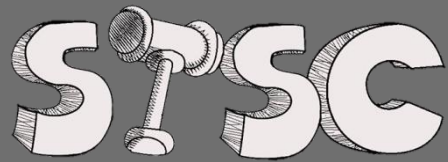


GUIA DA GUERRA

TEATRO DE OPERAÇÕES DA GUERRA CIVIL RUSSA



SÃO PAULO
2016

ESCLARECIMENTOS

Esse guia possui o intuito de explicar o funcionamento do comitê na sua parte puramente mecânica, ou seja, desenvolver os procedimentos a serem adotados para interagir com o universo em que se passa o comitê e esclarecer pontos de dúvida quanto ao andamento do mesmo. Este guia foi feito pois a mesa, percebendo a complexidade do comitê e sua contrastante diferença quanto a todos os outros comitês já feitos na SISC entendeu que a quantidade de informações puramente operacionais a serem esclarecidas é enorme.

Visando, portanto, a maior organização das informações pertinentes ao comitê, contatou-se o secretariado para estudar a factibilidade da produção de um guia com esse teor, o que prontamente foi aceito. Decidiu-se que tal guia teria uma estrutura e linguagem mais flexíveis para facilitar o entendimento do mesmo.

Espera-se, por conseguinte, que este guia possa sanar as dúvidas das representatividades no que tange procedimentos e funcionamento do comitê e que dessa forma fomente o bom andamento do mesmo.

RECURSOS

Esta seção do guia tratará de recursos disponíveis para as representatividades interagirem com o universo em que se passa o comitê e monitorarem o andamento do mesmo.

Carta Operacional Simples

Uma Carta Operacional Simples (COS), existente apenas no Comando Vermelho, deve ser produzida no computador ou folha sulfite inteira (não serão aceitos pequenos papéis ou folas recortadas) e pode ser entregue a qualquer momento de qualquer seção. Deve conter apenas cláusulas operativas (ordens) e facultativamente explicações sobre elas.

Exemplo: 1.0. A divisão de rifles "X" atacará o alvo "Y";

1.1. Esta operação será dada de forma que metade da divisão de rifles "X" passará entre as montanhas com o intuito de flanquear o alvo "Y".

Para qualquer COS entrar em vigor é necessária a aprovação de 2/3 ou mais do comitê, tal como a do presidente do Conselho do Comissariado do Povo. Essa votação é conduzida automaticamente pela mesa depois da correção do documento.

Estas cartas não possuem signatários pois são ordens do comando central vermelho como um todo. Uma vez aprovada, a COS terá o horário de aprovação registrado e a partir de então estará em vigor. Uma Carta Operacional Simples pode ordenar o cancelamento de uma outra passada anteriormente.

Carta Operacional Pessoal

A Carta Operacional Pessoal (COP) é escrita similarmente à simples, com a exceção de que ela possui signatários (para entender a estrutura da mesma conferira carta anterior).

Esta carta pode ter variadas funções, uma delas é a movimentação de tropas por parte de um líder militar.

Exemplo: o General Companheiro deseja mover suas tropas para Oeste, para tal ele formula a seguinte Carta Operacional Pessoal:

1.0. *A divisão de infantaria A6 se moverá para Oeste*

Outro motivo para elaborar uma carta operacional pessoal é, no caso do Comando Vermelho, tentar realizar uma ação contrária à determinada pelo comitê central, uma espécie de tentativa de golpe.

Exemplo: Em um contexto onde há uma ordem para as tropas de um personagem marcharem para a morte:

1.0. O exército não atacará o alvo "Y"

2.0. O exército deixará o alvo "Y" passar livremente

Nesse contexto o general tenta evitar que a ordem central seja executada. Vale lembrar que isso é uma tentativa de golpe e a mesa posteriormente notificará os acontecimentos ao comitê.

Eventualmente a mesa pode não acatar uma carta operacional pessoal por considerá-la nociva ao comitê (neste caso, a carta não estará em ordem e a mesa irá desconsiderá-la, assim como seu envio). A COS também pode ser usada no Comando Branco, especialmente para tomar qualquer ação administrativa dentro do território sob controle militar da(s) representatividade(s) signatária(s) do documento.

