



## 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.