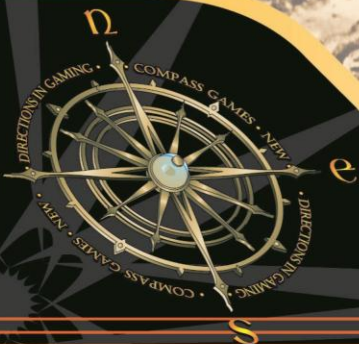


Trench Raid

Solitaire Patrol Command on the WW1 Western Front



Rules of Play



Compass Games
New Directions in Gaming

Introducción

«Los generales querían saber qué unidades alemanas estaban en la línea frente a nosotros. Así que nos ordenaban hacer una incursión: 'Vayan a buscar prisioneros', decían. Sabíamos que era una pérdida de tiempo y lo odiábamos, pero lo hacíamos. La idea era arrastrarse por la alambrada y saltar a la trinchera enemiga. Teníamos que ser silenciosos, así que luchábamos con bayonetas, garrotes o la culata del fusil...»

– Oficial británico Murray Rymer-Jones

Trench Raid es un juego para un solo jugador ambientado en el Frente Occidental durante la Primera Guerra Mundial. El jugador reúne a un grupo de 10 incursores y traza en un mapa su recorrido hacia las líneas enemigas al otro lado de Tierra de Nadie. Con 12 objetivos de incursión diferentes y 20 eventos aleatorios distintos en Tierra de Nadie, no habrá dos partidas iguales. El juego también incluye reglas de campaña: los soldados que regresen a sus propias líneas irán mejorando progresivamente a través de la experiencia.

Componentes

- 1 mapa de juego
- 1 reglamento
- 10 cartas de soldado (en 5 hojas)
- 3 ayudas de referencia rápida para el jugador
- 1 rotulador de borrado en seco
- 6 dados de seis caras (D6)
- 1 dado de seis caras (D6) de color diferente, el denominado «dado de pifia»
- 1 dado de diez caras (D10)
- 1 dado de veinte caras (D20)
- 3 hojas de fichas que contienen los siguientes marcadores:
 - 125 fichas de terreno abierto
 - 50 fichas de alambre de espino
 - 5 fichas de alambre cortado
 - 25 fichas de edificio en ruinas
 - 25 fichas de bosque devastado
- 5 fichas de refugio excavado
- 12 fichas de ametralladora
- 5 fichas de fortín
- 5 fichas de mortero
- 5 fichas de hospital de campaña
- 5 fichas de cuartel general
- 10 fichas de soldado
- 1 ficha de grupo de incursión
- 50 marcadores de línea de trincheras
- 9 fichas diversas de eventos, prisioneros y seguimiento.



If any of these parts are missing or damaged, please contact the publisher:

Compass Games LLC

PO Box 271

Cromwell, CT 06416 USA

Phone: (860) 301-0477

E-Mail: support@compassgames.com

Online game support is available. Visit us on the Web: <https://compassgames.com>

You can also use the URL or QR code below to reach Compass Games online: <https://linktr.ee/compassgames>



Índice de Contenidos

Contenido

Introducción	2	12.2 Terreno Abierto	14
Componentes	2	12.3 Edificio en Ruinas	14
Índice de Contenidos	3	12.4 Cráter Pequeño.....	14
1. Preparación del juego.....	4	12.5 Cráter Grande	14
2. Secuencia de juego	4	12.6 Bosque Devastado	14
3. Atributos de los soldados	4	13. Eventos en la Tierra de Nadie.....	14
4. Realización de acciones	4	13.1 Disparo Accidental.....	15
4.1 Pifias	5	13.2 Bombardeo de Artillería	15
4.2 Penalización por estar desarmado	5	13.3 Equipo Abandonado	15
4. Suerte	5	13.4 Perro Enemigo	15
6. Equipo	6	13.5 Camilleros Enemigos	15
6.1 Bolsa de Granadas	6	13.6 Asaltantes de Trinchera Enemigos.....	16
6.2 Pasamontañas.....	6	13.7 Equipo Enemigo de Alambradas.....	16
6.3 Armadura Corporal	6	13.8 Gas Persistente	16
6.4 Garrote.....	6	13.9 Puesto de Escucha	16
6.5 Brújula	6	13.10 Perdidos en la Oscuridad	17
6.6 Vendaje de Campaña	6	13.11 Una Ametralladora Abre Fuego	17
6.7 Petaca de Ron	7	13.12 Hombre Desaparecido.....	17
6.8 Máscara Antigás.....	7	13.13 Cadáveres Mutilados	17
6.9 Casco.....	7	13.14 Francotirador	17
6.10 Pistola	7	13.15 Bengala Iluminante.....	18
6.11 Fusil.....	7	13.16 Plaga de Ratas	18
6.12 Periscopio de Trinchera.....	7	13.17 Recuerdos Tentadores	19
6.13 Cizallas para Alambre.....	7	13.18 proyectil sin Explotar	19
7. Habilidades especiales.....	7	13.19 Terreno Encharcado.....	19
8. Objetivos	8	13.20 Hombres Heridos.....	19
8.1 Objetivos en Tierra de Nadie	8	14. Cartografiar Trincheras Enemigas.....	19
8.2 Objetivos en las Trincheras Enemigas	8	15. Eventos en las Trincheras	21
9. Heridas	9	15.1 Trinchera de Comunicación	21
9.1 Heridas y Acciones	10	15.2 Refugio Subterráneo.....	21
9.2 Gas	10	15.3 Puesto de Socorro	22
9.3 Incapacidad	11	15.4 Cuartel General	22
9.4 Transportar Heridos de Regreso	11	15.5 Nido de Ametralladora	22
9.5 Ceguera.....	12	15.6 Emplazamiento de Mortero	23
9.6 Muerte	12	16. Regreso a las Líneas	23
10. Prisioneros.....	12	17. Fin de la Partida	23
11. Cartografiar la Tierra de Nadie	13	17.1 Atención Médica.....	23
11.1 Caso Especial: Alambrada	13	17.2 Hombres Cegados.....	24
12. Propiedades del Terreno.....	14	17.3 Hombres Abandonados.....	24
12.1 Alambrada	14	18. Campaña	24
		19. Ejemplo de Incursión de Trinchera	25

1. Preparación del juego

1. Despliega el Mapa de juego y las Hojas de Referencia Rápida.
2. Coloca las fichas de Soldado en la pista de Orden de Marcha del mapa. (Secuencia típica: Oficial en cabeza, dos Fusileros, dos parejas de Bombardero/Porteador, dos Fusileros y un Suboficial al final).
3. Determina el Objetivo de la incursión lanzando un dado (ver sección 8).
4. Elige hasta cinco piezas de Equipamiento para cada soldado y márcalas en sus Tarjetas de Soldado. Cada soldado debe empezar con el objeto obligatorio de su rol (ver sección 6). Los soldados también pueden tener una **Habilidad Especial** en lugar de una pieza de equipo. Consultar la sección 7, *Habilidades Especiales*.
- 5.
6. Mapea los tres hexágonos adyacentes inmediatamente delante del punto de partida (0109, 0110, 0111) (ver sección 11).
7. El juego comienza con el grupo incursor realizando el 'salto' desde el hexágono marcado con la bandera británica.

2. Secuencia de juego

En cada turno, realiza los siguientes pasos de forma ordenada:

1. Avanza el marcador del Grupo Incursor un hexágono en cualquier dirección.
2. Si estás en Tierra de Nadie, tira para ver si ocurre un Evento (ver sección 13).
3. Si estás en Trincheras Enemigas, mapea el hexágono de trinchera; el Evento vendrá determinado por el tipo de terreno (ver sección 15).
4. Resuelve el Evento resultante.
5. Si estás en un hexágono de Alambre de Espino, determina si hay un agujero o realiza tiradas para cortarlo o escalarlo.
6. Determina si algún soldado con Herida Grave queda incapacitado (ver sección 9.3).
7. Redistribuye el equipamiento entre los soldados según lo desees.
8. Decide qué soldados, si los hay, serán destacados para evacuar a los heridos graves hacia las líneas propias.
9. Reorganiza el orden de marcha de la patrulla.
10. Si estás en Tierra de Nadie, mapea los hexágonos en blanco adyacentes. Si estás en trincheras y posees periscopio, mapea trincheras adyacentes.
11. Si los incursores han regresado a sus propias trincheras, el juego termina. Resuelve la fase médica final (sección 17).

Nota: Si se desea una partida más corta (aunque menos realista), esta puede finalizar tan pronto como los asaltantes

completan su objetivo, sin necesidad de jugar el regreso a sus propias líneas de trincheras.

3. Atributos de los soldados

Las capacidades de cada soldado están representadas por 8 Atributos (Estadísticas):

- **Velocidad (SP):** Usada para correr y tirarse a cubierto.
- **Fuerza (ST):** Usada para cargar heridos, cortar alambre y avanzar por el lodo.
- **Valor / Coraje (CR):** Usado para avanzar sin ceder al pánico.
- **Mando (CM):** Usado para dar órdenes, motivar a la tropa e intimidar al enemigo.
- **Disparo (SH):** Usado para disparar el fusil o la pistola.
- **Lucha (FT):** Usado para combatir cuerpo a cuerpo con garrote o bayoneta.
- **Lanzamiento (TH):** Usado para arrojar 'bombas' (granadas).
- **Suerte (LK):** Usada para repetir tiradas de dados fallidas.

Cada Soldado comienza con 3 dados en cada Atributo, más 1 dado adicional en el Atributo que constituye su especialidad (este dado de bonificación ya está incluido en los atributos que figuran a continuación y debe anotarse en su Tarjeta de Soldado).

Un grupo de asalto a trincheras está compuesto por:

1 Oficial (dirige la incursión)	SP 3	ST 3	CR 3	CM 4
	SH 3	FT 3	TH 3	LK 3
1 Suboficial (cierra la marcha)	SP 3	ST 3	CR 4	CM 3
	SH 3	FT 3	TH 3	LK 3
2 Granaderos (lanzan granadas)	SP 3	ST 3	CR 3	CM 3
	SH 3	FT 3	TH 4	LK 3
2 Portadores (transportan granadas adicionales)	SP 3	ST 4	CR 3	CM 3
	SH 3	FT 3	TH 3	LK 3
4 Fusileros (proporcionan fuego de cobertura)	SP 3	ST 3	CR 3	CM 3
	SH 4	FT 3	TH 3	LK 3

4. Realización de acciones

Los eventos a menudo requerirán que uno o más Soldados intenten realizar una acción (por ejemplo: lanzarse a cubierto, transportar a un camarada herido, no entrar en pánico en una situación tensa, intimidar a soldados enemigos para que se rindan, disparar un fusil, combatir con una maza o bayoneta, o lanzar una granada).

Cuando esto sea necesario, cada Soldado que intente la acción lanzará un número de dados de seis caras (D6) igual al Atributo correspondiente a dicha acción.

Cada dado se cuenta por separado (los resultados de los dados no se suman entre sí).

Cada resultado de 5 o 6 cuenta como un «éxito».

Las acciones tienen una «**dificultad**» que representa lo difícil que es llevarlas a cabo. Para tener éxito en una acción, debe obtenerse un número mínimo de éxitos.

Cuanto más difícil sea la acción, mayor será este número.

Existen tres niveles de dificultad:

Media	requiere 1 éxito
Difícil	requiere 2 éxitos
Muy difícil	requiere 3 éxitos

Ejemplo: El soldado debe lanzarse a cubierto, una acción de Velocidad Difícil. El soldado tiene Velocidad 3, por lo que lanza tres dados D6, obteniendo los resultados 2, 5 y 6. Como dos de los dados han obtenido un 5 o un 6, la acción tiene éxito.

Cuando un soldado resulta herido, se vuelve menos eficaz al realizar acciones. La pérdida de eficacia depende de la localización de la herida, la gravedad de la herida y la acción que se esté intentando realizar.

Debido a las heridas y/o a estar desarmado, un soldado puede llegar a tener 0 dados en una característica. Si se ve obligado a intentar una acción utilizando esa característica, la acción fracasa automáticamente (véase 9. Heridas).

4.1 Pifias

Si ninguno de los dados normales obtiene un éxito (o si un Soldado tiene 0 dados en esa característica), lanza el dado de pifia. Si el dado de pifia obtiene un 1, el resultado es una pifia (en lugar de un simple fallo) y ocurrirá el peor resultado posible. El Evento indicará qué sucede a continuación.

Los puntos de Suerte no pueden utilizarse para repetir la tirada del dado de pifia.

4.2 Penalización por estar desarmado

Los soldados equipados con un arma adecuada (un garrote o un fusil con bayoneta) pueden realizar acciones de Combate (Fight) sin ninguna penalización.

Los soldados que no dispongan de ninguna de estas armas se consideran desarmados a efectos de las acciones de Combate y lanzan un dado menos al luchar.

4. Suerte

La Suerte representa una cantidad de repeticiones de tirada que pueden utilizarse para intentar salvar a un Soldado de un fallo al realizar una acción. Cada punto de Suerte permite repetir uno o más dados.

Después de realizar una tirada para una acción, el jugador puede, si lo desea, gastar 1 punto de Suerte para volver a tirar cualquier dado que no haya obtenido un éxito. Los puntos de Suerte pueden gastarse de forma consecutiva, permitiendo varios intentos para superar la misma acción.

El jugador debe imaginar una situación que explique por qué el mal resultado no llegó a producirse. Por ejemplo, un Soldado que recibe un disparo en el pecho descubre que una Biblia guardada en el bolsillo de su guerrera detuvo la bala.

Ejemplo 1: Un Soldado con Velocidad 3 intenta lanzarse a cubierto cuando una ametralladora abre fuego. Se trata de una acción de Velocidad Difícil. El jugador lanza tres dados D6 y obtiene 2, 2 y 6. El Soldado falla la acción, ya que necesitaba dos éxitos. Si no repite ninguna tirada, sufrirá una herida. El Soldado tiene Suerte 4 y aún no ha gastado ningún punto de Suerte. El jugador gasta 1 punto de Suerte para repetir los dos dados que no obtuvieron éxito. Los nuevos resultados son 3 y 1. Ninguno constituye un éxito. Entonces gasta otro punto de Suerte y vuelve a repetir esos dos dados. Esta vez obtiene 5 y 4. Ahora el Soldado suma un total de dos éxitos, por lo que consigue lanzarse a cubierto con éxito. Al finalizar la acción, el Soldado conserva 2 puntos de Suerte.

Ejemplo 2: Un Soldado con Lanzamiento 3 intenta arrojar una granada, una acción de Lanzamiento Normal. Lanza tres dados D6 y obtiene 3, 3 y 4, lo que supone un fracaso. Si el jugador no gastara Suerte, debería lanzar un D6 para comprobar si ocurre una pifia. Las consecuencias de una pifia al lanzar granadas pueden ser muy graves, incluyendo que el Soldado deje caer la granada a sus propios pies y resulte herido. Por ello, el jugador decide gastar Suerte. El Soldado tiene Suerte 3 y todavía no ha utilizado ningún punto. El jugador gasta 1 punto de Suerte y repite los tres dados, obteniendo 5, 2 y 1. Ese único éxito es suficiente y la granada alcanza su objetivo. Al finalizar la acción, al Soldado le quedan 2 puntos de Suerte.

