



BIBLIOTECA DE HOGWARTS

Nombre	Fecha de devolución
R. Weasley ^{lento}	08 ENE
m. longbottom	18 FEB
S. Jones ^{mola}	04 MAR
H. Granger	14 MAR
Padma Patil	24 MAR
E. Macmillan	29 MAR
M. Bulstrode	13 ABR
H. Granger	02 MAY
D. Malfoy	05 MAY

Aviso: Si rompes, desgarras, doblas, arrugas, estropeas, manchas, emborronas, tiras o haces cualquier otra cosa que dañe, arruine o demuestre falta de respeto por este libro, las consecuencias serán tan desagradables como esté en mi poder.

Irma Pince, bibliotecaria de Hogwarts



LA OPINIÓN DE LA CRÍTICA SOBRE *Quidditch a través de los tiempos*

«La cuidadosa investigación de Kennilworthy Whisp ha revelado un verdadero tesoro con el hallazgo de hechos desconocidos hasta la fecha sobre el deporte de los magos. Una lectura fascinante.»

Bathilda Bagshot, autora de
Una historia de la magia

«Whisp ha creado un libro verdaderamente ameno; los fanáticos del quidditch pueden estar seguros de que lo encontrarán tan instructivo como entretenido.»

Editor de *El mundo de la escoba*

«La obra definitiva sobre los orígenes y la historia del quidditch. Totalmente recomendable.»

Brutus Scrimgeour, autor de
La biblia de los golpeadores

«El señor Whisp emerge como un autor prometedor. Si mantiene el nivel de exigencia, ¡podría acabar compartiendo una foto conmigo!»

Gilderoy Lockhart, autor de *El encantador*

«Les apuesto lo que quieran a que este libro será un superventas. Vamos, apuesten lo que quieran.»

Ludovic Bagman, golpeador de la selección
de Inglaterra y de las Avispas de Wimbourne

«He leído cosas peores.» Rita Skeeter, *El Profeta*

QUIDDITCH A TRAVÉS DE LOS TIEMPOS



SERIE HARRY POTTER

Harry Potter y la piedra filosofal
Harry Potter y la cámara secreta
Harry Potter y el prisionero de Azkaban
Harry Potter y el cáliz de fuego
Harry Potter y la Orden del Fénix
Harry Potter y el misterio del príncipe
Harry Potter y las Reliquias de la Muerte

EDICIONES ILUSTRADAS

Por Jim Kay

Harry Potter y la piedra filosofal
Harry Potter y la cámara secreta

LIBROS COMPLEMENTARIOS

Animales fantásticos y dónde encontrarlos
Quidditch a través de los tiempos
(Publicados a beneficio de Comic Relief y Lumos)

Los cuentos de Beedle el Bardo
(Publicado a beneficio de Lumos)

QUIDDITCH A TRAVÉS DE LOS TIEMPOS



KENNILWORTHY
WHISP



salamandra

en colaboración con

Whizz Hard

Books

Callejón Diagon, 129 B, Londres

Título original: *Quidditch Through the Ages*
Publicado por primera vez en Reino Unido en 2001 por Bloomsbury Publishing Plc.

Traducción del inglés de Alicia Dellepiane Rawson

Ilustración y diseño de la cubierta: Headcase Design © Scholastic Inc., 2017
Reprinted by permission.

Copyright del texto © J.K. Rowling, 2001

Copyright de las ilustraciones y las anotaciones manuscritas © J.K. Rowling, 2001

Copyright de la edición en castellano © Ediciones Salamandra, 2001

Comic Relief (Reino Unido) fue fundada en 1985 por un grupo de comediantes ingleses para recaudar fondos destinados a proyectos que promovieran la justicia social y contribuyeran a detener la pobreza. El dinero generado por las ventas mundiales de este libro se destinará a ayudar a niños y jóvenes del Reino Unido y de todo el mundo, con el objetivo de prepararlos para el futuro y garantizar su bienestar.

Comic Relief (Reino Unido) es una organización benéfica registrada con el número 326568 (Inglaterra/Gales) y SC039730 (Escocia).

Lumos, que toma su nombre del hechizo iluminador que sirve para llevar luz a los lugares más oscuros en la saga de Harry Potter, fue fundada por J.K. Rowling con la misión de erradicar en todo el mundo antes del año 2050 el uso de orfanatos y otras instituciones como solución para niños en situaciones de vulnerabilidad y asegurar así que todos los niños de generaciones futuras puedan criarse con una familia.

Lumos es el nombre con el que opera Lumos Foundation (a company limited by guarantee) en Reino Unido, registrada en Inglaterra y Gales con el número 5611912, y como institución benéfica con el número 1112575.

Harry Potter characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
s17

Publicaciones y Ediciones Salamandra, S.A.
Almogàvers, 56, 7ª 2ª - 08018 Barcelona - Tel. 93 215 11 99
www.salamandra.info

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo públicos.

ISBN: 978-84-9838-792-6
Depósito legal: B-4.193-2017

1ª edición, marzo de 2017
Printed in Spain

Impresión: Liberdúplex, S.L. Sant Llorenç d'Hortons

Nuestro agradecimiento a J.K. Rowling
por crear este libro y donar generosamente
todos los derechos devengados
a Comic Relief y Lumos





Índice

Prólogo	xv
1. La evolución de la escoba voladora	3
2. Antiguos juegos de escobas voladoras.....	7
3. El juego del pantano Queerditch.....	11
4. La aparición de la snitch dorada.....	15
5. Precauciones antimuggles.....	21
6. Cambios en el quidditch	
a partir del siglo XIV	25
Campo	25
Pelotas	29
Jugadores	32
Reglas	35
Árbitros.....	38
7. Equipos de quidditch de	
Gran Bretaña e Irlanda.....	43

8. La expansión del quidditch por el mundo.....	53
9. El desarrollo de la escoba de carreras.....	65
10. El quidditch en la actualidad	71
Acerca del autor.....	81

Prólogo

Quidditch a través de los tiempos es uno de los títulos más populares en la biblioteca del Colegio Hogwarts. La señora Pince, nuestra bibliotecaria, me ha contado que lo manosean, lo babean y en general lo maltratan casi todos los días: un verdadero cumplido para cualquier libro. Quienes jueguen o sigan partidos de quidditch con regularidad, disfrutarán con el libro del señor Whisp, como lo hacemos quienes estamos interesados en otros aspectos de la historia de la magia. Nosotros hemos desarrollado el juego del quidditch, y él nos ha desarrollado a nosotros. El quidditch aglutina a brujas y magos de toda condición, nos reúne para compartir momentos de regocijo, triunfo y (para aquellos que apoyan a los Chudley Cannons) desesperación.

Debo admitir que me costó un poco persuadir a la señora Pince de que se desprendiera de uno de sus



libros para que pudiera ser reproducido y destinado a un consumo más amplio. De hecho, cuando le dije que estaría a disposición de los muggles, enmudeció y no se movió ni parpadeó en varios minutos. Cuando se recuperó, fue lo bastante precavida para preguntarme si había perdido la razón. Me alegró poder tranquilizarla en ese punto y procedí a explicarle los motivos de esta inaudita decisión.

Los lectores muggles no necesitarán una presentación del trabajo de Comic Relief, pero ahora voy a repetir la explicación que le ofrecí a la señora Pince en beneficio de las brujas y los magos que hayan comprado este libro. Comic Relief utiliza la risa para luchar contra la pobreza, la injusticia y las catástrofes. Esta difusión generalizada de la diversión se convierte en grandes sumas de dinero (casi setecientos millones de euros desde que comenzaron a trabajar en 1985, unos ciento quince millones de galeones). Al comprar este libro —y debo aconsejarte que lo compres, porque, si lo lees demasiado tiempo sin haberlo pagado, descubrirás que has caído bajo la maldición de los ladrones— tú también contribuirás a esta misión mágica.

Estaría engañando a mis lectores si les dijera que esta explicación hizo que la señora Pince se alegrara de ofrecer un libro de la biblioteca a los muggles. Me

Prólogo

sugirió varias alternativas, tales como decirle a la gente de Comic Relief que la biblioteca se había quemado o que simplemente hiciéramos como si me hubiera muerto de repente sin dejar instrucciones. Cuando le dije que prefería mi plan original, accedió de mala gana a entregarme el libro, aunque, en el momento de hacerlo, la traicionaron los nervios y tuve que desasirle uno a uno los dedos con que aferraba el lomo del libro.

Pese a que he eliminado de esta obra los acostumbrados encantamientos de los volúmenes de la biblioteca, no puedo prometer que no quede algún vestigio. Se sabe que la señora Pince añade maleficios raros a los libros que tiene a su cargo. El año pasado, yo mismo hice distraídamente unos garabatos en un ejemplar de *Teorías de la transformación transustancial* y al momento me encontré con que el libro me golpeaba ferozmente en la cabeza. Por favor, trata este libro con cuidado. No rompas sus páginas, no lo dejes tirado en el cuarto de baño: no puedo asegurarte que la señora Pince no se abalance sobre ti, dondequiera que estés, y te exija una multa cuantiosa.

Sólo me resta darte las gracias por tu apoyo a Comic Relief y suplicar a los muggles que no intenten jugar al quidditch en sus casas ya que, por supuesto, es un deporte totalmente ficticio y nadie lo juega real-



Quidditch a través de los tiempos

mente. También aprovecho esta oportunidad para desear la mejor de las suertes al Puddlemere United en la próxima temporada.

Albus Dumbledore



Capítulo 1

La evolución de la escoba voladora

Todavía no se ha inventado ningún encantamiento que permita a los magos volar en su forma humana sin medios adicionales. Aquellos pocos animagos que se transforman en criaturas aladas pueden disfrutar del vuelo, pero son una rareza. Cuando una bruja o un mago se ven transformados en murciélago, pueden volar. No obstante, al tener cerebro de animal, casi siempre olvidan adónde querían ir tan pronto como emprenden el vuelo. Levitar es algo trivial; nuestros ancestros no se conformaban con flotar en el aire a cinco metros del suelo. Querían algo más. Querían volar como pájaros, pero sin las molestias de que les salieran plumas.

Hoy día estamos tan acostumbrados al hecho de que haya al menos una escoba voladora en todos los hogares de magos de Inglaterra que rara vez nos detenemos a preguntarnos el motivo. ¿Por qué la humilde escoba se ha convertido en el único objeto legalmente permitido

como medio de transporte para los magos? ¿Por qué en Occidente no se adoptó la alfombra, tan apreciada por nuestros hermanos de Oriente? ¿Por qué no elegimos hacer toneles voladores, sillones voladores, bañeras voladoras? ¿Por qué escobas?

Las brujas y los magos eran lo bastante perspicaces para darse cuenta de que sus vecinos muggles tratarían de utilizar sus poderes si llegaban a conocer todo su alcance, de modo que los ocultaron mucho antes de que se aprobara el Estatuto Internacional del Secreto de los Brujos. Si iban a guardar en sus casas un medio para volar, necesariamente debía ser algo discreto, algo fácil de esconder. La escoba era ideal para ese propósito; no había que buscar explicaciones ni excusas si los muggles la encontraban, eran fáciles de llevar y, además, baratas. Sin embargo, las primeras escobas encantadas para que pudieran volar tenían sus inconvenientes.

Existen documentos que demuestran que brujas y magos de Europa ya usaban escobas voladoras en el año 962 de la era cristiana. Un manuscrito iluminado alemán de esa época muestra a tres magos con una expresión de notable incomodidad en el rostro tras desmontar de sus escobas. Guthrie Lochrin, un mago escocés, escribía en 1107 que tenía «las posaderas llenas de astillas y hemorroides hinchadas» después de un

corto viaje en escoba voladora desde Montrose hasta Arbroath.

Una escoba voladora de la Edad Media que se exhibe en el Museo del Quidditch de Londres nos permite hacernos una idea de la incomodidad a que se refería Lochrin (véase la figura A). Una escoba construida a partir de una gruesa rama nudosa de fresno sin barnizar, con varillas de avellano atadas toscamente a un extremo, no es ni cómoda ni aerodinámica. En consonancia, los encantamientos que posee son también muy básicos: sólo puede ir hacia delante, siempre a la misma velocidad; el resto de funciones que incluye son subir, bajar y detenerse.

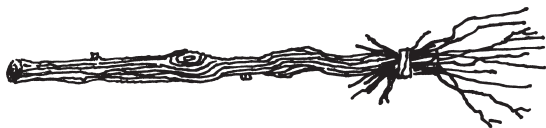


Fig. A

Como las familias de magos de la época se fabricaban sus propias escobas, había enormes diferencias de velocidad, comodidad y maniobrabilidad entre los transportes de que disponían. Sin embargo, en el siglo XII los magos habían adoptado el truco de servi-

Quidditch a través de los tiempos

cios, de manera que un habilidoso fabricante de escobas podía intercambiarlas por las pociones que se le daban mejor a su vecino. Una vez que las escobas voladoras se hicieron más cómodas, empezamos a volar por placer, más que meramente para trasladarnos del punto A al punto B.

Capítulo 2

Antiguos juegos de escobas voladoras

Los deportes con escobas surgieron una vez que los palos hubieron mejorado lo bastante para permitir que los conductores variaran la altitud, velocidad y dirección en el aire. Gracias a antiguos textos y cuadros centrados en temas mágicos, tenemos alguna noción de los juegos que practicaban nuestros antepasados. Algunos ya no existen y otros han sobrevivido o evolucionado hasta convertirse en los deportes que actualmente conocemos.

La famosa **carrera anual de escobas** de Suecia se remonta al siglo x. Los competidores volaban de Kopparberg a Arjeplog, una distancia de unos 500 kilómetros. La ruta atravesaba una reserva de dragones y el gran trofeo de plata tenía la forma de un hociquito sueco. En el presente, la carrera es un acontecimiento internacional, y magos de todos los países se congregan en Kopparberg para animar en la línea de salida y se aparecen en Arjeplog, donde aclaman a los supervivientes.



El famoso cuadro *Günther der Gewalttätige ist der Gewinner* (*Gunther el Violento es el ganador*), fechado en 1105, muestra el antiguo juego alemán del **stichstock**. Un poste de seis metros de alto estaba coronado por una vejiga de dragón inflada. Un jugador montado en una escoba tenía la misión de protegerla. El guardián o guardiana de la vejiga estaba atado por la cintura al poste mediante una soga, de manera que no podía alejarse más de tres metros. Los jugadores restantes debían volar por turnos hasta la vejiga e intentar pincharla con la punta especialmente afilada de sus escobas. El guardián de la vejiga tenía permiso para utilizar su varita mágica con el objeto de rechazar esos ataques. El juego terminaba cuando uno de los jugadores lograba perforar la vejiga, o cuando el guardián conseguía anular a todos los adversarios con sus maleficios o bien éstos caían agotados. En el siglo XIV, el juego del stichstock declinó hasta desaparecer.

En Irlanda floreció el juego del **aingingein**, tema de muchas baladas irlandesas (cuenta la leyenda que el mítico mago Fingal *el Temerario* era todo un campeón). Uno por uno los jugadores debían atrapar la dom o pelota (en realidad una vesícula biliar de cabra) y pasar a toda velocidad a través de una serie de toneles ardientes colocados a gran altura sobre postes. La dom debía ser arrojada a través del último tonel. El jugador que tardara

menos en cruzar con la dom a través del último tonel sin quemarse en el trayecto era el ganador.

Escocia fue la cuna del que probablemente sea el más peligroso de todos los juegos de escoba: el **creaothceann**. Un poema trágico del siglo XI menciona el juego. La primera estrofa, traducida del original en gaélico, dice así:

*Los jugadores se reunieron,
doce hombres bravos y apuestos.
Se ataron sus calderos,
se prepararon para ascender.
Al sonido del cuerno,
levantaron raudos el vuelo.
Pero al albur del destino,
diez habrían de fenecer.*

Los jugadores de creaothceann llevaban un caldero atado a la cabeza. Al sonido del cuerno o el tambor, hasta un centenar de cantos rodados y rocas que habían sido suspendidos en el aire a unos treinta metros del suelo mediante un hechizo se precipitaban hacia la tierra. Los jugadores pasaban a toda velocidad y procuraban atrapar todas las rocas que podían en sus calderos. Dado que muchos magos escoceses sostenían que el creaothceann constituía la prueba suprema de virilidad y coraje, el juego gozó de mucha popularidad durante la Edad Media

pese a la enorme cantidad de muertes que causaba. Este juego se declaró ilegal en 1762 y, aunque Magnus *Cráneo Abollado* Macdonald encabezó una campaña para reintroducirlo en 1960, el Ministerio de Magia jamás ha levantado la prohibición.

El **shuntbumps** fue popular en Devon, Inglaterra. Consistía en una especie de justa rudimentaria donde el objetivo era derribar de sus escobas a la mayor cantidad posible de adversarios, de modo que la única persona que quedara montada en la escoba ganaba.

El **swivenhodge** apareció en Herefordshire. Como en el stichstock, se jugaba con una vejiga inflada, habitualmente de cerdo. Los jugadores se sentaban al revés en sus escobas, mirando al cepillo, y con éste golpeaban la vejiga por encima de un seto, pasándosela unos a otros. Cuando un jugador no conseguía devolverla, su adversario sumaba un punto. El primero en anotar cincuenta puntos era el ganador.

El swivenhodge todavía se juega en Inglaterra, aunque nunca ha gozado de mucho seguimiento entre la población; el shuntbumps perdura solamente como juego de niños. Sin embargo, en el pantano Queerditch se creó un juego que un día se convertiría en el más popular en el mundo de los magos.