



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



SECOND BATTLE OF RAMADI (WARFARE)

Segunda Batalla de Ramadi (Warfare)



SECOND BATTLE OF RAMADI (WARFARE) (IRAQ, 2006)

In the Iraq War, the Second Battle of Ramadi (June–November 2006) was a key confrontation for control of the Al Anbar capital between U.S. and Iraqi forces and insurgents. The coalition sought to secure strategic points such as the Government Center and the General Hospital while establishing forward outposts in the city. The fighting included explosive attacks, sniper fire, and the insurgents' first use of chlorine bombs in the war.

In the midst of the skirmish, Alpha One platoon of the Navy SEALs takes control of a local house under cover of darkness. The next morning, half the neighborhood comes down on them and they have to be evacuated. ♦

En la Guerra de Irak, la Segunda batalla de Ramadi (junio-noviembre de 2006) fue un enfrentamiento clave por el control de la capital de Al Anbar entre fuerzas estadounidenses, iraquíes e insurgentes. La coalición buscó asegurar puntos estratégicos como el Centro de Gobierno y el Hospital General mientras establecía puestos avanzados en la ciudad. Los combates incluyeron ataques con explosivos, francotiradores y el primer uso de bombas de cloro por parte de insurgentes en la guerra.

En medio de la refriega, el pelotón Alfa Uno de los Navy SEALs toma el control de una casa local al amparo de la oscuridad. A la mañana siguiente, medio barrio se les echa encima y tienen que ser evacuados.

This scenario is designed so that the attacking troops outnumber the defender's, with a TWO-TO-ONE ratio in squad point cost in favor of the attacker. The defender's vehicles do NOT count toward the defender's total squad cost. ♦ *Este escenario está ideado para que las tropas atacantes sean más numerosas que las del defensor, con una relación de DOS A UNO en puntos de coste de pelotón a favor del atacante. Los vehículos del defensor NO computan para contabilizar el coste total del pelotón defensor.*

TERRAIN (Terreno)

Divide the game table into NINE quadrants. In the center quadrant, place a **medium-sized two-story house** that doesn't exceed the boundaries of the quadrant. In front of the house and touching it, place a perfectly straight road that crosses the table from end to end (touching both sides of the table).

The attacker can deploy anywhere within a 20 cm deep strip along the entire side opposite the side where the armored vehicles enter. The defender (the US Navy SEALs) will deploy four of their miniatures inside the house in the central quadrant of the table, either on the first or second floor, but always inside the house, and the rest of their squad in a 20 x 20 cm area in the opposite corner from where the attacker deploys. ♦

Divide la mesa de juego en NUEVE cuadrantes. En el cuadrante del centro, sitúad una casa mediana de dos plantas que no exceda el cuadrante que la alberga. Delante de la casa y tocando la misma, colocad una carretera totalmente recta que cruce la mesa de punta a punta (tocando ambos lados de la mesa).

El atacante podrá desplegar en cualquier parte de una franja de 20 cm de profundidad a lo largo de TODO el lateral opuesto al lado por donde entre n los vehículos blindados.

El defensor (los US Navy SEALs) desplegará cuatro de sus miniaturas dentro de la casa en el cuadrante central de la mesa, ya sea en la primera o en la segunda planta, pero siempre en el interior de la misma y el resto de su pelotón en una zona de 20 x 20 cm en la esquina opuesta donde despliega el atacante.

OBJECTIVE (Objective)

On turn FOUR of the game, TWO troop transport vehicles (Bradley M2A3 type) will enter the table from either side of the road. At the start of turn FOUR, and before making initiative rolls, roll one die per vehicle to determine which side of the table each one enters from, whether one from each side or both from the same side (e.g.: un 1d10, odd and even). Remember that when the vehicles enter, the squad gains 2 CP extra, which can only be used to issue orders to the vehicles.

The defender must evacuate as many models as possible from the entry point of the vehicles. To evacuate a soldier, they must enter the vehicle (Bradley) by moving their base so it touches the rear of the vehicle. At that moment, the soldier enters the vehicle and cannot be attacked or attack the enemy. Each vehicle can hold up to SEVEN soldiers.

The game ends at the end of turn TWELVE.

The defender scores 1 VP for each soldier evacuated and 3 VP for each vehicle that manages to leave the table from any side. The attacker scores 1 VP for each soldier not evacuated and 3 VP for each vehicle not evacuated or destroyed. ♦

En el turno CUATRO del juego, DOS vehículos de transporte de tropas (tipo Bradleys M2A3) entrarán por uno o por otro lado de la mesa. Al empezar el turno CUATRO y antes de hacer las tiradas de iniciativa, tirad un dado por vehículo para determinar por qué lado de la mesa entra cada uno, ya sea uno por cada lado o los dos por el mismo lado (p. ej.: en 1d10, pares e impares). Recordad que al entrar los vehículos el pelotón gana 2 PM extra que sólo pueden usarse para dar órdenes a los vehículos.

