Militärisches Mandat

Ein Militärisches Mandat ist der Rahmen, in welchem futunische Streitkräfte, die nicht ausschließlich Polizeiaufgaben, Rettungsdiensten oder dem Katastrophenschutz zugeordnet sind, in oder außerhalb der Hegemonie eingesetzt werden können. Das gilt sowohl für Kräfte des futunischen Oberkommandos als auch der großen Fraktionen.

Militärische Mandate werden innerhalb der Hegemonie vom Wesirat für Inneres und außerhalb vom Wesirat für Äußeres definiert, da diese als Organe der Hegemonie in deren Namen die futunischen Streitkräfte anweisen dürfen. Militärische Mandate der großen Fraktionen dagegen werden durch den Hohen Rat bestätigt und definiert.

Ein militärisches Mandat wird immer von einem Atash oder Arsham als Hauptverantwortlichen geführt.

Neben den temporären Mandaten unterhält die Hegemonie auch mehrere passive Mandate, die im Notfall aktiviert werden können, sowie dauerhaft aktive Mandate für besondere Fälle.

Temporäre aktive Mandate: Vashnu, Kathun, Zamar, Vali'is, Owa'al

Dauerhaft aktive Mandate: Orak Atansh, Mauer von Solaman, Tzaris, Harash, Mehita I

Passive Mandate: Mehita II+III, Persuna I+II, Timor I+II, Tabar I+II, Goman I+II, Omaheke, Khorshim, Mashin