

Військова
настільна гра
TERRA

TERRA

ПРАВИЛА
ГРИ

 **ТЕРИТОРІЯ**
РЕКРУТИНГУ

ЗМІСТ

- **ВСТУП**
- **РОЗДІЛ 1. ПІДГОТОВКА ДО БОЮ ТА СИСТЕМА АКТИВАЦІЇ**
 - 1.1. Послідовність початку гри
 - 1.2. Створення Колоди Активації
 - 1.3. Черговість ходів
 - 1.4. Процес активації бійця
 - 1.5. Втрата темпу
- **РОЗДІЛ 2. ЕКОНОМІКА ДІЙ ТА ХІД ГРИ**
 - 2.1. Ліміт дій та стан здоров'я
 - 2.2. Рух, рельєф та зміна сектора огляду
 - 2.3. Повний каталог доступних дій
- **РОЗДІЛ 3. КЛАСИ БІЙЦІВ ТА ЇХ СПЕЦІАЛЬНІ ДІЇ**
 - 3.1. Сержант (Командир
 - 3.2. Кулеметник
 - 3.3. Медик
 - 3.4. Стрілець / Гранатометник
- **РОЗДІЛ 4. БОЙОВА СИСТЕМА, СТРІЛЬБА ТА ГРАНАТИ**
 - 4.1. Як працює стрільба (Атака, Захист, Шкода)
 - 4.2. Робота з укриттями
 - 4.3. Метання гранат (Осколкові та Димові)
 - 4.4. Артилерійський удар
- **РОЗДІЛ 5. СПЕЦІАЛЬНІ ЗАСОБИ НА ПОЛІ БОЮ**
 - 5.1. Стаціонарний Важкий Кулемет
 - 5.2. Наземний Роботизований Комплекс
- **ПІСЛЯМОВА. ТАКТИКА І ХАОС Б**

Вступ

Terra - це динамічний тактичний варгейм, що моделює жорсткі високоінтенсивні локальні зіткнення сучасного конфлікту. Гра переносить гравців у епіцентр контактного бою на рівні малих тактичних груп

Terra створена військовослужбовцями та прихильниками тактичних настільних ігор, які намагались максимально просто перенести особистий досвід на поле настільної гри.

«**Terra**» — це живий проєкт, що перебуває в стані активного розвитку.

Ми постійно працюємо над поліпшенням балансу та розширенням ігрового всесвіту. У найближчих планах — інтеграція нових класів бійців, розширення механік спеціального спорядження, додавання нових типів техніки та розробка унікальних сценаріїв для командних місій.

Правила цієї гри — це гнучкий інструмент, а не непорушна аксіома.

Якщо ви з вашою ігровою групою відчуваєте, що хочете змінити якусь механіку, переписати властивість зброї чи додати власний унікальний клас — експериментуйте! Ми тільки раді, коли гравці роблять цей системний двигун зручним і цікавим саме для себе.

Головна мета «Terra» — це задоволення від процесу.

Правила покликані створювати тактичний азарт і генерувати незабутні ігрові історії, а не змушувати вас сперечатися через нюанси геометрії. Дотримуйтеся двох простих принципів:

Рівне задоволення для всіх: Будь-які модифікації чи зміни правил мають обговорюватися заздалегідь і підтримуватися всіма учасниками партії.

Повага за столом: Жодні ігрові ситуації, результати кубиків чи нововведення не повинні ставати причиною суперечок або конфліктів поза ігровим полем.

Дякуємо, що граєте в Terra. До зустрічі на полі бою!

РОЗДІЛ 1. ПІДГОТОВКА ДО БОЮ ТА СИСТЕМА АКТИВАЦІЇ

• 1.1. Послідовність початку гри

- Підготовка до партії в Terra займає всього кілька хвилин і складається з наступних кроків:
- Формування ігрового поля: Гравці розстеляють гексагональну мапу. За взаємною згодою або згідно зі сценарієм на полі розміщуються елементи ландшафту (будівлі, барикади, лісосмуги), що слугуватимуть укриттями.
- Вибір загону: Кожен гравець формує свій підрозділ. Для стандартної партії це відділення з 4 бійців (наприклад: Командир, Кулеметник, Медик та Стрілець).
- Підготовка карток: Гравець бере Персональні Картки Бійців для кожного свого юніта. На картках відмічається стартовий стан здоров'я (Здоровий) та наявність гранат (зазвичай 1–3 штуки на бійця згідно зі сценарієм).
- Розгортання: Гравці по черзі виставляють фігурки своїх бійців у визначених стартових зонах (зазвичай це протилежні краї мапи або спеціальні гекси висадки). Під час розміщення гравець відразу задає напрямок зору (сектор 120°) для кожного бійця.
- Визначення ініціативи: Гравці кидають по 1D6. Той, у кого випав вищий результат, обирає: ходити першим чи передати перший хід супернику.

• 1.2. Створення Колоди Активації

- У грі Terra немає загальних фаз, коли «всі ваші фігурки походили, а потім ходять усі фігурки суперника». Бій відбувається динамічно, боєць за бійцем, за допомогою Колоди Активації.
-
- Перед першим ходом кожен гравець бере Картки Бійців свого загону і складає їх у стос лицьовим боком догори.
- Тактичне планування: Гравець має право скласти картки у будь-якому бажаному порядку. Той боєць, чия картка лежить зверху колоди, діятиме першим.
- Прихованість: Ви не зобов'язані показувати супернику порядок карток у вашій колоді. Ваш опонент дізнається, хто діє, лише в момент активації бійця.

• **1.3. Черговість ходів**

- Гра проходить у форматі суворого чергування. Щойно один гравець активував одного бійця і завершив його дії, хід негайно переходить до опонента.
- Схема ходів виглядає так:
- Гравець «А» активує одного бійця.
- Гравець «Б» активує одного бійця.
- Гравець «А» активує наступного бійця зі своєї колоди.
- Гравець «Б» активує наступного, і так далі...
- Цей цикл триває безперервно до виконання умов перемоги у сценарії.

• **1.4. Процес активації бійця**

- Коли настає ваш хід, ви виконуєте чіткий алгоритм активації:
- Відкриття картки: Ви знімаєте верхню картку зі своєї Колоди Активації. Боець, зображений на ній, стає активним.
- Виконання дій: Ви витрачаєте дії на рух, стрільбу, зміну позиції, застосування гранат чи використання класових здібностей у будь-якій комбінації.
- Завершення активації: Щойно боець витратив свої дії (або гравець вирішив не витрачати їх усі), активація завершується. Картка цього бійця переміщується в самий низ вашої Колоди Активації. Хід передається супернику.

• **1.5. Втрата темпу**

- У реальному бою втрата особового складу викликає шок, плутанину та порушення координації. У грі Terra це моделюється через механіку забивання колоди.
- Коли ваш боець фатального ураження, його фігурка прибирається з поля. Однак його Картка Бійця НЕ вилучається з вашої Колоди Активації.
- Пропуск ходу: Якщо під час свого ходу ви знімаєте зверху колоди картку мертвого бійця, ви не можете виконати жодних корисних дій. Ви повинні мовчки перекласти цю картку на низ колоди і негайно передати хід супернику.
- Чим більше ваших бійців гине, тим частіше ви будете «прокручувати» мертві картки, дозволяючи ворогу діяти двічі, а то й тричі поспіль, поки ви втрачаєте дорогий тактичний темп.

РОЗДІЛ 2. ЕКОНОМІКА ДІЙ ТА ХІД ГРИ

- У грі Terra виживання та ефективність підрозділу напряду залежать від того, як гравці розпоряджаються доступними діями. Бійці не можуть робити все одночасно, тому кожен хід — це вибір між маневром, вогнем або захистом.
- **2.1. Ліміт дій та стан здоров'я**
- Кількість дій, які може виконати боєць під час своєї активації, залежить від його фізичного стану.
- Здоровий боєць: Отримує 2 Дії на свій хід. Їх можна комбінувати у будь-якому порядку (наприклад: Рух + Атака, Зайняти позицію + Атака, Рух + Рух).
- Поранений боєць: Через біль та втрату крові боєць отримує лише 1 Дію на хід. Він змушений обирати: або відстрілюватись, або відступати, або ховатись.
- Смерть: Боєць, який був вбитий влучним пострілом або отримав друге поранення, негайно гине. Його фігурка прибирається з поля.
- **2.2. Рух, рельєф та зміна сектора зору**
- Контроль простору — ключовий елемент тактики. Кожен боєць завжди дивиться у певному напрямку, контролюючи сектор шириною 120° (3 передні грані гексагона).
- Базова швидкість: Стандартна Дія руху дозволяє пройти до 6 гексів. Складний рельєф: Вхід у гекс із перешкодами (завали, густий чагарник, перелізання через вікно) забирає 2 очки руху замість одного.
- Зміна напрямку зору: У процесі руху: Пройшовши обрану дистанцію, боєць може безкоштовно розвернутись у будь-який бік на кінцевому гексі. Якщо боєць стоїть на місці і просто хоче змінити свій сектор огляду, це вимагає витрати 1 Дії руху.

• **2.3. Повний каталог доступних дій**

- Під час своєї активації боєць може витратити доступні дії на наступні маневри:
- **Рух (1 Дія)**
 - Базове переміщення на дистанцію до 6 гексів.
 - Перетягування пораненого/спецоб'єкта (1 Дія)
 - Здоровий боєць може схопити пораненого союзника, який знаходиться у сусідньому гексі, та тягнути його за собою. Швидкість пересування при цьому падає вдвічі — пара може пройти не більше 3 гексів за цю дію. Це ж правило стосується преміщення габаритних об'єктів якщо це передбачено сценарієм гри
- **Прицільна стрільба / Спецдія (1 Дія)**
 - Боєць веде повноцінний вогонь зі своєї основної зброї (наприклад, 3D6 для автомата чи 5D6 для ручного кулемета) або використовує класову здатність (надання першої допомоги Медиком, кидок гранати, виклик артилерії).
- **Стрільба «по-сомалійськи» (1 Дія)**
 - Ведення вогню наосліп з-за повноцінного укриття або глухої стіни, виставивши лише зброю.
 - Атака: Кидається лише 1D6 (влучання стандартно на 4+).
 - Захист: Боєць не висувається з укриття, тому ворог не має прямої видимості для вогню у відповідь. Боєць знаходиться у повній безпеці.
- **Заховатись (1 Дія)**
 - Боєць максимально притискається до землі, ховається за стіну чи вкопується в позицію.
 - Базовий захист укриття множить на 2 (наприклад, Легке укриття дасть 4D6 замість 2D6, а Повноцінне — 6D6 замість 3D6). Обмеження: Перебуваючи в цьому стані, боєць не може нормально пересуватися або вести прицільний вогонь. Дозволена лише стрільба «по-сомалійськи».
 - Щоб зняти цей статус, необхідно обов'язково витратити 1 Дію.
- **Зайняти позицію (1 Дія)**
 - Боєць витрачає час на те, щоб ідеально розташувати зброю на упорі, знайти найкращий кут обстрілу та зручно стати за укриттям.
 - Боєць отримує +1D6 до наступного кидка Атаки та +1D6 до пулу Захисту. Ефект триває, доки боєць не змінить позицію. Щоб зняти цей статус, необхідно обов'язково витратити 1 Дію.

- **Засідка (1 Дія)**

- Боець замирає зі зброєю наготові, контролюючи свій сектор.
- Якщо у будь-який момент чужого ходу ворожий юніт здійснює рух або дію у цьому секторі, боець може одноразово зробити постріл за бажанням на реакцію пулом 2D6. Якщо ніхто не з'явився у секторі до наступного ходу цього бійця, дія вважається змарнованою.

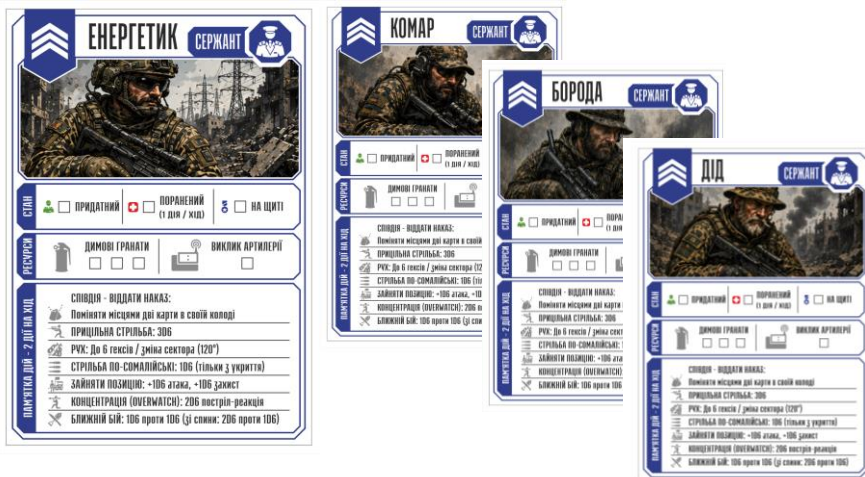
- **Заготована дія за тригером (1 Дія)**

- Гнучкий тактичний інструмент. Гравець відкладає дію бійця до настання конкретної події, яку він вголос озвучує для суперника.
- Приклад 1: «Якщо ворог визирне з-за того рогу — я кидаю туди гранату».
- Приклад 2: «Якщо у мій сектор прилетить димова граната — я відступаю на 3 гекси назад».
- Дія спрацьовує автоматично та миттєво перериває хід суперника в момент виконання умови. Якщо умова не настала — дія втрачається.



РОЗДІЛ 3. КЛАСИ БІЙЦІВ ТА ЇХ СПЕЦІАЛЬНІ ДІЇ

- У грі Terra стандартний підрозділ складається з чотирьох бійців, кожен із яких займає чітко визначену тактичну роль. Перемога досягається не поодинокими діями, а грамотною комбінацією можливостей усіх класів у відділенні.



- 3.1. Сержант**
- Командир — це тактичний центр підрозділу. Його головна задача — управління темпом бою через Колоду Активації та застосування засобів масового ураження.
- Картка та основа фігурки синього кольору
- Основне озброєння: Штурмова гвинтівка (Пул атаки 3D6).
- Спеціальні дії та вміння:**
- «Тактична рокіровка» (1 Дія):**
- Поки Командир живий, гравець може витратити 1 дію під час його активації, щоб взяти свою Колоду Активації, переглянути її та поміняти місцями дві будь-які картки всередині колоди.
- Дозволяє витягнути з дна необхідного бійця (наприклад, Медика для порятунку пораненого) або заховати картку загиблого бійця на самий низ, уникнувши пропуску ходу.
- «Запит Артилерії» (1 Дія / 1 раз на гру):**
- Опис: Командир позначає будь-який цільовий гекс на мапі. Артилерійський удар прилітає через 1 повне коло ходів від моменту запиту. Зона ураження (Радіусом 3 гекси):
- Димові гранати Запас: Від 1 до 3 шт. за сценарієм.



• 3.2. Кулеметник

- Кулеметник відповідає за придушення ворога, обмеження його маневру та контроль ключових проходів на мапі.
- Основне озброєння: Ручний кулемет (Пул атаки 5D6)
- Картка та основа фігурки жовтого кольору
- **Спеціальні дії та вміння:**
- **«Придушення» (1 Дія):**
- Кулеметник не здійснює прицільну стрільбу по конкретній цілі, а відкриває безперервний вогонь уздовж горизонтальної лінії шириною 5 гексів у межах свого сектора бачення. Усі ворожі бійці, які знаходяться в цьому секторі, автоматично переходять у стан «Заховатись» і можуть вести вогонь у відповідь виключно «по-сомалійськи».
- **Способи зняття придушення:**
- Нанесення Кулеметнику хоча б 1 поранення негайно скасовує придушення.
- Інший Кулеметник проводить контрпридушення у відповідь.
- Постановка димової завіси, яка перекриває видимість між Кулеметником та придушеною лінією.



• 3.3. Медик

- Медик підтримує боєздатність підрозділу, рятує поранених бійців та перекриває маневри групи за допомогою димових завіс.
- Основне озброєння: Штурмова гвинтівка (Пул атаки 3D6).
- Картка та основа фігурки червоного кольору
- **Спеціальні дії та вміння:**
- **«Перша допомога» (1 Дія):**
- Медик повинен знаходитися у сусідньому гексі з пораненим союзником. Гравець кидає 1D6 на успіх лікування. Кількість спроб надавати першу допомогу необмежена. У разі невдачі Медик може пробувати лікувати бійця повторно наступною дією або у свій наступний хід.
- Димова граната: Від 1 до 3 шт. за сценарієм.

ШАХТАР

СТРІЛЕЦЬ

СТАН

☐ ПРИДАТНИЙ
 ☒ ПОРАНЕНИЙ (1 дія / хід)
 ☒ НА ЩИТІ

РЕСУРСИ

ГРАНАТИ

☐
☐
☐

ПАМ'ЯТКА ДІЯ - 2 ДІЇ НА ХІД

СПІВДІЯ - ВІДСУТНЯ
 ПРИЦІЛЬНА СТРІЛЬБА: 506
 РУХ: До 6 гексів / зміна сектора (120°)
 СТРІЛЬБА ПО-СОМАЛІЙСЬКИ: 106 (тільки з укриття)
 ЗАЙНЯТИ ПОЗИЦІЮ: +106 атака, +106 захист
 КОНЦЕНТРАЦІЯ (OVERWATCH): 206 постріл-реакція
 БЛИЖНІЙ БІЙ: 106 проти 106 (зі спини: 206 проти 106)

ТАНКІСТ

СТРІЛЕЦЬ

СТАН

☐ ПРИДАТНИЙ
 ☒ ПОРАНЕНИЙ (1 дія / хід)
 ☒ НА ЩИТІ

РЕСУРСИ

ГРАНАТИ

☐
☐
☐

ПАМ'ЯТКА ДІЯ - 2 ДІЇ НА ХІД

СПІВДІЯ - ВІДСУТНЯ
 ПРИЦІЛЬНА СТРІЛЬБА: 506
 РУХ: До 6 гексів / зміна сектора (120°)
 СТРІЛЬБА ПО-СОМАЛІЙСЬКИ: 106 (тільки з укриття)
 ЗАЙНЯТИ ПОЗИЦІЮ: +106 атака, +106 захист
 КОНЦЕНТРАЦІЯ (OVERWATCH): 206 постріл-реакція
 БЛИЖНІЙ БІЙ: 106 проти 106 (зі спини: 206 проти 106)

• 3.4. Стрілець / Гранатометник

- Стрілець — це універсальна вогнева одиниця, здатна викурювати ворогів із найстійкіших закритих позицій за допомогою осколкових гранат.
- Основне озброєння: Штурмова гвинтівка (Пул атаки 3D6).
- Осколкова Граната: Від 1 до 3 шт. за сценарієм.

КІПІШ

СТРІЛЕЦЬ

СТАН

☐ ПРИДАТНИЙ
 ☒ ПОРАНЕНИЙ (1 дія / хід)
 ☒ НА ЩИТІ

РЕСУРСИ

ГРАНАТИ

☐
☐
☐

ПАМ'ЯТКА ДІЯ - 2 ДІЇ НА ХІД

СПІВДІЯ - ВІДСУТНЯ
 ПРИЦІЛЬНА СТРІЛЬБА: 506
 РУХ: До 6 гексів / зміна сектора (120°)
 СТРІЛЬБА ПО-СОМАЛІЙСЬКИ: 106 (тільки з укриття)
 ЗАЙНЯТИ ПОЗИЦІЮ: +106 атака, +106 захист
 КОНЦЕНТРАЦІЯ (OVERWATCH): 206 постріл-реакція
 БЛИЖНІЙ БІЙ: 106 проти 106 (зі спини: 206 проти 106)

ПАВУК

СТРІЛЕЦЬ

СТАН

☐ ПРИДАТНИЙ
 ☒ ПОРАНЕНИЙ (1 дія / хід)
 ☒ НА ЩИТІ

РЕСУРСИ

ГРАНАТИ

☐
☐
☐

ПАМ'ЯТКА ДІЯ - 2 ДІЇ НА ХІД

СПІВДІЯ - ВІДСУТНЯ
 ПРИЦІЛЬНА СТРІЛЬБА: 506
 РУХ: До 6 гексів / зміна сектора (120°)
 СТРІЛЬБА ПО-СОМАЛІЙСЬКИ: 106 (тільки з укриття)
 ЗАЙНЯТИ ПОЗИЦІЮ: +106 атака, +106 захист
 КОНЦЕНТРАЦІЯ (OVERWATCH): 206 постріл-реакція
 БЛИЖНІЙ БІЙ: 106 проти 106 (зі спини: 206 проти 106)

РОЗДІЛ 4.

БОЙОВА СИСТЕМА, СТРІЛЬБА ТА ГРАНАТИ

- Бойова система в Terra побудована так, щоб уникати складної математики. Усе вирішують кидки шестигранних кубиків (D6), де успіхом завжди вважається випадіння 4, 5 або 6.
- **4.1. Як працює стрільба**
- Стрільба складається з трьох простих кроків: Атака, Захист та Перевірка шкоди.
- **Крок 1: Кидок атаки**
- Гравець кидає кількість кубиків, що залежить від його зброї та дій:
- Штурмова гвинтівка: 3D6
- Ручний кулемет: 5D6
- Засідка: 2D6
- Стрільба наосліп по-сомалійськи: 1D6
- Кожен результат 4, 5 або 6 вважається потенційним влучанням.
- **Крок 2: Кидок захисту**
- Захисник кидає кубики за свою броню та своє укриття:
- Відкрита місцевість: без укриття (кидається тільки 1D6 броні).
- Легке укриття (кущі, паркан): додає 1D6.
- Повноцінне укриття (мішки з піском, стіна): додає 2D6.
- Кожен результат 4, 5 або 6 на кубиках захисту повністю скасовує одне потенційне влучання атакуючого.
- **Крок 3: Перевірка шкоди**
- Якщо після захисту в атакуючого залишилися нескасовані влучання, він кидає один кубик D6 за кожне таке влучання окремо.
- Якщо випадає 1 або 2, куля зрикошетила або влучила у бронепластину. Боець не отримує шкоди.
- Якщо випадає 3 або 4, боець отримує поранення.
- Якщо випадає 5 або 6, боець отримує фатальне поранення і негайно гине.
- Пам'ятайте: Якщо боець отримує друге поранення наприклад, вже був поранений і знову випало 3-4, він гине.

• 4.2. Робота з укриттями

- Бійці можуть використовувати укриття ефективніше за допомогою спеціальних дій:
- **Заховатись (1 Дія):** Боець максимально притискається до укриття. Кількість кубиків, що дає це укриття, множиться на два (легке дасть 2D6, повноцінне — 4D6). Перебуваючи в такому стані, не можна рухатись чи прицільно стріляти — тільки стріляти наосліп («по-сомалійськи») на 1D6. Вийти з цього стану можна тільки витративши Дію руху.
- **Зайняти позицію (1 Дія):** Боець обирає найкращий кут для ведення вогню, отримуючи +1D6 до атаки та +1D6 до захисту.
- Якщо між бійцями знаходиться глуха стіна без вікон, вони не бачать одне одного. Звичайна стрільба неможлива, дозволяється лише стріляти з-за кута «по-сомалійськи».

• 4.3. Метання гранат

- Гранати — ідеальний спосіб дістати ворога за укриттям. Їх можна кидати на відстань до 10 гексів. При цьому не обов'язково бачити ціль — гранату можна перекинути через стіну чи дах. Зазвичай боець має від 1 до 3 гранат на гру.
- **Обравши ціль (гекс), гравець кидає 1D6:**
 - 6 означає, що граната впала точно куди треба.
 - Від 2 до 5 означає, що граната відхилилась на 1 гекс. Гравець кидає кубик ще раз, уявляючи гекс як циферблат годинника (де 1 — це 12 година), щоб визначити напрямок відхилення.
 - 1 означає, що граната виявилась бракованою і не вибухнула.
- **Ураження від осколкової гранати:**
 - Якщо граната вибухає, перевірка звичайного захисту не працює.
 - Боець, який опинився у тому ж гексі, куди впала граната епіцентр, гарантовано гине.
 - Бійці у шести сусідніх гексах роблять кидок 1D6. Якщо випаде 1 або 2 — смерть, 3 або 4 — поранення, 5 або 6 — боець вцілів.
 - Якщо між вибухом і бійцем у сусідньому гексі є укриття, він кидає два кубики D6 і обирає кращий результат (наприклад, між 2 і 5 обирається 5 — боець вцілів).

- **Димова граната:**

- Кидається за тими самими правилами, але створює хмару диму в радіусі визначеному сценарієм від місця падіння. Цей дим тримається одне повне коло ходів і повністю перекриває видимість.

- **4.4. Артилерійський обстріл**

- Артилерійський обстріл — це унікальна дія, яку Командир може використати лише один раз за гру. Механіка схожа на вибух гранати, але має значно більший масштаб, руйнівну силу та часову затримку.

- **Виклик та затримка:**

- Командир витрачає 1 Дію і просто вказує на будь-який цільовий гекс на мапі. Похибка визначається аналогічно до кидків гранат за винятком відсутності осічок. Удар відбувається не миттєво, а через одне повне коло ходів після запиту. Це означає, що і вороги, і ваші бійці матимуть час спробувати втекти із зони ураження.

- **Радіус ураження (3 гекси):**

- Звичайна броня від артилерії не захищає. Наслідки залежать лише від того, як далеко боєць знаходиться від центру вибуху та чи є перед ним укриття. Зона ділиться на три частини:
- Епіцентр (гекс, куди викликали удар): Будь-який боєць у цьому гексі гине миттєво. Жодні кидки кубиків чи укриття не допомагають.
- Внутрішнє коло (найближчі гекси навколо епіцентру): Врятуватися без подряпин тут неможливо. Гравець кидає 1D6: якщо випадає від 1 до 3 — боєць отримує поранення, якщо від 4 до 6 — гине.
- Зовнішнє коло: Тут уже є шанс вціліти. Гравець кидає 1D6: випадіння 1 або 2 означає смерть, 3 або 4 — поранення, а 5 або 6 — боєць повністю неушкоджений.

- **Як допомагає укриття:**

- Якщо під час вибуху між бійцем та епіцентром є укриття (і боєць знаходиться у внутрішньому або зовнішньому колі), він кидає два кубики D6 і обирає найкращий для себе результат. Наприклад, якщо боєць у зовнішньому колі ховався за стіною, і на кубиках випало 2 (смерть) та 6 (вцілів), гравець обирає шістку — боєць успішно пережив вибух за укриттям.

РОЗДІЛ 5: СПЕЦІАЛЬНІ ЗАСОБИ

- Іноді сценарії ваших місій можуть застосовувати певні спеціальні засоби. Крім звичайних бійців, на полі бою може опинитися стаціонарна зброя або броньована автономна техніка, яка кардинально змінює тактику бою.
- **5.1 Стаціонарний Важкий Кулемет**
 - Це заздалегідь підготовлена вогнева точка, обладнана захисним бронешитом. Важкий кулемет контролює широку смугу простору (сектор шириною 5 гексів), але він громіздкий і вимагає часу на обслуговування.
 - Щоб вести з нього вогонь, бійцю потрібно витратити 2 окремі дії:
 - **Перша дія (Націлювання):** Боець займає місце за кулеметом або розвертає його, наводячи на новий сектор обстрілу.
 - **Друга дія (Стрільба):** Боець відкриває вогонь, кидаючи 3 кубики (3D6). Влучання зараховується на 4, 5 або 6.
 - Головна перевага цієї зброї — величезна пробивна сила. Важкий кулемет повністю ігнорує звичайну броню бійців, а також їхні укриття легке, укриття не дадуть ворогу кубиків захисту). Якщо кулеметник влучив, за кожне влучання кидається 1D6:
 - 1, 2 або 3 — ціль отримує поранення.
 - 4, 5 або 6 — ціль гине миттєво.
 - Сам оператор кулемета також знаходиться у відносній безпеці. Сталевий щит зброї дає бійцеві +2D6 до захисту (що разом із базовою бронєю забезпечує надійні 3D6 для скасування ворожих влучань).
- **5.2 Наземний Роботизований Комплекс**
 - Це автономний броньований дрон, який зазвичай є головним об'єктом місії.
 - НРК не вимагає активації з вашої колоди чи витрати дій командира — він автоматично проїжджає 6 гексів кожного раунду за заздалегідь визначеним маршрутом.
 - У бою цей дрон виконує функцію мобільного щита. Його броня настільки міцна, що повністю ігнорує постріли зі звичайних автоматів та ручних кулеметів. Піхотинці можуть рухатися прямо за ним, використовуючи його як повноцінне укриття, яке завжди поруч.
 - Знищити НРК звичайним вогнем неможливо. Щоб вивести його з ладу, ворогу знадобиться важке озброєння: ідеально точний кидок гранати (дрон має опинитися в епіцентрі вибуху), пряме влучання артилерійського удару або ж зосереджений вогонь із Важкого Кулемета.

ПІСЛЯМОВА. ТАКТИКА І ХАОС БОЮ

- Правила Terra створені для того, щоб ви не витрачали час на складні підрахунки, а зосередилися на головному — тактичних рішеннях. Настільний бій не пробачає помилок, і лобова атака через відкрите поле завжди закінчуватиметься швидкою поразкою.
- У цій грі немає універсального переможного алгоритму, адже кубики та механіка завжди вноситимуть елемент хаосу. Успіх залежить від того, наскільки швидко ви зможете адаптуватися до мінливої ситуації.
- Кілька порад для перших партій:
 1. Не ігноруйте укриття. Базова броня не врятує вашого бійця під зосередженим вогнем.
 2. Комбінуйте здібності. Командна робота — ключ до виживання.
 3. Слідкуйте за колодою. Ваша Колода Активації — це ваш тактичний темп. Намагайтеся якнайшвидше вибити ворожих бійців, щоб змусити суперника пропускати ходи через «мертві картки».
 4. Ніколи не тримайте своїх бійців у сусідніх гексах або в одному тісному просторі. Будь-який промах ворога під час кидка гранати або потужний артилерійський удар миттєво накриють одразу кілька ваших цілей.
 5. Попри небезпеку скупчення, розтягувати загін по різних кутах мапи — ще більша помилка. Самотній боєць, який забіг далеко вперед, стає легкою здобиччю для зосередженого вогню ворожого відділення. До того ж Медик просто не встигне добігти до нього, щоб надати першу допомогу після поранення.
- Готуйте зброю, тасуйте колоду і хай ваші кубики завжди показують 4 і більше. Вдалої гри!



З питань залучення до оборони України звертайтеся до фахівців ТЕРИТОРІЇ РЕКРУТИНГУ.

Надаємо змістовну та розлогу консультацію!

Гарантуємо призначення у обраний підрозділ!

