

Д.
Красковский

Слава Герою



18+

Д. Красковский

Слава Герою

«Автор»

2026

Д. Красковский

Слава Герою / Д. Красковский — «Автор», 2026

Признавайтесь: в компьютерные игры играете? Или игравали? Тогда вам сюда: наш Герой - как раз оттуда. Из любой компьютерной игры RPG и вместе с тем из всех таких игр вместе. Сразу скажу: будет мно-о-о-го стёба. И над играми, и над приключенческим жанром, и даже над сказками и анекдотами. Понравится ли всем и каждому - не знаю. Но тут уж, как говорится, "не отведав, не узнаешь".

© Д. Красковский, 2026

© Автор, 2026

Д. Красковский

Слава Герою

Глава 1

«Весь мир театр, и люди в нём актёры». Ой, нет – не то! Это сказал один бродячий комедиант по имени Вилли; фамилию можно не напоминать – его все и так знают. А мы скажем иначе: «Весь мир – игра, и все мы в нём...». Да-да, именно! Признайся, дорогой читатель, - и ты играешь на компьютере. Ну, или игрывал в своё время. Может быть, даже запоем.

Игры же бывают самые разные. Логические, где нужно думать и рассуждать (хотя делать это умеют не все). Разные там стрелялки, где, наоборот, думать обычно не надо – надо действовать: иначе какой-нибудь монстрик схарчит твоего персонажа на завтрак (обед, ужин – нужное подчеркнуть) и ему даже не икнётся. Квесты (впрочем, это те же логические игры, только вид сбоку). И конечно же ЭрПэГэ. Нет, реактивный противотанковый гранатомет тут ни при чем, это тебе в стрелялке выдадут. А мы – про RPG говорим, то бишь про Role Play Games, или по-нашему – про ролевые игры.

Не-не-не-не! Это не те ролевые игры, про которые ты, может быть, уже радостно подумал. Не про горничных, медсестер и прочих. Это – про то, как ты начинаешь с, например худенького хиленького эльфа, или с глупенького качка – орка, или там с грозного (но лёгкого) бородатого гнома, а потом вместе с ним растешь, набираешься экспы, силы, ловкости, разума, спиртного в придорожных трактирах... и постепенно выращаешь себе такого бройлерного персонажа, что моё почтение. Ну а попутно – выполняешь задания, отправляешь в цифровую преисподнюю множество врагов разного калибра и наглости, спасаешь красоток (довольно, кстати, смазливых, ежели бы пиксельная графика была получше)... ну и с самыми беспринципными существами имеешь дело (ну да, конечно, я о торговцах).

Впрочем, что уж там. Каждый из нас в любом случае – герой самой большой ролевой игры, которая называется «реальная жизнь», - вот только сейвов и респаунов тут к сожалению не предусмотрено. А вот Game Over – это вам завсегда пожалуйста.

Но не будем о грустном. А вовсе даже о наоборот.

Эта книга (пока еще не написанная, но всё еще впереди, если автора не поборют злая лень и не менее злая бытовуха) задумывалась как один грандиозный стёб. И над компьютерными играми, в которых частенько одна условность другой погоняет третью, и над приключенческим жанром, и заодно – над сказками и анекдотами. Так что принимать сказанное далее всерьёз и близко к сердцу отнюдь не рекомендуется.

Предисловие

Герой, говорите?

Да вот же он перед нами: грудь колесом, пузо шаром (знать, только что из трактира), зад... гм... тоже весьма выдающийся, — ну а как же иначе, ведь не один день, бывает, приходится в седле на закорках у верного коня провести. Да и всё другое-прочее на месте. Физиономия румяная, а взгляд такой добрый-предобрый, что недоброжелатели сразу и заранее начинают дрожать мелкой дрожью и зубами чечётку выбивать. Руки — как полагается, длинные и загребущие, да и ноги что надо. Крылья и хвост, правда, отсутствуют, равно как рога и копыта, так что герой наш вовсе не ангел и не дьявол, а так, где-то посередине. Нормальный, в общем, своего не упустит, чужого не возьмёт (ну, разве что бесхозное).

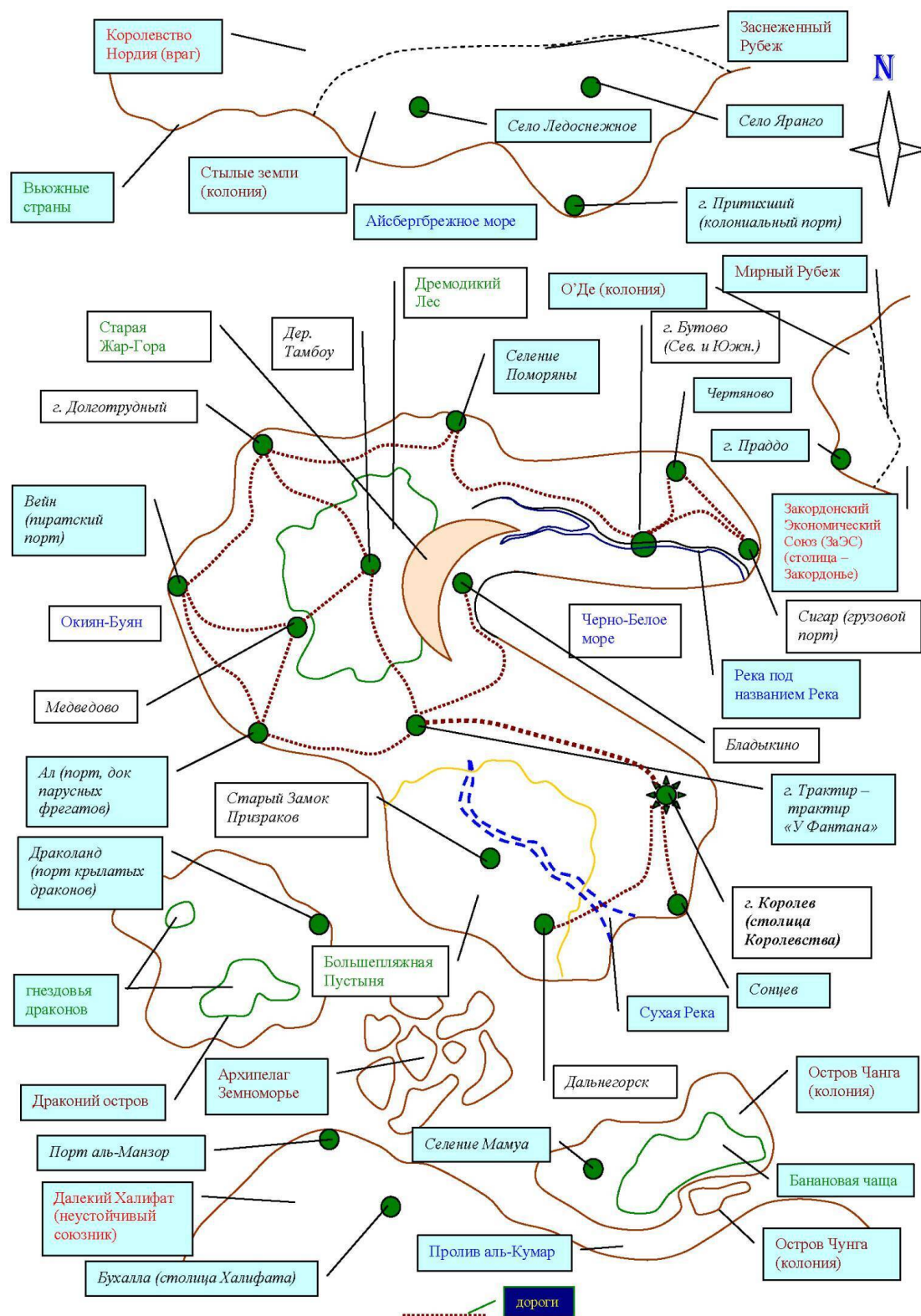


Как зовут Героя? А вот так и зовут: Герой. Коротко и ясно. Но обязательно с большой буквы. А как же иначе? Ведь мы же знаем, что он один тут настоящий Герой на всём просторе от Большепляжной пустыни и до самых окраин Айсбергбрежного моря. Остальные все — второстепенные, не так ли? Да и вообще: вот, например, когда вы в какую-нибудь компьютерную игру дуетесь, так уж ли важно вам имя вашего героя? Ну вот, то-то!

А простор, где живёт наш Герой и совершает свои героические подвиги, действительно просторный. Всем просторам простор! Целый континент, да и не один. Так что места для подвигов — ой, как много. Как, впрочем, и поводов. Впрочем, чем сто раз услышать, лучше один раз увидеть. Правда, карту простора во времена незапамятные рисовал всем известный

придворный художник Дров Мелкомягкий, будучи в состоянии слабоопохмелённости. Но тут уж извиняйте: других нет. Как карт, так и художников.

