ДЖОАН К.
РОЛИНГ



КВИДДИЧ
С ДРЕВНОСТИ ДО НАШИХ ДНЕЙ

КЕННИЛУОРТИ УИСП

Квиддич с древности до наших дней

Джоан Роулинг

Аннотация
Кеннилуорти Уисп. Квиддич с древности до наших дней
Отзывы на книгу «Квиддич с древности до наших дней»
Об авторе
Предисловие Альбуса Дамблдора
Глава 1. Эволюция летательной метлы
Глава 2. Древние игры на метлах
Глава 3. Игра с Квирдитчского болота
Глава 4. Появление золотого снитча
Глава 5. Меры против маглов
Глава 6. Как изменился квиддич по сравнению с игрой в XIV веке
- Поле
- Мячи
- Игроки
- Правила
- Судьи

Глава 7. Команды Британии и Ирландии
Глава 8. Квиддич во всем мире

Глава 9. Гоночные метлы
Глава 10. Квиддич сегодня
О благотворительном проекте Comic Relief. (комментарий Джоанны Ролинг)

Аннотация

Эта книга представляет собой веселый, полный юмора и гротеска обзор истории квиддича — любимой игры магов, когда, сидя верхом на метлах, они стараются забросить мяч в кольцо противника. Автор подробно исследует, когда и где возник квиддич, как менялся и совершенствовался, упоминаются лучшие в истории квиддича команды и игроки. Конечно, это шутка Джоан Роулинг, но для любителей книг о Гарри Поттере — это еще одна возможность погрузиться в столь любимый и чарующий мир фэнтези.

Кеннилуорти Уисп

Квиддич с древности до наших дней

Отзывы на книгу «Квиддич с древности до наших дней»

«Кеннилуорти Уисп в своем подробнейшем исследовании поистине открыл нам целый клад неизвестных доселе фактов о любимом спорте чародеев. Захватывающая книга!»

Батильда Бэгшот, автор книги «История магии»

«Замечательную книгу написал Уисп! Любители квиддича найдут в ней массу полезного и увлекательного».

Редактор журнала «Выбери метлу»

«Всеобъемлющий труд о происхождении квиддича и его истории. Рекомендую!»

Брутус Скримджер, автор книги «Библия загонщика»

«Мистер Уисп подает большие надежды. Если он будет и дальше упорно трудиться, возможно, когда-нибудь сможет сфотографироваться вместе со мной!»

Златопуст Локонс, автор книги «Я — волшебник»

«Спорим на что угодно, эта книга будет бестселлером! Ну правда, спорим?»

Людовик Бэгмен, загонщик сборной Англии и команды «Уимбурнские осы»

«Мне случалось читать книги и похуже».

Рита Скитер, «Ежедневный пророк»

Книга из библиотеки школы Хогвартс	
И. Ф. читателя	Дата возврата
О. Вуд	9 апреля
Б. Дунстан	16 мая
М. Флинт	22 июня
С. Диггори	3 июля
А. Джонсон	14 июля
Э. МакМиллан	12 августа
Т. Бут	21 августа
С. Фоссетт	16 сентября
К. Бунди	10 октября
К. Белл	19 октября
С. Уоррингтон	13 ноября
Дж. Домм	5 декабря
Т. Нотт	22 января
С. Кэтлер	31 января
М. Булстрод	6 февраля
Ф. Уизли	15 февраля
Г. Гренджер	2 марта
Г. Поттер	11 марта

Внимание! Если вы порвете, помнете, поцарапаете, испачкаете, заляпаете, закапаете, уроните или любым иным способом повредите и вообще испортите эту книгу, последствия будут ужасны. Я лично об этом позабочусь.

Ирма Пинс,
библиотекарь школы Хогвартс

Об авторе

Кеннилуорти Уисп — известный специалист по квиддичу (а также и фанат, по его собственным словам). Ему принадлежат несколько книг о квиддиче, в том числе: «Сказка „Селькиркских скитальцев“», «Он летал как безумный» (биография «Опасного» Дан Луэллина) и «Отбить бладжер: обзор систем защиты в квиддиче».

Кеннилуорти Уисп живет поочередно у себя дома и в Ноттингемшире и «там, где на этой неделе играют «Селькиркские скитальцы». Его хобби: игра в триктрак, вегетарианская кухня и коллекционирование старинных метел.

Предисловие Альбуса Дамблдора

«Квиддич с древности до наших дней — одна из самих популярных книг в школьной библиотеке Хогвартса. Школьный библиотекарь, мадам Пинс, говорит, что эту книгу ежедневно «мнут, рвут, заляпывают, роняют и вообще совсем затрепали», а это высшая похвала для любой книги. Сочинение мистера Уиспа с удовольствием прочтет всякий, кто играет сам или постоянно наблюдает за игрой в квиддич, равно как и те, кто интересуется историей волшебного мира. Мы создали игру в квиддич, но и она создавала нас. Квиддич объединяет волшебников и волшебниц, независимо от их положения в обществе, позволяя им вместе переживать мгновения напряженной игры, азарта, победного ликования или (в случае болельщиков команды «Пушки Педдл») глубокого отчаяния.

Признаюсь, я с трудом убедил мадам Пинс расстаться с одним экземпляром, чтобы его можно было размножить для широкой публики. Узнав, что книгу предполагается продавать маглам, мадам Пинс лишилась дара речи и несколько минут не шевелилась и даже перестала моргать.

Придя в себя, она заботливо поинтересовалась, не повредился ли я в уме. Успокоив ее на этот счет, я объяснил, чем вызвано такое беспрецедентное решение.

Читателей-маглов не нужно знакомить с работой благотворительного фонда Comic Relief U.K. (который, как это ни странно, не имеет ничего общего с одноименным американским фондом), поэтому я сейчас повторяю свое объяснение для волшебников и волшебниц, купивших эту книгу. Comic Relief U.K. при помощи смеха борется с бедностью, горем и несправедливостью. Всеобщее веселье удается превратить в деньги, и весьма немалые (за годы деятельности фонда, начиная с 1985 года, — более 250 миллионов долларов, или 174 миллиона фунтов стерлингов, или 34 миллиона галеонов).

Все те, кто помог книге попасть к вам в руки, от автора до издателя, поставщика бумаги, печатников, переплетчиков и книготорговцев, потратили свое время, силы, материалы бесплатно или по заниженной цене. Вот почему стало возможным передать часть прибыли фонду, который от имени Гарри Поттера создали Comic Relief и Дж. К. Ролинг для помощи нуждающимся детям во всем мире. Купив эту книгу — а я вам настоятельно

рекомендую это сделать, ведь на тех, кто читает ее, не заплатив, действует Проклятие воришки, — вы тоже внесете свой вклад в достижение этой волшебной цели.

Я обманул бы своих читателей, сказав, что после моих объяснений мадам Пинс была счастлива отдать маглам библиотечную книгу. Она предложила несколько альтернативных решений: сказать людям из Comic Relief U.K., что библиотека сгорела, или просто сделать вид, будто я скоропостижно скончался, не оставив на сей предмет никаких указаний. Я же ответил, что предпочитаю свой первоначальный план, и тогда мадам Пинс крайне неохотно все же передала мне книгу, хотя в решающий момент выдержка ей изменила, и мне пришлось применить силу и буквально отдирать ее пальцы от обложки.

Хотя я и снял с книги стандартные библиотечные заклинания, все же я не могу поручиться, что на ней совсем нет остаточной магии. Иногда мадам Пинс накладывает на вверенные ее заботам книги дополнительные охранные чары. В прошлом году я сам, задумавшись, принялся чертить какие-то каракули на библиотечном экземпляре «Теории трансубстанциальной трансфигурации», и в следующую секунду толстенный

том здорово стукнул меня по голове. Пожалуйста, обращайтесь с этой книгой аккуратно! Не выдирайте из нее страницы, не роняйте ее в ванну! Не то как бы мадам Пинс, откуда ни возьмись, не возникла перед вами и не потребовала штраф.

А мне остается лишь сказать вам спасибо за помощь фонду Comic Relief U.K. и обратиться к маглам с просьбой: не пытайтесь играть в квиддич! Это целиком и полностью вымышленная спортивная игра, на самом деле никто в нее не играет. Пользуясь случаем, хочу также пожелать удачи команде «Паддлмир Юнайтед» в будущем сезоне!



Глава 1
Эволюция летательной метлы

К сожалению, пока еще не существует заклинание, с помощью которого маги могли бы летать в человеческом облике без каких-либо специальных приспособлений. Некоторые анимаги, способные превращаться в крылатые существа, могут летать. Но это случается крайне редко. Волшебник или волшебница, превращенные в летучую мышь, способны подняться в воздух, но, обладая мозгом летучей мыши, скорее всего, даже не вспомнят, куда они собирались лететь. Левитация — широко распространенное явление, но нашим предкам было мало лишь только болтаться в воздухе на высоте пяти футов[1]. Им хотелось большего. Они мечтали летать, словно птицы, не обрастая при этом перьями.

Мы настолько привыкли к тому, что в каждом доме британских волшебников имеется по крайней мере одна летающая метла, что почти не задумываемся: а почему? Почему именно прими-

---

[1] Примечания: 1

1 фут = около 30, 5 см. — *Примеч. пер.*

тивная метла стала единственным предметом, которому на законном основании разрешается служить магическим транспортным средством? Почему у нас, на западе, не принято летать на коврах-самолётах, так любимых нашими восточными собратьями? Почему не летающие бочки, летающие кресла, летающие ванны, почему метлы?

Волшебники уже давно сообразили, что соседи-маглы завалили бы их всевозможными просьбами, знай они о всех возможностях магии, и поэтому начали таиться и скрываться задолго до принятия Международного статута о секретности. Если уж держать в доме средство для полетов, то такое, чтобы было совершенно незаметным. Для этой цели идеально подходила метла: ее присутствие в доме никого не удивит, не потребует объяснений и оправданий, метла компактна, удобна для переноски, да и стоит она недорого. Впрочем, первые метлы, заколдованные для полета, были не лишены недостатков.

Судя по сохранившимся записям, в Европе использовать метлу для полетов начали уже в 962 году новой эры. В одной немецкой иллюминированной рукописи того времени имеется миниатюра, на которой изображены трое чароде-

ев, слезающих с метел, причем лица их выражают сильное чувство дискомфорта. Шотландский волшебник Гатри Лохрин в своих записях 1107 года упоминает «занозы в заднице и проклятый геморрой», терзавшие его после полета на метле от Монтроза до Арброта.

Средневековая метла в экспозиции лондонского Музея квиддича позволяет понять причины вышеперечисленных страданий Лохрина (см. рис. А). Толстая, бугристая рукоятка метлы и несколько прутьев орешника, примотанных к одному ее концу, — отнюдь не способствуют комфорту, да и аэродинамические свойства такой конструкции оставляют желать лучшего. Заклинания, которыми обработан экспонат, также довольно примитивны. Метла движется всегда с одной и той же скоростью, может подниматься вверх, снижаться и останавливаться, и ничего больше.

Поскольку в ту эпоху волшебники сами изготавливали для себя метлы, скорость полета, степень удобства и возможности маневрирования сильно разнились. К XII веку среди волшебников появился натуральный обмен, так что искусный мастер мог обменивать метлы, к примеру, на зелья, которые его сосед умел готовить лучше. С

тех пор как метлы стали более удобными, на них начали летать для развлечения, а не только для того, чтобы добраться из пункта А в пункт Б.

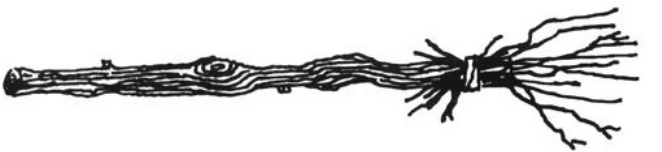

Рис. А

Глава 2
Древние игры на метлах

Спортивные игры с использованием метел появились почти сразу же, как только метлы усовершенствовали настолько, что можно было огибать углы и варьировать скорость и высоту полета. В средневековых рукописях и на полотнах волшебников мы находим свидетельства того, что это были за игры. Не все из них дошли до наших дней, но некоторые сохранились или, постепенно изменяясь, превратились в известные нам современные виды спорта.

Начиная с X века в Швеции ежегодно проводятся всемирно известные гонки на метлах. Участники должны долететь от Коннарберга до Арьенлога, преодолев расстояние более 300 миль[2]. Трасса проходит через драконий заповедник, и большой серебряный кубок, вручаемый победителю, тоже сделан в виде шведского короткорылого дракона. В наши дни это состязание стало международным. Волшебники из всех

---

[2] Примечания: 2
1 миля = 1605 м. — *Примеч. пер.*

стран съезжаются в Коннарберг, где приветствуют спортсменов, после чего трансгрессируют в Арьенлог, чтобы встретить оставшихся в живых участников гонки.

Знаменитая картина под названием Günther der Gewalttätige ist der Gewinner («Гюнтер Неистовый — победитель»), созданная в 1105 году, изображает старинную немецкую игру — штихшток. На верхушке двадцатифутового шеста укрепляли надутый драконий пузырь. Один из игроков, сидя на метле, должен был его защищать. Защитника привязывали к шесту веревкой, закрепленной вокруг талии и не позволявшей удаляться от шеста более чем на десять футов. Прочие игроки по очереди подлетали к пузырю, стараясь проткнуть его специально заостренными рукоятками метел. Защитнику пузыря позволялось сдерживать атаки нападающих при помощи волшебной палочки. Игра заканчивалась, когда кому-нибудь удавалось проткнуть пузырь или когда все нападающие были выведены из строя или же падали от усталости. В штихшток перестали играть в XIV иске.

В Ирландии была распространена игра ангенген. Ей посвящены многие ирландские баллады (утверждают, что легендарный маг Фингел Бес-

страшный был чемпионом ангенгена). Игроки по очереди брали «дом»[3], или мяч (на самом деле это был надутый желчный пузырь козы), и должны были пролететь с ним сквозь несколько горящих бочонков, установленных на высоких шестах. Побеждал тот из игроков, кто быстрее всех, и не загоревшись при этом, преодолевал все горящие бочки.

В Шотландии родилась, пожалуй, самая опасная игра, в которой использовались метлы, — крекьяун. Она упоминается в трагической гэльской поэме XI века, первая строфа которой в переводе звучит так:

> *На поле вышли игроки — двенадцать молодцов,*
>
> *И каждый пристегнул котел, и каждый в бой готов.*
>
> *Рожок сигнальный протрубит, подхватит ветер их.*
>
> *Но из двенадцати лишь два останутся в живых.*

Каждый игрок ремнями прикреплял у себя на голове котел. По сигналу, который подавали при

---

[3] Примечания: 3

Dom (ирл.) — мне, ко мне. — *Примеч. пер.*

помощи рожка или барабана, висящие высоко в воздухе до сотни заколдованных камней начинали падать. Задачей игроков было поймать котлом как можно больше камней.

Среди шотландских волшебников игра в крекьяун считалась высшим испытанием мужества и отваги. В Средние века она пользовалась большой популярностью, несмотря на частые смертельные исходы. В 1762 году игру запретили, и, хотя в 1960 году Магнус МакДональд, по прозвищу «Помятая Голова», начал кампанию за ее возрождение, Министерство магии так и не дало согласия снять запрет.

В английском Девоне была популярна игра в «толкунчики». Игра крайне примитивна и состоит в том, чтобы сбить с метел как можно больше игроков. Побеждает тот участник, который дольше всех удержится на метле.

Свивенходж возник и графстве Херефордшир. Как и в штихштоке, в этой игре задействован надутый воздухом пузырь — чаще всего свиной. Игроки, сидя на метлах задом наперед, бьют по пузырю передним концом метлы — тем, на котором есть прутья, — перебрасывая пузырь через изгородь от одной команды к другой. За каждый промах команде противника начисляется одно

очко. Побеждает команда, набравшая пятьдесят очков.

В Англии до сих пор еще кое-где играют в свивенходж, хотя широкого распространения эта игра не получила. Игра в «толкунчики» сохранилась только как детская забава. А между тем на болоте под названием Квирдитч — что означает «Странная канава» — возникла игра, которой суждено было стать самой популярной из всех спортивных игр магического сообщества.

Глава 3
Игра с Квирдитчского болота

Сведениями о первой, еще примитивной разновидности игры в квиддич мы обязаны волшебнице по имени Герти Кеддл. Она жила в XI веке на краю Квирдитчского болота и, к счастью для нас, вела дневник (ныне он хранится в лондонском Музее квиддича). Ниже приведены отрывки из этого дневника в переводе на современный английский с довольно безграмотного англо-саксонского оригинала.

Вторник. Жара. Компашка с того края болота опять принялась за свое. Носятся на метлах, играют в какую-то нелепую игру. Здоровенный кожаный мяч плюхнулся прямо на мои капустные грядки. Наслала порчу на типа, который за ним явился. Хотела бы я посмотреть, как он теперь полетит коленками назад, кабан волосатый!

Вторник. Сыро. Ходила на болото собирать крапиву. Дурни на метлах опять

играют. Понаблюдала за ними из-за большого камня. У них новый мяч. Перекидывают его друг другу и стараются забросить на деревья в разных концах болота. Ерунда жуткая.

Вторник. Ветрено. Приходила Гвеног, угостила ее чаем с крапивой. Она позвала меня прогуляться. Смотрели вместе, как эти остолопы играют в свою дурацкую игру на болоте. С ними был тот рослый чародей-шотландец, что живет на холме. У них теперь еще и две каменюки летают, норовят кого-нибудь стукнуть по башке. Жаль, пока я смотрела, так никого и не стукнули. Гвеног сказала: она, мол, и сама частенько играет. Гадость какая! До самого дома плевалась.

Из этих отрывков можно узнать очень многое, а не только то, что Герти Кеддл не знает названия ни одного дня недели, кроме вторника. Во-первых, мяч, плюхнувшийся на ее капустные грядки, был сделан из кожи, как и современный квоффл, и это вполне оправданно — надутый воздухом пузырь, использовавшийся в других играх того времени, невозможно метко кидать, особенно

в ветреную погоду. Во-вторых, Герти сообщает, что участники игры старались забросить мяч на деревья в разных концах болота — видимо, так вначале выглядело забивание гола. В-третьих, Герти Кеддл описывает прообраз ныне существующих бладжеров. Примечательно, что в игре принимает участие «рослый шотландец». Возможно, у себя на родине этот чародей играл в крекьяун? Не он ли придумал заколдовать пару тяжелых камней, создав дополнительную угрозу для игроков, наподобие падающих с неба камней в шотландской национальной забаве?

Следующее упоминание об игре с Квирдитчского болота мы встречаем лишь столетие спустя, когда волшебник по имени Гудвин Нин берется за перо и пишет письмо своему норвежскому родичу Олафу. Нин жил в Йоркшире — вот как далеко распространилась игра за сто лет, прошедших с тех пор, как Герти Кеддл впервые увидела ее. Письмо Нина хранится в архиве норвежского Министерства магии.

> Дорогой Олаф!
>
> Как ты поживаешь? У меня все хорошо, только Гунхильда хворает драконьей оспой.

В прошлую субботу отлично поиграли в квиддич. Жаль, бедная Гунхильда не могла играть за поимщика, пришлось вместо нее позвать Радульфа-кузнеца.

Команда из Илкли играла отменно, да только куда им против нас! Мы, же целый месяц тренировались, вот и забили сорок два гола. Радульфу блажир угодил по голове, потому что старый Угга не особо поворотлив со своей дубинкой. Новые бочонки в игре очень даже недурны. Мы их водрузили на шесты, по три штуки с каждой стороны. Бочонки, нам одолжила Уна из трактира, да еще и до утра бесплатно поила медовухой за то, что мы выиграли. Гунхильда немножко рассердилась, что я поздно домой вернулся. Пришлось побегать от ее заклятий. Ну да ничего, пальцы уже снова отросли.

Посылаю с этим письмом самую лучшую сову. Надеюсь, долетит.

Твой родич, Гудвин.

