



A SQUAD LEVEL MINIATURE WARGAME  
*(Un wargame de miniaturas a nivel de pelotón)*



# FIRE!

M O D E R N C O M B A T



SCENARIOS  
*(Escenarios)*





# SCENARIOS

(Escenarios)

To complement the basic scenarios in the **FIRE!** rules, and with the collaboration of West Point's top officers, we propose five more scenarios so you can play more and better games.

With the same spirit in which we designed the previous scenarios, we have created these new ones with the goal of offering balanced matches for both sides, aiming to represent battles as realistically as possible. Of course, you're free to change anything you don't like or even design your own scenarios.

Choose a scenario to play with your opponent, or let chance decide which scenario you'll play. ♦

*Para completar los escenarios básicos del reglamento de **FIRE!**, y con la colaboración de los mejores oficiales de West Point, te proponemos cinco escenarios adicionales más para que puedas jugar más y mejores partidas.*

*Con el mismo espíritu con el que diseñamos los escenarios anteriores, hemos creado estos nuevos con el objetivo de ofrecer partidas equilibradas para ambos bandos, buscando representar combates lo más realistas posible.*

*Por supuesto, eres libre para cambiar lo que no te guste o incluso diseñar tus propios escenarios.*

*Elije con tu contrincante un escenario para jugarlo o dejad que sea el azar quien decida qué escenario vais a jugar.*



## SEND US YOUR SCENARIO!

(¡Envíanos tu escenario!)

If you have an idea for a historical scenario or a tactical scenario that you believe will be essential for the future of humanity (and particularly to aid the development of **FIRE!** and its expansion worldwide), this is your announcement! Don't hesitate to send it to us via email at: ♦  
*Si tienes una idea sobre un escenario histórico o un escenario táctico que crees que va a ser imprescindible para el futuro de la humanidad (y en especial para ayudar al desarrollo de **FIRE!** y su expansión por todo el planeta), ¡éste es tu anuncio! No dudes en enviárnoslo a nuestro mail a:*

**INFO@FIREWARGAME.COM**

54.7

Visit our website to see examples the format in which you have to send us your **FIRE!** Scenario. Here the link and a QR: ♦ *Visita nuestra web para ver ejemplos del formato en el que tienes que enviarnos tu Escenario de **FIRE!**. Aquí el link y un QR:*

**HTTP://WWW.FIREWARGAME.COM/**



# PRISONERS EXCHANGE (SYRIA, 2022) (Intercambio de Prisioneros)

A squad of American special forces has infiltrated enemy territory in Syria to capture the commander of the hostile Islamist forces. After the kidnapping, they begin their journey back to their base, but are surprised by enemy forces who have captured an American soldier during one of their raids and are returning to their territory.

Their orders are to bring the Syrian commander to their base of operations, but the life of an American soldier is at stake. ◆

*Un pelotón de fuerzas especiales americanas se ha infiltrado en territorio enemigo sirio para capturar a la persona que está al mando de las fuerzas hostiles islamistas. Tras el secuestro emprenden el camino de vuelta a su base, pero son sorprendidos por fuerzas enemigas que han capturado a un soldado americano en una de sus incursiones y está volviendo a su territorio.*

*Sus órdenes son traer al mando sirio a su base de operaciones, pero la vida de un soldado americano está en juego.*

## TERRAIN (Terreno)

Each squad will include ONE mini representing the prisoner it is escorting. The prisoner's mini is considered as if it had the same Combat Experience and Training as the escorting squad miniatures, but it does not fire or engage in close combat. It can be targeted by gunfire and explosions. It can receive orders from any squad commander and be included in group orders.

Each player rolls 1d10, and the player with the lowest roll chooses a corner of the table and deploys their squad with the prisoner, a maximum of 20 cm from the table's corner.

The opponent deploys at the opposite corner, also a maximum of 20 cm from their corner.

Each platoon must reach the opponent's deployment zone with their prisoner, and if possible, recover their compatriot from the enemy squad and bring him/her back home. ◆

*Cada pelotón llevará una miniatura que represente al prisionero que está escoltando. La miniatura del prisionero se considera como una miniatura con la misma Experiencia en combate y Entrenamiento que la miniatura del pelotón que lo escolta, pero que no dispara ni combate cuerpo a cuerpo. Puede ser objetivo de disparos y explosiones. Puede recibir órdenes de cualquier mando del pelotón e incluirse en órdenes de grupo.*

*Cada jugador tira 1d10 y el que saque menos elige una esquina de la mesa y despliega su pelotón con el prisionero, a un máximo de 20 cm del vértice de la mesa.*

*El contrario despliega en la esquina contraria, también a un máximo de 20 cm de su esquina.*

*Cada pelotón tiene que llegar a la zona de despliegue del contrario con su prisionero, y si es posible, recuperar a su compatriota de las manos del pelotón enemigo y traerlo de vuelta a casa.*





## OBJECTIVE (Objective)

Rescue your compatriot from the enemy squad and escort your prisoner to the other side of the table **before the end of turn TEN**.

The prisoner is unarmed at any point during the game and cannot attack or move of their own free will while under enemy control. To move your prisoner, you must issue a group order and move them together with one of your soldiers, respecting the group movement rules.

To rescue your soldier from the enemy squad, one of your minis must make base-to-base contact with the prisoner. From that moment on, you release the prisoner and can move him/her normally as an individual mini from your squad; him/her does not need to move as a group.

- ◆ If you manage to escort your prisoner to the enemy deployment area, you gain 6 VP.
- ◆ If you manage to rescue your comrade and have them reach your enemy's deployment zone, you gain 10 VP.
- ◆ Additionally, you gain VP for enemy kills.

*Rescata a tu compatriota de las manos del pelotón enemigo y escolta a tu prisionero hasta el otro lado de la mesa antes de que acabe el turno DIEZ.*

*El prisionero no está armado en ningún momento de la partida y no puede atacar ni moverse por su propia voluntad mientras esté bajo control del enemigo. Para mover a tu prisionero debes dar una orden de grupo y moverlo conjuntamente con alguno de tus soldados respetando las reglas de movimiento en grupo.*

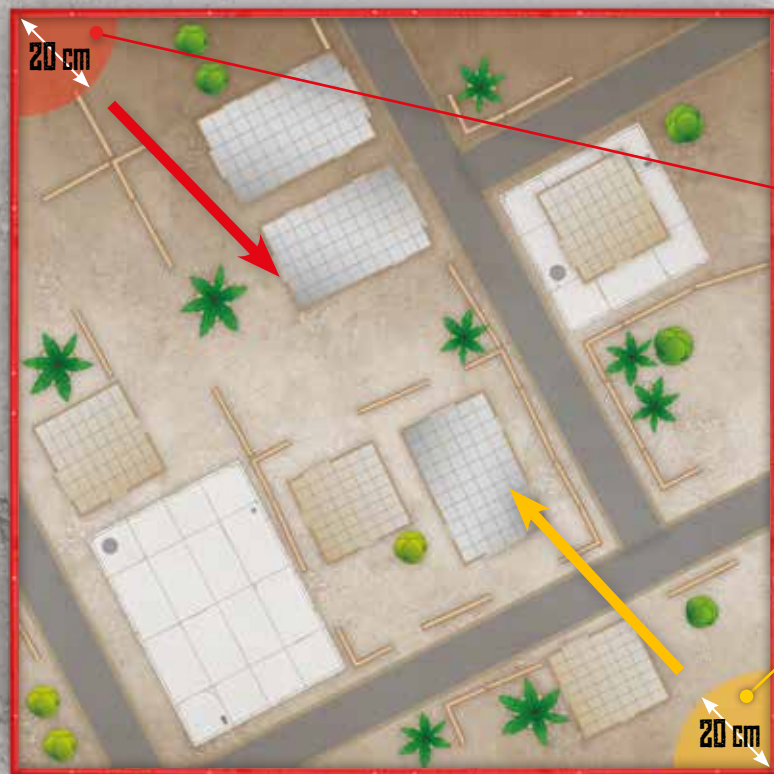
*Para rescatar a tu soldado de las manos del pelotón enemigo, una miniatura tuya debe contactar base con base con el prisionero. A partir de ese momento, liberarás al prisionero y podrás moverlo de manera normal como una miniatura individual tuya de tu pelotón, no hará falta que mueva en grupo.*

- ◆ *Si consigues escoltar a tu prisionero hasta la zona de despliegue enemiga ganas 6 PV.*
- ◆ *Si consigues rescatar a tu compañero y que llegue a la zona de despliegue de tu enemigo ganas 10 PV.*
- ◆ *Adicionalmente ganas PV por las bajas enemigas.*



Rocket Launcher RPG-7/  
Lanzacohetes RPG-7.

This is a rough outline of what the game table would look like and how the deployment areas would be set up for both players: ◆ *Este es un esquema aproximado de cómo sería la mesa de juego y cómo se prepararían las áreas de despliegue para ambos jugadores:*



**DEPLOYMENT  
AREA (1)**  
(Área de  
Despliegue (1))

**DEPLOYMENT  
AREA (2)**  
(Área de  
Despliegue (2))



## CREDITS:

(Créditos:)

- . **Original idea & game creation:** / *Idea original y creación del juego:* Ricardo Ponz.
  - . **Game design & writing:** / *Diseño y redacción del juego:* Ricardo Ponz y Aleix Gordo Hostau.
  - . **Editorial Production:** / *Producción Editorial:* GOHO Estudio.
  - . **Style correction:** / *Corrección de estilo:* Aleix Gordo Hostau y Ramon Rovira.
  - . **Graphic design & archive images:** / *Diseño gráfico e imágenes de archivo:* GOHO Estudio.
  - . **Photographic selection & creation:** / *Selección y creación fotográfica:* GOHO Estudio.
  - . **Layout assistant:** / *Ayudante de maquetación:* Ramon Rovira.
  - . **Play testing:** Ricardo Ponz, Aleix Gordo Hostau, Pablo Oliva, Aitor Lacasa, Sergi Rico, Club VIII Legión, Club 7º Grado.
- . **Real military pictures:** / *Fotografías militares reales:* “The appearance of U.S. Department of Defense (DoD) visual information does not imply or constitute DoD endorsement.” / UK MOD © Crown copyright 2025. / Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/hdptca/>
- . **Miniatures pictured:** / *Miniaturas en las fotografías:* All the miniatures that appear in our photographs belong to the private collections of Ricardo Ponz and Aleix Gordo Hostau. / *Todas las miniaturas que aparecen en nuestras fotografías pertenecen a las colecciones particulares de Ricardo Ponz y Aleix Gordo Hostau.*

**In our company, and especially in this game, we reject any apology for war. Our content does not promote opinions, political or religious tendencies of any kind that may offend or harm third parties. Any resemblance to real people, organizations, places or events that appear in these regulations, beyond what is explicit, is purely coincidental. This game is intended exclusively for historical recreation.** ♦ *En nuestra empresa, y en especial en este juego, rechazamos toda apología a la guerra. Nuestro contenido no promueve opiniones, tendencias políticas o religiosas de ningún tipo que puedan ofender o dañar a terceros. Cualquier parecido con personas reales, organizaciones, lugares o eventos que aparezcan en este reglamento, más allá de lo explícito, es mera coincidencia. Este juego tiene un fin exclusivamente de recreación histórica.*

WEB:



Web: <http://www.firewargame.com>  
Instagram: @firewargame

INSTAGRAM:



YOUTUBE:



Youtube: <http://www.youtube.com/@firemoderncombat>  
FB: <http://www.facebook.com/firemoderncombat/>

FACEBOOK:

