

Владимир Румянцев

Цвета и Силы

За долгие годы игры в цвета и силы у Аурина сменилось много противников. Иногда перед сном, лежа в покое, он перебирал их в памяти, как четки — длинную, уходящую в прошлое нить, — и порой, задерживаясь на какой-нибудь бусине, он плотоядно улыбался в темноте.

Противники встречались разные, но объединяло их одно: рано или поздно Ауринг подбирал к ним ключ. Кто-то держался дольше, кто-то сразу отступал; но всех в конце концов удавалось победить. Он любил побеждать, любил, когда проигравшие ему униженно кланялись, или долго неверяще глядели на доску с разгромом, или кривились от злости и досады. И все же со временем соперники-игроки стали интересовать его все меньше. Все они в итоге сдавались, уступали, а он был ненасытен. Он все еще любил побеждать в игре, но, пожалуй, еще больше он любил саму Игру: и после тысячи партий она оставалась неисчерпанной, до конца не разгаданной, бесконечно бросающей вызов.

Когда-то дедушка Серанг, научивший его Игре, на вопрос о том, кто его самый сильный противник, поставил перед ним доску вертикально и указал в отражение: «Вот он». Ауринг задумчиво поглядел на свое лицо внутри стеклянной доски, разрисованной разноцветными кругами, и вопросительно воззрился на деда.

«Многие забывают, что за красотой, азартом и изысканностью партий прячется истинная суть Игры — самопознание. Игра расскажет тебе нечто самое важное, раскроет устройство мира, отразит твоего противника и тебя самого, очертит твои пределы. Но сама она бесконечна, и, чтобы победить, ты должен хорошо понимать, когда следует вовремя остановиться и закончить партию».

Знание цветов и сил почиталось одной из трех добродетельных мудростей, обязательной для благородного человека наравне с грамотой и музицированием. В древности Игра называлась «Сотворение мира и распределение сил в нем», мастера из легенд играли в нее безо всякого поля и рисунков, в уме. И лишь потом, обучая наследников, они ввели традицию зарисовывать схемы символически, представляя кружками разных цветов. В каждой семье детей учили основам Игры, хотя многие признавали ее заумной и переусложненной. Большинство ее толком и не осваивало — таковы были и родители Аурина; от него тоже никто успехов не ждал.

Когда пришла пора учить его цветам и силам, оказалось, что правила в семье достаточно хорошо знает только дед, в молодости неплохо игравший, но оставивший игру из-за неудач на каких-то турнирах.

Ауринг тогда был тощим, угрюмым ребенком. Позже он вырос в невысокого, худого молодого человека с хитро прищуренными глазами, вечной недоброй полуулыбкой и каким-то лисьим выражением лица, но в детстве казался меланхоличным, замкнутым, немного даже тупоумным, ни к чему не склонным лентяем. Читать и писать он учился с большой неохотой, музицировать не любил, и даже подвижные игры его быстро утомляли.

Но когда дед посадил его перед доской, дал круглую печать и пять баночек краски и стал объяснять правила, Ауринг поднял на него взгляд — впервые в жизни горящий любопытством и вниманием.

Игроков было двое, а цветов было пять: каждый игрок «владел» двумя цветами, и один цвет оставался нейтральным.

Соперники по очереди обмакивали в краски специальные печати оговоренного размера и ставили на доске круги. Ставить их можно было где угодно на поле, используя любой из пяти игровых цветов, даже «чужой». Одиночный круг не имел «силы» и не участвовал в финальном подсчете. К любому одиночному кругу любой из игроков мог внахлест подпечатать один, два или

три круга других цветов — так получались базовые фигуры: дуплеты, триплеты и кварты. Фигуры считались «силами» первого порядка, которые давали очки игрокам. Фигуры всегда состояли из кругов разного цвета, но при этом у каждой фигуры имелся свой результирующий умозрительный «цвет силы», который шел в зачет тому игроку, который им «владел».

Итоговый «цвет» фигуры требовалось держать в уме: глядя на фигуру из разноцветных кружков, нельзя было сразу угадать, какого «цвета» ее итоговая сила. Правила определения «цвета силы» новой фигуры были четкими и однозначными, и они зависели от ситуации на поле в момент ее появления: от количества уже имеющихся сил и одиночных кругов. В зависимости от игрового контекста в одних случаях итоговый цвет фигуры определялся по ее первому кругу, в других — по последнему, а иногда цвет вообще не совпадал ни с одним из составных.

Для игры было важно, в каком порядке появляются новые круги относительно тех, что уже есть на поле; велась запись ходов и разрешалось по ходу партии вести подсчеты соотношения сил. Следовало постоянно держать в голове, как уже сложившиеся фрагменты повлияют на свежедобавленный, внимательно следить за обстановкой на поле, которая менялась с каждым ходом, — хотя уследить за всеми кругами в игре и сообразить, что должно получиться, становилось все сложнее.

Так же, как из отдельных кругов собирались фигуры, несколько фигур — своих и чужих — можно было объединить через круги-перемычки в «скопление», силу второго порядка, более могущественную и ценную, чем одиночные дуплеты и кварты. «Скопление» тоже получало результирующий цвет в зависимости от контекста, но предугадать его, правильно просчитав ситуацию на поле, было еще сложнее. В свою очередь несколько скоплений могли образовывать «группу», силу третьего порядка, еще более весомую и тоже со своим результирующим цветом.

Теоретически ничто не мешало продолжать эту линию и дальше, объединяя и создавая четвертый, пятый, шестой уровень сил. На деле рядовой игрок напрочь переставал понимать происходящее уже на втором уровне. Делать очередной ход,

не зная, даст он преимущество или, наоборот, ослабит позицию, было бессмысленно. Вместо того чтобы нанести на доску очередной круг, игрок мог объявить себя «покинувшим пределы понимания», и игра заканчивалась.

По правилам противник мог сделать еще несколько ходов в одиночку (их количество также зависело от ситуации на доске), после чего подсчитывалось текущее соотношение суммарных сил по пяти цветам. В итоге побеждали либо цвета одного из игроков, либо пятый, нейтральный, — тогда оба игрока считались проигравшими.

Таким образом, важнее всего было закончить партию в нужный момент — прежде, чем она станет переусложненной, но и не слишком рано, чтобы соперник за свои последние ходы не успел перекроить ситуацию себе на пользу.

Если никто не «покинул пределы» и не объявил финала, игра теоретически могла длиться до тех пор, пока не заканчивалось место на поле. На деле же до такого не доходило — чтобы заполнить поле, пришлось бы добавлять круги наугад, когда уже ни один из игроков не понимал, как они влияют на исход дела. Из-за возрастающей с каждым ходом сложности Игра и без того считалась «слишком тяжелой»: число возможных тактик не поддавалось подсчету, и мало кто ее всерьез осваивал.

Освоившие, как правило, не могли от нее оторваться.

«Не столько победа, сколько самопознание — вот суть Игры, — вновь и вновь повторял дед. — Играя, ты проходишь три стадии понимания, три состояния. Каждую партию ты начинаешь в ясности: силы просты, и ты точно знаешь, к чему приведет твой ход. Затем, по мере усложнения поля, ты начинаешь сомневаться и уже не до конца понимаешь, к чему может привести сделанный шаг. Наконец сложность возрастает настолько, что ты выходишь за пределы понимания. Осознав это, ты объявляешь конец игры, чтобы не действовать вслепую, и после пары ходов противника партия заканчивается. К несчастью, нынче любят играть по облегченным правилам — например, играют до третьего уровня «сил», или до трех тысяч ходов, или пока не выйдет оговоренное время. Все это неверно. Играть

нужно, чтобы почувствовать и осознать свой предел, ведь по-настоящему Игра *бесконечна*; главное — это понять и вовремя остановиться. Вот этому я тебя научу».

В первый раз Ауриг деду проиграл, и дальше проигрывал нещадно; вообще, деду поначалу казалось, что таланта здесь нет и особого толка не выйдет. Однако способности Аурига начали отчетливо проявляться, когда он стал выходить на второй и третий уровень сил. Конечно, соображать на этих уровнях ему было трудно, Ауриг играл почти на пределе понимания и регулярно путался, сам себя переигрывал, ошибался и подолгу не мог найти ошибку — но увлекался и просиживал за игрой круглые сутки.

Существовали старинные игровые доски — прозрачные, будто стеклянные. Они хранили память о сыгранной партии (до тех пор, пока их не промывали водой) и, поставленные вертикально, воспроизводили игру от первого до последнего хода, ярко высвечивая преобладающие на каждом этапе силы, — так что даже в самой сложной и запутанной партии победитель определялся безошибочно. Мастера играли только на них, ни одна серьезная игра без них не обходилась: доска заменяла десяток наблюдателей, записывающих ходы и вычисляющих расстановку сил. Доски эти считались признаком обеспеченности и древности рода, и потому хранились во многих домах, даже там, где едва умели играть в цвета и силы.

Была такая и в семье Аурига, стояла на видном месте среди других сокровищ и изредка извлекалась для ритуальной игры — в день праздника Запретного храма. Отец подолгу сидел над ней и натужно, с трудом совершал ошибочный ход, а его противник — такой же «дока» — не заметив открывшейся возможности, в свою очередь допускал оплошность, которая также оставалась не замеченной и не использованной противником.

Эта вымученная партия тянулась недолго, обычно не выходила и на третий уровень «сил» — оба соперника к тому времени покидали пределы понимания. Партия по взаимному согласию завершалась, доска ставилась вертикально и подсве-

чивалась, результаты битвы для обоих участников оказывались порой совершенно неожиданными.

Едва освоив азы Игры, Ауриг больше не мог без омерзения следить за этими неуклюжими танцами. Отмывая после праздника доску с особой тщательностью, он сожалел, что не может так же смыть эту партию из своей памяти.

В остальные дни доска оказывалась целиком в его распоряжении. Отец поначалу тревожился за реликвию и остерегался лишний раз доверять ее сыну, отчего Ауригу приходилось играть самому с собой на обычных холстах, а затем, заполучив доску на два часа в присутствии взрослого, сердито переносить на нее особо запутанные партии, чтобы проанализировать получившееся распределение сил. Доска необыкновенно расширяла его «пределы понимания». Со временем отец увидел, что сын относится к доске даже с большим благоговением, чем он сам, проникся доверием и милостиво дозволил брать ее, когда вздумается. С тех пор Ауриг почти не расставался с ней, и мастерство его стало расти стремительно.

Немногочисленные товарищи Аурига по игре очень скоро его возненавидели: Ауриг любил побеждать, и особенно любил показательно громить врагов, хохоча, глумясь и впоследствии всячески припоминая им поражения. Сам он поначалу тоже нередко проигрывал, но его это совсем не смущало. Ауриг схватывал на лету и совершенствовался устрашающими темпами.

Ему здорово играло на руку, что ребята не любили первыми признаваться в «выходе за пределы» — а выходили они гораздо раньше Аурига, он это видел. И он выстраивал себе выигранный расклад сил, пока они совершали глупые, невыгодные ходы наудачу — в уверенности, что он точно так же уже ничего не понимает и просто не хочет признать «финиш». Позже Ауриг встречал таких глупцов среди взрослых — те, правда, предпочитали играть не до своего «предела», а до какой-нибудь заранее оговоренной черты, но все равно успевали сами себе испортить позицию.

Очень скоро у него в окружении не осталось соперников, кроме деда, который еще долго был непобежденным. Не сразу

Ауринг смог достичь его уровня игры: изучить его, выжать, высосать все, что можно, и двинуться дальше.

В подростковые годы он разработал несколько сокрушительных тактик, с помощью которых мог нанести шокирующее поражение незнакомцу в первой же игре; многих возможных товарищей он распугал таким образом. От тоски он играл сам с собой, добираясь до пределов понимания и пытаясь разобраться, как складываются силы дальше, на более высоких уровнях.

Со временем его увлекло построение чисто гипотетических партий, его заворожило изучение возможностей Игры, однако противника не хватало — он не мог обмануть сам себя хитрым отвлекающим маневром, не мог поймать в тонкую сеть искусно расставленной ловушки. Он любил придумывать, прорабатывать и отшлифовывать эти ловушки, но ловить в них следовало кого-то другого. Хорошо было бы, думал он иной раз, сыграть с самим собой — только чтобы я не знал, что задумал другой я. Ауринг мечтал найти соперника себе под стать, такого, чтобы тот мог сопротивляться достойно, а то, глядишь, и подловить в ответ.

В отсутствии реальных противников Ауринг углубился в изучение старинных классических партий, представленных на гобеленах и в книгах, которыми снабдил его дед. Некоторые из них он вдумчиво разыгрывал на светящейся доске и восхищался ими, как трудно добытыми сокровищами. Постепенно ему стало совершенно ясно, что Игра — это лучшая часть мира, и лучшее, что он может сделать со своей жизнью, — это полностью отдать ее Игре.

Когда подошла пора жениться, Ауринг принес семье немало горя, отвергая все предложения. Он осыпал невест насмешками, твердо решив посвятить себя совершенствованию в Игре и сделаться величайшим Мастером, почетным хранителем в Запретном храме. Принудить его силой родители не могли, оставалось подыскать подходящую девушку хитростью.

В дни визита очередных сватов Ауринг старался сбежать из гостевых залов в хранилища и коридоры, где на стенах висели гобелены с классическими партиями древних эпох. Всякая законченная партия выглядела со стороны как абстрактная картина со

множеством пересекающихся разноцветных кругов на игровом поле — по-своему даже красивая; наметанный глаз игрока легко выхватывал в них фигуры и группы сил. Игрок всегда мог с одного взгляда отличить настоящую партию от художественной подделки. Партиями было принято любоваться, как произведениями искусства, даже не зная правил; Ауриг же наслаждался ими вдвойне, читая вытканые по бортам записи ходов.

Однажды он бродил в галерее среди сияющих витражей с играми и столкнулся с хорошенькой девушкой, которая тоже их рассматривала. Девушка прибыла из восточного княжества О, и звали ее Мэй... Тут он все понял.

— Нет уж, ты мне не нужна, — сказал Ауриг. — Красавиц на свете много, а жена мне ни к чему.

— Что может переубедить вас, господин?

— Ничего.

— А если я предложу партию в цвета и силы? — проговорила она из-за веера.

Ауриг засмеялся. Они сели играть. Женщин учили Игре, но те редко в ней преуспевали. Нет, были исключения — знаменитый Ун и его жена Халта, гобелены с их партиями давно стали классическими.

Заморская княжна играла очень странно, ходы ее были неочевидны, хотя достаточно изящны, и грубых ошибок она не совершала, но действовала непонятно. Стилль игры ее был ни на что не похож: вместо того чтобы сосредоточиться в локальных стычках, она широко раскидывала одиночные круги по полю. Ауриг все же ощущал интерес и азарт и предвкушал, как разгромит ее, — уже на втором уровне сил Мэй-О совершенно определенно проигрывала. Однако и новизна, и подлинный смысл открылись ему на третьем уровне, когда внезапно разбросанные тут и там круги оказались частями продуманной системы, и Мэй-О объявила конец партии как раз к моменту предельного расцвета своих сил на поле.

Ауриг был очарован и женился на ней. Поначалу они только и делали, что изучали друг друга — в том числе играя. То, как она думала, планировала, было совершенно незнакомо и

отличалось от всего, что он знал. Конечно же, он хотел разобраться, что она такое, но и Мэй-О не стояла на месте и училась у него, изменяясь даже быстрее, чем он.

На какое-то время она полностью заняла собой нишу «живого противника», и никого, кроме нее, Ауриргу было не надо. Потом, конечно, все изменилось. Появились дети, и она начала отставать, проигрывать, хотя все еще держалась против него, и даже иногда вырывала победу — за счет неожиданного хода, нетривиального решения, или когда ее внезапно осеяло, как можно перехватить часть выстроенной противником комбинации. Но со временем Аурирг разобрался с ней совершенно, забрал, расширил и переработал ее метод и охладел к взаимным соревнованиям. Да и ей стало не до игр — множились обязанности, дети росли, и реальный мир поглотил ее. Однако Мэй-О личным примером навела его на мысль исследовать соперников, а не просто разбивать их.

Она же отучила его уничтожать противников. «Ты знаешь, как это больно?» — «Знаю, конечно. Я много проигрывал». Она смотрела с непониманием: «Тогда почему?..». Аурирг пожимал плечами и улыбался. «Просто пообещай, что больше не будешь». Аурирг тогда любил ее сильнее, и потому обещал. Он стал бережнее к врагам, а потом нашел в этом своего рода искусство — выигрывать негромко, необходимо, используя стиль самого противника, а не сокрушая его наверняка — и увлекся.

Ведомый желанием преумножить свои знания об Игре и изучить чужие стили, Аурирг однажды явился на большой турнир в провинции Шан.

До этого дня Аурирг был малоизвестен в кругу мастеров, и большинство соперников не видели в нем угрозы. Считалось, что у него нет особенной манеры игры, своего «почерка». В значительной мере он подстраивался под противника: когда тот играл вяло, Аурирг вяло его обыгрывал; когда тот горел желанием победить, Аурирг подхватывал азарт и побеждал.

Сам с собой он давно уже раскладывал сложные комбинации, далеко выходявшие за границы досок, — он исследовал скорее возможности Игры, чем реальные тактики победы, хотя

время от времени возвращался и к тактикам, играя с другими людьми. Новизны ему встречалось все меньше и меньше. Люди разочаровывали. Ауринг взял привычку обыгрывать их лениво, с преимуществом в несколько очков (чем меньше отрыв, тем лучше), но выглядело это как череда с трудом выигранных партий, и скоро он прослыл посредственным игроком, которому победа дается еле-еле.

Посему его явление на большом турнире никого не взволновало, а он и не собирался менять о себе мнение, шуметь — он хотел лишь собрать материал, где получится. Даже средний игрок порой изобретал неожиданный ход, который Ауринг потом мог изъять, обдумать в тишине и после вернуть в более подходящую партию. Словом, ему интересны были иные игроки, иные тактики игры, и он ничуть не собирался впадать в азарт настоящей борьбы.

Большой турнир под началом мастера Шен-ну проходил на открытом воздухе. Собралось множество игроков из разных провинций и княжеств — и молодых, и знаменитых. Столов было больше двух сотен. Турнир шел в несколько этапов, соперники разыгрывали друг против друга по три партии, затем менялись, затем сильнейшие выходили на следующий круг.

Мастер Шен-ну сидел на возвышении и царственно оглядывал игроков. Изредка он вставал и прохаживался между ними, бросая длинные взгляды на доски. Молодые игроки с замиранием сердца провожали его глазами: высшим счастьем считалось привлечь его внимание искусной партией. Иногда — очень редко — мастер останавливался, заинтересовавшись раскладом сил, но столь же быстро возобновлял прогулку, ничего не сказав. Возле Аурина он не остановился ни разу. Дважды мастер Шен-ну замедлял шаг у стола талантливого семнадцатилетнего Дай-го (Ауриргу в то время было двадцать четыре). Дай-го уверенно и ярко побеждал во всех партиях, громил врагов, не оставляя даже шанса, и уже успел прослыть главным открытием турнира.

Свою первую партию Ауринг, по обыкновению, безнадежно проигрывал, присматриваясь к противнику. Вторую партию

он выиграл, третью тоже — с совсем небольшим перевесом, и вышел на следующую дуэль, где все повторилось.

Больше всего Ауриг страдал от невозможности сыграть со всеми сразу. Сотни игроков собрались вокруг, десятки партий шли одновременно, и сердце Аурига разрывалось от желания увидеть их все. Но он был замкнут на одном противнике, случайном и далеко не самом интересном, которого требовалось изучить, победить и перейти к следующему — подчас не менее скучному, в то время как на соседних досках разыгрывались драмы и чертились произведения искусства.

Записи партий сохранялись; Ауриг велел слугам копировать их все и иной раз ревностно проверял, сравнивая с огромными полотнами, висящими по вечерам над опустевшими игровыми столами. Позже, перед сном, он изучал одну-другую из числа самых шумевших партий — и у него глаза разбежались от обилия неисследованных.

Участники отсеивались; к одной шестнадцатой Ауриг уже знал по партиям всех, кто остался; но сам продолжал выступать сдержанно, не в полную силу. Взвешенные, скупые победы грели его душу не меньше, чем сокрушительные победы Дай-го на другом конце поля. Мастер Шен-ну все чаще задерживался возле его столика, в то время как Ауриг наблюдал из тени, прикидывая, как лучше будет одолеть Дай-го: помпезно разгромить в его собственном стиле или же попробовать обставить изящно, на два-три очка — к чему сам Ауриг склонялся.

Эти тонкие расчеты, бывало, играли с ним злую шутку — не раз и не два верная победа оборачивалась для него поражением из-за сущей мелочи, порой случайности. Но Ауриг продолжал свою «игру в Игре», для самого себя, решая собственные задачи, — к тому времени ему важнее было ответить на свои вопросы, а не победить любой ценой, хотя турнир мало-помалу захватывал его. Уже хотелось всем обжечь глаза, насладиться сокрушительной силой.

С Дай-го они сошлись в четвертьфинале.

Дай-го был восходящим талантом, воспарял на крыльях славы, и Ауриг почувствовал в глубине души нечто вроде охотничьего азарта, но до поры удержался.

Он победил с ничтожным перевесом. Дай-го, не веря своим глазам, пересматривал ходы, пересчитывал, а кулаки его сжимались от ярости. Кругом гудели о случайности: силы не были равны, и все решил роковой, нелепый случай! Ауриг сдерживал улыбку. Дай-го смотрел на него, почернев от гнева, не желал кланяться — но все же неукротимо встряхнул головой и, стиснув зубы, поклонился победителю.

Глубоким вечером Ауриг прогуливался вдоль опустевших игровых столов, и, ясное дело, Дай-го уже поджидал его.

— Я выбыл из игры, а твой турнир продолжается, — выплюнул он. — Но давай начистоту: я был беспечен, а тебе всего лишь повезло. На самом деле я сильнее тебя!

Ауриг слушал его. В темноте не было видно, как змеится по его губам улыбка.

— Не думаю, что это было везение, — проговорил он с вкрадчивостью подтаявшего снега, готового обрушиться лавиной.

— Тогда прими мой вызов. Одна партия.

— И что же проигравший будет должен — покаянно поклониться? — полюбопытствовал Ауриг.

Глаза Дай-го вспыхнули, он кивнул — ради реванша все и затевалось.

— Как пожелаешь, — ответил Ауриг.

Они сели играть по обычным правилам, и Ауриг раздавил его с разгромным перевесом. Дай-го сидел перед доской, где мерцали жалкие разметанные обрывки его сил, и не верил глазам. Ауриг торжествовал, наслаждался триумфом: хотя результат партии был для него ожидаем, известен заранее, сегодня он выпустил на волю душу, которая каждый раз неизменно радовалась этому опустошению на лицах противников.

— Что ж, теперь ты узнал, кто сильнее, — сказал он, сияя. — Покайся и поклонись победителю.

Дай-го поднял бледное лицо. Ему хватило по горло того, что он кланялся днем; он собирался отыграть тот поклон, но в итоге пал еще ниже. Ауриг мог бы проявить великодушие — но не проявлял.

Из тени шагнул наблюдавший за ними мастер Шен-ну. Дай-го, и без того униженный поражением, желал теперь провалиться сквозь землю. Ауриг насторожился с недовольством: он не хотел раньше времени открывать свое мастерство, но не вышло.

Мастер Шен-ну сказал, обращаясь к юноше:

— Опыт поражения бывает дороже победы. Никто не видел твоей ошибки, к утру партию смоют с доски. Сейчас поклонись победителю, но знай — никто не побеждает вечно.

Дай-го измученно склонился, поблагодарил мастера и попытался уйти, но был остановлен.

Ауригу Шен-ну сказал:

— Змея, что прячется в траве, жалит больнее, чем стрела, отравленная змеиным ядом, в открытом бою. Ты не пожалел юного врага — и я тебя не пощажу. Примешь ли вызов от меня?

Ауриг принял и, пользуясь случаем, проиграл. Нельзя сказать, что вчистую, — нет, он долго держался в обороне, попутно подбросил мастеру несколько задачек и посмотрел, как тот с ними справился, — жадно запоминая стиль Шен-ну, — но в итоге был все же разгромлен даже более плачевно, чем только что Дай-го. Ничуть не стыдясь поражения, Ауриг поклонился мастеру, что несколько утешило Дай-го. Однако было видно, что этого мало и юноша надломлен. Ему словно подрезали крылья на взлете.

Мастер пристально разглядывал Аурига: видел, что тот ничуть не раскаивается, понимал, что готовит реванш, — и предупредил еще строже, чтобы в следующей партии не ждал пощады.

В глубокой задумчивости Ауриг проводил его взглядом, но в душе зародился трепет. Он еще не видел подлинного гнева мастера Шен-ну, но понял, что изведает его в полной мере. И от этого азарт, давно позабытый, разгорелся в его сердце. Он шел в свои покои, жадно вдыхая южный ветер, и предвкушал сражение, подобного которому давно не ведал.

Они встретились в самом финале.

Поединок с Мастером был ритуальным, никто не ожидал от него сюрпризов: было ясно, что Мастер снисходит с вершины,

чтобы завершить турнир красивой игрой с чемпионом; Мастер не стремился разгромить победителя; даже если мог, он лишь показывал ему — и всем участникам — что есть куда стремиться. Впрочем, на сей раз от поединка с чемпионом особой красоты не ждали — гадали только, насколько быстро и унизительно Шен-ну разобьет Аурина, надолго ли спасет того скучная, трусливая оборонная тактика.

Ауринг дошел до финала в той же сдержанно-осторожной манере, за которую его невзлюбили зрители. Первую битву с Мастером он начал так же — неуверенно, окольными путями, без ярких и интересных ходов. И только под конец партии внезапно победил — как всегда, будто бы по случайности, с перевесом в пару очков.

Трибуны разразились обиженным воем, трибуны требовали признать победу недействительной, трибуны призывали мастера Шен-ну отринуть снисхождение.

Мастер прищурился и глянул на оппонента — и увидел, что тот аккуратно, выжидающе улыбается.

Во второй партии Ауринг поотпустил вожжи и провел несколько красивых атак, чтобы публике было что вспомнить, а потом явно, намеренно свел свою победу к ничьей. Трибуны сердито гудели, мнения разделились: некоторые уже угадали хитрость, но большинство по-прежнему считало Аурина бледным, незаслуженно удачливым середняком.

В третьей он перестал сдерживаться и, наслаждаясь, начал громить мастера с самого старта — хотя тот сражался свирепо и несколько раз удивил Аурина неожиданными маневрами, так и не спасшими от поражения.

Мастер Шен-ну все же был великим человеком. Сбравшись с силами, он прямо взглянул в раскосые ликующие глаза Аурина, увидел кривоватую, торжествующую улыбку, но не дрогнул лицом — и склонился перед победителем турнира. До самой земли, как положено кланяться новому Мастеру. Ауринг разве что не расхохотался от пьянящего, необыкновенного чувства всевластия, и лишь приличия помогли ему сдержаться.

С этого дня жизнь его изменилась — сам Ауринг оставался прежним, но мир вокруг точно обратился к нему. Его в одиночку признали. Все меньше он посвящал времени прочим делам, все больше отдавал Игре, и никто его за это не корил. Благодаря громкой победе он обрел титул Мастера провинции Шан, но отказался от проведения турниров, вернув эту обязанность благодарно кланяющемуся (и ненавидящему его) Шен-ну. Сам Ауринг получил назначение при дворе и перебрался с семьей в столицу. Однако и здесь он все больше предавался единственной страсти, играя, а больше теоретизируя, изучая возможности, и время от времени по чьей-либо настойчивой просьбе побеждал министров, князей и наместников на празднике Запретного храма.

Однажды сам молодой император пожелал сыграть с ним.

Готовясь к этой встрече, Ауринг долго раздумывал, как следует поступить: ясна была цель приглашения, и мудрый человек беспокоился бы уже не об игре, а о семье и родичах до третьего колена.

Император оказался неплохим игроком, выше среднего, хотя сам-то он считал себя очень хорошим, благодаря бесконечному потворству подданных. Когда закончилась партия, в зале повисла напряженная, абсолютная тишина: на последнем шаге Ауринг играючи обошел светлейшего властелина на три очка. Придворные, наблюдавшие за игрой, не смели шевельнуться, слуги затаили дыхание — и лишь за стенами залы начал волнами расходиться страшный слух. Он достиг покоев госпожи Мэй-О и обрушился, как цунами. Потеряв самообладание, госпожа вскочила и с криком «Теперь нас казнят!» кинулась в сторону детской. Ее перехватили; в конце концов она рухнула на кровать и разрыдалась, как не пристало даме ее положения.

Тем временем император медленно поднял взгляд от доски. Ауринг, сидя напротив, сохранял видимое спокойствие; на деле он старался стереть с лица убийственное ликование — выгнать из глаз, из губ улыбку, но та так и рвалась наружу. Император долгие мгновения вглядывался в лицо соперника, а затем произнес:

— Мы благодарим за игру, мастер Ауринг, а более всего благодарим за честность. Это высоко ценится.

И он чуть-чуть — на волосок — склонил голову в знак поражения под взволнованный шелест одежд, под всеобщий пораженный вздох. Ауринг в ответ глубоко поклонился в пояс, как было положено по рангу: «Благодарю за игру светлейшего владыку». И вот тогда-то, низко склонившись и глядя на доску с законченной партией, он выпустил наружу улыбку — кланялся и ухмылялся, всего пару секунд, — а когда распрямился, улыбки точно и не бывало.

— Возможно, однажды мы сыграем снова, — сказал император. — Нынче в награду мы назначаем вас Верховным мастером по Игре в подвластных нам землях.

— Благодарю за великую честь, — ответил Ауринг серьезно.

Но с тех пор император ни разу не играл с ним, да и вовсе охладел к игре в цвета и силы.

Ауринг пренебрегал обязанностями, насколько мог, и посвящал все время составлению хитрых, бесконечных комбинаций и игре с самим собой. Все организационные вопросы он спихнул на своих подчиненных, все дела семьи легли на плечи жены и родичей. Сам он лишь изредка посещал крупные турниры да писал обширные и весьма занудные сочинения об ограниченности игрового поля, предлагая ввести в обиход печати вчетверо меньшего размера, чтобы на доске вмещалась партия, выходящая на седьмой уровень сил (сам с собой он играл теперь только так).

Мэй-О, давно уже всем этим недовольная, как-то раз попыталась поссориться.

— Вызываешь на поединок? — спросил он издевательски.

Она стгоряча согласилась и, неуверенно усмехаясь, села играть, все еще по старой памяти считая себя на что-то способной.

Они давно не играли. Поначалу Ауринг надеялся, что она его чем-то удивит, и держался начеку, был готов отразить коварный ход, но понял, что она играет плоско, примитивно,

по-старому. И вот этим он когда-то восхищался? И вот так она надеялась завоевать победу? Ауриг вдруг ощутил глубочайшую досаду. Сильнее всего его злило, что она даже не осознавала его ходов. Когда-то она поразила его глубиной понимания, но теперь этот колодец оказался исчерпан, и Мэй-О больше ничем не отличалась от клуш, которые лепили разноцветные круги, не зная зачем, и, проиграв, отмахивались: «Ах, это всего лишь игра».

В ярости Ауриг обрушил на нее свои силы, так, чтобы она увидела, насколько слаба. Она нелепо, жалко пыталась выкрутиться, перехитрить его, пыталась хотя бы проиграть с достоинством, но Ауриг не дал и почти стер с поля ее силы — что в Игре было неслыханной редкостью — оставив ее опустошенно разглядывать позорную партию. Легкая победа. Ему стало досадно, насколько легкая. Он ждал, когда жена поднимет глаза, — может, в них загорится азарт реванша? Но она сидела перед доской, совершенно раздавленная: ей хватило ума понять, насколько она заблуждалась на свой счет.

— Что ж, надеюсь, мы раз и навсегда с этим разобрались, — подытожил Ауриг. — И больше не смей мне перечить.

Игра — это модель мира. Игра — столкновение сил. Она расскажет о жизни больше, чем путешествие в дальние страны, больше, чем речи сотни мудрецов.

— Что ты сотворил с Мэй-О? — спросил его дряхлый, ставший совсем ветхим дед. — Она сама на себя не похожа. Постарела лет на десять.

— Она сама перестала расти, не стоило ей лезть на чужое поле, — отвечал равнодушно Ауриг, глядя на доску.

— Однажды Игра тебя погубит, — предупреждал дед. — Она уже поглощает тебя и однажды поглотит полностью, как зеркало в старой сказке про залюбовавшегося собой Шэнга.

— Нет уж, — усмехался Ауриг. — Скорее я однажды поглочу Игру. Или, что более вероятно, мы сравняемся.

— Ты слишком самоуверен, — качал головой дед. — Ты забыл главный смысл Игры, которому я тебя учил. Вы все его за-

бываете, а тому виной эти правила окончания партии — ведь Игра учит, как надо вовремя останавливаться самому.

— Нет, — возразил Ауринг. — Ты однажды увидел это в Игре и считаешь, что понял ее суть, но я разобрался в ней глубже. Игра учит, где твой предел, и вызывает тебя к следующему шагу, заставляет вырасти до границы и отодвинуть ее вперед. Я хотел бы научиться играть так, чтобы каждый мой шаг отодвигал мой предел все дальше и дальше, чтобы я мог подниматься к нему вечно.

— Ты помнишь легенду об алчном наместнике Сиэнге? — спрашивал дед. — За жадность, жестокость и ненасытность он был заточен после смерти в седьмом пылающем аду, где с того дня и до конца вечности обречен сражаться с демоном битвы, которого никогда не сможет победить.

— Пророчишь мне ад и вечность против демона игры? — переспросил Ауринг с любопытством. — Но ведь тот наместник всецело предается любимому занятию. И к тому же если их битва длится вечно, выходит, что он *никогда не проигрывает*. Где же тут ад? Где наказание?

Несколько лет спустя его нашло послание от Великого мастера Мо Фана.

Мо Фан жил уединенно в горах Тангри, в Запретном храме, закрытом для простых смертных, и был хранителем Первой доски для игры в цвета и силы. Он долгие годы не выходил в мир. Почетное звание передавалось от одного Мастера к другому с давних пор, и Мастер заранее подыскивал себе преемника среди лучших игроков: у волшебной, древней игровой доски всегда должен быть хранитель. Мо Фан был уже стар. До него дошел слух о мастере Ауринге. В письме говорилось, что тот имеет шанс получить почетный титул, если окажется достоин. Ему следовало прибыть на гору Храма и подтвердить мастерство.

Прочитав письмо, Ауринг ясно понял, что в его жизни намечился главный поворот. Его охватило волнение, мало с чем сравнимое, даже памятный первый турнир поблек. Ауринг давно уже лелеял мечту когда-нибудь, в старости, получить

почетнейший титул Мастера Запретного храма и, в общем, даже не сомневался, что однажды получит его, — он не ожидал только, что это случится так скоро. Не пройти теперь испытание означало лишиться титула навеки. Что за противник этот неизвестный мастер Мо Фан? Ауриг о нем мало знал и ощущал невольную дрожь, почти позабытый азарт — впереди его ждал смутный, туманный враг, и ставки были, как никогда, высоки.

Он отправился в путешествие, получив разрешение на время оставить службу. Его сопровождали немногочисленные стражники и слуги, а провожатыми были молчаливые монахи из храма. Горы Тангри вздымались одинокими скалами в сырых дождливых чащобах. У подножий змеилась туманная река, вдоль которой разбросаны были несколько деревень, кормивших и обслуживавших горный храм. К храму вела тропа, временами переходящая в каменную лестницу над головокружительным обрывом; кое-где провешены были веревки. На других веревках поднимали корзины с провизией. Храм лепился к горе почти у самой вершины и казался на первый взгляд скромным и совсем небольшим — но он разрастался вглубь скалы, заполняя пещеры.

В низинах, у реки, стояла жара; но на пороге небесного храма было ветрено и прохладно. Ауриг огляделся по сторонам: далеко под ним проплывали облака, полностью скрыв вещественный мир. Только тут и там торчали над клубящимися облаками вершины соседних скал — как на гравюрах мастеров. Вдалеке, в океане отблесков плескалось солнце.

В храме было просторно и сумрачно. Пахло благовониями, по стенам висели древние гобелены с партиями (Ауриг заинтересованно присмотрелся и возликовал — неизвестными). Монахи носили простые однотонные одежды, Ауриг в ярких столичных шелках ощутил себя неуместно. Мастер Мо Фан сидел в центре главного зала. Он был стар, мал ростом и чем-то напомнил Ауригу покойного деда. После церемониальных приветствий и поклонов Мо Фан объявил, что испытание назначено на завтра.

На следующий день мастер ждал его в большой зале, посередине которой стоял стол для игры, а на столе лежала Первая доска.

Ауринг сразу понял, что это именно она, хотя внешне она походила на другие старинные доски. Из прозрачного, ровного стекла — или камня — в глубине которого будто что-то таилось. Ауринг сел за стол, но мастер не спешил садиться напротив.

— Ваши цвета на северо-востоке, ваш ход первый. Ваш противник уже ждет вас. Пожалуйста, начинайте игру.

Ауринг задумчиво глянул в пустоту перед собой. Впрочем, он понимал, что никаких объяснений ему не предоставят, и это тоже часть проверки. Он невозмутимо обмакнул печать в краску и сделал первый ход.

Доска впитала краску, оставив тусклый след. А затем откуда-то из ее глубин проступило пятно другого цвета, подобралось к поверхности и застыло. Ответный ход.

Ауринг пораженно рассматривал поле. Кто с ним играет? Он вновь сделал ход, и вновь доска ответила. Мо Фан и другие монахи смиренно наблюдали, подмастерья записывали ходы. Ауринг между тем столкнулся со следующим неприятным открытием: доска играла отлично. Она словно предугадывала каждый его ход, ни одну хитрую комбинацию не удавалось развить. «Что это такое?» — думал Ауринг и косился на Мо Фана и невозмутимых монахов, но те не давали подсказок, и было ясно, что спрашивать их нет смысла. Ауринг бросил все силы на борьбу.

Несколько часов спустя на середине партии сделали перерыв.

Откинувшись на подушку и разглядывая позицию (не проигрышную, но очень проблемную), Ауринг спросил у непроницаемого Мо Фана:

— Сколько у меня попыток?

— Что ж... — якобы задумался тот. И в этот момент Ауринг осознал (испытав при этом молниеносную ярость), что в глубине души, под маской спокойствия старик потешается над ним, хохочет так же, как сам Ауринг торжествовал над невеликого ума соперниками. — Пожалуй, учитывая сложность ситуации,

стоит вести игру до семи партий. Если к четвертой вы не догадаетесь, что к чему, полагаю, продолжать бессмысленно.

Ауринг вновь уставился на доску. Следовало очистить разум от гнева и сосредоточиться на игре.

Партия продолжилась. Ауринг прибегнул к своей типичной стратегии, и доска выиграла у него с небольшим перевесом.

В середине второй партии он начал осознавать, в чем тут дело.

Доска оказалась мерзким, сложным, непредсказуемым соперником — самым мерзким и непонятым на его памяти. Особенно пугало его то, как легко она разгадывала его планы в самом зародыше. Она не спешила перехватывать инициативу, очевидно рассчитывая, как и в прошлый раз, вырваться вперед на финише и победить с небольшим преимуществом. «Что за дьявольский ум?» — думал Ауринг, взвешивая следующий ход. «Кто играет со мной?» — размышлял он, вглядываясь в туманные глубины доски, но видел там только свое мутноватое отражение.

И тогда он все понял.

Ауринг усмехнулся. «Так вот каково оно, должно быть, приходилось им всем. Вот как оно выглядело со стороны», — подумал он и вновь взглянул в свое лицо. Да, противник оказался ему под стать. Противник что надо. Выиграть у такого было сложно, почти невозможно — непонятно, как вообще выиграть у самого себя.

Ауринг стал изучать себя как противника и выяснил, что не прощает ошибок. Стоит лишь раз оступиться, и все — уже невозможно вернуть преимущество, остается лишь влачиться к поражению, пытаясь сократить разрыв.

Он невольно задумался, каким образом доска копирует его — душу? весь разум? или только ту часть, что отражается в данный момент? Если внезапно прервать партию и посадить доигрывать другого человека, как доска себя поведет: будет играть в стиле нового соперника или прежнего? Если новый соперник играет слабее, сможет ли она воспользоваться прежним опытом? И главное — можно ли, прикинувшись слабым, вынудить доску играть слабее, чтобы потом обхитрить? В течение второй

партии Ауринг не столько пытался победить, сколько исследовал возможности доски. Он быстро понял, что доска всегда играет сильно — как только у нее появился шанс вырваться вперед, она перехватила инициативу и развила успех, как это сделал бы сам Ауринг. Вторую партию он ей тоже проиграл.

Следовало выработать план действий. У него оставалось не так много попыток. День склонился к закату, и Ауринг удалился в келью под сдержанно-любопытным взглядом мастера Мо Фана. Доска осталась на постаменте в зале, под стражей, — погасшая, словно удовлетворенная победой.

Ночью Ауринг вертелся и не мог заснуть: как никогда, он волновался насчет партии. Вряд ли доска буквально предугадывает его будущие ходы. Скорей всего, она просто мыслит в том же ключе.

Он стал разрабатывать беспроигрышную комбинацию против себя самого — такую комбинацию, которую нельзя будет разрушить, гибкую, во всех случаях выигрышную. Воспользоваться правом первого хода и не дать сопернику перехватить инициативу.

Но в третьей партии Ауринг смог добиться лишь того, что доска свела игру к взаимному поражению от нейтральной силы. С двумя победами ей это было выгодно.

Четвертая партия, ставшая решающей, продлилась целые сутки. Ауринг действовал нетипично, нехарактерно, придумал и навязал доске совершенно новый стиль игры. К концу партии ему казалось, что он вывернулся наизнанку — но смог, хоть и с небольшим перевесом, победить себя самого. Ощущения были странные.

В пятой партии его ждал сюрприз: волшебная доска походила первой. Конечно, это было совершенно по правилам, и, в общем-то, игроки с самого начала должны были чередоваться. Ауринг с запоздалой досадой осознал, что в прежних партиях доска давала ему фору. Это разозлило его. Тем временем против него развернулась очень знакомая атака, и Аурингу пришлось, взмокнув от напряжения, изыскивать способы выворачиваться из собственных коварных комбинаций.



