

FAQs

(Preguntas Frecuentes)

RECOMMENDED BASE SIZES: (Medidas de bases recomendadas:)

Bases can be made of any material; we use MDF bases or plastic ones similar to Games Workshop (available in our store), but many types exist and all are valid as long as they meet the size requirements below:

- ◆ **Infantry:** 25 mm round base.
- ◆ **Sniper Team and Heavy Rocket Launcher Team:** TWO individual 25 mm round bases (one for the shooter and one for the loader or spotter).
- ◆ **Support Weapons:** 60 mm round base with the shooter and the support weapon. Operators go on an individual 25 mm base (it may be embedded into the 60 mm base or not, at the player's discretion).
- ◆ **Motorcycles:** "Pill-shaped" base of 25 × 50 mm. ◆

Las bases pueden ser de cualquier material, nosotros usamos bases de DM o de plástico estilo Games Workshop (las tenemos disponibles en nuestra tienda), pero las hay de muchos tipos y todas serían válidas siempre y cuando cumplan los requisitos de medidas de aquí abajo:

- **Infantería:** Base redonda de 25mm de diámetro.
- **Equipo de Francotiradores y de Lanzacohetes Pesado:** DOS bases individuales de 25mm de diámetro (una para el tirador y otra para el cargador u observador).
- **Armas de apoyo:** Base redonda de 60mm de diámetro con el tirador y el arma de apoyo. Los operadores en base individual de 25mm de diámetro (puede estar incrustada en la base de 60mm o no, a gusto del jugador).
- **Motocicletas:** Base tipo "pildora" de 25 x 50 mm.

SQUAD COMPOSITION: (Composición de pelotones:)

- ◆ **Do the miniatures that make up a fireteam in regular squads always need to remain grouped together?**

No, they may act individually or form groups of two, three, or more miniatures depending on what you need in battle. They may also join larger groups, but keep in mind that this may increase the MP cost of issuing them an order.

- **¿Las miniaturas que componen una escuadra de los pelotones de regulares deben ir siempre juntas en grupo?**

No, pueden hacer acciones individuales o hacer grupos de dos, tres o más miniaturas según requieras en la batalla. También pueden formar parte de otros grupos más grandes, pero deberás tener en cuenta el posible aumento de PM que costaría darles esa orden.

- ◆ **How are additional soldiers assigned to fireteams in the regular squads?**

The simplest method is to distribute them as you like among the basic fireteams before the match begins. From that point on, they are considered part of that fireteam as just another soldier.

- **¿Cómo se distribuyen los soldados adicionales del pelotón entre las escuadras de los pelotones regulares?** *Lo más simple es distribuirlos como tú quieras entre las escuadras del pelotón básico antes de la partida. A partir de entonces forman parte de esa escuadra como otro soldado más.*

- ◆ **How is the number of LMGs or other weapons limited to "one per X miniatures" calculated in insurgent lists (or similar squads)?**

For insurgent weapons with limits such as "ONE LMG per EIGHT soldiers," the rule means that in the first eight soldiers you may only include one LMG carrier. The ninth soldier allows you to include a second LMG. You cannot add another LMG until you include the seventeenth soldier.

Following this rule, the second Assistant for irregular forces must be at least the fifteenth miniature in your squad.

● **¿Cómo se calcula el número de LMG u otras armas que tienen un límite por cada X miniaturas en las listas de insurgentes (o en otras con similares características)?**

En las armas para insurgentes que tienen límite por cada X soldados, como las LMG que indica “UNA LMG cada OCHO soldados”, la regla se debe interpretar como que en los primeros ocho soldados no puede haber más que un soldado portando una LMG. El noveno soldado de tu pelotón ya puede llevar otra LMG. No podrás meter más LMG hasta que incluyas el soldado número diecisiete.

Siguiendo esta regla, el segundo Ayudante para los irregulares debe ser como mínimo la miniatura número quince de tu pelotón.

◆ **How do I choose the composition of a U.S. Special Forces or British SAS squad?**

Due to their special characteristics, these two squads are built similarly to an insurgent squad. The squad must be composed of a single sergeant and a single corporal as its commanders, and up to 6 additional soldiers chosen from the available weapon options, respecting the maximum number allowed for each option. Once you have completed your 8-miniature squad, you may add up to 3 extra soldiers equipped with assault rifles.

● **¿Cómo elijo la composición de un pelotón de fuerzas especiales de EEUU o de SAS británicos?**

El pelotón tienen que estar compuesto por un único sargento y un único cabo como mandos, y hasta 6 soldados adicionales a elegir entre las opciones de armamento disponibles, respetando el máximo de soldados de cada opción. Una vez hayas completado tu pelotón de 8 miniaturas puedes añadir hasta 3 soldados extras con fusil de asalto.

◆ **In UK lists, the cost of Support Weapons does not include the price of the Bulletproof Vest If I'm playing with an SAS squad where all the miniatures have Bulletproof Vest as standard equipment and I want to add a Support Weapon, do I need to add the cost of the Bulletproof Vest to the cost of the Support Weapon?**

Yes, if your starting squad has Bulletproof Vest, either because it's included as standard equipment (like the SAS) or because you've purchased it, all the Support Weapon miniatures must also have it. In the UK list, it needs to be added separately because some squads have the option of using Bulletproof Vest or not.

In US lists, since all squads have Bulletproof Vest as standard equipment, the cost of the Bulletproof Vest is already included in the cost of the Support Weapon.

● **En las listas de Reino Unido, el coste de las Armas de apoyo no incluye el precio del chaleco antibalas. Si juego con un pelotón del SAS donde todas sus miniaturas llevan el chaleco antibalas de base y quiero añadir un Arma de apoyo ¿debo añadir el coste del Chaleco antibalas al coste del Arma de apoyo?**

Sí, si tu pelotón inicial lleva Chaleco antibalas, porque lo lleva incorporado de base (como el SAS) o porque se lo has comprado, todas las miniaturas de las Armas de apoyo también deben llevarlo. En la lista de Reino Unido hay que añadirlo aparte, porque algunos pelotones tienen la opción de llevar chaleco antibalas o no.

En las listas de USA, como todos los pelotones lo llevan incorporado de base, las Armas de apoyo ya tienen el coste del Chaleco antibalas incluido en el coste del Arma de apoyo.

RULE CLARIFICATIONS: (Aclaración de reglas:)

◆ **Can a miniature climb onto a container or other scenery piece?**

As stated on page 30 of the rulebook, a miniature may climb up to 5 cm high without a ladder. If the container or object is 5 cm or shorter, the model may climb it, subtracting 2 cm of movement for each centimeter climbed. If the height is taller than 5 cm, it will need a ladder or another climbing aid agreed upon with your opponent, such as a rope.

● **¿Puedo trepar con una miniatura a lo alto de un container u otro elemento de escenografía?**

Como se indica en la página 30 del reglamento, una miniatura puede trepar hasta 5 cm de altura sin necesidad de utilizar una escalera. Si el container o el elemento de escenografía mide 5 cm o menos de altura, lo podrá trepar descontando 2 cm de su movimiento por cada cm que trepe. Si tiene más altura, necesitará usar una escalera u otro objeto que decidas con tu contrincante que se puede utilizar para trepar, como una cuerda.

◆ **A player wins the initiative roll but passes it to the opponent. What can the receiving player do?**

First, note that the initiative marker still moves toward the player who originally won the roll, even if they pass it.

If the opponent declines the initiative, the turn ends.

If the opponent accepts it, they become the player with the initiative and can give an order (using 3d10 for the priority roll, etc...). A normal Combat Scene is then played.

● **Un jugador gana la tirada de iniciativa pero se la cede al contrincante ¿Qué puede hacer el jugador que recibe la iniciativa?**

Lo primero que hay que aclarar es que el marcador de iniciativa se mueve hacia el jugador que ha ganado la tirada de iniciativa, aunque luego la ceda.

Si el jugador oponente no quiere aceptar la iniciativa el turno termina.

Si el jugador oponente acepta la iniciativa, da una orden y se convierte en el jugador de la acción (usa 3d10 para la prioridad de actuación, etc...) y se juega una Escena de Combate normal.

◆ **What happens when one player has no MPs or not enough MPs to issue an order, but the other player still has MPs?**

The player with MPs automatically gains initiative, but do not move the marker yet.

If they choose not to act, the turn ends.

If they give orders, move the initiative marker one space toward their side for each order they issue until they either run out of MPs or stop issuing orders, at which point the turn ends.

● **¿Qué sucede cuando uno de los jugadores se ha quedado sin PM o no tiene PM suficientes para dar una orden pero el contrario sí que tiene PM disponibles?**

El jugador con PM gana automáticamente la iniciativa, pero no muevas todavía el marcador de iniciativa.

Si decide no jugar, el turno termina.

Si decide dar órdenes, mueve una casilla el marcador de iniciativa hacia su lado por cada orden que da hasta que gaste todos los PM o no quiera dar más órdenes, momento en el que se acaba el turno.

◆ **A soldier becomes a casualty from enemy fire and a teammate is in the same building but on an upper floor. Does this teammate gain 1 Stress Marker (SM)?**

Measure the distance from the base of the casualty to the base of the teammate. Vertical, horizontal, or combined distance is all valid. If the bases are within 5 cm, they gain an 1 SM.

● **Un soldado es baja por fuego enemigo y un compañero suyo está en el mismo edificio pero en un piso superior. ¿Este compañero ganará 1 ME?**

Mide la distancia que hay desde la base del soldado que es baja hasta la base del compañero. Da igual que midas la distancia en sentido vertical, horizontal o una combinación de ambos. Si las bases están a menos de 5cm ganará 1 ME.

◆ **How is an opportunity fire order resolved when some miniatures in the group do not have line of sight at the moment of firing?**

When resolving opportunity fire, only the miniatures with line of sight that are able to shoot make their attacks. Miniatures that cannot shoot still lose their opportunity fire marker because the action is executed as a group action.

● **¿Cómo se resuelve una orden de fuego de oportunidad a un grupo en el que varias de sus miniaturas no tienen línea de visión con el objetivo en el momento de realizar el disparo?**

Cuando resuelvas la acción de disparo de ese grupo en fuego de oportunidad, resuelve únicamente los disparos de las miniaturas que tienen línea de visión y pueden disparar. Las miniaturas que no pueden disparar pierden el marcador de fuego de oportunidad aunque no hayan disparado, ya que se ejecuta una acción conjunta de todo el grupo.

◆ **When is the -1 B/E modifier for a target moving more than 5 cm applied?**

Apply this modifier if the target receives an order to move to a new position more than 5 cm away from its initial location at the start of the combat scene. It applies even if the target is shot before it begins moving.

● **¿Cuándo se aplica el modificador a B/E de -1 por objetivo en movimiento más de 5 cm?**

Aplica este modificador si el objetivo del disparo recibe una orden para moverse a una nueva posición que está a más de 5 cm de la posición que tiene al inicio de la escena de combate. Se aplica incluso si recibe los disparos antes de iniciar su movimiento.

◆ **For the retreat action, must the miniature still have unused movement to perform the retreat?**

No, the centimeters retreated are independent of the movement spent on its move order. A miniature may retreat even if it has already used all its movement.

● **Para la acción de retroceder, ¿es necesario que la miniatura que va a retroceder tenga todavía cm de su movimiento sin utilizar para hacer ese retroceso?**

No, los cm que retrocede la miniatura son independientes de los cm que ha utilizado en su orden de mover. Puede retroceder aunque haya hecho todo su movimiento.

◆ **If I issue an order to remove Stress Markers from a Sergeant who has SMs, may I use the Training value of a Corporal within command distance (15 cm)?**

Yes. You may use the Corporal's Training value if within command distance and if it is better than the Sergeant's adjusted value (considering SMs).

● **Si doy una orden de retirar marcadores de estrés a un sargento que tiene ME ¿puedo usar el valor de Entrenamiento de un cabo que está a distancia de mando (15cm)?**

Sí, puedes usar el valor del cabo si estás a distancia de mando y es mejor que el valor de Entrenamiento del propio sargento teniendo en cuenta sus ME.

◆ **What is the difference between a "Designated Marksman" and the sniper in a "Sniper Team"?**

A Designated Marksman is a regular squad soldier equipped with a Precision Rifle. They have no special rules and behave like any other miniature.

Snipers, however, belong to a support weapon unit called a "Sniper Team," which has its own cost and special rules (such as starting hidden—see page 70).

The only thing they have in common is that both carry a Precision Rifle.

● **¿Qué diferencia hay entre un "Tirador Designado" y el francotirador de un "Equipo de Francotiradores"?**

El Tirador Designado es la manera en la que se les llama, en los pelotones regulares, a los soldados equipados con un Rifle de Precisión. Estos no tienen reglas especiales y se comportan en el juego como cualquier otro tipo de miniatura. Sin embargo los Francotiradores son una miniatura de la dotación de un arma de apoyo llamada "Equipo de Francotiradores", que tiene un coste y unas reglas adicionales (como el inicio oculto entre otras) específicamente diseñadas para ellas (ver página 70 del reglamento en la sección "Equipo de Francotiradores").

Lo único que tienen en común es que ambos van armados con un Rifle de Precisión.

◆ **A model is targeted by enemy fire and decides to react with the "Get Down!" order. Could you explain the sequence of this Combat Scene?**

The miniature that goes to the ground does NOT roll dice to determine its priority of action, but will always act immediately after the miniature that is shooting at it. The miniature that receives the "To the ground!" order gains 1 SM and improves its cover by -1 C/S before being fired upon. It resolves the fire order taking this cover improvement into account. If the target survives, the miniature goes down and ends the Combat Scene prone. Both models gain 1 AM.

● **Una miniatura es objetivo de disparos del enemigo y decide reaccionar con la orden "¡Al suelo!" ¿Podrías aclarar cómo es la secuencia de esta Escena de combate?**

La miniatura que se tira al suelo NO lanza dados para determinar su prioridad de actuación, pero siempre actuará inmediatamente después que la miniatura que le dispara. La miniatura que recibe la orden de "¡Al suelo!" gana 1ME y mejora su cobertura en -1 B/E antes de recibir los disparos. Resuelve la orden de disparar teniendo en cuenta esa mejora de la cobertura. Si el objetivo sobrevive, la miniatura se tira al suelo y acaba la Escena de combate cuerpo a tierra. Ambas miniaturas ganan 1 MA.



ADDITIONAL EQUIPMENT: *(Equipo adicional:)*

◆ **How are Claymore Mines or Booby Traps placed?**

Only squad Leaders may place Claymore Mines or Booby Traps. They must receive a special order to place one.

Place the Claymore marker touching the miniature's base, pointing in the chosen detonation direction. Then place the blast template touching the mine marker, extending in that direction. Any miniature entering that area will trigger the mine.

● **¿Cómo se colocan las Minas Claymore o Booby Traps?**

Las Minas Claymore o Booby Traps las puede colocar únicamente los Mandos del pelotón. Tienen que recibir una orden especial para colocarla.

Pon el marcador de Mina Claymore tocando la base de la miniatura que la coloca, apuntando en la dirección hacia la que tú quieras que detone la mina. A continuación coloca la plantilla de explosión tocando el marcador de mina en la dirección a donde apunta. Cualquier miniatura que entre en esa zona hará detonar la mina.

◆ **When building squad lists, may I have some miniatures with anti-ballistic vest and others without?**

Nope. If you purchase anti-ballistic vest for your soldiers, all members of the squad (including support weapon crews) must wear it and pay the points.

Vehicle crews do not need anti-ballistic vest unless they are the type of squad that may deploy dismounted, in which case they would need it.

● **Quando hago las listas de pelotón ¿puedo tener miniaturas con chalecos antibalas y otras sin él?**

No. Si compras chalecos antibalas para tus soldados, todos los miembros del pelotón, incluyendo las dotaciones de las armas de apoyo, deben llevar uno y pagar sus puntos.

Los tripulantes de los vehículos no necesitan chalecos antibalas, salvo en aquellos pelotones que pueden desplegarlos desmontados del vehículo, que entonces sí que lo necesitarían.

◆ **A soldier with anti-ballistic vest is shot by a weapon with a “telescopic sight.” May the target apply the anti-ballistic vest bonus?**

The telescopic sight removes the target's cover bonuses if the shooter has not moved during the Combat Scene, and anti-ballistic vest applies when no other cover bonuses apply. Therefore, in this case, the soldier may apply the anti-ballistic vest bonus.

● **Un soldado con chaleco antibalas recibe el disparo de un arma con la característica “mira telescópica”. ¿El soldado que recibe el disparo puede utilizar la bonificación al disparo que otorga el chaleco antibalas?**

La mira telescópica anula los bonificadores por cobertura del objetivo si el tirador no se ha movido en esa Escena de Combate, y el chaleco antibalas se aplica cuando no hay otros bonificadores por cobertura, así que en este caso el soldado objetivo del disparo sí que puede aplicarse el bono por el chaleco antibalas.

◆ **Are different types of grenades also “single use”?**

Yes. When a grenade is thrown, it is considered used. If you track grenades with tokens, remove one each time one is used.

● **¿Los diferentes tipos de granada son también “de un solo uso”?**

Sí, cuando lanzas la granada ya se considera usada. Si tienes tokens para contabilizar cuántas granadas te quedan por usar en tu pelotón, debes eliminar uno de ellos.

◆ **What are the B/E values of the shotgun at short and long range?**

The first value in the Casualty column and in the Stress column are the short-range values (B/E=5/6 at short range), and the second values are the long-range values (B/E=0/6 at long range).

● **¿Cuáles son los valores de B/E de la escopeta a corta y a larga distancia?**

El primer valor de la columna de baja y de la columna de estrés son los valores a corta distancia (B/E de 5/6 a corta distancia) y los segundos valores son los valores a larga distancia (B/E de 0/6 a larga).

◆ **May a vehicle move backward while turning and then, in the same movement, move forward again?**

Yes, as long as it has remaining movement distance. Remember to account for turning distance and that moving in reverse costs double the distance of moving forward.

VEHICLES: (Vehiculos:)

◆ **May a vehicle move backward while turning and then, in the same movement, move forward again?**

Yes, as long as it has remaining movement distance. Remember to account for turning distance and that moving in reverse costs double the distance of moving forward.

● *¿Un vehículo puede moverse marcha atrás girando en una dirección una cantidad de centímetros para luego en el mismo movimiento moverse hacia delante?*

Sí, mientras tenga centímetros disponibles en su movimiento puede hacerlo. Recuerda tener en cuenta la distancia del movimiento de giro del vehículo y que mover marcha atrás cuesta el doble de centímetros que hacia delante.

ALTERNATIVE RULES: (Reglas Alternativas:)

Alternative rules you can apply if both players agree:

◆ The Snipers ALWAYS fires at long range while concealed, to avoid having to measure from the Sniper Markers and thus prevent problems that could help their opponents to discover them.

◆ The player controlling a Sniper Team may voluntarily reveal it at any time during the game. From then on, they lose the Concealed Start rule.

◆ The player controlling a Heavy Rocket Launcher Team may voluntarily decide at any time during the game that the Gunner and Loader leave the Rocket Launcher before firing its THREE rockets. From then on, they will act as soldiers equipped with Assault Rifles.

Reglas alternativas que podéis aplicar si ambos jugadores estáis de acuerdo:

● *Los Francotiradores SIEMPRE disparan a larga distancia mientras están ocultos, para evitar tener que medir desde los Marcadores de francotirador y así evitar problemas que ayuden a descubrirlos por parte de sus contrincantes.*

● *El jugador que controla un Equipo de francotiradores puede voluntariamente revelarlo en cualquier momento de la partida. A partir de entonces pierde la regla Inicio Oculto.*

● *El jugador que controla un Equipo de Lanzacohetes Pesado puede decidir voluntariamente en cualquier momento de la partida que el Tirador y el Cargador abandonen el Lanzacohetes antes de disparar sus TRES cohetes. A partir de entonces actuarán como soldados equipados con Fusiles de asalto.*





DO YOU HAVE ANY OTHER DOUBT? (¿Tienes alguna otra duda?)

If you have any doubt or query about the game we have a great community on a Whatsapp group full of different topics, where you can ask directly and receive answers from veteran players or **FIRE! Modern Combat**'s creators themselves. Join the battle now! ♦
Si tienes alguna duda o consulta sobre el juego, tenemos una gran comunidad en un grupo de Whats.App con múltiples temáticas, donde puedes preguntar directamente y recibir respuestas de jugadores veteranos o de los propios creadores de FIRE! Modern Combat. ¡Únete a la batalla ahora!

**FIRE! MODERN COMBAT
GENERAL WHATSAPP GROUP**



**WHATSAPP GROUP
FOR ENGLISH SPEAKERS**



54.7

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.*

© 2025 Copyright **FIRE! Modern Combat** (SEN GAMES / Aleix Gordo Hostau). All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form or by any means without prior written permission from the authors and publishers. / *Prohibida la reproducción total o parcial sin permiso expreso de sus autores y editores.*