

# Iskra de la Caperucita Roja

Un escenario inspirado  
en Caperucita Roja  
[Charles Perrault]

Palabras clave de seguridad:  
Maltrato infantil. Venganza.

Érase una vez...

El próspero pueblo de Durfort, en Gévaudan (Francia), está siendo aterrorizado por bestias feroces. Gerard Dubois, el señor local, se ha casado recientemente con la bella Elizaveta de Volhynia, pero su luna de miel se ve interrumpida constantemente por las constantes súplicas de ayuda de sus desesperados súbditos. Al descubrir que la causa de sus temores está más allá de su escasa aptitud, Gerard ha escrito una carta al Papado, suplicando discretamente ayuda. La carta, escrita con la mano temblorosa de lord Gerard, dice: "Las bestias que amenazan al Gévaudan son antinaturales, creadas por algo que no es Dios".

Un grupo de Cazadores de la Orden ha sido enviado a la aldea de Durfort para averiguar lo que está sucediendo realmente...

# La historia que nos ha traído aquí...

**E**lizaveta de Volhynia siempre fue una mujer atractiva, acostumbrada a los ricos salones de la alta burguesía y a la pompa de nobles y cortesanos. Quedar embarazada de Iskra, su primogénita, fue una maldición para ella. Abandonada por su rico amante, Elizaveta se fue empobreciendo con el paso de los años, debido a sus pocas habilidades y la escasez de trabajo; solo contaba con la ayuda de su anciana madre Anastazia. Un encuentro fortuito con Gerard, que ignoraba su pasado, reavivó la ambición de Elizaveta por una vida de comodidades e indolencia como futura esposa de un noble. Decidida a no perder esa oportunidad, envió a su hija Iskra sola a visitar a su abuela. Sabía que la exponía a los peligros del denso bosque de Białowieża, un lugar lleno de bestias y bandidos, y mortífero para los incautos. Iskra, de diez años, confió en su madre y desapareció para siempre en la oscuridad del bosque. Anastazia siempre había tratado a Iskra con amor y amabilidad y, abrumada por el dolor del triste final de su nieta, murió poco después. Libre y sin ataduras, Elizaveta huyó a Gévaudan con su nuevo marido, sin saber el verdadero destino de su hija. En realidad, Iskra no murió, sino que se unió a la manada de lobos de Greskar, convirtiéndose ella misma en loba...

## La historia cuando llegan los Cazadores...

Iskra no murió en el bosque de Białowieża. Se enfrentó a todas las pruebas con una tenacidad feroz y acabó imponiéndose, derrotando a Greskar, un enorme y feroz hombre lobo, que infectó a Iskra con su maldición. Convertida en miembro de la manada y en la favorita del alfa Greskar, Iskra partió hacia Gévaudan, siguiendo el rastro de su madre y decidida a vengarse. Gracias a la furia de la manada de lobos, Iskra ha sumido a la ciudad de Durfort en el caos. En estos momentos, espera en las sombras la oportunidad adecuada para entrar en el palacio y devorar a su indigna madre.

Elizaveta se ha dado cuenta de lo que está pasando porque Iskra dejó en el alféizar de la ventana un colgante que le había hecho una vez, un recuerdo de un raro momento de felicidad. Como la astuta manipuladora que es, se ha librado del recuerdo y no ha entrado en pánico ni perdido los estribos. Después de convencer a Gerard para que acuda a la Orden, tratará de mover las piezas del tablero de ajedrez, utilizándolas para librarse de su descendencia no deseada de una vez por todas...

**¡Reproduce la banda sonora oficial de *Iskra de la caperucita roja* durante la sesión de juego!**



# primera escena

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** Nuestra historia comienza mientras os entrevista un nervioso Gerard Dubois, que, ansioso por deshacerse de los monstruos que infestan sus tierras, ha organizado una cena para sus largamente esperados invitados. Ha reservado alojamiento para vosotros en la mejor posada del pueblo, pero aunque ha sido un largo día de viaje, la urgencia del asunto en cuestión exige que no se pierda tiempo. Junto a la chimenea, una hermosa mujer sirve vino de un decantador y os sonríe. Es lady Elizaveta, la esposa de Gerard.

