



# De carne y madera

Un escenario inspirado en  
Pinocchio [Carlo Collodi]

palabras clave de seguridad:

Sacrificios de sangre / Mutilación / Horror corporal

## Érase una vez...

Los Cazadores llegan a Sinalunga, un pequeño pueblo del Gran Ducado de Toscana en el que se ha producido un macabro descubrimiento. No muy lejos del pueblo, se han encontrado los cadáveres mutilados de diez personas en un viejo pozo, resolviendo casi todas las numerosas desapariciones de los últimos meses que han convertido la zona en el epicentro de macabros rumores y relatos.

El Papado, empeñado en aclarar lo sucedido, teme que haya una antigua práctica esotérica detrás de los asesinatos, que implica el sacrificio de almas inocentes. Ya en su día, Sinalunga fue escenario de una terrible historia: la noble Azzurra De Baciocchi fue acusada de brujería por sacrificar a jóvenes mujeres en busca de la eterna juventud, y quemada en la hoguera en 1513. La tarea de los Cazadores será, pues, comprender qué hay detrás de las numerosas desapariciones que ahora asfigen a la población.

# La historia que nos ha traído aquí...

**D**os viejos alquimistas, Antonio y Geppetto, han trabajado en un roble mágico con la esperanza de obtener los fantásticos ingredientes necesarios para descubrir el secreto de la vida eterna. El descubrimiento sobrenatural se debe a un antiguo texto que tienen en su poder y que revela la fórmula alquímica de la vida eterna, cuyo componente clave es un cuerpo hecho de madera encantada.

El material místico podría otorgar la inmortalidad, pero para vivir entre los hombres sin asustarlos debe estar cubierto de carne. Durante sus experimentos, los dos alquimistas se sorprendieron al descubrir que el roble mágico tenía vida propia. Animado por el poder de la magia de las hadas, cuyo único propósito es atormentar a los humanos, este trozo de madera podía dar vida a las mentiras.

Para demostrarlo, convirtieron el roble encantado en un títere viviente de madera llamado Carlo, que por su naturaleza no pudo evitar engañar a Geppetto y Antonio sobre la veracidad de sus teorías. Carlo, incapaz de decir ni una sola palabra de verdad a los alquimistas, les convenció de que el ritual que estaban buscando requería introducir el alma de una persona dentro de un cuerpo de madera. Antonio y Geppetto comenzaron entonces a secuestrar a los pobres y desesperados de los alrededores de Sinalunga, torturándolos y desollándolos vivos, según las instrucciones de Carlo. Al cabo de unas semanas, horrorizado por la situación que había creado involuntariamente, Carlo escapó a la ciudad.

Tras el descubrimiento del pozo, Antonio y Geppetto huyeron del viejo taller de carpintería que utilizaban como laboratorio y se refugiaron en Villa Cilesterino, una vieja casa solariega abandonada no muy lejos de Sinalunga. Allí los dos alquimistas se encontraron con el espíritu de Azzurra, la antigua propietaria de la villa, que vaga por este mundo año rando glorias pasadas. La crédula pareja no dudó en contarle toda la historia. Por su parte, Azzurra les engañó, animando los maniquíes con sus poderes y convenciendo a Geppetto y Antonio de que su investigación iba por buen camino. Ahora el espíritu de Azzurra quiere encontrar a Carlo y aprovechar la magia feérica que lo anima para utilizarla para volver a la vida ella misma.

## La historia cuando llegan los Cazadores...

Carlo se ha escapado de la vieja carpintería y ahora está en Sinalunga. Cada mañana, gracias al poder de sus mentiras, se disfraza como un niño de carne y hueso. Incluso ha empe zado a ir a la escuela, donde ha conocido a Lucino, un niño leal y aplicado que se ha encariñado con el Títere Viviente. En Villa Cilesterino, Antonio sigue con sus experimentos, animando cada vez más maniquíes a los que envuelve en carne humana para que parezcan personas normales. La magia de Azzurra completa el "milagro" combinando carne y madera, creando así sirvientes que hagan su voluntad. Por otra parte, Geppetto, engañado por Azzurra, ha regresado a Sinalunga, donde lleva días intentando desesperadamente localizar a Carlo y llevarlo de vuelta con su ama.

# 1 Primera escena

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** Acabáis de llegar a Sinalunga. La pequeña población bulle de actividad y nadie parece haber notado vuestra presencia. Sin embargo, en los ojos de los habitantes de la ciudad veis claramente la oscuridad, reflejando el horror que se ha descubierto recientemente... Os fijáis en un hombre con uniforme militar, hablando con un par de campesinos que arrastran un gran cerdo con una pata herida. Los dos habitantes del pueblo miran perplejos al oficial y, por sus expresiones desinteresadas, comprendéis que están deseando volver a la carretera y dejar atrás al insistente investigador. La Orden está en estrecho contacto con el Gran Ducado de Toscana, por lo que el oficial debe saber que un grupo de Cazadores ha llegado al pueblo. ¿Podría ser un aliado en vuestra investigación?

**Lugar:** la carretera que atraviesa todo el pueblo de Sinalunga. Los habitantes del pueblo se afanan en terminar todas sus tareas antes de la cena.

**Momento:** falta menos de una hora para el atardecer y el sol, bajo e intensamente rojo, ilumina las colinas circundantes, llenas de viñedos.

**Situación inicial:** los Cazadores acaban de llegar al pueblo de Sinalunga. Ya tienen varias piezas de información sobre el incidente y saben dónde se encuentran el viejo pozo y la morgue improvisada. Por delante de ellos, Vincenzo Carabiniere, el oficial militar, también está trabajando para desentrañar el misterio de los asesinatos.

**Información:** lo que los Cazadores ya saben.

- El pozo está a diez minutos a pie del pueblo y anteriormente formaba parte de una antigua finca señorial llamada Villa Cilesterino.

- Los cuerpos encontrados tenían la piel desollada. Parece que el asesino solo quería la piel y los músculos de sus víctimas, pero no los órganos ni las entrañas.

Hablando con Vincenzo, los Cazadores descubren que los dos campesinos a los que estaba interrogando son Lapo y Cino, quienes encontraron el pozo. Los dos son reacios a hablar porque en el momento de su descubrimiento se escondían junto al pozo para comer una hogaza de pan que habían robado en la panadería. No saben demasiado, y Vincenzo dejará claro que no son precisamente los más listos de la zona.

## Vincenzo Carabiniere

### NO Intermedio 5 - PNJ principal (3 Heridas)

**Descriptor:** soy un soldado leal y siempre intento hacer todo lo posible para ayudar a los demás. Dada mi integridad, mis superiores me mantienen alejado de los campos de batalla.

**Objetivo:** descubrir qué hay detrás de las desapariciones de Sinalunga.

## Sinalunga

**Descriptor:** un pequeño pueblo en las colinas de la Toscana. Gracias a su famoso y delicioso vino, muchos habitantes del pueblo consiguen tener un buen nivel de vida.

Recorriendo el pueblo y hablando con sus habitantes, los Cazadores pueden obtener algo de información. El miedo a que una intervención del Gran Ducado pueda alterar la vida en Sinalunga hace que los habitantes se muestren reacios a hablar con nadie más que con las autoridades. Solo Lapo y Cino, que no son especialmente brillantes, se muestran dispuestos a hablar con los Cazadores, aunque solo con la promesa de una recompensa.

## Amenaza: Lugareños desconfiados

### NO Intermedio 5

**Descriptor:** *no queremos atraer demasiada atención a Sinalunga, por lo que somos reacios a hablar con los forasteros. Aquí nadie quiere perder lo que ha ganado tras años de duro trabajo.*

#### Información de los lugareños:

Tira un dado o elige de la lista.

- ◆ **1-2:** se han encontrado diez personas, pero desaparecieron once. El cuerpo de Nino todavía no se ha encontrado. Se trata del aprendiz de carpintero de Mastro Antonio. Antonio es conocido como Mastro "Guinda" Ciliegia por su nariz grande y enrojecida.
- ◆ **3-4:** Villa Cilesterino está embrujada por el fantasma de Azzurra, su antigua propietaria. Fue quemada en la hoguera por brujería.
- ◆ **5-6:** el alto nivel de vida de Sinalunga llevó a la apertura de Villa Balocchi, una taberna en las afueras del pueblo donde se puede encontrar compañía además de una cama cómoda. La taberna está dirigida por Amabile Burromo y compite abiertamente con la histórica posada del pueblo, llamada El Gambero Rosso (que significa "El Langostino Rojo").

## El viejo pozo

**Descriptor:** *un viejo pozo abandonado en medio de un viñedo en ruinas. Un olor nauseabundo procedente del fondo del pozo recuerda a cualquiera que se acerque el horror que esconde.*

#### Información:

- ◆ Los cuerpos ya han sido retirados y quemados para evitar infecciones y enfermedades.

- ◆ Sin embargo, en el fondo del pozo todavía quedan restos y rastros de sangre.
- ◆ Dentro del pozo se puede encontrar un cincel de carpintero, que Geppetto perdió al trasladar los cadáveres.

## La posada El Gambero Rosso

**Descriptor:** *una pequeña y acogedora taberna, llena de botellas de buen vino.*

#### Información:

- ◆ Hablando con el posadero, un hombre gordo llamado Duccio, los Cazadores se enterarán de que Villa Balocchi es un lugar impregnado de pecado, donde hombres y mujeres apuestan y se divierten en turbios encuentros.

Por la noche, Geppetto está en El Gambero Rosso y no dudará en representar su pequeño espectáculo ensayado de padre preocupado para quien se presente. Describirá a Carlo como un niño molesto, con un par de zapatos viejos y elegantes que le regaló para su primer día de colegio.





## Geppetto, crédulo aprendiz de alquimista

NO Intermedio 5 - PNJ principal (3 Heridas)

**Descriptor:** soy un hombre pobre que siempre ha buscado la manera de ganarse la vida. Aprendí los fundamentos de la alquimia del maestro Antonio.

**Objetivo:** fingir ser el padre de Carlo y querer encontrarle. Obtener el secreto de la vida eterna gracias a la alquimia.

**Don: Alquimista improvisado.** Geppetto cuenta con una serie de compuestos alquímicos contenidos en viales que esconde bajo una pegajosa peluca amarilla. Cuando lanza un vial, tira un dado: **1-2 Explosivo:** el líquido explota al entrar en contacto con el aire, causando 1 Herida a todos los que se encuentren en un radio de nueve metros. Un espeso humo negro envuelve toda la zona; **3-4 Hedor:** un olor nauseabundo llena el aire, provocando 1 Penalizador a todas las acciones dentro del área durante el resto de la escena; **5-6 Bomba de presión:** todos los objetivos en un radio de 9 metros salen despedidos y caen al suelo. Si chocan contra un obstáculo pueden sufrir 1 Herida. Geppetto es inmune a los efectos de sus preparados alquímicos.

### La vieja carpintería

**Descriptor:** la carpintería, que en su día fue el laboratorio alquímico de Mastro Antonio, fue abandonada tras el descubrimiento de los cadáveres.

#### Información:

- Se trata de una carpintería normal, abandonada desde hace tiempo. El único elemento que llama la atención de los Cazadores es una serie de cinceles en la pared, de

los que falta uno. Si los Cazadores han recuperado el cincel del pozo verán que es la herramienta que falta.

- ♦ Entre otras cosas de interés, los Cazadores pueden encontrar una vieja bolsa de cuero con algunos libros para la escuela local.

En el fondo de la carpintería se encuentran los restos de un laboratorio alquímico improvisado. En la pared hay dos maniquíes de madera de tamaño humano, hábilmente fabricados pero manchados de sangre y piel en descomposición. Son marionetas, las dos primeras que Antonio y Geppetto crearon con sus experimentos, animadas después por la magia de Azzurra. Las marionetas saltarán sobre los Cazadores en cuanto se acerquen.



