

Con



Poslední sloku a jdeme spát

Na jednom dávném – a asi nejproduktivnějším (na tom, kde vznikl koncept Rady namísto jednoho předsedy a hromada dalšího) – podzimním sraze se večer samozřejmě vytáhly i různé flašky a Maník tehdy vytáhl kytaru.

Po pár tuctovějších písničkách rozehrál Děngy, takovou nekonečnou odrhovačku, kde se refrén střídá se šablonovými vstupy. První jsou celkem standardní, další se pak dají kreativně tvořit za pochodu.

Co Maník nedomyslel, bylo, že tenhle nekonečný song, co může pokračovat, dokud někdo něco vymejší, rozjel mezi orgy GameConu – převážně extravertní partou z většiny hardcorových RPGčkařů a larperů. Průběžně rostoucí gradaci vulgarit a absurdit stranou, po doslova víc jak 45 minutách měl Maník to štěstí, že v momentě, kdy měl někdo otevřít další „sloku“, se toho najednou nikdo neujal.

Maník vypadal že je vcelku rád, že může konečně přestat hrát.

Sirien

Jiný kraj, jiný mrav

Zahájení mafiánského ročníku obsahovalo mafiánskou přestřelku před Cčkem, na což tenkrát Drirr & spol. zverbovali několik komparzistů z řad orgů a návštěvníků. Bohužel si ale nevyjednali zábor ani nic podobného, takže během přestřelky přijel autobus.

Na ulici ležící mrtvola nicméně odmítla vystoupit z role, takže autobus musel zastavit. Po chvíli to řidič vzdal a prostě objel ji protisměrným pruhem. Mrtví na ulicích Pardubic zjevně nejsou nic, co by místní vyvedlo z míry...

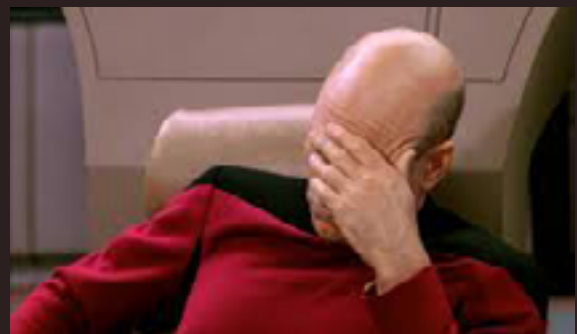
Sirien, 2016 (Mafie)

Kde je Noe, když ho potřebuješ

Nepamatuju se přesně, ale myslím, že ke mně ta informace doputovala cca takhle:

Ráno do sebe leju kafe

- ? : Máme vyplavený přízemí a sklep Cčka
- S : ?
- ? : Vožralej org večer usnul ve sprše a zalehnul odtok.
- S : ???



Sirien

Kterak Flant o ideály (a tatrovku) přišel

Nevím už ani, kde vzniklo, že si banda organizátorů usmyslela, že na GameConu chtějí mít před Kulturákem pravou dunu z písku, když už je to téma Duna, že jo. Takže je logicky napadlo, že nechají písek objednat a dovézt.

Tenhle nápad se u mě nesetkal zrovna s pochopením, protože mě hned napadlo, kolik průserů z toho bude. Ale když někteří z mých kamarádů mezi organizátory viděli, jakou paniku ve mně tenhle jejich nápad vyvolal (ano, prohlásil jsem, že jestli na GameConu ve středu uvidím, že přijíždí tatrovka s pískem, nasedám do auta a odjíždím a je mi úplně jedno, jak celý GameCon dopadne), začali se za mými zády domlouvat, že toho zneužijí.

A tak jistý organizátor doma okradl svého syna o jeho milovanou tatrovku, jistý další organizátor bůhví kde sebral nějaký písek a jediné, co jim zbývalo, je nějakým způsobem tu tatrovku propašovat ke mně na pokoj. A tehdy přišla největší zrada. Jistý organizátor (Gandalf!) v průběhu středeční přípravy, kdy jsem lítal všude možně,

zverboval mojí drahou polovičku, aby ho zavedla k nám do pokoje, kde vedle postele nainstalovali dětskou tatrovku, do které jiný jistý organizátor (Wexxi!) začal sypat písek. V Gandalfovi se tehdy hnulo svědomí a Wexxe zastavil, když byla tatrovka plná, jinak bych v tom pokoji asi plaval v písku doteď. A následně čekali, co se bude dít.

Já jsem se na pokoj dostal až někdy večer s tím, že se jdu osprchovat. Bylo mi podezřelé, proč chce jít Gandalf se mnou (s výmluvou, že mě jde hlídat abych neusnul, že jdeme ještě něco dělat). A ještě podezřelejší mi bylo, že po cestě nenápadně nabíral další organizátory, aby šli taky, aby viděli tohle odhalení... Vrcholem už pak bylo jenom to, že se fotka tatrovky objevila i na týmovém Trello a všichni z toho měli hroznou prdel, že má Flant zase další trauma a písek v pokoji.

A tímto vznikl GameConí meme Flantova tatrovka... Nejsmutnější na tom celém příběhu je, že tu tatrovku mi nakonec ještě i sebrali!

(komentář Siriena: Dunou to možná začalo, ale velmi rychle jsme zkonvergovali k tomu, že se před KDčko v pohodě vejde nafukovací beach volleyballový hřiště.)

Flant, 2022 (Duna)

Ještě pět minut...

Za prvních ročníků Pardubic Deskoherna zavírala kolem půlnoci a některé herní místnosti jsme měli i na Ačku. Kolem jedné ráno jsem se vracel z aktivity směrem k Cčku, když mě na osvětleném kruhovém objezdu zaujala neobvyklá scéna – stoleček, židličky, pár lidí a opodál auto s modrým majáčkem.

Svižným krokem jsem se vydal zjišťovat, co se děje, v domněnání, že z toho bude slušnej průser. Jenže sotva jsem došel za schody u Cčka, policejní auto se rozjelo pryč a ke mně zamířil jeden vypravěč (právník, co umí ukecat kohokoliv na cokoliv). S ledovým klidem mi oznámil, že je vše v pořádku, policajty ukecal, že dohrají kolo, deskovku sklidí a dohrají si ji ráno.

Pak ještě chvíli vyprávěl, jak byli policajti překvapení, když místo opilců narazili na hráče deskovek.

Výsledek byl takový, že se další den vyjednalo prodloužení otvíračky deskoherny o hodinu, tedy do jedné ráno.

Pro kontext, tenkrát byl ten kruháč opravdu jediné pořádně osvětlené místo v okolí GameConu.

Dukolm, 2014 (Sci-Fi)

Řekou Návy se nést

Naše asi nejvíc opakovaná historka je dozajista „Řekou Návy se nést“ aneb přijďte na briefing před MDrD, dozvíte se věci, které vám pomůžou. Šlo o rok, ve kterém se hráli Keruni a Jerry dělal briefing v kostýmu Keruna. Nějaké informace zazněly a mezi nimi i několik písniček, coverů známých českých věcí včetně pro nás klíčové „Na sever“.

Pointa dobrodružství byla v tom utéct ze zajetí Kerunů a navrátit se zpátky k hoře Říp mezi Slovany. Utíkalo se z vesnice skrz les a hory, podél řeky a kamenem úrazu bylo, že ta trasa útěku dostatečně odpovídala textu ze zmíněné písně.

„Hej koukejte, on o tom zpíval na té poradě! To asi byla ta vložená rada!” Text jsme si zkontrolovali, neb ho ten rok dokonce rozdávali jako tištěný zpěvník (pro nás samozřejmě bible s možností ukrytého hintu). Dostali jsme se ke sloce, která hovořila o tom, že když vstoupíme do řeky Návy, rychle nás odnese zpět do Pražáru (nebo někam tam), zkrátka do cíle našeho putování.

Na předělu mezi semifinále a finále pak byla věž,

na které byl nemrtvý strážce, který s námi byl ochoten komunikovat. Keruni nám byli v patách a strážce pronesl: „Podáním ruky vás pošlu do Návy a urychlím tak vaši cestu.“ Nu... co si budem – šest ze sedmi lidí v naší družince si s ním tu ruku podalo. Padli mrtví k zemi a tím skončila naše cesta v semifinále.

Machal18, 2017 (Androidi)

GameCon seznamuje, či snad rošády

Na akci jsem jel s bej-bej-bejvalkou a navštívili jsme workshop jedné z pohybových aktivit, které byly v tom roce vypsané.

Workshop vedl šikovný pár, něco jsme se naučili, a protože jsme v té době už nebyli úplní začátečníci, šlo spíše o sdílení zkušeností. Tak či tak došlo k seznámení. Roky plynuly a slečna s teď již novým budoucím bej-valým se stěhuje do nového místa a jako společnou aktivitu nastupují do námi vedeného kurzu.

„Hej, my se známe z GameConu, že?“ Opět posuneme kalendáře, přeskočíme pár oddělení bej-valek a dostáváme se do bodu, kdy spolu nyní žijí dva spokojení pravidelní účastníci GameConu, kteří o sobě v roce 2013 sotva tušili.

Anonymní, 2013 (Postapo)

Fronta na draka

To se tak v sobotu ráno probudíte a v hlavě vám hnedle vyskočí: „To jsem to ale mocný drak Dredrang!“ Rozlepíte oči, poškrábete si šupiny a mohutným zívnutím zasíříte celý pokoj v internátní budově. Spoludraci už odlétli na herní aktivity, tak co s dnešním dnem?

„Já si hrát nebudu!“ zamumlal jsem si. „Venku poletuje spousta draků a někteří vypadají větší a silnější,“ začíná mozek přemýšlet nad smysluplnými věcmi. „Někteří už dokonce umí chrlit oheň!“

Zármutek jsem hodil za hlavu a vydal se alespoň si protáhnout křídla před Kulturním centrem – a hned jsem se cítil silnější. Nečekaná ranní námaha mne zmohla a jal jsem se doplnit zápalné výpary do svého ohňového měchýře.

Žaludek zůstal prázdný, ale nemůžete drakům vyčítat, že se probudí zrovna mezi obdobím snídaně a oběda. Stejně tak drakům nemůžete vyčítat, že si vyčkají na obědovou porci a nespokojí se s drobkou od snídaně.

„Mohl bych zatím potrénovat chrlení ohně!“ ozval se mi v hlavě hlásek, bezesporu andělíček. Tak jsem vyrazil do parku na lavičku a snažil se lihové výpary zapálit pravidelným vdechováním ohně z kouřící tyčinky. Bohužel,

žádný oheň jsem nevychrlil.

„Pivo asi poskytuje málo lihových výparů...“ To musel být ďáblík... „Mno, co naplat, asi by to chtělo dále pilovat dračí kvality! Než bude oběd, určitě se stihnu doválet k jeskyni s hromadou zlata,“ vyskočil mi výborný nápad, jak dohnat velké draky v síle.

Jeskyně byla na dohled, tak jsem se ke zlatu doválel a pro jistotu jsem se doválel i zpátky. Hned jsem se cítil silnější, ale také vyčerpanější: „Jé, to mi vyhládlo. A! Již je čas oběda, to to skvěle vyšlo!“

Odletěl jsem do stravovacího dvora, doplnil jsem výpary v lihovém měchýři zbytky zlatavého moku a pokojně čekal ve frontě. To ale, vážení draci, bylo čekání! Zlaté valouny, démanty a roztodivné artefakty, po kterých jsem se před chvíli radostně povaloval, zřejmě poškrábaly mé šupiny. Ohnivý kotouč na obloze evidentně zvětšoval objem lihových výparů v mém měchýři. Vůně pečínek a lahodné krmě rozhýbala žaludek v pláč.

„Měl jsem si zvednout houževnatost,“ začal jsem přemýšlet. „Nebo možná rezistenci, třeba mne někdo proklel!“ Možností bylo vícero, ale tak jako tak jsem byl pod vlivem čar – svět začal kmitat a pískat, šupiny vylučovaly slaný roztok a mé silné dračí končetiny ztrácely klid

a začaly se třást! „Ó bože, špatně jsem si hodil na past!“ zabědoval jsem.

Odletěl jsem z fronty, dokud křídla fungovala, a usídlil jsem se na lavici pár sáhů daleké. „Někdo mne začaroval,“ suše jsem sdělil drakům u stolu a v duchu jsem děkoval Nejvyššímu Pánovi jeskyně, že k tomuto stolu přihodil draky kamarádské a známé.

No, co vám budu povídat, kouzlo trvalo snad celou směnu a jak nečekaně přišlo, stejně rychle poslušně vymizelo – a to bez pomoci hraničáře či klerika. Možná mne ten čaroděj nechtěl zabít, ale pouze indisponovat, protože do konce dračího sletu jsem se na nejsilnější pozici nevypracoval.

„Co naplat, dračí mláďata určitě dobře vědí, jak velká má Dredrang křídla a hlavové výrůstky!“ pousmál jsem se a šel hrát deskovku.

Hamster, 2023 (Draci)

XP za výkon

Na svůj první GameCon do Olomouce jsem vyrazil ve čtrnácti letech. Původně mě měl doprovodit bratranec, ale na poslední chvíli vycouval a já tak musel hledat někoho, kdo by se o mě kvůli nízkému věku postaral. Nakonec se mi povedlo přesvědčit o rok staršího kamaráda, který měl s Dračákem taky nějaké zkušenosti, a společně jsme vyrazili na cestu vlakem s tím, že se nás na místě určitě někdo ujme a dáme dohromady soutěžní družinu na MDrD.

Už ve vlaku jsme narazili na trojici podivných individuí a po krátké výměně názorů jsme zjistili, že všichni míříme na stejnou akci a celkem jsme si padli do noty. Rozhodli jsme se tedy, že je to znamení osudu, družinu máme kompletní a v pěti hráčích to snadno zvládneme. Tahle sebedůvěra nám vydržela zhruba do chvíle, než jsme zjistili, že pětičlenná družina je příliš malá a musíme si sehnat ještě další lidi. Naštěstí se ostatní účastníci rozdělili tak dokonale, že nezbyl nikdo navíc, a nám tak byla udělena výjimka – mohli jsme hrát v pěti.

Následně jsme strávili dlouhou chvíli šperkováním osobních deníků, vymýšlením mazaných fint

a ukrýváním koňů tak, abychom je nenápadně propašovali do dobrodružství. Odměnou nám zcela překvapivě nebylo pochvalné kývnutí a uznání, ale škrty a penalizace, které jsme ale nakonec stejně ukecali, protože se naše už tak slabá družinka potácela na okraji totálního selhání a nikdo nám nechtěl úplně zkazit den.

Náš první PJ nejdříve kroutil hlavou nad našimi deníky, pak se velmi ošíval nad prvotními zmatky, ale nakonec se nám podařilo strhnout ho nadšením a netradičními metodami. Moc dobře si pamatuji, jak se jeden z hrdinů vypravil do nevěstince, aby zjistil více informací od jedné z nadaných zaměstnankyň, a my jsme usoudili, že na ni nejdříve musí udělat dojem svým výkonem. Jako první nápad padlo kouzlo „Rychlost“, které snad ani není třeba vysvětlovat. Pak jsem ale kontroval já mocnou expertní magií jménem „Dlouhá ruka“, protože měla v popisu „Tímto kouzlem může kouzelník stvořit neviditelnou ruku, nebo jinou část svého těla“. Hřebíček na hlavičku pak uhodil hráč, který navrhl, že v případě krajní nouze by se jako záchrana dalo využít kouzlo „Oživ neživého“.

V té chvíli se náš Pán Jeskyně bavil natolik, že jsme měli z poloviny vyhráno, a i přes nemálo škobrtnutí

a drobné komplikace se naše skupinka navzdory všem předpokladům dostala do druhého kola turnaje. Tam se ukázalo, proč je potřeba větší než pětičlenné družiny, a souboj s magickou sochou se ukázal býti naším předčasným koncem. Druhý PJ už na nás musel být přísnější a naděje na postup do finále se rychle rozplynuly. Pak se ale vrátil náš PJ z prvního kola, kterého zajímalo, jak si vedeme, a na závěrečnou scénu si převzal vyprávění, ve kterém nám naprosto epicky popsal, jakou zkázu naše marná snaha způsobila, a malebně popsal trosky, které po nás zůstaly. Nikdy jsem se necítil v okamžiku prohry jako tak velký vítěz.

Tahle historka se stala na GameConu před dvaceti čtyřmi lety, ale já si ji pamatuju, jako kdyby to bylo včera. Jsem rád, že tu GameCon pořád je, aby dělal radost dalším generacím hráčů.

Regis, 2000 (tehdy ještě bez tématu)

Společenstvo tónu

Byl teplý letní večer roku 2018, kdy se na GameCon v malebných Pardubicích sjeli nadšenci z celého kraje. Festival se rozprostíral v několika patrech historické budovy, ale nejživěji bylo vždy v noční kecárně, která se nacházela dole v suterénu. Místnost s nízkým stropem, starými dřevěnými stoly a stěnami ozdobenými plakáty z herních akcí měla svou specifickou atmosféru.

Ten večer jsme tam seděli s přáteli, unavení, ale šťastní po celodenním hraní. Vzduchem se nesly útržky rozhovorů, smích a cinkání sklenic. Vedle baru stálo staré piano, na které se většinou prášilo, protože málokdo měl odvahu si na něj zahrát.

Zničehonic se však od jednoho stolu zvedl mladý muž. Nepamatoval jsem si ho z žádné hry ani konverzace během dne. S klidným, soustředěným výrazem zamířil k pianu. Když se usadil na rozvrzanou stoličku a jeho prsty se dotkly kláves, místnost na okamžik ztichla.

První tóny byly jemné a něžné, ale jakmile jsme rozpoznali melodii, naše srdce zaplesala. Hrál písně z Pána prstenů. Mnozí z nás byli fanoušky této ságy a ta hudba v nás probudila hluboké emoce.

Postupně, jak píseň pokračovala, se lidé začali připojovat. Nejprve jen tichým broukáním, pak hlasitěji a hlasitěji až se celá hospoda naplnila jednotným chorálem. Každý tón, každé slovo v sobě mělo sílu a kouzlo. Bylo to, jako bychom se všichni najednou ocitli ve Středozeemi, bok po boku s Frodem a Gandalfem, čelili nebezpečí a sdíleli radosti.

Byl to moment naprostého sjednocení. Cítil jsem se propojený s každým člověkem v místnosti, bez ohledu na to, zda jsme se znali dlouho, nebo jsme se potkali poprvé. Hudba nás spojila způsobem, který slova nemohou popsat. Bylo to magické.

Když píseň skončila, nastalo ticho, které však bylo naplněno vzájemným porozuměním a sounáležitostí. Potom vypukl bouřlivý potlesk a smích. Mladý muž se skromně usmál a vrátil se ke svému stolu. Ten večer jsme už nehráli žádné deskové hry. Povídali jsme si, smáli se a užívali si ten nádherný pocit společenství, který nám hudba přinesla.

Ačkoliv se na GameCon vracím každý rok, ten moment zůstane navždy v mé paměti jako jeden z těch nejkrásnějších, které jsem tam kdy zažil.

Petr Haas, 2018 (Western)

Thermal deto– cože?

Kdysi dávno byly věci značně laxnější, a tak se stalo, že jedno otevřené RPGčko nabralo ke konci hry značné publikum – asi deset nebo patnáct lidí, já mezi nima. Hrály se Star Wars Saga Edition a mezi hráči byl asi dvanáctiletý kluk, kterej si to děsně dával. Pravidla, co hrál poprvé v životě, z patra vysvětloval ne moc se orientujícím spoluhráčům. Z postav si nevybral Jedio, ale Clone Troopera a výborně ho roleplayoval.

V závěrečné scéně postavy drtivě ničí povstaleckou frakci, když se GM podívá na tohohle hráče a říká: „přišel ti Order sixty six.“ Kluk ani nemrknul. Podíval se na battleplan – kolem něj dva nijak zvlášť bojem unavení Jediové a jejich dva spojenci.

Rozhlídl se okolo na napjatě čekající spoluhráče, pokrčil rameny a prohlásil něco v duchu: „Ok, nic neřeknu a hodím pod sebe thermal detonator“.

Akce spolu s nevěřícím šokem v očích spoluhráčů u publika vyvolaly značný ohlas – na ten výbuch se už ani neházelo.

You shall not pass

Kamarádi mě donutili, ať si s nima dám ještě jedno MDrD. Uprostřed hry se zničehonic objevil nějaký týpek. Znuděně koukal, otočil se a odešel.

Náš PJ to jen okomentoval slovy: „To byl Gandalf, on zas zabil celou svoji skupinku hned na začátku a teď se nudí. Jeho chyba, kdyby si je šetřil vždycky až na konec jako já...”

Sirien

Speedrun

Když jsem byl v patnácti poprvé na GC, mí kámoši zvládli zeblejt devět pater balkonů naráz, rozseknout si nohu, zakrvácet s ní půl chodby a kamarádce propálit sukni. To celé v jednom jediném elegantním asi dvouvteřinovém manévru.

Sirien, 2001 (tehdy ještě bez tématu)

Bratři ve větru

Větrák, nejlepší přítel účastníka GameConu. Jen málokdo z nás by byl natolik odvážný, aby vkročil do Deskoherny bez příjemného poryvu větru. V dusnu letního víkendu je to nepostradatelný hrdina, který bojuje za naše pohodlí a zajišťuje, že se u stolu dá dýchat a přemýšlet. Proto mu patří naše neskonalá úcta a místo v našich horkem politých srdcích. Díky, větráku. Bez tebe by to fakt nešlo.

Je libo mikroplasty?

Po těch letech bych už na oběd bez vlastních nožů a vidliček nešla – staly se už každoroční výbavou. Není nic horšího než prozření, že jsem si příbor nechala na pokoji a též budu jíst řízek s rozpůlenou vidličkou a nožem na kousíčky rozsypaným v bramborech.

Cestování časem

Ať už se snažím jakkoliv, na GC prostě čas utíká jinak. To si tak sedíte s pivem před kulturákem, vyprávíte zážitky o magických výpravách a sci-fi orgiích a najednou cítíte na tváři první ranní paprsky. V tu chvíli se musíte rozhodnout, jestli ta ranní aktivita za ty kruhy pod očima fakt stojí.

Legenda vzbouřené topinky

Pamatuješ na našeho šíleného toastera z roku 2017? Toho malého pekelného žrouta pečiva, co nikdy neztratil bojového ducha ani jiskru? S vidlemi v rukou a plameny v zádech vedl vzpouru připravený spálit chleba i nepřátele na uhlíky. Teď už je sice v androidím důchodě, ale pozor, nikdy nevíš, kdy zase rozpálí spirálky a spustí kuchyňové povstání od nuly!

2017 (Androidi)

Nezvaní hosté

Prosím, řekni mi, že nejsem jediná, kdo se občas probouzí se zbytkáčem do hluku venkovních aktivit („Kdo je tady debiiil“) a jako první vidí dálnici mravenců, kteří v mezičase objevili zbytek zvětralého piva a rozjeli negentlemanskou pokojovou párty už v devět ráno. A co hůř – ani mě nepozvali!

Terka, 2024 (Cyberpunk)

S Holubem na GameCon

Předtím než začaly padat weby, padaly tužky. Přihlásit se na GameCon znamenalo vyplnit korespondenční lístek a poslat ho poštou – s nadějí, že dorazí včas a nezapadne mezi letáky a složenky.

A když se povedlo? Tak už jen stačilo vystát si nekonečnou řadu na registraci! Lehký jak facka, no ne?

Viděli jste ty kozy?

Je mi líto všech kteří minuli naprosto nadšeného Wexxíka, který chodil po chodbách a křičel: „Běžte se podívat ven, je tam jedna borka s nádhernýma černýma kozama...”

A než ho začneš obviňovat z rasismu a sexismu, vykoukni ven z okna, jestli tam nanejdeš paní venčící dvě černá kůzlata. Takové běžné GameConové odpoledne.

Terka, 2024 (Cyberpunk)

A chčije a chčije a chčije

Vodní bitva je už zažitou součástí GameConu, stejně jako fakt, že den bitvy je zásadně hnusně. Tak si nachystej plavky – nebo možná vlastně spíš mikinu – a běž je všechny pořádně zlít! A pro pozorovatele: bacha na splash zónu, je pořádná!

Prodám duši za dvojité

Pokud neuzavřeš alespoň jednu smlouvu s ďáblem nebo nevyměníš duši za dvojité espresso, počítá se to vůbec jako pořádný GameCon? Mezi programem a snahou stihnout všechny přátele a spoluhráče už na spánek totiž moc času nezbývá, takže buď pomůže magie, nebo kofein. Ideálně obojí.