**Конспект к военному совету в ночь после битвы у трактира Генриха.**

**Задачи:**

1. не умереть;
2. заработать;
3. уничтожить банду;
4. уничтожить утопцев;
5. пристроить Хильду к делу;
6. спасти «вдову».

*Прежде всего у нас своя жизнь и свои задачи, но нам нужны деньги, здесь можно заработать устранив утопцев и бандитов, при грамотном подходе риски приемлемы; Хильду пора пристраивать к делу, так и ей меньше времени будет грустить и нам меньше на неё отвлекаться; спасение женщины – плюс в карму и возможный рычаг давления на старосту, возможность потребовать большее вознаграждение.*

**Противники:**

1. утопцы;
2. белки;
3. банда;
4. войска лорда.

*В первую очередь необходимо убить утопцев – они могут помешать при выполнении других задач, особенно опасны для наших разведчиков. Если операция пройдет успешно – укрепит наш авторитет в деревне и веру ополчения в победу. Белки могут вмешаться в любой момент и испортить нам всю операцию. Идеально заручиться их поддержкой против банды с обещанием трофеев. Им самим банда не по зубам. Приемлемо – вооруженный нейтралитет, можно и за долю трофеев. Если не удастся договориться – противник. Нельзя исключать что белки являются частью этой банды, а не действуют отдельно, или что у белок и банды нейтралитет. Или белок вообще не существует в данном районе, а это уловка банды – как минимум лидер сражался с нильфгаардцами на юге, в зоне активных действий белок. Банда – основная цель. Желательно не дать им разбежаться, это опасный противник, но её уничтожение может помочь нам заработать. Войска лорда мы привлекаем как союзника, но у него самого и у его людей могут быть предрассудки к нильфгаардцам, краснолюдам, магам и т.п.. Да и вообще желание ограбить путников и списать на бандитов исключать не стоит. Исключать что банда и лорд связаны тоже нельзя.*

**Союзники:**

1. деревенское ополчение;
2. белки;
3. войска лорда.

*Без местных жителей деревню не отстоять. Деревня – наша база в этом районе, потерять которую нельзя. Тем более пока бесплатно едим, живем. Но местных жителей надо тщательно проверить на связи с бандой. Всех нелояльных – на подвал. Если белок удастся привлечь к уничтожению банды – использовать их для засад и дальнего дозора, при нападении на лагерь противника. Основная задумка по их использованию – разведчики и блокирование банды. Войска лорда, особенно если это действительно люди с боевым опытом – хорошая подмога. Но нужно что-то сделать и до их прихода. В идеале использовать их как войска первой линии, беречь своих. В конце концов это их работа поддерживать тут порядок. Но если мы не будем активно участвовать, трофеи и награда может отойти им, а не нам. Если удастся привлечь и белок, и войска местного лорда, надо максимально их развести по задачам, чтобы не вызвать разлад между союзниками.*

**Лидеры общественного мнения:**

1. трактирщик – Генрих;
2. староста –
3. кузнец – Ева;
4. друид –

*Заручившись поддержкой местных авторитетов, мы укрепим дисциплину в деревне. Нужно найти подход к каждому.*

**Первоочередные действия:**

1. Объявление в деревне военного положения; под страхом смертной казни все жители и временно находящиеся в деревне лица включаются в состав гарнизона и привлекаются к работам по обеспечению безопасности;
2. Выезд из деревни запрещен;
3. Старостой назначается Мейнерис из Мехта, при нем создается военный совет в который входят его спутники и лидеры общественного мнения/авторитетные жители деревни (Генрих; необходимо привлечь Еву и друида, других авторитетных лиц, круг которых должны определить в кратчайшие сроки; старосту необходимо привлечь как источник информации с правом совещательного голоса - у него могло остаться влияние на часть жителей, он подчиняется местному лорду, знает обстановку в деревне и вокруг); обороной заведует Диармейд аэп Киррен, группой силовой разведки – Вульф; Леслав назначается главой инженерной группы и тылового обеспечения;
4. Определение доступных сил и средств (личный состав и доступные материальные ресурсы, в том числе вооружение, запасы продовольствия, материалов, медицинских средств и т.д.);
5. Дипломатия – отправка гонца к местному лорду за подкреплением; отправка гонца к друиду;
6. Объявление здания трактира штабом;
7. Опрос каждого жителя деревни, сбор информации, выявление связей. Объявление награды за активную помощь.

*Необходимо переходить к активным действиям, раз уж мы в это ввязались. Для этого нужно взять управление над деревней в свои руки пока люди реально напуганы и готовы сотрудничать. Эту готовность необходимо укреплять за счет привлечения авторитетных жителей в совет и действий в интересах деревни. Для решения военных задач придется привлекать всех местных и их имущество. Альтернатива у них – быть убитыми и ограбленными бандитами. Сотрудничество будет по крайней мере первые несколько дней, если же будет тихо – люди начнут проявлять недовольство. Поэтому всех надо пристроить к делу, не давать им расслабиться. Но пилюлю надо подсластить реалистичными обещаниями наград. Население – источник информации, а возможно и выход на банду. Из этой информации нужно выжать все что можно.*

**Гарнизонная и караульная служба:**

1. Распределение обязанностей между жителями деревни; «комбатанты» - стрелки, «копейщики», разведчики, наблюдатели и посыльные (по максимуму привлекать смышленых детей), «нонкомбатанты» - инженерная группа (строительство укреплений), ремонтная группа (ремонт снаряжения и оружия), тыловая группа (кухарки, носильщики, конюхи и т.п.), группа медицинского ухода; пожарные команды, заготовка средств тушения (вода, земля, лопаты, палки с крючьями, топоры и т.д.);
2. Вооружение личного состава «комбатантов», изготовление дополнительного оружия (колья, стрелы, сети и т.п.);
3. Проведение занятий по боевой подготовке и тактике (Диармейд, Вульф);
4. Инженерная подготовка местности к обороне (баррикады, изготовление укрытий от стрелков, проливание склонов, сугробов, полей водой для создания ледяной корки, подготовка факелов и костров, подготовка ловушек и т.д.) с учетом особенностей местности;
5. Размещение в трактире пункта сбора и питания личного состава; размещение в трактире госпиталя; сбор ресурсов в трактире (перевязочные материалы, вода, еда, запасы оружия и брони и т.д.);
6. Выделение группы реагирования – находятся в трактире, выдвигаются по команде;
7. Выделение группы разведчиков – вместе с Вульфом или отдельно ведут патрулирование вдали от деревни;

*Возможно у кого-то из жителей есть военный опыт, есть опытные охотники, но большая часть мало пригодна для полевого сражения. Однако, для подготовки деревни к самообороне и их может быть достаточно если людям объяснить задачи и натренировать, обеспечить необходимыми ресурсами. При обороне надо максимально использовать расстояние – т.е. стрелковый бой на максимальной дистанции, и ограничение маневра противника – баррикады, укрытия, ловушки – в узком месте из-за укрытия даже кольями под прикрытием пары стрелков можно долго держать превосходящего противника. Концентрация ресурсов и личного состава в одном месте ограничивает сепаратистские настроения. Дети – ценный ресурс наблюдателей, связных, пажей и т.д. Освобождают взрослых для других задач. Из самых опытных выделяем команду для выдвижения по тревоге. Вульфу же с тактикой разведка-наблюдение-засада-удар-отход с небольшой группой местных опытных и хорошо знающих местность разведчиков-охотников дается свобода действий, с условием – беречь отряд и отходить при отсутствии подавляющего преимущества.*

**Материальное обеспечение:**

1. Конфискация собственности старосты для нужд обороны;
2. Инвентаризация в кузнице (с обещанием возместить стоимость) и передача пригодного снаряжения на нужды гарнизона;
3. Инвентаризация собственности жителей и передача пригодного снаряжения на нужды гарнизона (с аналогичным обещанием);
4. Трофеи с убитых бандитов (и погибших жителей);
5. Инвентаризация собственного имущества группы и его ремонт с привлечением Леслава и Евы;
6. Изготовление снегоступов, поиск саней и т.п.; изготовление носилок; изготовление ловушек.

*Богатый край, деревня на богатом пути, раз тут белки и крупные банды умудряются выживать. Значит и староста не бедный, одна только колесница чего стоит. Значит для решения проблемы заработка его собственность можно экспроприировать на нужды отряда. Тем более перед деревней он накосячил и это будет справедливо. Местный лорд может быть против, значит все нужно провернуть до его прихода. До нитки не обдирать. Возможно, если спасем «вдову», или по крайней мере пообещаем это сделать, то и староста будет меньше возражать. Часть имущества пойдет в качестве наград местному ополчению, часть непосредственно на нужды обороны, а часть нам лично. Кузница – потенциальное наличие оружия и снаряжения для вооружения ополчения, место ремонта. В идеале бесплатно починить наше снаряжение силами Евы и Леслава, пополнить расходники вроде стрел, болтов и т.д. начать изготовление примитивного оружия для ополчения. По идее деревня не бедная, луки, копья или хотя бы рогатины, дубины и т.п. должны у местных быть. Если нет – по максимуму изготовить копья, стрелы, луки, колья, сети, кнуты и т.п. Для получения преимущества в лесу в скорости и маневре, особенно для разведчиков, изготовить снегоступы.*

**Разведка и контрразведка**

1. Опрос местных жителей:

- о банде (состав, район действия, связи, места отдыха, родные и близкие, место базирования; возможные пути отхода банды из района);

- о белках (аналогично);

- об «утопцах» (почитать книгу сказок для поиска информации);

- о друиде (почитать книгу сказок для поиска информации);

- о местности, ближайших населенных пунктах, дорогах, реках и т.п.;

- о местном лорде, его силах;

- о диких зверях, чудищах, опасностях в окрестных местностях, слухах, суевериях, проклятиях и т.п. (почитать книгу сказок для поиска информации при необходимости)

*Такая крупная банда не может жить зимой в палатках, они могут опираться только на населенный пункт, постоянный лагерь, куда-то ходят к бабам, в кабаки, где-то продают награбленное, лечатся; вероятно, как лидер жили где-то рядом, а может некоторые и живут, собираясь вместе только на дело. Вот все явки-пароли и надо выяснить. Брать по отдельности. Кого-то переманивать на свою сторону, остальных захватывать, пытать, убивать по одному и мелкими группами. Кто-то из местных что-то знает или знает того кто может знать, к ним сходят наши разведчики и позадают вопросы, понаблюдают. Аналогично с белками, утопцами. Про друида нужно узнать побольше чтобы найти к нему подход, отправить к нему гонца с предложением прибыть в деревню, которой очень нужна помощь с ранеными из-за нападения бандитов. Про лорда и его силы, отношение к банде и неместным полезно узнать. Ну и местность, опасности изучить чтобы снизить риски. А может и вычислить места базирования противника за счет аналитической работы.*

2. Действия группы разведки (Вульф + местный проводник(и)):

- разведка подходов к деревне (с Диармейдом) и путей возможного отхода;

- выявление наблюдателей противника;

- разведка утопцев;

- разведка лагеря/места жительства друида;

- разведать потенциальные лагеря банды и белок; послание белкам;

- подготовка мест для засад;

- подготовка временного лагеря/пункта сбора, его маскировка;

- захват/вербовка языка/покупка информации.

*За Вульфом активная разведка. Сначала следов отхода бандитов, преследования они явно не ждут, может быть удастся тихо вычислить их лагерь. Затем местности вокруг, чтобы подготовиться к обороне деревни. Разведать утопцев. Сходить к друиду. Не исключено, что у него и лечатся бандиты. Оставить послания белкам в лесу, назначить встречу. Поискать места для засад, на случай перехвата банды, и быстрого отхода. Найти место для временного нашего лагеря и путей к нему, все замаскировать – если в деревне или бою все пойдет не по плану, у нашей группы должно быть место куда отойти и где спрятаться, собраться с силами, подготовиться к дальнейшему пути. В идеале разведчики должны захватить языка.*