## Marioneta

### NO Fácil 3 - PNJ menor (2 Heridas)

**Descriptor:** *somos almas malditas por Azzurra en los cuerpos de madera de unas marionetas. Odiamos a todos los seres vivos y queremos que nos destruyan para volver a ser libres.*

**Objetivo:** *atacar a todos los humanos que encontremos.*

**Don: Furia sin límites.** El poder de Azzurra anima a las marionetas y las obliga a realizar actos malvados. Cuando una marioneta sufre la última Herida, se abalanza inmediatamente sobre el enemigo con un ímpetu increíble, ya que el poder de Azzurra la impulsa por última vez. La marioneta puede realizar una última acción con NO Difícil 7. Esta acción debe estar dirigida a dañar a un ser vivo.

## La escuela

**Descriptor:** *una pequeña escuela para los niños aplicados de Sinalunga. Las voces alegres y los gritos cubren el lamento de un profesor desanimado.*

### Información:

- ♦ La escuela está abierta por la mañana y reúne a todos los niños del pueblo que quieren aprender algo. La situación está claramente fuera de control y el profesor, un joven académico de Florencia, no sabe qué hacer.
- ♦ A la escuela asiste Carlo, que, sin embargo, parece un niño corriente. De hecho, no se corresponde con la descripción que Geppetto pudo haber dado. Los viejos zapatos que lleva son la única pista en la que pueden fijarse los Cazadores.

# Carlo, el Títere Viviente

## NO Intermedio 5 - PNJ principal (3 Heridas)

**Descriptor:** soy un títere animado por la magia de las hadas. Las mentiras que cuento se convierten en realidad durante un breve periodo de tiempo.

**Objetivo:** vivir una vida despreocupada y sin responsabilidades. No quiero abandonar Sinalunga y a mi nuevo amigo Lucino, pero temo que Geppetto y Antonio me atrapen.

**Don: Mentiras.** Carlo puede dar vida a las mentiras que cuenta creando un descriptor que le permite realizar proezas increíbles. Todas las mentiras deben centrarse en él. Por ejemplo: *puedo atravesar paredes o soy invisible al ojo humano*. Los efectos del poder de las mentiras son literales. Por esta razón, con los ejemplos anteriores, Carlo no podría *atravesar una puerta cerrada y sería visto por los animales*. El efecto de Mentiras dura 1 escena o hasta que Carlo cuente una nueva mentira.

## Lucino, el buen amigo

### NO Intermedio 5 - PNJ menor (1 Herida)

**Descriptor:** soy un niño obediente y aplicado que se muere de ganas por aprender un oficio para ayudar a mi familia.

**Objetivo:** ayudar a Carlo a convertirse en un niño responsable. Trabajar para ayudar a los adultos que se comportan bien y cumplen la ley.

## Villa Balocchi

**Descriptor:** una hermosa y suntuosa posada, recientemente reformada.

## Información:

- Amabile acoge al pequeño Carlo, dejándole dormir en una reducida habitación trasera.
- El títere paga al codicioso posadero con piedras que convierte temporalmente en monedas de oro con sus poderes. Como guarda las monedas en una caja fuerte en su habitación, el posadero aún no se ha dado cuenta del truco del títere.
  - Durante la tarde y la noche, Carlo está en Villa Balocchi y se le puede encontrar jugando con Lucino o fingiendo que estudia.

## Amabile Burromo

### NO Intermedio 5 - PNJ menor (1 Herida)

**Descriptor:** soy un hábil empresario y gestiono mi posada sin delegar nada en nadie. Solo confío en mí mismo.

**Objetivo:** hacer negocios rentables, sin preocuparme por los escrupulos.



# Villa Cilesterino

**Descriptor:** una vieja casa solariega abandonada. La maleza y las plantas lo han cubierto todo, mientras que el gran jardín está abandonado a su suerte.

## Información:

- ♦ Villa Cilesterino está dividida en 3 entornos: el jardín, la villa y el laboratorio secreto.
- ♦ Azzurra está conectada a todo el lugar y siempre estará al tanto de cualquiera que se aventure en su propiedad.

## El jardín

**Descriptor:** un gran jardín abandonado donde crecen flores y plantas de todo tipo.

## Información:

- ♦ El Jardín está custodiado por cuatro marionetas y por el viejo Medoro, un oso enfermo al que Azzurra esclavizó con sus poderes. Deambular por el jardín alertará inmediatamente a los guardianes.

# Medoro, el Viejo Oso

NO Intermedio 5 - PNJ menor (4 Heridas)

**Descriptor:** soy un viejo oso deforme que ha perdido todo su pelaje. Azzurra me trata como a su perro fiel y estoy feliz de servirle. He conservado la mayor parte de mi fuerza bestial, a pesar de mi edad.

## La villa

**Descriptor:** una gran casa solariega, antaño ostentosa, pero ahora cubierta de polvo y moho.

## Información:

- ♦ Azzurra se pasea por la villa y no dudará en aparecer y enfrentarse a los intrusos.
- ♦ En la pared norte del comedor hay un enorme cuadro que representa a una ballena tragándose un barco entero. Si miran detrás del cuadro, los Cazadores pueden activar el mecanismo que abre la puerta para acceder al laboratorio secreto.
- ♦ Las cuatro marionetas cubiertas de piel humana restantes vagan por la villa, pero solo actúan siguiendo las órdenes de Azzurra.



## Azzurra, El espíritu de la bruja que rechaza la muerte

NO Difícil 7 - PNJ principal (3 Heridas)

**Descriptor:** soy el espíritu de una antigua y poderosa bruja. Mis poderes me permiten convocar las almas de los muertos y atarlas a mi voluntad.

**Objetivo:** volver a la vida gracias al poder de Carlo.

**Don: Espíritu antiguo.** El cuerpo de Azzurra es inmaterial y solo puede ser dañado por la magia. Puede interactuar con el mundo evocando las almas de los muertos, eligiendo entre varios efectos. **1. Poltergeist:** lanza hasta 3 objetos a la vez. La fuerza con la que se lanzan los objetos es tal que pueden causar 1 Herida. **2. Cacofonía de los muertos:** asusta a todos con las voces agónicas de los condenados. Cualquiera que escuche la cacofonía debe superar una prueba de defensa o pierde 2 puntos de Soma. **3. Posesión:** toma posesión del cuerpo de un objetivo y le hace realizar una única acción, aunque no puede ser autodestructiva. Azzurra debe cambiar el efecto de los espíritus con cada acción y tiene que utilizar los tres efectos antes de poder volver a usar uno concreto otra vez.

### El laboratorio secreto

**Descriptor:** la bodega de Villa Cilesterino, convertida en laboratorio alquímico por Antonio. El olor a vino y a moho es insoportable.

### Información:

- ♦ Antonio continúa su investigación bajo la dirección de Azzurra. Esto le lleva a crear un brasero mágico en el que Carlo va a ser quemado.
- ♦ Nino, el aprendiz de carpintero, está atado a una mesa, vivo, pero con las piernas destrozadas por el lento desollamiento de Antonio. Azzurra quiere mantenerlo vivo, ya que necesita sangre inocente para el ritual.

# Antonio Ciliegia

## Crédulo alquimista

NO Intermedio 5 - PNJ principal (3 Heridas)

**Descriptor:** soy un viejo alquimista que nunca ha descubierto nada concreto. A pesar de mis habilidades y mi experiencia, la suerte nunca está de mi lado.

**Objetivo:** conseguir el secreto de la vida eterna gracias a la alquimia.

**Don: Alquimista desafortunado.** Antonio puede recurrir a una serie de compuestos alquímicos contenidos en viales que esconde en su túnica. Cuando utiliza un vial, tira 1 dado. Con un 5 o un 6 algo sale mal y Antonio sufre 1 Herida debido a su proverbial mala suerte. **1. Fuego:** el objetivo y el área circundante se incendian. Todos los objetivos implicados sufren 1 Herida. Si el fuego no se extingue, quienes estén en llamas sufren 1 Herida por acción. **2. Trueno:** el objetivo sale despedido a 9 metros de distancia y cae al suelo. Si choca con algo, sufre 1 Herida. **3. Pegamento:** un compuesto adhesivo que se solidifica rápidamente en el aire. El objetivo queda paralizado hasta que se retira el compuesto. El Pegamento puede soportar 2 Heridas.



# Acontecimientos de escenario

Este escenario tiene seis acontecimientos. Como Narrador, no dudes en crear otros nuevos en respuesta a las acciones de los Cazadores.

**Si los Cazadores presionan a Carlo:** Lucino interverá para ayudar a su amigo, dándole tiempo para escapar.

**Si los Cazadores revelan su identidad a Díncezeno:** el oficial estará a su disposición y tratará de ayudarles siempre pueda.

**Si los Cazadores se encuentran con Geppetto:** el hombre intentará jugar con sus simpatías con la historia inventada del hijo perdido. Geppetto no es un genio, pero tampoco es tonto. Si descubre quiénes son realmente los Cazadores, intentará seguirles para ver si encuentran a Carlo.

**Si los Cazadores se ganan la confianza de Carlo:** el títere revelará la verdad. La culpa de todo la tienen Geppetto y Antonio. El títere ignora que ahora es Azzurra quien dirige las cosas.

**Si Geppetto es capturado por los Cazadores:** les conducirá a Villa Cilesterino, donde se encuentra su compañero. Geppetto fingirá no saber nada, consciente de que cuando lleguen, Azzurra se deshará de los Cazadores.

**Cuando Azzurra se encuentre con los Cazadores:** intentará engañarlos haciéndose pasar por un espíritu bueno que vela por los habitantes de Sinalunga. Azzurra pedirá a los Cazadores que le ayuden a recuperar un títere mágico, animado por una fuerza oscura que está devorando las almas de los pobres habitantes del pueblo.

## Dones de escenario

Estos dones representan aptitudes especiales relacionadas con el escenario *De carne y madera* y pueden adquirirse una vez se cumplan los requisitos. Cada Cazador solo puede adquirir un don de escenario. Si adquieren uno nuevo durante un interludio, tendrán que renunciar al anterior.

### Destructor de marionetas

**Requisito:** derrotar a cualquier marioneta o comprender que son almas encarceladas en contra de su voluntad.

Sabes cómo calmar a los espíritus inquietos dándoles una bienvenida adecuada cuando su alma se libera. No te afecta el don Furia sin límites. Obtienes 1 Éxito adicional al defenderte de seres animados o controlados por espíritus o magia.

### Amigo verdadero

**Requisito:** ganarse la confianza de Carlo a pesar de todas sus mentiras.

Carlo entiende que puedes confiar en ti y correrá en tu ayuda si lo necesitas. Puedes gastar 1 Soma para que Carlo aparezca en la escena como PNJ aliado. Utilizará el poder de sus mentiras para ayudarte lo mejor que pueda.

### Campo de los Milagros [don especial para el Zorro y el Gato]

**Requisito:** llegar a Sinalunga.

Conoces bien Sinalunga porque es donde se encuentra uno de tus refugios secretos. Una vez por escena puedes gastar 1 Soma para que tú u otro sujeto podáis abandonar la escena y esconderos en el Campo de los Milagros. Nadie puede encontrar la ubicación exacta del refugio. Cuando estés en el Campo, una vez por sesión, puedes recuperar 1 Herida.

# De carne y madera en escenas

## 1 PRIMERA ESCENA: *Llegada a Sinalunga*

Es la misma que se encuentra en la página 132.

### Información:

- ♦ Hablando con Vincenzo o con los ciudadanos, los Cazadores descubrirán que Villa Cilesterino es un lugar considerado maldito.
- ♦ También descubrirán que el pozo donde se encontraron los cadáveres está situado junto a la finca donde está la villa.

**Final de la escena:** los Cazadores parten en dirección al viejo pozo para entender mejor lo que ha pasado. Si quieren, Vincenzo los acompañará. Ve a la SEGUNDA ESCENA: *El viejo pozo*.

## 2 SEGUNDA ESCENA: *El viejo pozo*

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** *El viejo pozo se encuentra a unos diez minutos a pie del pueblo. En la colina cercana, la vieja y destalada silueta de Villa Cilesterino se cierne sobre vosotros como una oscura sombra. Las tablas que cubrían han sido arrancadas y ahora simplemente están colocadas en la parte superior. El hedor de la muerte aún perdura en el aire, lo suficientemente fuerte como para no poder ignorarlo.*

**Lugar:** el viejo pozo situado junto a la finca de Cilesterino.

**Momento:** el sol se está poniendo y no habrá luz durante mucho tiempo.

### Información:

- ♦ Si bajan al pozo, los Cazadores encuentran el cincel de Geppetto.
- ♦ Alrededor del pozo hay huellas humanas que luego conducen a la villa abandonada.

**Final de la escena:** los Cazadores pueden decidir investigar la vieja carpintería de la que seguramente procede el cincel (TERCERA ESCENA OPCIÓN A: *En la vieja carpintería*) o seguir las pistas hasta Villa Cilesterino (TERCERA ESCENA OPCIÓN B: *Villa Cilesterino*).

## TERCERA ESCENA OPCIÓN A: *En la vieja carpintería 3a*

**3a**

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** *Desde fuera, el taller parece abandonado. Un gran cartel en el exterior que se mece con el viento dice: "Mastro Antonio Ciliegia, carpintero". Lo que os han contado en el pueblo es cierto: parece que Antonio se ha ido y ha cerrado su negocio.*

**Lugar:** la carpintería de Mastro Antonio, un lugar bien cuidado que, por dentro, no parece abandonado en absoluto.

**Momento:** ya es de noche y ningún habitante de Sinalunga deambula por las calles. Las contraventanas están parcialmente abiertas y varias miradas indiscretas observan a los Cazadores.

### Información:

- ♦ Al entrar en la tienda del viejo carpintero, los Cazadores se encuentran con las marionetas montando guardia. Una vez resuelto el enfrentamiento, podrán comprobar

que el cincel hallado en el pozo es justamente el que falta en el estante de la pared.

- ◆ Una mochila escolar llena de libros viejos atrae la atención de los Cazadores. Entre otras cosas, encuentran una carta sin enviar en la que se solicita la inscripción escolar de un niño llamado Carlo.

**Final de la escena:** Los Cazadores pueden ir a Villa Cilesterino (TERCERA ESCENA OPCIÓN B: *Villa Cilesterino*) o esperar a la mañana para ir a la CUARTA ESCENA: *La escuela*.

## TERCERA ESCENA OPCIÓN B: *Villa Cilesterino 3b*

**3b**

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** *Nada más entrar en el gran patio de la villa abandonada, os dais cuenta de que lo que antes era un magnífico jardín ahora no es más que una espesa masa de matorrales con estatuas de piedra desgastadas. Sin embargo, vuestra atención se centra en una visión bestial, materializada en la grotesca figura de un oso que carece de pelaje y tiene la piel afectada por quién sabe qué enfermedad. La criatura olfatea el aire y, cuando os ve, se lanza a la carga.*

**Momento:** es de noche y una luna velada por las nubes ilumina las viejas estatuas de mármol del jardín con un lúgubre resplandor.

### Información:

- ◆ Medoro arremete contra los Cazadores. Azzurra intervendrá al final de la batalla para pedir a los Cazadores que perdonen a la desafortunada criatura que utiliza como guardián. Después les mostrará las marionetas del jardín y les dirá que alguien está realizando experimentos atroces con la gente del pueblo. Les contará que todo comenzó con un pequeño titere animado por la magia

oscura y pedirá la ayuda de los Cazadores. Deben traer de vuelta al titere que se esconde entre los habitantes del pueblo fingiendo ser un niño real llamado Carlo. Una vez lo capturen y lo lleven ante ella, Azzurra utilizará su poder para desterrar al espíritu maligno que lo anima.

- ◆ La intención de Azzurra es engañar a los Cazadores, con la esperanza de que le traigan al pequeño Carlo.

**Final de la escena:** los Cazadores también pueden ir a la vieja carpintería en busca de pistas (TERCERA ESCENA OPCIÓN A: *En la vieja carpintería*) o esperar a la mañana siguiente para pasar a LA CUARTA ESCENA: *La escuela*, si ya han obtenido las pistas de la carpintería.

## CUARTA ESCENA: *La escuela 4*

**4**

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** *La pequeña escuela de Sinalunga no acoge a más de treinta alumnos. Un joven profesor con acento florentino grita y gesticula en un vano intento de que los revoltosos alumnos se calmen. Pero los niños corren por todas partes como hurones, ignorando las llamadas del desconsolado hombre.*

### Información:

- ◆ Observando a los niños jugar, los Cazadores se darán cuenta de que uno de ellos no lleva mochila ni libros. Si le preguntan, el maestro dirá que el alumno se llama Carlo y que es un huérfano que viene a la escuela, pero que nunca se ha matriculado oficialmente. El hombre no sabe dónde vive ni qué hace fuera de la escuela.
- ◆ Si un Cazador tiene conocimientos de magia, percibirá que hay algo extraño en el niño.
- ◆ Carlo, seguro de su disfraz, juega con su amigo Lucino, pero en cuanto los Cazadores lo acorralen intentará escapar utilizando el poder de sus mentiras.

- ♦ Una vez capturado, Carlo revelará toda la verdad a los Cazadores. El títere no sabe nada de Azzurra, pero dirá que Geppetto y Antonio son asesinos sin escrúpulos.

**Final de la escena:** los Cazadores han conseguido capturar a Carlo. Tanto si deciden creerle como si no, está claro que Villa Cilesterino esconde un secreto. Ve a la QUINTA ESCENA: *Regreso a la villa*.

## QUINTA ESCENA: *Regreso a la villa*

# 5

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** *Cuando llegáis a la villa, percibís una extraña tensión en el aire. Las malas hierbas que se habían tragado el jardín están arrancadas de raíz, como si se las hubiera llevado una fuerza sobrenatural que ha creado un camino para vosotros. La puerta de la mansión está abierta de par en par y, a través de las ventanas rotas, la tenue luz de los candelabros sugiere que os espera algún tipo de bienvenida.*

**Lugar:** Villa Cilesterino y el laboratorio secreto del sótano, donde Antonio y Geppetto llevan a cabo sus horribles experimentos.

**Momento:** apenas ha pasado el mediodía, pero el cielo está lleno de nubes, lo que da un ambiente lúgubre a la villa abandonada.

**Información:** en este punto, la historia puede ir en dos direcciones distintas.

- ♦ Si los Cazadores confían en Azzurra, el espíritu entregará a Carlo a Antonio y Geppetto. Los dos se refugiarán en el sótano arrastrando al desesperado títere con ellos. En ese momento, Azzurra ordenará a los Cazadores que se vayan. Si no le hacen caso, intentará deshacerse de ellos con la ayuda de las marionetas y de Medoro, si aún está vivo.

- ♦ Si los Cazadores creen a Carlo, Azzurra intentará matarlos para capturar al títere, pero no dudará en huir si la situación empeora. Antonio y Geppetto, abandonados por su señora, se refugiarán en el laboratorio secreto, intentando presentar una última batalla contra los Cazadores.

**Final de la escena:** sea como sea, los Cazadores tendrán en sus manos el destino de Carlo y, de alguna manera, arrojarán luz sobre las desapariciones ocurridas en Sinalunga.