**Lugar:** la sala de ceremonias del gran palacio de la familia Dubois. Una estancia ricamente amueblada con un enorme cuadro de Patrick Dubois, el difunto padre de Gerard. De aspecto severo y hosco, Patrick parece juzgar la incompetencia de su hijo desde el más allá con un desprecio mal disimulado.

**Momento:** el sol se ha puesto hace más de dos horas y, tras un largo viaje, ya es hora de cenar.

**Situación inicial:** Gerard espera ansiosamente que los Cazadores se pongan a trabajar. Elizaveta estudia la situación en silencio, tratando de averiguar cómo puede utilizar la llegada de los Cazadores en su beneficio, empleándolos como herramientas para sus propios fines. Elige a uno de los aldeanos para que sea su invitado a cenar, o crea uno propio. Vincent, su fiel jefe de la guardia, también está presente, por supuesto.

**Información:** de la entrevista con Gerard se pueden obtener las siguientes informaciones/pistas.

- Los monstruos que azotan Gévaudan son bestias feroces, como se desprende del estado de los cuerpos de las víctimas.
- Las dos primeras víctimas fueron Guy e Ivette, dos jóvenes amantes que solían reunirse en secreto en el viejo cementerio de las afueras. Allí están enterrados los restos de sus cuerpos.
- Está estrictamente prohibido salir de la ciudad después de la puesta de sol. La caída de la noche trae consigo el lúgubre sonido de los aullidos de los lobos.

## El palacio de los Dubois

**Descriptor:** un gran palacio con más de cien habitaciones, rico y opulento.

Cuando los Cazadores visiten el palacio, tira 1 dado para determinar una característica especial.

**1-2:** las bodegas del palacio están repletas de excelente vino y carne de caza.

**3-4:** un pasadizo secreto conecta el gran comedor con el patio interior.

**5-6:** todas las habitaciones del palacio están llenas de adulados cuadros de Patrick Dubois, el padre de Gerard.

## **Gerard Dubois, el Noble Incompetente**

**NO Fácil 3 – PNJ menor (1 Herida)**

**Descriptor:** soy el noble barón de Durfort y mi palabra es la ley. Vivo a la sombra de la gloria de mi difunto padre.

**Objetivo:** acabar con los peligrosos hombres lobo y encubrir cualquier posible travesura.

## **Elizaveta, la cruel esposa**

**NO Intermedio 5 – PNJ principal (3 Heridas)**

**Descriptor:** soy hábil y encantadora. Haré lo que sea necesario para conseguir lo que quiero.

**Objetivo:** mantener las comodidades y los lujo que me he ganado. Eso significa librarme de mi molesta hija Iskra.

## **Vincent Arn, antiguo cazador y jefe de la guardia**

**NO Intermedio 5 – PNJ principal (3 Heridas)**

**Descriptor:** soy un cazador experto. No tengo reparos en hacer lo que sea necesario. Quiero disfrutar de una buena vida sin trabajar tanto.

**Objetivo:** entiendo cómo funciona el mundo y quién dirige realmente la casa Dubois. Complacer a Elizaveta es la mejor manera de mantener mi posición.

**Don: Veterano.** Vincent es hábil para aprovechar cualquier situación. Cuando tiene el apoyo de, al menos, dos de

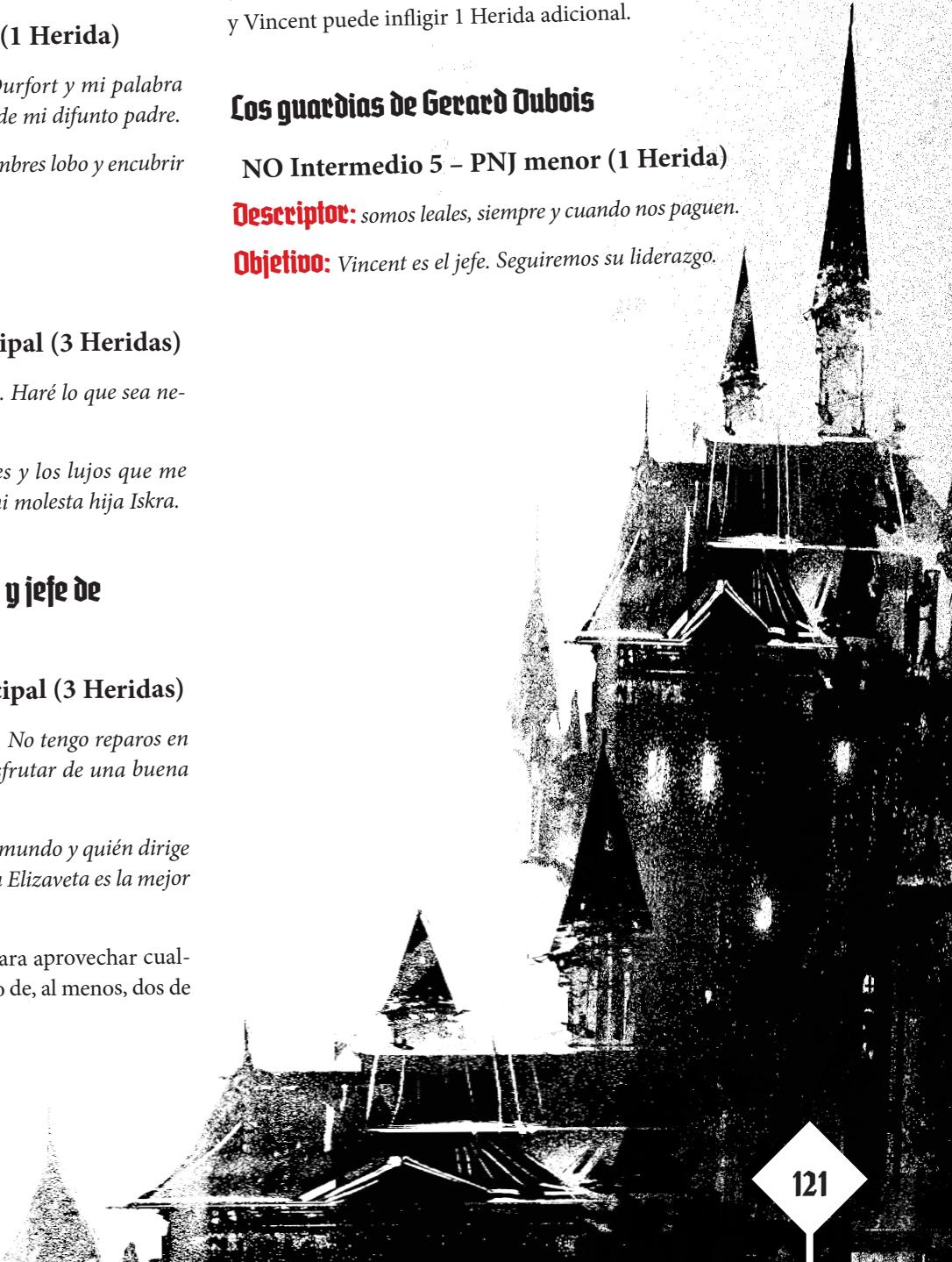
sus hombres, cada acción contra él sufre 1 Penalizador y Vincent puede infligir 1 Herida adicional.

