

# QUIDDITCH PRZEZ WIEKI

BY J.K. ROWLING  
WITH ILLUSTRATIONS BY JIM WHISP

## PODZIĘKOWANIA

Wydawnictwo Media Rodzina i fundacja Comic Relief składają serdeczne podziękowania wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tej książki, za ich czas, poświęcenie i szlachetną wspaniałość

Dziękujemy Andrzejowi Polkowskiemu za tłumaczenie, perfektowi s.c. za wykonanie przygotowań, Jackowi Pietrzynskiemu za opracowanie graficzne, Poznańskim Zakładom Graficznym SA za druk i oprawę, International Paper Kwidzyn SA za papier i tekturę, hurtowni DiSO, Firmie Księgarskiej Jacek Olesiejuk i Ogólnopolskiemu Systemowi Dystrybucji Wydawnictw — Azymut za dystrybucję oraz księgarzom za sprzedaż książki.

Fundacja Comic Relief została utworzona w 1985 roku przez grupę brytyjskich komików i aktorów w celu gromadzenia środków na wspieranie sprawiedliwości społecznej i walkę z nędzą. Każdy grosz otrzymany przez fundację Comic Relief jest przekazywany tam, gdzie jest najbardziej potrzebny, za pośrednictwem wiarygodnych organizacji charytatywnych, takich jak Save the Children czy Oxfam. Dochód ze sprzedaży tej książki na całym świecie zostanie przeznaczony na pomoc dla najbiedniejszych społeczności w najuboższych krajach świata. Fundacja Comic Relief jest zarejestrowaną w Wielkiej Brytanii organizacją charytatywną (nr rejestru: 326568).

Tytuł oryginału: QUIDDITCH THROUGH THE AGES

Text copyright © J.K. Rowling 2001

Illustrations and hand lettering copyright © J.K. Rowling 2001

Copyright © 2002 for the Polish edition by Media Rodzina

The author asserts her moral rights to be identified as the author of this work.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

ISBN 83-7278-019-6

Harbor Point Sp. z o.o

Wydawnictwo Media Rodzina  
ul. Pasięka 24, 61-657 Poznań  
www.mediarodzina.com.pl

Kennilworthy Whisp

# QUIDDITCH

PRZEZ W I E K I

Przełożył  
Andrzej Polkowski



*we współpracy z*

*Whizz Hard  
Books*

Londyn, ul. Pokątna 129B

## Pochlebne opinie o książce:

Dzięki żmudnej pracy badawczej Kennilworthy'ego Whispa uzyskaliśmy dostęp do niezwykle cennej skarbnicy nieznanych uprzednio faktów dotyczących tej najpopularniejszej gry czarodziejów. Fascynująca lektura.

Bathilda Bagshot, autorka *Historii magii*

Whisp napisał naprawdę wspaniałą książkę. Fani quidditcha z pewnością uznają ją za pouczającą i ciekawą.

Redaktor czasopisma "Jak wybrać miotłę"

Wyczerpująca praca na temat pochodzenia i historii quidditcha. Gorąco polecam.

Brutus Scrimgeour, autor *Biblii pałkarza*

Pan Whisp jest bardzo obiecującym autorem. Jeśli nadal będzie się tak dobrze spisywał, może się doczekać wspólnego zdjęcia ze mną!

Gilderoy Lockhart, autor *Mojego magicznego ja*

Założę się o wszystko, że to będzie bestseller. Proszę bardzo, czekam na chętnych.

Ludo Bagman, pałkarz reprezentacji Anglii i Os z Wimbourne

Czytałam gorsze rzeczy.

Rita Skeeter, "Prorok Codzienny"

## O autorze

**K**ENNILWORTHY WHISP jest cenionym znawcą quid-

ditcha (i, jak sam mówi, jego fanatykiem). Napisał

wiele książek na temat tej popularnej w świecie czarodzie-

jów gry, w tym *Cud Wędrowców z Wigtown*, *Latał jak szale-*

*niec* (biografia Daia Llewellyna "Groźnego") i *Jak pokonać*

*tluczka — taktyki obronne w quidditchu*.

Kennilworthy Whisp albo przebywa w swoim domu w Nottinghamshire, albo towarzyszy drużynie Wędrowców z Wigtown, której jest zagorzałym kibicem. Jego hobby to triktrak, kuchnia wegetariańska i kolekcjonowanie markowych mioteł.

## Spis rzeczy

Przedmowa	7
Rozdział pierwszy: Ewolucja latającej miotły	11
Rozdział drugi: Starodawne gry miotlarskie	13
Rozdział trzeci: Gra z Queerditch Marsh	16
Rozdział czwarty: Pojawienie się złotego znicza	20
Rozdział piąty: Antymugolskie środki bezpieczeństwa	24
Rozdział szósty: Zmiany w quidditchu od XIV wieku	26
Boisko	26
Piłki	29
Gracze	32
Przepisy	36
Sędziowie	39
Rozdział siódmy: Drużyny brytyjskie i irlandzkie	40
Rozdział ósmy: Quidditch na świecie	47
Rozdział dziewiąty: Ewolucja miotły sportowej	55
Rozdział dziesiąty: Quidditch dzisiaj	59

## Przedmowa

**Q**uidditch przez wieki jest jedną z najpopularniejszych książek w szkolnej bibliotece Hogwartu. Pani Pince, nasza bibliotekarka, powiedziała mi, że uczniowie "kłóć się o nią, wydzierają ją sobie z rąk, ślinią się na sam jej widok i w ogóle obchodzą się z nią w sposób niemożliwy do zaakceptowania", co jest niewątpliwym komplementem dla każdej książki. Każdy, kto regularnie sam grywa w quidditcha albo przynajmniej chodzi na mecze, będzie się rozkoszował książką pana Whispa, a wzbudzi ona również zachwyt tych, którzy interesują się szerzej pojętą historią świata czarodziejów. Można powiedzieć, że podobnie jak społeczność czarodziejów stworzyła i rozwinęła quidditcha, tak i quidditch stworzył i rozwinął społeczność czarodziejów. Quidditch jest tym, co nas łączy w sposób szczególny, bo dzięki niemu przeżywamy wspólnie chwile radości, triumfu i rozpaczy (ta ostatnia często bywa udziałem kibiców Armat z Chudley).

Muszę wyznać, że nie było mi łatwo przekonać panią Pince, by na jakiś czas rozstała się z jedną ze swoich książek, aby można ją było skopiować i udostępnić szerszemu gronu czytelników. Kiedy jej powiedziałem, że książka pana Whispa ma być udostępniona mugolom, po prostu zaniemówiła i na kilka minut zamarła, jakby ją poraził piorun, a kiedy już przyszła do siebie, natychmiast zapytała, czy postradałem zmysły. Z przyjemnością zapewniłem ją, że czuję się znakomicie, po czym wyjaśniłem, dlaczego podjąłem tak niesłychaną decyzję.

Mugole dobrze znają działalność fundacji Comic Relief, ale dla czarodziejów i czarownic, którzy kupili tę książkę, powtórzę tu, co powiedziałem pani Pince. Comic Relief wykorzystuje śmiech do walki z nędzą, niesprawiedliwością i ludzkim nieszczęściem. Organizowane przez tę fundację rozmaite formy masowej rozrywki przynoszą wielki dochód (174 miliony funtów angielskich od początku działalności fundacji w 1985 roku — a więc ponad 34 miliony galeonów). Kupując tę książkę — a radzę ją kupić, bo jeśli będziecie zbyt długo ją czytać, nie wydając ani knuta, spadnie na was klątwa złodzieja — również i wy wnosicie swój wkład w to szlachetne dzieło.

Minąłbym się z prawdą, gdybym powiedział, że to wyjaśnienie zadowoliło panią Pince i wystarczyło, by z radością wydała jedną ze swoich książek w ręce mugoli. Wręcz przeciwnie, natychmiast zaproponowała kilka innych rozwiązań, na przykład, żebym oznajmił ludziom z Comic Relief, że w bibliotece Hogwartu wybuchł pożar i wszystkie książki się spaliły, albo żebym po prostu udał, że niespodziewanie odszedłem z tego świata, nie pozostawiając żadnych instrukcji. Kiedy jej powiedziałem, że mimo wszystko nie odwołam swojej decyzji, z wielkim oporem wręczyła mi egzemplarz, ale w ostatniej chwili nerwy ją zawiodły i musiałem siłą odrywać jej palce — jeden po drugim — zacisnięte kurczowo na grzbiecie książki.

Choć usunąłem rutynowe zaklęcia, jakimi chroni się książki z biblioteki Hogwartu, nie mogę ręczyć, że żadne ślady czarów nie pozostały. Powszechnie wiadomo, że kiedy się przekazuje pani Pince nowe woluminy, dodaje ona na własną rękę różne niezwykle zaklęcia i uroki. Sam się

o tym przekonałem, kiedy w ubiegłym roku zamyśliłem się nad egzemplarzem *Teorii transmutacji transsubstancjalnej* i zacząłem machinalnie bazgrać ołówkiem na otwartej przedemną stronie. Ciężki wolumin natychmiast wygrzmocił mnie po głowie. Dlatego radzę ostrożnie obchodzić się z tą książką. Nie wrywajcie kartek. Nie wypuszczajcie jej z rąk podczas lektury w wannie. Możecie się bowiem spodziewać, że pani Pince dopadnie was wszędzie i zażąda wysokiej kary pieniężnej.

Pozostaje mi już tylko podziękować nabywcom tej książki za wsparcie fundacji Comic Relief i błagać mugoli, by nie próbowali ćwiczyć quidditcha w domu. Jest to, oczywiście, dyscyplina sportowa o charakterze całkowicie fikcyjnym i tak naprawdę nikt w quidditcha nie gra. Korzystam także z okazji, by życzyć drużynie Zjednoczonych z Puddlemore wielu sukcesów w najbliższym sezonie.

A handwritten signature in cursive script, reading "Albus Dumbledore". The ink is dark and the handwriting is fluid and elegant, characteristic of the character's signature in the Harry Potter series.



## *Rozdział pierwszy*

### Ewolucja latającej miotły

Jak dotąd nie znamy zaklęcia, które by pozwalało czarodziejom latać samodzielnie, zachowując ludzką postać. Latać mogą tylko ci animagowie, którzy przemieniają się w latające stworzenia — a wiadomo, że nie jest ich wielu. Można, rzecz jasna, transmutować czarodzieja lub czarownicę w nietoperza, który wzbije się w powietrze, lecz będzie on miał nie tylko skrzydła, ale i mózg nietoperza, więc natychmiast zapomni, dokąd zamierzał polecieć. Lewitacja jest często spotykaną umiejętnością, ale naszym przodkom stanowczo nie wystarczała, jako że kwitujący czarodziej unosi się zaledwie pięć stóp nad ziemią. Chcieli więcej. Chcieli latać jak ptaki, nie obrastając przy tym piórami. Dzisiaj w każdym domu czarodziejów w Wielkiej Brytanii jest przynajmniej jedna latająca miotła. Tak już do tego przywykliśmy, że rzadko zadajemy sobie pytanie, jak to się stało, że ten niepozorny przedmiot stał się jedynym legalnie dozwolonym środkiem transportu? Dlaczego na Zachodzie nie przyjął się latający dywan, tak ulubiony przez naszych wschodnich braci? Dlaczego nie wymyśliliśmy latających beczek, foteli, wanien? Dlaczego akurat miotły?

Od dawien dawna czarodzieje i czarownice słusznie starali się zachować swoją wiedzę i umiejętności w tajemnicy przed mugolami. Dobrze wiedzieli, że gdyby mugole poznali wszystkie tajniki magii i czarodziejstwa, zapragnęliby wykorzystać je dla własnych celów. Dlatego zachowywali różne środki ostrożności na długo przed ogłoszeniem Międzynaro-

dowego Kodeksu Tajności Czarodziejów. Jeśli mieli trzymać czarodziejski środek transportu w swoich domach, musiało to być coś nie rzucającego się w oczy, coś łatwego do ukrycia. Miotła nadawała się do tego idealnie, była przedmiotem niedrogim i łatwym do przeniesienia. Nie trzeba było nic wyjaśniać, gdy ją zobaczył jakiś mugol. Niemniej jednak pierwsze latające miotły miały swoje słabe strony.

Źródła historyczne mówią, że latających mioteł używano w Europie już w 962 roku. W pewnym niemieckim iluminowanym manuskrypcie z tego okresu znajduje się ilustracja przedstawiająca trzech magów zsiadających z mioteł. Ich miny wydają się świadczyć, że nie było to zbyt miłe przeżycie. Guthrie Lochrin, szkocki czarodziej piszący w 1107 roku, wspomina o "zadku pełnym drzazg" i o "nabrzmiałych hemoroidach", których się nabawił po krótkiej przejażdżce z Montrose do Arbroath.

Średniowieczna miotła wystawiona w Muzeum Quidditcha w Londynie daje nam pewne pojęcie o niewygodach, na jakie był narażony Lochrin (zob. ryc. A). Gruba, sękata rączka z nie polakierowanego jesionu, pęk leszczynowych witek przywiązany topornie do jednego końca — całość nie jest ani wygodna, ani aerodynamiczna. Taką miotłą wyposażono w najprostsze magiczne właściwości: mogła latać tylko do przodu, i to z jednakową szybkością, wznosić się, opadać i zatrzymywać.

W owych czasach rodziny czarodziejów same robiły sobie miotły, więc można się spodziewać, że bardzo się różniły szybkością i wygodą podróżowania. W XII wieku czarodzieje nauczyli się jednak wymiany usług, tak że zręczny wytwórca mioteł mógł wymieniać je ze swoim sąsiadem na

przykład na jakieś eliksiry, w których sporządzaniu ów sąsiad się wyspecjalizował. A od kiedy miotły stały się bardziej wygodne, zaczęto na nich latać nie tylko z chęci szybkiego przeniesienia się z punktu A do punktu B, ale i dla samej przyjemności latania.



rys. A

## *Rozdział drugi*

### Starodawne gry miotlarskie

**G**dy tylko ulepszono miotły na tyle, by można było na nich dokonywać skrętów oraz regulować szybkość

i wysokość lotu, pojawiły się gry miotlarskie. Dawne manuskrypty i malowidła dają nam pewne wyobrażenie o zabawach naszych przodków. Niektóre z nich już nie istnieją, inne przetrwały lub rozwinęły się w znane nam dzisiaj dyscypliny sportowe.

Uroczysty doroczny wyścig na miotłach, organizowany do dziś w Szwecji, znano już w X wieku. Zawodnicy mają do pokonania dystans z Kopparberg do Arjeplog, czyli nieco ponad trzysta mil. Trasa przebiega nad rezerwatem smoków, a olbrzymie srebrne trofeum dla zwycięzcy ma kształt szwedzkiego smoka krótkopyskiego. W naszych

czasach wyścig ten zyskał rangę międzynarodową i czarodzieje wszystkich narodowości zbierają się raz do roku w Kopperberg, by obserwować start, a następnie deportować się do Arjeplog, by oklaskiwać tych zawodników, którym uda się dotrzeć do mety.

Słynne malowidło "Gunther der Gewalttätige ist der Gewinner" {Gunther Gwałtownik jest zwycięzcą} z 1105 roku ukazuje wczesnośredniowieczną grę niemiecką zwaną stichstock'. Na szczycie białej w ziemię, wysokiej na 20 stóp tyczki umieszczano nadmuchany pęcherz smoka. Jeden z graczy poruszających się na latających miotłach był obrońcą tego pęcherza. Obwiązywano go w pasie liną przymocowaną do tyczki, tak że mógł się od niej oddalić zaledwie na dziesięć stóp. Reszta graczy po kolei atakowała pęcherz, usiłując przebić go specjalnie zaostrzonym końcem miotły. Obrońca mógł używać różdżki do odparcia tych ataków. Gra kończyła się, gdy któryś z zawodników przebił pęcherz albo gdy obrońcy udało się wyeliminować wszystkich zawodników zakłęciami, albo kiedy sam zemdlął z wyczerpania. Stichstock zanikł w XIV wieku.

W Irlandii kwitła gra zwana aingingein, temat wielu irlandzkich ballad (legendarny czarodziej Fingan Nieustraszoney był w niej podobno mistrzem). Gracze brali po kolei piłkę zwaną dom<sup>2</sup> (był nią kozi woreczek żółciowy) i przela-

<sup>1</sup> Gra znana w dawnej Polsce, głównie na Śląsku, jako "sztychsztok" (przyp. tłum.)

<sup>2</sup> *Dom* — po irlandzku "do mnie". Być może odpowiednikiem tej gry w Polsce był wspomniany w niektórych źródłach średniowiecznych "opat", w którym używano piłki zwanej "bumba" (przyp. tłum.)

tywali na miotłach przez rząd płonących beczek bez dna, umieszczonych na wysokich tyczkach. Dom trzeba było przerzucić przez ostatnią beczkę. Zwycięzcą zostawał gracz, który dokonał tego w najkrótszym czasie i nie zajął się przy tym ogniem.

W Szkocji narodziła się gra miotlarska, którą można uznać za najbardziej niebezpieczną — *creaothceann*. Gra ta opisana jest w tragicznym poemacie celtyckim z XI wieku. Oto przekład pierwszej strofy:

*Stanęli rzędem gracze, tuzin mocarzy o obliczach jasnych,  
Rzemieniami mocują kotły, w niebo patrzą, gotowi do lotu,  
Już słyszą wrzask rogu, już pod chmury wzbijają się śmiało,  
Lecz śmierć szybuje wraz z nimi, bo już dziesięciu wybrała.*

Każdy z graczy miał przywiązany do głowy mosiężny lub żelazny kociołek. Na dźwięk rogu lub bębna podrywali się do lotu, a w tym samym momencie z wysokości stu stóp zaczynały spadać na ziemię zaczarowane kamienie. Gracze starali się unikać zderzenia z kamieniami i łapać je w kociołki. Wygrywał ten, komu udało się zebrać najwięcej kamieni. Dla wielu szkockich czarodziejów *creaothceann* był najwyższym sprawdzianem męskości i odwagi. Pomimo wielu wypadków śmiertelnych gra cieszyła się wielką popularnością w średniowieczu — zabroniono jej dopiero w 1762 roku. W latach sześćdziesiątych XX wieku, Magnus Macdonald, znany jako Wyszczerbiona Makówka, prowadził kampanię na rzecz przywrócenia tej gry, ale Ministerstwo Magii pozostało nieugięte.

---

W Anglii, w hrabstwie Devon, chętnie grywano w shunt-bumps<sup>3</sup> Była to brutalna gra, w której jedynym celem było zwalenie rywali z miotły; wygrywał ten gracz, któremu udało się utrzymać na miotle do końca.

Swivenhodge to gra, która narodziła się w Herefordshire. Podobnie jak w niemieckim stichstocku, używano w niej nadmuchanego pęcherza, zwykle świńskiego. Gracze siedzieli tyłem na miotłach i odbijali pęcherz witkami, starając się przerzucić go ponad żywoplotem w stronę przeciwnika. Jeśli przeciwnik nie odbił pęcherza, tracił punkt. Wygrywał ten, kto zdobył pięćdziesiąt punktów.

W swivenhodge grywa się w Anglii do dzisiaj, choć ta gra nigdy nie zdobyła zbyt wielkiej popularności. Shunt-bumps przetrwał jako gra dziecięca. Natomiast w Queerditch Marsh powstała w średniowieczu gra, która w przyszłości miała się stać najpopularniejszą dyscypliną sportową w świecie czarodziejów.

### *Rozdział trzeci*

## Gra z Queerditch Marsh

**N**aszą wiedzę o prymitywnych początkach quiddi-

<sup>3</sup> W dawnej Polsce znana jako "łomot" (przyp. tłum.)

tcha zawdzięczamy czarownicy Gertie Keddle, żyjącej w XI stuleciu na skraju moczarów Queerditch Marsh. Na nasze szczęście prowadziła ona pamiętnik, który obecnie znaj-

duje się w Muzeum Quidditcha w Londynie. Poniższe urywki z tego pamiętnika zostały przełożone z oryginału saksońskiego, którego pisownia pozostawia wiele do życzenia.

Wtorek. Upał. Banda zza moczarów znowu zakłóciła mi spokój. Latają na miotłach, zabawiając się w tę ich głupią grę. Wielka skórzana piłka wylądowała w mojej kapuście. Rzuciłam urok na osiłka, który po nią przyleciał. Ha, ha, ty wielki, kudłaty wieprzku, niełatwo latać na miotle, jak się ma kolana z tyłu, co?

Wtorek. Mokro. Byłam na moczarach, zbierałam pokrzywy. Te wiejskie przygłupki znowu latały na miotłach. Przyglądałam się przez chwilę, ukryta za głazem. Mają nową piłkę. Rzucają ją do siebie i starają się wybić w drzewa rosnące po obu stronach bagna. Czysta głupota.

Wtorek. Wiatr. Przyszła Gwenog. Wypiłyśmy herbatkę z pokrzywy, potem zaprosiła mnie do siebie. Skończyło się na tym, że obie oglądałyśmy tych głupków latających na miotłach nad bagnem. Był z nimi ten wielki szkocki czarownik ze wzgórza. Teraz wśród nich śmigają w powietrzu dwa ciężkie otoczaki. Pewnie je zaczarował, bo kamienie wyraźnie starają się trafić w osiłków i zwalić ich z mioteł. Niestety, nie dane mi było zobaczyć, jak któryś z nich spada w bagno. Gwenog mi powiedziała, że często sama w to grywa. Okropne. Wróciłam do domu z poczuciem wielkiego niesmaku.

Choć wszystko wskazuje na to, że Gertie Keddle знаła nazwę tylko jednego dnia tygodnia, nieświadomie ujawniła

nam wiele ciekawych szczegółów tej pierwotnej formy quidditcha. Po pierwsze, dowiadujemy się, że piłka, która wylądowała w jej kapuscie, zrobiona była ze skóry, tak jak współczesny kafel. Oczywiście nadmuchiwanym świńskim pęcherzem, używanym w owych czasach w innych grach miotlarskich, trudno byłoby rzucać celnie, zwłaszcza podczas wietrznej pogody. Po drugie, z zapisków Gertie wynika, że gracze "starają się wybić {piłkę} w drzewa rosnące po obu stronach bagna", a więc mamy tu najwyraźniej do czynienia z wczesną formą dzisiejszych bramek. Po trzecie, pojawia się wówczas pierwotna forma tłuczków. Bardzo ciekawa jest wzmianka o "wielkim szkockim czarowniku". Czyżby to był jeden z graczy w *creaothceann*? Czy można przyjąć, że wpadł na pomysł zaczarowania otoczek, by śmigały niebezpiecznie nad bagnem, zainspirowany kamieniami spadającymi na ziemię w grze znanej w jego ojczystym kraju?

Następną wzmiankę o grze miotlarskiej, popularnej w *Queerditch Marsh*, napotykam dopiero całe stulecie później, w liście, jaki czarodziej Goodwin Kneen napisał do swojego norweskiego kuzyna, Olafa. Kneen mieszkał w Yorkshire, co wskazuje na rozprzestrzenienie się owej gry na wyspie w ciągu stu lat po tym, jak oglądała ją Gertie Keddle. List Kneena znajduje się w archiwum norweskiego Ministerstwa Magii.

*Drogi Olafie!*

*Jak się miewasz? Ja czuję się dobrze, za to Gunhilda nabiła się smoczej ospy.*

*W zeszłą sobotę zabawialiśmy się tą porywającą grą zwaną kwidditchem. Biedna Gunhilda nie mogła grać jako la-*



*pacz i musiał ją zastąpić kowal Radulf. Drużyna z Ilkley poczynala sobie całkiem nieźle, ale uporaliśmy się z nią łatwo, bo ćwicziliśmy ciężko przez cały miesiąc. Wbiliśmy im czterdzieści dwa gole. Radulfa trafił w głowę posok bo stary Ugga nie zdążył odbić go maczugą. Te nowe bramki są znakomite. Po trzy beczulki po obu stronach każda na wysokim palu. Dostaliśmy je od Oony z gospody. Tak się cieszyła z naszego zwycięstwa. Ze przez całą noc raczyliśmy się u niej darmowym miodem. Gunhilda była na mnie trochę zła, bo wróciłem nad ranem. Oberwałem kilka paskudnych zakłęb, ale już odzyskałem palce.*

*Przesyłam ten list przez najlepszą sowę, jaką posiadam, mam nadzieję, że doleci.*

*Twój kuzyn  
Goodwin*

Z tego listu widać dobrze, jak gra rozwinęła się w ciągu stulecia. Żona Goodwina była "łapaczem" {*catcher*}<sup>4</sup> — to prawdopodobnie dawny termin oznaczający ścigającego. "Posok" {*blooder*}, którym oberwał kowal Radulf, to niewątpliwie dzisiejszy tłuczek, a stary Ugga niewątpliwie grał jako pałkarz, skoro "nie zdążył odbić go maczugą". Strzela się już nie w drzewa, ale w beczulki na wysokich palach. Brakuje jednak wciąż podstawowego elementu gry: złotego znicza. Ten pojawił się dopiero w połowie XIII wieku, a doszło do tego w dość dziwny sposób.

<sup>4</sup> W nawiasach podano angielskie nazwy wszystkich drużyn, za-  
ran i terminów związanych z quidditchem, aby ułatwić śledzenie

## Rozdział czwarty

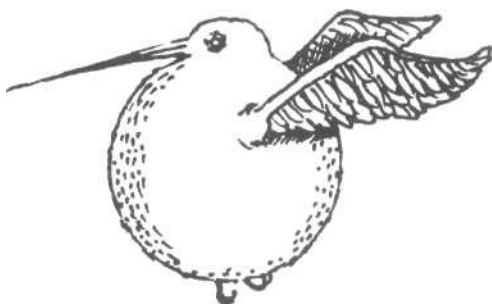
### Pojawienie się złotego znicza

**O**d początku XII wieku ulubioną rozrywką czarodziejów i czarownic było polowanie na znikacza {*snidget*}.

Złoty znikacz (zob. ryc. B) jest dziś gatunkiem chronionym, ale w owych czasach występował powszechnie w całej północnej Europie, choć mugole rzadko go widywali, ze względu na jego dużą szybkość i zdolność ukrywania się.

Małe rozmiary znikacza, w połączeniu z jego wyjątkową zwinnnością w powietrzu i umiejętnością wyprowadzania w pole drapieżników, sprawiały, że był bardzo trudnym łupem. Ten, kto złowił znikacza, zyskiwał powszechną sławę. Dwunastowieczna tkanina ścienna, przechowywana w Muzeum Quidditcha, ukazuje grupę czarodziejów polujących na znikacza. Jedni niosą sieci, inni trzymają różdżki, jeszcze inni próbują złapać znikacza gołymi rękami. Często — co również znalazło wyraz na owej tkaninie — znikacz ulegał zmiążdżeniu w dłoniach żadnego sławy łowcy. Prawa część tkaniny ukazuje czarodzieja, któremu udało się schwytać złotego ptaszka i który w nagrodę otrzymuje worek złotych monet.

Polowanie na znikacza było sportem wysoce nagannym. Każdy przyzwoity czarodziej musi kategorycznie potępić uśmiercanie tych nieszkodliwych ptaszków dla samej rozrywki. Co więcej, polowanie na znikacza odbywało się zwykle w biały dzień, co dawało mugolom wyjątkową sposobność do zobaczenia czarodziejów i czarownic latających na miotłach. Istniejąca wówczas Rada Czarodziejów nie była



*ryc. B*

jednak w stanie ograniczyć popularności tego sportu — wydaje się zresztą, że sama nie widziała w nim niczego zdrożnego, jak zaraz zobaczymy.

Drogi rozwoju quidditcha i łowów na znikacze zbiegły się w 1269 roku, podczas gry, w której brał udział sam przewodniczący Rady Czarodziejów, Barberus Bragge. Dowiadujemy się tego z relacji naocznego świadka, zamieszczonej w liście pani Modesty Rabnott z Kentu do jej siostry Prudencji, mieszkającej w Aberdeen (również ten list można zobaczyć na wystawie w Muzeum Quidditcha). Według pani Rabnott, Bragge przyniósł na mecz klatkę ze znikaczem i oznajmił graczom, że ten, kto złapie ptaszka w trakcie gry, otrzyma sto pięćdziesiąt galeonów<sup>5</sup>. Pani Rabnott opisuje, co się później wydarzyło:

<sup>5</sup> Odpowiada to dzisiaj kwocie miliona galeonów. Nie wiadomo, czy Bragge naprawdę zamierzał wypłacić taką nagrodę.

*Gracze natychmiast wzbili się w powietrze, zapominając o kaflu i uchylając się przed posokami. Obaj obrońcy porzucili kosze i przyłączyli się do łowów. (Biedny mały znikacz miotał się rozpaczliwie nad polem gry, ale zebrani wokół niego czarodzieje nie pozwalali mu uciec, miotając w niego zaklęciami odpychającymi. (Dobrze wiesz, Pruniu, jaki jest mój stosunek do polowania na znikacze i do czego jestem zdolna, kiedy puszczą mi nerwy. Wybiegłam na pole gry i wrzasnęłam: "Mości przewodniczący, to już nie jest gra! Pozwólcie uciec temu biednemu ptaszekowi i rozpocznijcie szlachetną grę w cuaditcha, którą wszyscy przysięśliśmy oglądać!") I wyobraź sobie, Pruniu, ten nieokrzesaniec tylko się roześmiał i cisnął we mnie pustą klatką! No, tego już było za wiele. Krew mnie zalala. Kiedy biedny mały znikacz przelatował obok, mnie, rzuciłam zaklęcie przywołujące. Wiesz, że jestem w tym dobra, a trafić było mi łatwiej, bo nie siedziałam na miotle. (Ptaszek, wpadł mi prosto w ręce. Wepchnęłam go za dekolt i dałam drapaką.*

*No cóż, w końcu mnie złapali, ale zdążyłam przedrzeć się przez tłum i wypuścić znikacza. Bragge był naprawdę wściekły i przez chwilę lękałam się, że skończę jako rogata ropucha, albo jeszcze gorzej, ale jego doradcy zdolali go uspokoić i ukarano mnie tylko grzywną za przerwanie gry. Dziesięć galeonów! Oczywiście nigdy w życiu nie miałam dziesięciu galeonów, no i straciłam swój stary dom.*

*Tak, więc wkrótce przybędę i zamieszkać u Ciebie. Całe szczęście, że nie zabrali mi hipogryfa. I powiem Ci, Pruneczko, że gdybym tylko miała prawo głosowania, to ten Bragge nie mógłby liczyć na mój głos.*

*Twoja kochająca siostra  
Modesta*

Dzięki swojej śmiałej interwencji pani Rabnott uratowała życie jednemu znikaczowi, ale nie mogła uratować wszystkich. Pomysł przewodniczącego Bragge'a zmienił na

zawsze charakter quidditcha. Wkrótce podczas każdej gry zaczęto wypuszczać z klatek złote znikacze i utarło się, że jeden gracz w każdej drużynie, zwany łowcą, miał za zadanie wyłącznie schwytywanie ptaszka. Śmierć znikacza kończyła mecz, a drużyna owego łowcy otrzymywała dodatkowe sto pięćdziesiąt punktów, na pamiątkę owych stu pięćdziesięciu galeonów, które obiecał Bragge. Stało się też zwyczajem, że zgromadzony wokół pola gry tłum przy pomocy zaklęć odpychających nie pozwalał znikaczowi uciec.

W połowie następnego stulecia złotych znikaczy było już tak mało, że Rada Czarodziejów, której przewodniczyła wówczas o wiele bardziej światła Elfrida Clagg, uczyniła te ptaszki gatunkiem chronionym, zabraniając zarówno zabijania ich, jak i wykorzystywania w quidditchu. W Somerset utworzono Rezerwat Znikaczy imienia Modesty Rabnott. Wtedy też zaczęto gorączkowo poszukiwać czegoś, co zastąpiłoby znikacza podczas meczów quidditcha.

Wynalezienie złotego znicza przypisuje się czarodziejowi Bowmanowi Wrightowi z Doliny Godrika. Podczas gdy wszystkie drużyny w całym kraju próbowały znaleźć innego ptaka, który by zastąpił znikacza, Wright, wytrawny zaklinacz metali, postawił sobie zadanie stworzenie piłki naśladowującej zachowanie i cechy znikacza. I udało mu się to, sądząc po stosie pergaminów odnalezionych po jego śmierci (obecnie są w posiadaniu prywatnego kolekcjonera), zawierających listy zamówień z całego kraju. Złoty snitch<sup>6</sup>, jak na-

<sup>6</sup> W Polsce nazwany "zniczem"; forma ta powstała prawdopodobnie przez skojarzenie fonetycznego brzmienia angielskiego oryginału ze złotym płomykiem znicza. Pewne wzmianki wskazują na to, że

zwał Bowman swój wynalazek, był piłeczką wielkości orzecha włoskiego i ważył dokładnie tyle, ile znikacz. Jego srebrne skrzydełka poruszały się ruchem obrotowym, jak skrzydła znikacza, co pozwalało mu na błyskawiczną zmianę kierunku lotu z szybkością i precyzją jego żywego prototypu. W przeciwieństwie do znikacza, został jednak tak zaklany, by zawsze pozostawał w obrębie pola gry. Można powiedzieć, że wynalezienie złotego znicza zakończyło proces, który rozpoczął się trzysta lat wcześniej na moczarach Queerditch. Narodziła się gra czarodziejów, którą dzisiaj znamy jako quidditch.

## *Rozdział piąty*

### Antymugolskie środki bezpieczeństwa

**W**

1398 r. czarodziej Zachariasz Mumps  
sporządził

pierwszy pełny opis gry w quidditcha. Zaczął od podkreślenia konieczności zachowania podczas gry antymugolskich środków bezpieczeństwa: "Należy wybrać teren położony z dala od siedzib mugoli, jakies dzikie torfopierwsze mecze quidditcha odgrywano w Polsce w pobliżu cmentarzysk (przyp. tłum.)

wisko lub wrzosowisko, i upewnić się, że gracze nie będą widoczni z daleka, kiedy wzbiją się na miotłach w powietrzu. Jeśli wytycza się stałe boisko, warto je uzbroić w zaklęcia antymugolskie. Najlepiej grać w nocy".

Ze środków bezpieczeństwa nie przestrzegano, można wydedukować z formalnego zakazu grania w quidditcha w promieniu pięćdziesięciu mil od najbliższego miasta lub wsi, wydanego przez Radę Czarodziejów w 1362 roku. Najwyraźniej popularność quidditcha bardzo szybko rosła, bo Rada uznała za konieczne znowelizować ów zakaz już w 1368 roku, uznając za sprzeczne z prawem granie w odległości stu mil od siedzib mugoli. W 1419 roku Rada wydała słynny dekret, w którym kategorycznie zabrania się grać w quidditcha gdziekolwiek, "jeśli istnieje choćby najmniejsza możliwość, że gracze mogą być zauważeni przez jakiegoś mugola". Zakaz ten opatrzone złowrogim ostrzeżeniem: "Każdy, kto złamie ów zakaz, będzie mógł pograć sobie w ciemnym lochu i kajdanach".

Każdy czarodziej w wieku szkolnym wie, że umiejętność latania na miotłach jest od dawna naszą najgorzej strzeżoną tajemnicą. Niemal każda mugolską ilustracją przedstawiającą czarownicę ukazuje ją na miotle, a choć owe naiwne obrazki zwykle budzą w nas śmiech (na takich miotłach nie dałoby się utrzymać w powietrzu ani przez chwilę), przypominają nam, że przez tyle stuleci byliśmy tak niefrasobliwi i nieostrożni. Nie dziwny się więc, że dla mugoli miotły zawsze wiążą się z czarami.

Odpowiednie środki bezpieczeństwa zostały prawnie zaprowadzone dopiero mocą Międzynarodowego Kodeksu Tajności Czarodziejów z 1692 r., który obarczał każde ministerstwo magii odpowiedzialnością za wszelkie konsekwencje czarodziejskich gier i dyscyplin sportowych rozgrywanych na podlegających im terytoriach. W Wielkiej Brytanii doprowadziło to do utworzenia Departamentu Czarodziej-

skich Gier i Sportów. Te drużyny quidditcha, które uparcie nie stosowały się do zaleceń Ministerstwa Magii, zostały rozwiązane. Najbardziej znanym przykładem była szkocka drużyna Łomotów z Banchory *{Banchory Bangers}*, słynna nie tylko ze swoich kiepskich umiejętności, ale i z awantur po meczach. W 1814 roku, po meczu ze Strzałami z Appleby *{Appleby Arrows}* (zob. *Rozdział siódmy*), Łomoty nie tylko pozwoliły swoim tłuczkom odlecieć w ciemną noc, ale wyprawiły się na łowy na czarnego smoka hebrydzkiego, by uczynić go swoją maskotką. Przedstawiciele Ministerstwa Magii zdybali ich nad miastem Inverness i na tym zakończyła się niechlubna kariera Łomotów z Banchory.

Obecnie drużyny quidditcha nie rozgrywają meczów na swoich terenach, ale udają się do miejsc wyznaczonych przez Departament Czarodziejskich Gier i Sportów, gdzie zachowywane są niezbędne antymugolskie środki bezpieczeństwa. Zgodnie ze świątymi radami Zachariasza Mumpsa sprzed sześciu stuleci, boiska do quidditcha są dziś usytuowane bezpiecznie na odległych od mugolskich osiedli wrzosowiskach i torfowiskach.

### *Rozdział szósty*

## Zmiany w quidditchu od XIV wieku

### **Boisko**

Według Zachariasza Mumpsa czternastowieczne owalne pole quidditcha miało długość pięciuset stóp i szerokość stu



osiemdziesięciu, z małym kołem środkowym (około dwóch stop średnicy). Stawał w nim sędzia (czyli quijudge<sup>7</sup>, jak go wówczas nazywano) z czterema piłkami, w otoczeniu czternastu graczy obu drużyn. W chwili, gdy uwalniano piłki (kafel był wyrzucany przez sędziego; zob. "Kafel" poniżej), gracze wzbijali się w powietrze. Za czasów Mumpsa bramkami były wciąż wielkie kosze na tyczkach (zob. ryc. C).

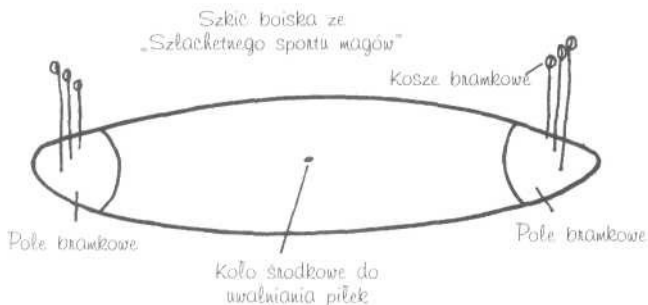
W 1620 roku Quintius Umfraville napisał książkę zatytułowaną *Szlachetny sport magów*, w której zamieścił plan siedemnastowiecznego boiska do gry w quidditcha (zob. ryc. D). Widzimy tu już pola bramkowe (zob. poniżej "Przepisy"). Kosze są znacznie mniejsze i wyższe niż za czasów Mumpsa.

Od 1883 roku zaprzestano używania koszy, zamieniając je na obręcze, jakie znamy dzisiaj. Zmiana ta wywołała gwałtowne protesty, jak widać z artykułu zamieszczonego w "Proroku Codziennym" (zob. niżej). Boisko nie zmieniło się od tamtych czasów.



ryc. C

<sup>7</sup> *Quijudge* — czyt. *klidžadż*; w dawnej Polsce nazywano, "krzykaczem" (przyp. tłum.)



ryc. D

## Oddajcie nam nasze kosze!

Tak ubiegłego wieczoru wołali gracze w quidditcha w całym kraju, kiedy rozeszła się pogłoska, że Departament Czarodziej-skich Gier i Sportów postanowił spalić kosze używane od stuleci jako bramki.

“Nie przesadzajcie, wcale nie zamie-rzamy ich spalić”, powiedział wyraźnie ro-zezłony przedstawiciel departamentu, kie-dy poprosiliśmy go o komentarz. “Kosze, co chyba łatwo zauważyć, mają różne roz-miary. Nie udało się wprowadzić standar-dowej wielkości koszy, tak aby w całym kraju bramki miały jednakowe rozmiary. Chyba rozumiecie, że to sprawa elementarnej sprawiedliwości. Weźmy na przykład drużynę spod Barnton. Ich własne bramki to małeńkie koszyczki, tak małe, że trudno

w nie wcisnąć śliwkę. A bramki przeciwników to kosze wielkie jak pieczary Tak nie może być. Ustaliliśmy po prostu obowiązujący wymiar obręczy, to wszystko. Czy jest w tym coś złego? Teraz będzie sprawiedliwie".

W tym momencie przedstawiciel departamentu musiał ratować się ucieczką, bo rozwścieczeni demonstranci obrzucili go koszami różnych rozmiarów. Choć później twierdzono, że owe zamieszki zostały wywołane przez goblińskich prowokatorów, nie ulega wątpliwości, że miłośnicy quidditcha w całej Wielkiej Brytanii nie mogą się pogodzić z końcem tej gry, do jakiej przywykli.

"Bez koszy to już nie to samo", powiedział nam ponuro pewien pomarszczony staruszek. "Pamiętam, jak byłem chłopcem, podpalaliśmy je dla hecy podczas gry. A tych obręczy nie da się podpalić. Koniec zabawy".

"Prorok Codzienny" z 12 lutego 1883 r.

## Piłki

### *Kafel*

Jak wiemy z pamiętnika Gertie Keddle, od najdawniejszych czasów kafel był sporządzany ze skóry. Początkowo była to zwykła, niezaczarowana piłka skórzana, szyta, często z rzemiennym uchwytem (zob. ryc. E), bo trzeba ją było łąpać i rzucać jedną ręką. Niektóre dawne kafle mają dziury na palce. Kiedy jednak w 1875 roku odkryto zaklęcie

uchwyty, pętle i dziury stały się zbędne, skoro zaczarowana piłka sama przylegała do dłoni ścigającego.

Współczesny kafel ma dwanaście cali średnicy i jest piłką bezszwową. Po raz pierwszy nadano mu barwę czerwoną zimą 1711 roku, po meczu rozegranym w gęstej ulewie, gdy trudno było go znaleźć w błocie boiska. Ścigających irytowała też coraz bardziej konieczność nieustannego nurkowania ku ziemi, by odzyskać kafa, którego nie zdołali schwytać w powietrzu. Wkrótce po nadaniu mu czerwonej barwy, czarownica Daisy Pennifold wpadła na pomysł zaczarowania kafa, by spadał na ziemię powoli, jakby przez wodę, co pozwalało ścigającym chwytać go w powietrzu. Taki kafel jest używany do dzisiaj.



kafle dawne



kafel współczesny

*ryc. E*

### *Tuczki*

Pierwszymi tuczki (zwanymi wówczas posokami) były, jak widzieliśmy, latające kamienie, którym za czasów Mumpsa nadawano kształt piłek. Miały one jednak jedną słabą stronę: silne uderzenie wzmocnionej czarami pałki mogło

je roztrzaskać na drobne kawałki, co powodowało, że przez resztę gry wszyscy gracze byli ścigani przez latający żwir.

Prawdopodobnie z tego powodu już na początku XVI wieku niektóre drużyny zaczęły eksperymentować z tłuczkiami wykonanymi z metalu. Agata Chubb, znawca dawnych wyrobów czarodziejskich, zidentyfikowała aż dwanaście ołowianych tłuczków z tego okresu, odnalezionych na irlandzkich torfowiskach i angielskich moczarach. "To z całą pewnością tłuczki, a nie kule armatnie", twierdzi Chubb.

Widoczne są lekkie wgłębienia po uderzeniach wzmocnionych zakłęciami pałek, można też dostrzec szczególne cechy rzemiosła czarodziejów (już na pierwszy rzut oka odróżniające ich wyroby od rękodzieła mugoli): gładkość kształtu i doskonałą symetrię. Ostatecznym dowodem jest fakt, że każda z tych kul zaczynała natychmiast śmigać po moim gabinecie, próbując zwalić mnie z krzesła, gdy tylko uwolniono ją z klatki.

Ołów okazał się jednak za miękki na tłuczki (każde nowe wgłębienie na kuli wpływało na odchylenie wymaganego idealnie prostego toru lotu). Dzisiaj tłuczki sporządza się z żelaza. Mają dziesięć cali średnicy.

Tłuczki są tak zaczarowane, by nieustannie ścigały wszystkich graczy. Jeśli nie wpłynie się na ich lot, atakują najbliższego gracza, dlatego zadaniem pałkarzy jest odbijanie tłuczków jak najdalej od swojej drużyny.

## *Złoty znicz*

Złoty znicz ma rozmiary orzecha włoskiego, a więc jest wielkości złotego znikacza. Jest tak zaczarowany, aby jak najdłużej unikać złapania. Opowiadają, że w 1884 roku, na wrzosowisku Bodmin Moor w Kornwalii, złoty znicz nie dawał się złapać przez sześć miesięcy, aż w końcu obie drużyny zrezygnowały z gry, zdeglustowane tak żalosnym poziomem swoich szukających. Kornwalijscy czarodzieje z tych okolic utrzymują do dziś, że ów znicz nadal żyje gdzieś w tym torfowisku. Niestety, nie jestem w stanie potwierdzić prawdziwości tych opowieści.

## Gracze

### *Obrońca*

Pozycja obrońcy z całą pewnością istniała już w XIII wieku (zob. *Rozdział czwarty*), choć jego rola zmieniła się od tego czasu.

Według Zachariasza Mumpsa, obrońca

powinien pierwszy dotrzeć do swoich koszy bramkowych, ponieważ jego zadaniem jest nie dopuścić, by do któregoś z nich trafił kafel. Obrońca powinien być świadom, że kiedy zapędzi się zbyt daleko w drugi koniec pola gry, jego kosze mogą być zagrożone przez przeciwników. Jednak szybki obrońca może strzelić gola przeciwnikom, a następnie powrócić na czas do swoich koszy, by udaremnić przeciwnikom

wyrównanie. Jest to sprawa jego osobistych umiejętności i trafnej oceny sytuacji.

Wydaje się oczywiste, że za czasów Mumpsu obrońcy działali podobnie jak ścigający, tyle że mieli dodatkowe zadania. Mogli poruszać się po całym polu gry i strzelać gole.

Kiedy w 1620 roku Quintius Umfraville pisał swoje dzieło *Szlachetny sport magów*, zadania obrońcy zostały już jednak uproszczone. Pojawiły się już pola bramkowe i obrońcy w zasadzie pozostawali w ich obrębie, strzegąc swoich koszy bramkowych, choć mogli je opuszczać, by onieśmielić atakujących ścigających lub zmusić ich do odwrotu.

### *Pałkarze*

Pałkarze istnieli prawdopodobnie od czasu wprowadzenia tłuczków. W ciągu stuleci ich zadania nie uległy wielu zmianom. Ich głównym zadaniem było zawsze strzeżenie pozostałych członków swojej drużyny przed tłuczkami, a narzędziem pałki (niegdyś maczugi, jak widać z listu Goodwina Kneena; zob. *Rozdział trzeci*). Pałkarze nigdy nie strzelali goli, nie ma też żadnych wzmianek wskazujących na to, by łapali kafla.

Pałkarz musi odznaczać się dużą siłą fizyczną, by skutecznie odbijać tłuczki. Dlatego na tej pozycji częściej niż na innych grywali czarodzieje, a nie czarownice. Pałkarz powinien również mieć znakomite wyczucie równowagi, jako że czasami musi oderwać obie dłonie od miotły, by silnie odbić tłuczek pałką trzymaną oburącz.

## *Ścigający*

Ścigający to najstarsza pozycja w quidditchu, ponieważ istotą tej gry było od początku wbijanie przeciwnikom goli. Ścigający podają sobie kafla w locie i zdobywają dziesięć punktów dla swojej drużyny za każde przerzucenie go przez jedną z obręczy bramek przeciwnika.

Jedyna znacząca zmiana zaszła w 1884 roku, w rok po wprowadzeniu jednowymiarowych obręczy na miejsce dawnych koszy. Był nią przepis, zgodnie z którym na pole bramkowe przeciwnika może wlecieć tylko ten ścigający, który trzyma kafla. Jeśli w chwili strzału na polu bramkowym znajdzie się więcej niż jeden ścigający, gol nie może być uznany. Przepis ten wprowadzono, by udaremnić "ogłupianie" (zob. niżej *Faule*), czyli manewr polegający na tym, że dwóch ścigających wlatywało na pole bramkowe i spychało obrońcę na bok, podczas gdy trzeci ścigający strzelał gola do pustej bramki. Reakcja na ten nowy przepis została odnotowana w "Proroku Codziennym" z owych czasów.

## **Nasi ścigający nie oszukują!**

Taka była reakcja wstrząśniętych kibiców quidditcha w całej Brytanii, gdy ubiegłego wieczoru Departament Czarodziejskich Gier i Sportów ogłosił wprowadzenie zakazu "ogłupiania".



“Do ogłupiania obrońcy dochodziło coraz częściej”, tłumaczył wczoraj wieczorem wyraźnie znękany ciągłymi zapytaniami przedstawiciel departamentu. “Uważamy, że nowy przepis wyeliminuje przypadki ciężkich kontuzji, jakim coraz częściej ulegali obrońcy. Odtąd tylko jednemu ścigającemu będzie wolno atakować obrońcę. Gra stanie się bardziej czysta i sprawiedliwa”.

W tym momencie przedstawiciel departamentu został zmuszony do ucieczki, ponieważ rozwścieczony tłum zaczął w niego ciskać kaflami. Przybyli czarodzieje z Departamentu Przestrzegania Prawa i rozpuścili tłum, który groził już, że “ogłupi” samego ministra magii.

Pewien piegowaty, sześciolatek miłośnik quidditcha opuścił halę, zalewając się łzami.

“Uwielbiałem ogłupianie”, powiedział, szlochając, reporterowi “Proroka Codziennego”. “Ja i mój tata bardzo lubiliśmy patrzeć, jak ogłupiają obrońców. Już nigdy nie pójdę na mecz”.

“Prorok Codzienny” z 22 czerwca 1884 r.

### *Szukający*

Szukającymi są zwykle najłżejsi i najszybsi zawodnicy. Muszą mieć bystre oko i znakomicie trzymać się na miotle, by móc złapać znicz jedną lub obiema rękami. Ponieważ schwytanie znicza często przesądza o zwycięstwie, szukający odgrywa bardzo ważną rolę w meczu, jest więc najczęstszym

celem brutalnych ataków zawodników drużyny przeciwnika. Granie na pozycji szukającego to powód do szczególnej dumy, jako że tradycyjnie bywają nimi zawodnicy najlepiej latający na miotle. Zwykle jednak to oni odnoszą najcięższe kontuzje. "Wyliminować szukającego" to pierwsza zasada *Biblii palkarza* Brutusa Scrimgeoura.

## Przepisy

W 1750 roku Departament Czarodziejskich Gier i Sportów ogłosił następujące przepisy odnoszące się do gry w quidditcha:

1. Nie ogranicza się wysokości, na jaką gracze mogą się wzbicić podczas meczu, ale nie wolno im wylecieć poza granice boiska. Jeśli gracz przeleci poza linię boiska, jego drużyna musi oddać kafła przeciwnikowi.
2. Kapitan drużyny może zażądać "czasu", czyli krótkiej przerwy w grze, sygnalizując to sędziemu. Tylko wtedy stopy graczy mogą dotknąć ziemi. Przerwa w grze może trwać do dwóch godzin, jeśli mecz trwał już ponad dwanaście godzin. Jeśli drużyna nie wróci na boisko po dwóch godzinach, zostanie zdyskwalifikowana.
3. Sędzia może zarządzać rzuty karne. Ścigający, który wykonuje rzut karny, leci znad koła środkowego ku polu bramkowemu przeciwnika. W polu bramkowym może pozostać tylko obrońca. Podczas wykonywania rzutu karnego wszyscy pozostali gracze muszą trzymać się z boku.
4. Można odbierać kafła przeciwnikowi, ale w żadnym przypadku nie wolno chwycić go za jakąkolwiek część ciała.

5. W przypadku kontuzji któregoś z graczy nie wolno zastępować go innym. Drużyna musi grać dalej bez kontuzjowanego gracza.
6. Na pole gry można wносить różdżki<sup>8</sup>, ale w żadnym przypadku nie wolno ich użyć przeciw członkom drużyny przeciwnika, przeciw ich miotłom, przeciw sędziemu, przeciw piłkom lub przeciw któremukolwiek z widzów.
7. Mecz quidditcha kończy się wtedy, gdy zostanie złapany złoty znicz, albo kiedy zgodzą się na to kapitanowie obu drużyn.

### *Faule*

Wiadomo, że "przepisy są po to, aby je łamać". W kronikach Departamentu Czarodziejskich Gier i Sportów odnotowano siedemset rodzajów fauli w quidditchu; wszystkie z nich miały miejsce podczas finałów pierwszych mistrzostw świata w 1473 roku. Pełna lista tych fauli nigdy jednak nie została podana do publicznej wiadomości. Departament uważa, że czarodzieje i czarownice, którzy by ją zobaczyli, mogliby "ściągnąć jakieś pomysły".

Podczas gromadzenia materiałów do tej książki uzyskałem wgląd w dokumenty odnoszące się do tych fauli i zgadzam się całkowicie z poglądem, że ich publikacja nie leży w interesie publicznym. Tak czy inaczej dziewięćdzie-

<sup>8</sup> Prawo do noszenia różdżki zawsze i wszędzie zostało uchwalone przez Międzynarodową Konfederację Czarodziejów w 1692 roku, w okresie najcięższych prześladowań ze strony mugoli, kiedy czarodzieje postanowili się ukryć.

siąt procent odnotowanych fauli jest obecnie niewykonywalne, bo łączy się z użyciem różdżki podczas gry, a to zostało zakazane już w 1538 roku. Jeśli chodzi o pozostałe dziesięć procent, to z całą pewnością można stwierdzić, iż większości z nich nie popełniłby dzisiaj nawet najbardziej brutalny zawodnik. Oto przykłady: podpalanie ogona miotły przeciwnika, atakowanie miotły przeciwnika maczugą, atakowanie przeciwnika toporem. Nie oznacza to, że współcześni gracze w quidditcha nigdy nie łamią przepisów. Poniżej zamieszczam listę dziesięciu najczęstszych fauli. W pierwszej kolumnie podaję zwyczajową nazwę każdego z nich.

<b>Nazwa</b>	<b>Odnosi się</b>	<b>Opis</b>
--------------	-------------------	-------------

trał	<i>do wszystkich</i>	chwytanie za ogon miotły przeciwnika
------	----------------------	--------------------------------------

Sędziowanie powierzane było niegdyś tylko najdzielniejszym czarownicom i czarodziejom. Zachariasz Mumps pisze, że pewien sędzia z Norfolku, Cyprian Youdle, zmarł podczas towarzyskiego meczu między miejscowymi czarodziejami w 1357 roku. Niegodziwca, który rzucił śmiertelne zaklęcie, nigdy nie złapano, ale sądzi się, że uczynił to któryś z widzów. Od tego czasu nie odnotowano przypadków uśmiercania sędziego, ale w ciągu stuleci było kilkanaście przypadków manipulowania ich miotłami. Najgroźniejszy poległ na transmutowaniu miotły w świstoklik, tak że sędzia zniknął nagle z pola gry i dopiero po kilku miesiącach odnajdywał się na Saharze. Departament Czarodziejskich Gier i Sportów opracował ścisły regulamin bezpieczeństwa odnoszący się do mioteł graczy i dzisiaj takie incydenty zdarzają się, na szczęście, bardzo rzadko.

Skuteczny sędzia musi się odznaczać nie tylko znakomitym opanowaniem miotły. Musi nieustannie obserwo-

wać wszystkich czternastu graczy, więc trudno się dziwić, że najczęstsza kontuzja sędziego to naciągnięcie mięśni szyi. Podczas oficjalnych meczów sędziemu głównemu towarzyszą sędziowie boczni, którzy pilnują, by poza linią boiska nie znalazł się żaden gracz ani żadna z piłek.

W Wielkiej Brytanii sędziów powołuje Departament Czarodziejskich Gier i Sportów. Muszą przejść rygorystyczne testy latania, zdać pisemny egzamin ze znajomości przepisów quidditcha i w trakcie intensywnych sprawdzianów wykazać, że nawet w najbardziej prowokujących okolicznościach nie ulegną pokusie rzucenia zaklęcia na obraźliwie zachowujących się graczy.

### *Rozdział siódmy*

## Drużyny brytyjskie i irlandzkie

**K**onieczność utrzymywania gry w quidditcha w tajemnicy przed mugolami zmusiła Departament Czarodziejskich Gier i Sportów do wyznaczenia limitu meczów rozgrywanych w roku. Amatorskie mecze są dozwolone, jeśli tylko drużyny zachowują odpowiednie środki bezpieczeństwa, natomiast od 1674 roku, kiedy powstała Brytyjska Liga Quidditcha, liczba zawodowych drużyn jest ściśle ograniczona. Wybrano do niej trzynaście najlepszych drużyn Brytanii i Irlandii, a resztę drużyn rozwiązano. Te trzynaście drużyn nadal współzawodniczy co roku o Puchar Ligi.

### **Armata z Chudley** {*Chudley Cannons*}

Wielu uważa, że Armata z Chudley mają już najlepsze dni poza sobą, ale ich zagorzali kibice wciąż wierzą w odrodzenie swojej ulubionej drużyny. Armata zdobyły mistrzostwo Ligi dwadzieścia jeden razy, ale od 1892 roku grają słabo i nie docierają do finału. Noszą pomarańczowe szaty z pędzącą kulą armatnią na piersi i literami AC na plecach. W 1972 roku zmieniono hasło klubu, które do tej pory brzmiało: "Zwycięzimy". Obecnie brzmi ono: "Trzymajmy kciuki i nie traćmy nadziei".

### **Chluba Portree** {*Pride of Portree*}

Drużyna pochodzi z wyspy Skye, gdzie założono ją w 1292 roku. "Chluby", jak ich nazywają kibice, noszą ciemnopurpurowe szaty ze złotą gwiazdą na piersi. Ich najsłynniejsza szukająca, Catriona McCormack, była kapitanem drużyny podczas dwóch zwycięskich meczów o mistrzostwo ligi w latach sześćdziesiątych XX wieku, a w reprezentacji Szkocji wystąpiła trzydzieści sześć razy. Jej córka Meaghan gra obecnie na pozycji obrońcy. (Jej syn Kirley gra na gitarze prowadzącej w znanym zespole Fatalne Jędze).

### **Harpie z Holyhead** {*Holyhead Harpies*}

Harpie to bardzo stary klub walijski (założony w 1203 roku), jako jedyny w świecie przyjmujący wyłącznie czarownice. Harpie mają ciemnozielone szaty ze złotym pazurem na piersi. Rozegrany przez nie w 1953 roku zwycię-

ski mecz z Sokołami z Heidelbergu uważany jest za jeden z najlepszych meczów quidditcha w historii. Trwał siedem dni i zakończył się efektownym schwyтaniem znicza przez szukającą Harpii, Glynnis Griffiths. Po meczu kapitan Sokołów, Rudolf Brand, zsiadł z miotły i natychmiast poprosił o rękę kapitana Harpii, Gwendolinę Morgan, której wyczyny na Zmiataczu Piątce wprawiły go w zachwyт.

### **Jastrzębie z Falmouth** {*Falmouth Falcons*}

Jastrzębie noszą szaty w kolorach ciemnoszarym i białym z głową jastrzębia na piersi. Znani są z bardzo ostrej gry, a reputację tę wzmocnili szczególnie ich słynni pałkarze, Kevin i Karl Broadmoorowie, którzy grali w drużynie w latach 1958 — 1969 i którzy aż czternaście razy byli zawieszani przez Departament Czarodziejskich Gier i Sportów za wyjątkowo brutalną grę. Hasło klubu: "Wygramy, a jak nie, to przynajmniej rozwalimy kilka łbów".

### **Katapulty z Caerphilly** {*Caerphilly Catapults*}

Walijski klub Katapult powstał w 1402 roku. Zawodnicy noszą szaty w pionowe jasnozielone i szkarłatne pasy. Katapulty osiemnaście razy zdobyły mistrzostwo Ligi, a w 1956 roku, w finałowym meczu mistrzostw Europy, pokonały norweskie Kanie z Karasjok. Po tragicznej śmierci ich najsłynniejszego zawodnika, Llewellyna, zwanego Groźnym, który został pożarty przez chimereę podczas wakacji w Mykonos w Grecji, społeczność czarownic i czarodziejów w Walii ogłosiła dzień żałoby narodowej. Obecnie

---

po zakończeniu sezonu rozgrywek ligowych najodważniejszy zawodnik roku otrzymuje pamiątkowy Medal Llewellyna Groźnego.

### **Nietoperze z Ballycastle** *{Ballycastle Bats}*

Najznakomitsza drużyna irlandzka, która już dwadzieścia siedem razy zdobyła mistrzostwo Ligi Quidditcha, co daje jej drugie miejsce w statystyce ligi. Członkowie drużyny noszą czarne szaty ze szkarłatnym nietoperzem na piersi. Ich słynna maskotka, Gacek Stodolak, znana jest również z reklamy piwa kremowego, w której wyznaje: "Mam bziaka na punkcie kremowego piwka!"<sup>9</sup>

### **Osy z Wimbourne** *{Wimbourne Wasps}*

Osy mają szaty w poziome, żółto-czarne pasy z wizerunkiem osy na piersi. Założona w 1312 drużyna była osiemnaście razy mistrzem ligi i dwukrotnie grała w półfinałach mistrzostw Europy. Uważa się, że ich nazwa ma związek z pewnym brzydkim incydentem, który miał miejsce w połowie XVII wieku podczas meczu ze Strzałami z Appleby. Pałkarz z Wimbourne, przelatując obok drzewa na skraju boiska, dostrzegł zwisające z gałęzi gniazdo os i wybił je w stronę szukającego Strzał, który został tak pożądlony, że musiał zrezygnować z dalszej gry. Drużyna z Wimbourne

<sup>9</sup> W Polsce Gacek Stodolak również występuje w reklamie tego szlachetnego napoju, ale u nas wykrzykuje: "Piwo kremowe krzepi!" (przyp. tłum.)



wygrała i od tej pory osa jest jej emblematem klubowym. Kibice Os (znani jako "Żądłaki") tradycyjnie bzyczą głośno na trybunach, aby wytrącić z równowagi ścigających przeciwników, kiedy ci strzelają karnego.

### **Pustułki z Kenmare** {*Kenmare Kestrels*}

Ta irlandzka drużyna została założona w 1291 roku i znana jest do dziś na całym świecie z niesamowitych wyczynów swoich maskotek, leprokonusów, a także z dopingu swoich kibiców, którzy wspaniale grają na harfach. Pustułki mają szmaragdowe szaty z odwróconymi do siebie grzbietami żółtymi literami P i K na piersi. Darren O'Hare, obrońca Pustułek w latach 1947 - 1960, był trzykrotnie kapitanem reprezentacji Irlandii. Przypisuje się mu wprowadzenie agresywnej formacji ścigających, znanej jako "głowa jastrzębia" (zob. *Rozdział dziesiąty*).

### **Sroki z Montrose** {*Montrose Magpies*}

Sroki są najskuteczniejszą drużyną w historii ligi brytyjsko-irlandzkiej, której mistrzostwo zdobyły aż trzydzieści dwa razy. Dwukrotnie zostały mistrzami Europy, więc trudno się dziwić, że mają swoich fanów na całym świecie. Spośród ich wielu znakomitych zawodników warto wymienić szukającą Eunice Murray (zmarła w 1942 roku), która wslawiła się żądaniem szybszego znicza, "ponieważ ten zbyt łatwo złapać", i Hamisha MacFarlana (kapitan drużyny w latach 1957 - 1968), który po błyskotliwej karierze zawodnika zasłynął jako równie skuteczny szef Departamentu

mentu Czarodziejskich Gier i Sportów. Sroki mają czarno-białe szaty z wyobrażeniami srok na piersi i na plecach.

### **Strzały z Appleby** {*Appleby Arrows*}

Ta pochodząca z północnej Anglii drużyna powstała w 1612 roku. Nosi jasnoniebieskie szaty z wyszytą na nich srebrną strzałą. Kibice Strzał są zgodni co do tego, że największym sukcesem drużyny było pokonanie w 1932 roku Sępów z Vracy, ówczesnych mistrzów Europy. Mecz trwał szesnaście dni w fatalnych warunkach, bo w deszczu i gęstej mgle. Dawny zwyczaj kibiców Strzał, polegający na wypuszczaniu z różdek w powietrze strzał za każdym razem, gdy ich ściągający zdobyli gola, został zakazany przez Departament Czarodziejskich Gier i Sportów w 1894 roku, kiedy jedna z owych strzał przebiła nos sędziego Nugenta Potts'a. Istnieje tradycyjna ostra rywalizacja między Strzałami a Osami z Wimbourne.

### **Tajfuny z Tutshill** {*Tutshill Tornadoes*}

Tajfuny mają błękitne szaty z podwójnym granatowym T na piersi i plecach. Drużyna została założona w 1520 roku, a swój najświetniejszy okres przeżywała na początku XX wieku, kiedy dowodzona przez swojego kapitana, szukającego Rodryka Plumpton'a, pięć razy z rzędu zdobyła mistrzostwo ligi. Jest to rekord wśród drużyn brytyjskich i irlandzkich. Rodryk Plumpton grał dwadzieścia dwa razy w reprezentacji Anglii jako szukający. Należy do niego rekord w szybkości schwymania znicza: uczynił to w trzy i pół

sekundy po gwizdku rozpoczynającym mecz (w 1921 roku, przeciw Katapultom z Caerphilly).

### **Wędrowcy z Wigtown** *{Wigtown Wanderers}*

Ten klub z kresów angielsko-szkockich został założony w 1422 roku przez siedmioro latorośli pewnego czarodzieja-rzeźnika, Waltera Parkina. Czterech braci i trzy siostry utworzyli wspaniale zgraną drużynę, która rzadko przegrywała mecze. Złośliwi twierdzą, że do owych zwycięstw przyczyniał się ich ojciec, obserwujący mecz z różdżką w jednej ręce, a toporem rzeźnickim w drugiej. W ciągu następnych stuleci w drużynie Wędrowców często spotyka się potomków Parkinów, a na pamiątkę swojego pochodzenia członkowie drużyny noszą krwistoczerwone szaty ze srebrnym toporem na piersi.

### **Zjednoczeni z Puddlemere** *{Puddlemere United}*

Ta założona w 1163 roku drużyna jest najstarszą w całej lidze. Ma na swym koncie dwadzieścia dwa tytuły mistrzów ligi i dwa mistrzów Europy. Hymn zespołu *{Beat Back Those Bludgers, Boys, and Chuck That Quaffle Here}*<sup>10</sup>, został niedaw-

<sup>10</sup> Po rozegranym w 1995 r. meczu towarzyskim Zjednoczonych z Puddlemere z Goblinami z Grodziska polscy kibice zaczęli śpiewać ten hymn, dopingując swoich zawodników. Na użytek mugoli podaję pierwszą zwrotkę:

Odbijajcie tłuczki, chłopcy, migiem podajcie kafla.

Dla was rozbić nosów siedem, to jak dla nas schrupać wafla.

My chcemy goola! Goooola!

---

no nagrany przez czarownicę Celestynę Warbeck; dochód ze sprzedaży zasilił konto Kliniki Magicznych Chorób i Urazów Szpitala św. Munga. Drużyna z Puddlemere nosi granatowe szaty z emblematem klubu: dwoma skrzyżowanymi złotymi łódkami sitowia.

## *Rozdział ósmy*

# Quidditch na świecie

## Europa

W XIV wieku quidditch był już dobrze znany w Irlandii, jak wynika z opisu meczu rozegranego w 1385 roku, który pozostawił nam Zachariasz Mumps. "Drużyna Magów z Cork przyleciała do Lancashire, by zagrać w quidditcha z miejscową drużyną. Magowie ciężko obrazili gospodarzy, spuszczając ich bohaterom tęgie lanie. Irlandczycy wyczyniali różne sztuczki z kaflem, których w Lancashire nigdy przedtem nie widziano. W końcu musieli umykać z wioski przed rozwścieczonymi widzami, którzy powyciągali różdżki i ruszyli za nimi w pościg".

Różne źródła świadczą, że od początku XV wieku zaczęto grać w quidditcha również w innych częściach Europy.

Zanim złoty zabłyśnie znicz!

Strzelajcie goola! Gooola!

Lecz nie dajcie sobie go wbić! (przyp. tłum.)

Wiemy, że w owym czasie gra pojawiła się w Norwegii (może wprowadził ją tam Olaf, kuzyn Goodwina Kneena?), o czym świadczy urywek poematu napisanego na początku owego stulecia przez norweskiego poetę Ingolfa Jambicznego:

*Och, cóż za dreszcz rozkoszny pod niebem mnie wita,  
Gdy drżący płomyk znicza nade mną zaświta,  
Śmigam ku niemu rączo, gawieź wrzask podnosi,  
Lecz wtem tłuczek przebrzydły na ziemię mnie kosi.*

Mniej więcej w tym samym czasie francuski czarodziej Malecrit umieścił w swojej sztuce *Helas, Je me suis Transfigure Les Pieds* {Biada mi, transmutowałem swoje stopy} następujący dialog:

*GRENOUILLE: Nie mogę dzisiaj iść z tobą na targ,  
Crapaudzie.*

*CRAPAUD: Ależ Grenouille, sam nie zagonię tam krowy!*

*GRENOUILLE: Przecież wiesz, że mam być dzisiaj obrońcą.  
Kto powstrzyma kafla, jeśli mnie zabraknie?*

W 1473 roku rozegrano pierwsze mistrzostwa świata w quidditchu, choć wzięły w nich udział wyłącznie drużyny europejskie. Brak reprezentacji bardziej odległych państw można tłumaczyć różnie. Być może zawiodły sowy roznoszące zaproszenia, może zaproszeni obawiali się tak długiej i niebezpiecznej podróży, a może po prostu woleli zostać w domu.

Finałowy mecz między Transylwanią i Flandrią przeszedł do historii jako najbardziej brutalna gra w dziejach

quidditcha. Po raz pierwszy doszło do wielu fauli, o których przedtem nigdy nie słyszano, by wymienić choćby transmutowanie ścigającego w tchórzofretkę, próbę pozabawienia obrońcy głowy za pomocą obosiecznego miecza czy wypuszczenie przez kapitana Transylwańczyków spod szaty stu krwiożerczych nietoperzy-wampirów.

Od tego czasu mistrzostwa świata rozgrywano co cztery lata, choć drużyny pozaeuropejskie pojawiły się na nich dopiero w XVII wieku. W 1652 roku ustanowiono mistrzostwa Europy, rozgrywane co trzy lata.

Spśród wielu znakomitych klubów europejskich chyba najbardziej znana jest drużyna Sępów z Vracy *{Vratsa Vultures}*. Gra tych siedmiokrotnych mistrzów Europy wzbudza zachwyt na całym świecie. To oni wprowadzili strzałę z dystansu (spoza pola bramkowego), znani są również z braku oporu przed wystawianiem nowych zawodników, by dać im szansę zdobycia rozgłosu.

We Francji częstym mistrzem ligi są **Pogromcy Kafla z Quiberon** *{Quiberon Quafflepunchers}*. Słyną ze skomplikowanych, widowiskowych kombinacji i ze swoich szokująco różowych szat. W Niemczech mamy **Sokoły z Heidelbergu** *{Heidelberg Harriers}*, drużynę, o której kapitan reprezentacji Irlandii, Darren O'Hare, powiedział kiedyś, że jest "bardziej zażarta od smoka i dwa razy od niego sprytniejsza". Luksemburg, gdzie quidditch jest bardzo popularną rozrywką narodową, słynie ze swoich **Bombardierów z Bigonville** *{Bigonville Bombers}*, znanych ze wspaniałej gry obronnej i znakomitych ścigających, których nazwiska spotykamy zawsze na czele listy najsukuteczniejszych strzelców. Portugalska drużyna **Armada z Bragi** *{Braga Broomfleet}*

ostatnio szybko pnie się ku szczytom sławy dzięki swojej pionierskiej taktyce opartej przede wszystkim na mistrzowskiej grze pałkarzy, a polski zespół **Goblinów z Grodziska** {*Grodzisk Goblines*} szczyli się znakomitym szukającym, Józefem Wrońskim, którego nowatorskie kombinacje i zwody znane są na całym świecie.

## Australia i Nowa Zelandia

Na Nowej Zelandii quidditch pojawił się w XVII wieku, zapewne dzięki grupie europejskich ziołoznawców, którzy wybrali się tam na poszukiwanie rzadkich magicznych roślin i grzybów. Jak głosi tradycja, po całodziennym żmudnym zbieraniu próbek członkowie ekspedycji odprężali się, grając w quidditcha na oczach zdumionych miejscowych czarownic i czarowników. Nowozelandzkie Ministerstwo Magii poświęciło mnóstwo energii i pieniędzy na ukrycie przed mugolami maoryskich malowideł i płaskorzeźb z tego okresu, na których przedstawiono białych czarodziejów grających w quidditcha (te ciekawe zabytki sztuki maoryskiej można obecnie obejrzeć na wystawie w gmachu Ministerstwa Magii w Wellington).

Wiele wskazuje na to, że do Australii quidditch dotarł dopiero w XVIII wieku, choć jest to kontynent idealny do uprawiania tego sportu ze względu na wielkie obszary niezamieszkałe, gdzie można bezpiecznie wyznaczać pola gry.

Drużyny z antypodów zawsze zdumiewają europejskich widzów swoją szybkością i zachwycają widowiskowym stylem gry. Do najlepszych należą **Papugi z Moutohory** {*Mo-*

*utohora Macaws}* (Nowa Zelandia), słynne ze swoich czerwono-żółto-niebieskich szat i maskotki klubowej, feniksa Iskierki. **Pioruny z Thundelarry** *{Thundelarra Thunderers}* i **Wojownicy z Woollongong** *{Woollongong Warriors}* przez ponad połowę XX wieku zdominowały Ligę Australijską, walcząc o pierwsze miejsce. Ich zawzięta rywalizacja, ba, nawet wrogość, są tak dobrze znane miejscowej społeczności czarodziejów, że popularną ripostą na przesadne przechwałki jest powiedzenie: "Tak, a ja chyba zgłoszę się na ochotnika, żeby sędziować w meczu Piorunów z Wojownikami".

## Afryka

Na kontynent afrykański miotłę przynieśli prawdopodobnie europejscy czarodzieje, podróżujący tam w poszukiwaniu informacji z zakresu alchemii i astrologii, a więc dziedzin, w których afrykańscy czarodzieje byli zawsze szczególnie uzdolnieni. W quidditcha nie gra się tam jeszcze tak często, jak w Europie, ale jego popularność wciąż wzrasta.

Najwięcej drużyn quidditcha powstaje w Ugandzie. Najlepszy ugandyjski klub, **Bulawy z Patonga** *{Patonga Proudsticks}*, zremisował w 1986 roku ze Srokami z Montrose ku zdumieniu większości fanów quidditcha na całym świecie. Aż sześciu graczy z tego klubu wystąpiło w barwach Ugandy podczas ostatnich mistrzostw świata i jest to najwyższa liczba zawodników z jednego klubu grających w reprezentacji narodowej. Z innych afrykańskich drużyn warto wymienić mistrzów szybkich podań, **Zaklinaczy**



z **Czamba** *{Tchamba Charmers}* (Togo), dwukrotnych zwycięzców mistrzostw panafrykańskich, **Pogromców Olbrzymów z Gimbi** *{Gimbi Giant-Slayers}* (Etiopia), a także **Słoneczne Dzirity z Sumbawanga** *{Sumbawanga Sunrays}* (Tanzania), bardzo popularną drużynę, której taktyczna "pętla" budzi zachwyt na całym świecie.

## Ameryka Północna

Quidditch dotarł do Ameryki Północnej w początkach XVII wieku, ale krzewił się tam powoli ze względu na wyjątkową wrogość mugoli wobec czarownic i czarodziejów, przywleczoną wówczas z Europy. Wielu czarodziejów, którzy przesiedlili się w poszukiwaniu większej tolerancji w Nowym Świecie, musiało zachowywać szczególne środki ostrożności, co wpłynęło na spowolnienie rozwoju amerykańskiego quidditcha w tym wczesnym okresie.

W późniejszych czasach Kanada dała światu trzy z najznakomitszych drużyn na świecie: **Meteority z Moose Jaw** *{Moose Jaw Meteorites}*, **Młoty z Haileybury** *{Haileybury Hammers}* i **Nieźrównanych ze Stonewall** *{Stonewall Stormers}*. W latach siedemdziesiątych XX wieku drużynie Meteorytów groziło karne rozwiązanie z powodu jej tradycyjnego świętowania zwycięskiego meczu: śmigania nad miastami i wioskami i wystrzeliwania pióropuszy iskier z ogonów mioteł. Obecnie Meteority podtrzymują tę tradycję, odbywając takie loty nad boiskiem po zakończeniu każdego meczu, co stało się wielką atrakcją turystyczną.

W Stanach Zjednoczonych nie ma tylu dobrych drużyn quidditcha, co w innych państwach świata, a to ze względu na popularność miejscowej, typowo amerykańskiej gry na miotłach, zwanej quodpot. Jest to odmiana quidditcha wynaleziona w XVIII wieku przez czarodzieja Abrahama Peasegooda, który przywiózł ze sobą z Europy kafała i zamierzał stworzyć drużynę quidditcha. Według tradycji ów kafał przypadkowo zetknął się w kufrze z końcem jego różdżki. Gdy peasegood wydobyl go z kufra i rzucił, kafał eksplodował mu prosto w twarz. O sporym poczuciu humoru Peasegooda świadczy fakt, że natychmiast obdarzył podobnymi właściwościami kilka skórzaných piłek i wkrótce całkowicie zapomniał o quidditchu, oddając się wraz ze swoimi towarzyszami nowej grze, w której najważniejszą rolę odgrywają owe wybuchowe właściwości kafała, nazwanego "quodem".

W quodpocie w każdej drużynie gra jedenastu zawodników. Zawodnicy podają sobie quoda, starając się trafić nim w pot {czyli "gamek"} znajdujący się na końcu pola, zanim eksploduje. Gracz trzymający quoda w chwili, gdy piłka wybucha, musi opuścić boisko. Kiedy quod zostanie wrzucony do garnka (jest to zwykle kociołek napelnlony roztworem zapobiegającym wybuchowi piłki), drużyna zawodnika, któremu udał się wrzut, zdobywa punkt, a na boisko wnosi się nowego quoda. W quodpota grywają i w Europie, ale zdecydowana większość czarodziejów pozostała tu wierna quidditchowi.

Bez względu na wielką popularność quodpota, w Stanach Zjednoczonych narasta zainteresowanie quidditchem. Ostatnio dwie amerykańskie drużyny osiągnęły już po-

ziom światowy. Są to: **Gwiazdy ze Sweetwater** {*Sweetwater All-Stars*} (Teksas), które w 1993 roku, po dramatycznym pięciodniowym meczu pokonały zasłużenie Pogromców Kafla z Quiberon, oraz **Zięby z Fitchburga** {*Fitchburg Finches*} (Massachusetts), które obecnie po raz siódmy zdobyły mistrzostwo Ligi Amerykańskiej i których obrońca, Maximus Brankovitch III, był kapitanem reprezentacji Stanów Zjednoczonych podczas dwu ostatnich mistrzostw świata.

### Ameryka Południowa

W całej Ameryce Południowej grywa się w quidditcha, choć i tutaj równie popularny jest quodpot. W ostatnim stuleciu Argentyna i Brazylia doszły do ćwierćfinałów mistrzostw świata. Niewątpliwie najbardziej utalentowanym w quidditchu narodem na tym kontynencie są Peruwiańczycy. Znawcy typują ich na mistrzów świata w ciągu najbliższych dziesięciu lat. Uważa się, że do Peru przenieśli quidditcha czarodzieje europejscy, wysłani tam przez Międzynarodową Konfederację w celu obserwacji zmijozębów (miejscowy gatunek smoka). Od tego czasu quidditch stał się prawdziwą obsesją peruwiańskiej społeczności czarodziejów, a ich najsłynniejsza drużyna, **Brzytwodzioby z Tarapoto** {*Tarapoto Tree-Skimmers*}, niedawno odbyła tournée po Europie, wzbudzając zachwyt widzów.

## Azja

Na Wschodzie quidditch nigdy nie cieszył się większą popularnością, jako że latające miotły są rzadkością w krajach, w których od wieków używa się latających dywanów. Ministerstwa Magii takich krajów, jak Indie, Pakistan, Bangladesz, Iran i Mongolia, w których kwitnie handel latającymi dywanami, traktują quidditch nieco podejrzliwie, choć ta dyscyplina sportowa ma i tutaj swoich fanów wśród przeciętnych czarownic i czarodziejów.

Wyjątkiem jest Japonia, gdzie od początków XX wieku quidditch zdobywa coraz większą popularność. Najlepszy zespół japoński, **Toyohashi Tengu**, w 1994 roku był bliiski zwycięstwa nad litewskimi Gargulcami z Gródka *{Gorodok Gargoyles}*. Komitet Międzynarodowej Konfederacji Quidditcha zabronił Japończykom tradycyjnego w tym kraju ceremonialnego palenia mioteł po przegranym meczu, sprzeciwiając się marnotrawieniu cennego drewna.

### *Rozdział dziewiąty*

## Ewolucja miotły sportowej

**A**  
na

ż do początków XIX wieku w quidditcha grywano

zwykłych miotłach różnej jakości. Miotły te różniły się

już jednak pod wieloma względami od swoich średniowiecz-

nych poprzedniczek. W 1820 roku Elliot Smethwyck zasto-

sował po raz pierwszy zaklęcie poduszkujące, co sprawiło, że

miotły stały się o wiele wygodniejsze (zob. ryc. F). Dziewiętnastowieczne miotły nie osiągały jednak dużej szybkości, a na większych wysokościach często trudno było nimi sterować. Najlepsze latające miotły były nadal dziełem rzemieślników, ale ich osiągi sportowe rzadko dorównywały wyszukanemu stylowi i jakości wykonania.

Przykładem może być Dębowy Grom 79 {*Oakshaft 79*} (pierwszy egzemplarz wyprodukowano w 1879 roku). Jego twórcą był Elias Grimstone z Portsmouth. Była to ładna miotła o wyjątkowo grubej dębowej ręczce, przystosowana do dalekich lotów i odporna na silne wiatry. Dębowe Gromy są do dzisiaj cenną, poszukiwaną przez kolekcjonerów rzadkością, ale próby grania na nich w quidditcha nigdy się nie powiodły. Zbyt odporne w prowadzeniu przy dużej szybkości, nie cieszyły się uznaniem tych, którzy przedkładają zwrotność nad bezpieczeństwo. Wszyscy jednak będą zawsze pamiętać, że właśnie na tej miotle zdołano po raz pierwszy przelecieć nad Atlantykiem; dokonała tego Jocunda Sykes w 1935 roku. (Przedtem czarodzieje woleli przeprawiać się przez ocean na statkach, nie mieli bowiem zaufania do swoich mioteł na tak wielkich odległościach. Przy bardzo dużych dystansach zawodna okazuje się również teleportacja i tylko wyjątkowo uzdolnieni i wyćwiczeni



Efekt zakłęcia poduszującego (niewidzialny)

ryc. F

czarodzieje używają jej do przenoszenia się z kontynentu na kontynent).

Księżycowa Brzytwa *{Moontrimmer}*, dzieło Gladys Boothby z 1901 roku, oznaczała duży postęp w rozwoju miotły latającej. Ta smukła miotła o rączce z jesionowego drewna była w swoim czasie modelem bardzo poszukiwanym przez graczy w quidditcha. Przede wszystkim, można było na niej osiągnąć znaczną wysokość (nie tracąc nic na zwrotności). Gladys Boothby nie była jednak w stanie zaspokoić popytu na swoje miotły. Dlatego z radością powitano nowy model, Srebrną Strzałę *{Silver Arrow}*, którą można śmiało uznać za prototyp współczesnej miotły sportowej. Osiągała o wiele większą szybkość niż Księżycowe Brzytwy i Dębowe Gromy (z wiatrem do siedemdziesięciu mil na godzinę), ale i ona była dziełem jednego rzemieślnika (Leonarda Jewkesa), więc nadal popyt na nią znacznie przerastał podaż.

Przełomu dokonano w 1926 roku, kiedy bracia Bob, Bill i Barnaba Ollertonowie założyli Wytwórnę Miotel Zmiataczy *{Cleansweep Broom Company}*. Ich pierwszy model, **Zmiatacz Jedyńka** *{Cleansweep One}*, był wytwarzany w ilościach uprzednio nie spotykanych i reklamowany jako miotła sportowa przeznaczona specjalnie do quidditcha. Zmiatacz okazał się prawdziwym sukcesem braci Ollertonów i zanim minął rok, miotel tych używała każda brytyjska drużyna quidditcha.

Ollertonowie nie cieszyli się długo monopolem na miotły sportowe. W 1929 roku powstała druga wytwórnia miotel, Spółka Wytwórców Komet *{Comet Trading Company}*, którą utworzyli Randolph Keitch i Basil Horton —

obaj byli członkami drużyny Jastrzębi z Falmouth. Ich pierwszym modelem była **Kometa 140** *{Comet 140}* (140 to liczba modeli, które Keitch i Horton przetestowali, aby osiągnąć to, o co im chodziło). Opatentowane przez nich zakłęcie hamujące oznaczało, że gracze w quidditcha byli odtąd mniej narażeni na przestrzelenie nad bramką czy przelecenie poza linię boiska. Kometa stała się szybko najbardziej popularnym modelem w wielu drużynach brytyjskich i irlandzkich. Rywalizacja między Zmiataczami i Kometami była coraz bardziej *zażarta*. W latach 1934 i 1937 pojawiły się ulepszone Zmiatacze Dwójki i Trójki, a w 1938 roku Kometa 180. Tymczasem w całej Europie zaczęły powstawać nowe wytwórnie mioteł.

**Świetlista Smuga**<sup>11</sup> *{Tinderblast}* została wprowadzona na rynek w 1940 roku przez należącą do Ellerby'ego i Spudmore'a wytwórnię Black Forest. Jest to miotła bardzo elastyczna, ale nie można na niej osiągnąć takich prędkości, jak na Kometach czy Zmiataczach. W 1952 roku Ellerby i Spudmore zaprezentowali nowy model, **Migdraż** *{Swiftstick}*, o wiele szybszy od Smugi, ale wyraźnie tracący moc przy wzbijaniu się w górę, dlatego też nie zaakceptowany przez graczy w quidditcha.

W 1955 roku wytwórnia Universal Brooms Ltd. wprowadziła na rynek **Spadającą Gwiazdę** *{Shooting Star}*, najtańszą do dziś miotłę sportową, zwaną popularnie Meteor. Niestety, po początkowym wybuchu entuzjazmu, okazało się, że Meteory wraz z upływem czasu tracą szybkość i pułap. Universal zbankrutował w 1978 roku.

<sup>11</sup> Model znany w Polsce po wojnie jako Żarówka (przyp. tłum.)

W 1967 roku świat quidditcha został zelektryzowany wiadomością o powstaniu spółki Miotły Sportowe Nimbus *{Nimbus Racing Company}*. Pierwszy model tej wytwórni, **Nimbus 1000**, wzbudził prawdziwą sensację. Osiągający prędkość stu mil na godzinę i zdolny obrócić się o 360 stopni w miejscu Nimbus łączył w sobie niezawodność starego Dębowego Gromu 79 ze zwrotnością najlepszych Zmiataczy. Stał się też natychmiast sprzętem preferowanym przez zawodowe drużyny quidditcha w całej Europie, a kolejne modele (1001, 1500 i 1700) utrwaliły wiodącą pozycję na rynku wytwórni Nimbus.

Wyprodukowany w 1990 roku **Wiciosztych 90** *{Twigger 90}* miał w zamyśle jego wytwórców, Flyte'a i Barkera, zastąpić Nimbusa na czele listy najlepszych mioteł. Mimo znakomitego wykończenia i kilku nowych bajerów, jak wbudowany gwizdek ostrzegawczy czy samoprostujący się ogon, Wiciosztych ma tendencję do krzywienia się przy dużej szybkości i zdobył niechlubną opinię miotły, której dosiadają czarodzieje mający więcej galeonów niż rozumu.

## *Rozdział dziesiąty*

### Quidditch dzisiaj

**Q**uidditch wciąż fascynuje wielu fanów na całym świecie.

Dzisiaj każdy nabywca biletu na mecz quidditcha

ma pewność, że będzie świadkiem wymyślnej rywalizacji

między znakomicie wyszkolonymi zawodnikami (chyba że



znicz zostanie złapany w pierwszych pięciu minutach meczu, co sprawia, że wszyscy czują się nieco oszukani). Wiadomym tego świadectwem są rozmaite trudne uderzenia, formacje i kombinacje taktyczne wprowadzone przez czarownice i czarodziejów w ciągu długiej historii tej widowiskowej dyscypliny. Oto niektóre z nich.

### **Dubel** *{Dopplebeater Defence}*

Obaj pałkarze uderzają w tłuczek jednocześnie, co znacznie wzmacnia siłę odbicia i zwiększa zagrożenie atakowanego żelazną piłką przeciwnika.

### **Głowa jastrzębia** *{Hawkshead Attacking Formation}*

Ścigający tworzą formację w kształcie grotu strzały i szarżują razem na bramki, wzbudzając popłoch wśród przeciwników, którzy najczęściej pierzchają przed nimi na boki.

### **Kleszcze Parkina** *{Parkin's Pincer}*

Nazwa pochodzi od jednego z członków drużyny Wędrowców z Wigtown, którzy podobno pierwsi zastosowali ten manewr. Dwaj ścigający zbliżają się do ścigającego przeciwników z obu stron, podczas gdy trzeci szarżuje na niego z przodu.

### **Manewr Porskowej** *{Porskoff Ploy}*

Ścigający, będąc w posiadaniu kafla, szybuje w górę, co sugeruje ścigającym przeciwników, że będzie szarżował na

bramkę i strzelał, podczas gdy w rzeczywistości rzuca kafla swojemu partnerowi czekającemu niżej na to podanie. Istotą tego manewru jest nienaganna synchronizacja ruchów i pozycji. Nazwa pochodzi od rosyjskiej ścigającej, Pietrowny Porskowej.

### **Odbicie do tyłu** {*Bludger Backbeat*}

Manewr polegający na odbiciu tłuczka przez pałkarza z zamasytatego bekhendu do tyłu. Trudny do wykonania z pożądaną precyzją, ale bardzo skutecznie mylący przeciwników.

### **Podwójna ósemka** {*Double Eight Loop*}

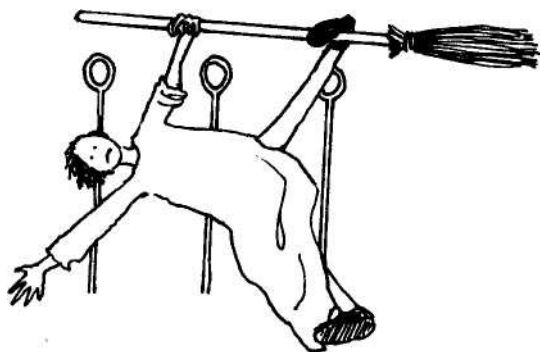
Manewr obrońcy stosowany zwykle przy obronie rzutu karnego. Obrońca śmiga z zawrotną szybkością wokół wszystkich trzech pętli bramek, by zablokować kafla.

### **Przerzutka** {*Reverse Pass*}

Ścigający rzuca kafla do partnera ponad swoim ramieniem. Zagranie trudne, bo wymaga znakomitej precyzji.

### **Rozgwiązda** {*Starfish and Stick*}

Obrońca zwisa z trzymanej poziomo miotły, trzymając się rączki jedną ręką i zagiętą stopą, wyciągając jak najdalej drugą ręką i nogę (zob. ryc. G). Nie radzimy próbować rozgwiązdy bez miotły.



ryc. G

### **Transylwanka** {*Transylvanian Tackle*}

Jest to zagranie po raz pierwszy zastosowane podczas mistrzostw świata w 1473 roku i polegające na pozorowanym uderzeniu wymierzonym w nos przeciwnika. Dopóki dłoń nie dotknie nosa, zagranie uważane jest za przepisowe, ale bardzo trudno powstrzymać dłoń w ostatniej chwili, gdy obaj zawodnicy pędzą na najszybszych miotłach sportowych.

### Woollongong shimmy<sup>12</sup>

Manewr doprowadzony do perfekcji przez australijskich Wojowników z Woollongong, polegający na zygzakowa-

<sup>12</sup> Shimmy — taniec towarzyski podobny do fokstrota, popularny w latach dwudziestych XX w. (przyp. red.)

tym locie, mającym na celu rozproszenie ścigających przeciwnika.

### **Zagranie Plumptona** {*Plumpton Pass*}

Zagranie szukającego, który pozornie beztrąsko zgarnia znicz do rękawa. Nazwa pochodzi od Rodericka Plumptona z drużyny Tajfunów z Tutshill, który zastosował ów manewr w 1921 roku; jego rekordowo szybkie schwytanie znicza przeszło do historii quidditcha. Niektórzy sceptycy uważali, że był to czysty przypadek, ale Plumpton twierdził do samej śmierci, że był to manewr uprzednio zaplanowany i podczas meczu zamierzony.

### **Zwis leniwca** {*Sloth Grip Roll*}

Chroniąc się przed uderzeniem tłuczka, zawodnik zwisa z miotły głową w dół, trzymając się jej rękami i stopami.

### **Zwód Wrońskiego** {*Wronski Feint*}

Szukający nurkuje z zawrotną szybkością ku ziemi, udając, że w dole zobaczył znicza, ale w ostatniej chwili hamuje i podrywa się w górę. Celem manewru jest skłonienie szukającego przeciwników do naśladownictwa w nadziei, że nie zdąży wyhamować i trzaśnie w ziemię. Nazwa pochodzi od słynnego polskiego szukającego, Józefa Wrońskiego.

Nie ulega wątpliwości, że quidditch zmienił się nie do poznania od czasów, gdy Gertie Keddle obserwowała "tych wiejskich przyglupków" nad moczarami Queerditch Marsh. Być może, gdyby żyła dzisiaj, i ona uległaby czarowi tej fascynującej gry. Oby quidditch nadal się rozwijał i oby tą najszlachetniejszą ze wszystkich dyscyplin sportowych radowały się przyszłe pokolenia czarownic i czarodziejów!