



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/**





## MOGADISHU MILE (SOMALIA, 1993)

(La Milla de Mogadiscio)

The **Mogadishu Mile** was a route taken by U.S. Army Rangers and Delta Force soldiers from the crash site of a **UH-60 helicopter** to an evacuation point during the **Battle of Mogadishu** on October 4, 1993.

Following the fighting, a convoy of armored personnel carriers was supposed to transport them to the base. However, a lack of space for all the soldiers meant that several were forced to walk unsupported, without the protection of vehicles, and with very little ammunition to the evacuation point while being heavily harassed by local militias. ♦ *La "Mogadishu Mile" fue una ruta que tomaron los Rangers del ejército de los Estados Unidos y los soldados de la Delta Force desde el lugar donde se estrelló un helicóptero UH-60 hasta un punto de evacuación en la batalla de Mogadiscio del 4 de octubre de 1993.*

*Tras los combates, un convoy de vehículos blindados de transporte debía transportarlos hasta la base. Sin embargo, la falta de plazas para todos los soldados hizo que varios de ellos se vieron obligados a recorrer a pie sin apoyo, sin la protección de los vehículos y con muy poca munición hasta el punto de evacuación mientras las milicias locales les hostigaban duramente.*

### TERRAIN (Terreno)

The player with the most CP at the start of the game will be the squad that will travel the "Mogadishu Mile," departing from the *Deployment Area* and escaping through the *Extraction Area* or the *Secondary Exits*. If the CP is tied, both players roll 1d10, and the player with the lowest roll will be the player that will go through the "Mogadishu Mile."

This player chooses one side of the game table, marks a 20 x 10 cm *Deployment Area* centered on the chosen side of the table, with the long side touching the edge of it, and deploys their troops there.

The *Extraction Area* is 20 x 10 cm in size and is located at the end of the game table opposite the *Deployment Area*. They are also considered to have reached a *Secondary Exit* if they come within 5 cm of the opposite side of the *Deployment Area* from a location other than the *Extraction Area*.

The opponent will deploy in two *Ambush Areas*, located on either side of the "Mogadishu Mile". These areas are 40 x 5 cm in size and are placed as shown on the map.

The ambushing player will deploy half of their models in one of the *Ambush Areas* and the other half of their models in the other *Ambush Area*. ♦

*El jugador que tenga más PM al inicio de la partida será el pelotón que recorrerá la "Mogadishu Mile", saliendo desde la Área de Despliegue hasta escapar por la Área de Extracción o a las Salidas Secundarias. En caso de igualdad de PM, ambos jugadores tiran 1d10 y el que saque menos será el jugador que recorrerá la "Mogadishu Mile".*

*Este jugador elige uno de los lados de la mesa de juego, marca una Área de Despliegue de 20 x 10 cm centrada en el lado de la mesa elegido, con el lado largo tocando el borde de la mesa de juego y despliega allí sus tropas.*

*La Área de Extracción tiene un tamaño de 20 x 10 cm situado en el extremo de la mesa de juego opuesto a la Área de Despliegue. También se considera que han llegado a una Salida Secundaria si llegan a 5 cm del lado contrario del Área de Despliegue por un sitio diferente al Área de Extracción.*

*El contrincante desplegará en DOS Áreas de Emboscada, que se sitúan a ambos lados de la "Mogadishu Mile". Estas zonas tienen un tamaño de 40 x 5 cm, y se colocan tal y como se muestran en el mapa.*

*El jugador que hace la emboscada desplegará la mitad de sus miniaturas en una de las Áreas de Emboscada y la otra mitad de sus miniaturas en la otra.*





## OBJETIVE (Objetivo)

This scenario has a maximum duration of **EIGHT** turns.

Soldiers traveling the “Mogadishu Mile” must reach the **Extraction Area** with the fewest casualties possible. The opposing side will try to prevent the escape or knock out as many enemies as possible.

The side traveling the “Mogadishu Mile” will earn **3 VP for each soldier who reaches the Extraction Area** and **1 VP for each soldier who manages to reach a Secondary Exit**. Soldiers on this side who reach the **Extraction Area** or the **Secondary Exit** are removed from the game table as soon as they arrive and are considered to have survived this mission. This side does not earn VP for inflicting casualties on the enemy.

To represent the interest of the ambushing troops in capturing as many enemy soldiers as possible, the player preparing the ambush gains **2 VP for each enemy soldier who does NOT manage to reach the Extraction Area or the edge of the board at the end of turn EIGHT**. He can also gain VP for causing enemy casualties. ♦

Este escenario tiene una duración máxima de **OCHO** turnos.

Los soldados que recorren la Milla de Mogadishu deben llegar al **Área de extracción** con el menor número de bajas posibles. El contrincante tratará de impedir la huida o dejar fuera de combate al mayor número de enemigos posible.

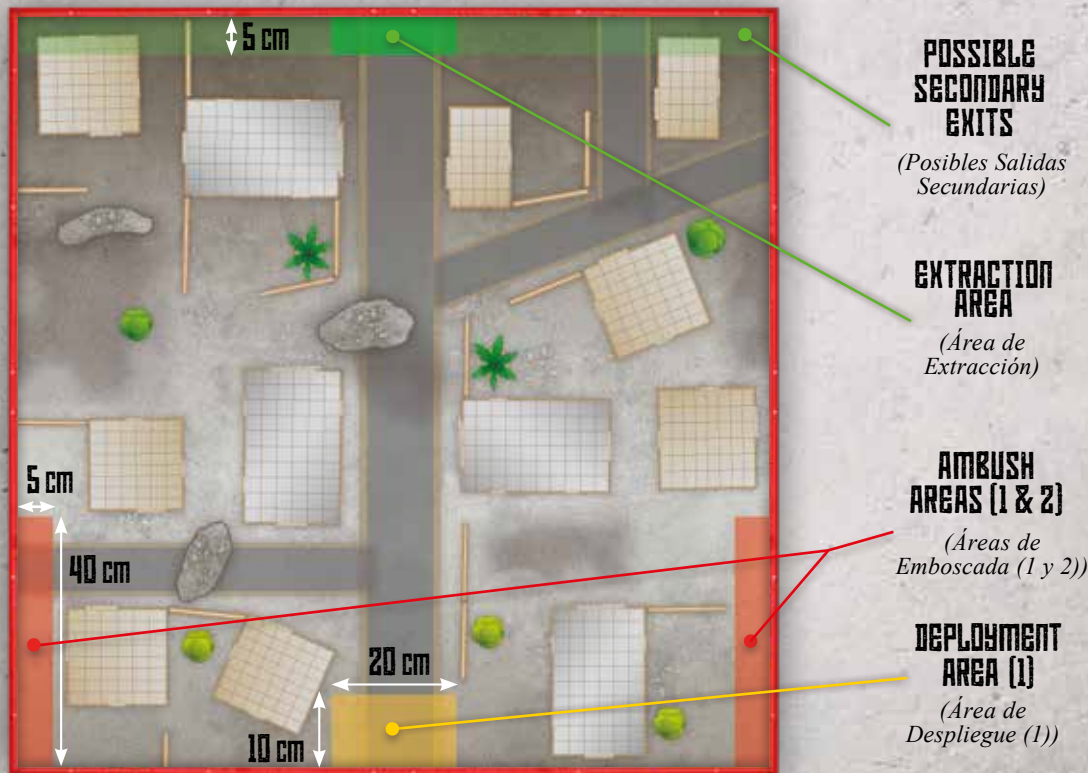
El bando que recorre la Milla de Mogadishu ganará **3 PV por cada soldado que llegue al Área de Extracción** y **1 PV por cada soldado que consiga llegar a una Salida Secundaria**. Los soldados de este bando que lleguen al **Área de Extracción** o a la **Salida Secundaria** se retiran de la mesa de juego en el mismo momento que llegan allí y se considera que sobreviven a esta misión. Este bando no gana PV por causar bajas al enemigo.

Para representar el interés de las tropas que hacen la emboscada en conseguir capturar al mayor número de soldados enemigos posibles el jugador que prepara la emboscada gana **2 PV por cada soldado enemigo que NO consiga llegar al Área de Extracción o al borde del tablero al final del turno OCHO**. También puede ganar PV por causar bajas enemigas.



M4 Carbine with M203 Grenade Launcher. / Carabina M4 con Lanzagranadas M203.

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:*





## 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:

