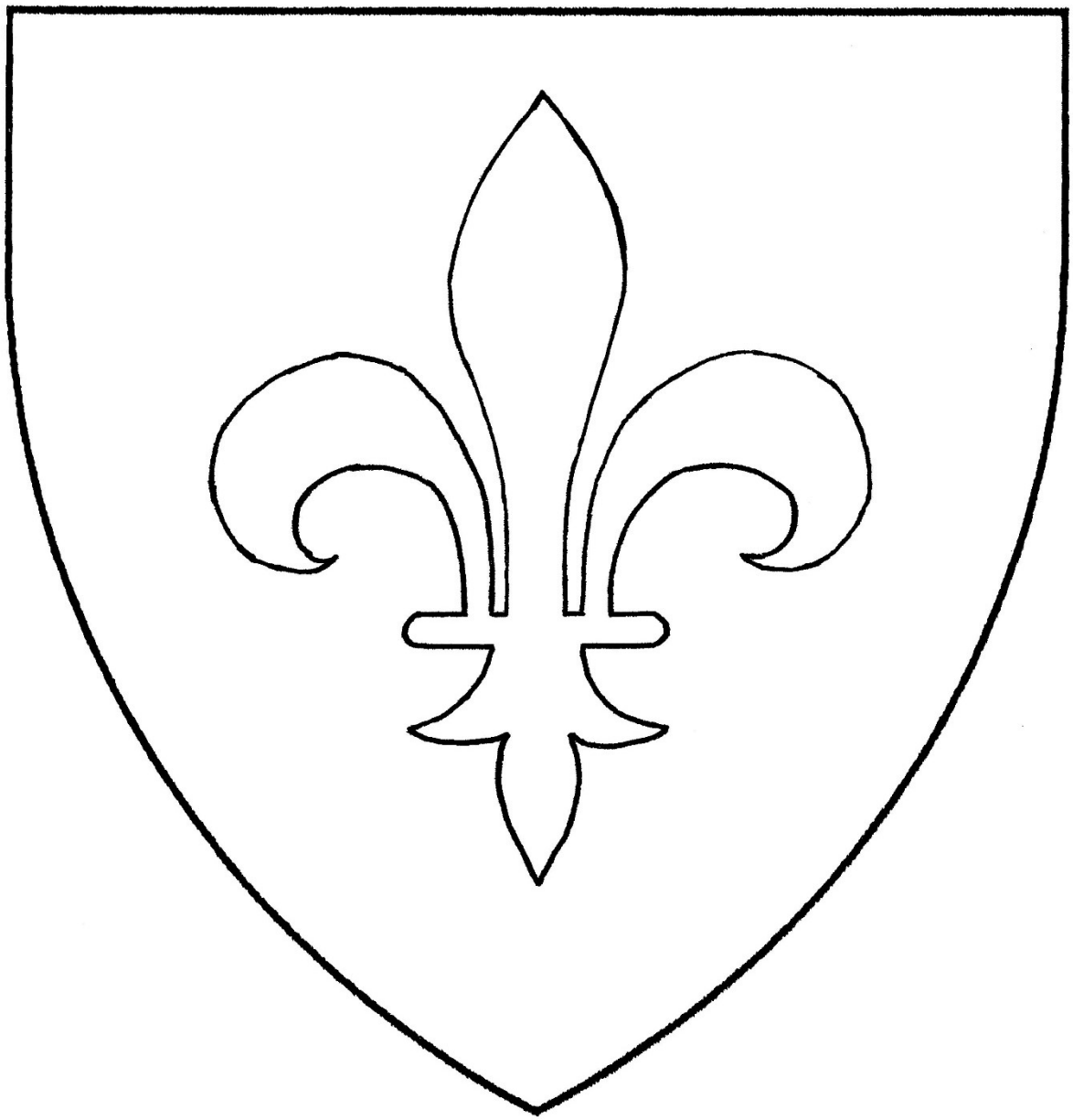
LE LIVRE DE BELVEDÈRE



Januari 2020

INHOUDSOPGAVE

Inhoudsopgave 0

1. Algemeen 1

2. Vechten: Een kwestie van eer, leven en dood 5

3. Invloed: Manipulatie aan het hof 8

Invloed 8

Projecten 10

Status 11

4. Technologie: Ontwikkeling en groei 13

5. Een nieuw personage 14

6. Vaardigheden 18

Lijst van Vaardigheden 19

7. Kleding 28

8. Wapens en Veiligheid 30

Appendix A: Inspiratie 0

Appendix B: Feuille de Triche (Spiekbriefje) 0

VERSIEBEHEER

Maart 2016 – Eerste versie

Maart 2017 – Update invloedensysteem, update Farmacie

Augustus 2018 – Update van legersysteem, personagecreatie, wapengebruik, tekstuele aanpassingen.

Januari 2020 - Joie de vivre en courage en hun werking zijn veranderd. Intouchable is aangepast en een voorbereide vaardigheid geworden. Dronkenmanspraat als vaardigheid toegevoegd. Teksten 'het is maar een kunstenaar' en 'zaken op de spits drijven' toegevoegd. Volgorde van een aantal paragrafen is veranderd. De term ZAP is vervangen door 'Sleutelrol'. Tekstuele en redactionele aanpassingen.

1. ALGEMEEN

OVER BELVEDÈRE

Belvedère is een levend rollenspel van rollenspelvereniging Arcana. Belvedère speelt zich af in aan het Franse Hof van Louis XIII en is een spel vol intriges, persoonlijk drama en politiek. Lees 'Le Monde de Belvedère' om de wereld van Belvedère beter te leren kennen.

OVER HET SPELSYSTEEM

Het systeem van Belvedère is beïnvloed door de spelregels van Puerto Diablo, Wolfhagen en Elerion. Dit zijn allemaal evenementen van rollenspelvereniging Arcana, dat sinds 1994 evenementen organiseert. Wij danken onze voorgangers voor hun hulp en inspiratie.

COMMUNICATIE MET SPELLEIDING

Je bereikt de kerngroep het snelst en gemakkelijkst via e-mail: kerngroep_belvedere@arcana.nl.

De website van Arcana (www.arcana.nl) zijn en de mail de enige officiële communicatiemiddelen die wij gebruiken. Er is ook een besloten groep op facebook, die is bedoeld voor spelerscontacten. Niet voor formele vragen.

Heb je iets te melden/vragen doe dat dan! Achteraf zijn dingen meestal niet meer aan te passen. Dat kan wel vóór of tijdens het spel.

DE GEEST VAN DE REGELS

De regels zijn er om te zorgen dat je elkaar veilig kan beroven, doodslaan, ophangen of vergiftigen (of diverse combinaties daarvan) om er een week later samen om te lachen in de kroeg. Belangrijker dan alle regels in dit boekje is dat je plezier heb en ook een ander zijn plezier gunt.

Geen enkel regelsysteem kan met iedere mogelijke spelsituatie rekening houden. In zo'n geval gaat het er om dat je het samen ter plekke oplost, met in het achterhoofd dat het spel eerlijk en leuk verloopt. Uiteraard kan dat ook samen met de spelleiding.

De basis regel is dus:

SPELEN IS GEVEN EN NEMEN.
ZORG DAT JE LEUK SPEL HEBT
EN DAT ANDEREN LEUK SPEL HEBBEN.

M/V

Dankzij de goede koning Henri zijn alle beroepen, op de kerkelijke na, open voor man en vrouw.

In deze spelregels wordt standaard de mannelijke vorm gebruikt (hij kan een ambacht beoefenen, ambachtsman), maar hier kan doorgaans ook de vrouwelijke vorm ingevuld worden (zij kan een ambacht beoefenen, ambachtsvrouw). Er is één uitzondering op deze regel. Alle katholieke functies blijven traditioneel in hun verdeling.

Ja, in de 17e eeuw waren mensen ook genderfluid. De term non-binair was echter nog niet in zwang. Dat houden we binnen het spel ook zo. Maak dus een keuze, maar neem die niet te nauw als je dat niet wil.

TERMINOLOGIE

Buitenspel: Alles dat niet in de spelwereld Belvedère thuishoort: overvliegende vliegtuigen, wandelaars, crew, einde-spelterrein-bordjes en zaken die plaatsvinden tijdens een tijdstop of spelstop (tussen de evenementen door).

Binnenspel: Alles dat deel uit maakt van de wereld van Belvedère, haar personages en hun interactie.

Crew: Deelnemers die zich namens de organisatie bezig houden met regels, logistiek en techniek rond het spel.

Courage: geeft het verschil weer tussen gezond, gewond en zwaargewond.

Joie de Vivre : de energie die je aan activiteiten kunt besteden

Spellokaal: Buitenspelse locatie, waar de spelleiding zich bevindt en waar een aantal spelelementen worden afgehandeld. Je kunt hier altijd terecht voor vragen of opmerkingen.

Tijd stop/ Tijd in: Wanneer een deelnemer “Tijd stop” zegt, is dit een teken dat het spel om veiligheidsredenen stil gelegd moet worden. Iedereen mag dit doen. Wanneer het spel door kan gaan, kan de term “Tijd in” gebruikt worden.

Vaardigheid: Personages beheersen diverse vaardigheden. Verwar wat je personage kan, niet met wat je zelf kunt. Al ben je voor je werk dokter; als je personage niet de vaardigheid Farmacie beheerst, snap je tijdens het spel nauwelijks hoe je een pleister plakt. Het kan nooit kwaad je van tevoren wat te verdiepen in de bezigheden van je personage. Met wat voorbereiding weet je welke leuke specialistische termen kunt gebruiken of tijdseigen methodieken. Je mag voor ieder evenement één vaardigheid uitruilen voor een andere

Verslag: Na het evenement vragen we deelnemers om een verslag in te dienen met daarin wat ze mee hebben gemaakt. Dit verslag gebruiken we om nieuwe ontwikkelingen aan jouw personage toe te voegen tussen de evenementen.

Sleutelrol: Onze vorm van figurant/VIP. Dit zijn deelnemers die meer spelinformatie krijgen en nóg meer gericht zijn op spel maken voor iedereen dan de andere deelnemers.

VEILIG SPEL

Tijdens het evenement moeten allerlei heroïsche en dramatische gebeurtenissen kunnen plaatsvinden, het spel moet veilig en plezierig verlopen. Om dit voor elkaar te krijgen (zowel fysiek als mentaal) moet iedereen rekening houden met de volgende punten:

- **Vecht veilig en alleen met goedgekeurde wapens (zie ook hoofdstuk 8 over wapens);**
- **Vecht buiten (dus niet binnen of waar weinig plaats is of waar veel mensen zijn);**
- **Vecht met genoeg zicht voor beide partijen;**
- **Vermijd ongewenst lichamelijk contact;**
- **Vermijd overmatig alcoholgebruik en kijk uit met vechten na alcoholgebruik;**
- **Let op jouw eigen grenzen én die van de spelers om je heen.**

Belvedère gebruikt geen handtekens en organiseert ook geen workshops. Om te zorgen dat je je niet geremd hoeft te voelen als je heftig spel hebt met iemand, is er de groen-oranje-rood regel. Het "slachtoffer" is hier sturend in. Roep op tijd oranje of rood als het niet meer leuk/prettig is. Voor iedere speler geldt: gebruik je gezonde verstand en zorg dat het leuk blijft. (het is een spelletje…)

Groen – Zolang niemand oranje of rood roept, is het spel groen (veilig). Je kunt als 'agressor' ook "groen?" gebruiken om te checken bij de andere speler of het nog wel OK is wat je doet, als je twijfelt.

Oranje – Met oranje geef je aan dat je tegenstander ietsje gas terug moet nemen. Speel lekker verder.

Rood – Met rood geef je aan dat je even het spel uitgaat omdat je het niet meer trekt. Je hoeft niet te zeggen waarom je code rood hebt gegeven tenzij je dat zelf wilt.

Tijd stop – Op elk moment dat er een onveilige situatie is (mentaal of fysiek) kan iedere speler tijd stop roepen. Leg het spel even stil, bespreek de situatie, distantieer je als dat nodig is.

Op ieder moment van de dag kun je je melden bij het spellokaal met vragen, opmerkingen, om te spuien of om even rust te pakken. Er is bij ieder moment ook een vertrouwenspersoon aanwezig.

Het maakt niet uit of er iets is gebeurd of niet, hoe lang geleden, of je termen geroepen hebt of niet: je bent in het spellokaal altijd welkom als je (even of lang) het spel uit wil.

WAARSCHUWINGEN EN ELKAAR WAARSCHUWEN

Wanneer je ziet/merkt dat iemand zichzelf of anderen in gevaar brengt, waarschuw diegene dan. Om duidelijk te maken dat de waarschuwing buitenspels is, kan de term "Tijd stop" gebruikt worden. Aarzel niet om de spelleiding in te schakelen als je denkt dat het nodig is, maar wacht vooral niet op spelleiding als het urgent is.

Spreekt iemand je aan op onveilig gedrag? Hou dan op met wat je deed, ga niet in discussie, ook al was het onterecht. Bespreek elders, liefst in het spellokaal, de situatie.

Is iemand die spelbedervend of blijvend/opzettelijk onveilig bezig, waarschuw dan (ook) de spelleiding. We zullen diegene dan eerst waarschuwen. Bij de tweede waarschuwing wordt iemand een uur lang uit het spel gehaald om even af te koelen. Een derde overtreding betekent dat je het evenement moet verlaten. In de geschiedenis van Arcana is dat laatste nog nooit voorgevallen. Wij zijn van plan dat zo te houden.

TIJD IN HET SPEL

Tijdens het spel is er sprake van verdichte tijd; dat wil zeggen dat dingen sneller gaan en minder tijd kosten dan de realiteit (het helen van wonden bijvoorbeeld). Dit houdt de vaart in het spel.

TIJD TUSSEN TWEE EVENEMENTEN

In de weken na het evenement stuur je jouw verslag in. Dit verslag wordt gebruikt als input voor de ontwikkelingen van je personage.

Er zijn mensen fanatiek hun avonturen tussen de evenementen in beschrijven. Als je wil dat we het verwerken in de ontwikkeling van jouw personage, laat ons dan weten wat er speelt. Wij beschrijven de voortgang van jouw personage, maar altijd in overleg met jou. Soms zullen we de buitenspelse ontwikkelingen niet kunnen (of willen) verwerken: het moet bijvoorbeeld passen in het totale spelverloop. Suggesties die korter dan 4 weken voor het evenement worden ingeleverd kunnen in ieder geval niet meer verwerkt worden. De kerngroep geeft een deadline aan.

De tijd die er binnenspels tussen de evenementen verstrijkt kan variabel zijn. Hierover word je op tijd over geïnformeerd, normaliter zal de tijd echter één op één met de huidige datum vooruit gaan, dus een evenement dat buitenspels over een jaar plaatsvindt, zal ook over één jaar plaatsvinden voor jouw personage.

BINNENSPELSE EN BUITENSPELSE BEZITTINGEN

Binnenspelse bezittingen zijn verhandel- en steelbaar (blauwdrukken, smaragden, handelswaren, bizarre objecten). Buitenspelse bezittingen zijn dat niet (iemands kleding, portemonnee, gsm, etc...). Ook (delen van) kostuums, wapens en gereedschappen (vaak door deelnemers zelf meegebracht) mogen niet gestolen worden.

Neem bij twijfel (vóór het stelen) contact op met de spelleiding of met je medespeler. In dit geval is het beter om toestemming te vragen i.p.v. te smeken om vergiffenis. Het belangrijkste is dat iedereen aan het einde van het evenement weer met zijn eigen (onbeschadigde) spullen naar huis gaat.

2. VECHTEN: EEN KWESTIE VAN EER, LEVEN EN DOOD

COURAGE

Courage geeft het verschil weer tussen gezond, gewond en zwaargewond. Het is de levenskracht van een personage. Iedereen heeft 3 courage punten.

Bij 3 punten Courage ben je kerngezond.
Bij 0 punten Courage kun je niet meer bewegen.

Alle punten daartussen speel je gewoon uit, je lijdt pijn en/of kunt een ledemaat moeilijk gebruiken.

Courage kan verloren worden op de volgende manieren:

- Een slag van een wapen haalt 1 punt Courage weg.
- Een schot van een vuurwapen haalt 2 punten Courage weg.
- Vergif kan 1 of 2 punten Courage weghalen, afhankelijk van type.

Je begint een evenement altijd met je maximale hoeveelheid Courage.
Er is geen telmechanisme/boekhoudsysteem voor Courage. Speel dit lekker uit.

GEEN COURAGE MEER

- Een personage zonder Courage kan niet meer bewegen en valt neer, maar hoeft niet bewusteloos te zijn (dat mag uiteraard wel).
- Een personage met de vaardigheid Farmacie kan je weer oplappen.
- Als je geen Courage meer hebt, ben je niet dood. Je kunt wel vrij gemakkelijk vermoord worden. De tegenstander kan het slachtoffer nog een slag toe te brengen met een wapen (coup de grace). Dit kan niet onbewust of per ongeluk gebeuren. Heb je nog je Bonne Chance? Dan is dit is het moment om hem in te zetten.
- Het is niet oneervol om een gevallen vijand te vermoorden, maar wel illegaal! Zijne Majesteit zal het ten zeerste afkeuren en zal meestal besluiten een moordenaar te verbannen van zijn hof.

GENEZING VAN WONDEN

Courage kan verhoogd worden met de hulp van de vaardigheid Farmacie.

Een personage met de vaardigheid Farmacie (vaak een arts of apotheker) heeft de kennis en benodigdheden om verwondingen te verzorgen en aan te pakken. Per 5 minuten uitgespeelde verzorging mag je 1 punt Courage bijtellen. Tijdens deze genezing kun jij jouw eigen vaardigheden niet gebruiken.

PANTSER

PANTSER IS PUUR DECORATIEF EN BIEDT GEEN EXTRA BESCHERMING. WEL ZIET HET ER HEEL ERG STOER UIT, DUS WE RADEN DAT VAN HARTE AAN.

FINI

Op ieder moment mag een personage in een gevecht opgeven door de woorden "**Fini!**" te roepen en zijn wapen te laten zakken, of zijn armen in de lucht te doen, of op een andere manier overduidelijk aangeven dat hij niet meer mee doet. In geval van twijfel telt het personage nog steeds als een combattant. Het is niet oneervol om je over te geven.

- Een personage wat zich over geeft mag niet meer meedoen in het huidige gevecht.
- Een personage aanvallen dat "Fini!" heeft geroepen wordt als oneervol beschouwd.

DE DOOD V.S. BONNE CHANCE

"Mijn Heer ! Goddank, u leeft ! Maar hoe ? Ik zag met eigen ogen hoe die snoodaards u over de klif heen dreven." "Als door een wonder bleef ik aan een uitstekende tak hangen. Ik kon me rustig op een plateau laten zakken. Daarna wist ik door de grotten te ontsnappen. Laten we het dan nu over jouw verraad hebben, mijn beste Fougas. En Garde!"

We willen graag cineastisch spel. Wil dat zeggen dat een speler nooit dood kan? Nee. Sterker nog, als je dat (liefst vóór het evenement) met elkaar en/of de kerngroep kunt afstemmen vinden we het geweldig als je heroïsch/dramatisch ten onder gaat.

Het einde van een leven heeft binnen Belvedère altijd grote impact.

In dit genre hebben helden vaak meer geluk dan wijsheid. Daarvoor hebben we de Bonne Chance. Met Bonne Chance kan een personage één keer in zijn leven op miraculeuze wijze aan de dood ontsnappen. Elk personage krijgt een Bonne Chance bij zijn introductie. Wees er zuinig op. Als jij jouw Bonne Chance hebt verspeeld, dan heeft jouw personage zijn geluk opgebruikt.

Dreigt je personage om het leven te komen, maar denk jij dat hij het zou overleven?

Presenteer zo snel mogelijk je Bonne Chance aan de dader (als deze aanwezig is, anders aan een spelleider).

Je personage ontsnapt de dood ternauwernood. Bedenk een wending in het verhaal. Speel dit op een leuke manier uit samen met de "moordenaar." "Maar mijn doos met snuiftabak zat precies op de plek waar de kogel me had moeten raken. Verdorie, nu is mijn erfstuk beschadigd." Meld je daarna bij het spellokaal, liefst samen.

Soms is het leven, of je vijand, wreder dan al het geluk in de wereld:
Twee personages kunnen hun Bonne Chance uitgeven om ervoor te zorgen dat het slachtoffer alsnog overlijdt. Let op: de daders vinden de dood van die ander dus meer waard dan de kans om hun eigen leven ooit te redden. Ze verspelen letterlijk hun eigen overlevingskansen om hun slachtoffer te vermoorden. Zoveel vastberadenheid wordt door het lot beloond.

Lever de besteedde Bonne Chance in bij het spellokaal

Je kunt er als speler natuurlijk ook voor kiezen om gewoon het loodje te leggen. Meld je bij het spellokaal voor een reserverol en/of een welverdiende pauze.

Uiteraard kun je tussen evenementen door of tijdens het spel ook afspraken maken met spelers en/of de spelleiding over het al dan niet overleven van een personage bij een eventuele moordaanslag. Dat leidt tot mooier, vloeiender spel en meestal tot minder frustratie bij alle betrokkenen.

VERBANNING VAN HET HOF

Als je personage het heel gortig maakt, of verdacht wordt van het gortig maken, dan kan Zijne Majesteit een personage van het hof verbannen. Het personage is effectief uit het spel, aangezien heel Frankrijk hem vanaf nu zal negeren. Je personage krijgt de tijd om zijn biezen te pakken, vaarwel te zeggen aan bondgenoten, en daarna te verdwijnen. Een speler wiens personage verbannen is, moet een nieuw personage gaan spelen. Bonne Chances helpen niet in deze situatie.

Je zou na het lezen van de laatste twee paragrafen kunnen denken dat iemand wegwerken door middel van verbanning doeltreffender is dan hem te vermoorden. Dat klopt. Ook hier geldt: heb je serieuze plannen in die richting, overleg dat dat met de speler en/of met de spelleiding.

ZAKEN OP DE SPITS DRIJVEN

Verraad, draaikonterij, bekvechtende adel, koel berekende intriges en opvliegende heethoofden. Spelen is leuk als de boel (op zijn tijd) escaleert. Wij zijn vóór spel dat zaken op de spits drijft, waarbij geen blad voor de mond wordt genomen en/of waarbij de messen niet alleen geslepen maar ook getrokken worden (buiten en veilig). Over het algemeen is spel leuker als mensen risico's nemen waarbij ze alles op het spel zetten dan dat je je mening voor je houdt en al je geheimen goed verborgen. Wat ons betreft dus: liever met gestrekt been er vol in dan schouderophalend aan de kant.

