



Runggholt la ciudad hundida

Ramón Balcells

Rungholt

la ciudad hundida

Verano de 1939. La maquinaria alemana no deja de funcionar y se han iniciado los preparativos para invadir Polonia. El Führer esta obsesionado con acumular poder y su afición por las leyendas y lo sobrenatural han dado pie a varias misiones científicas cuyo objetivo son la recuperación de artilugios antiguos y la recopilación de información sobre nuevos objetos legendarios, con la esperanza de encontrar algo que le ayude a obtener la victoria, conquistar Europa y luego el mundo.

Recientemente a puesto sus ojos en la ciudad hundida de Rungholt, desaparecida en el siglo XIV, donde se cree que guardaban el Martillo de Thor, un objeto mágico que solo puede ser empuñado por aquel que sea digno.

¿Caerá el Martillo en manos de Führer?

escena 1 - berlin

Los jugadores son convocados por el Führer en las dependencias del gobierno, la Reichskanzlei (Cancillería del Reich). El lugar es majestuoso y construido recientemente por el arquitecto Albert Speer. Los personajes del Profesor, el Ayudante y la Buscadora de tesoros, serán conducidos hasta el edificio en un vehículo de

la Waffen-SS (su cuartel se encuentra en un anexo a la cancillería) y escoltados hasta unas puertas dobles de diecisiete metros de altura que dan acceso a una sala revestida de mosaico y mármol rojo. Todos los pasillos han sido diseñados para mostrar la grandeza de Deutsches Reich (Imperio Alemán), grandes cuadros, muebles lujosos, tapices, esculturas... todo está pensado para intimidar a las personas que cruzan esos pasillos, los cuales llevan al despacho de Adolf Hitler.



Hitler los espera ansioso, contemplando una mesa en la que hay varios mapas de Europa y se pueden ver los países que recientemente han sido anexionados al Imperio, así como un mapa detallado de Polonia. Lo acompañan varios miembros de su gabinete de gobierno, como Gobbels o el secretario personal del Presidente, el jefe de la Cancillería del Partido (Parteikanzlei), Martin Bormann.

El Führer será directo, desea que encuentren para él la ciudad hundida de Runghold. Cree firmemente que en ella encontrarán el *Martillo de Thor*, el cual pertenece a los pueblos

nórdicos y por lo tanto, nadie más digno que el Führer para empuñarlo.

En este momento envía a Martin Bormann para que deje entrar al resto de personajes: El Barón Guttenberg (el mecenas) y Hans Grubber (el combatiente).

Estos dos ya han sido informados de la misión y el mecenas será el responsable de financiar la expedición para rescatar el *Martillo de Thor*, de hecho es el propio Barón quién obtuvo una pista sobre un monje dominicano de Flensburg que escribió sobre el castigo divino que destruyó la ciudad. Sus investigaciones le han llevado a pensar que en Flensburg pueden encontrar más datos sobre el hundimiento de la ciudad y necesita un equipo de profesionales para afrontar la tarea. Aquí es donde entran el resto de jugadores.

Escena 2 - flensburg

Localizada en el norte de Alemania, a siete kilómetros de Dinamarca y en el fondo del Fiordo de Flensburg, al cual da nombre. Es una ciudad bastante grande, alrededor de 70.000 personas.

En la ciudad hay varias iglesias antiguas:

1. San Nicolás
2. Iglesia de Adelby
3. San Pedro
4. San Marien



Barón Guttenberg

En una de las cuatro se encuentra el libro escrito por el monje que presencio el hundimiento de la ciudad.

El PJ del mecenas obtuvo el libro en una subasta, este fue adquirido por varias personas antes que él, la mayoría de veces de forma fraudulenta o como botín durante las numerosas guerras que asolaron Europa a lo largo de los siglos.

Pueden acelerar el proceso reduciendo el número de iglesias si alguno de los jugadores pregunta cual de ellas es la más antigua o si alguna alberga a monjes dominicanos. Solo en ese caso sabrán que dos de las iglesias cumplen esas características. Las iglesias son:

- San Pedro.
- San Nicolás.

San Nicolás:

Es una iglesia del siglo XVIII bastante grande y el exterior esta bastante tranquilo. Hay algo de nieve que cubre la zona del jardín y se pueden ver varias huellas que se dispersan por todas partes. Si los jugadores se interesan por ellas, podrán ver que la distancia entre las marcas de los pies son grandes y hay hasta marcas de caídas en la nieve. La gente estaba huyendo de algo. Si los jugadores no lo deducen por si mismos, deben superar un CD-14 de Inteligencia.

Es difícil decir que huellas entran y cuales salen, debido a que hay muchas, pero en el exterior

hay un coche que huye nada más llegar los jugadores.

El interior de la iglesia es un completo desastre, los bancos están volcados, hay varias personas inconscientes en el suelo y parece que han asaltado la vicaria de la cual sale humo.

Vicaria:

El sacerdote responsable de la iglesia yace boca abajo en el suelo y un charco de sangre se extiende debajo de él. Si le dan la vuelta, verán que se sujeta un cuchillo con las dos manos que tiene clavado en el abdomen. No respira y apenas tiene pulso. Aunque ha perdido mucha sangre, todavía pueden reanimarlo para hacerle alguna pregunta, deben superar un CD-15 en Inteligencia, de lograrlo sólo murmurará “hijos de luz o lux”, “buscaban un mapa” su voz es tan débil que les costará entenderle. Pocos segundos después morirá por la grave hemorragia.

El cuchillo de su abdomen tiene una empuñadura peculiar en forma de sol resplandeciente.

En la sacristía hay una pequeña biblioteca llena de pergaminos y tomos antiguos de estudios religiosos. Todo esta revuelto y claramente estaban buscando un libro o un pergamino. Hay signos de lucha, seguramente ocurrieron cuando fueron sorprendidos por el sacerdote. Aunque parezca que no han encontrado nada, saben que un grupo llamado “Hijos de la luz o de lux” está buscando lo mismo que ellos.

En el lugar que se encuentran no hay ningún libro que haga referencia a ese grupo y si alguno de los jugadores cree que su personaje puede saber algo sobre ellos, deberá superar un CD-20 de Inteligencia. De superarlo, su personaje sabrá cosas básicas sobre ellos:

- Son un grupo religioso radical.
- Hay referencias que los sitúan como protectores de la fe en el antiguo testamento.
- Son rivales de otro grupo conocido como “Los hijos de Nix”.

Deberán llegar lo antes posible para evitar otra muerte en la iglesia de San Pedro, la cual se encuentra a kilómetro y medio de su ubicación actual.



Hijos de la Lux

Opción 1:

Se puede iniciar una persecución por las calles de la ciudad cuando los seguidores de “Lux” que vigilan el lugar, vean a los jugadores abandonar el recinto de la iglesia.

En esa época no había muchos vehículos y conducir a toda “velocidad” por las calles de Flensburg, puede resultar intenso y muy cinematográfico. Como opción de juego puedes pedir varios CD (Controles de Dificultad) adaptados a las necesidades del momento. Un fallo puede significar que rompen un escaparate, una terraza o incluso atropellar a otro viandante.

Opción 2

Cuando los personaje lleguen a la iglesia de San Pedro, se encontraran las puertas principales cerradas y los feligreses esperando en el exterior. Nadie sabe que ocurre, pero todos están preocupados por el párroco de la iglesia, debido a que es muy irregular que llegue tarde a un servicio. Si deciden acceder al interior de la iglesia por otros puntos de acceso, podrán intentar abrir la puerta de la vicaria (CD – 16 Destreza). Una vez dentro, podrán ver a un grupo de tres personas, dos que sujetan a un sacerdote mientras que un tercero le golpea con un puño metálico. Desde el exterior no se escuchaban sus gritos, debido a la solida puerta de acceso al edificio.

En el momento en que aparezcan los jugadores se iniciará con toda seguridad una pelea, aunque uno de los agresores sacará de su bolsillo una lata pequeña de combustible y prenderá fuego al despacho del sacerdote con la intención de destruir las pruebas que en dicho despacho se encuentran.

Esbirros Nivel 1

FUE 9 **CON 10** **DES 12**

INT 14 **SAB 13** **CAR 10**

FORTALEZA: 0 REFLEJOS: 2 VOLUNTAD: 4

PV: 14 Competencia: +2

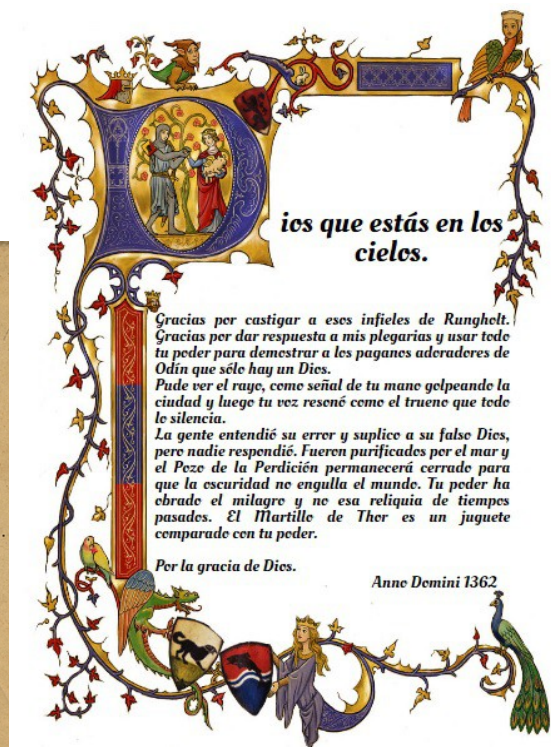
Defensa: 11

Armas:

Puño americano 1d3 (Ligera)

Si logran reducirlos y salvar al sacerdote, este les dirá que no sabe quienes son, pero que quizás pueda ayudarles en encontrar lo que estaban buscando.

Se les puede entregar una parte del libro escrito por el sacerdote y en que hace referencia al “Pozo de la Perdición”.



No Hay muchas referencias sobre tal cosa en los otros libros, pero en las tres páginas que se conservan del libro, se puede leer que fue de ese pozo de donde salió “el Mal” que menciona el monje, antes que la ciudad fuera barrida del continente por las aguas del atlántico.

También leerán que contemplo el hundimiento desde la localidad de Pellworm.

Pellworm es una isla más pequeña, desde que la gran isla de Strand de la que formaba parte

fuera despedazada nuevamente por el océano en 1634.

Ahora ya tienen una pista y una localización desde la cual pueden empezar a buscar.

Pellworm

Es una de las Islas Frisias Septentrionales en el mar del norte de la costa de Alemania. Solo se puede llegar hasta la isla mediante barco, ya que es muy pequeña y no tiene pista de aterrizaje. En la isla viven unas 1200 personas, la mayoría cultivan el campo o se dedican a la pesca. La capilla de la localidad todavía conserva la estructura del antiguo campanario de piedra y de unos 40 metros de alto. No se conserva nada de la antigua iglesia desde 1634 cuando el mar casi les arrebató la vida.



El párroco de la iglesia conserva algunos documentos antiguos que quizás les sean de utilidad.

Nota: No es el párroco real, serán recibidos por un miembro de los Hijos de Lux. Si los jugadores llegan acompañados de algún guía local, descubrirán el engaño de forma automática. De otra forma deberán superar un

CD-16 sobre Sabiduría para detectar el nerviosismo, leves manchas de sangre en los puños de la camisa o el emblema de los Hijos de Lux escondido debajo del alza cuellos y que asoma levemente.

Los sectarios llegaron antes que los jugadores y han asesinado al verdadero párroco. En el momento que llegan los Pjs están activando una serie de explosivos con la intención de destruir cualquier pista que lleve a los jugadores a la localización exacta de la ciudad.

Si son descubiertos les intentarán demorar lo suficiente como para ser afectados por la explosión, ya que ellos no tienen miedo a morir y deben proteger el mundo de la oscuridad.

Esbirros Nivel 2 (tres hombres armados)

FUE 9 CON 10 DES 12

INT 14 SAB 17 CAR 10

FORTALEZA: 0 REFLEJOS: 2 VOLUNTAD: 4

PV: 26 Competencia: +2

Defensa: 11

Armas:

Puño americano 1d3 (Ligera)

Revólver:

Daño 2d8 [Munición 16/48] [Recarga 6]

La bomba detonará en 6 asaltos, pero necesitan un mínimo de 3 asaltos para salir de la iglesia y evitar ser afectados por la explosión. El daño que causa según la distancia de la explosión es de:

- 1d12x7 dentro de la zona cero.

- Si se alejan 1 asalto el daño es de 1d12x5.
- Si se alejan 2 asaltos el daño es de 1d12x3.
- Si se alejan 3 asaltos el daño es de 1d12.

Si desean desactivar la bomba deberán superar un CD-17 de Inteligencia. El fallo indica la detonación de la bomba y sufrir el daño máximo del dado (84 puntos de daño).

Cuando eliminan a los sectarios de Lux, descubrirán al párroco, muerto en un rincón de la iglesia.

Lo que buscan los jugadores se encuentra en el despacho del párroco, para hallarlo deben superar un CD-17 de Sabiduría. Se trata de un pequeño mapa en el que hay las suficientes referencias como para triangular la posición exacta de la ciudad. La cual se encontraba entre Pellworm y Nordstrand.



Ahora deben prepararse para la última etapa de su viaje.

El personaje mecenas si tiene el Talento “Billetera abultada” puede obtener un barco con el que llegar a la zona y equipo para descender hasta la ciudad hundida.

De no disponer de dicho Talento, puede usar si lo tiene el Talento “Buen nombre” para realizar una prueba de Carisma con un CD-16 y obtener el equipo necesario del ejército alemán.

El equipo mínimo que necesitaran para llegar es:

- Un buque científico: grúa para descender con equipos especializados.
- Tripulación. Si el jugador responsable de contratar la tripulación supera una prueba de Carisma con un CD-18 podrá contratar profesionales de primera categoría. Otorgarán un +1 a los controles físicos que hagan los Pjs durante la inmersión en los trajes de buceo. Si falla en el control la tripulación será contratada, pero no obtendrán ningún beneficio.

- Equipo de inmersión: Trajes de buceo.
- Bengalas de inmersión.
- Arpones y equipo científico impermeable.
- Caja de contención de seguridad.

Material Adicional que pueden solicitar al ejército alemán:

- CD-16 en Carisma: espacio para submarino e hidroaviación.
- CD-17: Hidroaviación.

- CD-18 en Carisma para obtener un Submarino de exploración

Dentro del submarino hay un agente infiltrado de la sociedad de los “Hijos de Lux” que buscará sabotear la operación. Durante el trayecto hacia la zona del mar donde supuestamente se encuentra la ciudad, sufrirán varios retrasos, como por ejemplo:

- Avería en el motor. Alguien daño las bujías.
- Destrucción de la reserva de combustible.
- Daños en el cabestrante que permite descender el equipo.
- Manipulación de los trajes de buceo.
- Daños en el hidroavión o en el submarino.
- Robo de explosivos y su consecuente detonación con el resultado de hundir el barco – fin de partida.

En sí mismo, esta parte de la aventura puede alargarse varias horas, mientras los jugadores buscan al infiltrado.

Opciones de infiltrado:

- Un pinche de cocina.
- Uno de los mecánicos.
- El contramaestre.
- Un marinero de cubierta.
- El médico de abordó.
- El oficial de la SS-Ahnenerbe que supervisa la operación.
- El sacerdote de abordó.

Eres libre de profundizar en esta subtrama de la partida y crear encuentros especialmente diseñados para que los Pjs obtengan las pistas necesarias con las que desenmascarar al infiltrado antes de que hunda el barco o el submarino.

Descendiendo a las profundidades del océano.

Una vez solucionado el tema del infiltrado, deberán alcanzar la ciudad hundida de Rungholt y no será tarea fácil.

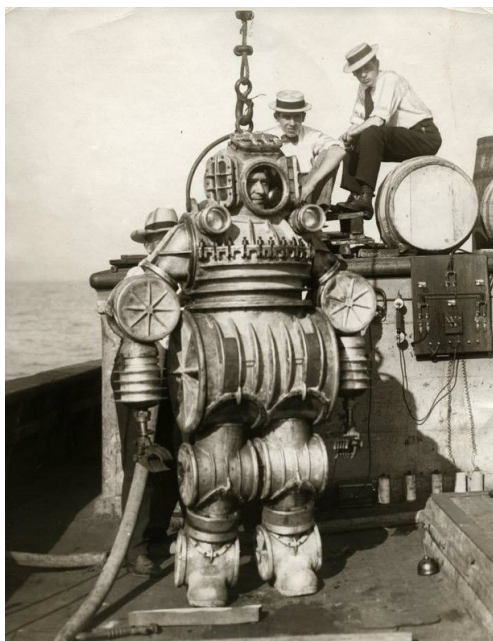


El fondo marino está lleno de naufragios de varias épocas. Los pescadores de la región evitan esa zona, pues según ellos hay algo en las profundidades que se hunde las embarcaciones pequeñas, especialmente durante las mareas bajas.

Lo cierto es que el fondo marino en esa zona no es muy profundo y los primeros barcos se hundieron al golpear contra una zona rocosa bastante grande y de origen desconocido. Cuando descendan podrán ver una especie de cúpula rocosa que cubre gran parte del fondo marino, en la parte superior hay navíos hundidos del siglo XIV al XVI, la mayoría al golpear con la roca y los otros barcos, pero en

el fondo marino, podrán ver otros que parecen partidos por la mitad.

En primera instancia no hay ni rastro de la ciudad, pero superando una prueba de Sabiduría CD-17, verán los restos de una antigua carretera de piedra en el fondo marino, la cual se pierde en el interior de la formación rocosa.



En ese lugar encontrarán la entrada a la ciudad hundida y también al guardián de la misma, un pulpo gigante, más conocido en las leyendas como el Kraken. Dicha criatura fue la primera en cruzar el Umbral de Nix que se encuentra en el interior de la ciudad.

Kraken

FUE 28 CON 24 DES 18/12

INT 5 SAB 18/8 CAR 5

FORTALEZA: 9 REFLEJOS: 4/-1 VOLUNTAD: 4/-1

PV: 150 Competencia: +5 CDS: 15

Defensa: 20/16

Armas: 1d10x5

Talento: Nadar, Tregar, Atrapador, Multiataque x4, Sensibilidad a la luz.

Derrotarlo no será tarea fácil, pero una vez lo logren podrán acceder al interior del túnel que los llevará a la cueva donde se halla, según la leyenda, el Martillo de Thor.

La ciudad se encuentra en ruinas por el paso de los siglos y muchas de sus calles están cubiertas de agua, aunque en otras se puede andar por ellas y el agua sólo cubre hasta la cintura.

También es posible salvar las distancias escalando los edificios, aunque el riesgo de derrumbamiento es considerable.

Nota: Cada vez que los Pjs suban a un edificio para evitar una calle inundada, el DJ deberá lanzar 1d6 y con un resultado de 5 o 6 deberán superar un control de Reflejos o caer con los escombros al agua, sufriendo 1d10 de daño.

En el mapa que adjunto en el siguiente enlace se puede apreciar la destrucción de la ciudad y en el centro de la misma, hay una plaza con un pozo y dos estatuas que flanquean un altar.

Todas las calles de la ciudad están cubiertas de agua, puedes elegir cuales de ellas tienen más o menos cantidad de agua y deben ser cruzadas a nado o pueden ser recorridas a pie.

Mapa:

https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeUWxyaFFBQON3eWs/view?usp=sharing

También se pueden encontrar algunos tiburones que han sido alterados por la magia oscura de Nix. Estos tiburones vigilan las calles, especialmente las más cercanas al umbral que lleva a la Sombra, el hogar de la Diosa Nix.

Tiburón

FUE 16 CON 16 DES 18/6

INT 5 SAB 18/8 CAR 5

FORTALEZA: 3 REFLEJOS: 4/-2 VOLUNTAD: 4/-1

PV: 50 Competencia: +2 CDS: 12

Defensa: 14/8

Armas: 1d10x5

Talento: Nadar, Atrapador, Sensibilidad a la luz.

Cuando lleguen a la zona cero, lugar donde se encuentra el “Pozo de la Perdición” o lo que es realmente, un umbral a la dimensión de Nix, deberán decidir que hacen. Hay un gran martillo colocado encima de un altar y del que emana una fuerte energía eléctrica que crea un extraño campo energético alrededor de un umbral de total oscuridad que se encuentra en el centro de la plaza y que parece ser fue descubierto cuando se realizaba alguna reforma. Del interior del umbral se pueden apreciar como garras y tentáculos reptan para golpear el escudo místico que les impide cruzar al otro lado.

Retirar el “Martillo de Thor” es algo muy fácil y no requiere ser digno, simplemente empuñarlo, pero si lo hacen liberaran las fuerzas de Nix.