## **Los guardias de Gerard Dubois**

**NO Intermedio 5 – PNJ menor (1 Herida)**

**Descriptor:** somos leales, siempre y cuando nos paguen.

**Objetivo:** Vincent es el jefe. Seguiremos su liderazgo.



# Aldea de Durfort

**Descriptor:** un lugar rico y próspero, gracias en gran parte al anterior barón, Patrick Dubois.

Cuando los Cazadores recorran Durfort, tira 1 dado en cada escena para ver con quién se encuentran:

## 1 Anne, la Pequeña Parlanchina

NO Intermedio 5 – PNJ menor (1 Herida)

**Descriptor:** lady Elizaveta me ha encargado que la mantenga informada de lo que se dice en el pueblo. Hago mi trabajo de espía porque no quiero que deje de hacerme regalos.

## 2 Nicholas el Cazador

NO Intermedio 5 – PNJ menor (1 Herida)

**Descriptor:** conozco la ferocidad de los lobos y estoy deseando lucirme delante del barón Gerard.

## 3 Genevieve, la Química

NO Fácil 3 – PNJ menor (1 Herida)

**Descriptor:** escapé de un pasado lleno de brujería y engaños. Sé convocar espíritus y hablar con ellos.

## 4 Marcel, el Derrochador de Tiempo

NO Fácil 3 – PNJ menor (1 Herida)

**Descriptor:** a menudo deambulo por el pueblo y se me puede encontrar en cualquier sitio. Una vez, vi a una joven en el Claro del Roble, pero nadie creyó mi historia porque soy demasiado joven.

## 5 Corinne, el Ama de Claves

NO Fácil 3 – PNJ menor (1 Herida)

**Descriptor:** conozco todos los rumores del pueblo, en parte porque yo misma empiezo la mayoría de ellos. Me ofendo fácilmente y me encanta recibir regalos.

## 6 Didier, el Anciano Gruñón

NO Intermedio 5 – PNJ menor (1 Herida)

**Descriptor:** odio a todos los extranjeros y echo de menos al viejo barón. Él sabía cómo defenderse. No como ese flojo de Gerard, que incluso se casó con una extranjera.

# El Gran Bosque de Gévaudan

**Descriptor:** una enorme extensión de árboles y barrancos naturales. Hogar de animales y criaturas fantásticas.



## El Claro del Roble

**Descriptor:** una pequeña zona de vegetación a poco más de una hora de Durfort. El claro es un enclave de poder arcano en medio del Gran Bosque de Gévaudan.

**Don: País de hadas.** Cualquier acción que tenga que ver con la magia obtiene 1 Éxito adicional dentro del pequeño claro. Este lugar absorbe la energía de los seres vivos. Por cada hora que alguien permanezca aquí, debe gastar 1 Soma o sufre 1 Herida debido a la fatiga.

Cuando los Cazadores lleguen al claro, tira un dado para ver con quién se encuentran:

**1-3:** el claro está vacío, pero hay rastros de lobos y huesos de presas devoradas. Pasados diez minutos, llegan 8 lobos negros y emboscan a los Cazadores.

**4-5:** en el claro hay una manada: Greskar + 8 lobos negros.

**6:** Iskra está en el claro, sola si es de día o con la manada (resultado 4-5, pero sin Greskar) si es de noche.

**Como modificador:** si es de noche, añade 2 a la tirada.

## El viejo cementerio

**Descriptor:** un pequeño cementerio con puertas oxidadas y tumbas de piedra. Una pequeña iglesia abandonada confiere un aura lúgubre al lugar.

Si los Cazadores se pasean por el cementerio, tira un dado:

**1-2:** un pequeño camino oculto conduce a un pozo abandonado, donde Elizaveta ha arrojado un viejo colgante de barro que Iskra le hizo una vez como regalo.

**3-4:** Armand, un viejo y rico comerciante de vino y especias, llega con prisa al cementerio. Los lobos le siguen. Tira un dado:

**1-3:** 8 lobos negros.

**4-5:** 8 lobos negros + Greskar.

**6:** 8 lobos negros + Iskra.

**5-6:** un grupo de bandidos viaja por Gévaudan, cargando caza ilegal. Jozef, su líder, es un antiguo amante de Elizaveta y conoce el pasado de la mujer. Los bandidos quieren parar en el pueblo para descansar, pero sin llamar la atención de las autoridades.

## La guarida de los lobos

**Descriptor:** una gran cueva natural llena de túneles y pequeñas cámaras, a menos de tres horas de Durfort. Durante el día está llena de lobos descansando, pero por la noche no suele haber ninguno.

**Don: Guarida defensiva.** Entrar en la guarida sin mascarar el propio olor hará que las bestias se pongan rápidamente en alerta. Al comienzo de cada escena que se pase en este lugar, es necesario superar una tirada de defensa NO Intermedio 5. Con un fracaso, llegan 1d6 lobos negros (2d6 si es de día).

A medida que los Cazadores exploran la guarida, tira un dado en cada escena para determinar lo que encuentran, o presenta las estancias en orden ascendente:

**1-2:** guarida personal de Iskra. Está claro que este espacio está ocupado por una niña. Unos dibujos de las paredes muestran a una madre y a una hija cogidas de la mano. Están pintados con sangre.

**3-4:** un prisionero que está demasiado malherido para moverse. Dependiendo de lo que haya sucedido hasta ahora, puede ser uno de los habitantes de Durfort (consulta la tabla de la aldea) o uno de los encuentros del viejo cementerio que aún no se haya desencadenado.

**5:** una gran cueva llena de huesos y cadáveres humanos.

**6:** un largo túnel subterráneo que lleva desde la guarida hasta el antiguo pozo de la plaza principal de Durfort.

## Anastazia, el Espíritu Afligido

NO Difícil 7 – PNJ principal (3 Heridas)

**Descriptor:** soy un espíritu sin descanso, ligado a la memoria de mi nieta. Mi condición de espíritu no me permite comunicarme con los vivos, salvo a través de sueños, susurros y visiones.

**Objetivo:** evitar que Iskra sufra más daño y encontrar una manera de salvar el alma de mi nieta.

**Don: Abuela cariñosa.** Anastazia siempre sigue a Iskra y la protege del peligro. Gracias a su fuerte voluntad, puede interactuar con el mundo material moviendo objetos y manipulando el entorno, incluso infligiendo una Herida a un objetivo. Si alguien puede ayudar a salvar a su nieta, simplemente le llena la mente con recuerdos de ella.

**Don: Espíritu.** Anastazia es un espíritu y solo la magia le causa daño. Puede aparecerse en un sueño a un objetivo, que puede resistirse con una prueba de defensa o aceptar el contacto voluntariamente. El objetivo sufre 1 Herida debido al estrés, pero obtiene una visión de Anastazia sobre un acontecimiento presente o pasado con una frase apenas susurrada.

# Greskar, el Gran Lobo Negro

NO Intermedio 5 – PNJ principal  
(4 Heridas)

**Descriptor:** soy un enorme y poderoso hombre lobo. Tengo que demostrar constantemente mi fuerza para seguir siendo el alfa de la manada.

**Objetivo:** proteger a Iskra y devorar a tantos humanos como sea posible.

**Don: Gran lobo.** Greskar es un enorme lobo negro, tan grande como un caballo. Cuando agarra a alguien con sus mandíbulas, además de infligirle una Herida, puede arrastrarlo o lanzarlo lejos como si fuera un muñeco de trapo. Una vez por escena, el mordisco de Greskar puede infilir 1 Herida adicional.

**Don: Olfato de lobo.** El olfato de Greskar es infalible. El gran lobo siempre es capaz de identificar a alguien si conoce su olor, ignorando todo tipo de disfraces e incluso la magia.

# Iskra de la Caperucita Roja

NO Intermedio 5 – PNJ principal (4 Heridas)

**Descriptor:** tengo la fuerza y la agilidad de una loba. Oculto mi rostro con una rudimentaria máscara de madera que hice con mis propias manos. Llevo una raída capa roja, el último regalo de mi madre.

**Objetivo:** desatar una furia animal contra Elizaveta y cualquiera que la defienda. Vengarme de mi madre se ha convertido en una obsesión para mí.

**Don: Sangre de loba.**

Iskra está impulsada por una furia animal que le permite actuar dos veces en el transcurso de un intercambio.

**Don: Sentidos de loba.** El olfato de Iskra se ha vuelto infalible. La niña siempre es capaz de identificar a alguien si conoce su olor, ignorando todo tipo de disfraces e incluso la magia.



# Lobos negros de la manada de Greskar

NO Fácil 3 – PNJ menor (1 Herida)

**Descriptor:** somos lobos negros feroces, odiamos a los humanos y solo obedecemos a nuestro líder de manada.

**Objetivo:** acatar sin vacilar todas las órdenes del alfa de la manada.

**Don: El poder de la manada.** Cualquier acción que se realice estando enfrentado a dos o más lobos sufre 1 Penalizador.

## Acontecimientos del escenario

Este escenario tiene seis acontecimientos. Como Narrador, puedes crear otros nuevos en respuesta a las acciones de los Cazadores.

### **Si las incursiones de los lobos no se detienen en un día:**

muchos de los soldados de Gerard serán eliminados, víctimas de un ataque mucho más violento de los que se han producido hasta ahora, que tendrá lugar a las puertas del palacio. Tras el furioso asalto, las defensas de la ciudad quedarán reducidas al mínimo y a Iskra le resultará muy fácil irrumpir en el palacio de los Dubois al amparo de la oscuridad.

### **Si un Cazador encuentra el colgante de Iskra en el pozo:**

Anastazia se pondrá en contacto con él, mostrándole una visión de Iskra de niña bebiendo en el Claro del Roble. El espíritu de la abuela de Iskra, aunque no puede comunicarse directamente, intentará hacer entender a los Cazadores que Iskra no es un monstruo.

**Si Elizaveta sale del pueblo por cualquier motivo:** Iskra percibirá inmediatamente su olor y se apresurará a eliminarla sin preocuparse por el riesgo. Enfrentada a su madre, la pequeña perderá toda contención y se negará a atender a razones.

**Si Iskra es capturada:** la manada de lobos, dirigida por un furioso Greskar, lanzará un terrible ataque contra Durfort. Elizaveta intentará eliminar a su hija con un potente veneno.

**Si Iskra muere:** el espíritu de Anastazia se volverá contra su asesino, enviando visiones de Elizaveta tratando de lavar la sangre de una niña muerta que tiene en las manos.

**Si alguien acusa a Elizaveta:** Gerard lo negará todo por miedo y vergüenza, esgrimiendo pruebas concretas e irrefutables. Elizaveta, por su parte, desempeñará el papel de víctima, tratando siempre de resaltar el peligro que suponen los lobos.

## Dones de escenario

Estos dones representan aptitudes especiales relacionadas con el escenario *Iskra de la caperucita roja* y pueden adquirirse una vez se cumplan las condiciones. Cada Cazador solo puede adquirir un don de escenario. Si adquieren uno nuevo durante un interludio, tendrán que renunciar al anterior.

### Voz de los espíritus

**Requisito:** haber estado en contacto con el don Espíritu.

Al calmar la mente y concentrarte, puedes abrirla al mundo espiritual y comunicarte con almas sin descanso. Gasta 1 Soma para contactar con una criatura que tenga el don Espíritu y a la que hayas encontrado previamente. No sufres la Herida causada por el estrés de la conexión espiritual.

### Matalobos

**Requisito:** haberse enfrentado con los lobos en un combate al menos una vez.

Sabes cómo enfrentarte a los lobos más feroces e intentas evitar que te rodeen. Cuando obtienes al menos un triunfo estándar en una **prueba de posición** o defensa contra una manada de bestias, puedes eliminar inmediatamente a 1 animal PNJ menor con 1 Herida.

### Caperucita: ¿dónde vas tú tan solita? [don especial para Garou, el Viejo Lobo]

**Requisito:** encontrar a Iskra sola en el bosque.

Te sientes atraído por la niña que finge ser un lobo y sueñas con devorarla. Una vez por escena, puedes gastar 1 Soma para saber exactamente dónde está. Si te anticipas y llegas a algún lugar antes que ella, obtienes 1 Éxito adicional en todas las pruebas que realices para herir o devorar a ese

pequeño bocado. No puedes esperar a devorarla y eso te hace bajar la guardia. Mientras ella esté presente en la escena, sufres 1 Penalizador en todas las pruebas de defensa.

## Iskra de la caperucita roja en escenas

### 1 PRIMERA ESCENA: *Cena con Gerard Dubois*

Es la misma que se encuentra en la página 120.

**Final de la escena:** Gerard pide a los Cazadores que busquen el rastro de los lobos enviándolos al viejo cementerio, donde tuvo lugar la primera masacre. Continúa en la SEGUNDA ESCENA: *El viejo cementerio*.

### 2 SEGUNDA ESCENA: *El viejo cementerio*

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** El viejo cementerio de Durfort se encuentra a poco más de diez minutos a pie del pueblo. Con la constante amenaza de los lobos, ahora está totalmente abandonado. Más allá de la vieja puerta oxidada, se pueden ver muchas lápidas desgastadas, una pequeña iglesia y un viejo pozo cuyos tablones de madera se han desmontado recientemente.

**Lugar:** el viejo cementerio de Durfort, en medio del gran bosque de Gévaudan. Se accede por un estrecho camino de tierra que serpentea por el bosque desde la carretera principal.

**Momento:** es temprano, el sol está alto en un cielo despejado de invierno.

**Información:** en el cementerio hay muchas huellas de lobo. En medio de ellas pueden verse las de dos pequeños pies descalzos, seguramente de una niña. En el fondo del viejo pozo está el colgante que Elizaveta intentó hacer desaparecer. Las huellas de los lobos se adentran en el bosque, hacia su guarida. Anastazia se pondrá en contacto con el Cazador que recupere el colgante, enviándole una visión de Elizaveta tratando en vano de lavarse las manos manchadas de sangre.

**Final de la escena:** los Cazadores pueden decidir si regresan al pueblo para informar (TERCERA ESCENA OPCIÓN A), o siguen el rastro hasta la guarida de los lobos (TERCERA ESCENA OPCIÓN B).

## 3a TERCERA ESCENA OPCIÓN A: *Informar*

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** *ahora que veis Durfort a plena luz del día os dais cuenta de lo grande que es el pueblo y de cómo se está expandiendo, tanto que casi podría llamarse ciudad. El comercio floreció en Durfort bajo el gobierno del antiguo barón, pero ahora todo eso se ve amenazado por las bestias salvajes que acechan en el bosque cercano.*

**Lugar:** a lo largo de las calles del pueblo, hombres y mujeres se ocupan de sus asuntos cotidianos. Sus miradas sombrías delatan el miedo que tiene la población.

**Momento:** es avanzada la mañana, falta poco más de una hora para el mediodía y pronto todo el pueblo se detendrá a almorzar frugalmente.

**Información:** al recorrer las calles del pueblo, dos de sus habitantes (consulta la tabla del pueblo de Durfort)

se acercan a los Cazadores para interactuar. En el palacio, Vincent saluda a los personajes preguntándoles cómo les ha ido en el cementerio, recabando información para transmitirla a Elizaveta. En cuanto escuche el informe de los Cazadores, Gerard les preguntará titubeante sobre su próximo movimiento. Elizaveta tratará de saber qué han descubierto, mostrando un interés excesivo si le muestran el colgante.