**ОПИСАНИЕ ГЕОГРАФИИ Королевства
и прилегающих к нему территорий,
а также карта, к оному прилагаемая**



Королевство – держава (вроде бы даже монархия), возникшая после ряда разрушительных войн и одной сильнейшей пьянки на месте нескольких более ранних княжеств. Столица Королевства – **город Королев**, получивший свое название во времена Великой Смуты, когда страной правили (а вернее – пытались править) поочередно семь сестер – королев.

О прежней истории Королевства напоминают занесенные песком **Большепляжной пустыни** развалины старинного замка – бывшей столицы крупнейшего из княжеств, предтечи Королевства. Поговаривают, что в этом замке по ночам гуляют призраки. Хорошо так гуляют, от души – с заунывным караоке на мотивы похоронных маршей, с танцами, где кости стучат как кастаньеты, и с обязательным употреблением всего что горит (и что не горит – тоже).

Королевство занимает большой остров вулканического происхождения, в середине которого еще заметна полуразрушенная кальдера – остаток жерла взорвавшегося несколько тысяч лет назад и потому потухшего вулкана. Глубоко врезавшийся в остров залив – **Черно-белое море** – тоже образовалось именно тогда: на месте трещины, возникшей при взрыве вулкана, когда в его раскаленное жерло хлынули воды океана. Название же моря возникло потому, что, по легендам, в его черных водах (дно-то базальтовое!) иногда видны белые огни подводных городов Морского народа. Рыбаки, впрочем, опасливо косясь на морские просторы, хором утверждают, что всё это сказки.

В бывшем жерле вулкана – в провале **Старой Жар-Горы** – обосновались вампиры, основавшие тут ночной город **Бладыкино**: царство кино, ресторанов и казино.

На северо-западе от Жар-Горы расположены чащи **Дремодикого леса**, в глубине которого сокрыта деревня **Тамбоу** – прибежище волколаков и прочей лохматой нечисти (оборотней как в погонах, так и без).

На территории Королевства протекает река под названием **Река**. Ну да, именно так: всё равно тут никакой другой реки нет. На юге наличествуют остатки высохшего русла реки, когда-то протекавшей на месте Большепляжной пустыни, устье которой приходилось между городами Дальнегорск и Сонцев.

Некоторые крупные населенные пункты:

г. Трактир – основанный на развилке дорог и Королевского тракта город трактиров и постоянных дворов. Самый крупный трактир – у **Фантана** – трактирщика, широко известного во всем Королевстве (отсюда обычай путешественников, потерявшись, встречаться в трактире у Фантана);

г. Бутово – построен на двух берегах реки Реки двумя слегка свихнувшимися конкурентами – братьями-архитекторами, состоит из двух городов – Северного и Южного Бутова; отсюда происходят самые пронырливые и изворотливые торговцы во всём Королевстве;

селение Поморяны – крупное приморское селение рыбаков и охотников за тюленями (за которыми они плавают аж к самым **Вьюжным странам** через всё **Айсбергбрежное море**);

порт Сигар – в основном грузовой порт, перевалочная база при торговле Королевства со странами ЗаЭС (Закордонного Экономического Союза);

порт Ал – крупнейший судостроительный док королевских парусных фрегатов и порт, обслуживающий суда всех южных торговых направлений (**Далекий Халифат, Драконий остров, архипелаг Земноморье**); в последние несколько десятилетий док терпит серьезные убытки из-за конкуренции с ручными водоплавающими драконами Халифата);

порт Вейн – старый (еще с эпохи княжеств) пиратский форт: куча брошенных домов и причалов, пивных, игорных домов и увеселительных заведений сомнительного пошиба; отсюда родом лучшие Мастера Игры в Королевстве;

г. Сонцев – сравнительно новый городок, отчасти – порт, занимающийся ввозом колониальных товаров с островов Чунга и Чанга.

Колонии Королевства:

Стылые Земли – северная колония, случайно (а точнее – по ошибке) открытая знаменитым мореплавателем сэром Туком. Часть территории **Вьюжных стран**. Климат: летом – круглые сутки светло и холодно, зимой – круглые сутки темно и СТРАШНО холодно. Круп-

ные населенные пункты: **село Ледоснежное** (стойбище охотников за полярными медведями); **село Яранго** (зимнее поселение оленеводов) и **г. Притихший** – единственный на всю стылую колонию город-порт Королевства, куда плавают разве что рыбаки из Поморья. Город этот основал мореплаватель Тук на следующее утро после грандиозной попойки по случаю открытия Стылых Земель, а название города даже вошло в народную песню – *«Дремлет Притихший – северный город...»*. **Заснеженный рубеж** – сильно условная пограничная линия, отделяющая колонию Королевства от территорий вражеского **королевства Нордии** – страны беловолосых варваров; в охране особо не нуждается, потому как Стылые Земли никому, кроме местных жителей и экстремалов-путешественников, и нафиг не нужны.

Далёкий Халифат – южный сосед Королевства, со столицей – городом **Бухалла** и правящей династией Хасанидов (текущий правитель – эмир Хасан ибн Саид аль Дауд абд Алла). Крупный порт – **аль-Манзор**. В настоящее время Халифат – союзник и торговый партнер Королевства, хотя «восток – дело тонкое»...

Остров Чанга и островок Чунга – островная колония Королевства, лежащая через небольшой **пролив аль-Кумар** чуть севернее от земель Халифата. Главный поставщик южных колониальных товаров – бананов, а также чая, кофе, фиников, земляных орехов и верблюдов. Единственное крупное селение – **Мамуа**, а также множество отдельных семейных хижин по всему острову. Островок Чунга по причине отсутствия на нем какой бы то ни было растительности не населен, и на него жители Чанга ездят два раза в год собирать черепаший яйца.

Драконий остров – крупный вулканический остров, на котором с доисторических времен обитают огромные водоплавающие драконы. Беженцы из старых княжеств основали на острове **город-порт Драголанд** и используют драконов в качестве парусных судов: дрессированные зверушки виртуозно используют крылья, чтобы ловить малейший ветер и идти галсами, а заодно выполняют обязанности огнеметных пушек. Основа военного и торгового флотов Халифата и главные конкуренты доков порта Ал.

Архипелаг Земноморье – целая кучка мелких и очень мелких островов и островков. Население немногочисленное: рыбаки и крестьяне. Среди жителей архипелага изредка попадаются люди с врожденными способностями к магии, о которых ходит множество легенд разной степени правдивости (обычно – низкой).

О’Де – новая колония Королевства, основанная всё тем же неутомимым мореплавателем Туком, успевшим под шумок оттяпать для Королевства кусочек континента у Закордонных графств еще до их объединения в **Закордонский Экономический союз (ЗаЭС)** с новой столицей – **г. Закордонье**. Город-порт **Праддо**: бывший окраинный городок Закордонных графств, сохранивший с тех времен кое-какое культурное наследие и остатки чистоты и порядка на улицах. От ЗаЭС отделяется хорошо охраняемым гвардейцами Королевства, с одной стороны, и солдатами ЗаЭС, с другой стороны, **Мирным** (пока всё ещё Мирным!) **Рубежом**. Закордонцы давно точат зубы оттяпать колонию О’Де у Королевства назад, но пока, видно, еще не наточили до требуемой остроты. Впрочем, закордонские купцы всегда охотно меняют хитромудрые закордонские чудеса машинерии на бананы, пушнину и ожерелья из клыков вампира и когтей оборотня, которым суеверия приписывают прямо-таки волшебные свойства афродизиака.

Дороги Королевства

Как и везде, в Королевстве самая большая беда – это дураки, которые строят дороги. В результате тут имеется только один хороший тракт – **Королевский**, между столицей и городом Трактир (благо туда регулярно навещается «причаститься» сам Правитель). Имеется также несколько наезженных, но ухабистых дорог между городами и множество тропинок разной степени натоптанности. Традиция Королевства предписывает иметь при каждой большой дороге хотя бы парочку разбойников (состоят на особой службе Правителя и регулярно платят

налоги). По некоторым тропинкам (особенно в Дремодиком лесу) не рекомендуется ходить в одиночку, по крайней мере, по ночам и особенно в полнолуние.

==--==--==--==--==--==--==--==--==--==--==--==--==--==--==--==

Итак, с Героем и местом его постоянного (более или менее) проживания мы уже познакомились. А теперь – в путь: посмотрим, что наш Герой успел, успевает и успеет в будущем наворотить... вернее, нагеройствовать.