Ahora es el momento en que los Pjs deberán revelarse y decidir que hacen. ¿Obedecerán las

ordenes del Führer? Pelearán entre ellos para ver quién controla el martillo o dejarán las cosas tal como están y serán unos proscritos a ojos del Tercer Reich...

Queda a su elección romper o no el escudo.



Martillo de Thor:

Daño: 1d8 [A dos manos] [Versátil 1d10]

Es un objeto mágico que concentra la energía eléctrica y la puede liberar de varias formas.

- Como un poderoso rayo que causa 1d12 x 10 y que necesita diez minutos para recargarse. Coste en PE: 2
- Crear un impenetrable escudo defensivo, el cual impide que nada

entre o salga y que puede mantenerse indefinidamente. Coste en PE: 5

Los personajes que pueden elegirse son los siguientes:

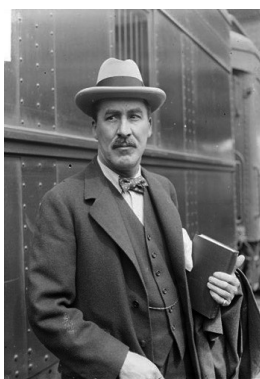
Barón Otto von Guttenberg.



Mecenas de 64 años. Es un hombre arrogante y fiel creyente en las doctrinas del partido nacional socialista alemán. Sus convicciones son firmes y cree que Alemania debe

recuperar su orgullo. Si el Führer cree que el "Martillo de Thor" los llevará hasta la victoria final, está dispuesto a realizar todos los sacrificios posibles para alcanzar su meta. Como mecenas tiene muchos contactos, sabe moverse entre la nobleza y su fama le permite obtener muchas cosas de las que pide. También sabe usar con bastante maestría su rifle, debido a su afición para la caza.

Es un ser con mucho resentimiento hacia la resta del mundo, desde que perdió a su único amor durante la Gran Guerra. Él era un oficial del ejército y se enamoró de una enfermera en Verdun. Hacia finales de 1918, esperaban un hijo, pero entonces llegó el asalto final francés con su artillería. Cuando el ejército se retiraba fue en busca de su amor pero al llegar al campamento lo encontró arrasado por la artillería francesa y el hospital de campaña en llamas. Desde ese momento un profundo odio y resentimiento creció en su corazón y se juró a sí mismo que los franceses pagarían muy



caro el haberle arrebatado el amor de su vida y a su hijo no nato.

El profesor Zucker

Es el decano de la cátedra de Arqueología e Historia Medieval de la Universidad Humboldt de Berlín. El profesor Zucker es un experto investigador y una de las mentes más brillantes de Alemania, pero tiene un secreto: es judío y homosexual. Durante años lleva escondiéndose de los miembros del partido y contempla horrorizado como su país se radicaliza hasta más profundo odio hacia todo aquello que no sea ario y dentro de los cánones establecidos por el partido nacional socialista. Sabe que alguien le protege de sus descuidos, pero también es consciente que no podrá aguantar mucho más, así que contempla esta misión como una oportunidad única para huir hasta Francia o Inglaterra.

Hans Neumann, ayudante del profesor.

Eres un agente infiltrado en la universidad de Berlín, tu trabajo es investigar al profesor Fritz von Zucker y notificar al partido cualquier irregularidad.

Se cree que es homosexual y de origen judío, pero no se han encontrado pruebas. El problema es que durante estos años, también te has enamorado de él, lo vives en secreto y lo proteges de sus descuidos. Llegado el momento tu lealtad puede estar dividida entre el amor que sientes por él y el miedo a las represalias que pueda sufrir tu familia.

Como ayudante del profesor, has mejorado tus habilidades perceptivas y eres bastante bueno leyendo las emociones en la gente. También



tienes un "amigo poderoso" dentro del régimen alemán. Sabes que puedes contar con él, pero todo tiene un coste y nunca sale barato.

Astrid Shultz, buscadora de tesoros.



Desde pequeña siempre se sintió atraída por la historia, especialmente por las leyendas de ciudades perdidas, ídolos de oro y tesoros escondidos. Astrid, ha

aprendido de todo un poco y aunque no es especialista en nada, se defiende bastante bien con casi cualquier cosa que le pongan delante. Pero en lo que sí destaca es en encontrar cosas perdidas, evitar trampas y todo tipo de dificultades. Sus habilidades han sido de gran ayuda al profesor von Zucker y con ellas se ha ganado el respeto de la comunidad científica de la Universidad de Humboldt.

