida actual vale más que un simple enamoramiento juvenil, así que dejaste que la policía se comiera todo el marrón, siendo inhabilitada del cuerpo para siempre. Te sientes culpable, un poco, pero desde aquel suceso toda tu vida se ha vuelto a estabilizarse.

Eres un hombre fuerte, seguro de ti mismo (quizás tienes demasiada confianza en tus decisiones), te gusta estar al mando, aunque realmente no guardas una gran moralidad a pesar de ser un agente de la ley.

Un día como otro cualquiera, volviendo a casa, alguien te secuestró en tu propio coche y... nada más. Has despertado en un lugar que no conoces, con gente que no conoces, ¿o quizás sí?

El juego ha comenzado.

Objetivos:

-Cuando despiertas, encuentras una foto de tu mujer y tus dos hijas. Es una foto extraída de tu cartera. Puedes leer perfectamente detrás: "*Acaba con uno de los míos*".

Objetos:

*Foto de tu familia con la nota.

REGINA WILLIAMS

Ex-policía

Toda tu vida habías soñado con entrar en el cuerpo de policía en Boston. Sacrificaste muchas cosas, entre otras tu relación con el amor de tu vida, pero al fin conseguiste tu puesto de policía y además, uno de los casos más importantes de la ciudad gracias a tu perseverancia e intuición. El caso del famoso asesino en serie Jigsaw. Te habían remitido a ese caso debido a tu amabilidad con las víctimas y la facilidad que tienes para hacer hablar a la gente.

Resultó que en el último crimen cometido por el asesino, la víctima había sobrevivido. Su nombre era **Guinevere Smith**. La pobre muchacha tuvo que cortarse una de sus orejas para salvarse de semejante trampa. Tú la entrevistaste, la ayudaste a sobrellevar semejante trauma y sin quererlo ni beberlo, forjastéis una bonita amistad. Deseabas protegerla y así lo hiciste hasta que tuvistéis que separaros debido a que ella dejó la ciudad para comenzar una nueva vida.

Continuando el caso de Jigsaw creíste encontrar una pista, quizás uno de sus posibles cómplices: **Sammy Hunter**. Un pobre hombre tartamudo, no muy listo, con cuya imagen te topaste cuando revisabas una vez más las cámaras de seguridad del edificio donde fue encontrada Guinevere. Te acercaste a él ocultando tu verdadera identidad y poco a poco fuiste creando la sospecha de que su tartamudez y su supuesto retraso eran tan solo una fachada. ¿Pero cómo podías demostrarlo?

Entonces, un día como otro cualquiera, te echaron para siempre del cuerpo de policía. ¿Por qué? Por una desaparición de pruebas importantísimas de una operación anti-droga. Intentaste dejar tu coartada clara al jefe del caso, el **Teniente Dennis Port** (antiguo compañero tuyo de la academia), pero al parecer alguien había dejado todas las pruebas para inculparte a ti. Estabas destrozada, el sueño de tu vida destrozado, todo tu esfuerzo había sido en vano.

Así pues, fuera del cuerpo, te dejaron también fuera del caso Jigsaw y sin ninguna posibilidad de proteger a personas como Guinevere. Decidiste continuar vigilando a Sammy, y un día como otro cualquiera recibiste un email de un remitente desconocido que decía: "*Quiero presentarte a alguien. A la persona que ha destrozado tu brillante carrera.*" Lo tomaste como una broma, sin embargo, a la noche siguiente despiertas en un lugar que no conoces, con gente que no conoces, ¿o quizás sí?

El juego ha comenzado.

Objetivos:

- Has supuesto que ese email es verdad después de haber despertado en semejante sitio. Quieres descubrir quién fue el responsable de tu inhabilitación como agente de policía.
- Debes proteger a **Guinevere Smith**.

Objetos:

- *Pistola con tres balas.

GUINEVERE SMITH

Estudiante de Ingeniería

Joven, bella, inteligente... Todos tus conocidos preveían una carrera brillante como estudiante de Ingeniería, pero todo se fue al traste el día que te secuestraron. ¿Quién? Nada más y nada menos que el asesino en serie conocido como Jigsaw. Despertaste asustada, desorientada, drogada y lo primero que viste fue la imagen de un muñeco en silla de ruedas. Te hablaba, te mandó un mensaje. Tenías un aparato puesto en la cabeza y éste te aplastaría la cabeza en media hora si no encontrabas la llave en... uno de los tres cadáveres que tenías dispuestos. La cosa pintaba mal, desde luego. Pero peor se puso cuando dos de esos tres cadáveres despertaron. Estaban vivos, pero tú eras la que tenía la navaja.

