



SUPPORTO TATTICO

In una campagna navale non erano coinvolte solo unità da battaglia e forze navali ma anche tutta una serie di unità e installazioni di supporto che servivano per affiancare e coadiuvare le unità combattenti.

Unità di supporto

Le unità di supporto comprendono: le navi rifornimento, le navi Cisterna, le navi Officina e le navi trasporto truppe.

Navi rifornimento

Le navi rifornimento erano unità dotate di attrezzature e magazzini per sostituire e assemblare velocemente unità aeree per le navi alleate. In Settemari tali unità vengono considerate dotate di 3 Punti Costruzione; spendendo Punti Costruzione possono scegliere di compiere una delle seguenti azioni:

- può restituire un ricognitore ad una unità che lo ha perso (costa 1 punto per ricognitore);
- restituire una squadriglia ad una portaerei che l'ha persa in combattimento (costo 3 punti);
- cambiare la tipologia di una squadriglia ad una portaerei (questo senza contare le restrizioni tipologiche di Admiral e coerentemente con le dotazioni di aerei del periodo della campagna - Costo 2 punti per squadriglia).

La nave rifornimento può agire in favore di una unità presente nella formazione di appartenenza o in una formazione a 3 settori di distanza da essa.

Navi Cisterna

Le navi cisterna fornivano una scorta di carburante che permetteva alle unità navali di fare "meno economia" e procedere ad una velocità più elevata. In Settemari, le formazioni che contengono navi cisterna possono procedere alla loro velocità massima (la velocità delle navi cisterna non viene considerata per i Punti Movimento).

Navi Officina

Le navi officina erano specializzate nelle riparazioni che a volte erano troppo onerose per le unità in navigazione e avrebbero necessitato di rientrare in porto.

In Settemari le navi Officina hanno 3 Punti Costruzione: per ogni punto speso, una nave che fa parte della loro formazione può tentare un tiro di dado da 6 per riparare un critico permanente con 4 o +. Il punto speso è perso per il resto della Campagna.

Navi trasporto truppe

La presenza di una o più navi trasporto truppe permette ad una formazione che arriva in un porto nemico, di occuparlo e usarlo a proprio vantaggio come se fosse un alleato.



Installazioni terrestri

In Settemari le installazioni terrestri sono tutte quelle costruzioni su terraferma che possono avere una valenza tattica, potendo partecipare alle battaglie in corso come unità attiva o come bersaglio, e/o una valenza strategica costituendo delle locazioni con particolari caratteristiche e potenzialità, come i porti. Possiamo quindi avere:

- Porti e porticcioli (differiscono per le dotazioni e le dimensioni)
- Aeroporti
- Fortezze
- Treni corazzati
- Industrie

Porti e Porticcioli

Entrambe installazioni di supporto alle unità navali, hanno però funzionalità molto diverse.

Porti

I porti sono installazioni di dimensioni più o meno estese in grado di ricoverare e rifornire tutte le unità navali, dalle Corazzate ai sommergibili. Sulla mappa saranno segnati come punti sulle coste e ogni volta che una formazione sosterà nel quadrato tattico che lo ospita per un certo numero di turni, potrà riparare i danni subiti alle sue unità e effettuare rifornimento di siluri e unità aeree. In particolare:

- stando per un turno, verranno ricostituite le dotazioni in siluri, aerei ricognitori e squadriglie perse in battaglia;
- ogni **ulteriore** turno di sosta, permetterà di recuperare automaticamente un danno critico (cosa che non sarebbe possibile in navigazione, dove si riparano solo i danni strutturali).

Durante una battaglia non è possibile decidere di bombardare un porto a meno che ciò non sia esplicitamente previsto dalla campagna che si vuole giocare: in quest'ultimo caso saranno le istruzioni della campagna stessa a specificare, sul tavolo tattico, quali strutture, quali obiettivi e secondo quale modalità il porto può essere reso inoperante.

Porticcioli

I porticcioli sono porti più piccoli con caratteristiche limitate. In termini di gioco vengono considerati porti a tutti gli effetti, con le seguenti eccezioni:

- non possono eseguire nessun tipo di riparazione, ma le navi possono tentare di riparare i danni strutturali come fossero in navigazione;
- possono rifornire di siluri le unità che ne sono scariche e di ricognitori ma non di squadriglie perse;
- sono dotati di aerei di ricognizione e costituiscono base per eventuali motosiluranti (entrambe le cose saranno specificate dalla missione).

Aeroporti

In Settemari, come in Admiral, gli aeroporti sono considerati portaerei ferme e possono partecipare alle battaglie seguendone le regole già esposte.

In generale un Aeroporto non può far parte di nessuna formazione navale ma costituisce formazione a se; tuttavia in certe missioni, può essere specificato che agisca in coordinazione con porticcioli o altre strutture rendendole, di fatto, delle formazioni "terrestri".

Fortezze

In Settemari le fortezze entreranno in gioco solo in termini tattici durante una battaglia. Non è previsto infatti che siano segnalate lungo le coste ma sarà di volta in volta la missione a specificare quali punti strategici potranno avvalersi di una loro capacità offensiva.