

ДИМИТЪР ПЕТРОВ

ИВАЙЛО

ДОБРИЯТ ЦАР

КНИГА ИГРА

БЪЛГАРСКА  **ИСТОРИЯ**

- © Димитър Петров, *автор*
- © Пламен Павлов, *автор на предговор*
- © Станимира Вълчева и Веселин Асенов, *редактори*
- © Александър Торофиев, *игрови редактор*
- © Диана Благоева, *коректор*
- © Александра Младенова, *графично оформление*
- © Мартин Стаматов, *художник на корица*

„БИ 93“ ООД
София, 2022 г.

ISBN: 978-619-7688-02-3

ДИМИТЪР ПЕТРОВ

ИВАЙЛО

ДОБРИЯТ ЦАР

КНИГА ИГРА

София
2022

*Посвещавам тази книга на моите две любими баби, чиито грижи
и насоки ме превърнаха в това, което съм днес.*

Прегизвикателството да бъдеш... Ивайло!

Книгата „Ивайло – добрият цар“ на Димитър Петров неусетно Кувлича любознателния читател във вълнуващо приключение. Тя представлява игра, подчинена на стриктно формулирани правила, изградена от каскада епизоди, всеки от които (и всички заедно!) притежава вътрешна логика. Историята ни „потопя“ в епоха, отдалечена от нас с повече от седем века, а главният герой, подкрепен от пъстра гама персонажи, е посветен в сложната задача да ръководи действието на играта.

Изданието има за цел да разкрие пред нас уникалната личност на цар Ивайло – загадъчния „Лахана“ и „Бърдоква“, наричан от византийските си съвременници „бунтовник“, „размирник“ и „варварин“... Изследователите на средновековната българска история и до днес спорят дали „бедният свинар“, достигнал до българския престол в „... от Бога пазения Царевград Търнов...“, е „селски“ цар и узурпатор, или е напълно легитимен владетел. Дали е авантюрист и рушител на обществения ред „без здрави нравствени устои“, или със своя патриотизъм и отдаденост на една кауза той е „смелото сърце на средновековна България“. Може да кажем, че делото на цар Ивайло силно наподобява това на емблематичния шотландски герой Уилям Уолъс и на гордата дъщеря на средновековна Франция Жана д'Арк.

Авторът демонстрира дълбоките си познания за историческата личност на Ивайло, за неговите сподвижници и врагове, за средновековните селяни и граждани, войници и боляри, за тогавашните българи, ромеи, татари, кумани и т.н., а също и за самата епоха. Изградените образи в книгата се „запечатват“ така убедително в съзнанието ни, че без да усетим, ние ги приемаме с пълно доверие. Разказвачът „бяга“ от каквато и да било патетика и от типичния за подобни жанрове „възторжен“ романтизъм и успява да ни представи Ивайло не като идеализиран образ, а като реален човек „от плът и кръв“. Избраната структура на настоящата книга игра създава чудесни възможности за психологическа обрисовка на героите. Това в определена степен се дължи и на заложената в действието поливалентност и алтернативност при протичането на едни или други конкретни ситуации.

Произведението на Димитър Петров, дефинирано като „книга игра“, в същността си е талантиливо изграден исторически роман! Дори, предвид вариациите на действието и предложените в хода на играта варианти на конкретните лични „истории“, повече от един роман... Кара ни за момента да си припомним парадигмата *homo ludens*/играещият човек на нидерландския философ Йозеф Хьойзинха, която визуира същността на играта и нейното универсално значение за човешката цивилизация. Търсейки решение на едни или други предизвикателства, читателят ще усвои нови исторически знания, а и не само... Сред достоинства на разказвача е и уменията му през цялото време да ни убеждава, че нашите предци са били хора като нас самите в пълния смисъл на думата. Или, по-скоро, че ние сме хора като тях, независимо от изминалите векове, огромните научни знания, натрупани от човечеството. И все пак, както се оказва, човешката природа не се е променила чак толкова много, което се отнася както за българите, така и за всички хора по широк свят. Онова, което изживяват героите на книгата игра, макар и в съответните лични, групови и по-широки социални проекции, днес със същата сила се отнася и до самите нас.

Безспорният белетристичен талант на автора личи не само в пресъздадените от него спокойни разговори или разгорещени спорове, които персонажите водят, междуличностни съперничества или кървави битки, лични и обществени емоции, но и в природните картини, сцените на опустошени селища и т.н. Струва ни се особено важно, че благодарение на играта успяваме да преживеем от „първо лице“ приключението, предизвикателството, емоцията и отговорността да бъдеш Ивайло и поне донякъде да се приближим до една от най-големите личности в нашата история.

Поздравявам автора за лекотата (нещо, което не е никак лесно...), с която представя индивидуалните и „колективните“ образи, но нека предоставим на читателя сам за себе си да открие всичко това.

Приятно четене и пълноценни преживявания, уважаеми читателю! И разбира се, успех в играта!

проф. Пламен Павлов

Какво е книга игра и как се играе?

В тази книга ТИ ще се въплътиш в образа на Ивайло – храбрия войвода, гръзнал да надигне меч и да поведе обикновените селяни срещу безпощадните татари и българския цар Константин Тих-Асен. Ще ръководиш действията на народния водач, ще вземаш важни решения за командването на неговата смела войска, ще водиш рисковани и напрегнати преговори, като дори ще говориш от негово име, и ще влизаеш в опасни, страховити битки. Дали ще успее твоят герой да постигне набеязаното, да прогони всички врагове на родината, да надвие царя и да заеме свещения български престол, това ще зависи само и единствено от теб и твоите решения! Осъзнаваш колко нелек, но и изпълнен с героичество и слава път те очаква до последната страница на тази книга игра, нали?

Как се чете и играе една книга игра? Нейното съдържание е разделено на епизоди (в тази книга те са 641, разпределени в четири глави), като техният номер се намира в началото на самия текст. За да проследиш историята, трябва да спазваш указанията в края на всеки епизод. Там се намират и препратките – номерата на следващите епизоди, към които ще трябва да преминеш. Те са или след тире (както в долния пример), или в скоби:

Можех да го убия (15) или да го пощадя (25).

Понякога препратките са директни, например „Отиди на 101“. При тях няма да имаш право на избор. В други случаи ще попаднеш в ситуации с няколко варианта за продължение на историята – т.нар. разклонение.

Пример: *Какво трябваше да сторя?*

– *Да се застъпя за чуждоземците – 38.*

– *Да преглътна яда си и да си замълча – 46.*

При тях ще трябва да прецениш кой е най-добрият според теб избор, след което да продължиш към посочения епизод. Например, ако решиш, че да се застъпиш за чуждоземците, е най-правилно, трябва да отидеш на епизод 38 и да продължиш историята оттам.

При някои разклонения няма да имаш избор, а ще трябва да разчи-
таш на своя късмет. За целта ще хвърлиш обикновен зар и според
резултата ще продължиш към съответния епизод.

Пример: *Хвърли един зар.*

Ако резултатът е между 1 и 3, премини към 11.

Ако е между 4 и 6, отиди на 22.

Ако не разполагаш със зар, може да използваш приложение/сайт за
хвърляне на зарове (например rolladie.net).

Много често твоят път в играта ще зависи и от това как-
ви стойности си записал в дневника (за него ще стане дума малко
по-късно).

Пример: *Провери колко точки имаш в графа **Популярност сред се-
ляните**.*

Ако са 8 или повече, мини на 25.

В противен случай продължи към 35.

Тук трябва да провериш колко точки имаш в графа **Популярност
сред селяните**. Ако те са точно 8 или повече, продължаваш исто-
рията от епизод 25, в противен случай преминаваш към епизод 35.

Има случаи, когато ще трябва да събереш определени стойности
от своя дневник с резултата от един или два хвърлени зара, за да
видиш към кой епизод да продължиш.

Пример: *Събери точките си **Бойни умения** с резултата от един хвър-
лен зар.*

Ако общият сбор е 7 или повече, премини към 57.

Ако общият сбор е по-малък от 7, отиди на 75.

В този пример трябва да пресметнеш точките си **Бойни умения**
от графа **Умения на Ивайло**, след което да добавиш към тях резулта-
та от един хвърлен зар. Ако успееш да събереш 7 или повече точки,
ще трябва да продължиш към епизод 57. Ако ли не, епизод 75 те очаква.

По време на твоето приключение ще е необходимо да си запис-
ваш определени думи в графа **Когови думи** в дневника. На по-късен

етап те може да определят към кой епизод трябва да продължиш на дадено разклонение, като в зависимост от ситуацията може да те доведат до добър и благоприятен развой или пък да ти създадат госта неприятности.

Пример: *Имаш ли КД Отряд?*

Ако отговорът е „да“, продължи към 603.

Ако отговорът е „не“, премини към 629.

В конкретния пример единственото, което се изисква от теб, е да бъдеш честен и ако имаш **КД Отряд** в графа **Кодови думи**, да продължиш към епизод 603. Ако пък не разполагаш с такава кодова дума, тогава изходът за теб е ясен – преминаваш към епизод 629.

Възможно е да стигнеш до епизод, който слага край на твоето приключение. Ако това стане, ще трябва да изтриеш всички записани стойности в дневника и да започнеш играта от начало. За твое успокоение в тази книга фаталните епизоди са малко и до тях ще те доведе единствено поредица от грешни избори.

Правила

По време на играта, освен да правиш избори, ще трябва да водиш записки в своя дневник. Той се намира в края на книгата и се състои от девет графи. За част от тях ще прочетеш сега, а за останалите ще научиш повече по-късно, в процеса на игра. Дневникът е направен по такъв начин, че да можеш да го отделиш от книгата, за да е по-лесно да отбелязваш стойностите си в него. Препоръчително е попълването в него да става с молив и гумичка, за да има възможност да се използва и при следващи прочити. Ако не искаш да граскаш в книгата си, можеш да го изтеглиш от сайта на издателството ни (www.bulgarianhistoryshop).

Правилното водене на дневника е изключително важно за хода на историята, така че трябва внимателно да го следиш и стриктно да отбелязваш всички необходими стойности.

Умения

Нека започнем с първата и най-важна за твоя герой графа – **Умения на Ивайло**. Тя е съставена от девет показателя – **Живот, Бойни умения, Езда, Бързина, Ловкост, Точност, Лидерство, Красноречие** и **Военна тактика**, както и едно специално умение, което ти сам ще избереш след малко.

Виждаш, че срещу първите осем изброени показателя е зададена една точка. Сега от теб се изисква да разпределиш още 20 точки помежду тях, като максимумът на всеки показател е 5 точки. С 4 точки **Военна тактика** започваш и играта. В хода на приключението ще имаш възможността да увеличаваш с още точки тези качества. Техният брой може да расте неограничено (т.е. да надвишава началния лимит от 5), като единствено точките **Живот** могат да паднат до нула. Това, разбира се, ще означава, че Ивайло е мъртъв и твоята игра приключва, без това да е изрично указано в текста.

Време е да избереш и едно специално умение, с което твоят герой ще разполага до края на играта. Разгледай внимателно следните четири и щом се спреш на някое, го запиши в графа **Специално умение**.

Не е задължително да си отбелязваш някъде ефекта му, винаги можеш да се върнеш тук и да си го припомниш.

– **Безпощаден** – това умение ти позволява по време на битка да намалиш точките **Сила** на определен вид бойна единица на противника с 1 точка до края на битката.

– **Хитър** – умението ти разрешава веднъж по време на всяка битка да хвърлиш нови зарове, ако предишните не са ти допаднали.

– **Популярен** – позволява ти да вземеш два отряда по свой избор от **Селяните**, **Бойците с брадва** или **Мечоносците** на противника и да ги прибавиш към своята войска за предстоящата битка. Но само три пъти за периода на цялата игра! След битката трябва да премахнеш чуждите отряди от армията си.

– **Неуязвим** – всеки път, когато трябва да загубиш **Живот**, хвърли един зар. При резултат 5 или 6, успяваш да избегнеш тази загуба.

Популярност

Преминаваме към още една важна графа от твоя дневник – **Популярност**. Тя отразява разпознаваемостта на Ивайло в пределите на България и отвъд нейните граници, както и отношението на хората към неговите дела. В нея ще отбелязваш точки за две групи, които са пряко свързани с живота и политиката в българската държава – **Селяни** и **Боляри**, както и за шест други народности, с които през втората половина на XIII в. нашата държава поддържа отношения – **Кумани**, **Ромеи**, **Татари**, **Латинци**, **Сърби** и **Маджари**. В графата са зададени началните стойности:

Селяни – 3. Ивайло е известен сред селяните в Карвунската хора с отличните си воински качества и буден ум.

Боляри – 1. По време на похода от 1264 г., в който българи и татари заедно опустошават ромейските владения в Тракия, болярите разбират за този силен българин, когото дори самите татари избират да ръководи част от войската им.

Кумани – 1. В българската войска, която участва в споменатия поход, влизат и немалко кумански дружини, които също чуват за Ивайло и неговите подвизи.

Ромеи – 1. Ромеите в още по-голяма степен се уверяват в уменията на младия Ивайло.

Татару – 2. Прекарвайки дълго време като пленник сред татарите, Ивайло успява да ги впечатли и да остави траен спомен у тях със своите неизменни качества и непримирим дух.

Латинци, Сърби и Маджари – 0. Тези три нации все още нямат допир до живота на Ивайло. Той тепърва ще прочува името си сред тях.

Колкото повече точки имаш сред някоя от тези фракции и народи, толкова повече тя ще научава за Ивайло и неговото дело и ще бъде склонна да му помогне в бъдещи ситуации. И обратно – ако точките са прекалено малко, по-вероятно ще бъде тази нация изобщо да откаже да му помогне. Това би било резултат от неговата неизвестност сред представителите ѝ или пък от враждебното им отношение към Ивайло. При такава ситуация би било разумно да очакваш от тях капани или непочтено победение. Стойностите в тази графа могат да растат неограничено, както и да бъдат отрицателни, което ще означава, че Ивайло се е прочул с твърде лоши деяния сред определена група, или е накарнал по някакъв начин нейните интереси. В такъв случай трябва да бъдеш много внимателен с тях, за да не си гарантираш внезапен престой в някой мрачен занган...

Ресурси

В графа **Ресурси** има два показателя – **Храна** и **Злато**. Те отразяват провизиите, с които Ивайло и неговата войска разполагат. Ресурсите са важни, защото с тях ще можеш да се снабдяваш с още бойни единици, да подсилваш крепости и да си осигуряваш предимство в някои ситуации. Започваш с 50 точки **Храна** и 20 точки **Злато** – запаса на Ивайло, трупан усърдно години наред, преди началото на начинанието му.

Време

В определени части от книгата ще трябва да добавяш точки в графа **Време**, които ще отразяват времето, прекарано от твоя герой в преговори, превземане на крепости, боярски кули и т.н. И щом достигнеш определени стойности в нея, ще ти бъде указано

да преминеш незабавно напред в историята. В тези части трябва да използваш наличното си **Време** максимално добре за развитието на своите дела.

Кодови гуми

Освен че определят пътя ти в някои разклонения, **Кодовите гуми** може да ти донесат позитиви – например, ако събереш няколко такова кодови гуми, можеш да получиш отряди от бойни единици или пък точки в друга графа, но и да ти навлекат неприятности – да извадиш определени отряди от войската си или да претърпиш някаква друга неприятна промяна в дневника.

Трудност на игра

Сега е моментът да избереш режим на игра – **Нормален** или **Труден**, който ще окаже влияние единствено върху битките, които ще водиш. Ако се спреш на **Нормалния режим**, ще се изправяш пред съперници с по-малко бойни единици в състава на войските им, но и ще печелиш по-малко **Пленени знамена** – за този показател ще разбереш повече по-долу, в правилата за битките войска срещу войска. **Трудният режим**, от своя страна, ще те изправи срещу войски с повече и по-сложни бойни единици в състава си, което пък може да ти донесе спечелването на повече **Пленени знамена**. Разгледай добре правилата за битките войска срещу войска, за да добиеш по-добра представа за сраженията, които те очакват, след което избери режим и започни своята игра.

В края на книгата е поместена **карта, изобразяваща България и нейните съседни страни по това време**, която можеш да използваш през целия процес на игра, за да се ориентираш по-добре в протичащите събития.

Това е всичко, което трябва да знаеш засега за дневника. За останалите графи ще разбереш в процеса на игра. Следват правилата за битките войска срещу войска и превземането на крепости, които е препоръчително да прочетеш още сега, но можеш да го сторисш и по-късно, когато дойде време за някое сражение или когато предприемеш шурм към някоя крепост. Ти сам прецени. А сега хвани здраво

гръжката на меча си, нахлуни шлема и тръгни смело напред – по пътя за българския престол!

Тези правила са ти достатъчни да изиграеш Глава I и ако искаш, можеш сега да преминеш на „Кратка история преди появата на Ивайло на историческата сцена“ или направо на Пролог, епизод 1, ако в момента не искаш да четеш допълнителната историческа информация.

Битки

Сраженията войска срещу войска ще се водят по следните правила:

Първи етап – определяне на пълководец и Сила

Събери точките **Сила** на всички свои бойни единици в графа **Войска** (но без обсадната техника, тъй като тя е предназначена и полезна единствено за превземането на крепости). След това избери кой да оглави войската ти за предстоящото сражение – това може да е както всеки от графа **Сподвижници**, така и самият Ивайло. Но знай, че последното е рискован ход, защото ако загубиш битката, твоят герой ще загине или ще бъде пленен, което следователно ще доведе и до край на твоето приключение. След като избереш кой да застане начело на твоите бойци, прибави точките му **Военна тактика** към общия сбор на точките **Сила** на бойните си единици. Сега трябва да направиш същото и с войската на противника – да събереш точките **Сила** на всички бойни единици, описани в епизода със сражението, и да прибавиш към тях точките **Военна тактика** на пълководеца им (обърни внимание и на допълнителните бойни единици, ако си избрал **Трудния режим** на игра). След това продължи към втори етап.

Втори етап – умения и ефекти

Приложи ефектите на избора от теб пълководец и на всички твои бойни единици върху противниковата войска. След това направи същото с ефекта на противниковия командир спрямо твоите бойци, освен ако той не се проявява в процеса на битка. Щом си готов и с тази стъпка, продължи към трети етап, а в

случай че една от двете войски е напълно разгромена – направо към четвърти.

Трети етап – определяне на загуби

Това е същината на битката, която се води на рундове. Най-напред отчети разликата в точките **Сила** между твоята войска и тази на противника. След като го направиш, хвърли два зара. В **Брой на изгубените отряди** (таблица, поместена в края на тези правила) погледни клетката, която съответства на разликата в точките **Сила** (по хоризонтала) и получения резултат от хвърлените зарове (по вертикала). Извади такъв брой отряди от своята и от противниковата войска, колкото са посочени – твоите загуби са вляво, а противниковите – вдясно. За да разбереш отряди с каква **Сила** трябва да извадиш от войската си и от тази на врага, хвърли отново два зара (веднъж общо за двете войски) и погледни таблица **Сила на изгубените отряди**. Например пада се 6, значи трябва да извадиш необходимия брой отряди от бойни единици с 4 точки **Сила**. Ако такива липсват, изваждаш отрядите от бойни единици с повече точки **Сила** (5 или повече в конкретния пример), а ако и такава няма в дадената войска – от такива с възможно най-много точки **Сила**, като тогава обаче извадените отряди трябва да бъдат двойно повече. Имай предвид, че при изваждането на тези отряди следиш базовите точки **Сила** на бойните единици преди прилагането на ефектите на командирите и войските.

Възможни са и комбинирани варианти на тази загуба, например имаш 1 единица с 1 точка **Сила**, 2 точки **Сила**, 3 точки **Сила** и 4 точки **Сила**. Пада се така, че трябва да загубиш 3 отряда с 3 точки **Сила**. Първо зачеркваш този с 3 точки **Сила**, после този с 4 точки **Сила**, а за последната загуба (тъй като вече нямаш достатъчно силни отряди) губиш два вместо един – този с 2 точки **Сила** и този с 1 точка **Сила**.

Ако една войска трябва да загуби повече отряди, отколкото има, то тогава тя губи битката. Ако случайно и двете войски трябва да загубят повече отряди, отколкото имат, битката се води загубена за теб.

Подобни рундове (трети етап) се водят, докато една от двете войски не бъде напълно разгромена.

Четвърти етап

Ако загубиш сражението, тогава пълководецът, който е бил начело на войската ти, загива и трябва да го премахнеш от графа **Спогвижници**. Ако това е някой от постоянните спогвижници на Ивайло – Хранислав, Стан, Куман, Кънчо, Момчил и Дамян, тогава те оцеляват след края на битката, тъй като играят важна роля в сюжета. Но ще трябва да ги зачеркнеш от графа **Спогвижници**. Ако начело на войската обаче е самият Ивайло, тогава с поражението в битката приключва и твоята история. Ще трябва да я започнеш от начало и да се стараеш да изградиш по-боеспособна войска.

Ако не си падаш по продължителните битки и предпочиташ да ги пропуснеш, може да продължиш към епизода с победата – изборът е твой и е важно единствено как ще ти бъде по-забавно.

Ако ти си победител в сражението, следва да отчетеш правилата за **Пленени знамена** – показателя в края на графа **Войска**. Той е важен, защото отразява начина, по който си се справил в даденото сражение, а и ще окаже влияние и върху оценката за представянето ти.

Определянето на **Пленените знамена** зависи от това дали си избрал **Нормалния** или **Трудния режим** на игра. При тях се отчита броят загубени по време на битката отряди, като в това число влизат и онези, които са премахнати вследствие на лош тактически избор непосредствено преди самото сражение.

При Нормален режим пленените знамена се разпределят по следния начин:

Ако си загубил до 2 отряда, прибави 3 пленени знамена.

Ако си загубил между 3 и 7 отряда, добави 2 пленени знамена.

Ако си загубил повече от 7 отряда, прибави само 1 пленено знаме.

При Труден режим пленените знамена се разпределят по следния начин:

Ако си загубил до 2 отряда, прибави 5 пленени знамена.

Ако си загубил между 3 и 7 отряда, добави 3 пленени знамена.

Ако си загубил повече от 7 отряда, прибави само 1 пленено знаме.

Брой на изгубените отряди (твои/вражи)

Сила	+51 и нагоре и двойна*	От +21 до +50	От +6 до +20	+5 до -5	От -6 до -20	От -21 до -50	-51 и надолу и двойна*
Зарове							
2 или 3	3/3	4/3	4/2	5/2	5/1	6/1	6/0
4 или 5	3/4	3/3	4/3	4/2	5/2	5/1	6/1
6	2/4	3/4	3/3	4/3	4/2	5/2	5/1
7	2/5	2/4	3/4	3/3	4/3	4/2	5/2
8	1/5	2/5	2/4	3/4	3/3	4/3	4/2
9 или 10	1/6	1/5	2/5	2/4	3/4	3/3	4/3
11 или 12	0/6	1/6	1/5	2/5	2/4	3/4	3/3

* За най-лявата и най-дясната колона от таблица освен разлика от 50 точки се изисква и силата на едната войска да е поне двойна на тази на другата. Когато силите на армиите се различават с повече от 50 точки, но разликата между тях не е двойна, гледаме съответно втората и предпоследната колона.

Сила на изгубените отряди

Зарове	2	3	4	5	6	7	8	9 – 12
Сила	8	7	6	5	4	3	2	1

Примерна битка:

Войска на Ивайло:

- 1 отряд Лека кавалерия (4)
- 3 отряда Копиеносци (3)
- 2 отряда Бойци с брадва (2)
- 5 отряда Селяни (1)

• Ивайло с (5) точки **Военна тактика**, както и със специалното качество **Безпощаден** – имаш правото да намалиш точките **Сила** на определен вид бойна единица на противника с 1 точка до края на битката.

Начална Сила на войската на Ивайло: 27 точки.

Войска на противника:

- 2 отряда Татарски конни стрелци (7)
- 1 отряд Лека кавалерия (4)
- 4 отряда Селяни (1)
- Командир с (4) точки **Военна тактика**, както и със специалното

качество **Кръвожаден** – извади толкова на брой отряди **Селяни**, колкото са **Татарските конни стрелци** на противника.

Начална Сила на войската на противника: 26 точки.

Първи етап – точките **Сила** на бойните единици на Ивайло и на неговия противник са вече сумирани, включително и точките **Военна тактика** на техните командири, затова преминаваме направо на втори етап.

Втори етап – прилагаме ефектите на Ивайло и неговите бойни единици върху противника. Използваме специалното качество на Ивайло – **Безпощаден**, и намаляваме с 1 точка **Сила Татарските конни стрелци** на противника. Освен това Ивайло разполага и с три отряда **Копиеносци** и съгласно с техния специален ефект намаляваме с 1 точка **Сила Леката кавалерия** на врага. От друга страна, командирът на противника също притежава специално качество – **Кръвожаден**, и го използва като премахва два отряда **Селяни** от войската на Ивайло. Така се получава следното разпределение на силите:

Войска на Ивайло: Л.К. 4 + К. 3x3 + Б.Б. 2x2 + С. 3 + Ив. 5 = 25 точки **Сила**.

Войска на противника: Т.К.С. 2x6 + Л.К. 3 + С. 4 + К. 4 = 23 точки **Сила**.

Трети етап – след като отчетем разликата в точките **Сила** между двете войски (2 точки), хвърляме два зара. Общият им резултат е 8. Поглеждаме таблицата **Брой на изгубените отряди**. Виждаме, че ние трябва да извадим 3 отряда, а противникът ни – 4. За да видим от каква бойна единица трябва да ги извадим, хвърляме отново два зара. Пада се числото 7. Поглеждаме таблицата **Сила на изгубените отряди** и откриваме, че от войската на Ивайло трябва да премахнем 3 отряда от определена бойна единица с 3 точки **Сила**, а от армията на противника – 4 отряда, също от някоя бойна единица с 3 точки **Сила**. В резултат на това зачеркваме трите отряда **Копиеносци** на Ивайло, тъй като само тази наша бойна единица притежава 3 точки **Сила**. От друга страна, понеже противникът ни не разполага с бойна единица с 3 точки **Сила**, трябва да извадим 4 отряда от негова бойна единица с повече точки **Сила**. В случая най-напред ще премахнем 1 отряд **Лека кавалерия**. Остават обаче още три отряда, които трябва да се извадят. Следващата по брой точки **Сила** бойна единица са **Татарските конни стрелци**. Зачеркваме единствените два негов отряда от този вид войска. Само още един отряд трябва да премахнем от армията на противника, но стигаме до ситуация, в която той не разполага с повече бойни единици с по-голяма **Сила** и трябва да премахнем такива, които притежават по-малко точки **Сила** – 4-те отряда **Селяни**. По силата на правилата обаче извадените отряди трябва да бъдат двойно повече. В резултат на това изваждаме 2 отряда **Селяни** от войската му.

Рекапитулацията в края на първия рунд е следната:

Войската на Ивайло: Л.К. 4 + Б.Б. 2x2 + С. 3 + Ив. 5 = 16 точки **Сила**.

Войска на противника: С. 2 + К. 4 = 6 точки **Сила**.

Бихме могли да предположим какъв ще е краят на битката само по тези показатели, но нека все пак разиграем и втория рунд. Разликата в точките **Сила** между двете войски е 10 точки в полза на Ивайловата войска. Хвърляме два зара. Пада се числото 2. Поглеждаме таблицата **Брой на изгубените отряди**. Разбираме, че въпреки предимството си в точки **Сила**, поради лошия си късмет със зара, трябва да извадим

цели 4 отряда от нашата войска, докато противникът ни губи последните си 2 отряда. Въпреки това трябва да пресметнем загубите си, като видим от коя наша бойна единица трябва да извадим тези 4 отряда. Хвърляме отново двата зара. Получава се резултат 9. Съгласно с графата **Сила на изгубените отряди** трябва да премахнем 4 отряда с 1 точка **Сила** от войската ни. Най-напред премахваме трите отряди **Селяни**, с които разполагаме, а след това и 1 отряд **Бойци с брадва**. От противника съответно изваждаме останалите му 2 отряда **Селяни**. Той не разполага с повече бойни единици и губи сражението.

Крепости

Правилата за превземане на крепости ще са ти нужни чак в Глава III, така че ако не си стигнал до нея, можеш да си ги оставиш за по-късно.

Превземането на крепости ще се води по следните правила:

Първи етап. Събери точките **Сила** на всички твои бойни единици в графа **Войска**, като тук добавяш и обсадната техника. Важна особеност при шурмуването е, че точките **Сила** на всички бойни единици, с изключение на обсадната техника, се намаляват наполовина. Например – 4 отряда **Мечоносци** вместо да имат 12 точки **Сила**, ще имат само 6 точки при шурм над определена крепост, докато 2 **Катанулта** ще си останат с 10 точки **Сила**. След като пресметнеш по показания начин точките **Сила** на всичките си бойни единици, следва да избереш кой да оглави войската ти – това може да бъде както някой от графа **Сподвижници**, така и самият Ивайло. За разлика от битките, тук когото и да избереш да застане начело на войската, няма да загине, ако шурмът над крепостта е неуспешен. Прибави точките **Военна тактика** на избрания от теб командир към общия сбор на точките **Сила** на войската си. След което продължи към втори етап.

Втори етап. Прибави към получения сбор от точките **Сила** резултата от четири хвърлени зара.

Трети етап. Сравни своя резултат с този на противника. Ако ти си този, който има повече точки, тогава крепостта е успешно превзета. Може да я добавиш към графа **Крепости**, както и нейните посочени провизии към графа **Ресурси**, само ако споменатата крепост е сред онези, които можеш да превземеш. Ако крепостта се намира на чужда територия и я срещаш по време на грабителски набег, тогава

не можеш да я превземеш, а само ограбваш провизиите, които се намират вътре. В случай че ти си губещият в битката, тогава трябва да се откажеш от крепостта и да продължиш играта с оцелелите бойни единици също като при превземане, като отчиташ **Предимство** = 0. Запомни, че ако по време на играта загубиш всичките си отряди, приключението ти приключва и ще трябва да го започнеш от начало.

Четвърти етап. Независимо дали си победител, или губещ от щурма, трябва да извадиш определен брой отряди от войската си, които падат в жертва на нападението. Загубата се определя според таблицата по-долу от точките **Сила** на крепостта и това с колко си ги надминал със своя финален резултат (**Сила + зарове**) – това е твоето **Предимство**, смятано за 0, ако си се провалил в набега. Тук не смятай силата на войските си наполовина и можеш да губиш! Сам определяш кои войски или стенобойни машини да загубиш.

Сила	до 40	50	60	70	80	90	100+
Предимство							
до 10	40	50	60	70	80	90	100
11 – 25	35	45	50	60	70	80	90
26 – 45	30	35	40	50	60	70	80
46 – 70	20	25	30	40	45	55	70
71 – 100	15	20	25	35	35	45	60
над 100	10	15	20	25	30	40	50

Например атакуваш крепост със **Сила** 50. Твоята **Сила**, след всички изчисления, посочени по-горе, е 63, а с четирите зара хвърляш 15, т.е. сумарно резултатът ти е 78. Набегът е успешен, а предимството ти е $78 - 50 = 28$. Според таблицата губиш единици с 35 **Сила** и решаваеш това да са 2 катапулта (x5), 10 стълби (x1), две леки кавалерии (x4) и седем селяни (x1) = $10 + 10 + 8 + 7 = 35$.

Кратка история преди появата на Ивайло на историческата сцена

Управлението на цар Иван Асен II (1218 – 1241) бележи най-големия възход в историята на Второто българско царство. Българският самодържец се изявява както като способен военачалник, така и като талантлив дипломат. Чрез военни успехи, както е битката при Клокотница, и поредица династични брачни съюзи Иван Асен постига значително териториално разширение. През неговото управление България се утвърждава като един от основните фактори на международната политическа сцена в Югоизточна Европа.

На 24 юни 1241 г. цар Иван Асен II умира и престолът е наследен от неговия син Коломан I Асен, дете от втория му брак с унгарската принцеса Анна Мария. Новият владетел обаче е едва седемгодишен, когато застава начело на държавата, и затова управлението е възложено на регентски съвет. Още в началото на управлението на „детето цар“, както е наричан Коломан във византийските извори, регентството побързало да поднови мирните отношения със съседните страни, предимно с Никейската и Латинската империя. Най-голямата опасност за българската държава обаче дошла не от юг, а от север. Завръщайки се от победоносния си поход в Унгария, татарските орди на хан Бату нападнали и опустошили българските земи. Това всъщност е и първото голямо татарско нахлуване в България. Вследствие на него цар Коломан I Асен изпада във васална зависимост към татарския хан и поема задължението да му изплаща годишен данък. Наред с това и народните маси негодували от царуването на „детето Коломан“, защото управляващото регентство върши своеволия спрямо тях.

В началото на септември 1246 г. младият владетел, тогава вече навършил 12 години, внезапно починал. Според някои хронисти той бил отровен от мащехата си Ирина – третата съпруга на цар Иван Асен II. С това тя целяла да разчисти пред собствения си син, Михаил Асен, пътя към царския престол. Той се възцарил още същата година, но тъй като също бил малолетен, управлението на страната отново било поето от регентство, оглаveno от амбициозната му майка. За десет години начело на държавата цар Михаил II Асен про-

вел няколко неуспешни войни с Никеиската империя, Унгария и Сърбия, вследствие на които българската държава се разделила с големи и важни територии като Македония, Родопите, Белград и Браничево. Освен това над България продължила да тежи и васалната зависимост към татарите – Михаил II Асен също трябвало да плаща годишен данък на владетеля на Златната орда. Всъщност критична точка в близо десетгодишното управление на младия български цар било подписването на т.нар. Регински мир между България и Никея от 1256 г., който слага край на продължителната българо-византийска война, но е излязло в полза на противника – с него империята затвърдила властта си в Македония и Родопите. Всички владения, които българите успели да си възвърнат със силата на оръжието през тези десет години, включително и крепостта Цепина, която дълго време се съпротивлявала и отказвала да признае властта на никейския император Теодор II Ласкарис, попаднали отново в чужди ръце, и то срещу абсолютно нищо в замяна. Именно това по-скоро дипломатическо, отколкото военно поражение, както и нестихващото недоволство на българското население към царя, и преди всичко към майка му Ирина, довеждат до метеж в престолнината.

Ненавършил 18 годишна възраст, през 1256 г. Михаил II Асен бил убит от братовчед си Калиман (син на севастократор Александър – брат на Иван Асен II). Това поставило началото на ожесточена гражданска война в българските земи. Появили се мнозина претенденти за престола, сред които и самият Калиман. Макар и да успял да се провъзгласи за цар, Калиман II Асен съвсем скоро загубил всякакви позиции сред търновското боярство и преди да успее да се измъкне от столицата, също бил убит от заговорници. На престола се възкачил бояринът Мицо, чийто брак с Мария – една от дъщерите на цар Иван Асен II, му давал правото да носи фамилното име Асен. Но и той не успял да се задържи дълго начело на държавата. Виждайки отчетливо липсата на държавнически качества у него, търновското боярство бързо оттеглило подкрепата си от Мицо. Обединило се около влиятелния управител на Скопската област Константин Тих, който през 1257 г. бил тържествено коронясан за български цар. Нестабилното положение на българския престол и липсата на всякаква приемственост с Асеновата династия обаче принудили новия самодържец незабавно да потърси начин, по който да легитимира

властта си. И този начин съвсем скоро бил открит – непосредствено след възцаряването си Константин Тих се оженил за дъщерята на никейския император Теодор II Ласкарис – Ирина, внучка на Иван Асен II. С този ловък дипломатически ход новият цар вече можел да нарича себе си Константин Асен, а болярската опозиция трябвало да приеме, че на търновския престол седи човек, родеещ се със славния род на Асеневици.

Константин Тих-Асен, наричан в старобългарските извори и с престонародната форма Констандин, бил сред най-влиятелните боляри в Югозападна България. Неговият род произхождал от български и сръбски благородници и поддържал роднински връзки дори със сръбската владетелска фамилия. Според византийския хронист Георги Пахимер в началото на управлението си Константин Асен „носел величествено царските знаци“, а българите били облагани от надеждата, че държавата им е на път да излезе от кризата, настъпила при неспособните наследници на цар Иван Асен II. За подобна величествена и решителна натура говорят и фреските от Боянската църква, съхранили образа на този наш владетел.

Първите години от управлението на цар Константин Тих-Асен обаче съвсем не минали гладко. Съюзът с никейците, скрепен от брака му с Ирина, бил едно добро начало, но тежките изпитания тепърва предстояли. Като основен противник на българския цар се очертавал детронираният Мицо Асен, който съумял да присъедини към владенията си няколко области в източната част на страната и продължил да предявява претенции към престола. Появили се затруднения и на северозападната граница, откъдето унгарците подновили своите нахлувания дълбоко в българските земи – някои техни отряди дори достигнали околностите на Търново през 1261 г. С помощта на деспот Яков Светослав, който управлявал северозападните български земи, унгарците все пак били отблъснати. На юг войната с Мицо обаче се оказала далеч по-заплетена. В един момент цар Константин се принудил да търси помощ от византийците, тъй като военните действия срещу противника му не постигали желаните резултати. След договарянето с византийците везните рязко се наклонили в полза на търновския цар. Мицо бил разгромен и изтласкан в крайбрежните области, където на властта му се подчинявала единствено крепостта Месемврия. Усещайки неизбежния

си разгром от силите на Константин Асен, Мицо също се обърнал към византийците – предложил на техния император Михаил VIII Палеолог да му предаде Месемврия срещу политическо убежище в империята и равностойни владения в Мала Азия. Василевът веднага приел условията на Мицо, давайки му земи в околностите на река Скамандър (около античната Троя), които трябвало да му служат за ежегодна издръжка. От своя страна империята отново се сдобила с контрол над ключови черноморски пристанищни центрове.

Макар да не успял да елиминира лично своя противник в лицето на Мицо, Константин все пак го принудил да напусне политическата сцена и да оттегли претенциите си към престола. Цар Константин Асен успял да закрепил положението си в пределите на българската държава, но проявената от страна на ромеите подкрепа към Мицо довела до ново изостряне на българо-византийските отношения. Малко преди тези събития, през 1261 г., Византийската империя била възстановена. Вдъхновен от възможността да върне величието на империята, Михаил Палеолог и за миг не се поколебал да отстрани малолетния византийски император Йоан IV Ласкарис и да се провъзгласи за едноличен владетел. Това негово действие обаче дълбоко засегнало съпругата на цар Константин Асен – Ирина, която била сестра на Йоан IV. Подтикнат от нейното желание за мъст, но преди всичко от това да разшири своите владения, българският цар предприел поход на югозапад и присъединил към търновската корона „Долната земя“, както е наричана по онова време Македония. Византийците веднага отвърнали на удара – войските им, оглавени от прочутия пълководец Михаил Глава, превзели почти цяла Тракия. Българската държава била сериозно застрашена от нов византийски поход дълбоко в нейните земи. За да успее да се противопостави на ромеите, цар Константин Асен потърсил помощта на татарския хан Берке. Двамата постигнали съгласие за съвместен поход в Тракия, като крайната цел била освобождаването на селджукския султан Изедгин, който преди време потърсил убежище в земите на византийците, но императорът се отнасял с него като с истински заложник. Така през есента на 1264 г. повече от 20 хиляди татари, командвани от Ногай – тогава един от най-бележитите военачалници в Златната орда, заедно с българските войски, ръководени лично от Константин Асен, прехвърлили Балкана и нахлули

в Тракия. Последвало невиждано опустошение на цялата област – хронисти свидетелстват, че дълго време след това не се виждал орач по полето. Цар Константин Асен и войските му държали дистанция от враговете, като царят се возел на колесница, тъй като малко преди това претърпял злощастен инцидент по време на лов, вследствие на който единият му крак бил счупен. В крайна сметка обединените българо-татарски сили успели да постигнат основната си цел – султан Изеддин бил освободен. Но това не донесло никаква съществена изгода за българския цар и неговата държава.

През 1268 г. царица Ирина внезапно починала. Като се възползвал от това злополучно за българския царски двор събитие, император Михаил VIII Палеолог потърсил сближение с цар Константин Асен. Предложил му да му даде за жена своята племенница Мария, като в зестра българската държава щяла да получи загубените в предходната война Месемврия и Анхиало. Българският самодържец почти веднага се съгласил и на следната година, придружена от бляскава свита, Мария пристигнала в престолнината. По този начин цар Константин Асен се сдобил с прелестна съпруга, чиято хубост неведнъж е подчертавана в изворите, а българската държава – с изтънчена и властна царица. Обещаните градове обаче така и не били предадени на България. На проявените претенции от страна на търновския цар Михаил VIII Палеолог отвърнал с условие – империята ще отстъпи владението им едва когато новото царско семейство се сдобие със син, който като ромей да има правото да ги управлява. През 1270 г. царица Мария родила син, който бил кръстен Михаил в израз на уважение към ромейския василевс, но и като знак, че българите очакват да бъде изпълнено даденото обещание. И този път обаче византийският император категорично отказал. Наложило се онова, което не може да бъде решено с дипломация, да бъде сторено с меч. В основата на това решение стояла най-вече Мария, която от дълго време хранела ненавист спрямо своя вуйчо.

