



CAROLUS XII

ROYO Y IMPERAD

A.S. 230

No.1 de 2017

Um Ato para Obrigar a Implementação das Reformas de Marius.

Sanção concedida no dia 6 de fevereiro de 2017



SARVIUM



Maya seo donir plisir eun Seito Majis Imperial y Stefanica, pur Seito Majis y pul y pur tel consei y sazion eui tel Parlamente eui tel Rozirre, comaria tel segeoare:

1. Introdução

Em uma época de incertezas, uma época de culturas em conflito, uma época de fanáticos, chegou a hora. No alvorecer do pior estado que esta comunidade já conheceu, na hora em que o perigo nos confronta como esta comunidade não enfrentava há quase três anos, toda palavra vã ou desnecessária parece uma discórdia. Quanto ao nosso dever, todos concordam: estamos lado a lado com aqueles que defendem esta comunidade, nós, Sarovianos, e os outros domínios na disputa, e não deixaremos de cumprir esse dever, como exige a honra da comunidade. Não por amor à batalha, não por desejo de conquista, não por ganância de posses, mas pela causa da honra, para manter promessas solenes, para defender os princípios da liberdade, para resistir às forças que converteriam a comunidade em uma horda imatura - mas isso exigirá não apenas imensa força e coragem, mas também a força mental para mudar o que conhecemos há anos.

2. Reformas de Marius

Como nos tempos antigos, as pessoas se oporão às mudanças. É uma natureza comum dos seres humanos se contentarem com o que têm e manterem um cronograma. Mas a mudança é uma natureza dos seres humanos ainda mais comum do que odiar a mudança, e precisamos fazê-la. As Reformas de Marius, escritas, planejadas e propostas por Carolus Vasa, de Nova Sarovia, mudam a forma como Sarovia funcionará em todos os casos - desde as dunas intermináveis do Oeste até as colinas verdejantes do Leste. Em todos os ambientes, prosperaremos com essas reformas extraordinárias.

3. Os militares

Principalmente com relação aos militares, esses novos refinamentos são a espinha dorsal de toda a Reforma. Em primeiro lugar, todos os soldados devem portar um kit padrão, que varia de acordo com a diferença entre o Ocidente e o Oriente. Em segundo lugar, eles serão recompensados com um prêmio em dinheiro por atingir determinados marcos na árvore da carreira. O treinamento será menos individualizado e mais amplo para garantir que todas as unidades estejam familiarizadas com todos os ramos das Forças Armadas, de modo que o soldado médio receberá mais treinamento, treinamento especial e treinamento aprimorado. Cada Divisão de Infantaria receberá uma função de especialidade acima de suas funções de infantaria. Todos os oficiais sênior e experientes receberão um Aide (se houver uma função de Aide aberta, alguém poderá solicitá-la), mas um Marechal ou superior sempre terá um. Novas funções serão implementadas além de Granadeiro/Artilharia, Infantaria e Oficial. Haverá Guardas, Cavalaria e Infantaria-Leve disponíveis para atribuição.

4. Conjunto Padrão de Ferramentas

Um Conjunto Padrão de Ferramentas (SIK) é um inventário recomendado para todos os soldados terem em seus corpos o tempo todo. Isso inclui um uniforme, rações e inventário. O uniforme depende do local e do critério de seu Chefe de Estado. Normalmente, há três tipos de uniforme: SCU, ECU, SDU. Esses são o Uniforme de Combate Padrão, o Uniforme de Combate Aprimorado e os Uniformes de Vestimenta Padrão. O Uniforme de Combate Padrão é necessário para todos os funcionários que não podem pagar por um uniforme. Trata-se de um uniforme padrão, preto e elegante, que não precisa ser comprado por dez mil dólares. O Enhanced Combat Uniform (uniforme de combate aprimorado) é altamente recomendado, pois representa as cores azul e amarela de nossa nação. Ele funcionará como

um modificador de promoção, aumentando sua chance de promoção. Ele é altamente necessário para todos os soldados, especialmente para os sargentos. O Uniforme de Vestimenta Padrão é obrigatório para todos os oficiais. Ele ostenta as cores azul e amarela da nossa nação e prova que você fez seu treinamento. As rações são uma nova parte do SIK. Todas as unidades devem estar equipadas com dez peças de ração para se curar em meio ao combate. Você será testado para ver se tem suas rações. Uma ração padrão recomendada seria de 8 hambúrgueres e duas cervejas. Seu inventário é uma nova parte vital de nosso SIK. Todos os soldados devem ter seus dispositivos de ordenança, armas de longo alcance, se possível, rações e todos os métodos de transporte (draisina, anel de dobra) para serem adicionados à sua pasta de favoritos.

5. Folha de pagamento

Já foi tentado algumas vezes em diferentes nações ter uma folha de pagamento para seus soldados e oficiais. Isso nunca foi bem-sucedido, porque a quantidade intensa desses soldados era muito grande. Mas nós, como nação, queremos realmente aumentar a gratidão que temos por nossos sarovianos que trabalham duro. Será emitida uma recompensa de 100g para todos os membros que alcançarem a patente de sargento. Também será emitida uma recompensa de 300g para todos os membros que alcançarem a patente de tenente ou superior. Aqueles que trabalham duro podem ser recompensados não apenas com uma família, um lugar ao qual pertencer, mas também com galats.

6. Treinamento

Em maio, e reformado em junho de 2016, o Novo Império Saroviano mudou a forma como a maioria dos treinamentos era realizada. Ele foi alterado de um treinamento universal mais cerimonial, de vestimenta e de obediência para um treinamento de combate mais eficiente, especializado por unidade. Isso mudará mais uma vez com o EST. O EST fornecerá um plano de treinamento geral e mais amplo, embora permaneça altamente especializado e com novos treinamentos de elite. Esses treinamentos são novos aos olhos do público, com especialidades como fogo e avanço, invasão de salas e portas, jogos de guerra, desfiles, marchas, treinamento e especialização em munições, reconhecimento, a arte do combate, interrogatório e muito mais. Isso preparará nossos homens e mulheres em nossas forças para o mundo mais intenso lá fora.

7. Unidades especializadas

Um problema importante que muitas guildas cultas do Estado enfrentam são as unidades especializadas. Na maioria dos casos, ter várias unidades especializadas apenas confundirá os novos membros. Abandonaremos o sistema de unidades especializadas individuais e faremos de cada Divisão de Infantaria uma unidade especializada, além de suas funções originais. Os Regimentos Especializados são divididos em três especialidades: Infantaria Leve (LI), Cavalaria (C), Guarda a Pé (G). Essas são as classificações que uma Infantaria pode receber. Essa é uma classificação geral que pode ser solicitada, mas provavelmente será atribuída à sua unidade. A especialidade da sua unidade definirá a sua especialidade - realizar atividades extracurriculares e treinamentos relacionados à sua especialidade resultará em modificadores de promoção. A infantaria leve é uma tropa especial que se destaca na invasão de salas e portas, no reconhecimento e é muito eficaz em combate e luta. A cavalaria é especialista em velocidade, usando sua mobilidade para patrulhar as fronteiras e as províncias de Nova Sarovia. Sua mobilidade é extremamente importante em combate, atingindo a retaguarda de uma formação inimiga. Os guardas são veteranos mais experientes e duros, usando sua experiência para reforçar a infantaria na retaguarda da formação e proteger figuras importantes.

8. Auxiliares de Acampamentos

Cada oficial é elegível para receber um Aide. Um Aide é um soldado entre as patentes de Soldado e Cabo que é designado para acompanhar e ajudar um Oficial em suas tarefas. Em troca da assistência contínua, o Aide será promovido a Sargento-Mor ou Tenente, dependendo da recomendação do Oficial. Um Aide permanece como Aide por 10 dias. O objetivo por trás disso é familiarizar o Aide com o trabalho de oficial, inclusive com a papelada. Algumas tarefas que um Aide deve fazer são: Coletar uma lista, coletar nomes, coletar problemas, certificar-se de que todos estejam uniformizados (não chame todos para a casa da guilda - peça individualmente por PM), inventar novas estratégias e relatar tudo isso ao seu oficial. Todo Marechal + receberá um Aide-de-Camp, um Aide especializado. Esses Aides são soldados entre as patentes de sargento e sargento-mor, designados para ajudar o marechal de campo em suas tarefas. Em troca da assistência contínua, o Aide de Camp será promovido a tenente ou major, dependendo da recomendação do marechal.

9. Recompensas

Em Nova Sarovia, gostaríamos de agradecer aos nossos soldados por todo o seu trabalho árduo. É difícil trabalhar constantemente e patrulhar províncias, lutar por horas e horas e outras coisas tediosas. Portanto, você não será recompensado apenas com diversão, amizades, famílias e um lugar ao qual pertencer, mas haverá outras recompensas. Em primeiro lugar, todos os cabos e superiores receberão uma casa no mapa como propriedade, com casas de tamanhos diferentes para patentes diferentes. Os sargentos e superiores receberão uma medalha, que agora podem solicitar que seja adicionada à sua SDU/ECU. Os Victory Bonds aparecerão novamente como os principais mecanismos de financiamento do país. Para os soldados que se mostrarem imensamente promissores, serão distribuídos até 10.000 g para ajudar a financiar sua ECU/SDU ou qualquer outro equipamento importante que eles precisam para ajudar a servir. Todos acima da patente de cabo recebem uma propriedade em Nova Sarovia. Essa propriedade está no mapa e será escolhida pelo proprietário. A propriedade é muito parecida com o território militar do Graal, onde a propriedade está sob o comando direto de seu proprietário. Se o proprietário não quiser que outros sarovianos entrem, ele pode impor isso. As patentes de cabo e sargento recebem casas com um ou dois cômodos. Todos os membros de Drill Sergeant a Sergeant Major receberão propriedades com três cômodos. Todos os membros que são oficiais recebem de quatro a seis cômodos. Haverá de cinco a seis edifícios no mapa declarados edifícios governamentais pelo Monarca. São necessárias 1 sala de reunião, 1 salão público, 1 bunker e 1 sala de guerra.

10. Títulos de Vitória

Para os promissores, os experientes e os pobres, o financiamento de equipamentos sempre foi uma questão do NIS. Com nossos Títulos de Vitória, podemos nos dar ao luxo de equipar nossas tropas com o melhor equipamento possível a qualquer momento, trabalhar em instalações de treinamento de última geração e realizar eventos para nos divertirmos. As Obrigações de Vitória são uma fazenda de última geração mantida na casa da guilda do Monarca. Aqueles que se voluntariarem para cultivar no tempo livre devem ser registrados por um Officer para comprovar seu trabalho árduo. Para aqueles que cultivarem por uma hora no total, será entregue a Fita para Entusiastas da Vitória. Para aqueles que cultivarem por três horas, será entregue a Cruz de Sargento do Título de Vitória. Para aqueles que cultivarem um total de cinco horas, será entregue a Cruz de Oficial da Garantia da Vitória. Os que forem além - quinze horas de cultivo no total - receberão uma promoção. (Excluindo capitães e superiores.) Se for além disso, vinte horas, receberá a medalha Salvador das Estrelas. Por fim, um total de trinta horas de cultivo resultará em uma promoção (excluindo capitães e acima) e uma recompensa de 1.000 g por seu excelente trabalho para salvar a nação. Para solicitar dinheiro para equipamentos, você deve ter

recebido a Cruz de Sargento do Título de Vitória. Com nosso programa progressivo Título de Vitória, nós poderá financiar uniformes de soldados promissores. Em algumas ocasiões, até financiamos dinheiro para montarias e até mesmo uma casa da guilda para nossos soldados. Incluindo uniformes, financiamos equipamentos. Se você não tiver uma montaria, uma draisina ou outros itens necessários, solicite um empréstimo. Você será informado se tem direito a um fundo. Se você tiver equipamentos especiais, como escudos experimentais, uniformes, espadas ou técnicas de treinamento, solicite um empréstimo. Você será informado se tem direito a um fundo. Se o Chefe de Estado acreditar que esse equipamento experimental é necessário, você não precisará ter uma Cruz de Sargento de Título de Vitória. Incluídos no financiamento de uniformes, os soldados que receberem medalhas em batalha (mostradas em nosso site) podem solicitar que elas sejam incluídas em seu uniforme pessoal.

II. Governo

Em Nova Sarovia, o governo sempre foi uma questão complicada. Até agora, ele nunca havia encontrado um meio-termo. O governo em Nova Sarovia será alcançado colocando nossos oficiais de defesa no conselho que fará as escolhas necessárias para nossa defesa, nossa liberdade e nossos direitos. As famílias também voltarão a fazer parte de Nova Sarovia, pois pertencer a uma família poderosa como Vasa, Kaine, Mako ou outras que surgirão aumentará suas chances de promoção. O Comitê de Defesa é formado pela liderança das Forças Armadas. O líder das Forças Armadas, o Marechal, lidera esse comitê. Cada oficial comandante de cada divisão e seu comandante secundário (por exemplo, um coronel e seu major) formam esse comitê. Todo projeto de lei proposto deve começar no Comitê de Defesa. Como eles lideram nossas Forças Armadas, eles sabem o que é melhor para nós em termos de defesa. Para que um projeto de lei avance até a Coroa, a maioria deve decidir a favor de sua aceitação. O Senado é um grupo de indivíduos escolhidos a dedo pela Coroa e tem origem em 2016. Esses membros geralmente também são membros do Comitê de Defesa, mas podem ser pessoas de fora ou soldados normais. Depois que um projeto de lei é criado e aprovado pelo Comitê, é a vez de o Senado analisá-lo em busca de mais detalhes. Ele funciona em um nível econômico (por exemplo, gastar todos os nossos fundos em escudos desnecessários)? Esse é o trabalho do Senado. Se o Senado aprovar, ele envia o projeto para a Coroa. Se desaprovar, o Senado explica detalhadamente o motivo e o envia de volta ao Comitê de Defesa para reeditar e enviar novamente. A Coroa é o Monarca. O monarca é o governante da nação e tem a permanência final. É de sua competência determinar se a lei atende aos melhores interesses políticos e defensivos de Nova Sarovia. A Coroa não pode recusar um projeto de lei, mas pode reverter o fluxo do projeto e enviá-lo de volta ao Comitê de Defesa para análise posterior. Em tempos de guerra, a Coroa pode decretar a Lei Marcial e impor ações militares, dissolvendo o governo até segunda ordem.

12. Famílias

As famílias eram uma parte importante de várias outras nações, como State, Imperia e outras. Em Nova Sarovia, as famílias influenciarão seu posto, sua posição e suas divisões. Se a maioria de sua família for oficial ou se o fundador de sua família for oficial, isso influenciará sua classificação e poderá fazer com que você seja um oficial. Você só pode entrar e ser ativo em uma família por vez.

*© Seito Majis Imperial tel Royo do tel Sarovi
y Imperad eui tel Comune Sarovi, terrier reperelir
pur tel Parlamente Imperial y tel Ministe eui tel
Travalos Publica y Sevisos Gouverna.*