3. INVLOED: MANIPULATIE AAN HET HOF

Bij Belvedère wordt er gespeeld aan het hof van de Franse koning. Het feit dat je het zover hebt geschopt betekent dan ook dat je je geen zorgen meer hoeft te maken over je dagelijkse beslommeringen. De koning voorziet in je dagelijkse behoeften, dus geld doet er vrij weinig toe.

Iedereen aan het hof heeft wel middelen tot zijn beschikking om zijn invloed voelbaar te maken buiten zijn eigen persoon. Echter is ook binnen adellijke kringen niet iedereen gelijk. Er is nu eenmaal verarmde adel en er zijn lieden die hun macht hebben vergaard door liegen en bedriegen, om maar een voorbeeld te noemen.

INVLOED

Aan het begin van ieder evenement mag een personage een invloed kiezen.

Je kunt kiezen uit de volgende invloedsgebieden:

- **Connecties:** Je kent mensen die kennis hebben van zaken of mensen.
- **Chantage:** Je hebt simpelweg vuile was over anderen.
- **Geld:** Je hebt toegang tot geld of spullen van waarde. Fortuinen aan geld, maar ook bepaalde ondernemingen en vastgoed kunnen hier onder vallen.
- **Legermacht:** Je hebt toegang tot fysieke pressie en oorlogstuig, waaronder legers, schepen en productiemiddelen.

Invloeden kunnen verhandeld worden. Aan het einde van het evenement vergaan invloeden die niet uitgegeven zijn. Het volgende evenement kies je weer een nieuwe invloed.

INVLOED UITOEFENEN

Invloed kan ingezet worden om:

- Een project te sponsoren
  of
- De domeinvaardigheid van een invloed te gebruiken

Iedere invloed heeft een domeininvloed die bij deze invloed hoort.
Deze wordt apart genoemd bij iedere invloed.

Invloeden worden gerepresenteerd door *buitenspelse* kaarten. Speel de uitwisseling van invloeden uit. Vraag niet om kaartjes, maar vraag of iemand zijn invloed voor jou wil inzetten.

"Kent u wellicht nog mensen die…" "Zou u willen investeren in…" "Ik hoor dat u bijzonder overtuigend bent…"

INVLOED: CONNECTIES

Als je Connecties hebt, dan ken je mensen kent die mensen kennen.

Connecties kunnen projecten sponsoren die vereisen dat er samenwerking is of waar diplomatie vereist is.

Domein Invloed: Tafelschikking: Het is (alleen) voor iemand met de vaardigheid Courtier mogelijk om de connecties invloed te gebruiken om mensen een andere zitplaats aan tafel te geven. Dat is iemand anders dan jezelf of de koning. Het is iemand van hetzelfde geslacht als de persoon met wie je wisselt. En uiteraard kun je iemand anders vragen om zijn invloed aan te wenden om jou van een andere plek te voorzien.

Wil je leden van de koninklijke familie (niet de koning) of iemand van een ander geslacht wisselen of een wijziging terugdraaien dat kost dat twee tot drie connecties, afhankelijk van de impact van de wissel.

Je wendt je invloed aan bij de majordome die over de tafelschikking gaat. De majordome kan ook besluiten om te onthullen wie een tafelschikking heeft aangepast op welke manier, maar een discrete bediende zal dit natuurlijk nooit doen.

INVLOED: CHANTAGE

Je hebt toegang tot feiten die het leven van andere mensen behoorlijk zuur kunnen maken. Informatie die je zelf hebt, of mensen die je kent die dat wel voor je regelen.

Chantage wordt gebruikt om projecten te sponsoren die subtiliteit en spionage vereisen.

Domein Invloed : Dwarsbomen: Het is mogelijk om de chantage invloed te gebruiken om een project te dwarsbomen. Een chantage invloed dat op deze manier wordt uitgegeven vereist dat er nog 2 willekeurige extra invloeden nodig zijn om een project mogelijk te maken. Deze vaardigheid kan net zo lang worden ingezet tot een project aan de koning is aangeboden! (in de praktijk: bij het spellokaal) Om de chantage op deze manier te gebruiken kan deze persoonlijk worden overhandigd aan de beheerder van het project, maar het is ook mogelijk om dit via een spelleider discreet te regelen.

INVLOED: GELD

Pecunia non olet. Geld is een zeldzaam goed in Frankrijk en helaas ook een noodzakelijk goed. Geld wordt gebruikt om projecten te sponsoren die een investering nodig hebben.

Geld moet rollen: Geld kan ieder soort project sponsoren en kan worden gebruikt in plaats van iedere andere invloed.

Op dit moment bepaalt de Eerste Minister Concino Concini wie binnen Frankrijk gebruik mag maken van deze invloed. Gelukkig zijn er nog anderen die nog een kleine invloed hebben over de uitgaven van de schatkist.
Je kunt deze invloed alleen nemen met toestemming van de Eerste Minister of met de zegening van bepaalde lieden die nog beperkt toegang hebben tot de schatkist.

INVLOED: LEGERMACHT

Helaas staat de burgeroorlog nog vers in het geheugen van Frankrijk, en zorgen legers voor ontzag en vrees in de gemiddelde burger. Legermachten worden gebruikt om projecten te sponsoren die mankracht, orde, regelmaat of gewoonweg geweld nodig hebben.

Domein invloed: Legermachten: Een legermacht invloed kan worden aangewend om op de overzichtskaart van Frankrijk een aantal legereenheden te verplaatsen. Naarmate er meer legereenheden zijn verplaatst, kunnen er per invloed minder eenheden verplaatst worden. Eenheden die door invloed van een persoon verplaatst worden, dienen tegelijk verplaatst te worden.

Er zijn diverse doelen die door middel van legers bereikt kunnen worden. Deze doelen worden gepubliceerd en bij legerkaart gelegd. Als deze doelen vervuld worden dan kan dat binnenspelse gevolgen hebben (zoals oorlog of de ontzetting van een belegerde stad).

PROJECTEN

De invloedrijkste lieden aan het hof hebben altijd een lopend project. Projecten beïnvloeden Frankrijk en het hof: er is altijd wel één of andere zeevloot die Louis graag wil bouwen of een kamer van het paleis die ingericht moet worden. Deelnemers kunnen ook projecten voorstellen. Indien ze de juiste vaardigheden ervoor hebben, kunnen ze ook een project leiden: bijvoorbeeld de vaardigheid Architectuur voor de aanbouw van een nieuwe vleugel of de vaardigheid Meesterwerk voor een standbeeld van de koning in hun thuisprovincie.

Uitvindingen, verbeteringen van streken en de opbouw van legermachten zijn allemaal projecten.

- Voor ieder project is een bepaalde hoeveelheid invloeden nodig om deze te voltooien en ieder project heeft een effect op Frankrijk, de spelwereld of het hof.
- Aan het begin van ieder evenement wordt bekend gemaakt welke projecten er zijn en wat het effect is bij voltooiing.
- Het kan zijn dat er niet genoeg invloed in het spel is om alle projecten te volbrengen.
- Een project heeft een manifest, dat wordt bijgehouden door de projectleider, of een vertegenwoordiger van de koning, in het geval van een koninklijk project.
- Het manifest beschrijft in binnenspelse termen het doel van het project en wat het verwachte voordeel van het project is.
- Het manifest wordt, in het geval van een spelersproject, opgesteld door de spelleiding en de speler samen. (zie de volgende paragraaf)
- In het manifest wordt buitenspels aangegeven hoeveel en welke invloeden er vermoedelijk nodig zijn voor het project.
- Het kan ook zijn dat bepaalde personen nodig zijn om het project tot een goed einde te brengen. Dit staat specifiek vermeld. Als deze personen zich aanmelden voor een project, zorgen zij er in sommige gevallen voor dat er minder invloeden nodig zijn om het project te voltooien. Iemand die op deze manier meewerkt aan een project (dus één van de genoemde personen) heeft in de periode tussen de evenementen in weinig tijd voor andere zaken, omdat hij te druk bezig is met het project kan hij zijn vaardigheden niet wisselen (zie hoofdstuk 6 Vaardigheden over het wisselen).
- Betuig je steun aan een project door je handtekening onder het manifest te zetten.
  Lever je invloed in bij het spellokaal.

Als een project genoeg steun heeft, dan moet het manifest aangeboden worden aan de koning, die zijn waardering over het project zal uiten. Een project hoeft niet binnen één evenement rond te zijn. Eerder verzamelde invloeden vervallen echter en de hoeveelheid invloed benodigd kan veranderen tussen evenementen.

EEN NIEUW PROJECT AANDRAGEN

Mail uiterlijk één maand voor het evenement de spelleiding (kerngroep_belvedere@arcana.nl) met jouw idee voor een project.

STATUS

De invloedrijke leden van het hof van Louis kunnen een lid van het hof aandragen tot verheffing tot een hogere stand van adel. De koning is meestal geneigd om mee te gaan met verheffing als zijn adviseurs en getrouwen hem hiertoe aansporen.

Personages komen meestal het spel binnen als Seigneur of Dame, maar het kan zijn de spelleiding een hogere titel verleent, als dat bij het personage past.

De rangen aan het Franse hof, in volgorde zijn:

- Prince/Princesse,
- Duc/Duchesse
- Marquis/Marquise
- Comte/Comtesse
- Vicomte/Vicomtesse
- Baron/Baronesse
- Chevalier/Chevalière
- Seigneur/Dame

Een titel is een serieuze zaak en brengt een uitgebreide verantwoordelijkheid met zich mee. Niet alleen zitten er landgoederen en steden verbonden aan titels, het kan ook zijn dat Zijne Majesteit of zijn getrouwen belangrijke informatie toevertrouwen aan de bezitter van een titel. Ook wordt er meer verwacht van de leden van het hof met een titel.

POSITIE AAN HET HOF

Je positie aan het hof bepaald hoe dicht je bij de koning mag zitten tijdens ontbijt, lunch of diner. Deze plaatsing wordt voor het begin van het evenement bepaald.

Jouw rang aan het hof wordt bepaald door:

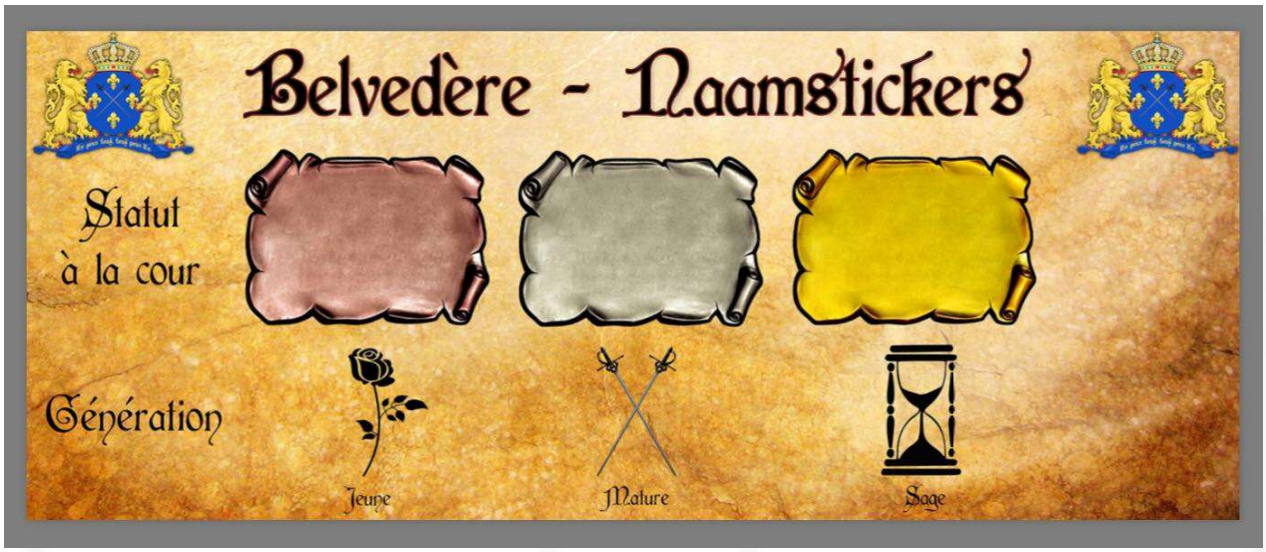
- Adellijke titels
- Aanzien door functie of handelen

Personages met de vaardigheid Courtier beschikken voor het evenement over een lijst met actuele posities. Ook kunnen zij met connecties (zie Invloeden) ervoor zorgen dat de tafelschikking aangepast wordt. Tijdens het diner worden er immers belangrijke zaken gedaan/besproken.

Iedereen aan hof kan wel ongeveer zijn eigen plek t.o.v. een andere hoveling bepalen. Om dat voor de spelers gemakkelijker te maken werken we met naamstickers. Buiten de naam en titel van een persoon kun je ook de generatie en leeftijd aflezen.

Status: Brons/Zilver/Goud: van laag naar hoog hoe aangezien iemand is aan het hof.

Generatie: Jeune/Mature/Sage: Jong/Volwassen/Wijs



"HET IS MAAR EEN DIENAAR/KUNSTENAAR"

Als je van adel bent zijn er altijd mensen om je heen. Andere adelijken, waar je voor op je hoede moet zijn. Maar ook mensen op de achtergrond zoals gardisten, musketiers, bedienden en kunstenaars. Voel je vrij om vertrouwelijke zaken en persoonlijk diepgaande gesprekken uitgebreid te bespreken en hooglopende ruzies te hebben waar dit soort lieden bij staan. Ze doen tenslotte slechts hun werk stilletjes en op de achtergrond. Negeer ze vooral (tenzij je iets van ze wil natuurlijk).

(Zo maak je spel voor anderen en blijven je prachtige momenten niet onopgemerkt/zonder gevolgen)

ZIJNE MAJESTEIT, HET SPELMECHANIEK

Het is een bewuste keuze dat de koning zo machtig is, in rol en speltechnisch, binnen Belvedère. De koning is een punt van stabiliteit aan het hof, en zonder hem zou het hof al snel vergaan tot chaos, terwijl buitenlandse machten en binnenlandse machtsworstelingen het land uiteen rijten.

Dit is gedaan omdat we een realistisch konkelend hof willen, waarin iedereen gericht is op het gelukkig houden van Zijne Majesteit, terwijl er allerlei zaken in de achtergrond spelen, die het daglicht niet kunnen verdragen.

Zijne Majesteit bepaalt onder meer de volgende zaken:

- wie er wel of niet welkom is aan het hof;
- hoe veel prestige bepaalde projecten opleveren;
- hoe hoog een personage in aanzien staat bij de koning;
- het laatste woord in wetsaangelegenheden;

en niet te vergeten: het lot van Frankrijk.

4. TECHNOLOGIE: ONTWIKKELING EN GROEI

Voordat je als speler enthousiast aan de slag gaat met het uitvinden van de interne verbrandingsmotor willen wij je waarschuwen. Niet alle technologie zal beschikbaar zijn.

Technologie in Belvedère is niet op het niveau van ware steampunk. Alleen de Britten en bepaalde randgroeperingen zijn bekend met deze technologie. De normale aandrijvingen in Belvedère zijn daarom specifiek uitermate efficiënte springveren en raderen of maken gebruik van levende wezens zoals paarden en menselijke spierkracht.

Er is daadwerkelijk meer geavanceerde technologie in de wereld dan hier ondergenoemd in de algemene lijst, maar deze is zeldzaam. Heb je een tof idee voor een machine/gadget ? Neem even (ruim) voor het evenement, liefst voor je gaat bouwen/kopen, contact op met de spelleiding. Dan kijken we samen of het past bij de setting en zo niet, hoe we het passend kunnen maken.

Alchemie en de medische wetenschap zijn in het grote Europa even ver als in de werkelijke geschiedenis. Deze vormen van wetenschap worden in allebei vertegenwoordigd in de vaardigheid Farmacie.

De volgende technologie is beschikbaar binnen Frankrijk vanaf het begin van het evenement:

- alle technologie en kennis die in het historische 1615 beschikbaar was
- de Vox
- luchtschepen
- Da Vinci-koper

De volgende technologie bestaat als prototype in Frankrijk, maar is moeilijk te verkrijgen:

- bathyscaven
- alle varianten van het uurwerk
- les automates, waaronder de legendarische geautomatiseerde leeuw Ari van Leonardo da Vinci
- treinen

De volgende technologie is alleen bekend buiten Frankrijk, soms als prototype, soms als volledig werkend concept:

- elektriciteit en alle gevolgen daarvan
- robotica
- stoommachines
- cybernetica

De volgende technologie past niet binnen Belvedère:

- de ontbrandingsmotor
- volautomatische vuurwapens

Uitvinders, onthoud verder: knutselen kan prima tijdens het evenement, maar het echte bouwen van jouw uitvinding vindt plaats tussen de evenementen door. Je hebt hele werkplaatsen vol met jonge leerlingen en ervaren ambachtslieden die al het grondwerk voor je doen. Dit kost echter tijd en geld, daarom is iedere uitvinding in Belvedère een project. (Zie hoofdstuk 3 voor invloeden over hoe je een project uitvoert.)

5. EEN NIEUW PERSONAGE

In dit hoofdstuk wordt stap voor stap omschreven hoe een nieuw personage kan ontstaan.

STAP 1: ROL ZELF SCHRIJVEN OF AANMELDEN VOOR BESTAANDE ROL

Wanneer je daar behoefte aan hebt, is het scenarioteam altijd bereid om met je mee te denken over een personage dat een rol kan spelen in het verhaal. Laat ons zo vroeg mogelijk horen waarmee we je kunnen helpen.

Vertel ons wat jou leuk lijkt, met wie je graag wil spelen en van wat voor soort spel je blij wordt.

Heb je zelf een tof idee voor een (nieuwe) rol? Ga dan door met stap 2 en 3. En mail je concept vooral naar de kerngroep, we helpen je om het personage in te passen in het spel, de mensen en de setting.

STAP 2: CONCEPT EN ACHTERGROND

Begin met een basisconcept voor jouw personage. We hebben 5 stereotypen voor je beschreven ter inspiratie.

Artiste: Dit zijn uitmuntende artiesten, kunstenaars en ambachtslieden. Zij zijn degenen die in staat zijn om de wereld een stukje mooier te maken met hun harde werk. De Artiste is ook een waar *renaissance man* of vrouw, en laat zich zelden inperken tot maar één veld van studie, hoewel er zeldzame puristen zijn. Artistes zijn uitstekend in staat om kritiek te incasseren en om mogelijke geldschieters te fascineren en inspireren.

Combattant: Veel combattants aan het hof zijn lid van de Musketiers of de Rode Garde, maar ook jachtopzieners, generaals en spionnen kunnen zich rekenen tot deze klasse. Ze zijn een groep apart, want waar anderen zich redden met vooral hun tong, zijn de Combattants de mannen en vrouwen van daden.

Consultant: Iedereen kan soms wat wijze woorden gebruiken, zeker als ze uit de mond van een Consultant komen. Politici en spionnen mengen zich in deze groep, om samen het lot van la France en de rest van de wereld te bepalen – kostte wat het kost.

Ecclésiastique: Niet alles draait om spionage, geweld en wetenschap aan het Franse hof. Er zijn lieden aan het hof die zich bezig houden met het zielenheil van anderen – een zware taak in de wereld van Belvedère. Waar sommige Ecclésiastiques zich beroepen op een lang verleden en engelengeduld om zich door deze taak heen te worstelen, zijn er ook genoeg charlatans en huichelaars aan het hof die met valse beloftes een plek onder de adel hebben verworven.

Majordome: Ook al is iedereen aan het hof van adel, er is adel die regeert en adel die dient. De Majordome is meestal een trouwe bediende die zich bezig houdt met de sociale kant van het hof, door welbespraakt en weloverwogen zich naar de top te werken. Ook maîtresses en sommige politici rekenen zich tot de Majordomes. Hun woorden zijn als fluweel, maar ook met fluweel kun je iemand wurgen.

Een achtergrond bestaat uit 3 delen:

I Reden voor aanwezigheid

Er zijn altijd twee voorwaarden waarom jouw personage aan het hof aanwezig is:

1. Je hebt een goede reden om aan het hof te zijn.
2. Een prominent lid van het hof wil dat je aanwezig bent.

Geef duidelijk aan waarom jouw personage aan het hof aanwezig wil of moet zijn en wat hij het hof te bieden heeft. Er moet iets zijn wat hem er toe drijft om zich te begeven onder de groten van Frankrijk, zij het passie voor de natie, pure ambitie of omdat je vader je gestuurd heeft.

Zeker de leiders van de huizen (Le Monde hoofdstuk 5) worden als prominent aangemerkt en zullen zich omringen met familieleden en andere sympathisanten. De koning nodigt alleen bij hoge uitzondering iemand uit, en wordt daarom niet beschouwd als een standaard optie voor een patron.

II Herkomst

We spelen een natie van Fransen en dus komt je personage in beginsel uit Frankrijk**.** Omdat we met nadruk een Frans hof spelen, vinden we het het leukst als jouw personage ook Frans is. Niet Franse personages worden alleen op initiatief van de kerngroep geschreven.
Ieder personage spreekt Frans, de taal van de adel, de Lingua Franca. Ook kan iedereen, in basis, deze taal lezen en schrijven. Je mag er voor kiezen om niet te kunnen lezen en schrijven, natuurlijk.
Hoewel de Nederlandse taal wordt gebruikt voor zowel spraak als schrift is dit 'binnenspels' dus Frans. *Hen vei viendén die fransè accènte afleidànte*, dus je mag gewoon Nederlands praten, we spreken immers allen Frans, dus een accent is niet nodig. Nee, echt niet.

Vergeet niet aan te geven met welk adellijk huis je een binding hebt/zou willen. Aan het hof is het handig om ‘ergens’ bij te horen.

Wat is jouw religie ? Ben je Rooms-Katholiek of Hugenoot ? Het is de zeventiende eeuw, atheïsme or agnosticisme zijn dingen waar je aan overlijdt. Ook (zeker) als wetenschapper.

III Geheimen en zwakheden van jouw personage

Niemand is perfect. Ook jij niet. En jouw personage al helemaal niet. Geef bij jouw personage een aantal zwaktes, mysteries en geheimen aan. Deze geheimen en zwakheden zullen gebruikt worden door jouw personage te verweven met de spelwereld. Kijk je graag diep in het glaasje en heb je daardoor wel eens iemand vermoord in een duel of kan je geen nee zeggen tegen een vrouw die je om hulp vraagt? Verafgood je je sponsor of sta je enorm bij hem in het krijt? Heb je een onmogelijk liefde? Zwakheden zijn gaaf en geven leuk spel. Geef ons je zwakheden!

