

Vývoj létajícího koštěte

Do dnešního dne nikdo nevymyslel zaklínadlo, které by čarodějům a čarodějkám umožňovalo bez pomoci létat v lidské podobě. Těch několik málo zvěromágů, kteří se proměňují v okřídlené tvory, sice létat umí, tvoří však jen vzácnou výjimku. Jsou-li čaroděj nebo čarodějka přeměněni v netopýra, mohou sice vzlétnout, protože však mají netopýří mozek, v okamžiku, kdy se vznesou do vzduchu, neodvratně zapomenou, kam měli namířeno. Levitace je běžně praktikovaným uměním, naši předkové se však nechtěli spokojit s tím, že se budou vznášet pět stop nad zemí. Chtěli něco víc. Chtěli létat jako ptáci, aniž by se ovšem obtěžovali tím, že by si nechávali narůst peří.

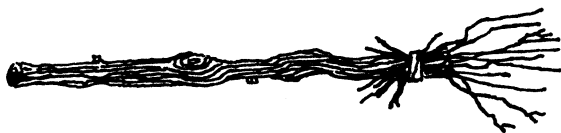
V dnešní době je pro nás už takovou samozřejmostí, že každá kouzelnická rodina v Británii má doma přinejmenším jedno létající koště, že si jen zřídka kdy položíme otázku, proč tomu tak vlastně je. Proč se zrovna tak obyčejná věc, jakou je koště, stala jediným legálně povoleným prostředkem osobní přepravy čarodějů a čarodějek? Proč jsme u nás na Západě nezavedli létání dejme tomu na koberci, který si získal takovou oblibu u našich východních sousedů? Proč jsme raději nezvolili létající sudy, lenošky, létající vany... Proč právě košťata?

Čarodějky a čarodějové si odjakživa velice dobře uvědomovali, že kdyby jejich mudlovští spoluobčané znali plný rozsah kouzelnických schopností, určitě by se ho snažili využít ve svůj prospěch, takže svou existenci tajili už dávno předtím, než vstoupil v platnost Mezinárodní zákoník o utajení kouzel. Pokud tedy chtěli ve svých domácnostech přechovávat něco, co by jim umožňovalo létat, muselo to být něco nenápadného, co se dalo snadno ukrýt. Koště bylo k tomuto účelu ideální; když na ně mudlové narazili, nebylo třeba nic vysvětlovat a vymýšlet žádné výmluvy, bylo lehce přenosné a nebylo drahé. Přesto však první košťata, očarovaná za účelem létání, měla jisté nedostatky.

Historické záznamy dokumentují, že evropské čarodějky a evropští kouzelníci užívali létajících košťat již roku 962 našeho letopočtu. V jistém německém iluminovaném rukopisu z té doby je obrázek tří čarodějí, kteří sesedají ze svých košťat s neobyčejně ztrápeným výrazem ve tvářích. Skotský kouzelník Guthrie Lochrin se ve svém spisu z roku 1107 zmiňuje o „zadnici plné třísek a obrovské zlaté žíle“ jako o následcích krátkého letu na koštěti z Montrose do Arbroathu.

Jedno ze středověkých košťat, které je vystaveno v Muzeu famfrpálu v Londýně, nám názorně ukazuje důvody Lochrinova nepohodlí (viz obr. A). Tlustá sukovitá násada z nelakovaného jasanového dřeva s lískovými větvičkami neuměle přivázanými na jednom konci nezaručovala pohodlí ani aerodynamický let. Kouzla, jimiž bylo koště obdařeno, jsou podobně primitivní: dokážou se pouze jednou rychlostí pohybovat kupředu, dokážou stoupat, klesat a zastavovat.

Vzhledem k tomu, že kouzelnické rodiny si v té době košťata pro svou potřebu vyráběly samy, existovaly mezi jejich výtvary obrovské rozdíly v rychlosti, pohodlí a manévrovacích schopnostech. Někdy ve 12. století se však kouzelníci naučili nabízet své služby k vzájemné výměně, takže zručný výrobce košťat mohl své produkty směňovat třeba za lektvary, které zase lépe než on připravoval jeho soused. Když se košťata stala pohodlnějším dopravním prostředkem, začalo se na nich létat spíše pro potěšení než jen kvůli tomu, aby se jejich majitel dostal z bodu A do bodu B.



Obr. A

Historické hry s košťaty

Ve sportovních hrách se košťata začala uplatňovat hned poté, co ve svém vývoji dospěla do stadia, kdy mohli letci zatáčet a měnit rychlost a výšku letu. Staré kouzelnické spisy a obrazy nám poskytují určitou představu o tom, jak vypadaly hry, které hráli naši předkové. Některé z těchto her už neexistují, jiné přetrvaly nebo z nich vznikly sporty, jež známe dnes.

