



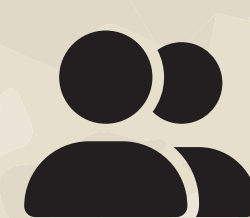
celkem 11 uvedení
v letech 2013–2019



5 dnů



Státní
zámek
Valeč



95
(celkem 665)



web



Facebook

DE LA BÊTE



Autorky a autoři: Mikuláš Miki Pešta, Ondřej Vóríma Hartvich, Adam Pešta, Lucie Chlumská, Petr Petrius Turoň, David František Wagner, Kamil Buchtík, Eva Wagner

De la Bête vznikala ve spolupráci se spolkem Rosenthal, ještě předtím, než vzniknul náš spolek. Bez De la Bête a bez Legií by nebylo Rollingu. De la Bête položila nejen základy našeho spolku, ale také byla jednou z her, které ovlivnily český obsahový larp a která nás toho hodně naučila o designu obsahových her, o scénografii a o dalších věcech. Od prvního uvedení v roce 2013 si prošla několika přepisů a po posledním uvedení v roce 2019 jsme ji uložili k věčnému zaslouženému spánku. Díky, De la Bête, že jsi tu byla s námi, a díky všem, kteří ji na její cestě doprovázeli.

– Lucie Chlumská

Hra se odehrává v blíže nespecifikovaném úseku druhé poloviny 18. století ve Francii. Inspiruje se velkými romány, dobovými reáliemi a pověstí o Gévaudanské bestii. Trvá 48 hodin, kterým předchází intenzivní workshopy. Ty mají hráče důkladně připravit na nadcházející zážitky. Hra je stavěná jako velký román, ve kterém má každý účastník svůj individuální příběh. V těch se dostávají do ostrého konfliktu osobní hodnoty se zákony společnosti a všichni jsou vystaveni proměně světa, který nahrazuje magické myšlení minulosti racionem doby vědeckého poznání. Pro hru je klíčová atmosféra, které je dosaženo jak prostředím zámku Valeč, tak tím, že každému účastníku je zapůjčen dobový kostým.

Dvě z uvedení byly v angličtině pro mezinárodní hráčstvo.

foto: Michal Kára • LARPy, cosplay a tak; Zip's pixels