Потърсен бил съюз с неаполитанския крал Карло Анжио, чиято основна амбиция била да възстанови Латинската империя, като превземе обратно Константинопол. Появили се заченки на широка коалиция между повечето балкански владетели и неаполитанския крал, която обаче бързо била разбита от умелата византийска дипломация. Същевременно ромеите предвидливо се обърнали за помощ

към татарите, като на Ногай били предложени безброй богатства и незаконородената дъщеря на императора за съпруга. Татарският предводител, който по това време вече придобил ролята на „св кардинал“ в пределите на Златната орда, веднага приел изкушителното предложение. През 1274 г. неговите орди предприели голямо и разорително нашествие в българската държава. Следващите години били белязани от нови и още по-опустошителни нахлувания, като според византийските хронисти татарите правели от земята на мизите, т.е. българите, „мизийска плячка“.

Неспирните татарски нашествия и военните неуспехи накърнили значително авторитета на цар Константин Асен. Появили се опасни сепаратистки стремежи сред по-влиятелните боляри, а негодуванието на народа достигнало заплашителни размери. Залинял от неспирните болки поради счупения си крак и отчаян от спогодилите го отвсякъде несполуки, Константин Тих, изглежда, се оттеглил от управлението на страната си и оставил държавните дела изцяло в ръцете на царица Мария. Вместо да укрепи авторитета на своя съпруг в страната и да възпре опустошителните нашествия на татарите обаче, царицата фокусирала цялото си внимание около това да утвърди правата върху престола за сина си. Така тя отчуждила болярството, сред чиито кръгове започнала да си създава опасни и непримирими врагове. Немалко време тя отделила и за това да крои интриги срещу вуйчо си Михаил VIII Палеолог, като планира създаването на общ православен фронт срещу униатските му възделения.

За да запази престола за своя син Михаил, царица Мария въвела византийската наследствена доктрина в търновския двор, съгласно с която права върху короната имал не първородният син, а този, който е роден пръв след възцаряването на родителите си, т.е. роденият в багреница. Но и това не било достатъчно. Навършил едва две години, Михаил станал и съцар на своя баща Константин Асен, отново по инициатива на Мария, което е и първият такъв случай в държавната ни практика.

Наред с това българската царица се обградила със свои хора, повечето от които ромей, и премахвала един след друг верните на Константин Асен служители и боляри. Същевременно тя възпирала и всеки опит за съпротива вътре в страната. Най-голямо

безпокойство и създавал геспот Яков Светослав, чиито сепаратистки амбиции все по-ясно изпъквали на фона на разорената от набези и раздирана от интриги държава. С ловкост и коварство, присъщи на византийския императорски двор, царица Мария успяла за кратко време да се разправи с размирния геспот. Първо го поканила в Търново под претекст, че желае да го осинови, след което го отровила. Съдбата на геспота последвали и други вътрешни врагове на Мария, за която никога вече нямал съмнения, че е реалният владетел на страната.

От всички тези кръвави разпри, нестихващи татарски нашествия и ширещи се своеволия на българската аристокрация най-потърпевши бил българският народ. Нападан и ограбван от чужди, потискан и унижаван от свои, той постепенно надигал глава и стискал юмруци, за да се отърси от своите неволи и да потърси по-добър и справедлив живот. В страната назрявали условия за нещо невиджано до този момент по нашите ширини – една гражданска война, която щяла да остави траен отпечатък не само в историята на България, но и в тази на цяла Югоизточна Европа. Нужно било обаче да се намери човек, който да бъде изразител на чувствата на угнетения народ, да го подготви и поведе към най-съкровено. И този така очакван от съдбата човек съвсем скоро се появил на историческата сцена...

В игровата част на книгата българските и чуждестранните владетели няма да бъдат упоменавани със съвременната позната хронология и генеалогична хронография, в т.ч. и самият цар Константин Тих-Асен ще бъде наричан с простонародната форма Констандин. Това е така, за да може текстът да отговаря в най-голяма степен на случилото се през онези времена, когато летоброенето е било твърде различно от сегашното, а владетелите не са споменавани с тяхната хронологична последователност.

Пролог

1.

1264 г.

Тъмни облаци се стелеха над земята, закривайки последните ласки на хладното есенно слънце. Студен вятър се изви и обвя морните ни от непрекъснато препускане чела, скова крайниците ни. От няколко дни вече преследвахме хората на ромейския император Михаил. Той успя с нечовешки мъки, бягайки от нас като дявол от тамян, да се измъкне и с помощта на една триера да стигне до Константинопол. Свитата му обаче, която пазеше императорската хазна и нашата цел – султан Изеддин, бе твърде бавна и сега тромаво се точеше към силната крепост Енос. Тук-там спираха за почивка в някоя твърдина, но винаги бяха поне с ден преднина пред нас. Сега обаче ги настигахме, като минахме бързо през труден пресечен терен.

Но тогава дойде вест, че е събрана голяма ромейска войска от почти всички налични гарнизони в Тракия. Тя имаше за цел да преречи пътя ни в опит да осигури време на императорския обоз, за да достигне Енос. Изкачихме стръмния хълм пред нас и я видяхме – бе разположена на около два стагия от него, в една плитка равнина, покрита обилно с висока и гъста трева. Заг нея се очертаваше мъгълният контур на здравата ромейска крепост, виждаше се и голямото, тъмно Егейско море.

Изсвирване на рог оповести началото на предстоящата битка и редиците на войскарите бързо се престоюиха в център и две крила. Аз и моят отряд бяхме в дясното, което се командваше от главатаря ни – Назбул. В центъра пък бяха българите и техният цар – Константин, който се придвижваше на позлатена и обсипана със скъпоценни камъни колесница. Говореше се, че преди около година паднал от коня си по време на лов и си счупил бедрото. Оттогава тежки болки го навестявали ден и нощ. Стотици знахари се изредили през Търновоград, но нищо не помагало. Невъзможно било дори да се качи на кон отново, затова се придвижвал с колесница. Като знаех това, очаквах да зърна повехнал и прекършен от болка човек, излегнал се отчаяно в дъното

на своята колесница като в ковчег, но не бях прав. Българският самогържец стоеше гордо и величествено – следеше всяко действие на своята войска и даваше бързи команди. Близките до царя разказваха, че вечер, след като се усамотявал в шатрата си, надавал силни и късащи сърцето стенания, свидетели на които ставали само бранниците, охраняващи отстрани стана. Денем обаче той бил непоколебим – нямало момент, в който войската му да напредва, а той да не е начело на нея. Може би затова се носеха слухове, че тронът на Асеневици най-накрая е намерил своя достоен претендент, който да върне славните времена на Иван Асеня. Силно се надявах това да е така.

Потърсих с поглед Хранислав и отряда му, които бяха някъде в лявото крило. До днес не бяхме разпределяни в отделни крила и сега леко притеснение стягаше гърлото ми. Не видях нито тялото му, нито пръпореца му. Познавах отлично желанията и способностите на Хранислав, затова предположих, че е сред първите редици. Въздъгнах тежко. Вече осма година минаваше, откакто с него бяхме в плен при тохарците. И двамата бяхме родени по времето на славния Иван Асен, но се случи така, че станяхме жертви на бурните времена, в които бе попаднала страната ни при неговите наследници. Към края на царуването на втория му син – Михаил, огромна татарска орда нахлу в българските земи, изпепели десетки села, изби стотици невинни и отвлече още толкова здрави мъже и деца за роби. За съжаление, и нашето село Речище, което се намираше в близост до Овеч, не бе подминато. В един слънчев летен ден тохарците нахлуха и потопиха селото в кръв. Избиха мъжете, насилиха жените, а нас – децата, вързаха и взеха със себе си. Още помня, и едва ли някога ще забравя, мига, в който видях как главата на баща ми се търколи в нозете ми, а майка ми, гържана от трима тохарци, раздираше въздуха със своите писъци. След това татарите ни отведоха отвъд Дунава, в своя многолюден стан, където разпределяха заграбеното и робите. Може би заради външността ми или пък заради твърдия характер, който проявих към поробителите си, главатарят на разбойниците – Назбул, ме взе в своята орда заедно с Хранислав, който бе с няколко лета по-възрастен и още по-силен от мен. Заредиха се седмици, месеци и години на усилено обучение и ние станяхме добри бойци, а с Хранислав се сблизихме дотолкова, че липсата на единия край другия ни караше да страдаме. После участвахме в набезите на тохарските орди в земите на куманите. А сега бяхме

включени в голямата войска на Ногай, който заедно с цар Констандин трябваше да освободи селджукския султан Изеддин от ромейски плен. Не само участвахме наравно с останалите тохарци, но бяхме поставени за командири на стотина от тях, което беше явно признание за нагрупаните от нас знания и умения.

Времето напредна и съвсем скоро щеше да се чуе и вторият тръбен сигнал, озаменуващ началото на кървавата бран. Задуха още по-силен вятър – насреща ни ромейската войска се поклащаше като тъмна вълна, готова всеки момент да ни залее и запрати в нищото. От време на време слънцето успяваше да пробие гъстите облаци и осветяваше лицата или броните на някои войскари. Тревата в подножието се люшкеше в шеметен танц под ритъма на вятъра, сякаш искаше да се отдели от майката земя и да побегне далеч от предстоящото кръвопролитие. Заваля. Едри гъждовни капки забарабаниха по броните и оръжията ни и засилиха още повече настъбралото се у нас напрежение. Конете поклащаха гриви в нервен трепет, цвилеха бурно и неугържимо. Сплесканите жълти муцуни на тохарците бяха опънати в злобещата гримаса, израз на жаждата им да напоят земята с ромейска кръв.

И ето че във въздуха прозвуча тъй очакваният сигнал. Както скала се откъсва от планината и се засилва в пропастта, така нашата войска се устреми храбро напред към ромеите. Хиляди конски копита изтрополиха по каменистия наклон, след което се смурнаха в гъстите треви. Облак стрели прелетя над нас, чува се стенания от по-задните редици, които обаче приглушихме с дивия си боен вик. Миг по-късно гясното ни крило се впи дълбоко в ромейския фланг. Чу се тежък грохот и десетки ромеи паднаха поразени още при първия сблъсък. Моят отряд беше сред първите и аз успях мълниеносно да покося с копието си двама ромеи. После с няколко точни изстрела с лък повалих още петима войскари. Дъждът се усили, а в небето прокънтяха гръмотевици. Съвсем скоро бойното поле се превърна в гъста каша от кал, кръв, тела и оръжия. Нашето крило бе на път да разбие напълно десния фланг на противника. Поразих още двама ромеи и обърнах глава към лявото ни крило, очаквайки да зърна, че и то е успяло да свърши добре своята задача. Обаче останах разочарован от видяното – то не само че не бе успяло да се вклини в противника, но и малко по малко биваше отблъсквано назад. Ледена ръка сви сърцето ми. Потърсих с очи Назбул – беше на няколко стъпки от

мен и също следеше напрегнат случващото се. След миг вдигна ръка и ни даде знак да продължим настъплението. Останах поразен – наистина ли трябваше да продължим напред и да обречем своите на сигурна гибел? Смела мисъл проблесна в ума ми!

Можех да взема отряда си и да се притека на помощ на лявото крило въпреки изричната забрана на Назбул (4), можех да се отделя сам с надеждата поне да спася приятеля си Хранислав, ако е в беда (9), а можех и да се придържам стриктно към заповедта на командира си (13).

2.

Втурнах се към варяга в опит да му нанеса бърз удар към рамото. Той обаче ловко го отби със секирата си. Последваха още няколко атаки от моя страна към различни места по тялото му. Виждах, че започва малко по малко да се изтощава, и когато забелязах, че леко се поклаща, отправих най-ловкото си нападение, с което избегнах замаха на оръжието му и го пронизах смъртоносно в гърдите. Грамадната му брадва падна с глух звук в калта, а по месестите му устни избиха кървави поточета. Олюля се и се строполи с грохот на земята, която така се разтресе, сякаш цяла планина се бе свлякла връз нея. Изведнъж отнякъде съзрях Хранислав, който току-що посичаше друг варяг. Той леко се усмихна, но преди да кажа каквото и да било, ми посочи все още протичащата ожесточена битка.

Продължи към 8.

3.

– Ногай! – изревах аз с пълно гърло.

Татарският предводител веднага се обърна и зърна опасността. Но преди да успее да се отмести, получи рана в рамото. В същия миг няколко стрели изсвистяха край мен и се забиха в тялото на нападателя, който рухна като презрял плод на земята. Ногай ми кимна сдържано с глава, което разтълкувах като вид благодарност. След това суматохата на сражението ни погълна отново и повече не зърнах татарския водач.

*Извади 1 точка от графа **Популярност сред татарите** и продължи към 12.*

4.

Надух своя боен рог и поведох бойците си към лявото крило. Първоначално те се слисаха от тази заповед, но после потеглиха след мен. Зад нас прогърмяха гневните викове на Назбул – не бяхме измислили и двайсетина крачки, когато гъжд от стрели заля отряда ми и уби няколко от бранниците. Но това не спря устрема ни – тъкмо достигаме лявото крило, когато зърнахме, че друг конен отряд, откъснал се от центъра, се влива в него и със свежи сили обръща развоя на битката в наша полза. Веднага осъзнах грешката си – завъртях се и видях, че именно заради нашата липса на предните позиции дясното ни крило сега търпи сериозни поражения. Проклех необмисленото си решение и като събрах хората си, се втурнах обратно към лявото крило.

*Извади 1 точка от графа **Популярност сред татарите** и продължи към 5.*

5.

Натискът на дясното крило продължи с още по-голямо ожесточение. От опит знаех, че кръвожадността на татарите подхранва техния устрем, сякаш поглъщаха душите на загиналите бойци. Но ромеите скоро сами се убедиха в това – от първоначалната сила на атаката им не остана и помен. По лицата им се четеше само ужас и страх, опитваха се по всевъзможен начин да пробият татарските конници, за да се спасят. Лявото крило също успя да се вклини дълбоко в ромейската „плът“, с което напълно притиснахме клетите християни в желязна хватка. Включването в битката на центъра, който досега само ловко маневрираше и се нагаждаше според положението, реши изцяло битката в наша полза. Ромеите, или поне тези, които бяха оцелели, хукнаха презглава към Енос. Нашите бяха въодушевени и продължаваха да преследват и посичат ромеите, което беше лесно, тъй като сред нас имаше повече конници, а

те разчитаха предимно на пешаци. Дъждът спря, но небето си остана все така черно и мрачно, вещаейки на всички ни още беди. И те не закъсняха.

В центъра на ромеите имаше голям отряд варяги, който обаче не се предаваше. Като видяха огромните вълни от желязо, устремени право към тях, те стиснаха още по-силно оръжията си, надагоха мощен рев и се вклиниха с още по-голяма сила в нашите редици. Помислях всичко пред себе си с остриите си брадви – с един удар повалях противника си и всявах същински ужас в сърцата на останалите бойци наоколо. Редиците ни се раздвижиха, настана лека суматоха. Сръгах коня си и се отправих право към варягите – доближавах ги, когато изневиделица изскочи един русокос гигант, който с едно движение на своята секира ме събори на студената, мокра земя. Веднага се претърколих и заех бойна позиция, докато той се приближаваше с тежки и решителни стъпки към мен. Един слънчев лъч, успял да пробие през облачната покривка, освети свирепото му лице. Голото му до кръста тяло бе опръскано с кръв и кал, на ръката, с която гържеше оръжието си, имаше голяма и дълбока рана, но той, изглежда, не я усещаше. Като видях, че го гледам точно там, варягът направи нещо ужасяващо – прокара език през раната, след което се озъби – липсваха му няколко предни зъба, което правеше физиономията му още по-зловеща. Настръгнах, но бързо се отърсих от вцепенението и започнах внимателно да се въртя около противника. Търсех слабото му място, но той, изглежда, нямаше такова. Студените му пронизателни очи следяха внимателно всяко мое движение, затова намислих два варианта за нападение.

Можех да го атакувам внезапно с няколко бързи удара, с които да го омамоща, след което да му нанеса последен, смъртоносен удар (2), а можех и да го изблъскам с щита си назад, за да наруша равновесието му, след което да му нанеса смъртоносния удар (10).

6.