Esforço de Guerra

Em um conflito frequentemente chefes de Estado tomam medidas voltadas para o fortalecimento da máquina da guerra de sua nação. O ato de alocar suprimentos nacionais de qualquer tipo, com o intuito de nutrir direta ou indiretamente a sua máquina da guerra é chamado de Esforço de Guerra.

No Comando Vermelho apenas Lênin detém o direito de ordenar um Esforço de Guerra, enquanto no Comando Branco todas as

representações conseguem conduzir tal em sua região de controle militar. Qualquer Esforço de Guerra por mais danoso que seja pode ser ordenado, contudo haverá consequências, maiores ou menores, dependendo do documento.

Exemplo: Se um chefe de Estado quisesse recrutar cada cidadão russo ele poderia pedir isso em um Esforço de Guerra.

Espionagem

A espionagem ocorre passivamente em cada exército sendo consideravelmente capaz de fornecer informações sobre exércitos, população e até sobre a reunião do inimigo, notificados através da mesa aos delegados.

Porém, caso existam dúvidas específicas sobre o exército inimigo, a respeito suas movimentações ou qualquer outro fator o qual a inteligência consiga resolver é possível, através de uma Carta Operacional Simples (no caso do comando vermelho), ou pessoal (no caso do Comando Branco) solicitar que a inteligência esclareça tal questão. É notável que quando as equipes de inteligência concentram suas operações em algo elas reduzem a equipe em outras questões e, portanto, fornecem menos informações sobre elas. Há também o risco de o exército inimigo perceber tal operação, podendo até capturar um espião.

DEBATES

O comitê possuirá um tipo de debate padrão, ou seja, caso ninguém peça uma moção para alteração do tipo de debate, o comitê fluirá de acordo com esse formato padrão. Tal formato será o **Debate Não Moderado**, onde a mesa não intervirá e os delegados tem liberdade de movimentação.

Para alterar o tipo de debate deve-se pedir uma moção para alteração do tipo de debate. A cada 10 minutos, durante o próprio Debate Não Moderado, a mesa irá perguntar se os delegados desejam colocar alguma questão ou moção em pauta. No caso do Comando Vermelho, tal escolha estará somente a cargo de Lênin.

Debate Moderado Dinâmico

Os delegados que desejam pronunciar-se levantam suas placas e a mesa então escolherá um representante de acordo com a fluidez do debate. Tal delegado poderá discursar por tempo ilimitado. Neste formato de debate, além do delegado fazendo o discurso, dois delegados podem levantar-se para mexer no mapa.

Obs: caso o delegado com a palavra permaneça cinco segundos sem se pronunciar ou encerrar o debate seu discurso é automaticamente encerrado.

Debate Moderado Tradicional

Os delegados que desejam pronunciar-se levantam suas placas e a mesa então escolherá um representante tentando dar voz aos que ainda não tiveram. Tal delegado poderá discursar por tempo limitado, o qual deve ser especificado junto à moção para a alteração do tipo de debate. Nesse tipo de debate apenas o delegado que tem a palavra pode levantar-se.

Debate Semi-Moderado

Nesse formato de debate os delegados podem pronunciar-se conforme o desejado, mas não podem levantar-se.

DINÂMICA DA GUERRA

Nessa seção do guia espera-se sanar algumas dúvidas quanto ao andamento do comitê.

Saltos Temporais

Os saltos temporais acontecem em todos os intervalos entre sessões de ambos os comandos e podem acontecer, eventualmente, dentro de cada seção de acordo com a mesa. A cada salto temporal os delegados serão notificados de todos os acontecimentos no intervalo de tempo que se passou.

Outras Forças

Além dos Exércitos Brancos e do Exército Vermelho há outros beligerantes nesse enorme teatro de operações. Diversas forças já estarão presentes no início do teatro, outras poderão aparecer com o seu andamento. É possível comunicar-se com os diferentes beligerantes e ainda realizar alianças com os mesmos, ou mesmo interagir com esses de qualquer forma que a realidade permitisse.

Quaisquer dúvidas remanescentes a respeito da dinâmica do comitê podem ser esclarecidas com a mesa através do e-mail do diretor geral do mesmo: ianbertholdhaan@gmail.com