En un arrebato de violencia, mataste a la mujer y al hombre a puñaladas (puesto que estaban encadenados y no se podían mover), para luego abrirles en canal a ambos y no encontrar ninguna llave. Ésta se encontraba en el verdadero cadáver. Comprendiste entonces el juego: habías engañado a muchas personas, usándolas como meras marionetas, y ahora tú misma te habías engañado, llegando incluso a asesinar cuando en realidad no había sido necesario. Conseguiste la llave justo a tiempo, y cuando te quitabas el aparato, éste se accionó, arrancándote una de tus orejas.

Eras libre. Saliste corriendo y acudiste, como no, a la policía. Allí te atendió la jefa del caso, **Regina Williams**, una mujer que con su amabilidad se ganó tu corazón y tu confianza. Gracias a ella conseguiste superar el trauma que todo aquel suceso te dejó, pero no podías seguir en Boston, por lo que te mudaste más al norte si cabía. Comenzaste una vida nueva, alejada del dolor, sin embargo, volvió a suceder.

Reconoces la sensación familiar, la desorientación, un lugar que no conoces, con gente que no conoces, ¿o quizás sí?

El juego ha comenzado.

Objetivos:

-Conoces las reglas en las que se basa Jigsaw puesto que fuiste una antigua víctima suya. Ayuda a aquellos que consideres oportunos, salva tu vida y la de ellos.

Objetos:

*Navaja.

Habilidad:

*Intuición: Al ser una antigua víctima de Jigsaw, puedes leer a través de una de las trampas y saber en qué consiste realmente. Deberás hablar con el máster para cuando decidas hacer uso de dicha habilidad.

SAMMY HUNTER

Dependiente de supermercado

Desde que naciste siempre te han dicho que eras especial. ¿Especial en qué? Nunca lo entendiste de pequeño, pero cuando fuiste creciendo te percataste de ello. Tus palabras no sonaban igual a las del resto del mundo, te ponías nervioso en cuanto habían más de dos personas en una misma habitación, además, repetiste un mismo curso varias veces. En resumen: eres tartamudo y tienes cierto retraso.

A pesar de semejantes defectos, a pesar del poco apoyo de tus padres, supiste salir adelante y conseguiste un trabajo bastante decente como dependiente de supermercado. Sin embargo, algo extraño nacía en tu interior. ¿Por qué eras tan diferente a los de tu alrededor? ¿Por qué muchos se reían al verte, al escucharte hablar? Odias a esas personas que se creen superiores que tú, los odias con toda tu alma, pero nunca has sido una persona violenta y nunca lo serás. (Quieras o no, eres un bobalicón de buen corazón).

Un día, tras atender a tu último cliente en el supermercado, encontraste una nota anónima en tu taquilla: "*Puedo hacer que aquellos que te hacen sufrir, perezcan.*" Además, te daba una dirección y una hora. Como no entendías lo que significaba el verbo perecer, decidiste acudir a tan extraña cita en un edificio de lo más peculiar. ¡Cuál fue tu horror cuando te encontraste a tu vecina (esa que siempre te miraba con pena y te hacía sentir como un miserable) arrastrada por el suelo, sangrando! Ni siquiera te percataste del arma que había cerca tuya, lo único que supiste fue salir corriendo, huir.

¿A qué persona le podías contar aquello que habías presenciado? Decidiste acudir a la única persona que tenías de confianza: la **doctora Willow Douglas**, tu médico desde hace diez años, al cual le cuentas absolutamente todo y te ayuda a superar tu tartamudez. Él te hizo creer que todo habían sido imaginaciones tuyas, por lo que enseguida lo superaste. Tu suerte empezaría a cambiar. ¡Conociste a una mujer interesada en ti! Se presentó como **Regina Williams**, y la verdad es que es realmente encantadora contigo y estás esperando al momento adecuado para pedirle una relación formal.

De un día para otro, alguien te agarró mientras regresabas a casa del trabajo y despiertas en un sitio que no conoces, con gente que no conoces, ¿o quizás sí?

El juego ha comenzado.

Objetivos:

-Debes salvar a **Regina Williams**, a toda costa.

DOCTORA WILLOW DOUGLAS

Médico

No has tenido una vida fácil, para qué engañarnos. ¿Qué se podía esperar de la hija de un drogadicto y una prostituta? Por suerte para ti, tus primeros años de vida apenas los recuerdas y después de eso, acabaste en un orfanato y desde allí, despegaste a lo más alto. Conseguiste una beca para estudiar medicina en la prestigiosa universidad de Massachusetts. Eres fría, calculadora, nunca has querido apegarte a nadie, ¿para qué? Lo único que te hacen es ser más débil.

Así pues, te dedicaste a cuidar de aquellos débiles, como si estuvieras haciéndoles un favor. Tienes un paciente bastante especial, **Sammy Hunter**, un tartamudo con un retraso mental que acude a ti desde hace diez años (siendo tu primer paciente). Todo parecía ir bastante bien, algo monótono para tu gusto, pero entonces recibiste "ese" mensaje. Era un hombre, un hombre que te pedía ayuda, que te quería ayudar también. Ese hombre era nada más y nada menos que el asesino en serie conocido como Jigsaw. Te ofreció un puesto como aprendiz, y tú lo aceptaste. Compartes su forma de pensar, y rara vez te muestras en desacuerdo con él. Esperas ser algún día su legado para cuando él fallezca.

Tú te encargaste de secuestrar a la última víctima de Jigsaw: **Guinevere Smith**. Tú te encargaste de sugerirle a Jigsaw el tener como aliado a Sammy, puesto que tendría un papel perfecto como obrero y con su estupidez, nunca se daría cuenta de lo que ocurriría en verdad. Sin embargo, te entristeció saber que Sammy negó la ayuda de Jigsaw al salir corriendo cuando tuvo la oportunidad de matar a Guinevere y la muy puta se salvó de su castigo. Pero tranquila, la policía ni siquiera sospecha de ti, seguro que no saben ni que existes. En cambio tú sí que conoces a la encargada del caso: **Regina Williams**.

Así pues, mientras preparabas tu primera trampa para un traficante de drogas, cuyo nombre desconocías en ese momento, Jigsaw te invitó a un trago y... poco recuerdas a partir de ahí. Despiertas en un lugar que conoces muy bien, con gente que conoces casi a la perfección, ¿o quizás no? Te sientes traicionada, no entiendes por qué tu mentor te ha colocado en el mismo lugar que ellos.

El juego ha comenzado.

Objetivos:

- Nadie debe descubrir que eres aprendiz de Jigsaw, así que deberás inventarte una buena coartada y vigilar al tonto de **Sammy Hunter**.
- Sabes que hay otro aliado de Jigsaw. Descubre de quién se trata y haceros con el control del juego.

Habilidad:

- Conocimiento sobre la trampa del potro renovado. La puedes superar con enorme facilidad puesto que fue uno de tus diseños. El máster te avisará cuando lleguéis a dicha trampa.

FRANCESCO FERRARI

Empresario

Provienes de la prestigiosa familia fundadora de la empresa Ferrari, exacto, la de coches. Toda tu vida ha estado llena de lujos, nunca te ha faltado de nada y te ha sobrado demasiado de todo. Cuando acabaste la carrera de economía, decidiste mudarte a Boston (EEUU) para comenzar una nueva vida con una nueva empresa. Nada más y nada menos que una fábrica de juguetes especializado de marionetas. ¿Te suena de algo? Sí. Quizás hayas tenido contacto con el famoso asesino en serie conocido como Jigsaw, o quizás no, quién sabe. Tú estás allí para ganar dinero y alzar el apellido Ferrari a lo más alto (si se puede más, claro).

Eres guapo, ligón, las chicas te vuelven loco, sobre todo las tontitas que están dispuestas a hacer de todo con tal de estar contigo. Te gusta ser reconocido, te gusta ser querido. Si tú no eres el centro de atención, nadie más lo será.

Además de ganar dinero, has trabado amistad con una persona en concreto: el **profesor Ian Hudson**. Gracias a él, te acostumbraste enseguida de la vida americana (que tan extraña te parecerá siempre). Tu amistad con el profesor también conlleva muchas cosas, una de ellas ha sido en el descubrimiento de algo muy peligroso: su gusto por la pornografía infantil. Lo peor es que a ti te ha comenzado a interesar y... qué casualidad, tú tienes una fábrica de juguetes, y los niños van a tus tiendas. Sabes que estás haciendo algo que no está bien visto en la sociedad, ¿pero qué más da? Mientras que no se sepa... Ojos que no ven, corazón que no siente.

Un día como otro cualquiera, mientras revisabas las cuentas de tu empresa, alguien te tapó la boca con un trapo mojado en cloroformo y... aquí has acabado. En un lugar que no conoces, con personas que no conoces, ¿o quizás sí?

El juego ha comenzado.

Objetivos:

- Evitar todo contacto con el profesor. No quieres que te relacionen con el caso de pornografía.
- Ligarte a alguna de las chicas del lugar, y salir de allí.