**Final de la escena:** los Cazadores pueden buscar la guarida de los lobos (TERCERA ESCENA OPCIÓN B: *Tras el rastro de los lobos*) o tender una emboscada a Iskra quedándose en la ciudad (CUARTA ESCENA: *Ataque por sorpresa*).

## TERCERA ESCENA OPCIÓN B: **3b** *Tras la pista de los lobos*

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** *seguir el rastro en el bosque no es fácil y en varias ocasiones estáis a punto de perderos. Finalmente, las huellas conducen a una gran cueva natural que se adentra en la oscuridad.*

**Lugar:** la guarida de los lobos negros. Las huellas de la manada son claramente visibles en el exterior.

**Momento:** atravesar el bosque lleva más de medio día.

**Información:** dependiendo de si es de día o de noche, consulta **La guarida de los lobos** para ver con quién se encontrarán los Cazadores. En la guarida, será posible descubrir rastros de Iskra e información sobre ella. Si es liberado, el prisionero del pueblo hablará a los Cazadores, con todo lujo de detalles, de una niña enmascarada y con una raída capa roja, que es la líder de la manada de lobos.

**Final de la escena:** mientras los Cazadores están en la guarida, Iskra, Greskar y los lobos restantes de la manada lanzan un ataque contra Durfort, diezmanado a los hombres

# 4

## CUARTA ESCENA: *Ataque por sorpresa*

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** los gritos de los habitantes del pueblo se mezclan con los aullidos de los lobos, mientras grandes figuras feroces se lanzan por los callejones a la luz de la luna. Utilizando un pasadizo secreto, la manada emprende un furioso ataque contra la mansión Dubois.

**Lugar:** el pueblo de Durfort, con las puertas atrancadas y los aterrorizados aldeanos huyendo por las calles.

**Momento:** es de noche, pero una luna llena en lo alto del cielo ilumina el pueblo con lúgubre luz blanca.

**Información:** los lobos no tienen piedad y muchos aldeanos serán devorados vivos si los Cazadores no los salvan. Al frente de sus hombres, Vincent intenta repeler a Greskar y sus lobos, pero no luchará hasta la muerte. Mientras tanto, Iskra se ha colado en el palacio en busca de su madre.

**Final de la escena:** independientemente de cómo se desarrolle la batalla, los Cazadores llegan al palacio y encuentran a un aterrizado Gerard huyendo de la escena. El noble les dice que una pequeña y furiosa criatura ha irrumpido en el palacio y ahora está dando caza a su amada esposa. Es el momento de un enfrentamiento. Pasa a la QUINTA ESCENA: *¿De qué lado estás?*

de Vincent. Los Cazadores pueden llegar en medio de la batalla o cuando la lucha esté casi terminada. Continúa en CUARTA ESCENA: *Ataque por sorpresa*.

## QUINTA ESCENA: *¿De qué lado estás?*

5

**Lee lo siguiente a los Cazadores:** el palacio Dubois es una auténtica carnicería. Parece que toda una manada de lobos se ha lanzado a la carrera y lo ha destruido todo a su paso. Cuando oís el grito de Elizaveta, entráis corriendo en el gran salón donde cenasteis al llegar. Frente a vosotros, Elizaveta, aterrorizada, se enfrenta a una niña cubierta de barro y sangre. La niña enseña los dientes como un lobo, pero tiene los brillantes ojos azules de su madre.

**Lugar:** el salón de ceremonias del gran palacio de la familia Dubois.

**Momento:** ha llegado la hora de un enfrentamiento.

**Final de la escena:** Elizaveta pide ayuda a los Cazadores. Iskra, por su parte, tras un momento de sorpresa ante los recién llegados, está dispuesta a morir para vengarse. Si sigue con vida, los aullidos de Greskar insinuarán que el gran lobo llegará en cualquier momento. Si alguien ha establecido una conexión con ella, Anastazia intervendrá con una visión para ayudar a los Cazadores a darse cuenta de quién es realmente el monstruo en esta sala.