

И снова «приятно познакомиться»

В море Слепящих огней постоянно действовало шесть кланов наг, и все они считали себя настолько непохожими на сородичей, что даже отказывались причислять к одному виду. Брэндель, лучше всего знакомый с теми, что с серой чешуей, мог бы согласиться: от тех же Ярких эти наги отличались не меньше, чем люди от эльфов.

Серые Чешуи считались потомками легендарного небесного змея Малнаса. Согласно киррлутцским хроникам, рожденный от связи дракона Бедствия со смертной двенадцатикрылый монстр по имени Пернатый Змей, наполовину человек – наполовину змея, оставил после себя двенадцать сыновей и дочерей, и Малнаса среди них. Хранитель всего северного моря с незапамятных времен, до сих пор почитаемый как божество, и стал основателем племени Серых Чешуй.

По унаследованной от него тускло-серой переходящей в белое чешуе Брэндель их и опознал. Сейчас он молчал, не отвечая на заданный вопрос: главного среди тех, кто предстал перед ним, явно не было. Своим людям, держащимся позади, он незаметным жестом приказал вести себя так же. Экипаж «Далекого» сгорал от любопытства, выжидая, что же лорд ответит нагам, и от напряжения даже подзабыл об ошеломительной демонстрации силы Мефисто.

Молчание людей нагам не понравилось: те недовольно загалдели, а часть нырнула, вскоре вернувшись с двумя новыми особями, мужского и женского пола. С их появлением все голоса мигом стихли.

Мужчина, мощный и крепкий, выделялся на фоне соплеменников и прозрачно-янтарными глазами, контрастирующими с серебряно-пурпурными большинства, и насыщенно-синей чешуей, и странной формы клинком, напоминавшим огромный кукри, только в несколько раз большим. И даже боевые татуировки на теле и лице, гораздо лучшей работы, чем у остальных, подчеркивали и его статус, и непривычную для человеческого взора немного дикую красоту.

Командующего наг Брэндель опознал сразу же:

«Так я и думал, Желтоглазый – весьма почитаемый у геймеров Босс».

Настоящее его имя было Сарниал, в переводе – «великоватый», буквально указывало на его размер при рождении: тот появился на свет очень крупным ребенком, за что и был наречен соответствующе.

Люди, особенно геймеры, находили это весьма забавным, но у Серых Чешуй к особям подобного размера относились с невероятным почтением. У наг все было просто: чем больше – тем сильнее, и Сарниал с рождения знал, что ему предначертана судьба великого воина. Так и вышло: стоило ему повзрослеть – и сразу же был выбран командующим, а среди геймеров получил статус босса.

- Люди, вы откуда? – с сомнением спросил Сарниал наконец, окидывая «Далекий» скептическим взглядом, но как истинный лидер не спеша с выводами.

Джеймс хотел было украдкой осведомиться, какие у Брэнделя планы, но опоздал – тот уже обратился к нагу:

- Сарниал, семь морей находятся под защитой богини Марши, и к нагам она всегда благоволила, но Серые Чешуи, похоже, собрались попать ее благодать и без разбору нападать на суда в здешних водах? Мало того, вы и экипажи не щадите – забираете жизни! Неужели не боитесь кары свыше?

Такого не ожидал не только экипаж, но и пассажиры. Пускай с ними Пепельный мечник, но стоит ли вот так вот бросаться оскорблениями? Морской бегемот, все-таки – легендарнейший монстр, да и сами наги и без того раздражены – какой смысл издеваться?

Даже Мефисто оторвал взгляд от огромного противника и озадаченно уставился на Брэнделя. Прокомментировала даже Ортлисс, хоть и понимая, что к необдуманным поступкам подопечный не склонен:

[- Что это ты задумал?

- Сейчас увидите.]

Сарниал изменился в лице, но не настолько сильно, как можно было ожидать. Понятно, что противник издевается, но то, что к нему обратились по имени, шокировало. Титул он получил совсем недавно, и еще не успел снискать славы даже среди обитателей моря, не говоря уже об известности среди сухопутных. Так и не найдя ответа на вопрос «откуда», он наконец нахмурился и задал его вслух:

- Кто ты такой и откуда меня знаешь?

Понятно было, что эти люди – не то чтобы простые смертные, и тайн у них хватает: не стоит спешить, лучше сначала попытаться что-то разузнать.

- Лорд Брэндель, эти наги вам знакомы? – шепотом осведомился Джеймс.

Тот, стиснув зубы и раздувая ноздри, затряс плечами, сясь сдержать рвущийся наружу смех.

Обитатели суши считали почти любую чуждую их образу жизни цивилизацию варварской, и до сих пор упорно считали громящих их корабли на всех морях нагов горсткой пиратов, не удосуживаясь даже сбором сведений о противнике. Морские военачальники основных королевств знали чуть больше, но, как и все дворяне, предпочитали воротить нос и игнорировать проблему, вместо этого занимаясь своими делами.

А этот человек его не просто знал, а знал по имени, и это в какой-то мере льстило.

Ну а сам Брэндель и вовсе расслабился, впервые с момента нападения на корабль разжав кулаки: этого босса с мускулами вместо мозгов он прекрасно изучил еще в игре. Да, в бою он прямо-таки машина для убийства, но еще одно прозвище, которым его наградили геймеры – «рыба-недоумок» – говорило само за себя.

Сам он впервые столкнулся с Сарниалом в экспедиции из гор Каранджара. Тогда на их корабль тоже напали Серые Чешуи, но и в силе, и в стратегии их группа превосходила рептилоидов, и атака была с легкостью отбита.

«Ну серьезно: если бы не помощь русалов и морской бегемот – да я бы их и один размазал. Не были бы дураки – здешним флотам давно пора бы объединиться и отправить этих пиратов на дно».

Тогда их клан пошел дальше: заключил сделку, отпустив наг и заполучив их тем самым в союзники. Несмотря на сомнительную на первый взгляд надежность их союза, Серые Чешуи сдержали слово и даже участвовали в последней битве против Мадара. А все потому, что гильдия Брэнделя на тот момент выступила за Ауин. В игре их союз продолжил существовать и после поражения – до тех пор, пока Брэндель не отправился в Киррлутц, а Сарниал остался у себя в море Слепящих огней. Многие геймеры предпочли остаться с ним и, базируясь в море, вести партизанскую войну с Мадара. Королевство так и не отвоевали, но долг чести был исполнен, а преданность Серых Чешуй завоевала многие сердца.

С улыбкой разглядывая знакомые черты, сейчас сложившиеся в удивленную гримасу, Брэндель переживал нечто похожее на первую встречу с Фреей. Вроде все как в первый раз, а на самом деле проживаешь историю заново ... Вздохнув и в очередной раз поразившись нереальности происходящего, он на мгновение почувствовал себя путешественником во времени.

Ему-нынешнему никоим образом не полагалось знать о Сарниале, равно как и нагам о нем: пленных Серых Чешуй никто еще не отпускал, и ни союза, ни ответной благодарности, не было и в помине. Они встретились впервые, и соверши он ошибку – приветствие «старых знакомых» обернется знакомством клинков.

Затаив дыхание и настороженно наблюдая за обоими, все ждали ответа Брэнделя.

- Припоминаешь, как лет двадцать назад твой папаша погнался за одним кораблем, и чем все это закончилось? – выдал он наконец, как следует поразмыслив.

Брови Сарниала взмыли вверх на лоб. Он и сам подумывал о такой возможности: тогда его отца спас от гибели в море один купец. Не протяни тот человек ему руку помощи – не было бы и его самого. Благодарность у Серых Чешуй была в крови, а раз отец несколько раз рассказывал о том происшествии, да еще и с надеждой как-нибудь встретиться со спасителем или его потомком – наверняка обязан тому человеку жизнью, а долг, как известно, платежом красен.

Этой историей он не делился ни с одной живой душой – получается, никакого обмана, и перед ним знакомый спасшего его отца человека!

И, конечно же, на самом деле происходящее сейчас нельзя было назвать иначе, чем самым настоящим обманом: историю Сарниал поведал Брэнделю и его товарищам по гильдии лично в надежде, что те помогут отыскать спасшего его купца. Естественно, в игре это облеклось в форму квеста, ведущего в Санорсо, через небольшой залив граничащего с Карсуком. Там ему пришлось как следует побродить среди руин башен Высокогорных магов и рыцарей, что как нельзя кстати вписывалось в легенду о его происхождении. Можно было с легкостью заявить, что он если не сын, то уж точно имеет отношение к тому самому купцу-спасителю.

- Отец нас покинул три года назад, – кивнул Сарниал, – но та история уже давно у меня на уме, и забыть ее не получается. Позволь спрошу: кто ты такой?

- Я тому купцу не родня, но у нас с ним много общих дел, так что историю я слышал из первых уст. Репутация обитателей Высокогорья тебе известна: мы непременно докопаемся до сути и выпросим, что да как было, так что я даже описание твоего отца заполучил. Ничего не поделаешь, натура такая, – с этими словами Брэндель улыбнулся и беспомощно развел руками, намекая на родственное сходство.

«Изображать сына того купца было бы неправильно: тогда награда выйдет незаслуженной, да и по отношению к такому верному другу Ауина нехорошо получится. Достаточно будет и точки

соприкосновения, а дальше мы и так поладим, уверен».

Игровой опыт показал, что у них с Сарниалом и Серыми Чешуями очень много общего, и не даже судьба - не отступить, сражаться до конца, пускай и за обреченное родное королевство.

Немного помолчав, нага кивнул:

- Понимаю. Тогда мы допустили ошибку, причем фатальную, и лишь по счастливой случайности все не закончилось печально. Что ж, знай: как сын своего отца обещаю тебе, что никогда больше на тебя в этих водах не будет нападений. Плавай свободно: обещание Серых Чешуй нерушимо!

«О, знакомый пафос: интересно, на его басни хоть кто-то еще ведется?»

Из последних сил сдерживаясь, чтобы не расхохотаться, Брэндель припомнил главное правило, можно сказать, даже кодекс Серых Чешуй: дела клана - превыше всего, и ни за что на свете эти наги не позволили бы себе поставить личные связи на первое место! Да даже если бы и захотели - сначала надо заручиться согласием вождя, и эта квадратная башка неукоснительно следует правилам. Знаю я - дело в Мефисто на борту, а актер из тебя, кстати, никудышный. Так-так-так, а вот рядом с тобой - та, что надо. Зимняя Роса, самая сильная и прекрасная королева в истории Серых Чешуй, и на троне ей сидеть еще три года. Ее преемник почти сразу умрет от болезни, так что Сарниалу до престола рукой подать».

Улыбнувшись этому мысленному экскурсу в историю, он благожелательно кивнул:

- Премного благодарен. А еще у меня вопрос...

И снова на лицах его спутников отразилась вся гамма эмоций от недоверия до испуга. Моряки «Далекого», пускай и радуясь, что их отпустят, мечтали поскорее убраться подальше: даже имея кого противопоставить морскому бегемоту, ни они сами, ни корабль такого сражения не переживет. И зачем, скажите на милость, продолжать беседу вместо того, чтобы уносить ноги?

Что такого важного нужно непременно прямо сейчас обсудить с пиратами?

<http://tl.rulate.ru/book/474/978491>