STAP 3: VAARDIGHEDEN

Voor vaardigheden geldt het volgende:

- Ieder personage mag uit maximaal 3 vaardigheden kiezen.
- Eén van de vaardigheden die je bij aanvang van je personage kiest, staat permanent vast. Dit is vaak de reden waarom je aan het hof bent.

Dit is een overzicht van de vaardigheden. Er staat ook een korte uitleg bij. In hoofdstuk 6 worden alle vaardigheden uitgebreider uitgelegd.

Vaardigheden	Uitleg
Architectuur	Geeft uitvoerige kennis over de locaties van Belvedère. Maakt het ook mogelijk om geheime gangen te zien en te gebruiken.
Beminnen	De kunst van de liefde. Geeft de mogelijkheid om een ander om zijn ware gevoelens te achterhalen. Zorgt dat mensen met een voorbereiden vaardigheid weer voorbereid zijn
Bewusteloos Slaan*	Met behulp van een ploertendoder is het mogelijk om anderen bewusteloos te slaan.
Bezig Houden*	Kan het doelwit voor een periode afleiden.
Biechten	Geeft de mogelijkheid om de biecht af te nemen en er achter te komen of iemand een zwaar geweten heeft. Zorgt dat mensen met een voorbereiden vaardigheid weer voorbereid zijn
Charmeren*	Onder vrienden en beminden wordt informatie open en eerlijk gedeeld. Ook soms tegen wil en dank.
Courtier	Geeft een uitgebreide uitleg over de adel, wie er in de gunst en uit de gunst zijn van de koning en wie er op de gastenlijst staan. Bovendien kun je als Courtier jouw invloed aanwenden bij de tafelschikking.
Dronkenmans-praat	Geeft de mogelijkheid om jezelf óf één ander te helpen om een vaardigheid voor te bereiden door samen aan de bar te hangen.
Farmacie	Kan medicijnen, giffen en tegengiffen vervaardigen.
Martelen	Geeft toegang tot uitgebreide en vergaande verhoortechnieken.
Meesterwerk	Een meesterwerk is een werk wat de aandacht van de koning waardig is en wat beloond zal worden met zijn zegening.
Misleiden*	De kunst van het een ander om de tuin leiden. Vervalsingen en leugens worden door deze vaardigheid zo geloofwaardig dat alleen een andere misleider ze zal herkennen.
Intouchable*	Deze vaardigheid maakt immuun voor Scherpe Tongen en charmeurspogingen.

Roddel & Achterklap	Je krijgt aan het begin van elk evenement een aantal kaarten met roddels en geruchten.
Saboteur	Mechanieken zijn makkelijker te slopen dan te maken. Deze vaardigheid laat je sloten, raderen, automata en vergelijkbare zaken onklaar maken zonder ze permanent en opzichtig te beschadigen.
Scherpe Tong*	Soms doen woorden gewoonweg pijn.
Schutter	Geeft toegang tot alle lange afstandswapens, van werpdolk en kruisboog tot musket. Geeft toegang tot alle vuurwapens
Veteraan	Negeert de eerste slag in een gevecht die de ontvanger aan ziet komen.
Wapenmeester	Wapenmeesters kunnen omgaan met alle slagwapens en bovendien ook twee wapens tegelijk gebruiken.
Woorden van Moed	Zij die het land leiden kunnen anderen aansporen tot actie. Dit is een vaardigheid die nooit geleerd kan worden. Deze vaardigheid kan niet genomen worden door normale spelerspersonages, maar is slechts beschikbaar voor bepaalde lieden aan het hof.

* Het gebruik van deze vaardigheid moet voorbereid zijn. Zie hiervoor hoofdstuk 6.

6. VAARDIGHEDEN

Dit hoofdstuk geeft een overzicht van alle vaardigheden en hoe die in de praktijk zijn toe te passen. Nieuwe personages beginnen met maximaal drie vaardigheden. We gaan ervan uit dat je zelf toepasselijke spullen mee neemt om je vaardigheden mee uit te kunnen spelen.

NIEUWE VAARDIGHEDEN LEREN

Een personage kan voor aanvang van ieder evenement één van de twee vaardigheden, die niet vast staan, bij personagecreatie uitwisselen voor een andere vaardigheid.

Een personage, dat een vaardigheid wisselt, is die vaardigheid niet vergeten; het geeft vooral aan dat het personage tijdens het komende evenement een andere interesse heeft dan voorheen.
"Oh ja, maar daar houd ik mij op dit moment helemaal niet meer mee bezig."
Je hebt dus (gedurende dit evenement) geen beschikking meer over de vaardigheid

JOIE DE VIVRE

Sommige vaardigheden kunnen niet te allen tijde gebruikt worden, die moet je voorbereiden door joie de vivre voor opdoen. Het gaat om

- Bewusteloos slaan
- Bezig houden
- Charmeren
- Intouchable
- Misleiden
- Scherpe Tong

Aan het begin van de dag heb je genoeg joie de vivre om iedere vaardigheid één keer te gebruiken.

Wil je de vaardigheid nogmaals van je vaardigheid gebruik maken, dan kan dat na een bezoek aan een minnaar (beminnen), biechtvader (biechten) of een drinkebroer/zus (dronkenmanspraat), zij zorgen ervoor dat je weer genoeg energie hebt om aan de slag te gaan.

Er is geen scorekaart of telmechanisme voor 'joie de vivre'. Speel je vaardigheid én het ontbreken aan de joie de vivre om hem te gebruiken gewoon lekker uit.

LIJST VAN VAARDIGHEDEN

Alle vaardigheden die door beginnende personages gekozen kunnen worden, zijn al eerder genoemd. In de volgende lijst staat de uitgebreide uitleg van hoe ze werken en eventueel hoe je ze uit kan spelen.

ARCHITECTUUR

"De muren hebben oren."

Architectuur geeft de mogelijkheid om:

- geheime gangen en deuren te zien en te gebruiken
- één ander personage door deze gangen te leiden

Architectuur staat voor kennis van bouwwerken: hoe structuur en vorm samen komt tot een geheel. Dit geeft je ook geweldig inzicht in hoe je door een gebouw kunt komen, evenals het vinden en gebruiken van geheime gangen, mechanismes en doorgangen.

Een geheime gang wordt aangegeven met een blauw/rood fleur-de-lis bord. Dit bord is een buitenspels object, maar een personage met Architectuur weet dat op die plek een gang is. Deuren gemarkeerd met een blauw/rood fleur-de-lis-bordje zijn geheime deuren en ook alleen zichtbaar en bruikbaar voor mensen die Architectuur hebben.

Je kunt gebruik maken van een geheime gang door minstens één hand op het bord te leggen. Een personage dat gebruikt maakt van een geheime gang is niet te zien, en zal genegeerd worden door andere spelers, mits hij niet te veel geluid maakt. Hij zit immers achter een muur in een geheime gang. *Als er anderen in dezelfde gang zijn kunnen die jou uiteraard wel zien.*

Je kunt één ander personage de geheime gang mee in nemen door zijn hand/arm vast te pakken en dicht bij je te houden.

BEMINNEN

"De liefde is de meest egoïstische van emoties." – Alexander Dumas, De Drie Musketiers

De vaardigheid Beminnen geeft de mogelijkheid om privé goed gezelschap van iemand te zijn en hem te voorzien van genoeg joie de vivre om zijn vaardigheden te gebruiken.

Tijdens het privémoment kan het personage met de vaardigheid buitenspels vragen naar de emotie van het doelwit over een bepaald onderwerp of persoon op dit moment. Vragen zoals "Wat zijn jouw gevoelens ten opzichte van mij?" en "Wat voor gevoel heb jij bij de plannen van Armand?" zijn prima vragen.

Na minstens tien minuten in een stil hoekje of privé doorgebracht te hebben met de minnaar mag de geliefkoosde een kaart trekken uit een kaartendek, zijn joie de vivre terugwinnen en de kaart weer terug stoppen.

Beminnen werkt alleen als deze vaardigheid vrijwillig door beide partijen wordt gebruikt. Gebruik van deze vaardigheid mag zonder vragen of opmerkingen altijd geweigerd worden.

BEWUSTELOOS SLAAN

"Bonk"

Met de vaardigheid Bewusteloos slaan is het mogelijk om lieden die dit niet aan zien komen neer te knuppelen. Raak hiervoor het slachtoffer op de achterkant van de nek met de speciaal hiervoor bestemde ploertendoder. Als het doelwit de klap niet aan heeft zien komen, zal hij voor vijf minuten bewusteloos blijven, of tot iemand hem ruwhandig wakker maakt. Als het doelwit de klap wel aan ziet komen, tja…

Bewusteloos slaan werkt niet tijdens een gevecht.

Voor deze vaardigheid heb je Joie de Vivre nodig.

BEZIG HOUDEN

"Zeg nou zelf, zoiets u heeft toch nog nooit gezien?"

Met deze vaardigheid is het mogelijk om een persoon gedurende vijf minuten af te leiden, te vervelen of bezig te houden, mits je wel een goed verhaal of onderwerp hebt. Als je de aandacht van het slachtoffer hebt, gebruik je het volgende woord aan het begin van een zin:

"Regardez!"

Het slachtoffer zal voor minimaal vijf minuten je aandacht hebben, of tot je verhaal op is, afhankelijk welke voorwaarde eerder van toepassing is. Zelfs ook al breekt de grootste vechtpartij in de geschiedenis van Frankrijk uit, dan zal de luisteraar alleen oren hebben voor het verhaal zolang deze vaardigheid werkt.

Voor deze vaardigheid heb je Joie de Vivre nodig.

BIECHTEN

"Iedereen weet dat God de dronkaards en de geliefden beschermt." – Alexander Dumas, De Drie Musketiers

De vaardigheid om te biechten geeft de mogelijkheid om de biecht af te nemen. De biecht wordt afgenomen door middel van een privégesprek tussen biechtvader en biechtende.

Tijdens deze biecht moet de biechtende aan de biechtvader binnenspels een zonde toegeven waar hij zich schuldig aan heeft gemaakt. Ook geeft de speler, buitenspels, toe aan de biechtvader of hij zich ook daadwerkelijk schuldig voelt over deze zonde.

De biechtvader geeft daarna een advies voor de biechtende.

Daarna kan de biechtende een kaart trekken uit een kaartendek, zijn joie de vivre terugwinnen en de kaart weer terugstoppen.

Een biechtvader kan niet bij zichzelf biechten.

CHARMEREN

"Ik ga er van uit dat u zeer aardig bent, maar u zou pas echt charmant zijn als u weg zou gaan."
– Alexander Dumas, De Drie Musketiers

Als charmeur kun mensen voor het komende uur voor jou winnen. Zo erg zelfs, dat deze persoon jou als zijn beste vriend ziet, mits je hem ook als een vriend behandelt. Het doelwit heeft voor het komende uur alles voor jou over, of in ieder geval, alles wat hij over zou hebben voor zijn beste vriend. Even die kleine dienst bewijzen is geen probleem, maar als je iemand vraagt om iets te doen wat hij zelfs voor zijn beste vrienden niet zou doen, dan kan hij nog steeds weigeren.

Om Charmeren te gebruiken dien je één-op-één een gesprek met het doelwit aan te gaan, zonder afleidingen, en de volgende woorden te gebruiken:

"Enchanté, mon chèr/"Enchanté, ma chère"

Hierna is het doelwit voor het komende uur je beste vriend.

Voor deze vaardigheid heb je Joie de Vivre nodig.

Iemand kan met Intouchable jouw charmeoffensief negeren: daar is hij niet gevoelig voor. Hij zal jouw poging dan ook beantwoorden met "Quoi?!".

COURTIER

"Dus, zoals u ziet is het zeer logisch dat we de markies aan tafel niet naast Hare Hoogheid zetten, maar dat we er voor kiezen om hem tegenover de comtesse te plaatsen, zodat haar bloedvete met de barones minder kans heeft om tot…onregelmatigheden te leiden."

Je kent de groten van de wereld en herkent hun zegels en wapens direct.

Voor ieder evenement krijgt het personage met Courtier een lijst van verwachte gasten aan het hof, een beschrijving van de gasten en hun status aan het hof.

Courtiers zijn ook de enige personages hun invloed kunnen inzetten om de positie van anderen in de tafelschikking voor het diner aan te passen.

DRONKENMANSPRAAT

"Meer wijn!"

De vaardigheid dronkenmanspraat helpt om je Joie de Vivre terug te krijgen óf om iemand anders daarbij te helpen. Jij en je goede vriend hangen (10 minuten) aan de bar, nemen een –binnenspels alcoholisch- drankje en even lijkt de wereld een stukje beter dan daarvoor. En een tikje minder helder.

Je kunt voor jezelf óf voor de ander een kaart trekken uit een kaartendek, joie de vivre terugwinnen en de kaart weer terugstoppen. Spreek vantevoren af wie de joie de vivre terugkrijgt. Je mag dronkenmanspraat ook langer toepassen. Meer tijd, meer drank, meer joie de vivre. Bedenk wel: hoe langer je drink, hoe dronkener je wordt.

Is je personage geheelonthouder? Dan kun je beter biechten of beminnen.

"Ik zweer het u, bloedzuigers zijn echt hét middel tegen deze malaise."

Farmacie geeft de volgende vaardigheden:

- Kennis van de medische wetenschap op dit moment
- Kennis van ziekten
- Kennis van giffen
- Kennis van antigiffen
- De mogelijkheid om een ander personage te genezen

Door jouw kennis en vaardigheden beschik je over de mogelijkheid om medicijnen, giffen en tegengiffen te vervaardigen en om anderen te genezen. Ook (misschien vooral) als mensen helemaal geen courage meer hebben.

Genezen
Per vijf minuten doorgebracht met een medicus is een personage genezen voor 1 punt Courage aan fysieke verwondingen. Genezing helpt niet tegen gif!
Alleen met genezen kun je iemand van 0 courage weer op de been helpen
Speel deze vijf minuten aan behandeling uit. Poeders, vloeitjes en andere snuisterijen komen altijd bij het genezingsproces in het spel. Je kunt nooit iemand genezen zonder er moeite voor te doen. Het personage dat genezen wordt kan tijdens het proces geen vaardigheden gebruiken.

Gif en antigif
Gif is een vernuftig middel. Er is invloed nodig om aan de juist ingrediënten te komen voor een potent gif. Giffen kunnen op ieder moment tijdens het spel opgehaald worden bij het spellokaal in ruil voor de juiste invloed. Het soort invloed dat aangesproken wordt, bepaalt ook het type gif en welke effecten dat heeft.

*Connecties – Slaapmiddel***:** Dit gif brengt het slachtoffer meteen in een diepe slaap gevuld met nachtmerries. Het slachtoffer verliest alle joie de vivre door deze nachtmerries. Het slachtoffer ontwaakt uiteindelijk vanzelf, maar kan ook eerder wakker gemaakt worden, bijvoorbeeld met een klap in het gezicht. Daarna zal hij moeten biechten, beminnen, zuipen of gokken om weer een beetje zichzelf te zijn.

Chantage – Waarheidsserum: Dit gif zorgt er voor dat het personage zijn gedachte hardop uit. Het slachtoffer zal voor het komende kwartier al zijn gedachten spuien. Initieel zal het slachtoffer dit niet door hebben, maar soms is het mogelijk hem of haar er op te wijzen. Dit zal niet de werking van het gif teniet doen, maar kan misschien de schade beperken…

Geld – Antigif: Dit is geen gif, maar een geneesmiddel. Het heft het effect op van ieder gif, maar kan schade die al is opgelopen niet genezen.

Legermacht – Schade: Het slachtoffer wordt onwel met mogelijk de dood als gevolg. Iedere vijf minuten dat het slachtoffer blootgesteld is aan dit gif verliest hij of zij één punt Courage, tot een antigif is toegediend. Als het personage op 0 Courage staat, dan blijft dit gif nog steeds actief, en zal het ook bij herstel van Courage weer zijn sinistere werk voortzetten, tot een antigif is toegediend.

Toedienen en bewaren
Ieder personage kan gif toedienen, dus ook personages zonder deze vaardigheid! In dat geval heb je alleen geen flauw idee wat je doet, dus ook niet of iemand je ander gif gebruikte dan je dacht.
Om een gif toe te dienen moet je de gelegenheid hebben gehad om de dosis toe te dienen. Je moet de handeling van het openen en leeggieten uitvoeren. In de praktijk laat je het flesje overigens dicht.
Je doet dus alsof.
Meerdere verschillende giffen kunnen tegelijk toegediend worden. Effecten van meerdere keren hetzelfde gif "stapelen" niet.
Als een gif succesvol is toegediend, dan kan dit via een spelleider bekend gemaakt worden aan het slachtoffer.
Zolang een personage de vaardigheid Farmacie bezit mag dit personage giffen bemachtigd op voorgaande evenementen meenemen. Personages zonder Farmacie zijn niet in staat om de giffen houdbaar te houden en kunnen deze niet meenemen.

MARTELEN

"Dus, klein vogeltje, zing eens voor mij."

Foltering is een kunst met een lange geschiedenis, vooral bedoeld om antwoorden te krijgen. Martelen zorgt ervoor dat je antwoorden krijgt.

Het slachtoffer dient tijdens het gebruik van de vaardigheid weerloos te zijn. Vijf minuten grondig overhoren, en één punt Courage in mindering zorgt ervoor dat het personage, onder luid geschreeuw, eerlijk antwoord zal geven op een vraag gesteld door de folteraar.

Deze vaardigheid kan meermaals gebruikt worden op het slachtoffer, maar dan zal het antwoord op de vraag meestal het laatste zijn dat het slachtoffer zegt. De koning keurt het af als hij vrienden van hem luidkeels in pijn hoort schreeuwen en martelen laat over het algemeen sporen na op het slachtoffer.

Een slachtoffer van deze vaardigheid zal permanent een litteken hebben.

MEESTERWERK

"Maar waarom glimlacht ze zo mysterieus?"

Meesterwerk is de vaardigheid die aantoont dat jouw personage iets toonaangevends heeft gedaan voor Frankrijk, en dus de wereld, op wetenschappelijk, filosofisch of kunstzinnig vlak.

Meesterwerk stelt je in staat om:

- een hogere positie aan het hof te bemachtigen;
- een mening over een filosofisch of wetenschappelijk vraagstuk door heel Frankrijk bekend te maken;
- om een wereldveranderend cultureel werk te maken;
- iedereen te doen praten over jouw laatste prestatie;
- het hof voor vijf minuten volkomen af te leiden.

Personages met de vaardigheid Meesterwerk krijgen het recht om voor de koning een presentatie te geven van hun prestatie, waarbij het vereist is dat er ook een fysieke representatie van dit werk aanwezig is. Zij het een schilderij, een boek, een blauwdruk voor een kathedraal, of een uitnodiging voor de opvoering waar Zijne Majesteit voor is uitgenodigd.

Zijne Majesteit zal gegarandeerd voor minstens vijf minuten naar de uitleg over het meesterwerk luisteren. Zelfs een heftige knokpartij in dezelfde ruimte kan hem niet afleiden. Tijdens de presentatie mag de maker van het Meesterwerk ook de zaal aanspreken en daarbij een openbaar bekende groep definiëren die in één woord te vangen is. Hij begint de aanhef met:

"Écoutez-moi!"

Gevolgd door de groep, dus bijvoorbeeld: "Écoutez-moi vrienden!"
"Aanwezigen!", "Fransen!" of "Edellieden!" zijn allemaal geldige groepen. "Spionnen!" is dat niet, omdat spionnen geen openbaar bekende groep is.

De aangesproken lieden zullen ook voor de duur dat Zijne Majesteit aandacht besteedt aan de presentatie alleen maar op de presentatie letten. a de presentatie zal het Meesterwerk door heel Frankrijk besproken worden en mag de presentator zijn eigen positie aan de dinertafel veranderen alsof hij een invloed daarvoor heeft uitgegeven. Dit moet hij doorgeven aan de majordome die de dinertafel beheert.

De voordelen van Meesterwerk komen pas in het spel na en tijdens het presenteren van het Meesterwerk. De presentatie mag maar één keer worden opgevoerd per evenement.

MISLEIDEN

"Alle valsheid is een masker en hoe goed het masker ook is, met een beetje aandacht zullen we altijd in staat zijn om het ware gezicht te zien." – Alexander Dumas, De Drie Musketiers

Misleiden geeft de mogelijkheid om:

- iemand een leugen te laten geloven;
- een vervalsing te maken;
- marteling te weerstaan;
- andere leugens te herkennen.

Bedrog en regelrechte leugens komen regelmatig voor aan het hof van Louis. Een personage dat gebruik maakt van deze vaardigheid kan een ander een complete onwaarheid *tijdelijk* doen geloven.

Na het uiten van het woord **"Vraiment!"** zal het doelwit de leugen, die verteld wordt, voor het komende uur volledig geloven. Of tot iemand de leugen op een geloofwaardige wijze kan tegenspreken of zelfs het tegendeel van de leugen kan bewijzen. De leugen "De koning is eigenlijk een gigantisch konijn" wordt vrijwel meteen ontkracht, maar "Armand is eigenlijk van plan je te vermoorden" zal iets langer in stand houden. Het slachtoffer onthoudt wie de leugen heeft verteld, dus hij kan maar beter niet uitkomen.

Deze vaardigheid kan ook gebruikt worden om een vraag van één martelpoging te weerstaan door een leugen te vertellen als het antwoord. Misleiden geeft ook toegang tot het maken van vervalsingen en het herkennen daarvan. Het vervaardigen van een vervalsing is een tijdrovend proces. Alle puntjes op de i moeten worden gezet, elke zinsnede moet kloppen. Deze vaardigheid geeft je ook de kennis om andere vervalsingen te herkennen.

Een personage dat zelf deze vaardigheid heeft is immuun voor de misleiding.
Voor deze vaardigheid heb je Joie de Vivre nodig.

INTOUCHABLE

"Woorden zullen mij niet deren."

Als een speler een zin eindigt met Vache! Of begint met Enchanté Mon Cher/Ma Chere dan kan je dat negeren.

Om de ene of de andere reden deren Charmeren en Scherpe tong je niet. Het maakt niet uit of dat komt omdat je zo zelfverzekerd bent of je het echt niet snapt omdat jouw personage gewoon niet zo gevat is. De woorden gaan gewoon aan je voorbij, glijden van je af. Om je tegenspeler te laten merken hun woorden geen effect hebben, 'pareer' je hun dappere poging met het woord:

"Quoi?!"

De vaardigheid heeft dan geen effect. De Scherpe Tong blijft nog steeds een belediging dus een eervol personage zal nog steeds een duel aan willen gaan, maar zijn joie de vivre van dat moment blijft onaangetast. Je charmante tegenspeler zou overigens wel gepikeerd kunnen reageren als je die niet zo bevallig vindt als hij zelf zou willen.

Voor deze vaardigheid heb je Joie de Vivre nodig.

RODDEL & ACHTERKLAP

"Dat is niets anders dan smaad en leugens!"

De hoge heren en dames praten over van alles en nog wat, maar ze worden loslippiger als ze denken dat ze onder elkaar zijn. Sommige roddels zijn hun gewicht in goud waard...

Aan het begin van het evenement krijg je een setje Roddel & Achterklap-kaarten met roddels, geruchten en dergelijke erop. Dit zijn geen geheimen! Verspreid ze! Verzamel ze allemaal!

SABOTEUR

"Sabotage!"

Saboteur is de vaardigheid om iets met beleid te ontmantelen. In de wereld van Belvedère zijn er diverse mechanieken en automates. En die kunnen stuk. Geen slot of uurwerk is veilig voor de gebruiker van deze vaardigheid. Deze vaardigheid werkt zelfs op de meest levensechte en unieke van automates. Saboteur heeft:

- kennis om mechanieken te herkennen;
- de mogelijkheid om mechanieken onklaar te maken;
- de mogelijkheid om sloten te breken.

Op alle mechanieken die gesaboteerd kunnen worden is een tandwielsymbool te vinden.

Bij aanvang van het evenement krijgt het personage met de vaardigheid een sticker. Deze sticker kan geplakt worden op een mechaniek of slot waar het personage minstens vijf minuten aan heeft gesleuteld. Een mechaniek met een sticker er op is onklaar gemaakt.

SCHERPE TONG

"In de strijd van woorden en verstand, bent u, mijnheer, ongewapend." - Constance

Een Scherpe Tong haalt joie de vivre weg op een personage. De Scherpe Tong wordt gebruikt door naar het slachtoffer te wijzen, een nare opmerking te maken, en te eindigen met:

"Vache!"

De Scherpe Tong werkt alleen als het slachtoffer de opmerking kan horen en verstaan. Onthoud dat een belediging geopperd buiten het heetst van de strijd vaak een goede reden is om een duel aan te gaan.

Voor deze vaardigheid heb je joie de vivre nodig.

Iemand kan met Intouchable jouw charmeoffensief negeren: daar is hij niet gevoelig voor. Hij zal jouw poging dan ook beantwoorden met "Quoi?!".

SCHUTTER

"Klaar? Richten! VUUR!"

Deze vaardigheid geeft de gebruiker toegang tot het gebruik van afstandswapens en vuurwapens. Pistolen (ook kleintjes), kruisbogen en musketten zijn geen vreemde in de handen van de schutter. Voor het gooien van werpdolken heb je hem ook nodig (om afstand en doel in te schatten).

Je kunt een geweer vasthouden als je deze vaardigheid niet hebt. Jouw personage is echter niet getraind om zo'n wapen af te vuren, dus wie weet wat gebeurt… (Ga ervan uit dat -als het je al lukt om de trekker over te halen- raak schieten nagenoeg onmogelijk is als je de vaardigheid niet hebt. Al is het maar vanwege de zenuwen.)

Om twee pistolen tegelijkertijd te gebruiken heb je de vaardigheid Wapenmeester nodig.

VETERAAN

"Denk je dat ik bang van jou ben, na al de vechtpartijen, na al de oorlogen, na al die jaren?"

Een Veteraan weet wat hij kan verwachten in conflict situaties. Door intuïtie of jarenlange ervaring kan hij anticiperen wat een tegenstander gaat doen en hierop reageren. Je mag een keer per dag de eerste twee slagen of één enkel vuurwapenschot negeren. (praktisch gezien krijg je 2 punten courage erbij dus 5 ipv 3, het duurt dus langer voor je echt last van je wonden/pijn krijgt)

WAPENMEESTER

"Ik ben opgevoed om te vechten als een heer." - D'Artagnan

Een soldaat leert omgaan met een allerlei aan wapens. Met deze vaardigheid kun je omgaan met alle wapens, behalve met vuurwapens en bogen . Je kunt er effectief schade mee doen.

Je bent kundig genoeg met wapens om er zelfs twee tegelijk te gebruiken, inclusief combinaties van pistolen en handwapens, of twee pistolen tegelijk (mits je de vaardigheid Schutter óók hebt).

WOORDEN VAN MOED

"Musketiers! Ten strijde ! Voor vorst en vaderland! Eén voor allen, allen voor één." – M. de Treville

Bepaalde toonaangevende lieden kunnen anderen inspireren: zij kunnen een opruiende toespraak houden die de joie de vivre en de courage bij iedereen die aangesproken is verhoogt.

Woorden van moed gebruik je door je betoog te beginnen met een aanhef voor allen wie de woorden bedoeld zijn. Die aanhef bestaat uit één woord. Bijvoorbeeld: "Fransen!" "Katholieken!" of "Vrouwen!" zijn allemaal geldig. "Verschrikkelijke monsters van gene zijde" niet, dat is meer dan één woord en het is maar de vraag of de verschrikkelijke monsters je kunnen verstaan.

Daarna houdt de gebruiker een toespraak die hij afsluit met "Voor …" met daarin een mooie afsluiting zoals "Voor Frankrijk!" of "Voor de kerk!"

De "Woorden van moed" kunnen wanneer uitgesproken iedereen die zich aangesproken voelt door de gebruiker van de Woorden van moed – en die de daadwerkelijke woorden volledig heeft gehoord – twee extra courage punten geven voor het huidige gevecht. Iedereen die hier aanspraak op maakt zal je ook volgen tot in de dood voor de duur van de scene/actie waar je voor opgeroepen wordt. Tenzij er iets gebeurt waardoor hen de moed weer in de schoenen zakt.

Je hebt joie de vivre nodig om deze vaardigheid te gebruiken

GEHEIME VAARDIGHEDEN

Er is een klein aantal geheime vaardigheden in het spel. Je kunt nooit meer dan één geheime vaardigheid leren. Om het spannend te houden wanneer je hiermee in aanraking komt, staat er verder niets over in deze spelregels.

7. KLEDING

Wij doen bij dit evenement moeite om het zo goed en mooi mogelijk aan te kleden. We verwachten van deelnemers dan ook dat zij goed gekleed ten tonele verschijnen. Je kunt geen kleding lenen bij de organisatie. We verwachten van onze spelers dat ze zelf hun kostuum mee nemen. Uitzondering zijn de mantels voor de Musketiers en de Rode garde.

Zorg ervoor dat de kleding bij je rol en het stijlbeeld past. (bijvoorbeeld geen maliënkolder of een regenjas met zwarte gleufhoed). Kleding in Franse stijl rond 1615 (±100 jaar) heeft de voorkeur, maar we zijn geen re-enacters. Wat we zoeken is 'filmisch': zolang het er gaaf uit ziet is het prima.

Stel jezelf vooral twee vragen:

1. *Is het tof?*
2. *Past het aan het Franse hof?*

Een hoed moet
Niet dat we het echt gaan verplichten, maar met een mooi hoofddeksel of een mooie (ongeveer in de tijdslijn passende) pruik is je kostuum pas echt af. Wij vinden dat een bedekt hoofd veel toevoegt aan de sfeer. Draag je als dame je haar kort ? Overweeg dan bloemen, een hoed, pruik of een haarstuk.

Waar de schoen past…
Let bij je schoeisel op de combinatie 'gaaf'/'veilig'/'comfortabel'. De enige harde "Mais Non!" geldt voor felgekleurde (en witte) gympen.

Hooggehakte balmuiltjes zijn bijvoorbeeld heel gaaf en in een balzaal vast veilig genoeg. Als je daarmee over grind of door het bos gaat hollen zou je je nek kunnen breken (of, erger nog, de hak van je schoen!).
Een courtier zal elegante schoenen dragen met een mooie gesp en een soldaat zal eerder kiezen voor stevige laarzen. Van simpele zwarte schoenen (zelfs legerkistjes) maak je in een mum van tijd passende kuitlaarzen als je een paar 'beenkappen' koopt of maakt. Losse gespen kun je gemakkelijk met elastiek vastbinden op je moderne zwarte schoenen.

DAMES

Dit is de tijd van hoog opgeslagen (maar zeker niet per sé hoog gesloten) kragen, strakke lijfjes en heel veel rok. Heb je een prachtig robe à l'Anglaise of robe à la Française dan zal niemand je vertellen dat je een te futuristisch kostuum aan hebt. Heb je een lijfje met een mooi decolleté dat je graag wil laten zien? Prima. Als jij je korset zichtbaar over je kleren heen wil dragen is dat prima. Het kan zijn dat de wat meer godsvruchtige mensen je (binnenspels) een lellebel vinden, maar wij zijn er zeker niet op tegen. De (binnenspelse) lijn wordt wel getrokken bij blote benen of schouders. Mais Non!

Of je nu een crinoline, paniers of queue of alle drie –of helemaal niks- onder je rokken wil dragen: ons zul je er niet over horen. Let op: Als je een broek in plaats van een rok aantrekt, wees voorbereid op binnenspelse vragen. De enige uitzondering daarop zijn de Musketières en Rode Gardistes.

In het kort: benen bedekt, waarschijnlijk met rok, bloes/lijfje die schouders bedekken, schoenen die passen maar ook lekker zitten. Iets in je haar is leuk.

HEREN

Hoera! Korte pofbroeken en maillots! Dat heb je altijd al gewild. Maar als je liever een knie- of kuitbroek aan wil trekken, dan hebben we daar veel begrip voor. Pof blijft wel leuk en altijd met (witte) kousen. Want geen enkel deel van het been blijft onbedekt (Affreux!). Dit is de tijd dat de pruik langzaam zijn intrede doet – al begon dat pas echt goed toen onze koning een stuk ouder en kaler werd – en natuurlijk worden we erg warm van de breedgerande hoed, het liefst met plume.

Hele harnassen zijn best uit de tijd en niet erg hoffelijk. Maar een borstkuras of armbescherming kan best, als het bij je rol past.

In het kort: benen en armen bedekt. (Knie)kousen. Schoenen met gesp of kuitlaarzen. Wambuis, zo luxe als je rol (en budget) het toelaat. Hemd eronder is, afhankelijk van het wambuis, optioneel. Dat geldt ook voor de kraag of iets op je hoofd.

DE EXOTISCHE ELEMENTEN

Bij Les Horlogiers (Clockworkpunk) denk je aan radertjes, veertjes, wijzertjes, brillen met ingebouwde loep enzovoorts. Het is een stroming die zich aan het ontwikkelen is. Maak het dus letterlijk en figuurlijk niet te groot, of hou het een beetje verborgen in je reistas of binnenzak

Een technisch wondertje bezitten is absoluut geen must. Je moet het zelf leuk vinden en het moet bij je rol passen.

8. WAPENS EN VEILIGHEID

Bij Belvedère wordt er niet alleen politiek maar ook fysiek gevochten. Dit kan een gevaarlijke bezigheid zijn. Je zult zeker niet de eerste zijn die sterft met een dolk in de rug...

Bijna alle wapens doen één punt schade, behalve musketten. Musketten doen twee punten schade.

Voor alle wapens geldt dat ze binnen de spelwereld moeten passen (vraag bij twijfel de spelleiding om een beslissing).

- Alle personages kunnen omgaan met zwaarden, degens en geïmproviseerde wapens met een maximum lengte van 110 cm.
- Voor het gebruik van hellebaarden, bijlen en andere zware wapens is de vaardigheid Wapenmeester nodig.
- Voor het gebruik van afstandswapens is de vaardigheid Schutter nodig.

Deze wapens kent onze spelwereld niet:

- Steekwapens
- Schilden
- Laserguns/-zwaarden

VEILIGHEID EN KEURING

Voorwerpen die je als wapen wil gebruiken laat je voor aanvang van het evenement keuren.

Munitie voor vuurwapens wordt door Belvedère geleverd voor de duur van het evenement.

Wapens kunnen op de volgende punten worden afgekeurd:

- Het wapen is te hard. Sommige bedrijven maken hun wapens te hard naar Arcana-normen.
- Er bevinden zich harde uitstekende delen op gevaarlijke plaatsen.
- Het wapen heeft scherp gevormde uitsteeksels op het trefvlak. Een houweel of een knuppel met lange uitstekende spijkers worden bijvoorbeeld afgekeurd.
- Het wapen zwiept of heeft zwiepende delen.
- Het wapen is kapot. Er zitten bijvoorbeeld delen los, waardoor later gevaarlijke situaties kunnen ontstaan.
- Het wapen is te lang of te kort. Dit heeft niet zozeer met de veiligheid te maken als wel met de eerlijke naleving van de regels. Neem in geval van de lichtste twijfel een reservewapen mee.
- Het wapen past niet bij de binnenspelse wereld. Nerfguns zijn toegestaan, mits ze in stijl geverfd zijn (dus ‘oud’ lijken en niet plastic met een leuk fel kleurtje) Maak je wapen ook niet te modern of te realistisch.

Het oordeel van de wapenkeurder is definitief. We vragen de wapenkeurder om gevaarlijke situaties te voorkomen en vertrouwen erop dat onze spelers ook graag veilig spelen.
Wapens die in de regel goedgekeurd worden bij Arcana-evenementen:

- Wapens gemaakt op een Arcana-wapenworkshop
- Cloak en Dagger, de zachte variant!
- Schatzkammer (LARP.nl)
- Elegast

THEATRAAL VECHTEN

Theatraal vechten wordt aangemoedigd. De volgende regels gelden daarbij:

- Neem in een duel de tijd om een 'hit' uit te spelen. En gun je tegenstander de tijd om het ook uit te spelen.
- Het is goede vorm "**Touché**" te roepen als je geraakt bent..
- Alle slagen dienen 90 graden uitgehaald te zijn (grote slagen).
- Niet roffelen (veel snelle slagen achtereen); dat is flauw en niet theatraal

Rollen, buitelen, vuistgevechten, schoppen: het is allemaal prachtig om te zien en te doen, maar ook gevaarlijk. Doe dit soort dingen vooral! Maar wel met mensen die je kent en met wie je geoefend hebt en altijd buiten.

Vecht nooit met drank op of andere substanties die je reactievermogen beïnvloeden.

VEILIG VECHTEN

Conflictueus contact verloopt (tenzij goed van tevoren afgesproken met de tegenstander) altijd via een latex wapen. De stelregel van Arcana is niet voor niets: "Tussen ieder contact tussen twee spelers moet een laag latex zitten". Aanraken van anderen mag alleen met instemming van de ander. Wanneer iemand, die dat niet wil, toch moet worden mee gevoerd, kan dat bijvoorbeeld ook met een zwaardpunt in de rug (maar niet steken!).

Er wordt binnen alleen verbaal gevochten. De locaties die wij gebruiken zijn vaak bijzonder en we willen ze het liefst ook zo houden en nog eens mogen terugkomen. Dus nee, je mag niet van de balustrade via de kroonluchter op tafel springen.

Slagwapens

- Alle slagen moeten ingehouden worden. Zacht, duidelijk contact is voldoende. Sla niet te snel. Vaart geeft ook impact.
- Mijd het hoofd.
- Er wordt niet gestoken. De kern van het wapen kan door het zachte omhulsel schieten.
- Ga voorzichtig met wapens om. Latex wapens zijn kwetsbaar en kunnen tijdens het spel onveilig worden bij ruw gebruik.

Vuurwapens

- Schiet met vuurwapens van een veilige afstand (minimaal drie meter). Als je een vuurwapen op iemands lichaam houdt en vuurt, dan is dat een automatische treffer en mag je ***geen*** projectiel en knal gebruiken.
- In binnenlocaties mag je geen pyrotechnische effecten gebruiken. Dit i.v.m. brandgevaar en ademhalingsklachten.
- Onze SFX-vuurwapens hebben een pyrotechnisch effect (knal, vlammetje en rook). Gebruik dit niet wanneer je iemand van dichtbij bedreigt (en al helemaal niet tegen het hoofd!).
- Hoewel mensen de pijn van een treffer uitspelen, let altijd op wanneer iemand aangeeft dat iets echt gevaarlijk en pijnlijk was.

Als je gedrag onveilig is (of lijkt) kan de spelleiding en iedere andere medespeler daar wat van zeggen. Ga niet in discussie. Stop waar je mee bezig bent.
Ja, ook als je het vreselijk onterecht/onnodig vindt.
Bespreek elders, liefst in het spellokaal, de situatie.

APPENDIX A: INSPIRATIE

Belvedère is op meerdere bronnen geïnspireerd en natuurlijk schromen wij niet om die met jullie te delen.

BOEKEN

- De D'Artagnan Romances (de 3 musketier boeken)– Ondanks dat ze al meer dan honderd jaar oud zijn, zijn de boeken nog goed te lezen. Dumas was misschien geen Shakespeare, maar een aantal van zijn ideeën zijn tijdloos.
- De Graaf van Monte Cristo – Ook van Dumas. Over een man die onterecht in de gevangenis komt en zijn wraakplannen.
- De Naam van de Roos - Geschreven door Umberto Eco, over een mysterie in een klooster.

FILMS

De meesten van jullie zijn als eerste blootgesteld aan de Musketiers via de verschillende films. Iedere film is in meer of mindere maten een goede start, maar natuurlijk springen er een aantal uit het oog:

- The Three Musketeers (2011) – Letterlijk de grootste inspiratie voor deze LARP. Alles wat je ziet in de film zou perfect in de wereld van Belvedère passen, en is in meer of mindere maten juist de wereld van Belvedère. Luchtschepen en Milady de Winter in een korset, wat wil een mens nog meer?
- The Three Musketeers (1993) – De andere echt bekende Musketier film, met daarin onder andere Charlie Sheen als Aramis en Tim Curry als Richelieu. Bereid je voor op veel nineties nostalgie en Tim Curry die het decor opeet.
- The Man in the Iron Mask (1998) – Eén van de weinige films die zich richt op de andere boeken van de D'Artagnan romances. Leonardo diCaprio in een dubbelrol!

SERIES

- The Musketeers (BBC) – Serie van de gewoonlijke BBC kwaliteit, met een Louis XIII die niet zo incompetent is als zijn meeste film tegenhangers, en Constance die eindelijk eens een volwaardige rol krijgt.
- The Borgias – Jeremy Irons als corrupte paus, en een blik in de achtergrond van de beruchte Borgia familie.
- Da Vinci's Demons – Een jonge Leonardo zijn avonturen. Voor een uitvinder kan Leonardo in deze serie behoorlijk goed zwaardvechten.
- Reign – Serie over Mary Queen of Scots' tijd aan het Franse Hof. Dat is nét iets te vroeg voor ons Franse Hof, maar de sfeer past wel goed en dit is ook wat we met onze kleding bedoelen (Die is in de serie ab-so-luut niet historisch correct, maar wel passend in de sfeer en de setting)

GAMES

- Assassin's Creed – De bekende serie games, maar dan vooral de avonturen van Ezio Auditore zijn een goede inspiratie. Vooral omdat hij ook de degens kruist met de Borgia.
- Lionheart (2003) – Een alternatief universum waar Richard Lionheart magie heeft losgelaten op de wereld en zijn nazaten, waaronder Jeanne d'Arc en Leonardo da Vinci, de wereld veranderd en ontwikkeld hebben.
- 7th Sea (1999/2016) – Een tabletop roleplaying game. Speelt zich af in een alternatief Europa waarin alle landen net iets anders zijn, met een technologie geobsedeerde kerk, hordes swashbucklers en valse adel.

APPENDIX B: FEUILLE DE TRICHE (SPIEKBRIEFJE)

Wat hoor je?	**Wat is er aan de hand? Wat doe je?**
Écoutez-moi!	Een Meesterwerk! De komende 5 minuten ben je onafleidbaar volledig gefascineerd met het kunstwerk/de uitvinding die aan je getoond wordt.
Enchanté, mon chèr! Enchanté, ma chèrie!	Het komende uur ben jij de beste vriend van deze persoon Behalve als je Intouchable gebruikt. In dat geval antwoord je met "Quoi?!" en speel je gewoon door
Fini	De tegenstander geeft zich over. Het gevecht is ten einde. Je accepteert zijn overgave genadevol en eervol.
Groen	Niets, het spel voelt veilig. Je hoeft niks te doen. Je kunt Groen ook in vraagvorm gebruiken als je bij je tegenspeler wil checken of het nog ok is.
Oranje	Je tegenspeler geeft aan dat het spel intens is. Je speelt door, maar neemt gas terug.
Regardez!	Er wordt (succesvol) beslag gelegd op jouw aandacht. De komende 5 minuten ben je onafleidbaar volledig gefascineerd door jouw gesprekspartner en diens onderwerp.
Rood	Je tegenspeler geeft aan dat het spel té intens is. Je stopt direct en neemt afstand van elkaar. Ga, liefst samen, voor de zekerheid even langs bij het spellokaal.
Tijd in	Spel wordt hervat. Speel lekker door
Tijd stop	Spel wordt stilgelegd vanwege verhaal of veiligheidsreden. Stop met spelen en weest (even) stil en luister naar degene Tijd Stop riep.
Touché!	Je tegenstander geeft aan dat hij geraakt is.
Vache!	Je bent zojuist dodelijk beledigd en staat 10-15 seconden zo versteld dat je niets meer kunt zeggen. Behalve als je Intouchable gebruikt. In dat geval antwoord je met "Quoi?!" en speel je gewoon door
Voor…. !	Enkele zeer charismatische mensen kunnen je moed in spreken. Ze richten zich op een specifieke groep met een specifieke missie. Als jij je aangesproken voelt, dan is je Joie de Vivre terug en mag je voor de duur van de scene 2 extra courage punten 'gebruiken'. "Fransen! Ten strijde! Voor Kerk en Koning!" Je volgt deze persoon en/of zijn aanwijzingen een scene lang desnoods tot in de dood, tenzij je de moed om een of andere reden weer in de schoenen zakt..
Vraiment!	Je tegenspeler misleidt je (met succes). Je bent er in ieder geval tijdelijk van overtuigd dat deze persoon de waarheid spreekt tot iemand anders jou van het tegendeel weet te overtuigen. Geloof je de leugen al meer dan een uur? Dan mag je zelf bepalen of je blijft geloven of niet.
Quoi?!	Je probeerde je tegenspeler te Charmeren of met een Scherpe Tong te raken. Deze was daarvan echter niet onder de indruk (omdat hij Intouchable gebruikt)