PROFESOR IAN HUDSON

Profesor de universidad. Catedrático de Historia.

Eres lo que han llamado siempre un bicho raro. Nunca llamaste la atención entre las chicas (ni siquiera entre los chicos) en tu época de instituto, pero eso te ayudó bastante para alcanzar las mejores notas y llegar hasta donde estás ahora. A pesar de tu actual posición en la universidad, la gente te sigue rehuyendo. Eres siniestro, algo callado, de mirada penetrante y de duras palabras.

Quizás por eso mismo empezases con esa afición tan... inquietante. Sus cuerpos son pequeños, frágiles, infantiles. De momento la policía no te ha pillado como pederasta, pero escondes con recelo toda la pornografía infantil que tienes en tu poder. Al menos tienes un poderoso aliado: **Francesco Ferrari**, un rico empresario recién llegado de Italia, a quien ayudaste a incorporarse a la sociedad americana.

También has comenzado a interesarte por tus propios estudiantes. De momento ellos no se han dado cuenta de cómo los miras, y esperas no toparte con ninguno listo que acabe por denunciarte y arruinar tu carrera. Nadie se ha percatado todavía, excepto esa estúpida estudiante con la que tuviste que acabar en tu mismo despacho. Menos mal que el asesinato fue rápido y limpio. La muchacha era conocida por ser impulsiva, así que de momento no la han dado por desaparecida. Cuánta suerte tienes.

Entonces, un día como otro cualquiera, mientras borrabas la pizarra, alguien te atrapó por detrás. Tuviste muchísimo miedo, y aún más cuando despertaste en un lugar que no conoces, con gente que no conoces, ¿o quizás sí?

El juego ha comenzado.

Objetivo:

-Si se llega a descubrir tu pequeño secreto, deberás desvelar a tu aliado: **Francesco Ferrari**.

-Salir con vida.

PETER PARKER

Desempleado

Eres un friki, un friki que ha perdido completamente la cabeza. Ni siquiera recuerdas tu verdadero nombre, no recuerdas qué ocurrió antes de... antes de ese suceso para que acabaras de esta manera. Has adoptado la personalidad del héroe de ficción llamado Spider-Man. Crees que tienes superpoderes, crees que tienes un trabajo como fotógrafo (aunque no vives en Nueva York, sino en Boston). Y el mayor enemigo de la ciudad resulta ser tu amigo. Exacto, eres el aprendiz de Jigsaw. Cuando te encontrabas perdido entre las calles de la ciudad, él te encontró, "te adoptó", te aceptó tal y como eras, e incluso creyó la mentira que tú mismo te inventaste.

Deberías estar en un psiquiátrico. Tienes una mente inestable, demasiado peligrosa, y eso es lo que vio Jigsaw en ti. Le has ayudado casi desde el comienzo, aunque últimamente ha precisado menos de tu ayuda. ¿Por qué será? Estás comenzado a sospechar que tu mentor se ha cansado de ti y te ha buscado un sustituto. ¿Pero quién? ¿Quién es mejor que Spider-Man?

Te enfureciste cuando viste en las noticias el último caso de Jigsaw, la joven **Guinevere Smith**, quien perdió la oreja, pero salvó la vida. Comenzaste a vigilarla, a espiarla, sabiendo que tu mentor regresaría a por ella, o quizás a por ti. Entonces, en una noche de vigilancia, él te llamó y acudiste. Te invitó a un trago para presentarte a alguien muy especial para ti. No le llegaste a ver la cara, pero supusiste que era tu sustituto. Ni siquiera tus sentidos arácnidos pudieron avisarte de lo que te esperaba.

Despiertas en un lugar muy conocido para ti. Es tu proyecto final, y Jigsaw lo ha utilizado contra ti. ¿Tendrá modificaciones que tú no conocerás? Quizás gracias a tus poderes, podrás sobrevivir.

El juego ha comenzado.

Objetivos:

-No eres estúpido. Debes mantener tu identidad como Spider-Man oculta y salvar a cuantas más personas sea posible.

-Descubre quien fue el invitado misterioso, el otro aprendiz de Jigsaw. Si tienes la oportunidad, acaba con él.

Objeto:

*Máscara de Spider-Man.

Habilidad:

*Sabes que en la trampa de las paredes hay una segunda trampa metida. Quien decida abrir la puerta, morirá inmediatamente por los disparos de una escopeta. Alguien deberá sacrificarse, pero no serás tú. El máster te avisará cuando llegues a dicha trampa.