



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/



SELECTIVE ELIMINATION (DEMOCRATIC REPUBLIC OF CONGO, 2003) (Eliminación Selectiva)

The Banyamulenge militia have raided enemy territory in Congolese territory, but one of their leaders suffered a gunshot wound, forcing them to retreat and seek refuge in a village.

Congolese troops are organizing a search and capture mission to eliminate the wounded commander and use this action as a warning to the rest of the militia. ◆

Las milicias Banyamulenge han realizado una incursión en territorio enemigo congoleño, pero uno de sus líderes ha sufrido una herida de bala, que les ha obligado a retirarse y buscar refugio en una aldea.

Las tropas congoleñas organizan una misión de búsqueda y captura para eliminar al mando herido y que esta acción sirva de escarmiento al resto de milicianos.

TERRAIN (Terreno)

Place THREE buildings in the center of the game table, in a 40 x 40 cm square, and arrange the rest of the scenery on the table as desired.

The player with the most CP becomes the defending player. If they have the same number of CP, both players roll 1d10, and the one with the lowest roll becomes the defender.

The defending player secretly places a Secondary Commander in one of the THREE houses within the central square, without the opponent's knowledge. They may also add up to TWO additional models alongside the Secondary Commander or deployed in that central square. The Secondary Commander's model is the target the enemy is seeking and cannot leave the house it is in, but can issue orders from wherever it is, within its normal command distance.

Now the opposing player (attacking player) deploys their entire platoon in any of the corners, 15 cm from the vertex.

The defending player will divide the rest of his squad into two groups, with half of the minis in each of them, and will deploy each group in 40 x 10 cm deployment zones centered on the sides opposite the corner where his enemy has deployed. ◆

Coloca TRES edificios en le centro de la mesa de juego, en un cuadrado de 40 x 40 cm, y coloca el resto de la escenografía en la mesa como quieras.

El jugador con más PM será el jugador defensor. En caso de tener el mismo número de PM, ambos jugadores lanzan 1d10 y el que saque menos será el defensor.

El jugador defensor coloca a un Mando Secundario de manera secreta sin que lo sepa el contrario en una de las TRES casas dentro del cuadrado central. También puede añadir hasta DOS miniaturas adicionales junto con el Mando Secundario o desplegadas en ese cuadrado central. La miniatura del Mando Secundario es el objetivo que está buscando el enemigo y no puede salir de la casa en la que se encuentra pero puede dar órdenes desde donde se encuentre con su distancia de mando habitual.

Ahora el jugador contrario (jugador atacante) despliega todo su pelotón en cualquiera de las esquinas, a 15 cm del vértice.

El jugador defensor dividirá el resto de su pelotón en dos grupos, con la mitad de las miniaturas en cada uno de ellos, y desplegará cada grupo en unas zonas de despliegue de 40 x10 cm centradas en los laterales puestos a la esquina donde ha desplegado su enemigo.





OBJECTIVE (Objective)

The attacking player must eliminate the Secondary Commander. The defending player must protect their Secondary commander and eliminate all enemy commanders.

To eliminate the Secondary Commander, one of the attacking player's minis must eliminate it in close combat.

The scenario ends if the attacker is able to eliminate the Secondary commander or if the defender inflicts casualties on all of the attacker's commanders before the end of game turn EIGHT.

If the attacker eliminates the Secondary commander, they gain 6 VP. The defender gains 2 VP for each enemy commander removed as a casualty.

Both players gain VP for inflicting casualties on their opponent. ♦

El jugador atacante tiene que eliminar al Mando secundario. El jugador defensor debe proteger a su Mando secundario y eliminar a todos los mandos enemigos.

Para eliminar al Mando Secundario, una miniatura del jugador atacante debe eliminarlo en combate cuerpo a cuerpo.

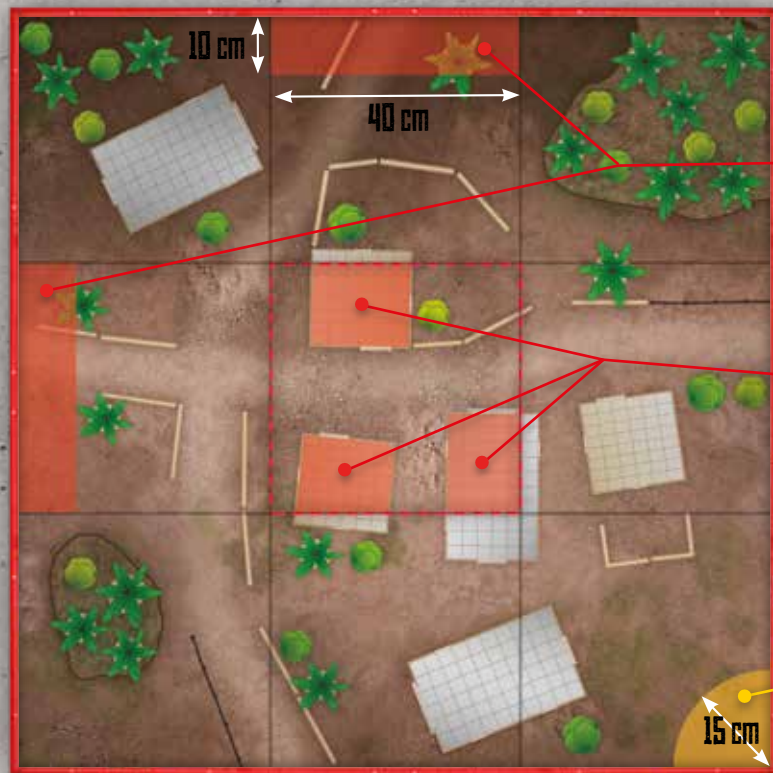
El escenario acaba si el atacante es capaz de eliminar al Mando Secundario o si el defensor causa baja a todos los mandos del atacante antes del final del turno OCHO de juego.

Si el atacante elimina al Mando Secundario, gana 6 PV. El defensor gana 2 PV por cada mando enemigo retirado como baja.

Ambos jugadores ganan PV por causar bajas al contrario.



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:*



**DEFENDER
DEPLOYMENT
AREA (1)**

*(Área de
Despliegue del
Defensor (1))*

**DEFENDER
DEPLOYMENT
AREA (2)**

*(Área de
Despliegue del
Defensor (2))*

**ATTACKER
DEPLOYMENT
AREA (1)**

*(Área de
Despliegue del
Atacante (1))*



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:

