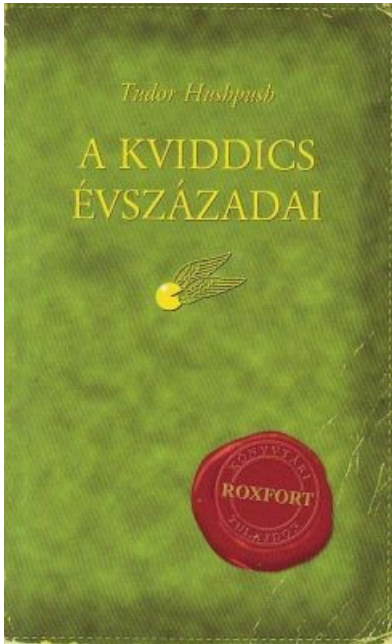


Tudor Hushpush

A KVIDDICS ÉVSZÁZADAI



(Tartalom)

Előszó

1. A repülő seprű fejlődéstörténete
 2. A régmúlt seprűjátékai
 3. A queerditch-lápi játék
 4. Az aranycikesz születése
 5. Muglimentesítési intézkedések
6. A kviddicsjáték fejlődése a 14. század óta
 - A küzdőtér
 - A labdák
 - A játékosok
 - A szabályok
 - Szabálytalanságok
 - A játékvezetők
7. Nagy-Britannia és Írország kviddics csapatai
 8. A kviddics a világban
 9. A versenyseprű fejlődése

10. A kviddics napjainkban

Az Animus Kiadó és a *WizzHard Book* Ákombák Könyvek London, Abszol út 129./a közös gondozásában

A Roxforti Iskolakönyvtár tulajdona

J. Wood	április 9.
B. Dunstan	május 16.
M. Flint	június 22.
C. Diggorry	július 3.
A. Johnson	július 19.
E. Macmillan	augusztus 12.
T. Boot	augusztus 21.
S. Fawcett	szepember 16.
K. Bandy	október 10.
L. Bell	október 19.
C. Warrington	november 13.
J. Domy	december 6.
T. Nott	január 22.
S. Copper	január 31.
M. Bulstrode	február 6.
F. Weasley	február 15.
H. Granger	március 2.
H. Potter	március 11.

A kölcsönző neve - kölcsönzés lejár

Figyelmeztetés: Aki eltépi, szétszakítja, megcsonkítja, összegyűri, behajtja, olvashatatlaná teszi, elrútítja, összemazatolja, beszennyezi, dobálja, elejti vagy bármely egyéb módon megrongálja ezt a könyvet, illetve nem a megfelelő óvatossággal és tisztelettel bánik vele, az a tőlem telhető legszörnyűbb megtorlásra számíthat.

Irma Cvikker könyvtáros

A kviddics évszázadairól írták

Tudor Hushpush szorgalmas kutatómunkával kincset érő, mindeddig ismeretlen információkat gyűjtött össze a varázslók sportjáról. Könyve lebilincselő olvasmány.

Bathilda Bircsók, A mágia története c. mű szerzője

Hushpush minden olvasói igényt kielégít: tanulságos, egyben szórakoztató könyvet ad a kviddicsrajongók kezébe.

A seprűk világa szerkesztője

Alapmű a kviddics eredetének és történetének témájában. Csak ajánlani tudom.

Brutus Scrimgeour, A terelők bibliájának szerzője

Hushpush úr kimondottan ígéretes tehetségű szerző. Ha így folytatja, előbb-utóbb együtt fényképezkedhet velem!

Gilderoy Lockhart, az Egy elbűvölő ember szerzője

Tízet teszek egy ellen, hogy bestseller lesz. Na, fogadunk?

Ludovic Bumbfblt, az angol válogatott és a Dimbourne-i Darazsak terelője

Olvastam rosszabbat is...

Rita Vitrol, Reggeli Próféta

A szerzőről

Tudor Hushpush a kviddicsjáték elismert szakértője (és - saját bevallása szerint - fanatikus rajongója). Számos kviddics-témájú könyvet írt, melyek közül a legjelentősebbek: A Wigtown Wanderers varázslatos játéka, Az örült röptű ember („Durrbek” Dai Llewellyn életrajza), Gondolatok a gurkóról - Védekezési stratégiák a kviddicsben. Tudor Hushpush, ha nem nottinghamshire-i otthonában tartózkodik, ott van, „ahol a Wigtown Wanderers azon a héten játszik”. Szabadidejében backgammonozik, gyakorolja a vegetáriánus szakácsművészetet és márkás antik seprűket gyűjt.

Tartalom

[Előszó](#) 1. [A repülő seprű fejlődéstörténete](#) 2. [A régmúlt seprűjátékai](#) 3. [A queerditch-lápi játék](#) 4. [Az aranycikesz születése](#) 5. [Muglimentesítési intézkedések](#) 6. [A kviddicsjáték fejlődése a 14. század óta](#) [A küzdőtér](#) [A labdák](#) [A játékosok](#) [A szabályok](#) [Szabálytalanságok](#) [A játékvezetők](#) 7. [Nagy-Britannia és Írország kviddics csapatai](#) 8. [A kviddics a világban](#) 9. [A versenyseprű fejlődése](#) 10. [A kviddics napjainkban](#)

Előszó

A KVIDDICS TÖRTÉNETE a legnépszerűbb művek közé tartozik a Roxforti Iskolakönyvtárban. Könyvtárosnőnk, Madam Cvikker elmondása szerint a diákok napi rendszerességgel „mancsolják,

nyálazzák, és minden módon bántalmazzák” a kötetet - márpedig ez a legnagyobb olvasói elismerés jele. Hushpush úr könyvében örömet lelheti mindenki, aki rendszeresen játszik vagy néz kviddicset, illetve akit érdekel a tágabban értelemben vett mágiatörténet. Ahogy mi fejlesztettük a kviddics-játékot, úgy az is fejlesztett minket. A kviddics egyesít minden rendű és rangú boszorkányt és varázslót - együtt éljük át a lelkesedés perceit, a győzelem mámorát és (a Chudley Csúzlik szurkolóinak esetében) a vereséggel járó csalódást. Bevallom, nem volt könnyű rávennem Madam Cvikkert, hogy váljon meg az egyik rábízott könyvtől, engedje, hogy lemásoljuk és szélesebb körben terjesszük azt. Mikor elmondtam, hogy a művet muglik számára is hozzáférhetővé kívánjuk tenni, könyvtárosnőnk átmenetileg elvesztette beszélőképességét, és hosszú percekig nem mozdult, nem is pislogott. Miután magához tért, együttérző figyelmességgel érdeklődött józan eszem holléte felől. Volt szerencsém biztosítani róla, hogy aggodalma alaptalan, s elmagyaráztam neki, milyen megfontolásból jutottam erre a precedens nélkül álló döntésre. A mugli olvasóknak nem kell bemutatnom a Comic Relief tevékenységét; Madam Cvikkernek adott magyarázatomat azoknak a boszorkányoknak és varázslóknak a kedvéért ismétlem itt meg, akik megvásárolták ezt a könyvet. A Comic Relief a nevetés fegyverével küzd a nyomor, az igazságtalanság, az emberi szenvedés ellen. A széles körű szórakoztatást rengeteg pénzre váltják át (1985-ös megalakulásuk óta 174 millió fontot - több mint 34 millió galleont - szereztek). E könyv megvásárlása - amit mindenkinek javaslok, ugyanis aki túl sokáig olvassa fizetés nélkül, a tolvajátok szenvedő alanyává válik -, tehát e könyv megvásárlása egyben hozzájárulás a Comic Relief varázslatos vállalkozásának sikeréhez. A nyájas olvasó megtévesztése volna azt állítani, hogy magyarázatom meghallgatása után Madam Cvikkert már nem zavarta, hogy muglikévre kell adnia egy könyvtári könyvet. Több alternatív megoldást is javasolt, pl.: adjam a Comic Relief munkatársainak tudtára, hogy porig égett a könyvtár, vagy hogy hirtelen elhaláloztam, és sajnos nem végrendelkeztem. Miután közöltem Madam Cvikkerrel, hogy eredeti elképzelésemet célravezetőbbnek tartom, kelleetlenül beleegyezett a könyv kiszolgáltatásába; mikor azonban sor került annak átadására, önuralma cserbenhagyta, s ujjait egyenként kellett lefejtennem a könyv gerincéről. Bár a kötetről eltávolítottam a szokásos könyvtári bűbájokat, nem garantálhatom, hogy tökéletesen varázsmentes lett. Madam Cvikker tudvalevőleg különleges igézeteket is használ a rábízott könyvek védelmére. Jómagam tavaly egy alkalommal szórakozottságomban firkálgatni kezdtem a Teóriák a transz-szubsztanciális transzformációról egyik példányába, mire a nyomdatermék harcias hévvel csapkodni kezdte a fejemet. Kérem, bánjanak óvatosan ezzel a könyvvel! Ne tépjék ki a lapjait, ne pottyantsák a fürdőkád vizébe, mert könnyen megeshet, hogy Madam Cvikker ott helyben lecsap a gondatlan olvasóra, és nagy összegű büntetést követel tőle.

Végezetül megköszönöm az olvasónak, hogy támogatta a Comic Reliefet, valamint megkérem a muglikat, ne próbálják ki otthon a kviddicset! Ez természetesen kitalált sport, amit nem játszik sehol senki. Egyúttal sok sikert kívánok a Puddlemere Unitednek a következő bajnoki idényre.



Első fejezet A repülő seprű fejlődéstörténete

Mindmáig nincs olyan bűbáj, amely lehetővé tenné, hogy egy varázsló emberi alakban segédeszköz nélkül repüljön. Azon kevés animágusok, akik át tudnak alakulni valamely szárnyas lényé, részesülnek a repülés örömeiben, de ők ritka kivételek. Az a boszorkány vagy varázsló, akit denevérré változtatnak, felszállhat a magasba, viszont a felröppenés pillanatában elfelejti, hova indult, hiszen egy denevér észbeli képességeivel rendelkezik. A levitáció mindennapos dolog, azonban elődeink nem elégedtek meg azzal, hogy a talajtól másfél méterre lebegjenek. Többre vágytak: úgy akartak repülni, mint a madár, de a megtollasodás kellemetlensége nélkül. Ma már Nagy-Britannia minden varázsló-háztartásában található legalább egy repülő seprű, s mi annyira megszoktuk ezt a tényt, hogy ritkán merül fel bennünk a kérdés: miért? Miért a szerény küllemű seprű vált a varázslók egyetlen törvényes röp мүvévé? Pontosabban:

nálunk, nyugaton miért nem a keleti testvéreink által előszeretettel használt szőnyeg honosult meg? Vagy miért nem döntöttünk repülő hordók, repülő karosszékek, repülő fürdőkádak gyártása mellett? Miért épp a seprű? A varázslók és boszorkányok már jóval a nemzetközi varázstitokvédelmi alaptörvény életbe lépése előtt inkább egymás társaságát keresték, belátva, hogy mugli szomszédai, ha megismernék valódi képességeiket, megirigyelnék azokat. Ha a varázslók repmûvet akartak tartani otthon, annak szükségszerűen valamilyen hétköznapi, könnyen elrejthető tárgynak kellett lennie. A seprű minden szempontból ideálisnak tűnt: olcsó volt, könnyen szállítható, s nem kellett magyarázkodni, ha a mugli megtalálja. Az első megbűvölt seprűknek mindazonáltal még voltak hiányosságai. A krónikákból kiderül, hogy az európai boszorkányok és varázslók már i. sz. 962-ben használtak repülő seprűt. Egy korabeli német kódex illusztrációján három, fájdalmasan fintorgó varázslót láthatunk, amint leszállnak seprűjükről. Guthie Lochrin skót varázsló 1107-es keltezésű feljegyzésében megemlíti, hogy „tomporda fűrődött szálkák tucatjai és aranyérbántalmak” tették kínosan emlékezetessé számára a Montrose és Arbroath közti rövid légi utazást. A londoni Kviddics-múzeumban őrzött középkori seprű láttán (1. ábra) képet alkothatunk Lochrin megpróbáltatásairól. A durva kőrisha nyél a sebtében rákötözött mogyoróveszőkkel nem mondható se kényelmesnek, se áramvonalasnak. A repmû bűbájozottság tekintetében is primitív: csak meghatározott sebességgel előre haladni, felfelé és lefelé repülni, valamint megállni képes.

Mivel kezdetben a varázslócsaládok maguk készítették el seprűjüket, azok sebességében, kényelmi szintjében és kezelési módjában igen nagy különbségek mutatkoztak. A 12. századra, azonban a varázslók között gyakorlattá vált a cserekereskedelem, így aki jól tudott seprűt készíteni, üzletet köthetett szomszédjával, aki esetleg a bájtalfőzés mestere volt. Attól kezdve, hogy kényelmesebb seprűk készültek, a varázslók már nem csak a szigorú értelemben vett közlekedésre használták őket, hanem szórakozásból is repültek rajtuk.



1. ábra

Második fejezet A régmúlt seprűjátékai

Miután a seprű tökéletesedése folytán lehetővé vált a gyors kanyarodás valamint a sebesség és a repülési magasság szabályozása, szinte azonnal kialakultak az első seprűsportok. A mágusok korai irodalmi és festészeti alkotásaiból bizonyos fokig rekonstruálható, milyen játékokat játszottak ősünk. Ezek némelyike mára feledésbe merült, mások fennmaradtak, és továbbfejlődtek a ma ismert sportágakká. A népszerű svédországi **évenkénti seprűverseny** 10. századi eredetű. A versenyzők Kopparbergből Arjeplogba repülnek, azaz körülbelül 480 km-t tesznek meg. Útjuk során áthaladnak egy sárkányrezervátumon, a győztesnek járó hatalmas ezüst trófea is svéd sróforru sárkányt mintáz. A rendezvény mára világhírűvé nőtte ki magát. Nemzetközi varázslóközönséget vonz, akik előbb Kopparbergbe gyűlnek, hogy biztassák az indulókat, majd Arjeplogba hoppanálnak, hogy gratuláljanak a túlélőknek. Az 1105-ben készült Günther der Gewalttätige ist der Gewinner (Gátlástalan Günther a győztes) című festményről ismerjük a Stichstock nevű régi német játékot, amelyben 6 méter magas pózna tetejére erősített, felfújt sárkányhólyagot használtak. Az egyik, seprűnyélen lovagoló játékos feladata a hólyag őrzése volt. A hólyagőrző derekára kötelet kötöttek, a kötél másik végét pedig a póznához rögzítették, így az őrző mozgásterét a pózna körüli 3 méteres körre korlátozódott. A fennmaradó játékosok egyesével „ræpültek” a hólyagra, s igyekeztek kilyukasztani azt seprűjük e célból kihegyezett végével. A hólyagőrnek varázspálcája segítségével ki kellett védenie a támadásokat. A játék akkor ért véget, ha: 1. a hólyag kilyukadt; 2. az őrzőnek sikerült minden ellenfelet harcképtelenné varázsolnia; 3. az őrző elájult a kimerültségtől. A Stichstockot a 14. század óta nem játsszák. Az Írországból közkeletű **aingingin**

nevű játékról számos ír népballada szól (a hagyomány szerint a legendás varázsló, Félhetetlen Fingal aingingein-bajnok volt). A játékosok egyenként magukhoz vették a domot, azaz a labdát (ami kecske epehólyagjából készült), és átrepültek egy sor, cölöpökön elhelyezett lángoló hordón. A domot át kellett dobniuk az utolsó hordón. Az a játékos nyert, aki a legrövidebb idő alatt juttatta át a labdát az utolsó hordón anélkül, hogy útközben tüzet fogott volna. A seprűsportok legveszélyesebbike, a **creaothceann** Skóciában fejlődött ki. Fennmaradt egy 11. századi gael nyelvű tragikus költemény, mely a játékról szól, s melynek első versszaka fordításban így hangzik:

Felállt a tizenkét erős, bátor legény, Fejükön a kondér, mind csak a jelre várt. Kürt bűgő szavára, fűrgén felröppentek, De jaj, tíz közülük a halálba szállt.

A creaothceann-játékosok mindegyike üstöt szíjazott a fejére. A játék kezdetén (amit kürt- vagy dobszó jelzett) hullani kezdtek rájuk a megbűvölt kődarabok, melyek addig 30 méter magasan lebegtek. A játékosok ide-oda cikáztak seprűjükön, s igyekeztek minél több követ elkapni kondérjukkal. A creaothceannt a skót varázslók közül sokan a férfiasság és a bátorság legszebb próbájának tartották, s a játék a halálos áldozatok jelentős számának dacára nagy népszerűségnek örvendett a középkorban. 1762-ben végül betiltották, s bár „Horpadtfejű” Magnus Macdonald az 1960-as években mozgalmat indított a hagyomány felélesztésére, a Mágiaügyi Minisztérium nem oldotta fel a tilalmat. A **shuntbumps**, a lovagi torna primitív változata, az angliai Devonban dívott. A résztvevőknek nem volt más dolguk, mint lelökni ellenfeleiket seprűjükről, s az a játékos győzött, aki utolsóként a seprűjén maradt. A **bokorsöprés** herefordshire-i eredetű játék. Csakúgy mint a Stichstockban, itt is egy felfűjt hólyagot használnak (általában sertését). A játékosok fordítva ülnek a seprűjükön, s annak vesszőnyalábos végével ütik át a hólyagot egy sövény fölött. Ha a játékos elvéti az ütést, ellenfele egy pontot kap. Az győz, aki előbb gyűjt össze 50 pontot. A bokorsöprést ma is játsszák Angliában, de sosem vált igazi tömegsporttá. A shuntbumps a gyermekek szórakozásaként maradt fenn. A Queerditch-lápon viszont kialakult egy játék, amelyről akkor még senki nem sejtette, hogy egyszer a mágusvilág legnépszerűbb sportja lesz.

Harmadik fejezet A queerditch-lápi játék

A kviddics születésének körülményeit és a játék kezdetleges formáját egy 11. századi boszorkány, Gertie Konder leírásából ismerjük. Konder a Queerditch-láp mellett lakott, s az utókor nagy szerencséjére naplót vezetett. Az értékes forrást ma a londoni Kviddics-múzeumban őrzik. Az alábbi részlet a hibás óangolsággal írt eredeti modern fordítása.

Kedd. Tikasztó meleg. A lápon túli banda már megint kezdi. Röpködnek a seprűjükön, és játsszák az ostoba játéukat. A nagy bőrlabdájuk a káposztaágyásomba esett. Megátkoztam a szemtelen frátert, aki érte jött. Bárcsak a hátához nőne a térde annak a torzonborz behemótnak!

Kedd. Eső. Kimentem a lápra csalánt szedni. A seprűs bolondok megint játszanak. A szikla mögül néztem őket egy ideig. Szereztek egy másik labdát. Egymásnak dobálják, és megpróbálják beletuszkolni a lép két szélén álló fába. Haszontalan bohóckodás.

Kedd. Szeles idő. Gwenog átjött csalánteára. Azt mondta, mutat valami érdekeset, és kivitt a lápra. A röpdősö tökkelütötteket kellett bámulni vele. Köztük volt az a nagydarab skót varázsló is, a hegyről. Most már van két nagy kövük is. A kövek ide-oda röpködnek köztük, és megpróbálják lelökni őket a seprűről. Amíg ott voltam, sajnos egy se törte ki a nyakát. Gwenog azt mondta, ő is szokott játszani. Elfogott az undor, és hazamentem.

Ezekből a szemelvényekből nemcsak az derül ki, hogy Gertie Konder mindössze a hét egyetlen napjának a nevét tudta, hanem sok minden más is - több, mint azt a napló írója sejtette. Először: a káposztaföldre pottyant labda bőrből volt, csakúgy mint a modern kvaff - ez logikus is, hiszen a más seprűjátékokban használt felfűjt hólyaggal nehéz lett volna pontos dobásokat végrehajtani, különösen szeles időben.

Másodszor: Gertie beszámol róla, hogy a játékosok „megpróbálják beletuszkolni” a labdát „a lép két szélén álló fába” - ez nyilván a gólszerzés korabeli módja volt. Harmadszor: a szerző megismertet minket a gurkók őseivel. Érdekes körülmény, hogy ott volt „az a nagydarab skót varázsló”. Egy creaothceann-játékos lehetett? Talán ő volt az, aki a skót népi játékban használt kövekre gondolva javasolta, hogy száguldozzanak megbűvölt kődarabok a játékosok között? A queerditch-lápi játékról legközelebb csak egy évszázad múltán esik említés, mikor is Googwin Kneen varázsló pennát ragadott, és levelet írt norvég unokabátyjának, Olafnak. Kneen Yorkshire-ben élt, ami jelzi, hogy a játék már a Gertie Konder-féle első beszámolót követő száz év alatt elterjedt a brit szigeteken. Kneen levelét a norvég Mágiaügyi Minisztérium levéltárában őrzik.

Kedves Olaf!

Remélem, jól vagy. Én magam kitűnő egészségnek örvendek, Gunhilda viszont sárkányhimlővel küszködik. Szombat este igen lendületes és szórakoztató Kwidditch-mérkőzést vívtunk, bár szegény Gunhilda nem tudott játszani, úgyhogy Radulfot, a kovácsot kellett beállítanunk helyette kapónak. Az ilkley-iek jól játszottak, de ellenünk nem volt esélyük, mivel mi egész hónapban szorgalmasan edzettünk. Negyvenkétszer dobtuk be nekik a labdát. Radulfot fejen találta az egyik Blooder, mert a vén Uggá nem forgatta elég fürgén a furkót. A kocsmárosnétól, Oonától kapott új gólhordók jól beváltak. Cölöpre tűzve állítottunk fel hármat-hármat a pálya két végében. Oonánál aznap este győzelmünk tiszteletére ingyen ihattuk a mézbort. Gunhilda kicsit mérges volt, hogy olyan későn mentem haza. Félre kellett ugranom néhány csúnya átok elől, de azóta már újra van ujjam.

