

HOOFDSTUK 1

DE SPELWERELD

Ambrosia speelt zich af in een wereld die veel weg heeft van de Lage Landen in de middeleeuwen, met die toegevoegde waarde dat alle bijgeloof en folklore ook werkelijk bestaat. Een personage in dit spel loopt dus rond in een omgeving waar hij of zij taferelen ziet, die uit een schilderij van Pieter Bruegel of Jheronimus Bosch lijken te komen. Magie en mystiek maken er een groot deel uit van het dagelijks leven, en zowel natuurlijke als bovennatuurlijke gevaren loeren achter elke hoek.

Wie de wonderbaarlijke wereld van *Ambrosia* betreedt, zal weliswaar een hoop eenentwintigste-eeuwse luxe achter zich moeten laten. Communicatie over grote afstanden verloopt zeer stroef, waardoor veel gemeenschappen in isolatie leven. Vervoer gebeurt met ossenkar, te paard of via schepen in de binnenvaart. Van buskruit heeft niemand ooit gehoord; conflicten worden dus uitgevochten door geharnaste, adellijke krijgers met zwaarden en strijdbijlen, terwijl het gewone volk zich vaak moet behelpen met pijl en boog. Maar ook de levensstandaard ligt veel lager: gebrek aan riolering zorgt ervoor dat dorpen en steden in een constante stank gehuld zijn; ziekte en pest vieren hoogtij en voor gezondheidszorg zijn de meesten aangewezen op het lokale kruidenvrouwje of een mirakel, uitgevoerd door een welwillende priester - en dat terwijl de rijkere klasse niet enkel toegang heeft tot alchemisten die toverdranken brouwen, maar ook barbiers en chirurgijns in dienst heeft, die met bloedzuigers en aderlatingen soelaas bieden.

Elk dorp dat je betreedt, dompelt je meteen onder in de sfeer van weleer; het geklop van metaal op metaal -afkomstig uit de werkplaats van een smid- wordt afgewisseld met het gekakel van kippen en het gemekker van geiten, terwijl de geur van vers stro het aroma van mest tracht te overstijgen. En op diezelfde zandwegen waar met modder besmeurde kinderen spelen, komt zo nu en dan wel eens een geharnaste ridder te paard voorbij geraasd.

Overleven op het Ment, de wereld waar het verhaal van *Ambrosia* op plaatsvindt, is voor niemand echt gemakkelijk. Het gewone volk leeft onder het juk van de adel, terwijl die dan weer verwickeld zijn in een complex kluwen van politieke intrige dat even dodelijk kan zijn. Maar dat betekent ook dat de kansen er voor het grijpen liggen, voor eenieder die de moed kan opbrengen om het risico aan te durven - en vaardig genoeg is om de gevaren het hoofd te bieden.





HET SCHEPPINGSVERHAAL

Bijna alle culturen en volkeren hebben hun eigen versie van het algemene scheppingsverhaal. Toch lijken er overal gemeenschappelijke factoren terug te keren, wat doet vermoeden dat er tussen alle toevoeging van kleurrijke folklore en versnippering van de feiten over de eeuwen heen, toch een grond van waarheid moet zitten.

De druïdes, spirituele gidsen van de mensen uit het westen sinds het begin der tijden, hebben het over een Niets waaruit alles ontsprongen is. Dit Niets zou door oerkrachten in stand gehouden zijn, een ideaalbeeld van orde en balans. Totdat het Beest verscheen - een losgeslagen oerkracht die enkel leefde voor vernieling en chaos in die perfecte orde veroorzaakte. Het Beest scheurde de essentie van het Niets aan stukken met zijn machtige klauwen, waardoor de oerkrachten niet anders konden dan reageren. Een titanenstrijd die eeuwen duurde brak aan, en met elke klap die viel, kwam er een ongekende energie vrij die de creatie van het tastbare tot stand bracht: bergen werden gevormd, zeeën en oceanen werden met water gevuld en de hemel werd bewolkt. Dit gebeurde zo op een oneindig aantal bestaansvlakken, maar het vlak dat in het centrum hiervan ligt -waar alle andere bestaansvlakken rond cirkelen-, het Ment genaamd, werd bevolkt met allerlei sterfelijke wezens; planten, dieren, elfen en dwergen, elk met hun eigen rol in de eeuwige cyclus die de natuur vormt. De oerkrachten beseften dat ze het Beest nooit zouden kunnen verslaan en verlieten deze realiteit, om nooit meer terug te keren, maar ze voelden zich verantwoordelijk voor de Creatie die ontstaan was. Daarom verbanden ze het Beest naar de Rand, de bestaansvlakken die het verst verwijderd zijn van het Ment, waar het voor eeuwig zou ronddwalen (hoewel het Beest zijn weg toch nog naar het Ment zou terugvinden - daarover meer later). Voordat ze de realiteit achter zich lieten, creëerden de oerkrachten nog één wezen om het Ment te beschermen: de mens, naar het bestaansvlak zelf genoemd, die ze de verantwoordelijkheid gaven om de balans op het Ment te bewaken en te bewaren.

De elfen hebben een gelijkaardige versie van dit verhaal. Zij beweren weliswaar dat het Beest, voordat het door de oerkrachten verbannen werd naar de Rand, met een laatste krachtinspanning een stuk uit zijn eigen oor beet - het deel dat op het Ment terecht kwam, werd de eerste elf. Geboren uit het lichaam van het Beest, geven de elfen daarom toe aan hun meest primitieve driften en dragen ze de schijnbare chaos van extreme individualiteit hoog in het vaandel.

De clerus van de mensengod Argonius denkt er helemaal anders over. Zij geloven niet in bestaansvlakken en oerkrachten - zij vertellen immers dat het Ment de enige

echte wereld is, gecreëerd door Argonius in het jaar -777. Zeven eeuwen zou Argonius erover gedaan hebben om het Ment te creëren en alles in balans te brengen, steeds bijgestaan door de mens, die in zijn evenbeeld gecreëerd werd. Het was pas toen de Creatie perfect was, dat Argonius zelf op het Ment neerdaalde om zijn volk te leiden. Toch erkennen ze het bestaan van het Beest ook, maar volgens hen is dat niet meer of minder dan een sterveling die jaloers was op Argonius' creatie en als enig levensdoel zag het Ment te vernietigen. Argonius heeft uiteindelijk het Beest teruggeslagen na een strijd zonder weerga en zichzelf opgeofferd om zijn volk te beschermen.

Een vierde versie komt van de dwergen. Zij erkennen de theorie rond bestaansvlakken ook niet; de dwergen beweren dat de wereld om hen heen in feite het lichaam is van een gevallen godheid die ze Ment het Aambeeld noemen. Ment het Aambeeld was volgens hun overlevering in strijd met een andere godheid, Ragar de Hamer, en elke slag die Ragar de Hamer gaf, zorgde ervoor dat er een stuk van Ment het Aambeeld afbrak. Zo werden de bergen gevormd en de dalen, de zeeën en de rivieren, maar ook mensen, elfen, planten en dieren. Wanneer Ment eindelijk verslagen was en neerviel, ving Ragar zijn laatste bloeddruppels op en perste die samen als een edelsteen - zo werden de dwergen geboren, een eerbetoon van Ragar aan zijn gevallen maar waardige tegenstander. De dwergen zien het tot de dag van vandaag nog steeds als hun plicht om de rijkdommen van Ment te ontginnen: de erts en edelstenen die in zijn lichaam opgeslagen zitten. Deze bewerken ze tot de schatten die ze behoren te zijn, en dit alles terwijl Ragar de Hamer nog steeds met zijn stormen op het lichaam van Ment blijft inslaan.



"DOORZIE DE LEUGENS
VAN DE KETTER, WANT
ALLEEN ARGONIUS HEEFT
DE WAARHEID IN PACT."

(UIT "HET WOORD",
PSALM VAN AMBROS)

SPELLEIDER-TIP

De geschiedschrijving van het Ment is in het beste geval wazig te noemen. Het is doorspekt met bijgeloof en onjuistheden, en vaak beïnvloed door de machthebbers van dat ogenblik. Veel van wat er hier staat beschreven, kan je dus niet als algemene waarheid beschouwen. Naarmate het verhaal in de kronieken van *Ambrosia* vordert, zullen er telkens wel tipjes van de sluier worden opgelicht.

DE ALVERLANDEN

Aan de kusten van het Zilte, grenzend aan de Noorderbaai in het noorden en het heilige keizerrijk Carthicië in het zuiden, ligt het groene, heuvelachtige gebied dat sinds oudsher bekend staat als de Alverlanden. Het is geen groot of machtig rijk, noch heeft het ooit de ambitie gehad er één te zijn, maar omwille van de strategische ligging zijn de Alverlanden gedurende hun geschiedenis al meerdere malen het slachtoffer geweest van agressieve invallen. Daardoor is dit territorium beïnvloed geweest door allerhande culturen, niet in het minst door Carthicië, dat tot tweemaal toe de bakermat is geweest van een keizerrijk dat het hele westen omvatte.

Meer dan een millennium geleden werden de westelijke volksstammen verenigd tegen een gemeenschappelijke vijand; vanuit het oosten staken duistere wezens de Morense Bergen over, op plundertocht doorheen de westelijk gelegen gebieden. Mensen uit het Wilderland, bewapend met mysterieuze magie die ze uit het oosterse Qunhai gestolen hadden, vernielden alles en iedereen op hun pad. Zelf waren ze amper nog menselijk te noemen; hun ziel was verdorven door de zwarte kunsten en hun lichaam vervormd door duistere energieën die ze niet helemaal begrepen, en niet de baas konden. De veroveraars werden bijgestaan door reuzen, aardgeesten, trollen, draken en ondoden, en vormden een schijnbaar onoverwinnelijke tegenstander totdat één man uit het zuiden de volkeren van het westen verenigde. Zijn naam was Argonius en met vereende krachten konden de volksstammen de indringers terugslagen naar het Wilderland. Argonius onderhandelde met de dwergen uit de Morense Bergen, die voor eeuwig op wacht zouden staan en hun woord gaven dat geen ziel uit het Wilderland het westen nog zou bereiken. Aan de oostelijke grenzen van

het Wilderland, in Qunhai, werd inmiddels een gigantische muur opgetrokken -het resultaat van generaties lang zware arbeid- om de corruptie voorgoed in te dijken. Zo werden de mensen van het Wilderland afgescheiden van de rest van de wereld; zowel het volk als het land waren vervormd door de duistere magie die ze trachtten te controleren, maar hen uiteindelijk zelf van binnenuit verteerde. Het Wilderland werd een onherbergzame plek vol monsterachtige wezens, een waarschuwing voor jonge magiegebruikers die in de verleiding zouden komen om zich aan de duistere kunsten te wagen.

Argonius werd tot god-keizer gekroond van wat nu bekend staat als het Oude Keizerrijk, het eerste Carthicië. Zijn goddelijke status verwierf hij niet enkel door zijn uitstraling, uitzonderlijke daden en steun van zijn volk: volgens zijn religieuze achterban (die nog steeds bestaat), leefde hij ook meer dan zeventienhonderd jaar als leider van dit grootse rijk. In die tijd stelde hij handelsbetrekkingen op met Norheim, Qunhai, Atras en Al-Raba; hij startte een jaartelling op (waarbij alles voor de oprichting van het rijk stond opgetekend als *voor Argonius*, alles wat erna kwam als *na Argonius*), voerde een geijkte munteenheid in en zorgde voor eeuwen voorspoed voor het hele volk. Hierin werd hij bijgestaan door een senaat, bestaande uit een vertegenwoordiger van de families van zijn zeven apostelen; hij gaf hen allen ook een leen, een deel van het keizerrijk waar ze in naam van de keizer over konden regeren - en die gouwen zouden later de Alverlanden genoemd worden. Op die manier bleef het Oude Keizerrijk eeuwenlang overeind als een rots in de branding.

DE KOMST VAN HET BEEST

Volgens de Carthicische geschiedschrijving kwam het Oude Keizerrijk ten val in de achtste eeuw na Argonius. Het was toen dat de druïdes de komst van het Beest voorspelden, de alles vernietigende oerkracht die hele werelden verzwolg op zijn pad. Hoe het Beest juist zijn weg naar het Ment gevonden had, blijft een raadsel - maar het stoppen zou volgens onheilsprofeten onmogelijk zijn. De druïdes baden tot hun natuurgod voor een snelle en pijnloze dood, maar de god-keizer zou nog één laatste keer zijn keizerrijk redden. Samen met de afstammelingen van zijn zeven apostelen, de paladijnen, reisde Argonius af naar de hoogste berg in het rijk -het Hart van Heranya, zoals die genoemd werd- om het Beest op te wachten. Het ging in dit geval om Lazarius van huis Tauernier, Askarius van huis Lonbarden, Cadacius van huis Baligant, Hubertus van huis Markolf,