**Стратегия и тактика.**

1. Свести потери личного состава к минимуму
2. действиями из засад уничтожить наблюдателей, фуражировщиков, связных банды;
3. ограничить возможные пути отхода банды из района;
4. переманить часть сил или вызвать разлад в банде;
5. найти союзников и по максимуму их использовать;
6. уничтожить лидеров;

**Мысли Диармейда о банде.**

*Банда крупная. Около 15-20 человек. Скорее всего почти все кроме дежурных были в этом полевом выходе, так как он был лично важен для лидера банды. Имеют военный опыт. Знают местность. Имеют связи в местных населенных пунктах. Зимой такое количество может опираться только на населенный пункт или лагерь с запасами еды на зиму. Имеют лошадей (как минимум трофеи со старосты), но скорее всего недостаточно на всю банду или не все умеют ездить верхом. Возможно, живут малыми группами в окрестных деревнях и собираются в каком-то месте перед делом, например лагере, где постоянно проживает только часть людей. В любом случае где-то и с кем-то отдыхают, торгуют. Значит можно найти тропы и перехватить малые группы. Если их до сих пор не зачистили, то может быть: раньше не трогали местных или начали преступную деятельность недавно; объем торговли по маршруту настолько велик, что ограбление неместных не подорвало экономику окрестных лордов чтобы отправлять войска; банда еще сильнее чем мы думаем, с ней предпочитают не связываться. Но вряд ли банда больше – здесь далеко от войны, местные лорды собрались бы и сообща вырезали крупный отряд. Да и крупному отряду еще сложнее прокормиться. Кроме банды опасность представляют белки (если они есть, а это не хитрость), утопцы и дикие животные. Еще один медведь-шатун надеюсь не встретится, но даже волки нам сейчас ни к чему. Войска лорда если прибудут могут представлять для нас не меньшую опасность. Нужен резервный лагерь, место под который Вульф должен найти в одиночку (или с кем-то из нашего отряда без привлечения местных. В полевом сражении выстоять сможем только от обороны на подготовленных позициях. Но противник тоже о нас теперь знает, может попытаться что-то придумать. Сейчас они не ждут преследования. Программу минимум – захват «вдовы» они выполнили. Если у них есть информаторы в деревне и окрестностях, или наблюдатели, могут узнать об отправке гонца к лорду. Поэтому сначала надо вычислить и ликвидировать наблюдателей, запретить покидать деревню без приказа всем местным, только после отправить гонца. Скорее всего после боя в ночь мерзнуть тут никого не оставили. Наблюдатель в зимнюю ночь в минимум двух часах ходу до лагеря – такое себе. Нам с наблюдателями проще – можем регулярно менять, отогревая в тепле. В деревне ввести светомаскировку. Потом бандиты наверняка пришлют наблюдателей посмотреть ушли ли мы (без нас вырезать деревню проще, сейчас они потеряли двоих и один сильно ранен). Таких нужно срочно ликвидировать, а лучше захватывать в плен. Может снова подойдут всей толпой и постараются сжечь деревню издалека перед переходом к рукопашной. Нужно подготовить средства тушения. А своими стрелками поразить максимальное количество стрелков противника. Пусть даже легкие ранения, если их будет много ограничат банду. Если поджечь деревню не получится, отойдут, на штурм пойдут вряд ли – в прошлый раз их никто не ждал. В этот сами первыми могут напороться на стрелы и болты, преимущество в численности сойдет на нет. Если у них есть запасы – отсидятся пару недель у себя, переждут когда мы уйдем, подождут когда уйдут войска лорда (если вообще придут) и вырежут деревню. Все это время или будут сидеть тихо, или действовать в соседней местности. Не исключено что подготовят на нас засаду когда поймут, что мы уходим из деревни дальше. Наши действия – максимально активная разведка, подготовка ополчения, поиск союзников (например выход кроме лорда на торговцев, старост соседних деревень – всех, кто терпит урон от бандитов), партизанские действия на коммуникациях банды с опорой на деревню как постоянный лагерь. Попутно – лечение, починка снаряжения, тренировки.*