Нямах с какво да отклоня стрелата, затова се завъртях и тя се заби дълбоко в рамото ми. Извиках от болка, но останах на крака и видях, че пазачите на Ногай отвърщат на удара и засипват със

стрели напагателя, който рухва тежко на земята. В следващия миг главата ми се завъртя и се свлякох. Тътенът от битката обаче бързо успя да ме свести, затова извадих стрелата от рамото си, грабнах меча и отново скочих във вихрушката на боя.

*Извади 1 точка **Живот** от графа **Умения на Ивайло** и добави 1 точка в графа **Популярност сред татарите**, след което продължи към 12.*

7.

Съборих Ногай на земята, колкото и трудно да бе това, тъй като татарският предводител бе далеч по-тежък от мен. В същия миг стрелата изсвистя край нас, а ние се спасихме. Ногай скочи на крака и понечи да отвърне на удара, но телохранителите му го изпревариха и обсипаха със стрели ромейския конник. Аз все още лежах на земята и дишах тежко. Усмиввайки се, Ногай ми подаде ръка, за да се изправя, потупа ме приятелски по рамото и побърза да се впусне в сражението. Суматохата завладя и мен и повече не го зърнах.

*Добави 1 точка в графа **Популярност сред татарите** и продължи към 12.*

8.

Скоро варягите бяха избити. Ромеите продължаваха хаотично да отстъпват назад, преследвани от бързите татарски конници. Свирипи писъци предричаха неумолимата им съдба. Извадих меча си от тялото на поредния повален от мен варяг и погледнах към небето. Слънчевите лъчи взеха превес над дъждовните облаци. Вдишах с пълни гърди мириса на тревата, на морето. Чувствах как се изпълвам с радост и въодушевление от постигнатия триумф.

Това удовлетворяващо чувство обаче не продължи дълго. Откъм север във въздуха се извиси облак прах, който внезапно засенчи едва появилото се слънце. На хоризонта се очерта черна, зловеща ивица, която се приближи светкавично. Очите ми се изпълниха с тревога, защото насреща се задаваше голям отряд от добре въоръжена ромейска конница. Центърът ни, който бе останал по-назад в преследването, се извърна по посока на новодошлите бойци и бързо се

приготови за отпор. Вражата конница без време помете първите ни редици и прогължи напред, към самата сърцевина на войската ни, където бяха цар Констандин и нашият предводител – Ногай. В същия миг ромеите, които се бяха пръснали и отстъпваха към Енос, се вляха в един нов отряд и се устремиха в обратната посока, посрещайки с яростен вик татарските бранници. Те обаче направиха плавен завои и се насочиха към притиснатия център. Изведнъж от преследващи ние се превърнахме в преследвани. Присъединихме се към централния си отряд и влязохме веднага в ожесточения бой, а ромеите постепенно ни обкръжиха отвсякъде.

Настана свирепа сеч – коне цвилеха жално и падаха мъртви, бойци се хвърляха един върз друг, пищяха, погиваха. Въздухът се изпълни с мирис на кръв, прах и стенания. В настаналата суматоха не осъзнах кога съм се озвал само на един хвърлей от Ногай, преминавайки с лекота през неговите верни стражи. Предводителят викаше, проклинаше, даваше нареждания. От време на време изпращаше и по някоя точна стрела към желязното море от ромейски конници, заляло ни отвсякъде. Пред мен бързо премина устремен конник, който с ловко движение проби охраната на Ногай и застана на няма и двайсетина крачки от гърба му. В следния миг вдигна и обтегна лъка си. Имах само един миг, за да сторя нещо. Бях по-близо до татарина и...

... извиках силно, за да предупредя Ногай (3).

... се хвърлих самоотвержено на пътя на стрелата (11).

... се хвърлих светкавично към Ногай, за да го изблъскам (19).

9.

Смушках силно коня си в слабните и се устремих към лявото крило, оставяйки отряда си да помага на десния фронт. Искеше ми се да се уверя, че Хранислав е здрав. Не бях изминал двайсетина крачки обаче, когато няколко стрели ме застигнаха, улучвайки смъртоносно коня ми. Едрото животно се изправи на задните си крака, при което аз се приземих тежко в тревата. Мигом се изправих, за да видя, че съм заобиколен от трима въоръжени ромеи. През рамото на единия зърнах и че друг наш отряд, откъснал се от центъра, се притичва на помощ на лявото крило, помагайки му да обърне нещата в наша

полза. Съжалих дълбоко за прибързаното си решение. Нямаше какво да сторя – предстоеше ми неравна битка със силни противници.

*Прибави към точките си **Бойни умения** резултата от един хвърлен зар. Ако общият сбор е 8 или повече, продължи към 14. Ако общият сбор обаче е по-малък от 8, отиди на 18.*

10.

Притиснах силно към гърдите си малкия меден щит и се втурнах като освирепял към варяга. През месестите му устни премина бърза, пронична усмивка, той замахна с грамадната си секира и така силно удари щита ми, че аз се претърколих няколко пъти на земята, а самият щит хвъркна на няколко крачки от нас. Нагизнах се леко, защото усещах глуха болка в гърдите. Наг мен с чудовищното си тяло се бе нагвесил русокосият великан, готов всеки момент да стовари върху главата ми тежкото си оръжие. Студена пот изби по челото ми. Произнесох бърза, кратка молитва към Всевишния, но преди да се срещна лично с него, едно тънко острие премина почти беззвучно през гърлото на варяга. Той се олюля и се свлече в калта, опръсквайки ме с кръвта си. Една ръка се протегна към мен и когато я хванах, видях насреща си спокойното лице на Хранислав. Никога досега не се бях радвал толкова много да видя своя добър приятел. Той се усмихна, вдигна един меч от земята, подгаде ми го, след което двамата се втурнахме напред, към все още продължаващата кървава бран.

*Извади 1 точка **Живот** от графа **Умения на Ивайло**, запиши си **КД Щит** и продължи към 8.*

11.

Скочих самоотвержено на пътя на стрелата.

*Имаш ли **КД Щит**?*

Ако отговорът е да, мини на 6.

Ако отговорът е не, отиди на 16.

Битката продължи дълго време, защото ромеите ни стягаха все по-силно в стоманената си хватка. Бяхме много нагъсто, поради което беше трудно дори да замахнеш свободно с меч, без да се опасяваш, че може да нараниш някой от своите. Отстрани приличахме на мравуняк от обезумели, блъскащи се мравки под смразяващия дъжд.

Замахвах, мушках, отбихах, после пак замахвах, но отникъде не се виждаше изход. Започнах да се задъхвам, главата ми се въртеше. Мислех, че това ще продължи вечно, когато чух отчетливо бойния рог на Ногай да известява тактика, позната на всеки татарин, а откакто бях сред тях – и на мен самия. Първо щяхме да пробием железния обръч, след което да заблудим врага с лъжливо бягство и като се обърнем, внезапно да го атакуваме.

Отблъснахме за кратко ромейските сили и се приготвихме за пробива, който трябваше да направим. Водени от Ногай и неговия елитен отряд, ние се устремихме право към вражата пехота. Конниците, които имахме, бяха най-отпред и успяха с лекота да се вклинят в противниковата пехота и да я разцепят и така да отворят път за бягство на всички ни. След това продължихме към скалистия хълм, от който дойдохме. Ромеите, въодушевени, че са ни принудили да отстъпим, се хвърлиха в дива гонитба, без да погодират за нашия план. От стегнатия им, организиран строй не бе останал и помен. Започнахме да се изкачваме по стръмния, кален път към върха. С големи мъки първите ни редици се покатериха, но вместо да продължат напред, направиха плавен завой и се спуснаха по посока на ромеите. Ние, които бяхме по-назад, се вляхме в тях и като буреносен облак се изсипахме връз врага.

Ако досега твърдых, че битката беше кървава, сега настана същинска касапница. Татарите и българи, сякаш пуснати от пъкъл, се хвърляха с невиджана ярост и посичаха безмилостно всичко, що видят. Ромеи, варяги, коне... нямаше значение. Потоци от кръв се стичаха по скалистия склон. Стотици ромеи останаха да лежат в подножието на хълма, оцъклені към небето. Други отново заложиха на старата си стратегия – бягството. Но този път нещата бяха далеч по-различни. Пламъкът, разгорял се в душите на бойците ни, ги подтикваше още по-ожесточено да преследват врага до пълното му унищожение. Ромеите падаха, покосени сякаш от мълнии. Малица бяха тези, кои-