



**THE IMPERIAL ARMY
TRAINING MANUAL**

**EXÉRCITO IMPERIAL
MANUAL DE TREINAMENTO**



TRAINING MANUAL MANUAL DE TREINAMENTO

TRAINING IN THE IMPERIAL ARMY / TREINAMENTO NO EXÉRCITO IMPERIAL

A universal element of the GMC is that all militaries will train their soldiers. Whether or not these are activities purely for the benefit of activity or fun, or to actively improve oneself, depends on the nation and its ruling class. In the Imperial Army, the purpose is twofold - to improve and effectively make genuinely skilled soldiers in both the physical and intellectual sense, and to engage in a fun and memorable experience in which it is fond to look back upon. In order to properly accustom themselves to the life of a military guild, military structure and military family, we must put our troops through difficult times and challenges. Science proves that people bond through going through difficult challenges together, and in order to keep the Empire afloat we need two things - proper recruitment and proper retention. Through becoming brothers and sisters in arms, we solve the retention problem.

Physical Training, otherwise known as PT, is the spontaneous or non professional training led by any Officer or Sergeant, whenever they deem like it. Instead of teaching its individuals the skills, knowledge and abilities required for Imperial Army soldiers success, which task is given to the institutionalized training centres, it allows for fun yet tactically and strategically sound games, events, activities and simulations to allow soldiers to train in an effective and appropriate manner. Below will be a list of all potential PT activities, along with a brief description as well as the abilities or skills being honed in said activity.

Um elemento universal do GMC é que todos os militares treinem seus soldados. Se essas atividades são ou não puramente para o benefício da atividade ou diversão, ou para melhorar ativamente a si mesmo, depende da nação e de sua classe dominante. No Exército Imperial, o objetivo é duplo - melhorar e efetivamente fazer soldados genuinamente qualificados, tanto no sentido físico quanto intelectual, e se envolver em uma experiência divertida e memorável, da qual gostamos de olhar para trás. Para nos habituarmos devidamente à vida de guilda militar, estrutura militar e família militar, devemos colocar as nossas tropas em tempos e desafios difíceis. A ciência prova que as pessoas se unem passando por desafios difíceis juntas e, para manter o Império à tona, precisamos de duas coisas - recrutamento adequado e retenção adequada. Tornando-nos irmãos e irmãs de armas, resolvemos o problema de retenção.

Treinamento Físico, também conhecido como PT, é o treinamento espontâneo ou não profissional conduzido por qualquer Oficial ou Sargento, sempre que assim o entenderem. Em vez de ensinar a seus indivíduos as habilidades, conhecimentos e habilidades necessários para o sucesso dos soldados do Exército Imperial, tarefa que é atribuída aos centros de treinamento institucionalizados, permite jogos, eventos, atividades e simulações divertidas e estrategicamente sólidas para permitir que os soldados treinem. de maneira eficaz e adequada. Abaixo está uma lista de todas as atividades de PT em potencial, juntamente com uma breve descrição, bem como as habilidades ou habilidades que estão sendo aprimoradas em tal atividade.



TRAINING MANUAL MANUAL DE TREINAMENTO

SPAR

Spar is most likely the oldest form of physical training in the Graal Military Community. Instructors can conduct this activity in two separate ways - private and public spar. In private spar, Instructors may gather all their subordinates into a guild house with a spar room, to which all members are told they must spar at least 5 times. The instructor will keep track of who participates and who does not. In public spar, Instructors may gather all of their subordinates in one of the spar arenas in Battle Arena in Graal City and spar against professional sparrers to help improve their skills. All members are told they must spar at least 5 times. The instructor will keep track of who participates and who does not.

Spar é provavelmente a forma mais antiga de treinamento físico na Comunidade Militar Graal. Os instrutores podem conduzir essa atividade de duas maneiras diferentes - spar público e privado. No spar privado, os instrutores podem reunir todos os seus subordinados em uma casa da guilda com uma sala de spar, para a qual todos os membros devem treinar pelo menos 5 vezes. O instrutor acompanhará quem participa e quem não participa. Em spar público, os instrutores podem reunir todos os seus subordinados em uma das arenas de spar na Battle Arena em Graal City e lutar contra sparrers profissionais para ajudar a melhorar suas habilidades. Todos os membros são informados de que devem treinar pelo menos 5 vezes. O instrutor acompanhará quem participa e quem não participa.

GUILD SPAR

Guild Spar is useful in the Imperial Army for a plethora of reasons, the main two being to prepare for potential battle winning guild spars against the enemy and to increase teamwork in the Army. Instructors will send all their subordinates to any guild spar area (Delta, Battle Arena) and either face off against other teams or divide their subordinates into separate tags to fight one another.

Guild Spar é útil no Exército Imperial por uma infinidade de razões, sendo as duas principais se preparar para uma batalha potencial para vencer a batalha contra o inimigo e aumentar o trabalho em equipe no Exército. Os instrutores enviarão todos os seus subordinados para qualquer área de luta da guilda (Delta, Battle Arena) e enfrentarão outras equipes ou dividirão seus subordinados em marcas separadas para lutarem entre si.

SERGEANT SAYS / SARGENTO DIZ

Sergeant Says is a Sarovian invention where an Instructor will give commands to their subordinates similar to “Simon Says.” Instructors will send everyone to their respective Barracks. The Instructor will instruct them to do things related to normal training such as drill, putting certain shields on, or putting specific uniforms on. The subordinates will not do what the Instructor says unless the Instructor specifies “Sergeant Says...” before their instruction.

O sargento diz é uma invenção Saroviana em que um instrutor dará comandos aos seus subordinados semelhantes a "Simon Says". Os instrutores enviarão todos para seus respectivos quartéis. O instrutor os instruirá a fazer coisas relacionadas ao treinamento normal, como exercícios, colocar determinados escudos ou uniformes específicos. Os subordinados não farão o que o instrutor disser, a menos que o instrutor especifique “O sargento diz ...” antes da instrução.



TRAINING MANUAL MANUAL DE TREINAMENTO

SAR (Search and Rescue) / (Busca e Resgate)

Search and Rescue (SAR) is a Sarovian invention where a hostage and/or VIP is taken and hidden inside of a building either on map or in Sarholm. A detail (5 soldiers) or two details will be tasked to find the hostage/VIP via breaching, and is timed on how fast they are able to find the person. Failure to properly breach will give +30 seconds to the final time. Instructors may make this training more difficult by adding “guards” to the hostage, who the details must defeat before the training is complete.

Busca e Resgate (SAR) é uma invenção Saroviana em que um refém e / ou VIP é levado e escondido dentro de um edifício no mapa ou em Sarholm. Um detalhe (5 soldados) ou dois detalhes serão encarregados de encontrar o refém / VIP por meio de breaching, e é cronometrado em quão rápido eles podem encontrar a pessoa. A falha em breach corretamente dará +30 segundos para o tempo final. Os instrutores podem tornar este treinamento mais difícil adicionando “guardas” ao refém, que os detalhes devem derrotar antes que o treinamento seja concluído.

SENTRY / SENTINELA

Sentry is a Sarovian invention where a soldier is tasked to guard a certain spot for fifteen minutes. This spot is marked by a black box for Guards and a grey box for regular Infantry. Instructors may approach their subordinates, yell at them, ask questions, and try to get a response. It is up to the subordinate to not move or respond to the instructor no matter what, instilling discipline.

Sentinela é uma invenção Saroviana em que um soldado é encarregado de guardar um determinado local por quinze minutos. Este local é marcado por uma caixa preta para Guardas e uma caixa cinza para Infantaria regular. Os instrutores podem abordar seus subordinados, gritar com eles, fazer perguntas e tentar obter uma resposta. Cabe ao subordinado não se mover ou responder ao instrutor, não importa o que aconteça, incutindo disciplina.

PATROL / PATRULHA

Patrolling is a hallmark of militaries all across Graal. The Imperial Army’s methodology of patrolling is a unique and specific event, which can be read about in detail in the Patrol Manual - click [here](#).

O patrulhamento é uma marca dos militares em todo Graal. A metodologia de patrulhamento do Exército Imperial é um evento único e específico, que pode ser lido em detalhes no Manual de Patrulha - clique [aqui](#).

GARRISON / GUARNIÇÃO

Garrisoning is a unique method of enforcing Sarovian land claims and making our presence known to the game as a whole. It has a specific procedure, which can be read about in the Garrison Manual - click [here](#).

Guarnicao é um método único de fazer valer as reivindicações de terras em Sarovian e tornar nossa presença conhecida para o jogo como um todo. Possui procedimento específico, que pode ser lido no Manual do Guarnicao - clique [aqui](#).



TRAINING MANUAL MANUAL DE TREINAMENTO

RIOT CONTROL / O CONTROLE DE MOTIM

Riot Control is a Sarovian invention where an Instructor will instruct their subordinates to form up in a certain area (either on map or in Sarholm.) The subordinates will be instructed to form a shield wall using police gear found at the Police Station. The Instructor will task individuals to be “protesters”, which will carry enemy shield codes and flags, and chant anti Sarovian propaganda. It is up to the soldiers to efficiently block the enemy propaganda. Tools such as “tear gas” (rotten eggs, water balloons, etc) may be thrown to try to disperse the protesters. Violent force is always the last option (as killing the protesters they can still spread propaganda while dead.) Large horses can be used to block.

O Controle de Motim é uma invenção Saroviana em que um Instrutor instrui seus subordinados a se formarem em uma determinada área (seja no mapa ou em Sarholm). Os subordinados serão instruídos a formar uma parede de escudos usando o equipamento policial encontrado na Delegacia de Polícia. O instrutor encarregará os indivíduos de serem “manifestantes”, que carregarão códigos e bandeiras do escudo do inimigo e entoarão propaganda anti-Saroviana. Cabe aos soldados bloquear com eficiência a propaganda inimiga. Ferramentas como “gás lacrimogêneo” (ovos podres, balões de água, etc) podem ser lançadas para tentar dispersar os manifestantes. A força violenta é sempre a última opção (já que matar os manifestantes, eles ainda podem espalhar propaganda enquanto estão mortos). Cavalos grandes podem ser usados para bloquear escudos e fazer alguém parecer maior.

DRILL / EXERCÍCIO

Drill is a Sarovian innovation. Drill can be done in many different ways, though it is done quite often, and the Supreme War Council recommends it not to be done in place of physical training unless specifically requested by a Field Marshal or higher. To read the Imperial Army drill manual, click [here](#). It should be noted that instruments must always be used.

Exercício é uma inovação Saroviana. O treino pode ser feito de muitas maneiras diferentes, embora seja feito com bastante frequência, e o Supremo Conselho de Guerra recomenda que não seja feito no lugar do treinamento físico, a menos que especificamente solicitado por um Marechal de Campo ou superior. Para ler o manual de exercícios do Exército Imperial, clique [aqui](#). Deve-se observar que instrumentos sempre devem ser usados.

DEATHMATCH

Team Deathmatch is a form of physical training that is supposed to work on teambuilding skills, exercises, and more. The Instructor will divide their subordinates into two teams, and separate the teams into two separate tags. The Instructor will get both sides to engage and fight, utilizing a respawner to warp the dead out of the battlefield. The last remaining side wins one round. The training ends when one side wins four rounds.

Team Deathmatch é uma forma de treinamento físico que supostamente trabalha as habilidades de construção de equipes, exercícios e muito mais. O instrutor irá dividir seus subordinados em duas equipes e separar as equipes em duas tags distintas. O instrutor fará com que os dois lados se envolvam e lutem, utilizando um respawner para expulsar os mortos do campo de batalha. O último lado restante ganha uma rodada. O treinamento termina quando um lado vence quatro rodadas.



TRAINING MANUAL MANUAL DE TREINAMENTO

ASSASSINS / ASSASSINOS

Assassins is a Sarovian invention that is supposed to train Imperial Army soldiers on their awareness of the map and how to maneuver out of dangerous positions. The Instructor will gather all of their subordinates at a place on the map. Half of the subordinates will be tasked as targets and the other half will be assassins. The subordinates have two minutes to escape and hide around the map (they are not allowed to stay in non PK areas, or allowed to go inside of buildings.) The assassins have seven minutes to find their specific target and kill them. Once the seven minutes expire, or all targets are killed, all troops return to the staging ground and roles are reversed.

Assassins é uma invenção Saroviana que supostamente treina soldados do Exército Imperial em sua percepção do mapa e como manobrar para sair de posições perigosas. O instrutor reunirá todos os seus subordinados em um local no mapa. Metade dos subordinados serão designados como alvos e a outra metade serão assassinos. Os subordinados têm dois minutos para escapar e se esconder no mapa (eles não têm permissão para ficar em áreas não PK, ou podem não entrar em edifícios). Os assassinos têm sete minutos para encontrar seu alvo específico e matá-los. Depois que os sete minutos expiram, ou todos os alvos são mortos, todas as tropas retornam ao local de preparação e os papéis são invertidos.

JOUSTING

Jousting is a Sarovian training popularised by the Crown Prince. Two soldiers will mount their horse and get on either side of a fence. Each soldier will have 0.5 health. Once inside the jousting arena, one soldier must take off his tag. Both soldiers must charge at each other from opposite directions and attack each other as they see fit. Both soldiers must reach the end of the wall before they can start charging each other again if they miss. Once one of the soldiers has died, he is eliminated and the other soldier is declared the winner.

Jousting é um treinamento Saroviano popularizado pelo Príncipe Herdeiro. Dois soldados vão montar em seu cavalo e ficar em cada lado de uma cerca. Cada soldado terá 0,5 de saúde. Uma vez dentro da arena de justa, um soldado deve tirar sua tag. Ambos os soldados devem atacar um ao outro de direções opostas e atacar um ao outro como bem entenderem. Os dois soldados devem chegar ao fim da parede antes de começarem a atacar um ao outro novamente se errarem. Assim que um dos soldados morre, ele é eliminado e o outro soldado é declarado o vencedor.

RACE / RAÇA

Racing is a Sarovian invention that is supposed to train Imperial Army soldiers how to arrive at battlefields as quickly as possible. Everyone will meet up on horseback somewhere on Graal. At the command of the Instructor, everyone will race (horse only, no bushes) to a certain predetermined location. Whoever gets there first wins. Winners may be incentivized by Saro bonuses from the Government.

A raça é uma invenção saroviana que visa treinar os soldados do Exército Imperial a chegar aos campos de batalha o mais rápido possível. Todos se encontrarão a cavalo em algum lugar do Graal. Ao comando do instrutor, todos irão correr (apenas cavalos, sem arbustos) para um determinado local predeterminado. Quem chegar primeiro vence. Os vencedores podem ser incentivados por bônus Saro do Governo.



TRAINING MANUAL MANUAL DE TREINAMENTO

SEARCH AND DESTROY / PROCURAR E DESTRUIR

Search and Destroy is a Sarovian invention that specializes in teaching soldiers the art of mindless killing, useful for combat. Likewise, it improves the stats of the soldiers which will help the professionalism of the troops, and may induce more people to join the Army. The Instructor will take his subordinates to an area of the map with baddies (Lizardons, Bandits, Bats and Pyrats are popular options). No soldiers are allowed to leave until every soldier gains fifty BKs.

Procurar e destruir é uma invenção saroviana especializada em ensinar aos soldados a arte de matar sem pensar, útil para o combate. Da mesma forma, melhora as estatísticas dos militares, o que ajudará no profissionalismo das tropas e poderá induzir mais pessoas a ingressar no Exército. O instrutor levará seus subordinados para uma área do mapa com vilões (Lizardons, Bandits, Bats e Pyrats são opções populares). Nenhum soldado tem permissão para sair até que cada soldado ganhe cinquenta BKs.

TOWERING

Towering is a core element to all militaries in Classic. The Instructor will send everyone to one tower and rally in a non-PK zone. On the Instructor's command, charge the tower and take the flag, hitting it with your sword and avoiding enemy combatants. Whatever division takes the tower will stay in the flag room, while all other divisions will go downstairs and defend there. This will establish the professional culture of the Army and teach soldiers how to fight properly.

Towering é um elemento central para todas as forças armadas no Classic. O instrutor enviará todos para uma torre e rali em uma zona não-PK. Ao comando do instrutor, carregue a torre e pegue a bandeira, acertando-a com sua espada e evitando os combatentes inimigos. Qualquer divisão que tome a torre ficará na sala da bandeira, enquanto todas as outras divisões irão descer e defender lá. Isso estabelecerá a cultura profissional do Exército e ensinará os soldados a lutar de maneira adequada.

RACE / RAÇA

Duelling is a Sarovian invention from the reign of Carolus XII (2017). The simple premise is that two subordinates will be dueling and brought to a house. The two duelers will meet back to back in the middle of the duelling path, with .5 health, with bushes. The Instructor will give the command to run to the end of the path, turn, and fire. The guild house or house can be set up with the mark (the duelling path). Read the Code Duello for more.

O duelo é uma invenção saroviana do reinado de Carolus XII (2017). A premissa simples é que dois subordinados estarão duelando e sendo trazidos para uma casa. Os dois dueladores se encontrarão no meio do caminho do duelo, com 0,5 de saúde, com arbustos. O instrutor dará o comando para correr até o final do caminho, virar e atirar. A casa da guilda ou casa pode ser configurada com a marca (o caminho do duelo). Leia o Código Duello para mais informações.



TRAINING MANUAL MANUAL DE TREINAMENTO

CAPTURE THE FLAG / CAPTURAR A BANDEIRA

Capture the Flag is a core element to all Classic militaries, akin to towering. The Instructor will build a base in their guild house or house, or if funds are available, an arena. Two teams are divided by guild tags and placed on either side of the arena. On the Instructor's command, both sides will attack the other. The objective is to grab the opposing side's vase and return it to their base without dropping it. The side which takes the opposing side's vase will win one point. Four points are needed to win the training. Respawners may be utilized or not, depending on the will of the Instructor.

Capturar a bandeira é um elemento central para todas as forças armadas clássicas, semelhante às towering. O instrutor construirá uma base em sua casa ou casa da guilda ou, se houver fundos disponíveis, uma arena. Duas equipes são divididas por tags de guilda e colocadas em cada lado da arena. Ao comando do instrutor, ambos os lados atacarão o outro. O objetivo é agarrar o vaso do lado oposto e colocá-lo de volta na base sem deixá-lo cair. O lado que pegar o pote do lado oposto ganhará um ponto. São necessários quatro pontos para vencer o treinamento. Respawners podem ser usados ou não, dependendo da vontade do instrutor.

CAVALRY CHARGE / CARGA DE CAVALARIA

Cavalry Charges are a Sarovian invention tasked to impose fear on the enemy. The Instructor will instruct their subordinates to mount their horse and get on both sides of a house or guild house. The one side will go off tag, and the other stay. At the command of the Instructor everyone will charge to the other side, attacking the other side as they charge. Then they repeat. They cannot stay and fight but must continue. Whoever runs out of troops first loses.

As cargas de cavalaria são uma invenção Saroviana com a missão de impor medo ao inimigo. O instrutor instruirá seus subordinados a montar em seu cavalo e chegar em ambos os lados de uma casa ou casa da guilda. Um lado sairá da tag e o outro ficará. Ao comando do instrutor, todos irão para o outro lado, atacando o outro lado enquanto atacam. Então eles se repetem. Eles não podem ficar e lutar, mas devem continuar. Quem ficar sem tropas primeiro perde.

FIRE AND ADVANCE / FOGO E AVANÇO

Fire and Advance is a Sarovian invention tasked to increase discipline and perform a terrifying volley fire that may disperse enemies or protestors. A group of soldiers form two even lines with player sized gaps in the middle. Every soldier has a mount and 50 bombs. The Instructor issues the appropriate drill to PRESENT ARMS (with bombs), then does the appropriate FIRE commands to allow the first rank (first line) to fire 3 fire blasts. The Instructor issues "Advance!" and the second rank passes in front of the first rank into line. The Instructor repeats the instruction, instead with "Rear rank, fire!", the new front rank (originally second line) fires their bombs. Repeat.

Fogo e avanço é uma invenção saroviana com a missão de aumentar a disciplina e executar uma terrível rajada de tiros que pode dispersar inimigos ou manifestantes. Um grupo de soldados forma duas linhas pares com lacunas do tamanho de um jogador no meio. Cada soldado tem uma montaria e 50 bombas. O instrutor emite o exercício apropriado para APRESENTAR ARMAS (com bombas), então executa os comandos de FOGO apropriados para permitir que a primeira fila (primeira linha) dispare 3 rajadas de fogo. O instrutor emite "Advance!" e a segunda linha passa na frente da primeira fila. O instrutor repete a instrução, em vez de com "Linha traseira, fogo!", A nova linha dianteira (originalmente segunda linha) dispara suas bombas. Repita.



TRAINING MANUAL MANUAL DE TREINAMENTO

BREACHING

Breaching is a Sarovian invention which was created in the AFO era (2015). A detail of soldiers (5-6) will stack the exterior of a door. Upon the command of the Instructor, they will storm the room. The first soldier on the right will enter first and push to the left inside of the room. The second to enter is the first soldier on the left, and they will enter and push to the right of the room. This path will continue until everyone is inside. If the room is clear, they will say "CLEAR." If it is not, they will engage and kill the enemy.

Breaching é uma invenção Saroviana que foi criada na era AFO (2015). Um detalhe de soldados (5-6) empilhará o exterior de uma porta. Ao comando do instrutor, eles invadirão a sala. O primeiro soldado à direita entrará primeiro e empurrará para a esquerda dentro da sala. O segundo a entrar é o primeiro soldado à esquerda, e eles entrarão e empurrarão para a direita da sala. Este caminho continuará até que todos estejam dentro. Se a sala estiver limpa, eles dirão "LIMPO". Se não for, eles se envolverão e matarão o inimigo.

VIP ESCORT / ESCOLTA

VIP Escort is a tradition of the Graal Military Community. The Instructor will task one subordinate to be a VIP, and task a detail to be his/her guard. The Instructor will give a path for the VIP to walk across the map (York to Delta, Northern Wilderness to Destiny, etc). The VIP must make it without dying. Should the VIP die, they restart the route. The Instructor can make this more difficult by lowering the amount of guards, the length of the route, or the starting health of the VIP.

O VIP Escort é uma tradição da Comunidade Militar Graal. O instrutor designará um subordinado para ser VIP e 5-7 para ser seu guarda. O instrutor fornecerá um caminho para o VIP percorrer o mapa (York para Delta, Northern Wilderness para Destiny, etc). O VIP deve sobreviver sem morrer. Se o VIP morrer, eles reiniciam a rota. O instrutor pode tornar isso mais difícil diminuindo a quantidade de guardas, a extensão da rota ou a saúde inicial do VIP.