

Zarząd Imperialny – Imperium Galaktyczne Roleplay



Wprowadzenie

Zarząd Imperialny powstał niedługo po proklamacji Imperium Galaktycznego i jest formacją bardziej polityczną, aniżeli *stricte* wojskową. Niemniej jednak, zgodnie z *Dekretem o Zarządzaniu Systemami*, wydanym jeszcze przed upadkiem Republiki, to właśnie członkowie Zarządu, Gubernatorowie oraz Moffowie mieli stanowić najwyższą władzę polityczną i wojskową na swoich terytoriach, z czego Moffowie byli odpowiedzialni jedynie przed Imperatorem. W późniejszym okresie, zgodnie z sugestią Moffa Tarkina wprowadzono jeszcze nadsektory oraz tytuł Wielkiego Moffa. Ustalona w ten sposób hierarchia i kompetencje poszczególnych stopni z Zarządzie Imperialnym, przetrwały rozpad Imperium i wciąż pozostają w mocy.

Hierarchia rang

1. Asystent - najniższy stopień, obowiązujący w hierarchii Zarządu. Asystenci to zwykle świeżo upieczeni absolwenci Akademii Imperialnych, którzy muszą odbyć niezbędną praktykę przed wdrożeniem w poważniejsze obowiązki. Z reguły Asystent zajmuje się przede wszystkim wyręczaniem swojego przełożonego w tych mniej wymagających obowiązkach i nie posiada żadnej mocy dowodzącej.

Kompetencje - Asystent nie posiada możliwości kontrolowania żadnych jednostek wojskowych, gdyż jego rola ogranicza się do prowadzenia spraw urzędowych przełożonego i nie podlega mu żadne terytorium. Podobnie nie przysługuje mu zazwyczaj służbowa jednostka w postaci promu kosmicznego (takowa jest przydzielana w razie konieczności - np. Udania się do innego miasta etc.). Asystent posiada prawo do niewielkiej kajuty (w razie przebywania na okręcie, bądź stacji) lub do małego pokoju z węzłem sanitarnym (w czasie pełnienia obowiązków na powierzchni). Nie posiada on swojego własnego biura. Stopniem odpowiada Kapralowi.

2. Prefekt - pierwszy stopień oficerski w hierarchii Zarządu. Urzędnik ten posiada już dostateczną wiedzę i umiejętności by zarządzać już samodzielnie pewnym obszarem – z reguły jest to dzielnica dużego miasta, bądź mniejsza osada poniżej 30 000 mieszkańców. Prefekt przewodzi wszelkim sprawom administracyjnym swojego terytorium i dba o jego należyty rozwój i zwalczanie przestępczości, wprowadzając w życie założenia opracowane przez przełożonych, bądź też własne inicjatywy w ramach przydzielonego budżetu. W odróżnieniu od Asystenta, Prefekt ma już moc dowodzącą i podlega pod niego niewielki garnizon oraz wyznaczone dla jego terytorium, siły policyjne.

Kompetencje - kontrola nad mniejszymi jednostkami garnizonowymi oraz siłami policyjnymi w ramach zarządzanego obszaru. Prefektowi przysługuje także własna jednostka transportowa w postaci promu klasy Sentinel, bądź Lambda. Posiada on także prawo do standardowej kajuty oficerskiej lub większego pokoju z biurem. Stopniem odpowiada Porucznikowi.

3. Legat - jest odpowiedzialny za funkcjonowanie większego miasta, bądź ważnego dla Imperium kompleksu przemysłowego. Często te zadania idą ze sobą w parze, co wiąże się już ze znaczną odpowiedzialnością. Legat sprawuje, przy pomocy podwładnych, kontrolę nad wszystkimi dziedzinami życia publicznego na swoim terytorium i odpowiada bezpośrednio przed Gubernatorem, który przydziela mu zadania oraz odpowiednie środki finansowe do ich realizacji. Do zadań Legata należy także prowadzenie działań propagandowych i współpraca z lokalnymi oddziałami ISB. Dla wielu członków Zarządu, ścieżka kariery kończy się właśnie na stopniu Legata. Jest pierwszym stopniem, który ma prawo do własnego niewielkiego okrętu oraz zbrojnej eskorty w postaci dwóch żołnierzy przybocznych

Kompetencje - kontrola nad standardowej wielkości Imperialnym Garnizonem oraz miejskimi siłami porządkowymi. Legatowi przysługuje także, oprócz promu klasy Lambda, także własna jednostka klasy Raider, bądź podobnych rozmiarów okręt. Korzysta on także z kajuty dla starszych oficerów oraz biura, jeśli rezyduje na stacji, albo dwu-trzypokojowego mieszkania z biurem, gdy pełni obowiązki na powierzchni planety. Stopniem odpowiada Podpułkownikowi.

4. Gubernator - na nim spoczywa już odpowiedzialność za wszystkie dziedziny administracji i wojskowości na obszarze całej planety. W odróżnieniu od niższych rangą członków Zarządu. Gubernator sam zajmuje się przydzielaniem środków swoim podwładnym i określa kierunek rozwoju swojego świata, zgodnie z intencjami przełożonych. Zarządza inwestycjami o charakterze strategicznym – budowa wielkich kompleksów wojskowych i konglomeratów przemysłowych. Odpowiada za prowadzenie działalności propagandowej i informacyjnej na swojej planecie za pośrednictwem sieci HoloNet i samodzielnie utrzymuje porządek, mając do dyspozycji praktycznie wszystkie siły planetarne. Gubernator odpowiada bezpośrednio przed Moffem, danego sektora. Może również, za zgodą przełożonych organizować operacje wojskowe o charakterze wykraczającym poza poziom planety - np.. podbój.

Kompetencje - kontrola nad wszystkimi Imperialnymi Garnizonami i siłami porządkowymi, na danej planecie. Do dyspozycji Gubernatora znajduje się także jednostka liniowa – Niszczyciel Gwiazdny klasy Imperial I lub II i inne mniejsze jednostki eskortowe, służące zabezpieczeniu planety. Posiada własną obstawę w postaci czterech żołnierzy oraz prom klasy Lambda, Delta lub Theta. Lokum w postaci kajuty

dla starszych oficerów oraz większe biuro, albo kilkupokojowe mieszkanie, albo dom, gdy pełni służbę na planecie. Stopniem odpowiada Brygadierowi, bądź Komodorowi.

5. Adiutant Sektora - specyficzna ranga, której przedstawiciel nie zajmuje się zarządzaniem żadną jednostką administracyjną, lecz pełni funkcję pomocnika danego Moffa i zajmuje się prowadzeniem jego kancelarii oraz inspekcjami w całym sektorze, gdzie kontroluje realizację celów, wyznaczanych przez przełożonego. Często prowadzi już we współpracy z większymi związkami taktycznymi, operacje na szerszą skalę. Generalnie Adiutant Sektora podczas swojej służby zdobywa niezbędne kwalifikacje i wiedzę, która w przyszłości pozwoli mu samodzielnie zarządzać sektorem. Adiutant jest już oficerem dowodzącym, w odróżnieniu od poprzedników.

Kompetencje - Nie posiada możliwości stałego dowodzenia związkami taktycznymi, poza tymi przydzielonymi w związku z zajmowanym stopniem. Do jego zadań należy asystowanie Moffowi i prowadzenie działań inspekcyjnych w obrębie sektora. Posiada eskortę w postaci ośmiu żołnierzy oraz przysługuje mu własna jednostka liniowa klasy Allegiance lub podobna. Otrzymuje kajutę dla wysokich oficerów oraz sporych rozmiarów własne biuro. Stopniem odpowiada Wiceadmiralowi, bądź Generałowi - majorowi.

6. Moff - prawie najwyższa, możliwa do osiągnięcia ranga, która pozostaje dla większości śmiertelników, nieosiągalnym marzeniem. Moff jest, a w zasadzie był, przedłużeniem woli samego Imperatora na obszarze danego sektora i zgodnie z Doktryną Tarkina, miał pełnię władzy politycznej i wojskowej na tym terenie. Pod jego komendą znajdują się Armie Sektorowe oraz Floty Sektorowe, a on sam odpowiada tylko przed Wielkim Moffem. Moff może samodzielnie organizować, zakrojone na wielką skalę operacje, w których udział biorą ogromne siły, często też nadzoruje ważne dla Imperium, tajne projekty. Przed nim odpowiadają Gubernatorowie poszczególnych planet, on także ich mianuje i odwołuje w razie potrzeby. Często bywa, że oprócz obowiązków Moffa, oficer ten pozostaje Gubernatorem, na przykład stołecznej planety.

Kompetencje - Głównym zadaniem Moffa jest zarządzanie danym sektorem Galaktyki, stanowiącym od kilku do kilkunastu układów gwiazdnych. Moff sprawuje najwyższą kontrolę nad siłami całego sektora i w jego dyspozycji znajduje się Flota Sektorowa – co najmniej 22 Niszczyciele Imperial oraz setki innych okrętów wsparcia, oraz Armia Sektorowa. Jako jednostka flagowa przysługuje mu, krążownik liniowy, bądź dreadnot (w zależności od możliwości produkcyjnych). Moffowi przysługuje własna jednostka ochrony, często w postaci oddziału elitarnego (np.. Deathtrooperów). Jako lokum posiada kajutę admirałską, często własną sekcję na pokładzie okrętu, a na powierzchni planety rezydencję. Stopniem odpowiada Wysokiemu Admirałowi.

7. Wielki Moff - najwyższa możliwa do osiągnięcia ranga w Zarządzie Imperialnym. "Możliwa", w praktyce prawie zawsze równa się "nie do osiągnięcia", gdyż aby uzyskać ten tytuł, należy położyć najwyższe zasługi dla sprawy Imperium oraz wyróżnić się niezwykłymi umiejętnościami, nie tylko wojskowymi oraz charyzmą. Wielki Moff stoi na czele Nadsektora, który stanowi często sporą część Galaktyki - np.. Nadsektor Zewnętrznych Rubieży. W dyspozycji Wielkiego Moffa znajdują się liczne Armie Sektorowe oraz Flota Nadsektora, w skład której wchodzi dziesiątki okrętów liniowych i setki, jak nie tysiące mniejszych jednostek. Przed nim odpowiadają Moffowie w danym nadsektorze oraz dowódcy rodzajów sił zbrojnych na tym obszarze. Nie sposób wymienić wszystkich przywilejów, jakie posiadają Zarządcy Nadsektorów, wiadomo jednak, że równie wielka jest ich odpowiedzialność.

Kompetencje - Najwyższa władza wojskowa i polityczna na obszarze danego Nadsektora. Kontrolowanie działań Moffów oraz Gubernatorów, oraz planowanie działań na szczeblu strategicznym. Często przewodzenie tajnym projektom badawczym. Dowodzenie Armiami Sektorowymi oraz Flotą Nadsektorową. Wielkiemu Moffowi przysługuje jednostka flagowa w postaci dreadnota, bądź Niszczyciela klasy Super. Jako bezpośrednia ochrona - oddziały jednostek elitarnych (np.. Darktrooperzy).