La Suerte también puede emplearse para modificar el resultado de determinados Eventos.

La Suerte se recupera por completo al inicio de cada partida.

La puntuación total de Suerte de un Soldado puede aumentar entre partidas como resultado del modo campaña (véase 18. Campaña).

La Suerte nunca puede superar 10 puntos.

6. Equipo

Cada Soldado puede llevar hasta cinco piezas de Equipo. Al comienzo de la partida, el jugador elige qué Equipo llevará cada integrante de la incursión y lo anota en las Fichas de Soldado.

Al equipar a los Soldados al inicio de la partida se aplican las siguientes restricciones:

Oficial: Debe comenzar la partida con una pistola. No puede comenzar con un fusil ni con granadas.

Suboficial (NCO): Debe comenzar con un fusil o una pistola. No tiene restricciones sobre el resto de su equipo.

Fusilero: Debe comenzar con un fusil. No puede comenzar con granadas ni con una pistola.

Granadero: Debe comenzar con granadas. No puede comenzar con un fusil ni con una pistola.

Portador de Granadas: Debe comenzar con granadas. No puede comenzar con un fusil ni con una pistola.

Se recomienda equipar con un garrote a los Soldados que no lleven fusil. Sin un fusil o un garrote, el Soldado sufre la penalización por estar desarmado al realizar acciones de Combate.

Una vez iniciada la incursión (después de que el grupo de asalto haya entrado en la primera casilla de Tierra de Nadie y haya resuelto cualquier Evento asociado), el equipo puede intercambiarse libremente entre los Soldados durante la fase de redistribución de equipo, siempre que ningún Soldado supere el límite máximo permitido de objetos.

Los Soldados también pueden elegir una Habilidad Especial (véase la sección 7) en lugar de una pieza de equipo. Estas habilidades no pueden transferirse entre Soldados.

El equipo que se lleva puesto (pasamontañas, armadura corporal y casco) se considera siempre equipado por el Soldado que lo posee. Puede desecharse o entregarse a otro Soldado, que se lo colocará inmediatamente, pero nunca se transporta simplemente en el inventario. O está equipado o se pierde.

6.1 Bolsa de Granadas

Al comienzo de la partida, un Soldado puede equiparse con hasta dos bolsas de granadas. Normalmente los Granaderos son quienes lanzan las granadas, aunque cualquier Soldado puede intentar hacerlo.

Si una acción de Lanzamiento termina en pifia, tira un D6:

1-3: El lanzador deja caer la granada a sus propios pies y sufre 3 heridas.

4-6: El lanzador deja caer la granada a los pies de otro miembro del grupo de asalto, ya sea el Soldado

inmediatamente delante o inmediatamente detrás de él (a elección del jugador). Si no hay nadie delante o detrás, puede elegirse el espacio vacío. Ese Soldado sufre 3 heridas.

Cada vez que se lance una granada, tira también un D10 junto con los demás dados. Con un resultado de 1, la granada lanzada era la última que quedaba en la bolsa. Bórrala de la Ficha de Soldado. Cuando un Soldado se queda sin granadas, ya no puede realizar acciones de Lanzamiento. Puede reabastecerse tomando una bolsa de granadas de otro Soldado durante la fase de redistribución de equipo. Los Portadores suelen pasar sus bolsas a los Granaderos.

6.2 Pasamontañas

Los asaltantes de trincheras utilizaban corcho quemado para ennegrecerse la cara y las manos, haciéndose más difíciles de ver en la oscuridad. Algunos también llevaban un pasamontañas, una prenda de punto ajustada que cubría toda la cabeza salvo el rostro.

Este equipo hace que el Soldado tenga menos probabilidades de ser objetivo de un francotirador, pero dificulta ponerse una máscara antigás. Si se lleva junto con un casco, el pasamontañas no tiene ningún efecto.

6.3 Armadura Corporal

Algunos soldados utilizaban armaduras improvisadas, sujetando una placa metálica sobre el pecho mediante correas. Esta protección era voluminosa e incómoda, pero resultaba excelente contra disparos perdidos. Al realizar una tirada de Gravedad para una herida en el pecho (excepto las causadas por gas), tira un dado adicional. Al realizar una acción de Combate o Lanzamiento, el Soldado lanza un dado menos. Ejemplo: un Soldado con Combate 4 que lleva armadura corporal tira solamente 3 dados. La armadura puede quitarse para eliminar esta penalización, pero únicamente durante la fase de redistribución de equipo.

6.4 Garrote

Un garrote, también conocido como cosh, permite a un Soldado que no dispone de fusil realizar acciones de Combate sin sufrir la penalización de -1 dado por estar desarmado. Es un arma improvisada, pero eficaz.

6.5 Brújula

Una brújula puede anular el Evento «Perdidos en la Oscuridad». Tira un D6: 2 o más: el grupo no se pierde. 1: la brújula se rompe y debe borrarse de la Ficha de Soldado.

6.6 Vendaje de Campaña

Un vendaje de campaña (un rollo de vendas) puede utilizarse para reducir los efectos de una Herida Grave que de otro modo

podría incapacitar a un Soldado. Incluso puede utilizarse el vendaje que porta el propio herido, siempre que haya otro Soldado que no esté incapacitado para aplicarlo. Cuando se realice una tirada para comprobar si una Herida Grave incapacita a un Soldado: Tira 2D6 en lugar de 1D6. Utiliza el resultado más alto.

Una vez utilizado, el vendaje se consume y debe borrarse de la Ficha de Soldado que lo llevaba.

6.7 Petaca de Ron

Puede usarse para añadir +1 dado a una acción de Coraje, antes o después de ver el resultado de la tirada. Una vez utilizada, se considera consumida y la petaca queda vacía.

6.8 Máscara Antigás

Cuando no se utilizaban, las máscaras antigás se transportaban en una bolsa. Cuando era necesario, se colocaban rápidamente sobre el rostro. Ponerse una máscara a tiempo podía salvar la vida de un Soldado, aunque dificultaba ver y hacerse oír mientras se llevaba puesta.

6.9 Casco

Los soldados que participaban en incursiones nocturnas normalmente utilizaban gorros negros de lana, privilegiando el camuflaje y la movilidad frente a la protección. Al realizar una tirada de Gravedad para una herida en la cabeza, tira un dado adicional. Los cascos también afectan al Evento «Bengala Iluminante». Además, dificultan ponerse una máscara antigás.

6.10 Pistola

Una pistola permite al Soldado realizar acciones de Disparo. Se asume que los Soldados siempre disponen de suficiente munición para sus pistolas.

6.11 Fusil

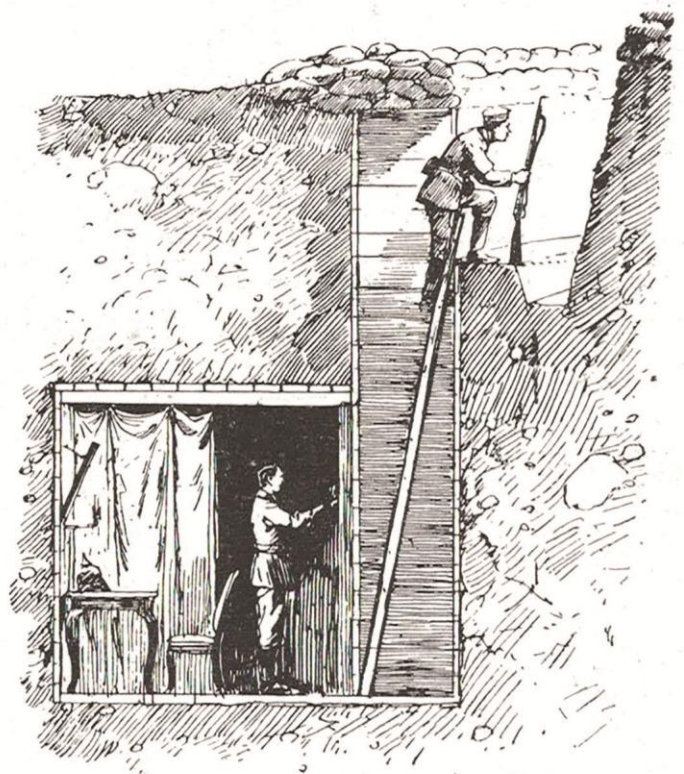
Un fusil permite al Soldado realizar acciones de Disparo. Se asume que los Soldados siempre disponen de suficiente munición para sus fusiles. Todos los fusiles incluyen una bayoneta, por lo que también pueden utilizarse para realizar acciones de Combate.

6.12 Periscopio de Trinchera

Los periscopios de trinchera se utilizaban para observar por encima del borde de la trinchera. Gracias a ellos, los asaltantes podían inspeccionar casillas adyacentes de la trinchera enemiga antes de decidir si entrar en ellas. También pueden utilizarse en la última casilla de Tierra de Nadie (adyacente a la línea de trincheras enemigas) para observar el contenido de las trincheras vecinas.

6.13 Cizallas para Alambre

Las cizallas sirven para cortar alambradas. Cortar una alambrada requiere superar una acción de Fuerza Normal. Si la acción falla, la alambrada permanece intacta. Si se obtiene una pifia, la alambrada sigue intacta y las cizallas se rompen, quedando inutilizadas. Deben borrarse de la Ficha de Soldado.



SECOND TYPE OF GERMAN DUG-OUT (LESS USUAL)
ACCESS THROUGH HALF GALLERY IN THE SHAPE OF A WELL.

7. Habilidades especiales

Cada soldado puede conocer una Habilidad Especial. Esta se registra en la Tarjeta de Soldado y ocupa un espacio de Equipo. (Un soldado con una Habilidad Especial puede llevar un máximo de cuatro piezas de Equipo).

- Habla alemán (+1 dado a las acciones de Mando contra soldados enemigos y perros).
- Sanitario (+1 dado al comprobar la Incapacitación, siempre que se disponga de un vendaje de campaña).
- Mensajero (+1 dado a las acciones de Velocidad).
- Hombre fuerte (+1 dado a las acciones de Fuerza).
- Religioso (+1 dado a las acciones de Valor).
- Político (+1 dado a las acciones de Mando).
- Tirador experto (+1 dado a las acciones de Disparo).

- Púgil (+1 dado a las acciones de Combate).
- Jugador de críquet (+1 dado a las acciones de Lanzamiento).

8. Objetivos

Al comienzo de la partida, el jugador tira para determinar el objetivo que intentará cumplir el grupo de asalto. Algunos objetivos requieren únicamente adentrarse en Tierra de Nadie, mientras que otros exigen penetrar en las trincheras enemigas. Tira un D6 para determinar dónde se encuentra el objetivo:

- 1-3: Trincheras enemigas
4-6: Tierra de Nadie

8.1 Objetivos en Tierra de Nadie

Tira un D6 para determinar el objetivo específico.

1. Abrir una brecha en la alambrada enemiga

Reglas especiales: La alambrada que debe cortarse se encuentra directamente frente a las trincheras enemigas. Todas las casillas situadas inmediatamente delante de la línea de trincheras enemiga contienen alambradas. Los asaltantes deben avanzar hasta cualquiera de esas casillas y cortar el alambre con éxito para completar el objetivo.

2. Tender cintas guía blancas hasta las trincheras enemigas con vistas a un próximo ataque.

Reglas especiales: El grupo de asalto debe avanzar en línea recta desde su punto de partida hasta la línea de trincheras enemiga, alcanzando la última casilla de Tierra de Nadie. Si encuentra alambradas por el camino, deberá cortarlas. Una vez cumplida la misión, podrá regresar por cualquier ruta.

3. Rescatar a un piloto herido que se ha estrellado en Tierra de Nadie. El piloto herido debe ser transportado de vuelta a las propias trincheras y permanecer con vida para que el objetivo se considere cumplido. Otra patrulla informó de que se refugió en un edificio en ruinas.

Reglas especiales: Si se produce el Evento «Hombres Heridos», el piloto se encontrará automáticamente entre los heridos. En caso contrario, si el grupo entra en una casilla de Edificio en Ruinas situada al menos a 5 hexágonos del punto de partida, encontrará al piloto.

4. Destruir un puesto de escucha enemigo

Reglas especiales: Si se produce el Evento «Puesto de Escucha», ese será precisamente el puesto que la patrulla ha sido enviada a destruir. En caso contrario, mientras el grupo se encuentre a cuatro hexágonos o menos de las trincheras enemigas, tira un D6 al comienzo de la fase de exploración de cada turno. Con un resultado de 5 o 6, el puesto de escucha se encuentra en una casilla vacía

adyacente a la ocupada por los asaltantes, elegida por el jugador.

5. Recuperar el cuerpo de uno de vuestros oficiales caídos en Tierra de Nadie. Documentos importantes no pueden caer en manos enemigas.

Reglas especiales: Si ocurre el Evento «Hombres Heridos», el oficial no está muerto, sino herido. El grupo puede transportarlo de regreso a las trincheras (véase «9.4 Transportar Heridos») o dejarlo donde está y recuperar únicamente los documentos. En caso contrario, siempre que el grupo se encuentre a 5 o más hexágonos del punto de partida, cada vez que entre por primera vez en una casilla deberá tirar un D10. Con un resultado de 10, el cuerpo del oficial se encuentra en esa casilla. En este caso, basta con recuperar los documentos para completar la misión.

6. Eliminar a un francotirador enemigo

Reglas especiales: El francotirador se encuentra oculto en algún lugar de Tierra de Nadie, probablemente camuflado como un árbol. Si se produce el Evento «Francotirador», se trata del mismo francotirador que la patrulla ha sido enviada a eliminar. En caso contrario, si el grupo entra en una casilla de Bosque Devastado situada al menos a 5 hexágonos del punto de partida, encuentra al francotirador y debe resolverse inmediatamente el Evento «Francotirador», sin comprobar si se produce un Evento aleatorio. El objetivo se considera cumplido tanto si el francotirador muere como si huye.

8.2 Objetivos en las Trincheras Enemigas

1. Destruir una posición fortificada enemiga.

Reglas especiales: Tira un D6 para determinar qué tipo de posición fortificada debe neutralizar el grupo de asalto. En cuanto los asaltantes despejen una casilla de este tipo, el objetivo se considera completado.

- 1-2: Nido de Ametralladora
3-4: Emplazamiento de Mortero
5-6: Fortín

2. Los altos mandos han decidido que el enemigo se está acomodando demasiado en sus trincheras y necesita recibir una lección. Debéis bombardear un refugio enemigo.

Reglas especiales: En cuanto los asaltantes despejen una casilla de este tipo, el objetivo se considera completado.

3. Los informes de inteligencia indican que existe un Cuartel General de compañía situado en las trincheras enemigas frente a vuestra posición. Debéis apoderaros de mapas y otros documentos de dicho cuartel general.



En cuanto los asaltantes despejen cualquier casilla que contenga un Cuartel General, el objetivo se considera completado.

4. Capturar un oficial enemigo para interrogarlo y llevarlo vivo de vuelta a vuestras trincheras.

Reglas especiales: Este objetivo puede cumplirse si ocurre cualquiera de las siguientes situaciones dentro de las trincheras enemigas:

- Los asaltantes despejan un Cuartel General y capturan al oficial.
- El grupo de asalto envía a un hombre a un Refugio y captura a un oficial.
- El grupo de asalto despeja un Puesto de Socorro y captura a un oficial.

Este objetivo también puede cumplirse en Tierra de Nadie si entra en juego el Evento «Hombres Heridos» y uno de los heridos es un oficial enemigo.

5. Reconocer las trincheras enemigas para comprobar si se han desplegado cilindros de gas venenoso en la línea del frente. Si están presentes, los cilindros se encontrarán en la Trinchera Frontal.

Reglas especiales: Para completar este objetivo, el grupo de asalto debe explorar las 13 casillas (1504-1516) de la Trinchera Frontal enemiga situadas directamente frente a su punto de partida. Los asaltantes deben entrar y despejar las seis casillas situadas a izquierda y derecha de la casilla de Trinchera Frontal enemiga alineada directamente con su punto de partida.

6. Recoger hombreras e identificaciones de soldados enemigos muertos para identificar las unidades enemigas.

Reglas especiales: Este objetivo puede completarse en cualquier casilla de trinchera enemiga en la que se produzca un combate, siempre que el grupo de asalto haya realizado al menos una acción de Combate o Disparo con éxito. No puede realizarse en Tierra de Nadie, ya que los cadáveres que se encuentren allí podrían llevar meses muertos y pertenecer a unidades que ya no están desplegadas en el frente.

9. Heridas

El resultado de un fallo o de una pifia en determinadas acciones puede provocar que el Soldado sufra una o más heridas. Cuando esto ocurra, tira 2D6 para determinar la localización de la herida. La localización determinará a su vez cuántos dados se utilizarán para determinar la gravedad de la herida.

Localización de la Herida		
Lanzar (2D6)	Localización	Dados de Gravedad
2	Mano	4
3	Cabeza	1
4-5	Brazo	3
6-9	Pecho	2
10-11	Pierna	3
12	Pie	4

A continuación, tira 1, 2, 3 o 4 dados D6 (según indique la tabla anterior) y utiliza el dado que obtenga el resultado más alto.

Ejemplo: se lanzan tres dados D6 y los resultados son 2, 3 y 5. Se utiliza el resultado de 5. Ese resultado determinará la gravedad de la herida.

Gravedad de las Heridas		
Tirada más alta	Gravedad	Penalización
1	Muerto *	Fuera de juego
2	Herida grave	-2 dados en determinados Atributos
3-5	Herida leve	-1 dado en determinados Atributos
6	Solo un rasguño	Sin efecto

* Si la localización de la herida fue una mano o un pie, un resultado de Muerto se considera en su lugar una Herida grave.

Algunos elementos de Equipo pueden reducir las probabilidades de que un Soldado sufra una herida, permitiéndole tirar un dado adicional al determinar la gravedad de la misma (véanse los apartados 6.3 Armadura Corporal y 6.9 Casco en la sección 6. Equipo).

Con algunos Eventos, una acción fallida o una pifia provoca automáticamente una herida de una gravedad determinada, o incluso la muerte instantánea. El propio Evento indicará si este es el caso y especificará exactamente qué consecuencias se producen.

9.1 Heridas y Acciones

Las heridas reducen la capacidad de un Soldado para realizar acciones. Los Soldados heridos lanzan 1 o 2 dados menos al intentar realizar acciones, dependiendo de la localización de la herida.

La tabla siguiente muestra qué acciones se ven afectadas. Esta información también aparece en las Fichas de Soldado. Marca con un círculo el modificador "-1" o "-2" correspondiente junto a las características afectadas en la ficha de ese Soldado.

Localización de la Herida	Herida Leve (-1 dado)	Herida Grave (-2 dados)
Cabeza	Todas las características.	Todas las características.
Mano	Disparo, Combate, Lanzamiento.	Disparo, Combate, Lanzamiento.
Brazo	Disparo, Combate, Lanzamiento.	Disparo, Combate, Lanzamiento.

		Lanzamiento y Fuerza.
Pecho	Velocidad, Fuerza.	Todas las características.
Pierna	Velocidad, Fuerza, Combate.	Velocidad, Fuerza, Combate.
Pie	Velocidad.	Velocidad, Combate.

Utiliza siempre la penalización más alta que sea aplicable a la acción que se está realizando.

Ejemplo: un Soldado con Combate 4 tiene una Herida Leve en la mano (-1 dado) y una Herida Grave en el pie (-2 dados), y está intentando realizar una acción de Combate. Se aplica la penalización más alta, por lo que el Soldado lanzará 2 dados menos. Por tanto, lanzará 2 dados (Combate 4 menos 2 = 2 dados).

Si una herida posterior impusiera una penalización del mismo nivel, no se realiza ningún ajuste adicional.

Ejemplo: un Soldado con una Herida Leve en la mano sufre una penalización de -1 dado al intentar una acción de Lanzamiento. Si posteriormente recibe una Herida Leve en el brazo, la segunda penalización de -1 dado a Lanzamiento no se acumula con la primera; continúa teniendo una penalización total de -1 dado.

Las penalizaciones impuestas por el equipo (o por intentar realizar una acción de Combate estando «desarmado») sí se acumulan con las penalizaciones causadas por las heridas, pudiendo reducir aún más el número de dados lanzados.

En ocasiones, estas penalizaciones pueden reducir el número de dados disponibles a cero (o incluso menos). En ese caso, el Soldado está demasiado herido como para intentar la acción. No se lanzan dados y el resultado es un fallo automático. Aun así, el jugador debe realizar la tirada correspondiente para comprobar si el fallo se convierte en una pifia.

9.2 Gas

El gas de cloro y el gas fosgeno afectaban a los pulmones, provocando que el Soldado muriera asfixiado. Un Soldado que lleve una máscara antigás está protegido contra estos gases. Un Soldado que no disponga de una máscara antigás, o que no consiga colocársela a tiempo, sufrirá una Herida Grave en el pecho (pulmones) o morirá.

El gas mostaza producía dolorosas ampollas en la piel, además de afectar a los pulmones. Todos los Soldados expuestos al gas mostaza, incluso aquellos protegidos por máscaras antigás, sufren 1 Herida Leve causada por el gas. En caso de pifia, el Soldado queda cegado e incapacitado automáticamente.

9.3 Incapacidad

Un Soldado solo puede soportar una cantidad limitada de heridas antes de quedar incapacitado, siendo incapaz de moverse o realizar acciones. Cuando esto sucede, debe ser abandonado (véase «17.3 Hombres Abandonados») o transportado de regreso a sus propias trincheras por Soldados que no estén incapacitados (véase «9.4 Transporte de Heridos»). Los asaltantes incapacitados que sean abandonados probablemente morirán a causa de sus heridas o serán capturados por el enemigo.

Varias heridas de la misma gravedad en la misma localización no provocan penalizaciones adicionales a las características. Por ejemplo, un Soldado que ya tenga una Herida Leve en un brazo no recibe penalizaciones adicionales por sufrir más Heridas Leves en ese mismo brazo. Sin embargo, cada herida sufrida debe registrarse en las casillas de seguimiento de heridas totales que aparecen en la parte inferior de la Ficha de Soldado.

Comprueba si un Soldado queda incapacitado cada vez que: Sufre una Herida Grave. Acumula un total de tres Heridas Leves. Tira 1D6. Si el resultado es igual o superior al valor requerido, el Soldado continúa siendo operativo.

Heridas Totales	Tirada de D6 necesaria para seguir siendo operativo
1ª Herida Grave o 3.ª Herida Leve	4+
2ª Herida Grave o 6.ª Herida Leve	5+
3ª Herida Grave o 9.ª Herida Leve	6
4.ª Herida Grave o 10.ª Herida Leve	Incapacitado

Si algún miembro del grupo de asalto dispone de un vendaje de campaña (incluido el propio herido), puede intentarse estabilizar al herido. En lugar de tirar un solo D6, tira 2D6 y utiliza el resultado más alto. Independientemente del resultado, el vendaje de campaña utilizado se elimina de la Ficha de Soldado de quien lo proporcionó. Solo puede realizarse un intento de estabilización por cada comprobación de incapacidad, sin importar cuántos vendajes de campaña tenga el grupo. Además, debe haber al menos un Soldado que no esté incapacitado para poder realizar el intento.

Si el vendaje es aplicado por un Soldado con la habilidad especial Médico, añade un dado adicional a la tirada y utiliza el resultado más alto. (Este dado adicional no se obtiene si no hay vendajes disponibles; un médico necesita material con el que

trabajar). Evidentemente, este beneficio no se aplica si el propio médico está incapacitado.

Cuando un Soldado ha sufrido su 4.ª Herida Grave o su 10.ª Herida Leve, queda incapacitado automáticamente. Ni siquiera los vendajes de campaña pueden evitar que quede incapacitado en esta situación.

9.4 Transportar Heridos de Regreso

Cuando un miembro de la partida de asalto queda incapacitado, o cuando un enemigo capturado y herido debe ser llevado de vuelta para completar un Objetivo, pueden designarse soldados de la partida para transportarlo hasta las líneas propias. El jugador puede elegir para esta tarea a cualquier Soldado que no esté incapacitado.

Un Soldado que transporta a un herido abandona la partida de asalto y queda fuera de la partida. Antes de partir, puede entregar su equipo a otros Soldados.

Para determinar si logra regresar a sus propias líneas, el Soldado que realiza el transporte debe superar una acción de Fuerza. La dificultad depende de la distancia a la que se encuentre la partida de asalto de sus trincheras.

Transportar Heridos de Regreso	
Distancia	Dificultad
1–6 hexágonos	Éxito automático
7–12 hexágonos	Medio
13–22 hexágonos	Difícil

Si la tirada falla, el Soldado no es capaz de llevar al herido hasta sus propias trincheras; se ve obligado a abandonarlo en la Tierra de Nadie (véase 17.3 Hombres Abandonados) y regresa solo a las trincheras.

Si obtiene una pifia (botch), el hombre que estaba transportando muere antes de llegar a las trincheras. Además, el Soldado encargado del transporte se pierde y se considera abandonado (véase 17.3 Hombres Abandonados).

Si el Soldado designado para trasladar al hombre incapacitado cuenta con la ayuda de dos camilleros enemigos, estos cargarán con el herido mientras el asaltante los supervisa y dirige (véase el evento 13.5 Camilleros Enemigos). En este caso, se añade una bonificación única de 2D6 a la tirada de Fuerza del asaltante que los dirige.

En el ejemplo mostrado a la derecha, la partida de asalto se encuentra en el hexágono gris. Está a 8 hexágonos de sus propias líneas de trincheras. Por tanto, la tirada de Fuerza necesaria para transportar a un Soldado incapacitado hasta un lugar seguro sería de dificultad Media.

Si el jugador lo desea, puede designar a dos Soldados para transportar a un herido. Ambos realizan una tirada de Fuerza, pero el éxito de cualquiera de ellos cuenta como éxito para todo el grupo; cada Soldado puede utilizar su Suerte en sus propias tiradas. Si ambos Soldados fallan sus tiradas, el herido ha sido abandonado (véase 17.3 Hombres Abandonados).



Cuando sea necesario comprobar una pifia, cada Soldado debe hacerlo por separado. Si cualquiera de los dos obtiene una pifia, el herido muere. Si ambos obtienen una pifia, los dos se pierden y se consideran abandonados (véase 17.3 Hombres Abandonados).

9.5 Ceguera

Los Soldados que quedan cegados por el gas mostaza quedan incapacitados automáticamente. Deben ser guiados de regreso a sus propias líneas por un Soldado que conserve la vista.

Como los hombres cegados todavía pueden caminar, cualquier número de ellos puede ser guiado por un único Soldado con visión. Los ciegos simplemente se sujetan unos a otros, permitiendo que el Soldado vidente los conduzca a todos. El Soldado que los guía debe realizar la tirada correspondiente en la tabla de Transporte de Heridos para determinar si consiguen regresar con éxito a sus propias líneas.

Si los asaltantes cuentan con camilleros enemigos, un Soldado cegado puede ser transportado en una camilla en lugar de ser guiado a pie. Se aplican los modificadores y bonificaciones habituales.

9.6 Muerte

Si un Soldado muere, su cuerpo queda abandonado en el lugar. Antes de dejarlo atrás, los demás miembros del grupo de asalto pueden recoger cualquier pieza de Equipo que lleve consigo, siempre que ninguno de ellos supere el número máximo de piezas de equipo que puede transportar.



10. Prisioneros

Ya sea como resultado de cumplir su objetivo o como consecuencia de un Evento, el grupo de asalto puede acabar capturando prisioneros. Cuando esto ocurre, los asaltantes tienen dos opciones: pueden ejecutarlos o intentar escoltarlos de regreso a sus propias líneas.

Para ejecutar a los prisioneros, la orden debe ser dada por el Oficial (o por el Suboficial si el Oficial está incapacitado o ya no forma parte del grupo de asalto). El Oficial o Suboficial debe superar una acción de Mando Muy Difícil. Solo si tiene éxito los asaltantes ejecutarán a los prisioneros.

Escoltar prisioneros es arriesgado. Los prisioneros que acompañan al grupo pueden afectar negativamente a algunos Eventos. También existe la posibilidad de que los asaltantes no consigan regresar con ellos, ya que determinados Eventos pueden provocar la muerte de los prisioneros que están escoltando.

Si un Evento provoca la muerte de un prisionero y los asaltantes no desean que muera, cualquier Soldado puede gastar 1 punto

de Suerte para que el prisionero resulte herido en lugar de morir. La herida es lo bastante grave como para incapacitarlo, por lo que deberá ser transportado de regreso (véase «9.4 Transporte de Heridos»).

ESCOLTA DE PRISIONEROS DENTRO DE LAS TRINCHERAS ENEMIGAS

Mientras se encuentren dentro de las líneas de trincheras enemigas, los asaltantes pueden desplazarse junto a sus prisioneros a través de cualquier casilla de trinchera despejada sin sufrir incidentes.

La situación es diferente si entran en una casilla de trinchera no despejada (incluyendo una casilla previamente despejada que resulte haber dejado de estarlo). Si estalla un combate en esa casilla (cualquier situación que requiera realizar una acción de Combate, Disparo o Lanzamiento), los prisioneros escoltados se pierden automáticamente. O bien participan en la lucha y mueren, o aprovechan la confusión para escapar.

ESCOLTA DE PRISIONEROS EN TIERRA DE NADIE

Una vez en Tierra de Nadie, los prisioneros suelen seguir al grupo de asalto sin intentar escapar. Sin embargo, sí influyen en algunos Eventos. Consulta la descripción de cada Evento para conocer los efectos concretos.

11. Cartografiar la Tierra de Nadie

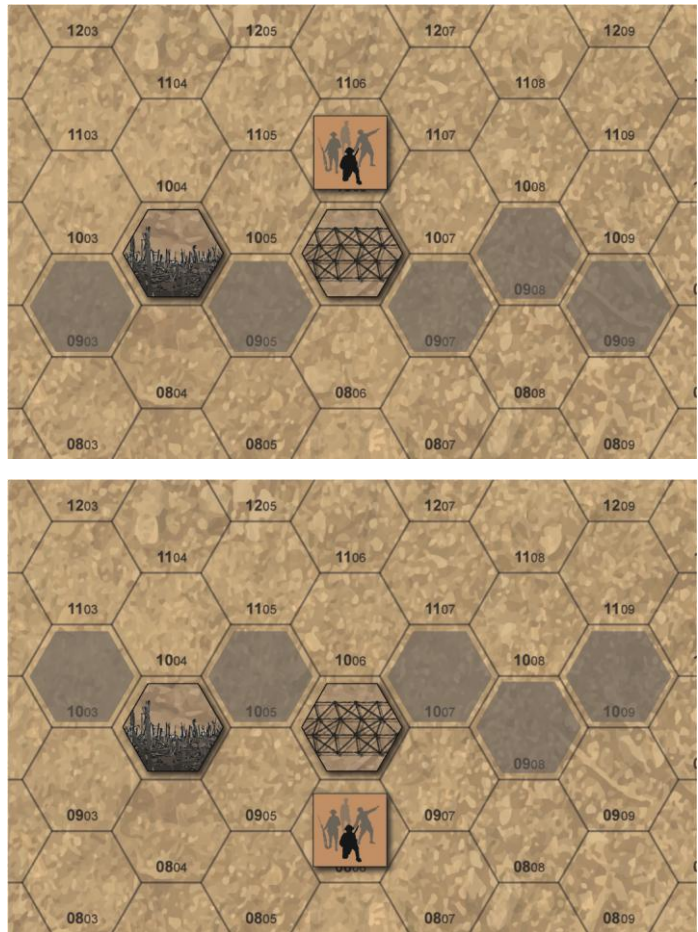
A medida que la partida de asalto avanza por la Tierra de Nadie, el jugador va completando gradualmente los detalles del mapa. El último paso de cada turno consiste en cartografiar cualquier hexágono en blanco (que no sea un cráter) adyacente al hexágono ocupado por los asaltantes. Por cada hexágono adyacente en blanco que también se encuentre en la Tierra de Nadie, tira dos dados de seis caras (2D6) para determinar qué tipo de terreno contiene dicho hexágono. A continuación, coloca en él un marcador de terreno del tipo correspondiente.

Cartografiar Hexágonos Vacíos en la Tierra de Nadie	
Tirada (2D6)	Tipo de terreno
2	Alambre de espino
3–4	Edificio en ruinas
5–9	Terreno abierto
10–11	Bosque devastado
12	Alambre de espino

Aclaración: En Tierra de Nadie, cualquier hexágono que no sea un cráter se considera un hexágono vacío. Las variaciones gráficas que puedan apreciarse en algunos hexágonos vacíos

tienen únicamente una finalidad estética y no tienen efecto alguno en las reglas.

11.1 Caso Especial: Alambrada



El alambre de espino se extiende horizontalmente a lo largo del mapa. Se prolonga tres hexágonos hacia la izquierda y tres hacia la derecha del hexágono en el que se encuentra, ramificándose desde el lado opuesto al que mira hacia la Partida de Asalto (tal como se describe más abajo), y solo puede colocarse sobre hexágonos vacíos. Si cualquiera de estos hexágonos ya contiene un marcador de terreno (o es un hexágono de trinchera o de cráter), no se añade un marcador de Alambre de Espino a ese hexágono.

En la primera ilustración, los asaltantes se desplazan hacia la parte inferior del mapa, en dirección a sus propias líneas, cuando encuentran alambre de espino.

En la segunda ilustración, los asaltantes (R) avanzan hacia la parte superior del mapa. Mientras cartografían el terreno, encuentran alambre de espino en el hexágono situado inmediatamente por encima de ellos. El alambre de espino se extiende tres hexágonos hacia la izquierda y tres hacia la derecha (hexágonos grises). Sin embargo, uno de esos hexágonos ya ha sido cartografiado y contiene un marcador de Bosque Devastado (símbolo de árbol), por lo que no se coloca alambre de espino allí.

12. Propiedades del Terreno

12.1 Alambrada



La alambrada bloquea el avance de los asaltantes hasta que sea cortada. Los asaltantes pueden entrar en la casilla, pero no pueden atravesarla hasta que el alambre haya sido cortado o superado trepando sobre él.

Cada Soldado equipado con Cizallas para Alambre puede intentar una acción de Fuerza Normal para cortar la alambrada (véase «6.13 Cizallas para Alambre» en la sección «6. Equipo»).

Si las tiradas para cortar el alambre fracasan, los asaltantes pueden permanecer en la casilla e intentarlo de nuevo en el siguiente turno. Cada turno que permanezcan allí debe realizarse una tirada de Evento.



Si los asaltantes no tienen cizallas (o deciden no utilizarlas), pueden intentar trepar por encima de la alambrada. Para hacerlo, cada Soldado debe superar una acción de Fuerza Normal. Si falla, el

Soldado sufre 1 Herida Leve. Si obtiene una pifia, el Soldado sufre 1 Herida Leve y queda irremediabilmente enredado en el alambre, por lo que deberá ser abandonado (véase «17.3 Hombres Abandonados»).

Una vez cortada, la brecha permanece abierta durante el resto de la partida. Utiliza un marcador de Alambrada Cortada para indicar que el alambre ha sido cortado.

12.2 Terreno Abierto



Sin efecto.

12.3 Edificio en Ruinas



Las paredes que aún permanecen en pie proporcionan cobertura contra el fuego de ametralladora y los disparos de francotirador.

12.4 Cráter Pequeño



Un cráter pequeño ocupa una única casilla del mapa y proporciona cobertura contra el fuego de ametralladora.

12.5 Cráter Grande



Un cráter grande ocupa dos o más casillas contiguas del mapa y proporciona cobertura contra el fuego de ametralladora y de artillería.

12.6 Bosque Devastado



Los tocones y restos de árboles destruidos ayudan a evitar que los asaltantes sean alcanzados por francotiradores y ametralladoras. Sin embargo, estos obstáculos también dificultan los disparos.

13. Eventos en la Tierra de Nadie

Cada vez que la partida de asalto entre en un hexágono de la Tierra de Nadie, tira 1D6 para comprobar si ocurre un Evento. La probabilidad de que ocurra un Evento depende del tipo de terreno en el que se encuentre la partida de asalto.

Eventos en la Tierra de Nadie	
Tipo de terreno	Evento (D6)
Alambre de Espino	1
Bosque Devastado	1–2
Edificio en Ruinas	1–2
Cráter Pequeño	1–3
Terreno Abierto	1–3
Cráter Grande	1–3

Si se produce un Evento, tira el dado de 20 caras y consulta la tabla correspondiente; después, resuelve el Evento.

Algunos Eventos solo afectan a determinados miembros de la partida de asalto, por ejemplo, a un cierto número de Soldados situados en la parte delantera o trasera de la formación. Las fichas de Soldado situadas en la parte superior de la columna están en el «frente» de la partida de asalto, mientras que las situadas en la parte inferior de la columna están en la «retaguardia».

El Orden de Marcha no puede reorganizarse hasta que se hayan resuelto todas las acciones asociadas al Evento actual.

Eventos en la Tierra de Nadie	
Resultado (D20)	Evento
1	Disparo Accidental
2	Bombardeo de Artillería
3	Equipo Abandonado
4	Perro Enemigo
5	Camilleros Enemigos

6	Asaltantes de Trinchera Enemigos
7	Equipo de Alambradas Enemigo
8	Gas Persistente
9	Puesto de Escucha
10	Perdidos en la Oscuridad
11	Una Ametralladora Abre Fuego
12	Hombre Desaparecido
13	Cadáveres Mutilados
14	Francotirador
15	Bengala Iluminante
16	Plaga de Ratas
17	Recuerdos Tentadores
18	Proyectil sin Explotar
19	Terreno Encharcado
20	Hombres Heridos

13.1 Disparo Accidental

Uno de tus Soldados tropieza y cae, disparando accidentalmente su fusil o pistola.

Tira un D10 para determinar quién recibe el impacto de la bala. Ese Soldado sufre una herida. La tirada determina qué soldado recibe el disparo. El 1 es el primero de la fila y el 0 es el décimo. Si la tirada es superior al número de soldados del grupo de asalto, vuelve a tirar hasta que se seleccione un soldado. Esto es un evento de “¡Nos han oído!”.

El Soldado alcanzado puede gastar 1 punto de Suerte para que la bala no le impacte.

Si ninguno de los Soldados del grupo de asalto lleva un fusil o una pistola, este Evento no tiene ningún efecto.

13.2 Bombardeo de Artillería

La artillería abre fuego, ya sea propia o enemiga; resulta imposible distinguirlo. Los proyectiles caen a tu alrededor sin descanso. Si uno te alcanza, no quedará suficiente de ti como para llenar una taza de té.

Cada Soldado debe superar una acción de Velocidad Muy Difícil para encontrar cobertura. Si falla, sufre 2 heridas. Si obtiene

una pifia, el Soldado muere y todo el Equipo que transportaba queda destruido.

Si hay prisioneros acompañando al grupo de asalto, cada uno de ellos también debe realizar una acción de Velocidad Muy Difícil. La Velocidad de los prisioneros es 3. Si un prisionero falla la tirada, muere.

Si el grupo de asalto se encuentra en una casilla de Cráter Grande, la dificultad pasa a ser Difícil.

13.3 Equipo Abandonado

Es tu día de suerte. Justo la pieza de equipo que necesitabas se encuentra tirada en el suelo delante de ti.

El jugador puede elegir cualquier pieza de Equipo (pero no una Habilidad Especial) y asignársela a un Soldado, siempre que no supere el número máximo de objetos permitidos. Los Soldados pueden desechar equipo para hacerlo posible, pero no pueden desprenderse de los recuerdos o trofeos recogidos.

13.4 Perro Enemigo

Un perro centinela procedente de las trincheras enemigas se ha aventurado solo en Tierra de Nadie. Si no lográis silenciarlo, alertará al enemigo con sus ladridos.

Existen dos formas de silenciar al perro y el jugador solo puede intentar una de ellas.

Un Soldado puede intentar una acción de Mando Difícil para tranquilizarlo. Esta acción se ve afectada por la Habilidad Especial «Habla Alemán».

También puede intentarse una acción de Combate Normal para matar silenciosamente al perro. Si falla, el perro escapa herido y ladrando. Si obtiene una pifia ocurre lo mismo, pero antes el perro muerde al Soldado, causándole 1 Herida Leve.

Como alternativa, los Soldados pueden simplemente dejarlo marchar, en cuyo caso ladrará. Si el perro no es silenciado, los ladridos pueden alertar al enemigo (véase «¡Nos Han Oído!»).

13.5 Camilleros Enemigos

Dos camilleros enemigos se encuentran en Tierra de Nadie buscando soldados heridos de su bando.

Un Soldado puede intentar una acción de Mando Difícil. Esta acción se ve afectada por la Habilidad Especial «Habla Alemán».

Si tiene éxito, los camilleros se rinden sin luchar y pasan a ser prisioneros (véase «10. Prisioneros»). Posteriormente pueden ser obligados a ayudar a transportar un herido de regreso a vuestras trincheras (véase «9.4 Transporte de Heridos»).

Si la tirada de Mando falla, los camilleros luchan. Cada Soldado debe realizar una acción de Combate o Disparo Normal. Si falla, no ocurre nada. Si obtiene una pifia, el Soldado sufre 1 herida.

El combate termina cuando se consiguen 2 éxitos (eliminando a los camilleros) o cuando todos los Soldados han realizado una acción (haciendo huir a los camilleros).

Si los asaltantes están escoltando prisioneros, estos se unirán a la lucha. El número de éxitos necesarios aumenta en una cantidad igual al número de prisioneros. Por ejemplo, si los asaltantes llevan 4 prisioneros, serán necesarios 6 éxitos: 2 para derrotar a los camilleros y otros 4 para derrotar a los prisioneros que se han unido al combate.

Si los asaltantes se encuentran en una casilla de Bosque Devastado, todas las acciones de Disparo pasan a ser Difíciles. Al final del combate, cualquier prisionero o camillero superviviente huye en la oscuridad.

13.6 Asaltantes de Trinchera Enemigos

No sois el único grupo de asalto activo esta noche. Acabáis de toparos con una patrulla de incursión enemiga. Será mejor luchar en silencio; si el enemigo oye disparos sabrá que os estáis acercando.

Tira un D6 para determinar las probabilidades del enfrentamiento.

Si los asaltantes están escoltando prisioneros, estos se unen al combate. Resta 1 al resultado del dado.

- 1: las probabilidades son dos a uno a favor del enemigo. Acción Muy Difícil.
- 2-5: las probabilidades son iguales. Acción Difícil.
- 6: las probabilidades son dos a uno a vuestro favor. Acción Normal.

Cada Soldado debe realizar una acción de Combate. Si falla, sufre 1 herida. Si obtiene una pifia, sufre 2 heridas. La dificultad de la acción depende de las probabilidades indicadas anteriormente.

Tras resolver la acción de cada Soldado, el Evento termina. Los asaltantes enemigos (incluidos los prisioneros que se hayan unido a la lucha) han sido eliminados o puestos en fuga.

13.7 Equipo Enemigo de Alambradas

Los grupos de asalto no eran los únicos que operaban en Tierra de Nadie durante la noche. También salían patrullas para instalar, reparar o cortar alambradas, y acabáis de dar con una de ellas.

Un equipo enemigo de cuatro hombres está colocando alambradas. Afortunadamente, llevan herramientas y rollos de alambre que dificultan sus movimientos. Cada Soldado debe

realizar una acción de Combate o Disparo Normal. Si falla, no ocurre nada. Si obtiene una pifia, el Soldado sufre 1 herida.

El Evento termina cuando se logran 4 acciones exitosas de Combate o Disparo (eliminando al equipo enemigo de alambradas), o bien cuando todos los Soldados han intentado una acción (haciendo huir al equipo).

Si los asaltantes se encuentran en una casilla de Bosque Devastado, todas las acciones de Disparo pasan a ser Difíciles.

13.8 Gas Persistente

El aire está cargado con restos de gas. Si se trata de gas de cloro o fosgeno, puede causar graves daños respiratorios o incluso la muerte. Si se trata de gas mostaza, una máscara antigás no protegerá contra las dolorosas ampollas que provoca.

Tira un D6 para determinar el tipo de gas:

1-3: GAS DE CLORO/FOSGENO: Los Soldados equipados con máscaras antigás deben superar una acción de Velocidad Normal para colocársela a tiempo. Si fallan, sufren una Herida Grave en el pecho. Si obtienen una pifia, mueren.

Un Soldado que lleve un pasamontañas o un casco debe realizar una acción de Velocidad Difícil, ya que primero debe quitarse el pasamontañas o el casco antes de ponerse la máscara.

Un Soldado que no tenga máscara antigás falla automáticamente y sufre una Herida Grave en el pecho, ya que carece de protección. Tira un D6 para comprobar si este fallo se convierte en pifia. Si es así, el Soldado muere.

Si los asaltantes están escoltando prisioneros, tira un D6 por cada prisionero para comprobar si lleva máscara antigás. Con un resultado de 4, 5 o 6, dispone de una. Los prisioneros también deben realizar tiradas de Velocidad para ponerse las máscaras. La Velocidad de un prisionero es 3. Si fallan la tirada, mueren.

4-6: GAS MOSTAZA: Los Soldados deben superar una acción de Velocidad Normal para alejarse rápidamente de la nube de gas. Si fallan, sufren 1 Herida Leve. Si obtienen una pifia, quedan cegados e incapacitados automáticamente.

Si los asaltantes están escoltando prisioneros, estos también deben realizar tiradas de Velocidad para alejarse del gas. La Velocidad de los prisioneros es 3. Si fallan la tirada, quedan cegados e incapacitados.

13.9 Puesto de Escucha

Hay soldados enemigos apostados aquí para detectar patrullas de incursión, ¡y acabáis de toparos con ellos!

Primero, tira un D6 para determinar cuántos soldados enemigos ocupan el puesto de escucha. Después tira un D6 por cada uno de ellos para comprobar si está despierto. Si obtiene un 6, está dormido y no participa en el combate. Si todos los soldados enemigos están dormidos, el Evento termina. Los asaltantes pasan sigilosamente junto a ellos.

Cuenta cuántos enemigos están despiertos y, si los asaltantes escoltan prisioneros, añade también a los prisioneros a ese total. Ese número de Soldados deberá realizar una acción de Combate o Disparo Normal, comenzando por el Soldado que se encuentra en cabeza y continuando hacia la retaguardia. Si no quedan suficientes Soldados en el grupo, simplemente realiza una tirada por cada Soldado disponible. Si un Soldado falla, sufre 1 herida. Si obtiene una pifia, sufre 2 heridas.

Cuando el número requerido de Soldados haya realizado su acción, el Evento termina. Los enemigos (incluidos los prisioneros que se hayan unido a la lucha) han sido eliminados o dispersados.

Si los asaltantes se encuentran en una casilla de Bosque Devastado, todas las acciones de Disparo pasan a ser Difíciles.

13.10 Perdidos en la Oscuridad

En el caos de Tierra de Nadie, el grupo de asalto pierde el rumbo.

Tira un D6. Durante su siguiente turno deberá mover:

- 1: Una casilla hacia abajo.
- 2: Una casilla hacia abajo y a la izquierda.
- 3: Una casilla hacia abajo y a la derecha.
- 4: Una casilla hacia arriba.
- 5: Una casilla hacia arriba y a la izquierda.
- 6: Una casilla hacia arriba y a la derecha.

Si este movimiento llevara al grupo fuera del mapa, vuelve a tirar el dado.

Cualquier Soldado que lleve una brújula puede tirar un D6 para intentar anular este Evento. Con un resultado de 2 o más, el grupo no se pierde. Con un resultado de 1, la brújula se rompe y debe tacharse de la Ficha de Soldado.

13.11 Una Ametralladora Abre Fuego

Una ametralladora comienza a disparar, llenando el aire de plomo. Por suerte, los artilleros tienen dificultades para distinguirla en la oscuridad.

Cada Soldado debe realizar una acción de Velocidad Difícil para lanzarse al suelo. Los Soldados que fallen sufren 1 herida. Los Soldados que obtengan una pifia sufren 2 heridas.

Si hay prisioneros acompañando al grupo de asalto, cada uno debe realizar una acción de Velocidad. La Velocidad de los prisioneros es 3. Si un prisionero falla la tirada, muere.

Si el grupo de asalto se encuentra en una casilla de Cráter Pequeño, Cráter Grande o Edificio en Ruinas, la dificultad pasa a ser Normal.

13.12 Hombre Desaparecido

En la oscuridad, uno de los miembros del grupo de asalto se ha alejado sin darse cuenta y se ha perdido.

Cada Soldado, comenzando por el último hombre del Orden de Marcha y avanzando hacia el frente de la columna, debe tirar un D6 para determinar si se ha separado del grupo en la oscuridad. Los prisioneros escoltados también deben realizar esta tirada una vez que todos los asaltantes hayan tirado. Si entre los prisioneros hay un oficial, será el último alemán en efectuar la tirada. El primer Soldado que obtenga un resultado de 1 es el que se ha perdido. Ese Soldado queda abandonado y deberá encontrar por sí mismo el camino de regreso a las trincheras (véase «17.3 Hombres Abandonados»).

Este Evento termina en cuanto un hombre desaparece o cuando todos los Soldados han realizado su tirada. Si ninguno obtiene un resultado de 1, el hombre que se había separado consigue reunirse nuevamente con el grupo.

13.13 Cadáveres Mutilados

Cadáveres horriblemente mutilados yacen enmarañados bajo vuestros pies. Cada Soldado debe superar una acción de Coraje Normal para evitar quedar perturbado por la visión.

Si falla, queda afectado psicológicamente y su Coraje sufre una penalización de -1 durante el resto de la partida. Si obtiene una pifia, la penalización es de -2. Marca la penalización correspondiente en la Ficha de Soldado.

Si hay un Oficial o un Suboficial en el grupo de asalto y este no ha perdido los nervios (asegúrate de resolver primero sus propias tiradas), podrá intentar una acción de Mando para reanimar moralmente a un Soldado afectado, anulando así la penalización de Coraje. Eliminar una penalización de -1 requiere una acción de Mando Difícil. Eliminar una penalización de -2 requiere una acción de Mando Muy Difícil.

El Oficial y el Suboficial solo pueden realizar un intento cada uno, aunque ambos intentos pueden dirigirse al mismo Soldado.

Si un Soldado dispone de una petaca de ron, puede beberla antes o después de realizar la tirada para reforzar su Coraje. Borra la petaca de ron de su Ficha de Soldado.

13.14 Francotirador

Un francotirador enemigo se oculta en algún lugar de Tierra de Nadie, prácticamente invisible gracias a su camuflaje. ¡Está disparando contra vosotros!

Antes de que el grupo de asalto pueda reaccionar, el francotirador dispara contra el Soldado situado en cabeza de la columna (o contra el primer Soldado que no lleve pasamontañas), causándole automáticamente una Herida Grave.

El siguiente Soldado de la columna (el que se encuentra inmediatamente detrás del herido) puede intentar eliminar al francotirador mediante una acción de Disparo o Lanzamiento Muy Difícil. Si tiene éxito, el francotirador muere y el Evento termina. Si falla, el francotirador responde al fuego y le causa una herida. Si obtiene una pifia, la herida es Grave.

Si el francotirador sigue vivo, el siguiente Soldado de la columna puede intentar una acción de Disparo o Lanzamiento Difícil. Si tiene éxito, el francotirador muere y el Evento termina. Si falla, recibe una herida. Si obtiene una pifia, recibe una Herida Grave.

Si el francotirador continúa con vida, el siguiente Soldado de la columna puede intentar una acción de Disparo o Lanzamiento Normal. Si tiene éxito, el francotirador muere y el Evento termina. Si falla, recibe una herida. Si obtiene una pifia, recibe una Herida Grave.

Si después de todo ello el francotirador sigue vivo, deja de disparar y regresa a sus propias líneas.

Al determinar quién recibe el primer disparo, deben ignorarse todos los Soldados que lleven pasamontañas hasta encontrar uno que no lo lleve. Si todos los asaltantes llevan pasamontañas, el francotirador dispara contra el primer Soldado de la columna, pero este sufrirá una Herida Leve en lugar de una Herida Grave. Fuera de determinar quién recibe el primer disparo y la gravedad de la herida inicial, los pasamontañas no tienen ningún otro efecto sobre este Evento.

Si el grupo transporta prisioneros, cualquier Soldado puede gastar 1 punto de Suerte para que el disparo alcance a un prisionero en lugar de a un miembro del grupo. El prisionero muere.

Si el grupo se encuentra en una casilla de Edificio en Ruinas o Bosque Devastado, la gravedad de la primera herida provocada por el francotirador se determina normalmente mediante una tirada de heridas, en lugar de ser automáticamente una Herida Grave.

Si los asaltantes se encuentran en una casilla de Bosque Devastado, todas las acciones de Disparo aumentan un nivel de dificultad.

Si algún Soldado obtiene una pifia en una acción de Lanzamiento, se aplican las reglas especiales de las granadas (véase «6.1 Bolsa de Granadas»).

13.15 Bengala Iluminante

Una bengala asciende al cielo e inunda la zona con una intensa luz blanca mientras desciende lentamente suspendida de un paracaídas. Si no permanecéis completamente inmóviles, el enemigo puede descubrirlos y abrir fuego.

Cada Soldado debe realizar una acción de Coraje Normal para permanecer inmóvil hasta que la luz de la bengala se extinga. Si todos tienen éxito, no ocurre nada y el Evento termina. No puede utilizarse ron para mejorar esta tirada, ya que beberlo implicaría moverse.

Si el grupo escolta prisioneros, cada prisionero también debe realizar una acción de Coraje. El Coraje de los prisioneros es 3.

A continuación, cuenta cuántos Soldados y prisioneros han fallado sus tiradas. Suma además 1 al total por cada Soldado que haya superado su acción de Coraje y que lleve casco puesto. (Los cascos británicos tenían una silueta muy característica que facilitaba identificar a un hombre de pie incluso en condiciones de poca visibilidad).

A continuación, tira un D6 para comprobar si los ametralladores enemigos han detectado el movimiento. Si el resultado es igual o inferior al número calculado anteriormente, una ametralladora abre fuego. Si alguno de los Soldados o prisioneros obtuvo una pifia en su tirada de Coraje, los ametralladores detectan automáticamente el movimiento y disparan.

Todos los soldados y prisioneros se consideran todavía de pie si el tirador de la ametralladora detecta movimiento.

Si la ametralladora abre fuego, cada Soldado que permanezca de pie debe realizar una acción de Velocidad Difícil para lanzarse al suelo. Los Soldados que fallen sufren 1 herida. Los Soldados que obtengan una pifia sufren 2 heridas.

Los prisioneros que aún permanezcan de pie también deben realizar una acción de Velocidad. La Velocidad de un prisionero es 3.

Si el grupo de asalto se encuentra en una casilla de Cráter Pequeño, Cráter Grande o Edificio en Ruinas, la dificultad de la acción de Velocidad pasa a ser Normal.

13.16 Plaga de Ratas

Las ratas corretean por el barro alimentándose de cadáveres. Cuando se las molesta, muerden.

Cada Soldado debe realizar una acción de Combate o Disparo Normal para matar ratas. Si falla, no ocurre nada. Si obtiene una pifia, el Soldado sufre 1 Herida Leve. Después, las ratas desaparecen entre la oscuridad.

Si el grupo de asalto está escoltando prisioneros, estos intentarán escapar aprovechando el caos. Cada prisionero debe

realizar una acción de Velocidad Difícil. La Velocidad de los prisioneros es 3. Si tiene éxito, el prisionero escapa.

Si los asaltantes se encuentran en una casilla de Bosque Devastado, todas las acciones de Disparo pasan a ser Difíciles.

13.17 Recuerdos Tentadores

El cadáver de un enemigo posee un «recuerdo» al que resulta imposible resistirse: una Cruz de Hierro, un casco Pickelhaube o una pistola Luger (lamentablemente sin munición).

Cada Soldado debe realizar una tirada de Mando Normal (que representa su autodisciplina) para resistir la tentación. Si falla o obtiene una pifia, el Soldado recoge el recuerdo. Si ya transportaba el máximo número permitido de piezas de Equipo, debe abandonar una pieza de Equipo a elección del jugador. El Equipo abandonado no puede ser recogido por ningún otro Soldado.

13.18 Proyectil sin Explotar

Uno de tus Soldados acaba de tropezar con un proyectil sin explotar. ¿Detonará?

Tira un D10 para determinar aleatoriamente qué Soldado lo ha encontrado. Un resultado de 1 corresponde al Soldado situado en cabeza de la columna, un 2 al siguiente, y así sucesivamente. Si el resultado es superior al número de Soldados que quedan en el grupo de asalto, vuelve a tirar hasta obtener un Soldado válido. Ese Soldado debe realizar una acción de Velocidad Difícil para determinar si golpea accidentalmente el proyectil y provoca su explosión.

Si falla, el Soldado muere y todo el Equipo que transportaba queda destruido. Si obtiene una pifia, muere y además los dos Soldados situados inmediatamente a ambos lados de él son alcanzados por la explosión. Cada uno de ellos sufre una herida. En las pifias (*botch rolls*), los soldados situados a ambos lados pueden no ser aplicables. Por ejemplo, si el décimo soldado obtiene una pifia, solo resultaría herido el noveno.

Si el grupo está escoltando prisioneros, el Soldado seleccionado puede gastar 1 punto de Suerte para que sea un prisionero quien tropiece con el proyectil. El prisionero realiza la tirada de Velocidad utilizando Velocidad 3. Si falla, el prisionero muere y nadie más resulta herido. Si obtiene una pifia, el prisionero muere y el Soldado originalmente seleccionado sufre una herida.

13.19 Terreno Encharcado

Una lluvia reciente ha convertido el terreno en una masa resbaladiza de barro.

Los Soldados pueden resbalar y lesionarse con restos afilados ocultos en el suelo. Cada Soldado debe realizar una acción de Fuerza Normal para no resbalar.

Si falla, resbala en el barro y debe elegir entre sufrir 1 Herida Leve o perder 1 pieza de Equipo. Si obtiene una pifia, desaparece en un lodazal similar a arenas movedizas y se ahoga. No puede realizarse ningún intento para rescatarlo.

Si el grupo está escoltando prisioneros, cada uno de ellos también debe realizar una acción de Fuerza. La Fuerza de los prisioneros es 3. Si un prisionero falla la tirada, desaparece en el barro y se ahoga.

13.20 Hombres Heridos

Tropiezas con varios soldados heridos y debes tomar una decisión difícil: ¿debilitarás tu grupo de asalto para llevarlos de regreso a las líneas propias?

Tira un D6 para determinar cuántos heridos habéis encontrado. Después tira otro D6 para determinar su nacionalidad:

1-3: soldados enemigos

4-6: soldados aliados

Si los heridos son enemigos, tira un D6 para comprobar si hay un oficial entre ellos. Con un resultado de 6, uno de los heridos es un oficial.

Los heridos pueden ser transportados de vuelta a las trincheras propias. El jugador decide cuántos de ellos serán evacuados, desde ninguno hasta todos. Por cada herido transportado, deberá separar uno o dos Soldados del grupo de asalto para encargarse de llevarlo de regreso (véase «9.4 Transporte de Heridos»).

Por cada soldado aliado que sea transportado de regreso a vuestras propias líneas de trincheras (independientemente de que el herido y quienes lo transportan sobrevivan o no al trayecto), añade 1 punto de Suerte adicional a cualquier Soldado que permanezca en la partida de asalto. Esta Suerte adicional debe utilizarse durante la partida actual; no se conserva para partidas posteriores.

14. Cartografiar Trincheras Enemigas

Una vez que la partida de asalto se encuentra dentro de las Trincheras Enemigas, los asaltantes deben seguir las líneas de trinchera; no pueden aventurarse a ningún hexágono que no forme parte de una trinchera.

Aclaración: Los asaltantes pueden abandonar las trincheras enemigas y regresar a Tierra de Nadie en cualquier momento, hayan cumplido o no su objetivo. La restricción anterior solo impide moverse desde un hexágono de trinchera a zonas situadas entre las líneas de trincheras que no forman parte de la red de trincheras ni de Tierra de Nadie.

Cuando un grupo de asalto salga de una trinchera enemiga hacia un hexágono de Tierra de Nadie, deberá seguir las reglas de exploración propias de las trincheras enemigas, ya que los

recodos y cambios de dirección de las trincheras pueden ocultar los hexágonos adyacentes. Tras entrar en el hexágono de Tierra de Nadie, realiza una tirada en la tabla de exploración de la sección 11.

Durante la Primera Guerra Mundial, ambos bandos solían excavar tres líneas defensivas (que se extienden horizontalmente a través del mapa del jugador): la Trinchera de Primera Línea, la Trinchera de Apoyo y la Trinchera de Reserva, conectadas entre sí mediante Trincheras de Comunicación.

Cuando los asaltantes pasan por primera vez de la Tierra de Nadie a las trincheras enemigas, posiblemente provocando una reacción del enemigo al hacerlo (véase «¡Nos han oído!», página 19), entran en la Trinchera de Primera Línea del enemigo. Los asaltantes deben seguir esta trinchera, desplazándose hacia la izquierda o hacia la derecha. Solo pueden acceder a las trincheras de Apoyo o de Reserva a través de una Trinchera de Comunicación.

A diferencia de Tierra de Nadie, donde el grupo de asalto puede ver todas las casillas adyacentes, las casillas de trinchera permanecen ocultas debido a los giros y recovecos de las trincheras. No se realiza ninguna tirada para determinar el contenido de una casilla de trinchera hasta que el grupo de asalto entra realmente en ella.

La excepción la constituyen los grupos de asalto equipados con un periscopio de trinchera.

Estos asaltantes pueden asomarse por encima del parapeto para averiguar qué contiene la siguiente casilla de trinchera antes de decidir si entran en ella.

Tirada (2D6)	Trinchera frontal	Trinchera de apoyo	Trinchera de reserva
2	Fortín	Cuartel General	Cuartel General
3–4	Nido de Ametralladora	Nido de Ametralladora	Refugio
5–8	Sección de Trinchera	Sección de Trinchera	Sección de Trinchera
9–10	Refugio	Refugio	Refugio
11	Emplazamiento de Mortero	Emplazamiento de Mortero	Field Dressing Station
12	Fortín	Cuartel General	Cuartel General

Al determinar el contenido de cada casilla de las trincheras enemigas, el resultado obtenido dependerá de si los asaltantes se encuentran en la Trinchera Frontal, la Trinchera de Apoyo o la Trinchera de Reserva.



¡NOS HAN OÍDO!

El sigilo durante el cruce de Tierra de Nadie era de vital importancia para un grupo de asalto. Cuando finalmente alcanzan las trincheras enemigas, pueden sufrir una penalización si no han actuado con suficiente discreción.

Si durante el cruce de Tierra de Nadie cualquiera de los Soldados ha disparado su arma (realizado una acción de Disparo), lanzado una granada (realizado una acción de Lanzamiento), si el Evento «Perro Enemigo» terminó con el perro ladrando o si se produjo el Evento «Disparo Accidental», los soldados enemigos sabrán que el grupo de asalto se aproxima y estarán preparados para rechazarlo.

En ese caso, todas las acciones realizadas en la primera casilla enemiga en la que entren los asaltantes aumentan un nivel de dificultad (por ejemplo, una acción Normal pasa a ser Difícil).

Si alguno de los Soldados habla alemán, puede intentar engañar al enemigo haciéndole creer que el grupo de asalto es una patrulla amiga. Para ello debe superar una acción de Mando Difícil.

Si falla, el enemigo no se deja engañar.

Aunque haya varios Soldados que hablen alemán, este intento solo puede realizarse una vez.

15. Eventos en las Trincheras

Cada vez que los asaltantes entren en una casilla no despejada que no sea una Trinchera de Comunicación mientras se encuentren en las trincheras enemigas, deberán resolver un Evento según el tipo de casilla en la que hayan entrado.

Una vez que una casilla ha sido «despejada», normalmente puede volver a entrarse en ella sin incidentes. La siguiente vez que los asaltantes entren en esa casilla, tira un D6. Con un resultado de 1, la casilla deja de considerarse despejada y deberá resolverse nuevamente el Evento correspondiente a ese tipo de terreno.

(Si los asaltantes escoltan prisioneros, se aplican reglas adicionales para las casillas no despejadas; véase «10. Prisioneros».)

15.1 Trinchera de Comunicación



Las trincheras de comunicación ya están impresas en el mapa y no requieren tiradas de exploración. Normalmente son lugares muy transitados durante la noche, ya que las tropas enemigas las utilizan para desplazarse hacia el frente bajo la cobertura de la oscuridad.

Tira 1D6 por cada hexágono de Trinchera de Comunicación al que entren los asaltantes.

1: Refuerzos enemigos armados con lanzallamas avanzan por la trinchera. Cada Soldado de la partida de asalto debe intentar una acción de Combate o Disparo Difícil. Si falla, el Soldado sufre 1 Herida Grave cuando los enemigos dirigen sus lanzallamas contra él. Si obtiene una pifia, el Soldado muere. Una vez resueltas todas las acciones, el hexágono queda despejado.

2–3: Refuerzos enemigos avanzan por la Trinchera de Comunicación. Cada Soldado de la partida de asalto debe intentar una acción de Combate o Disparo Media. Si falla, el Soldado sufre 1 herida. Si obtiene una pifia, el Soldado sufre 2 heridas. Una vez resueltas todas las acciones, el hexágono queda despejado.

4–5: Tropas enemigas que transportan comida, correo u otros suministros avanzan por la Trinchera de Comunicación. Afortunadamente, están demasiado cargadas para combatir con eficacia. Cada Soldado de la partida de asalto debe intentar una acción de Combate o Disparo Media. Si falla, no ocurre nada. Si obtiene una pifia, el Soldado sufre 1 herida. Una vez resueltas todas las acciones, el hexágono queda despejado.

6: El hexágono está despejado. No se requiere ninguna acción.

15.2 Refugio Subterráneo



Los refugios subterráneos proporcionan protección al enemigo durante los bombardeos de artillería y sirven como alojamiento. Este tiene unas escaleras que descienden hacia la oscuridad. Lo que ocurra a continuación dependerá de si la partida de asalto se aproximó en silencio.

Si la partida de asalto realizó alguna acción de Disparo o Lanzamiento en el hexágono anterior, los enemigos del interior del refugio habrán sido alertados y habrán salido a la trinchera, preparados para combatir. Cada Soldado de la partida de asalto debe intentar una acción de Combate o Disparo Difícil. Si falla, el Soldado sufre 1 herida. Si obtiene una pifia, el Soldado sufre 2 heridas.

Una vez resueltas todas las acciones, el refugio queda despejado.

Si la partida de asalto actuó en silencio en el hexágono anterior (sin intentar acciones de Disparo ni Lanzamiento), los enemigos permanecen dentro del refugio. Los asaltantes pueden lanzar granadas al interior del refugio (cumpliendo así el Objetivo «Bombardear un refugio enemigo») o enviar a un hombre al interior para intentar capturar prisioneros (lo que podría cumplir un Objetivo de capturar a un oficial enemigo).

BOMBARDEAR EL REFUGIO: Si alguno de los Soldados dispone de granadas, puede intentar una acción de Lanzamiento Media para arrojar una granada al interior del refugio. En caso de pifia, se aplican reglas especiales (véase «6.1 Bolsa de Granadas» en la sección «6. Equipo»). Que los enemigos del interior mueran o no dependerá del número de lanzamientos exitosos. Una vez resueltas todas las acciones de Lanzamiento, tira 1D6. Si el resultado es igual o inferior al número de lanzamientos exitosos, todos los enemigos del interior del refugio mueren y el refugio queda «despejado».

En caso contrario, los supervivientes emergerán cuando la partida de asalto pase junto al refugio y atacarán a los tres últimos hombres de la formación. Estos tres Soldados deberán intentar una acción de Disparo o Combate Media para eliminar a los supervivientes. Si fallan, el Soldado sufre 1 herida. Si obtiene una pifia, el Soldado sufre 2 heridas.

Una vez resueltas todas las acciones, el refugio queda despejado.

ENTRAR EN EL REFUGIO: Un Soldado puede entrar en el refugio e intentar capturar prisioneros, con la esperanza de apresar a un oficial enemigo o ser «mencionado en los partes oficiales». Se trata de una maniobra arriesgada, ya que la escalera es tan estrecha que solo un Soldado puede descender por ella a la vez.

Para descender solo al refugio, un Soldado debe primero intentar una acción de Valor Media. Solo si tiene éxito podrá

entrar; puede utilizar ron antes de realizar la tirada. Si falla, otros Soldados también pueden intentar reunir el valor necesario para entrar en el refugio, pero únicamente un Soldado puede entrar en él.

A continuación, el Soldado que ha entrado en el refugio debe realizar una acción de Mando Difícil. Si tiene éxito, los hombres que se encuentran dentro del refugio se rinden y ese Soldado es «Mencionado en los Despachos» (véase «18. Campaña»). Los asaltantes obtienen D6 prisioneros. Tira el D6 una segunda vez. Con un resultado de 6, uno de los prisioneros es un oficial. Alternativamente, cualquier Soldado puede gastar 1 punto de Suerte para que uno de los prisioneros sea un oficial.

Si la acción de Mando fracasa, el Soldado que entró en el refugio muere. Los enemigos que se encuentran en el interior salen entonces a la trinchera y atacan a los asaltantes. Cada Soldado debe realizar una acción de Combate o Disparo Normal. Si falla, no ocurre nada. Si obtiene una pifia, el Soldado sufre 1 herida.

Cuando todas las acciones se hayan resuelto, la casilla queda despejada.

Si los asaltantes capturan prisioneros, deberán decidir qué hacer con ellos (véase «10. Prisioneros»).

15.3 Puesto de Socorro

El de socorro está lleno de heridos enemigos, además de personal médico (doctores, asistentes sanitarios y camilleros).



Un Soldado del grupo de asalto puede intentar una acción de Mando Difícil. Si tiene éxito, el personal médico se rinde sin combatir. Los asaltantes obtienen D6 prisioneros, cualquiera de los cuales puede ser obligado a actuar como camillero.

Si falla, el personal médico ofrece resistencia.

Afortunadamente, no está bien armado. Cada Soldado debe realizar una acción de Combate o Disparo Normal. Si falla, no ocurre nada. Si obtiene una pifia, sufre 1 herida.

Después de que cada Soldado haya realizado su acción, el Evento termina. El personal médico ha sido eliminado o expulsado, pero los heridos enemigos permanecen en el lugar.

Tira un D6. Con un resultado de 6, uno de los heridos es un oficial enemigo. Alternativamente, cualquier Soldado puede gastar 1 punto de Suerte para que uno de los heridos sea un oficial. Si el objetivo de la misión era capturar un oficial enemigo, dicho oficial puede ser transportado de regreso a las trincheras propias (véase «9.4 Transporte de Heridos»).

Si los asaltantes capturan prisioneros, deberán decidir qué hacer con ellos (véase «10. Prisioneros»).

Una vez resueltas todas las acciones, la casilla queda despejada.

15.4 Cuartel General



El cuartel general está ocupado por un oficial enemigo y su personal de apoyo. Un Soldado del grupo de asalto puede intentar una acción de Mando. La dificultad es: Normal para un Oficial.

Difícil para un Suboficial. Muy Difícil para cualquier otro Soldado.

Si tiene éxito, el oficial enemigo y su personal se rinden. Siempre que al menos uno de estos prisioneros sea conducido con éxito hasta las trincheras propias, el Soldado que realizó la acción de Mando será «Mencionado en los Despachos» (véase «18. Campaña»).

Si los alemanes se rinden, tira un D6 para determinar cuántos hombres acompañan al oficial. Habrá: 1 oficial. D6 soldados de tropa.

Si la acción de Mando falla o resulta en una pifia, el oficial y su personal presentan combate. Cada Soldado debe realizar una acción de Combate o Disparo Difícil. Si falla, sufre 1 herida. Si obtiene una pifia, sufre 2 heridas.

Después de que cada Soldado haya realizado su acción, tira un D6 para determinar si algún enemigo ha sobrevivido al enfrentamiento:

1-2: Todos los enemigos han muerto.

3-4: Sobrevive un enemigo.

5-6: Sobreviven dos enemigos.

Si sobreviven dos enemigos, tira dos dados. Si cualquiera de ellos muestra un resultado de 6, uno de los supervivientes es un oficial.

Los supervivientes están gravemente heridos. Si el objetivo era capturar un oficial enemigo, deberá enviarse uno o dos Soldados (acompañados por camilleros si están disponibles y se desea utilizarlos) para transportarlo de vuelta a las trincheras propias (véase «9.4 Transporte de Heridos»).

Si los asaltantes capturan prisioneros, deberán decidir qué hacer con ellos (véase «10. Prisioneros»).

Una vez resueltas todas las acciones, la casilla queda despejada.

15.5 Nido de Ametralladora



Una ametralladora abre fuego y cada uno de los 3 Soldados situados en cabeza del grupo de asalto debe realizar una acción de Velocidad Difícil para lanzarse a un lado y evitar las balas. (Los Soldados situados detrás de estos tres se consideran protegidos tras un recodo de la trinchera y no necesitan realizar ninguna tirada). Los Soldados que fallen esta tirada sufren 1 herida. Los Soldados que obtengan una pifia sufren 2 heridas.

A continuación, el nido de ametralladora debe ser neutralizado. Esto ocurre en cuanto un Soldado supera una acción de Lanzamiento, Disparo o Combate.

La dificultad depende de la acción realizada:

Normal para Lanzamiento.

Difícil para Disparo.

Muy Difícil para Combate.*

Si una acción de Combate o Disparo resulta en pifia, el Soldado sufre 1 herida. Si una acción de Lanzamiento resulta en pifia, se aplican las reglas especiales correspondientes (véase «6.1 Bolsa de Granadas» en la sección «6. Equipo»).

Una vez resueltas todas las acciones, la casilla queda despejada.

* Si un Soldado elimina un nido de ametralladora mediante una acción de Combate, es «Mencionado en los Despachos» (véase «18. Campaña»).

15.6 Emplazamiento de Mortero



La trinchera situada delante está ocupada por un equipo de mortero de tres hombres, además de tropas regulares. Están armados con granadas.

Los Soldados que dispongan de granadas pueden intentar una acción de Lanzamiento Difícil para arrojar una granada al emplazamiento de mortero. Si el lanzamiento tiene éxito, todo el equipo enemigo de mortero muere y la casilla queda despejada. Si falla, no ocurre nada. Si obtiene una pifia, se aplican las reglas especiales correspondientes (véase «6.1 Bolsa de Granadas» en la sección «6. Equipo»).

Si ninguno de los lanzamientos tiene éxito, los enemigos del emplazamiento de mortero responden lanzando una granada contra los asaltantes. Tira un D10 y cuenta la columna de Soldados desde la cabeza hasta la retaguardia. La granada impacta al Soldado situado en esa posición, que sufre automáticamente una Herida Grave. Además, los Soldados situados inmediatamente delante y detrás de él (si los hubiera) sufren una herida. Si el resultado obtenido es superior al número de Soldados que quedan en el grupo de asalto (por ejemplo, se obtiene un 6 y solo quedan 5 Soldados), la granada falla su objetivo y nadie resulta herido.

Si hay prisioneros acompañando al grupo, el Soldado objetivo puede gastar 1 punto de Suerte para que la granada impacte sobre un prisionero. El prisionero muere y ningún Soldado resulta herido.

Si ninguno de los Soldados dispone de granadas (o si el jugador prefiere hacerlo de esta manera), cada Soldado debe realizar una acción de Combate o Disparo Difícil. Si

16. Regreso a las Líneas

Una vez completado el Objetivo, el jugador tiene dos opciones. Si desea una partida más corta, puede pasar inmediatamente a la sección «17. Fin de la Partida». Si desea completar toda la incursión, puede continuar jugando hasta que el grupo de asalto regrese a sus propias trincheras. Si se elige esta segunda opción, se aplican las reglas siguientes.

Los grupos de asalto tenían órdenes de regresar exactamente al mismo punto de la línea de trincheras desde el que habían partido (el punto de salida, señalado en el mapa con una bandera británica), para evitar ser confundidos con tropas enemigas.

El grupo de asalto puede regresar a sus trincheras por cualquier punto, pero si la casilla de trinchera por la que entra no es el punto de salida, será recibido a tiros por sus propios centinelas.

Si en el grupo de asalto hay un Oficial o un Suboficial, uno de ellos (pero no ambos) puede intentar una acción de Mando Normal para gritar a los centinelas e intentar convencerlos de que el grupo es amigo. Si tiene éxito, el grupo alcanza las trincheras sin recibir disparos. Si falla o obtiene una pifia, los centinelas abren fuego.

Si el grupo recibe disparos, el primer Soldado de la columna debe realizar una acción de Velocidad Normal para apartarse de la trayectoria de las balas. Si falla, sufre 1 herida. Si obtiene una pifia, muere por los disparos.

Después de ello, el grupo alcanza las trincheras.

En ocasiones, un grupo de asalto puede sufrir pérdidas tan graves que decida regresar sin completar su objetivo. También puede ocurrir que el objetivo parezca imposible de cumplir. El jugador puede abortar una incursión en cualquier momento, pero con una penalización. Tras una incursión abortada, no se obtienen aumentos de Suerte ni resultados de «Mencionado en los Despachos».

17. Fin de la Partida

Una vez finalizada la partida, deben resolverse varias cuestiones.

17.1 Atención Médica

Los asaltantes heridos que consiguen regresar a sus propias trincheras son enviados a los puestos de socorro para recibir tratamiento. Los casos más graves son evacuados a hospitales, ya sea en Francia o de regreso a Gran Bretaña. Sin embargo, antes deben sobrevivir el tiempo suficiente para recibir atención médica.

Una vez de vuelta en sus trincheras, los Soldados que no sufran nada más grave que una Herida Leve son tratados y devueltos a

sus unidades. Estos Soldados pueden utilizarse en la siguiente partida.

Sin embargo, todo Soldado que haya sufrido una Herida Grave debe realizar una tirada en la tabla correspondiente para determinar si sobrevive. Según la localización de la herida, el Soldado puede morir, quedar tan gravemente herido que nunca vuelva a combatir (la herida se considera un «Blighty» y es enviado a casa para recuperarse), o finalmente regresar al servicio una vez recuperado de todas sus heridas (el Soldado podrá utilizarse en la próxima partida).

Debe realizarse una tirada independiente por cada Herida Grave sufrida. Continúa realizando tiradas hasta que todas las Heridas Graves hayan sido resueltas o hasta obtener el primer resultado de «Muere» o «Enviado a Casa».

Atención Médica (D6)			
Localización de la Herida Grave	Soldado muere	Enviado a Casa	Recuperado
Cabeza	1, 2, 3	4, 5	6
Mano	n/a	1, 2	3, 4, 5, 6
Brazo	1	2, 3	4, 5, 6
Pecho	1, 2	3, 4	5, 6
Pierna	1	2, 3	4, 5, 6
Pie	n/a	1, 2	3, 4, 5, 6

Los heridos incapacitados que estén siendo transportados de regreso a las trincheras deben resolver primero si sobreviven al trayecto (véase «9.4 Transporte de Heridos») antes de realizar las tiradas en la tabla de Atención Médica.

17.2 Hombres Cegados

Realiza una tirada de D6 por cada Soldado que haya quedado ciego para determinar si recupera la vista y puede regresar al servicio.

Hombres Cegados (D6)	
Permanentemente ciego / Enviado a Casa	Recupera la Vista
1, 2	3, 4, 5, 6

17.3 Hombres Abandonados

Realiza una tirada de D6 por cada Soldado que haya sido abandonado por el grupo de asalto. Los Soldados que estuvieran incapacitados cuando fueron abandonados utilizan la segunda columna de la tabla.

Hombres Abandonados (D6)		
Tirada (1D6)	Incapacitado	Resultado
1	1–2	El Soldado murió y ya no estará disponible para futuras partidas de la campaña.
2	3–4	El Soldado fue capturado y ya no estará disponible para futuras partidas de la campaña.
3–4	5–6	El Soldado consiguió regresar a sus trincheras, pero sufrió una herida adicional. Determina normalmente la localización y gravedad de esa herida (véase «9. Heridas»).
5–6		El Soldado regresó sano y salvo a sus trincheras sin sufrir heridas adicionales.

18. Campaña

Los Soldados que sobrevivan a una incursión pueden ser enviados nuevamente en incursiones posteriores. Entre incursiones, pueden ser reequipados según considere oportuno el jugador (aunque cada uno debe comenzar la siguiente incursión con el Equipo obligatorio para Soldados de su tipo). Los Soldados que hayan recogido recuerdos pueden guardarlos aparte.

Todos los Soldados que se hayan perdido son reemplazados por hombres nuevos.

Aumentos de Suerte

Los Soldados que sobreviven a una incursión son algo más experimentados que antes. Esto se representa aumentando en 1 la Suerte del Soldado. Este aumento se aplica cada vez que un Soldado sobrevive a una incursión de trincheras. La Suerte no puede aumentar por encima de 10.

Mencionado en los Partes Oficiales

Los soldados pueden ser mencionados en los partes mediante algunos eventos en las trincheras enemigas. El jugador debe llevar un registro de los Soldados que han sido «Mencionados en los Partes Oficiales». Si sobreviven, estos Soldados aumentan su Suerte en 2, en lugar de 1, cada vez que reciben esta distinción. La Suerte no puede aumentar por encima de 10.

Nuevos Soldados

Al crear un nuevo Soldado para la campaña, los jugadores pueden distribuir 25 puntos entre los Atributos (Velocidad, Fuerza, Valor, Mando, Disparo, Combate, Lanzamiento y Suerte) como deseen. El valor mínimo de un Atributo es 2 y el máximo es 5, antes de aplicar cualquier dado adicional por Habilidades Especiales.

Una partida de asalto siempre debe incluir un Oficial y un Suboficial, pero puede contener cualquier combinación de Fusileros, Granaderos y Porteadores que el jugador considere adecuada. Aunque históricamente las incursiones de trincheras a veces eran realizadas por grupos mucho más numerosos, el número máximo de Soldados que puede incluir una partida de asalto en el juego es de 10 hombres.

La Campaña de Cinco Partidas

A medida que la guerra se estancó en un sistema de trincheras a lo largo del Frente Occidental, el mariscal de campo Sir John French, comandante de la Fuerza Expedicionaria Británica, propuso en febrero de 1915 que el ejército realizara «ataques locales a una escala relativamente reducida». Según él, estos ataques «aliviarían la monotonía y mejorarían la moral de nuestras tropas, mientras que tendrían un efecto perjudicial equivalente sobre la moral de las tropas enemigas y contribuirían de diversas maneras a su agotamiento e inquietud general».

Al principio, se recomendó que cada división realizara al menos una incursión por semana. En el invierno de 1916-1917, esta cifra aumentó a dos incursiones semanales.

Trench Raid abarca el período en que las incursiones de trincheras fueron más frecuentes, desde principios de febrero de 1915 hasta el inicio de la Ofensiva de Primavera alemana de marzo de 1918, que rompió el estancamiento en el Frente Occidental. El juego asume que cada división realizó una incursión por semana durante 1915 y 1916, y dos incursiones por semana durante 1917 y 1918. Redondeando ligeramente al alza, esto supone un total de 230 incursiones.

Los personajes creados por el jugador pertenecen a una compañía de infantería de la Fuerza Expedicionaria Británica, una de las 48 compañías que componen una división. Si se divide el total de 230 incursiones entre este número y se redondea al alza, la compañía a la que pertenecen los personajes podría esperar participar en un total de cinco

incursiones a lo largo de la guerra. Por ello, se recomienda que una campaña de Trench Raid tenga una duración de cinco partidas.

Una vez concluidas estas cinco partidas, el jugador debe calcular la puntuación de campaña de la siguiente manera:

- 10 puntos por cada Objetivo completado.
- 5 puntos por cada Soldado que sobreviva a las cinco incursiones (que no haya muerto, sido capturado ni enviado a casa debido a una herida).
- 2 puntos por cada Soldado de reemplazo (incorporado después de la Partida 1) que sobreviva a la incursión final (que no haya muerto, sido capturado ni enviado a casa debido a una herida).
- 2 puntos cada vez que un Soldado sea Mencionado en los Partes Oficiales (un mismo Soldado puede recibir esta distinción más de una vez; suma 2 puntos por cada mención).

Cada incursión exitosa constituyó una contribución importante al esfuerzo de guerra. Por ello, no existen categorías estrictas de «éxito» o «fracaso». Los jugadores deberían utilizar estas puntuaciones como referencia para medir el éxito de futuras campañas de incursiones, tratando de mejorar sus resultados en cada nueva partida.

Nota: Todos los efectos que duren «hasta el final de la partida» (por ejemplo, la penalización al Valor provocada por Cadáveres Mutilados) terminan cuando la incursión finaliza. No se mantienen durante toda la campaña.

19. Ejemplo de Incursión de Trincheras

Objetivo: Eliminar a un francotirador enemigo

Informe redactado por: Sargento Fred Dubbins, Suboficial

Turno 1: Partimos desde el punto de salida. La zona situada justo delante de nuestras líneas está bloqueada por alambradas. ¡Alguien olvidó abrirnos paso! El soldado Harris cortó el alambre.

Turno 2: Gas mostaza. Por suerte, ninguno de los hombres sufrió ampollas.

Turno 6: Encontramos seis heridos aliados. Son demasiados para transportarlos; informaremos de su posición cuando regresemos a nuestras líneas.

Turno 9: Más alambradas que cortar. El soldado Adlum estuvo a punto de pisar un proyectil sin explotar.

Turno 11: ¡Gas de cloro! El soldado Adlum no trajo su máscara, prefiriendo llevar armadura corporal, que no le protege del gas. Sufre una Herida Grave en el pecho. Continúa adelante con valentía.

Turno 13: Encontramos una máscara antigás. El soldado Adlum deja su garrote y se queda con la máscara.

Turno 14: Perro enemigo. Nadie tiene corazón para dispararle. Lo dejamos marchar.

Turno 15: Otro proyectil sin explotar. El soldado Bull lo esquiva con habilidad.

Turno 16: Capturamos a dos camilleros enemigos.

Turno 17: Un pequeño cráter lleno de ratas. El soldado Adlum es mordido y sufre una Herida Leve en la pierna.

Turno 18: Los recuerdos de guerra tientan a los hombres. El soldado Adlum abandona su bolsa de granadas para recoger uno. El soldado Winter deja su garrote para hacer lo mismo. El soldado Smith está a punto de abandonar su fusil, pero afortunadamente recupera el sentido común. Le advierto a Winter y Smith que se enfrentarán a medidas disciplinarias cuando regresemos a nuestras líneas.

Turno 19: Encontramos un puesto de escucha enemigo a solo 5 hexágonos de nuestras líneas. Está ocupado por cuatro alemanes, todos despiertos. En el combate resultante, la única herida es un leve rasguño en la mano del soldado Symes. Los dos camilleros enemigos también se unen a la lucha y son abatidos o puestos en fuga junto con los demás. No los echaremos de menos.

Turno 22: El soldado Winter desaparece... ¡en terreno abierto!

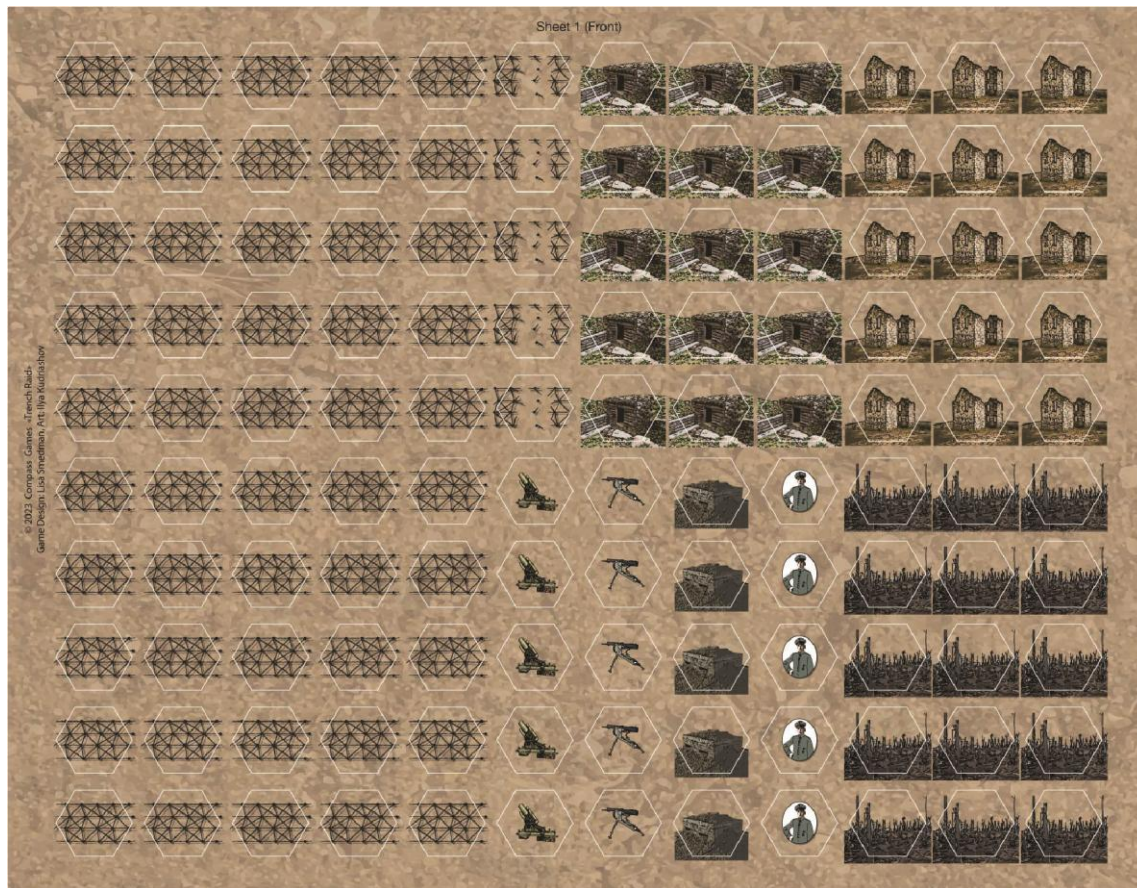
Turno 25: Nos sorprende una ametralladora mientras avanzamos por terreno abierto. Por suerte, el único alcanzado es el soldado Adlum, que se mueve demasiado despacio: Herida Leve en el brazo.

