



# LA FÓRMULA SECRETA

## COMANDOS DE GUERRA

Esta aventura está pensada para ser jugada entre 5 u 8 jugadores en 3 ó 4 sesiones de juego. En ella los jugadores interpretarán personajes miembros de la policía militar secreta del ejército de tierra alemán, denominada GFP (*Gefepo* o *Geheime Feldpolizei*).

POR YAGO ALONSO Y JUAN CARLOS HERREROS

Los personajes forman parte de una unidad estable de la GFP, es decir, se conocen desde hace tiempo. El personaje que posea el valor más alto en la característica de mando tendrá el grado de comisario (equivalente a capitán) mientras que los demás personajes ostentarán el grado de inspector (equivalente a teniente). Deberás realizar la creación de los personajes de forma conjunta para facilitar que las habilidades de la unidad estén complementadas. Los miembros de la GFP no realizaban entrenamiento como unidades de operaciones especiales, pero puedes permitir que todos los personajes lleven en activo desde el principio de la guerra.

Las labores de la GFP eran muy variadas y consistían, principalmente, en el contraespionaje, el interrogatorio de prisioneros, la localización de agentes enemigos, la prevención de sabotajes, el control de permisos de viaje, la persecución de la propaganda subversiva, etc. Además también eran responsables de todas las investigaciones necesarias para los juicios militares del personal del ejército de tierra.

Los oficiales de la GFP en el transcurso de sus investigaciones tenían una gran cantidad de posibilidades. Entre ellas, estaban autorizados a vestir de paisano o a llevar el uniforme que considerasen apropiado para sus investigaciones (aunque este uniforme perteneciera a otra unidad o no fuera de su mismo grado), además tenían autorización para atravesar cualquier puesto de control, utilizar los medios de comunicaciones que necesitasen, recibir los suministros que necesitasen con prioridad y utilizar libremente cualquier medio de transporte. Ello no significa que los miembros de la GFP tuvieran carta blanca para hacer lo que quisieran. Todas sus actuaciones eran analizadas por sus superiores minuciosamente y cualquier exceso castigado severamente.

### Localización de la aventura

Rumania es un país europeo situado en la península balcánica a orillas del Mar Negro. Durante las dos grandes guerras del siglo XX se ha visto forzado a participar debido a su importante posición estratégica. En 1939, limitaba con la Unión Soviética y Alemania. Los alema-

nes, a los que no se les había escapado la importancia de Rumania, desarrollaron, desde mucho antes del inicio de la Segunda Guerra Mundial, una intensa labor diplomática conducente a ganarse, cuando no controlar, al gobierno rumano. Además, la existencia de los pozos petrolíferos en Ploesti hizo que la adhesión rumana fuese una cuestión prioritaria para la diplomacia alemana. Así, en 1941 el gobierno pro-germano rumano firmó el Pacto Tripartito lo que le llevó a verse involucrado en la guerra del lado del Eje.

Fue la existencia de esos mismos campos petrolíferos de Ploesti lo que llevó a los Aliados a llevar una política de bombardeos sistemáticos contra las fábricas y carreteras del país y los que, en última instancia, orientaron la dirección de los ataques de las ofensivas rusas en 1944.

La aventura se desarrolla en Rumania a mediados de Agosto de 1944. Las tropas soviéticas están en la frontera, su avance es imparable y se espera que capturen Rumania en las próximas semanas o días. El ejército alemán y rumano tratan de hacerles frente con sus mermadas fuerzas. Por otro lado la falta de combustible comienza a ser un problema preocupante para las tropas nazis que se ven obligados a racionallo.

Al inicio de la aventura, los personajes están destinados en Bucarest, capital de Rumania, donde, mientras el ejército alemán y rumano se desmorona a su alrededor, se dedican a investigar las redes de la resistencia rumana pro-soviética.

### La trama de la aventura

Los alemanes llevan ya varios años investigando la forma de obtener combustible sintético para no depender del petróleo y solventar así su escasez de combustible. Una de estas investigaciones ultrasecretas se está llevando a cabo en una pequeña abadía de Rumania donde un inminente investigador rumano lleva trabajando varios años bajo la supervisión de sus colaboradores-carceleros de la SS.