Из этого письма видно, как изменилась игра за прошедшее столетие. Жена Гудвина должна была играть за «поимщика» — вероятно, так в старину

называли охотников. «Блажир» — это, несомненно, бладжер. Кузнеца Радульфа от бладжера должен был защитить Угга, который, несомненно, был загонщиком, судя по его дубинке. Голы бьют уже не по деревьям, а по специальным бочонкам, установленным на шестах. И все же одного существенного элемента пока еще не хватает, а именно — золотого снитча. Только в середине XIII века в игре появляется четвертый мяч, и происходит это довольно любопытным образом.

Глава 4
Появление золотого снитча

В начале XII века среди волшебников стала популярной охота на сниджетов. В наши дни золотой сниджет (см. рис. Б) относится к числу охраняемых видов, а в те времена эта птица встречалась повсеместно в Северной Европе. Маглы ее не замечали, поскольку золотой сниджет прекрасно умеет прятаться и летает с огромной скоростью.

Сниджет отличается крохотными размерами и поразительной способностью удирать от преследователей — тем больше чести тому, кто его поймает. В Музее квиддича хранится гобелен XII века с изображением сцен охоты на сниджета. Часть охотников изображена с ловчими сетями в руках, другие, видно, пускают в ход волшебные палочки, третьи пытаются поймать сниджета голыми руками. На гобелене отражено и то, что охотникам нередко случалось раздавить пойманного сниджета. В финальной сцене мы видим, как волшебник, изловивший сниджета, получает в награду мешок с золотом.

Охота на сниджета — дело непохвальное во многих отношениях. Каждый волшебник, будучи в здравом уме, наверняка осудит уничтожение этих безобидных птичек ради спортивного азарта. Кроме того, охота на сниджета происходила обычно в дневное время, а это повышало риск для охотников, сидящих на метлах, попасться на глаза маглам. И все же тогдашний Совет волшебников не смог противостоять распространению этого вида спорта. Как мы увидим далее, члены Совета и сами не видели в таком развлечении ничего плохого.

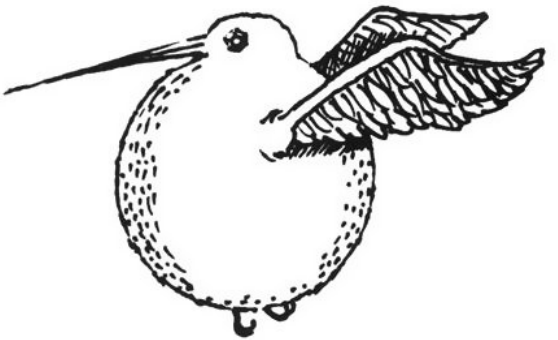

Рис. Б

Охота на сниджета пересеклась с квиддичем в 1269 году во время матча, на котором присутствовал глава Совета волшебников, Барберус Брагге. Об этом событии свидетельствует мадам Модести Рэбнотт из графства Кент в письме своей сестре Пруденс[4], проживавшей в Абердине (письмо

[4] Примечания: 4

«Модести» по-английски — «скромность», «Пруденс» — «благоразумие». — *Примеч. пер.*

также находится в экспозиции Музея квиддича). По рассказу мадам Рэбнотт, Брагге принес на игру клетку со сниджетом и объявил, что вручит сто пятьдесят галеонов[5] игроку, который поймает сниджета во время матча.

Мадам Рэбнотт пишет, что было потом.

> Игроки, как один, поднялись в воздух, позабыв о квоффле и кое-как уворачиваясь от блажиров. Оба вратаря бросили свои посты у корзин и присоединились к охоте. Бедный маленький сниджет метался по полю, ища пути к бегству, но толпа волшебников всякий раз возвращала его обратно с помощью Отгоняющего заклинания. Ты знаешь, Прю, как я отношусь к охоте на сниджетов и какова я бываю, когда чем-нибудь сильно возмущена. Я выбежала на поле с криком: «Глава Совета, так нельзя! Это неспортивно! Отпустите сниджета и давайте посмотрим благородную игру в квиддич, ради какой все мы ее знаем!»
>
> И можешь ли ты поверить, Прю? Этот

[5] Примечания: 5

Сегодня это более 1000000 галеонов. Но остается неясным, действительно ли Барберус Брагге собирался выплатить такую сумму.

зверь только засмеялся в ответ и швырнул в меня пустую птичью клетку. Взор у меня заволокло красной пеленой — честное слово, Прю, я не преувеличиваю! Когда бедный маленький сниджет оказался поблизости, я пустила в ход Манящие чары. Ты знаешь, как хорошо я владею этим заклинанием, Прю. Конечно, мне и целиться было легче, поскольку я в ту минуту не сидела на метле. Птичка тут же влетела мне в руки.

Я спрятала ее за пазуху и бросилась бежать, как одержимая.

Что ж, меня схватили, но прежде я успела вырваться из толпы и отпустила сниджета на волю. Глава Совета Брагге был очень зол, и я уж думала, что он превратит меня в рогатую жабу или еще в кого похуже. К счастью, советники его успокоили, и с меня всего лишь взяли штраф в десять галеонов за нарушение хода игры. У меня, конечно, десяти галеонов отродясь не бывало, так что домик пришлось продать.

Хорошо хоть гиппогрифа не отобрали! Так что вскоре я перееду жить к тебе, дорогая Прю. И знаешь, что я тебе скажу, будь у меня право голоса, за Брагге я бы голосовать не стала.

Любящая тебя сестра, Модести.

Пусть отважной мадам Рэбнотт и удалось выручить из беды одного сниджета — всех она спасти не могла. Выдумка главы Совета Брагге навсегда изменила игру в квиддич. Вскоре уже на каждом матче выпускали золотого сниджета, и одному игроку в каждой команде (ловчему) поручалось его поймать. Как только птица была убита, игра прекращалась и команда ловчего получала дополнительных сто пятьдесят очков, в память о награде, объявленной Брагге. Зрители, в свою очередь, не давали сниджету сбежать, выталкивая его на поле при помощи Отгоняющего заклинания, о котором упоминает мадам Рэбнотт.

К середине следующего столетия численность золотых сниджетов настолько сократилась, что Совет волшебников, к тому времени возглавляемый более просвещенной Эльфридой Клегг, взял сниджета под защиту. Отныне закон запрещал убивать сниджетов и использовать их для игры

в квиддич. В графстве Сомерсет был создан заповедник сниджетов имени Модести Рэбнотт. Велись лихорадочные поиски заменителя для сниджета, который позволил бы квиддичу и дальше существовать в том виде, какой он к тому времени обрел.

Честь изобретения золотого снитча принадлежит волшебнику по имени Боумен Райт из Годриковой впадины. Пока игроки в квиддич по всей стране разыскивали птицу, способную заменить сниджета, Райт, искусный заклинатель металла, поставил перед собой задачу создать мяч, в точности повторяющий поведение сниджета. Это ему блестяще удалось, о чем свидетельствуют оставшиеся после его смерти пергаментные свитки (ныне они хранятся в одной из частных коллекций). В этих свитках записаны заказы, которые Боумен Райт получал со всех концов страны. Золотой снитч, как Боумен назвал свое изобретение, — это шарик размером с грецкий орех, весом в точности как сниджет.

Серебристые крылышки крепятся к нему на вращающихся шарнирах, подобных суставам сниджета, что позволяет снитчу мгновенно изменять направление полета. В отличие от сниджета, снитч заколдовывают, чтобы во время игры он

не покидал пределов поля.

Можно смело сказать, что появление золотого снитча завершило процесс, начатый тремя столетиями раньше на Квирдитчском болоте. Наконец-то родился настоящий квиддич!

Глава 5
Меры против маглов

В 1398 году волшебник Захария Мампс впервые составил полное описание игры в квиддич. Первым делом он подчеркнул, что во время игры необходимо соблюдать меры строжайшей секретности в отношении маглов: «Выбирайте место на безлюдных вересковых пустошах, подальше от магловского жилья. Непременно убедитесь в том, что игроков, когда они взлетят, не будет видно. Если вы хотите сделать постоянное поле для игры, вам пригодятся Маглоотталкивающие чары. Рекомендую также играть по ночам».

Однако прекрасному совету Мампса следовали далеко не все и не всегда. Об этом говорит принятый в 1362 году Советом волшебников запрет играть в квиддич на расстоянии ближе пятидесяти миль от городов. Очевидно, популярность игры быстро росла, и в 1368 году Совет волшебников должен был принять поправку к закону, запрещающую играть уже менее чем в ста милях от городской черты. В 1419 году Совет принял ставший знаменитым закон о том, что в

квиддич запрещается играть «в любом месте, где есть хоть малейшая возможность попасться на глаза маглам, в противном случае мы посмотрим, каково вам будет играть прикованными к стене в подземной темнице».

Как известно любому волшебнику школьного возраста, умение летать на метле, вероятно, самый слабоохраняемый секрет магического мира. Ни одна иллюстрация в магловских книжках о ведьмах не обходится без метлы. Но как бы ни были убоги эти картинки (ни одна из нарисованных маглами метел и секунды не продержалась бы в воздухе), все же они напоминают нам о том, что мы слишком долго проявляли недопустимую халатность в этом деле. Что уж тут удивляться, если теперь в сознании маглов метлы прочно связаны с магией!

Только в 1692 году были приняты необходимые меры безопасности — Международный статут о секретности возложил на Министерства магии всех стран прямую ответственность за последствия магических спортивных игр, проходящих на их территории. В Британии это привело к созданию Департамента магических игр и спорта. Команды, систематически нарушающие запрет, распускали. Самый известный пример «Фор-

фарские фейерверки» — шотландская команда, которая, кроме ужасающе низкого уровня игры, прославилась шумными вечеринками после матчей. В 1814 году после матча против команды «Сканторпские стрелы» (см. главу 7) «Фейерверки» мало того что позволили своим бладжерам умчаться в ночь, так еще и отправились ловить гебридского черного дракона, чтобы сделать его талисманом команды. Когда они пролетали над Инвернессом, их настигли сотрудники Министерства магии, и больше «Форфарским фейерверкам» в квиддич играть не пришлось.

В наше время никто не играет в квиддич вблизи от собственного жилья. Матчи проводятся в местах, установленных Департаментом магических игр и спорта, где обеспечены все необходимые меры защиты от маглов. Как справедливо заметил еще шестьсот лет назад Захария Мампс, безопаснее всего устраивать поля для игры в квиддич на безлюдных вересковых пустошах.

Глава 6
Как изменился квиддич по сравнению с игрой в XIV веке

Поле

В соответствии с описанием, которое приводит Захария Мампс, в XIV веке поле для игры в квиддич было овальной формы, пятьсот футов в длину и сто восемьдесят футов в ширину, с небольшим (около двух футов в диаметре) кругом в центре. Судья (или, как его или ее в то время называли, квидья) выносил в центр поля все четыре мяча, а четырнадцать игроков тем временем выстраивались вокруг. Как только мячи выпускали (причем судья подбрасывал квоффл высоко в воздух; см. ниже, раздел «Квоффл»), игроки взлетали вверх. Воротами в то время все еще служили большие корзины на шестах, как показано на рис. В.



Рис. В

В 1620 году Квинтиус Умфравиль написал книгу под названием «Благородная забава чародеев», и в ней имеется схема поля для квиддича, каким оно было в XVII веке (см. рис. Г). Здесь мы видим новый элемент: то, что сейчас называют штрафной площадкой (см. ниже, раздел «Правила»). Корзины стали значительно меньше, а шесты

— длиннее по сравнению с эпохой Мампса.

С 1883 гола для забивания голов перестали использовать корзины. Их сменили привычные для нас кольца на шестах. Об этом нововведении сообщает «Ежедневный пророк» того времени (см. ниже). С тех пор поле для игры в квиддич не претерпело никаких изменений вплоть до наших дней.

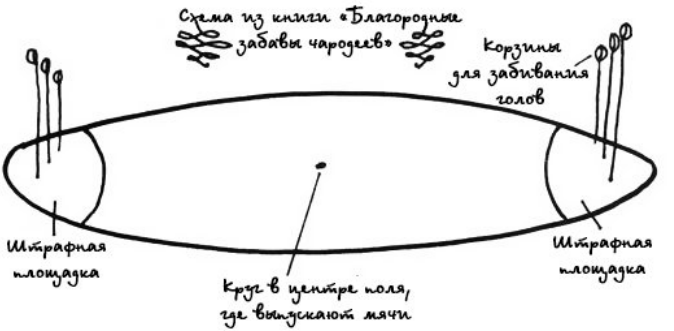

Рис. Г

Верните нам корзины!

Этот дружный крик игроков в квиддич можно было слышать вчера по всей стране после того, как Департамент магических игр и спорта объявил о своем решении сжечь корзины, которые веками использовались в квиддиче для забивания голов.

«Мы не собираемся их жечь, не надо преувеличивать! — заявил вчера вечером несколько раздраженный сотрудник Департамента, которого мы попросили прокомментировать это решение. — Корзины, как вы могли заметить, сильно разнятся по размеру. Невозможно привести размер корзин по всей Британии к единому стандарту. Вы, конечно, понимаете, что это создаст почву для нечестной игры. Например, есть одна команда близ Баритона, так они поставили на своей стороне поля крошечные корзиночки, куда и виноградину не забросишь, а на стороне противника установили громадные корзинищи. Так не годится! Мы определили размер колец раз и навсегда. Это будет справедливо».

Сразу после этих слов сотрудник Де-

партамента вынужден был отступить под градом корзин, которые швыряли в него разгневанные участники протеста, собравшиеся возле ратуши. Хотя впоследствии виновниками беспорядков были объявлены подстрекатели-гоблины, не приходится сомневаться в том, что сегодня все болельщики Британии скорбят, расставаясь с привычным нам квиддичем.

«Без корзин совсем не то, — грустно сказал нам старенький волшебник со щеками, румяными, словно яблочки. — Помню, когда я был молодым, мы эти корзины поджигали для смеху, прямо во время матча! С кольцами такое не пройдет. Нет уже того веселья».

«Ежедневный пророк». 12 февраля 1883 г.

Мячи

Квоффл

Как мы знаем из дневника Герти Кеддл, квоффл с самого начала изготавливался из кожи. Это единственный из четырех мячей, который первоначально не подвергался никаким заклинаниям. Иногда к нему приделывали ременную петлю (см. рис. Д), чтобы его удобнее было бросать и ловить одной рукой. На некоторых старинных квоффлах мы видим отверстия для пальцев. После того как в 1875 году было придумано Хватательное заклинание, разнообразные петли и дырки для пальцев стали не нужны — благодаря колдовским чарам охотник может удерживать кожаный мяч без всяких дополнительных приспособлений.

Современный квоффл, двенадцати дюймов[6] в диаметре, не имеет швов. В красный цвет его впервые покрасили зимой 1711 года, когда из-за сильного дождя во время игры мяч стал неотличим от жидкой грязи, в которой его изваляли. Кроме того, охотников раздражала необходимость постоянно подбирать мяч с земли в случае

---

[6] Примечания: 6

1 дюйм — примерно 2,54 см. — *Примеч. пер.*

промаха, и потому вскоре после перемены цвета квоффла волшебнице Дейзи Пеннифолд пришла в голову идея заколдовать мяч таким образом, чтобы он падал вниз медленно, словно сквозь воду, и охотники успевали бы его подхватить. «Пеннифолдовский квоффл» используется и по сей день.



Старинные квоффлы *Современный квоффл*

Рис. Д

Бладжеры

Первые бладжеры (или «блажиры»), как мы уже знаем, представляли собой летающие в воздухе

камни. Со времен Мампса они почти не изменились — камни лишь стали обтачивать, придавая им шарообразную форму. У каменных шаров был тем не менее один существенный недостаток. При ударе битой загонщика, магически укрепленной к XV веку, камень мог расколоться, и до самого конца матча игроков преследовали тучи летающих осколков.

Вероятно, именно поэтому некоторые команды в начале XVI века попробовали использовать металлические бладжеры. Агата Чабб, специалист по древним магическим артефактам, идентифицировала не менее двенадцати свинцовых бладжеров этого периода, найденных в торфяных болотах Ирландии и в английских трясинах. «Несомненно, это именно бладжеры, а не пушечные ядра», — пишет мадам Чабб.

> На их поверхности есть небольшие вмятины от ударов магически укрепленными битами. Видны также характерные признаки обработки мастером-волшебником (а не маглом) — плавность очертаний, идеальная симметричность. И последнее доказательство: каждый из этих шаров, будучи вынут из ящика, немедленно на-

чинал носиться по кабинету и всячески старался сбить меня с ног.

Со временем стало ясно, что свинец — слишком мягкий материал для производства бладжеров (любая вмятина на поверхности бладжера плохо влияет на его способность лететь по прямой) В наше время бладжеры делают из железа. Их диаметр — десять дюймов.

Бладжеры специально заколдовывают, чтобы они гонялись за всеми игроками без разбору. Если дать им волю, они нападают на ближайшего к ним игрока, поэтому задача загонщиков — отбивать бладжеры как можно дальше от игроков своей команды.

Золотой снитч

Золотой снитч — это шарик размером примерно с грецкий орех, как и сам золотой сниджет. Будучи заколдован, он стремится как можно дольше оставаться непойманным. Рассказывают, что в 1884 году на Бодминской пустоши золотой снитч не могли поймать в течение шести месяцев. Матч закончился тем, что обе команды сдались, глубоко возмущенные слабой игрой своих ловцов. Корнуолльские волшебники утверждают, что одичавший снитч до сих пор живет

на пустоши, хотя я не смог найти никаких доказательств в подтверждение этого факта.

Игроки

Вратарь

Вратарь в команде появился уже в XIII веке (см. главу 4), хотя роль его с тех пор изменилась.

По свидетельству Захарии Мампса, вратарь

> *… должен первым достичь корзины, ибо его работа — не дать квоффлу попасть внутрь. Пусть вратарь остережется улетать на дальнюю половину поля, дабы не возникло угрозы корзинам в его отсутствие. Впрочем, быстрый вратарь порой успевает забить гол и воротиться к своим корзинам, не давая противнику сравнять счет. Это уж на совести самого вратаря.*

Как видим, во времена Мампса вратарь был, по сути, охотником с дополнительными обязанностями. Ему разрешалось передвигаться по всему полю и забивать голы.

К 1620 году, когда Квинтиус Умфравиль написал свою книгу «Благородная забава чародеев», обязанности вратаря уже значительно сократи-

лись. На поле появились штрафные площадки, и вратарям рекомендовалось не покидать их пределы, охраняя ворота, хотя при желании вратарю позволялось удаляться от ворот, отгоняя охотников команды противника.

Загонщики

Обязанности загонщиков мало изменились за прошедшие столетия. Вполне возможно, что загонщики существуют со времени введения в игру бладжеров. Их первейшая обязанность — оберегать игроков своей команды от бладжеров, что они и выполняют с помощью бит (когда-то это были дубинки, см. письмо Гудвина Нина в главе 3). Загонщики никогда не забивали голы, и нет никаких свидетельств тому, что они когда-нибудь прикасались к квоффлу.

Для того чтобы отбивать бладжеры, требуется большая физическая сила. Поэтому загонщиками, в отличие от других игроков, чаще бывают волшебники, а не волшебницы. Кроме того, загонщику необходимо отличное чувство равновесия, потому что для противодействия бладжерам им часто приходится отрывать от метлы обе руки.

Охотники

Охотник — самая древняя специализация

игрока в квиддич, ведь когда-то игра состояла исключительно в забивании голов. Охотники перебрасывают квоффл друг другу и зарабатывают по десять очков каждый раз, как им удастся забросить мяч в кольцо команды противника.

Единственное существенное изменение, касающееся охотников, произошло в 1884 году, через год после замены корзин на кольца. Согласно новому правилу только охотник с квоффлом в руках мог находиться в пределах штрафной площадки. Если на ней оказывалось больше одного охотника, гол признавался недействительным. Это правило ввели для того, чтобы исключить «давиловку» (см. ниже, раздел «Нарушения правил в квиддиче») — прием, когда два охотника влетают в пределы штрафной площадки и отталкивают вратаря, позволяя третьему охотнику беспрепятственно пробить по воротам. Реакцию публики на такое нововведение отразил «Ежедневный пророк» того времени.

> **Наши охотники не жульничают!**
>
> Так заявили вчера потрясенные болельщики Британии после того, как Департамент магических игр и спорта объявил о введении так называемого пе-

нальти за давиловку.

«Случаи давиловки стали частым явлением, — сказал нам вчера вечером сильно издерганный сотрудник Департамента. — Мы считаем, что новое правило позволит избежать серьезных травм, от которых постоянно страдают вратари. Отныне охотник будет выходить с вратарем один на один, а не так, как сейчас, когда охотники втроем избивают одного вратаря. Игра станет честнее и чище».

Тут сотрудник Департамента был принужден отступить, поскольку разъяренная толпа осыпала его градом квоффлов. Явились волшебники из Отдела обеспечения магического правопорядка и разогнали толпу, угрожавшую поколотить самого министра магии.

Шестилетний веснушчатый мальчик покинул ратушу весь в слезах.

«Я так любил давиловку! — всхлипывая, сообщил он репортеру «Ежедневного пророка». — Нам с папой очень нравилось смотреть, как колотят вратаря. Не пойду больше на квиддич!»

«Ежедневный пророк», 22 июня 1884 г.

Ловец

Ловцом, как правило, становится самый легкий и быстрый игрок в команде. Ему необходимы острое зрение и способность летать, держась за метлу только одной рукой, а то и вовсе не держась. Учитывая огромную важность ловца для команды — ведь поимка снитча зачастую позволяет вырвать победу на самой грани поражения, — игроки команды противника открывают на него самую настоящую охоту. Конечно, у ловцов в команде самая почетная роль, и, как правило, ими бывают лучшие мастера полета на метле, но в то же время именно они получают самые тяжелые травмы во время матча. «Вывести из строя ловца» — первое по важности правило, которое называет Брутус Скримджер в своей книге «Библия загонщика».

Правила

Созданный в 1750 году Департамент магических игр и спорта сразу же установил следующие правила для игры в квиддич:

1. Во время матча игроки могут подниматься на любую высоту, но им запрещено покидать пределы поля. Команда, чей игрок пересечет границу, должна отдать квоффл команде противника.

2. Капитан команды может взять тайм-аут, подав специальный сигнал судье. Во время тайм-аута и только в это время ноги игроков могут касаться земли. Тайм-аут может продолжаться до двух часов, но лишь в случае, если игра длится уже более двенадцати часов. Команда, не вернувшаяся на поле в течение двух часов, будет дисквалифицирована.

3. За нарушение правил судья назначает штрафной удар. Выполняющий его охотник летит от центра поля к штрафной площадке. Все остальные игроки, за исключением вратаря противника, во время выполнения штрафного броска должны держаться в стороне.

4. Можно отнимать квоффл у другого игрока, но ни в коем случае нельзя хватать противника за

руки, за ноги и за другие части тела.

5. В случае травмы замена игроков не предусмотрена. Команда продолжает игру без участия пострадавшего игрока.

6. Разрешается брать с собой на поле волшебные палочки[7], но ни при каких обстоятельствах нельзя воздействовать с их помощью на игроков команды противника, их метлы, на судью, мячи и зрителей.

7. Игра заканчивается только тогда, когда пойман золотой снитч или же по взаимному согласию капитанов обеих команд.

Нарушения правил в квиддиче

Разумеется, «правила создаются для того, чтобы их нарушать». В архивах Департамента магических игр и спорта хранятся записи о семистах нарушениях правил при игре в квиддич, и все они до единого были отмечены во время финального матча Кубка мира в 1473 году. Полный их список ни разу не был представлен широкой публике. По мнению руководства Департамента, этот список мог бы «навести читателей на нездо-

[7] Примечания: 7

Право всегда и всюду иметь при себе волшебную палочку установлено Международной конфедерацией магов в 1692 году, в период, когда преследования со стороны маглов достигли наибольшей силы и волшебники начали скрываться.

ровые мысли».

При работе над этой книгой мне посчастливилось получить доступ к документам, в которых описаны всевозможные нарушения, и я могу подтвердить: из их публикации в самом деле не выйдет ничего хорошего. Однако девяносто процентов этих нарушений противоречат основополагающему запрету на использование волшебных палочек во время матча (соответствующий закон был принят в 1538 году). Что касается оставшихся десяти процентов, можно с уверенностью сказать, что большинство их не придет в голову даже самому недобросовестному игроку — например «поджечь прутья метлы противника», «ударить по метле противника дубиной», «ударить противника топором». Я вовсе не хочу сказать, что в наше время игроки в квиддич никогда не нарушают правила, и ниже перечислены десять наиболее часто встречающихся в наши дни нарушений. Используются принятые среди игроков в квиддич названия нарушений.

Прихват
Исполнитель: все игроки
Придержать метлу противника за хвост.

Стычка

Исполнитель: все игроки

Намеренно столкнуться с метлой другого игрока.

Подсечка

Исполнитель: все игроки

Зацепиться рукояткой метлы за метлу противника, чтобы сбить его с курса.

Обманка

Исполнитель: загонщики

Направить бладжер в сторону трибун, чтобы прервать игру на то время, пока судья и другие официальные лица защищают зрителей. Иногда недобросовестные игроки применяют этот прием, чтобы помешать команде противника забить гол.

Отмашка

Исполнитель: все игроки

Толкать противника локтем.

Выталкивание квоффла

Исполнитель: вратарь

Отбить квоффл, просунув руку или иную часть тела в ворота-кольцо с другой стороны. По правилам вратарь должен защищать ворота, находясь перед ними.

Пропихивание квоффла

Исполнитель: охотники

Рукой проталкивать квоффл в кольцо (по правилам мяч следует бросать).

Подтасовка квоффла

Исполнитель: охотники

Каким-либо образом видоизменять квоффл — например проткнуть в нем дырку, чтобы он палил быстрее или летел зигзагами.

Перехват снитча

Исполнитель: все игроки, кроме ловца

Поимка золотого снитча любым игроком, кроме ловца.

Давиловка

Исполнитель: охотники

Нахождение на штрафной площадке более чем одного охотника.

Судьи

Судить матч по квиддичу — когда-то это была непростая задача даже для самых отважных волшебников и волшебниц. Захария Мампс рассказывает о том, как один судья из Норфолка, по имени Киприан Йодль, погиб во время дружеского матча между местными волшебниками в 1357 году. Того, кто наслал на него проклятие, так и не поймали, но предполагают, что это был кто-то из зрителей. С тех пор судей больше не убивали — по крайней мере ни одного убийства не удалось доказать. Зато были случаи, когда пытались испортить судейскую метлу. Опаснее всего, когда метлу превращают в портал, тогда судья может исчезнуть посреди матча и найтись через несколько месяцев где-нибудь в пустыне Сахаре. Департамент магических игр и спорта издал несколько строгих постановлений о мерах безопасности по отношению к метлам участников. К счастью, в наше время подобные случаи сравнительно редки.

Хорошему судье недостаточно лишь отлично летать на метле. Нужно еще уследить за четырнадцатью игроками сразу. Вот почему наиболее

часто встречающаяся травма у судей — вывих шеи. Во время профессиональных матчей вместе с судьей работают помощники, которые находятся у края поля и следят за тем, чтобы игроки и мячи не пересекали его границы.

В Британии судей для квиддича назначает Департамент магических игр и спорта. Они сдают серьезный летный экзамен и письменную работу на знание правил. Кроме того, им необходимо в ходе нескольких практических испытаний доказать, что они не станут насылать проклятия или порчу на нарушителей правил игры даже в самых сложных ситуациях.

Глава 7
Команды Британии и Ирландии

В связи с необходимостью хранить квиддич в тайне от маглов Департамент магических игр и спорта вынужден ограничивать число матчей, которые проводятся в течение года. Любительские игры можно устраивать когда угодно, лишь бы соблюдались рекомендации Департамента, а вот количество профессиональных команд строго ограничивается, начиная с основания Лиги в 1674 году. Тогда были отобраны тринадцать лучших команд по квиддичу в Британии и Ирландии. Они и вошли в Лигу, а остальные команды пришлось распустить. Вот почему ежегодно за Кубок Лиги сражаются тринадцать команд.

«Гордость Портри»

Команда с острова Скай, создана в 1292 году. «Горды», как их прозвали болельщики, носят темно-фиолетовые мантии с золотой звездой на груди. Самый известный их охотник, Катриона МакКормак, будучи капитаном, дважды приводила команду к победе в Лиге квиддича в 1960-е голы и тридцать шесть раз играла в сборной Шот-

ландии. Сейчас ее дочь Меган — вратарь команды (сын Катрионы, Кирли, — ведущий гитарист популярной волшебной группы «Ведуньи»).

«Катапульты Кайрфилли»

Валлийская команда, создана в 1402 году. Спортивная форма — мантии в вертикальную светло-зеленую и алую полоску. В истории клуба — восемнадцать побед в Лиге и знаменитый триумф в финале Кубка Европы 1956 года, когда «Катапульты» победили норвежскую команду «Крылья Карасьока». Весь магический Уэльс ежегодно отмечает День национального траура в память о трагической гибели лучшего игрока клуба «Опасного» Дан Луэллина, съеденного химерой во время его отпуска в Микенах, в Греции. В конце сезона игроку Лиги, показавшему самую рискованную и бесшабашную игру, вручается медаль памяти Опасного Дан.

«Кенмарские коршуны»

Ирландская команда, создана в 1291 году. Прославилась на весь мир эффектными выступлениями талисманов-лепреконов перед матчами, а также искусной игрой на арфе болельщиков команды. Форма — изумрудно-зелёные мантии с двумя желтыми буквами «К», развернутыми друг

от друга, на груди. Даррен О'Хара, вратарь «Коршунов» с 1947 по 1960 год, трижды возглавлял сборную Ирландии. Именно он изобрел построение «Голова ястреба» для атакующих охотников (см. главу 10).

«Нетопыри Ньюкасла»

Самая известная команда по квиддичу в Северной Ирландии. На ее счету двадцать семь побед в Лиге квиддича, второй результат за всю историю Лиги. Нетопыри носят черные мантии с изображением алой летучей мыши на груди. Знаменитый талисман команды, крылан Барни, прославился также и тем, что фигурирует в рекламе сливочного пива («Барни любит сливочное пиво!»).

«Паддлмир Юнайтед»

Созданная в 1163 году команда — старейшая в Лиге квиддича. На ее счету двадцать две победы в Кубке Лиги и два завоеванных Кубка Европы. Гимн команды — «Бейте бладжеров, друзья, квоффл сильней бросайте!» — недавно был записан на диск в исполнении известной певицы-волшебницы Селестины Уорлок и распространялся для сбора пожертвований для больницы святого Мунго. Форма команды — темно-синие мантии с

эмблемой клуба в виде двух золотых скрещенных стеблей камыша.

«Пушки Педдл»

Многие считают, что лучшие дни для этой команды уже в прошлом, но преданные фанаты живут надеждой на ее возрождение. «Пушки» двадцать один раз выигрывали Кубок Лиги, но в последний раз это случилось в 1892 году. В прошлом столетии игра этой команды была далеко не блестящей. Форма игроков — ярко-оранжевые мантии с изображением летящего пушечного ядра и двойной буквы «П» черного цвета. Прежний девиз клуба — «Мы победим!» — в 1972 году был изменен на «Давайте скрестим пальцы и будем надеяться на лучшее».

«Селькиркские скитальцы»

Клуб из пограничной Шотландии. Основали его в 1422 году семеро отпрысков мага-мясника по имени Уолтер Паркин. Три сестры и четверо братьев составили, по общему мнению, великолепную команду, почти не знавшую поражений. Говорят, отчасти их успех объяснялся тем, что противники пугались, завидев среди зрителей папу Уолтера с волшебной палочкой в одной руке и громадным мясницким ножом в другой. В тече-

ние столетий в команде постоянно присутствовал кто-нибудь из потомков семьи Паркин. В память об основателях команды форма у «Скитальцев» — кроваво-красные мантии с изображением серебряного мясницкого тесака на груди.

«Сенненские соколы»

Форма — темно-серые с белым мантии с эмблемой в виде головы сокола на груди. Команда славится жесткой игрой. Такую репутацию лишний раз подтвердили всемирно известные загонщики — Кевин и Карл Бродмуры, которые играли в команде с 1958 по 1969 год и за свои выходки четырнадцать раз отстранялись от соревнований Департаментом магических игр и спорта. Девиз клуба: «Давайте побеждать, а если не победим — разобьем кому-нибудь башку».

«Сканторпские стрелы»

Команда из Северной Англии, возникла в 1612 году. Форма — светло-голубые мантии с изображением серебряной стрелы. Фанаты «Стрел» согласятся с тем, что звездный час их любимой команды пришелся на 1932 год, когда они победили тогдашних чемпионов Европы команду «Сливенские сарычи». Матч продолжался шестнадцать дней в тяжелейших погодных условиях

при сильном дожде и тумане. Старинный обычай команды — выпускать в воздух стрелы из волшебных палочек после каждого забитого гола — отменил Департамент магических игр и спорта в 1894 году, когда одна такая стрела воткнулась в нос судье Нудженту Поттсу. Издавна существует ожесточенное соперничество между «Стрелами» и командой «Уимбурнские осы» (см. ниже).

«Стоунхейвенские сороки»

Это самая успешная команда в истории Британско-ирландской Лиги квиддича, кубок которой они выигрывали тридцать два раза. Дважды выиграв чемпионат Европы, «Сороки» стали популярными во всем мире. В команде играли многие выдающиеся игроки: ловец Юнис Мюррей (ум. 1942), от имени которой была подана заявка на «более быстрый снитч, а то с таким неинтересно», а также Хэмиш МакФарлан (капитан, 1957–1968), после успешной спортивной карьеры не менее блистательно возглавил Департамент магических игр и спорта. Форма команды — черно-белые мантии с изображением сороки на груди и на спине.

«Татсхилл Торнадос»

Форма команды — небесно-голубые мантии

с темно-синей сдвоенной буквой «Т» на груди и на спине. «Торнадос» были основаны в 1520 году, но расцвет команды пришелся на начало XX века. Тогда под руководством капитана и ловца Родерика Пламптона «Торнадос» пять раз подряд выиграли Кубок Лиги — рекордный результат по всей Британии и Ирландии. Родерик Пламптон двадцать два раза играл за ловца в сборной Англии. Ему принадлежит британский рекорд в поимке снитча — три с половиной секунды после начала игры в матче против команды «Катапульты Кайрфилли» в 1921 году.

«Уимбурнские осы»

Форма — мантии в горизонтальную черно-желтую полоску с изображением осы на груди. Созданная в 1312 году команда «Ос» восемнадцать раз побеждала в Кубке Лиги и дважды выходила в полуфинал Кубка Европы. Говорят, что название команды напоминает о неприятном инциденте, произошедшем во время матча против команды «Сканторпские стрелы» в середине XVII века. Тогда один из загонщиков, пролетая мимо дерева на краю ноля, заметил среди ветвей осиное гнездо и прицельным ударом биты отправил его прямо во вратаря «Стрел». Вратарь, жестоко изжаленный, вынужден был покинуть поле.

Уимбурнская команда выиграла, и с тех пор они взяли себе эмблемой осу, считая, что это принесет им удачу. Среди болельщиков «Ос» (которых прозвали Кусачками) существует традиция громко жужжать во время матча, отвлекая охотников противника при выполнении штрафного броска.

«Холихедские гарпии»

Старинный валлийский клуб (основан в 1203 году) — единственная в мире команда по квиддичу, в составе которой всегда были исключительно волшебницы. Форма команды — темно-зеленые мантии с изображением золотой птичьей лапы на груди. По общему мнению, победа «Гарпий» над командой «Гейдельбергские гончие» в 1953 году — одна из лучших игр за всю историю квиддича. Матч продолжался семь дней и завершился эффектной поимкой снитча, которую совершила ловец команды Глиннис Гриффитс. Все помнят, как после матча капитан «Гончих» Рудольф Бранд, спрыгнув с метлы, предложил руку и сердце капитану команды соперника Гвендолин Морган. Но та в ответ так приложила его «Чистометом-5», что дело закончилось сотрясением мозга у капитана.

Глава 8
Квиддич во всем мире

Европа

Уже в XIV веке квиддич завоевал прочные позиции в Ирландии. Вот как рассказывает Захария Мампс о матче, состоявшемся в 1385 году: «Команда чародеев из Корка прилетела на игру в Ланкашир и нанесла страшную обиду местным жителям, разделав команду ланкаширцев «под орех». Ирландцы вытворяли такие штуки с квоффлом, каких в Ланкашире никто и не видывал. В конце концов зрители кинулись на них, размахивая волшебными палочками, и гостям пришлось удирать, спасая свою жизнь».

По свидетельствам документальных источников, к началу XV века квиддич был уже известен в различных частях Европы. Мы знаем, что одними из первых к игре приобщились норвежцы (возможно, ее завез в Норвегию Олаф, родич Гудвина Нина). Об этом свидетельствуют стихи, написанные поэтом Ингольфром Ямбическим в начале XV века.

О, сладость азарта! Все ближе кольцо!

И снитч золотится, и ветер в лицо!
И зрители дружно вскричали: «Оле!»
Вдруг бладжер примчался, и я на земле.

Примерно в то же время французский волшебник Маль-экри включает в свою пьесу под названием Hélas, Je me suis Transfiguré Les Pieds («Увы, я заколдовал себе ноги») следующие строчки:

Лягуш. Я не могу пойти с тобой нынче на рынок, Жабьен!
Жабьен. Но, Лягуш, я не донесу корову в одиночку!
Лягуш. Ты ведь знаешь, Жабьен, что мне сегодня играть за вратаря. Кто, если не я, остановит летящий квоффл?

В 1473 году состоялся первый турнир на Кубок мира по квиддичу. Правда, представлены были только европейские страны. Возможно, команды из более отдаленных государств не явились потому, что посланные с приглашениями совы рухнули без сил на полдороге или же сами игроки не решились пускаться в долгое и опасное путешествие, а может, им просто не захотелось

покидать свои жилища.

Финальная игра между Трансильванией и Фландрией вошла в историю как самый ожесточенный матч всех времен. Многие из произошедших тогда нарушений никто и никогда раньше не видел — например одного из охотников превратили в хорька, вратарю пытались снести голову палашом, а капитан команды Трансильвании выпустил из-под мантии сотню летучих мышей-кровососов.

С тех пор соревнования на Кубок мира проводятся каждые четыре года, хотя неевропейские команды начали участвовать в них только с XVII века. В 1652 году был учрежден Кубок Европы по квиддичу, и состязания стали проводиться раз в три года.

Среди множества замечательных европейских команд известнее всех, пожалуй, болгарская команда «Сливенские сарычи». Семикратные обладатели Кубка Европы, «Сарычи», несомненно, одна из самых интересных команд в мире. Они первыми стали пробивать длинные голы (когда охотник бьет по кольцу, находясь за пределами штрафной площадки) и всегда готовы дать возможность новичку попробовать свои силы.

Во Франции в турнире на Кубок Лиги чаще

всего побеждала команда «Квиберонские квоффельеры». Они отличаются зрелищной игрой и мантиями возмутительного розового цвета. В Германии знамениты «Гейдельбергские гончие». Об этой команде капитан ирландцев Даррен О'Хара как-то сказал: «Они свирепы, как драконы, но в два раза умнее». Люксембург всегда отличался сильными игроками в квиддич. Их команда «Бигонвилльские бомбардиры» прославилась агрессивной игрой и несметным количеством забитых голов. Команда из Португалии «Лиссабонские летуны» недавно ворвалась в верхнюю часть турнирной таблицы со своей новаторской системой блокирования загонщиков, а польские «Гродзицкие гоблины», по мнению многих, дали миру самого изобретательного ловца Юзефа Вронского.

Австралия и Новая Зеландия

До Новой Зеландии квиддич добрался к XVII веке. Предполагают, что его завезла туда группа траволедов из Европы во время исследовательской экспедиции для изучения местных магических растений и грибов. После тяжелого труда по сбору образцов маги расслаблялись, играя в квиддич на глазах у изумленных местных волшебников. Новозеландское Министерство магии затратило

массу времени и средств на то, чтобы в руки маглов не попали произведения маорийского искусства того времени с хорошо различимыми изображениями белых волшебников, играющих в квиддич (сейчас эти произведения живописи и резьбы по дереву можно увидеть в экспозиции Министерства магии в Веллингтоне).

В Австралию квиддич попал, предположительно, в XVIII веке. Вся Австралия с ее огромными незаселенными просторами — это, можно сказать, идеальная площадка для игры в квиддич.

Команды антиподов всегда поражали европейских зрителей скоростью и эффектными приемами. Среди их лучших команд — «Мотухорские мако» (Новая Зеландия) с их знаменитыми красно-желто-синими мантиями и талисманом-фениксом по прозвищу Спарки. В австралийской Лиге квиддича почти сто лет лидируют команды «Молнии Микатарры» и «Воины Вулонгонга». Их соперничество стало легендой австралийского магического сообщества. Родилась даже поговорка: в ответ на какое-нибудь малоправдоподобное заявление или обещание отвечают: «Ага, а я пойду добровольцем судить матч между «Воинами» и «Молниями»!

Африка

По всей вероятности, летающую метлу завезли на континент европейские волшебники, забредавшие туда в поисках новых сведений по алхимии и астрономии — в этих областях африканские маги особенно искусны. Хотя квиддич и не получил в Африке такого распространения, как в Европе, мало-помалу он становится все более популярным.

Так, например, Уганда постепенно завоевывает известность в области квиддича. Ее самый большой спортивный клуб, «Помела Патонги», в 1986 году, к огромному изумлению всех любителей квиддича, свел вничью игру с «Стоунхейвенскими сороками». Недавно шестеро игроков из этой команды выступили в сборной Уганды в состязаниях на Кубок мира по квиддичу — это рекордное число игроков одной команды в национальной сборной. Среди других известных африканских команд: «Чародеи Чамбы» (Того) — мастера обратного паса, «Гиганты Гимби» (Эфиопия) — двукратные чемпионы Кубка Африки и «Светлячки Сумбаванги» (Танзания) — чрезвычайно популярная команда: исполнение ими мертвой петли в едином строю приводит в восторг зрителей всего мира.

Северная Америка

В Северную Америку квиддич попал в начале XVII века. К сожалению, позаимствованные тогда же из Европы враждебные настроения по отношению к волшебникам и вызванная этим повышенная осторожность первых поселенцев магов препятствовали распространению игры на этом континенте.

Зато позднее Канада подарила нам три лучшие команды мира: «Метеоры Мус-Джо», Кенабикские кувалды» и «Стоунуоллские снаряды». В 1970 году «Метеорам» грозил роспуск — за их обычай после каждой победы, рассыпая искры, совершать круг почета над ближайшими городами и деревушками. Теперь круг почета выполняется исключительно над стадионом, и потому каждая игра «Метеоров» привлекает массу туристов.

Соединенные Штаты не могут похвастаться таким количеством команд мирового класса, как другие страны, потому что у квиддича здесь имеется серьезный конкурент — любимая американцами игра на летающих метлах кводпот. Эту разновидность квиддича в XVIII веке создал маг по имени Авраам Миргуд. Он привез с собой из Старого Света квоффл и намеревался создать команду по квиддичу. Рассказывают, что квоффл Миргуда в дорожном сундуке случайно соприкос-

нулся с волшебной палочкой, а когда волшебник вынул мяч из сундука и начал подбрасывать, квоффл взорвался прямо у него перед носом. Миргуд, обладая хорошим чувством юмора, тут же попытался повторить этот опыт с обыкновенным кожаным мячом. Вскоре квиддич был забыт. Миргуд вместе с друзьями создали игру, основанную на взрывчатых свойствах нового мяча, получившего название «квод».

В командах по кводпоту насчитывается по одиннадцать игроков. Они перебрасывают друг другу квод (видоизмененный квоффл), стараясь доставить его на край поля прежде, чем мяч взорвется. Если квод взрывается в руках у одного из игроков, тот должен немедленно покинуть поле. Как только квод оказывается «в горшке» (то есть в небольшом котле с жидкостью, не дающей ему взрываться), команда, доставившая его туда, получает очко, и на поле выносят следующий квод. Кое-кто в Европе увлекся новым видом спорта, но подавляющее большинство волшебников сохранили верность квиддичу.

Несмотря на все соблазны кводпота, квиддич тем не менее набирает популярность в Соединенных Штатах. Недавно две американские команды вышли на международный уровень: техасские

«Звезды Суитуотера», одержавшие в 1993 году убедительную победу над командой «Квиберонские квоффельеры» после захватывающего пятидневного матча, и «Фичбургские зяблики» из Массачусетса, уже семь раз побеждавшие в турнире на Кубок Лиги Соединенных Штатов. Их ловец Максим Бранкович Третий был капитаном сборной США на двух последних чемпионатах мира.

Южная Америка

В Южной Америке квиддич распространен повсеместно, хотя ему и приходится здесь, как и на севере, конкурировать с кводпотом. В прошлом столетии Аргентина и Бразилия выходили в четвертьфинал соревнований на Кубок мира.

Несомненно, лучшие игроки Южной Америки принадлежат Перу. Эта страна, по прогнозам, в ближайшее десятилетие может стать первым латиноамериканским чемпионом в розыгрыше Кубка мира по квиддичу. Перуанские чародеи, по всей вероятности, узнали о квиддиче от европейских волшебников, присланных Международной конфедерацией магов для наблюдения и контроля за численностью местных драконов — перуанских змеезубов. С тех пор перуанцы буквально одержимы квиддичем. Недавно в Европе с

оглушительным успехом прошло турне их самой известной команды «Турманы Тарапото».

Азия

На востоке квиддич не пользуется особой популярностью, поскольку летающая метла здесь редкость, и местные маги предпочитают путешествовать на ковре-самолёте. Министерства магии в таких странах, как Индия, Пакистан, Бангладеш, Иран и Монголия, где процветает торговля коврами-самолетами, относятся к квиддичу крайне настороженно, хотя среди магического населения есть и любители этого вида спорта.

Исключение из общего правила составляет Япония. За последнее столетие популярность квиддича здесь медленно, но верно росла. Самой успешной японской команде «Тоёхаси тэнгу» совсем немного не хватило до победы над литовскими «Шяуляйскими шуршунчиками» в 1994 году. Международная конфедерация магов неодобрительно относится к японской традиции ритуального сожжения метел в случае проигрыша, считая ее напрасным расточительством отличной древесины.

Глава 9
Гоночные метлы

Вплоть до начала XIX века в квиддич играли на метлах самого разного качества. Метлы эти были значительно более совершенными по сравнению с их средневековыми аналогами. Примененные в 1820 году Эллиотом Сметвиком, Амортизирующие чары существенно повысили комфортабельность метел (см. рис. Е). Тем не менее в XIX веке метлы еще не могли развивать хорошую скорость, а на больших высотах становились неуправляемыми. Производили их вручную, и, хотя искусство мастеров и внешняя отделка метел были достойны всяческих похвал, в деле эти метлы были далеко не так хороши, как на вид.

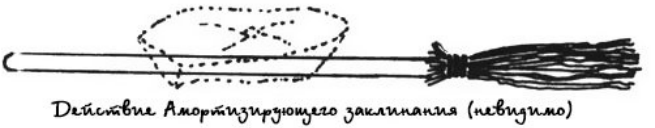

Рис. Е

Здесь можно привести в пример «Дубраву-79» (названную так потому, что первый образец был изготовлен в 1879 году). Мастер Элия Гримстоун из Портсмута создала прекрасную метлу с толстой и дубовой рукояткой, пригодную для длительного полета и благодаря своей прочности способную выдержать сильный ветер. Сейчас эта старинная метла высоко ценится знатоками, но для квиддича она не подходит: слишком уж неповоротлива. «Дубрава» никогда не пользовалась успехом среди тех, кто безопасности предпочитает скорость и маневренность. Впрочем, забвение ей не грозит — ведь именно на метле этой модели Джокунда Сайкс в 1935 году совершила первый в

истории беспосадочный перелет через Атлантику. (До этого маги предпочитали путешествовать на кораблях, не надеясь на метлы. Трансгрессия на большие расстояния становится ненадежной, и только самые опытные волшебники решаются применять ее для трансконтинентальных перемещений.)

Созданный мастером Глэдис Бутби в 1901 году «Лунный луч» — выдающееся достижение конструкторской мысли. Какое-то время эти изящные метлы с ясеневой рукояткой пользовались большим спросом среди игроков в квиддич. Главное преимущество «Лунного луча» по сравнению с другими моделями — его способность набирать недоступную прежде высоту и при этом оставаться управляемым. Глэдис Бутби не могла производить «Лунный луч» в необходимом количестве, поэтому игроки в квиддич радостно встретили появление новой метлы «Серебряная стрела». Это уже была предшественница истинно гоночной метлы.

Она развивала намного большую скорость по сравнению с «Лунным лучом» и «Дубравой» (до семидесяти миль в час при попутном ветре), но, как и предыдущие, была делом рук мастера-одиночки (Леонардо Джукс), так что спрос

по-прежнему превышал предложение.

Ситуация кардинально изменилась в 1926 году, когда братья Боб, Билл и Барнеби Оллертон основали компанию по производству метел под названием «Чистомет». Их первая модель «Чистомет-1» выпускалась в немыслимых прежде количествах и появилась на рынке как гоночная метла, специально предназначенная для занятий спортом. «Чистомет», отличающийся повышенной маневренностью, имел бешеный успех. Через год каждая команда по квиддичу в стране была вооружена «Чистометами».

Но братья Оллертон недолго единовластно царили на рынке. В 1929 голу возникла еще одна фирма, производящая гоночные метлы. Основали ее Рэндольф Кейч и Бэзил Хортон, оба — игроки команды «Сенненские соколы». Первой метлой фирмы «Комета Трейдинг Компани» стала «Комета-140», названная так по числу моделей, которые Кейч и Хортон испытали, прежде чем перешли к их промышленному выпуску. Запатентованные ими Тормозящие чары Хортона-Кейча значительно снижали для игрока риск промахнуться по воротам или вылететь за пределы поля. Теперь многие команды Британии и Ирландии предпочитали «Комету».

Конкуренция между «Чистометом» и «Кометой» все усиливалась. Появлялись новые, более совершенные модели: «Чистомет-2 и -3» в 1934 и 1937 годах соответственно, «Комета-180» в 1938 году.

Тем временем новые фирмы по производству метел возникали по всей Европе.

Модель «Тайфун» появилась на рынке в 1940 году. Эта метла производства фирмы «Черный лес», сделанная мастерами Эллерби и Спадмором, отличается неплохими ходовыми качествами, хотя по скорости ей не сравняться с «Кометами» и «Чистометами». В 1952 году Эллерби и Спадмор выпустили новую модель «Вихрь». Она быстрее «Тайфуна», но страдает потерей мощности при наборе высоты. Профессиональные игроки в квиддич не пользуются этой моделью.

В 1955 году фирма «Юниверсал Брумз Лимитед» выпустила «Хвостатую звезду»[8] — самую дешевую на тот момент гоночную метлу.

К сожалению, после первой вспышки покупательского энтузиазма выяснилось, что у «Звезды»

---

[8] Примечания: 8

В русском переводе эта модель названа «Кометой», из-за чего возможна путаница между двумя разными марками гоночных метел. Метла Рона Уизли — дешевая Shooting Star, а у Драко Малфоя, Чжоу Чанг и других — значительно более качественные метлы фирмы Comet. — *Примеч. пер.*

со временем появляется тенденция терять высоту и скорость, В 1978 году фирма прекратила свою деятельность.

В 1967 году мир магического спорта взволновало известие о создании фирмы по производству гоночных метел «Нимбус». Ничего подобного модели «Нимбус-1000» игроки в квиддич еще не видели. Эта метла развивает скорость до 100 миль в час, способна совершать в воздухе мгновенный поворот до 360 градусов, она сочетает надежность старой «Дубравы-79» и легкость в управлении, достойную лучших образцов «Чистомета». «Нимбус» немедленно стал любимой серией метел среди профессиональных команд Европы, а последующие модели (1001, 1500 и 1700) только поддерживали престиж фирмы, как одной из лучших в своей области.

Модель «Веник-90» 1990 года была задумана производителями Флайтом и Баркером, как основной соперник «Нимбуса», способным вытеснить конкурента с позиций лидера рынка. Но, несмотря на прекрасную отделку и ряд дополнительных возможностей, таких, как встроенный свисток и самораспрямляющиеся хвостовые прутья, «Веник», как выяснилось, подвержен короблению на высоких скоростях и заслужил

нелестную репутацию метлы для волшебников, у которых галеонов больше, чем мозгов.

Глава 10
Квиддич сегодня

Квиддич и поныне будоражит умы и волнует сердца многочисленных болельщиков во всем мире. Каждому, кто покупает билет на матч по квиддичу, обеспечено захватывающее зрелище — состязание великолепных мастеров полета на метле (если, конечно, снитч не будет пойман в первые же минуты игры; в этом случае все мы испытываем вполне понятное разочарование). И вот лучшее доказательство высокого мастерства игроков — посмотрите, сколько сложнейших приемов изобретено за долгую историю квиддича игроками, которые, не жалея себя, постоянно совершенствовались и совершенствовали нашу любимую игру. Ниже перечислены некоторые из этих приемов.

Обратный отбив бладжера

Загонщик ударом слева отправляет бладжер не вперед, а назад. Прием сложен для исполнения, зато отлично сбивает с толку противника.

Сдвоенная защита загонщиков

Оба загонщика одновременно бьют по бладжеру, нанося удар удвоенной силы. В результате бладжер наносит более тяжелые травмы при попадании в противника.

Двойная восьмерка

Защитный прием вратаря. Обычно его применяют в случае штрафного броска. Вратарь с огромной скоростью петляет вокруг всех трех колец, чтобы успешно перехватить квоффл.

Атака «Голова ястреба»

Охотники строятся клином и вместе движутся к воротам. Прием весьма эффективен для запугивания команды противника. Все прочие игроки невольно разлетаются в стороны, освобождая дорогу охотникам.

Паркинские клещи

Прием назван так в честь первых участников команды «Селькиркские скитальцы» — считается, что именно они его применили впервые. Двое охотников помещаются по бокам от охотника другой команды, а третий летит ему или ей навстречу, «лоб в лоб».

Пас Пламптона

Прием ловца — кажущийся нечаянным по-

ворот, позволяющий поймать снитч в рукав мантии. Назван в честь ловца команды «Татсхилл Торнадос» Родерика Пламптона, который первым применил этот прием, в рекордные сроки поймав снитч во время знаменитого матча 1921 года. Хоть некоторые критики и утверждали, что все произошло случайно, Пламптон до самой смерти настаивал на том, что именно так и было задумано.

Финт Порскова

Охотник с квоффлом в руках взлетает вверх, как будто хочет удрать от охотников команды противника и пробить по кольцу, а сам вместо этого резко бросает квоффл вниз, передавая его другому охотнику. При выполнении важны точность и слаженность действий обоих игроков. Прием назван в честь русского игрока Петра Порскова.

Пас назад

Охотник бросает квоффл через плечо другому игроку. Однако точно выполнить такую передачу крайне сложно.

Кувырок ленивца

Игрок повисает на метле, уцепившись за нее руками и ногами. Выполняется для того, чтобы

избежать удара бладжером.

Морская звезда на палочке

Защитный прием вратаря. Держа метлу горизонтально, вратарь повисает на ней, держась одной рукой и зацепившись одной ногой, как показано на рис. Ж. Но ни в коем случае не пытайтесь выполнить прием «Морская звезда без палочки»!

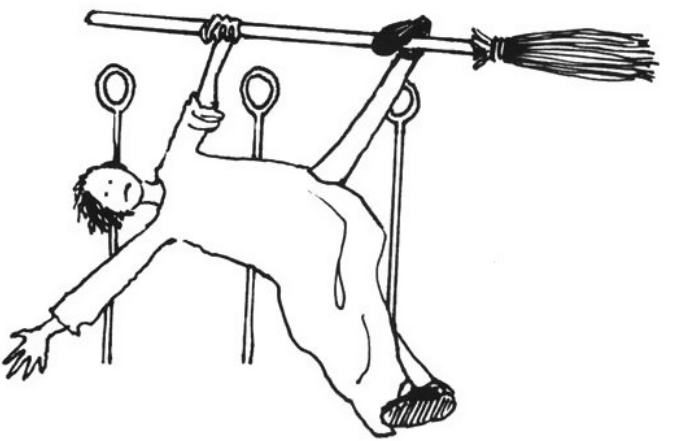

Рис. Ж

Трансильванский блок

Впервые был выполнен во время турнира на Кубок мира 1473 года. Обманный прием, имитирующий удар кулаком по носу. Если он выполняется бесконтактно, нарушения правил не происходит. Впрочем, когда оба участника с большой скоростью летят на метлах, выполнить этот прием, не нарушав правил, невозможно.

Вулонгонгская пляска

Игроки австралийской команды «Воины Вулонгонга» довели этот прием до совершенства. А состоит он в том, что игроки носятся зигзагами по полю с целью сбросить на землю охотников команды противника.

Финт Вронского

Ловец на большой скорости мчится к земле, делая вид, будто увидел внизу снитч, и только в самый последний момент выходит из пике.

Прием рассчитан на то, что ловец команды противника попытается повторить маневр и разобьется. Назван в честь польского ловца Юзефа Вронского.



Не приходится сомневаться в том, что квиддич изменился до неузнаваемости с тех времен, когда Герти Кеддл подглядывала за «остолопами» на Квирдитчском болоте. Возможно, доживи Герти до наших дней, она тоже не осталась бы равнодушной к мощи и поэзии квиддича. Пусть же игра развивается дальше, и пусть будущие поколения магов наслаждаются этим прекраснейшим из всех видов спорта!

О благотворительном проекте Comic Relief (комментарий Джоанны Ролинг)

Comic Relief (Комик Рилиф) — одна из самых известных и эффективных благотворительных организаций Британии. Начав свою деятельность в 1985 году, она собрала более 250 миллионов долларов для таких организаций, кок Красный Крест, Oxfam (Оксфем), Sight Savers (Сайт Сайвез), Международный союз против ВИЧ/СПИДа и Международное общество против рабства. Книги о Гарри Поттере открывают перед Comic Relief новые возможности по улучшению жизни людей. Для помощи детям во всем мире создан специальный Фонд книг о Гарри Поттере. Ему будут переданы 20 % (за вычетом налога), полученных от продаж книг «Квиддич с древности до наших дней» и «Фантастические звери и места их обитания». Важна каждая проданная книга! Потратив всего пятьдесят центов, вы можете оплатить ребенку неделю учебы в школе и навсегда изменить его или ее жизнь.

Но сайте www.comicrelief.com/harrysbooks вы

можете узнать, как расходуются деньги, полученные от продажи этих книг. Фонд книг о Гарри Поттере оказывает поддержку различным образовательным программам, борьбе против детского рабства, воссоединению родителей и детей, разлученных войной. Также фонд способствует просвещению по вопросам ВИЧ и СПИДа и оказанию помощи детям, пострадавшим от взрывов противопехотных мин.

Что особенно замечательно — Comic Relief существует на деньги спонсоров. Таким образом, ему не приходится тратить часть пожертвований на собственные организационные расходы. В результате с учетом накопленных процентов на благотворительные проекты расходуется более 100 % собранных средств.

Мне давно уже хотелось написать книги «Фантастические звери и места их обитания» и «Квиддич с древности до наших дней». И когда мне пришло письмо от Ричарда Кертиса из Comic Relief, я подумала: вот прекрасный случай помочь благотворительной организации, которую я всегда поддерживала. Осуществить идею помогли все, кто участвовал в нашем проекте, — издатели, оптовики, книготорговцы.

Спасибо вам за то, что вы купили эти книги!

