

Tsu Bonhart



- A PAX SAROVICA -

Introdução

O Ano é 2017 e finalmente Sarovia havia conseguido a tão sonhada paz. As coisas estavam indo como planejado. Sarovia havia sumariamente engavetado seus opositores e estava a passos largos de uma longa e bela jornada. O ano de 2018 passou, uma pequena comunidade Brasileira agora caminhava junto a Sarovia na tão chamada Aliança Lusófona, grande parte dos inimigos haviam sido derrotados. Porém, algo começou a perturbar a chamada paz Saroviana, meses antes do ano de 2019, Sarovia havia feito uma expedição, que perturbou um clássico inimigo, os Aureanos, que eram somente uma minoria barulhenta, haviam se juntado com todos os outros idiotas da comunidade, criando um grande conjunto chamado UCAS (União Comunista dos Estados Aureanos). E juntamente com uma pequena guild irrelevante chamada Imperia, haviam finalmente conseguido números o bastante para rivalizar com Sarovia. Imperia com suas técnicas de manipulação e controle tentava jogar a ideia que o chamado Imperador do Graal era na verdade um doxxer, coisa que se provou uma bradante mentira anos mais tarde. Mas, naquele momento, aquilo caiu como uma bomba nos ouvidos de alguns oficiais de Sarovia, que desertaram na velocidade da luz para Aurea. Sarovia havia perdido pela primeira vez em quase um ano e meio, e aquela derrota trouxe um sentimento de revolta a muitas pessoas, mas, para entendermos o motivo de Sarovia ter voltado, precisamos entender o que aconteceu com a comunidade nesse meio período.

A comunidade Pós Sarovia tentou reestabelecer regras e arrumar a zona que eles mesmo tinham feito, em pouco tempo, começaram verdadeiras batalhas campais uns contra os outros. Com grandes traições sendo feitas a todo o momento, a comunidade até então quieta via diversos rostos aparecerem, carismáticos ou não, a cada batalha que se passava, a comunidade padecia aos poucos. Nessa época, guildas brasileiras de grande parte estavam sobre o domínio Imperiano, que se constituía em uma grande zona de reinos dependentes de Imperia, onde Imperia dava o mínimo apoio para essas guildas em troca de mão-de-obra quase escrava que lutava pelos Imperianos enquanto os mesmos metralhavam a tudo e a todos com memes e coisas irrelevantes que ninguém se não eles mesmos se importavam, mas tudo isso iria mudar em 2020, o ano que o número de Militarias iria explodir.

O "Exílio" Forçado

Sarovia nesse meio período tentou inúmeras vezes diversos contra-ataques contra seus opositores. Mas, os mesmos simplesmente tinham um subacordo chamado "Caso Sarovia ataque, vamos contra-atacar." Assim deixando inviável uma contra-ofensiva Saroviana. Chegando num ponto que Sarovia simplesmente desistiu de lutar contra seus opositores. E enquanto guildas como Imperia, Maveria, Arcadia e Oxeria iam se digladiando e morrendo a parte, Sarovia mantinha uma consistente atividade frente a seus opositores. Praticamente indo totalmente contra o que eles pensavam que ia acontecer com Sarovia, mas, não podiam causar dano, os espões eram simplesmente chutados e pisoteados em instantes, e era muito mais conveniente para essas nações simplesmente ignorar Sarovia, já que ela sozinha havia praticamente desmantelado a aliança de seus principais rivais em poucos dias, então, a comunidade havia simplesmente exilado Sarovia, segundo eles, por "Quebrar" diversas regras, que regras você me pergunta? Exatamente, nenhuma, mas, era a palavra de todos contra a palavra de apenas uma guilda. E guerras eram extremamente cansativas para os líderes gringos de quase 70 anos que aparentemente tinham uma vida extremamente corrida. Guerras duravam cerca de 6 horas em sua média, com grandes conflitos em larga escala chegando a quase 18 horas de duração. Então, era mais conveniente eliminar o principal opositor, pois se você não pode derrotar o inimigo, passe a ignorá-lo, assim pensaram, mas, fazendo isso, eles cometeriam um grande erro. Um não, vários pois enquanto eles exilaram Sarovia, eles pensaram que iriam a matar por falta de atividade, coisa que em alguns meses se provou uma grande falácia, já que Sarovia continuava ativa, enquanto seus inimigos vinham e iam, sempre vestidos com outros nomes, alguns ainda se arriscavam em lutar com Sarovia, mas depois de algumas batalhas, passavam a ignorar de novo, e assim, Sarovia continuava a reinar na comunidade, sem lutar nenhuma guerra e somente se autodesenvolvendo, tiveram algumas revoluções aqui e ali, mas, com o forte desenvolvimento como nação, puderam resolver esses problemas com uma velocidade tão grande que seus opositores não podiam nem aproveitar das situações, inclusive, essa falta de autodesenvolvimento foi o principal problema para os inimigos do Novo Império Saroviano.

O Anti-Desenvolvimentismo

Uma coisa muito engraçada da Comunidade Militar do Graal era como as guildas se desenvolviam. De um lado, tínhamos guildas que simplesmente tinham alguma terminação com "aria" exemplo Arcadia, Maveria, Oxeria, Imperia, Bavaria, Amestria. Do lado brasileiro, tínhamos guildas que eram control+c de guildas europeias, como o Grandioso Reino da América, ou o Reino da China. A questão é que as guildas militares nunca se preocuparam em se desenvolver de fato como nações muito longe disso, sempre se preocuparam em brigar em verdadeiras batalhas campais e exercer o seu domínio no continente mágico copiado de Zelda, de fazer gigantescas linhas desorganizadas de formação e ficar 10 horas discutindo se aquela SS de 4 soldados ou mais era válida ou não, e para resolvermos isso... Não tinha como ser resolvido, as guildas podiam alegar a vitória a vontade e verdadeiras guerras de narrativas aconteciam nos servidores do gmc, chegava a um ponto que tínhamos 3,4 até 5 servidores da chamada Comunidade Militar do Graal pois as pessoas não conseguiam aceitar que as outras tinham ganhado. Toda a semana uma nova regra era criada dos confins de babord para as terras do gmc para simplesmente evitar uma eminente derrota, guildas que agora eram mais fracas após o fim das gigantes que supostamente derrubaram Sarovia possuíam pouco mais de uma tag, a organização estética de militares foi pro lixo junto com a morte da última guilda restante daquela aliança-anti Sarovia, Arcadia, e agora, o mesmo modo era feito. Uma guilda surgia, crescia e se desenvolvia, passavam-se semanas, ela invadia um território, e depois acabava, chegou num ponto que até os administradores do jogo se meteram na bagunça e proibiram as guerras já insuportáveis de acontecer em campo aberto, com as guerras indo pra tão temida Battle Arena, que simplesmente era um loophole ambulante no qual as pessoas não sabiam se estavam invisíveis ou não em uma print, tornando as batalhas quase impossíveis de serem analisadas. O ponto era, as regras tinham sido sucateadas pelas próprias militares e a forma que elas interagiam, então, ideias começaram a surgir, de uma nova comunidade e novos métodos de batalha, que pareciam ser o grande diamante perdido da comunidade e que elevaria a comunidade pra cima, era isso que todos achavam mas o problema é que essas ideias surgiram de alguém que poderia terminar o que a comunidade havia começado, esse alguém, era um Aureano.

O Bastion

O Bastion começou com um Aureano chamado Laken Vaughn ou Artix Vaughn, ex-príncipe herdeiro e excluído do cenário da comunidade, nunca havia feito nada minimamente útil para a história da comunidade em geral, pensou em uma série de coisas úteis para a comunidade como um todo. E o projeto dele foi realmente bom no começo, as ideias de "Batalhas de Team Deathmatch" e "Guerras de Torre" foram muito eficazes para resolver batalhas que antes duravam 36 horas agora durariam apenas uma hora ou no máximo duas horas, no começo, as regras estavam sendo escritas e guildas estavam adentrando nessa nova comunidade chamada "Bastion" de forma extremamente veloz. Mas, ninguém havia percebido que a comunidade do Bastião era formada por Aureanos-ativos em outras militares. Aquela comunidade inteira era uma grande armadilha das militares pró-Aurea. Na verdade, uma guilda percebeu: Sarovia. O Bastion, por acaso, tinha uma regra que se caso uma guilda não estivesse no Bastion, todas as outras deviam se juntar contra ela, mas ela poderia atacar guildas no Bastion a qualquer momento (guarde essa informação, ela será útil no futuro). O ponto é, a comunidade que basicamente era formada por 50 membros gringos ativos e o resto sendo Brasileiros e Filipinos haviam finalmente se reestabelecido de novo. Mas como sempre, tudo daria errado nas mãos de um líder ativo. O Estado Unificado tomava o controle da frágil Cúpula dos Lordes e aprovava o projeto que queria a todo o momento, praticamente rasgando no meio a ideia de representatividade do Bastion e aprovando literalmente o que eles queriam a qualquer momento. O Bastion quebrava toda sua premissa de ser algo da comunidade e as pessoas começaram a perceber que na verdade o Bastion era uma grande ameaça. Guildas que antes durariam 4 meses, duravam 3 semanas, o ciclo mudava rápido, Guildas podiam tomar o mapa inteiro em minutos, o sistema do Bastion era extremamente falho, depois de um tempo, Treor também passou a controlar a câmara dos Lordes e sua aliança criou novas regras que prejudicavam somente o Estado Unificado. Essa ideia começou a se espalhar e começou a afetar diversas outras guildas, o Bastion mal tinha um ano e já se mostrava sendo um fracasso. Caso as guildas perdessem, podiam pular do barco e ir pro isolamento absoluto, já que não existia mais nenhuma comunidade, então, as pessoas passaram a debandar da comunidade e ela começou a diminuir.

O Acordo Auro-Saroviano

Naquele ponto, Sarovia e Aurea eram as únicas guildas antigas restantes da comunidade. Aurea todo o santo ano voltava com um tema diferente, e agora como o Sétimo Império Aureano. Aurea tentava voltar para o classic, fragilizada, e irrelevante, e acumulava derrotas para guildas fracas que simplesmente por atacarem em um horário melhor, levavam a vantagem contra líderes históricos e de peso, Aurea era um museu ambulante que apanhava a cada dia que passava e isso era incontestável, as pessoas que confiavam em Aurea e acreditavam que Aurea mudaria a forma que o gmc estava passaram a simplesmente ir para Sarovia, que agora estava gigantesca, com um Servidor enorme e agora culturalmente desenvolvida, batia na porta do Bastion e o Bastion tinha medo de a atender. Aurea, em um ato de visível desespero, fez um acordo da Santa Liga Stefânica com Sarovia, para que juntas pudessem derrotar Amestria (basicamente, uma Maveria Bootleg) e por estar fragilizada devido as inúmeras derrotas, Sarovia basicamente levaria o peso da guerra nas costas. Na primeira oportunidade, Sarovia, Juntamente com uma Aurea reformada por Richard Vaughn (provavelmente o melhor príncipe Aureano do período, já que o resto estava morto) pisoteou Amestria em uma invasão conjunta, praticamente liquidando a frota amestriana em uma guerra. Porém, Amestria e outras guildas tentaram novamente chutar Sarovia para fora, alegando que eles não estavam no Bastion por um erro do próprio Bastion. Porém, pela primeira vez, o bastion se mostrou imparcial dando a vitória pros Sarovianos. Agora, Sarovia estava de volta na comunidade, mostrando números assustadores que até então nunca foram vistos já fazia a algum tempo e simplesmente mataram Amestria sozinhos, já que a frágil Aurea havia finalmente caído após um grande desentendimento entre o Alto Comando de Aurea. Depois do fim de Amestria, ainda tínhamos algumas tentativas como Aurea quebrando seu acordo com Sarovia no Auro-State e fracassando miseravelmente, e depois tentando manipular as regras do Bastion, assim, findando por definitivo o Bastion, já que as guildas se revoltaram e decidiram ir pros novos horizontes, a base ainda era a mesma, porém, agora as guildas iriam decidir o que fazer no "College" de forma extremamente eficiente, e bem melhor que o manipulado Bastion. E bem, Sarovia agora estava em paz de novo, dentro da comunidade, e numa nova Pax Sarovica.

A Eterna Pax Sarovica

A Situação de Sarovia agora é totalmente diferente da primeira situação da Pax Sarovica. Sarovia entendeu que guerras não eram a solução e desenvolveram uma nação a partir disso, Sarovia hoje é uma potência não só militar mas uma potência como nação, tendo um sistema econômico, judicial e político, coisa que quase nenhuma guilda conseguiu em toda a sua história. Sarovia se tornou atemporal, cruzando estações e chegando no seu apse. Esse livreto curto termina com uma pergunta. **Se nunca tivessem exilado Sarovia para seus próprios interesses, Se nunca tivessem tentado manipular regras para seu próprio benefício, será que a comunidade "tóxica" militar estaria na situação que está hoje?**