

# Deltasheet FoG 2.0 by Harry\_R

## 4. Battle Groups

4-2: Kolonne:

Kolonnen müssen knicken, wenn sie schwenken, etc. Sie können nicht ausweichen, gegenangreifen oder angreifen, ausgenommen Schocktruppen (siehe impact). Cv/Ct/HF die mit 2 Basen starten, Piken, die mit 4 Basen starten und Kriegswagen gelten nicht in Kolonne.

4-3: Reroll:

Commander in der Frontlinie bringen kein Reroll für Sichelstreitwagen oder Artillerie

## 5. Command & control

5-3 Battlelines:

Ein TC kann 2, ein FC 4 und ein IC 6 BGs in seiner Befehlsreichweite (4/8/12 BE) als Battleline kommandieren.

## 7. Playing the game

7-2 Attrition points:

- . broken, destroyed, vom Tisch geflüchtet 2P
- . Über den Tisch ausgewichene Truppen 2P, außer LH und LF- 1P
- . beim Flankenmarsch zurückgeblieben – 1P

## 8. General movement rules

Siehe Tabelle und QRS, HF und EL können nun 2 statt 1 BE in schwierigem Gelände!

8-2 Schwere Artillerie kann um 1 BE schwenken, aber nicht normal bewegen. Eine Frontecke bleibt dabei immer fix.

8-4 Tabelle siehe QRS, Erweiterung um eine Spalte (undrilled without cmd), und minus 2BE bei 90°

8-5 \*\*Bewegung von undrilled innerhalb von 6BE wird geändert auf innerhalb 4BE bei Plänklern und 6BE bei sonstigen und camp

8-5 \*\*\* NEU: Komplexer doppelturn für nicht-Schock-Kavallerie/Kamele oder leichte Streitwagen in einer Reihe

8-7: Schwenk: Kein Schwenk oder Doppelschwenk darf >90° sein

8-8 Turns blocked by enemy (seltsamste Veränderung)- wenn eine BG drehen möchte, und eine gegnerische im Weg ist, muß die gegnerische für den turn Platz machen. Notfalls auch dahinter stehende...

8-10 Shifting: Es darf, bei voller Bewegung, außerhalb von 4BE von Plänklern, sonst 6 BE (außer General), um eine Base verschoben werden.

8-13 Durchdringen: Flüchtende können (nicht im unmittelbaren Fluchtzug) gedrillte eigene BGs durchdringen, wenn der Erstkontakt auf Fronseite oder Frontecke erfolgt.

Wenn eine BG nicht genügend Bewegung hat, um eine eigene BG zu durchdringen, wird sie dennoch vollständig durchdringen, (in Richtung der Front- oder Rückkante bewegt), wenn eine der folgenden Punkte erfüllt ist, (ansonst erfolgt keine Durchdringung):

- Die Frontkante der BG erreicht in ihrer Bewegung Terrain über die BG hinaus
- Die durchdrungene BG ist nur 1 Base tief
- LF erreicht nur eine zu durchdringende, wird jedoch durchdringen, wenn sie in die selbe oder entgegengesetzte Richtung (0 oder 180°) schaut, darf dann aber nicht schießen
- Ausweichende oder flüchtende Truppen, deren hintere Basen die zu durchdringende BG wenigstens erreicht, wenn eine Durchdringung erlaubt ist (siehe sonst Durchbrechen)

Keine Durchdringungen, wenn diese BG in dieser Phase bereits durchdrungen wurde.

Nur LF kann verbreitern, verschmälern oder drehen vor oder nach einer Durchdringung.

8-16: Verlassen des Tisches. Truppen die den Tisch verlassen zählen 2 Verlustpunkte bei Flucht oder Ausweichen, außer es handelt sich um ausweichende Plänklern, dann 1 VP.

## 9. Impact

9-8 wenn Schocktruppen nicht angreifen müssen, wird die var. Bewegung nicht mehr mit einberechnet. (also wenn z.B 5BE vor den Rittern Gelände ist, welches sie ungeordnet macht, greifen sie dennoch an)

9-10 Ausweichen von Plänklern: LF und LH weichen nun IMMER aus, außer sie befinden sich vollständig in uneven, rough oder difficult Gelände oder sie verteidigen ein Flußufer oder sie sind bereits im NK (Ausnahme overlap, dann weichen sie aus). Es gibt keine „Opferbeduinen“ mehr, die einen TKB bestehen können.

9-10 Angriffe mit Kolonnen: Geknickte Kolonnen können keine Angriffe oder Gegenangriffe erklären, müssen aber Angriffe ohne Befehl durchführen, wenn es Schocktruppen sind. Dann müssen die Basen ehestmöglich mit der Frontbase aufschließen. (2x2?)

9-11 Wenn fragmented BGs angegriffen werden, müssen Sie einen CT bestehen, außer bei Angriffe durch LF (auch bei LH- falsch in deutscher Übersetzung!), sonst brechen sie.

9-15 Ausweichen von Plänklern siehe 9-10

9-17: Beim Ausweichen um 90°/180° werden die 2MU NICHT bei der Bewegung abgezogen!

9-18: Ausweichen: Falls beides, Verschieben um eine Base und auffädeln erfolgt, darf keine Base mehr als um eine Basenbreite verschoben sein. Sprich verschieben um eine nach links, und dann die beiden rechten nochmal nach links auffädeln ist nicht erlaubt. (war in 1.0 schon so)

9-18 Ausweichen an Tischkante: Sobald beim Ausweichen die Tischkante auch nur teilweise von einer Base überschritten wird, gilt die BG als verloren ( 1VP bei Plänklern, sonst 2VP), drehen um 90°, parallellaufen ist nicht mehr gestattet.

9-19 Plünderung des Lages: Lager werden nun in der Angriffsphase geplündert und als Angriff gespielt. Fragmented BGs können nicht, LF können Lager plündern. CMT ist keiner nötig.

## 10. Manoeuvre phase

10-3 Eine BG, die diese Runde nicht selbst angegriffen hat, muß sich nicht anpassen, wenn sie dadurch nächste Runde durch den Gegner in Flanke oder Rücken angegriffen werden kann, außer der Angriff in Flanke oder Rücken kann auch ohne anpassen stattfinden.

10-5 Eine BG kann gegen eine weitere gegnerische BG verbreitern wenn:

- Die neu kontaktierte BG vorher bereits im Overlap gekämpft hat
- Vor der Verbreiterung unbeteiligte feindliche BGs dürfen danach nicht anders involviert werden, als in einer overlapposition gegen den verbreiternden Verband

10-6 ZOC: Wenn eine BG in ihrem Rücken gezockt ist, und sie durch eine Bewegung geradeaus aus der Frontlinie des Gegners kommt, ist diese Bewegung erlaubt.

Verschmälerungen sind erlaubt, wenn die betreffenden Basen nicht gezockt waren. Gezockte Basen können nicht verschmälert werden, außer wenn sie in den Nahkampf eingreifen (z.B. in die zweite Reihe gestellt werden) Verschmälerungen durch 90° Drehungen oder Kreisformationen gelten nicht als Verschmälerungen aus der ZoC und sind erlaubt.

Die ZoC wird nicht durch fortifications, eigene Truppen, portable defences und passierbares Terrain unterbrochen.

10-8 second moves: der 2nd move ist nicht innerhalb 6BE von normalen Truppen und 4BE von Plänklern möglich.

10-10 Bewegung von fragmented BGs: Fragmented BGs wird zusätzlich zu sonstigen Reduktionen wie 90° Drehung eine BE im move abgezogen.

## **11- Shooting**

11-2: Reichweitenänderungen laut QRS. LF 3/6, CV LH oder Kamele 1 tief 3BE, CV Kamele nicht 1 tief 4 BE

Artillerie (IA, sA), die bewegt wurde kann nicht schießen, ebenso wie IA auf KWg.

Truppen, die im 2nd move bewegt wurden, dürfen nicht schießen, ebenso LF, die die extra Bewegung beim Durchdringen bekommen haben

11-6 Basen einer BG, die im Nahkampf steht, die selbst nicht im Nahkampf stehen, können beschossen werden. Dies gilt auch für 2. Reihe Ritter oder 3. und 4. Reihe Piken

## **12- Melee**

12-3 Plündern des Versorgungslagers. Bei befestigten Lagern reicht eine 5 oder 6 mit Wiederholungswurf, in jeder meleephase, um es zu plündern (nun auch bei LH), unbefestigte sind wie bisher sofort geplündert. Solange der Plünderungswurf nicht gelingt, kann die BG in der Bewegungsphase das Lager wieder verlassen. Das Plündern wird wie bisher in der JAP durch einen CMT beendet.

## **13- Combat mechanism**

13-7 Shooting POAs laut QRS. Achtung Fehler schwergepanzerter Fuß -- für Bögen, Wurfspeer, Schleuder.

13-12 Wenn bei der Flucht eine Tischkante berührt wird und ein Teil einer Base auch nur teilweise darüberschaut, ist die BG verloren, verschieben ist nicht erlaubt.

## **14- Joint action phase**

14-1 Abbruchzüge dritter Punkt: Wenn eine BG gerade erst durch Verfolgung einen Kontakt hergestellt hat, und da der Kampf ja erst in der kommenden impact phase gespielt wird, gibt es keinen Abbruchzug in der JAP.

14-3 Fluchtzug: Der Seitwärtsschritt um Gelände, oder eigenen Truppen auszuweichen ist in der JAP auf 2 Basenbreiten erhöht, allerdings nicht um am Tisch zu bleiben. (13-12)

14-3 Verfolger: Wenn der Kontakt abgerissen ist, kann der Verfolger in der nächsten impact phase erneut angreifen. Schocktruppen müssen einen CMT bestehen um nicht erneut anzugreifen. Ausweichen ist hierbei nicht erlaubt. Wenn Verfolger auf neue Gegner treffen, können sie diese angreifen. Alle Truppen können einen CMT machen, um wie Plänkler 1 MU vor einem neuen Gegner stehen zu bleiben. Sind sie näher bleiben sie stehen.

14-3: Ausweichen neuer Gegner bei Verfolgung: Nicht Schockkavallerie/Kamele können, Plänkler (gegen Nichtplänkler)müssen ausweichen, außer sie sind im NK oder overlap.

14-4: Removing destroyed BGs: Am Ende der JAP werden autobroken, oder BGs kleingeleistet 50% (neu!), oder reduziert auf eine base, zerstört. Dadurch wird ein CT bei 3MU nahen BGs ausgelöst. (danach die BG entfernen)

## **15- Battle group deterioration**

15-3 Änderungen nach QRS: -1 für impact verloren, -1 für CinC stirbt und gesehen, je -1 für 25% lost. (??bei -50% ist sie in der JAP eh weg..?)

## **17- Special features**

17-1 Elefanten bekommen 3 Würfel in der impact und 2 in melee

17-2 Field fortifications: eine base hinter der FF ist nicht durch Terrain beeinträchtigt (disordered).

## **20- Glossary**

20-4 Rear support: Alle Basen, die rear support geben können sind entweder teilweise hinter den zu unterstützenden Basen, oder sie sind in Kantenkontakt zu bereits solcher Art unterstützender Basen