La investigación está a punto de concluir con éxito pero una serie de pequeños accidentes fortuitos han retrasado notablemente los trabajos, o al menos eso es lo que creen los oficiales de la SS. En realidad, el profesor ya ha obtenido la fórmula completa del combustible sintético así como su proceso de fabricación



en masa, pero lo mantiene en secreto y para justificar la falta de resultados delante de sus captores ha provocado pequeños sabotajes. Debido a la peligrosa proximidad del ejército Soviético el Alto Mando alemán ha dado ordenes a un Capitán de la Gestapo, llamado Klaus

Heuer, de dirigirse a la abadía para evacuar todo el material científico y escoltar al profesor a Berlín para que continúe allí sus trabajos. Además, se cree que en Berlín se le podrá incentivar mejor para que concluya definitivamente sus estudios.

En su viaje de Berlín a la abadía, Klaus Heuer se ha detenido unos días en Bucarest, en el hotel *Groikna*, mientras obtiene en secreto de los mandos alemanes de la ciudad los camiones y conductores que necesita para la evacuación de la abadía.

Una de las señoras de limpieza del hotel que trabaja desde hace tiempo para la resistencia comunista rumana descubre toda la documentación y se lo comunica a sus contactos. En una indiscreción de Klaus Heuer, decide visitar un famoso prostíbulo de la capital muy frecuentado por otros oficiales alemanes. Lo que el capitán, ni ningún otro alemán podía imaginar, es que en un sótano secreto de dicho prostíbulo se encuentra el cuartel de una cédula de la resistencia comunista rumana.

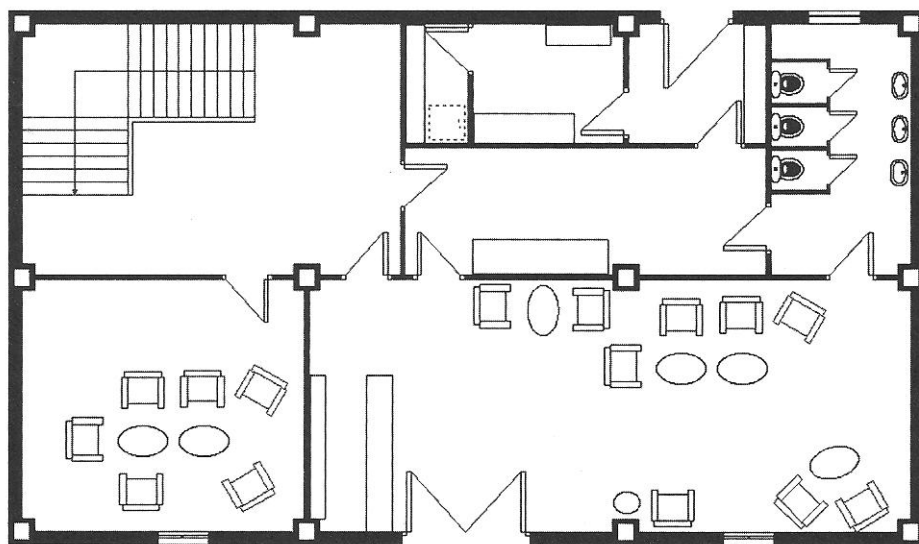
En el instante de inicio de la partida, el cadáver de Klaus Heuer está escondido en los sótanos del burdel y piensan deshacerse de él en cuanto les sea posible. Mientras tanto, otros dos miembros de la resistencia se dirigen hacia la abadía para hacerse pasar por Klaus Heuer y su chofer con la misión de obtener toda la información posible y rescatar al profesor. Si esto no es posible las instrucciones son eliminar al profesor y evitar a toda costa que los alemanes obtengan la fórmula del combustible sintético.

La localización de la abadía y la naturaleza de las investigaciones que se realizan ha sido comunicada por la resistencia al servicio de inteligencia soviético que prepara por su cuenta una acción de comandos para tomar la abadía.

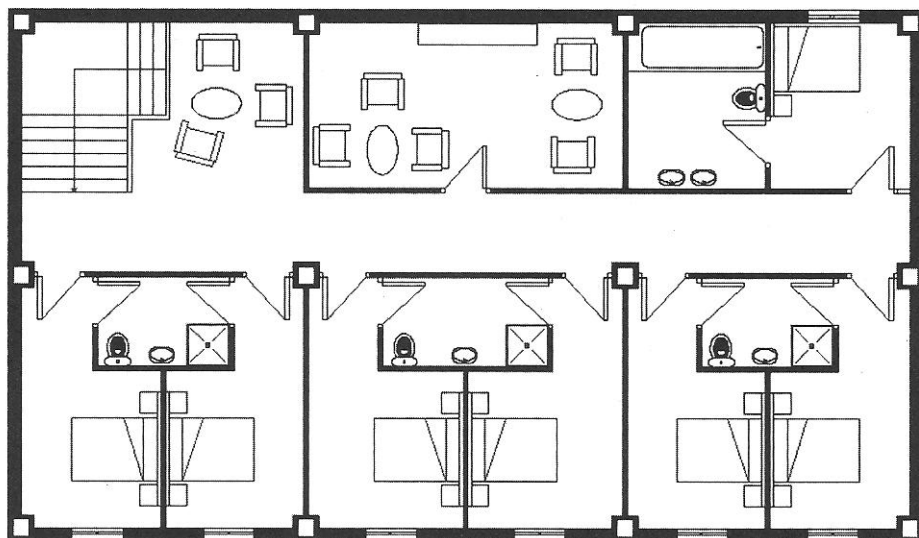
### El prostíbulo

La partida se inicia cuando los personajes reciben la denuncia anónima de una ciudadana en la que se afirma que un local de la resistencia comunista está situado en los sótanos de una conocida casa de citas. El prostíbulo es uno de los más lujosos de la ciudad y es frecuentado habitualmente por oficiales alemanes. Por este motivo es un escondite muy bueno para la resistencia puesto que a ningún oficial alemán se le ocurriría organizar un registro y de esta forma están

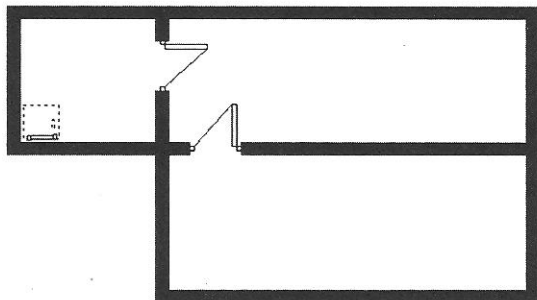
### BURDEL



Planta Baja



Primera Planta



Sótano



puntualmente informados de la idas y venidas de los alemanes.

Los personajes deberán organizar una redada para capturar a todos los miembros de la resistencia teniendo especial cuidado de no incomodar a ningún alto mando nazi. En el momento en el que los personajes acudan al burdel habrá en él 10 oficiales alemanes (3 de ellos en las habitaciones superiores) y 12 mujeres (3 de ellas con los oficiales en las habitaciones). Una de las mujeres, la mayor, es la regente o *madam* del burdel y otras dos, las más jóvenes, son las encargadas de la cocina y de la limpieza de las habitaciones. El único hombre del burdel, además de los miembros de la resistencia escondidos en el sótano, es el camarero del salón.

En el registro posterior a la redada los personajes podrán encontrar armas, una radio, una imprenta, gran cantidad de folletos subversivos, una cartera de bolsillo que tan sólo contiene una tarjeta del hotel *Groikna*. Pero sin duda, el descubrimiento más inesperado es el de una caja que contiene un cadáver.

**Primera Planta:** Esta planta está destinada a las habitaciones de los visitantes del hotel. Cada dos habitaciones comparten el cuarto de baño. Todas ellas están lujosamente decoradas: los cabeceros de la cama son de estilo antiguo, las lámparas son grandes y con muchos adornos, las sábanas son de seda, las cortinas son gruesas y en caso de bombardeo ocultarían completamente la luz del interior. Como ya se ha comentado, tres de las habitaciones estarán ocupadas en el momento de la redada. La habitación cuya ventana da al patio trasero (al fondo del pasillo a la izquierda) está reservada para aquellos invitados que desean pasar por el local de forma discreta. La dueña del prostíbulo la utiliza a veces con aquellas de sus trabajadoras que caen enfermas. El saloncito interior de esta planta está destinado para descanso de las mujeres del burdel. Los sillones que hay junto a la escalera no suelen estar ocupados y están más para adornar y llenar el enorme hueco de la escalera que para ser usados. Tan sólo en caso de grandes fiestas han llegado a tener algún uso.

**Planta Baja:** Al burdel se entra directamente al salón principal. Está ricamente decorado con grandes lámparas arañas y en la pared imitando a candelabros. Los sillones, de cuero, están dispuestos en pequeños grupos alrededor de mesas bajas donde los visitantes pueden dejar sus copas. En el salón, si el burdel está abierto, habrá varios oficiales alemanes y bastantes mujeres, escasas de ropa, que

estarán riendo sus gracias. De vez en cuando alguna saldrá o entrará con alguno de ellos a través de la puerta que da a las escaleras. A la izquierda, según se entra en el local, está la barra. En ella, estará siempre Ión, el camarero del burdel, atendiendo todas las peticiones. A los oficiales les servirá alcohol del bueno, a las mujeres se lo servirá muy rebajado.

A la izquierda del edificio hay un salón pequeño, decorado mucho más lujosamente que el anterior, que está destinado a aquellas personalidades que visitan el hotel y que desean un poco de intimidad.

Al fondo del pasillo están los aseos que también comunican a través de una puerta con el salón principal de la casa.

El cuarto sin ventanas en la parte posterior de esta planta es la cocina. A través de una puerta se accede a una alacena donde hay guardada bastante comida y bebida. En el suelo, oculto por cartones aparentemente arrojados casualmente en el suelo, está la trampilla que permite acceder al sótano.

**Sótano:** Todas las paredes del sótano son de hormigón y, aparentemente, parece que dicho sótano fue construido como refugio antiaéreo aunque ahora es un cuartel secreto de la resistencia comunista en Rumania. En la primera habitación encontrarán una larga mesa, restos de comida y a dos miembros de la resistencia que les recibirán a tiros. Si acaban con ellos, descubrirán además en la habitación varias cajas conteniendo armas, explosivos, propaganda subversiva y un mapa de Rumania. En la segunda habitación encontrarán una radio y una caja conteniendo un cadáver y un cartera de bolsillo con la tarjeta del Hotel *Groikna*.

Si los personajes se han mostrado muy cautelosos en su redada y han dado tiempo a los miembros de la resistencia a actuar, la caja conteniendo el cadáver habrá sido sacada al patio trasero donde esperaban que un camión viniera a recogerla para llevársela.

### El cadáver

El cadáver está en ropa interior y presenta un profundo corte en la garganta. La ropa interior es del ejército alemán pero no podrá encontrarse ni el uniforme ni ningún tipo de documentación. Cualquier médico confirmará que apenas lleva un día muerto.

Los personajes deberán tratar de identificar al cadáver. Para ello el procedimiento más directo sería interrogar a algún superviviente de la

resistencia. Otra opción para identificar el cadáver puede ser hacerle una foto y mostrársela al recepcionista del hotel *Groikna*. Ninguno de los trabajadores del burdel, a excepción de la *madam*, conoce la identidad del muerto.

### El hotel

El Hotel *Groikna* es un lujoso palacio de cuatro plantas de Bucarest donde se hospedan todos los oficiales alemanes que pernoctan en la ciudad. Varios soldados montan guardia permanentemente y se sigue un riguroso control de visitas.

Sin embargo la seguridad no es tan buena como a primera vista parece. Una de las mujeres de la limpieza de la residencia es una espía que se dedica a husmear entre las pertenencias de los oficiales que allí se hospedan, para luego informar a sus contactos de cualquier información que considere importante. De este modo, la resistencia tuvo conocimiento de la existencia de Klaus Heuer.

**Planta Baja:** En esta planta es donde está la recepción y los distintos comedores y salas de estar del hotel. Así mismo está la cocina y las dependencias del servicio del hotel y de los soldados de la guardia.

**Primera y siguientes plantas:** El resto de las plantas son todas iguales entre sí. En ellas están ubicadas las habitaciones de los huéspedes. Hay unos pequeños cuartos para guardar los materiales del servicio de limpieza y junto a las escaleras unos pequeños descansillos, amueblados como sala de estar, donde es fácil descubrir siempre a uno o dos oficiales charlando entre ellos. El recepcionista del hotel no podrá identificar a Klaus Heuer a menos que le enseñen una foto o le enseñen el cadáver. Si le preguntan por alguien que se hubiese interesado en las últimas horas por el burdel, recordará tres nombres (uno de ellos será el de Klaus Heuer). Si le preguntan cuáles de esos oficiales aún no han regresado al hotel, él indicará dos habitaciones: la 201 y la 303. El casillero de recepción de la 201, además de la llave, está vacío, mientras que en el casillero de la 303 hay un mensaje cifrado. Un personaje que superara un chequeo de burocracia con dificultad normal, sabría que la clave es la utilizada por la Gestapo.

**La habitación 201:** Según entren los personajes en la habitación llegará por el pasillo el huésped de la misma. Les preguntará, con aire de superioridad, que hacen los personajes en su



habitación. Tras un vistazo a la misma, les acusará de haber estado tocando sus cosas y de haber revuelto entre sus papeles de Alto Secreto. El inquilino de la 201, Werner Mozter, es general de la Werchmacht y no se sentirá intimidado por los papeles ni por la autoridad de los personajes. Tan sólo si alguno de los personajes comenta que a la Sra. Mozter no le agrada saber nada sobre su visita al burdel, el general se mostrará colaborador.

Los papeles de la habitación 201 han sido revueltos por la camarera del hotel. Esta es la pista más clara que tendrán los jugadores para saber que dicha camarera existe.

**La habitación 303:** Esta es la habitación del capitán Heuer. Si los personajes la registran encontrarán con dificultad fácil una serie de papeles donde se dirigen a Klaus Heuer como capitán de la Gestapo, así mismo hallarán un carnet de un club de campo de Berlín con la foto de Klaus Heuer. Con dificultad normal, encontrarán en un cajón de la mesilla un mapa de Rumania (de esos de propaganda que suele haber en los cajones de los hoteles) donde hay trazada varias rutas desde la frontera rumana con Rusia hasta la frontera con Hungría. Muchas de estas rutas tienen anotaciones. En algunos puntos hay una R, en otros una GP y en los menos X. Con dificultad normal, encontrarán un maletín bajo la cama cerrado con llave. Si lo abren, encontrarán una serie de papeles, marcados como Alto Secreto, en los que se ordena a Klaus Heuer evacuar un laboratorio de investigación sito en una Abadía cercana a la frontera con Rusia. En la orden se incluye la necesidad de acompañar al investigador y a todo el material de su investigación a Berlín. Dentro de la almohada y con dificultad difícil, podrán encontrar un ejemplar de una guía turística de Rumania. Los jugadores no lo sabrán, pero deberán preguntarse porque este libro estaba tan escondido. En realidad es el libro de claves del capitán y es fundamental para

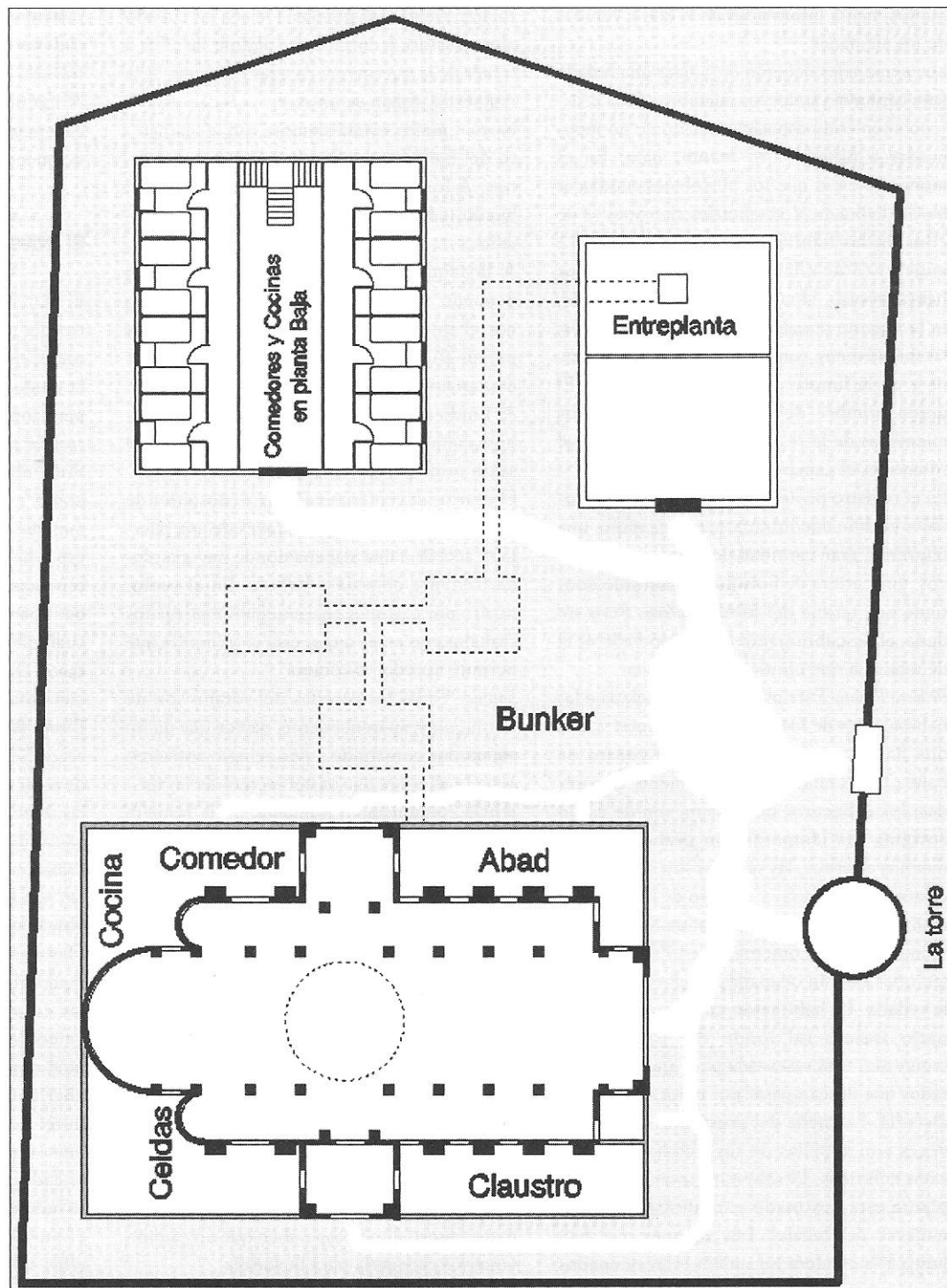
poder descifrar el mensaje que hay en el casillero de Klaus Heuer de la recepción.

### El mensaje

El mensaje que está en el casillero de Klaus Heuer es una sucesión ininteligible de números. Para descifrar este mensaje es necesario que los personajes hayan encontrado el libro que está bajo la almohada. La primera cifra,

que será de tres dígitos indica la página del mencionado libro que se ha de consultar. Las otras, que son todas de cuatro cifras, indican las dos primeras la línea de la página y las dos siguientes la letra de esa línea. Si los personajes superan un Chequeo de Transmisiones con Dificultad Muy Difícil podrán leer el siguiente mensaje: *Urge finalizar misión antes de 48 horas. HG.*

Somos de la opinión de que, en los juegos de rol, puede ser divertido dejar que los jugadores inten-







ten resolver los enigmas antes de que lo hagan los personajes. Para ello, puedes utilizar cualquier libro que tengas en casa y codificar el mensaje con la indicaciones dadas antes.

## El viaje a la abadía

Los personajes pueden ir a la abadía en su vehículo oficial. Cualquier suministro o combustible que necesiten lo conseguirán fácilmente con sus acreditaciones como policía militar. El viaje resultará bastante penoso. En dirección contraria a los personajes circulará un torrente de gente: soldados derrotados, tanto alemanes como rumanos, que arrastran su equipo de campaña hasta las nuevas posiciones asignadas por el Alto Mando, civiles que transportan como pueden las pocas pertenencias que les quedan. Y en las cunetas los cadáveres abandonados de aquellos que no han podido aguantar el esfuerzo del camino. Cualquiera que observe la escena comprenderá que esa es la imagen de un ejército derrotado en franca retirada. Los personajes deberán realizar un chequeo de moral.

## La abadía

La abadía, situada muy cerca de la frontera soviética, fue construida en las épocas finales de la Edad Media con una clara influencia de otras similares que existían en la Europa Occidental. Todo el conjunto está rodeado por un muro de piedra de 3 metros de alto cuyo único acceso es la torre. En su interior hay tres edificios que han sido ocupados casi completamente por la guarnición alemana. Hay una cuarta construcción, bajo tierra, que ha sido construida por los alemanes y de la que muy poca gente tiene conocimiento fuera de la abadía. Esta se comunica a través de unas galerías con los aposentos del comandante y con el almacén. Y como búnker antiaéreo permite que se lleven a cabo las investigaciones sin molestias.

Durante el día el patio de la Abadía es recorrido por cuatro patrullas de dos soldados cada una. Por la noche este número se ve reducido a dos patrullas.

**La Torre.** Inicialmente fue construida como atalaya desde la que se podía vigilar el valle cercano. En el momento de la partida, los alemanes le han dado la misma utilidad, pero a diferencia de los monjes de la Edad Media, ellos han colocado en lo alto una ametralladora MG.42 servida día y noche por dos hombres. Así mismo, otros dos hombres vigilan las proximidades del monasterio continuamente. La torre es de planta cuadrada y de una altura de 7 metros. Bajo ella hay una puerta de madera que permite entrar en la abadía. Uno de los laterales de la torre alberga el primer tramo de la escalera de acceso a la parte superior de la misma. El resto de la torre, por encima de la puerta, es hueca y la escalera continúa su ascensión por el interior. En un rellano intermedio se hallan los mecanismos de elevación del rastrillo, pero este hace mucho tiempo que fue sustituido por gruesas puertas de hierro.

**Las Caballerizas.** Este edificio albergó inicialmente las caballerizas, pesebres y establos del monasterio, pero a finales del siglo pasado su interior fue reformado para transformarlo en una hospedería. Así, en la planta superior se acomodaron las habitaciones y la inferior fue reservada a cocinas y salones para los huéspedes. Cuando llegaron los alemanes reformaron la planta baja, tan sólo dejaron la cocina, y el resto lo dedicaron como barracones para la tropa. El edificio tiene 6 metros de altura y su cubierta es de teja sobre una estructura completamente de madera.

**Granero.** Los antiguos monjes de la Abadía utilizaban este edificio para guardar el grano y demás alimentos en las que se basaba su alimentación. El uso no ha variado mucho, ya que los alemanes lo utilizan para guardar municiones y armas. Sobre la entreplanta habrá siempre una pareja de soldados con una ametralladora MG.42 apuntando a la puerta. El edificio tiene 5 metros de altura y aunque su cubierta también es de teja esta es mucho más vieja y se nota más descuidada. En el suelo, entre las cajas de suministros del Ejército, hay una trampilla que permite acceder al Búnker.

**La Iglesia.** La Iglesia es de un claro estilo gótico temprano. Se nota cierta ligereza en sus estructuras, aunque aún se mantienen ciertos elementos de períodos anteriores como los contrafuertes. Anexa a la iglesia hay tres estructuras para los distintos usos de los monjes: el claustro, espacio rectangular y abierto que los monjes usaban para pasear y meditar, las celdas, donde también está la cocina y el comedor para los monjes y que no están siendo usados por los alemanes, y la casa del Abad, actualmente ocupada por el Comandante. Desde una de las estancias de la casa del Abad y a través de una trampilla se puede acceder al Búnker.

**El Búnker.** Todo él está construido en hormi-

gón y enterrado a 10 metros por debajo del nivel del terreno. Las habitaciones apenas tienen un poco más de 2 metros de altura. La electricidad se obtiene a través de un pequeño generador diesel y el agua para los aseos y el laboratorio procede de un depósito que a su vez está comunicado con la Casa del Abad. En el interior del Búnker es donde se están desarrollando las investigaciones del combustible sintético.

## Los Sucesos de la Abadía

Si los personajes han descubierto a la camarera del hotel y tras algunas horas de duro interrogatorio, sabrán que un falso Klaus Heuer ha ido a la abadía con la intención de llevarse al profesor. Si no, no sabrán nada de la existencia de éste en la abadía.

Los personajes llegarán a la abadía cuando ya está anocheciendo y observarán en el interior de ésta dos camiones (Kfz15) preparados y llenos de bultos. Estos camiones son los que ha traído la resistencia rumana y el falso Klaus Heuer para llevarse al profesor y a todo su material científico. Si los personajes actúan con astucia podrán detener al falso oficial alemán y a sus dos ayudantes (los dos conductores de los camiones) sin violencia. Si dan tiempo a los miembros de la resistencia a percatarse de que algo va mal, cogerán como rehén al profesor y, si es posible, al comandante alemán de la abadía e intentarán escapar con los camiones. Los personajes no saben nada de la existencia del búnker subterráneo y es muy posible que los miembros de la resistencia se atrincheren en él, e intenten aguantar hasta la llegada de las tropas rusas.

Los miembros de la resistencia no saben nada sobre los planes de las tropas soviéticas. Si saben que el ejército ruso ha sido informado de la existencia de la abadía y de las investigaciones que allí se están llevando a cabo. Nada saben de la eminente ofensiva soviética, aunque suponen que será en unas pocas horas, ni del ataque con comandos a la abadía.

Cuando los personajes consigan capturar a los miembros de la resistencia y rescatar al profesor, el siguiente paso evidente es sacarlo de la abadía y llevarlo hasta Bucarest o Berlín. Si intentan partir inmediatamente, cualquier personaje que supere una tirada de Burocracia recordará que no es muy conveniente circular por las noches por carretera, ya que las luces de los camiones delatarán su presencia a los aviones enemigos a kilómetros de distancia. También sabrá que circular por una carretera



a oscuras es la manera más sencilla de tener un accidente.

### Los comandos soviéticos

Son avisados por los miembros de la resistencia rumana ante la necesidad de evitar que los alemanes puedan obtener la fórmula del combustible sintético. Dada la escasez de tiempo el Alto Mando Ruso tan sólo tiene tiempo de enviar a tropas veteranas de primera línea a las que no ha podido preparar excesivamente para asaltar el objetivo. El plan soviético consiste en superar el muro por la parte posterior. Cuatro hombres se encargarán de preparar la voladura del almacén, mientras que otros cuatro hacen lo propio con las caballerizas. Los soviéticos creen que los laboratorios están situados en la iglesia o en alguna de las dependencias que hay alrededor de ella. Por ello, destacarán a seis hombres para tomar dichas instalaciones y rescatar al profesor. Otros cuatro hombres se quedarán en el muro para encargarse de las patrullas. Para los comandos soviéticos la vida del profesor es un objetivo secundario. Ellos deben impedir que el profesor siga trabajando para los alemanes y como segundo objetivo capturar cualquier documentación científica sobre el combustible sintético.

Si los personajes deciden quedarse por la noche en la abadía serán atacados por los comandos soviéticos y deberán defenderse como puedan.

### La emboscada de la resistencia

El falso Klaus Heuer tenía previsto partir esa misma noche con los camiones hasta un punto donde la carretera pasa entre un bosque donde se había citado con los miembros de la resistencia local para entregarles al profesor. La clave que había establecido con ellos era encender los faros tres veces para avisar de esta forma que era él quien viajaba en los camiones. Si los camiones pasan por ese punto de la carretera sin hacer la señal y sin detenerse serán atacados por 15 miembros de la resistencia. Estos dispararán primero contra las ruedas de los vehículos con el fin de detenerlos, para posteriormente empezar a disparar contra los ocupantes. Ni que decir tiene que la vida del profesor, un colaboracionista desde el punto de vista de la resistencia, les importa muy poco. Si los personajes esperan en la abadía hasta la mañana siguiente y sobreviven al ataque de los comandos soviéticos, esta emboscada no se producirá. La resistencia no actuará de día.

Además, al no aparecer los camiones por la noche y ante el temor de que todo haya sido descubierto, habrán vuelto a sus refugios en las montañas.

### El final

Cuando los personajes se dirijan a Bucarest volverán a repetirse las escenas de huida a lo largo de la carretera, pero un chequeo de descubrir hará notar a los personajes que los soldados viajan sin sus armas y que los civiles viajan sin apenas equipaje. Es una huida generalizada muy cercana ya al pánico ante el avance ruso. Un caza-bombardero podría atacar varias veces a la columna y de paso a los personajes.

En la capital rumana, los personajes no serán felicitados por su trabajo ni serán condecorados. Los mandos se encargarán del profesor (que metiéndole en un avión lo mandarán a Berlín) y a los personajes se les ordenará recoger o destruir los archivos de su competencia y trasladarse a su nuevo destino en Hungría. Estamos a 30 de Agosto, los rusos han capturado Ploesti (única fuente de petróleo que le quedaba a Alemania) y al día siguiente entrarán en Bucarest...

