



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/



AIRBORNE TROOPS (AFGHANISTAN, 2004) (Tropas Aerotransportadas)

On July 4, 2004, the 3rd Regimental Reconnaissance Company (RRC) of the 75th Ranger Regiment parachuted into the Tillman Range in southeastern Afghanistan to position tactical equipment.

Due to poor weather, the soldiers were unable to land in a group in the designated area and had to regroup to complete the mission on time. Local enemy troops discovered the attack and began organizing a defense group. ♦ *El 4 de julio de 2004, el equipo III del Regimental Reconnaissance Company (RRC) del 75 regimiento de Rangers se lanzó en paracaídas en la Zona Tillman, en el sureste de Afganistán para posicionar equipamiento táctico.*

Debido al mal tiempo, los soldados no consiguen aterrizar agrupados en la zona designada y deben reagruparse para poder completar la misión a tiempo. Las tropas locales enemigas descubren el ataque y comienzan a organizar un grupo de defensa.

TERRAIN (Terreno)

In this scenario, we'll simulate one side deploys on parachute, but failing to land in a coordinated manner in the designated landing area. We can also simulate infantry troops who get lost before reaching the combat zone or soldiers who haven't been able to orient themselves on the terrain.

The side with the most CP will deploy by parachute, and the other side will organize the defense. In the case of sides with the same CP, each side rolls 1d10, and the one with the lowest roll will deploy on parachute.

The player with the paratroopers chooses one side of the game table, which will be the side they will deploy on. Now create THREE deployment quadrants measuring 40 x 20 cm with the long side resting on the selected side. Next, select one of your soldiers or support weapons, roll 1d10, and deploy it anywhere in the quadrant indicated in the following table: ♦ *En este escenario vamos a simular que uno de los bandos despliega en paracaídas, pero que no consigue aterrizar de manera coordinada en la área de aterrizaje designada. También podemos simular tropas a pie que se pierden antes de llegar a la zona de combate o soldados que no han sido capaces de orientarse en el terreno.*

El bando con más PM será el bando que desplegará en paracaídas, y el otro bando será el que organiza la defensa. En caso de bandos con los mismos PM, cada uno tira 1d10 y el que saca menos será el que despliegue en paracaídas.

El jugador con los paracaidistas elige uno de los lados de la mesa de juego, que será el lado por el que desplegarán. Ahora crea TRES cuadrantes de despliegue de 40 x 20 cm con el lado largo apoyado en el lado seleccionado. A continuación selecciona uno de tus soldados o arma de apoyo y tira 1d10 y desplégalo en cualquier punto el cuadrante que te indique la siguiente tabla:

DICE RESULT / RESULTADO DE LA TIRADA	DEPLOYMENT QUADRANT / CUADRANTE DONDE DESPLIEGA
1 - 2 - 3	Left Quadrant / Cuadrante Izquierdo
4 - 5 - 6	Central Quadrant / Cuadrante Central
7 - 8 - 9	Right Quadrant / Cuadrante derecho
10	The enemy chooses the quadrant and the place where he deploys. / El enemigo elige el cuadrante y el lugar donde despliega.

The side organizing the defense chooses half of its minis, which will be deployed within 10 cm of the edge of its side of the table. The other half of its miniatures will enter as reserves. At the start of the second turn, roll 1d10 and check the following table. If they do not enter this turn, at the start of subsequent turns, roll 1d10 again and check the table again.

Until the turn the reserve troops enter, the defending player will only gain half the CP (rounded up) they would have gained from their Training value. If the commanders are deployed on the table, they will also gain their corresponding CP.

The reserve troops will enter on the defender's deployment side, with their base touching the edge of the table. ♦ *El bando que organiza la defensa elige la mitad de sus miniaturas, que las desplegará a menos de 10 cm del borde de su lado de la mesa. La otra mitad de sus miniaturas entrarán como reserva. Al inicio del segundo turno, lanza 1d10 y consulta la siguiente tabla. Si no entran en este turno al inicio de los siguientes turnos volvemos a hacer la tirada de 1d10 y a consultar la tabla.*

Hasta el turno que entran las tropas en reserva, el jugador defensor solo obtendrá la mitad de PM (redondeando hacia arriba) que obtendría por su valor de Entrenamiento. Si los mandos están desplegados en la mesa, obtendrá también sus PM correspondientes.

Las tropas en reserva entrarán por el lado de despliegue del defensor, con su base tocando el borde de la mesa.

GAME TURN / TURNO DE JUEGO	RESERVES ENTER... / LAS RESERVAS ENTRAN...
2	at 2 or less in a 1d10. / a 2 o menos en 1d10.
3	at 5 or less in a 1d10. / a 5 o menos en 1d10.
4	at 8 or less in a 1d10. / a 8 o menos en 1d10.
5	in this turn. / en este turno.

OBJECTIVE (Objective)

Place TWO Objective Markers (or 25 mm diameter bases) on the center line of the game table, separated by 40 cm.

The attacker must place a beacon on each Objective Markers. To place it, they must touch the marker with the base of one of their models and perform a special action (without the possibility of reacting). No enemy without Stress Markers (SM) can be within 10 cm of the Objective Markers when you perform the special action.

The game lasts EIGHT turns. It also ends at the end of the turn in which the attacker places the second beacon.

- ◆ The attacker gains 3 VP for each beacon placed at the end of the turn.
- ◆ The defender gains 2 VP for each Objective Markers without a beacon.
- ◆ Both players gain VP for enemy kills.

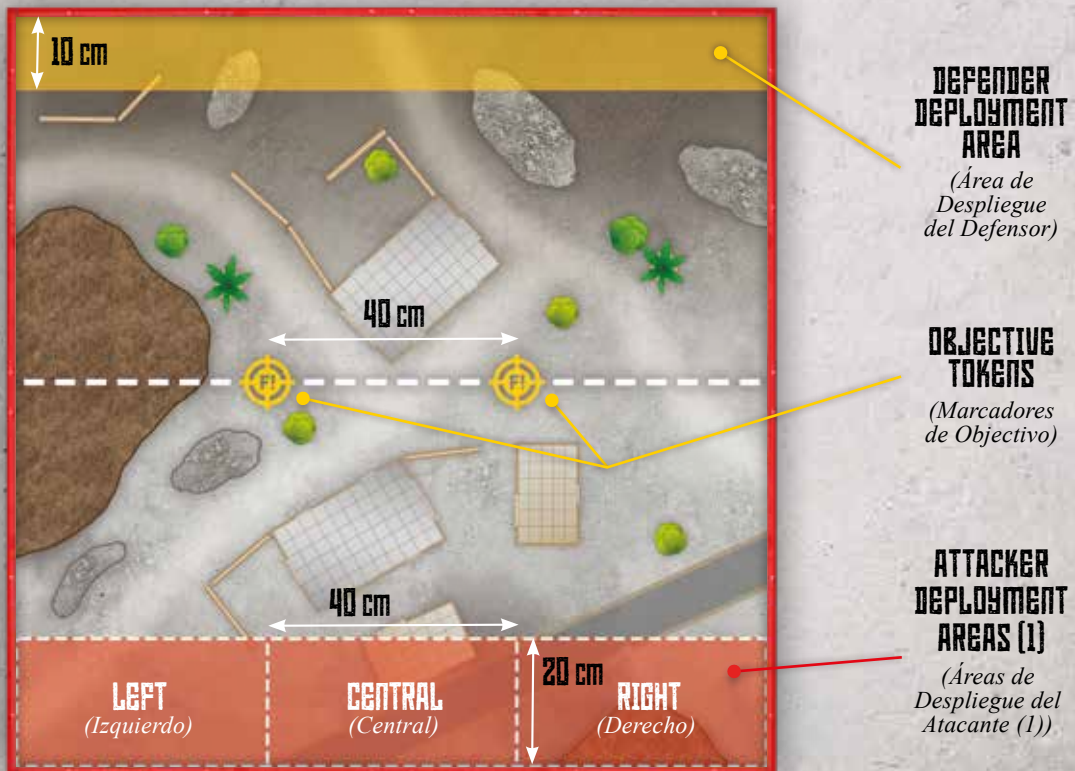
Coloca DOS Marcadores de Objetivo (o bases de 25 mm de diámetro) en la línea central de la mesa de juego, separados entre sí por 40 cm.

El atacante debe colocar una baliza en cada Marcador de Objetivos. Para colocarla, debe tocar el marcador con la base de una de sus miniaturas y realizar una acción especial (sin posibilidad de reaccionar). No puede haber ningún enemigo sin Marcadores de Estrés (ME) a menos de 10 cm del Marcadores de Objetivo cuando hagas la acción especial.

La partida dura OCHO turnos. También se acaba al final del turno en el que el atacante coloca la segunda baliza.

- ◆ El atacante consigue 3 PV por cada baliza colocada al final del turno
- ◆ El defensor gana 2 PV por cada Marcador de Objetivo sin baliza.
- ◆ Ambos jugadores ganan PV por bajas enemigas.

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:*



This graphic is just a design, you don't need to copy the terrain in it. ◆ *Este gráfico es sólo un diseño, no tenéis que copiar el terreno en él.*



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:

