

WARHAMMER 40,000

Core Rules: 10. edice → 11. edice

Co se reálně změnilo — kapitola po kapitole podle PDF 11. edice

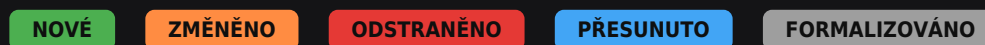
Baseline 10e: Wahapedia core rules + FAQs + Rules Commentary se zapracovanými erraty (Core Rules Updates 1.8, říjen 2025; Balance Dataslate 3.4, březen 2026)

11e: oficiální Core Rules PDF (88 stran, warhammer-community.com, stav 1. 6. 2026)

Metodika a značení

- Postup** Jde se po kapitolách PDF 11. edice (01–24 + Rules Appendix). Ke každé kapitole je dohledán odpovídající stav pravidel 10. edice a popsán faktický rozdíl chování — bez hodnocení a názorů.
- Baseline** 10e = finální stav po všech erratech a dataslatech (Wahapedia, březen 2026). Změny, které do 10e přinesla už errata (např. pivot values), se počítají vůči tomuto finálnímu stavu.
- Split layout** Levá půlka slidu = pravidlo, jak funguje v 11. edici. Pravá půlka = jak se chovala 10. edice a faktický dopad změny.
- Odkazy ► do aplikace** Zelené ► odkazy v PDF 11e vedou do aplikace Warhammer 40,000 — obsah není v PDF. Kde pravidlo z 10e v PDF chybí a vede na něj ► odkaz, není označeno jako zrušené, ale jako přesunuté do aplikace.

Typy změn



- NOVÉ** pravidlo/mechanika v 10e neexistovaly
- ZMĚNĚNO** stejná oblast, jiné chování či hodnoty
- ODSTRANĚNO** v 11e bez náhrady (ani ► odkaz)
- PŘESUNUTO** stejné chování, jiné místo (jiná kapitola / aplikace)
- FORMALIZOVÁNO** stejné chování zapsané novou formální strukturou

24 kapitol v 5 blocích + Rules Appendix

BASIC RULES (str. 6-25)

01. CORE CONCEPTS	3 zm.
02. DATASHEETS	4 zm.
03. MOVING	5 zm.
04. MAKING ATTACKS	3 zm.
05. ATTACK SEQUENCE	5 zm.
06. OTHER CONCEPTS	4 zm.

THE BATTLE ROUND (str. 26-43)

07. THE BATTLE ROUND	1 zm.
08. COMMAND PHASE	4 zm.
09. MOVEMENT PHASE	8 zm.
10. SHOOTING PHASE	6 zm.
11. CHARGE PHASE	4 zm.
12. FIGHT PHASE	10 zm.

BATTLEFIELDS AND TACTICS (str. 44-59)

13. TERRAIN	15 zm.
14. OBJECTIVES	5 zm.
15. STRATAGEMS	13 zm.
16. ACTIONS	4 zm.

ADVANCED RULES (str. 60-75)

17. MONSTERS AND VEHICLES	3 zm.
18. TRANSPORTS	6 zm.
19. ATTACHED UNITS	6 zm.
20. STRATEGIC RESERVES	7 zm.
21. FLYING AND SURGING	5 zm.
22. OTHER RULES AND ABILITIES	4 zm.
23. AIRCRAFT	7 zm.

REFERENCE (str. 76-89)

24. CORE ABILITIES	22 zm.
25. RULES APPENDIX	7 zm.

Změny s největším dosahem

detail v kapitolách

1. Engagement Range 1" → 2"

Větší dosah melee; navázané hodnoty (charge „within 1" if possible“, pile-in 5") přepočítány.

2. Benefit of Cover: +1 k savu → -1 k BS střelce

Kryt nově zhoršuje střelbu útočníka místo posílení savu; funguje i proti AP 0.

3. Terén: kategorie Exposed/Light/Dense + terrain areas

Místo per-feature pravidel; nové mechaniky Hidden (detekce 15") a Solid (okna ≤ 3 ").

4. Objektivy = celé terrain areas

Kontrola součtem OC uvnitř oblasti; 40mm marker jen fallback; „secured“ (sticky) v core.

5. Charge: hod 2D6 PŘED výběrem cílů

Cíle se vybírají se znalostí hodu (within 12" a within hod); deklarované failed charges zanikly.

6. Fight phase: globální kroky Pile In → Fight → Consolidate

Pile-iny všech jednotek před boji, konsolidace po všech bojích; výběr začíná aktivní hráč.

7. Alokace útoků: skupiny + deklarované pořadí

Obránce předem rozdělí jednotku na skupiny a deklaruje pořadí; CHARACTER skupiny strukturálně poslední.

8. Battle-shock přetrvává přes kola

Stav trvá, dokud roll v Command phase neuspěje; testuje se už „at or below half-strength“.

9. Strategic reserves: 25 % → 50 % bodů, Deep Strike sjednocen

Vše jde přes ingress move (> 8 " od nepřátel); nedorazivší jednotky zničeny už na konci 3. kola.

10. Stratagemy: max 1 na jednotku za fázi

Nový plošný limit vedle 1x stejný stratagem za fázi; Fire Overwatch jen na konci Movement phase.

11. Akce (Actions) jako core systém

Jednotná šablona STARTS/UNITS/USE LIMIT/COMPLETES/EFFECT; battle-shock a OC „-“ akce blokují.

12. Attached units: jedna jednotka trvale + role Support

Destroyed triggery až za poslední model; „while leading“ ability přežívají bodyguardy.

CO SE MĚNÍ

- 11e Core Rules PDF neobsahuje pravidla pro sestavení armády (mustering) ani sekvenci přípravy mise — odkazuje na mission decky a aplikaci; 10e měla sekce „Muster Your Army“ a „Missions“ přímo v core rules.
- Nový systém zelených ► odkazů: část pravidlového obsahu je pouze v aplikaci Warhammer 40,000; Rules Appendix končí stránkami „CONTINUED IN THE APP“.
- PDF má 88 stran: 24 číslovaných kapitol ve 4 blocích (Basic Rules 01-06, The Battle Round 07-12, Battlefields and Tactics 13-16, Advanced Rules 17-23) + blok Reference (24. Core Abilities, Rules Appendix); každá sekce a podsekce má referenční číslo NN.NN.
- Úvod nově uvádí „A battle usually lasts for five battle rounds“; vypuštěna 10e definice vítězství přes Victory points i pasáž o sportsmanship a postupu při sporných situacích.

BEZE ZMĚNY

- Základní rámec hry: série battle roundů, v každém má každý hráč tah složený z pěti fází (obě edice: pohyb, střelba, boj na blízko v rámci pěti fází).
- Velikost bojiště a množství/rozmístění terénu určuje mise (10e: „Your mission will guide you as to the size of battlefield required.“; 11e: „Your mission will tell you the size of battlefield you should use, and guide you on the volume and placement of terrain.“).
- Mise říká, jak připravit bitvu, nasadit síly a co je potřeba k vítězství.
- Bojiště = jakýkoli povrch, na který lze postavit modely a terén (10e „a dining table, for example“; 11e „a table is ideal“).

NOVÉ Referenční číslování NN.NN a bloková struktura**11. EDICE**

„Each section and subsection is marked with a reference number; these are used for internal referencing.“ 24 kapitol, podsekcí číslované NN.NN (např. 01.07 Battle-shock Rolls); dokument dělen na bloky Basic Rules (str. 6–25), The Battle Round (26–43), Battlefields and Tactics (44–59), Advanced Rules (60–75) a Reference (76–89).

10. EDICE

Core rules byly průběžný dokument se sekcemi bez identifikátorů; odkazovalo se názvy sekcí.

DOPAD

Pravidla, datasheety i SEE ALSO boxy odkazují jednoznačně číslem sekce (interní ■ odkazy).

NOVÉ Systém ► odkazů na obsah v aplikaci**11. EDICE**

„references to additional app content are highlighted in green, as shown below: ►Example App Reference“; Rules Appendix: „The Warhammer 40,000 app contains an expanded range of definitions, rare rules interactions and frequently asked questions (FAQs)“ — stránky appendixu končí „CONTINUED IN THE APP“.

10. EDICE

Veškerý core obsah byl v dokumentu core rules (plus samostatné Rules Commentary a FAQ dokumenty); aplikace byla zmíněna jen jako možný způsob zápisu army rosteru.

DOPAD

PDF není úplným soupisem pravidel — řada definic a pomocných pravidel (re-rolly, modifikace hodů, within/wholly within ad.) existuje pouze v aplikaci.

ZMĚNĚNO Úvodní rámec: vítězství a délka bitvy**11. EDICE**

O vítězství jen přes misi: „Crucially, it will also state what the players need to do to win!“; nově „A battle usually lasts for five battle rounds“. Pojem Victory points se v celém PDF nevyskytuje.

10. EDICE

„Games of Warhammer 40,000 are won by scoring more Victory points than your opponent through achieving various objectives...“; délku bitvy intro neuvádělo (určovala mise).

DOPAD

Definice vítězství (i případné bodování) je plně v režii mise/mission decku; PDF dává jen orientační délku bitvy pět battle roundů.

ODSTRANĚNO

Sportsmanship a řešení sporných situací

11. EDICE

V PDF ekvivalent není (ověřená absence v celém textu); z intro kapitoly na toto téma nevede ani žádný ► odkaz.

10. EDICE

Intro obsahovalo pasáž o sportsmanship a postup pro nejasné situace: „have a quick chat with your opponent and apply the solution that makes the most sense to both of you... If no single solution presents itself, you and your opponent should roll off, and whoever rolls highest gets to choose what happens.”

DOPAD

PDF nekodifikuje postup při sporných herních situacích.

PŘESUNUTO

Mustering a mise vyjmuty z core rules

Core Rules PDF pokrývá pouze průběh bitvy; pro přípravu hry (mise, deployment, stavba armády) je potřeba mission deck a aplikace.

CO SE MĚNÍ

- Nové formální role „active player“ / „opposing player“: v každém okamžiku bitvy je právě jeden hráč active — mimo tahy hráč s prvním tahem v battle roundu; jednotka vybraná k move/shoot/fight dělá active playerem svého controlling playera (reakce role dočasně přepínají).
- Battle-shock efekty změněny: OC modifikováno na „-“ (10e: OC 0), jednotku nelze cílit stratagemy a nově nemůže začít ani dokončit akce; Desperate Escape při Fall Back ze seznamu efektů zmizel (řeší ho mód Fall-back move, 09.07).
- Leadership roll je obecná core mechanika (2D6 proti Ld v jednotce) — přesun 10e „Leadership Tests“ z bloku Datasheets, funkčně beze změny.
- Měření vždy od nejbližšího bodu base; 10e výjimku „model bez base = měř od modelu“ nahrazuje keyword FRAME (17.02).
- Pravidla re-rollů, roll-offů, modifikace hodů a automatických úspěchů v PDF nejsou — jen ► odkazy do aplikace (10e: přímo v core rules + commentary).
- Nové obecné pravidlo: efekt či ability aplikované na jednotku platí pro každý model v ní.

BEZE ZMĚNY

- Unit = jeden či více modelů, „move and fight together as a single group“; definice friendly/enemy i pravidlo „bez určení friendly/enemy platí pro všechny jednotky/modely“.
- Base je součástí modelu pro všechny účely pravidel (10e to uváděla u visibility a v commentary; 11e obecně v 01.02).
- Měření v palcích; měřit lze kdykoli.
- Notace kostek: X+, rozsahy (1-3), XD6 = součet hodů, D3 = D6 půlený nahoru.
- Mechanika leadership rollu: 2D6 proti (nejlepší) Ld v jednotce — jen přejmenování „test“ → „roll“ a přesun.
- Po neúspěšném battle-shock rollu je battle-shocked jednotka i každý model v ní.
- Controlling player — funkčně shodná definice (10e jen v commentary, 11e přímo v 01.01).

01. CORE CONCEPTS

ZMĚNĚNO

Formální definice active player / opposing player

11. EDICE

01.03: vždy je právě jeden active player a jeho soupeř je opposing player; mimo tahy („While it is neither player's turn“) je active hráč s prvním tahem v battle roundu. Výjimky: „Each time a unit is selected to move, that unit's controlling player is the active player until that move ends“ a totéž pro selected to shoot/fight do vyřešení útoků.

10. EDICE

Jediná věta v Rules Commentary: „The player whose turn is taking place is said to be the active player.“ Mimo tahy nebyl active player definován — souběžná pravidla na začátku/konci battle roundu řešil roll-off (core „Sequencing“).

DOPAD

Pravidla mohou jednoznačně odkazovat na active/opposing playera v libovolném okamžiku; při reakčních pravidlech (jednotka soupeře se hýbe/střelí/bojuje ve tvém tahu) se role po dobu vyhodnocení přepnou. Samotné pravidlo sekvencování v PDF není (►Rules Sequencing).

ZMĚNĚNO

Efekty battle-shocku

11. EDICE

Tři efekty: OC všech modelů „is modified to „-“ (02.02: model s OC „-“ vůbec nemůže kontrolovat objektivy); „Its controlling player cannot target that unit with stratagems (15)“ — přímá formulace, funkčně odpovídá 10e výkladu; nově „It is not eligible to start an action (16), and any action it has started cannot be completed.“

10. EDICE

Tři efekty: OC všech modelů je 0; při Fall Back Desperate Escape test za každý model; „Its controlling player cannot use Stratagems to affect that unit“ (commentary: affected = jednotka vybraná jako cíl stratagemu).

DOPAD

OC klesá na „-“ místo na číslo 0 (10e nulu šlo dále modifikovat — commentary příklad „0+1=1“); zákaz akcí je nový efekt, protože akce jsou nově core systém (kap. 16). Postih při Fall Back zůstává, ale jako povinný mód Desperate Escape u Fall-back move (09.07), ne jako efekt v seznamu battle-shocku.

NOVÉ

Efekt na jednotku platí pro každý model**11. EDICE**

01.02: „When an effect or ability applies to a unit, it applies to every model in that unit.”

10. EDICE

Obecné pravidlo neexistovalo (ověřená absence v core rules i commentary); říkalo se ad hoc u jednotlivých pravidel — např. battle-shock: „While a unit is Battle-shocked, all models in that unit are also Battle-shocked.”

DOPAD

Jednotný výklad efektů cílených na jednotky bez nutnosti ad hoc dověteků.

01. CORE CONCEPTS

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO

Měření od base; modely bez base přes FRAME

Výchozí pravidlo počítá jen s base a platí univerzálně vůči čemukoli na bojišti; chování bez-base modelů nese keyword, ne obecná výjimka. Samotné měření se funkčně nemění.

PŘESUNUTO

Leadership roll jako obecná core mechanika

Funkčně beze změny — stačí dorovnat/přehodit nejlepší Ld v jednotce; mechanika je nově základem pro battle-shock roll (01.07) a další pravidla.

FORMALIZOVÁNO

Battle-shock roll vyčleněn do Core Concepts

Jednotná mechanika pro všechna pravidla, která battle-shock roll vyvolávají; podmínky testu a trvání stavu jsou oddělené od samotného hodu.

PŘESUNUTO

Pravidla hodů přesunuta do aplikace

Z PDF nelze doložit pravidla re-rollů, roll-offů ani limity modifikací hodů; obsah je pouze v aplikaci.

CO SE MĚNÍ

- InSv (Invulnerable Save) je nově řádná charakteristika profilu mezi Sv a W; v 10e byl invulnerable save zapsán v sekci Abilities datasheetu a jeho pravidlo stálo v attack sequence.
- OC nově zná hodnotu „-“ — model „is unable to control objectives at all“ (10e: OC jen číslo s minimem 0); M „-“ nově výslovně dovoluje set up na bojiště.
- Limity modifikací charakteristik (min/max) z popisů zmizely — spolu s Random Characteristics, Destroyed a mixed keywords jsou jen v aplikaci (► odkazy); v 10e inline v core rules + commentary.
- Struktura zbraní R/A/BS/WS/S/AP/D beze změny; A nově definováno jako počet „attack dice“ (navazuje na nový systém útoků, kap. 04).
- Ld má formát X+ (např. 7+) v obou edicích — beze změny.
- Ukázkový datasheet Boyz odráží nové mechaniky: slugga má [CLOSE-QUARTERS] (10e: [PISTOL]), ability „secured by your army“ (14.03), keyword EXPLOSIVES (core stratagem, kap. 15).

BEZE ZMĚNY

- Sedm sekcí datasheetu: název, profily, abilities, zbraně, keywords, unit composition and other rules, wargear options — obsahově odpovídá 10e (znění 02.01 Datasheet Name identické).
- Charakteristiky zbraní: stejných 7 (R, A, BS, WS, S, AP, D); R „Melee“ = melee zbraň; BS/WS jako hod X+; AP jako modifikátor hodu (e.g. -1); D = množství způsobeného damage.
- Ld ve formátu X+ v obou edicích (10e: Leadership test $2D6 \geq Ld$, limity modifikace „4+/9+“; 11e: „Presented as a dice result (e.g. 7+)“); nižší hodnota = lepší.
- Keywords: dělení na faction a other; faction pro výběr modelů do armády, jinak oboje „functionally the same“; zápis **KEYWORD BOLD**; singulár/plurál bez vlivu na to, na koho pravidlo platí.
- Weapon abilities v hranatých závorkách u názvu zbraně (např. [RAPID FIRE 2]).
- Unit Composition and Other Rules: počty a typy modelů, default wargear, další pravidla (koho může leader vést, kdo se může nalodit do TRANSPORTU); 11e formulace „one set of default wargear“.
- Wargear Options: úprava zbraní/wargearu jednotky při jejím zařazení do armády.
- W: model je zničen při poklesu wounds na 0 (11e upřesňuje „reduced to 0 or fewer“).
- Popisy T a Sv věcně shodné.

NOVÉ OC „-“**11. EDICE**

„If a model has an OC characteristic of '-' it is unable to control objectives at all.“

10. EDICE

OC bylo vždy číslo: „After all modifiers are applied, this cannot be less than 0.“ Hodnota „-“ u OC neexistovala.

DOPAD

Stav „vůbec nekontroluje objektivy“ je vyjádřen hodnotou charakteristiky; využívá ji např. battle-shock (OC modifikováno na „-“, 01.07).

ZMĚNĚNO M „-“ výslovně dovoluje set up**11. EDICE**

„If a model has an M characteristic of '-', it can be set up on the battlefield but otherwise cannot be moved.“

10. EDICE

„If a model has a Move of '-' it is unable to move at all.“

DOPAD

Explicitně potvrzeno, že set up (nasazení na bojiště) není pohyb a model s M „-“ jej provést smí.

ZMĚNĚNO Attacks jako počet „attack dice“**11. EDICE**

„Attacks (A): How many attack dice are used each time that weapon is used.“

10. EDICE

„Attacks (A): This tells you how many attacks are made each time that weapon is used.“

DOPAD

Terminologie navázaná na nový systém útoků (attack dice, identické útoky házené najednou — 04.03); role hodnoty A na datasheetu se nemění.

NOVÉ

Ukázkový datasheet odkazuje na nové core mechaniky**11. EDICE**

Na ukázkovém datasheetu Boyz má slugga [CLOSE-QUARTERS] — novou ability, která [PISTOL] nahrazuje (24.07, Designer's Note 24.27); ability „Get da Good Bitz“ používá novou core mechaniku secured objectives: „that objective is secured by your army“ (14.03); mezi keywords je EXPLOSIVES, na který se váže nový core stratagem Explosives (kap. 15).

10. EDICE

Pistole nesly weapon ability [PISTOL]; mechanika „secured objectives“ v core rules neexistovala (ověřená absence).

DOPAD

Datasheety se přímo odkazují na nové core mechaniky 11e; jejich pravidla řeší kap. 14, 15 a 24.

02. DATASHEETS

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO**InSv jako charakteristika profilu**

Invulnerable save je standardní součástí profilu modelu; způsob vyhodnocení savů (InSv vs Sv+AP) řeší kap. 05 Attack Sequence.

PŘESUNUTO**Doprovodná pravidla datasheetů přesunuta do aplikace**

PDF popisuje jen strukturu datasheetu; min/max hodnoty po modifikaci, vyhodnocení náhodných charakteristik a jednotky se smíšenými keywords vyžadují aplikaci.

PŘESUNUTO**Kategorie abilities do samostatných kapitol**

Funkce sekce Abilities na datasheetu se nemění; definice typů abilities jsou v kap. 22.

Ukázkový datasheet (Boyz) — anotace struktury 1-7

Some rules are linked to one or more keywords. For example, a rule might say that it applies to **INFANTRY** units. This means it only applies to units that have the **INFANTRY** keyword. Singular and plural instances of the same keyword function in the same way.

6. UNIT COMPOSITION AND OTHER RULES 02.06

This section details the number and types of models in the unit. Each of those models will have one set of default wargear, which will be listed here. It may also list other rules, such as which units a **leader** unit can join or which units can embark within a **TRANSPORT**.

7. WARGEAR OPTIONS 02.07

Some datasheets have a list of wargear options. When you include such a unit in your army, you can use these options to alter the weapons and other wargear its models have.

SEE ALSO

PROFILES AND WEAPONS

- ▶ [Characteristic Modifiers](#)
- ▶ [Destroyed](#)
- ▶ [Random Characteristics](#)

ABILITIES

- [Aura Abilities 22.01](#)
- [Faction Abilities 22.02](#)
- [Psychic Abilities 22.03](#)
- [Wargear Abilities 22.04](#)

KEYWORDS

- ▶ [Mixed Keywords in Units](#)

BOYZ

H	T	SV	W	LB	OC
6"	5	5+	1	7+	2
6"	5	5+	2	7+	2

BOYZ

Boyz charge forward in large, anarchic mobs led by hulking Boss Nobs laying down hells of inaccurate but enthusiastic dakka they dash toward the enemy before hurling themselves into close-quarters combat, where their sheer muscle, ferocity and vicious chops help them make short work of the foe.

RANGED WEAPONS	RANGE	A	BS	S	AP	D
Kustom shoota [RAPID FIRE 2]	18"	4	5+	4	0	1
Kombi-rokkit	24"	1	5+	10	-2	3
Kombi-shoota	24"	2	5+	4	0	1
Shoota [RAPID FIRE 1]	18"	2	5+	4	0	1
Slugga [CLOSE-QUARTERS]	12"	1	5+	4	0	1

MELEE WEAPONS	RANGE	A	WS	S	AP	D
Big choppa	Melee	3	3+	7	-1	2
Choppa	Melee	3	3+	4	-1	1

WARGEAR OPTIONS

- The Boss Nob can have its 1 kustom shoota replaced with 1 kombi-shoota and 1 kombi-rokkit.

ABILITIES

FACTION: Waagh!

Get da Good Bitz: At the end of your Command phase, if this unit controls an **objective**, that **objective** is **secured** by your army.

UNIT COMPOSITION

- 1 Boss Nob
- 9 Boyz

The Boss Nob is equipped with: 1 slugga, 1 kustom shoota, 1 big choppa

Every Boyz is equipped with: 1 slugga, 1 shoota, 1 choppa

KEYWORDS: INFANTRY; BATTLELINE; MOB; EXPLOSIVES; BOYZ

FACTION KEYWORDS: ORKS

11

WH40K Core Rules: 10e → 11e

17

CO SE MĚNÍ

- Engagement range zvětšen z 1" na 2" horizontálně (5" vertikálně beze změny); nové stavové pojmy „engaged" a „unengaged".
- Pivot value systém 10e (0"/1"/2", první pivot stál vzdálenost) zrušen — rotace je zdarma pro všechny modely a nepočítá se do uražené vzdálenosti.
- Coherency: zrušeno pravidlo „při 7+ modelech do 2" od dvou modelů"; nově musí být každý model navíc do 9" od KAŽDÉHO modelu jednotky.
- Move types formalizovány do jednotného rámce (eligibility, max/set-up distance, „While/After Moving" podmínky) + jednotná procedura Ending a Move s vrácením modelů při nesplnění.
- Set up nově formálně definován; jednotku, kterou nelze celou postavit, vrátíš na původní pozici a nepočítá se jako vybraná k pohybu — může později zkusit jiný pohyb.

BEZE ZMĚNY

- Pohyb skrz friendly modely (v 10e od errata Core Rules Updates — jako změna 10e→11e se neuvádí; výjimky pro M/V řeší 17.01, kap. 17).
- Base nesmí projít skrz enemy modely a nesmí překročit hranu bojiště (přesah těla modelu mimo bojiště povolen i v 10e dle FAQ).
- Měření úsečky od stejného bodu base na začátku a konci; součet úseků nesmí přesáhnout max distance pohybu.
- Základ coherency 2" horizontálně / 5" vertikálně k jinému modelu jednotky; vyžadována při set upu i na konci každého pohybu.
- Vertikální složka engagement range 5".
- Modely odebrané při regaining coherency jsou destroyed, ale nespouštějí pravidla „when a model is destroyed".
- Model nesmí skončit pohyb na jiném modelu.

03. MOVING

ZMĚNĚNO Engagement range 1" → 2"**11. EDICE**

Engagement range modelu = within 2" horizontálně a 5" vertikálně. Modely/jednotky v něm jsou „engaged with each other”; jednotka bez engaged modelů je „unengaged”.

10. EDICE

Within 1" horizontálně a 5" vertikálně od enemy modelu = modely i jednotky „within Engagement Range of each other”.

DOPAD

Dosah, ve kterém jsou jednotky vázané v boji zblízka, se zdvojnásobil; všechna pravidla odkazující na engagement (charge, fall back, pile-in, střelba na engaged cíle...) pracují s 2”.

ZMĚNĚNO Rotace zdarma místo pivot values**11. EDICE**

Rotace = otočení o libovolný úhel kolem středu base, kolikrát chceš; „rotating a model does not count towards the distance it has moved”. Modely bez base (FRAME) rotují kolem central axis (17.02).

10. EDICE

První pivot během pohybu modelu odečítal pivot value od zbývajících vzdálenosti: 1" (modely na neokrouhlé base), 2" (MONSTER/VEHICLE na neokrouhlé base; VEHICLE na kulaté base >32mm s letovým stojánkem), 0" (ostatní a AIRCRAFT); bez dostatečné zbývajících vzdálenosti nešlo pivotovat.

DOPAD

MONSTER/VEHICLE a modely na oválných base už neplatí vzdáleností za otáčení; otáčení nelze znemožnit vyčerpáním pohybu.

03. MOVING

ZMĚNĚNO

Coherency — 9" limit místo pravidla dvou modelů

11. EDICE

Každý model do 2"/5" od ≥ 1 jiného modelu A ZÁROVEŇ do 9"/5" od každého jiného modelu jednotky — stejně pro všechny velikosti jednotek.

10. EDICE

Každý model do 2" horizontálně / 5" vertikálně od ≥ 1 jiného modelu jednotky; při 7+ modelech od ≥ 2 jiných modelů. Žádný celkový limit rozptylu jednotky.

DOPAD

Velké jednotky už nedrží „řetěz přes 2 modely“, ale celá jednotka se musí vejít do 9" horizontálního rozptylu — konec neomezeně dlouhých řetězů (conga lines).

ZMĚNĚNO

Regaining coherency — požadavek „single group“ zmizel

11. EDICE

V End of Turn stepu každého tahu hráč odebírá modely po jednom, „until they are in coherency again“ (tj. do splnění definice 03.03). Odebrané modely jsou destroyed bez spouštění „on destroyed“ pravidel (stejně jako 10e).

10. EDICE

Na konci každého tahu hráč odebíral modely po jednom, „until only a single group of models from each of those units remains in play and in Unit Coherency“.

DOPAD

Jednotka rozdělená do více hloučků je legální, pokud splní 2" a 9" podmínky; odebírání se zastaví dřív, než by vynutilo jedinou souvislou skupinu.

ZMĚNĚNO „Base fits through“ bez výjimky pro VEHICLE**11. EDICE**

„It can be moved through any space its base can fit through“ platí obecně pro každý pohyb modelu, bez výjimky pro vehicly (modely bez base řeší FRAME, 17.02).

10. EDICE

„can be moved through any space its base can fit through“ platilo jen při pohybu v přímce a s výjimkou VEHICLE modelů bez keywordu WALKER.

DOPAD

I ne-WALKER VEHICLE s base projede mezerou, kterou projde jeho base, bez ohledu na přesahy trupu; interakci s terénem omezuje kap. 13 (Dense terén).

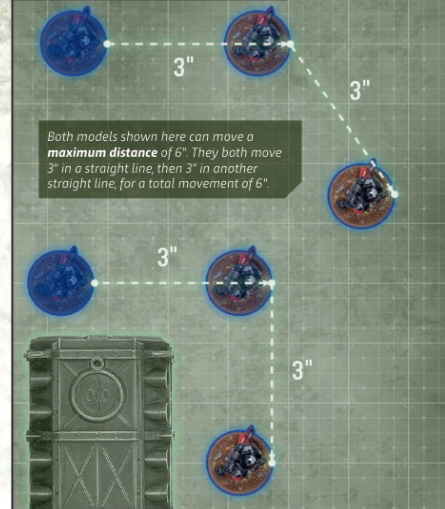
FORMALIZOVÁNO

Jednotný rámec move typů a procedura Ending a Move

Stejný princip vrácení jako 10e, ale sjednocený pro všechny typy pohybu a všechny podmínky; 11e má 11 pojmenovaných move typů (rozcestník na str. 13).

Pohyb: úsečky a rotace (rotace se nepočítá do vzdálenosti)

MOVING IN A STRAIGHT LINE



SEE ALSO

- Frame 17.02
- Monsters and Vehicles 17.00
- Moving Vertically 13.06
- [Random Movement](#)
- Strategic Reserves 20.00
- Terrain 13.00
- Transports 18.00

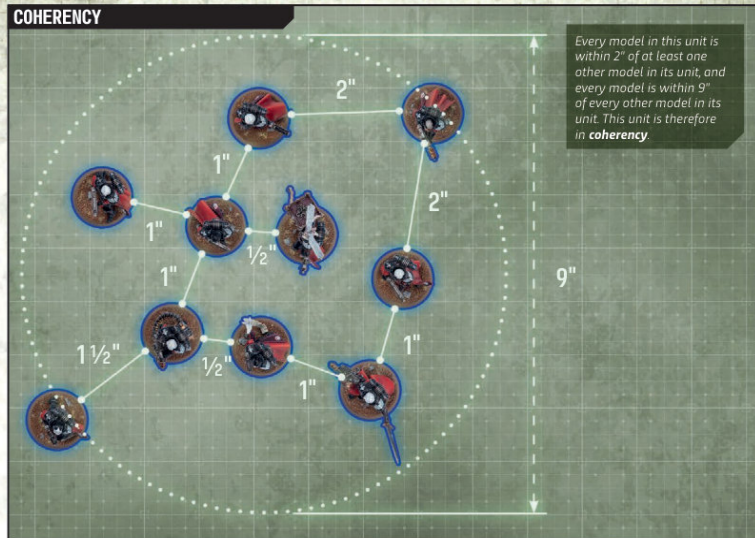
MOVE TYPES

- Advance Move 09.06
- Charge Move 11.04
- Consolidation Move 12.08
- Disembark Move 18.04
- Emergency Disembark Move 18.05
- Fall-back Move 09.07
- Ingress Move 20.04
- Normal Move 09.05
- Pile-in Move 12.03
- Scout Move 24.32
- Surge Move 21.02

ROTATING



Coherency (2" + 9") a Engagement Range (2")



++ A WEAPON CANNOT SUBSTITUTE FOR ZEAL ++

CO SE MĚNÍ

- Jedna společná tříkroková procedura pro střelbu i boj: Select Weapons → Select Targets → Resolve Attacks (10e to popisovala zvlášť ve Shooting a Fight phase).
- Nový koncept „attack dice“: 1 kostka = 1 útok; kostky se sbírají po zbraních do poolů.
- Identické útoky (stejně BS/WS, S, AP, D + stejné applicable ability) se POVINNĚ házejí jako jeden pool — v 10e bylo společné házení jen volitelný tip Fast Dice Rolling.
- Ranged cíl musí být „unengaged“ — přeformulovaný 10e zákaz střílet na jednotku v ER vlastních jednotek; chování stejné, posun dělá až ER 1"→2" (kap. 03).
- Melee cílení: zmizel base-to-base řetízek — cíl musí být engaged přímo s útočícím modelem; nový explicitní strop počtu cílů $\leq A$ zbraně; rozdělení útoků se deklaruje před házením (to platilo i v 10e).

BEZE ZMĚNY

- Střelba je volbou zbraň po zbrani: 10e „weapons you wish its models to make attacks with“ ↔ 11e „can select one or more“ + možnost nevybrat cíl ranged zbrani; melee opt-out neexistuje v žádné edici.
- 1 melee zbraň na model a boj, deklarovaná před řešením; výjimka [EXTRA ATTACKS] v obou edicích (11e → 24.11).
- Každá zbraň může mít jiný cíl; jedna ranged zbraň nesmí dělit útoky mezi více cílů (11e: „select one enemy unit“, 10e: „cannot split attacks from the same weapon“).
- Podmínky ranged cíle visible + within range (detaily viditelnosti: 10e Determining Visibility ↔ 11e 06.01).
- Model bez ranged/melee zbraní nemůže dělat příslušné útoky.
- Všechny útoky proti jednomu cíli se dořeší před přechodem na další cíl.

04. MAKING ATTACKS

NOVÉ Attack dice**11. EDICE**

„Gather a number of D6 equal to that weapon's A characteristic. These are attack dice – each one represents one attack." Kostky se fyzicky sbírají do poolu před házením.

10. EDICE

Útok byl abstraktní pojem; útoky se řešily jednotlivě, počet = A charakteristika zbraně.

DOPAD

Počet útoků je reprezentován konkrétními kostkami; na pojem „attack dice" se odkazují další pravidla (05.01 „one hit roll for each attack dice", splitting melee attacks).

ZMĚNĚNO Identické útoky se řeší povinně najednou**11. EDICE**

Při Gather Attack Dice se kostky všech zbraní mířících na týž cíl, které dělají „identical attacks" (same BS/WS, S, AP and D + same applicable abilities and rules), sbírají a řeší společně — povinně. Identita nezávisí na názvu zbraně (příklad str. 20: boltguny + bolt pistol = jeden pool).

10. EDICE

Default bylo řešit útoky po jednom; hromadné házení byl volitelný „Hints and Tips" postup Fast Dice Rolling (podmínky: stejné BS/WS, S, AP, D, stejné ability, stejný cíl). Závazně platilo jen „zbraně se stejným profilem se proti cíli řeší hned po sobě".

DOPAD

Společné házení je pravidlo, ne dohoda; pooly se tvoří podle čísel a aplikovatelných abilit napříč různými zbraněmi, takže identické útoky z různých zbraní nelze řešit odděleně ani prokládat jinými zbraněmi.

ZMĚNĚNO

Melee cílení bez base-to-base řetízku

11. EDICE

Jediná podmínka: „Each target must be engaged with the model that has that weapon” — model sám musí být v ER (2"/5") cíle; „base-to-base” se v celém 11e PDF nevyskytuje.

10. EDICE

Model mohl cílit jednotku, pokud byl v ER (1") té jednotky NEBO v base-to-base kontaktu s vlastním modelem, který byl sám v base-to-base s tou jednotkou (druhá řada přes řetízek).

DOPAD

Dosah druhé řady řeší širší ER místo řetízku; model, který není engaged s žádným nepřítelem, nemůže vybrat cíl, a tedy v boji neútočí.

04. MAKING ATTACKS

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO**Jednotná sekvence útočení pro střelbu i boj**

Stejné chování, jedna referenční procedura; per-model výběr zbraní a cílů je zabudovaný přímo v krocích.

FORMALIZOVÁNO**Pořadí řešení zbraní a cílů řídí útočník průběžně**

Stejné chování — všechny útoky proti jednomu cíli se dořeší před přechodem na další cíl; volba pořadí cílů i poolů zůstává útočnickovi a dělá se průběžně (ne deklarací předem).

FORMALIZOVÁNO**Ranged cíl musí být „unengaged“**

Stejný zákaz vyjádřený jako vlastnost cíle místo vztahu k vlastním jednotkám (při dvou armádách totožné); reálnou změnu rozsahu dělá až rozšíření ER z 1" na 2" (diff kap. 03).

FORMALIZOVÁNO**Explicitní strop počtu melee cílů**

Stejné chování (rozdělení se v obou edicích deklaruje před házením), nově s výslovným stropem a formátem deklarace po počtech.

05. ATTACK SEQUENCE

CO SE MĚNÍ

- Sekvence zkrácena z 5 na 4 kroky: samostatný krok Allocate Attack zmizel — alokaci nahradily skupiny s předem deklarovaným pořadím (05.03) a výběr modelu až při Inflict Damage (05.04).
- Obránce dělí jednotku na skupiny (každý CHARACTER model zvlášť; ostatní podle shodných W/Sv/InSv) a DEKLARUJE pořadí alokace PŘED save roll; zraněná non-CHARACTER skupina povinně první, žádná CHARACTER skupina nesmí předcházet non-CHARACTER skupinu.
- Ochrana charakterů se přesunula z Leader ability (jen Attached units) do core sekvence — platí pro každou jednotku s CHARACTER modely.
- Všechny hody v každém kroku se házejí najednou (povinně); damage se vyhodnocuje od NEJNIŽŠÍHO save rollu k nejvyššímu.
- Volba armour vs invulnerable save zrušena: jeden hod se posoudí nejdřív proti InSv (bez AP), pak proti Sv+AP — útok selže, projde-li kterýmkoli; výsledek odpovídá 10e racionální volbě lepšího save.
- Hit/wound mechanika beze změny (unmod 1/6, tabulka S vs T); ± 1 cap na modifikátory v PDF není (► Modifying Dice Rolls → aplikace); mortal wounds přesunuty mimo sekvenci do 06.02.

BEZE ZMĚNY

- Hit roll: unmodified 1 vždy selže, unmodified 6 = critical hit (vždy hit), jinak \geq BS/WS; critical hit/wound spouští navázané ability ([LETHAL HITS], [DEVASTATING WOUNDS]).
- Wound roll: tabulka S vs T identická ($2x \rightarrow 2+$, $> \rightarrow 3+$, $= \rightarrow 4+$, $< \rightarrow 5+$, $\leq \frac{1}{2} \rightarrow 6+$); critical wound = unmodified 6.
- InSv není nikdy modifikován AP.
- Unmodified 1 na save vždy znamená damage (10e „unmodified saving throw of 1 always fails“ ↔ 11e první podmínka tabulky).
- Wounded-first princip: útoky musí jít na model, který už ztratil wounds, je-li to možné (10e na úrovni jednotky, 11e uvnitř current group + zraněná skupina povinně první).
- Damage = D charakteristika; model zničen při 0 a méně wounds; excess damage z jednoho útoku propadá (10e explicitní věta; 11e implicitně — damage dostává jen vybraný model, přenos neexistuje); excess attacks po zničení celé jednotky propadají.
- Sekvence končí pro útok jeho selháním nebo způsobením damage.

05. ATTACK SEQUENCE

ZMĚNĚNO

Alokace útoků: skupiny a deklarované pořadí místo alokace po jednom

11. EDICE

Obránce před save roll rozdělí jednotku na skupiny (každý CHARACTER model = vlastní skupina; ostatní modely podle shodných W/Sv/InSv) a závazně deklaruje pořadí skupin: zraněná non-CHARACTER skupina povinně první, zraněné CHARACTER skupiny před nezraněnými CHARACTER skupinami. Útoky pak dopadají na „current group“; další skupina nastupuje až po vybití předchozí. Skupiny a pořadí se deklarují znovu pro každou dávku attack dice.

10. EDICE

Obránce alokoval každý zraňující útok jednotlivě na libovolný model, útok po útoku, a mohl reagovat průběžně; povinně musel pokračovat na modelu, který už ztratil wounds NEBO na který už byl v té fázi alokován útok (i ustátý).

DOPAD

Rozhodnutí obránce padá celé předem — mezi skupinami nelze „přehazovat“ podle výsledků hodů; pravidlo „už alokováno v této fázi“ zaniklo, model značkuje jen ztracený wound.

ZMĚNĚNO

CHARACTER skupiny strukturálně poslední — ochrana charakterů zobecněna

11. EDICE

Core pravidlo 05.03 pro každou jednotku: žádná CHARACTER skupina nesmí být v pořadí dřív než non-CHARACTER skupina; každý CHARACTER model je vlastní skupina; po vybití předchozích skupin se charaktery stávají current group v rámci téže dávky útoků.

10. EDICE

Zákaz alokace na CHARACTER vycházel z Leader ability a platil jen pro Attached units („that attack cannot be allocated to a CHARACTER model“); po smrti posledního bodyguarda šly zbylé útoky alokovat na charaktery. Dle FAQ šlo v non-attached smíšené jednotce na CHARACTER alokovat normálně.

DOPAD

Ochrana charakterů je vlastnost attack sequence, ne ability — funguje v jakékoli jednotce s CHARACTER modely; přetečení útoků na charaktery po vybití ostatních zůstává (ekvivalent 10e „as soon as the last Bodyguard model has been destroyed“).

05. ATTACK SEQUENCE

ZMĚNĚNO

Save roly všechny najednou, vyhodnocení od nejnižšího hodu

11. EDICE

Všechny save roly jedné dávky se hodí simultánně (pravidlo úvodu kap. 05); Inflict Damage se pak řeší po jednotlivých hodech „working from lowest result(s) to highest result(s)”.

10. EDICE

Default alokace → save → damage po jednotlivých útocích; hromadné savy jen volitelně přes Fast Dice Rolling (stejný save u všech a pořadí bez vlivu), u random damage výslovně zakázáno.

DOPAD

Pořadí vyhodnocení je deterministické — nízké hody (nejpravděpodobnější neúspěchy) dopadají na první skupinu v deklarovaném pořadí; problém pořadí u random damage řeší pevné pravidlo místo zákazu hromadného házení.

ZMĚNĚNO

Volba savu zrušena — InSv se posuzuje před Sv+AP

11. EDICE

Žádná volba: jeden save roll se posuzuje „first condition that applies” — unmodified 1 = inflicts damage; pak InSv (bez AP); pak Sv modifikovaný AP; jinak inflicts damage. Útok selže, projde-li hod kterýmkoli savem.

10. EDICE

Po alokaci si obránce VYBRAL právě jeden save: armour (Sv, modifikovaný AP), nebo invulnerable (InSv, AP ho neovlivňuje) — „either ... or ... but not both”.

DOPAD

Výsledná šance ustát útok = lepší z obou savů, stejně jako při racionální 10e volbě; mizí samotný akt volby (a možnost zvolit horší save) a charakteristiky se berou ze current allocation group, ne z konkrétního modelu.

05. ATTACK SEQUENCE

ZMĚNĚNO**Krok Allocate Attack odstraněn ze sekvence (5 → 4 kroky)****11. EDICE**

Sekvence Hit Rolls → Wound Rolls → Save Rolls → Inflict Damage; model se vybírá až v kroku Inflict Damage (Select Model z current group, zraněný model povinně, je-li to možné).

10. EDICE

Sekvence Hit roll → Wound roll → Allocate Attack → Saving Throw → Inflict Damage; save se házel za konkrétní model, jemuž byl útok alokován.

DOPAD

Save roll nepatří konkrétnímu modelu, ale skupině; který model damage schytá, se určuje až po hodů, podle current group a wounded-first.

05. ATTACK SEQUENCE

PŘESUNUTO **Mortal wounds vyňaty z attack sequence**

Strukturální přesun; obsahový diff mortal wounds patří kapitole 06.

PŘESUNUTO **±1 cap na modifikátory hodů v PDF není**

V textu PDF cap neexistuje; nelze tvrdit zrušení — pravidlo může žít v aplikaci.

Příklad attack sequence: attack dice, identické útoky, save roll

ATTACK SEQUENCE EXAMPLES

05



MAKING ATTACKS

1. SELECT WEAPONS
The **RED** unit is attacking. The following weapons are selected to make attacks with:

- 2 boltguns (**B**)
- 2 bolt pistols (**BP**)
- 1 heavy bolter (**HB**)

2. SELECT TARGETS
The **BLUE** unit is selected as the target. The unit is **visible** to all models in the attacking unit. All of the selected weapons are in range, with the exception of one bolt pistol. As a result, that weapon will not make any attacks.

3. RESOLVE ATTACKS
There is only one enemy unit being targeted, so the controlling player now gathers **attack dice**:

- Five **attack dice** are gathered for the boltguns and bolt pistol, which have **A** characteristics of 2 and 1 respectively and all make **identical attacks**.
- Three **attack dice** are gathered for the heavy bolter, which has an **A** characteristic of 3 but does not make **identical attacks**.

RESOLVING ATTACK DICE

1. HIT ROLLS
The controlling player chooses to make the five **hit rolls** for the boltguns and bolt pistol first. The **BS** characteristic of the weapons is 3+. Four of the attacks hit the target.

2. WOUND ROLLS
The controlling player makes four **wound rolls**. The weapons have an **S** characteristic of 4 and the target unit has a **T** characteristic of 3, so rolls of 3+ are required to wound. Three of the attacks wound the target.

3. SAVE ROLLS
The target unit's controlling player makes three **save rolls**.

4. INFLECT DAMAGE

- The lowest result is less than both the **InSv** and **Sv** characteristics of the target, so that attack inflicts damage. This reduces the model to which that attack was allocated to 0 wounds, which **destroys** it.
- The next lowest result is less than the target's **InSv** characteristic, but greater than its **Sv** characteristic of 3+, that attack fails.
- The other result is greater than the target's **InSv** characteristic of 3+, that attack also fails.

RESOLVING OTHER ATTACKS

1. HIT ROLLS
The controlling player then makes three **hit rolls** for the heavy bolter. The **BS** characteristic of the weapon is 4+. Two of the attacks hit the target.

2. WOUND ROLLS
The controlling player makes two **wound rolls**. The weapon has an **S** characteristic of 5, so rolls of 3+ are required to wound. Both attacks wound the target.

3. SAVE ROLLS
The target unit's controlling player makes two **save rolls**.

4. INFLECT DAMAGE

- The lowest result, when modified by the attacking weapon's **AP** characteristic of -1, is less than the target's **Sv** characteristic of 3+, so that attack inflicts damage. This reduces the model to which that attack was allocated to 0 wounds, which **destroys** it.
- The other result is equal to the target's **InSv** characteristic of 3+, that attack fails.

Útok na attached unit: alokační skupiny a deklarace pořadí

ATTACK SEQUENCE EXAMPLES

ATTACKING ATTACHED UNITS

1. SELECT WEAPONS
The **RED** unit is attacking. The following weapons are selected to make attacks with:

- 7 boltguns (**B**)
- 1 plasma pistol (**PP**)
- 2 heavy bolters (**HB**)

2. SELECT TARGETS
The **BLUE** unit is selected as the target. It is an **attached unit** (19) formed from a Seraphim unit and Saint Celestine (with her two Geminae Superia). The unit is **visible** to all models in the attacking unit, and all of the selected weapons are in range.

3. RESOLVE ATTACKS
There is only one enemy unit being targeted, so the controlling player now gathers **attack dice**. They decide to resolve the heavy bolter attacks first, which each have an **A** characteristic of 3, so six **attack dice** are gathered.

The **attack dice** for the remaining weapons will be gathered once the heavy bolter attacks are resolved (see opposite), as follows:

- 14 **attack dice** for the boltguns, which each have an **A** characteristic of 2.
- One **attack dice** for the plasma pistol, which has an **A** characteristic of 1.

ALLOCATION GROUPS

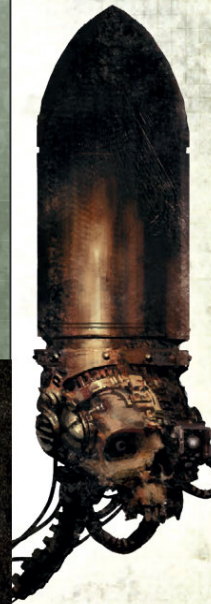
1. CREATE GROUPS AND DECLARE ORDER
The target unit's controlling player divides it into groups: one containing Saint Celestine, one containing the Geminae Superia, and one containing the Seraphim. They then declare the allocation order, choosing the Geminae Superia first (1), hoping their better **Sv** and **InSv** characteristics will weather the attacks. The Seraphim must be chosen second (2) as Saint Celestine is a **CHARACTER** model so must be last in the order (3).

2. RESOLVE ATTACK DICE
The heavy bolters' attacks wound the target five times, so the target unit's controlling player makes five **save rolls**.

The attacks are resolved one at a time, from lowest **save rolls** to highest:

- The two results of 1 are allocated first, to the current allocation group (the Geminae Superia). They both inflict damage, and both Geminae Superia are **destroyed**.
- The result of 3 is now allocated to the Seraphim, who have become the current allocation group. When modified by the attacking weapon's **AP** characteristic of -1 this also inflicts damage, **destroying** one Seraphim model.
- The remaining attacks fail, so no further damage is inflicted.

3. SELECT NEXT GROUP OF ATTACK DICE AND REPEAT



CO SE MĚNÍ

- Line of sight nově jako imaginární přímka 1 mm široká „z jakékoli části na jakoukoli část“ — nahrazuje 10e „true line of sight“ s pohledem z perspektivy modelu.
- Při určování line of sight se nově ignorují modely OBOU jednotek (pozorující i pozorované); v 10e jen modely vlastní jednotky pozorovatele.
- Mortal wounds se nově řeší pevnou prioritou výběru modelu (zraněný non-CHARACTER → non-CHARACTER → zraněný CHARACTER → CHARACTER) — CHARACTER je před MW chráněn přímo core pravidlem ve všech jednotkách, ne jen přes Leader alokaci u Attached units.
- Pořadí „normal damage před mortal wounds“ NENÍ změna — měla ho už 10e.
- Hazard rolls (06.03) = nový jednotný mechanismus (D6, 1-2 fail → 1 MW; 3 MW pro čistě MONSTER/VEHICLE jednotky), který sjednocuje dřívější různorodé testy (Hazardous test, Desperate Escape, Emergency Disembarkation).

BEZE ZMĚNY

- Čtyři stupně viditelnosti a jejich definice: Model Visible („any part“), Unit Visible (≥ 1 model visible), Model Fully Visible („every part ... facing the observing model“), Unit Fully Visible (každý model fully visible; průhled skrz modely pozorované jednotky).
- Normal damage se řeší před mortal wounds (10e: „resolve any normal damage ... before inflicting any mortal wounds“; 11e: „resolve all of the normal damage first, then resolve all of the mortal wounds“).
- MW se řeší po jedné a pokračují přes další modely, dokud nejsou všechny vyřešeny nebo jednotka zničena (smrt jednoho modelu MW v core pravidle nezastaví).
- Proti MW není žádný save (10e to zakazovala explicitně; 11e sekvence žádný save krok neobsahuje — model rovnou ztrácí 1 wound).
- Každá MW = ztráta 1 wound jednoho modelu.
- Terén přidává k viditelnosti další pravidla (10e terrain rules / 11e odkaz na 13.07).

06. OTHER CONCEPTS

ZMĚNĚNO

Line of sight: 1mm přímka místo true line of sight

11. EDICE

Line of sight = možnost narýsovat „an imaginary straight line, 1 mm wide, from any part of that model to any part of the model being observed“.

10. EDICE

„True line of sight“ — hráč se podíval zpoza pozorujícího modelu („get a 'model's perspective' view“); visible = „any part of another model can be seen from any part of the observing model“. Base byla explicitně součástí modelu.

DOPAD

Viditelnost se posuzuje geometrickou přímkou mezi libovolnými částmi obou modelů místo skutečného pohledu z perspektivy modelu; rozsah „any part → any part“ zůstává.

ZMĚNĚNO

Ignorování modelů obou jednotek při line of sight

11. EDICE

Při rýsování line of sight se ignorují „other models in the observing model's unit and in the observed model's unit“ — vždy, pro všechny stupně viditelnosti.

10. EDICE

Pozorující model viděl skrz modely své VLASTNÍ jednotky; modely POZOROVANÉ jednotky blokovaly (průhled skrz ně platil jen při zjišťování Unit Fully Visible).

DOPAD

Jednotlivý model zakrytý vlastními spolubojovníky je nově visible (a může být fully visible); na výsledek Unit Fully Visible to vliv nemá, tam průhled platil už v 10e.

06. OTHER CONCEPTS

ZMĚNĚNO

Mortal wounds: pevné pořadí výběru modelu, CHARACTER chráněn univerzálně**11. EDICE**

Za každou MW se vybírá model podle první použitelné instrukce: zraněný non-CHARACTER (povinně ten) → non-CHARACTER → zraněný CHARACTER → CHARACTER; vybraný model „loses 1 wound“ (žádná alokace útoku).

10. EDICE

Každá MW = „one point of damage“ alokovaný „in the same manner as allocating an attack“ — povinně na už zraněný model / model s alokovanými útoky této fáze, jinak na LIBOVOLNÝ model dle ovládajícího hráče; CHARACTER chráněn jen v Attached units (alokační pravidlo Leader); PRECISION MW mohl útočník poslat na CHARACTER.

DOPAD

MW nemohou zasáhnout CHARACTER modely, dokud v jednotce žije non-CHARACTER model — platí pro všechny jednotky přímo z core pravidla; výběr modelu je deterministický, nikoli volba hráče.

NOVÉ

Hazard rolls — nový centralizovaný mechanismus**11. EDICE**

Jednotný hazard roll: D6, na 1-2 fail → jednotka utrpí 1 MW, nebo 3 MW, pokud KAŽDÝ model jednotky je MONSTER/VEHICLE; vícenásobné roly se hází najednou. Používají ho [HAZARDOUS] (24.15), Fall Back v módu Desperate Escape (kap. 09), Combat Disembark a Emergency Disembark Move (kap. 18); Command Re-roll (15.02) jej uvádí mezi re-rollovatelnými hody.

10. EDICE

— (obecný „hazard roll“ neexistoval; každé pravidlo mělo vlastní test s jiným prahem i následkem: Hazardous test D6 za zbraň, fail na 1 → 3 MW na vybraný model; Desperate Escape test D6 za model, 1-2 → model zničen; Emergency Disembarkation D6 za model, 1-3 → 1 MW).

DOPAD

Dřívější různorodé „risk“ testy mají jeden práh (1-2) a jeden následek (MW místo např. zničení modelu); konkrétní změny chování jednotlivých použití patří kapitolám 09, 15, 18 a 24.

06. OTHER CONCEPTS

PŘESUNUTO

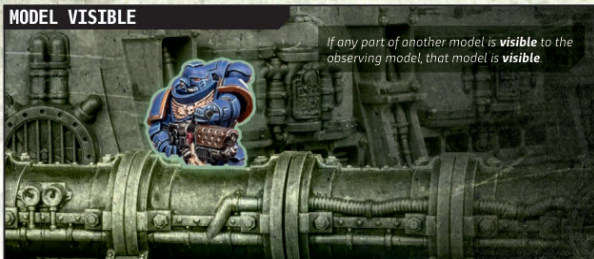
Výjimky pro konkrétní zdroje MW vyňaty z core textu

Core pravidlo MW je univerzální; specifika jednotlivých zdrojů MW se čtou z dané ability (detaily v kap. 24).

Stupně viditelnosti: Model/Unit Visible a Fully Visible

MODEL VISIBLE

If any part of another model is **visible** to the observing model, that model is **visible**.



MODEL FULLY VISIBLE

If every part of another model that is facing the observing model is **visible** to the observing model (so the only thing blocking visibility to any part of that other model is that model itself), that model is **fully visible**.



UNIT VISIBLE

If one or more models in a unit are **visible** to the observing model, that unit is **visible**.



UNIT FULLY VISIBLE

If every model in a unit is **fully visible** to the observing model, that unit is **fully visible**. When determining this, the observing model can see through other models in that unit.



07. THE BATTLE ROUND

CO SE MĚNÍ

- Battle round má nově formální třístupňovou strukturu: Start of Battle Round → Player Turns → End of Battle Round (10e: jen „oba hráči mají tah“).
- Tah má nově 7 částí: Start of Turn step + 5 fází + End of Turn step (10e: jen 5 fází).
- Kroky End of Turn a End of Battle Round mají pevné pořadí: nejdřív ne-mission pravidla, pak mise (v 10e jen FAQ ruling).
- Pět fází a jejich pořadí beze změny: Command, Movement, Shooting, Charge, Fight.
- Sequencing (simultánní triggery) a Persisting Effects zmizely z core PDF do aplikace (►Rules Sequencing, ►Persisting Rules Effects); Out-of-Phase Rules v 11e PDF nejsou vůbec.

BEZE ZMĚNY

- Pět fází a jejich pořadí: Command, Movement, Shooting, Charge, Fight.
- V každém battle roundu hraje první tah stále tentýž hráč; kterého určí mise.
- Battle round = oba hráči po jednom tahu; po skončení druhého tahu začíná další kolo.
- Počet battle roundů (konec bitvy) určuje mise.

07. THE BATTLE ROUND

ODSTRANĚNO

Out-of-Phase Rules bez protějšku v PDF

11. EDICE

Termín „out-of-phase“ se v PDF nevyskytuje (0 výskytů) a nebyl nalezen ani ► odkaz; akce mimo sekvenci nově strukturují formalizované move/shooting/fight types (ELIGIBLE IF / EFFECT šablony, kap. 09-12) — např. Fire Overwatch je nyní snap shooting na konci soupeřovy Movement phase.

10. EDICE

Core pravidlo: jednotka jednající „as if it were one of your phases“ (např. Fire Overwatch) nesmí používat jiná pravidla té fáze; podpořeno commentary a FAQ.

DOPAD

Obecná klauzule „nelze používat ostatní pravidla dané fáze“ v core PDF chybí; interakce řeší přímo definice jednotlivých typů.

07. THE BATTLE ROUND

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO**Formální kroky Start a End of Battle Round**

Triggery na začátku/konci kola mají závazné místo v sekvenci; pravidlo o pořadí vůči misi je nově přímo v core, ne ve FAQ.

FORMALIZOVÁNO**Tah rozšířen na 7 částí (Start of Turn step + 5 fází + End of Turn step)**

Pravidla spouštěná na začátku/konci tahu mají vyhrazený krok mimo fáze; konec tahu má definované pořadí vyhodnocení vůči misi.

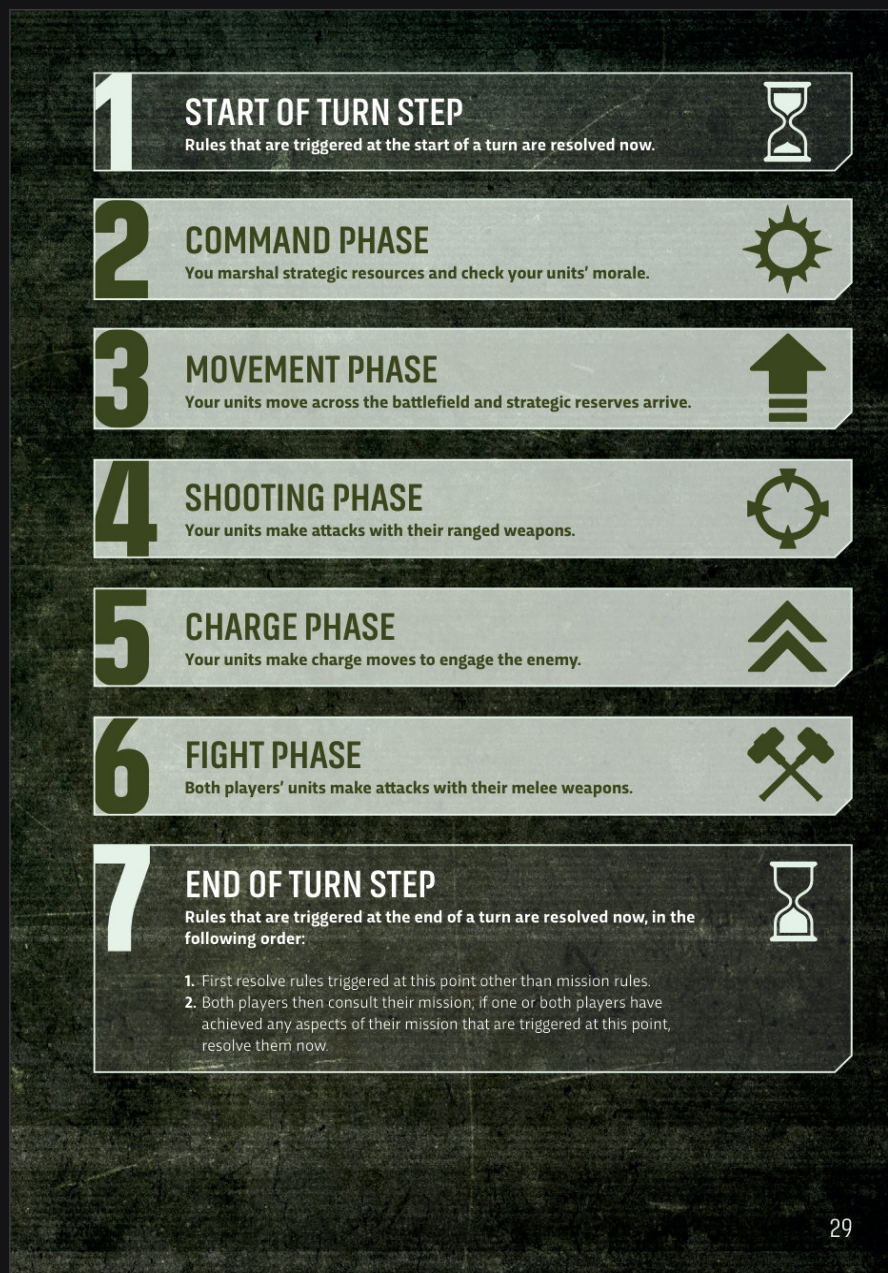
PŘESUNUTO**Sequencing simultánních pravidel přesunut do aplikace**

Obsah pravidla nelze z PDF ověřit; existence definovaného active playera mimo tahu naznačuje jiné řešení než 10e roll-off, ale rozhodovací mechanismus je jen v aplikaci.

PŘESUNUTO**Persisting Effects přesunuty do aplikace**

Chování přetrvávajících efektů nelze z PDF ověřit; ► odkazy sedí na stejné kontexty (transporty, attached units), kde to řešila 10e.

Struktura tahu: Start of Turn → 5 fází → End of Turn



CO SE MĚNÍ

- Fáze má 5 formálních kroků (Start → Gain Core CP → Battle-shock → Command Abilities → End) místo 2 kroků 10e (Command, Battle-shock).
- Battle-shock se nově testuje už „at, OR below, half-strength“ — jednotka přesně na polovině (5 z 10 modelů) testuje; v 10e jen striktně pod polovinou.
- Battle-shock stav nově PŘETRVÁVÁ přes kola: odstraní ho až úspěšná roll v Battle-shock kroku; v 10e vypršel automaticky na začátku vaší příští Command phase.
- Obecné trigger „in the Command phase“ se přesunuly z pozice před battle-shockem (10e) do kroku Command Abilities PO battle-shocku.
- Nový termín „Core CP“ pro 1 CP, který oba hráči získávají každý tah (mechanika zisku beze změny).
- 10e limit „max 1 CP navíc za battle round z jiných zdrojů“ v 11e PDF chybí (bez ► odkazu).

BEZE ZMĚNY

- Oba hráči získávají 1 CP v každém tahu (v 10e na začátku Command phase aktivního hráče, v 11e v kroku Gain Core CP).
- Zisk CP předchází battle-shock testům.
- Battle-shock testuje pouze active player za své jednotky (10e „your units“ ve vaší Command phase; 11e „the active player ... each unit in their army“).
- Mechanika hodu: 2D6 proti (nejlepšímu) Ld v jednotce — 11e to řeší přes leadership roll (01.06/01.07), funkčně shodné s 10e „greater than or equal to the best Leadership characteristic“.
- Jednotka hází v Battle-shock kroku jen jednu roll, i když splňuje obě podmínky (10e: pravidlo o Starting Strength testech + FAQ „No“ na vícenásobné testy v tomto kroku).
- Efekty battle-shocku se řeší mimo tuto kapitolu — 11e 01.07 (viz kap. 01); v 10e byly vypsány přímo v sekci Battle-shock.

08. COMMAND PHASE

ZMĚNĚNO

Obecné Command phase triggery až po battle-shocku

11. EDICE

Vyhrazený krok 4 Command Abilities — „Rules that are triggered in the Command phase (excluding ... start or end ..., when gaining Core CP, or by battle-shock rolls) are resolved now" — tedy AŽ PO Battle-shock kroku.

10. EDICE

Pravidla „in your Command phase" bez explicitního timingu se řešila v kroku Command, tedy PŘED battle-shock testy (potvrzeno FAQ: „does it always take place in the Command step? Yes").

DOPAD

Schopnosti spouštěné v Command phase se vyhodnocují, až když je rozhodnuto, kdo je battle-shocked.

ZMĚNĚNO

Battle-shock práh: below → at or below half-strength

11. EDICE

Roll pro jednotky „at, or below, half-strength" — testuje i jednotka přesně na polovině; příklad str. 31: starting strength 10, 5 modelů zbývá → testuje. Přesné definice at/below half-strength v Rules Appendix (str. 86, kap. 25).

10. EDICE

Test jen pro jednotky „Below Half-strength" (striktně pod polovinou; definice u Starting Strength 1 přes wounds, jinak přes počet modelů).

DOPAD

Konkrétně: 10modelová jednotka s 5 zbývajícími modely (nebo např. W10 model s 5 wounds) nově testuje, v 10e ne; jednotky s lichou starting strength / lichou W nemohou být „at half-strength", jen below (Rules Appendix, str. 86).

ZMĚNĚNO

Battle-shock persistence přes kola

11. EDICE

Roll se hází i za každou jednotku, která „is currently battle-shocked“ (bez ohledu na sílu — příklad str. 31: starting strength 3, nad polovinou, ale battle-shocked → hází); „If a unit was battle-shocked at the start of this step and its battle-shock roll during this step succeeds, it is no longer battle-shocked.“

10. EDICE

Neúspěšný test → battle-shocked „until the start of your next Command phase“ — stav vypršel automaticky (NE „do konce tahu“).

DOPAD

Battle-shock může trvat libovolně dlouho — jednotka se z něj musí „vyházet“ úspěšnou roll v Battle-shock kroku; battle-shock získaný mimo vlastní tah nekončí automaticky.

ODSTRANĚNO

Limit zisku CP z jiných zdrojů chybí v PDF

11. EDICE

V PDF žádný ekvivalent nenalezen (grep „CP“ přes všechny strany; ►Modifying CP Cost na str. 55 se týká jen ceny stratagemů, ne zisku).

10. EDICE

Core „Gaining Command Points“: mimo 1 CP navíc za začátku Command phase max 1 CP navíc za battle round bez ohledu na zdroj (+ FAQ výjimka pro once-per-battle pravidla dávající více CP).

DOPAD

Strop pro extra CP není v core PDF doložitelný; nelze vyloučit, že existuje v aplikaci či mission pravidlech.

08. COMMAND PHASE

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO**Struktura fáze: 2 kroky → 5 kroků**

Start-of-phase triggery se nově řeší před získáním CP (v 10e byl CP získán před vším); konec fáze má pevné pořadí vyhodnocení vůči misi.

FORMALIZOVÁNO**Core CP — nové pojmenování**

Jiná pravidla mohou jednoznačně odkazovat na CP z tohoto kroku; herně jde o běžné CP.

PŘESUNUTO**Definice Starting Strength / half-strength přesunuty do Rules Appendix**

Beze změny umístění mechaniky battle-shocku; mění se jen místo definic (obsahový diff definic řeší kap. 25).

Battle-shock příklady: testuje se „at, or below, half-strength“

BATTLE-SHOCK EXAMPLES



This unit has a **starting strength** of 3 so is not at or **below half-strength**, but it is currently **battle-shocked**, so a **battle-shock roll** must be made for it. If that roll succeeds, the unit will no longer be **battle-shocked**.



This unit has a **starting strength** of 10. It has five models remaining, so it is **at half-strength** and a **battle-shock roll** must be made for it.



This unit has a **starting strength** of 5. It has two models remaining, so it is **below half-strength** and a **battle-shock roll** must be made for it.



This **VEHICLE** has a **starting strength** of 1 and a **W** characteristic of 11. It has 3 wounds remaining, so it is **below half-strength** and a **battle-shock roll** must be made for it.

SEE ALSO

BATTLE-SHOCK

- Battle-shock Rolls 01.07
- ▶ Modified Characteristics
- ▶ Multiple Battle-shock Rolls
- ▶ Not on the Battlefield
- ▶ Starting Strength and Half-strength



++ DOUBT IS THE FATAL FLAW IN ANY ARMOUR ++

CO SE MĚNÍ

- Samostatný krok „Reinforcements“ zrušen: příchod ze strategic reserves (ingress move) i vystoupení z transportu (disembark move) jsou move typy uvnitř Move Units a libovolně se prokládají s ostatními pohyby.
- V Move Units musí být vybrána KAŽDÁ jednotka armády — i ve strategic reserves a v transportech (třeba jen k remain stationary); 10e vybírala jen jednotky na battlefieldu.
- Fall-back má nově dva módy: Ordered Retreat (jen ne-battle-shocked, volitelný, nesmí skrz enemy modely) a Desperate Escape (povinný pro battle-shocked, volitelný pro ostatní, smí skrz enemy modely).
- Desperate Escape: hazard roll za KAŽDÝ model (1-2 = 1 mortal wound; 3 MW u čistě MONSTER/VEHICLE jednotek) místo 10e testů jen za modely procházející skrz enemy (1-2 = celý model zničen); výjimka TITANIC/FLY zmizela; po pohybu nově povinný battle-shock roll.
- Zákaz střelby po advance přesunut z move typu do shooting typů (kap. 10) — fakticky stejné (jen [ASSAULT] zbraně); advance i fall-back nově zakazují i start akce.
- Normal/Advance už nezakazují pohyb „within Engagement Range“ během pohybu — vyžaduje se jen skončit unengaged.

BEZE ZMĚNY

- Rozdělení voleb podle stavu: neengaged jednotka = normal/advance/remain stationary; engaged jednotka = fall-back/remain stationary (v 11e přes ELIGIBLE IF podmínky).
- Vzdálenosti: normal move max M"; advance max M + 1D6"; fall-back max M".
- Advance: zákaz deklarovat charge do konce tahu.
- Fall-back: jednotka musí skončit mimo dotyk s nepřítelem (10e „not end within Engagement Range“, 11e „must be unengaged“); pokud to nejde, pohyb nelze provést (10e „cannot Fall Back“, 11e Ending a Move — modely se vrací).
- Po fall-backu nelze do konce tahu střílet ani deklarovat charge (11e navíc akce — viz ZMENY).
- Testy/hazard roly při útěku se řeší PŘED pohybem modelů (10e „before any models in that unit are moved“, 11e BEFORE MOVING).
- Každá jednotka se ve fázi pohne nejvýš jednou (10e: explicitní „cannot make more than one Normal move per phase“ + postupný výběr; 11e: „Select one friendly unit that has not been selected to move this phase“).
- Battle-shock při fall-backu má vždy zvláštní následek (10e: testy za všechny modely; 11e: povinný Desperate Escape — mechanika viz ZMENY).

09. MOVEMENT PHASE

ZMĚNĚNO

Zánik kroku Reinforcements — příchody posil uvnitř Move Units

11. EDICE

Kroky Start of Movement Phase → Move Units → End of Movement Phase. V Move Units lze vybrat i jednotku ve strategic reserves (ingress move, 20.04) nebo embarked (disembark move, 18.04); pořadí všech pohybů volí aktivní hráč libovolně.

10. EDICE

Movement phase = 2 kroky: „1. Move Units" (jen jednotky na battlefieldu) a „2. Reinforcements" — posily se stavěly až PO dokončení všech pohybů; výběr posil byl volitelný („you can select one or more of them").

DOPAD

Příchody posil a vystupování z transportů se prokládají s běžnými pohyby místo pevného pořadí „nejdřív pohyby, pak posily"; detaily příchodů řeší kap. 18 a 20.

NOVÉ

Povinný výběr všech jednotek včetně reserves a embarked

11. EDICE

Boční box „Selecting Units to Move": „the active player must have selected all of their units to make a move with, including those in strategic reserves... every unit in their army will have been selected to make a move, even if it is to remain stationary."

10. EDICE

V Move Units se vybíraly jen jednotky na battlefieldu („selecting one unit from your army that is on the battlefield"); jednotky v reserves/transportech se nevybíraly vůbec.

DOPAD

Každá jednotka armády má v každé Movement phase právě jednu „aktivaci" move typu; jednotka, která zůstává v reserves/transportu, je formálně vybrána k remain stationary (09.04 ELIGIBLE IF: Any unit).

09. MOVEMENT PHASE

ZMĚNĚNO

Normal/Advance: zákaz Engagement Range jen na konci pohybu**11. EDICE**

ELIGIBLE IF unengaged; jediná podmínka po pohybu „AFTER MOVING: Your unit must be unengaged" (ER 2"); během pohybu platí jen 03.01 (base nesmí skrz enemy modely).

10. EDICE

„no model can be moved within Engagement Range of any enemy models" — žádný model nesměl být v ER (1") kdykoli BĚHEM normal/advance movu.

DOPAD

Model smí během normal/advance movu projít prostorem v engagement range nepřítele (kolem, ne skrz base), pokud jednotka skončí unengaged.

ZMĚNĚNO

Advance roll nemodifikuje M charakteristiku**11. EDICE**

Advance roll (1D6) vstupuje jen do MAXIMUM DISTANCE move typu („Advance roll + your unit's M characteristic"); M se nemění.

10. EDICE

„Add the result in inches to the Move characteristic of each model in that unit until the end of the phase." — advance roll navyšoval M do konce fáze.

DOPAD

Délka pohybu stejná (M+D6"), ale pravidla odkazující na M charakteristiku během fáze už nevidí navýšenou hodnotu.

09. MOVEMENT PHASE

ZMĚNĚNO

Fall-back rozdělen na módy Ordered Retreat / Desperate Escape

11. EDICE

BEFORE MOVING volba módu: „Ordered Retreat: If your unit is not battle-shocked, you can select this mode. Desperate Escape: Otherwise, you must select this mode.” Módy jsou vzájemně vylučné a posuzují se v pořadí; Ordered Retreat NENÍ povinný — i ne-battle-shocked jednotka může dobrovolně zvolit Desperate Escape (box Selecting Modes).

10. EDICE

Jediný typ Fall Back pro všechny jednotky; battle-shock měnil jen rozsah testů (testy za všechny modely).

DOPAD

Battle-shocked jednotka má ústup povinně riskantní; ne-battle-shocked si může riskantní mód zvolit, typicky kvůli průchodu skrz enemy modely.

ZMĚNĚNO

Desperate Escape: hazard roly (1 MW) místo zničených modelů, za všechny modely

11. EDICE

Při volbě módu Desperate Escape hazard roll (06.03) za KAŽDÝ model jednotky bez ohledu na trasu, všechny najednou před pohybem; 1-2 = jednotka utrpí 1 mortal wound (3 MW, pokud jsou všechny modely MONSTER/VEHICLE).

10. EDICE

Desperate Escape test (D6) jen za modely, které projdou skrz enemy modely (TITANIC/FLY vyňaty), + za VŠECHNY modely, pokud byla jednotka battle-shocked; 1-2 = jeden model jednotky ZNIČEN (vybírá vlastník); max 1 test na model za fázi.

DOPAD

Neúspěch už nezabíjí celý model, ale působí 1 MW (alokace dle 06.02); rolluje se ale vždy za všechny modely jednotky, ne jen za ty procházející skrz nepřátele.

09. MOVEMENT PHASE

ZMĚNĚNO

Průchod skrz enemy modely jen v Desperate Escape; výjimka TITANIC/FLY zrušena

11. EDICE

Skrz enemy modely smí jen mód Desperate Escape (WHILE MOVING klauzule); Ordered Retreat podléhá 03.01 — base nesmí skrz enemy modely (smí ale kolem, v ER). Výjimka TITANIC/FLY v 09.07 není; FLYING jednotka může při fall-backu vyhlásit „take to the skies” (21.03): -2" max distance, průchod skrz všechny modely i terén bez hazard rollů.

10. EDICE

Každý Fall Back směl vést skrz enemy modely („as if those enemy models were not there”) s testy za procházející modely; TITANIC a FLY modely testům nepodléhaly vůbec.

DOPAD

Ústup skrz nepřátele stojí ne-battle-shocked jednotku dobrovolný Desperate Escape (hazard rollů za všechny modely); TITANIC bez FLY už bezplatný průchod nemá, FLY ho má za -2" pohybu.

NOVÉ

Battle-shock roll po Desperate Escape

11. EDICE

AFTER MOVING (Desperate Escape): „If your unit is not battle-shocked, you must make a battle-shock roll for your unit (01.07).”

10. EDICE

—

DOPAD

Dobrovolný Desperate Escape může jednotku uvrhnout do battle-shocked stavu, který trvá až do úspěšného rollu v některé z dalších Command phase (08.03).

09. MOVEMENT PHASE

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO**Remain stationary nespouští start/end-of-move pravidla**

Stejný výsledek (jednotka stojí, reaktivní pravidla na pohyb se nespouští); zámek do konce fáze plyne z výběru 1×/fázi místo explicitní formule.

PŘESUNUTO**Restrikce po advance: střelba přes shooting typy, akce nově**

Faktické chování střelby po advance beze změny (jen [ASSAULT] zbraně); nový je zákaz startovat akce — akce jsou v 11e core systém (kap. 16), v 10e core rules neexistovaly.

PŘESUNUTO**'Surge' moves přesunuty z Movement phase do kap. 21**

Chování srovnává diff kap. 21; v kapitole Movement phase surge moves už nejsou.

10. SHOOTING PHASE

CO SE MĚNÍ

- Střelba přestavěna na systém „shooting types“: jednotka si při výběru zvolí právě JEDEN typ — Normal / Assault / Close-quarters / Indirect (+ další typy jinde, např. snap shooting 15.09). 10e výjimky přes ability (Assault, Pistol, Big Guns Never Tire, Indirect Fire) jsou nahrazeny typy.
- Eligible to shoot v 11e = jen „na bojišti + ještě nebyla selected to shoot“; engaged jednotka JE eligible (střílí close-quarters), advance neruší eligibility (jen omezuje typy), jednotky v reserves už eligible nejsou (10e FAQ: byly).
- Close-quarters shooting slučuje 10e Pistol a střeleckou půlku Big Guns Never Tire; non-M/V nově smí z engagementu střílet na VÍCE engaged jednotek (10e Pistol: jen jednu); výjimka z -1 pro M/V je nově vázaná na cíl.
- Indirect shooting — velká změna: postihy platí na každý útok [INDIRECT FIRE] zbraně (ne jen na neviditelný cíl); místo -1 to hit nemodifikovaná 1–5 selhává (zásah jen na 6); „spotter“ úleva (remained stationary + cíl viditelný friendly jednotce → selhává jen 1–3); nový zákaz re-rollů hitů; cíl má vždy benefit of cover.
- Každý shooting type má AFTER SHOOTING: do konce fáze jednotka nemůže začít akci (vazba na nový core systém akcí, kap. 16).
- Pojem „Big Guns Never Tire“ v 11e zmizel — střelba engaged M/V je close-quarters shooting (10.06), střelba NA engaged M/V je 17.03.

BEZE ZMĚNY

- Normal shooting = 10e výchozí střelba: unengaged jednotka bez advance, žádné postihy, cíle visible + within range + unengaged (04.02).
- Assault shooting = 10e [ASSAULT]: po advance smí jednotka střílet jen [ASSAULT] zbraněmi.
- Non-M/V v engagementu střílí jen „pistolemi“ ([CLOSE-QUARTERS]) a jen na cíle, s nimiž je jednotka engaged; mimo engagement si non-M/V model stále volí „pistole NEBO ostatní zbraně“ (24.07), M/V smí obojí.
- [INDIRECT FIRE] zbraně jsou jediná cesta, jak cílit neviditelné jednotky; neviditelný cíl má cover.
- Blast zbraně nemohou útočit na engaged cíle (10e zákaz na jednotky v ER friendly jednotek; 11e 04.02 „Unengaged“ + výslovné zákazy v 10.06 a FAQ str. 88).
- Každá jednotka může být selected to shoot jen jednou za fázi.

10. SHOOTING PHASE

ZMĚNĚNO

Eligible to shoot — nová definice

11. EDICE

„A unit is eligible to shoot if it is on the battlefield and has not already been selected to shoot this phase.“ Engaged jednotka je eligible (close-quarters); advance jen vylučuje normal/close-quarters/indirect typ; fall back zakazuje střelbu přes AFTER MOVING klauzuli move typu (kap. 09); FAQ str. 88: eligible je i jednotka bez ranged zbraní.

10. EDICE

Eligible unless: Advanced this turn / Fell Back this turn; jednotka v ER nebyla eligible vůbec (Locked in Combat; výjimky M/V přes BGNT a jednotky s Pistolemi). Jednotka bez možného cíle nemohla být selected to shoot; jednotky v Reserves dle FAQ eligible byly.

DOPAD

Omezení se přesunula z eligibility jednotky do podmínek shooting/move typů; jednotky mimo bojiště (reserves) už nesplňují triggery vázané na „eligible to shoot“ a jednotku lze selected to shoot i bez dostupných cílů.

ZMĚNĚNO

Close-quarters shooting místo [PISTOL] eligibility (non-M/V)

11. EDICE

Engaged jednotka (bez advance) s ≥ 1 [CLOSE-QUARTERS] zbraní volí close-quarters shooting: non-M/V modely jen [CLOSE-QUARTERS] zbraně a jen na „enemy units that are engaged with your unit“ — bez omezení na jedinou jednotku. [PISTOL] = [CLOSE-QUARTERS] pro všechny účely (24.27).

10. EDICE

Jednotka s Pistolemi byla eligible i v ER; při střelbě jen Pistole a „can only target ONE of the enemy units it is within Engagement Range of“.

DOPAD

Jednotka engaged s více nepřáteli může pistolové útoky rozdělit mezi všechny jednotky, s nimiž je engaged; v 10e směřovaly všechny na jedinou.

10. SHOOTING PHASE

ZMĚNĚNO

Engaged M/V: výjimka z -1 to hit nově vázaná na cíl

11. EDICE

(10.06) M/V modely střílejí všemi zbraněmi; -1 to hit na každý útok, „unless that attack is made with a [CLOSE-QUARTERS] weapon and targets a unit your unit is engaged with“. Cílit smí engaged jednotky (permise) i běžné unengaged cíle (04.02).

10. EDICE

(BGNT) Engaged M/V střílela všemi zbraněmi; -1 to hit na všechny ranged útoky (i na cíle mimo ER), výjimkou byl jakýkoli útok Pistolí — bez podmínky, na koho Pistole střílí. Cílit směla jednotky ve svém ER i jiné legální cíle.

DOPAD

[CLOSE-QUARTERS]/pistolový útok engaged M/V na cíl, s nímž jednotka engaged není, má v 11e -1 to hit; v 10e byl bez postihu. Jinak chování zachováno vč. [BLAST] zákazu na engaged cíl (10.06 + FAQ str. 88, obě strany: blast nesmí ani NA engaged M/V přes 17.03).

ZMĚNĚNO

Indirect: postihy vždy, auto-fail 1-5 místo -1, „spotter“ mechanika

11. EDICE

(10.07) Indirect shooting = typ za celou jednotku (unengaged, bez advance, ≥ 1 [INDIRECT FIRE] zbraň). Každý útok [INDIRECT FIRE] zbraň: cíl má benefit of cover, zákaz re-rollů hit rollu, nemodifikovaná 1-5 selhává; pokud jednotka remained stationary A cíl je viditelný ≥ 1 friendly jednotce, selhává jen nemodifikovaná 1-3. Ostatní zbraně jednotky střílejí v rámci typu normálně na viditelné cíle.

10. EDICE

(finální znění po erratech) [INDIRECT FIRE] = weapon ability v rámci běžné střelby; postih JEN pokud při výběru cíle nebyl viditelný žádný model cíle: -1 to hit + nemodifikovaná 1-3 vždy selže + cíl má Benefit of Cover. Na viditelný cíl zbraň střílela zcela bez postihu, ostatní zbraně jednotky současně střílely normálně.

DOPAD

Bez „spottera“ indirect zbraň zasahuje jen na nemodifikovanou 6 (10e: BS-1 s auto-failem 1-3); úleva na úroveň auto-failu 1-3 vyžaduje stát na místě a viditelnost cíle pro jinou friendly jednotku; postihy nově dopadají i na útoky [INDIRECT FIRE] zbraní na viditelné cíle, pokud jednotka střílí indirect typem (chce-li střílet bez postihů, musí zvolit normal shooting — pak ale nesmí cílit neviditelné jednotky).

10. SHOOTING PHASE

NOVÉ Zákaz re-rollů hit rollu u indirect střelby**11. EDICE**

„You cannot re-roll hit rolls.” — součást WHILE SHOOTING u indirect shooting (platí pro útoky [INDIRECT FIRE] zbraní).

10. EDICE

Core pravidlo [INDIRECT FIRE] re-rolly hitů neomezovalo.

DOPAD

Hit re-rolly z abilit/stratagemů nelze při indirect střelbě použít.

NOVÉ AFTER SHOOTING: zákaz začít akci**11. EDICE**

Všechny čtyři shooting typy mají „AFTER SHOOTING: Until the end of the phase, your unit is not eligible to start an action.” (akce = nový core systém, kap. 16).

10. EDICE

Core rules akce neobsahovaly (byly součástí mission packů, např. Pariah Nexus).

DOPAD

Jednotka, která tuto fázi střílela (kterýmkoli typem), nemůže do konce fáze začít akci.

10. SHOOTING PHASE

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO**Volba jednoho shooting typu**

Režimy střelby se už nekombinují po zbraních, ale volí se za celou jednotku; permise a postihy (např. cílení neviditelných jednotek) platí jen v rámci zvoleného typu.

PŘESUNUTO**Big Guns Never Tire rozdělen a název zrušen**

Stejně koncepty žijí na dvou místech pod novými názvy; detail diffu půlky (b) patří kapitole 17.

11. CHARGE PHASE

CO SE MĚNÍ

- Obrácené pořadí kroků: jednotka deklaruje charge BEZ cílů → hod 2D6 (= maximum distance) → teprve pak výběr charge targets (within 12" A ZÁROVEŇ within hod) — cíle se vybírají se znalostí hodu.
- Po hodu lze couvnout: „If it is possible to make a charge move, and if you still want to" — charge nelze „failnout" na konkrétní deklarované cíle; selže jen bez proveditelného výběru cílů, nebo když hráč nechce.
- Dokončení chargu: jednotka engaged (ER 2") se VŠEMI cíli; každý model, který může, MUSÍ skončit within 1" cíle (nahrazuje 10e base-to-base if possible).
- Hod 2 (double 1) nikdy nestačí — žádný nepřítel nemůže být within maximum distance 2", protože jednotka nesmí být při deklaraci engaged (v 10e hod 2 uspět mohl).
- Charge bonus (Fights First do konce tahu) zůstává, nově jako AFTER MOVING efekt charge movu udělený každému modelu (24.13).
- Samostatná pravidla pro charge přes terén a s FLY z kapitoly zmizela — charge move se řídí obecným Moving (03).

BEZE ZMĚNY

- Hod 2D6 jako maximální vzdálenost charge movu pro každý model.
- Cíle musí být within 12" jednotky; viditelnost cílů se nevyžaduje (10e výslovně „do not need to be visible", 11e viditelnost vůbec nepožaduje).
- Eligibility deklarace: nutnost nepřítelů do 12", zákaz pro jednotku engaged/within ER a po advance/fall-back movu v tomto tahu (hodnota ER 1" → 2" je změna kap. 03).
- Každá jednotka může deklarovat charge max 1x za fázi; charge řeší aktivní hráč po jednotkách.
- Každý model musí skončit pohyb blíž k některému z cílů.
- Jednotka nesmí skončit charge v kontaktu (ER/engaged) s jednotkou, která nebyla cílem.
- Charged jednotka bojuje dříve (Fights First do konce tahu).

11. CHARGE PHASE

ZMĚNĚNO

Pořadí: deklarace → hod → výběr cílů

11. EDICE

Sekvence 11.02: 1. Declare Charge (jen jednotka, bez cílů) → 2. Make Charge Roll (2D6 = maximum distance) → 3. Attempt Charge — charge targets se vybírají až v BEFORE MOVING charge movu (within 12" a within maximum distance); „if it is possible ... and if you still want to" — i po hodu lze charge nevykonat.

10. EDICE

Sekvence Select Unit → Select Targets (within 12") → Charge Roll → Charge Move; hod musel stačit na skončení within ER VŠECH předem vybraných cílů, jinak „the charge fails and no models ... move"; při úspěchu se charge move provedl.

DOPAD

Hráč volí cíle se znalostí hodu a může po nízkém hodu od chargu ustoupit; „failed charge" proti deklarovaným cílům neexistuje — deklarace nezavazuje k žádnému cíli.

ZMĚNĚNO

Charge target musí být v dosahu hodu; double 1 nikdy nestačí

11. EDICE

Cíl lze vybrat, jen je-li „within the maximum distance of your unit" (= hod); box FAILED CHARGES: výsledek 2 nikdy nestačí, protože jednotka nesmí být při pokusu within ER (2") — žádný platný cíl neexistuje.

10. EDICE

Cíle se vybíraly před hodem jen podle 12"; hod 2 mohl stačit, pokud cíl stál těsně za ER 1" (do ~3").

DOPAD

Minimální použitelný hod bez modifikátorů je 3; vzdálenost k cílové jednotce sama o sobě rozhoduje o volitelnosti cíle, ne až o proveditelnosti pohybu.

11. CHARGE PHASE

ZMĚNĚNO Práh dokončení a povinné dotažení modelů (vrstvy 2"/1")

11. EDICE

Jednotka musí skončit engaged (ER 2") se všemi cíli; vrstvy WHILE MOVING: každý model blíž k některému cíli; kdo MŮŽE skončit within 1" cíle, MUSÍ; kdo může skončit engaged, musí.

10. EDICE

Jednotka musela skončit within ER (1") každého cíle; každý model navíc v base-to-base contactu s enemy modelem, pokud to šlo.

DOPAD

Práh úspěchu chargu se posouvá z 1" na 2" (snazší dokončení), ale povinné dotažení táhne modely na 1" místo base-to-base — mezi 1" a base-kontaktem už pravidlo nic nevynucuje.

ZMĚNĚNO Zákaz necílových jednotek jen jako koncový stav

11. EDICE

Pouze AFTER MOVING: „Your unit cannot be engaged with one or more enemy units that are not charge targets“; během pohybu platí jen obecné 03.01 (base ne skrz enemy modely).

10. EDICE

Charge move nesměl ani PROCHÁZET within ER jednotek, které nebyly cílem („without moving within Engagement Range of any enemy units that were not a target“).

DOPAD

Model smí během charge movu projít engagement range necílové jednotky, pokud v ní jednotka neskončí engaged.

11. CHARGE PHASE

chování beze změny / nová forma

PŘESUNUTO **Charge bonus součástí charge movu (per model)**

Stejné chování (charged jednotka bojuje ve Fights First kroku); pravidlo už nemá vlastní název a uděluje se modelům, ne jednotce.

PŘESUNUTO **Výjimka AIRCRAFT přesunuta do kap. 23**

Chování stejné; seznam blokerů v 11.02 je výslovně neúplný („Here are some rules that prevent...“).

PŘESUNUTO **Charge přes terén a s FLY bez vlastních pravidel**

Charge používá stejná pohybová pravidla jako ostatní move typy; konkrétní rozdíly terénu/FLY srovnávají diffy kap. 03, 13 a 21.

FORMALIZOVÁNO **Charge move formalizován jako move type**

Stejný princip „vše splnit, nebo se nepohnout“; koherence už není vyjmenovaná v chargi, plyne z obecného ukončení pohybu.

Charge move: výběr cílů až po hodu (within 12" a within hod)

CHARGE MOVE 11.04

MAXIMUM DISTANCE: Charge roll.

ELIGIBLE IF: Your unit **declared a charge** this phase.

EFFECT: Your unit moves as described in Moving (03).

BEFORE MOVING: Select one or more enemy units that are within 12" of your unit and within the **maximum distance** of your unit; until the end of this move, each of those enemy units is a **charge target**.

WHILE MOVING:

- Each model must end its move closer to one or more **charge targets**.
- Each model that can end its move within 1" of one or more **charge targets** must do so.
- Each model that can end its move **engaged** with one or more **charge targets** must do so.

AFTER MOVING:

- Your unit must be **engaged** with all of the **charge targets**.
- Your unit cannot be **engaged** with one or more enemy units that are **not charge targets**.
- Until the end of the turn, each model in your unit has the **Fights First** ability (24.13).

SEE ALSO

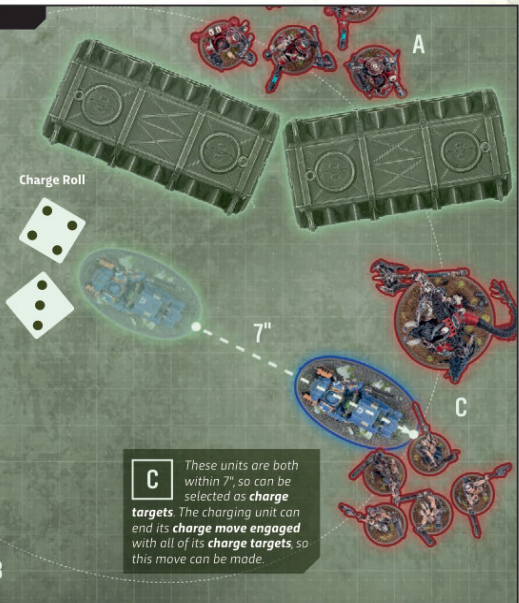
DECLARE CHARGE

- Target No Longer Eligible or Viable

MAKING A CHARGE MOVE

A The **BLUE** unit declares a charge and the charge roll generates a **maximum distance** of 7". Unit **A** is within this distance, so can be selected as a **charge target**, but the **BLUE** unit would not be able to end its **charge move engaged** with this unit after moving around the intervening terrain features.

B This unit is more than 7" from the charging unit, so it cannot be selected as a **charge target**, even though the charging unit could end its **charge move** within 2" of this unit.



C These units are both within 7", so can be selected as **charge targets**. The charging unit can end its **charge move engaged** with all of its **charge targets**, so this move can be made.

12. FIGHT PHASE

CO SE MĚNÍ

- Fáze přestavěna na globální kroky: 1. Start → 2. PILE IN (všechny jednotky obou hráčů) → 3. FIGHT → 4. CONSOLIDATE (opět všichni) → 5. End; v 10e byly pile-in → útoky → konsolidace sekvencí UVNITŘ aktivace každé jednotky.
- Všechny pile-iny proběhnou před prvním útokem a všechny konsolidace až po všech bojích; aktivní hráč v obou krocích hýbe všemi svými jednotkami první.
- Ve Fight stepu začíná výběr AKTIVNÍ hráč („starting with the player whose turn it is“) — v 10e začínal v obou krocích hráč, jehož tah neprobíhal.
- Pile-in i konsolidace cílí na VYBRANÉ JEDNOTKY (pile-in targets / selected units), ne na nejbližší enemy model; unengaged charger smí pile-inovat na jednotky do 5“.
- Nový fight type Overrun Fight (12.06): unengaged (či nově engaged) jednotka dostane při výběru k boji dodatečný pile-in a pak bojuje; může „probudit“ soupeřovy jednotky k boji.
- Konsolidace má 3 módy (Ongoing/Engaging/Objective); Engaging mód nutí soupeřovy dosud nebojovavší jednotky, které skončí engaged, okamžitě bojovat; nová pass mechanika (Rules Appendix str. 87).

BEZE ZMĚNY

- Pile-in i consolidation move = max 3“; modely v base-contactu s enemy modelem se nehýbou.
- Boj je povinný: musíš bojovat se všemi jednotkami, které mohou (box „Do Units Have to Fight?“ = 10e zákaz „opt not to fight“); pass je jen pro jednotky >5“ od nepřátel.
- Žádná jednotka nebojuje vícekrát za fázi (10e „No unit can fight more than once“, 11e „has not already been selected to fight this phase“).
- Chargující jednotka je eligible to fight i bez engagementu (10e „made a Charge move this turn“, 11e totéž).
- Dvoukroková logika bojů: Fights First jednotky před ostatními; hráči se po jednotkách střídají; když jeden nemá co vybrat, druhý vybírá své jednotky postupně.
- Fights First jednotka = VŠECHNY modely mají ability (10e „provided every model in the unit has this ability“, 11e 24.13 „While every model in a unit has this ability“).
- Pile-in/konsolidace musí skončit v koherenci (10e výslovně, 11e přes obecné Ending a Move 03.01).

12. FIGHT PHASE

ZMĚNĚNO

Globální kroky Pile In / Fight / Consolidate místo aktivací

11. EDICE

Pile In (12.02) a Consolidate (12.07) jsou samostatné kroky fáze: oba hráči hýbou všemi svými eligible jednotkami (aktivní hráč všechny první, pak soupeř; max 1 pile-in a 1 konsolidace na jednotku za krok); mezi nimi proběhnou všechny boje (12.04).

10. EDICE

„When you select a unit to fight, it first Piles In, then its models make melee attacks, then the unit Consolidates" — celá sekvence v rámci jedné aktivace, prokládaná s aktivacemi soupeře.

DOPAD

Pile-iny jsou hotové před prvním útokem (i jednotka později zničená se stihla přiblížit a např. obsadit objektiv) a nelze jimi reagovat na průběh bojů; konsolidace nemohou ovlivnit pořadí bojů — nový kontakt po bojích řeší výhradně Engaging consolidation.

ZMĚNĚNO

Pořadí výběru ve Fight stepu — začíná aktivní hráč

11. EDICE

Resolve Fights First Combats: „Starting with the player whose turn it is"; Resolve Remaining Combats: „Starting with the player who just moved this sequence onto this step" — alternace pokračuje hráčem, na kterém sekvence přešla do Remaining.

10. EDICE

„starting with the player whose turn is not taking place" — v Fights First i Remaining Combats vybíral první NEaktivní hráč.

DOPAD

Aktivní hráč bije svou první Fights First jednotkou (typicky chargerem) jako úplně první; pokud FF jednotky vyčerpá on, první v Remaining vybírá soupeř — ale bez jakýchkoli FF jednotek ve hře vybírá první v Remaining aktivní hráč (v 10e vždy neaktivní).

12. FIGHT PHASE

ZMĚNĚNO

Návrat do Fights First kroku během Remaining Combats

11. EDICE

„After resolving a fight in the Resolve Remaining Combats step, if there are one or more Fights First units that are now eligible to fight, return to the Resolve Fights First Combats step.“

10. EDICE

FF jednotky, které se staly eligible až v průběhu fáze, bojovaly v Remaining Combats bez priority („This includes any units with the Fights First ability that were not eligible to fight at the start of the Fight phase...“).

DOPAD

Fights First priorita platí i pro jednotky zapojené v průběhu kroku (např. FF jednotka probuzená overrun fightem bojuje hned po něm — viz box Overrun Fights).

ZMĚNĚNO

Eligible to fight: nově „was engaged at the start of this step“

11. EDICE

Eligible = (engaged NEBO was engaged at the start of this step NEBO made a charge move this turn) a zároveň „has not already been selected to fight this phase“.

10. EDICE

Eligible = within ER nepřítele NEBO Charge move tento tah; jednotka, jejíž protivník mezitím zmizel, eligibilitu ztratila (pokud nechargovala).

DOPAD

Jednotka, která o protivníka přišla během Fight stepu (zničen, emergency disembark...), zůstává eligible a může bojovat — typicky overrun fightem.

12. FIGHT PHASE

NOVÉ Fight types: Normal Fight a nový Overrun Fight**11. EDICE**

Při výběru k boji se volí fight type: Normal Fight 12.05 (engaged) nebo Overrun Fight 12.06 — „Your unit is unengaged, or was unengaged at the start of the Fight step but became engaged during the Fight phase“: jeden DODATEČNÝ pile-in move, pak boj; FAQ str. 88: jednotka musí být zároveň eligible to fight. Box: overrun pile-in může engagovat dosud unengaged nepřátele — ti se stávají eligible to fight.

10. EDICE

Jediný způsob boje (Pile In → útoky → Consolidate); unengaged charger se dotahoval běžným pile-inem v rámci své aktivace (musel skončit within ER, jinak bez útoků).

DOPAD

Charger bez cíle může za fázi udělat až dva pile-iny (krok 12.02 + overrun) a stále bojovat; probuzené jednotky soupeře dostanou v téže fázi boj (FF i s prioritou).

ZMĚNĚNO Pile-in: vybrané cílové jednotky a unengaged dosah 5"**11. EDICE**

BEFORE MOVING výběr pile-in targets: engaged jednotka povinně VŠECHNY jednotky, s nimiž je engaged; jinak jedna+ jednotek within 5". WHILE: base-contact modely se nehýbou; každý pohnutý model blíž k nejbližšímu pile-in targetu, „and engaged with it if possible“. AFTER: jednotka engaged; „Each model that started this move engaged with an enemy unit must still be engaged with that enemy unit.“

10. EDICE

Každý model (mimo b2b) až 3", musel skončit blíž k NEJBLIŽŠÍMU enemy MODELU a base-to-base if possible; jednotka musela skončit within ER (1") ≥1 enemy jednotky, jinak žádný pile-in.

DOPAD

Směr pile-inu řídí vybrané jednotky, ne nejbližší model; unengaged charger dosáhne na jednotky do 5" (3" + ER 2", v 10e ~4"); modely nesmí pile-inem rozvázat existující engagement; povinné dotažení je „engaged if possible" místo base-to-base.

12. FIGHT PHASE

ZMĚNĚNO

Konsolidace: samostatný krok, tři módy, širší eligibility**11. EDICE**

Krok 12.07 po všech bojích; eligible je každá jednotka, která „was eligible to fight this phase“ (i když nebojovala); módy v pořadí: Ongoing (engaged → povinně všechny engaged jednotky, base-contact lock, „closer to the closest selected enemy unit, and engaged with it if possible“, modely nesmí opustit počáteční engagement), Engaging (jinak při nepřátelích do 3“), Objective (jinak při objektivu do 3“ — vybraný objektiv, modely „within range ... if possible, or closer to it if not“, jednotka musí skončit within range).

10. EDICE

Hned po útocích jednotky; každý model (mimo b2b) až 3“ blíž k nejbližšímu enemy modelu (b2b if possible), jednotka musela skončit within ER; když to nešlo, k NEJBLIŽŠÍMU objective markeru (jen pokud jednotka skončí within range); jinak nic; konsolidace povinná (FAQ), pohyb modelů volitelný.

DOPAD

Konsolidovat může i jednotka, která se k boji nedostala; směr určují vybrané jednotky/objektiv místo nejbližšího modelu; objective mód je vázán na objektiv do 3“ (vlastní volba), ne na nejbližší marker.

ZMĚNĚNO

Engaging consolidation: probuzení nepřátelé bojují okamžitě**11. EDICE**

AFTER Engaging consolidation: „If one or more enemy units engaged with your unit have not been selected to fight this phase, your opponent must select each of those units, one at a time; when each is selected, it becomes eligible to fight and is selected to fight (12.04).“ Jednotka přitom MUSÍ skončit engaged se všemi vybranými jednotkami.

10. EDICE

Konsolidace do nového kontaktu probíhala uvnitř Fight kroku — nově engaged jednotky se „mohly stát eligible“ a být vybrány později v Remaining Combats.

DOPAD

Konsolidace do kontaktu po skončení bojů automaticky a povinně spouští boje všech zasažených dosud nebojovavších jednotek soupeře (box New Foes to Face) — boje probíhají mimo Fight step, v rámci konsolidačního kroku.

12. FIGHT PHASE

NOVÉ

Pass mechanika („Eligible to Fight, But Unable to Fight“)

11. EDICE

Rules Appendix (str. 87): hráč, jehož VŠECHNY eligible jednotky jsou dál než 5" od všech nepřátel, smí místo výběru pasovat a vrátit sekvenci soupeři; dva passy po sobě (nebo pass, když soupeř nemá eligible jednotky) ukončí Fight step.

10. EDICE

„a player cannot pass or opt not to fight when they have one or more eligible units that could fight" — pass neexistoval.

DOPAD

Jednotka, již zmizely cíle, může vyčkat, zda se nepřítel nepřiblíží pile-inem v rámci overrun fightu, místo aby propadla bez boje (Designer's Note).

ZMĚNĚNO

Volitelnost pile-inu/konsolidace na úrovni jednotky

11. EDICE

Kroky 12.02/12.07: hráči hýbou jednotkami, „they choose to move"; box: „you don't have to pile in or consolidate with a unit if you don't want to" — nevybraná jednotka žádný pile-in/consolidation move neudělá.

10. EDICE

Pile-in i konsolidace jednotky proběhly formálně vždy — „the unit still counts as having Piled In/Consolidated" i bez pohnutí jediného modelu (commentary; FAQ: konsolidace not optional, pohyb modelů optional).

DOPAD

Pravidla spouštěná pile-inem/konsolidací jednotky se u nehnuté jednotky v 11e netriggernou (v 10e ano, jednotka se „počítala" jako konsolidující).

12. FIGHT PHASE

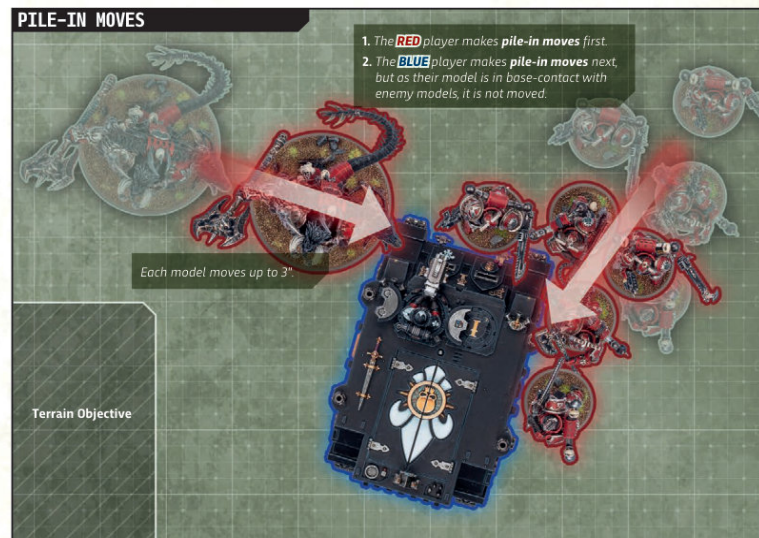
chování beze změny / nová forma

PŘESUNUTO

Provádění melee útoků přesunuto do Making Attacks (04)

Umístění bez vlivu na chování; věcný diff těchto pravidel řeší kapitola 04.

Pile In — globální krok před všemi boji



Normal fight a Overrun fight

NORMAL FIGHT

Players alternate selecting units to fight. **Fights First** units must be selected before any other eligible units.

1. The **RED** player selects their **MONSTER** to fight. It makes a **normal fight**, destroying the **TRANSPORT**.

2. The embarked unit makes an **emergency disembark move**. After doing so, it is **unengaged**.

Fights First unit

Fights First unit

Terrain Objective

OVERRUN FIGHT

3. The **BLUE** player has no **Fights First** units, so the **RED** player selects their next unit.

4. The **RED** player selects another **Fights First** unit. This unit is **unengaged**, but was **engaged** with the **TRANSPORT** at the start of the Fight step, so can make an **overrun fight**. It first makes a **pile-in move** to **engage** the unit that disembarked, then fights, **destroying** two enemy models.

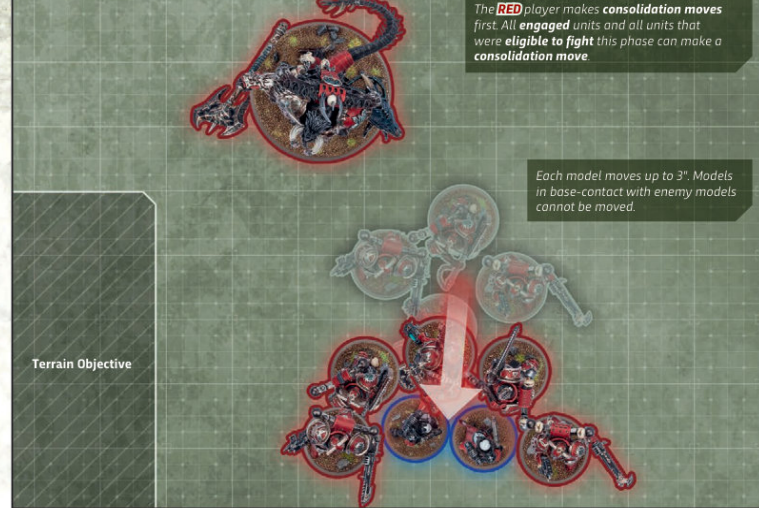
5. The **BLUE** player's unit fights back, but inflicts no damage.

Terrain Objective

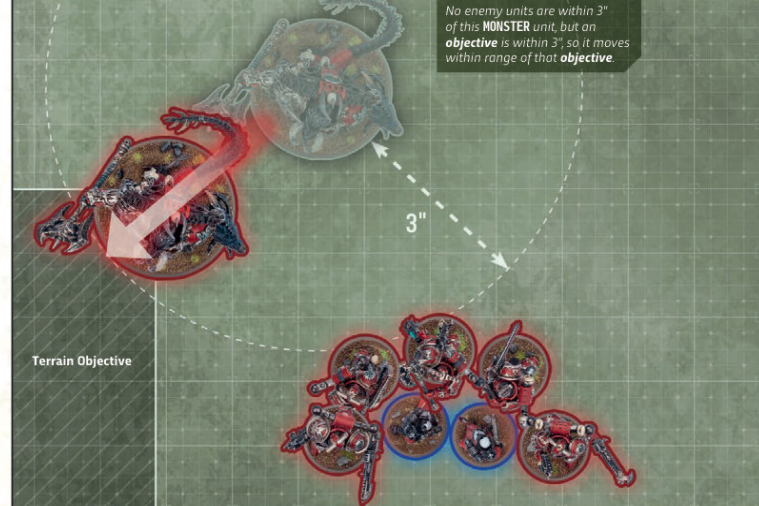
3"

Konsolidace: módy Ongoing / Objective

ONGOING CONSOLIDATION



OBJECTIVE CONSOLIDATION



13. TERRAIN

CO SE MĚNÍ

- Kompletně přepracovaný systém: místo šesti typů terénu s vlastními pravidly (Craters, Barricades, Debris, Hills, Woods, Ruins) jsou tři kategorie (Exposed / Light / Dense) a nový pojem **terrain area** (13.01), na který se vážou cover, Hidden i Obscuring.
- **Benefit of Cover změnil mechaniku**: místo +1 k savu cíle (s výjimkami pro invuln a „Sv 3+ vs AP 0“) nyní **zhoršuje BS útoku o 1** — funguje tedy i proti AP 0, nezávisle na hodnotě Sv, a ovlivňuje hit roll místo savu.
- **Hidden (13.09) je zcela nové**: nestřílejší pěchota v area s **light/dense** featurou (errata 17. 6. 2026; PDF původně jen dense) je viditelná jen pro nepřátele do **detection range 15**.
- **Obscuring (13.10) blokuje LoS na úrovni celé terrain area** (i s light featurami), ne jen footprintu ruiny; výjimky pro AIRCRAFT a TOWERING z 10e zmizely.
- **Solid (13.11) nově**: u dense featur jsou uzavřené otvory (okna, dveře) **≤3"** od země neprůhledné; výš se skrz ně vidí — v 10e ruiny blokovaly pohled skrz úplně, ostatní terén vůbec.
- Pohyb: skrz dense featury jen INFANTRY/BEASTS/SWARM (+ horizontálně nový keyword **MOBILE**); na patra smí nově i **MONSTER** a SWARM, ale model musí být „stable“ a base nesmí přesahovat okraj povrchu.

BEZE ZMĚNY

- Vertikálně uražená vzdálenost se započítává do pohybu — nahoru i dolů (10e „counting the vertical distance up and/or down“; 11e „Add the distance moved vertically up, and the distance moved vertically down“).
- Zákaz přesahu base přes okraj patra/povrchu při končení pohybu nahoře (10e Ruins/Hills „base does not overhang“; 11e „no part of its base overhangs the outer edge of that surface“).
- Princip „model není fully visible kvůli terénu → cover“ zůstává jednou z podmínek Benefit of Cover (10e u debris/hills/woods/ruins; 11e druhá podmínka 13.08).
- True line of sight jako základ viditelnosti; terén ji omezuje zvláštními pravidly (10e Determining Visibility + per-typ výjimky; 11e kap. 06 + Obscuring/Solid/Hidden).
- [IGNORES COVER]: cíl nemůže mít benefit of cover proti útoku — v obou edicích (10e weapon ability; 11e 24.18, patří kap. 24).
- Cover dál přiznávají i jiná pravidla než terén (10e/11e Smokescreen, 11e Stealth 24.33, 11e [INDIRECT FIRE] — odkazují na 13.08).

13. TERRAIN

ZMĚNĚNO

Kategorie terénu místo typů s vlastními pravidly

11. EDICE

Tři kategorie — Exposed (příklady: craters, razorwire, scattered debris), Light (barricades, low walls, statuary), Dense (buildings, ruins, armoured containers, woods); kategorie určuje pohyb i viditelnost, terrain keywords v PDF nejsou (13.02-13.05).

10. EDICE

Šest typů featur, každý s vlastními pravidly MOVEMENT/VISIBILITY/BENEFIT OF COVER a keywords (AREA TERRAIN, OBSTACLE, CRATER, BARRICADE, BATTLEFIELD DEBRIS, HILL, WOODS, RUINS).

DOPAD

Pravidla featury se odvozují z kategorie, ne z typu; např. armoured containers měly v 10e „normal visibility“, v 11e jsou příkladem dense → obscuring + Solid; lesy v 10e LoS neblokovaly, jako dense featura v 11e blokují.

NOVÉ

Terrain areas

11. EDICE

13.01 — tři metody umístění (boundary/mat s featurami wholly within; featura sama; více featur definujících boundary); vzniklá oblast = terrain area; polohu a rozměry může definovat deployment mapa mise, jinak dohoda hráčů; featury v téže area mohou mít různé kategorie.

10. EDICE

Pojem neexistoval; nejbliž byl „footprint“ jednotlivé featury u Woods/Ruins (dohoda hráčů, případně base featury).

DOPAD

Benefit of Cover, Hidden i Obscuring se posuzují vůči celé area (včetně prázdného prostoru mezi featurami), ne vůči jednotlivé featuře.

13. TERRAIN

ZMĚNĚNO

Benefit of Cover: zhoršení BS útočníka místo bonusu k savu

11. EDICE

Jednotka s benefit of cover proti ranged útoku → „worsen the BS characteristic of that attack by 1" (13.08).

10. EDICE

Útok alokovaný na model s Benefit of Cover → +1 k saving throw (kromě invulnerable savů); modely se Sv 3+ a lepším neměly cover proti AP 0; více instancí se nesčítalo (per model, při alokaci).

DOPAD

Cover nyní funguje i proti AP 0 a pro modely s libovolným Sv, neinteraguje se savem (ani invulnerable) a projevuje se už v hit rollu; 10e výjimky („Sv 3+ vs AP 0", invuln, non-cumulative) nemají v 11e textaci obdobu.

ZMĚNĚNO

Podmínky coveru: za každý model jednotky, dvě univerzální podmínky

11. EDICE

Jednotka má cover, pokud KAŽDÝ její model splní aspoň jednu ze dvou podmínek: (a) má INFANTRY/BEASTS/SWARM a je within terrain area; (b) není fully visible útočícímu modelu kvůli intervening featurám a/nebo intervening obscuring areas (13.08).

10. EDICE

Podmínky per typ terénu a per model — INFANTRY wholly on top crateru; INFANTRY wholly within 3" barikády + not fully visible; not fully visible kvůli debris/hills; wholly within nebo not fully visible u woods/ruins.

DOPAD

Cover se vyhodnocuje za celou cílovou jednotku vůči konkrétnímu útoku; BEASTS a SWARM získávají cover pouhým pobytem v area stejně jako INFANTRY; jediný model mimo podmínky připraví o cover celou jednotku (diagram str. 51).

13. TERRAIN

NOVÉ

Hidden a detection range

11. EDICE

Model je hidden, pokud má INFANTRY/BEASTS/SWARM, je within terrain area obsahující ≥ 1 **light/dense** featuru a jeho JEDNOTKA neprovedla ranged attacks tento ani předchozí tah; hidden model je viditelný jen pro nepřátelské modely within jeho detection range (default 15") (13.09). **Errata 17. 6. 2026** rozšířila první odrážku z „dense“ na „light/dense terrain features“.

10. EDICE

— („detection“ se v 10e core/FAQ/commentary vůbec nevyskytuje).

DOPAD

Nestřílejší pěchota v terénu je mimo 15" zcela neviditelná (nelze ji targetovat ranged útoky vyžadujícími visibility), bez ohledu na skutečnou line of sight; po erratě Hidden funguje i v areách jen s light featurami (barikády, nízké zdi, sochy), nejen v dense.

ZMĚNĚNO

Obscuring na úrovni terrain area

11. EDICE

Každá terrain area s ≥ 1 light nebo dense featurou je obscuring; pokud každá LoS mezi dvěma modely kříží obscuring area (mimo areas, v nichž jeden/oba z nich stojí), nejsou si visible (13.10).

10. EDICE

Plnou blokaci LoS měl jen footprint Ruins („cannot see over or through“, i přes otevřená okna/dveře); Woods jen rušily „fully visible“ (→ cover), neblokovaly; barikády/debris/hills měly „normal visibility“.

DOPAD

Blokace se rozšířila z footprintu ruiny na celou area (včetně mezer mezi featurami) a nově ji způsobují i light featury (barikády, sochy); modely uvnitř obscuring area dál vidí ven a je do nich vidět.

13. TERRAIN

ODSTRANĚNO

Výjimky AIRCRAFT a TOWERING z blokace LoS odstraněny

11. EDICE

13.10 žádné výjimky nemá; TOWERING se v celém PDF vyskytuje jen u Plunging Fire (22.05) a kapitola 23 AIRCRAFT žádné visibility pravidlo neobsahuje.

10. EDICE

AIRCRAFT — visibility to and from determined normally skrz Ruins i Woods; TOWERING — totéž u Woods a navíc TOWERING uvnitř ruiny viděl ven normálně.

DOPAD

AIRCRAFT a TOWERING modely podléhají Obscuring i Solid stejně jako všechny ostatní modely.

NOVÉ

Solid: uzavřené otvory ≤ 3 " od země neprůhledné

11. EDICE

Dense featury mají Solid — LoS nelze vést skrz žádný enclosed gap v povrchu featury ≤ 3 " od ground level; Designer's Note: „This rule ensures that models are not visible while sheltering in ground-level terrain, irrespective of small openings such as doors, windows or bullet holes, or because of small gaps between adjacent terrain features. 3" is the height of the first floor of many terrain features, but some missions may adjust the height at which this rule takes effect." (13.11). Doplněk pro pohyb (box str. 48): model nesmí skončit pohyb s jakoukoli částí prostrčenou skrz enclosed část featury ≤ 3 " od země.

10. EDICE

Pravidlo tohoto typu neexistovalo — Ruins blokovaly LoS skrz featuru kompletně (výslovně i přes otevřená okna a dveře v jakékoli výšce), všechen ostatní terén se řídil true LoS (skrz otvor vidíš).

DOPAD

U samotné dense featury je v přízemí neprůstřelno skrz otvory, ale otvory výš než 3" jsou průhledné normálně; vyčnívající části modelů nelze prostrčit okny v přízemí.

13. TERRAIN

ZMĚNĚNO

Pohyb skrz dense terén podle keywordů, nový keyword MOBILE

11. EDICE

Dense — INFANTRY/BEASTS/SWARM/MOBILE horizontálně skrz, INFANTRY/BEASTS/SWARM i vertikálně skrz; ostatní modely horizontálně skrz jen pokud všechny sekce na trase base jsou ≤ 2 " vysoké, jinak musí vertikálně přelézt (ne skrz ceilings/floors, nesmí skončit mimo ground level) (13.06).

10. EDICE

Skrz zdi/podlahy/stropy směly jen u Ruins modely INFANTRY/IMPERIUM PRIMARCH/BELISARIUS CAWL/BEAST; všechen ostatní terén: přes, ne skrz, featury ≤ 2 " výšky (celé) jako by nebyly, vyšší se přelézaly.

DOPAD

SWARM nově prochází zdi; MOBILE je nový keyword (propůjčuje ho např. SUPER-HEAVY WALKER 24.35 — volitelně, s rizikem battle-shocku na D6 roll 1); limit ≤ 2 " se posuzuje per sekce featury na trase base místo výšky celé featury.

ZMĚNĚNO

Exposed a Light terén průchozí pro všechny modely

11. EDICE

Všechny modely se pohybují horizontálně i vertikálně SKRZ exposed a light featury bez omezení (13.06); zákaz končit pohyb na featurě v PDF není.

10. EDICE

Barikády, fuel pipes, debris a statuary šlo přelézt („up, over and down“), ale ne projít skrz, a nesmělo se na nich skončit; featury ≤ 2 " výšky jako by nebyly.

DOPAD

I MONSTER/VEHICLE projedou barikádou či sochou, jako by tam nebyly; 10e zákaz skončit na barikádě nemá v 11e textaci obdobu.

13. TERRAIN

ZMĚNĚNO

Vertikální pohyb: nový limit ½" od featury

11. EDICE

Při vertikálním pohybu musí model zůstat within ½" horizontally od featury (13.06 Moving Vertically); končit lze jen na ground level nebo povolených površích (viz níže).

10. EDICE

Climbing bez požadavku na horizontální blízkost featury; nešlo skončit „mid-climb“ (pokud move nešel dokončit, nesměl se provést).

DOPAD

Lezení je ukotveno k featuře; explicitní zákaz „mid-climb“ nahradila pravidla o tom, kde smí pohyb skončit.

ZMĚNĚNO

Končení pohybu na patrech a površích

11. EDICE

Na povrch mimo ground level smí jen INFANTRY/BEASTS/SWARM/FLY/MONSTER, a to pokud je model po skončení pohybu „stable and no part of its base overhangs the outer edge of that surface“ (13.06 Setting Up or Ending a Move).

10. EDICE

U Ruins směly na patra jen INFANTRY/IMPERIUM PRIMARCH/BELISARIUS CAWL/BEASTS/FLY (mimo ground floor jen pokud base nepřesahuje patro); ostatní modely jen ground floor; na HILL featury (vč. armoured containers) směl skončit KAŽDÝ model, pokud base nepřesahovala featuru.

DOPAD

MONSTER a SWARM nově smí na patra; VEHICLE bez FLY nesmí skončit na žádném vyvýšeném povrchu (v 10e směl na HILL featury); požadavek „stable“ je nový, zákaz přesahu base existoval už v 10e.

13. TERRAIN

ZMĚNĚNO Plunging Fire přesunuto z pravidel Ruins do core pravidla 22.05**11. EDICE**

Samostatné core pravidlo 22.05 (kapitola 22): útočník na sekci featury 3"+ vysoké NEBO TOWERING do 12", cíl obsahuje modely na ground level → zlepši BS útoku o 1; kapitola 13 na něj jen odkazuje boxem (str. 48).

10. EDICE

Součást pravidel Ruins: model wholly within ruins, 6"+ vertikálně od země, celá cílová jednotka na ground level → zlepši AP útoku o 1.

DOPAD

Bonus se přesunul z AP na BS a práh výšky klesl z 6" na 3"; detailní diff patří kapitole 22.

ODSTRANĚNO Speciální pravidlo barikád pro charge a fight odstraněno**11. EDICE**

Kapitola 13 žádná per-featura pravidla nemá; globální Engagement Range je 2" horizontálně / 5" vertikálně (03.04).

10. EDICE

BARRICADE featury měly výjimku Engagement Range — charge proti jednotce do 1" za barikádou se dal dokončit „as close as possible + within 2"" a fight přes barikádu fungoval do 2".

DOPAD

Boj přes nízké překážky pokrývá obecný 2" Engagement Range, nikoli výjimka konkrétního typu terénu.

ZMĚNĚNO Doporučení ke stavbě bojiště zkrácena, požadavky přebírá mise**11. EDICE**

Krátký box „Creating Your Own Battlefield" (str. 46) se stejnými principy (dense featury mají největší dopad, málo dense zvyhodňuje střelbu, nechat prostor pro MONSTERS/VEHICLES u hran); deployment mapa mise může definovat polohu, rozměry a kategorie terrain areas (13.01-13.02).

10. EDICE

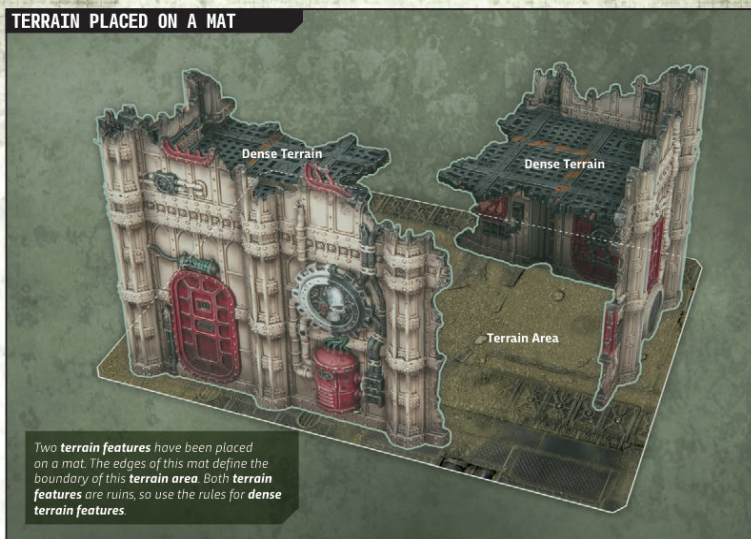
Sekce Example Battlefields — 8 příkladových bojišť (Battlezones) s komentáři k vyváženosti.

DOPAD

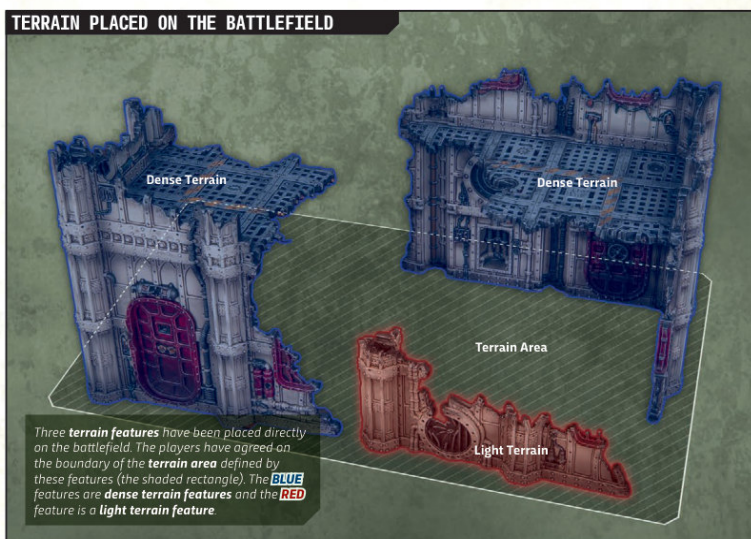
Konkrétní rozmístění terénu se přesouvá z příkladů v core rules na definice v misích.

Terrain areas: boundary (mat) nebo dohodnutá oblast

TERRAIN PLACED ON A MAT

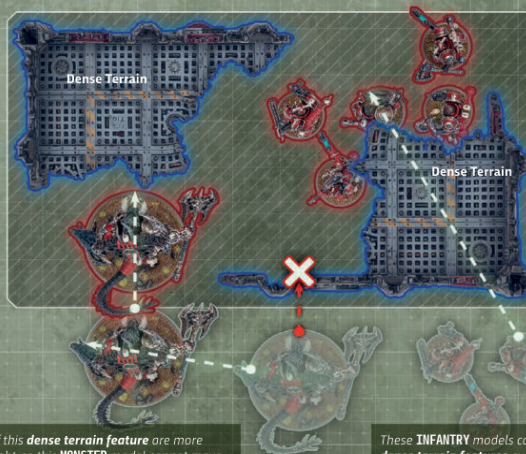


TERRAIN PLACED ON THE BATTLEFIELD



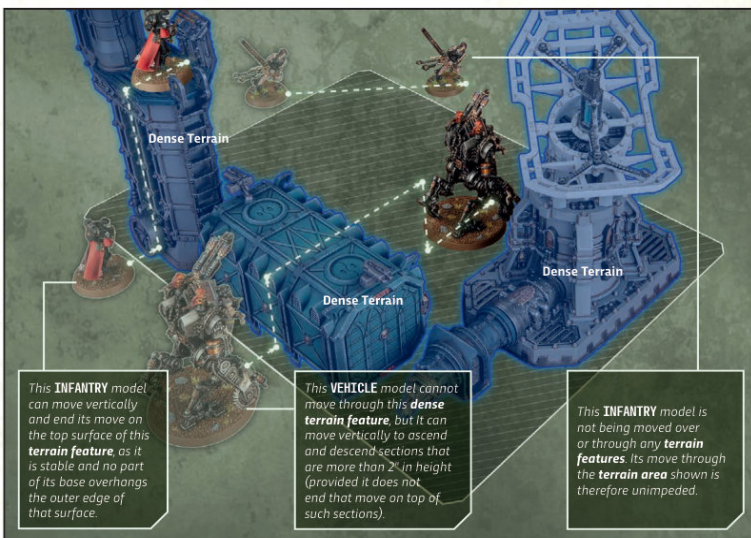
Terén a pohyb: kdo projde dense terénem

TERRAIN AND MOVEMENT



All sections of this **dense terrain feature** are more than 2" in height, so this **MONSTER** model cannot move through it and must move around it instead.

These **INFANTRY** models can move through **dense terrain features**, such as the walls of this ruin.



This **INFANTRY** model can move vertically and end its move on the top surface of this **terrain feature**, as it is stable and no part of its base overhangs the outer edge of that surface.

This **VEHICLE** model cannot move through this **dense terrain feature**, but it can move vertically to ascend and descend sections that are more than 2" in height (provided it does not end that move on top of such sections).

This **INFANTRY** model is not being moved over or through any **terrain features**. Its move through the **terrain area** shown is therefore unimpeded.

Hidden (detekce 15"), Obscuring, Solid a Benefit of Cover (-1 BS)

BENEFIT OF COVER

When Unit **E** makes ranged attacks:

- Unit **A** is **fully visible** to every model in Unit **E** so does not have the **benefit of cover**.
- Not all of the models in unit **B** are within a **terrain area**, so unit **B** does not have the **benefit of cover**.
- All of the models in unit **C** are within a **terrain area**, so unit **C** has the **benefit of cover**.
- Unit **D** is not **fully visible** to unit **E** due to an intervening **obscuring terrain area**, so unit **D** has the **benefit of cover**.

HIDDEN AND OBSCURING

- There is an **obscuring terrain area** between all models in units **A** and **D**, so none of them are **visible** to each other.
- All models in units **B** and **C** are within the **terrain area** and are **INFANTRY**, so are **hidden**. However, unit **D**'s models are within the **15" detection range** of unit **B**'s models (but not unit **C**'s), so unit **B**'s models are **visible** to unit **D**'s. Unit **D**'s models are also **visible** to the models in units **B** and **C**, since they are not within a **terrain area**.

SOLID

Units **A** and **B** are not **visible** to each other, because even though there is a window in this **dense terrain feature**, it has the **Solid** rule, so **line of sight** cannot be drawn through such enclosed gaps that are **3" or less** from ground level.

Units **A** and **C** are **visible** to each other, because even though this **dense terrain feature** has the **Solid** rule, **line of sight** can be drawn normally through enclosed gaps that are more than **3"** from ground level.

14. OBJECTIVES

CO SE MĚNÍ

- Objektív už není 40mm žeton: bod mise se kryje s terrain areou a objektivem je celá terrain area („terrain objective“); within range = být uvnitř té terrain arey.
- 40mm marker s dosahem 3"/5" zůstává jen jako fallback pro body mise mimo terrain areas (Rules Appendix, str. 88).
- Secured objectives (14.03) = nová core mechanika „sticky objectives“: secured objektív zůstává pod kontrolou i bez jednotek v dosahu, dokud soupeř nemá vyšší level of control na konci fáze.
- Nově definováno, že konkrétní jednotka „is controlling that objective“ — háček pro ability.
- Jádro level of control beze změny: součet OC modelů within range, vyhodnocení na konci každé fáze a tahu, vyšší součet kontroluje.

BEZE ZMĚNY

- Level of control = součet OC charakteristik všech modelů hráče within range objektivu; kontroluje hráč s vyšším součtem.
- Vyhodnocení kontroly na konci každé fáze a tahu (10e „at the end of any phase or turn“, 11e „at the end of each phase and turn“).
- Na začátku bitvy nikdo žádný objektív nekontroluje.
- Měření vzdáleností k objektivu „to and from the closest part of it“.
- Umístění objektivů určuje mise (deployment mapa s body).

14. OBJECTIVES

ZMĚNĚNO

Objektiv je celá terrain area

11. EDICE

Bod z deployment mapy se má krýt s terrain areou (13.01); ta terrain area JE objektiv („terrain objective“). Model je within range, dokud je within that terrain area; vzdálenosti se měří k nejbližší části objektivu.

10. EDICE

Objektiv = objective marker (doporučeně 40mm kruh) vycentrovaný na bod mise; model je within range, pokud je do 3" horizontálně a 5" vertikálně od markeru.

DOPAD

Kontrolní zóna objektivu je dána půdorysem terrain arey místo fixního okruhu 3"/5" kolem žetonu; její velikost a tvar se liší objektiv od objektivu.

ZMĚNĚNO

40mm marker jen jako fallback

11. EDICE

Marker (40 mm, range 3" horizontálně / 5" vertikálně, měření k nejbližší části) se použije jen tehdy, když se bod mise nekryje s žádnou terrain areou (Rules Appendix „Objectives Not Within a Terrain Area“, str. 88 — detail patří kap. 25); tam nově lze i končit pohyb na markeru.

10. EDICE

Marker byl jediný formát objektivu; modely přes něj mohly procházet, ale nesměly na něm končit pohyb.

DOPAD

Mechanika markeru je zachována jako záložní; primární režim je terénní.

14. OBJECTIVES

NOVÉ

Secured objectives v core

11. EDICE

Core definice 14.03: „Some rules allow an objective to be secured" — secured objektív zůstává pod kontrolou hráče i bez jednotek within range, dokud soupeřův level of control není vyšší na konci fáze. Při shodě levelů of control jej secured hráč dál drží (výjimka z pravidla o remíze v 14.02).

10. EDICE

V core rules mechanika neexistovala (grep „secured" v core-rules-10e.md: 0 výskytů). „Sticky" chování měly jen jednotlivé datasheet/mission ability (např. Objective Secured u Intercessorů), jejichž výklad sjednocovala až rules commentary.

DOPAD

Jednotný core mechanismus, na který se mohou odkazovat mise a ability; ztráta secured objektivu vyžaduje striktně vyšší (ne shodný) level of control soupeře.

ZMĚNĚNO

Pojem „contested" nahrazen

11. EDICE

Termín neexistuje; na začátku bitvy „no objective... is controlled by either player" a při shodě „that objective is not controlled by either player", ledaže je secured.

10. EDICE

Objektív se shodou levelů of control (a všechny na začátku bitvy) byl formálně „contested".

DOPAD

Výsledek remízy je stejný (nikdo neovládá); mizí pouze pojmenovaný stav, na který se v 10e odkazovala jiná pravidla, a přibývá výjimka pro secured.

ZMĚNĚNO

Battle-shock: OC „-“ místo 0

11. EDICE

Modely battle-shocked jednotky mají OC „-“ (diagram str. 53; efekt battle-shocku dle 01.07/08.03 — patří kap. 01/08).

10. EDICE

Battle-shocked jednotka měla OC všech modelů 0 (číselná hodnota, dle FAQ šla dále modifikovat v závislosti na pořadí aplikace pravidel).

DOPAD

Pro level of control stejné (nepřičítá nic); „-“ ale není číslo, takže odpadá modifikace OC battle-shocked jednotky.

14. OBJECTIVES

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO

Jednotka „controlling that objective”

Jednotný termín pro datasheet ability vázané na držení objektivu konkrétní jednotkou.

Kontrola terrain objective: součet OC v celé terrain area

CONTROLLING A TERRAIN OBJECTIVE

This **VEHICLE** has an **OC** characteristic of 3, and it is within the **terrain area**.

The models in this unit each have an **OC** characteristic of 1. Six of its models are within the **terrain area**.

This **VEHICLE** has an **OC** characteristic of 2, and it is wholly within the **terrain area**.

Both players add together the **OC** characteristics of all their models that are within the **terrain area**. The **BLUE** player's **level of control** is 5 and the **RED** player's **level of control** is 6. The **RED** player therefore controls the **objective**.

This unit is currently **battle-shocked**, so the **OC** characteristic of all of its models is "-1".

SEE ALSO

- ▶ Objectives Not Within a Terrain Area

++ FOR A WARRIOR THE ONLY CRIME IS COWARDICE ++

53

CO SE MĚNÍ

- Nová obecná restrikce: stejná jednotka smí být cílem max 1 stratagemu za fázi (unless otherwise stated); „stejný stratagem max 1×/fázi“ zůstává z 10e.
- Fire Overwatch jen na konci soupeřovy Movement phase — overwatch na charge (i na set up/začátek pohybu) zmizel; střelba běží přes nový shooting type snap shooting (1 viditelný cíl $\leq 24"$, hit jen na nemodifikovanou 6, bez re-rollů).
- Command Re-roll: z vícekostkového hodu se nově přehazuje jen 1 vybraná kostka (výjimka charge roll — celý znovu).
- Grenade → Explosives (keyword EXPLOSIVES/GRENADES) a Tank Shock → Crushing Impact (nově i MONSTER; hozená 1 = 1 MW vlastní jednotce).
- Heroic Intervention přepracována: konec soupeřovy Charge phase, unengaged jednotka within 12" od enemy, plný resolve charge s módy Leap to Defend / Into the Fray (+1CP, charge roll cap 6).
- Go to Ground v 11e core stratagemech není; kategorie stratagemů (Battle Tactic/Epic Deed/Strategic Ploy/Wargear) z PDF zmizely; nově existují volitelné sekce stratagemů za dodatečné CP („+1CP“).

BEZE ZMĚNY

- Stejný stratagem max 1×/fázi; bez dostatku CP nelze použít; core stratagemy dostupné všem, další v codexech a publikacích.
- Struktura karty: CP cost + WHEN/TARGET/EFFECT/RESTRICTIONS; markery „Used in: Either player's turn / Your turn / Opponent's turn“.
- Insane Bravery: 1CP, těsně před battle-shock hodem, automatický úspěch, max 1×/battle.
- Epic Challenge: 1CP, efekt [PRECISION] na melee jednoho CHARACTER modelu do konce fáze.
- Explosives/Grenade jádro: 1 model, unengaged házeč i cíl, 8", visible, 6×D6, 4+ = 1 MW.
- Crushing Impact/Tank Shock jádro: po skončení charge move, D6 = T vybraného modelu, 5+ = 1 MW, max 6.
- Rapid Ingress a Fire Overwatch: okno na konci soupeřovy Movement phase; Fire Overwatch hit jen na nemodifikovanou 6, TITANIC vyloučen (10e FAQ navíc potvrdovalo, že engaged jednotka overwatch střílet nemůže — 11e „unengaged“ v TARGETu).
- CP ceny: vše 1CP kromě Counteroffensive 2CP (a +1CP za Into the Fray).

15. STRATAGEMS

NOVÉ Limit jeden stratagem na jednotku za fázi**11. EDICE**

Navíc platí: „Unless otherwise stated, each player cannot target the same unit with more than one stratagem in the same phase.“

10. EDICE

Jediná obecná restrikce: stejný stratagem max 1×/fázi. Počet různých stratagemů na jednu jednotku omezen nebyl (jen battle-shocked jednotky nesměly být cílem vlastních stratagemů).

DOPAD

Na jednu jednotku nelze v jedné fázi navrstvit více stratagemů, pokud konkrétní pravidlo neřekne jinak.

NOVÉ Formální sekvence použití a volitelné +CP sekce**11. EDICE**

Třístupňová sekvence (1. select targets, 2. zaplat CP — včetně případné dodatečné ceny zvolené sekce, např. +1CP, 3. resolve effects); stratagemy mohou mít volitelné podmínky/sekce za dodatečné CP (např. Into the Fray u Heroic Intervention).

10. EDICE

Jen „zaplat CP a použij“; struktura karty (WHEN/TARGET/EFFECT/RESTRICTIONS) existovala, ale bez definované sekvence; žádné volitelné sekce za dodatečné CP.

DOPAD

Jeden stratagem může mít odstupňované režimy za různou cenu; pořadí „cíle → platba → efekt“ je závazné.

15. STRATAGEMS

ODSTRANĚNO

Kategorie stratagemů zmizely z PDF

11. EDICE

Karty nesou jen „CORE STRATAGEM“; kategorie ani plošná třídobá pravidla se v PDF nevyskytují. Markery tahu (Either/Your/Opponent's turn) zůstávají.

10. EDICE

Každý stratagem patřil do jedné ze 4 kategorií (Battle Tactic, Epic Deed, Strategic Ploy, Wargear); některá pravidla (zejm. Crusade) s kategoriemi interagovala. K tomu existovala plošná dataslate pravidla pro celé třídy stratagemů (closer set up, worsen AP, OCP ability, vícenásobné použití, add new units).

DOPAD

V PDF není na čem stavět pravidla odkazující na kategorii stratagemu; třídobé dataslate záplaty 10e nemají protějšek.

ZMĚNĚNO

Command Re-roll: jedna kostka místo celého hodu

11. EDICE

Uzavřený seznam hodů (Advance, Charge, Damage, Hazard, Hit, Save, Wound, počet útoků); „If you are rolling more than one dice together, select one of those dice to re-roll (excluding charge rolls, which you must re-roll in full).“ Desperate Escape spadá pod hazard roll (06.03).

10. EDICE

Přehazoval se celý hod/test/save (charge roll = obě kostky); při fast dice rollingu se vybíral jeden z více najednou hozených hodů. Seznam zahrnoval i Desperate Escape test a Hazardous test.

DOPAD

U vícekostkových hodů (např. damage roll 2D6) se přehazuje jen 1 kostka; jedinou výjimkou je charge roll, který se hází celý znovu.

15. STRATAGEMS

ZMĚNĚNO Epic Challenge: bez podmínky Attached unit**11. EDICE**

Stačí, že je friendly CHARACTER unit vybrána k boji; žádná podmínka na soupeřovy Attached units. Efekt stejný: melee zbraně 1 CHARACTER modelu mají do konce fáze [PRECISION].

10. EDICE

Použitelné jen když je friendly CHARACTER unit within Engagement Range jedné či více Attached units soupeře.

DOPAD

Stratagem lze použít proti jakémukoli soupeři, nejen proti jednotkám s připojeným CHARACTEREM.

ZMĚNĚNO Grenade → Explosives**11. EDICE**

„Explosives“ — cíl: unengaged EXPLOSIVES/GRENADES jednotka, která je eligible to shoot a neudělala tento turn advance move. Jádro beze změny: 1 model hodí, unengaged enemy jednotka do 8" a viditelná, 6×D6, každá 4+ = 1 mortal wound.

10. EDICE

„Grenade“ — cíl: GRENADES jednotka, která neudělala Advance, Fall Back ani tento turn nestřílela, mimo Engagement Range.

DOPAD

Nové klíčové slovo EXPLOSIVES rozšiřuje okruh jednotek; vymezení házející jednotky se opírá o obecnou „eligible to shoot“ místo výčtu (10e výslovně vylučovalo i jednotky, které už střílely).

ZMĚNĚNO Tank Shock → Crushing Impact**11. EDICE**

„Crushing Impact“ — MONSTER/VEHICLE; stejné jádro (D6 = T modelu, 5+ = 1 MW soupeři, max 6 MW na jednotku), ale navíc každá hozená 1 = 1 mortal wound vlastní jednotce.

10. EDICE

„Tank Shock“ — jen VEHICLE; po skončení charge move: D6 v počtu Toughness vybraného modelu, každá 5+ = 1 MW (max 6). Bez rizika pro útočníka.

DOPAD

Nově dostupné i monstrům; použití nese riziko vlastních zranění.

15. STRATAGEMS

ZMĚNĚNO

Rapid Ingress: jen strategic reserves a ingress move

11. EDICE

Cíl: jednotka ve strategic reserves (excluding AIRCRAFT); efekt = ingress move (20.04, od hran bojiště). Restrikce: plošně nelze použít v 1. battle roundu.

10. EDICE

Cíl: jednotka v Reserves (jakýchkoli); přišla „as if it were the Reinforcements step“, a pokud měla Deep Strike, mohla se nasadit dle Deep Strike. Restrikce: nesměla dorazit v kole, kdy by normálně nemohla (FAQ: jednotka s pravidlem na příchod v 1. kole mohla dorazit i v soupeřově 1. tahu).

DOPAD

Přes Rapid Ingress už nelze přijít deep strikem ani jinými reserves; příchod jen ingress movem od hran a nikdy v 1. battle roundu.

ZMĚNĚNO

Fire Overwatch: jen konec Movement phase, volný výběr cíle

11. EDICE

WHEN: pouze End of your opponent's Movement phase. TARGET: unengaged jednotka (excl. TITANIC). EFFECT: snap shooting (15.09): 1 viditelný eligible cíl $\leq 24"$ — libovolný, ne vázaný na trigger; hit jen na nemodifikovanou 6; nelze re-rollovat hit roll; poté jednotka do konce fáze nemůže zahájit akci.

10. EDICE

WHEN: soupeřova Movement NEBO Charge phase — po set upu jednotky, na začátku/konci Normal/Advance/Fall Back move, nebo po declare charge; střílelo se na konkrétní jednotku, která trigger vyvolala (within 24", visible); hit jen na nemodifikovanou 6; TITANIC nesměl; max 1x/turn.

DOPAD

Overwatch jako reakce na charge (i na příchod/začátek pohybu) zmizel — zůstává jediné okno za soupeřův tah; cíl se vybírá volně mezi viditelnými jednotkami do 24".

15. STRATAGEMS

ZMĚNĚNO

Smokescreen: preventivní a cloní i ostatní**11. EDICE**

Použití na začátku soupeřovy Shooting phase (před výběrem cílů) na libovolnou friendly SMOKE jednotku; do konce fáze má benefit of cover (13.08) jak SMOKE jednotka, tak každá jednotka, která není fully visible útočícímu modelu kvůli modelům SMOKE jednotky.

10. EDICE

Reakce — po tom, co soupeřova jednotka vybrala cíle; cílem směla být jen SMOKE jednotka, na kterou útoky mířily; efekt: Benefit of Cover + Stealth pro tuto jednotku.

DOPAD

Stratagem se hraje naslepo předem, ale kouř nově funguje jako clona i pro jednotky za SMOKE modely; benefit of cover má v 11e jiný účinek (-1 BS útočníka místo +1 k savu).

ZMĚNĚNO

Heroic Intervention: přepracováno na módy**11. EDICE**

WHEN: End of opponent's Charge phase (jednou, na konci). TARGET: unengaged jednotka within 12" jakékoli enemy jednotky; VEHICLE jen CHARACTER/WALKER. EFFECT: plný resolve charge (11.02) s povinnou volbou módu před charge rollem — Leap to Defend (cíle jen jednotky, které tuto fázi udělaly charge move, within maximum distance) nebo Into the Fray za +1CP (charge roll >6 se mění na 6; cíle libovolné enemy within 6" a within maximum distance). Žádné odepření bonusů z charge v textu není (chargující modely mají dle str. 37 Fights First).

10. EDICE

WHEN: po každém skončeném charge move soupeře; TARGET: jednotka within 6" té chargující jednotky, eligible deklarovat proti ní charge; VEHICLE jen WALKER. EFFECT: deklaruje charge jen na tu jednotku a resolve jako ve vlastní Charge phase; výslovně bez Charge bonusu.

DOPAD

Intervence se řeší až po všech soupeřových charzích, z větší vzdálenosti (12" od enemy místo 6" od chargeru) a s volbou: zdarma protiútok na chargery v dosahu hodu, nebo za +1CP útok na cokoli do 6" s hodem stropovaným na 6.

15. STRATAGEMS

ZMĚNĚNO

Counteroffensive: Fights First místo okamžitého interruptu

11. EDICE

„Counteroffensive“ — jen ve Fight stepu SOUPEŘOVY Fight phase, po vyhodnocení útoků enemy jednotky; cíl: friendly jednotka eligible to fight; efekt: do konce fáze má Fights First a „it must be the next unit you select to fight“ (12.04). 2CP beze změny.

10. EDICE

„Counter-offensive“ — v kterékoli Fight phase, hned po tom, co enemy jednotka dobojovala; cíl within Engagement Range, ještě nevybraný k boji; efekt: „Your unit fights next.“

DOPAD

Stratagem je omezen na soupeřův tah a nepřebíjí pořadí okamžitě — jednotka dostává Fights First a musí být další, kterou si vyberete vy, v rámci struktury fight fáze 12.04.

ODSTRANĚNO

Go to Ground bez náhrady

11. EDICE

Mezi core stratagemy (15.02-15.12) nepatří a v PDF se nevyskytuje.

10. EDICE

Core stratagem (1CP): INFANTRY jednotka zacílená střelbou dostala do konce fáze 6+ invulnerable save a Benefit of Cover.

DOPAD

Z 11 core stratagemů 10e zůstalo 10; obranná reakce pěchoty na zacílení v core chybí.

15. STRATAGEMS

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO**Snap shooting jako shooting type**

Mechanika je opakovaně použitelná i jinými pravidly („as stated in the rule allowing this shooting type“) a nově výslovně zakazuje re-rolly hit rollů.

Formát stratagemu: módy a volitelné +1CP sekce



HEROIC INTERVENTION 15.11 **1CP**

CORE STRATAGEM

Voices raised in furious war cries, your warriors surge forth to meet the enemy's onslaught head-on.

WHEN: End of your opponent's Charge phase.

TARGET: One friendly **unengaged** unit within 12" of one or more enemy units. You can only select a **VEHICLE** unit if it is a **CHARACTER, WALKER** unit.

EFFECT: Resolve a **charge** with your unit (11.02). While doing so, before making the **charge roll**, you must select **one** of the following modes:

- **Leap to Defend:** When selecting **charge targets**, you can only select enemy units that made a **charge move** this phase and are within the **maximum distance**.
- **Into the Fray:**
 - When making the **charge roll**, if the result is greater than 6 (after modifiers), change it to 6.
 - When selecting **charge targets**, you can select **any** enemy units that are within 6" of your unit and within the **maximum distance**.

+1CP

SEE ALSO

USING STRATAGEMS

- [Modifying CP Cost](#)
- [Rules Sequencing](#)

Stratagems are presented as shown above. Some feature optional conditions that carry an additional CP cost. This can depend on the effect you select (like in the example above) or other variables such as the keywords of the unit being targeted.

STRATAGEMS KEY



Used in:
Either player's turn



Used in:
Your turn



Used in:
Opponent's turn


55

Core stratagemy 11e (10 karet)

COMMAND RE-ROLL 15.02 **1CP**

CORE STRATAGEM

A great commander can bend even the vagaries of fate and fortune to their will, the better to ensure victory.

WHEN: Any phase, just after you make one of the following rolls for a friendly unit or model:

- **Advance roll**
- **Charge roll**
- **Damage roll**
- **Hazard roll**
- **Hit roll**
- **Save roll**
- **Wound roll**

A roll to determine the number of attacks generated with a weapon.

TARGET: That unit or model.

EFFECT: You re-roll that roll. If you are rolling more than one dice together, select one of those dice to re-roll (excluding **charge rolls**, which you must re-roll in full).

EPIC CHALLENGE 15.03 **1CP**

CORE STRATAGEM

The legends of the 41st millennium are replete with deadly duels between mighty champions.

WHEN: Fight phase, just after a friendly **CHARACTER** unit is **selected to fight**.

TARGET: That **CHARACTER** unit.

EFFECT: Select one **CHARACTER** model in your unit. Until the end of the phase, that model's melee weapons have the **[PRECISION]** ability.

INSANE BRAVERY 15.04 **1CP**

CORE STRATAGEM

Indifferent to their own survival, these warriors hold their ground against seemingly impossible odds.

WHEN: Battle-shock step of your Command phase, just before you make a **battle-shock roll** for a friendly unit.

TARGET: That unit.

EFFECT: That **battle-shock roll** is automatically successful.

RESTRICTIONS: You cannot use this stratagem more than once per battle.

EXPLOSIVES 15.05 **1CP**

CORE STRATAGEM

Priming grenades or other explosives, these warriors draw back and hurl death into the enemy's midst.

WHEN: Your Shooting phase.

TARGET: One friendly **unengaged EXPLOSIVES/GRENADES** unit that is **eligible to shoot** and did not make an **advance move** this turn.

EFFECT: Resolve the following sequence:

1. Select one **EXPLOSIVES/GRENADES** model in your unit.
2. Select one **unengaged** enemy unit within 8" of and **visible** to that model.
3. Roll six D6; for each 4+, that enemy unit suffers 1 **mortal wound** (06.02).

CRUSHING IMPACT 15.06 **1CP**

CORE STRATAGEM

In extremis, armoured vehicles and rampaging monsters can use their sheer size as a weapon, ramming and crushing enemies beneath their colossal bulk, though doing so risks sustaining damage in return.

WHEN: Your Charge phase, just after a friendly **MONSTER/VEHICLE** unit ends a **charge move**.

TARGET: That **MONSTER/VEHICLE** unit.

EFFECT: Resolve the following sequence:

1. Select one enemy unit **engaged** with your unit.
2. Select one model in your unit **engaged** with that enemy unit.
3. Roll a number of D6 equal to the **T** characteristic of that model; for each 1, your unit suffers 1 **mortal wound**; for each 5+, that enemy unit suffers 1 **mortal wound** (to a maximum of 6 **mortal wounds** per unit).



RAPID INGRESS 15.07 **1CP**

CORE STRATAGEM

Be it cunning strategy, potent technology or supernatural ritual, there are many means by which a commander may hasten their warriors' onset.

WHEN: End of your opponent's Movement phase.

TARGET: One friendly unit that is in **strategic reserves** (excluding **AIRCRAFT**).

EFFECT: Your unit makes an **ingress move** (20.04).

RESTRICTIONS: You cannot use this stratagem during the first battle round.

FIRE OVERWATCH 15.08 **1CP**

CORE STRATAGEM

A hail of fire can drive back advancing foes.

WHEN: End of your opponent's Movement phase.

TARGET: One friendly **unengaged** unit (excluding **TITANIC** units).

EFFECT: Your unit shoots using **snap shooting** (see below).

SNAP SHOOTING 15.09

ELIGIBLE IF: As stated in the rule allowing this shooting type.

EFFECT: Your unit shoots as described in Making Attacks (04).

WHILE SHOOTING:

- You can only target **one visible** enemy unit within 24" of your unit (and only if it is an eligible target).
- Each attack only hits on an unmodified **hit roll** of 6 (irrespective of the attacking weapon's **BS** characteristic or any modifiers).
- You cannot re-roll **hit rolls**.

AFTER SHOOTING: Until the end of the phase, your unit is **not eligible to start an action**.

SMOKESCREEN 15.10 **1CP**

CORE STRATAGEM

Even the most skilled marksmen struggle to hit targets veiled by billowing screens of smoke.

WHEN: Start of your opponent's Shooting phase.

TARGET: One friendly **SMOKE** unit.

EFFECT: Until the end of the phase, each time an attack targets either your **SMOKE** unit, or a unit that is not **fully visible** to the attacking model because of one or more models in your **SMOKE** unit, the target has the **benefit of cover** against that attack (13.08).

HEROIC INTERVENTION 15.11 **1CP**

CORE STRATAGEM

Voices raised in furious war cries, your warriors surge forth to meet the enemy's onslaught head-on.

WHEN: End of your opponent's Charge phase.

TARGET: One friendly **unengaged** unit within 12" of one or more enemy units. You can only select a **VEHICLE** unit if it is a **CHARACTER/WALKER** unit.

EFFECT: **Resolve a charge** with your unit (11.02). While doing so, before making the **charge roll**, you must select **one** of the following modes:

- **Leap to Defend:** When selecting **charge targets**, you can only select enemy units that made a **charge move** this phase and are within the **maximum distance**.
- **Into the Fray:**
 - When making the **charge roll**, if the result is greater than 6 (after modifiers), change it to 6.
 - When selecting **charge targets**, you can select any enemy units that are within 6" of your unit and within the **maximum distance**.

+1CP

COUNTEROFFENSIVE 15.12 **2CP**

CORE STRATAGEM

In close-quarters combat, the slightest hesitation can leave an opening for a swift foe to exploit.

WHEN: Fight step of your opponent's Fight phase, just after an enemy unit has resolved its attacks.

TARGET: One friendly unit that is **eligible to fight**.

EFFECT: Until the end of the phase, your unit has the **Fights First** ability and it must be the next unit you **select to fight** (12.04).

16. ACTIONS

CO SE MĚNÍ

- Akce jsou nově součástí core rules — v 10e core rules žádný systém akcí neexistoval (akce byly jen v mission packech, např. Pariah Nexus).
- Jednotná šablona akce: STARTS / UNITS / USE LIMIT / COMPLETES / EFFECT (+ případné restrikce).
- Tvrdá způsobilost: akci nemůže zahájit jednotka mimo bojiště, AIRCRAFT/FORTIFICATION, battle-shocked, s OC 0 nebo „-“, engaged (kromě TITANIC), po advance/fall-back movu; max 1 akce na jednotku za turn.
- Po zahájení akce jednotka do konce tahu nemůže střílet (kromě TITANIC) ani deklarovat charge.
- Pohyb (kromě pile-in a consolidation) nebo opuštění bojiště akci ruší bez efektu; jinak se při COMPLETES spustí EFFECT.

BEZE ZMĚNY

- Konkrétní akce nadále přicházejí z mission packů a dalších publikací (core dává jen rámec) — stejně jako v 10e, kde akce existovaly výhradně tam.
- Ukázka DEPLOY DEVICE (str. 58) je výslovně jen ilustrační („EXAMPLE ACTION (CANNOT BE USED)“) — žádnou hratelnou core akci PDF neobsahuje.

16. ACTIONS

NOVÉ Akce jako core systém

11. EDICE

Kapitola 16 definuje obecný rámec: šablonu akce (STARTS/UNITS/USE LIMIT/COMPLETES/EFFECT), kdo smí akci zahájit, co zahájení blokuje a kdy se akce dokončí. Konkrétní akce zůstávají v jiných publikacích (mission packy); existují „core actions“ dostupné všem.

10. EDICE

Core rules akce neobsahovaly — slovo „action“ se v nich vyskytuje jen jako běžný obrat u out-of-phase rules. Akce definovaly až mission packy; v core zdrojích po nich zbyla jen FAQ sekce „Actions and Missions“.

DOPAD

Pravidla akcí jsou jednotná napříč misemi a publikacemi; mission packy už definují jen obsah akcí, ne jejich obecné fungování.

NOVÉ Způsobilost k zahájení akce

11. EDICE

Jednotka nesmí: být mimo bojiště, být AIRCRAFT/FORTIFICATION, být battle-shocked, mít OC 0 nebo „-“, být engaged (kromě TITANIC), mít za sebou advance nebo fall-back move tento turn, ani už tento turn zahájit jinou akci.

10. EDICE

— (v core neexistovalo; podmínky si určovala každá mise/akce sama).

DOPAD

Jednotný celoherní filtr, kdo vůbec může akce provádět (battle-shock a OC 0/„-“ jednotky jsou z akcí plošně vyřazeny).

NOVÉ Akce vs. střelba a charge

11. EDICE

Po zahájení akce jednotka do konce tahu není eligible to shoot (kromě TITANIC) a není eligible deklarovat charge. Opačným směrem: po snap shootingu (15.09) jednotka do konce fáze nemůže akci zahájit.

10. EDICE

— (v core neexistovalo).

DOPAD

Akce stojí jednotku zbytek ofenzivního tahu; TITANIC jednotky mohou dělat akci a střílet zároveň.

16. ACTIONS

NOVÉ

Dokončení a přerušení akce

11. EDICE

Pokud jednotka provádějící akci udělá move (s výjimkou pile-in a consolidation movů) nebo opustí bojiště, akci nedokončí; jinak se v okamžiku COMPLETES spustí sekce EFFECT.

10. EDICE

— (v core neexistovalo).

DOPAD

Pile-in a consolidation akci nepřeruší — jednotka provádějící akci se může v rámci fight fáze takto pohnout a akci přesto dokončit.

CO SE MĚNÍ

- M/V modely nově při normal/advance move procházejí i skrz ENEMY modely (kromě jiných M/V) — v 10e skrz enemy nesměl nikdo.
- Nový keyword FRAME pro modely bez base (+ některé velké modely): měření od nejbližšího bodu modelu, rotace kolem central axis — nahrazuje 10e konvenci „base or hull“ z commentary.
- 10e pivot values pro M/V (2" za první pivot) zmizely — rotace je v 11e zdarma.
- Cílení engaged M/V zachováno s -1 hit; výjimka z postihu se mění z „Pistol útoky“ na „[CLOSE-QUARTERS] útoky od jednotky engaged s cílem“.
- Vlastní střelba M/V v engagementu už není v této kapitole — z 10e „Big Guns Never Tire“ se stala součástí shooting typu close-quarters shooting (10.06).

BEZE ZMĚNY

- Engaged enemy M/V lze cílit ranged útoky (princip „Big Guns Never Tire“ zachován) a postih je stále -1 hit.
- Jednotka engaged s enemy M/V stále není eligible to shoot a na ten M/V střílet nemůže, pokud sama nesplní výjimku (close-quarters shooting) — boční box str. 62 = 10e Designer's Note.
- [BLAST] zbraně nesmí cílit engaged jednotky, ani engaged M/V (10e Blast pravidlo; v 11e nově přímo v textu 17.03 po erratě 17. 6. 2026, dříve jen příklad str. 88 + FAQ).
- Zákaz pohybu skrz JINÉ M/V modely (v 10e friendly explicitně + enemy obecným zákazem; v 11e jednotnou výjimkou).

17. MONSTERS AND VEHICLES

ZMĚNĚNO
M/V průchod skrz enemy modely
11. EDICE

Při normal/advance move smí M/V modely projít skrz friendly i enemy modely, s výjimkou jiných M/V modelů (friendly i enemy) (17.01).

10. EDICE

Žádný model nesměl bázi projít skrz enemy modely; skrz friendly modely směl každý, ale M/V ne skrz friendly M/V („cannot be moved through other friendly MONSTER or VEHICLE models“).

DOPAD

M/V při běžném pohybu neblokují enemy non-M/V modely (screeny z infanterie); blokáda M/V proti M/V zůstává. Pravidlo se nevztahuje na fall-back move.

ODSTRANĚNO
Zrušení pivot values pro M/V
11. EDICE

Pivot values neexistují; rotace se do vzdálenosti pohybu nepočítá (03.01), FRAME modely bez base rotují kolem central axis (17.02).

10. EDICE

První pivot během pohybu stál M/V modely mimo kulatou base (a VEHICLES na kulaté base >32 mm s letovým stojánkem) 2" z dostupné vzdálenosti.

DOPAD

Otáčení M/V (vč. nekulatých podstavců a modelů bez base) už nestojí žádnou pohybovou vzdálenost.

17. MONSTERS AND VEHICLES

ZMĚNĚNO**Výjimka z -1 hit při střelbě na engaged M/V****11. EDICE**

Engaged enemy M/V lze cílit ranged útoky; -1 hit, výjimkou jsou jen útoky [CLOSE-QUARTERS] zbraněmi od modelů jednotky, která je s cílem engaged (17.03).

10. EDICE

Engaged enemy M/V šel cílit ranged útoky; -1 hit, výjimkou byl jakýkoli útok Pistolí (Big Guns Never Tire).

DOPAD

Neengaged jednotka střílející na engaged M/V má -1 hit vždy (i s [CLOSE-QUARTERS] zbraněmi); plný BS proti engaged M/V má jen jednotka, která s ním je sama engaged a střílí [CLOSE-QUARTERS] zbraněmi. ****Errata 17. 6. 2026**** navíc do první věty 17.03 doplnila „(excluding attacks made with [BLAST] weapons)“ — zákaz cílit engaged M/V [BLAST] zbraněmi je teď přímo v pravidle, ne jen v příkladu/FAQ.

17. MONSTERS AND VEHICLES

chování beze změny / nová forma

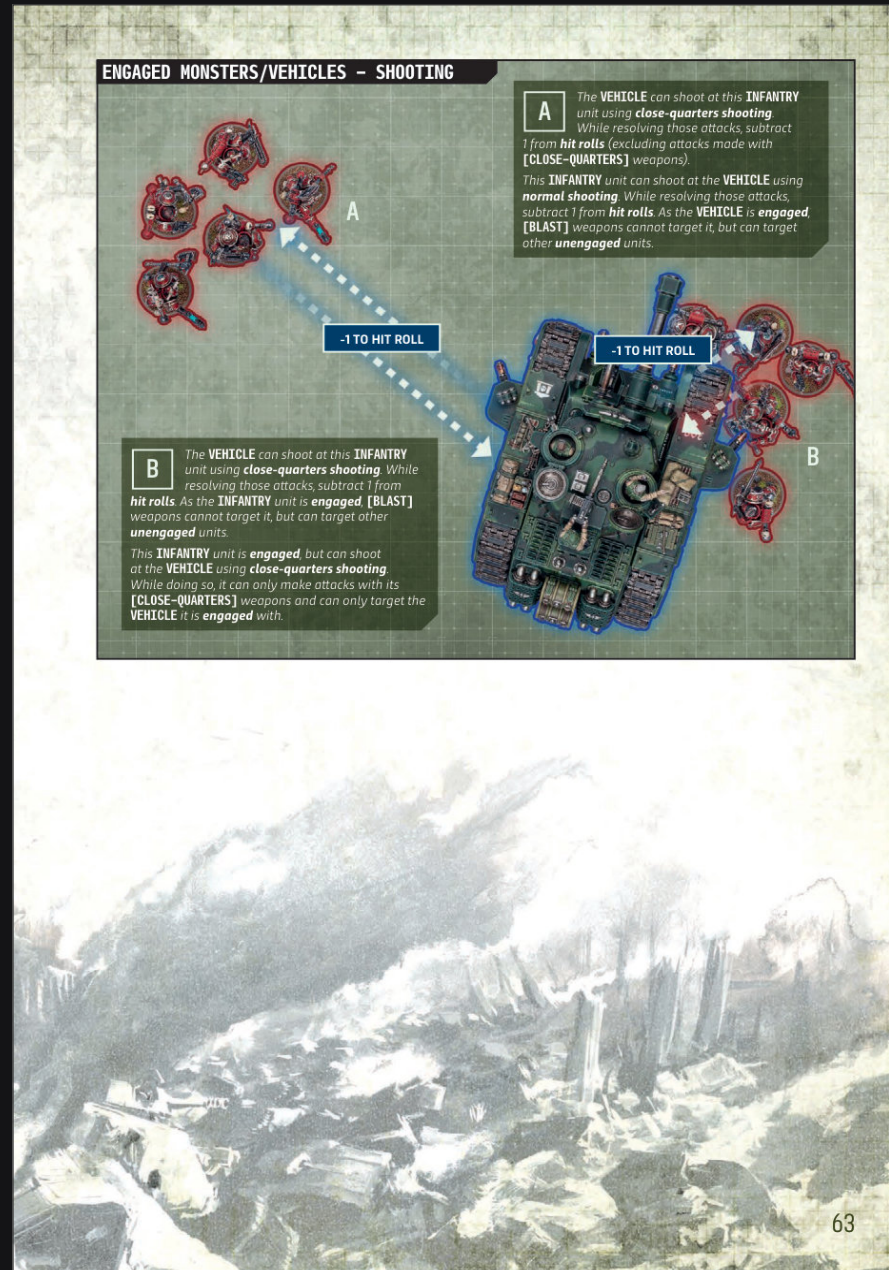
FORMALIZOVÁNO**Keyword FRAME místo konvence „hull“**

Stejně měřicí chování dostalo formální nosič — o pokrytí rozhoduje keyword na datasheetu, ne kategorie modelu; speciální 10e výjimky (embark/disembark 3"/5") v 11e textu nejsou.

PŘESUNUTO**Vlastní střelba M/V v engagementu přesunuta do shooting typů**

Chování obdobné, ale formalizované jako shooting type; [PISTOL] je nahrazen [CLOSE-QUARTERS] (Designer's Note 24.27).

Střelba u engaged Monsters/Vehicles — čtyři situace



CO SE MĚNÍ

- Disembark formalizován do tří povinných módů: Rapid (3", po normal/ingress movu transportu, ne charge), Tactical (3", transport se nehýbal, jednotka IHNEDE dělá normal/advance move), Combat (6", hazard roll, lze postavit ENGAGED, battle-shock, ne charge).
- Combat disembark je úplně nový — 10e neměla žádný způsob, jak vystoupit z obklíčeného transportu (disembark vždy mimo Engagement Range, jinak nešel).
- Nově lze disembarknout i po ingress movu transportu ve vlastním tahu (modely přebírají jeho restrikce); 10e to řešila jen FAQem pro Strategic Reserves (>9" od enemy).
- Emergency disembark sjednocen: vždy 6" co nejbliž transportu + hazard roll za model (MW na 1-2); 10e měla dvoustupňový systém 3" (MW na 1) / 6" (MW na 1-3).
- Zákaz re-embarku rozšířen: jednotka „set up on the battlefield this turn“ nesmí embarknout (10e zakazovala jen disembark→embark ve stejné fázi).
- Firing Deck přesunut ze sekce Transports do Core Abilities (24.14).

BEZE ZMĚNY

- Transport capacity na datasheetu (typ + max. počet modelů); více jednotek v jednom transportu současně.
- Start bitvy embarked se deklaruje v Declare Battle Formations (kapacita na celou jednotku).
- Embark po normal/advance/fall-back movu, každý model within 3" transportu; funguje i po out-of-phase movu (10e FAQ ↔ 11e znění bez vazby na Movement phase).
- Dobrovolný disembark jen v Movement phase aktivního hráče; nelze embark a disembark do/ze stejného transportu v jedné fázi.
- Z transportu, který tento phase/turn advanced nebo fall-backoval, nelze disembarknout.
- Zničený transport → povinný (emergency) disembark všech jednotek před odstraněním modelu; nepostavitelné modely zničeny; jednotka battle-shocked a nesmí charge.
- Set-up vzdálenost běžného disembarku 3" (Rapid/Tactical).

18. TRANSPORTS

NOVÉ

Combat disembark — výstup do engagementu

11. EDICE

Pokud nelze provést Tactical disembark (typicky transport obklíčen), nastupuje povinný Combat disembark: 6", hazard roll za každý model, modely lze postavit engaged s jednotkami, s nimiž je engaged transport; jednotka je battle-shocked a do konce turnu nesmí deklarovat charge (18.04).

10. EDICE

Jednotka se při disembarku vždy stavěla mimo Engagement Range; pokud nešlo postavit byť jediný model, jednotka disembarknout nemohla.

DOPAD

Z obklíčeného transportu lze nově vystoupit přímo do boje — za cenu mortal wounds z hazard rollů a battle-shocku.

ZMĚNĚNO

Disembark po ingress movu transportu

11. EDICE

Pokud transport udělal ingress move tento phase, platí povinný Rapid disembark a každý model musí dodržet stejná pravidla jako transport při ingress movu (např. >8" od enemy, ne v soupeřově DZ); v soupeřově tahu disembark nejde (disembark move existuje jen v Movement phase aktivního hráče).

10. EDICE

Core pravidlo to neřešilo; FAQ povolovalo disembark z transportu došlého ze Strategic Reserves ve vlastním tahu (set up >9" od všech enemy units) a zakazovalo disembark po Rapid Ingress (soupeřův tah).

DOPAD

Chování z 10e FAQ se stalo core mechanikou; restrikce disembarkující jednotky se odvozují od restrikcí transportu (hodnota 9" → 8" dle ingress move).

18. TRANSPORTS

ZMĚNĚNO

Rapid disembark bez „counts as having made a Normal move”

11. EDICE

Rapid disembark žádné „counts as moved” neuvádí — jednotka jen do konce turnu nesmí deklarovat charge (18.04 AFTER MOVING).

10. EDICE

Jednotka disembarkující z transportu po jeho Normal movu „counts as having made a Normal move” (trigger pro reaktivní pravidla, nemožnost dalšího pohybu).

DOPAD

Pravidla navázaná na „made a normal move” se po Rapid disembarku nespouštějí; zákaz charge zůstává.

ZMĚNĚNO

Emergency disembark sjednocen na 6" + hazard roll

11. EDICE

Vždy jediný emergency disembark move (18.05): wholly within 6" a co nejbliže transportu, hazard roll za každý model (1-2 → 1 MW; 3 MW, jsou-li všechny modely jednotky M/V); **po erratě 17. 6. 2026** model, který nejde postavit unengaged, smí být postaven **engaged** (co nejbliž transportu) a teprve pak je zničen, pokud ani to nejde; jednotka battle-shocked + ne charge do konce turnu.

10. EDICE

Zničený transport → disembark wholly within 3" mimo ER, D6 za model: 1 → 1 MW; nešlo-li to, Emergency Disembarkation wholly within 6" mimo ER, D6 za model: 1-3 → 1 MW; jednotka battle-shocked do příští Command phase, counts as having made a Normal move + ne charge; nepostavitelné modely zničeny.

DOPAD

Pravděpodobnost MW za model se mění z 1/6 (resp. 3/6 v emergency) na 2/6 vždy; vzdálenost vždy 6" s povinností co nejbliž; battle-shock se nově řídí obecným 11e systémem (přetrvává do úspěšného testu, ne jen do příští Command phase). **Po erratě** jednotka z obklíčeného zničeného transportu přežije ve formě engaged modelů místo aby se rovnou zničila — méně modelů propadne.

ZMĚNĚNO

Deadly Demise může zasáhnout vystupující jednotky

11. EDICE

Deadly Demise (24.08) se hází až PO emergency disembark movech a žádnou výjimku pro vystoupivší jednotky neuvádí — jsou-li within 6", mortal wounds dostávají (příklad s Impulsorem na str. 80).

10. EDICE

Jednotky disembarkující ze zničeného transportu výslovně NEBYLY zasaženy jeho Deadly Demise (D6 roly za modely byly náhradou).

DOPAD

Vystupující jednotka může utrpět hazard roly z disembarku I mortal wounds z Deadly Demise transportu.

ZMĚNĚNO

Širší zákaz embarku po set upu

11. EDICE

Embark nesmí jednotka, která byla „set up on the battlefield this turn“ (pokrývá disembark i příchod z reserves), a embark je možný až „once the first battle round has started“ — FAQ str. 88: po scout movu embark nelze (10e takový zákaz neměla a scout byl Normal move).

10. EDICE

Embark nesměla jen jednotka, která ve STEJNÉ fázi disembarkla; FAQ dále zakazovalo embark jednotce došlé z Reserves (counts as Normal move).

DOPAD

Disembark→embark je blokován celý turn (ne jen fázi); embark do transportu po scout movu, který byl v 10e formálně možný, v 11e nejde.

18. TRANSPORTS

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO**Disembark módy místo pravidla před/po pohybu transportu**

Stejná základní volba „před/po pohybu transportu“ dostala formu move typu s módy; Tactical = 10e disembark před pohybem (vč. povinného následného normal/advance move), Rapid ≈ 10e disembark po pohybu.

PŘESUNUTO**Stav „embarked“ přesunut do aplikace**

Chování embarked jednotek není v PDF definováno — závazný text je v aplikaci.

PŘESUNUTO**Firing Deck přesunut do Core Abilities**

Jen strukturální přesun (obsah ability řeší kapitola 24).

19. ATTACHED UNITS

CO SE MĚNÍ

- Nová role SUPPORT vedle Leadera — bodyguard unit může mít připojenu 1 leader unit a 1 support unit současně (10e: default 1 Leader).
- Seznamy bodyguard units jsou nově v aplikaci Warhammer 40,000, ne na datasheetu leadera.
- Attached unit je „single unit for all rules purposes“ BEZ výjimek a NEROZPADÁ se: „unit destroyed“ trigger (VP, ability) se spouští až zničením posledního modelu CELÉ attached unit — v 10e se spouštěly za každou zničenou komponentu zvlášť (Leader i Bodyguard, např. 2VP).
- Leader/support si nově ponechává své „while this model is leading a unit“ ability i po vybití bodyguardů (10e: ability přestaly platit, jednotka se rozpadla).
- Tabulka trvání abilities podle zdroje (leader/support, bodyguard, konkrétní model) + návrat abilities po revivu zdroje.
- Starting strength attached unit zůstává součtová celou bitvu (osamělý leader je trvale below half-strength) — 10e resetovala starting strength po rozpadu.

BEZE ZMĚNY

- T attached unit = nejvyšší T bodyguard modelů (10e core + commentary „highest amongst Bodyguard models“; 11e to má přímo v core 19.02 a doplňuje fallback na highest T leader/support modelů, který v 10e obstaral rozpad jednotky).
- Keywords: attached unit má keywords všech součástí; modely keywords ostatních NEZÍSKÁVAJÍ; útoky cílí jednotky, ne modely (11e 19.03 = 10e commentary „Keywords“, vč. shodného PSYKER/[ANTI-PSYKER 4+] příkladu) — jen přesun do core.
- Ability zdroje zničeného útokem platí do konce útoků útočící jednotky (10e „cease to apply after the attacking unit's attacks have been resolved“ ↔ 11e 19.04 závěr).
- Ochrana CHARACTER modelů před alokací útoků, dokud žijí ostatní modely — výsledek obdobný, ale mechanismus se přesunul z textu Leader ability (10e zákaz alokace) do alokačních skupin v kapitole 05 (05.03).
- Připojení platí na celou bitvu (jednotka „will then lead that bodyguard unit for the battle“).

19. ATTACHED UNITS

NOVÉ

Nová ability SUPPORT a limit 1+1

11. EDICE

Vedle Leader (24.22) existuje Support (24.34); obě ability tvoří attached units; „Unless otherwise stated, each bodyguard unit can only have one leader unit and one support unit attached to it“ (19.01).

10. EDICE

Existoval jen Leader (CHARACTER units); každá Bodyguard unit max 1 Leader (výjimky jen přes konkrétní datasheety, srov. FAQ o dvou připojených CHARACTER units).

DOPAD

Attached unit může mít defaultně až tři součásti (leader + support + bodyguard); kdo smí koho vést, určuje aplikace.

ZMĚNĚNO

Destroyed triggery až za poslední model celé attached unit

11. EDICE

„Rules that are triggered when a unit is destroyed are only triggered when the last model that started the battle in an attached unit is destroyed“ (19.02); výjimka u „single unit for all rules purposes“ zmizela.

10. EDICE

„Single unit for all rules purposes“ mělo výjimku pro destroyed triggery — ty se spouštěly při zničení KAŽDÉ komponenty zvlášť (zničení Bodyguard části = „unit destroyed“ pro VP; celkem např. 1VP + 1VP = 2VP); zničená komponenta přitom neměla keywords ostatních součástí.

DOPAD

Attached unit dává „destroyed“ trigger (VP, ability) jen jednou — po padnutí úplně posledního modelu; vybití samotných bodyguardů ani samotného leadera trigger nespouští.

19. ATTACHED UNITS

ODSTRANĚNO

Attached unit se nerozpadá

11. EDICE

Žádné pravidlo o rozpadu neexistuje — attached unit je jedna jednotka trvale; starting strength = počet modelů na začátku 1. battle round (Rules Appendix str. 86: Captain po ztrátě všech 5 Intercessors zůstává jednotkou se starting strength 6, tedy below half-strength).

10. EDICE

Po zničení posledního Bodyguard modelu (nebo posledního modelu CHARACTER části) se attached unit rozpadla na samostatné jednotky s původními Starting Strengths (po doběhnutí útoků útočící jednotky); na rozpad navazovaly persisting effects a konec „while leading” abilities.

DOPAD

Osamocený leader/support dál počítá svou sílu vůči součtové starting strength (battle-shock testy „at or below half-strength”); revived leader/support se vrací do své attached unit (str. 88).

ZMĚNĚNO

„While leading” ability přežívají bodyguardy

11. EDICE

Poznámka * k tabulce 19.04: „leader/support units continue to benefit from their own 'while this model is leading a unit' abilities even after their bodyguard unit is destroyed, provided they started the battle in an attached unit.”

10. EDICE

Commentary: „while this model is leading a unit” pravidla přestala platit, jakmile jednotka přestala být Attached (tj. po smrti posledního Bodyguard modelu).

DOPAD

Leader/support neztrácí své sebezposilující „while leading” ability smrtí bodyguardů — opačné chování než v 10e.

19. ATTACHED UNITS

NOVÉ

Revived jako core mechanika návratu do attached unit

11. EDICE

Rules Appendix (str. 88): revived leader/support model „is still part of that attached unit and must be returned to it if possible“; dle 19.04 boxu se jeho ability attached unitě znovu aktivují.

10. EDICE

Obecné core pravidlo pro „revived“ neexistovalo; návraty řešila konkrétní pravidla (a např. stratagem Reinforcements! výslovně nesměl vracet CHARACTER units do Attached units).

DOPAD

Oživený leader/support se vrací do své attached unit i s abilities; jednotka tím opět získává jeho keywords a efekty.

ZMĚNĚNO

Timing připojení: Muster Armies místo Declare Battle Formations

11. EDICE

„Before the battle, in the Muster Armies step, for each leader and support unit ... you can select one friendly bodyguard unit“ (Leader 24.22/Support 24.34).

10. EDICE

Výběr Bodyguard unit pro Leadera probíhal „During the Declare Battle Formations step“.

DOPAD

Připojení se rozhoduje už při stavbě armády (mustering není v 11e PDF — sekvence v mission deccích/aplikaci), ne až při deklaraci formací.

19. ATTACHED UNITS

chování beze změny / nová forma

PŘESUNUTO**Bodyguard listy přesunuty do aplikace**

Přiřazení leader/support → bodyguard lze měnit bez errat datasheetů; z PDF nelze ověřit konkrétní kombinace.

FORMALIZOVÁNO**Tabulka trvání abilities podle zdroje**

Jednotné, explicitní určení, kdy attached unit přestává benefitovat z abilities jednotlivých součástí — bez nutnosti rozpadu jednotky.

Attached units: tabulka trvání abilities dle zdroje

KEYWORDS IN ATTACHED UNITS ^{19.03}

An **attached** unit has all of the keywords of all of its component units. As such, an **attached** unit is affected by any rule that applies to units with any of those keywords. Note that models in an **attached** unit do not gain the keywords of other models in that unit that they do not already have. Remember that attacks target units, not models.

Example: An **attached** unit contains a **leader** model with the **PSYKER** keyword. While that model is part of that unit, that unit has the **PSYKER** keyword, even if the **bodyguard** models do not have that keyword. If that unit is attacked by a weapon with the **[ANTI-PSYKER 4+]** ability, any unmodified **wound roll** of 4+ made against that unit is a **critical wound**, even if the attack itself is not allocated to that **leader** model.

ABILITIES IN ATTACHED UNITS ^{19.04}

Abilities/rules that affect a single specified model (e.g. from an **enhancement** or an item of wargear) only ever apply to that model, even while part of an **attached** unit.

Otherwise, abilities/rules that affect a unit (or models in it) apply to every model in an **attached** unit, until the source of that ability/rule is **destroyed**, as shown below.

ABILITIES IN ATTACHED UNITS

SOURCE OF ABILITY/RULE	APPLIES TO THE ATTACHED UNIT UNTIL
Leader/support unit	The last model in that leader/support unit is destroyed .*
Bodyguard unit (e.g. from a datasheet ability)	The last model in that bodyguard unit is destroyed .
A specific model (e.g. the bearer of an enhancement or an item of wargear)	That model is destroyed .

* This means **leader/support** units continue to benefit from their own 'while this model is **leading** a unit' abilities even after their **bodyguard** unit is **destroyed**, provided they started the battle in an **attached** unit.

In all of the above cases, if that last model was **destroyed** as the result of an attack, the ability it was conferring upon the **attached** unit applies until the attacking unit has resolved all of its attacks.

SEE ALSO

ABILITIES IN ATTACHED UNITS

► **Revived**

ONLY IN DEATH DOES DUTY END
Leader and **support** units often have abilities that make the models they are **leading** more powerful. In the same way, some **bodyguard** units' abilities can enhance the power of those **leading** them. The rules on the left mean that once the models conferring such effects are **destroyed**, that **attached** unit does not continue to benefit from them. Should those models later be **revived**, however, those abilities will once more apply to their **attached** unit.

CO SE MĚNÍ

- Limit bodů ve strategic reserves zvýšen: „25 % → 50 %“ points limitu; padla tabulka absolutních hodnot dle battle size.
- Sjednocení systémů: v 11e jsou VŠECHNY rezervy strategic reserves — 10e rozdíl „Reserves (Deep Strike apod., mimo limit) vs. Strategic Reserves“ zmizel, Deep Strike (24.09) jen modifikuje ingress move.
- Příklad formalizován jako ingress move (move type): 6" od hran(y), „9" → >8" horizontálně od enemy, před 3. kolem ne v soupeřově DZ; po příchodu žádný další pohyb do začátku příští Charge phase (charge možný).
- Nedorazivší jednotky zničeny už na konci 3. battle roundu (10e: až na konci bitvy), s výjimkami (embarked v transportech s ingress movem; repositioned units).
- Repositioned units přesunuty z Rules Commentary do core pravidel a navázány na strategic reserves; nově explicitně použitelné i na jednotky, které se už hýbaly.

BEZE ZMĚNY

- FORTIFICATIONS nelze umístit do strategic reserves.
- Body jednotek embarked v transportech ve strategic reserves se počítají do limitu.
- Příklad možný až od 2. battle roundu.
- Set up wholly within 6" of one or more battlefield edges.
- Před 3. battle roundem nelze modely postavit do soupeřovy deployment zone (10e formulace „during the second battle round“ — věcně totéž okno).
- Persisting effects při odebrání z battlefieldu (příklad aura ability vs. battle-shock je v obou edicích věcně totožný).
- Stickiness advance/fall-back u repositioned units (10e FAQ + commentary ↔ 11e 20.02).

20. STRATEGIC RESERVES

ZMĚNĚNO

Limit bodů ve strategic reserves

11. EDICE

Kombinovaná hodnota všech strategic reserves units max 50 % points limitu; jiný typ rezerv neexistuje, takže limit pokrývá i jednotky s Deep Strike.

10. EDICE

Kombinovaná hodnota jednotek ve Strategic Reserves max 25 % points limitu (tabulka: Incursion 250 / Strike Force 500 / Onslaught 750). Jednotky v obecných Reserves (Deep Strike apod.) se do limitu nepočítaly.

DOPAD

„25 % → 50 %“, ale limit nově dopadá na všechny jednotky mimo battlefield (v 10e Deep Strike jednotky limit neměly).

ZMĚNĚNO

Sjednocení Reserves a Strategic Reserves

11. EDICE

Jediný systém strategic reserves; každý příchod = ingress move (20.04). Deep Strike (24.09) jen mění WHILE MOVING podmínky ingress move (kamkoli >8" horizontálně od enemy, i do soupeřovy DZ).

10. EDICE

Dva systémy — „Reserves“ (jednotky s vlastními pravidly, např. Deep Strike; pravidla Strategic Reserves se na ně nevztahovala) a „Strategic Reserves“ (volba při Declare Battle Formations s limitem a vlastním set-upem). Deep Strike jednotka přicházející ze Strategic Reserves si mohla vybrat, který set-up použije.

DOPAD

Všechny jednotky mimo battlefield sdílejí jedna pravidla příchodu, limit i deadline zničení; rozdíl mezi „rezervami zdarma“ a „strategickými rezervami“ zmizel.

20. STRATEGIC RESERVES

ZMĚNĚNO

Vzdálenost příchodu od nepřátel

11. EDICE

Ingress move: more than 8" horizontally from all enemy units.

10. EDICE

Strategic Reserves nesměly být set up within 9" horizontally of any enemy models.

DOPAD

„9" → 8"" — jednotka může dorazit o palec blíže k nepříteli (a obdobně Deep Strike 24.09: 9" → 8").

ZMĚNĚNO

Stav po příchodu (counts as Normal move → zákaz dalších pohybů)

11. EDICE

Ingress move je vlastní move type; AFTER MOVING: až do začátku příští Charge phase jednotka „is not eligible to make any other type of move" — charge tedy možný, ale žádný jiný move type (vč. pile-in/consolidation/surge) dříve.

10. EDICE

Jednotka z Reserves „always counts as having made a Normal move" a nemohla se dál hýbat v té fázi; jinak mohla jednat normálně (shoot, charge, fight).

DOPAD

Mizí ekvivalence s Normal movem (a pravidla na něj navázaná); zákaz pohybu je vyjádřen časovým oknem do Charge phase místo „do konce fáze".

20. STRATEGIC RESERVES

ZMĚNĚNO

Deadline zničení nedorazivších jednotek

11. EDICE

Na konci 3. battle roundu jsou všechny strategic reserves units bez provedeného ingress move zničeny; výjimky: jednotky embarked v TRANSPORTECH, které ingress move během bitvy udělaly, a repositioned units.

10. EDICE

Strategic Reserves (i Reserves) jednotky, které nejsou na battlefieldu „at the end of the battle“, se počítají jako zničené; žádné pravidlo o 3. kole v core rules nebylo.

DOPAD

Rezervy musí dorazit nejpozději ve 3. kole, jinak o ně hráč přichází už v průběhu bitvy (v 10e šlo držet jednotky mimo stůl až do konce hry za cenu „counts as destroyed“ při závěrečném počítání).

ZMĚNĚNO

Obsah pravidel pro repositioned units

11. EDICE

Nově explicitně „can be used on units that have already moved that phase“; stickiness rozšířena o disembark move; body o Normal movu, battle-shock testu a modelech/woundech v PDF textu nejsou.

10. EDICE

Stickiness pokrývala Advanced/Fell Back (disembark commentary výslovně vylučovala: embark/disembark nejsou reposition); jednotka jinak „counts as having made a Normal move“; navíc battle-shock test po návratu a zákaz vracení modelů/woundů.

DOPAD

Reposition lze provést i s jednotkou po pohybu; jednotka po disembarku zůstává „po disembarku“; osud zbývajících 10e bodů je nejasný (mohou být v aplikaci — ►Not on the Battlefield, ►Persisting Rules Effects).

ZMĚNĚNO

Zrušení Reinforcements stepu

11. EDICE

Žádný Reinforcements step; jednotka ve strategic reserves se v kroku Move Units (09.02) vybírá jako každá jiná a jejím move typem je ingress move.

10. EDICE

Reserves/Strategic Reserves přicházely v samostatném „Reinforcements step“ na konci Movement phase, po pohybu všech jednotek.

DOPAD

Příchody se prokládají s běžnými pohyby (pořadí volí hráč), nečekají na konec fáze.

20. STRATEGIC RESERVES

PŘESUNUTO

Repositioned units v core pravidlech

Stejný koncept povýšen do core a svázán se strategic reserves; repositioned units jsou navíc vyjmuty ze zničení na konci 3. kola.

CO SE MĚNÍ

- Surge move je nově plný move type s povinným směrem: cíl = NEJBLIŽŠÍ enemy unit (surge target), modely musí skončit engaged, pokud to jde; v 10e směr a cíl určovala každá ability zvlášť.
- Surge zpřísněn: jednotka se nesměla hýbat v této fázi a po surge se už hýbat nesmí (10e: jen „max 1 surge move za fázi“).
- FLY zásadně přepracováno: „take to the skies“ je VOLBA před normal/advance/fall-back/charge movem za cenu „-2“ z max distance (10e: efekt FLY platil vždy a zdarma).
- Take to the skies umí víc než 10e FLY: ignoruje veškerou vertikální vzdálenost a prochází skrz všechny modely i všechny kategorie terénu horizontálně i vertikálně (10e: jen přes modely; vertikála jen „through the air“ při startu/konci na terénu).
- HOVER (24.17) = datasheet ability rušící -2" při take to the skies.

BEZE ZMĚNY

- Surge: nelze battle-shocked a nelze, pokud je jednotka engaged (10e: v Engagement Range).
- Surge: maximální vzdálenost určuje pravidlo, které pohyb umožňuje.
- Surge zůstává reakční/triggrovaný pohyb („the rule allowing this move type has been triggered“).
- FLY keyword zůstává vlastností modelu z datasheetu; jednotka „can FLY“, pokud její modely mají keyword.

21. FLYING AND SURGING

NOVÉ

Povinný směr surge move na nejbližší enemy unit

11. EDICE

BEFORE MOVING: nejbližší enemy unit = surge target; WHILE: každý model musí skončit engaged se surge targetem, pokud to jde, jinak co nejbliž k němu; AFTER: jednotka nesmí být engaged s jinou enemy unit než targetem.

10. EDICE

Směr a cíl surge move určoval text konkrétní ability; core restrikce směr neřešily. FAQ: jednotka mohla po hodů jet libovolnou vzdálenost až do výsledku, i 0".

DOPAD

Surge je vždy „k nejbližšímu nepříteli a do kontaktu, pokud to jde“ — volné manévrování surge movem (vč. „0“ z 10e FAQ) šablona nepřipouští.

ZMĚNĚNO

Restrikce surge vůči ostatním pohybům ve fázi

11. EDICE

ELIGIBLE IF zahrnuje „Your unit has not moved this phase“ a AFTER MOVING „Your unit cannot move again this phase“.

10. EDICE

„Each unit can only make one 'surge' move per phase“ — omezen byl jen počet surge movů.

DOPAD

Surge nelze zkombinovat s žádným jiným pohybem v téže fázi (před ním ani po něm), nejen s dalším surgem.

ZMĚNĚNO

FLY: z trvalého efektu na volbu „take to the skies“ s daní -2"

11. EDICE

Před normal/advance/fall-back/charge movem FLYING unit hráč MŮŽE deklarovat take to the skies; pokud ano, „-2“ z maximum distance daného pohybu; bez deklarace jednotka létat neumí.

10. EDICE

Model s FLY při Normal/Advance/Fall Back movu vždy automaticky: pohyb přes enemy modely „as if they were not there“, průchod ER během pohybu; bez jakékoli ceny.

DOPAD

Létání je rozhodnutí s cenou „0“ → -2“; FLYING jednotka bez deklarace se pohybuje jako pozemní.

21. FLYING AND SURGING

ZMĚNĚNO
Rozsah létání: skrz terén a veškerá vertikála
11. EDICE

Při take to the skies model ignoruje VŠECHNU vertikální vzdálenost, prochází skrz všechny typy modelů (vč. enemy MONSTER/VEHICLE) a horizontálně i vertikálně skrz všechny kategorie terrain features.

10. EDICE

FLY umožňovalo jen pohyb PŘES modely; terén nešlo procházet (Moving Over Terrain: over, not through) a vertikální vzdálenost se ignorovala jen měřením „through the air“, a to pouze pokud model na terénu začínal nebo končil pohyb.

DOPAD

Létající model může proletět zdí/budovou napřímo a nikdy neplatí za stoupání/klesání; v 10e musel terén obletět nebo přelézt, pokud pohyb nezačínal/nekončil na terénu.

NOVÉ
Terminologie FLYING models/units
11. EDICE

21.03 explicitně zavádí označení FLYING models/FLYING units jako synonymum pro modely s keywordem FLY a jejich jednotky.

10. EDICE

Pravidla mluvila o „models that can FLY“; pojem „FLYING unit“ core rules nedefinovaly.

DOPAD

Jiná pravidla (např. 23.04 Aircraft) se na létající jednotky odkazují jednotným termínem.

21. FLYING AND SURGING

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO

Surge move jako plný move type

Jednotné chování všech surge movů napříč frakcemi; ability už nemusejí (a nemohou) popisovat průběh pohybu.

FORMALIZOVÁNO

Jedno pravidlo i pro charge move

Stejná mechanika pro všechny čtyři typy pohybu; létání při charge nově stojí -2" z hodů.

Surge move (k nejbližšímu nepříteli) a Take to the Skies (-2")

FLYING AND SURGING

ADVANCED

This section supplements the basic rules for moving models, explaining how some units can fly over obstacles or surge closer to the enemy.

SURGE MOVES 21.01

Some rules allow a unit to make a **surge move**, as described below.

SURGE MOVE 21.02
MAXIMUM DISTANCE: As stated in the rule allowing this move type.
ELIGIBLE IF: All of the following apply: <ul style="list-style-type: none"> The rule allowing this move type has been triggered. Your unit is not battle-shocked. Your unit is unengaged. Your unit has not moved this phase.
EFFECT: Your unit moves as described in Moving (03).
BEFORE MOVING: Select the closest enemy unit to be the surge target .
WHILE MOVING: <ul style="list-style-type: none"> Each model must end its move engaged with the surge target if possible. Each model that cannot end its move engaged with the surge target must end its move as close as possible to the surge target.
AFTER MOVING: <ul style="list-style-type: none"> Your unit cannot be engaged with one or more enemy units that were not the surge target. Your unit cannot move again this phase.

MAKING A SURGE MOVE

- Unit **A** shoots, and **destroys** two models from unit **B**.
- Unit **B** has an ability that allows it to make a **surge move** of D6" after an enemy unit has shot, if one or more of its models were **destroyed** by those attacks. The active player rolls one D6, resulting in a 4.
- Unit **B** makes a **surge move**, each of its surviving models moving up to 4" towards the closest enemy unit (unit **C**). It ends this move **engaged** with that unit.

21

70

++ THE REWARD FOR TREACHERY IS RETRIBUTION ++

FLYING MODELS 21.03

Models with the **FLY** keyword, and units such models are part of, are said to be able to **FLY**. Some rules also refer to such models/units as **FLYING** models/**FLYING** units.

Each time a **FLYING** unit is selected to make a **normal advance**, **fall-back** or **charge move**, before moving any models in that unit, the active player can declare that it will **take to the skies**. If it does, while resolving that move:

- Subtract 2" from the **maximum distance**.
- Each time a **FLYING** model moves:
 - Ignore all vertical distance for the purposes of how far it has moved.
 - It can move through all types of model (including enemy models and **MONSTER/VEHICLE** models).
 - It can move horizontally and vertically through all categories of **terrain feature**.

SEE ALSO

SURGE MOVES

► [Rules Sequencing](#)

TAKING TO THE SKIES

- This Riptide Battlesuit can **FLY**. It makes an **advance move** with a **maximum distance** of 16".
- Before moving the unit, the active player declares that it will **take to the skies**. That move's **maximum distance** is reduced to 14", but while making that move, the Riptide Battlesuit can move through all enemy units (including **VEHICLES**) and all **terrain features**, ignoring any vertical distance that would normally be counted to ascend and descend **terrain features**.

71

22. OTHER RULES AND ABILITIES

CO SE MĚNÍ

- Plunging Fire povýšeno z pravidla terénu Ruins na univerzální pravidlo a kompletně předěláno: „AP +1 → BS improve 1“, práh „6“ vertikálně (wholly within Ruins) → sekce terénu ≥ 3 “ výšky“, cíl „všechny modely na ground level → stačí jeden“; nová větev pro TOWERING do 12“.
- Keyword TOWERING má v core PDF úplně novou roli: místo 10e viditelnostních výjimek (Obscuring/Ruins) nyní dává Plunging Fire z ground level.
- Faction abilities formalizovány: obecné core pravidlo „platí jen při shodě army faction s faction keywordem“ (10e: podmínku nesla každá army rule textem „If your Army Faction is...“).
- Psychic sekce nově pokrývá jen ability (zbraně → [PSYCHIC] 24.29) a vypadla vazba „can only be used by PSYKERS“.
- Aura abilities beze změny; wargear abilities dostaly formální strukturu s pojmem „bearer“.

BEZE ZMĚNY

- Aura abilities: tag „Aura“, nositel je vždy v dosahu vlastní aury, jednotka může být pod více aurami najednou, stejná aura vícekrát = aplikuje se jen jednou (11e jen doplňuje „While a model with an aura ability is on the battlefield“).
- Koncept „wounds inflicted by a psychic attack“ jako spouštěč jiných pravidel.
- Wargear abilities jsou vázané na konkrétní item of wargear z datasheetu.

22. OTHER RULES AND ABILITIES

ZMĚNĚNO **Plunging Fire jako univerzální pravidlo**

11. EDICE

Univerzální pravidlo 22.05: ranged attack na viditelnou jednotku s ≥ 1 modelem na ground level; útočník na sekci libovolného terrain feature ≥ 3 " výšky \rightarrow improve BS by 1.

10. EDICE

Existovalo POUZE jako pravidlo terénního prvku Ruins: útočník wholly within Ruins a ≥ 6 " vertikálně od ground level, VŠECHNY modely cílové jednotky na ground level \rightarrow improve AP by 1.

DOPAD

Střelba z výšky funguje na jakémkoli terénu, snáz se aktivuje (3" sekce místo 6" vertikálně; stačí jeden cílový model na zemi) a zlepšuje hit roll místo průraznosti.

NOVÉ **TOWERING větev Plunging Fire**

11. EDICE

Útočící model s keywordem TOWERING dostává Plunging Fire (+1 BS) proti cílům within 12" s modely na ground level, i když sám stojí na ground level.

10. EDICE

— (TOWERING nemělo žádnou útočnou mechaniku).

DOPAD

Velké modely (Knights apod.) mají na krátkou vzdálenost trvalé zlepšení BS o 1 proti pozemním jednotkám.

ZMĚNĚNO **Nová role keywordu TOWERING**

11. EDICE

V celém core PDF se TOWERING vyskytuje jen ve 22.05 (Plunging Fire do 12"); u terénních pravidel (kap. 13) se nevyskytuje.

10. EDICE

TOWERING = viditelnostní výjimky u terénu: viditelnost na/z TOWERING modelů přes Obscuring terén normálně; TOWERING uvnitř Ruins vidí ven normálně.

DOPAD

Keyword změnil funkci z „vidí a je viděn přes terén" na „střelí lépe na pozemní cíle zblízka".

22. OTHER RULES AND ABILITIES

ZMĚNĚNO**Psychic: rozdělení abilities a zbraní, konec vazby na PSYKERS****11. EDICE**

22.03 definuje jen psychic abilities (wound od nich = inflicted by a psychic attack); psychické zbraně řeší weapon ability [PSYCHIC] (24.29); podmínka PSYKERS v textu není.

10. EDICE

Jedna sekce „Psychic Weapons and Abilities“: tagované zbraně i ability „can only be used by PSYKERS“; wound od nich = inflicted by a Psychic Attack.

DOPAD

Psychic tag už podle core textu neomezuje použití na PSYKERS; mechanika „psychic attack“ jako trigger jiných pravidel zůstává.

22. OTHER RULES AND ABILITIES

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO**Faction abilities jako core kategorie**

Stejné chování (army rules jen pro odpovídající frakci) je nyní zaručeno core pravidlem, ne formulací jednotlivých army rules.

FORMALIZOVÁNO**Wargear abilities s pojmem „bearer“**

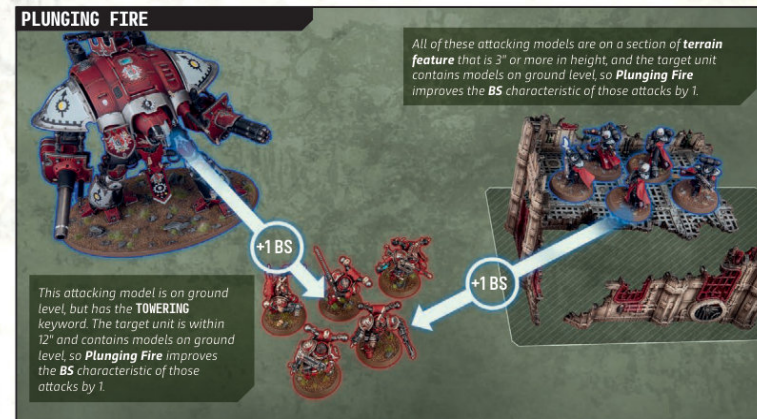
Stejný princip (ability žije s vybaveným modelem) s explicitním rozlišením unit/model a definovaným nositelem.

Plunging Fire: +1 BS z výšky $\geq 3''$ nebo TOWERING do 12''

PLUNGING FIRE 22.05

Each time a model makes a ranged attack that targets a **visible** unit containing one or more models on ground level, if one or more of the following conditions apply, improve the **BS** characteristic of that attack by 1:

- The attacking model is on a section of a **terrain feature** that is 3" or more in height.
- The attacking model has the **TOWERING** keyword and the target unit is within 12".



CO SE MĚNÍ

- Pohyb aircraft kompletně přepsán: žádné lítání po stole (10e: povinný Normal move min 20" rovně + pivot $\leq 90^\circ$, M 20+") — v 11e je aircraft eligible JEN k ingress move.
- Nová herní smyčka: na konci KAŽDÉHO soupeřova tahu se všechny vlastní AIRCRAFT na battlefieldu vrací do strategic reserves → přilet ingress movem, průlet přes dva tahy, odlet, znovu.
- Hover mode odstraněn: 10e volba „Hover“ (M 20", ztráta AIRCRAFT keywordu a všech pravidel, normální nasazení) v 11e neexistuje; HOVER 24.17 je jiná věc se stejným jménem (jen ruší -2" take to the skies).
- Deployment: AIRCRAFT povinně rovnou do strategic reserves dle 20.01 (10e: Reserves, „treated as Strategic Reserves“ až po startu; dle FAQ mimo bodový limit).
- Charge/fight beze změny v jádru: jen FLYING smí chargovat a mlátit AIRCRAFT; AIRCRAFT nesmí charge a melee jen proti FLYING. Nově: Plunging Fire se na útoky od/na AIRCRAFT nevztahuje.

BEZE ZMĚNY

- AIRCRAFT nesmí deklarovat charge.
- Jen FLYING units mohou vybrat AIRCRAFT jako charge target; jen FLYING modely smí dělat melee útoky na AIRCRAFT.
- AIRCRAFT smí melee útoky jen proti FLYING units (10e formulace přes „eligible to fight only if within ER of FLY“ — výsledek stejný).
- Engagement pouze s AIRCRAFT jednotkami nebrání jednotce udělat normal/advance move.
- Aircraft nezačíná bitvu na battlefieldu (v obou edicích jde „do rezerv“, liší se režim — viz ZMENY).

23. AIRCRAFT

ZMĚNĚNO

Pohyb aircraft: jen ingress move

11. EDICE

„AIRCRAFT units are only eligible to make an ingress move (20.04); they are not eligible to make any other type of move.“

10. EDICE

AIRCRAFT nemohl Advance/Fall Back/Remain Stationary; každou Movement phase povinný Normal move minimálně 20" rovně vpřed (i z Engagement Range), pak pivot až 90°; M = 20+"; přelet hrany nebo nemožnost minima → Strategic Reserves a návrat vždy příští vlastní tah.

DOPAD

Aircraft se po battlefieldu vůbec nepohybuje — na stůl se pouze staví ingress movem (6" od hran, >8" horizontálně od enemy); minimální pohyb, pivoty a manévrování zmizely.

NOVÉ

Povinný návrat do strategic reserves každé kolo

11. EDICE

„At the end of your opponent's turn, all AIRCRAFT units in your army that are on the battlefield must be placed in strategic reserves.“

10. EDICE

Aircraft zůstával na battlefieldu, dokud sám neodletěl přes hranu (nebo nemohl splnit minimum); pak šel do Strategic Reserves s garantovaným návratem příští tah.

DOPAD

Aircraft cykluje: ingress ve vlastním tahu → na stole přes vlastní i soupeřův tah (Ize ho ostřelovat) → automatický odlet na konci soupeřova tahu → další tah nový ingress; pozici si volí každé kolo znovu.

ZMĚNĚNO

Deployment rovnou do strategic reserves

11. EDICE

V Declare Battle Formations musí být všechny AIRCRAFT „placed in strategic reserves (20.01)” — tedy přímo do systému s 50% limitem.

10. EDICE

AIRCRAFT musely začít v Reserves; „treated as Strategic Reserves units for all rules purposes” až po začátku bitvy — dle FAQ se proto NEpočítaly do 25% limitu Strategic Reserves.

DOPAD

Aircraft jsou od začátku plnohodnotné strategic reserves units; explicitní výjimka z bodového limitu v PDF není (viz NEJISTOTY).

ODSTRANĚNO

Hover mode odstraněn (dvě různá pravidla se jménem „Hover”)

11. EDICE

Kapitola 23 žádný hover mode nemá (grep „Hover” v PDF: jediný výskyt = 24.17). HOVER 24.17 je datasheet ability s úplně jiným efektem: při take to the skies (21.03) se neodečítá -2”.

10. EDICE

AIRCRAFT s ability „Hover” mohl před Declare Battle Formations deklarovat Hover mode: do konce bitvy M 20”, ztráta AIRCRAFT keywordu a VŠECH aircraft pravidel — fungoval pak jako běžné vozidlo na battlefieldu (vč. normálního deploymentu).

DOPAD

Aircraft v 11e nelze přepnout na pozemní fungování — vždy podléhá režimu kapitoly 23; jméno „Hover” nově označuje slevu na létání běžných FLYING jednotek.

ZMĚNĚNO

Průchod skrz AIRCRAFT modely

11. EDICE

„Each time a unit makes any type of move, its models can be moved through AIRCRAFT models" — bez omezení na enemy a bez výslovného zákazu skončit v ER (obecné limity končení pohybu řeší pravidla pohybu).

10. EDICE

Modely se mohly hýbat „over enemy AIRCRAFT models as if they were not there" a skrz jejich ER, ale nesměly pohyb SKONČIT v ER enemy AIRCRAFT.

DOPAD

Průchod platí pro všechny AIRCRAFT (i vlastní, vč. MONSTER/VEHICLE jednotek, které v 10e přes friendly M/V nesměly); speciální zákaz konce pohybu u aircraft v kapitole není.

ZMĚNĚNO

Ignorování AIRCRAFT rozšířeno o surge move

11. EDICE

Při pile-in, consolidation NEBO surge movu ne-FLY jednotky ignorují AIRCRAFT „for the purposes of selecting enemy units and determining the closest enemy unit".

10. EDICE

Při Pile-in/Consolidation movech ne-FLY modely ignorovaly AIRCRAFT „for the purposes of moving closer to the closest enemy model".

DOPAD

Aircraft nikdy není „nejbližší enemy" pro surge target ne-FLY jednotky; formulace nově pokrývá i výběr jednotek, ne jen směr pohybu.

NOVÉ

Výjimka z Plunging Fire

11. EDICE

„The Plunging Fire rule (22.05) has no effect on attacks made by, or targeting, AIRCRAFT units."

10. EDICE

— (Plunging Fire bylo jen pravidlo Ruins; výjimka pro AIRCRAFT neexistovala).

DOPAD

Aircraft nedostává +1 BS z výšky/TOWERING a ani proti němu nelze Plunging Fire uplatnit.

23. AIRCRAFT

chování beze změny / nová forma

FORMALIZOVÁNO

Zákaz pile-in/consolidation pro aircraft vyjádřen přes move types

Stejné chování, vyjádřené obecným zákazem všech ostatních move typů.

CO SE MĚNÍ

- Všech 18 weapon abilities z 10e v 11e zůstává; nové jsou [CLEAVE], [CLOSE-QUARTERS] (náhrada [PISTOL]), [BLAST X], v core nově [ONE SHOT], SUPPORT a SUPER-HEAVY WALKER; nová konvence keyword-podmíněných abilities („[LETHAL HITS: VEHICLE]").
- [LETHAL HITS]: auto-wound je nově VOLBA (kvůli šanci na critical wound pro [DEVASTATING WOUNDS]); [PSYCHIC] získává mechaniku — ignorace modifikátorů BS/WS a hit rollu.
- [HAZARDOUS] přepracováno: fail na 1–2 (dříve 1), ale jen 1 mortal wound jednotce (dříve 3 MW vybranému modelu, mohl zemřít i CHARACTER); [HEAVY] nově funguje i po pohybu do 3".
- Deployment vzdálenosti 9" → 8" (Deep Strike, Scouts, Infiltrators); Deep Strike integrován do strategic reserves (ingress move); Scouts přesunuty před bitvu + nová opce redeploye z reserves.
- Stealth: –1 hit roll → benefit of cover (nesčítá se s krytem z terénu a nově ho ruší [IGNORES COVER]); Lone Operative: zákaz cílení → neviditelnost nad 12".
- Deadly Demise se hází až PO emergency disembarku (vystoupivší jednotky už nejsou imunní); Firing Deck zamyká střelbu všech embarked jednotek do konce TAHU (dříve jen fáze a jen střílejší jednotky).

BEZE ZMĚNY

- [ANTI-X Y+] (24.03): unmodified wound roll Y+ = critical wound proti cíli s keywordem X.
- [BLAST] základ (24.05): +1 attack dice za každých 5 modelů cíle, počítáno při výběru cílů (10e „when you selected it as the target" = 11e „in the Select Targets step").
- [DEVASTATING WOUNDS] chování (24.10): crit wound → konec sekvence (žádné savy), MW = D, po normal damage, max 1 model na crit wound — vše odpovídá finální 10e (vč. spill-limitu z 10e MW pravidel).
- Feel No Pain X+ (24.12): hod D6 za každý ztracený wound; multiplicitu (jen jedna instance) nyní řeší obecné 24.02.
- Fights First definice (24.13): „while every model in a unit has this ability" — jako 10e; mění se až struktura Fight phase (kap. 12).
- [EXTRA ATTACKS] povinnost (24.11): útočí všemi [EA] zbraněmi + jednou další melee zbraní, je-li to možné.
- [IGNORES COVER] jádro (24.18): cíl nemá benefit of cover (samotný efekt coveru se změnil — kap. 13).
- [LANCE] (24.21): +1 wound roll po charge movu (formulace „bearer" → „attacking model's unit", věcně shodné).
- [MELTA X] (24.25): +X k D within half range; [RAPID FIRE X] (24.30): +X útoků within half range — obě jen s formalizovaným měřením k Select Targets stepu.
- [SUSTAINED HITS X] (24.36): crit hit → +X hitů. [TORRENT] (24.37): auto-hit. [TWIN-LINKED] (24.38): re-roll wound rollu.
- [ONE SHOT] obsah (24.26) a vyloučení z Firing Deck.
- Firing Deck sekvence (24.14): až X modelů, jejichž jednotky ještě nestřílely; 1 ranged zbraň na model; transport má zbraně do vyřešení útoků.
- Podmínka „every model in a unit has this ability" u Deep Strike, Infiltrators, Scouts, Stealth, Fights First (10e FAQ o smíšených Deep Strike jednotkách je v 11e pokryta přímo textem).
- Leader (24.22): nadále core ability, obsah v kap. 19.

24. CORE ABILITIES

NOVÉ

Keyword-podmíněné weapon abilities (24.01)**11. EDICE**

Weapon ability následovaná keywordy platí jen proti cílům s aspoň jedním z nich: „[LETHAL HITS: VEHICLE] only applies to attacks that target a VEHICLE unit“; „[SUSTAINED HITS 1: INFANTRY/BEASTS]“.

10. EDICE

— (weapon ability platila vždy; jediná keyword vazba byla [ANTI-X], kde keyword je součástí názvu).

DOPAD

Datasheety mohou libovolnou weapon ability omezit na typ cíle; obecný mechanismus místo ad hoc textací.

ZMĚNĚNO

[ANTI] s různými keywordy se nově vylučují (24.02)**11. EDICE**

„Multiple instances of weapon abilities that include a keyword are duplicated even if that keyword varies“ — hráč musí vybrat jednu (např. mezi [ANTI-VEHICLE 4+] a [ANTI-INFANTRY 2+]).

10. EDICE

Commentary výslovně: [ANTI-VEHICLE 4+] a [ANTI-INFANTRY 2+] NEJSOU táž ability — zbraň mohla mít obě a obě platily.

DOPAD

Zbraň s více [ANTI] (nebo jinými keyword variantami téže ability) už neuplatní všechny najednou; volba v Select Weapons step.

ZMĚNĚNO

Duplikované Scouts: povinně nejnižší nesdílená hodnota (24.02)**11. EDICE**

„in the case of Scouts, you must select the lowest number not shared by every model“ — má-li 1 model Scouts 6" a 5 modelů Scouts 8", platí 6"; jen pokud všechny modely sdílejí obě, lze vybrat 8".

10. EDICE

Volný výběr instance hráčem (commentary), tj. fakticky vždy vyšší hodnota.

DOPAD

Smíšená jednotka (např. připojený leader s nižšími Scouts) stahuje scout move na nejnižší hodnotu.

24. CORE ABILITIES

NOVÉ [BLAST X] varianta (24.05)**11. EDICE**

Navíc [BLAST X] = +X attack dice za každých 5 modelů cíle (počítáno v Select Targets step, zaokrouhлено dolů).

10. EDICE

Jen [BLAST] = +1 útok za každých 5 modelů cíle.

DOPAD

Škálovatelná síla blastu proti hordám (příklad: [BLAST 2] vs 12 modelů = +4 kostky).

NOVÉ [CLEAVE X] (24.06)**11. EDICE**

+X attack dice za každých 5 modelů cíle (Select Targets step), ale JEN pokud všechny útoky té zbraně míří na jediný cíl.

10. EDICE

— (ověřená absence v core/commentary/FAQ).

DOPAD

Melee obdoba [BLAST X]; podmínka jediného cíle brání rozdělování útoků.

ZMĚNĚNO Deadly Demise: hod až po emergency disembarku (24.08)**11. EDICE**

Hod se dělá „after the units embarked within it (if any) have made their emergency disembark moves" — vystoupivší jednotky stojí do 6" a na 6 dostávají X mortal wounds (příklad Impulsor, str. 80).

10. EDICE

Hod D6 PŘED disembarkem embarked jednotek; vystoupivší jednotky výslovně „are not affected by that model's Deadly Demise ability".

DOPAD

Pasažéři zničeného transportu nově riskují mortal wounds z jeho exploze; trigger (6 na D6) i zásah okolí (každá jednotka do 6", X MW) beze změny.

24. CORE ABILITIES

ZMĚNĚNO Deep Strike: 9" → 8" a integrace do strategic reserves (24.09)**11. EDICE**

Deep Strike modifikuje ingress move (20.04): set up kdekoli „more than 8" horizontally from all enemy units, even if that is within your opponent's deployment zone".

10. EDICE

Vlastní Reserves systém — set up v Reinforcements stepu Movement phase, „more than 9" horizontally away from all enemy models"; při příchodu ze Strategic Reserves volba mezi oběma režimy.

DOPAD

Vzdálenost 9" → 8"; deep strike jednotky jdou přes strategic reserves (50% bodový limit, příchod od 2. kola — kap. 20); výslovně povolena enemy DZ (ingress move ji jinak před 3. kolem zakazuje).

ZMĚNĚNO [EXTRA ATTACKS]: zrušena ochrana počtu útoků (24.11)**11. EDICE**

Klauzule chybí; zůstává povinnost vybrat všechny [EA] zbraně + jednu další melee zbraň, je-li to možné (Select Weapons step).

10. EDICE

„The number of attacks made with an Extra Attacks weapon cannot be modified by other rules, unless that weapon's name is explicitly specified in that rule."

DOPAD

Počet útoků [EXTRA ATTACKS] zbraní nově podléhá obecným modifikátorům (např. plošné +1 A).

24. CORE ABILITIES

ZMĚNĚNO

Firing Deck: zákaz střelby do konce tahu a pro všechny embarked (24.14)**11. EDICE**

„Until the end of the turn, units embarked within this TRANSPORT are not eligible to shoot" — všechny jednotky embarked v transportu, do konce tahu.

10. EDICE

„Until the end of the phase, those selected models' units are not eligible to shoot" — jen jednotky, jejichž modely střelily, a jen do konce fáze.

DOPAD

Použití Firing Deck nově blokuje střelbu i jednotkám, které z paluby nestřelily; zákaz trvá déle (phase → turn). Sekvence (až X modelů, 1 zbraň/model, [ONE SHOT] vyloučen) beze změny.

ZMĚNĚNO

[HAZARDOUS]: z 3 MW na bearera na 1 MW jednotce, fail na 1-2 (24.15)**11. EDICE**

Hazard roll (06.03) za každou vybranou [HAZARDOUS] zbraň, všechny najednou: fail na 1-2 → jednotka utrpí 1 mortal wound (3 MW jen pokud jsou všechny modely MONSTER/VEHICLE); alokace běžnými MW pravidly (non-CHARACTER napřed).

10. EDICE

Hazardous test za každou použitou zbraň: D6, fail na 1 → vybraný model (priorita zraněný s hazardous zbraní → non-CHARACTER → CHARACTER) utrpí 3 mortal wounds; testy jeden po druhém.

DOPAD

Dvojnásobná šance failu (1/6 → 2/6), ale třetinová škoda u smíšených jednotek a žádná vazba na nositele zbraně — CHARACTER s plasmou už neumírá přednostně.

24. CORE ABILITIES

ZMĚNĚNO [HEAVY]: místo Remained Stationary pohyb do 3" (24.16)**11. EDICE**

+1 hit ve vlastní Shooting phase, pokud je jednotka unengaged + nebyla set up tento tah + „No model in that unit has moved more than 3" this turn".

10. EDICE

+1 hit, pokud jednotka „Remained Stationary this turn" (žádný pohyb).

DOPAD

Heavy zbraně nově střílí s bonusem i po přesunu do 3"; nové výluky: engaged jednotky a jednotky příchozí z reserves bonus nemají.

ZMĚNĚNO HOVER: stejné jméno, jiné pravidlo (24.17)**11. EDICE**

Hover = při „take to the skies" (FLY, 21.03) se neodečítá 2" z max vzdálenosti. Aircraft systém přepracován samostatně (kap. 23).

10. EDICE

Hover = mód AIRCRAFT modelů deklarovaný před bitvou: M změněno na 20", ztráta keywordu AIRCRAFT a všech aircraft pravidel na celou bitvu.

DOPAD

Z volby „létadlo vs vznášedlo" se stala drobná výhoda FLY pohybu; starý aircraft Hover mód v 11e core není.

ZMĚNĚNO Infiltrators: 9" → 8" (24.20)**11. EDICE**

„more than 8" horizontally from your opponent's deployment zone and all enemy units".

10. EDICE

Set up „more than 9" horizontally away from the enemy deployment zone and all enemy models".

DOPAD

Infiltrující jednotky smí o 1" blíž k soupeřově DZ i jednotkám.

24. CORE ABILITIES

ZMĚNĚNO [LETHAL HITS]: auto-wound je volba (24.23)**11. EDICE**

„you can choose for that attack to automatically wound" — Designer's Note: při auto-woundu se nehází wound roll, takže nemůže padnout critical wound a nespustí se např. [DEVASTATING WOUNDS].

10. EDICE

„a Critical Hit automatically wounds the target" — automaticky, bez volby.

DOPAD

U zbraní s [LETHAL HITS] + [DEVASTATING WOUNDS]/[ANTI] může hráč crit hit „neproměnit" a zkusit wound roll; čistý [LETHAL HITS] se chová jako dřív.

ZMĚNĚNO Lone Operative: ze zákazu cílení na neviditelnost (24.24)**11. EDICE**

Jednotka „is not visible to enemy models unless they are within 12"" + nemůže být cílem [INDIRECT FIRE], pokud útočník není do 12"; nová parametrická varianta Lone Operative X".

10. EDICE

„can only be selected as the target of a ranged attack if the attacking model is within 12"" — omezení výběru cíle střelby.

DOPAD

Neviditelnost je širší ochrana — dopadá na všechna pravidla závislá na visibility (výběr cílů, abilities, pozorování), ne jen na střelbu; explicitní indirect klauzule drží ochranu i proti střelbě bez viditelnosti (výsledek proti indirect stejný jako 10e).

24. CORE ABILITIES

ZMĚNĚNO

[PRECISION]: alokační skupiny místo per-attack alokace, širší rozsah (24.28)**11. EDICE**

Na začátku Allocation Order stepu (05.03), pokud cíl obsahuje CHARACTER modely viditelné útočnickům, může útočník zvolit CHARACTER allocation group jako current allocation group — platí, dokud útoky nejsou vyřešeny nebo skupina zničena.

10. EDICE

Jen proti Attached units: každý útok, který úspěšně zranil, šlo alokovat na CHARACTER model viditelný útočnickému modelu.

DOPAD

Funguje proti jakékoli jednotce s viditelnými CHARACTER modely (nejen attached) a obchází zákaz řadit CHARACTER skupiny před non-CHARACTER; sniper damage jde do CHARACTER skupiny blokově, ne po jednotlivých woundech.

ZMĚNĚNO

[PSYCHIC]: z tagu na mechaniku (24.29)**11. EDICE**

„you can ignore any or all modifiers to that attack's BS or WS characteristic and any or all modifiers to the hit roll“; označení „psychic attacks“ zůstává.

10. EDICE

Jen tag — označení zbraní/abilities PSYKERŮ; wounds z nich = „Psychic Attack“ pro triggery.

DOPAD

Psychické útoky nově volitelně ignorují postihy na zásah (např. z dense terénu, Stealth/cover, oslabovací ability); pozitivní modifikátory si hráč může ponechat („any or all“).

24. CORE ABILITIES

ZMĚNĚNO

Scouts: pre-battle timing, 8", redeploy opce, wholly within DZ (24.31, 24.32)**11. EDICE**

V Resolve Pre-battle Abilities step jedna ze tří možností: 1) jednotka ve strategic reserves → set up kamkoli wholly within vlastní DZ; 2) jednotka wholly within vlastní DZ → scout move (vlastní move type, max X", po pohybu >8" od enemy units); 3) DEDICATED TRANSPORT wholly within DZ, všechny embarked modely se Scouts → DT smí scout move. FAQ str. 88: po scout movu nelze embark.

10. EDICE

Na startu prvního battle roundu (před prvním tahem) Normal move až X" (smí překročit M); konec >9" od všech enemy modelů; DT smí, pokud jsou embarked jen modely se Scouts; první hýbe hráč s prvním tahem.

DOPAD

Scout move probíhá před bitvou (ne v 1. kole), distance limit po pohybu 9" → 8"; nově nelze scoutovat z pozice mimo vlastní DZ; nová možnost vrátit reserves jednotku na stůl do DZ; embark po scout movu výslovně zakázán.

ZMĚNĚNO

Stealth: –1 hit roll → benefit of cover (24.33)**11. EDICE**

Jednotka má proti ranged útokům benefit of cover (13.08 = zhoršení BS útočníka o 1). Benefit of cover je binární — Stealth se s krytem z terénu nesčítá; [IGNORES COVER] nově Stealth výslovně ruší (24.18 „including from rules that give a model or unit the benefit of cover (e.g. Stealth)").

10. EDICE

„subtract 1 from that attack's Hit roll" u ranged útoků — modifikátor hit rollu, fungoval NAVÍC ke krytu z terénu (+1 save).

DOPAD

Stealth jednotka v terénu už nemá dvojitý bonus (dříve –1 hit + lepší save); Stealth lze nově vypnout [IGNORES COVER] zbraněmi, v 10e proti němu neexistovala protizbraň.

24. CORE ABILITIES

NOVÉ SUPPORT (24.34)**11. EDICE**

Nová core ability, druhý typ připojování k jednotkám vedle Leader; mechanika v kap. 19 (Attached Units).

10. EDICE

—

DOPAD

Specialisté (nositelé SUPPORT) se připojují k jednotkám podle nového systému attached units — detaily kap. 19.

NOVÉ SUPER-HEAVY WALKER v core + volba MOBILE (24.35)**11. EDICE**

Při normal/advance/fall-back movu: průchod skrz modely (včetně M/V, kromě TITANIC) a horizontálně skrz sekce terénu $\leq 4''$ výšky; NAVÍC volba: všechny modely získají na dobu pohybu keyword MOBILE (→ průchod dense terénem dle 13.06), po pohybu D6 — na 1 je jednotka battle-shocked.

10. EDICE

V core rules neexistuje (ověřená absence v core/FAQ/commentary; bývala to datasheet ability mimo core).

DOPAD

Standardizace pohybu supertěžkých walkerů v core; nový risk/reward průchod dense terénem za cenu možného battle-shocku.

ODSTRANĚNO Zákaz [TORRENT] + [INDIRECT FIRE] v PDF chybí (24.37, 24.19)**11. EDICE**

Ani 24.19/24.37, ani indirect shooting (10.07) takové omezení neobsahují (ověřená absence v PDF).

10. EDICE

V textu Indirect Fire: „Weapons with the [TORRENT] ability cannot be fired using the [INDIRECT FIRE] ability.“

DOPAD

Podle PDF by torrent zbraň s [INDIRECT FIRE] mohla střílet indirect (auto-hit by obešel postih 1–5 fail); viz NEJISTOTY.

24. CORE ABILITIES

chování beze změny / nová forma

PŘESUNUTO **Duplikované abilities: z commentary do core + výběr v Select Weapons step (24.02)**

Stejné chování, závazně ukotvený okamžik volby.

PŘESUNUTO **[BLAST]: zákaz cílit engaged jednotky přesunut mimo ability (24.05)**

Výsledné chování stejné — [BLAST] nikdy na engaged cíl; pravidlo je ale rozprostřené (24.05 + 10.06 + FAQ).

PŘESUNUTO **[CLOSE-QUARTERS] nahrazuje [PISTOL] (24.07, 24.27)**

Stejná „sidearm“ logika pod novým jménem a ve formalizovaném shooting typu; obě jména po přechodnou dobu koexistují.

FORMALIZOVÁNO **Formalizace do shooting typů: [ASSAULT], [CLOSE-QUARTERS], [INDIRECT FIRE] (24.04, 24.07, 24.19)**

Mechanika je v jednotném systému shooting typů; samotná ability je jen „vstupenka“.

PŘESUNUTO **[DEVASTATING WOUNDS]: spill-limit přepsán do textu ability (24.10)**

Žádná změna chování proti finální 10e (crit wound → konec sekvence, MW = D, po normal damage, max 1 model na crit wound) — jen čitelnější umístění.

PŘESUNUTO **[ONE SHOT] povýšen do core (24.26)**

Beze změny chování; pravidlo je nyní v základních pravidlech.

25. RULES APPENDIX

CO SE MĚNÍ

- Starting strength attached unit je TRVALÁ (počet modelů na začátku 1. battle roundu) — 10e reset SS po zničení Leader/Bodyguard komponenty zrušen; tentýž příklad (Captain + 5 Intercessors) má v obou edicích opačný výsledek: osamocený Captain je v 11e trvale below half-strength, v 10e byl full strength.
- Nový stav „at half-strength“ (10e znalo jen „Below Half-strength“) + tabulka tří stavů a box pro liché počty; navazuje na battle-shock test „at or below half-strength“ (kap. 08).
- Ve Fight stepu lze nově PASSNOUT, pokud jsou všechny eligible jednotky hráče >5" od všech enemy jednotek — 10e pass výslovně zakazovalo („a player cannot pass or opt not to fight“).
- Destroyed formalizováno: nejdříve resolve triggerů, pak odstranění; při zničení útokem obojí až po resolved attacks (obecně); destroyed modely/jednotky nemohou používat ability ani být cíleny.
- Revive/resurrect/return pravidla centralizována do core PDF (10e: Rules Commentary + FAQ) s novým defaultem „full wounds remaining unless otherwise stated“.
- Modely nově smí končit pohyb na objective markeru (10e zákaz); marker je jen fallback pro objectives mimo terrain areas.

BEZE ZMĚNY

- Definice destroyed unit: jednotka je zničena, když je zničen poslední model.
- Different Move Characteristics: per-model maximum dle vlastního M při normal/advance move — plynulo už z 10e znění Normal Moves; 11e jen přidává explicitní záznam s příkladem (6"/9").
- Mixed keywords: jednotka má keywords všech svých modelů, modely cizí keywords nezískávají; pravidla cílící konkrétní keyword se aplikují jen na modely, které ho mají (10e commentary „Keywords“ → přesun do core PDF).
- SS nové jednotky přidané během bitvy se určuje při přidání (10e: definice „when added to your army“ pokrývala totéž).
- Objective marker: range 3" horizontálně / 5" vertikálně; měření od nejbližší části markeru (bylo už v 10e).
- Revived set-up: coherency s modely, které začaly fázi na battlefieldu; engaged jen s jednotkami už engaged s cílovou jednotkou; ne nad starting strength; wargear a enhancements ze začátku bitvy; vrácený leader se vrací do své attached unit (10e commentary totéž, 11e navíc support).
- FAQ: jednotka bez ranged zbraní je eligible to shoot (10e commentary „Eligible to Shoot when not equipped with ranged weapons“ — stejná odpověď).
- FAQ: [BLAST] nelze na engaged cíle — stejný výsledek jako 10e restrikce „Blast weapons can never be used to make attacks against a unit that is within Engagement Range of one or more units from the attacking model's army“ (11e potvrzeno pro close-quarters shooting M/V i pro střelbu na engaged M/V).

25. RULES APPENDIX

ZMĚNĚNO

Starting strength attached unit je trvalá — bez resetu

11. EDICE

SS attached unit = počet modelů jednotky na začátku 1. battle roundu a nikdy se nepřepočítává (attached unit je trvale jedna jednotka, kap. 19) — osamocený Captain je 1 model z SS 6, tedy below half-strength „despite having his full wounds remaining“.

10. EDICE

SS attached unit = součet SS komponent; po zničení Leader nebo Bodyguard komponenty se SS zbylé jednotky RESETOVALA na její původní SS („the Starting Strength of the remaining unit is changed to be equal to its original Starting Strength“) — osamocený Captain (z jednotky Captain + 5 Intercessors) měl SS 1, tedy full strength.

DOPAD

přeživší charaktery z rozbitých attached units jsou trvale below half-strength — podléhají battle-shock testům a všem pravidlům vázaným na sílu jednotky; 10e „obnova“ plné síly po ztrátě bodyguardů už nefunguje.

NOVÉ

Nový stav „at half-strength“ a tabulka unit strength

11. EDICE

tabulka tří stavů — below starting strength, AT half-strength (přesně polovina W / přesně polovina SS), below half-strength; box: jednotky s lichým W/SS nemohou být at half-strength (jen below).

10. EDICE

existoval jen stav „Below Half-strength“ (SS 1: wounds < polovina W; jinak: modely < polovina SS) a „below its Starting Strength“.

DOPAD

battle-shock test (kap. 08) se váže na „at or below half-strength“ — nastává tedy už při přesné polovině jednotky, ne až pod ní jako v 10e.

25. RULES APPENDIX

ZMĚNĚNO

Definiční okamžik starting strength

11. EDICE

počet modelů „at the start of the first battle round“; pro jednotky přidané během bitvy platí výjimka — SS se určí při přidání.

10. EDICE

„The number of models a unit contains when it is added to your army“ — jednotná definice okamžikem přidání do armády.

DOPAD

SS se fixuje až po deploymentu a utvoření attached units; pro jednotky přidané během bitvy se chování nemění.

NOVÉ

Pass mechanika ve Fight stepu

11. EDICE

pokud jsou všechny hráčovy eligible jednotky >5" od všech enemy jednotek, hráč smí passnout; dva passy po sobě, nebo pass jednoho hráče když druhý nemá eligible jednotky → Fight step končí. Designer's Note: pass umožňuje vyčkat, zda enemy jednotka pile-in movem nepřijede na dosah.

10. EDICE

„a player cannot pass or opt not to fight when they have one or more eligible units that could fight – they must select one of them to fight“ — hráč musel aktivovat i jednotku, která nemohla nikoho zasáhnout.

DOPAD

jednotky, jejichž cíle byly zničeny dřív, než stihly bojovat, „nepropálí“ aktivaci naprázdno — mohou počkat na pozdější pile-in soupeře v téže fázi.

25. RULES APPENDIX

ZMĚNĚNO

Revived — centralizace a default plných wounds

11. EDICE

jeden blok „Revived“ v core PDF: ne nad starting strength; plný wargear a enhancements; NOVĚ default „returned with their full wounds remaining“ (unless otherwise stated); coherency s modely, které začaly fázi na battlefieldu; engaged jen pokud enemy už engaged s jednotkou; revived leader/SUPPORT model se vrací do attached unit, je-li to možné.

10. EDICE

pravidla mimo core rules, roztroušená v Rules Commentary („Returning Models to a Unit“, „Adding Models to a Unit“, „Regaining Wounds“) + FAQ; počet wounds vraceného modelu musela určit konkrétní ability; výjimka Pink/Blue Horrors z limitu SS; navíc pravidlo o alokaci na modely vracené v téže fázi.

DOPAD

revive efekty mají jednotný default (plné wounds) přímo v core pravidlech; set-up podmínky (coherency, engaged) jsou beze změny převzaty z 10e commentary.

ZMĚNĚNO

Objective marker — konec pohybu na markeru a status fallbacku

11. EDICE

marker (povinně 40 mm) se používá jen když objective neleží v terrain area (jinak terrain objectives, kap. 14); „Models can move through objective markers and they can end a move on top of objective markers.“

10. EDICE

marker byl výchozí reprezentace každého objectivu; 40mm jen doporučení („we recommend“); „Models can move over objective markers as if they were not there, but they cannot end a move on top of an objective marker.“

DOPAD

marker už neblokuje umístění modelů — modely smí stát přímo na něm; range 3"/5" a měření od nejbližší části markeru zůstávají stejné.

NOVÉ FAQ — overrun fight a embark po scout move**11. EDICE**

FAQ — overrun fight smí provést jen jednotka, která je zároveň eligible to fight; po scout move nelze embark do TRANSPORTU (scout moves probíhají v Resolve Pre-battle Abilities step, po Declare Battle Formations a před Begin the Battle).

10. EDICE

overrun fight neexistoval; otázku embarku po scout move 10e core ani FAQ neřešily.

DOPAD

jednotka, která se během Fight stepu stane unengaged, ztrácí overrun fight; scout jednotky nemohou předsunutý pohyb zakončit nástupem do transportu.

25. RULES APPENDIX

FORMALIZOVÁNO**Destroyed — pořadí resolve a obecný zákaz interakcí**

jednotné chování pro všechny death-triggery a jasný default, že na zničené modely/jednotky se nelze odkazovat bez explicitní výjimky.

PŘESUNUTO**Definice a FAQ přesunuty do aplikace**

úplný referenční obsah není v tištěném/PDF dokumentu — pro plné definice je nutná aplikace.

Unit strength: below SS / at half / below half — attached units

CONTINUED IN THE APP RULES APPENDIX

DIGITAL SUPPORT

The Warhammer 40,000 app contains an expanded range of definitions, rare rules interactions and frequently asked questions (FAQs).

These digital resources are designed to clarify any uncertainty and keep your battles as streamlined as possible. As such, they are reviewed and updated regularly in response to player feedback. The following pages present a selection of these supporting materials.

STARTING STRENGTH AND HALF-STRENGTH

The number of models a unit contains at the start of the first battle round is its **starting strength**. The **starting strength** of an **attached** unit is the number of models that unit contains at the start of the first battle round.

Some rules refer to units being **below starting strength**, or at – or below – **half-strength**. The meaning of these terms varies depending on a unit's **starting strength**, as shown below.

SOME UNITS CANNOT BE AT HALF-STRENGTH

If a model's **W** characteristic or a unit's **starting strength** cannot be evenly divided in half, that model or unit cannot be **at half-strength** (but can be **below half-strength** as described on the right).

UNIT STRENGTH

	STARTING STRENGTH OF 1	STARTING STRENGTH OF 2 OR MORE
BELOW STARTING STRENGTH	Model's remaining wounds are <u>less than</u> its W characteristic.	Number of remaining models in the unit is <u>less than</u> its starting strength .
AT HALF-STRENGTH	Model's remaining wounds are <u>half</u> of its W characteristic.	Number of remaining models in the unit is <u>half</u> of its starting strength .
BELOW HALF-STRENGTH	Model's remaining wounds are <u>less than half</u> of its W characteristic.	Number of remaining models in the unit is <u>less than half</u> of its starting strength .

Example: A Captain (1 model) is attached to a unit of Intercessors (5 models). This **attached unit** has a **starting strength** of 6. If three Intercessors were **destroyed**, the unit would be **at half-strength**. If four Intercessors were **destroyed**, the unit would be **below half-strength**. If all of the Intercessors were **destroyed**, the remaining Captain would be **below half-strength**, despite having his full wounds remaining.

27. MATCHED PLAY — SESTAVENÍ ARMÁDY A PRE-GAME

CO SE MĚNÍ

- Sestavení armády (mustering) i mission sekvence v 11e ****nejsou v core rules PDF**** — mustering se dělá „as described in the Warhammer 40,000 app“, pre-game sekvence a scoring jsou v ****Event Companion****. V 10e to celé bylo v core rules („Muster Your Army“ + „Missions“).
- Po musteru se nově volí ****Force Disposition card**** (zapíše se na roster) — určuje, jakou Primary Mission hraješ proti konkrétnímu soupeři.
- Pre-game sekvence má nové/přeskupené kroky: ****Select Secondary Missions**** (Tactical vs Fixed) jako samostatný krok, ****Redeploy Units**** jako samostatný číslovaný krok, fixní bojiště ****44"×60"**.**
- ****Declare Battle Formations**** už neobsahuje připojování Leaderů (to se přesunulo do Muster Armies, viz kap. 19) — deklaruje se jen embark + strategic reserves.
- ****Deploy Armies****: konkrétní pořadí — ****Defender první****, po jednom modelu/jednotce, TITANIC přeskočí další set up; kdo doskládá dřív, druhý dorazí zbytek.
- ****Scoring****: Primary 45 VP + Secondary 45 VP + ****Battle Ready** (namalovaná armáda) 10 VP** = 100; max 15 VP/kolo z Primary i Secondary.
- Týmová logistika (composition, pairingy Initial Skirmish/Main Engagement/Champion, Battle Points) je v Teams Event Companion, ale je ****mimo rozsah core diffu****.

BEZE ZMĚNY

- Determine Attacker/Defender = roll-off (v týmech navázáno na pairing; jinak vítěz volí); Determine First Turn = roll-off, vítěz bere první tah.
- Resolve Pre-battle Rules: hráči se střídají, začíná ten, kdo má první tah.
- Begin/End the Battle: bitva trvá 5 battle roundů; hraje se do konce, i když nemáš modely.
- Declare Battle Formations a Deploy zůstávají tajná deklarace / postupný set up — princip stejný jako v 10e, mění se jen detaily výše.

27. MATCHED PLAY — SESTAVENÍ ARMÁDY A PRE-GAME

NOVÉ

Force Disposition card po musteru

11. EDICE

Po sestavení armády hráč zvolí jednu Force Disposition card a zapíše ji na roster; symbol soupeřovy karty pak určuje, kterou Primary Mission daný hráč hraje.

10. EDICE

Nic takového — mise určovala objektivy a deployment přímo; hráč nevybíral „dispozici“.

DOPAD

Matchup-dependent Primary Mission — co skóruješ, závisí na kombinaci tvé a soupeřovy dispozice (asymetrické mise).

ZMĚNĚNO

Bojiště fixní 44"×60"

11. EDICE

Mise se hrají na obdélníku **44"×60**"; terrain areas i features se staví dle zvoleného layoutu (A/B/C).

10. EDICE

Core „Create the Battlefield“ velikost neurčovalo napevno — řídila se misí/guidelines (standardní Strike Force byl rovněž 44"×60", menší hry menší stůl).

DOPAD

Jednotná velikost stolu a předdefinované layouty místo per-mission velikostí; deployment a vzdálenosti se neškálují.

NOVÉ

Select Secondary Missions jako krok pre-game (Tactical vs Fixed)

11. EDICE

Samostatný krok pre-game — hráči tajně zvolí Tactical, nebo Fixed sekundárky. Tactical: na začátku Command phase líznout 2; 1×/bitva za 1CP vyměnit jednu; lze odhodit za 1CP. Fixed: 2 karty face-up po celou bitvu (až 20 VP/karta).

10. EDICE

Core rules sekundární mise neměly (byly až v mission packu, např. Pariah Nexus); v core sekvenci žádný takový krok nebyl.

DOPAD

Volba Tactical/Fixed je strategické rozhodnutí už v pre-game; CP ekonomika kolem sekundárek je teď součástí matched-play rámce.

27. MATCHED PLAY — SESTAVENÍ ARMÁDY A PRE-GAME

ZMĚNĚNO Declare Battle Formations už bez připojování Leaderů

11. EDICE

Připojování Leaderů/Supportů se přesunulo do Muster Armies (viz kap. 19); v Declare Battle Formations se deklaruje už jen embark a strategic reserves.

10. EDICE

V kroku Declare Battle Formations se tajně deklarovalo: které Leader unity startují připojené, embark, a Reserves.

DOPAD

Attached unity jsou dané už při stavbě listu (soupeř je zná z rosteru), ne tajně až těsně před deploymentem.

ZMĚNĚNO Deploy Armies: Defender první, po jednom, TITANIC skip

11. EDICE

Pevné pravidlo — hráči se střídají po jedné jednotce, **začíná Defender**; kdo postaví TITANIC, přeskočí svůj další set up; když jeden doskládá, druhý dorazí všechny zbývající.

10. EDICE

Core „Deploy Armies“ jen odkazovalo na deployment mapu mise; konkrétní pořadí (kdo první, po kolika) určovala mise.

DOPAD

Sjednocené deployment pořadí napříč misemi; TITANIC „stojí“ dvě kola deploymentu (balanc velkých modelů).

NOVÉ Scoring: Primary 45 + Secondary 45 + Battle Ready 10

11. EDICE

Max 45 VP Primary (≤ 15 /kolo) + 45 VP Secondary (≤ 15 /kolo) + **10 VP za Battle Ready namalovanou armádu** = 100 VP; vítěz má víc VP.

10. EDICE

Core rules scoring framework neměly (Victory points řešily mission packy); za namalování v core nebyly body.

DOPAD

Namalovaná armáda je přímo bodovaný cíl (10 VP); strop 100 VP s rovnoměrným dělením 45/45/10.

27. MATCHED PLAY — SESTAVENÍ ARMÁDY A PRE-GAME

chování beze změny / nová forma

PŘESUNUTO Mustering a mission sekvence ven z core rules

Pravidla stavby armády a pre-game se hledají v app / Event Companion, ne v core knize; pro pořad to znamená, že „základní pravidla“ a „turnajový rámec“ jsou teď oddělené dokumenty.

FORMALIZOVÁNO Redeploy Units jako samostatný číslovaný krok

Redeploy má pevné místo v sekvenci a vlastní výjimku z reserves capu; pořadí řeší Attacker první.

Limity srovnání a zdroje

- Obsah ► odkazů (Rules Sequencing, Modifying Dice Rolls, Persisting Effects, within/wholly within, bodyguard listy, ...) je jen v aplikaci Warhammer 40,000 — z PDF nelze diffovat.
- Core rules PDF 11e neobsahuje mustering armád ani sekvenci mise — matched-play sestavení armády, pre-game a scoring řeší kap. 27 (Event Companion); detachments a body jsou v aplikaci.
- Baseline 10e je finální errata stav (říjen 2025 / březen 2026), ne launch verze 10. edice z roku 2023.
- Detailní nejistoty po kapitolách: topics/10e-vs-11e-rules-diff/03_SOUHRNY/NN-*.md (sekce NEJISTOTY).

ZDROJE

11e: <assets.warhammer-community.com> — eng Core Rules PDF (new40k), 88 stran

10e: <wahapedia.ru/wh40k10ed> — Core Rules / FAQs / Rules Commentary (vč. errat)

Pipeline: <topics/10e-vs-11e-rules-diff/> (01_ZDROJE → 02_VYTAHY → 03_SOUHRNY → 04_VYSTUPY)

BILANCE

NOVÉ: 42**ZMĚNĚNO: 118****ODSTRANĚNO: 11****PŘESUNUTO: 30****FORMALIZOVÁNO: 28**