El defensor deberá evacuar todas las miniaturas que pueda por donde han entrado los vehículos. Para evacuar a un soldado, éste debe entrar dentro del vehículo (Bradley) haciendo un movimiento que lo sitúe con su base tocando en la parte trasera del mismo. En ese momento el soldado entrará en el vehículo y no podrá ser atacado ni atacar al enemigo. En cada vehículo caben hasta SIETE soldados.

La partida termina al final del turno DOCE.

El defensor consigue 1PV por soldado evacuado y 3PV por cada vehículo que consiga salir por cualquier lado de la mesa. El atacante consigue 1PV por cada soldado no evacuado y 3 PV por cada vehículo no evacuado o destruido.

VARIATIONS (Variaciones)

1

Show of Force: Once per game, the defender may call in air support. Spend 2 MP to have a fighter jet fly over the battlefield. All attacking miniatures within a 25 cm radius from the center of the table gain 1 SM. ♦

Despliegue de Fuerza: Una vez por partida el defensor tendrá la posibilidad de reclamar apoyo aéreo. Gasta 2PM para que un caza sobrevuele la mesa de juego. Todos las miniaturas del atacante que se encuentren en un radio de 25cm del centro de la mesa, ganan 1ME.

2

Wounded Soldier: The defender has a severely wounded miniature in their squad that must be evacuated from the battlefield. The defender chooses which miniature is the wounded one (or roll a die to determine it randomly). If the wounded miniature is a Leader, the defender's squad will not receive its corresponding MPs nor be able to perform any orders as such. For all game purposes, the miniature is considered completely incapable of combat.

The wounded miniature must always be moved as part of a group, carried by two miniatures from the squad, both of which must remain in base contact with the wounded model. Successfully evacuating the wounded miniature is worth 3 VP. ♦

Soldado Herido: El defensor tiene una miniatura herida de gravedad en su pelotón que tiene que evacuar de la mesa de juego. El defensor escoge cual de todas ellas será el herido (o lanzad un dado para determinar cuál es, de forma aleatoria). Si la miniatura del herido es un Mando, el pelotón del defensor no recibirá los PM correspondientes ni podrá realizar ninguna orden como tal. A todos los efectos, la miniatura es considerada totalmente incapaz para el combate.

La miniatura herida tiene que ser movida, siempre en grupo, entre dos miniaturas del pelotón siempre en contacto con ella. Conseguir evacuar a la miniatura herida son 3 PV.

3

Hammer: At the start of the game, place a **Hammer Marker** (this can be a 25mm base) 20cm in front of the house in the middle of the street (it cannot be inside a vehicle or building). Any model in the defending squad can pick up the hammer and carry it back inside the house for 2 VP. The hammer is picked up with a move action, making contact with the base of the marker and spending 5cm of the movement of the model that wants to pick it up. ♦

Martillo: Al empezar la partida, sitúa un **Marcador de Martillo** (puede ser una base de 25mm) 20 cm en frente de la casa en medio de la calle (no puede estar dentro de un vehículo o un edificio). Cualquier miniatura del pelotón defensor podrá recoger el martillo y llevarlo dentro de la casa de nuevo por 2PV. El martillo se recoge con una acción de mover, contactar con la base del marcador y gastar 5 cm del movimiento de la miniatura que lo quiera recoger.

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.

IRAKI MILITIAMEN (Milicianos Iraquíes)

In 2006, Ramadi was a primary stronghold for Al-Qaeda in Iraq (AQI) and various Sunni insurgent factions, making it one of the deadliest cities in the Iraq War.

Insurgents engaged in daily, intense small-arms fire, RPG attacks, and complex, platoon-strength assaults on U.S. combat outposts. ♦ *En 2006, Ramadi era uno de los principales bastiones de Al Qaeda en Irak (AQI) y de diversas facciones insurgentes suníes, lo que la convertía en una de las ciudades más mortíferas de la Guerra de Irak.*

Los insurgentes llevaban a cabo a diario intensos combates con armas ligeras, ataques con RPG y asaltos complejos, a nivel de pelotón, contra los puestos avanzados de combate estadounidenses.



LEADER (x1) 50p
(Jefe)

Assault Rifle (AK47)
ROF(3) 70 cm CS(47)

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (47)

ASSISTANT (x1) 45p
(Ayudante)

Assault Rifle (AK47)
ROF(3) 70 cm CS(47)

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (47)

ASSISTANT (x1) 45p
(Ayudante)

Assault Rifle (AK47)
ROF(3) 70 cm CS(47)

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (47)

SOLDIER (x1) 60p
(Soldado)

Assault Rifle (AK47)
ROF(3) 70 cm CS(47)
Rechargeable RPG-7
Blast 60 cm CS(38)

SOLDIER (x1) 60p
(Soldado)

Assault Rifle (AK47)
ROF(3) 70 cm CS(47)
Rechargeable RPG-7
Blast 60 cm CS(38)

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (47)
RPG-7 Recargable / Área / B/E (38)

TIPO II

POINTS: 1110P

MILITIAMEN (5)

EXPERIENCED (0)

TIPO II / Milicianos / Experimentados

SOLDIER (x1) 45p
(Soldado)

LMG PKM
ROF(4) 100 cm CS(47)

PF (3) / B/E (47)

SOLDIER (x1) 45p
(Soldado)

LMG PKM
ROF(4) 100 cm CS(47)

PF (3) / B/E (47)

SOLDIER (x1) 45p
(Soldado)

LMG PKM
ROF(4) 100 cm CS(47)

PF (3) / B/E (47)

SOLDIER (x1) 45p
(Soldado)

Assault Rifle (AK47)
ROF(3) 70 cm CS(47)
Greand Launcher (Rifle)
Blast 40 cm CS(38)

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (47)
Lanzagranadas (Fusil) / Área / B/E (38)

DESIGNATED MARKSMAN (x1) 35p
(Tirador Designado)

Precision Rifle (Dragunov)
ROF(1) 100 cm CS(48)

PF (1) / B/E (48)

SOLDIER (x1) 35p
(Soldado)

Assault Rifle (AK47)
ROF(3) 70 cm CS(47)

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (47)

SOLDIER (x1) 35p
(Soldado)

Assault Rifle (AK47)
ROF(3) 70 cm CS(47)

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (47)


SOLDIER (x1) 35p
(Soldado)

Assault Rifle (AK47)
ROF(3) 70 cm CS(47)

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (47)



SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)




Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)



Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

SOLDIER x1 35p
(Soldado)




Assault Rifle (AK47)

ROF(3)	70 cm	CS(4/7)
--------	-------	---------

Fusil de Asalto (AK47) / PF (3) / B/E (4/7)

EXTRA ROCKETS x2 40p



Cohetes Extra

GRENADES x4 20p
(Granadas)



Frag

Blast	20 cm	CS(3/8)
-------	-------	---------

Fragmentación / Área / B/E (3/8)



US NAVY SEALS

(Navy SEALs E.E.U.U.)

Alpha 1 Platoon consists of six SEALs from Team 5 and two ANGLICO Marines (Air Naval Gunfire Liaison Company). This list faithfully recreates the gear carried by these soldiers as seen in the film.

As their mission unfolds, night falls, and they find themselves trapped inside a building in Ramadi, surrounded by hostile territory. With air support lost, extraction becomes nearly impossible. Their position is blown, and local enemy forces begin to close in, laying siege to the house where they have made their last stand. ♦

El pelotón Alfa 1 está compuesto por seis SEAL del Team 5 y dos Marines ANGLICO (Air Naval Gunfire Liaison Company). Esta lista recrea fielmente el equipamiento que portan estos soldados tal y como se muestra en la película.

Mientras la misión avanza, cae la noche y quedan atrapados en el interior de un edificio en Ramadi, rodeados de territorio hostil. Con el apoyo aéreo perdido, la evacuación se vuelve prácticamente imposible. Su posición ha sido comprometida y las fuerzas enemigas locales comienzan a cerrar el cerco, asediando la casa donde han hecho su última defensa.



SEAL x1 75p

LIEUTENANT
(Teniente)

ERIK

Assault Rifle (M4A1)
ROF(3) 70 cm CS(4/7)

Fusil de Asalto (M4A1) / PF (3) / B/E (4/7)

SEAL x1 70p

CORPORAL
(Cabo)

SAM

Assault Rifle (M4A1)
ROF(3) 70 cm CS(4/7)

Fusil de Asalto (M4A1) / PF (3) / B/E (4/7)

SEAL x1 65p

TOMMY

LMG (MK48 MOD 0)
ROF(4) 100 cm CS(4/7)

PF (4) / B/E (4/7)

SEAL x1 65p

RAY MENDOZA

Assault Rifle (M4A1)
ROF(3) 70 cm CS(4/7)
Greande Launcher (Rifle)
Blast 40 cm CS(3/8)

Fusil de Asalto (M4A1) / PF (3) / B/E (4/7)
Lanzagranadas (Fusil) / Área / B/E (3/8)

USMC x1 55p

'MAC' MACDONALD

Assault Rifle (M4A1)
ROF(3) 70 cm CS(4/7)

Fusil de Asalto (M4A1) / PF (3) / B/E (4/7)

POINTS: 555P*

ELITE (7)

VETERANS (-1)

Élite / Veteranos

All miniatures in this Squad are equipped with an Anti-ballistic Vest, included in the total cost of the troops.

Todas las minis del pelotón van equipadas con un chaleco antibalas.



SEAL x1 55p

DESIGNATED MARKSMAN
(Tirador Designado)

ELLIOTT MILLER

Precision Rifle SR-25
ROF(1) 100 cm CS(4/8)

PF (1) / B/E (4/8)

SEAL x1 55p

FRANK

Assault Rifle (MK18 CQBR)
ROF(3) 70 cm CS(4/7)

Fusil de Asalto (MK18 CQBR) / PF (3) / B/E (4/7)

USMC x1 55p

LARREUS

Assault Rifle (M4A1)
ROF(3) 70 cm CS(4/7)

Fusil de Asalto (M4A1) / PF (3) / B/E (4/7)



TACTICAL SCOPE x6 30p
(Mirillas Tácticas)

For each Rifle. / Por cada Rifle.

Short range (+5cm)

Mirillas Tácticas / Corto Alcance (+5cm)

GRENADES x2 10p
(Granadas)

Frag
Blast 20 cm CS(3/8)

Fragmentación / Área / B/E (3/8)

GRENADES x2 20p
(Granadas)

Grenade Launcher
Blast 40 cm B/E (3/8)

Lanzagranadas / Área / B/E (3/8)

MINES x1 10p
(Minas)

Claymore/Booby Trap
Blast C.Base CS(3/8)

Mina Claymore / Área / B/E (3/8)

SEALS
470p*

235p each.
/ 235p cada uno.

BRADLEY x2
(IFV)
(FCV)

Cannon
Blast 120 cm B/E (3/8)

Cañón / Área / B/E (3/8)

* Total points: 1025p (counting the 2x Bradleys). / Puntos Totales: 1025p (contando los 2x Bradleys).



VISIT OUR WEBSITE WHERE YOU WILL FIND A LOT MORE SQUADS TO DOWNLOAD!

(¡Visita nuestra web donde encontrarás un montón de pelotones más para descargar!)

Sometimes knowledge really takes up space. That's why we haven't been able to include all the squad lists we had in mind in our rulebook. That's why we have a (completely free) download section on our website, where you can find a lot of additional material on this topic. / *A veces el saber sí ocupa lugar. Por esta razón no hemos podido añadir en este reglamento, todas las listas de pelotones que teníamos en mente. Por esa razón tenemos un apartado de descargas (totalmente gratuitas) en nuestra web, donde podrás encontrar un montón de material extra a este respecto.*

If you've created new squads for any faction (real or fictional) and you think they should be in our downloads section, please feel free to send them to us to the following email address: / *Si has creado nuevos pelotones de cualquier facción (real o ficticia) y crees que debería estar en nuestro apartado de descargas, no dudes en enviarnoslos al siguiente mail:*

 INFO@SEN-GAMES.COM 

DOWNLOAD HERE:





WARFARE

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.
 - . **Graphic design & archive images:** / *Diseño gráfico e imágenes de archivo:* GOHO Estudio.
 - . **Photographic selection & creation:** / *Selección y creación fotográfica:* GOHO Estudio.
 - . **Play testing:** Ricardo Ponz, Aleix Gordo Hostau, Pablo Oliva, Sergi Rico, Club VIII Legión.
-
- . **Real Pictures:** / *Fotografías Reales:* Wikimedia Commons.
 - . **Copyright Warfare pictures & logo:** / *Copyright fotografías y logo de Warfare:* DNA Films, A24 & War Office Productions.
 - . **Miniatures pictured:** / *Miniaturas en las fotografías:* All the miniatures that appear in our photographs belong to SEN Games. / *Todas las miniaturas que aparecen en nuestras fotografías pertenecen a SEN Games.*

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.sen-games.com/fire-modern-combat>
Instagram: @firewargame

INSTAGRAM:



YOUTUBE:



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

FACEBOOK:

