

КВИДИШ
СКВОЗЬ
ВЕКА



КЕННИЛУОРТИ
ШОРХ



БИБЛИОТЕКА ШКОЛЫ «ХОГВАРЦ»

Выдано	Вернуть
<i>Р. Уизли</i> <i>Библиотека</i>	<i>просрочено 08 ЯНВ</i>
<i>Г. Ломботта</i>	18 ФЕВ
<i>С. Боунз</i> <i>супер</i>	04 МАР
<i>Г. Трейджер</i>	14 МАР
<i>Пагма Папп</i>	24 МАР
<i>Э. Макмилан</i>	29 МАР
<i>М. Балстропу</i>	13 АПР
<i>Г. Трейджер</i>	02 МАЯ
<i>Д. Малфой</i>	05 МАЯ

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

если вы порвете, порежете,
истреплете, помнете,
погнете, сложите, испортите,
изуродуете, испачкаете,
выбросите, уроните или как-то
иначе повредите эту книгу,
отнесетесь к ней дурно и без
должного уважения, то вы
узнаете, на что способна

Ирма Щипц,
библиотекарь



*Британская организация Comic Relief
(«Разрядка смехом») была основана
в 1985 году группой актеров-комиков с целью
сбора средств на программы по борьбе
с бедностью и социальной несправедливостью.
Средства от продаж этой книги по всему
миру пойдут на помощь беднейшим слоям
населения беднейших государств. Средства
от продаж в Великобритании пойдут
также и на британские проекты.
Британская Comic Relief – официальная
благотворительная организация,
зарегистрированная под номером 326568
(в Англии и Уэльсе) и SC039730 (в Шотландии).*

ДЖ.К. РОУЛИНГ

КВИДИШ СКВОЗЬ ВЕКА

Перевод с английского
Марии Спивак



Москва
«Махаон»
2015

ОТЗЫВЫ О КНИГЕ «КВИДИШ СКВОЗЬ ВЕКА»

«Скрупулезное исследование Кеннилуорти Шорха – поистине неисчерпаемый кладезь доселе неизвестных сведений о колдовском спорте. Завораживающее чтение».

*Батильда Бэгшот,
автор «Истории магии»*

«Шорх создал чудесную книгу, безусловно полезную и увлекательную для всех поклонников квидиша».

*Редактор каталога
«Ваша новая метла»*

«Основательное исследование происхождения и истории развития квидиша. Настоятельно рекомендую».

*Брут Скримджер,
автор «Библии Отбивалы»*

«Мистер Шорх как писатель определенно подает надежды. Если он продолжит в том же духе, глядишь, однажды разделит со мной фотосессию!»

*Сверкароль Чаруальд,
автор книги «Волшебный я»*

«Спорим на что угодно, это будет бестселлер. Ну, спорим? А?»

*Людовик Шульман, Отбивала сборной
Англии и «Обормутских ос»*

«Читывали и похуже».

*Рита Вритер,
«Оракул»*

KENNILWORTHY WHISP

QUIDDITCH
THROUGH
THE AGES

КЕННИЛУОРТИ ШОРХ

КВИДИШ СКВОЗЬ ВЕКА



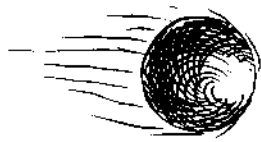
Репринтное издание с предисловием
АЛЬБУСА ДУМБЛЬДОРА

Издательство
«Гоооо! дун»

Лондон, Диагон-Аллея, 129В

Сердечно благодарим
Дж. К. Роулинг за создание этой книги
и благородное решение пожертвовать
все свои авторские отчисления
Comic Relief





ОГЛАВЛЕНИЕ

АЛЬБУС ДУМБЛЬДОР. ПРЕДИСЛОВИЕ	xv
ГЛАВА ПЕРВАЯ. ЭВОЛЮЦИЯ ЛЕТАЮЩЕЙ МЕТЛЫ	3
ГЛАВА ВТОРАЯ. СТАРИННЫЕ ЗАБАВЫ НА МЕТЛАХ	9
ГЛАВА ТРЕТЬЯ. ИГРА С БОЛОТА КВЁЛАЯ ДИЧЬ.....	17
ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. ПОЯВЛЕНИЕ ЗОЛОТОГО ПРОНЫРЫ	25
ГЛАВА ПЯТАЯ. ЗАЩИТА ОТ МУГЛОВ	35
ГЛАВА ШЕСТАЯ. КАК ИЗМЕНИЛСЯ КВИДИШ С XIV ВЕКА	41
ГЛАВА СЕДЬМАЯ. КВИДИШНЫЕ КОМАНДЫ БРИТАНИИ И ИРЛАНДИИ.....	63
ГЛАВА ВОСЬМАЯ. РАСПРОСТРАНЕНИЕ КВИДИША ПО МИРУ	75
ГЛАВА ДЕВЯТАЯ. ЭВОЛЮЦИЯ ГОНОЧНОЙ МЕТЛЫ	89
ГЛАВА ДЕСЯТАЯ. КВИДИШ СЕГОДНЯ.....	97
ОБ АВТОРЕ.....	105



ПРЕДИСЛОВИЕ

В ШКОЛЬНОЙ БИБЛИОТЕКЕ «ХОГВАРЦА» «Квидиш сквозь века» востребован чрезвычайно. Как утверждает наш библиотекарь мадам Щипц, «несчастную книгу хватают жадными лапами, облизывают и вообще терзают как могут» практически ежедневно – а это ли не высшая похвала для любого литературного произведения? «Квидиш сквозь века» доставит наслаждение равно игрокам и болельщикам, а также тем, кто интересуется историей колдовского мира. Мы неустанно совершенствуем квидиш, а квидиш совершенствует нас; на стадионы стекаются толпы очень и очень разных ведьм и колдунов, игра объединяет, заставляет вместе переживать восторги победы и (когда речь о фана-

тах «Пуляющих пушек») отчаянную горечь поражения.

Признаюсь, мне стоило немалых трудов уговорить нашего библиотекаря расстаться с одной из подотчетных ей единиц хранения, дабы репринт могли направить в широкую продажу. А если совсем откровенно, мадам Шипц, услышав, что книга попадет в книжные магазины к муглам, лишилась дара речи и минут пять стояла остолбенев и даже не моргая. Придя в себя, она заботливо поинтересовалась, в своем ли я уме. Я с радостью успокоил ее на сей счет и поспешил объяснить, почему принял столь беспрецедентное решение.

Британская организация Comic Relief не нуждается в представлении для читателей-муглов, а для колдунов и ведьм, приобретших эту книгу, я повторю то, что сказал мадам Шипц. Comic Relief посредством упомянутого смеха борется с нищетой и несправедливостью. Веселье приносит немалый денежный доход (800 миллионов фунтов стерлингов с 1985 года, когда была основана организация, — т.е. 158001035 галлеонов 8 сиклей и 2 кнуда). И вы, купив «Квидиш сквозь

века» – что я настоятельно рекомендую сделать, ибо если неоплаченную книгу слишком долго листают, приходит в действие ворогонное заклятие, – внесете свой вклад в поистине волшебное благое дело.

Я бы покривил душой, заверив читателей, что после моих разъяснений мадам Щипц тотчас растаяла и с готовностью отдала библиотечную книгу муглам. Нет. Она предложила ряд альтернативных решений: сообщить, например, представителям Comic Relief, что библиотека сгорела дотла или что я умер и не оставил завещания. Однако я выразил желание придерживаться своего изначального плана, и мадам Щипц пусть неохотно, но все же согласилась расстаться с книгой – правда, когда дошло до дела, решимость покинула ее, и я был вынужден палец за пальцем отцеплять ее руку от корешка.

Я снял с поступивших в продажу экземпляров все стандартные библиотечные заклятия, но не могу обещать, что их не осталось вовсе. Мадам Щипц славится хитроумными методами защиты своих подопечных. В прошлом году я и сам в рассеянности нацарапал что-то в «Практике преобразовательных



превращений», и та буквально через секунду принялась яростно колошматить меня по голове. Так что, пожалуйста, будьте осторожны. Не вырывайте страниц. Не роняйте книгу в ванну. Боюсь, мадам Шипц способна настигнуть вас где угодно, да еще и содрать преогромный штраф.

Мне остается лишь поблагодарить покупателей за поддержку, оказанную Comic Relief, и попросить муглов не пытаться осваивать квидишные навыки; игра эта, как вы понимаете, вымышленная и в действительности никто в нее не играет. Также пользуюсь случаем пожелать команде «Малолетстон Юнайтед» всяческих успехов в грядущем сезоне.

A handwritten signature in cursive script, reading "Arthur Weasley". The signature is written in black ink and is positioned at the bottom right of the page.



ГЛАВА ПЕРВАЯ

ЭВОЛЮЦИЯ
ЛЕТАЮЩЕЙ МЕТЛЫ

НЕ ПРИДУМАНО ПОКА заклинания, которое позволяло бы колдунам летать в человеческом облике без каких-либо приспособлений. Радость полета доступна лишь анимагам, которые превращаются в крылатых животных, но такие анимаги редкость. А если колдуна или ведьму превратят, скажем, в летучую мышь, они, хоть и поднимутся в воздух, ввиду уменьшения объема мозга не удержат в памяти пункт назначения. Левитация – явление рядовое, но она никогда не удовлетворяла запросов наших предков. Им хотелось не просто парить в пяти футах над землей, а летать как птицы, не отращивая для этого ни крыльев, ни перьев.

Мы привыкли к тому, что в любом колдовском доме Британии есть хотя бы одна летающая метла, и уже почти не задумываемся – отчего так? Почему скромная метла стала для колдунов единственным законно признанным средством передвижения? Почему мы на Западе не пользуемся ковром, незаменимым для наших собратьев на Востоке? И почему, в конце концов, не бочка, ванна или кресло – почему метла?

Понимая необходимость сокрытия колдовских умений от соседей-муглов – ведь те, осознав всемогущество магии, непременно стали бы обращаться с просьбами, – колдуны и ведьмы еще до вступления в силу Международного закона о секретности старались не выдавать себя чужакам. Поэтому средством передвижения, пригодным для хранения дома, должно было стать нечто неприметное, обиходное. С этой точки зрения метла идеальна: ее наличие в хозяйстве не требует ни объяснений, ни оправданий; она недорога и портативна. Однако изначально заколдованные летающие метлы имели определенные недостатки.

Первые летописные упоминания о летающих метлах датируются 962 г. н.э. В иллю-



минированном немецком манускрипте той эпохи есть изображение трех только что приземлившихся колдунов, чьи лица искажены страданием. Шотландский колдун Гатри Лохрин в своих записках 1107 года жалуется на «занозы в ягодицах и геморрой», мучившие его после короткого перелета из Монтроза в Арброт.

Вид средневековой метлы, выставленной в лондонском Музее квидиша, позволяет понять мучения Лохрина (см. рис. А). Толстое древко из ясеня, узловатое и нелакированное, с орешниковыми хворостинами, привязанными кое-как, не отличалось ни удобством, ни высокими аэродинамическими характеристиками. Зачарована эта метла тоже незамысловато: полет только вперед на одной скорости; допустимо движение вверх, вниз и остановка.



Рис. А

В те дни колдуны изготавливали метлы сами и продукция их сильно различалась по скорости, комфортности и управляемости. Однако к XII веку в колдовском мире уже развилась бартерная торговля, и опытные изготовители метел обменивали их, скажем, на зелья, которые кому-то удавались лучше. Метлы становились все удобнее; ими теперь пользовались не только для перемещения из пункта А в пункт Б, но и ради забавы.



ГЛАВА ВТОРАЯ

СТАРИННЫЕ ИГРЫ НА МЕТЛАХ

ИГРЫ НА МЕТЛАХ возникли практически одновременно с появлением функций поворота, регулирования скорости и высоты полета. Ранняя колдовская литература и живопись дают некоторое представление о том, как развлекались наши предки. Одни забавы канули в небытие, другие сохранились неизменными, третьи трансформировались в современные виды спорта.

Знаменитые ежегодные шведские гонки на метлах зародились в X веке. Участники летят от Коппарберга до Арьеплуга чуть более трехсот миль. Маршрут проходит прямо над резервацией драконов, а огромный серебряный трофей победителя изображает шведского тупорыла. Сейчас шведские гон-

ки — событие международного масштаба; колдуны со всего мира собираются в Коппарберге приветствовать участников на старте, а затем аппаратируют в Арьеплуг встречать уцелевших.

На известной картине *Günther der Gewalttätige ist der Gewinner* («Гюнтер Громобой — герой»), датируемой 1105 годом, изображена древняя германская игра тьюкштюк. На 20-футовый столб сверху прикреплялся надутый мочево́й пузырь дракона. Игрок на метле, за пояс привязанный к столбу десятифутовой веревкой, защищал пузырь, который остальные игроки, налетая по очереди, пытались проткнуть специально заостренным концом метлы. Защитнику пузыря позволялось отражать атаки волшебной палочкой. Игра завершалась протыканием пузыря — если только защитник не успевал зачаровать всех нападающих или сам не падал на землю от усталости. Игры в тьюкштюк постепенно сошли на нет к XIV веку.

В Ирландии была популярна игра айнгинген, о которой сложено множество старинных баллад (легендарный колдун Фингал Фанфарон считается ее чемпионом).

Игроки по очереди, держа Кумпол, мяч из желчного пузыря козы, летели сквозь ряд горящих бочек, установленных высоко в воздухе на столбах. Кумпол следовало пробросить через последнюю бочку. Побеждал игрок, который проделывал это первым, не загоревшись.

Но самая опасная игра на метлах – крошибашкейнн – родилась в Шотландии. Об этой игре сочинена трагическая гэльская поэма XI века, и первое четверостишие в переводе звучит так:

Крепко котлы пристегнув
на широкие лбы,
О великой победе грезя в предвкушеньи
сигнала трубы,
На игру собираются юноши,
добрая дюжая дюжина,
И десятерым не уйти
от жестокой судьбы, увы.

В крошибашкейнн играли с котлами, пристегнутыми к голове. По сигналу трубы или барабана около сотни заколдованных камней, паривших на высоте ста футов, начинали па-

дать на землю. Игроки летали, подставляя котлы и пытаясь наловить как можно больше камней. Эта игра у шотландских колдунов считалась высшим испытанием на смелость и мужество, и в Средние века крошибашкейнн был очень популярен, несмотря на огромное число смертных случаев. В 1762 году игру запретили, а в 1960-х годах Магнус Макдональд по прозвищу Дырявый Черепок провел агитационную кампанию за ее возвращение, однако министерство магии снять запрет отказалось.

В Девоншире любили играть в пхнисбей: примитивную разновидность рыцарского турнира, где единственная цель матча – сбить с метел как можно больше игроков. Побеждал последний усидевший на метле.

Свинвертон появился в Херефордшире. Как и в тьюкштюке, тут использовался надутый мочевой пузырь, обычно свиной. Игроки садились на метлы задом наперед и хвостовым концом метлы гоняли пузырь туда-сюда через живую изгородь. Промах игрока давал очко команде противника. Побеждала команда, которая первой набирала пятьдесят очков.

В Англии и по сей день играют в свин-вертон, но без особого энтузиазма; пхнисбей также существует, но исключительно как детская забава. Однако на болоте Квёлая Дичь некогда родилась игра, которой суждено было стать самым любимым и популярным развлечением колдовского мира.



ГЛАВА ТРЕТЬЯ

ИГРА С БОЛОТА КВЁЛАЯ ДИЧЬ

СВОИМИ ЗНАНИЯМИ О НАЧАЛАХ КВИДИША МЫ обязаны ведьме Герти Кеддл, жившей у болота Квёлая Дичь в XXI веке. К счастью для нас, ведьма вела дневник; сейчас он хранится в Музее квидиша в Лондоне. Отрывки, представленные ниже, переведены с саксонского, на котором довольно безграмотно написан оригинал:

Вторник. Жарко. Эти, с другой стороны болота, никак не уймутся. Играют на метлах в какую-то тупую игру. Забросили большой кожаный мяч ко мне в капусту. За ним явился мужик. А я по нему – порчей! Посмотрим, как он теперь полетает, свинья волосатая, с коленками задом наперед.

Вторник. Дождь. Была на болоте, собирала крапиву. Идиоты на метлах всё играют. Последила из-за камня. У них новый мяч. Швыряют друг другу и кой-как закидывают на деревья по краям болота. Вот же дурость.

Вторник. Ветрено. Гвеног пришла на крапивный чай, а потом позвала прогуляться. Догуляли до болота и опять следили за игрищами болванов. Здоровяк-шотландец с холма тоже там был. Теперь у них еще две тяжеленные каменюки, которые норовят всех посбивать с метел. Жалко, не сбили, пока я смотрела. Гвеног сказала, что и сама часто играет. Я плюнула и ушла домой.

Эти записи открывают нам гораздо больше, нежели могла рассчитывать Герти Кеддл (помимо того, что ей был известен лишь один день недели). Во-первых, мяч, приземлившийся на капустную грядку, был кожаный, как и современный Кваффл, – ведь, разумеется, надутый мочевой пузырь, который использовался в других играх той эпохи, трудно бросить точно, особенно в ветреную погоду. Во-вторых, по словам Герти, люди

«кой-как закидывали мяч на деревья по краям болота» – очевидно, так они забивали голы. В-третьих, Герти упоминает предшественников Нападал. А что особенно интересно, в игре участвует «здоровяк-шотландец». Умел ли он играть в крошибашкейнн? И не он ли заколдовал «каменюки», чтобы те, как и в его родной игре, грозно носились над полем?

Следующее упоминание об игре с болота Квёлая Дичь мы встречаем лишь столетие спустя, когда колдун Гудвин Нин взялся за перо, вознамерившись написать двоюродному брату Олафу в Норвегию. Нин проживал в Йоркшире, что наглядно демонстрирует, как игра распространилась по Британии с той поры, когда за ней впервые наблюдала Герти Кеддл. Письмо Нина хранится в архивах норвежского министерства магии.

Дорогой Олаф,

Как поживаешь? У меня все хорошо, только вот Гунхильда заболела драконьей оспой.

В прошлую субботу вечером мы здорово погоняли в квёлдич. Конечно, бедная Гунхильда не могла играть за Хватуна, и вместо нее взяли

кузнеца Радульфа. Команда из Илки ничего себе, но нам и в подметки не годится, мы же целый месяц тренировались, вот и забили сорок два гола. Радульф получил Надолбалой по башке: старина Угга со своей дубиной не подоспел вовремя. Новые бочки для мячей чудо как хороши. По три по краям поля, на столбах, их нам Уна из гостиницы дала. А в награду за победу выставила нам медовуху задарма, и мы пили всю ночь. Гунхильда чуток разозлилась, что я вернулся так поздно. Пришлось мне попрыгать от ее порчи, но теперь пальцы уже опять на месте.

Посылаю письмо с моей лучшей совой и надеюсь, что она долетит благополучно.

Твой кузен Гудвин

Итак, мы видим, как видоизменилась игра за сто лет. Жена Гудвина не смогла играть за «Хватуна» – очевидно, это старое название Охотника. Надолбалу (т.е., без сомнения, Нападалу), который ударил кузнеца Радульфа, Угге полагалось отразить дубиной – ясно, что он играл за Отбивалу. Воротами служили уже не деревья, а бочки

на столбах. И однако пока еще не было самого важного: Золотого Пронеры. Четвертый мяч вошел в игру лишь в середине XIII века, причем весьма любопытным образом.



ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

ПОЯВЛЕНИЕ ЗОЛОТОГО ПРОНЫРЫ

СНАЧАЛА XII ВЕКА В КОЛДОВСКОМ мире вошла в моду охота на пронырей. На сегодняшний день золотой пронырь (см. ниже рис. Б) занесен в список охраняемых животных. Но тогда в Северной Европе они обитали повсеместно, хотя муглы и не замечали этих птиц, которые так ловко прячутся и невероятно быстро летают.

Проныри миниатюрны, замечательно юрки, легко избегают хищников – а значит, тем больше славы колдуну, сумевшему поймать эту птицу. В Музее квидиша хранится гобелен XII века, где изображена охота за пронырями. Начальные сцены посвящены непосредственно охоте; пронырей ловят сетями, волшебными палочками и даже голыми рука-

ми, причем нередко попросту раздавливают. В финальной сцене за поимку проныря колдун получает мешок золота.

В целом охота на пронырей считалась занятием недостойным. Ни один добропорядочный колдун не станет убивать мирных птичек забавы ради. К тому же охота обычно велась днем, и муглы замечали колдунов на метлах гораздо чаще, чем при любых иных обстоятельствах. Однако тогдашний Совет колдунов не мог остановить рост популярности этого вида спорта и, как мы вскоре увидим, даже не считал его предосудительным.

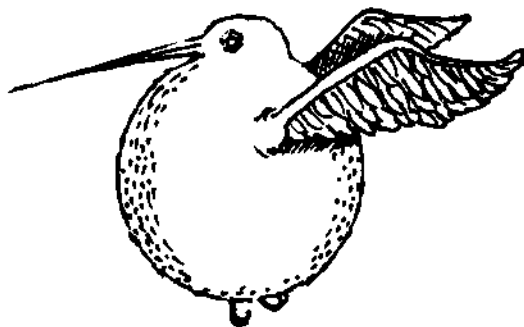


Рис. Б

Охота за пронырями и квидиш в конце концов пересеклись в 1269 году на игре, где присутствовал глава Совета колдунов Барбар Бахвал. Об этих событиях нам известно из рассказа очевидицы, жительницы Кента мадам Скромнии Рэбнотт; ее письмо в Абердин сестре Разумии также выставлено в Музее квидиша. Если верить мадам Рэбнотт, Бахвал принес на игру проныря в клетке и объявил, что наградит ста пятьюдесятью галлеонами игрока, который поймает птичку во время игры¹. О дальнейшем мадам Рэбнотт извест-
вует так:

Игроки как один взвились в небо, не замечая Кваффл и увертываясь от Надолбал. Оба Охранника забыли про корзины и включились в охоту. Бедняжка пронырик метался туда-сюда, ища спасения, но колдуны из толпы отпихивали его на поле оттолкни-заклятием. Ты знаешь, Зуми, мое отношение к охоте на пронырей и какова я в гневе. Я выбежала на

¹ На сегодня это более одного миллиона галлеонов. Собирался ли председатель Бахвал платить — вопрос спорный.

поле и закричала: «Председатель Бахвал, это неспортивно! Отпустите несчастную птичку! Мы пришли смотреть благородную игру в куилдич, так где же она?» Но представь себе, Зуми, этот наглец лишь загоготал и запустил в меня пустой птичьей клеткой. Тут уж от ярости у меня кровь бросилась в голову. И когда бедный пронырь оказался неподалеку, я притянула его призывным заклятием. Что-что, а это, Зуми, я умею, ты знаешь. Да и прицелиться было легче, не с метлы же. Птичка так и порскнула мне в руку. Я сунула бедняжку под мантию и ринулась прочь сломя голову.

Меня, конечно, догнали, но прежде я успела выбраться из толпы и выпустила проныря. Председатель Бахвал рассвирепел. Ну, думаю, конец: быть мне рогатой жабой или еще чем похуже. По счастью, советники его утихомирили, так что меня всего лишь оштрафовали на десять галлеонов за нарушение хода игры. Деньжищ таких я, понятно, сроду не видывала, и, стало быть, прощай, старый дом.

Очень скоро я перееду к тебе – спасибо, гиппогрифа не отобрали. И я тебе так скажу,

Зуми: шиш бы с маслом председателю Бахвалу на выборах вместо моего голоса, если б голос у меня был, конечно.

Твоя любящая сестра Скромния

Храбрая мадам Рэбнотт вызволила одного проныря, но спасти всех, разумеется, не могла. Случайная затея председателя Бахвала навсегда изменила суть игры. Скоро золотую птичку выпускали уже на всех матчах, и в каждой команде имелся игрок (Птицелов), чьей единственной задачей было поймать проныря. Как только птицу убивали, игра прекращалась, а команда-победитель получала сто пятьдесят очков в память о ста пятидесяти галлеонах, обещанных председателем Бахвалом. Зрители брали на себя добровольную обязанность не выпускать проныря за пределы поля, для чего пользовались оттолкни-заклятиями, упомянутыми мадам Рэбнотт.

К середине следующего столетия, однако, численность золотых пронырей упала настолько, что Совет колдунов, возглавляемый много более просвещенной Эльфридой Увяз-

лоу, взял птиц под охрану и запретил не только убивать их, но и использовать в квидише. В Сомерсете основали заповедник золотых пронырей имени Скромнии Рэбнотт, а для игр стали срочно искать замену.

Изобретение Золотого Проныры приписывают колдуну Аху Айдамастеру из Годриковой Лощины. По всей Англии квидишные игроки искали вместо проныря какую-нибудь другую птицу, а между тем Айдамастер, непревзойденный чародей по металлу, трудился над созданием мяча, который имитировал бы проныря. То, что мяч в итоге превзошел все ожидания, подтверждают многочисленные пергаментные свитки, оставшиеся после смерти Айдамастера (сейчас они хранятся в частной коллекции). В этих свитках – перечни заказов, поступавших чародею со всей страны. Золотой Проныра – так создатель окрестил свое творение – это мячик размером с грецкий орех и весом в точности как живой пронырь. Серебристые крылышки с шарнирными суставами, строением копирующие оригинал, позволяют мячику так же молниеносно и точно менять направление полета. Но, в отличие

от проныря, заколдованный мячик не способен покинуть пределы поля. Можно считать, что появление Золотого Проныры завершило процесс, который начался тремя столетиями ранее на болоте Квёлая Дичь. Родился современный квидиш.



ГЛАВА ПЯТАЯ

ЗАЩИТА ОТ МУГЛОВ

В 1398 году колдун Захария Нуда впервые в истории подробно описал игру в квидиш. И первым делом он указал на то, как важна для игры защита от муглов: «Сыщите вересковую пустошь от мугловых селений подале, дабы не увидали они вас в воздухе. Нелишни и чары, коими муглов отваживают, ежели на пустошь еще пожелаете приходиться. Также наказываю играть только ночами».

По всему судя, ценным советам Нуды следовали не всегда: в 1362 году Совет колдунов официально запретил играть в квидиш ближе чем за пятьдесят миль от населенных пунктов. И, очевидно, популярность игры быстро росла – в 1368 году Совет счел нужным изменить правило и запретил проведение мат-

чей на расстоянии ста миль от поселений. А в 1419 году Совет издал декрет со знаменитой формулировкой: «Никакого квидиша окрест любого места, где возможно появление мугла, — не то вдоволь наиграетесь потом в подземелье на цепях».

Любой колдун-школьник знает: сохранить в тайне полеты на метлах не удалось. На мугловых рисунках ведьма непременно восседает на метле, и эти изображения, невзирая на свою нелепость (подобные метлы не продержались бы в воздухе и секунды), служат хорошим напоминанием о том, что многие века мы вели себя крайне неосмотрительно и теперь не приходится удивляться, если для муглов метлы и колдовство неразрывно связаны.

Адекватные меры предосторожности были приняты только в 1692 году, когда Международный закон о секретности возложил ответственность за последствия колдовских игр в каждом отдельно взятом государстве на соответствующее министерство магии. В Британии это, в свою очередь, привело к созданию департамента по колдовским играм и спорту. Квидишные команды, не подчинившиеся требованиям министерства, были расформиро-

ваны. Самый яркий пример здесь – шотландские «Разгульные раздолбарсы», знаменитые не только вялой игрой, но и гулянками после матчей. В 1814 году, по завершении поединка с «Арбалетами Апплби» (см. гл. 7), «Раздолбарсы» мало того что не уследили за своими Нападалами и выпустили их в ночь, но к тому же отправились охотиться на гебридianского черного дракона, чтобы сделать его своим живым талисманом. Представители министерства магии арестовали «Разгульных раздолбарсов» над Инвернессом и больше их к играм не допускали.

Сейчас у команд нет собственных тренировочных баз; департамент по колдовским играм и спорту оборудует специальные стадионы с соблюдением надлежащих мер антимугловой защиты. И, как справедливо заметил Захария Нуда шестьсот лет назад, безопаснее всего были и остаются вересковые пустоши.



ГЛАВА ШЕСТАЯ

КАК ИЗМЕНИЛСЯ КВИДИШ С XIV ВЕКА

ПОЛЕ

СОГЛАСНО ОПИСАНИЮ ЗАХАРИИ НУДЫ, в XIV веке игровое поле представляло собой овальную площадку пятьсот на сто восемьдесят футов с небольшим (диаметром около двух футов) кругом в центре. По свидетельству Нуды, судья (или квирбитр, как их тогда называли) выносил в центр четыре мяча, и четырнадцать игроков становились вокруг. Затем мячи выпускали (Кваффл бросал судья, см. ниже ст. «Кваффл»), и в тот же миг следом взмывали игроки. Воротами тогда все еще служили большие корзины на шестах (см. ниже рис. В).

В 1620 году Квинт Умфравилль написал книгу «Благородный спорт чародеев», где среди прочего приведена схема поля XVII века



Рис. В

(см. ниже рис. Г). На ней размечены, по нынешней терминологии, голевые зоны (см. ниже ст. «Правила»). Корзины на шестах значительно меньше и расположены гораздо выше, чем во времена Нуды.

В 1883 году корзины были заменены кольцами, которые используются по сей день; об этом нововведении сообщалось в «Оракуле» (см. ниже). С тех пор квидишное поле не менялось.

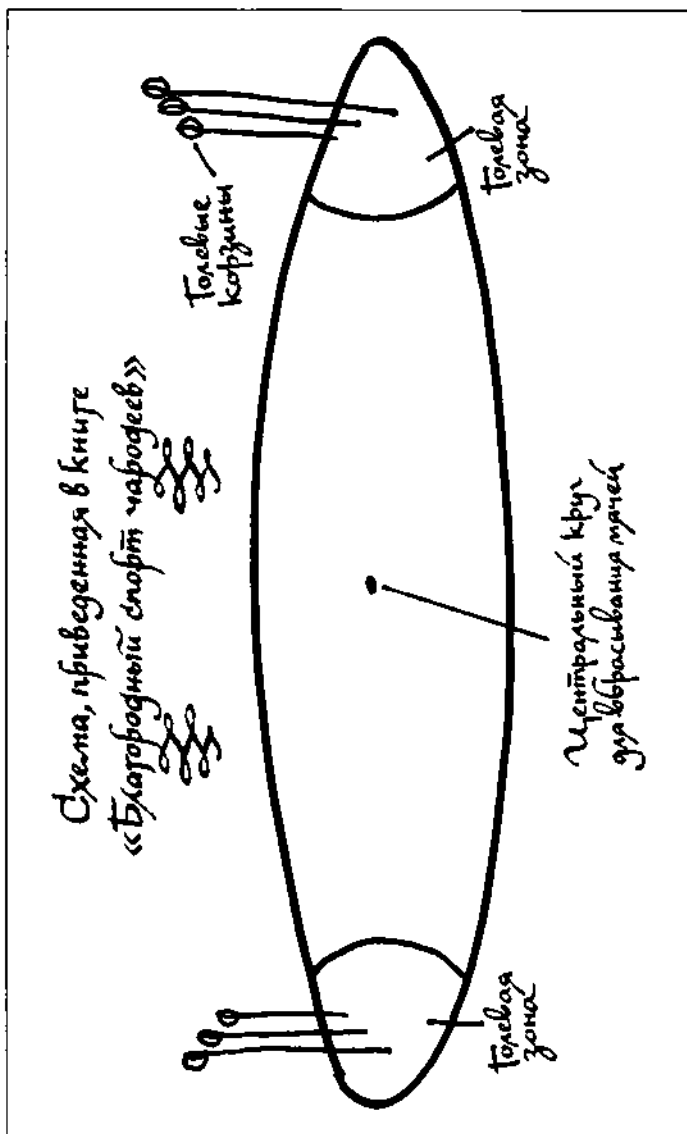


Рис. Г

ВЕРНИТЕ КОРЗИНЫ!

Так вчера вечером кричали игроки по всей Британии, узнав, что департамент по колдовским играм и спорту постановил сжечь корзины, в которые веками в квидише забивали голы.

«Не собираемся мы их жечь, что за выдумки, – раздраженно бросил представитель департамента, когда к нему обратились за комментариями. – Корзины, сами знаете, какие побольше, какие поменьше. А так подогнать размер, чтобы у всех одинаково, попросту невозможно. Вы же наверняка понимаете, что тут надо по справедливости. А то вон, к примеру, под Барнтоном у одной команды корзины для соперников крохотные, виноградину не закинешь, а для самих, наоборот, ивовые, огромные. Это никуда не годится. Мы вводим кольца единого размера, вот и все. Честь по чести».

Тут представителю департамента пришлось спасаться бегством: рассерженные демонстранты в зале принялись кидаться в него корзинами. Впоследствии говорили, что беспорядки устроили провокаторы-гоблины, но даже если и так, ясно, что британские поклонники квидиша скорбят по игре, которую, в сущности, потеряли.

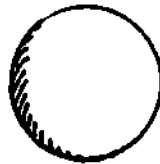
«Без корзин уж все не то, – грустно изрек пожилой колдун с румяными, как яблочки, щечками. – Помню, когда был маленьким, мы их на матчах поджигали для смеха, а кольца разве же ж подожжешь? Всю радость изгадили».

«Оракул», 12 февраля 1883 года

МЯЧИ

Кваффл

Как следует из дневника Герти Кеддл, Кваффл с древних времен изготавливали из кожи. В квиддиче используются четыре мяча, но только Кваффл изначально был не заколдованным, а самым обыкновенным мячом, сшитым из кусков кожи, зачастую с ремешком (см. рис. Д), поскольку его полагалось ловить и бросать одной рукой. У некоторых старинных Кваффлов имелись отверстия для пальцев. Однако после открытия в 1875 году захват-заклятий ремешки и отверстия стали не нужны – мяч из заколдованной кожи удерживается одной рукой и так.



Старинные Кваффлы

Современный Кваффл

Рис. Д

Современный Кваффл – бесшовный мяч двенадцати дюймов в диаметре. В алый цвет его впервые покрасили зимой 1711 года, когда на матче во время ливня мяч невозможно было разглядеть в грязи. Кроме того, Охотников все сильнее раздражала необходимость то и дело спускаться за упущенным Кваффлом, и вскоре после перекраски мяча ведьма Дейзи Пеннифолд догадалась заколдовать его так, чтобы он, не будучи пойман, падал медленно, будто утопая в воде, и Охотники успевали схватить его еще в воздухе. Кваффл Пеннифолд используется по сей день.

НАПАДАЛЫ

Первые Нападалы (или Надолбалы), как уже говорилось, были не чем иным, как летающими камнями, и со времен Нуды не сильно менялись – их разве что стали обтесывать под мячи. У них, однако, имелся существенный недостаток: биты Отбивал, в XV веке магически укрепленные, дробили эти камни на мелкие кусочки, и до конца

матча игроков преследовала летающая каменная крошка.

Возможно, именно поэтому в начале XVI века некоторые команды стали играть с металлическими Нападалами. Агата Карпп, знаток старинных колдовских артефактов, нашла на английских болотах и в ирландских торфяниках ни больше ни меньше двенадцать свинцовых Нападал той эпохи. «Несомненно, это Нападалы, а не пушечные ядра», – пишет она.

Легкие вмятины от магически укрепленных бит ясно различимы, и совершенно очевидно, что мячи изготовлены колдунами (а не муглами): тому свидетельством гладкость очертаний и идеальная симметрия. Окончательным же доказательством явилось то, что все мячи, едва я доставала их из ящиков, принимались носиться по кабинету, пытаясь сбить меня на пол.

Постепенно выяснилось, что для изготовления Нападал свинец слишком мягок (любая вмятина негативно влияет на способность мяча лететь по прямой). В наше время На-

падалы изготавливаются из железа. Их диаметр – десять дюймов.

Нападалы заколдованы так, чтобы охотиться за всеми игроками без разбору. Если мяч не трогать, он бросается на ближайшего человека, поэтому задача Отбивал – отослать Нападалу как можно дальше от своей команды.

Золотой Проныра

Размером этот мяч с грецкий орех – в точности как золотой пронырь – и заколдован так, чтобы как можно дольше избегать поимки. По легенде, на матче 1884 года на Бодминской пустоши Проныра ускользал от преследования целых шесть месяцев, и в конечном итоге обе команды объявили своих Ловчих недотепами и плюнули на игру. Корнуолльские колдуны, знатоки тех краев, утверждают, что Проныра одичал и по сей день живет на болоте, но доказательно подтвердить это мне не удалось.

ИГРОКИ

Охранник

Доказано, что Охранники вошли в состав квидишных команд где-то в XIII веке (см. гл. 4), но их функции в игре с тех пор изменились. По мнению Захарии Нуды, Охраннику

надлежит первым достичь корзин, ибо работа его – не впустить туда Кваффл. Также негоже Охраннику надолго от корзин удаляться и в великой опасности их оставлять. Проворный Охранник, однако, так всегда изловчится, что и гол забьет, и к корзинам поспеет, и ответный удар не пропустит. А посему, как ему играть, сам решать должен.

Отсюда ясно, что при Нуде Охранники, помимо защиты корзин, играли за Охотников. Им разрешалось свободно перемещаться над полем и забивать голы.

Однако уже к 1620 году, когда вышел труд Квинта Умфравилля «Благородный спорт чародеев», задачи Охранников упростились. На квидишном поле появились голевые зоны,

и Охранникам рекомендовалось охранять корзины, оставаясь в пределах этих зон, хотя разрешалось и покидать их с целью помешать Охотникам противника и заблаговременно предотвратить их атаки.

ОТБИВАЛЫ

Обязанности Отбивал мало менялись на протяжении веков, и появление их в игре, очевидно, связано с появлением Нападал. Главная задача Отбивал – охранять свою команду от Нападал при посредстве бит (некогда – дубин, см. письмо Гудвина Нина, гл. 3). Эти игроки никогда не забивали голов и, судя по всем свидетельствам, вообще не прикасались к Кваффлу.

Для отражения атак Отбивалам требуется изрядная физическая сила, поэтому на роль Нападал обычно выбирают колдунов, а не ведьм. Кроме того, Отбивалам нужно развитое чувство равновесия – иногда сражаться с Нападалой приходится обеими руками, не держась за метлу.

ОХОТНИКИ

Охотники в квидише существовали издревле: ведь когда-то единственной целью игры было забить гол. Охотники перекидывают Кваффл друг другу, и всякий раз, когда им удается пробросить его через кольцо, команда получает десять очков.

Единственное существенное изменение в правилах касательно Охотников датируется 1884 годом, через год после того, как корзины заменили кольцами. Тогда было постановлено, что в голевую зону может влететь только Охотник с Кваффлом. Если же там находятся двое или больше Охотников, гол не засчитывается. Правило ввели для борьбы с «облапошками» (см. ниже ст. «Фолы») – приема, когда два Охотника влетают в голевую зону и оттесняют Охранника от колец, освобождая доступ третьему Охотнику. Как отреагировала на это новое правило колдовская общественность, видно из статьи в «Оракуле».

НАШИ ОХОТНИКИ ДО ЖУЛЬНИЧЕСТВА НЕ ОХОЧИ!

Вчера вечером британских квидишных болельщиков буквально ошарашило известие о том, что департамент по колдовским играм и спорту вводит «облапошный пенальти».

«В последнее время облапошивают все чаще, – с затравленным видом объяснил представитель департамента. – И Охранники, бывает, получают серьезные травмы, которых новое правило, надо надеяться, поможет избежать. Это ж не то что раньше – три Охотника бьют Охранника, нет, теперь будет один на один. И так ведь справедливо и честно, верно?»

Тут представителю департамента пришлось спастись бегством: рассвирепевшая толпа начала швыряться в него Кваффлами. Представители департамента защиты магического правопорядка разогнали толпу, грозившую «облапошить» министра магии лично.

Из зала весь в слезах вышел веснушчатый шестилетний мальчик.

«Мне нравились облапошки, – всхлипывая, сказал он корреспонденту “Оракула”. – Мы с папкой всегда смотрим, как дубасят Охранников. Не пойду я больше на этот ваш квидиш».

«Оракул», 22 июня 1884 года

ЛОВЧИЕ

Ловчие – обычно самые легкие и шустрые игроки. Им нужен острый глаз и умение удерживаться на метле одной рукой или вообще без рук. Ловчие способны кардинально повлиять на исход матча (ведь зачастую позиция Проныры легко превращает поражение в победу), а потому чаще всего становятся жертвами нечестной игры. Быть Ловчим очень почетно – ибо подтверждает выдающиеся летные навыки игрока, – но чревато опасными травмами. «Выруби Ловчего» – первая заповедь «Библии Отбивалы» Брута Скримджера.

ПРАВИЛА

Сразу после своего создания в 1750 году департамент по колдовским играм и спорту установил следующие правила игры в квиддиш:

1. Во время матча игрок может подняться на любую высоту, но не имеет права покидать пределов поля. В случае нарушения Кваффл передается команде соперника.

2. Капитан команды имеет право попросить о перерыве в игре, подав судье сигнал. Только во время перерыва игрокам позволено касаться земли ногами. Перерыв может длиться до двух часов, если сама игра продолжалась больше двенадцати. Если же по истечении двух часов игроки на поле не являются, команда дисквалифицируется.

3. Судья имеет право назначать команде пенальти. Охотник, пробивающий пенальти, летит из центрального круга в голевую зону. Остальные игроки, исключая Охранника команды соперника, в это время держатся поодаль.

4. Кваффл разрешается выхватывать у других игроков, однако запрещается хватать соперника за любую часть тела.

5. Травмированный игрок не подлежит замене. Команда обязана продолжать игру без него.

6. На игру разрешается брать волшебные палочки¹, но запрещается использовать их против игроков команды соперника, их метел, судьи, мячей, а также против зрителей.

7. Квиддишный матч завершается после поимки Золотого Проныры либо по взаимному согласию капитанов команд.

¹ Право всегда иметь при себе волшебную палочку было введено Международной конфедерацией чародейства в 1692 году, в разгар гонений на колдунов, когда последние планировали уход в подполье.

ФОЛЫ

Правила, как известно, «созданы, чтобы их нарушать». В Реестре департамента по колдовским играм и спорту перечислены семьсот видов нарушений, возможных в квиддише, и все они были зафиксированы на финале первого чемпионата мира в 1473 году. Однако полный список фолов так никогда и не обнародовали: по мнению департамента, это способно «подать дурной пример».

Впрочем, мне повезло – при работе над этой книгой я получил доступ к документам, относящимся к вышеупомянутым фолом, и могу лишь подтвердить: ничего хорошего в них нет. На девяносто процентов всё это невыполнимо, пока действует запрет на использование волшебных палочек против команды соперника (принятый в 1538 году). Что же до оставшихся десяти процентов, говорю с уверенностью: на такое и при самой грязной игре не решишься. Взять хотя бы «поджог хвостин метлы соперника», «избиение метлы соперника дубиной», «нападение с топором на соперника». Хотя, конечно, правила нарушаются и в наши дни. Ниже перечисле-

ны десять самых распространенных фолов. Их официальные названия приведены в первой колонке.

ФОЛ	ИГРОК	ОПИСАНИЕ
<i>Вышибон</i>	<i>Только Охранник</i>	Выбивание Кваффла через кольцо любой частью тела. Охраннику надлежит защищать кольцо спереди, а не сзади
<i>Заклад</i>	<i>Только Охотники</i>	Не вброс, а закладывание Кваффла в кольцо
<i>Заклин</i>	<i>Все игроки</i>	Блокировка рукоятью своей метлы рукояти метлы противника с целью отклонения его от курса
<i>Замин</i>	<i>Только Отбивалы</i>	Отброс Нападады к трибунам, чтобы остановить игру, пока представители властей спасают зрителей. Используется беспринципными игроками для предотвращения гола соперника

<i>Захват</i>	<i>Все игроки</i>	Захват хвоста метлы противника с целью замедлить или остановить движение
<i>Кваффлофол</i>	<i>Только Охотники</i>	Повреждение – например протыкание – Кваффла, чтобы он падал быстрее или летал зигзагами
<i>Облапошка</i>	<i>Только Охотники</i>	Проникновение более чем одного Охотника в голевую зону
<i>Проныряха</i>	<i>Все игроки, кроме Ловчего</i>	Касание и поимка Золотого Проныры всеми, кроме Ловчего
<i>Рубка</i>	<i>Все игроки</i>	Чрезмерная работа локтями при взаимодействии с соперником
<i>Таран</i>	<i>Все игроки</i>	Попытка столкновения с игроком

СУДЬИ

Когда-то на квидишное судейство отваживались только храбрейшие колдуны и ведьмы. По рассказам Захарии Нуды, в 1357 году судья Киприан Юдл умер в ходе товарищеского матча в Норфолке. Виновного так и не нашли, но считается, что судью проклял один из зрителей. С тех пор доказанных случаев убийств судей не было, однако официально зафиксированы множественные случаи околдовывания метел, и самые опасные из них — превращение метлы в портшлюс, так что судьи исчезают посреди матча и объявляются лишь несколько месяцев спустя где-нибудь в пустыне Сахара. Департамент по колдовским играм и спорту издал четкую инструкцию по мерам безопасности в отношении метел, и теперь, к счастью, такие происшествия редкость.

Хороший судья должен не только превосходно летать. Одновременно ей или ему приходится следить за курбетами всех четырнадцати игроков, поэтому наиболее распространенной судейской травмой является вывих шеи. На профессиональных матчах

судье помогают представители министерства: они стоят по периметру поля и следят за тем, чтобы ни игроки, ни мячи не пересекали его границ.

В Британии судей выбирает департамент по колдовским играм и спорту. Претенденты проходят сложный летный экзамен, не менее сложный письменный тест по квидишным правилам, а также серию суровых испытаний, призванных доказать, что даже под самым сильным давлением они не наложат порчу или проклятие на чересчур рьяных игроков.



ГЛАВА СЕДЬМАЯ

КВИДИШНЫЕ КОМАНДЫ БРИТАНИИ И ИРЛАНДИИ

ПОСКОЛЬКУ СУЩЕСТВОВАНИЕ КВИДИША необходимо держать в секрете от муглов, департамент по колдовским играм и спорту регламентирует количество ежегодно проводимых игр. Для любительских матчей, разумеется, единственное условие – соблюдение принятых правил маскировки, но число профессиональных квидишных команд ограничи́ли еще в 1674 году. Тогда была создана Квидишная лига, куда зачислили тринадцать лучших команд Британии и Ирландии, а остальным предложили самораспуститься. С тех пор каждый год за Кубок Лиги сражаются тринадцать команд.

«АРБАЛЕТЫ АППЛБИ»
(APPLEBY ARROWS)

Команда создана в 1612 году на севере Англии. Бледно-голубая форма украшена серебряной стрелой. Болельщики считают звездным часом команды матч 1932 года, когда «Арбалеты» победили «Врацевских воронов», тогдашних чемпионов Европы. Матч проходил при густом тумане и дожде и длился шестнадцать дней. Прежде болельщики клуба имели обыкновение палить в воздух стрелами из волшебных палочек всякий раз, когда Охотники «Арбалетов» забивали гол, однако в 1894 году одна такая стрела пронзила нос судье Нудженту Поттсу, и департамент по колдовским играм и спорту пресек эту традицию. «Арбалеты Апплби» издавна свирепо соперничают с «Обормутскими осами» (см. ниже).

«ГРААЛЬХЕДСКИЕ ГАРПИИ»
(HOLYHEAD HARPIS)

«Граальхедские гарпии» – старинный валлийский клуб. Он основан в 1203 году и уникален



тем, что в нем всегда играли только ведьмы. Форма команды темно-зеленая с золотым когтем на груди. Победа «Гарпий» над «Гейдельбергскими гончими» в 1953 году признана одной из самых красивых за всю историю существования квидиша. Игра продолжалась семь дней и закончилась блистательной поимкой Проныры, прославившей Ловчую «Гарпий» Глинис Гриффитс. Та же игра ознаменовалась еще одним инцидентом: по завершении матча капитан «Гончих» Рудольф Бранд, едва соскочив с метлы, предложил руку и сердце капитану команды соперников Гвендолин Морган, которая в ответ не замедлила огреть его «Чистой победой-5».

«Катапульты Кэрфилли»
(CAERPHILLY CATAPULTS)

Валлийская команда, основана в 1402 году. Форма в вертикальную полоску, алую и светло-зеленую. В славной летописи «Катапульт» 18 побед в Лиге и знаменитый финал европейского кубка 1956 года, когда они вчистую разгромили норвежский клуб «Кайры

Карасйока». День трагической гибели самого известного игрока «Катапульт» Дая Луэлли-на Разбойника – его сожрала химера на Миконесе в Греции, где он проводил отпуск, – стал днем национального траура для всех колдунов и ведьм Уэльса. И теперь в конце каждого сезона самого лихого и безрассудного игрока Лиги награждают памятной медалью Дая Разбойника.

«КЕНМАРСКИЕ КОРШУНЫ»
(KENMARE KESTRELS)

Эта ирландская команда основана в 1291 году и знаменита во всем мире яркими выступлениями своих талисманов-лепреконов и превосходной игрой своих болельщиков на арфах. Мантия «Коршунов» изумрудно-зеленая, с двумя зеркально симметричными желтыми буквами «К» на груди. Дэррен О'Хар, Охранник «Коршунов» с 1947 по 1960 год, трижды был капитаном ирландской национальной сборной и считается изобретателем атакующего построения Охотников «Ястребиная голова» (см. гл. 10).

«КОЛРЕЙНСКИЕ КРЫЛАНЫ»
(BALLYCASTLE BATS)

Самая прославленная команда Северной Ирландии. На счету 27 побед в кубке, что ставит «Крыланов» на второе место среди команд Лиги за всю ее историю. Форма «Крыланов» черная с алой летучей мышью на груди. Талисман команды, крылан Барни, весьма знаменит: он снимается в рекламе усладеля и говорит: «О, это меня окрыляет!»

«МАЛОЛЕТСТОН ЮНАЙТЕД»
(PUDDLEMERE UNITED)

«Малолетстон Юнайтед», самая старая команда в Лиге, создана в 1163 году. На ее счету двадцать две победы в Лиге и две в Европейском кубке. Их гимн «Лупите Нападал, ребята, швыряйте Кваффл сюда» недавно был записан певицей-чаровницей Прельстиной Солоуэй в целях благотворительной поддержки больницы св. Лоскута – Института причудливых повреждений и патологий.

Форма «Малолетстон Юнайтед» темно-синяя с эмблемой клуба: два золотистых камыша крест-накрест.

«ОБОРМУТСКИЕ ОСЫ»
(WIMBOURNE WASPS)

Форма в горизонтальную черно-желтую полосу с изображением осы на груди. Команда основана в 1312 году, 18 раз становилась чемпионом Лиги и дважды выходила в полуфинал европейского кубка. По легенде, своим названием «Осы» обязаны неприятному происшествию середины XVII века: на матче против «Арбалетов Апплби» Отбивала, заметив на дереве возле поля осиное гнездо, швырнул этим гнездом в Ловчего «Арбалетов», и беднягу искусали так, что ему пришлось покинуть игру. «Обормутские осы» победили и сделали осу талисманом команды. Болельщики «Ос» (их часто называют «жальцы») по традиции громко жужжат, отвлекая Охотников противника, когда те бьют пенальти.

«Победоносцы Портри»
(PRIDE OF PORTREE)

Команда с острова Скай основана в 1292 году. «Победоносцы» носят темно-фиолетовую форму с золотой звездой на груди. Наиболее знаменита Охотница Катриона Маккормак – она возглавляла команду в шестидесятых годах XX столетия и дважды привела ее к победе в Лиге; за сборную Шотландии Маккормак играла 36 раз. Ее дочь Меган сейчас Охранница команды (а сын Кирли – ведущий гитарист популярной колдовской рок-группы «Чертовы сестрички»).

«Пуляющие пушки»
(CHUDLEY CANNONS)

Считается, что дни славы «Пушек» позади, однако преданные болельщики команды живут надеждой на возрождение. На счету «Пушек» 21 победа в Лиге, однако последняя датируется 1892 годом, а за прошедший век их игра ни разу ничем не удивила. Форма команды ярко-оранжевая с летящим

пушечным ядром и черными буквами «ПП» на груди. Девиз клуба «Победа за нами» в 1972 году сменили на «Скрестим пальцы – и была не была!».

«СВИГТАУНСКИЕ СКИТАЛЬЦЫ»
(WIGTOWN WANDERERS)

Этот клуб области Шотландские Границы основан в 1422 году семью детьми колдуна Уолтера Паркина, по профессии мясника. Четверо братьев и три сестры составляли поистине грозную команду, которая очень редко проигрывала – по слухам, отчасти потому, что противники сильно терялись при виде Уолтера, стоявшего на краю поля с волшебной палочкой в одной руке и мясницким ножом – в другой. На протяжении веков в команде почти всегда играл кто-нибудь из потомков Паркина, и форма команды, в память о происхождении, кроваво-красная с серебристым тесаком на груди.

«СТОУНХЕЙВЕНСКИЕ СОРОКИ»
(MONTROSE MAGPIES)

«Сороки» – самая успешная команда за всю историю существования британо-ирландской Лиги: они занимали первое место 32 раза. Дважды завоевав титул чемпионов Европы, «Сороки» обзавелись болельщиками по всему миру. Среди знаменитых игроков – Ловчая Юнис Мюррей (умерла в 1942 году), подававшая прошение о том, чтобы Проныра летал быстрее, «а то скучно», и блестящий Хеймиш Макфарлан (капитан команды в 1957–1968 гг.), впоследствии возглавивший департамент по колдовским играм и спорту. Форма команды черно-белая с изображением сороки на груди и на спине.

«СУОНПУЛСКИЕ СОКОЛЫ»
(FALMOUTH FALCONS)

Форма команды темно-серая с белым, на груди эмблема – голова сокола. «Соколы» знамениты своей жесткой игрой, и эту славу закрепили их всемирно известные Отбивалы

Кевин и Карл Бродмуры. Их клубная карьера длилась с 1958 по 1969 год, и за жестокие выходки департамент по колдовским играм и спорту дисквалифицировал братьев четырнадцать раз. Девиз клуба: «Мы победим! А нет, так хоть снесем пару бошек».

«ТАТШИЛЛСКИЕ ТОРНАДО»
(TUTSHILL TORNADOS)

Форма «Торнадо» небесно-голубая с двойной темно-синей буквой «Т» на груди и на спине. Команда основана в 1520 году, и самый славный ее период пришелся на начало XX века, когда под предводительством Ловчего Родерика Пухлтона они побеждали в кубке Лиги пять раз подряд – рекорд как для Британии, так и для Ирландии. Родерик Пухлтон играл в английской сборной за Ловчего 22 раза и в 1921 году на матче против «Катапулт Кэрфилли» установил мировой рекорд, поймав Проныру всего за 3,5 секунды.



ГЛАВА ВОСЬМАЯ

РАСПРОСТРАНЕНИЕ КВИДИША ПО МИРУ

Европа

В Ирландию квидиш проник уже к XIV веку, что подтверждается отчетом Захарии Нуды о матче 1385 года: «Чародеи из Корка прибыли играть в Ланкашир и страсть до чего разгневали местных жителей, когда победили их команду. Ирландцы вытворяли с Кваффлом такое, чего в Ланкашире сроду не видывали, но за фокусы свои и поплатились: зрители повытаскивали волшебные палочки, погнались за коркцами, и те едва унесли ноги».

По свидетельствам разных источников, к началу XV века квидиш распространился и в других странах Европы. О том, что

в Норвегии игра появилась довольно рано (возможно, ее завез туда Олаф, кузен Гудвина Нина?), мы знаем из стихотворения Инголфра Ямба, датируемого приблизительно 1400 годом:

Ах, я в восторге погони парю в небесах
Проныра навстречь, и ветер в моих волосах
Я приближаюсь, толпа в смятении
Но чу! Нападала – и с метлой мы в падении

Примерно тогда же французский колдун Неграмо в пьесе «*Hélas, je me suis transfiguré les pieds*» («Ах, во что же я превратил свои ноги») пишет:

Лиагушон: Я сегодня не могу пойти с тобой на рынок, Жабон.

Жабон: Но, Лиагушон, как же я понесу корову один?

Лиагушон: Ты ведь знаешь, Жабон, я с утра играю за Охранника. А если не я, кто же останавливает Кваффл?

1473 год ознаменовался первым в истории чемпионатом мира по квиддишу – правда,

участвовали в нем лишь европейские страны. Дальние государства представлены не были, что объясняется, вероятно, крушениями сов, либо нежеланием приглашенных пускаться в долгое и опасное путешествие, либо попросту ленью.

Финальный матч между Трансильванией и Фландрией занесен в анналы как самая жесткая игра всех времен и народов. О многих фолах, зафиксированных тогда, прежде и слыхом не слыхивали – в частности, на финале отмечались превращение Охотника в хорька, попытка обезглавить Охранника палашом и сотня летучих мышей-вампи-ров, выпущенных из-под мантии капитаном трансильванцев.

С тех пор чемпионат мира проводился каждые четыре года, но лишь с XVII века в нем стали участвовать неевропейские команды. В 1652 году был учрежден Европейский кубок; он проходит каждые три года.

Среди многих замечательных европейских команд особо знамениты болгарские «Врацевские вороны» (*Vratsa Vultures*). На их счету семь побед в Европейском кубке, и игра их всегда увлекательна; «Вороны» –

изобретатели так называемого «длинного гола» (мяч, забитый из удаленного от голевой зоны участка поля) и всегда дают новичкам шанс проявить себя.

Французская команда **«Квиберонские Кваффлобои» (Quiberon Quafflepunchers)** нередко занимала первое место в Лиге, прославилась яркой игрой и не менее яркими розовыми мантиями. Среди команд Германии стоит отметить **«Гейдельбергских гончих» (Heidelberg Harriers)**, о которых ирландский капитан Дэррен О'Хар однажды отозвался так: «Они свирепей и вдвое умнее драконов». Люксембург, где всегда хорошо играли в квидиш, дал нам **«Бигонвилльских бомбардиров» (Bigonville Bombers)**, знаменитых сильными стратегиями нападения и множеством забитых голов. Португальская команда **«Метлофлот Мариньяша» (Braga Broomfleet)** недавно пробилась в ряды лучших благодаря революционной системе маркировки Отбивал, а польские **«Гродзиские гоблины» (Grodzisk Goblins)** подарили миру, пожалуй, уникального Ловчего-новатора Юзефа Вральского.

АВСТРАЛИЯ и НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ

Квидиш появился в Новой Зеландии приблизительно в XVII веке, и привезла его туда, говорят, группа европейских ботаников, исследователей новозеландских волшебных растений и грибов. По легенде, ботаники, целый день проводя за сбором образцов, под вечер отдыхали, играя в квидиш, чем немало поражали местное колдовское сообщество. Новозеландское министерство магии потратило массу времени и денег, дабы скрыть от муглов предметы искусства маори того периода, где изображены белые колдуны за игрой в квидиш (эти картины и образцы резьбы по дереву выставлены сейчас в здании министерства магии в Веллингтоне).

Считается, что до Австралии квидиш дошел в XVIII веке. И пожалуй, Австралия — страна для такой игры идеальная: обширные незаселенные пространства позволяют обустроить немало площадок.

Команды антиподов всегда изумляли европейскую публику стремительной и эффек-

ной игрой. В числе лучших нельзя не упомянуть «Попугаев с Поропоро» (Moutohora Macaws, Новая Зеландия) с их знаменитыми красно-желто-синими мантиями и талисманом фениксом Фейерверком. «Громовержцы из Грохоталлы» (Thundelarra Thunderers) и «Воины Вуллонгонга» (Woollongong Warriors) почти целый век занимают первые места в Австралийской лиге. Их противостояние вошло в поговорку у австралийских колдунов, и часто в ответ на чье-то бахвальство и невероятные посулы можно услышать: «Ну да, а я пойду судить матч “Громовержцев” и “Воинов”».

Африка

В Африку, надо полагать, метла добралась вместе с европейскими колдунами и ведьмами, изучавшими там алхимию и астрономию – науки, в которых африканские колдуны всегда удерживали мировое лидерство. Популярность квидиша в Африке пока не так высока, как в Европе, однако игра распространяется по континенту быстро.

Особенно бурно квидиш развивается в Уганде. Самый известный клуб «Прыткое помело Патонго» (*Patonga Proudsticks*), к изумлению мировой квидишной общестственности, в 1986 году сыграл вничью со «Стоунхейвенскими сороками». Недавно на чемпионате мира Уганду представляли целых шесть игроков «Помела» – столько игроков одной команды в сборную вместе не попадало еще никогда. Также заслуживают упоминания «Чародеи Чамбы» (*Tchamba Charmers*, Того), чей коронный трюк – пас назад, «Гимбийская гроза гигантов» (*Gimbi Giant-Slayers*, Эфиопия), которая дважды завоевывала кубок Африки, и «Солнце Сумбаванги» (*Sumbawanga Sunrays*, Танзания) – очень популярная команда, чьи ловкие петлевые формации неизменно вызывают у зрителей восторг.

СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА

В Северную Америку из Европы квидиш попал в начале XVII века – и, к несчастью, вместе с сильными антиколдовскими

настроениями, а потому приживался плохо. Первым переселенцам-колдунам, переоценившим свободумыслие Нового Света, приходилось вести себя тише воды ниже травы, и игра распространялась медленно.

Впрочем, впоследствии Канада подарила миру целых три квидишные команды, которые причисляются к лучшим: «Метеориты Мейпл-Крика» (Moose Jaw Meteorites), «Храбрецы Хейлибери» (Haileybury Hammers) и «Сила Стоунволла» (Stonewall Stormers). В 1970-х годах «Метеоритов» то и дело грозили распустить: у них была традиция после матчей летать над окрестными городами и селами и пускать фейерверки из хвостов метел. Теперь празднования ограничиваются пространством поля, а игры «Метеоритов», зрелищные и яркие, по-прежнему привлекают множество туристов.

У Соединенных Штатов, в отличие от других стран, мало команд мирового класса, так как у квидиша здесь есть конкурент – игра на метлах янкиш. Эту разновидность квидиша в XVIII веке изобрел колдун Авраам Муротворс – он привез из Старого Света Кваффл и хотел собрать квидишную

команду. Но, по легенде, волшебная палочка в его сундуке случайно коснулась Кваффла, и когда Муротворс достал мяч и начал бросать от нечего делать, тот взорвался прямо у него в руках. Муротворс, очевидно, большой шутник, тотчас принялся повторять трюк с другими кожаными мячами, и вскоре о квидише позабыли: Муротворс и его товарищи придумали новую игру. В ее основе – взрывные свойства мяча под названием Квод.

В каждой команде одиннадцать игроков. Они бросают друг другу Квод (т.е. модифицированный Кваффл) с целью закинуть его в котел на краю поля до взрыва. Если мяч взрывается в руках у игрока, последний покидает поле. Если же Квод благополучно попадает в небольшой котел с раствором, предотвращающим взрыв, команда получает одно очко, а на поле выносят новый Квод. В Европе у янкиша есть свои поклонники, но подавляющее большинство колдунов все-таки сохраняет верность квидишу.

В Соединенных Штатах янкиш – безусловный фаворит, но и квидиш набирает популярность. За последнее время на

международный уровень сумели выйти две американские команды: «Свитуотерское со-звездие» (Sweetwater All-Stars) из Техаса (в 1993 году они после пяти дней напряженной борьбы одержали заслуженную победу над «Квиберонскими Кваффлобоями») и «Тонтонские трясогузки» (Fitchburg Finches) из Массачусетса, которые семь раз побеждали в Лиге США, а их Ловчий Максимум Бранкович-третий на последних двух чемпионатах мира был капитаном американской сборной.

Южная Америка

В квидиш играют по всей Южной Америке, хотя и здесь ему приходится конкурировать с янкишем. За последнее столетие и Аргентина, и Бразилия выходили в четвертьфинал мирового чемпионата. Но, бесспорно, сильнейшая квидишная нация — перуанцы, и, по мнению многих, следует ожидать, что в ближайшие десять лет Перу первой из латиноамериканских стран выиграет кубок мира. Считается, что о квидише в Перу

узнали от представителей Международной конфедерации чародейства, присланных из Европы отслеживать численность ядозубов (перуанских драконов). С той поры перуанские колдуны на квидише буквально помещаны. Недавнее европейское турне самой известной перуанской команды «Тайфун из Тарапото» (Tarapoto Tree-Skimmers) имело большой успех.

Азия

На Востоке квидиш никогда не был популярен; летающая метла – по-прежнему редкость в регионах, где основным средством передвижения остается ковер-самолет. Министрства магии Индии, Пакистана, Бангладеш, Ирана и Монголии (лидеров рынка ковров-самолетов) к квидишу относятся с предубеждением, однако среди простых колдунов и ведьм у этого вида спорта все-таки есть поклонники.

Исключение составляет Япония – здесь квидиш за последний век неуклонно завоевывал множество сердец. Наиболее успешной

японской командой признается «Тэнгу из Тоё-хаси» (Toyohashi Tengu), в 1994 году едва не обыгравшая литовский «Городок горгулий». Однако комитет по квиддишу Международной конфедерации чародейства не одобряет японской традиции сжигать метлы в случае поражения, считая это нерациональной тратой древесины.

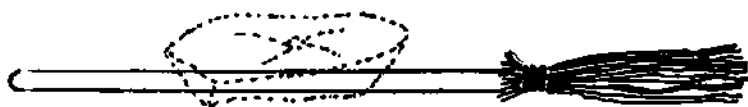


ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

ЭВОЛЮЦИЯ ГОНОЧНОЙ МЕТЛЫ

До XIX века в квидиш играли на метлах повседневного использования и разнообразного качества. Так или иначе, они были во многом удобнее средневековых, а после 1820 года, когда Элиот Смешвик изобрел подушечное заклятие, комфортность полета существенно возросла (см. рис. Е). Однако и в XIX веке метлы редко бывали быстроходны и ощутимо теряли управляемость на большой высоте. Мастера обычно изготавливали метлы вручную, и поэтому, несмотря на стиль и красоту исполнения, технические характеристики оставляли желать лучшего.

В качестве примера можно привести «Древкодуб-79» (названный так, поскольку первый экземпляр был создан мастером Элай-



Действие подушечного заклятия (невидимое)

Рис. Е

ей Гримстоуном из Портсмута в 1879 году). Метла красива; очень толстое дубовое древко обеспечивает устойчивость при долгом полете и сильном ветре. Однако в наши дни «Древкодуб» – не более чем ценный антиквариат, а при игре в квидиш всегда был практически бесполезен. Он слишком громоздок при поворотах на высокой скорости и не привлекателен для тех, кому маневренность важнее безопасности. «Древкодуб», впрочем, навсегда вошел в историю: именно на нем в 1935 году Покорина Небес первой в мире перелетела через Атлантику. (Прежде колдуньи преодолевали столь огромные расстояния только по морю. Аппарирование в подобных случаях в высшей степени ненадежно; лишь очень немногим опытным колдунам под силу аппарировать с континента на континент.)

Глэдис Бузби, создав в 1901 году свой «Луночѐс», в деле конструирования метел

шагнула далеко вперед; некоторое время ее изящные творения с древком из ясеня пользовались у квидишных игроков большим спросом. Главное преимущество «Луночесов» – способность подниматься на высоту, недостижимую для прочих моделей, и при этом не терять управляемости. Однако Глэдис Бузби не могла в одиночку удовлетворить спрос на «Луночесы», и рынок с огромным энтузиазмом встретил появление еще одной метлы – «Серебряной стрелы», первого подлинного прототипа современных гоночных метел. «Серебряная стрела» развивала скорость много выше «Луночеса» и «Древкодуба» (до 70 миль/час при попутном ветре). К сожалению, она, как и все ее предшественники, производилась одним-единственным колдуном (Леонардом Джуксом), и спрос на нее также существенно превышал предложение.

Прорыв случился в 1926 году, когда братья Боб, Билл и Барнеби Оллертоны основали метлодельную фабрику «Чистая победа». Первая модель «Чистая победа-1» изготавливалась в количествах, о каких и не мечтали ремесленники, и позиционировалась на рынке как метла гоночная, спортивная. Успех

был мгновенным – «Чистая победа-1» проходила повороты изящнее и легче любой другой метлы, и уже через год на нее пересели все квидишные команды страны.

Впрочем, братья Оллертоны недолго оставались монополистами: в 1929 году появилась еще одна фабрика гоночных метел «Комета». Ее основали Рэндольф Кич и Бэйзил Хортон – оба играли за «Суонпулских соколов». Первой метлой фабрики стала «Комета-140» (именно столько моделей Кич и Хортон испытали перед выпуском). Благодаря патентованному тормозному заклитию Хортон – Кича игроки стали намного реже промахиваться по кольцам и улетать в офсайд, и «Комету» горячо полюбили команды Британии и Ирландии.

Конкуренция между «Чистой победой» и «Кометой» накалялась. В 1934 и 1937 годах появились «Чистая победа-2» и «Чистая победа-3» соответственно, а в 1938 году – «Комета-180». А в Европе между тем как грибы вырастали новые фабрики.

«Взвейс» был выпущен на рынок в 1940 году. Его произвела чернолесская фабрика «Ольхар и Стесаль». «Взвейс» – метла

чрезвычайно пружинистая, но все же не способная развивать скорости, до каких разгонялись «Кометы» и «Чистые победы». В 1952 году «Ольхар и Стесаль» представила другую модель – «Хлесткий хлыст». Тот летал быстрее, чем «Взвейс», но плохо тянул на подъеме и поэтому не нашел применения в профессиональном квидише.

В 1955 году фабрика «Универсальные метлы лимитед» выпустила «Падающую звезду» – на тот момент самую дешевую гоночную метлу. Ее появление вызвало настоящий ажиотаж, но позднее, к несчастью, выяснилось, что после нескольких лет эксплуатации «Падающая звезда» теряет скорость и высоту, и в 1978 году «Универсальные метлы» прогорели.

Затем, в 1967 году, компания «Нимбус» явила колдовскому миру одноименную метлу. Ничего подобного «Нимбусу-1000» никто в жизни не видывал. Метла разгонялась до 100 миль/час, выполняла полный разворот на месте и сочетала в себе надежность «Древкодуба-79» с удивительной послушностью лучших моделей «Чистой победы». Метлу мгновенно полюбили профессиональные

квидишные игроки всей Европы, а фабрика «Нимбус» благодаря следующим моделям (1001, 1500 и 1700) продолжала оставаться флагманом метлопроизводства.

«Вльот и Баркер», в 1990 году выпустив «Сметлу-90», надеялись с ее помощью вытеснить «Нимбус» с позиции ведущего производителя. Но, несмотря на замечательную отделку и такие новомодные функции, как встроенный свисток смотри-в-оба и самораспрямление хвостин, «Сметла» деформировалась на больших скоростях и в итоге обрела репутацию товара «для тех, у кого галлеонов завались, а мозгов ноль».



ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

КВИДИШ СЕГОДНЯ

КВИДИШ ПО-ПРЕЖНЕМУ ВОЛНУЕТ и завораживает поклонников по всему миру. Сегодня, купив билет на матч, мы твердо знаем, что нам гарантировано удовольствие наблюдать за напряженнейшим соперничеством высококвалифицированных игроков (если, конечно, они не поймают Проныру в первые пять минут – и тогда поневоле кажется, что нас обвели вокруг пальца). И лучшая иллюстрация к моим словам – всевозможные финты, разработанные в ходе истории колдунами и ведьмами, дабы максимально усовершенствовать и разнообразить как собственную технику, так и игру в целом. Некоторые приемы описаны ниже.

АТАКУЮЩЕЕ ПОСТРОЕНИЕ
«ЯСТРЕБИНАЯ ГОЛОВА»

Охотники строятся в форме наконечника стрелы и летят к кольцам. Это устрашает команду соперника и сметает ее игроков с дороги.

ВИХЛЯНИЕ ВУЛЛОНГОНГА

Прием, доведенный до совершенства австралийскими «Воинами Вуллонгонга», – высокоскоростное перемещение зигзагами с целью уйти от Охотников противника.

ДВОЙНАЯ ВОСЬМЕРКА

Защитный прием Охранника, обычно используется в ситуации пенальти. Охранник на большой скорости носится перед всеми тремя кольцами, чтобы не пропустить Квафл.

ДОППЕЛЬШВАРК

Двое Отбивал бьют по Напададе одновременно, усиливая удар, отчего Нападада крепче бьет по противнику.

МОРСКАЯ ЗВЕЗДА НА ШАМПУРЕ

Защита Охранника; метлу удерживают горизонтально, одной рукой и ногой цепляясь за древко, другие рука и нога свисают свободно (см. рис. Ж). Выполнять трюк «морская звезда без шампура» настоятельно не рекомендуется.

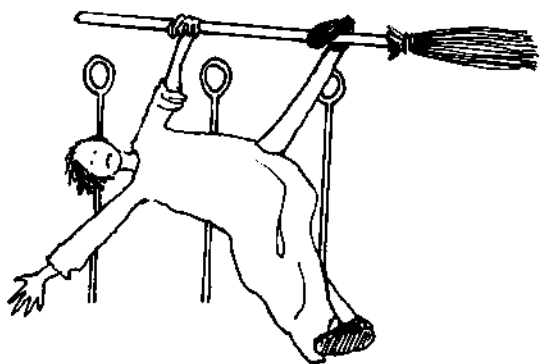


Рис. Ж

НАПАДАЛУ В ОТПАД

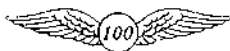
Прием, когда Отбивала отсылает Нападалу назад (а не вперед, как обычно). Точности удара достичь трудно, зато замечательно сбивает с толку противника.

ОБМАНКА ВРАЛЬСКОГО

Ловчий несется вниз, притворяясь, будто увидел Проныру, но у самой земли выходит из пике. Выполняется с целью заставить Ловчего команды противника ринуться следом и упасть. Назван в честь польского Ловчего Юзефа Вральского.

ОБРАТНЫЙ ПАС

Охотник через плечо бросает Кваффл партнеру по команде. Меткости при этом достичь сложно.



ПАРКИНОВЫ КЛЕЩИ

Прием назван в честь якобы разработавших его основателей клуба «Свигтаунские скитальцы». Два Охотника с двух сторон подлетают к Охотнику команды соперника, а третий сломя голову несется прямо на него.

ПОДВЕС ЛЕНИВЦА

Игрок, спасаясь от Нападады, повисает на метле вниз головой, цепляясь за древко руками и ногами.

ПРИЕМЧИК ПУХЛТОНА

Это финт Ловчего: будто бы без цели резко развернуться и поймать Проныру в рукав. Назван в честь Родерика Пухлтона, Ловчего «Татшиллских торнадо», который именно так рекордно быстро закончил матч в 1921 году. Счастливая случайность, по утверждению некоторых критиков, – однако Пухлтон до самой смерти настаивал, что сделал это намеренно.

ТРАНСИЛЬВАНСКИЙ ТРЮК

Впервые применен на чемпионате мира 1473 года; это обманный удар оппонента по носу. Если контакта не происходит, прием не считается запрещенным, но его затруднительно выполнять на большой скорости.

УЛОВКА УЛЕПЕТОВОЙ

Охотник с Кваффлом взмывает вверх, якобы улетая от Охотников соперника с намерением забить гол, а затем внезапно бросает Кваффл вниз своему партнеру, который уже ждет паса. Здесь главное – точный расчет времени. Названа в честь русской Охотницы Устины Улепетовой.

* * *

НЕТ СОМНЕНИЯ: С ТОЙ ПОРЫ, КОГДА ГЕРТИ Кеддл наблюдала за «игрищами болванов» на болоте Квёлая Дичь, квидиш изменился до неузнаваемости. Быть может, случись Герти дожить до наших дней, она пришла бы в восторг от поэзии и мощи нашей достославной игры. И да живет квидиш во процветание новых и новых поколений колдунов и ведьм!

ОБ АВТОРЕ

КЕННИЛУОРТИ ШОРХ – известный знаток (и, по его словам, фанатичный поклонник) квидиша. Его перу принадлежит немало работ о прошлом и настоящем квидиша, в том числе «Сверхъестественные “Свигтаунские скитальцы”», «Он летал как безумец» (биография Дая Луэллина Разбойника) и «Отбить Напададу: обзор защитных квидишных стратегий».

Кеннилуорти Шорх проводит половину своего времени в Ноттингемшире, а половину «там, где на этой неделе играют “Свигтаунские скитальцы”». В числе других его увлечений – нарды, вегетарианская кухня, коллекционирование винтажных метел.



Как сказано в предисловии Альбуса Думбльдора, средства, вырученные от продаж этой особенной книги, перечисляются британской благотворительной организации Comic Relief для борьбы с нищетой как в Великобритании, так и за рубежом, в наибеднейших странах мира.

С 2001 года книги, которые Дж. К. Роулинг любезно согласилась написать специально для Comic Relief, «Квидиш сквозь века» и «Фантастические твари и где они обитают», принесли фонду почти 18 миллионов фунтов стерлингов – сумма поистине волшебная, и эти деньги уже активно меняют жизни людей к лучшему.

В частности, они идут на образование, судьбоносно важное для детей, живущих в крайней нужде в самых бедных странах. 61 миллион детей по всему миру не имеют возможности посещать даже начальную школу, хотя для многих именно школа – единственная надежда вырваться из отчаянной нищеты. На получен-

ные деньги Comic Relief за один только год отправила в различные учебные заведения свыше 160 000 детей, которых теперь ждет новое светлое будущее.

Покупая эту книгу, вы, по сути, помогаете обеспечить детей учебниками, школьной формой и прочими принадлежностями, а также заплатить за их образование.

Спасибо вам за поддержку.
Узнать больше о Comic Relief
вы можете на *comicrelief.com*.

Следите за нами
в «Твиттере» (*@comicrelief*) –
или лайкните нас
на *Facebook!*

Роулинг Дж.К.
P79 Квидиш сквозь века / Пер. с англ. М. Спивак. – М. : Махаон,
Азбука-Аттикус, 2015. – 128 с.

ISBN 978-5-389-08426-1

Перед вами репринтное издание «Квидиш сквозь века». Эта книга пользуется невероятной популярностью в библиотеке «Хогварца», где ее с великим тщанием изучали Гермиона Грейнджер, Рон Уизли, Драко Малfoy и прочие ученики школы колдовства и ведьминских искусств.

УДК 821.111-312.9-93
ББК 84(4 Вел)

ISBN 978-5-389-08426-1

Text copyright © J. K. Rowling 2001
Illustrations and hand lettering copyright
© J. K. Rowling 2001
© Спивак М.В., перевод на русский язык, 2015
© Издание на русском языке.
ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус», 2015
Махаон®

The moral right of the author has been asserted. All rights reserved.
Harry Potter characters, names and related indicia are trademarks
of and copyright Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

Литературно-художественное издание

Для среднего школьного возраста

РОУЛИНГ ДЖ.К.

КВИДИШ СКВОЗЬ ВЕКА

Редактор *А. Грызунова*

Художественный редактор *Н. Данильченко*

Технический редактор *Л. Сеницына*

Корректоры *Н. Соколова, Т. Филиппова*

Компьютерная верстка *С. Карпунин*

ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус» —
обладатель товарного знака Machaon
119334, Москва, 5-й Донской проезд, д. 15, стр. 4
Тел. (495) 933-76-01, факс (495) 933-76-19
E-mail: sales@atticus-group.ru; info@azbooka-m.ru

Филиал ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус» в г. Санкт-Петербурге
191123, Санкт-Петербург, Воскресенская набережная, д. 12, лит. А
Тел. (812) 327-04-55

E-mail: trade@azbooka.spb.ru; atticus@azbooka.spb.ru

ЧП «Издательство «Махаон-Украина»
04073, Киев, Московский проспект, д. 6, 2-й этаж
Тел./факс (044) 490-99-01
e-mail: sale@machaon.kiev.ua

ЧП «Издательство «Махаон»
61070, Харьков, ул. Ак. Проскуры, д. 1
Тел. (057) 315-15-64, 315-25-81
e-mail: machaon@machaon.kharkov.ua

www.azbooka.ru; www.atticus-group.ru

Знак информационной продукции
(Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010 г.)

6+

Подписано в печать 27.04.2015. Формат 70×90 1/16.

Бумага офсетная. Гарнитура «SchoolBook».

Печать офсетная. Усл. печ. л. 9,28.

Тираж 15 000 экз. D-NPT-16432-01-R. Заказ № 8581/15.

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами
в ООО «ИПК Парето-Принт». 170546, Тверская область,
Промышленная зона Боровлево-1, комплекс № 3А
www.pareto-print.ru



Вам интересно, откуда взялся
Золотой Проньера, как появились Нападалы
и почему на форме «Свиштаунских скитальцев»
красуется мясницкий тесак? Прочтите
«Квиддиш сквозь Века», бесценный труд,
с которым почти никогда не расстаются
юные квиддишские болельщики.

Доходы от продаж этой книги поступят
в фонд организации Comic Relief и помогут
изменить к лучшему жизнь многих людей –
а подобное свершение еще важнее и изумительнее,
чем рекорд Родерика Пухлтона, в 1921 году
поймавшего Золотого Проньера через три
с половиной секунды после начала матча.

Альбус Дамблдор



Средства, которые Comic Relief получит
от продаж этой книги, помогут самым
малообеспеченным и незащищенным слоям
населения Великобритании и некоторых
беднейших стран мира.

www.comicrelief.com www.pottermore.com



ERC