Proslavený **výroční závod košťat**, který se pořádá ve Švédsku, se poprvé konal v 10. století. Účastníci letí z Kopparbergu do Arjeplogu, což představuje vzdálenost něco přes tři sta mil. Trasa závodu vede přímo středem dračí rezervace a obrovská stříbrná trofej má podobu švédského krátkonosého draka. Dnes má tento závod mezinárodní obsazení a v Kopparbergu se scházejí kouzelníci všech národností, aby povzbudili startující a následně se kouzlem přemístění objevili v Arjeplogu, kde blahopřejí těm, kdo závod přežili.

Na slavném obraze *Günther der Gewalttätige ist der Gewinner* (Günther Zuřivý je vítězem), namalovaném roku 1105, je znázorněna stará německá hra zvaná **Stichstock**. Na dvacet stop vysokém stožáru byl přivázán nafouknutý dračí měchýř. Úkolem hráče na koštěti bylo tento měchýř chránit. Strážce měchýře byl ke stožáru přivázán provazem, jehož druhý ko-

nec měl připevněný kolem pasu, takže od něj nemohl odletět na vzdálenost delší než deset stop. Zbývající hráči postupně jeden po druhém podnikali na měchýř nálety a pokoušeli se ho propíchnout speciálně zaostřenými hroty svých košťat. Strážce měchýře směl k odrážení těchto útoků užívat kouzelnou hůlku. Hra skončila, když se někomu podařilo měchýř propíchnout nebo když strážce všechny protivníky úspěšně začaroval a vyřadil ze hry, případně když se zhroutil vyčerpáním. Stichstock se vytratil ze scény ve 14. století.

V Irsku dosáhla obrovského rozkvětu hra zvaná **Aingingein**, která se stala i námětem mnoha irských balad (legendární kouzelník Fingal Neohrožený byl údajně nedostižným mistrem Aingingeinu). Hráči se jeden po druhém chápali Báň neboli míče (ve skutečnosti šlo o nafouknutý kozí žlučový měchýř) a rychle s ním prolétali řadou hořících sudů umístěných na pilotách vysoko ve vzduchu. Báň bylo nutno prohodit posledním sudem. Vítězem se stával hráč, který Báň prohodil posledním sudem v nejkratším čase a který na trase nechytil plamenem.

Skotsko bylo kolébkou pravděpodobně nejnebezpečnější ze všech her na koštěti – **Creaothceannu**. O této hře pojednává tragická galská balada z 11. století, jejíž první sloka zní v překladu následovně:

*Viz reků hrdinných tucet, ke startu všichni se slétli,
kotlíky na hlavy dali, napjali údy i tělo,
za zvuku břeského rohu jak orli k nebesům vzlétli,
však z této dvanáctky borců deset jich zahynout mělo.*

Každý hráč Creaothceannu měl na hlavě řemeny připoutaný kovový kotlík. Po zadunění rohu nebo bubnu začala k zemi padat až stovka začarovaných kamenů a balvanů, které se před zahájením hry vznášely ve výši sto stop nad zemí. Hráči Creaothceannu poletovali sem a tam a pokoušeli se co nejvíc kamenů chytit do svých kotlíků. Mnozí skotští kouzelníci Creaothceann považovali za nejnáročnější zkoušku mužnosti a odvahy a hra se ve středověku těšila značné oblibě navzdory obrovskému množství smrtelných úrazů, které ji provázely. Roku 1762 byla prohlášena za nezákonnou, a přestože Magnus Šišatá hlava Macdonald v šedesátých letech 20. století vedl vášnivou kampaň za její znovuoobnovení, Ministerstvo kouzel odmítlo zákaz zrušit.

Strkaná (Shuntbumps) se těšila nesmírné oblibě v anglickém Devonu. Byla to jistá barbarská obdoba rytířských turnajů, při níž jediným cílem bylo shodit co možná nejvíc hráčů z košťat. Kdo zůstal poslední sedět na koštěti, zvítězil.

Přehazovaná (Swivenhodge) se začala hrát v Herefordshiru. Stejně jako ve stichstocku se v ní používalo nafouknutého měchýře, obvykle prasečího. Hráči seděli na košťatech čelem dozadu a metlou odráželi měchýř sem a tam přes živý plot. První, kdo měchýř minul, dával svým protihráčům bod. Vítězem byl ten, kdo dřív nasbíral padesát bodů.

Přehazovaná se v Anglii hraje dodnes, i když si nikdy nezískala oblibu širší veřejnosti; strkaná přežívá pouze jako dětská hra. U močálu Amphorpole Marsh však vznikla hra, která se jednoho dne měla stát nejpoblárnějším sportem celého kouzelnického světa.