

Душанбе - 2019г.

Бесплатные электронные книги на сайте kitobz.com

KITOBZ

www.kitobz.com

GO



www.kitobz.com
Скачай бесплатно



Annotation

Кроме серии из семи книг, которые Роулинг собирается написать о всех семи годах учебы Гарри в Хогвартсе, она попутно издала две брошюры, имеющие самое прямое отношение к магическому миру в целом, и к нашим трем маленьким волшебникам в частности. В сущности, это учебники, которые Гарри читает в свой первый год пребывания в Хогвартсе. Книги были написаны еще с одной очень важной целью — все поступившие от их продажи средства будут переданы в благотворительный фонд Comic Relief UK. это замечательная благотворительная организация, которая прежде всего занимается организацией различных проектов в Африке (решение проблемы голодающих детей и так далее).

Первая из них — это «Квиддитч сквозь века», та самая, которую запоем перечитывают наши юные герои! В книге подробно и с юмором описана история возникновения волшебной игры, формирования ее правил, самые известные команды, и многое, многое другое. Сама писательница говорит, что в детстве была ужасно неспортивной, однако, в один прекрасный день решила, что в волшебном мире не хватает такой игры, которой бы волшебники увлекались так же, как, скажем, магглы увлекаются футболом. И она придумала квиддитч.

Если Вы когда-нибудь задавались вопросами типа: откуда появился золотой Снитч, кто придумал Бладжеры или почему на мантиях «Вигтаунских Воителей» изображен разделочный нож, то Вам необходимо прочесть книгу «Квиддитч сквозь века». Это издание является копией книги из школьной библиотеки Хогвартса, которую почти ежедневно используют юные фанаты квиддитча, чтобы получить ответы на свои вопросы.

-
- [Джоанн Кэтлин Роулинг](#)
 -
 - [О книге «Квиддитч сквозь века»](#)
 - [Предисловие](#)
 - [Глава первая](#)
 - [Глава вторая](#)
 - [Глава третья](#)
 - [Глава четвёртая](#)

- [Глава пятая](#)
 - [Глава шестая](#)
 - [Глава седьмая](#)
 - [Глава восьмая](#)
 - [Глава девятая](#)
 - [Глава десятая](#)
 - [Послесловие](#)
-

Джоанн Кэтлин Роулинг

Квиддитч сквозь века

Предупреждение: если вы разрежете, разорвёте, раскромсаете, изогнёте, сложите вдвое, испортите, изуродуете, измажете, испачкаете, выбросите или уроните эту книгу, если вы нанесёте ей какой-либо другой ущерб или же проявите к ней неуважение, то последствия будут настолько ужасны, насколько будет в моей власти сделать их таковыми.

Ирма Пинс, библиотекарь Хогвартса

Кеннильворти Висп
«Квиддитч сквозь века»
Bloomsbury
в сотрудничестве с «Книги Волшеб Ника»
Лондон,
Диагон Аллея, 129б

О книге «Квиддитч сквозь века»

Благодаря тщательным исследованиям Кеннильворти Виспа перед нами открылась настоящая сокровищница неизвестных до сих пор фактов о спорте колдунов. Увлекательное чтение.

Батильда Хлоп. История магии

Висп создал замечательную книгу. Поклонники квиддитча сочтут её и полезной, и развлекательной.

Редактор журнала «Все мётлы»

Исключительная работа о происхождении и об истории квиддитча. Настоятельно рекомендую.

Брут Скримгер. Откровение Отбивающих

Мистер Висп — безусловно, многообещающий автор. Если он продолжит успешно работать, то однажды он может даже оказаться на одной фотографии со мной!

Гилдерой Локхарт. Чудесный я.

Спорим, книга станет бестселлером. Ну же, спорим.

Людое Коробейник, защитник «Осмингтонских Ос» и сборной Англии.

Я читала и хуже.

Рита Москита, «Ежедневный оракул»

Об авторе Кеннильворти Висп — известный эксперт (и, по его словам, фанатик) квиддитча. Он является автором ряда книг, связанных с квиддитчем, среди них «Волшебство „Вигтаунских Воителей“», «Он летал как безумец» (биография „Опасного“ Дая Левеллина) и «Бъём Бладжеры! Способы защиты в квиддитче». Кеннильворти Висп делит своё время между домом в Ноттингемшире и тем стадионом, «где „Вигтаунские Воители“ играют на этой неделе». Его хобби включают нарды, вегетарианскую кухню и коллекционирование мётел старых моделей.

Предисловие

«Квиддитч сквозь века» — одна из наиболее популярных книг библиотеки Хогвартса. Мадам Пинс, наш библиотекарь, сообщила мне, что эту книгу «молотят, колотят и ею всячески помывают» почти каждый день, а это высокая оценка для любой книги. Игроки в квиддитч и болельщики безусловно получают удовольствие от книги господина Виспа, равно как и читатели, интересующиеся колдовской историей. Мы усовершенствовали квиддитч, и он усовершенствовал нас. Квиддитч объединяет ведьм и колдунов всех слоёв общества, собирая нас вместе в моменты веселья, триумфа и даже (для болельщиков «Палящих Пушек») отчаяния. Я вынужден признаться, что мне стоило труда уговорить мадам Пинс расстаться с одним из экземпляров, хотя бы на день, а это высокая оценка для любой книги. Игроки в квиддитч и болельщики безусловно получают удовольствие от книги господина Виспа, равно как и читатели, интересующиеся колдовской историей. Мы усовершенствовали квиддитч, и он усовершенствовал нас. Квиддитч объединяет ведьм и колдунов всех слоёв общества, собирая нас вместе в моменты веселья, триумфа и даже (для болельщиков «Палящих Пушек») отчаяния. Я вынужден признаться, что мне стоило труда уговорить мадам Пинс расстаться с объяснения мадам Пинс специально для ведьм и колдунов, приобретших эту книгу. «Comic Relief» борется с помощью смеха с бедностью, несправедливостью и бедствиями. Популярные развлечения превращаются в значительные суммы денег (174 миллиона фунтов стерлингов с момента основания в 1985 — более тридцати четырех миллионов Галеонов). Покупая эту книгу — а я советую вам купить её, так как в результате слишком длительного чтения этой книги без оплаты вы подпадёте под Воровское проклятие, — вы также сможете внести свой вклад в эту магическую деятельность. Я бы обманул читателей, если бы сказал, что это объяснение удовлетворило мадам Пинс и убедило её передать библиотечную книгу магглам. Она предложила несколько альтернатив, как, например, сообщить «Comic Relief», что библиотека сгорела, или просто сделать вид, что я скоропостижно скончался, не оставив указаний. Когда я сказал, что я по-прежнему предпочитаю мой изначальный план, она неохотно согласилась передать книгу. Несмотря на это, в тот момент, когда ей представало расстаться с

книгой, самообладание изменило ей и мне пришлось по одному отрывать её пальцы от корешка. Хотя я и снял обычные библиотечные заклятия, я не могу обещать, что все чары рассеялись: известно, что мадам Пинс склонна накладывать необычные заклинания на вверенные ей книги. В прошлом году я сам в задумчивости начал что-то рисовать на «Принципах полиморфных преобразований» и в тот же момент почувствовал, что книга бьёт меня по голове. Пожалуйста, обращайтесь с этой книгой осторожно. Не вырывайте страницы. Не бросайте её в ванну. Я не могу обещать, что мадам Пинс не набросится на вас, где бы вы ни были, и не наложит большой штраф. Всё, что мне остаётся, — это поблагодарить вас за поддержку «Comic Relief» и попросить магглов не пытаться играть в квиддитч дома — это полностью вымышленный спорт и в него никто, конечно же, не играет. Я также хотел бы воспользоваться этой возможностью и пожелать «Дружной Луже» удачи в следующем сезоне.

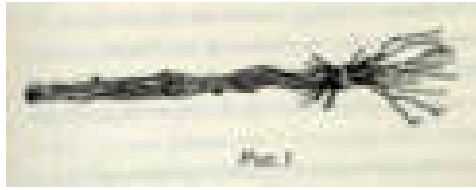
Албус Дамблдор

Глава первая

Эволюция летающей метлы.

Ещё ни одно придуманное волшебное заклинание не позволяет магу летать самостоятельно, при этом оставаясь человеком. Те зверомаги, которые превращаются в крылатых животных, конечно, могут насладиться полётом, но они, разумеется, редкость. Ведьма или волшебник, превращённые, скажем, в летучую мышь и оказавшиеся в воздухе, конечно, смогут полетать, но беда в том, что с мозгом летучей мыши они забудут, куда направлялись, ещё взлетая.

Левитация проста, но нашим предкам мало было подниматься на несколько футов от земли. Им хотелось большего — парить как птицы, но без неудобно растущих перьев. Сейчас мы уже привыкли, что каждая волшебная семья имеет как минимум одну летающую метлу, но мы редко спрашиваем себя, почему. Почему обычная, казалось бы, метёлка стала единственным предметом, разрешённым считаться легальным волшебным транспортом? Почему мы, жители запада, не летаем на коврах, которые так любят восточные маги? И почему не летающие бочки, кресла, ванны... Почему мётлы? Волшебники считали магглов корыстными и глупыми людьми. Они догадывались, что их соседи-магглы стали бы использовать их волшебные способности в свою пользу, узнав их реальные возможности. Так что ведьмам и волшебникам приходилось быть крайне осторожными и до того, как вышло Международное постановление о магической секретности. Поэтому, если они хотели иметь возможность летать, то транспорт должен был быть таким, чтобы его легко можно было скрыть. И тут появляется метла. Ведь она была идеальным решением этой проблемы; такой простой предмет быта не привлекал внимания магглов, её легко переносить, и стоила она дёшево. Тем не менее, первые мётлы, заколдованные для полётов, всё же имели свои недостатки. Документы показывают, что европейские ведьмы и волшебники используют мётлы аж с 962 г. до н. э. В древнем германском манускрипте того периода времени изображены люди, слезающие с мётел с лицами, явно не выражающими наслаждения от полёта. Гартин Локрин, шотландский волшебник начала XII века, пишет, что он бы с большим удовольствием посидел на бутылочных осколках и не заработал бы геморрой, от которого страдал после полётов на метёлочке...



Средневековая метла, представленная в Музее квиддитча в Лондоне, даёт объяснение дискомфорту Локрина. Тонкая буроватая ручка из необработанного ясеня, с веточками орешника, грубо обрубленными у верхушки, — уж это ни комфортабельно, ни аэродинамично. Заклятья, наложенные на такую метлу, примитивны: она полетит вперёд, на малой скорости, поднимется, опустится и остановится. Так как семьи волшебников сами мастерили себе мётлы, возникли большие изменения в её скорости, комфорте и управлении. К XII веку, впрочем, маги научились меняться удобствами, так что волшебник, делавший отличные мётлы, мог обменять метлу на зелье, которое его сосед делал лучше его. И вот в один прекрасный день мётлы стали удобными. Теперь на них летают больше для удовольствия, чем для того, чтобы добраться из пункта А в пункт В.

Глава вторая

Старинные игры на мётлах

Спортивные состязания на метлах возникли практически сразу после того, как мётлы были усовершенствованы настолько, чтобы поворачивать, а также изменять высоту и скорость полёта. Раннеколдовские тексты и изображения позволяют нам предположить, как выглядели игры наших предков. Многие уже исчезли, другие сохранились или же, изменившись, стали сегодняшними спортивными состязаниями. Прославленные шведские ежегодные гонки на метлах восходят к X веку. Участники преодолевают немногим более трехсот миль — от Коппаберга до Арьеплога. Путь проходит через заповедник драконов, а серебряный приз победителя имеет форму шведского Короткорыла. Сегодня гонки являются событием международного масштаба — колдуны всех стран собираются в Коппаберге, чтобы ободрить вышедших на старт, а затем телепортируются в Арьеплог, дабы приветствовать доживших до финиша. Знаменитая картина «Guenther der Gewalttaetige ist der Gewinner» («Гюнтер Грозный — Победитель»), датированная 1105 годом, представляет древнегерманскую игру штихшток. Двадцатифутовый шест был увенчан надутым драконьим пузырем. Задачей одного из игроков, привязанного за талию к столбу верёвкой, была защита этого пузыря. Верёвка не позволяла защитнику отлететь от столба более чем на десять футов. Все остальные игроки по очереди подлетали к пузырю и пытались проколоть его заострённым концом своих мётел. Защитник мог пользоваться своей палочкой для отражения атаки. Игра прекращалась, если пузырь был проколот, если защитник смог заклятьями вывести всех остальных игроков из строя или если он падал от изнеможения. В штихшток перестали играть в XIV веке. В Ирландии большое распространение получила игра айнгигейн. Она воспета во многих ирландских балладах (утверждается, что легендарный волшебник «Фанатик» Финган был чемпионом по айнгигейну). В этой игре игроки один за другим хватают мяч (называемый «дом») — на самом деле использовался желчный пузырь козы — и пытаются пролететь с ним через цепочку горящих бочек, подвешенных высоко в воздухе. Пузырь должен быть проброшен через бочки. Игрок, ухитрившийся пробросить его через

все бочки быстрее всех и не загореться, считается победителем. Шотландия является родиной одной из самых опасных игр на метлах — креотценна. Эта игра описана в трагической гэльской поэме XII века. Первые строфы этой поэмы в современном переводе звучат следующим образом:

Вот дюжина смелых, здоровых парней

Укрепили котлы и готовы взлететь.

Их в небо рог зовёт поскорей — Но десяти суждено умереть... Каждый игрок в креотценн привязывал к голове котёл. По сигналу рога или барабана до сотни заколдованных обломков скал и камней, которые до этого висели в сотне футов над землёй, падают на землю. Игроки в креотценн взлетают в воздух и пытаются поймать в свои котлы как можно больше камней. Эта игра пользовалась большой популярностью в средние века, и многие шотландские волшебники считали её отличной проверкой на мужество и храбрость, несмотря на огромное количество несчастных случаев, происходивших во время игры. Игра была запрещена в 1762 году, и хотя Магнус «Вмятоголовый» Макдональд организовал в 60-х годах XIX века кампанию по возвращению креотценна, Министерство магии отказалось вновь разрешать эту игру. Игра сдвигудар была популярна в Англии, в Девоне. Она напоминает грубую форму дуэли, где основная цель игроков заключается в том, чтобы спихнуть с мётел как можно больше соперников. Победителем считается последний игрок, удержавшийся на метле. Игра деретеннис появилась в Херефордшире. Как и в штихштоке, в этой игре используется надутый пузырь, обычно свиной. Игроки садятся задом наперёд на свои мётлы и бьют прутьями метлы по пузырю, перебрасывая его взад-вперёд через ограду. Если один из игроков не попадает по пузырю, то его противнику засчитывается одно очко. Победителем становится игрок, первым набравший 50 очков. В деретеннис до сих пор играют в Англии, хотя эта игра никогда не была особенно популярной. Сдвигудар дожил до наших дней только в качестве детской забавы. Однако на болоте Квирдитч родилась игра, которая в один прекрасный день стала самой популярной среди волшебников.

Глава третья

Игра с болота Квирдитч

Своим знанием о зарождении квиддитча мы обязаны запискам ведьмы Герти Кеддл, жившей на краю болота Квирдитч в XI веке. К счастью для нас, она вела дневник, находящийся сегодня в Музее квиддитча в Лондоне. Отрывки, представленные ниже, являются переводом с неграмотного саксонского. Вторник. Жарко. Эта компания с другой стороны болота снова была здесь. Играют в дурацкую игру на мётлах. Большой кожаный мяч угодил в мою капусту. Я заколдовала того, кто пришёл его забрать. Он мне ещё полетает коленками назад, боров! Вторник. Сыро. Была на болоте, собирала крапиву. Идиоты на мётлах снова играют. Немного посмотрела из-за утёса. У них новый мяч: бросают его друг другу и пытаются засунуть в деревья с противоположных концов болота. Вздор, бессмысленный вздор! Вторник. Ветрено. Гвеног зашла на чашку крапивы, затем пригласила меня развлечься. Закончилось всё наблюдением за тем, как эти балбесы играют в свою игру на болоте. Этот большой шотландский колдун с холма тоже был там. Теперь у них есть ещё два тяжелых валуна, старающихся сбить их с мётел. К сожалению, пока я смотрела, этого не произошло. Гвеног сказала, что она сама часто играет. Ушла домой с отвращением. Эти отрывки сообщают нам много больше, чем Герти Кеддл могла бы догадаться — вне всякой зависимости от того, что она знала название только одного дня недели. Во-первых, мяч, угодивший на её капустную грядку, был сделан из кожи, как и сегодняшний Кваффл. Надутые пузыри, использовавшиеся в других играх на мётлах того времени, было бы сложно прицельно бросать, особенно при ветре. Во-вторых, Герти пишет, что игроки «пытаются засунуть мяч в деревья с противоположных концов болота» — очевидно, ранний способ забивания голов. В-третьих, она упоминает предшественников Бладжеров. Чрезвычайно интересно присутствие «большого шотландского колдуна» — был ли он игроком в креотценн? Его ли идеей было заколдовать валуны, так чтобы они угрожающе летали по полю, подобно камням в его родной игре? Мы не находим дальнейших упоминаний об игре с болота Квирдитч вплоть до XII века, когда колдун Гудвин Нин взялся за перо, дабы написать своему норвежскому родственнику Олафу. Нин жил в Йоркшире — что

показывает распространение игры в Британии за сто лет, прошедших с момента, когда Герти Кеддл впервые засвидетельствовала её. Письмо Нина хранится в архивах норвежского Министерства магии.

Дорогой Олаф! Как дела? У меня все хорошо, хотя Гунхильда и подцепила драконью слепоту. В прошлую субботу мы смогли насладиться игрой в квиддич — и это несмотря на то, что Гунхильда не могла быть Хватателем, и её пришлось заменить кузнецом Рэдалфом. Команда из Илки играла хорошо, но — куда им до нас! Мы упорно тренировались целый месяц и забили сорок два раза. Рэдалф получил Бладером по голове, из-за того, что старик Угга со своей дубинкой был не слишком быстр. Новые бочки для забивания оказались вполне удачны — по три с каждого конца, укреплены на ходулях. Их нам дала Уна из гостиницы. По случаю нашей победы она же целую ночь угощала нас бесплатным мёдом. Гунхильда была не очень довольна моим поздним возвращением... Мне пришлось уворачиваться от пары мерзких заклятий, но теперь всё в порядке. Посылаю с лучшей совой, которую удалось достать. Надеюсь, она справится.

Твой брат.

Гудвин Мы видим, какой прогресс произошёл в развитии игры за сто лет. Жена Гудвина была Хватателем — возможно, устаревшее название Нападающего. Бладер (безусловно, Бладжер), ударивший кузнеца Рэдалфа, должен был быть отбит Уггой — очевидно, бывшим Отбивающим, так как именно он был вооружен дубинкой. Воротами теперь служили не деревья, а бочки, установленные на ходулях. Тем не менее, один важный элемент игры всё ещё отсутствовал — золотой Снитч. Четвёртый квиддитчный мяч был добавлен не раньше середины XIII века, и произошло это довольно странным образом.

Глава четвёртая

Появление золотого Снитча.

С начала XII века среди ведьм и колдунов была весьма популярна охота на снитжетов. Золотой снитжет (см. рис. 2)



в наши дни является охраняемым видом, но в то время он был широко распространён в Северной Европе. Магглы не подозревали о существовании снитжетов, во многом благодаря их скрытности и скорости полёта. Маленький размер снитжета, его проворство в воздухе, способность избегать хищников — всё это увеличивало почётность его поимки. На гобелене XII века, хранящемся в Музее квиддитча, изображены маги, вылетевшие на охоту. В первой части гобелена одни охотники несут сети, другие используют волшебные палочки, третьи пытаются поймать птицу голыми руками. Гобелен показывает, что часто удачливый охотник давил снитжета. В заключительной части полотна мы видим награждение колдуна, поймавшего птицу, мешком золотых монет. Охота на снитжетов была предосудительна по ряду причин. Каждый здравомыслящий колдун должен осуждать уничтожение этих маленьких миролюбивых птичек просто забавы ради. Более того, охота, как правило, происходила при свете дня, а это приводило к тому, что магглы становились свидетелями полётов на метле. Однако тогдашний Совет колдунов не препятствовал росту популярности охоты на снитжетов. Как мы увидим ниже, Совет не считал эту забаву чем-то дурным. Пути охоты на снитжетов и квиддитча пересеклись в 1269 году на матче, посещённом самим главой Совета колдунов Барбарисом Болттауном. Мы знаем об этом из письма госпожи Модесты Кролли из Кента её сестре Пруденции в Абердин (это письмо также хранится в Музее квиддитча). Согласно госпоже Кролли, Болттаун купил снитжета в клетке и сообщил собравшимся, что игроку, поймавшему птицу в

ходе матча, учреждена награда — сто пятьдесят Галеонов (соответствует более чем миллиону Галеонов сегодня. Вопрос о том, собирался ли глава Болттаун выплатить эту сумму, является спорным).

Госпожа Кролли пишет о том, что произошло дальше: Все игроки, как один, поднялись в воздух, полностью игнорируя Кваффл и увертываясь от Бладеров. Оба Защитника оставили кольца и присоединились к охоте. Бедный маленький сниджет метался над полем, пытаясь ускользнуть, но колдуны-зрители удерживали его заклинанием Отталкивания. Ты знаешь, Пруда, что я думаю об охоте на сниджетов и какова я, когда выхожу из себя. Я выбежала на поле и закричала: «Глава Болттаун, это не спорт! Отпустите сниджета и позвольте насладиться благородной игрой в квадич, ради которой мы все и пришли!» Поверишь ли, Пруда, этот скот лишь рассмеялся и бросил в меня пустой клеткой. Пруда, я пришла в ярость — это было уже слишком. Когда бедный маленький сниджет пролетал мимо, я воспользовалась Призывающим заклинанием. Ты знаешь, Пруда, как хороши мои Призывающие заклятия — и, конечно, мне было легче попасть в цель, не сидя в это время на метле! Пташка влетела мне прямо в руку. Я засунула её под мантию и бросилась бежать. Они меня, конечно, поймали, но не раньше, чем я выбралась из толпы и выпустила сниджета. Глава Болттаун был очень зол, и на мгновение мне подумалось, что мне суждено стать рогатой жабой или кем-нибудь похуже, но, к счастью, советники успокоили его, и мне всего лишь присудили штраф в десять Галеонов за срыв игры. Конечно же, у меня никогда не было десяти Галеонов за всю жизнь, так что со старым домом пришлось расстаться. Я скоро приеду жить к тебе — на моё счастье, они не забрали гиппогрифа. И я должна сказать тебе, Пруда, что глава Болттаун лишился бы моего голоса на выборах, если бы он у меня был.

Твоя любящая сестра.

Модеста Смелый поступок госпожи Кролли мог спасти одного сниджета, но не всех птиц.

Идея главы Болттауна изменила квиддитч навсегда. Вскоре золотых сниджетов стали выпускать на всех играх, и в каждой команде появился специальный игрок, Охотник, единственной задачей которого было поймать птицу. Когда её убивали, игра прекращалась, а команда охотника получала дополнительные сто пятьдесят очков — в память о ста пятидесяти Галеонах, обещанных главой Болттауном. Зрители не давали сниджету улететь за пределы

поля с помощью отталкивающих заклятий, упомянутых госпожой Кролли. В середине следующего века численность популяции золотых сниджетов настолько снизилась, что Совет колдунов, возглавляемый значительно более просвещенной Эльфридой Клагг, признал их охраняемым видом, тем самым запрещая убой и использование в квиддитче. В Сомерсете был основан заповедник сниджетов имени Модесты Кролли. Одновременно с этим начались интенсивные поиски замены, которая бы позволила продолжить игры. Изобретение золотого Снитча приписывается колдуну Арбалету Мастерсу из Лощины Годрика. В то время как квиддитчные команды по всей стране пытались найти другую птицу для игры, Мастерс, искусный колдун по металлу, поставил перед собой задачу: создать шар, повторяющий поведение и манеру полёта сниджета. Его успех превзошёл все ожидания, судя по количеству заказов со всей страны, оставшихся после его смерти. Золотой Снитч, изобретённый Мастерсом, был шаром размером с грецкий орех и весом со сниджета. Его серебристые крылья имели шарниры, что позволяло Снитчу менять направление с молниеносностью и точностью живой модели. В отличие от сниджета, Снитч был заколдован так, чтобы всегда оставаться в пределах поля. Можно сказать, что появление золотого Снитча закончило процесс, начатый за триста лет до этого на болоте Квиддитч. Квиддитч по-настоящему родился.

Глава пятая

Противомаггловая безопасность

В 1398 году колдун Захарий Брюзга впервые полностью описал игру в квиддитч.

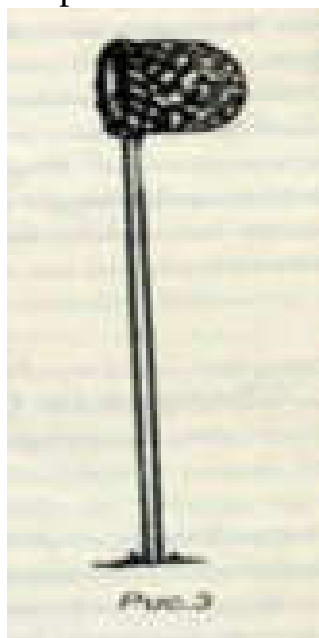
Он начал с подчёркивания необходимости соблюдать во время игры правила противомаггловой безопасности: «Выберите пустынную вересковую поляну вдали от поселений магглов и удостоверьтесь, что ваши полёты не привлекают внимания. Заклинания Отталкивания магглов полезны при организации постоянного поля. Кроме того, рекомендуется играть ночью». Из решения Совета колдунов от 1362 года, запретившего проведение игр на расстоянии меньше пятидесяти миль от городов, мы можем сделать вывод, что замечательным советам Брюзги не всегда следовали. Популярность игры быстро возростала, это очевидно из поправки, внесённой в этот запрет в 1368 году, объявившей незаконным проведение матчей менее чем в ста милях от городов. В 1419 Совет принял знаменитый декрет, гласивший, что игры в Квиддитч не должны проводиться «где бы то ни было — рядом с любым местом, где есть хоть малейший шанс того, что магглы вас заметят, а то мы ещё посмотрим, как вы будете играть, прикованные к стене темницы». Каждый школьник знает, что именно полётам на метле магглы чаще всего становятся свидетелями. Ни одно магглское изображение ведьмы не обходится без метлы, и сколь бы нелепы ни были эти рисунки (ни одна из мётел, изображаемых магглами, и секунды не продержится в воздухе), они напоминают нам, что мы слишком много веков были легкомысленны и не должны удивляться тому, что для магглов мётлы и колдовство неразрывно связаны. Подобающие меры безопасности не были приняты до тех пор, пока Устав Международной конфедерации чародеев о секретности (1692 года) не постановил, что Министерства магии ответственны за все последствия колдовских игр, проводимых на территории их стран. Это, в свою очередь, привело в Великобритании к созданию Отдела волшебных игр и спортивных состязаний. Команды, пренебрегшие постановлениями Министерства, были распущены. Наиболее известным случаем подобного рода были «Хлопушки Хайленда» — шотландская команда, известная не только невзрачными квиддитчными талантами, но и послематчевыми празднествами.

После их поединка с «Силлотскими Стрелами» (см. главу 7) в 1814 году Хлопушки запустили свои Бладжеры в ночное небо и вылетели на охоту за командным талисманом — Гебридским Чёрным драконом. Представители Министерства магии задержали их над Айверниссом, и «Хлопушки Хайленда» больше никогда не играли. В наши дни квиддитчные команды играют на специальных стадионах, созданных Отделом волшебных игр и спортивных состязаний, на которых соблюдается должный уровень противомоггловой безопасности. Как и писал шестьсот лет назад Захария Брюзга, наиболее безопасные поля — пустынные вересковые поляны.

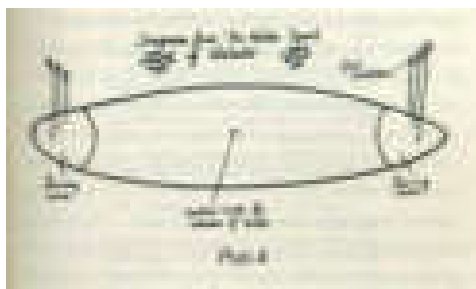
Глава шестая

Изменения в квиддитче с XIV века

Игровое поле Захарий Брюзга описывает игровое поле XIV века как овальную площадку длиной в пятьсот футов и шириной в сто восемьдесят футов, с небольшим, около двух футов в диаметре, центральным кругом. Брюзга сообщает, что судья (или квиферы, как его называли тогда) вносил четыре мяча в центральный круг, а четырнадцать игроков выстраивались вокруг него. В тот момент, когда мячи отпускали (Кваффл судья бросал, см. раздел «Кваффл» ниже), игроки поднимались в воздух. Воротами во времена Брюзги всё ещё служили большие корзины на шестах, как указано на рис. 3.



В 1620 году Квинт Умфравилль написал книгу, озаглавленную «Благородная забава колдунов» и включавшую схему игрового поля XVII века (рис. 4).



Здесь мы видим появление участка, известного нам как штрафная площадка (см. раздел «Правила»). Корзины-ворота стали значительно меньше и значительно выше, чем во времена Брюзги. В

1883 году корзины вышли из употребления и были заменены используемыми и по сей день обручами. Об этом нововведении сообщил «Ежедневный оракул» того времени. С тех пор поле для игры в квиддитч не изменилось.

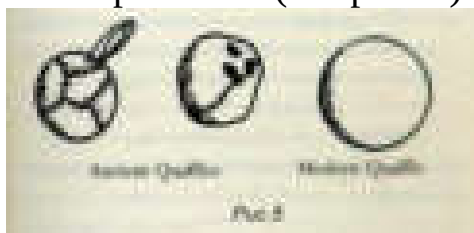
ВЕРНИТЕ НАШИ КОРЗИНЫ!

Именно такие возгласы можно было услышать по всей стране от игроков в квиддитч вчера вечером, когда стало ясно, что Отдел волшебных игр и спортивных состязаний принял решение о сожжении корзин, веками служивших воротами для квиддитча. «Не надо преувеличивать, мы не собираемся их сжигать, — сказал представитель отдела в ответ на нашу просьбу прокомментировать это решение. — Как вы могли заметить, корзины бывают различных размеров. Мы пришли к выводу о невозможности стандартизации размера корзин и, тем самым, о невозможности уравнивать условия игры по всей Британии. К примеру, у некоей команды из Барнтона корзины, предназначенные для противника, столь малы, что в них не войдёт и виноградина. Себе же они поставили огромные плетёные короба! Так не пойдёт. Мы установили единый размер обруча. Теперь всё будет по-честному». В этот момент представитель отдела был вынужден удалиться из-за града корзин, обрушенного на него разъярёнными демонстрантами, собравшимися в зале. Несмотря на то, что в произошедших за этим беспорядках были обвинены гоблины-подстрекатели, нет сомнения, что поклонники квиддитча во всей Великобритании скорбели о конце той игры, которую мы знали. «Без корзинок все будет не так, — грустно сказал один старый колдун. — Помню, когда был совсем мальцом, мы любили поджигать их во время матча — просто так, для смеха. С обручами так не выйдет. Полдела пропало...»

«Ежедневный оракул», 12 февраля 1883 г.

МЯЧИ.

Кваффл. Как мы знаем из дневника Герти Кеддл, Кваффл делался из кожи с давнейших времен. Единственный из четырёх квиддитчных мячей он изначально не был заколдован, а просто сшит из кожи. Поскольку его надо было ловить и бросать одной рукой, к Кваффлу часто пришивали ремешок (см. рис. 5).



У некоторых ранних Кваффлов были сделаны специальные отверстия для пальцев. С открытием в 1875 году схватывающих заклятий необходимость в ремешках и отверстиях для пальцев отпала, так как Нападающий смог держать заколдованный мяч и без таких приспособлений. Современный Кваффл имеет двенадцать дюймов в диаметре и сделан без швов. Он был впервые выкрашен алым в 1711 году, после игры во время сильного дождя, когда при любом падении его приходилось долго искать в грязи. Кроме того, Нападающих раздражала необходимость пикировать каждый раз, когда они упускали мяч. Поэтому вскоре после того, как Кваффл изменил цвет, ведьме Дейзи Пеннифолд пришла в голову мысль заколдовать его так, чтобы, будучи выроненным, он медленно падал, словно погружаясь в воду — тем самым давая Нападающим возможность поймать его в воздухе. Кваффл Пеннифолд используется и в наши дни.

Бладжеры. Как мы видели, первыми Бладжерами (или бладерами) были летающие валуны, отёсанные ко времени Брюзги в форме шара. Это имело значительный недостаток, так как уже в XV веке такие валуны могли быть разбиты магически заряженными дубинками Отбивающих. В таком случае всё оставшееся время игроков преследовал летающий гравий. Возможно, именно из-за этого в начале XVI века некоторые команды начали экспериментировать с металлическими Бладжерами. Агата Голавль, специалист по раннеколдовским предметам быта, нашла не менее двенадцати свинцовых Бладжеров того периода. Бладжеры были обнаружены как в ирландских торфяниках, так и на английских болотах. «Без сомнения, — пишет Агата Голавль, — перед нами именно Бладжеры, а не пушечные ядра. Заметны неотчетливые следы от магически заряженных бит. Также можно видеть признаки колдовского (в отличие от маггловского) производства — гладкость линии, совершенная симметрия. Решающим аргументом стало то, что каждый из этих шаров, будучи выпущен из коробки, начинал со свистом носиться по моему кабинету, стараясь сбить меня с ног». Свинец оказался слишком мягким для изготовления Бладжеров (каждая вмятина, оставшаяся на мяче, влияла на его способность лететь по прямой). Сегодня все Бладжеры делаются из железа. Они имеют десять дюймов в диаметре. Бладжеры заколдованы преследовать любых игроков, не делая никаких различий.

Предоставленные сами себе, они ударят ближайшего к ним игрока. Именно поэтому задача Отбивающих — отбросить Бладжеры

как можно дальше от своей команды.

Золотой Снитч. Золотой Снитч имеет размер грецкого ореха, то есть размер золотого сниджета, и заколдован избегать поимки как можно дольше. Существует легенда о золотом Снитче, которому удалось уворачиваться в течение шести месяцев на вересковой поляне Бодмин в 1884 году. В итоге обе команды сдались, проклиная игру своих Ловцов. Корнуэльские колдуны, знакомые с местностью, утверждают, что Снитч всё ещё живёт на поляне, но мне не удалось проверить это.

ИГРОКИ.

Защитник. Защитники, безусловно, существовали уже в XIII веке (см. главу 4), но их роль с тех пор изменилась. Согласно Захарию Брюзге, Защитник «должен первым спешить к корзинам, ибо его задача не дать Кваффлу в них попасть. Защитник должен остерегаться и не залетать слишком далеко от своих ворот, дабы не подвергать их опасности в своё отсутствие. Тем не менее, быстрый Защитник может забить гол и успеть вернуться к своим воротам, чтобы не дать противнику сравнять счёт. Стоит ли предпринимать такие действия, оставляется на усмотрение самого Защитника». Из процитированного отрывка следует, что во времена Брюзги Защитники были Нападающими с некоторыми дополнительными функциями. Они имели право перемещаться по всему полю и забивать голы. К тому времени, когда Квинт Умфравилль написал «Благородную забаву колдунов» (1620), задача Защитника упростилась. К игровому полю были добавлены штрафные площадки, и Защитникам рекомендовалось не покидать их пределов. Тем не менее, Защитник может вылететь из штрафной, дабы испугать Нападающего или преградить ему путь.

Отбивающие. Обязанности Отбивающих мало изменились с течением времени. Мы можем предположить, что Отбивающие появились сразу же после возникновения Бладжеров. Их первой обязанностью было защитить членов своей команды, для чего они и используют биты (как некогда дубинки, см. письмо Гудвина Нина в главе 3). Отбивающие никогда не должны были забивать голы. Более того, нет никаких сведений о том, что они вообще когда-нибудь держали Кваффл в руках. Чтобы отбивать Бладжеры, Отбивающим необходимо быть крепкими физически. Изза этого, как правило, эту роль играли колдуны, а не ведьмы. Отбивающим также необходимо отличное чувство равновесия, так как иногда, чтобы нанести удар по Бладжеру, им надо оторвать от метлы обе руки.

Нападающие. Нападающий — старейшая специальность игрока в квиддитч, ведь некогда игра состояла только из забивания голов. Нападающие бросают Кваффл друг другу и зарабатывают своей команде по десять очков при каждом попадании в один из обручей ворот. Единственное за историю квиддитча изменение в правилах нападения произошло в 1884 году, через год после того, как обручи заменили корзины. Было введено новое правило, гласившее, что только нападающий с Кваффлом может влететь в штрафную площадку. Если более чем один Нападающий оказывался в штрафной, гол не засчитывался. Это правило было создано для того, чтобы запретить «подставу» (см. раздел «Нарушения» ниже) — маневр, при котором два Нападающих влетают в штрафную площадку и сшибают вратаря, тем самым оставляя ворота свободными для третьего Нападающего. Отклики на это нововведение были опубликованы в «Ежедневном оракуле».

«НАШИ НАПАДАЮЩИЕ НЕ НАДУВАЮТ!»

Таков был отклик ошеломленных поклонников квиддитча в Великобритании вчера вечером, когда Отдел волшебных игр и спортивных состязаний объявил о так называемом «штрафном за подставу». «Количество подстав увеличивается, — сообщил нам усталый представитель отдела. — Мы полагаем, что новое правило позволит избежать участвовавших в последнее время травм Защитников. Отныне только один Нападающий сможет атаковать Защитника, в отличие от сегодняшней ситуации, при которой трое Нападающих его избивают. Игра станет чище и справедливей». В этот момент представитель Отдела был вынужден удалиться, так как разъярённая толпа начала бросать в него Кваффлы. Колдуны из Отдела Соблюдения агических законов прибыли, дабы рассеять толпу, угрожавшую «подставить» самого Министра магии. Веснушчатый мальчик шести лет покинул зал в слезах. «Я любил подставу, — всхлипнул он в разговоре с „Ежедневным оракулом“. — Мы с папкой любили зырнуть, как размазывают вратаря. Я больше не пойду на квиддитч».

«Ежедневный оракул»,

22 июля 1884 г.

Ловец. Это, как правило, самые лёгкие и быстрые игроки. Ловцам необходим острый глаз, равно как и умение летать, держась только одной рукой или не держась руками вообще. Учитывая важность их роли для исхода игры — поимка Снитча очень часто позволяет вырвать победу в безнадежных, казалось бы, ситуациях —

весьма вероятно, что именно против Ловцов будут применены нечестные приёмы. И действительно, при всём том, что некий флёр очарования сопровождает Ловца, как игрока, летающего лучше других, именно им, как правило, достаются самые тяжёлые травмы. «Выведи Ловца из строя», — гласит, согласно Бруту Скримгеру, первое правило «Откровения Отбивающих».

Правила

Следующие правила были установлены Отделом волшебных игр и спортивных состязаний при его создании в 1750 году.

1. Несмотря на то, что нет ограничений на высоту полёта игроков во время игры, они не должны пересекать границы игрового поля. В противном случае команда должна передать Кваффл команде-сопернице.

2. Капитан команды может попросить у судьи тайм-аут. Только в этом случае ноги игроков могут коснуться земли во время игры. В случае если игра длилась более двенадцати часов, тайм-аут может быть продлён до двух часов. При неготовности команды вернуться на площадку по истечении этого срока ей засчитывается поражение.

3. Судья может назначить штрафной бросок в ворота команды. Нападающий, выполняющий штрафной, вылетает из центрального круга по направлению к штрафной площадке. Все остальные игроки, за исключением Защитника команды-соперницы, должны держаться в стороне при выполнении штрафного броска.

4. Кваффл может быть отнят у другого игрока, но ни при каких обстоятельствах игрок не имеет права захватывать часть тела другого игрока.

5. В случае травмы замена игроков не производится. Команда должна продолжить игру без травмированного игрока.

6. Палочки могут быть принесены на игровое поле [1], но ни при каких обстоятельствах не должны быть использованы против игроков команды-соперницы, их мётел, судьи, мячей или кого-либо из зрителей.

7. Игра в квиддитч заканчивается в момент поимки золотого Снитча или по взаимной договоренности капитанов.

Нарушения Правила пишутся, чтобы быть нарушенными. В списках Отдела волшебных игр и спортивных состязаний значатся семьсот различных нарушений. Известно, что все они были совершены в финале первого Кубка мира в 1473 году. Полный список нарушений, тем не менее, никогда не был опубликован. С точки зрения отдела, он может «навести на мысль». Мне повезло, и я смог

получить доступ к описаниям этих нарушений в процессе подготовки книги. Я могу подтвердить, что публикация списка никому не пойдет во благо. Девяносто процентов нарушений невозможны, покуда соблюдается запрет на использование палочек против команды-соперницы (установлен в 1538 году). Из оставшихся десяти процентов о большинстве можно с уверенностью сказать, что их не совершит даже самый грубый игрок: «поджог оперения метлы противника», «удар метлы противника битой», «нападение на противника с топором». Однако нельзя сказать, что сегодняшние игроки в квиддитч никогда не нарушают правила. Десять наиболее распространённых нарушений указаны ниже. Правильная квиддитчная терминология указана в первом столбце.

Название Совершается

Выбивание Отбивающим Удар по Бладжеру в направлении публики, чтобы вызвать прекращение игры — распорядители будут вынуждены защищать зрителей. Иногда используется беспринципными игроками, дабы помешать Нападающему команды-соперницы.

Забалт Всеми игроками

Захват метлы с целью сбить противника с курса.

Засовывание Защитником

Просовывание какой-либо части тела через обруч ворот, дабы выбить Кваффл.

Защитник должен закрывать ворота спереди, а не сзади.

Захвост Всеми игроками Захват хвоста метлы соперника с целью замедления его полёта или создания помехи для оного.

Навес Нападающим Рука всё ещё держит Кваффл, когда он проходит через обруч ворот (Кваффл должен быть брошен)

Налёт Всеми игроками

Полёт с целью столкновения.

Пихание Всеми игроками

Чрезмерное использование локтей против соперников.

Порваффл Нападающим Нанесение порчи Кваффлу с целью ускорить его падение или заставить его лететь зигзагом.

Подстава Нападающими

Более чем один Нападающий в штрафной площадке.

Снитчавство Всеми игроками

Касание или поимка золотого Снитча любым игроком, кроме Ловца.

Судьи Судейство квиддитчных матчей некогда было делом

только наиболее отважных ведьм и колдунов. Захарий Брюзга сообщает, что судья Киприан Йодль из Норфолка погиб во время товарищеского матча в 1357 году. Наложивший проклятие так никогда и не был пойман, но предполагается, что им был один из зрителей. Несмотря на то, что с тех пор не произошло ни одного документально подтверждённого случая убийства судьи, имели место случаи зачаровывания судейских мётел, наиболее опасным из которых было превращение судейской метлы в Портключи, в результате чего судья исчезал в середине матча, после чего месяцы спустя его находили в пустыне Сахаре. Отдел волшебных игр и спортивных состязаний издал строгие указания по обеспечению безопасности мётел участников, и подобные инциденты в наше время, к счастью, чрезвычайно редки. Настоящий квиддитчный судья должен не только отлично летать на метле, но и одновременно следить за проказами четырнадцати игроков. Вследствие этого наиболее распространенной травмой судьи является вывих шеи. На профессиональных поединках у судьи есть помощники, стоящие вдоль границ поля и следящие, чтобы ни мячи, ни игроки не покидали его пределов. В Великобритании судьи отбираются Отделом волшебных игр и спортивных состязаний. Они должны сдать серьёзные экзамены по полётам на метле, изнуряющие проверки на знание правил квиддитча и, пройдя серию напряжённых испытаний, доказать, что они не наложат проклятия на оскорбившего игрока даже под сильным давлением. [1] Право постоянного ношения палочек было установлено Международной Федерацией Волшебников в 1692 году, когда гонения на колдунов достигли апогея и многие собирались скрыться.

Глава седьмая

Квиддитчные команды

Великобритании и Ирландии

Необходимость сохранить квиддитч в тайне от магглов объясняет решение Отдела волшебных игр и спортивных состязаний Министерства магии ограничить количество игр, проводимых в год, и если игры любителей могут проводиться неограниченно, куда соблюдаются предписания отдела, то количество профессиональных квиддитчных команд было ограничено с созданием Лиги в 1674 году. Тогда тринадцати лучшим командам Великобритании и Ирландии было предложено вступить в Лигу, а остальным — объявить о роспуске. Эти тринадцать команд и оспаривают Кубок Лиги каждый год.

Вигтаунские Воители. Этот клуб из юго-западной Шотландии был основан в 1422 году семерыми детьми колдуна-мясника по имени Уолтер Паркин. Четыре брата и три сестры были по всем меркам грозной командой. Они редко проигрывали, отчасти, как говорят, из-за страха, испытываемого соперниками при виде Уолтера, стоящего у края поля с палочкой в одной руке и большим разделочным ножом — в другой. На протяжении веков потомки Паркина продолжали выступать за «Воителей», и в память о происхождении команды её игроки до сих пор носят кроваво-красную форму с большим серебряным разделочным ножом на груди.

Гарпии Гервена. Гарпии Гервена, один из старейших валлийских клубов (основан в 1203 году), уникален тем, что в его состав всегда входили только ведьмы. Мантии Гарпий темно-зелёного цвета с золотым когтем на груди. Победа над «Гейдельбергскими Гончими» в 1953 году признана одной из лучших игр за всю историю квиддитча. Продолжавшаяся семь дней игра была окончена потрясающей поимкой Снитча Ловцом «Гарпий» — Глиннис Гриффитс. В конце матча капитан «Гончих» Рудольф Бранд лихо спустился с метлы и сделал предложение капитану Гарпий, Гвендолен Морган, в ответ так ударившей его своей «Чистюлей-5», что Бранд получил сотрясение мозга.

Гордость Гленельга. Эта команда происходит с острова Скай, где она была основана в 1292 году. «Гордости», как их называют

болельщики, носят тёмно-пурпурные мантии с золотой звездой на груди. Их наиболее известный нападающий Катриона Маккормак была капитаном команды в 1960-х и привела её к двум победам в национальном первенстве. Кроме того, Катриона Маккормак тридцать шесть раз выступала за сборную Шотландии. Её дочь Миган сегодня — Защитник «Гордости Гленельга». (Её сын Кирли — ведущий гитарист популярной группы «Вещие сестрички»).

Дружная Лужа. Основанная в 1163 году «Дружная Лужа» — старейшая команда Лиги. На счету команды двадцать две победы в национальном первенстве и две — в Кубке Европы. Командный гимн «Парни, бейте Бладжеры сильнее и зажмите этот Кваффл» был недавно записан волшебницей-певицей Селестиной Ворбек для сбора средств в поддержку Лечебницы имени Святого Мунго. Игроки Лужи носят тёмносиние мантии с эмблемой клуба — двумя скрещёнными камышами.

Катапульты Керфилли. Игроки валлийских «Катапульт», созданных в 1402 году, носят форму с вертикальными зелёными и алыми полосами. Страницы истории команды украшены восемнадцатью победами в национальном первенстве и знаменитым триумфом 1956 года, когда в финале Европейского кубка они одержали победу над норвежскими «Корщунами Карасека». Трагическая гибель наиболее известного игрока «Катапульт», «Опасного» Дая Левеллина, съеденного химерой во время отпуска в Микенах (Греция), послужила поводом для объявления национального траура в Уэльсе. Мемориальная медаль имени Опасного Дая присуждается теперь в конце каждого сезона игроку, совершавшему наиболее рискованные маневры.

Коростели Кенмэр. Эта ирландская команда, основанная в 1291 году, всемирно известна представлениями, устраиваемыми их талисманами — лепреконами и сопровождаемыми игрой на арфе их болельщиков. У «Коростелей» изумруднозелёные мантии с двумя обращёнными спиной друг к другу желтыми «К» на груди. Даррен О'Хара, защитник «Коростелей» с 1947 по 1960 год, был трижды капитаном сборной Ирландии и является изобретателем «атакующей позиции „Ястребиная голова“ (см. „Огненный Кубок“, глава 10).

Летучие мыши Лимавади. Эта наиболее популярная команда Северной Ирландии выигрывала Кубок двадцать семь раз, уступив по этому показателю всего лишь одной команде. У игроков этой команды чёрные мантии с алой летучей мышью на груди. Их знаменитый талисман, летучая мышь Барни, также известен своим

участием в рекламе масляного эля (Барни: Я пищу от масляного эля!)

Осмингтонские Осы. «Осмингтонские Осы» носят мантии с чёрными и жёлтыми горизонтальными полосами и с изображением осы на груди. Основанные в 1312 году «Осы» побеждали восемнадцать раз в национальном первенстве и дважды становились полуфиналистами Кубка Европы. Название команды считается восходящим к неприятной истории, произошедшей на матче с «Силлотскими Стрелами» в середине XVII века, когда Отбивающий, пролетая мимо дерева на краю поля, увидел на нём осиное гнездо и выбил его в сторону Ловца «Стрел», пострадавшего столь сильно, что ему пришлось покинуть игру. Осмингтонцы выиграли и сделали осу своим талисманом. Болельщики «Ос» (также известные как «Жала») традиционно громко жужжат, дабы отвлечь внимание нападающих противника при выполнении штрафного броска.

Палящие Пушки. Многие, возможно, сочтут, что дни славы «Палящих Пушек» отошли в прошлое, но их заядлые болельщики живут надеждой на возрождение былого. «Пушки» побеждали в чемпионате двадцать один раз, но в последний раз это произошло в 1892 году, а их выступлениям в XX веке никогда не хватало блеска. Форма игроков — ярко-оранжевая, она украшена летящим ядром и чёрной двойной буквой «П». Девиз клуба был изменён в 1972 году с «Мы победим» на «Скрестим пальцы и будем надеяться на лучшее».

Силлотские Стрелы. Эта североанглийская команда была основана в 1612 году. Их форма — светлоголубая и украшена серебряной стрелой. Болельщики «Стрел» согласятся, что звёздным часом их команды был поединок 1932 года с тогдашними чемпионами Европы, «Габровскими Грифами». «Стрелы» победили в дождь, в туман, — игра длилась шестнадцать дней! Старая традиция болельщиков выпускать из волшебных палочек стрелы, когда Нападающие забивают гол, была запрещена Отделом волшебных игр и спортивных состязаний после того, как в 1894 году одна из стрел пронзила нос судьи Наджента Поттса. Между «Стрелами» и «Осмингтонскими Осами» существует традиционная вражда (см. «Осмингтонские Осы»).

Соколы Сеннена. Соколы носят тёмно-серую с белым униформу с головой сокола на груди. Известны они грубой игрой. Такая репутация закрепилась за ними благодаря всемирно известным Отбивающим, Кевину и Карлу Брудмоорам, выступавшим за клуб с 1958 по 1969 год. Поведение братьев вынуждало Отдел волшебных игр и спортивных состязаний запрещать им на какое-то время

выступать как минимум четырнадцать раз. Девиз клуба: «Давайте выиграем, а если не выйдет, давайте проломим пару голов».

Стресморские Сороки. «Сороки» — самая удачливая команда Британской и Ирландской Лиги. Они побеждали в национальном чемпионате тридцать два раза и дважды становились европейскими чемпионами. У «Сорок» множество поклонников во всем мире. Среди знаменитых игроков, игравших за эту команду, была и Ловец Юнис Мюррей (умерла в 1942 году), некогда ходатайствовавшая об увеличении скорости Снитча, «ибо с сегодняшним Снитчем слишком просто играть», и Хамиш МакФерлен (капитан, 1957-1968), который после завершения квиддитчной карьеры стал столь же блистательным главой Отдела волшебных игр и спортивных состязаний. «Сороки» носят чёрную с белым форму с одной сорокой на груди и другой на спине.

Торнадо Татшилла. Игроки носят небесно-голубые мантии с двойным тёмно-синим «Т» на спине и на груди. Основанные в 1520 году, наибольший успех они имели в начале XX века, когда под руководством Ловца Родерика Пламптона они победили в национальном первенстве пять раз подряд, что является рекордом Лиги. Родерик Пламптон выступал двадцать два раза за сборную Англии, и именно он установил рекорд в поимке Снитча в ходе игры (три с половиной секунды, матч с «Катапультами Керфилли», 1921).

Глава восьмая

Квиддитч в мире

Европа. Квиддитч был хорошо известен в Ирландии в XIV веке. Этот вывод можно сделать из записок Захария Брюзги о матче 1385 г. Он пишет: «Команда волшебников из Корка прилетела в Ланкашир и сильно огорчила местных болельщиков, наголову разгромив местных кумиров. Ирландцы знали такие трюки с Кваффлом, о которых в Ланкашире никогда не слыхали. В результате ирландцам пришлось драпать во все лопатки, когда разъярённая толпа вытащила волшебные палочки и кинулась на них». Из различных источников нам известно, что игра распространилась по всей Европе к началу XV века. Из стихов, написанных поэтом Ингольфом Ямбом в 1400 г., мы знаем, что в Норвегии очень рано начали играть в квиддитч (не могли Олаф, кузен Гудвина Нина, завезти туда эту игру?):

Гул стадиона в небесах

И посвист ветра в волосах,

До Снитча не хватило чуть — То Бладжер пересёк мой путь. Примерно в то же время французский волшебник Малекрий написал следующие строки в своей пьесе «*Helas, Je me Transfigure Les Pieds*» («Увы, я преобразовал свои ноги»).

Греноили: Крапауд! Я не могу пойти с тобой на рынок сегодня.

Крапауд: Но, Греноили, я не могу вести корову один.

Греноили: Ты знаешь, Крапауд, что я участвую в матче Защитником, сегодня утром. Кто остановит Кваффл, если не я? В 1473 г. состоялся первый Кубок мира по квиддитчу. Однако все его участники были из Европы. Отсутствие команд с других континентов можно объяснить либо тем, что совы, нёсшие приглашения, падали от изнеможения не долетев до адресата, либо нежеланием приглашённых команд совершать такое длинное и опасное путешествие, либо, возможно, просто домоседством. Финал между Трансильванией и Фландрией вошёл в историю как наиболее грязная игра всех времен. Многие нарушения, зафиксированные в этой игре, были совершены впервые. Например, превращение Нападающего в хорька, попытка отрубить Защитнику голову палашиком и выпускание из-под мантии капитана Трансильвании сотни летучих мышей-вампинов. С тех пор Кубок мира проводился каждые 4 года, хотя до XVII века неевропейские команды в нём не участвовали. В 1652 г.

состоялся чемпионат Европы, и с тех пор он проводится каждые 3 года. Среди многих первоклассных европейских команд, пожалуй, наиболее знаменита болгарская команда «Габровские Грифы». Семикратные победители чемпионата Европы, «Габровские Грифы» несомненно являются наиболее зрелищной командой, изобретателями длинного гола (удара с дальнего расстояния вне поля). Они всегда дают новым игрокам шанс прославиться. Во Франции неоднократный победитель Лиги — команда «Кваффлогонь Киберона», прославилась как своей яркой игрой, так и шокирующе-розовыми мантиями. В Германии мы можем отметить команду «Гейдельбергские Гончие», о которой капитан сборной Ирландии Даррен О'Хара однажды прекрасно сказал, что «...она более свирепа, чем дракон, но вдвое его умнее.» Люксембурцы всегда были сильны в квиддитче и дали нам «Бомбардиров Бигонвиля», знаменитых своей наступательной стратегией и всегда забивающих много голов. Португальская команда «Флотилия Фрадеса» недавно пробилась в первый эшелон команд благодаря своей уникальной системе подготовки Защитников; и, наконец, польская команда «Гоблины Гродзиска» дала нам самого известного в мире Ловца — Йозефа Вронского.

Австралия и Новая Зеландия. Считается, что квиддитч был завезен в Новую Зеландию в XVII веке группой европейских ботаников, которые отправились туда в экспедицию для изучения магических растений и грибков. Говорят, что после многодневных тяжёлых трудов по сбору образцов эти волшебники и волшебницы отдыхали, играя в квиддитч под изумленными взглядами местных волшебников. Министерство магии Новой Зеландии потратило кучу денег и времени, чтобы помешать магглам разобраться с искусством маори того периода, которое явно изображает белых волшебников, играющих в квиддитч (эти резные работы и картины демонстрируются теперь в Министерстве магии в Веллингтоне). Распространение квиддитча в Австралии произошло, как мы полагаем, в XVIII веке. Можно сказать, что Австралия с её огромными пустынными пространствами, где могли быть созданы поля для квиддитча, была идеальным местом для этой игры. Команды из другого полушария всегда поражали европейских зрителей своей скоростью и зрелищностью. Среди лучших из них следует отметить «Попугаев Палмерстона» (Новая Зеландия) с их знаменитыми красно-жёлто-голубыми мантиями и чудесным талисманом Спарки. Большую часть века в Австралийской лиге доминировали команды

«Забияки Занделара» и «Воины Вулонгонга». Вражда между этими командами стала настолько легендарной среди австралийских волшебников, что популярный ответ на невероятные заявления или хвастовство звучит как «Ты еще скажи, что добровольно пойдешь судить следующую игру между „Забияками“ и „Воинами“».

Африка. Скорее всего, метлы были завезены в Африку европейскими волшебниками и волшебницами, которые посещали этот континент в поисках информации по алхимии и астрономии. В этих вопросах африканские волшебники имели очень большой опыт. Хотя в Африке квиддитч ещё не так популярен, как в Европе, он всё же постепенно находит своих сторонников. Квиддитч обожают в Уганде. Наиболее известный угандский клуб — «Прыткие Мётлы Патонга», к удивлению всего мира, сыграл вничью в 1986 году со «Стрессморскими Сороками». Недавно 6 игроков «Прытких Мётел» играли в сборной Уганды на Кубке мира. Это максимальное число игроков одной национальной команды, когда-либо одновременно игравших за сборную страны. Среди других заметных африканских команд следует отметить «Чамбских Чародеев» (Того), которые являются мастерами обратного отлёта, «ГромилГигантов Гимби» (Эфиопия), двукратных победителей Всеафриканского чемпионата, и «Солнечные Лучи Сумбаванга» (Танзания), очень популярную команду, чьи синхронные боевые петли в воздухе восхищают зрителей всего мира.

Северная Америка. Квиддитч достиг Северо-Американского континента в начале XVII века, однако его продвижение по Америке замедлялось из-за антимаговых настроений, пришедших из Европы. Поэтому волшебники-переселенцы, надеявшиеся на менее предвзятое отношение к себе в Новом Свете, внедряли квиддитч весьма осторожно. Однако позднее Канада дала три лучших в мире квиддитчных команды: «Метеориты Монреаля», «Молоты Мэзесона» и «Стоунволлских Стрелков». «Метеориты» в 1970 г. находились под угрозой расформирования из-за дурной привычки устраивать послематчевые полёты над соседними городами и деревнями в честь победы. Во время этих полётов они оставляли за метлами шлейфы из ярких искр. В наши дни команда ограничивается территорией игрового поля, и поэтому игры с участием «Метеоритов» являются отличным аттракционом для волшебников-туристов. Квиддитчные команды из США можно пересчитать по пальцам, а всё потому, что в США квиддитчу пришлось конкурировать с кводпотом. Кводпот, являющийся некоей разновидностью квиддитча, был изобретен в

XVIII веке волшебником Абрахамом Писгудом. Переезжая в США, он взял с собой Кваффл и собирался создать квиддитчную команду. История гласит, что его Кваффл во время переезда случайно дотронулся до кончика волшебной палочки, которая лежала в том же сундуке. Поэтому, когда Абрахам наконец достал его из сундука и начал, как обычно, подбрасывать в воздух, Кваффл неожиданно взорвался. Писгуд, обладавший неистребимым чувством юмора, тут же попытался воспроизвести этот эффект на множестве кожаных мячей — и вскоре квиддитч был забыт, так как он и его друзья создали новую игру, которая была основана на способности мяча взрываться. И этот мяч получил название Квод. В игре кводпот принимают участие команды, состоящие из 11 игроков. Они перебрасывают Квод или модифицированный Кваффл от одного игрока к другому, пытаясь забросить его в котел (Пот), расположенный у конца игрового поля, до того, как Квод взорвется. Игрок, владеющий Кводом в тот момент, когда он взорвался, должен покинуть поле. Как только Квод попадает в Пот (маленький котел, в который налит раствор, мешающий Кводу взорваться), команда, забросившая его, получает очки и на поле вбрасывается новый Квод. Кводпот имел некоторый успех среди небольшого числа любителей в Европе, однако большинство волшебников осталось верно квиддитчу. Несмотря на привлекательность кводпота, квиддитч всё же приобретает всё большую популярность в США. Две команды недавно вышли на международный уровень. Это «Звёзды Зефира» из Техаса, которые в 1993 г. одержали заслуженную победу над «Кваффлогонами Киберона» в волнующем пятидневном матче, и «Зяблики Запада» из Массачусетса, которые уже 7 раз победили в Лиге США и чей Ловец Максимус Бранкович III был капитаном сборной Америки на последних двух чемпионатах мира.

Южная Америка. В квиддитч играют по всей Южной Америке, хотя и здесь, так же как на севере, игре приходится конкурировать с кводпотом. В прошлом веке Аргентина и Бразилия смогли пробиться в четвертьфиналы Кубка мира. Несомненно, наиболее продвинутой в области квиддитча страной Южной Америки является Перу, сборная которой последние 10 лет пытается стать первой латиноамериканской командой-победителем Кубка мира. Считается, что перуанские волшебники научились игре в квиддитч у европейских волшебников, которые были посланы Международной конфедерацией в Перу для контроля количества Випертузов (местных перуанских драконов). С тех пор квиддитч стал очень популярен среди волшебников Перу, и

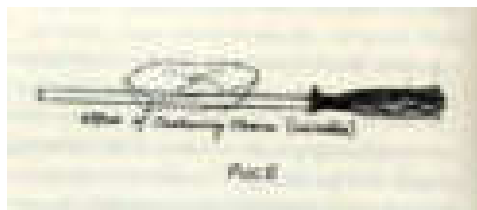
наиболее известная перуанская команда «Лианолазы Лимы» недавно с большим успехом совершила турне по Европе.

Азия. Квиддитч никогда не был особенно популярен на Востоке, так как летающая метла является диковинкой в странах, где средством передвижения служит ковёр. Министерства магии в таких странах, как Индия, Пакистан, Бангладеш, Иран и Монголия, где процветает торговля летающими коврами, относятся к квиддитчу с некоторым скептицизмом, хотя среди простых волшебников и волшебниц есть фанаты этого спорта. Исключением из этого правила является Япония, где квиддитч очень популярен с прошлого века. Наиболее успешная японская команда «Тойохаши Тенгу» чуть не упустила победу над литовской командой «Гаргульи Городока» в 1994 г. Однако японская ритуальная церемония по сжиганию своих мётел в случае проигрыша осуждается Комитетом по квиддитчу Международной конфедерации за бесцельную порчу ценного древесного материала.

Глава девятая

Разработка скоростной метлы

До начала XIX века в квиддитч играли на мётлах самого разного качества. Эти мётлы являлись большим шагом вперёд по сравнению со своими средневековыми предшественницами. Заклинание подрессоривающей подушки, изобретённое в 1820 г. Эллиотом Сметвиком, совершенствовалось много лет и позволило сделать мётлы намного более удобными в использовании, чем когда-либо раньше (см рис. 6).



Тем не менее мётлы XIX века обычно не могли развивать высокую скорость, и ими часто было очень сложно управлять на большой высоте. Обычно мётлы делали вручную немногочисленные мастера-метельщики. И хотя эти мётлы восхитительны с точки зрения дизайна и являются произведениями искусства, их ходовые качества редко соответствовали их прекрасному внешнему виду. Примером этого является метла «Дубруч-79», названная так потому, что её первая модель была создана в 1879 г. Изготовленный мастером-метельщиком Элиасом Гримстоном из Портсмута «Дубруч» представляет собой красивую метлу с очень тонкой дубовой ручкой. Он сконструирован для длительных полётов и может использоваться даже при сильном ветре. «Дубруч» и сегодня является довольно ценной моделью, но попытки использовать его для игры в квиддитч никогда не были успешными. Будучи слишком неуклюжим для резких поворотов на большой скорости, «Дубруч» никогда не пользовался большой популярностью среди тех, кто ценит маневренность больше, чем безопасность полёта. Однако его всегда будут помнить как метлу, на которой Джокунда Сайкс в 1935 г. участвовал в первых в мире Атлантических гонках на мётлах (до этого времени волшебники предпочитали путешествовать на такие дистанции не на мётлах, а на кораблях). Дело в том, что заклинания телепортации начинают терять надёжность при полётах на очень большие расстояния, и только очень опытные волшебники могут

использовать их при межконтинентальных полётах. Метла «Луноскрёб», созданная Глэдис Бузби в 1901 г., явилась большим шагом вперёд в конструировании мётел. И некоторое время мётлы с ясеновой ручкой пользовались большим спросом для игр в квиддитч. Основным преимуществом «Луноскрёба» над другими метлами была его способность подниматься на большие высоты, чем это удавалось раньше (и сохранять управляемость на этих высотах). Глэдис Бузби не могла производить «Луноскрёб» в тех количествах, которые требовались игрокам в квиддитч. Появление «Серебряной Стрелы» было встречено с большой радостью. Она была предшественницей скоростной метлы и развивала намного большую скорость, чем «Луноскрёб» или «Дубруч» (до 70 миль в час при попутном ветре). Но так же, как и предыдущие мётлы, «Серебряную Стрелу» делал только один волшебник (Леонард Джевкинс), и спрос на неё намного превышал предложение. Прорыв произошёл в 1926 г., когда братья Боб, Бил и Барнаби Оллертон основали компанию «Чистюля». Их первая модель «Чистюля-1» была выпущена в огромном количестве, чего прежде никогда не случалось. Эта метла позиционировалась как скоростная метла, специально сконструированная для спортивных состязаний. «Чистюля» действительно стала прорывом в метлостроении. Она могла срезать углы при поворотах так, как ни одна метла раньше. И в течение года все квиддитчные команды в стране пересели на «Чистюли». Братья Оллертон недолго оставались вне конкуренции на рынке скоростных мётел. В 1929 г. была создана вторая компания по выпуску скоростных мётел. Её основали Рэндольф Кейтч и Василий Хортон, бывшие игроки команды «Соколы Сеннена». Первой метлой торговой фирмы «Комета» была метла «Комета-140», где число 140 обозначало количество моделей, которое Кейтч и Хортон испытали, прежде чем запустили эту метлу в производство. Хортон и Кейтч запатентовали заклинание торможения, которое позволило игрокам в квиддитч меньше промахиваться мимо цели и улетать в положение вне игры. И в результате «Комета» стала любимой метлой для многих британских и ирландских команд. В то время как конкуренция между «Чистюлей» и «Кометой» усиливалась (были выпущены улучшенные модели «Чистюля-2» и «Чистюля-3» в 1934 и 1937 гг. соответственно и «Комета-180» в 1938 г.), в Европе возникали другие производители мётел. Метла «Порох» была выпущена на рынок в 1940 г. Её создала компания Эллерби и Спадмо, размещавшаяся в Чёрном Лесу. «Порох» — очень упругая метла, хотя он никогда не мог достичь тех

скоростей, которые обеспечивали «Чистюля» и «Комета». В 1952 г. Эллерби и Спадмо создали новую модель — «Быстрица». Хотя «Быстрица» и была более скоростной метлой, нежели «Порох», она тем не менее имела тенденцию терять мощность при подъёме и никогда не использовалась профессиональными квиддитчными командами. В 1995 г. компания «Универсальные мётлы» выпустила метлу «Метеор». В то время это была самая дешёвая скоростная метла. К сожалению, после первоначального взрыва популярности этой метлы выяснилось, что в процессе долгой эксплуатации у неё ухудшаются скоростные и высотные характеристики. В результате компания «Универсальные мётлы» в 1978 г. прекратила свою деятельность. В 1967 г. мир скоростных мётел был взбудоражен информацией об образовании компании «Скоростные мётлы Нимбус». Никто раньше не видел ничего похожего на метлу «Нимбус-100». Эта метла могла достигать скорости до 100 миль в час и умела поворачивать на 360 градусов в любой точке пространства. Она соединяла надёжность старого «Дубруча-79» с простотой управления лучшей модели «Чистюль». «Нимбус» немедленно стал основной метлой, используемой профессиональными квиддитчными командами Европы, а следующие модели (1001, 1500 и 1700) позволяют компании «Скоростные мётлы Нимбус» лидировать в списке лучших производителей мётел. Метла «Ост-Хворер-90» была создана в 1990 г. Флитом и Баркером для того, чтобы стать лидером на рынке и потеснить «Нимбус». Однако, хотя она была тщательно отделана и имела ряд новых приспособлений, таких как встроенный свисток предупреждений и самовыпрямляющиеся прутья, вскоре было обнаружено, что «Ост-Хворер» деформируется при высоких скоростях. Благодаря этому она заработала репутацию метлы, на которой летают не те, кто хорошо летает, а те, кто имеет много Галеонов.

Глава десятая

Квиддитч сегодня.

Квиддитч продолжает волновать и возбуждать множество болельщиков во всем мире. Сегодня каждый, приобретающий билет на матч, становится свидетелем напряжённой борьбы талантливых игроков (конечно, если Снитч не пойман в течении первых пяти минут, в каком случае мы все чувствуем себя немного обманутыми). Лучшим подтверждением этого являются различные приёмы, изобретённые за долгую историю квиддитча колдунами и ведьмами, стремившимися усовершенствовать своё мастерство и саму игру. Некоторые из этих приемов указаны ниже.

Атакующая позиция «Ястребиная голова». Нападающие образуют группу в форме стрелы и таким порядком летят к воротам. В высшей степени устрашает соперников и очень эффективна для устранения других игроков.

Вибрация Вулонгонга. Усовершенствованный австралийской командой «Воины Вулонгонга», этот приём является зигзагообразным движением, выполняемым на большой скорости для устранения Нападающих противника.

Двойная восьмёрка. Способ защиты ворот, как правило, применяемый при выполнении штрафного, при котором Защитник с высокой скоростью облетает вокруг трёх обручей ворот, чтобы преградить путь Кваффлу.

Захват ленивца. Положение вниз головой на метле, при котором игрок держится за неё руками и ногами, дабы уклониться от Бладжера.

Зеркальная защита. Оба Отбивающих бьют по Бладжеру одновременно, тем самым увеличивая силу атаки Бладжера.

Морская звезда и метла. Способ обороны Защитника. Защитник держит метлу горизонтально, обхватывая её одной рукой и одной ногой. Все конечности при этом должны быть вытянуты (см. рис. 7).



Пытаться выполнить морскую звезду без метлы абсолютно бесполезно.

Обратный отлёт. Приём, при котором Отбивающий бьёт по Бладжеру битой с тыльной стороны руки, направляя его за себя. Точное выполнение приема сопряжено с трудностями. Тем не менее приём очень полезен для сбивания с толку соперника.

Передача через плечо. Нападающий бросает Кваффл через плечо другому игроку. Точность попадания является проблематичной.

Перехват Пламптона. Кажущееся случайным движение Ловца, при котором Снитч влетает в его рукав. Приём назван в честь Родерика Пламптона, Ловца «Торнадо Татшилла», применившего его при рекордно быстрой поимке Снитча в 1921 году. Несмотря на заявления некоторых критиков о случайности этого результата, Пламpton до своей смерти продолжал утверждать, что действие было спланировано.

Плоскогубцы Паркина. Названа по имени первых игроков «Вигтаунских Воителей», которым приписывается изобретение этого приёма. Двое Нападающих окружают Нападающего противника, а третий летит на него головой вперёд.

Трансильванский Таран. Этот маневр, впервые применённый на Кубке мира в 1473 году, имитирует нанесение удара кулаком в нос. Приём не является запрещённым до тех пор, пока не произошло касание. Справиться с этой задачей сложно, так как обе стороны находятся на летящих мётлах.

Финт Вронского. Ловец устремляется к земле, делая вид, что увидел Снитч далеко внизу, и выходит из пике непосредственно перед ударом о поле. Цель приёма — заставить Ловца другой команды повторить эти действия и разбиться. Назван в честь польского ловца Йозефа Вронского.

Хитрость Хорьковой. Нападающий с Кваффлом летит вверх, заставляя Нападающих противника поверить, что он или она собирается атаковать ворота, но вместо этого бросает мяч другому Нападающему, находящемуся внизу. Ключевым при выполнении приёма является согласованность действий Нападающих. Назван в честь русской Нападающей Харитоновой-Хорьковой.

Послесловие

Нет сомнения, что Квиддитч сильно изменился с тех пор, когда Герти Кеддл впервые увидела «этих балбесов» на болоте Квирдитч. Возможно, если бы она жила в наше время, она тоже восхищалась бы поэзией и энергетикой квиддитча. Ещё долго эта игра будет продолжать развиваться, и ещё долго будущие поколения волшебников и волшебниц будут наслаждаться этим самым великолепным на свете спортом.