Respecto al pasado de Astrid, creció en un hogar humilde, criada por su tía. Nunca conoció a sus padres y sólo sabe que su madre falleció durante el parto, debido a unas graves heridas. Años más tarde, descubrió unos objetos personales donde encontró varias cartas de amor entre ella y un oficial de alto rango llamado Otto.

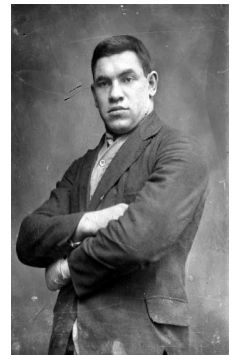
La personalidad de Astrid es bastante reservada en lo referente a mostrar sus emociones, por otro lado, se encuentra en las antípodas del pensamiento de la actual Alemania. Ha viajado

demasiado para poder comulgar con la doctrina del partido y se siente inquieta con el rumbo actual de los acontecimientos.

Nota: Antes de iniciar la misión el personaje de Astrid descubre que Otto von Guttenberg es su padre y se une a la expedición para descubrir que tipo de hombre es y porque las abandono.

Hans Grubber, combatiente.

De él podemos decir que no tuvo una infancia fácil, su padre era un veterano de la guerra franco-prusiana (1870-71) y regreso a casa tullido, conoció a una



camarera en sus largas noches de borrachera y finalmente surgió el amor entre ellos. Pero la fatalidad siempre cae sobre los más desfavorecidos y en 1892, dos años después de que naciera Hans, hubo una pandemia de cólera y su madre falleció. Este hecho sumió de nuevo al padre de Hans en la depresión y se perdió en el alcohol de nuevo. Durante ese tiempo creció sin apenas ayuda, solo la presencia puntual de su abuela materna le salvó de morir de hambre. Fueron esos años mozos en que escuchabas las historias de tu padre, medio borracho, medio melancólico, sobre la guerra, sobre la amistad dentro de una trinchera y del afecto entre camaradas de armas. Faltado de ese sentimiento, Hans huyó de casa a los 12 años y se alistó en el ejército prusiano como tamborilero, a medida que se hacia mayor, fue adquiriendo conocimientos como explorador y finalmente se ganó la

condición de soldado. A los 20 años ya era un experto militar y participo en la Gran Guerra como sargento de infantería, le otorgaron la Cruz de Hierro al valor por salvar a varios civiles y oficiales que estaban siendo bombardeados en el hospital de campaña durante el asalto final de las fuerzas francesas en Verdun. Cansado de Europa, dejo el ejército y viajó por todo el mundo como soldado de fortuna. En una de sus misiones, fue adherido a una expedición alemana y conoció al Barón Otto von Guttenberg y entablaron cierta amistad, debido a su pasado común en Verdun. Lo que Hans no sabe, es que él salvó a la enfermera embarazada de la hija del Barón. Grubber no comparte muchos de las ideas del Barón, especialmente sus ideas expansionistas. Cree que otra guerra sería fatal para Alemania y rehuye las "invitaciones" de la Oberkommando der Wehrmacht para alistarse de nuevo al ejército como sargento instructor. Ya ha conocido los horrores de la guerra y en su interior piensa hacer todo lo posible para evitar que su amado país se autodestruya involucrándose en una guerra global.

Enlaces de las hojas de personaje

- Hans Neumann , ayudante del profesor
https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeZFY3dkpJU3FFYWM/view?usp=sharing
- Profesor Zucker

https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeWGZ0QXg5eWdVNzg/view?usp=sharing

- Barón Guttenberg
https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeZE50NFU5NVRM2M/view?usp=sharing
- Astrid Schultz
https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeV2d6dF9pemJTMms/view?usp=sharing
- Hans Grubber
https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeeGkyM1NmeG5EZ1k/view?usp=sharing

material adicional

Libro del sacerdote

Página 1:

https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeOV90Q1ZUSDc2a0U/view?usp=sharing

Página 2:

https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeYWNpX29JdGVLMkE/view?usp=sharing

Página 3:

https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeTTdralpxa1lwdnM/view?usp=sharing