Leveletem a legjobb baglyommal küldöm, remélem kibírja az utat.

Ölel unokaöcséd Goodwin

A szövegből kiderül, milyen sokat fejlődött a játék egy évszázad alatt. Goodwin feleségének „kapó”-ként kellett volna játszania - ez bizonyára a hajtó régi neve. A „Blooder”-t (a gurkó elődjét), ami eltalálta Radulfot, a kovácsot, Uggának kellett volna félreütnie, aki, mivel furkósbot volt nála, nyilván terelő volt. Gólszerzéshez már nem fákat kellett megcélozni, hanem cölöpre szerelt hordókat. Még mindig hiányzott azonban a játék egy igen fontos tartozéka: az aranycikesz. A negyedik labda csak a 13. század derekán tűnt fel a kviddicspályán, s akkor is igen furcsa körülmények között.

Negyedik fejezet Az aranycikesz születése

A golden snidget vadászata a 10. század elejétől dívott a boszorkányok és varázslók körében. A golden snidget (2. ábra) ma már védett faj, de akkoriban közönséges volt Európa északi területein, jóllehet a muglik ritkán figyeltek fel a sebes röptű, kiváló rejtőzöképességű madárra. A snidget befogásával járó dicsőséget csak növelte, hogy a madár apró, rendkívül mozgékony, és ügyesen elbújik a prédára leső ragadozók elől. Egy a Kviddics-múzeumban kiállított 12. századi falikárpit snidgetfogással próbálkozó csapatot ábrázol. Az első jelenetben azt látjuk, amint a vadászok igyekeznek elkapni a snidgetet, s ehhez hálót és varázspálcát használnak, illetve pusztá kézzel próbálkoznak. Az ábrázolásból kiderül, hogy a madár sok esetben nem élte túl a befogást. Az utolsó jelenetben a snidgetet befogó varázsló látható, amint átveszi jutalmát, egy zsák aranyat.



2. ábra

A snidgetvadászat sok szempontból is elítélendő szórakozás volt. Jóézésű varázsló nem helyeselheti a békés kis madarak sportolás címén űzött pusztítását. Emellett a snidgetvadászatok, melyeket szinte mindig fényes nappal rendeztek, gyakrabban vezettek a muglik előtt való lelepleződéshez, mint bármely más tevékenység. Az akkori Varázslótanács ennek ellenére nem tudta visszaszorítani a kegyetlen sport gyakorlatát, sőt, mint látni fogjuk, nem is találtak kivetnivalót benne. A snidgetvadászat és a kviddics találkozására 1269-ban került sor, egy olyan mérkőzés alkalmával, amelyen a Varázslótanács akkori elnöke, Barberus Brutte is jelen volt. Erről egy szemtanú beszámolójából tudunk. A kenti Madam Indigna Rabnott levélben tudósította az eseményekről Aberdeenben élő nővérét, Pruderiát (ez a levél is megtekinthető a Kviddicsmúzeumban). Madam Rabnott szerint Brutte egy kalitkába zárt snidgettel jelent meg a pályán, és százötven galleont [Ez több mint egymillió mai galleonnak felel meg. Egyébként semmi sem bizonyítja, hogy Brutte valóban ki akarta fizetni az összeget] ígért annak a játékosnak, aki a mérkőzés ideje alatt elkapja a madarat.

A további eseményekről Madam Rabnott így ír:

A játékosok egy tömegben emelkedtek a levegőbe. Ügyet sem vetettek a kvaffra, csak a Bloodereket kerülték ki. Mindkét őrző otthagya a gólkosarakat, és beszállt a vadászatba. Szegény kis snidget kétségbeesetten cikázott a pálya fölött. Menekülni próbált, de a közönség soraiban ülő varázslók mindig visszakergették riasztóbűbájjal. Jól tudod, Pru, mi a véleményem a snidgetvadászatról, s mire vagyok képes, ha felmérgettenek. Beszaladtam a pályára, és így kiabáltam: „Brutte elnök, ez nem sport! Add vissza a snidget szabadságát, mi pedig hadd nézzük a nemes Cuaditch játékot, hiszen ezért jöttünk!” Akár hiszed, Pru, akár nem, az a lelketlen szörnyeteg kinevetett, és hozzám vágta az üres kalitkát. No, akkor aztán elöntött a méreg, Pru, de amúgy istenigazából! Mikor a szegény kis snidget felém repült, elvégeztem egy begyűjtő bűbájt. Tudod, milyen erős a begyűjtő bűbájom, Pru, és persze könnyű is volt pontosan céloznom, mivel nem ültem seprűnyélen. A kismadár egyenesen a markomba röppent, én pedig bedugtam talárom alá, és futottam, ahogy a lábam bírta. Természetesen utolértek, de addigra sikerült kijutnom a nézőtérről, és szabadon eresztenem a snidgetet. Brutte elnök tombolt a dühtől, s egy percig azt hittem, békagyíkként végzem, de tanácsadói szerencsére lecsillapították. Csupán tíz galleon büntetéssel sújtottak a játék megzavarásáért. Soha életemben nem volt tíz galleonom, így hát meg kellett válnom a családi otthonától. Ugy tervezem, hogy hozzád költözöm - a hippogriffet szerencsére nem vették el, ha volna szavazatom, Pru, Brutte nem adnám többet, az biztos.

Szerető húgod Indigna

Bátor tetteivel Madam Rabnott egyetlen snidgetet meg tudott menteni, de az összeset nem menthette meg. Brutte elnök ötlete egyszer és mindenkorra megváltoztatta a kviddicsjáték jellegét. Az újítás gyorsan terjedt, és hamarosan már minden kviddicsmérkőzésen kieresztettek egy snidgetet. Egyidejűleg mindkét csapatban kijelöltek egy játékost (a vadászt), akinek egyetlen feladata a madár elfogása volt. Ha a snidget elpusztult, a mérkőzés véget ért, és az eredményes vadász csapata százötven jutalompontot kapott a Brutte elnök által felajánlott százötven galleon emlékére. A madár szökését a nézők riasztóbűbájjal akadályozták meg, ahogy azt Madam Rabnott is említi. A következő század közepére azonban a snidgetállomány drámai mértékben megfogyatkozott, így a Varázslótanács, melyben akkor már az elődjénél jóval felvilágosultabb Elfrida Clagg elnökölt, védett madárnak nyilvánította a snidgetet, megtiltva annak befogását, elejtését és a kviddicsjátékban való használatát. Somerszetben megalapították az Indigna Rabnott Snidget-rezervátumot, kviddics-körökben pedig lázas kutatás kezdődött megfelelő snidget-pótló után. Az aranycikesz feltalálása egy Godric's Hollow-i varázsló, Bowman Wright nevéhez fűződik. Míg az ország összes kviddics-csapata a madarak között kereste a snidget alkalmas utódját, a fémbűvölésben járatos Wright hozzálátott egy olyan labda kifejlesztéséhez, ami viselkedésében és

repülési technikájában a snidgetet utánozza. Kísérleteinek átütő sikerét ékesen bizonyítja a hagyatékában talált számtalan pergamentekercs (ma egy magángyűjtő tulajdonában vannak), az ország minden részéből befutott megrendelések listájával. Az aranycikesz, ahogy Bowman találmányát nevezte, dió nagyságú, a golden snidgettel egyező súlyú labda volt. Ezüstös szárnya a snidgetéhez hasonlóan forgó ízülettel rendelkezett, így a cikesz is képes volt az élő modelljét jellemző villámgyors irányváltoztatásra és hajszálpontos manőverezésre. A snidgettel ellentétben azonban a cikeszt úgy bűvölték meg, hogy a játék idején a küzdőtér határain belül maradjon. Megállapíthatjuk, hogy az aranycikesz bevezetésével lezárult a háromszáz évvel korábban, a Queerditch-lápon kezdődött fejlődési folyamat, és megszületett az igazi kviddics.

Ötödik fejezet Muglimentesítési intézkedések

A kviddicsjáték első részletes leírását Zacharias Mumps varázsló készítette el 1398-ban. Mumps kiemelten hangsúlyozza a muglikkal kapcsolatos biztonsági óvintézkedések szükségességét: „Küzdőtérnek lakatlan lápvidéket válassz, mely messze esik a mugli településektől, s ügyelj rá, hogy senki ne láthassa a játékosokat, miután azok seprűre szálltak. Ha állandó pályát rendezel be, célszerű mugliriasztó bűbájokat alkalmazni, s éjnek idején rendezni a mérkőzéseket.” Több mint valószínű, hogy kevesen fogadták meg Mumps hasznos tanácsait, mivel a Varázslótanács 1362-ben megtiltotta a kviddicsezést a városok 80 km-es körzetében. A játék gyorsan növekvő népszerűségére következtethetünk abból, hogy a Tanács 1368-ban szükségesnek ítélte módosítani a törvényt, és 150 km-esre bővíteni a tilalmi zónát. 1419-ben a Tanács kiadta megfogalmazásáról elhíresült rendeletét, mely szerint „az olyan helynek a környékén se merészeljtek kviddicsezni, ahol a legkisebb esély van rá, hogy esetleg egy mugli leskelődhet, különben kipróbálhatjátok, hogyan tudtok játszani vasra verve egy tömlő mélyén.” Ahogy azt minden iskolás varázsló tudja, seprűlovaglasi képességünk a legrosszabbul őrzött titkaink közé tartozik. A muglik boszorkány-ábrázolásain elmaradhatatlan motívum a seprű, s bármily nevetségesek is ezek a képek (hiszen az ábrázolt seprűk egyike se tudna akár egy másodpercig is a levegőben maradni), figyelmeztetnek rá minket, hogy sok évszázados elővigyázatlanágunk eredményeképpen a seprű és a mágia végérvényesen összekapcsolódtak a mugli gondolkodásban. A megfelelő biztonsági óvintézkedések csak 1692-től váltak kötelezővé, mikor is a hatályba lépő Nemzetközi Varázstitok-védelmi Alaptörvény közvetlenül az egyes Mágiaügyi Minisztériumokat tette felelőssé az illetékességi területükön végzett mágikus sporttevékenységek következményeiért. Nagy-Britanniában ennek folyományaképpen került sor a Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztályának megalapítására. Attól kezdve a minisztériumi irányelveket megszegő kviddics-csapatokat feloszlatták. A legismertebb ilyen eset a Banchory Banditáké. A skót csapatot alacsony színvonalú játékuk mellett a mérkőzések utáni tivornyáik is hírhedtté tették. Az Appleby Arrows (lásd 7. fejezet) ellen vívott 1814-es meccsük után szélnek eresztették gurkóikat az éjszakában, azután elindultak fogni maguknak egy hebridai feketesárkányt, hogy legyen a csapatnak kabalaállata. A Mágiaügyi Minisztérium emberei Inverness fölött tartóztatták fel őket, s a Banchory Banditák többet nem léphettek pályára. A kviddics-csapatok manapság már nem hazai pályáikon játszanak, hanem felkeresik a Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztálya által kijelölt, megfelelő szinten muglimentesített stadionokat. Zacharias Mumps hatszáz éve adott bölcs tanácsa mit sem veszített érvényességéből: a legbiztonságosabb, így kviddicspályának legalkalmasabb helyek ma is a lakatlan lápvidékeken találhatók.

Hatodik fejezet A kviddicsjáték fejlődése a 14. század óta

A küzdőtér

Zacharias Mumps a 14. századi kviddicspályát 150 méter hosszú, 54 méter széles, ovális területként írja le. A pálya közepén kb. 60 cm átmérőjű kör helyezkedett el, oda vonult be a labdákkal a bíró (ahogy akkoriban nevezték: a kviddöntnök), a csapatok tagjai pedig felálltak körülötte. Abban a szempillantásban, mikor a labdák a felröppentek (a kvaffot a bíró dobta fel; lásd lentebb a kvaffról szóló alfejezetet), a játékosok a levegőbe emelkedtek. Mumps idejében a labdát gólszerzés céljából póznára szerelt nagy kosarakba dobták (3. ábra).



3. ábra

1620-ban jelent meg Quintius Umfraville A varázslók nemes sportja című munkája, amelyben található egy vázlatos kép a 17. századi kviddicspályáról (4. ábra). Ezen már feltűnik a büntetőzónaként ismert terület (lásd a szabályokról szóló alfejezetet). A kosarak immár jóval kisebbek, mint Mumps idejében voltak, és magasabb póznákon helyezkednek el.

1883-ban a kosarak eltűntek a pályákról, s helyüket átvették a karikák. Ezzel az újítással, melynek visszhangjáról a Reggeli Próféta is beszámolt (a cikket lásd lentebb), megszületett a ma is használt, modern kviddicspálya.



A kosarainkat nem adjuk!

Így kiáltottak fel országszerte a kviddics-játékosok tegnap este, mikor nyilvánosságra került, hogy a Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztálya úgy döntött: tűzre veti a kviddicsjátékban évszázadok óta használt kosarakat. „Ne túlozzunk, kérem, nem vetjük tűzre őket! - jelentette ki a főosztály mogorva képviselője, miután a döntés kommentálására kérték. - Talán az önök figyelmét sem kerülte el, hogy a kosarak méretében igen nagy eltérések mutatkoznak. Úgy találtuk, hogy a kosárméret országos érvényű egységesítésével próbálkozni kilátástalan. Bizonyára belátják, hogy ez a sportszerűséget érintő probléma. Ott van például az a Barnton környéki csapat, akik a saját térfelükön olyan gyűszűnyi kis kosárcákat szereltek fel, amelyekbe egy szőlőmagot se lehet beledobni, a pályájuk másik végén viszont bálnafogók kasok ásítognak. Ez, kérem, nem sportszerű. Megállapítottunk egy egységes karikaátmérőt, és ezzel az ügy le van zárva. Ettől a játék csak sportszerűbbé válik.” Ezen a ponton a főosztály képviselőjének vissza kellett vonulnia, mert a helyiségbe sereglett tüntetők soraiból záporozni kezdtek felé a kosarak. Bár az ezt követő zavargást kobold uszítók művének minősítették, tény, hogy a kviddicsrajongók ma este országszerte kedvenc sportjukat gyászolják, ami már sosem lesz olyan, amilyennek ők megszerették. „Kosarak nélkül nem lesz az igazi - szomorkodik egy pirospozsgás arcú, öreg varázsló. - Emlékszem, síhederkoromban mókából felgyújtottuk őket játék közben. A karikákat nem lehet felgyújtani. Oda a fele mulatság.”

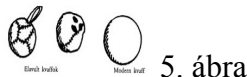
Reggeli Próféta, 1883. február 12.

A labdák

A kvaff

Gertie Konder naplójából tudjuk, hogy a kvaffot már a kezdet kezdetén bőrből készítették. A négy kviddicslabda közül ez az egyetlen, amit eredetileg nem bűvöltek meg. Egyszerű, varrott bőrlabda volt; gyakran füllel is ellátták az egykezes dobás megkönnyítése céljából, egyes régi kvaffokon pedig lyukak találhatóak az ujjak számára (5. ábra). A markolássegítő bűbájok 1875-ös felfedezése azonban feleslegessé tette a fület és a lyukakat, mivel a bűbájozott bőr azok nélkül is biztos fogást nyújt a hajtónak. A modern

kvaff 30 cm átmérőjű, felülete varratmentes. Skarlátpirosra először 1711 telén, egy szakadó esőben lejátszott mérkőzés után színezték. Az esőben ugyanis szinte képtelenség volt megtalálni a labdát, valahányszor az a sáros talajra hullott. A hajtókat az is egyre jobban bosszantotta, hogy minden egyes elrontott átadás után le kell szállniuk a földre a kvaffért. Nem sokkal a labda színének megváltoztatása után Daisy Pennifold boszorkány azzal az ötlettel állt elő, hogy célzott bűbájt alkalmazva befolyásolják a kvaff zuhanási sebességét - azaz ériék el, hogy az elejtett labda olyan lassan ereszkedjen a talaj felé, mintha vízben süllyedne -, lehetővé téve, hogy a hajtók még a levegőben elkapják. A kviddicsben ma is a „Pennifold-kvaff”-ot használjuk.



A gurkók

Mint megtudtuk, az első gurkók (avagy „Blooder”-ek) repülő kötömbök voltak, s Mumps koráig is csak annyiban változtak, hogy gömbölyűre faragták őket. Ezeknek a kö-labdáknak azonban volt egy igencsak hátrányos tulajdonságuk: a 15. századi terelők mágikus úton megnövelt erejű ütője könnyen szétörhette őket, s ilyen esetekben a játékosokat a mérkőzés végéig kötörmelék üldözte. Valószínűleg ez az oka annak, hogy egyes kviddics-csapatok a 16. század elején elkezdtek fém gurkókkal kísérletezni. Agatha Chubb, a mágusok alkotta régi tárgyak szakértője nem kevesebb mint tizenkét, írországi tőzegtelepeken és angliai lápokban talált korabeli ólomgurkót azonosított. „Ezek kétségtelenül gurkók, nem pedig ágyúgolyók” - írja.

A golyókon jól kivehetők a bűbájjal megnövelt erejű terelőütők nyomai, s minőségük is arra utal, hogy nem muglik, hanem varázslók készítették őket, ugyanis tökéletesen gömbölyűek, felületük sima. Meggyőződésemben külön megerősített az a tény, hogy a dobozból kiszabadulva a golyók röpködni kezdtek dolgozószobámban, és megpróbálták letaszítani engem a székről.

Az ólomról végül megállapították, hogy túl puha a gurkókészítéshez (minden felületi sérülés, egyenetlenség negatívan befolyásolja a gurkó iránytartását). Ma már a gurkók vasból készülnek, átmérőjük 25 cm. Speciális bűbájozottságukból kifolyólag a gurkók részrehajlás nélkül mindenkit üldözőbe vesznek. Ha nem ütik valamely irányba őket, a legközelebbi játékost célozzák meg, ebből következően a terelőknek igyekezniük kell a lehető legtávolabb tartani a gurkókat csapattársaiktól.

Az aranycikesz

Az aranycikesz elődjéhez, a golden snidgethez hasonlóan dió nagyságú. Arra bűvölik, hogy minél tovább igyekezzen megőrizni szabadságát. Mesélik, hogy egy 1884-es bodmin-lápi mérkőzésen hat hónap alatt sem sikerült elkapni az aranycikeszt. A fogók kritikán aluli szereplését megelégedve végül mindkét csapat feladta a meccset. A környéket ismerő cornwalli varázslók mind a mai napig bizonygatják, hogy a cikesz elvadultan él a lápvidéken. Személyesen nem sikerült meggyőződnöm róla, hogy ez az állítás igaz.

A játékosok

Az őrző

Ez a pozíció a források szerint már a 13. században is létezett (l. 4. fejezet), bár az őrző feladata módosult az idők során. Zacharias Mumps szerint

az őrzőnek elsőként kell a kosarakhoz érnie, mivel az ő dolga megakadályozni, hogy a kvaff bejusson

azok valamelyikébe. Nem tanácsos túl messzire távolodnia helyétől, nehogy kosarait távollétében érje támadás. A fűrge őrző mindazonáltal képes lehet gólt szerezni, majd időben visszatérve meghiúsítani az ellentámadást. Minden őrzőnek magának kell eldöntenie, milyen akcióra mer nyugodt lelkiismerettel vállalkozni.

A szövegből kiderül, hogy Mumps idejében az őrző tulajdonképpen plusz feladattal megbízott hajtó volt. Jogában állt átrepülni a pálya túlsó végébe, és gólt szerezni. Mire Quintius Umfraville 1620-ban megírta A varázslók nemes sportját, az őrző feladatköre már leszűkült. A küzdőtéren kijelölték a büntetőzónát, s kimondták: az őrzőknek célszerű, de nem kötelező azon belül maradva őrizniük kosaraikat. Ha jónak látják, kirepülhetnek onnan, hogy megzavarják az ellenfél hajtóit, illetve, hogy feltartóztassák a támadót.

A terelők

A terelők feladata keveset változott az évszázadok során, s valószínű, hogy szerepük egyidős a gurkók használatával. Elsőrendű kötelességük megvédeni csapattársaikat a gurkóktól; ezt ütjük segítségével teszik (egykor furkósbotot használtak, lásd Goodwin Kneen levelét a 3. fejezetben). A terelőknek sosem volt feladatuk a gólszerzés, s arra sem utal semmi, hogy korábban lettek volna a kvaffal kapcsolatos teendőik. A gurkók terelése komoly testi erőt igényel, érthető hát, hogy ezt a pozíciót, a többivel ellentétben, szinte mindig varázsló, nem pedig boszorkány tölti be. Emellett fontos, hogy a terelő fejlett egyensúlyérzéssel rendelkezzen, hiszen néha mindkét kezével el kell engednie a seprűnyelet, hogy kétkezes ütést mérhessen a gurkóra.

A hajtók

A legkorábban kialakult szerepkör a kviddicsben - a játék célja ugyanis egykor kizárólag a gólszerzés volt. A hajtók egymásnak dobálják a kvaffot, és 10 pontot szereznek csapatuknak, valahányszor sikerül átjuttatniuk a labdát a gólkarikák valamelyikén. A hajtás technikájában csak a kosarokat felváltó karikák bevezetése után egy évvel, 1884-ben állt be jelentős változás. Akkor meghoztak egy új szabályt, amely kimondta, hogy a büntetőzónába csak a kvaffot birtokló hajtó repülhet be, ellenkező esetben a gól érvénytelen. Ez a megkötés az ún. „stooging”-ot volt hívatott megakadályozni (lásd a szabálytalanságokról szóló alfejezetet), vagyis azt az eljárást, mikor két hajtó a karikák elé repül, és az őrzőt félresöpörve szabad utat nyit a kvaffal érkező harmadik hajtónak. Az új szabály bevezetésének visszhangjáról a Reggeli Próféta is tudósított.

A hajtóink nem huligánok!

Így kiáltottak fel Nagy-Britannia szerte a felháborodott kviddicsrajongók tegnap este, mikor a Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztálya kihirdette az úgynevezett „stooging-tilalmat”. „A csapatok egyre gyakrabban élnek a stooging módszerével - nyilatkozta a főosztály megtépzott idegzetű képviselője. - Úgy véljük, hogy ez az új szabály csökkenteni fogja a súlyos őrző-sérülések számát. Ezentúl az őrzőt egyetlen hajtó igyekszik majd kicselezni, nem pedig három kibelezni. A játék fegyelmezettebbé, sportszerűbbé válik.” Ezen a ponton a főosztály képviselőjének vissza kellett vonulnia, mert a felbőszült tömeg kvaffokkal kezdte bombázni őt. Ha Varázsbűnüldözési Főosztály emberei nem lépnek közbe, a rendbontók talán magát a mágiaügyi minisztert is stoogingolták volna. Egy hatéves szeplős fiúcska könnyeit törölgetve hagyta el a termet. „Úgy szerettem a stoogingot - szípogeta a Reggeli Próféta tudósítójának. - Mindig együtt neveltünk apuval, amikor a hajtók kilapították az őrzőt. Nem is akarok többet kviddicsmeccsre menni!”

Reggeli Próféta, 1884. június 22.

A fogó

A fogó rendszerint a legkisebb testsúlyú, leggyorsabb röptű játékos. Feladata végrehajtásához éles szemre van szüksége, valamint tudnia kell fél kézzel és szabad kézzel repülni. Mivel teljesítménye kulcsfontosságú a mérkőzés végeredménye szempontjából - a cikesz megszerzése a vesztesre álló csapatot is győztesse teheti -, ezért a fogó az ellenfél szabálytalankodásainak leggyakoribb célpontja. A fogókat, akik hagyományosan a csapatok legjobb repülői, nagy megbecsülés övezi, ugyanakkor a tapasztalatok szerint ők szenvedik el a legsúlyosabb sérüléseket. „Intézd el a fogót!” - ez az első szabály Brutus Scrimgeour könyvében, A terelők bibliájában.

A szabályok

1750-es megalakulásakor a Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztálya az alábbi szabályokat fektette le:

1. A játékos a mérkőzés ideje alatt tetszőleges magasságba emelkedhet, a küzdőtér légterét azonban nem hagyhatja el. Ha egy játékos a pálya határain kívül eső terület fölé repül, csapata köteles átadni a kvaffot az ellenfélnek.
2. A csapatkapitány a bírónak jelezve „időt” kérhet. A játékosok talpa a mérkőzés folyamán csak ebben a szünet jellegű időszakban érintheti a talajt. Ha a mérkőzés már minimum 12 órája tart, hosszabb, de legfeljebb két órás „idő” kérhető. A játékosok a két óra letelte után kötelesek visszatérni a pályára. Ennek elmulasztása a csapat diszkvalifikálását vonja maga után.
3. A bírónak jogában áll büntetőtámadást ítélni. A büntetőt elvégző játékos a kezdőkörből indul, onnan repül a büntetőzóna felé. A büntetőtámadás elvégzésekor az említett játékoson és az ellenfél őrzőjén kívül egyetlen játékos sem tartózkodhat a közelben.
4. Szereléskor a kvaffot ki szabad venni vagy ütni a támadott játékos kezéből, tilos azonban megfogni a támadott játékos bármely testrészét.
5. A sérülést szenvedett játékos nem cserélhető le. A csapatnak a sérült nélkül kell folytatnia küzdelmet.
6. A játékos magával viheti a pályára pálcáját [Az állandó pálcaviselés jogáról 1692-ben, a legkegyetlenebb varázsló- és boszorkányüldözés idején hozott törvényt a Mágusok Nemzetközi Szövetsége. Abban az időben már tervbe vették a varázsvilág elrejtését a muglik elől.], de azzal semmilyen körülmények között nem hajthat végre varázslatot a másik csapat játékosain, a másik csapat játékosainak seprűjén, a bírón, a labdákon, illetve a közönség tagjain.
7. A kviddicsmérkőzés akkor és csak akkor ér véget, ha az aranycikesz befogásra került, illetve ha a két csapatkapitány közösen indítványozza a küzdelem lezárását.

Szabálytalanságok

A szabályok természetesen „arra valók, hogy megszegjék őket”. A Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztályának nyilvántartásában 700 szabálytalanság szerepel, s úgy tudjuk, ezek mindegyikét elkövezték az 1473-as első Kviddics Világkupa döntőjén. A szabálytalanságok teljes listáját a főosztály nem hajlandó nyilvánosságra hozni, mondván, nem akarnak „ötleteket adni” a boszorkányoknak és varázslóknak. Jómagam kutatómunkám során bepillantást nyertem a titkosított anyagba, s megerősíthetem, hogy közzétételéből semmi jó nem származna. A felsorolt szabálytalanságok 90%-át el se lehet követni, amíg érvényben van az ellenféllel szembeni pálcahasználat tilalma (melyet 1538-ban vezettek be). A fennmaradó 10%-ot túlnyomórészt olyan cselekedetek alkotják, amelyekről bízást állíthatom, hogy a

legelvetemültebb játékosnak se jutnának eszébe: „az ellenfél seprűjének felgyújtása”, „az ellenfél seprűjének felapritása furkósbottal”, „az ellenfél széthasítása csatabárdal” -, hogy csak néhány példát említsek. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy a kviddicsjátékosok napjainkban nem szegik meg a szabályokat. Az alábbiakban felsorolok tíz gyakori szabálytalanságot. A cselekmények hivatalos megnevezése után zárójelben a lehetséges elkövető olvasható.

Blagging (Minden játékos): Az ellenfél seprűjének (a seprű farkának) megragadása annak lelassítása céljából

Blatching (Minden játékos): Szándékos törekvés az összeütközésre

Blurting (Minden játékos): A seprűnyél használata a másik játékos repülési irányának megváltoztatására

Bumfhing (Csak a terelők): A gurkónak a közönség felé való terelése. A bíró megállítja a játékot, hogy az illetékesek a nézők segítségére siethessenek. Gátlástalan játékosok néha így próbálják megakadályozni, hogy az ellenfél gólt szerezzen

Cobbing (Minden játékos): A könyök aktív használata a másik játékos ellen

Flacking (Csak az őrző): Bármely testrész átdugása a karikán a kvaff visszaütése céljából. Az őrzőnek előlről kell védenie a karikát, nem hátulról.

Haversacking (Csak a hajtók): A kézben tartott kvaff átdugása a karikán (a kvaffot dobni kell)

Quafflepocking (Csak a hajtók): A kvaff fizikai manipulálása (például kilyukasztása, hogy gyorsabban vagy cikcakkban repüljön)

Snitchnip (Hajtók, terelők, őrző): Az aranycikesz megérintése, elkapása (ui. ezt csak a fogó teheti)

Stooging (Csak a hajtók): Két vagy több hajtó berepülése a büntetőzónába

A játékvezetők

Kviddicsmérkőzések levezetésére egykor csak a legbátrabb boszorkányok és varázslók vállalkoztak. Zacharias Mumps beszámol róla, hogy egy Cyprian Youdle nevű norfolki bíró 1357-ben életét veszítette a helyi varázslók barátságos mérkőzésén. Az halálos átok kimondóját nem sikerült azonosítani, de feltételezik, hogy az egyik néző volt a tettes. Egyértelműen bírólésnek minősíthető cselekményt azóta nem követtek el, ellenben egy sor seprű-bűvöléses merénylet történt a századok során. Ezen esetek közül a legveszélyesebbek azok voltak, mikor zsupsz-kulccsá változtatták a játékvezető seprűjét úgy, hogy az illető bíró vagy bírónő a mérkőzés folyamán eltűnt, s csak hónapokkal később bukkant fel valahol a Szaharában. A Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztálya ma már szigorúan szabályozza a játékban részt vevők seprűinek védelmét, így hasonló esetek szerencsére rendkívül ritkán fordulnak elő. A kviddicsbíróval szemben elvárás, hogy kiváló repülő legyen, és szemmel tudjon tartani egyszerre 14 játékost. Nem véletlen, hogy a leggyakoribb bírói sérülés a nyakizom-szakadás. Professzionális csapatok mérkőzésein a játékvezetőt két, a küzdőtér szélén álló vonalbíró segíti: ők ügyelnek rá, hogy se játékos, se labda ne hagyja el a pálya légterét. Nagy-Britanniában a kviddicsbírók működési engedélyét a Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztálya adja ki. A jelölteknek számot kell adniuk repülési készségükről, majd írásbeli szabályismereti vizsgát kell tenniük, végezetül pedig tűrészatár-vizsgálaton kell bizonyítaniuk, hogy szélsőséges helyzetben sem fognak rontást vagy átkot szórni az agresszívan fellépő játékosokra.

Hetedik fejezet Nagy-Britannia és Írország kviddicscsapatai

Annak érdekében, hogy a kviddicsjáték titokban tartható legyen a muglik előtt, a Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztályának korlátoznia kell az egy év alatt lejátszható mérkőzések számát. Amatőr találkozók a vonatkozó előírások betartása mellett szabadon rendezhetők, a professzionális kviddicscsapatok száma azonban a bajnoki liga megszervezése, azaz 1674 óta törvényileg szabályozott: annak idején Nagy-Britannia és Írország tizenhárom legjobb csapatából megalkották a ligát, a többi egyesületet pedig megszüntették. A tizenhárom csapat azóta is évről évre megküzd a bajnoki címért.

Appleby Arrows

1612-ben alakult észak-angliai csapat. Világoskék talárban játszanak, melyet ezüst nyíl díszít. Az Arrows-drukkerek egyetértenek abban, hogy csapatuk eddigi legnagyobb sikerét 1932-ben érte el, amikor egy sűrű ködben és zuhogó esőben lejátszott, 16 napig tartó mérkőzésen legyőzték az akkori Európa-bajnokot, a Vratsa Vulturest. A klub szurkolóinak azt a szokását, hogy az Arrows minden sikeres támadása után varázspálcáikból nyilakat lőttek a levegőbe, a Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztálya 1894-ben betiltotta, miután egy alkalommal az egyik nyíl átfúrta Nugent Potts játékvezető orrát. Az Arrows régi nagy riválisa a Dimbourne-i Darazsak.

Ballycastle Bats

Észak-Írország legünnepeltebb kviddicscsapata. Eddig huszonhét alkalommal nyertek bajnokságot, így ők a liga történetének második legsikeresebb klubja. A Bats-játékosok fekete kviddicstalárjának mellrészét piros denevér díszíti. Híres kabalaállatukat, Barnyt, a pisze denevért többek között a vajsörreklámokból ismerhetjük (Barny mondja, Vajsört vedelj! / Kérek minden denevért, / Igyon bátran, de ne vért!)

Caerphilly Catapults

Az 1402-ben alapított walesi klub játékosai keresztben csíkozott, világoszöld-piros talárban játszanak. A Catapults tizennyolcszor nyert bajnoki címet a ligában, 1956-ban pedig az Európa-kupa döntőjében diadalt aratott a norvég Karasjoki Kányák fölött. Leghíresebb játékosuk, „Durrbele” Dai Llewellyn tragikus halála után (nyaralás közben felfalta őt egy kiméra a görögországi Míkonosz szigetén) a walesi boszorkányok és varázslók nemzeti gyásznapot tartottak. A Durrbele Dai Emlékérmét minden bajnoki idény végén az a játékos kapja, aki az adott szezonban a legizgalmasabb és legvakmerőbb légi mutatványokat hajtotta végre.

Chudley Csúzlik

Sokan úgy vélik, hogy a Chudley Csúzlik dicsősége már örökre a múlté, de a hűséges rajongók ma is reménykednek a klub eljövendő reneszánszában. A Csúzlik huszonegyszeres bajnokok, de utoljára 1892-ben vihették haza a kupát, s teljesítményük az elmúlt több mint száz évben nem volt valami fényes. Élénk narancssárga csapattalárjukon két fekete C betű és egy suhanó csúzligolyó látható. Jelmondatukat 1972-ben „Győzni fogunk!”-ról „Fohászkodjunk, és reméljük a legjobbakat!”-ra változtatták.

Dimbourne-i Darazsak

A Dimbourne-i Darazsak sárga-fekete, keresztben csíkozott talárját darázs képe díszíti. Az 1312-ben alapított csapat tizennyolcszor szerzett bajnoki címet, és két alkalommal jutott a legjobb négy közé az Európa-bajnokságon. Nevét a klub állítólag egy meglehetősen csúnya incidens kapcsán vette fel, mely a 17. század közepén, az Appleby Arrows ellen vívott mérkőzésen történt. Az egyik terelő a pálya szélén álló fa ágai között felfedezett egy darázsfészket, s az Arrows fogója felé ütötte azt. A fogó olyan sok darázscsípést szenvedett, hogy abba kellett hagynia a játékot. A dimbourne-iek megnyerték a mérkőzést, s úgy döntöttek, a darazsat választják szerencsét hozó jelképüknek. A Darazsak szurkolói (a „szurkák”) körében hagyomány, hogy hangos zümmögéssel igyekeznek megzavarni a az ellenfél hajtóját a büntetőtámadás elvégzése közben.

Falmouth Falcons

A Falcons-játékosok talárja sötétszürke és fehér, emblémájuk sólyomfejet mintáz. Közismerten a kemény játék hívei; ez különösen igaz volt világhírű terelőikre, Kevin és Kari Broadmoorra, akik 1958-tól 1969-ig játszottak a csapatban, s akiket a Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztálya nem kevesebb, mint tizennégy alkalommal szabott ki eltiltást veszélyes játék miatt. Az egyesület mottója így hangzik: „Győzzünk, de ha nem megy, legalább törjünk be pár fejet!”

Holyhead Harpies

A Holyhead Harpies igen régi walesi klub (1203-ban alapították). A világ kviddicscsapatai között egyedülálló módon megalakulása óta kizárólag boszorkányok játszanak benne. Kviddicstalárjuk sötétzöld, mellrészét arany karom díszíti. Az általános vélemény szerint a Harpies és a Heidelberg Harriers 1953-as mérkőzése, melyet a boszorkánycsapat nyert meg, a kviddicstörténet egyik legszebb meccse volt. A hét napos találkozó végén a Harpies fogója, Glynnis Griffiths parádés cikeszbecfogást mutatott be. Közismert, hogy a Harriers csapatkapitánya, Rudolf Brand ezután leszállt seprűjéről, és ott helyben megkérte kapitánytársa, Gwendolyn Morgan kezét, aki viszont Jólsep-R 5-ösével hozzásegítette a varázslót egy kiadós agrázkódáshoz.

Kenmare Kestrels

Az 1291-ben alakult ír egyesületet világszerte népszerűvé tették kabala-leprikónjaik szellemes mutatványai és szurkolóik gyönyörű hárfajátéka. A Kestrels-játékosok smaragdzöldben lépnek pályára. Talárjuk mellrészét két, háttal egymás felé fordított K betű ékesíti. Darren O'Hare, aki 1947-60 között őrizte a Kestrels gólkarikáit, háromszor volt az ír nemzeti válogatott csapatkapitánya, s az ő nevéhez fűződik a Karvalyfej támadóalakzat kifejlesztése (lásd 10. fejezet).

Montrose Magpies

A Magpies a brit-ír liga történetének legsikeresebb csapata: harminckét alkalommal nyerték el a bajnoki címet. Kétszeres Európa-bajnokok, nemzetközi szurkolótáborral büszkélkedhetnek. Számos kitűnő játékosuk közé tartozik Eunice Murray fogó (1942-ben halt meg), aki egy ízben kérvényezte, hogy használjanak fürgébb cikeszeket, mert „ezeket túl könnyű elkapni”, és Hamish MacFarlan (1957-68 között volt csapatkapitány), aki ragyogó kviddicsjátékos pályafutása után hasonlóan kitűnő munkát végzett a Varázsjátékok és Mágikus Sportok Főosztályának vezetőjeként. A Magpies-talár fekete-fehér, elöl és hátul szarka-embléma díszíti.

Porpicy SC

Az 1163-ban alapított Porpicy SC a liga legrégebben működő csapata. Huszonkétyszer nyertek brit-ír bajnokságot, és kétszer Európa-kupát. A Szent Mungo Varázsnnyavalya- és Ragálykúráló Ispotály javára indított adománygyűjtés keretében nemrég jótékony célú felvétel készült „Suhints rá a gurkóra, a kvaffot kapjuk el!” kezdetű csapatindulójukból, Celestina Warbeck boszorkány-énekesnő előadásában. A Porpicy SC játékosainak tengerészkék talárját a klub jelképe, a két keresztbe tett arany sáslevél ékesíti.

Pride of Portree

A csapat hazája Skye szigete, ott alapították 1292-ben. A „Pride”-ok, ahogy szurkolóik nevezik őket, mellrészén arany csillaggal díszített bíborszínű talárban játszanak. Híres hajtójuk, a harminchatszoros skót válogatott Catriona McCormack az 1960-as években kapitányként két bajnoki címhez segítette hozzá a csapatot. Ma lánya, Meaghan örzi a Pride-ok karikáit. (Fia, Kirley szólógitáros a Walpurgis Lányai nevű népszerű varázslózenekarban.)

Tutshill Tornados

A Tornados játékosok égszínkék talárjuk mellén és hátán két-két sötétkék T betűt viselnek. Az 1520-ban alapított csapat legnagyobb sikereit a 20. század elején érte el, amikor - brit-ír rekordot döntve - ötször egymás után szereztek bajnoki címet a ligában. A csapatkapitányi tisztet abban az időben Roderick Plumpton fogó töltötte be. Plumpton huszonkét alkalommal játszott az angol válogatottban, s ő tartja a cikesz-elkapás brit rekordját: az 1921-es Caerphilly Catapults elleni mérkőzés Plumpton jóvoltából mindössze három és fél másodpercig tartott.

Wigtown Wanderers

A skót határvidéki klubot 1422-ben alapította egy Walter Parkin nevű varázsló-mészáros hét gyereke. A négy fivér és a három nővér kétségkívül erős csapatot alkothatott; ritkán veszítettek mérkőzést, nem utolsósorban azért, mert - úgy hírlík - ellenfeiknek inukba szállt a bátorságuk a pálya szélén álló Walter láttán, aki egyik kezében varázspálcát, a másikban hentesbárdot szorongatott. A századok során sok Parkin-ivadék játszott a csapatban, de az alapítók emlékét örzi a Wigtown Wanderers ezüstszerű hentesbárdal díszített vérvörös kviddicstalarja is.

Nyolcadik fejezet A kviddics a világban

Európa

A 14. században a kviddics már közkedvelt sport volt Írországban. Ezt igazolja Zacharias Mumps beszámolója egy 1358-as mérkőzésről: „Egy corki varázslókból álló csapat barátságos találkozóra Lancashire-be repült, s a helybeliek nagy bosszúságára fölényes győzelmet aratott a vendéglátók fölött. Olyan cseleket végeztek a kvaffal, amihez foghatókat a lancashire-iek sose láttak. Az íreknek végül menekülniük kellett a faluból, mivel a nézők pálcát rántottak, és megtámadták őket.” Számos forrásból kimutatható, hogy a 15. század elejére a játék Európa más részeibe is eljutott. Norvégiát már igen korán

„megfertőzte” (talán épp Goodwin Kneen unokabátyja, Olaf volt a kviddics norvégiai apostola?). Bizonyíték erre Jambikus Ingolfnak az 1400-as évek elején született költeménye:

Mily csoda volt ama légi kaland! Fent a cikesz és a pálya alatt. Szálltam a szélbe', de, jaj, azután jött az a gurkó - s a púp a kupán.

Malecrit francia varázsló körülbelül ugyanabban az időben írta Hélas, *Jé me mis Transfiguré Les Pied* („Ajaj, átváltoztattam a lábam!”) című színdarabját, melyben az alábbi párbeszéd olvasható:

GRENOUILLE: Ma nem tudok kimenni veled a vásárba, Crapaud. CRAPAUD: De Grenouille, egyedül nem bírom el a tehenet. GRENOUILLE: Jól tudod, Crapaud, hogy délelőtt be kell állnom örzőnek. Ki tartóztatja fel a kvaffot, ha én nem?

1473-ban megrendezésre került az első Kviddics Világkupa, melyen azonban csak európai nemzetek képviseltették magukat. A messzi országok csapatai különféle okokból maradtak távol: információhiány miatt (a meghívóleveleket szállító baglyok félúton elpusztultak végkimerülésben), óvatosságból (nem vállalkoztak a hosszú és veszélyes útra), illetve kényelemből (nem volt kedvük kimozdulni otthonról). Az Erdély és Flandria között lezajlott döntőt a kviddicstörténet legdurvább mérkőzéseként tartják számon. A játékosok rengeteg, korábban soha nem látott szabálytalanságot követtek el, pl. egy hajtót görénnyé változtattak, az egyik örzőt megpróbálták pallossal lefejezni, s az erdélyi csapat kapitánya száz vérszopó denevért eresztett ki a talárja alól. A világkupát azóta négyévenként megrendezik, de csak a 17. század óta vesznek részt benne Európán kívüli csapatok. Európa-bajnokságot a nemzetek 1652 óta háromévenként vívnak. A számos kiváló európai klub közül talán a bolgár Vratsa Vultures tett szert a legnagyobb hírnévre. A hétszeres Európa-bajnok csapat világviszonylatban is kimagaslóan látványos játékművel képvisel. Ők a távoli (azaz a büntetőzónán kívülről dobott) gól úttörői, s mindig szívesen biztosítanak lehetőséget addig ismeretlen ifjú tehetségeknek a felemelkedésre. A sokszoros francia bajnok **Quiberon Quafflepunchers** túlcifrázott játékaról és világító rózsaszín csapattalárjáról vált híressé. A német **Heidelberg Harriers** játékosai az ír válogatott kapitánya, Darren O'Hare elhíresült jellemzése szerint „vadabbak a sárkánynál és kétszer olyan okosak”. A régtől fogva kviddics-országként ismert Luxemburg adta a világnak a támadási taktikákban élenjáró, kimagaslóan gólerős **Bigonville Bomberst**. A portugál **Braga Broomfleet**et forradalmian új terelő-jelölő rendszere a közelmúltban emelte az élvonalba. A lengyel **Grodzisk Goblins**ban vált híressé a világ talán legkreatívabb fogója, Jozef Vronszkij.

Ausztrália és Új-Zéland

Új-Zélandra valamikor a 17. században jutott el a kviddics, állítólag egy európai herbológuscsoport jóvoltából, akik mágikus füvek és gombák kutatása végett szerveztek expedíciót a távoli kontinensre. A hagyomány szerint a tudós boszorkányok és varázslók az egész napi fáradságos mintagyűjtés után kikapcsolódás gyanánt kviddicseztek - a helybéli varázslókolónia tagjainak nagy ámulatára. Az Új-Zélandi Mágiaügyi Minisztériumnak igen sok idejébe és pénzébe került a muglik számára hozzáférhetetlenné tenni az akkoriban készült nagyszámú maori festményt és faragványt, amelyek kviddicsező fehér varázslókat ábrázolnak. (Az alkotások a Mágiaügyi Minisztérium wellingtoni székházában tekinthetők meg.) Ausztráliában a kviddics valamikor a 18. században jelent meg. Földrajzi adottságaiból kifolyólag az ország ideális kviddicsterepnek mondható; hatalmas kiterjedésű lakatlan, kviddicspályák elhelyezésére tökéletesen alkalmas területekkel rendelkezik. Az ellenlábás kontinens csapatai gyorsaságukkal és látványos stílusukkal mindig is elkápráztatták az európai közönséget. Az élvonalbeli klubok közül meg kell említenünk a piros-sárga-kék talárban játszó **Mouthora Macaws**-t (Új-Zéland). Az ő kabalaállatuk a híres Szikra nevű főnix. Az ausztrál bajnokság mezőnyét az évszázad nagy részében két csapat, a **Thundelarra Thunderers** és **Woollongong Warriors** uralta. Agresszív

rivalizálásuk egyenesen közmondásossá vált - az ausztrál varázsló, ha egy hencegő kijelentés hallva ki akarja fejezni hitetlenkedését, gyakran így válaszol: „Persze, én meg jelentkeztem bírónak a Thunderer-Warrior meccsre.”

Afrika

A repülő seprű valószínűleg az afrikai varázslók által magas szinten művelt alkímia és asztronómia tanulmányozása céljából útnak induló európai boszorkányok és varázslók közvetítésével jutott el a fekete kontinensre. A kviddics népszerűsége Afrika-szerte folyamatosan nő, ha nem is öltött még olyan mértéket, mint Európában. Az afrikai országok közül különös figyelmet érdemel Uganda, ahol a kviddics máris nemzeti sporttá vált. Legerősebb csapatuk, a **Patonga Proudsticks** 1986-ban döntetlent játszott a **Montrose Magpies**-szal, s ezzel a teljesítményükkel annak idején az egész kviddicsvilágot ámulatba ejtették. A legutóbbi világbajnokságon szereplő Ugandai csapatban hat Proudsticks-es seprűlovag játszott. Egyszerre ennyi embert előtűk egyetlen klub sem delegált nemzeti válogatottba. Az afrikai csapatok közül említést érdemel még a togói **Tchamba Charmers**, a „reverse pass” mesterei, az etiópiai Gimby Giant-Slayers, akik kétszer nyertek összafrikai bajnokságot, és egy igen népszerű csapat, a tanzániai **Sumbawanga Sunrays**, akik csoportos légibukfenc mutatványukkal világszerte kivívták a közönség csodálatát.

Észak-Amerika

Észak-Amerikában a 17. század elején jelentek meg az első kviddicsezők, de a sportág elterjedését lassította az ugyanabban az időben Európából áterjedő erős varázslóellenes közhangulat. A varázslótelepeselek, akik eredetileg abban a reményben költöztek át az Újvilágba, hogy ott előítélet-mentes környezetet találnak, fokozott óvatosságra kényszerültek, s ez eleinte akadályozta az Észak-Amerikai kviddicskultúra kialakulását. A nehéz kezdet ellenére a későbbiekben három kanadai kviddicscsapat is felküzdötte magát a világ élvonalába: a **Moose Jaw Meteorites**, a **Haileybury Hammers** és a **Stonewall Stormers**. A Meteorites-játékosok azelőtt minden megnyert mérkőzésük után diadalrepülést tartottak a környező városok és falvak fölött, seprűjükkel szikracsóvát húzva. A mugliügyi szempontból veszélyes tevékenységért az 1970-es években majdnem feloszlásra kötelezték a klubot, ezért a játékosok a hagyományos rítust ma már a küzdőtér fölött végzik el. A Meteorites-mecsek igazi varázslóturista látványosságnak számítanak. Az Egyesült Államok aránylag kevés világklasszis kviddicscsapatot tud felmutatni, s ennek legfőbb oka egy konkurens amerikai seprűjáték, a kviddics egy változatának tekinthető quodpot. A quodpotot egy 18. századi varázsló, Ábrahám Peasegood találta fel. Peasegood egy kvaffal a poggyászában indult útnak az óhazából, mert azt tervezte, hogy kviddicscsapatot szervez Amerikában. Úgy tartják, a mágus ládájába zárt kvaff útközben hozzáért a varázspálca hegyéhez, így mikor Peasegood végül elővette és szórakozottan dobálni kezdte, a labda az arcába robbant. Peasegood, akinek a jelek szerint igen vaskos humora volt, azonnal elhatározta, hogy a jelenséget további bőrlabdákön reprodukálja. Végül kviddicscsapat-alakítási szándékáról is letejt, s helyette kifejlesztett barátaival egy másik játékot, amely a „quod”-nak elkeresztelt újfajta, robbanékony labda használatára épül. A quodpotot tizenegy fős csapatok játsszák. Feladatuk a pálya végén felállított „pot”-ba juttatni a quodot, mielőtt az felrobbanna. Ezt a célt a játékosok a quodot egymás között továbbítva igyekeznek elérni. Annak a játékosnak, akinek a kezében felrobban a labda, el kell hagynia a pályát. Ha sikerül beledobni a quodot a pótba (ami egy robbanásgátló folyadékkal töltött kisméretű üst), az eredményes játékos csapata kap egy pontot, és a mérkőzést új quoddal folytatják. Kis számú quodpot-rajongó Európában is akad, de az óvilági varázslók többsége hű maradt a kviddicshez. A kviddics népszerűsége a rivális quodpot varázsa ellenére az Egyesült Államokban is növekszik. Az utóbbi időben két amerikai csapat is felhívta magára a figyelmet nemzetközi szinten: a texasi **Sweetwater All-Stars**, akik 1993-ban izgalmas, ötnapos mérkőzés során megérdemelt győzelmet arattak a Quiberon Quafflepunchers fölött; és a hétszeres USA-bajnok massachusettsi Fitchburg Finches, akiknek fogója, Maximus Brankovitch III az utóbbi két világbajnokságon az Egyesült Államok csapatának kapitánya volt.

Dél-Amerika

A kviddics egész Dél-Amerikában elterjedt, bár a quodpot ott ugyanúgy konkurenciát jelent számára, mint a kontinens északi felén. Az elmúlt száz évben Argentína és Brazília is jutott már be a legjobb négy közé a világtúrán, de a legerősebb válogatottal egyértelműen Peru rendelkezik. Sokan arra tippelnek, hogy tíz éven belül bennük ünnepelhetjük majd az első Dél-Amerikai világbajnokot. Az elterjedt vélemény szerint a peruiakat azok az európai varázslók ismertették meg a kviddicssel, akiket a Nemzetközi Szövetség küldött az országba az elszaporodó vipertooth-ok (Peruban őshonos sárkányfaj) megfigyelésére. Azóta a perui varázslók a kviddics megszállottaivá váltak; hírneves csapatuk, a **Tarapoto Tree-Skimmers** nemrég tért haza nagy sikerű európai körútjáról.

Ázsia

Keleten a kviddics nem tudott igazán széles körű népszerűsége szert tenni, hiszen a repülő seprű ma is ritkaságnak számít azokban az országokban, ahol a szőnyeg a bevett közlekedési eszköz. Ott, ahol virágzik a repülőszőnyeg-kereskedelem, így Indiában, Pakisztánban, Bangladesben, Iránban és Mongóliában, a helyi Mágiaügyi Minisztérium némi bizalmatlansággal tekint a kviddicsekre. Az egyszerű boszorkány- és varázslónép körében viszont akadnak a sportágnak rajongói. A fenti általános megállapítás nem vonatkozik Japánra, ahol a kviddics népszerűsége mintegy száz éve folyamatosan nő. A legsikeresebb japán csapat, a **Toyohashi Tengu** 1994-ben hajszál híján legyőzte a **Gorodok Gargoyles** nevű litván csapatot. A japán kviddicsezők minden elvesztett mérkőzés után hagyományos ceremónia keretében felgyűjtják seprűiket, de a Varázslók Nemzetközi Szövetségének Kviddicsbizottsága ezzel kapcsolatban rosszallását fejezte ki, mivel úgy vélik, kár elégetni azt a sok jó fát.

Kilencedik fejezet A versenyseprű fejlődése

A kviddicset a 19. század elejéig különböző minőségű hétköznapi seprűkön játszották. Ezek a repművek már sokkal fejlettebbek voltak középkori elődeiknél, az Elliot Smethwyck által 1820-ban kifejlesztett párnázó bűbáj pedig egycsapásra nagyságrendekkel kényelmesebbé tette a repülő seprűt (6. ábra). Általánosságban azonban elmondhatjuk, hogy a 19. századi seprűk végsebessége meglehetősen alacsony volt, s nagy magasságban kormányzásuk nehézkessé vált. A korabeli seprűk kézművesmesterek műhelyéből kerültek ki; bár kulcsin, kidolgozottság tekintetében remekművek voltak, teljesítményük általában messze elmaradt esztétikai értékük mögött.



6. ábra

Jó példa erre az **Oakshaft 79** (a szám arra utal, hogy az első darab 1879-ben készült), amely egy portsmouth-i seprűkészítő, Éliás Grimstone terméke volt. Az Oakshaft masszív tölgyfanyéllal szerelt, impozáns megjelenésű seprű. Távolsági repülésre tervezték, stabilitását erős szélben is megőrzi. Bár napjainkban értékes antik modellnek számít, s a gyűjtők magas árat fizetnek érte, kviddics-seprűként már a múlt században sem vált be. Mivel nagy sebességnél túl lomhán fordul, sosem tett szert igazi népszerűsége azok körében, akik többre becsülik a mozgékonyt a röpbiztonságnál. A modell hírnevét elsősorban annak köszönheti, hogy Jocunda Sykes egy Oakshafttal hajtotta végre 1935-ben a varázslótörténelem első óceán-átrepülését. (Azelőtt a varázslók ilyen hosszú útra inkább hajóval indultak el. A seprűben nem bíztak eléggé, az interkontinentális hoppanálás pedig annyira kockázatos, hogy arra

csak a legképzettebb varázslók mernek vállalkozni.) Gladys Boothby 1901-ben kifejlesztett **Moontrimmere** nagy előrelépést jelentett a seprűkészítés történetében. A karcsú, kőrisfa nyelű modell jó ideig keresett kviddics-seprű volt. A Moontrimmer legfontosabb előnye a többi seprűvel szemben az volt, hogy mindegyiknél magasabbra tudott emelkedni (és csúcsmagasságon is jól kormányozható maradt). Gladys Boothby nem tudott annyi seprűt gyártani, amennyit a kviddicsjátékosok rendeltek tőle, ezért a piacon megjelenő újabb modell, a Silver Arrow is élénk keresletre talált. A **Silver Arrow** tekinthető a modern versenyseprű igazi elődjének: sokkal nagyobb sebességet tud elérni, mint a Moontrimmer vagy az Oakshaft (hátszéllel max. 110 km/h-t). Ugyanakkor ezt a modellt is egyetlen, kézműves módszerrel dolgozó varázsló (Leonard Jewkes) készítette, s a kereslet messze meghaladta a kínálatot. A nagy áttörésre 1926-ban került sor, amikor az Ollerton fivérek, Bob, Bili és Barnaby megalapították a Jólsep-R Seprűgyárat. Első terméküket, a **Jólsep-R1**-et kimondottan sportcélokra tervezett versenyseprűként hirdették meg, s addig soha nem látott mennyiségben dobták piacra. A hihetetlenül fordulékony modell elsöprő sikert aratott; egy év se kellett hozzá, s már az ország összes kviddicsjátékosja Jólsep-R-en repült. Az Ollerton fivérek nem sokáig élvezhették monopolhelyzetüket a versenyseprű-piacon. Randolph Keitch és Basil Horton, a Falmouth Falcons játékosai 1929-ben megalapították a második versenyseprű-gyárat. A Kométa Kereskedelmi Vállalat első seprűje a **Comet 140** volt. A szám azt jelzi, hogy ennyi példányt tesztelt Keitch és Horton a modell piacra dobása előtt. A szabadalmaztatott Horton-Keitch fékezőbűbáj elkerülhetővé tette a kirepüléseket és túllövéseket, így aztán sok brit és ír klub ültette át játékosait Cometekre. Mialatt a Jólsep-R és a Comet a maguk konkurenciaharcát vívták (1934-ben kijött a továbbfejlesztett Jólsep-R2, 1937-ben a Jólsep-R3, 1938-ban pedig a Comet 180), Európa-szerte egy sor újabb seprűgyár nyitotta meg kapuját. A fekete-erdei Elierby & Spudmore cég modellje, a **Tinderblast** 1940-ben került forgalomba. Igen jól kezelhető seprű volt, de sebességben elmaradt a Cometek és a Jólsep-R-ek mögött. 1952-ben a cég kihozott egy újabb modellt, a **Swiftsticket**. A Swiftstick gyorsabb ugyan a Tinderblastnál, de emelkedéskor nem húz eléggé, ezért professzionális kviddicscsapatokban már annak idején sem használták. 1955-ben az Univerzál Seprűgyártó Vállalat piacra dobta a **Meteort**, a korszak legolcsóbb versenyseprűjét. A modell eleinte lelkes fogadtatásra talált, később azonban kiderült róla, hogy idővel alacsony röptűvé és lomhává válik, s az Univerzál 1978-ban felszámolták. 1967-ben az egész kviddicsvilágot lázba hozta az újonnan alapított Nimbusz Versenyseprű Vállalat első modellje. A csúcsmínőségű **Nimbusz 1000**-ben egyesült a régi Oakshaft 79-ek megbízhatósága és a legjobb Jólsep-R-ek könnyű kezelhetősége. A Nimbusz 1000 akár 160 km/h-s sebességet is el tudott érni, s egy helyben lebegve 360 fokos fordulatra volt képes. Európa-szerte egy csapásra a professzionális kviddicscsapatok kedvence lett, s tökéletesített változataival (az 1001-sel, az 1500-sal és az 1700-sal) a Nimbusz Versenyseprű Vállalat mindmáig megőrizte vezető helyét az iparágban. A Flyte & Barker cég 1990-ben azzal a nem titkolt céllal hozta ki **Twigger 90** elnevezésű seprűjét, hogy leszorítsa vele a Nimbuszt a dobogó legfelső fokáról. A luxuskivitelű modell egy sor újfajta bűbájjal dicsekedhet (beépített vészjelző fütty, farok-önkifésülő stb.), azonban kiderült róla, hogy nagy sebességnél elgörbül, s az a vélemény terjedt el, hogy olyan varázslók használják, akiknek több galleonjuk van, mint eszük.

Tizedik fejezet A kviddics napjainkban

A kviddicsjáték a századok során mit sem veszített varázsából, s változatlanul nagy tömegeket vonz világszerte. Aki ma jegyet vásárol egy kviddicsmeccsre, nem zsákbamacskát vesz: a pénzéért kiváló seprűrepülők magas színvonalú játékában gyönyörködhet. (Igaz, ha a cikeszt már az első öt percben elkapják, valamennyien kicsit megrövidítve érezzük magunkat.) Ezt igazolják azok a bonyolult cselek és fogások is, amelyeket a saját tudásuk és a játék gazdagítása, tökéletesítése mellett elkötelezett boszorkányok és varázslók dolgoztak ki a kviddics ezer éves fejlődése során. Az alábbiakban ezek közül mutatunk be néhányat.

Speciális ütés; a terelő hátralendülő ütőjével találja el a gurkót, így azt nem előre, hanem hátrafelé küldi. Pontos ütést nehéz ily módon végrehajtani; a mozdulat inkább az ellenfél megzavarását szolgálja.

Csorszkov-féle csel

Petrova Csorszkov orosz hajtóról elnevezett trükk. A kvaffot birtokló hajtó felfelé repül, hogy az ellenfél játékosai azt higgyék, egérvutató próbál nyerni, hogy aztán gólt dobhasson. A hajtó azonban váratlanul ledobja a labdát alacsonyabban repülő társának. A csel sikerének kulcsa a pontos időzítés.

Dopplebeater Defence

A két terelő egyszerre üti meg gurkót, így az fokozott lendülettel támad a megcélzott játékosra.

Double Eight Loop

Az őrző nagy sebességgel szlalomozik a karikák között és körül. Általában büntetőtámadás védésekor alkalmazzák.

Karvalyfej támadóalakzat

A hajtók nyílhegyet mintázó alakzatba állnak, úgy repülnek a karikák felé. A cél az ellenfél megfélemlítése, játékosainak eltávolítása az útból.

Parkin's Pincer

Nevét a Wigtown Wanderers alapító tagjairól kapta, mivel állítólag ők találták fel ezt a manővert. Két hajtó két oldalról, egy pedig szemből rárepül az ellenfél kiszemelt hajtójára.

Plumpton Pass

A fogó speciális mozdulata: látszólag céltalan bekanyarodás, melynek során a cikesz a fogó talárujjába kerül. Nevét Roderick Plumptonról, a Tutshill Tornados fogójáról kapta, aki ezt a módszert alkalmazta 1921-es, rekordidő alatt végrehajtott cikeszbefogásakor. Egyes szakértők szerint az eset a véletlen műve volt, Plumpton azonban haláláig kitartott amellett, hogy tudatosan kapta el talárujjával a cikeszt.

Reverse Pass

A hajtó a válla fölött továbbítja a kvaffot csapattársának. A módszerrel nehéz pontos átadást végrehajtani.

Sloth Grip Roll

A játékos úgy tér ki a közeledő gurkó elől, hogy fejjel lefelé fordul, és kezével-lábával kapaszkodva lóg a seprűn.

Starfish and Stick

Az őrző speciális testtartása; széttárt végtagokkal, fél kézzel és fél lábbal kapaszkodva lóg a vízszintesen lebegő seprűn. (7. ábra) Seprű nélkül ne gyakoroljuk a levegőben.



7. ábra

Transylvanian Tackle

Ezt a trükköt először az 1473-as világbajnokságon alkalmazták. A játékos ijesztésképpen ellenfele orra felé lendíti öklét. Ha az ököl nem ér orrot, a mozdulat nem minősül szabálytalanságnak, de száguldó seprűn ülve nehéz pontosan bemérni az ál-ütés hosszát.

Woollongong Shimmy

Az ellenfél hajtóinak lerázását célzó nagy sebességű cikcakkrepülés. Technikáját az ausztrál Woollongong Warriors játékosai fejlesztették tökélyre.

Vronszkij-műbukás

A fogó meredeken a föld felé repül - azt a látszatot keltve, hogy megpillantotta odalent a cikeszt -, majd közvetlenül a földetérés előtt kihúzza seprűjét a bukórepülésből. Ezzel azt próbálja elérni, hogy az ellenfél fogója utánozza őt, és a talajnak ütközzön. A trükk Jozef Vronszkij lengyel fogóról kapta a nevét.



Vitathatatlan tény, hogy a kviddics a felismerhetetlenségig megváltozott azóta, hogy Gertié Konder leírta a queerditch-lápi „tökkelütöttek” játékát. Ha a hölgy napjainkban élne, talán ő sem tudná kivonni magát a kviddics költői varázsa alól. Kívánjuk, hogy a játék további fejlődést érjen meg, s a távoli jövő boszorkány- és varázslónemzedékei is élvezhessék e minden sportok legdicsebbikét.