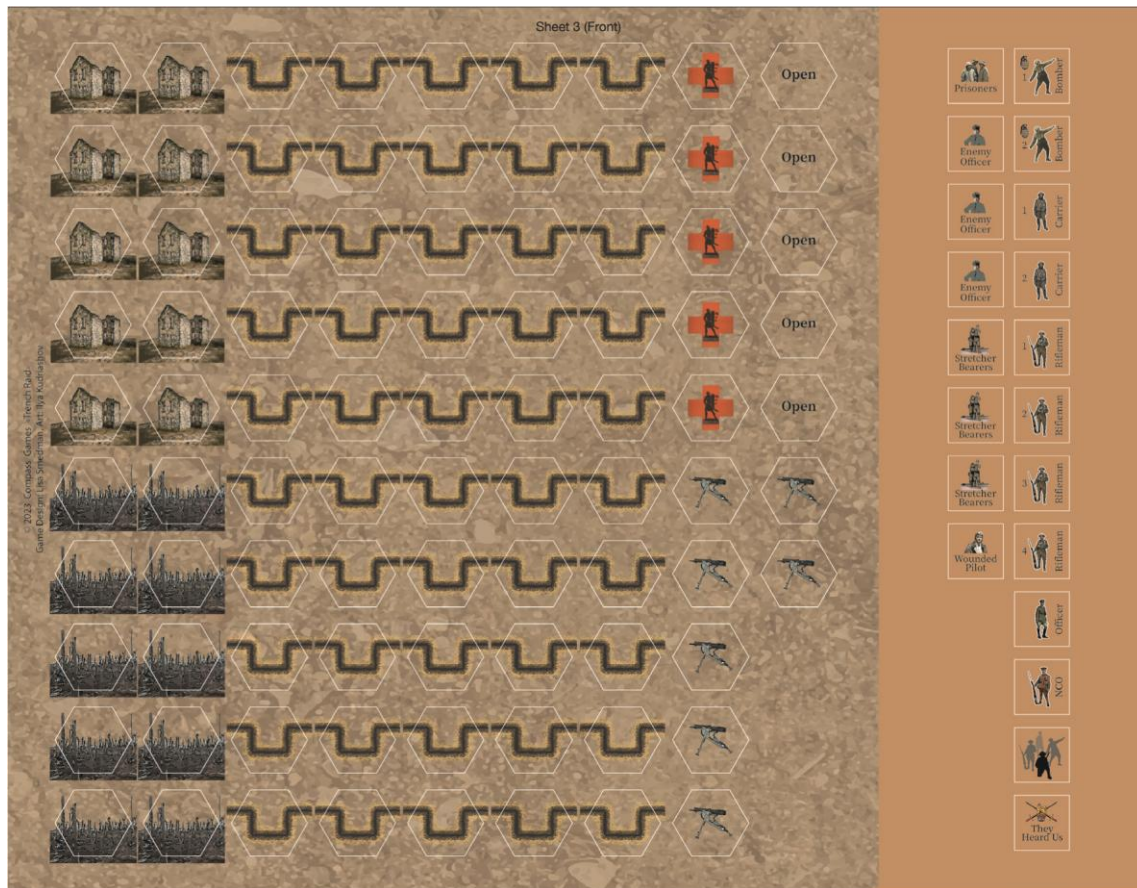
Turno 27: La ametralladora abre fuego de nuevo. Un gran cráter proporciona cierta protección, pero el teniente Connors sufre una Herida Leve en el pecho. El soldado Adlum recibe un impacto en el pecho; su armadura le salva la vida, aunque sufre una Herida Leve.

Turno 28: Encontramos al francotirador en un Bosque Devastado, ¡justo al lado de nuestra línea de trincheras! El teniente Connors resulta gravemente herido en una pierna. El soldado Symes elimina al francotirador y el soldado Khol vendar al teniente.

Turno 29: En lugar de avanzar penosamente hasta nuestro punto de partida, entramos en nuestras líneas. El teniente Connors convence a los centinelas de que somos amigos.

Conclusión de la misión: El teniente Connors es atendido y se recupera. El soldado Adlum es enviado a un hospital. El soldado Winter nunca regresa; se le da por muerto.





Bomber 1

Name: ☐ Mentioned in Dispatches

HEAD WOUND
☐ Light: -1 die all Stats
☐ Serious: -2 dice all Stats

ARM WOUND
☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw, Strength

CHEST WOUND
☐ Light: -1 die Speed, Strength
☐ Serious: -2 dice all Stats

HAND WOUND
☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw

LEG WOUND
☐ Light: -1 die Speed, Strength, Fight
☐ Serious: -2 dice Speed, Strength, Fight

FOOT WOUND
☐ Light Wounds
☐ Serious: -2 dice Speed, Fight

UNARMED
☐ No Weapon: -1 die Fight
☐ No Firearm: No Shoot actions
☐ No Grenades: No Throw actions

Luck Points Remaining
□□□□□□□□□□



STAT (dice) **WOUND MODIFIERS**

Speed	-1	-2
Strength	-1	-2
Courage	-1	-2
Command	-1	-2
Shoot	-1	-2
Fight	-1	-2
Throw	-1	-2
Luck	-1	-2

EQUIPMENT:

- ☐ Bag of Grenades
- ☐ Gas Mask
- ☐ Balachava
- ☐ Helmet
- ☐ Body Armor
- ☐ Pistol
- ☐ Club
- ☐ Rifle
- ☐ Compass
- ☐ Trench Periscope
- ☐ Field Dressing
- ☐ Wire Cutters
- ☐ Flask of Rum

Trench Raid

© 2013 Creative Commons
Designed and Illustrated by
Copyright: Andrew Tate Illustrations

Officer

Name: ☐ Mentioned in Dispatches

HEAD WOUND
☐ Light: -1 die all Stats
☐ Serious: -2 dice all Stats

ARM WOUND
☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw, Strength

CHEST WOUND
☐ Light: -1 die Speed, Strength
☐ Serious: -2 dice all Stats

HAND WOUND
☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw

LEG WOUND
☐ Light: -1 die Speed, Strength, Fight
☐ Serious: -2 dice Speed, Strength, Fight

FOOT WOUND
☐ Light Wounds
☐ Serious: -2 dice Speed, Fight

UNARMED
☐ No Weapon: -1 die Fight
☐ No Firearm: No Shoot actions
☐ No Grenades: No Throw actions

Luck Points Remaining
□□□□□□□□□□



STAT (dice) **WOUND MODIFIERS**

Speed	-1	-2
Strength	-1	-2
Courage	-1	-2
Command	-1	-2
Shoot	-1	-2
Fight	-1	-2
Throw	-1	-2
Luck	-1	-2

EQUIPMENT:

- ☐ Bag of Grenades
- ☐ Gas Mask
- ☐ Balachava
- ☐ Helmet
- ☐ Body Armor
- ☐ Pistol
- ☐ Club
- ☐ Rifle
- ☐ Compass
- ☐ Trench Periscope
- ☐ Field Dressing
- ☐ Wire Cutters
- ☐ Flask of Rum

Trench Raid

© 2013 Creative Commons
Designed and Illustrated by
Copyright: Andrew Tate Illustrations

Carrier 1

Name: ☐ Mentioned in Dispatches

HEAD WOUND
☐ Light: -1 die all Stats
☐ Serious: -2 dice all Stats

ARM WOUND
☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw, Strength

CHEST WOUND
☐ Light: -1 die Speed, Strength
☐ Serious: -2 dice all Stats

HAND WOUND
☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw

LEG WOUND
☐ Light: -1 die Speed, Strength, Fight
☐ Serious: -2 dice Speed, Strength, Fight

FOOT WOUND
☐ Light Wounds
☐ Serious: -2 dice Speed, Fight

UNARMED
☐ No Weapon: -1 die Fight
☐ No Firearm: No Shoot actions
☐ No Grenades: No Throw actions

Luck Points Remaining
□□□□□□□□□□



STAT (dice) **WOUND MODIFIERS**

Speed	-1	-2
Strength	-1	-2
Courage	-1	-2
Command	-1	-2
Shoot	-1	-2
Fight	-1	-2
Throw	-1	-2
Luck	-1	-2

EQUIPMENT:

- ☐ Bag of Grenades
- ☐ Gas Mask
- ☐ Balachava
- ☐ Helmet
- ☐ Body Armor
- ☐ Pistol
- ☐ Club
- ☐ Rifle
- ☐ Compass
- ☐ Trench Periscope
- ☐ Field Dressing
- ☐ Wire Cutters
- ☐ Flask of Rum

Trench Raid

© 2013 Creative Commons
Designed and Illustrated by
Copyright: Andrew Tate Illustrations

NCO

Name: ☐ Mentioned in Dispatches

HEAD WOUND
☐ Light: -1 die all Stats
☐ Serious: -2 dice all Stats

ARM WOUND
☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw, Strength

CHEST WOUND
☐ Light: -1 die Speed, Strength
☐ Serious: -2 dice all Stats

HAND WOUND
☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw

LEG WOUND
☐ Light: -1 die Speed, Strength, Fight
☐ Serious: -2 dice Speed, Strength, Fight

FOOT WOUND
☐ Light Wounds
☐ Serious: -2 dice Speed, Fight

UNARMED
☐ No Weapon: -1 die Fight
☐ No Firearm: No Shoot actions
☐ No Grenades: No Throw actions

Luck Points Remaining
□□□□□□□□□□



STAT (dice) **WOUND MODIFIERS**

Speed	-1	-2
Strength	-1	-2
Courage	-1	-2
Command	-1	-2
Shoot	-1	-2
Fight	-1	-2
Throw	-1	-2
Luck	-1	-2

EQUIPMENT:

- ☐ Bag of Grenades
- ☐ Gas Mask
- ☐ Balachava
- ☐ Helmet
- ☐ Body Armor
- ☐ Pistol
- ☐ Club
- ☐ Rifle
- ☐ Compass
- ☐ Trench Periscope
- ☐ Field Dressing
- ☐ Wire Cutters
- ☐ Flask of Rum

Trench Raid

© 2013 Creative Commons
Designed and Illustrated by
Copyright: Andrew Tate Illustrations

Bomber 2

Name: _____

☐ ☐ ☐ ☐ Serious Wounds
☐ ☐ ☐ ☐ Light Wounds

☒ Mentioned in Dispatches

HEAD WOUND

☐ Light: -1 die all Stats
☐ Serious: -2 dice all Stats

ARM WOUND

☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw, Strength

CHEST WOUND

☐ Light: -1 die Speed, Strength
☐ Serious: -2 dice all Stats

HAND WOUND

☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw

LEG WOUND

☐ Light: -1 die Speed, Strength, Fight
☐ Serious: -2 dice Speed, Strength, Fight

FOOT WOUND

☐ Light Wounds
☐ Serious: -2 dice Speed, Fight

UNARMED

☐ No Weapon: -1 die Fight
☐ No Firearms: No Shoot actions
☐ No Grenades: No Throw actions



STAT (dice)

	Speed	Strength	Courage	Command	Shoot	Fight	Throw	Luck
Wound Modifiers	-1	-2	-1	-2	-1	-2	-1	-2

EQUIPMENT:

☐ Bag of Grenades
☐ Gas Mask
☐ Balalaika
☐ Helmet
☐ Pistol
☐ Body Armor
☐ Club
☐ Compass
☐ Trench Periscope
☐ Field Dressing
☐ Wire Cutters
☐ Flask of Rum
☐ Luck Points Remaining



Carrier 2

[illegible]

[illegible]

Rifleman 4

Name:

- ☐ Mentioned in Dispatches

HEAD WOUND

- ☐ Light: -1 die all Stats
- ☐ Serious: -2 dice all Stats.

ARM WOUND

- ☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
- ☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw, Strength

CHEST WOUND

- ☐ Light: -1 die Speed, Strength
- ☐ Serious: -2 dice all Stats

HAND WOUND

- ☐ Light: -1 die Shoot, Fight, Throw
- ☐ Serious: -2 dice Shoot, Fight, Throw

LEG WOUND

- ☐ Light: -1 die Speed, Strength, Fight
- ☐ Serious: -2 dice Speed, Strength, Fight

FOOT WOUND

- ☐ Light: Wounds
- ☐ Serious: -2 die Speed, Fight

UNARMED

- No Weapon: -1 die Fight
- No Firearm: No Shoot actions
- No Grenades: No Throw actions

STAT (dice)

Stat	Wound Modifiers
Speed	-1 -2
Strength	-1 -2
Courage	-1 -2
Command	-1 -2
Shoot	-1 -2
Fight	-1 -2
Throw	-1 -2
Luck	-
Skill:	-

EQUIPMENT:

- ☐ Bag of Grenades
- ☐ Balacleva
- ☐ Body Armor
- ☐ Club
- ☐ Compass
- ☐ Field Dressing
- ☐ Flask of Rum
- ☐ Gas Mask
- ☐ Helmet
- ☐ Pistol
- ☐ Rifle
- ☐ Trench Periscope
- ☐ Wire Cutters

Trench Raid

© 2013 Creative Commons
Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike license

Reserve trench lines

Support trench lines

Support trench lines

Front trench lines

They Heard Us

Prisoners/Wounded Pilot

Trench Raid

Solitaire Patrol Command on the WW1 Western Front

Compass Games

© 2023 Compass Games
Design: Lika Smedman
Artwork: Ilya Kudrashov

Barbed Wire

Crater

Large Crater

Ruined Building

Shattered Forest

Continuously Trench

Enemy Trenches

Dugout

Field Dressing Station

Headquarters

Machine Gun Nest

Mortar Emplacement

Pillbox

Trench Line

Open

Open Ground

Jumping Off Point

Blank Hex

Marching Order

Soldier 1

Soldier 2

Soldier 3

Soldier 4

Soldier 5

Soldier 6

Soldier 7

Soldier 8

Soldier 9

Soldier 10

MAPPING ENEMY TRENCHES

Die Roll (2D6)	Front Trench	Support Trench	Reserve Trench
2	Pillbox	Headquarters	Headquarters
3-4	Machine Gun Nest	Machine Gun Nest	Dugout
5-8	Trench Section	Trench Section	Trench Section
9-10	Dugout	Dugout	Dugout
11	Mortar Emplacement	Mortar Emplacement	Field Dressing Station
12	Pillbox	Headquarters	Headquarters

MAPPING BLANK HEXES IN NO MAN'S LAND

Die Roll (2D6)	Terrain Type
2	Barbed Wire*
3-4	Ruined Building
5-9	Open Ground
10-11	Shattered Forest
12	Barbed Wire*

*Extends three hexes in either direction, see 11.1

Trench Raid



Copyright © 2023 Compass Games, LLC.

Designer: Lisa Smedman

Artist: Ilya Kudriashov

Project Manager: Julian Thomas

Playtesters: Gord Colter, Darren Bolton, Maurice Grela, Tony Stroppa

Many thanks to Alan Petrulis of www.metropostcard.com for information on the WWI-era postcard images included in this book.