

IV - XII - MMXXV

# l e g e n d e COURANT

De stap naar de werkelijkheid achter de werkelijkheid



EEN INTRODUCTIE TOT DE

# LEGENDEJAGERS

EDITION SPECIALE NR.2



Beste lezer,

Het is een voorrecht om *Legendejager* te mogen zijn. Om te vertoeven in de verhalen en de geschiedenis. Ik herinner me nog die dag dat ik voor het eerst besepte dat ik het in me had om letterlijk in de verhalen te duiken. En geloof me, ik heb er geen moment spijt van gehad.

Maar onze wereld is complex. Denk alleen maar aan het feit dat je, als je door de tijd reist of in de verhalen duikt, je de natuurlijke neiging hebt om dingen naar je eigen hand te zetten. Het is een doodzonde binnen onze broederschap. We mogen niets wijzigen. We zijn slechts toeschouwers, onderzoekers.

Veel legendejagers doen dit werk omdat hun ouders dit ook deden, maar we zijn nog altijd blij, dat er ook nieuwe mensen toetreden tot onze fantastische broederschap. En om je wat wegwijs te maken hebben we besloten om de basis van de *Legendejagers* eens uit de doeken te doen in een speciale editie van ons tijdschrift; *De Legendejagers Courant*.

Bij deze: duik in de wereld van de *Legendejagers*!

Veel leesplezier

Melchior Grimlein

Grootmeester van de Broederschap der *Legendejagers*

# De Betovering van Melchior

## INHOUD

1.	VOORWOORD MELCHIOR GRIMLEIN	2
2.	inhoud	3
3.	de BETOVERING VAN MELCHIOR	5
4.	de ORDES VAN DE BROEDERSCHAP	11
5.	de UITTOCHT DER SPROKEN	16
6.	OVERJAGERS, WACHTERS, REIZIGERS en andere legendejagers	18
7.	namen die wel even genoemd moeten worden	22
8.	hoe wordt je legendejager?	25
9.	instrumenten, uitrusting en outfit	26
10.	GRONDSLAGEN VAN HET legendejagers-gedachtengoed	30
11.	legendejagersplaatsen	34
12.	de legendejagerskalender	38
13.	legendejagersbivak	40
14.	NAWOORD VAN AMBROSIOUS	46



Grammelinge heeft niet altijd op het kruispunt der Multiversa gelegen. Ooit was Grammelinge een doodgewoon Nederlands gehucht, gelegen in de lommerrijke Baronie van Breda. Het stelde weinig voor en was omgeven door moeras en bos. Zoek het als je dat wilt. In een atlas of een ander boek. Of misschien op internet. Nergens zul je nog enige verwijzing aantreffen naar dit kleine dorpje. Vreemd dan, dat juist dit dorpje zo belangrijk is voor de Legendejagers. Of juist niet?

Want in dit dorpje woonde Melchior Grimlein, de jongste zoon van de herbergier van Grammelinge, beter bekend als 'De Grimlein'. Hij had nog drie broers en twee zussen. En zoals dat de gewoonte was in die tijd, hielpen de kinderen mee in de herberg. Iedereen. Alleen wist Melchior telkens handig onder zijn taken uit te komen. Dan maakte hij zich met zijn vriendjes uit de voeten en verdween hij in het bos. Daar verbeeldden zij zich dat zij helden waren en speelden de spectaculaire verhalen na die zij hoorden in de herberg. Want Melchior was zeer bedreven geworden in het af luisteren van gesprekken in de gelagkamer.

De verhalen van de reizigers in de herberg vond hij vele malen interessanter dan het werk dat gedaan moest worden. Hendrik, Melchior's vader vond hem een nietsnut. De jongen was een dromer. Hij deed niets liever dan fratsen uithalen en zich inbeelden dat hij een held was. In plaats van zich nuttig te maken in de herberg zwierf hij met zijn vrienden door de bossen en streed hij tegen denkbeeldige monsters. Of zij bouwden onder

Melchior's bezielde leiding vloten en hingen de piraat uit op de beek. Drie zaken in Melchior's jonge jaren maken duidelijk waarom juist Melchior op latere leeftijd de Broederschap zou oprichten. Ten eerste was dat zijn opzienbarende voorstellingsvermogen. De tweede was Melchior's band met de nacht. De derde was de kist van Lukas.

## DE KRACHT VAN DE VERBEELDING

Maar laten we bij het begin beginnen.

Melchior was negen jaar en een geboren avonturier. Hij zag in alles een uitdaging, ongeacht of het nou om legale zaken ging als illegale. De diefstal van appels was een even groot avontuur als de kat uit een hoge boom redden. Melchior stond bekend als een durfal. En dat was juist een van de grote zorgen van Melchior ouders.

“Daar komt niks dan gedonder van”, mopperde Hendrik vaak hoofdschuddend als zijn jongste zoon weer een streek had uitgehaald. Maar in Melchior's streken school geen venijn. Integendeel, de jongen had zijn hart op de juiste plaats. Hij had een opgeruimd en vriendelijk karakter en was altijd bereid ergens een handje toe te steken.

In de ogen van Melchior's vrienden was hij een jongen die wel heel erg opging in zijn spel. En dat is nog lichtjes uitgedrukt.

Als hij een ridder speelde, was hij furieus en vocht hij alsof hij werkelijk een gevecht van leven op dood vocht. Het gaf hem soms ongekende kracht en meerdere malen joeg Melchior zijn vrienden angst aan door deze felheid. Dat ontging Melchior echter. In zijn optiek veranderde alles in zijn spel. Als hij ridder was, dan droeg hij een glimmend harnas. De anderen ook, maar als zij naar hun kleding keken, moesten zij toegeven dat dit niets meer was dan het alledaagse kloffie dat zij altijd droegen. Als Melchior al te driest werd, grepen zijn vrienden hem soms hardhandig vast en kwam hij weer tot zichzelf. Als hij alleen speelde was het nog erger. Omstanders zouden geschokt hebben gereageerd, want zij zouden zien dat Melchior volkomen verdween. Werkelijk oploste in het niets. Alleen spelen, vond Melchior was nog spannender. Echter vooral. En zo begon hij zich op latere leeftijd af te zonderen van zijn vrienden.

Melchior ontwikkelde in die tijd een bijzondere band met de nacht. Meer nog dan overdag, voelde hij 's nachts de drang om de bossen in te gaan. Dan maakte zich een vreemd gevoel van hem meester. Alsof hij dan aan de grenzen vertoefde van een beloofd land. Menige

nacht sloop hij rond langs de beek waarin het witte maanlicht sprankelend weerspiegelde. Of hij doolde in de duisternis tussen de bomen. En vooral op die momenten kon hij het best verdwijnen in zijn fantasie. Op een mooie zomerse nacht nam hij de mooie Ludwine mee. Melchior had een oogje op haar, dat was haar niet ontgaan en ook zij mocht de herbergierszoon erg graag. Ze had zich over laten halen tot een nachtelijke wandeling in het bos. Melchior bleek haar rots in de branding, terwijl zij van elke schaduw schrok en zich bedreigd voelde in deze duisternis, leek Melchior volkomen op zijn gemak. Hij nam haar mee naar een geheimzinnige heuvel diep in het bos. Daar weken de bomen uiteen en vertelde Melchior dat dit zijn geheime plek was. Uit een kistje, verborgen tussen de wortels van een oude wilg, haalde hij een kralenketting die hij ooit gevonden had langs de weg door de bossen en hing die om de nek van Ludwine. Vanaf die nacht, was dit hun geheime plek.

Melchior was zich rond zijn tiende levensjaar bewust van zijn grote fantasie en zijn liefde voor de nacht. Soms piekerde hij er zelfs over. Was hij gek? Zou het over gaan naarmate hij ouder werd? Maar deze sombere buien waren van korte duur. De sensatie van zijn voorstellingsvermogen en de kracht van de nacht waren voor hem vaak iets om juist trots op te zijn en hij genoot ervan met volle teugen, accepteerde hoe hij was.

## DE KOMST VAN OUWE LUKAS

Op een dag aan het eind van oktober 1348, tijdens een herfststorm, werd er een gewonde reiziger, Lukas genaamd, de herberg binnengebracht. Maria, Melchior's moeder, verzorgde zijn wonden. Terwijl de man op krachten kwam, vermaakte hij zich met het vertellen van zijn avonturen. In de gelagkamer had hij, gezeten in een makkelijke stoel bij de open haard het hoogste woord en een gulzig publiek. Maar op de dagen dat het hem slechter ging, zat Melchior op zijn kamer in het venster te luisteren.

Melchior zat zo vaak hij kon bij de man aan zijn bed. In Melchior's ogen kon er geen bestaan zo mooi zijn dan dat van een reiziger. Meer als ooit was hij vastbesloten om zelf ook lange reizen te gaan maken en zo gauw het kon de herberg te verlaten. Terwijl de man vertelde doemden de beelden in hem op. Ze voerden hem naar een andere wereld. Melchior's uitzonderlijke voorstellingsvermogen werkte dan op volle toeren. De oude Lukas kon niet goed zien en sinds bij zijn overval zijn bril stuk was geraakt, was daarin geen verandering gekomen. Maar toch, Lukas meende dat, terwijl hij zijn verhalen

vertelde, Melchior transparanter leek te worden. Lukas was niet onthutst door dit vreemde fenomeen. Hij leek het eerder te herkennen en zocht zorgvuldig verhalen uit om die aan alleen Melchior te vertellen. “Niet verder vertellen, jongen”, zei hij dan. “Ons geheim”.

In de reiskist bewaarde Ouwe Lukas ook diverse rollen perkament en hij leerde de jonge Melchior lezen. Melchior was een intelligente jongen en hij leerde snel. Hendrik en Maria verbaasden zich erover dat de Ouwe Lukas, Melchior toch nog op het rechte pad kreeg. Ze kregen niet langer klachten van buurtbewoners dat hun zoon appels stal of hun kinderen in zijn spel iets te hardhandig aanpakte. Naarmate de tijd verstreek, groeide Melchior's honger naar grootse avonturen. En nu hij ook de kaarten leerde lezen, die Lukas in zijn kist had, zag hij mogelijkheden genoeg voor boeiende reizen.

## HET GEHEIM VAN OUWE LUKAS

Toen de zomer ten einde liep ging de gezondheid van de Ouwe Lukas snel achteruit en op een dag riep hij Melchior aan zijn bed. “Mijn dagen zijn geteld, Melchior. En de tijd dat ik je mijn laatste geheimen moet prijsgeven is aangebroken”.

Melchior keek nieuwsgierig naar de oude man. Even leek het alsof hij al overleden was. Hij zat op zijn bed tegen de muur, maar had zijn ogen gesloten. “Ik heb je nooit verteld wie ik werkelijk ben”.

“Je bent een reiziger, een avonturier. Je hebt de hele wereld doorgereisd. En ik wil niets liever dan dat”.

De man lachte om Melchior's naïeve enthousiasme, maar het bracht hem een hoestbui waar hij bijna in bleef. Uiteindelijk opende hij zijn ogen en sprak zacht. “Mijn volledige naam is Lukas Gideon, ooit stalknecht in een kasteel ergens in het zuiden van Frankrijk. Een gebied rijk aan historie en vol geheimen. De kasteelheer had geen kinderen. Hij had er ook geen tijd voor gehad. Hij was altijd onderweg, ontving vele gasten uit de uithoeken van de wereld. Hij was een goed man. Hij leerde me lezen en schrijven en vertelde me verhalen. Hij leerde me boogschieten, zwaardvechten en paardrijden. Soms meende ik dat hij in mij een soort zoon zag. Op een dag keerde hij zwaargewond terug en riep mij bij zich. Vlak voor hij stierf gaf hij me dit kistje”. Ouwe Lukas trommelde zachtjes op een klein zwart kistje met gouden beslag.

“Wat zit er in?”, vroeg Melchior terwijl hij dichterbij kwam en het kistje nader bestudeerde.

“Het was niet aan mij om te achterhalen wat er in het kistje zat en dat is het nog steeds niet. Het is immers niet mijn kistje”.

Voor Melchior was dit een volkomen idiote gedachtingang, maar de ernst waarmee Ouwe Lukas sprak, maakte duidelijk dat het voor de oude reiziger een heilige regel was.

“Mijn meester had dit kistje van zijn vader gekregen en ook hij kon me niet vertellen wat er in zat. Hij vertelde me wat ik jou ook ga vertellen.

Het kistje zal zich pas openen voor hen voor wie dit bestemd is. Dat moet je respecteren. En ja, ik kon het niet respecteren. Ik ben er met beitels op gegaan, maar geloof me, het kistje is niet te openen.

Jij moet de wacht over de kist op je nemen als ik er niet meer ben, Melchior. Bewaar de kist op een plek die alleen jij kent. Het spijt me dat ik je in een gevaarlijke positie breng. Maar om de een of andere reden, geloof ik dat jij de enige bent die ik deze taak kan opleggen. Verstop de kist en vergeet hem, als je dat wilt. Misschien maak jij de tijd nog mee dat het mysterie zich aan jou openbaart. Anders moet jij het geheim aan het eind van jouw leven doorspelen zoals ik dat nu doe.

Maar ik moet je waarschuwen. Er wordt voortdurend jacht gemaakt op de kist. Er zullen mensen komen die vragen stellen. Zij zullen niet snel tevreden zijn met een ‘nee’. Dat is dan ook de reden dat ik zowat de hele wereld af heb gereisd. En op mijn oude dag kregen ze de kist bijna te pakken”.

“Je wilt zeggen dat jouw overvallers het op de kist hadden gemunt?” Melchior wachtte tot er meer woorden kwamen. Maar Lukas was uitgeput en viel in slaap.

Melchior nam de kist mee en borg hem tijdelijk op in de hooischuur. Diezelfde nacht zocht hij een veilige bergplaats tussen de wortels van de oude boom op het heuveltje langs de beek, diep in het bos. De geheime plek van Melchior en Ludwine.

Melchior zat daar vaak bij de dode wilg. Een grillig gevormde boom met kronkelige wortels. Hij had deze plek eens ontdekt toen hij bramen ging plukken. De boom stond bovenop de heuvel in een kring van een dichte bramenhaag waar geen doorkomen aan was. Maar Melchior wist een geheim pad te maken zodat alleen hij bij de boom kon komen. Tussen de wortels van de boom begroef hij de kist.

De volgende ochtend vond Maria, bij het brengen van het ontbijt, Ouwe Lukas dood in zijn bed. En toen hij begraven was, achterin de begraafplaats van Grammelinge, maakte men de kamer schoon. De bezittingen van Lukas die er nog waren, werden weggegeven aan hen die het konden gebruiken en in een kastje vond Hendrik nog een zak geld die hij zichzelf toe-eigende. Het was precies voldoende om de kost

en inwoning van de afgelopen tijd te dekken.

## OVERVALLEN

Vele malen had Melchior geprobeerd de kist open te krijgen, maar zoals Ouwe Lukas hem al had gezegd, er kwam geen beweging in het deksel. Melchior legde zich daarbij neer, keerde regelmatig naar de plek terug om te kijken of de kist er nog lag. Zo kropen de dagen voorbij. Maar zoals Ouwe Lukas al had gezegd, kwamen er vreemde sujetten op de kist af. Ongure types deden de herberg aan en vroegen naar Ouwe Lukas. Sommigen informeerden nog naar zijn spullen. Een enkeling beweerde zelfs erfgenaam te zijn en eiste de spullen van Ouwe Lukas op. Hendrik wist de eerste die dit beweerde op te zadelen met alle oude troep die nog achter was gebleven. Even verderop in het bos werd alles teruggevonden. Het was duidelijk dat er naar iets specifiek werd gezocht.

Naarmate de tijd vorderde werden de bezoekers die naar Lukas vroegen opdringeriger, agressiever zelfs. Tot drie keer toe resulteerde een dergelijk bezoek in een grote vechtpartij, vernielingen en haalden ongure lieden de hele herberg overhoop. Toen zij uiteindelijk niets vonden probeerden zij de boel in de fik te steken. Als wildemannen gingen zij tekeer, maar Melchior wist met zijn vrienden de schade te beperken door een emmer-ketting aan te leggen vanaf de beek. Pas in het voorjaar van 1350 namen de overvallen in hevigheid en aantal af.

## DE BETOVERING

Melchior trok er vaker 's nachts op uit. Hij voelde zich sterker worden. Hij dacht terug aan de verhalen van Lukas en wist zich alles voor te stellen, daar op die heuvel naast de beek.

Zo kwam de dag dat Melchior 15 jaar zou worden, 15 september 1350. Die nacht was het volle maan. Tussen de wortels van de wilg haalde hij het kistje tevoorschijn en draaide het voor de zoveelste keer om en om. Toen plotseling de wolken voor de maan weken en er een straal maanlicht op het kistje viel hoorde Melchior een felle klik. Van schrik liet hij het kistje vallen en het rolde de heuvel af waarbij het deksel openklikte. Er vloog iets schitterends uit dat in het natte gras bleef liggen.

Toen Melchior onderaan het heuveltje kwam deed hij een bijzondere vondst. Op het gras lag een verroeste sleutel die voor Melchiors leven een volslagen andere wending zou gaan betekenen.

Melchior knielde en greep de sleutel, maar hij vertrok zijn gezicht in een pijnlijke grimas. Het ding leek

in zijn handen te branden als vuur. Maar hij kon de sleutel niet loslaten. De spieren in zijn hele lijf leken te verstijven en hoewel hij niet helemaal onbewust was van zijn omgeving heeft hij nadien nooit kunnen vertellen wat er in de tussentijd om hem heen gebeurde.

Slechts één ding kan hij met moeite vertellen omdat dit hem nog altijd aangrijpt. Toen de ochtend aanbak kwam de mooie Ludwine hout sprokkelen en



zag Melchior, geknield op een lage heuvel in het bos. Hij was van steen, koud en kil. Geschokt streefde ze Melchiors koude wangen. Melchior zelf leek op dat moment tot een zeker bewustzijn te komen. Maar hij was gevangen en kon niets uiten. Voor hij het wist was ze verdwenen. Ze liet haar hout vallen en rende naar huis waar zij in tranen haar verhaal deed.

Gewapend met stokken en fakkels trokken de dorpeelingen naar de stenen gedaante van de herbergierszoon. Dit kon niet anders dan hekserij zijn! Maar men kon niets opmaken uit de zwijgende gedaante en in de wijde omtrek werd niets gevonden dat op

hekserij leek. Er werd getreurd om het verlies van Melchior, maar het gebeuren werd als een incident beschouwd.

Vanaf die dag meed men het bos, want men meende dat er kwade krachten heersten. De weg door het bos werd afgesloten en een grote wal verrees tussen het dorp en het bos. Zo dacht men het kwaad te weren en inderdaad, de hekserij leek tot dit ene incident beperkt te blijven.

Achter Melchiors rug ontspande zich echter een

bijzonder tafereel. Reizigers reden te paard of met rijtuigen volgeladen met bouwmaterialen af en aan, de hoge wal omzeilend. In een onafgebroken tempo verscheen er een landhuis in donkere steen en leien dakpannen. Een gebouw in veel verschillende bouwstijlen. Geen bouwwerk dat men kon verwachten in de veertiende eeuw.

## DE GROTE VERANDERING

Feitelijk was de betovering van Melchior ook een keerpunt in de geschiedenis van Grammelinge. In eerste instantie zorgde de blokkade van de weg naar

het noorden ervoor dat de reizigers naar en van het noorden andere wegen gingen zoeken. Het werd stiller in de herberg, stiller in Grammelinge en enkele dorpingen verlieten de streek. Melchior's oudere broers zagen eindelijk de kans om hun droom waar te maken en sloten zich bij het leger aan.

Toch was het gedaan met de rust in Grammelinge, sinds die ene duivelse nacht. De eerste nachten leken nog vrij normaal, al viel het iedereen op dat de sterren groter leken. Nevels dreven tegen de wind in, altijd in de richting van het bos. Ook in het dorp verschenen de ruiters en zij verdwenen in de bossen om dagen later weer terug te keren. De reizigers waren gehuld in donkere mantels en droegen breedgerande hoeden. Hun ogen waren onzichtbaar achter donkere brillenglazen. Ze spraken zelden. Het enige voordeel dat zij brachten was, dat zij op hun mysterieuze tochten in de herberg overnachtten en zo nog een paar centen binnen brachten. Enkel van hen vestigden zich in de leegstaande huizen.

Hoewel Grammelinge maar een klein gehucht was, stond het op het punt om een belangrijke plaats te worden dat internationale erkenning verwierf. Althans, voor de leden van de Broederschap der Legendejagers. Maar met de lommerijke rust was het voorgoed gedaan.

De grootste angst van de dorpingen had echter te maken met de vreemde lichten, die in de omgeving rondwaalden en de spookbeelden waardoor iedereen geteisterd werd.

Er waren dwaallichten, zoals ze in verschillende verhalen voorkwamen. Kleine vlammetjes die verschillende namen droegen zoals stalkerskes. Ze zouden de zieltjes zijn van overleden kinderen. Of elfen die niets vermoedende reizigers de moerassen in lokten.

Er waren schimmen, oplichtende gedaanten met soms afzichtelijke tronies, soms bedelend om eten of aandacht.

Men sloot 's nachts de luiken, bang voor de vele spookverschijningen. Maar zelfs met gesloten luiken, was men niet verzekerd van een rustige nacht. Geesten verschenen op trappen en achter vensters. Men hoorde gestommel en geklop op de meest vreemde plaatsen en niet zelden hadden de Grammelingers het idee dat iemand hen aanstaarde of voelden ze een kille windvlaag alsof er iemand dicht langsliep.

De regelmaat waarmee de Reizigers kwamen werd groter. Nog altijd grimmige gedaanten, gehuld in zwarte mantels. Soms met hoge hoeden en donkere brillen, rijdend op woeste paarden. Of de zwarte koetsen die over de modderige paden joegen en in de

bossen verdwenen. Maar dankzij hen bleef de herberg wel bestaan.

De nachten in deze streek waren sinds Melchiors betovering prachtig geworden. De melkweg slingerde hier duidelijker dan waar ook ter wereld langs het firmament. Menig doorgaande reiziger staarde verwonderd naar de betoverende sterrenlucht. Naast de kleine sterretjes aan die indigo hemel, gleden hier ook reusachtige planeten door de nacht. Zo dichtbij dat men soms bang was dat zij zouden botsen met de aarde. Soms verschenen zij en soms verdwenen zij halverwege hun baan. En als zij voorbij gingen hoorde men een donderend geraas, ver weg. Maar het maakte het allemaal erg imposant en angstaanjagend. Nee, het was niet meer pluis in Grammelinge.

Niemand betrad ooit het bos sinds Melchiors betovering. Zo wist niemand dat op de lage heuvel in het bos een robuust landhuis was verschenen. De beek werd een slotgracht en toen het landhuis helemaal afgewerkt was, verscheen er een smeedijzeren hek voor de ophaalbrug. Een poort met een slot waar slechts één sleutel op paste. En dat was de sleutel die in het stenen beeld geklemd zat.

## HET ONTWAKEN

Ja, het beeld, hoor ik je denken? Wat werd er van Melchior?

De maan was opnieuw vol toen het landhuis gereed was. Juist toen de stralen kil maanlicht het standbeeld streelden, zakte het beeld in elkaar. Melchior was weer tot leven gekomen, een mens van vlees en bloed. Alsof er geen tijd verstreken was, kwam hij overeind en staarde naar de sleutel.

En van de sleutel keek hij naar het landhuis. Hij brandde van nieuwsgierigheid en sloop zachtjes naar de gesloten, smeedijzeren poort. Zijn magere handen voelden aan de smeedijzeren spijlen. Op slot! Maar de sleutel paste op het slot en toen hij deze drie maal om had gedraaid, had hij vrije toegang tot het landhuis.

Binnen voelde Melchior zich als in een sprookje. Het huis was volledig en stemmig ingericht. Geen overdreven versierselen, maar toch mooi en functioneel. De keuken was ruim en bood genoeg plaats om een feestmaal te bereiden. Toen hij in de studeerkamer kwam, hing daar een machtig planetarium, midden aan het plafond, met vreemd gevormde planeten en sterren. De boekenkasten waren gevuld met boeken over de meest uiteenlopende wetenschappen als Multiversologie, Permanente Metafysica of Stella Potentia. Ook ontdekte hij vele boeken die met reizen te maken hadden, hoewel hij geen idee had om welke

landen het ging. Maar toen viel zijn oog op een boek op het zware, eikenhouten bureau. In sierlijke letters stond geschreven: "De kronieken van Melchior Grimlein". Stomverbaasd sloeg hij de kaft open en bladerde door het boek. Alle pagina's waren blanco. Toen wist hij het. Hij was in een verhaal terechtgekomen, zijn eigen verhaal. En voor hij aan het einde van dit verhaal zou komen, wilde hij elk detail ten volle beleven. Hij was de eerste Legendejager, zonder het te beseffen. Hij liet het boek los en staarde naar de pagina. En van de pagina naar de pot met inkt en de gestreepte veer die er fier uit stak. Melchior ging op de stoel achter de tafel zitten en begon te schrijven over hetgeen hij mee had meegemaakt op zijn verjaardag, nu vijftien jaar en een maand geleden. Nadat hij zijn verhaal geschreven had, stond hij op, sloeg het boek kalm dicht en liep het landhuis uit. Hij sloot de poort en stak de sleutel bij zich. Melchior ging naar huis. Hij verwachtte niet het leven van weer op te kunnen pakken. Integendeel. Hij ging naar huis om aan zijn tweede leven te beginnen. Hoe blij waren zijn ouders nu hij weer levend en wel terug was gekeerd. Terwijl er een voedzame maaltijd op tafel verscheen werd er tot diep in de avond



Henrik en Maria Grimlein, ouders van Melchior

gesproken.

"Er is inmiddels zoveel veranderd, Melchior. In slechts één maand tijd is Grammelinge geworden tot een spookstad. Niet dat we klagen. Onze nieuwe gasten betalen goed en we hebben geen gedonder meer", sprak Maria. Maar naarmate het verloop van de avond, werd het gesprek somberder. Toen Maria de kamer voor enkele gasten in gereedheid bracht, liep Melchior met zijn vader naar buiten. Midden op de viersprong keken ze naar de nachtlucht. Hendrik was van begin af aan al minder vrolijk en bromde: "Kijk naar de lucht, Melchior. Er is iets vreemds aan de hand. Grammelinge is niet meer wat het was. Wij

zijn te oud om te gaan, Melchior. Maar jij... het is nooit je voornemen geweest om in de herberg te werken. Hoe graag we je ook bij ons hebben, misschien is dan dit de tijd om je vleugels uit te slaan, al ben je nog zo jong."

'En Ludwine dan? Waar is zij?'

Hendrik zuchtte; 'Het arme kind sprak geen woord meer sinds ze jou als een brok steen had gevonden. Dagenlang lag ze in haar bed tot op een ochtend zij was verdwenen en nooit meer is teruggekeerd.'

Melchior bleef nog een maand in de herberg maar keerde in die dagen elke dag terug naar het landhuis om in zijn boek te schrijven, door boeken te bladeren en het landhuis verder te verkennen.

Na die maand deelde Melchior zijn geheim met zijn ouders. Hij nam hen mee naar het kasteel en bood hen aan om daar bij hem te komen wonen. Maar Hendrik en Maria hielden teveel van hun herberg en sleten daar hun laatste jaren. Melchior nam definitief zijn intrek in het landhuis.

Reizigers brachten hem nieuwe boeken of perkamenten rollen, kaarten, tekeningen. Wie de afzenders waren van deze zendingen wilden de reizigers niet vertellen. Koortsachtig las hij boeken, verhalen, geschiedenis. Soms meerdere tegelijk. Elk verhaal was een genot. Maar ook ontdekte hij hoezeer de verhalen en de werkelijkheid in elkaar door vloeiden. Soms meende hij, leek de waarheid van een historisch verhaal afschuwelijk verdraaid. Waarom?

De Nevelzone

In dat jaar was het ook duidelijk dat er veel meer was gebeurd dan 'slechts' de verstening van Melchior en de komst van het landhuis.

In die tijd werd Grammelinge vaak omgeven door dichte, mysterieuze nevels. Ze trokken door het dorp en sloten het wekenlang van de buitenwereld af. Nog altijd is Grammelinge omgeven door deze mysterieuze nevelzone, die verwaalde reizigers lijkt te bedwelen.

Wie vanuit Breda zuidwaarts reist komt nog altijd uit in Ginneken, Ulvenhout, Chaam, niet in Grammelinge. Of toch? Als de tijd en het licht juist zijn, leken er andere paden te bestaan en wie op dat moment ten zuiden van Breda zo'n mistig pad inslaat loopt de kans om in Grammelinge uit te komen. Onderweg prikkelt de neus en een vervelende pijn doorsneijdt het hoofd, bijverschijnselen bij het maken van tijd- of verhaalsprongen.

Dat zorgde in het begin voor de nodige verwaalde gasten in herberg De Grimlein. Soms doolden zij dagenlang over de wegen en paden rondom Grammelinge en raakten zij volkomen de weg kwijt. Telkens als zij het pad namen, kwamen zij op hetzelfde punt weer uit. Slechts enkelingen ontdekten mogelijkheden om bewust dit pad te nemen. Zij verstonden de kunst om tussen de universa te reizen.

Sommige plaatsen bleken meer geschikt om vanuit te vertrekken of aan te komen. Deze plekken waren later ook wel de doorgangen genoemd. Samenstand van planeten, sterren en keerkringen, zorgden voor de verschijning en verdwijning van de doorgangen.

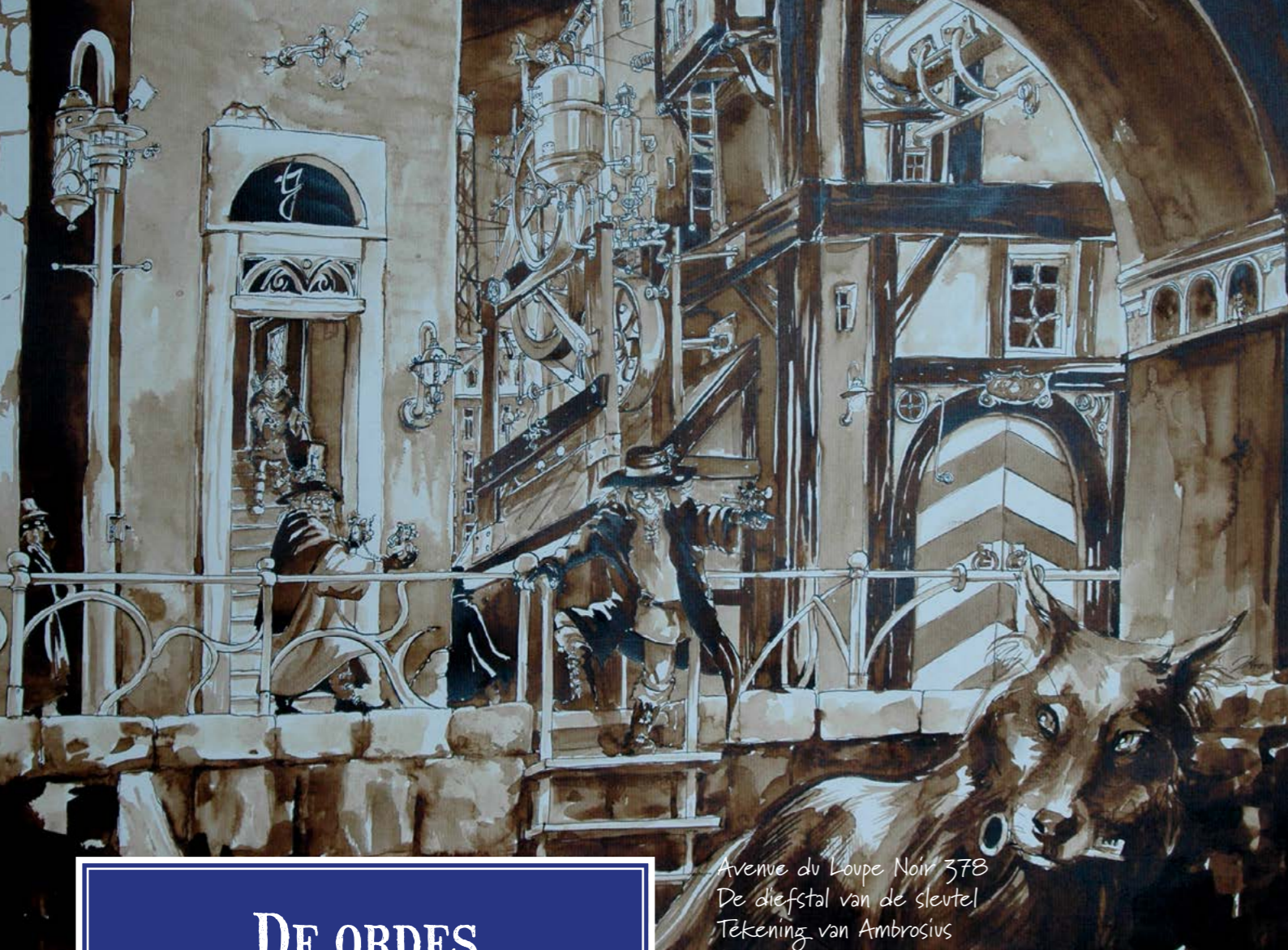
Grammelinge was losgekomen van... van alles. Losgekomen van het universum waarin het al eeuwenlang vastgeklonken zat. Ongemerkt verdween deze plaats in de geschiedenis naar het jaar 542.

## DE EERSTE REIZEN

De maanden vlogen voorbij. Melchior maakte zijn eerste reizen. Voornamelijk om de zaken die hij in de boeken las, in levende lijve te kunnen zien. Deze eerste reizen zijn een apart verhaal, maar hij maakte er veel vrienden. Al snel zag Melchior bevestigd dat de vele lijnen der verhalen vreselijk verstrikt waren geraakt met de lijnen van de werkelijkheid. We tellen nu het jaar 1354 en Melchior is nog maar negentien jaar.

Melchior ontdekte weldra dat dit soort verplaatsingen noodzakelijk waren voor de geheimhouding van zijn locatie en zijn latere, geheime broederschap. En dit alles... geachte lezers, is het grote geheim der Legendejagers!





Avenue du Loupe Noir 378  
De diefstal van de sleutel  
Tekening van Ambrosius

## DE ORDES VAN DE BROEDERSCHAP

Op zijn reizen ontmoette Melchior vele andere leden met wie hij graag van gedachten wisselde over zijn theorieën over tijd en verhaal. Hij sloot vele vriendschappen en leerde anderen tijdsprongen en verhaalsprongen te maken. Zo ontstond al vrij snel na Melchior's betovering de Broederschap der Legendejagers. Het is nooit Melchior's idee geweest om een broederschap op te richten die volledig volgens zijn principes werkte. Juist de opinie van anderen kon Melchior juist zeer interesseren. 'Ze werpen soms een geheel onverwacht licht op zaken waarin je zelf vastgelopen bent,' zei hij eens. Toch bleken er leden van de Broederschap die hun wil door wilden drijven, wat overigens lang niet altijd kwaadwillendheid was. Zij wilden de legendejagers veranderen in wat zij vonden dat goed was. Daar hield het op bij Melchior. Met een vriendelijk gezicht

kon hij in dergelijke gevallen zeggen: 'Als dat je visie is, moet je die vooral volgen. Maar dit is niet de visie van de Legendejagers.' Verschillen van mening vormden groepjes binnen de Broederschap. Toen Saunière en Foucault, twee waardevolle legendejagers, lijnrecht tegenover elkaar kwamen te staan en hun discussies uitmondten in een hoog oplaaierende ruzie, kwam Melchior tussen beide. Hij bood aan dat beide legendejagers met hun volgelingen een orde oprichten waarin hun eigen principes de vorm aangaven. De ordes moesten wel binnen het kader van de Broederschap der Legendejagers passen. De ene orde na de andere ontstond. Elk met hun eigen sterke kanten, hun eigen disciplines, hun eigen aanpak. We zullen je kennis laten maken met de bekendste ordes.



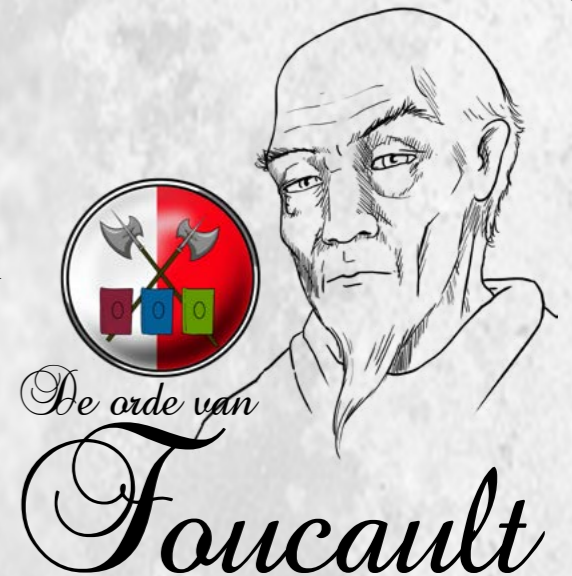
## De orde van Grimlein

**Ordemeester:** Melchior Grimlein  
**Hoofdkwartieren:**  
Huize Grimlein, Galgenveld, Grammelinge (Nederland)  
en Avenue du Loupe Noir 378, Parijs (Frankrijk)  
**Ontstaan:** 1350  
**Te herkennen aan:** Speld of fibula met daarin duidelijk de letter G.

Feitelijk is dit de allereerste, grootste, belangrijkste en meest stabiele orde. De basis van de Broederschap. Een legendejager die zich niet bij een specifieke orde wil aansluiten kan hier terecht. Ze hebben geen duidelijke specialiteit. En dat wil Melchior ook niet. In zijn orde moet iedereen zichzelf thuis voelen. Leden van deze orde worden dan ook op alle fronten ingezet: waarheidskwesities, herkomst van verhalen, tijdgatenkwesities, noem maar op.

**Ordemeester:** Foucault  
**Hoofdkwartier:** Ardennen (België)  
**Ontstaan:** 1363  
**Te herkennen aan:** Wapenschild met een hellebaard en drie boeken

Foucault was de eerste die Melchior uitdaagde. Hij vond Melchior geen goede leider voor de Broederschap en vond dat er een strengere discipline moest komen. Daar voelde Melchior niets voor. Hij was en is nog steeds wars van regels. Foucault houdt van orde, discipline en regels. Hij denkt rechtlijnig en is weinig toegeeflijk. De orde van Foucault is een orde geworden met een sterk militair karakter: rangen, uniformen, wapens, het is er allemaal erg belangrijk. Zij springen bij op punten waar de legendejagers versterking nodig hebben (niet alleen in militair opzicht, ze zijn ook goede speurders en wetenschappers).



## De orde van Foucault

**Ordemeester:** Saunière  
**Hoofdkwartier:** Pyreneëen (Frankrijk)  
**Ontstaan:** 1364  
**Te herkennen aan:** Een zilveren speld met tandwielen.



## De Zilveren Orde

Als er iemand is die alles twintig keer overdenkt, is het Saunière. Hij is arrogant en geeft zichzelf per definitie altijd gelijk. Volgens de meesten van zijn volgers is die arrogantie ook wel terecht, want in veel gevallen, vooral als het gaat om wetenschappelijke verklaringen heeft Saunière een buitengewoon goed inzicht. In 1369 haalde Saunière de instrumentenbouwer Andronemus van Dijk binnen, beter bekend als Nemo. Hij staat aan de geboorte van de TFG's, de MTTL's en andere typische legendejagersinstrumenten. Technuten dus, die Zilveren ordenaren. En je kunt hen vaak herkennen aan hun zilveren spelden. Naast de tandwielen die daarop afgebeeld zijn staan er soms strepen op die de rang van de desbetreffende legendejager verklappen. Saunière draagt de speld met vijf strepen.



**Ordemeesters:** Ograu Winde en Vautin  
**Hoofdkwartier:** Felishe-Ove, Swyval (Squrval)  
**Ontstaan:** 1365  
**Te herkennen aan:** een hanger van barnsteen en een eenvoudige speld of hanger van koperdraad in de vorm van een blad of een veer

De Groene Orde is ookwel de orde van de natuur en de sprookjes. Dat die twee verschillende thema's in één orde verbonden zijn is niet gek, want natuur en sprookjes gaan in elkaar op en hebben veel gemeen met elkaar. De ordemeesters zijn beide feeën en leven in een wereld die parallel aan de onze loopt; Squrval. Een wereld waarin elfen, dwergen, trollen en andere sprookjeswezens even talrijk zijn als de mens (hoe Squrval en onze aarde ooit van elkaar vervreemden lees je in het volgende hoofdstuk). Het lijkt geen twi- fel dat ook in de Groene Orde de magie sterk aanwe- zig is. Niet alles verloopt volgens de mensenlogica. Heksen, kruidenvrouwtjes voelen zich vaak aange- trokken tot deze orde. Maar ook natuurliefhebbers. De Groene Orde is een vredelievende orde waarmee Melchior een buitengewoon goede band onderhoudt. Melchior's huisknecht Laudrin is een gruzel en maakt nog altijd deel uit van de Groene Orde. De Groene Orde is een orde die niet zo makkelijk te bereiken is en het is een orde die zich makkelijk afzondert.

Gilthud Fennegar is een ikonische dame; een door- zetter, sterk, daadkrachtig en een uitstekend zee- vrouw. Haar orde werd opgericht in de nacht dat London in vlammen opging tijdens die beruchte stadsbrand van 1666. Ze was een voorvechter van de gelijkheid van de mens op alle fronten; kleur, ge- slacht... alles. En daarin kreeg ze de Broederschap al snel mee.

Ze richtte haar eigen orde op waarin avonturiers zitten die hun weerga niet kennen. Ze blinken uit in hun moed. Buitengewoon handige zeelui, spionnen en dat zijn ook meteen de speerpunten van deze orde.

De schepen van deze orde zijn klein, supersnel en wendbaar en daardoor voor velen ongrijpbaar. Je vindt Gilthud en haar orde op haar eiland ten westen van Schotland, Skye, maar ook in de Bretonse stad St. Malo.



**Ordemeesteres:** Gilthud Fennegar  
**Hoofdkwartier:** Skye, Schotland  
**Ontstaan:** 1666  
**Te herkennen aan:** enkel, pols of hoofdbandjes met de typische blauw-witte ornamenten

## Blauwe Raad

Alle ordemeesters samen vormen de Blauwe Raad. Bij blauwe maan, komt de Blauwe Raad bij- een. De blauwe maan is de tweede volle maan, binnen een maand. Dat komt zo ongeveer eens in de drie jaar voor. Tijdens de Blauwe Raad wordt de weg uitgestippeld voor de komende jaren, plannen gemaakt of bijgesteld en problemen worden opgelost.



**Ordemeesteres:** Gudrun Sjøman Verden  
**Hoofdkwartier:** Byrka (Zweden)  
**Ontstaan:** 1371  
**Te herkennen aan:** Lederen polsbanden met daarin het symbool van een golf

Als kind voer zij al met haar eigen schip en over- leefde op jonge leeftijd een schipbreuk. Haar eigen schip 'Stormen' is voorzien van de nieuwste snufjes van Nemo waaronder enkele bijzonder geavan- ceerde compassen. Het is een waar slagschip dat door de verhalen en tijden vaart. Een schip met een spookachtige uitstraling dat menig 'wereldse' zeevaarder de stuipen op het lijf heeft gejaagd. De Stormen is uitgerust met prachtige zeilen, maar ook is er altijd een ballon aan boord zodat de Stormen evengood door de lucht vaart als door het water. Gudrun is de enige die contact heeft met Willem van der Decken, kapitein van de Vliegende Hollander. De Aegirsorde is dé orde van de kunst van navigeren en oriënteren, maar samen met de Orde van Skye ook dé orde van de scheepvaart.



**Ordemeester:** Gysbrecht van Wulvenhout  
**Hoofdkwartier:** onbekend  
**Ontstaan:** niet zeker  
**Te herkennen aan:** zwarte kleding, maar vooral de 'zwarte penning', een schijfje obsidiaan.

Het gebeurde nogal eens dat legendejagers zich niet hielden aan hun afspraken. Feitelijk is dat aan de orde van de dag omdat Melchior geen grote waarde hecht aan regeltjes en het eigen initiatief erg op prijs stelt zolang het maar binnen de doelstellingen van de Legendejagers blijft.

Maar sommigen gingen te ver. Diefstal, ontvoering, vechtpartijen... en erger, het veranderen van gebeur- tenissen in het verleden, bijsturen van verhalen...vele

ordes zetten dergelijke delinquenten uit hun orde en het gebeurde dat sommige figuren bij geen enkele orde nog werden toegelaten. Zij kwamen in de Zwar- te Orde terecht.

Begrijp het niet verkeerd. De Zwarte Orde is geens- zins een orde van misdadigers. Hun ordemeester Gijsbrecht van Wulvenhout (jawel, de vader van Ro- derick van Wulvenhout) handhaaft met een bikkel- harde discipline waarin regels niet bestaan, maar wel onderling vertrouwen.

De Zwarte Orde is gespecialiseerd in de dingen die het daglicht niet kunnen verdragen; legale diefstal, ontvoering, spionage... maar zelfs dan: als het maar in het kader staat van de legendejagers. Onderzoeken naar de waarheid in verhalen stuit vaak op heftige weerstand. Mensen verdraaien de werkelijkheid in hun verhalen. Zo denken we nog altijd dat barbaren vreselijke lui waren, terwijl dat vooral de subjectieve verslagen waren van de Romeinen die hun eigen me- ning de boventoon lieten voeren. En wie de waarheid boven tafel wil krijgen stuit op weerstand.

Gijsbrecht vluchtte ooit met een twintigtal van zijn orde naar Parijs. Hij kon daar maandenlang onder- duiken in het mysterieuze gangenstelsel onder de stad. Gijsbrecht zelf vertrok uiteindelijk weer, maar velen van zijn orde wonen nog altijd in diezelfde, louche, donkere krochten onder de stad.

Er bestaan nog veel meer orden. Zo heb je de Orde van de Gouden Messen, die als huurlingenleger optreden. Het Pleijaden-instituut dat zich vooral richt op astronomie. De Okeren Orde die alles vanuit het oerbestaan beredeneert. The Cursed Coin, een soort onsamenhangende piratenbende die een mix lijkt tussen de Aegirsorde en de Zwarte Orde. De Kristallen Orde is gespecialiseerd in energiën uit mineralen en gesteenten.



# DE UITTOCHT DER SPROKEN

... OF WAT VOORAF GING AAN DE GROENE ORDE

Wie zou heden ten dagen kunnen vermoeden dat sprookjeswezens in vroeger tijden werkelijk deel uitmaakten van onze wereld? Dat elfen werkelijk bestonden en geen verzinsels waren? Dat sprookjes en werkelijkheid feitelijk door elkaar liepen? Tot op een zekere dag de sproken onze wereld verlieten. Lees over de wonderlijke bevindingen van Vivien Peynor.

In de groene weldaad van de Bourgogne in Frankrijk leefde ooit een oude instrumentenmaker. De man had drie zoons waarvan de jongste veruit de slimste was. De jongen was een dromer, maar kon als kind al voorbeeldig schrijven. En dat deed hij ook maar wat graag. Hij schreef over de machtige bomen in de Bourgondische wouden, de kabbelende beken en de vele wezens die hij er zag. Hij schreef over de gesprekken die hij had met de elfen. Vivien heette de jongen en hij hield zijn geschriften over de 'sproken' goed verborgen voor de wereld om hem heen. Reeds in die tijd zouden deze geschriften hem doen belanden op de brandstapel. De kerkvaders maakten jacht op alles dat maar ketters leek. Onder 'sproken' verstond men alle lieden van het Kleine Volk; elfen,

feeën, dwergen, kobolden, trollen... wezens van de natuur die vaak onbegrijpelijke macht bezaten. De mens voelde zich superieur aan alle andere wezens op aarde. De kerk deed nog een duit in het zakje door de mens wijs te maken dat de aarde van hen was. Andere machten moesten voor hen wijken. Magie kon slechts kwaadaardig zijn en diende uitgeroeid te worden.

De sproken namen de nieuwe grillen van de mens in eerste instantie niet erg serieus. Zij schikten zich en te laat zagen zij in dat de mens toch werkelijk de wereld ging overheersen.

Je moet weten dat de mens in die tijd nog amper een

notie had van de vorm van zijn planeet. Zij meenden dat die plat was. Maar in wezen maakte de wereld van de mens deel uit van een gigantische spiraal die zweefde in het heelal. Slechts het meest zuidelijkste puntje van deze wonderlijke planeet werd bevolkt door de mens.

Een verschrikkelijke ijszee weerhield de mens van de trek naar het noorden. Slechts weinig mensen woonden daarboven. Toch waren er in dat noordelijke deel genoeg prachtige landen, met elkaar verbonden door een enorme zeestraat. Over heel deze planeet, Sqrte, leefden de sproken.

De grootste koningen onder de elfen, feeën, dwergen en al die andere sproken kwamen uiteindelijk samen en bespraken hoe zij het tijt nog konden keren en in vrede met de mens konden samenleven. De mens echter, zouden zich nooit met hen verzoenen en dus besloten de grootste magiërs van die tijd dat onderste deel van de planeet af te snoeren. Voortaan zouden de mensen hun eigen planeet hebben; Urte.

In het diepste geheim kwam er een volksverhuizing op gang waarbij de sproken hun geliefde dorpen en steden verlieten en naar het noorden trokken, de verschrikkelijke ijszee trotseerden en indien zij dit overleefden een nieuw onderkomen zochten ergens op dat enorme rijk dat Sqrval heette.

Maar niet iedereen koos voor deze reis. Velen waren te zeer gehecht aan hun woonplaats. Zij hoopten dat de mens ooit tot inkeer zou komen en bleven zoveel mogelijk verborgen tot die tijd zou komen.

De uittocht was groots en verliep in stilte gedurende vele maanden. Vooral 's nachts trokken eindeloze stoeten sproken door de wereld naar het noorden. Weinig mensen waren getuige van deze uittocht. Alleen Vivien Peynor. Hij lag in die tijd vrijwel elke avond verscholen de stoet gade te slaan. Met een



zwaar hart nam hij afscheid van zijn elfen-vrienden en maakte vele schetsen van de stoet die naar het noorden trok.

Toen viel er een stilte en Vivien Peynor wist dat de sproken voorgoed vertrokken zouden zijn. De wereld zou een stuk minder kleurrijk

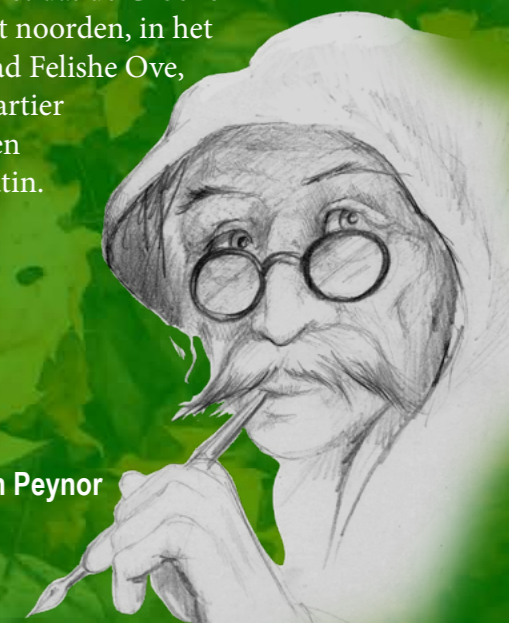
zijn en even vroeg hij zich af of hij wel in zo'n wereld wilde leven.

Op het laatste moment besloot Peynor de stoet achterna te gaan. Hij was juist op tijd. In gezelschap van de laatste groepen trok hij door die verschrikkelijke, bevroren vlakke.

Toen sloten de grootste magiërs een cirkel rond de ijszee en snoerden het onderste deel van de wereld af. Sindsdien is de wereld der sproken, Sqrval, een andere dan die van de mensen, Urte. Er zijn nog zeker sproken in onze wereld, maar zij houden zich schuil, slechts weinigen kunnen hen zien.

De legendejagers kennen de poorten naar Sqrval want hier is het dat de Groene Orde huist. Ver in het noorden, in het land Swyval, in de stad Felishe Ove, daar is hun hoofdkwartier gevestigd. Daar wonen Ograu Winde en Vautin.

Vivien Peynor





## OVER JAGERS, WACHTERS, REIZIGERS EN ANDERE LEGENDEJAGERS

Legendejagers zijn er in alle soorten en maten. Het zal je dan ook niet verwonderen, met een Groene Orde waartoe ook sprookjeswezens behoren, dat het niet beperkt blijft tot mensen alleen. Schrik niet als je bij een legendejagersfeest, conventie of gezamenlijk optreden naast mensen ook elfen, feeën, gruzels (zoals Laudrin) en andere sproken tegen komt.

De Broederschap is zoals Melchior het wilde vrij eenvoudig en willekeurig. Een hele strakke, ordelijke lijn lijkt te ontbreken. Maar dat is iets typisch voor de Legendejagers.

De Broederschap werd ooit opgericht door Melchior Grimlein en hij is nog altijd de grootmeester. Foucault kwam in zijn begintijd met het serieuze voorstel om de Legendejagers een Compagnie te noemen. Melchior ging niet eens op het voorstel in en kwam later met de veel warmere omschrijving; Broederschap. En tijdens een van zijn toespraken zei hij: 'Want dat is hoe wij zijn. Net als de Drie Muskietiers; één voor allen en allen voor één. We streven één ding na; we zijn op zoek naar de kern van het verhaal. De waarheid!'

Toch zijn er wel wat taken en vakgroepen te onderscheiden in de Broederschap.

### GROOTMEESTER EN ORDEMEESTERS

Melchior werd door de eerste Legendejagers al meteen 'Grootmeester' genoemd al werd hij, zoals Melchior wenste gewoon getutoeerd en nooit als grootmeester aangesproken. Toen de eerste ordes ontstonden werd de initiatiefnemer daarvan in de meeste gevallen ook meteen door Melchior aangewezen als hoofdverantwoordelijke of 'ordemeester'. En in de meeste gevallen zijn dit ook de echte leiders van deze orden.

De ordes zijn over het algemeen vooral met hun eigen specialiteit bezig en hebben onderling weinig contact. Elke orde heeft zijn eigen taken en bezigheden. Toch zijn er ook overeenkomsten en werken sommige orden wat nauwer samen zoals de Orde van Skye en de Aegirsorde. Tussen anderen zoals de Orde van Foucault en de Zilveren Orde heerst wat rivaliteit.

Bij blauwe maan komen de ordemeesters van alle orden samen in de Blauwe Raad. Blauwe maan is de tweede volle maan in 1 maand en dat is ongeveer eens in de drie jaar. Maar tijdens deze bijeenkomsten wordt de weg van de Broederschap uitgestippeld en de hoogste prioriteiten bijgesteld.

Er is binnen de Legendejagers geen echte rangorde. Sommige ordemeesters trekken dit in twijfel. Saunière en Foucault stellen zich duidelijk ver boven hun volgelingen. Zij vinden dat hiërarchie erg belangrijk is. Maar anderen als Gilthud Fennegar, Ograu Winde en Vautin gaan haast op in hun eigen orde. En dat werkt soms veel beter. In hun orden is er voldoende ruimte voor nieuwe initiatieven en ideeën. In deze orden heerst een veel grotere openheid.

### REIZIGERS

Reizigers houden zich niet echt bezig met het echte legendejagerswerk. Tenminste, niet inhoudelijk. Zij werken uitsluitend in opdracht en reizen de wereld rond op zoek naar informatie die van belang is voor bepaalde legendologische onderzoeken. Reizigers werken vrijwel uitsluitend in opdracht. Soms nemen ze uitsluitend opdrachten aan van de orde waar zij zelf toe behoren.

Er zijn reizigers die dus naar inlichtingen en informatie zoeken en reizigers die louter functioneren als transportdienst van veelal waardevolle geschriften of materialen.

Het zijn eenlingen en proberen hun gang zo geheim mogelijk te houden. Daardoor reizen ze vooral met traditionele middelen zoals het paard of de koets. Sommige reizigers hebben echter alternatieve vervoersmiddelen die er soms erg futuristisch uit kunnen zien. Veelal werken deze op stoomgeneratoren en lijken ze op een klein soort zeppelins. In hoogste nood gebruiken ze doorgangen, transfabulageneratoren of verhaal- en tijdsprongen.

Een reiziger is meestal te herkennen aan zijn teruggetrokken gedrag, donkere cape en breedgerande hoed. Hij of zij zal zich niet vaak in gezelschap begeven.



Een reiziger



## JAGERS

Jagers doen het werk, speuren in geschriften, archieven, ondervragen betrokken figuren, verrichten metingen en reconstrueren de feiten achter een verhaal. Zij zijn dan ook degenen die het meeste risico lopen. Zij worden nogal eens bejaagd door degenen die liever niet hebben dat de waarheid achter een verhaal uitgeplozen wordt.

Feitelijk zijn de meeste legendejagers, jager. Velen werken aan eigen gekozen projecten, anderen krijgen weer taken van hun orde opgelegd.

Er zijn eenlingen en jagers die in teamverband op pad gaan. En in de loop van de tijden zijn er wat specialisaties ontstaan. Zo is er een groep jagers die zich toe hebben gespit op de oude mythen en zijn er groepen die bepaalde historische specialisaties hebben.

## WACHTERS

Er zijn legendejagers die hun eigen tijd zelden of nooit verlaten. Dat heeft soms een reden. Er zijn namelijk legendejagers die een bepaald object bewaken. Een oude doorgang bijvoorbeeld of een geschrift dat zich in een bepaalde bibliotheek of archief bevindt.

## EREDYS

Eredys is de Finse term voor politie. In feite zijn de 'agenten' van de Eredys niets meer of minder dan puinruimers. Schade die ontstaan is door onfortuinlijke tijd- of verhaalsprongen wordt door hen hersteld, inclusief bijbehorende geheugenresets. Maar het is ook een taak van de Eredys om misbruik van het legendejagersgedachtengoed tegen te gaan. Dat de taak van de Eredys niet makkelijk en vooral gevaarlijk kan zijn, bewijst de familie Windewaai.

## MONNIKEN

Er zijn legendejagers die hun leven helemaal in het teken stellen van de Broederschap. Zij trekken zich vaak terug in kloosters en leven een streng en sober leven. Ook kennen zij een ritme van meditatiediensten dat overeenkomt met de gebedsdiensten van een christelijk klooster. Daarbij speelt Sol, de zon, een belangrijke rol. Als bringer van dag, licht en inspiratie. Voor zeer moeilijke kwesties of interessante studies moet je dus bij hen zijn; de Monniken van Sol.

## MAKERS

Naast de monniken zijn er heel wat legendejagers die veelal op één locatie werken. In fraaie werkplaatsen werken zij aan de instrumenten die legendejagers gebruiken voor hun metingen. Maar ook maken zij speciale brillen, T.F.G's. Zoals Nemo hiernaast.

## HOEDERS EN LEGENDEJAGERSDIEREN

Er bestaat ook een band tussen legendejagers en dieren zoals honden, paarden, vogels en andere dieren. Kraaiachtigen voelen zich van oudsher aangetrokken tot legendejagers. Met name kauwen en raven zie je vaak bij legendejagers opduiken. Ook ratten en honden, behoren vaak tot de dagelijkse vriendjes van legendejagers. Zij doen het speurwerk en bemerken onraad ver voordat een mens dit doorheeft. Ook paarden zijn echte maatjes van legendejagers die veel reizen.

Contact tussen dier en legendejager gaat zoals de gewone mens dat ook doet. Maar in veel gevallen dragen de dieren ook de nodige apparatuur bij zich zodat zij metingen kunnen verrichten of traceerbaar zijn of er zelfs op grote afstand gecommuniceerd kan worden.

## KINDEREN

Er zijn tal van droevige verhalen bekend over ondernemende kinderen die zich onvoorbereid in een legendejagersavontuur stortten en dit uiteindelijk met de dood moesten bekopen. Het betrof hier vooral het kroost van legendejagers. Neem het hen maar eens kwalijk. Hun ouders beleefden de meest fantastische avonturen en zelf beschikten ze vaak ook over een



fikse dosis voorstellingsvermogen.

Veel kinderen zijn er in het verleden in kleine bendes opuit getrokken om belangrijke artefacten te overerven, puur voor het avontuur. Er is nog altijd een populair kaartspel 'Buut' in omloop onder legendejagerskinderen, waarbij de kaarten het doel van de reis bepalen en vaak zelfs de beperkingen. Vaak wordt het spel gespeeld onder toezicht oog of zelfs met hun ouders. Het is een spannend en leerzaam spel voor aspirant legendejagers.

Maar het bloed kruipt waar het niet gaan kan. Nog altijd belanden legendejagerskinderen vaak in de problemen door hun ondeskundigheid. Cedric Windewaai bracht het er dan uiteindelijk nog goed vanaf. Maar veel kinderen keerden terug als schim of soms

keerden ze helemaal niet terug.

Voor de Blauwe Raad was dit de reden om kinderen te verbieden verhaal of tijdsprongen te maken zonder hun ouders of geschikte begeleiders. In navolging daarvan krijgen ook nu veel jongens en meisjes een leermeester toegewezen. Vaak is dit een van de ouders of een naaste bekende van de familie die de kinderen de basisprincipes bijbrengt.

De meeste legendejagerskinderen groeien op als alle andere kinderen. Maar je weet hoe kinderen zijn... ze verleggen hun grenzen. En de Eredys moet regelmatig uitrukken om verloren kinderen op te sporen. Sinds de komst van wolf Windewaai is er toch wat verandering gekomen.

Legendejagerskinderen met aanleg krijgen een specialistische begeleider toegewezen. Zij zijn verplicht tot het volgen van lessen aan de Legendejagersacademie en krijgen een reeks zware proeven opgelegd.

Maar niet alle legendejagerskinderen gaan actief het legendejagerswerk doen.

## SCHIMMEN

Je hebt wellicht begrepen dat er van alles fout kan gaan bij het maken van verhaal-of-tijdsprongen. Eén minuscuul moment van concentratieverlies en verliest de aansluiting bij een nieuwe fase in je reis. Je raakt tussen de fasen verstrikt en voor je het weet bestaat het ene deel van jou ver verwijderd van het andere. Dit zijn schimmen. Ze missen ogenschijnlijk lichaamsdelen. Maar het opmerkelijke is dat het lichaam dit niet zo ervaart. Zo mist Valdemar zijn linkerbeen maar kan daar uitstekend op steunen. Schimmen zijn vaak wat grimmig van aard door hetgeen hen overkomen is

*En meer...*

*En zo kunnen nog wel even verder gaan; genezers, onderwijzers, muzikanten, schrijvers, poortwachters... er zijn wel miljoenen manieren te vinden om je nuttig te maken binnen de Broederschap der Legendejagers.*

# Namen die wel even genoemd moeten worden

Naast de ordemeesters zijn er nog een aantal kopstukken die we beslist niet mogen vergeten. Gewoon maar een paar, omdat je binnen de broederschap al snel de weg compleet verliest. Er bestaan eenvoudigweg zoveel helden en uitblinkers om zoveel uiteenlopende redenen. Toch moeten we er een paar noemen... een paar omdat ze werkelijk briljant zijn, andere zijn juist het tegenovergestelde. Maar mocht je ze ooit tegen het lijf lopen, dan willen we je alvast waarschuwen.

Valdemar



Wolf Windewaai

Melchior Grimlein

## De Windewaais

Op Schiermonnikoog woont een familie die zich ogenschijnlijk bezig houdt met wat eenvoudige non-commerciële visserij. Ze bewonen een klein, wit huisje in de duinen dat alleen te bereiken is als je legendejager bent en de weg kunt vinden in het doolhof van pittoreske schelpenpaadjes. Dit is de familie Windewaai. Douwe en Yfke kwamen beiden uit oude legendejagersgeslachten. Al op jonge leeftijd traden zij toe tot de Eredys (legendejagerspolitie, zie in het vorige hoofdstuk) en richtten zij zich op het herstellen van tijdschade en misbruik van het legendejagersgedachtegoed. Zij kregen een tweeling, twee zoons; Gijs en Cedric. De broers kwamen zoveel overeen maar tegelijk waren zij zo verschillend. Gijs werd ziek van een leven vol verhaalsprongen en avontuur, terwijl Cedric onbezonnen van het ene avontuur in het andere dook. Toen de familie zich op Schiermonnikoog vestigde en zich voor het welzijn van Gijs wat terugtrok uit de broederschap, nam Cedric de benen. Zijn avontuurslust was niet te bedwingen. Dat kwam hem duur te staan. Hij ontmoette de duistere Valdemar en was zeer onder de indruk van diens kennis van fabeldieren. Tijdens een duel dat Valdemar streed met Dunstan O'Cunninghar, raakte ook Cedric gevangen in het klooster van het Solsche Gat en leek voor tijden van de aardbodem verdwenen. Gijs koos voor een normaal leven, werd geoloog en trouwde met een kokkin. Ze vestigden zich op de Veluwe, kregen twee kinderen; Suus en Wolf. Vooral Wolf bleek de legendejagersgenen van zijn familie in zich te hebben en belandde zonder dat hij het wist in een bijzonder legendejagersavontuur via jawel... het VerzonkenKlooster van het Solsche Gat. De Windewaais, met uitzondering van Gijs, zijn stuk voor stuk getalenteerde legendejagers. Wolf wordt nauwgezet begeleidt door zijn grootouders.

## Valdemar

Er zijn wat buitenbeentjes in de Broederschap. Maar één van hen is wel erg anders dan de anderen. Het is de Roemeense Graaf Zdenek Valdemar. Zijn liefde voor het duistere plaatst hem vanzelf in de Zwarte Orde, maar daar zelfs daar heeft men niet graag met hem te doen. Valdemar is onberekenbaar en heeft

twee kanten. Hij is geniaal als het gaat om fabeldieren, monsters, met name weerwolven en vampiers. Zo geniaal dat hij daardoor aanzien heeft bij alle legendejagers. Maar er zit een gitzwart randje aan deze figuur. Velen die bij hem in de leer gaan, keren nooit meer terug. En er gaan verhalen dat Valdemar zijn eigen familie stelselmatig op gruwelijke wijze om zeep heeft geholpen zodat hij de enige erfgenaam zou zijn. Valdemar heeft, net als Foucault, Melchior's leiderschap betwist en zelfs pogingen gedaan de macht te grijpen door een leger te vormen van weerwolven en vampiers. Het is nooit tot een echte strijd met hem gekomen, maar diep in het hart vreest elke legendejager deze grimmige graaf. Maar zoals gezegd, Valdemar is wispelturig, onberekenbaar. Valdemar wist ooit alle geheime doorgangen te veroveren en streed met de Schotse legendejager Dunstan O'Cunninghar in de laatste doorgang in het Verzonken Klooster van het Solsche Gat op de Veluwe. Bij dit duel zonk het klooster in de diepte van de tijden. Dunstan raakte gevangen in het spookklooster en Valdemar raakte verstrikt in de tijden. Hij werd een schim en mist zowat een half lijf. Kort nadat Valdemar de laatste doorgang verloor, werd Grammelinge ingenomen door een leger aan dolende geesten. Iedereen vreesde dat dit de wraak was van Valdemar. Maar toen verschenen er plotseling wolven, weerwolven en vampiers die het geestenleger verdreven. Dit keer was het werk van Valdemar een zegen. Ondanks de dankbaarheid van de Broederschap blijft Valdemar een vreemde eend in de bijt.



## Nemo

Andronemus van Dijck (illustratie pag.21) alias Nemo was een stille, meegaande instrumentenmaker uit het Leuven van 1834. Hij wist het voor elkaar te krijgen om kristallen te modiciferen zodat zij energie konden putten uit sterrenlicht. Toen Melchior Nemo ontmoette leerde deze hem het principe van de verhaalsprong. Nemo wist het kristal aquamarijn zodanig aan te passen dat het daarbij kon helpen. Dankzij het gemodificeerde aquamarijn is het maken van een tijd of verhaalsprong een stuk makkelijker en kost het minder energie.

Zijn genialiteit kwam hem bijna duur te staan. Hij was zo geniaal dat ook louche figuren misbruik gingen maken. Nemo was toch enigszins naïef tot Saunière hem uit zijn benarde positie bevrijde en hem opnam in zijn Zilveren Orde. En daar, in de Pyreneeën, sleutelt Nemo nog altijd vrolijk door in zijn werkplaats. Legendejagers kunnen haast niet zonder zijn T.F.G.'s (Transfabulageneratoren), kwartsstralers en multiversumkompassen.

## Griffioen

De Groene Orde klinkt heel romantisch. Een orde van natuur en sprookjeswezens. Ze bewonen hun eigen wereld onafhankelijk van de onze. Toch is er alle reden om ook in deze orde alert te zijn want onder de sproken herbergen zich veel louche lieden. Onder hen leeft een gruizel, net als de huisknecht in het landhuis in Grammelinge. Zijn naam is Griffioen en hij is een uiterst geslepen figuur. Klein van gestalte met zwarte kraallogjes en een enorme hoed op zijn hoofd. Je mag hem terecht vrezen, want hij is een meester in ontsnappen en waagt zich zonder omhaal in onze wereld. Hij was het die het geestenleger op stookte en Grammelinge liet aanvallen.



Griffioen



## HOE WORDT JE LEGENDEJAGER?

**Van origine is de Broederschap der Legendejagers een geheim genootschap. Eeuwenlang bestond deze samenscholing ondergronds. En door handige versleuteling van tijdsfasen en verhaallussen wist men de toegang tot legendejagersgebieden te verhullen. En ookal is sinds het jaar 2010 de geheimhouding officieel opgeheven, Legendejagers bazuinen hun gedachtengoed dan nog niet luid van de daken. Dat zit niet in hun aard. Maar hoe wordt je legendejager?**

Wie zich aangetrokken voelt tot het avontuurlijke leven van een legendejager, kan zich te alle tijde bij de Broederschap aansluiten. Maar voorzichtigheid is geboden. Net als bij kinderen gaat het bij nieuwkomers nogal eens fout. Vooral op de momenten dat zij denken alles onder de knie te hebben, maar tegen de ingewikkelde kanten van het legendologische leven lopen en in ingewikkelde verhaalknopen of tijds-lussen verstrikt raken. Elke legendejager bij wie een nieuwkomer zich meldt, zal de desbetreffende nieuwkomer naar zijn ordemeester brengen. Daar wordt de nieuwkomer eerst uitvoerig aan de tand gevoeld. Als blijkt dat de nieuwkomer te weinig discipline heeft en de verleiding niet kan weerstaan om de geschiedenis en verhalen op eigen houtje te veranderen, wordt de man of vrouw in kwestie teruggedleid naar zijn of haar normale bestaan. Daarbij wordt een deel van het geheugen gewist.

Komt een nieuwkomer wel door deze proef, dan mag hij of zij een orde uitkiezen of beland hij of zij in de

Orde van Grimlein. De ordemeester wijst een mentor aan die de nieuwkomer gedurende een periode van drie jaar zal onderwijzen. Een intensieve studieperiode waarbij de student verschillende proeven af moet leggen. Een groot gedeelte valt hier af. Zij blijven soms deel uitmaken van het legendejagersimperium maar krijgen taken waarvoor geen speciale legendologische eigenschappen nodig zijn. Sommige legendejagers leven een heel vredig bestaan en komen hun dorpje zelden uit.

Het mag duidelijk zijn dat kinderen van legendejagers veel gemakkelijker de Broederschap inrollen. Ook zij worden op een zelfde manier begeleid

Is de opleiding voltooid, dan wacht de legendejager in kwestie een bourgondische inwijding. Maar voor de nieuwkomer zich te buiten gaat aan spijs en drank, dient deze nog even de codex op te stellen. Daarover meer in het hoofdstuk 'Grondslagen van het legendejagergedachtengoed'.



# INSTRUMENTEN UITRUSTING EN OUTFIT

De Zilveren orde is de orde van de wetenschap. Saunière zag het als zijn taak om de slimste wetenschappers over te halen zich bij de Broederschap aan te sluiten en in veel gevallen is dat ook gelukt. Zo zijn er behoorlijk wat bekende koppen tot de Zilveren Orde toegetreten. Leonardo Da Vinci is een van hen. Maar binnen legendejagerskringen is er één wetenschapper die als hoogste aangeschreven staat; zijn naam is Andronemus van Dijck, alias Nemo. Niet te verwarren met de Nemo uit de verhalen van Jules Verne.

Nemo was een wetenschapper gespecialiseerd in energieën die uit sterren en maanlicht te winnen is. En hij bracht een ware wetenschappelijke revolutie teweeg, waar de legendejagers tot op de dag van vandaag nog profijt van hebben. Sommigen noemen het magie en daar lijkt het soms ook wel op.

## KRISTALLEN EN TANDWIELEN

Wie door de bezittingen van een willekeurige legendejager snuffelt, komt daar tal van wonderlijke voorwerpen in tegen. Kristallen zijn wel een vast attribuut van de legendejager.

Daarvoor worden allerhande kristallen gebruikt waarvan aquamarijn wel het meest bijzonder is. Het is een helder blauw kristal met een onregelmatige structuur dat licht van sterren, dus ook zonlicht en het licht weerkaatst door de maan, in een speciaal soort energie om kan zetten. Maanlicht en zonlicht hebben elk een nog iets andere werking dan gewoon sterrenlicht en er is zelfs verschil tussen het licht van rode reuzen of jonge sterren, nevels of sterrenstelsels en kometen. Ook hier maakt de wetenschap sprongen.

Door de energieën op een juiste manier te modificeren of te geleiden kunnen deze versterkend werken voor het maken van bijvoorbeeld verhaal- of tijdsprongen.

Kristallen kom je dus tegen op of in vrijwel alle legendejagersinstrumenten.

Net als tandwielen. Door kleine tandwielen aan een kant te verzwaren en ze vervolgens in een kleine constructie op te hangen aan een as, komen deze tandwielen in beweging en geven ze die bewegingen door. In een hoed of aan wandelstokken zitten wel eens dergelijke constructies. Doordat de persoon die de hoed draagt, loopt gaat een dergelijk tandwiel schommelen en zet zo andere zaken in beweging. bijvoorbeeld om kleine hoeveelheden energie op te wekken.

## T.F.G.

Niet gek dus dat menig legendejager getooid gaat met een hoed vol apparatuur en kristallen. Of ze hebben een wandelstok bezet met metertjes, apparaatjes en kristallen. En er bestaan gemodificeerde horloges, gehoorapparaten, brillen, schoenen, microfoons, kompassen, stoelen... en ga zo maar door.

Een deel van die apparaten worden gebruikt voor tijdreizen of verhaalsprongen en heten transfabulagenerator of T.F.G. Letterlijk uit het Latijn vertaald een apparaat dat je helpt door verhalen te bewegen. Overigens is de verhaal- of tijdsprong nog altijd iets dat je aanstuurt met je eigen verbeeldingskracht. Een T.F.G. is dus alleen maar een soort versterker voor die verbeeldingskracht. Het scheelt je een hoop energie. De M.T.T.L. of Multi Trans Tempo Luminator is een apparaat dat door middel van sterrenlicht tijdreizen mogelijk maakt. Vroeger was dit een zeer betrouwbaar apparaat en werd het veel gebruikt. Het blijft staan waar het staat, maar het zendt de personen die

een bepaald kristal in hun handen houdenaar een bepaalde tijd. Door het kristal in hun houder om te draaien kunnen de tijdreizigers weer terugreizen. Enig nadeel is, dat het qua locatie niet erg nauwkeurig is.



De M.T.T.L.  
(Multi Trans  
Tempo Luminator)

## SCHILDEN

Er is een nadeel aan de T.F.G's en aanverwante apparatuur. Sterrenlicht is te traceren. Opdrachten die in het geheim dienen te geschieden moeten dan ook vaak handmatig worden uitgevoerd.

Als het gebruik van instrumenten toch noodzakelijk blijkt, kunnen schilden ingezet worden. Nemo wist koper zodanig te modificeren dat het als een schild kan fungeren. Vandaar dat je op hoeden en dergelijke vaak koperwerk aantreft.

Sterkere schilden worden gevormd door plaatwerk en zelfs paraplu's van gemodificeerd koper.

## LENZEN.

Breking van licht is een van de toverformules van de legendejagers. Door met die breking te spelen kunnen bepaalde energiestromen ontstaan. Zo bestaan er brillen die bepaalde energieën kunnen tonen die anderen niet zien; spoken bijvoorbeeld, of energieke verhaalstromen, dieptes in verhalen... noem maar op. Een legendejagersbril is nooit zomaar een bril.



## KOMPASSEN.

Reizen door de tijd of over de verhaallijnen vergt een heel andere manier van navigeren dan gewoon een wandeling maken. Multiversumkompassen leiden menig legendejager door de verhalen heen, ongeacht in welke tijdsfase zij zich bevinden. De naald van een multiversumkompas wordt bewogen door de magnetische kracht van het noorden én de intensiteit van het verhaal. Daarvoor moet de drager het verhaal wel goed kennen. Het kompas pikt de energie op van de drager als deze aan het verhaal denkt waarin hij of zij wilt reizen.



## SCHRIJFGEREI

Ambrosius vroeg Nemo ooit of pennen, potloden en penselen ook niet te modificeren waren. De weg van idee in het hoofd tot het uitwerksel op papier heeft namelijk alles te maken met voorstellingsvermogen. En jawel, de schacht van een veer leek bijzonder geschikt om de fijne vibraties van inspiratie van het hoofd naar het papier te leiden. Inmiddels zijn de schrijfveren van Ambrosius door het hele legendejagersimperium een begrip geworden.



## WAPENS

Elke legendejager is bewapend. Als is het met een handig mes om touw door te snijden. De smid van Black Oak staat in legendejagerskringen goed aangeschreven voor prachtige messen, vuurslagen en

dergelijke. Maar er zijn veel legendejagers die zich uitrusten met pijl en boog of een pistool. De reden is het feit dat legendejagers nogal eens tegen gewerkt worden door hen die liever niet hebben dat de waarheid van een verhaal boven water komt.



## TALISMANNEN

Veel legendejagers zijn waarde gaan hechten aan bepaalde voorwerpen en sieraden omdat het volgens hen geluk brengt. Bepaalde kristallen aan een veter om hun nek, een ring, een hanger met haar van een geliefde...of ze willen dat het heft van hun mes van een bepaalde houtsoort is. Als je in Grammelinge bent, moet je maar eens een kijkje nemen in het winkeltje van Steffy Soelas. Talismannen in overvloed!

## KALENDERS EN ALMANAKKEN



Welke tijden lenen zich het beste om naar de Middeleeuwen te reizen? Kun je het beste 's ochtends of 's avonds een verhaalsprong maken in een onschuldig sprookje? Door de eeuwen heen is nauwkeurig bijgehouden wanneer de calamiteiten optreden en zo zijn er schema's ontstaan waaruit men kan opmaken in welke gestalte van de maan men het beste kan reizen. Maar de hoeveel-

heid factoren die invloed uitoefenen op dit succes zijn zo groot dat eigenlijk geen enkele kalender of almanak helemaal betrouwbaar is. Toch zijn ze, vanwege hun mooie of grappige illustraties erg gewild.

## OUTFIT

Legendejagers zijn praktische lieden. Dat geldt ook voor kleding, sieraden en dergelijke. Over de outfit zijn geen regels binnen de Broederschap der Legendejagers. Met uitzondering van de Orde van Foucault. Zij dragen zwarte uniformen en camouflage. En van de emblemen hun mouw is af te lezen welke rang zij bekleden. IJdelheid komt nauwelijks voor bij Legendejagers. Wat heb je ook aan een prachtige jurk als je elk moment de kans loopt op pad te moeten langs grillige paden? Vrouwen dragen in het dagelijks leven vaak dezelfde soort kledij als mannen. Praktische kleding, dus. Wel steken de dames zich bij gelegenheid graag in prachtige jurken. Het contrast met hun dagelijkse kloffie is dan zo groot dat ze er werkelijk betoverend uit kunnen zien.

Melchior gaat vaak keurig in pak, maar hij is daar niet erg zuinig op. Kleerscheuren en moddervlekken schuwt hij niet en dus kun je jezelf afvragen of het wel aan Melchior besteed is om een mooi pak te dragen. Zijn stijl zou je kunnen omschrijven als Victoriaans. Veelal donkere kleuren, blouse, gilet, lange jassen, hoge hoed, stevige laarzen.

Sommigen noemen de stijl van de legendejagers Steampunk, omdat de kleding vaak gecombineerd wordt met die bijzondere apparatuur. Dit zijn veelal kleine tfg's en andere apparatuur die de individuele Legendejager vaak gebruikt. Die Victoriaanse kledingstijl zie je vaker terug, maar het is zeker niet de algemene kledingstijl. Elke Legendejager kiest zijn of haar eigen kleding en die komt vaak overeen met de kledingstijl van de tijd waaruit de desbetreffende Legendejager komt. En dat is een erg ruime periode van de Middeleeuwen tot einde negentiende eeuw. Wel zijn de meeste legendejagers voorstander van comfortabele kleding die ook tijdens trektochten niet in de weg zitten. Praktische kleding dus!

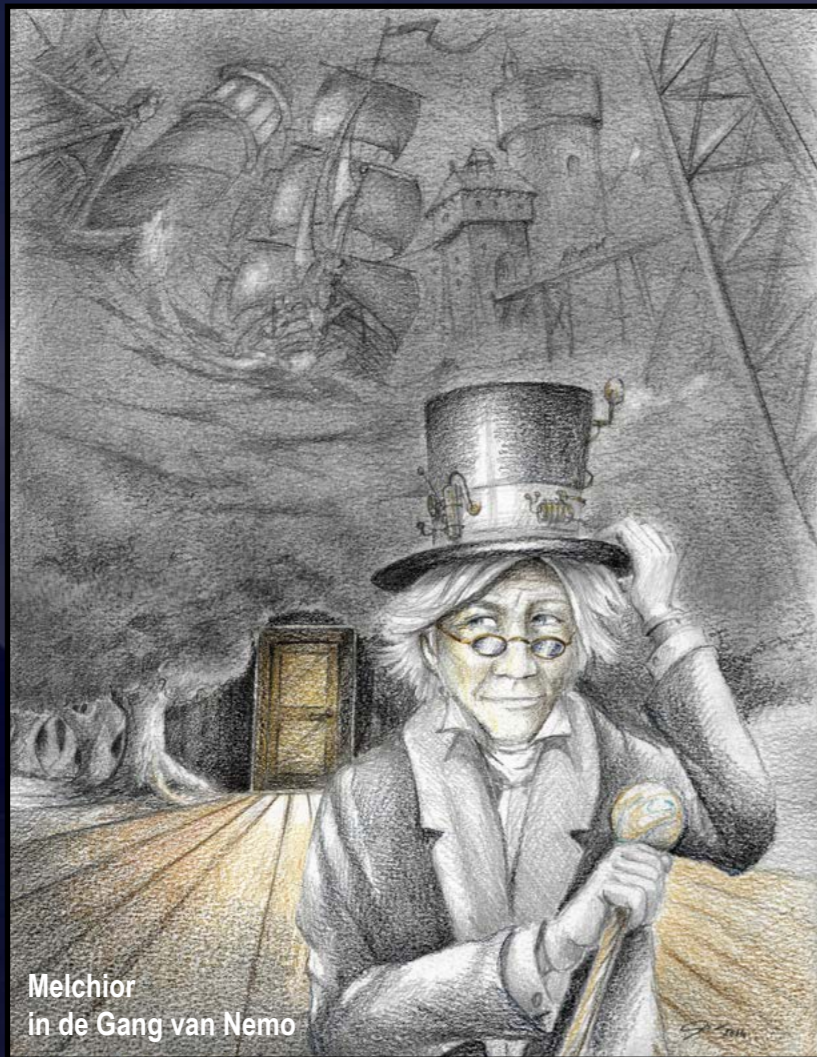


Legedejages gespot tijdens Nassaudag 2025 (boven) en bij de Warmoezerij op Wolfslaar in 2019



# GRONDSLAGEN VAN HET LEGENDEJAGERS GEDACHTENGOED

door *Melchior Grimlein*



Melchior  
in de Gang van Nemo

De wereld der Legendejagers lijkt allemaal erg spannend. Maar bovenal zou je de wereld vooral erg complex kunnen noemen. Waar draait het nou allemaal om bij de legendejagers? En is het wel zo gemakkelijk om door de tijd te kunnen reizen en het verleden te aanschouwen? Niemand die dat beter kan vertellen dan Melchior

## Grimlein in hoogst eigen persoon

Ja, complex is het zeker. Als legendejager van het eerste uur weet ik daar alles van. Laat ik eens een poging wagen om in enkele woorden samen te vatten waarop de Legendejagers gebaseerd zijn.

## Over Multiversa

Het universum is het geheel van sterren, planeten, zwarte gaten, nevels en wat er nog meer in de ruimte zweeft. Dit is al zo enorm groot, zelfs oneindig dat het ons bevattingsvermogen te boven kan gaan. Een multiversum suggereert dat het bestaat uit verschillende universa. Hoe dan? En wat te denken van multiversa... meer multiversums?

De verklaring van de Legendejagers is dat zij in verschillende tijden leven. Zij zien de wereld niet alleen in afstand maar ook in tijd. De wereld zoals wij hem beleven is slechts één versie. Vergelijk het met een ui. De verschillende rokken (schillen) van een ui vertegenwoordigen elk een tijd. Je kunt dus in afstand reizen, maar als je legendejager bent, ook in de diepte der tijden.

Dan is er nog een theorie waar de legendejagers erg veel belang aan hechten. Elk stofje bestaat uit een aaneenschakeling van moleculen die aan elkaar hechten. Elke molecuul bestaat weer uit atomen en die weer uit een kern, elektronen en protonen. Kijk nu eens naar ons heelal. Onze aarde draait in een baan om de zon, net als de andere planeten. En dus is de conclusie heel simpel. Ons sterrenstelsel is niets meer of minder dan een atoom en een molecuul. Temidden van andere sterrenstelsels maken we deel uit van een enorm molecuul.

Zo beredenerend ga je jezelf afvragen waar de grenzen liggen.

Legendejagers nemen er genoeg mee dat de grenzen door ons nooit bereikt worden. Dus waarom zouden we er ons druk om maken? We maken deel uit van iets dat veel groter is dan ons universum alleen... een multiversum en zelfs dat is in de ogen van veel legendologische wetenschappers niet genoeg. Zij spreken van multiversa.

## De kracht van verbeelding

Legendejagers reizen met verbeeldingskracht. Toegegeven, niet elke legendejager is daar even goed in. Veel legendejagers hebben daar extra hulpmiddelen bij nodig (T.F.G.'s). De eerste die deze manier van reizen ontdekte was ikzelf. Maar ik ben er van overtuigd dat velen voor mij over deze gave beschikten.

Ik merkte als kind al dat ik me bij het spelen erg goed kon inleven in mijn rol. Als we ridder en struikrover speelden en ik was de ridder dan zag ik me in de weerspiegeling in een waterplas werkelijk gehuld in een schitterend harnas. En de stok in mijn hand werd al snel een echt zwaard. Als dergelijke levendige voorstellingen zich voordeden was ik altijd buiten het bereik van andere kinderen, alsof ik in een andere wereld verzeild was geraakt. Toch kwamen andere kinderen er al snel achter dat er iets met mij aan de hand was. Als ik helemaal opging in mijn verhaal raakte ik al snel zoek, om korte tijd later ineens op te doemen met de meest fantastische verhalen van zaken die ik werkelijk had beleefd, maar te wonderlijk waren om te geloven.

## De Gang van Nemo

Het 'kunstje' wat wij doen als Legendejagers is verrassend eenvoudig. Voor sommigen is het pure magie, maar ik ben er van overtuigd dat het een oude vaardigheid is die elk mens vroeger bezat. Helaas zijn we aan het afstompen als het gaat om verbeeldingskracht. We streven ernaar om zoveel mogelijk denkwerk en handeling door een ander te laten uitvoeren. Maar als je zelf niets meer hoeft te bedenken, verlies je die vaardigheid. AI lijkt wel erg mooi, maar er schuilt een groot gevaar in: je wordt er lui van en je verliest je vaardigheden!

Maar geen nood! Ik zal het je leren. Iets dat wij de Gang van Nemo noemen. De 12 stappen je verbeelding in!

Het principe is eenvoudig en je moet het vooral goed en vaak oefenen.

- Je haalt een voorstelling in je hoofd van je plek van bestemming. Bij voorbeeld en plek waarover je juist hebt gelezen.
- Doe je ogen dicht en probeer die plek eens in te beelden.
- Die komt niet overeen met hetgeen je om je heen ziet. Dus wat doe je? Je verandert datgene wat je ziet in gedachten met de elementen van jouw plek van bestemming. Je haalt kasten en deuren weg en verangt die door de gebouwen van je voorbeeld.
- Om het je wat gemakkelijker te maken kun je in een donkere ruimte gaan staan, dan heb je weinig afleiding en is het makkelijker om je omgeving in gedachten te veranderen.
- Je vervangt het werkelijke beeld om je heen (in het nu) door de beelden van je bestemming.
- Na elke verandering doe je een stap vooruit.

Een voorbeeld:

- Je wilt naar Breda in maart 1590 om getuige te zijn van de list met het turfschip.
- Ga eerst eens op zoek naar inspiratie. Misschien heb je afbeeldingen of een oude maquette gezien van het kasteel van Breda in die tijd.
- Stap in de gang en doe het licht uit.
- Stel je voor; jij staat langs de kant van het water.
- Haal de voorstelling voor de geest van de afbeeldingen die je hebt bekeken.
- Probeer je nu eens voor te stellen dat het echt is.
- De lucht is grijs.
- Het waait en het is koud.
- Je hoort het klotsen van het water.
- Probeer je hoofd te draaien en bedenk telkens hoe het uitzicht meegaat met die beweging.
- Zie je de muren van het kasteel oprijzen vanuit de rivier de Mark?
- Probeer je het geluid voor te stellen van de wind in de bomen, het kraken van de turfschuit die passeert. Kun je de turf op het dek ruiken?
- Hoor je de soldaten in het ruim hoesten?
- Je voorstelling wordt een film in je hoofd.
- Dolby surround!

Zo ga je stap voor stap vooruit in die nieuwe wereld. En nog een... misschien vergt het heden ten dage wat oefening. We hoeven namelijk steeds minder zelf te verzinnen, dus verliezen we per generatie onze fantasie. Dankjewel AI! Maar als je dit goed oefent dan is het zeker dat je op een gegeven moment in de tijd of in het verhaal kunt duiken waar jij zo graag

heen wilt.

Vooraf inlezen, studeren afbeeldingen zoeken is essentieel. Je moet weten waar je heen gaat.

De terugreis moet een makkie zijn. Je kent je dagelijkse omgeving namelijk erg goed. En je keert altijd terug naar het moment dat je vertrokken bent. Dat betekent dat je tijdenlang avonturen kunt beleven in een andere tijd of in een verhaal, zonder dat er in jouw wereld tijd verstrijkt. Nou is dat ook niet helemaal waar, want je zal merken dat er altijd wat minuten voorbij gaan tijdens jouw uitstapje.

Je hebt twee typen legendejagersreizen: verhaalsprongen en tijdsprongen

De naam maakt al veel duidelijk. Een verhaalsprong brengt je in een verhaal. Fantastisch toch? Je hebt net

een boek gelezen en je kunt daarna zelf een kijkje nemen inde wereld van dat verhaal. Een verhaalsprong wordt door de legendejagers veel gebruikt om te kijken wat de waarheid achter een verhaal is. Tijdsprongen zijn de beruchte reizen door de tijd. Er bestaan legendejagers die ooit vertrokken zijn en hun leven lang door de tijd zwerven zonder ooit naar hun eigen tijd terug te keren.

## De legendejagerscodex

Hoe kan het zijn, dat een geheime broederschap zo efficiënt werkt, met zo weinig organisatie? De sleutel hiertoe ligt besloten in de Codex der Legendejagers. Een gedragscode die zich aan elke Legendejager manifesteert.

Een van de wonderen der Legendejagers is hun leerweg. Deels worden zij geïnstrueerd door leermeesters of gidsen, maar veel leren zij door ondervinding. Hoe wonderlijk het ook mag klinken. Elke Legendejager kent de negen regels van de Codex omdat hij deze als levenswijsheid heeft ontdekt. Elke Legendejager legt de negen regels op zijn eigen manier vast en dát is het moment waarop de Legendejager ten volle wordt

erkend.

Naast deze legendejagerscodex bestaat er ook nog een persoonlijke codex waarin de individuele legendejager zijn eigen, persoonlijke principes vastlegt. De zelfgeschreven Codex heeft zoveel waarde dat hij als paspoort dient. Dit bewijs houdt de legendejager voortdurend gefocust op hun levensdoel.

## Legendejagerstrouw

De Legendejagers, zelfs die van de Zwarte Orde, ja, zelfs Valdemar onderscheiden zich van anderen door hun trouw aan de codex en aan tal van legendejagersprincipes.

De verleiding is groot om, als je terug in de tijd kunt reizen, je fouten even te herstellen. Maar elke legendejager weet dat dit overeenkomt met de onderste steen



uit een gebouw te trekken. Alles wat op die ene gebeurtenis stoelt, stort vroeg of laat als een kaartenhuis in. Daar komt alleen maar ellende van.

## Risico's

De grote verleiding bij een tijdreis lijkt natuurlijk dat je fouten in het verleden even makkelijk kunt herstellen.

Terugkeren in je eigen geschiedenis is

niet zonder risico. Want je komt jezelf in negen van de tien keer tegen. Je kunt jezelf niet ontwijken. Je trekt automatisch naar jezelf toe. Jezelf tegenkomen heeft vaak ernstige psychische gevolgen en daar kiest niemand voor. Er zijn legendejagersgestichten waar dit soort figuren in ondergebracht zijn en er lopen genoeg legendejagers met een tick rond.

Diegenen die het toch voor elkaar hebben gekregen om hun geschiedenis te veranderen, zijn er achter gekomen dat dit vervelende complicaties met zich meebrengt. Want elke gebeurtenis kent zijn gevolgen. Verander je een historisch feit, dan moet je dus ook alle gevolgen aanpassen en dat is een gebed zonder einde.

Bovendien is het natuurlijk ethisch niet juist.

Maar aan het maken van verhaal-of tijdsprongen kleeft nog een ander risico. Een enkel moment van concentratieverlies kan je lelijk in de nesten werken. Je kunt tussen de verschillende tijden of verhaal scenes terecht komen, zodat delen van jou in een andere scene of tijd blijven hangen.

Je ziet ze met enige regelmaat, legendejagers die een arm of een been missen, soms zelfs een heel deel van hun lichaam. De legendejagers die iets dergelijks overkomen worden ook wel schimmen genoemd. Vreemd genoeg hebben ze er minder last van dan je zou denken. Een schim die een been mist kan daar gewoon op blijven lopen. Er is niet echt een wetenschappelijke verklaring voor.

Je hebt overal bandieten, ook bij de legendejagers. En niet zelden leveren hun daden behoorlijke schade aan de tijd aan. Overigens gebeurt dit ook weleens per ongeluk. Schade in de geschiedenis moet zo snel mogelijk hersteld worden en dat is dan de taak van een speciale eenheid legendejagers; de Eredys. Zij zijn gespecialiseerd in het dichten van tijdgaten en dergelijke.

Er zijn nog andere risico's. Niet iedereen is ervan geïnteresseerd dat de waarheid op tafel komt. Zij hebben liever dat hun eigen versie van het verhaal de geschiedenis in gaat. Er zijn tal van voorbeelden waarbij de werkelijke gang van zaken verbloemd wordt. Neem nou de Romeinen. Zij zijn de geschiedenis ingegaan als een volk dat superieur was aan andere volkeren. Weinig mensen beseffen daarbij dat de verslaggeving over de Romeinse wapenfeiten veelal door de Romeinen zelf werd gedaan.

Op dit moment gebeurt precies hetzelfde. Het nieuws van de wereld wordt op grote schaal gemanipuleerd. En dan komt er een legendejager die na wat tijdsprongen en diepgaand onderzoek de waarheid in kaart heeft. Je begrijpt dat er behoorlijk wat legendejagers zijn die ondergronds leven of voortdurend op de vlucht zijn. Daar kiezen ze dan vaak zelf voor. Veel legendejagers zijn gewend aan het zwerversbestaan. En veel legendejagers vinden die spanning juist een essentieel onderdeel van hun leven.

## Levensinstelling

Geloof en spiritualiteit zijn zaken die voor elke legendejager individueel worden bepaald. Er bestaan geen katholieke legendejagersgemeenschappen, ook geen protestantse, Islamitische, Boedhistische of wat voor religieuze richting ook.

Sommigen hangen een geloof aan, zoals we dat in de wereld kennen. Sommige legendejagers zijn lid van een kloosterorde. Maar dat is op basis van persoonlijke geloofsovertuiging.

En ja, er bestaan legendejagerskloosters, om het nog even verwarrend te maken. Maar de kloosterlingen in deze kloosters richten zich voor de volle honderd procent op hun taak als legendejager en zweren daarbij andere zaken af zoals relaties, drank etc. Het gebed en de meditatie in deze kloosters zijn bedoeld om te focussen. Het enige dat in deze kloosters vereerd wordt is de zon, vandaar dat de legendejagerskloosters ook wel Kloosters van Sol heten.

Over het algemeen zijn legendejagers eerder filosofisch ingesteld dan religieus. Er wordt in legendejagerskringen vaak gediscussieerd over allerlei levenskwesties. Als je het hebt over multiversa, tijdreizen en verhaalsprongen, dan waag je je bij veel religies op glad ijs. Bovendien staat bijvoorbeeld de Christelijke kerk niet erg ruimdenkend tegenover genoemde zaken.

Zoals gezegd kiezen de legendejagers zelf voor hun eigen levensovertuiging. Velen zijn best spiritueel ingesteld. Zij raadplegen zieners en sjamanen voor raadgeving bij hun queesten.

Over het algemeen kun je legendejagers vrij nuchter noemen. Zelfs zij die in een god geloven of zij die zieners raadplegen, bepalen later zelf wel of ze met die kennis ook werkelijk iets zullen doen.

## Overleg

Elke orde heeft zijn eigen manier van overleg. Boij sommige ordes vindt het overleg op een centrale plek plaats. Bij sommigen een hoofdgebouw, bij anderen kiezen een herberg of soms een open plek in het bos. Daarnaast heeft elke orde een afgevaardigde in de bijeenkomsten van de Blauwe Raad, de grote vergaderingen van de Broederschap die tijdens elke Blauwe Maan plaatsvinden. Vaak is deze afgevaardigde een gespecialiseerde persoon, zoals de ordemeesters.



# LEGENDEJAGERS PLAATSEN

**In de loop der tijden zijn de legendejagers uitgewaaierd over de hele wereld. Velen zochten elkaar op zodat zich her en der in de wereld kleine legendejagersnederzettingen vormden. Hoewel de legendejagers in alle delen van de wereld te vinden zijn, ligt het centrum van hun samenleving toch wel in West Europa.**

Legendejagers zijn behoorlijk op zichzelf. Er zijn dus geen echte legendejagerssteden. Grammelinge is de enige echte plaats die louter bestaat uit legendejagers. Verder zijn er verschillende plaatsen waarin zich een aantal legendejagers hebben gevestigd. In dit hoofdstuk wandelen we even door de belangrijkste legendejagersplaatsen.

Veel van deze plaatsen zijn voor de normale sterveling niet te bereiken. Simpelweg omdat de wegen die zij gaan deze plaatsen nooit bereiken. Buitenstaanders zullen zonder het te merken terug worden geleid naar de weg die zij gingen. En dat heeft een reden. De legendejagersplaatsen staan min of meer los van de wereld der stervelingen.

## GRAMMELINGE

Het begon natuurlijk allemaal in het dorpje Grammelinge. Een klein, nietig gehuchtje ten zuiden van Breda. We hebben het uitgerekend en we hebben alle redenen om aan te nemen dat Grammelinge samenvalt met landgoed Wolfslaar.

De herberg van Hendrik Grimlein is weer het aloude hart van het dorp, gelegen aan de driesprong. Op deze driesprong kwamen de wegen vanuit Breda, Bergen op Zoom en Turnhout samen.

Toen Melchior in 1350 betoverd raakte en het kasteel in de bossen even ten noorden van het dorp verscheen veranderde het dorp radicaal. Het begon met de hemel waarin andere sterren en spectaculair grote planeten voorbij schoven. Ook de wegen naar en van Grammelinge leken niet langer te leiden naar de plaatsen waar zij voorheen naar leidden. Vele inwoners ontvluchtten het dorp, bang voor een naderende apocalyps die volgens hen werd aangekondigd door de wonderlijke sterrenhemel die was verschenen. Anderen bleven en namen de veranderingen voor lief. Onder hen de familie Grimlein, de smid, een oude kruidenvrouw en de wagenmaker.

Maar lege huizen werden al spoedig opgevuld met nieuwe mensen, veelal legendejagers van allerlei pluimage en uit alle windstreken.

Grammelinge kwam los van de wereld zou je kunnen zeggen. Neem je de weg naar het noorden dan wil dat nog niet zeggen dat je in Ginneken of Breda uitkomt. En hetzelfde geldt voor de wegen naar het oosten, westen en zuiden. De Franse baan is dan ook een naam die refereert naar het verleden van het stadje. Want een stadje is het, met kleurige huisjes op en tegen elkaar. Hier gelden niet de strakke regels van het huidige Nederland. Geen straat, geen huis is hetzelfde. Verbouwingen behoeven geen vergunning. Je bouwt maar lekker raak. Stort het in, dan is dat je eigen schuld. Dus inmiddels zijn de meeste gebouwen in Grammelinge degelijk genoeg om zelfs een fikse storm te doorstaan.

Je vindt er een fantastische bakker, een gezellig restaurant, een stoere herberg, een reisbureau, bierbrouwer, oudelegendejagerstehuis, een school, een kliniek, een molen, een instrumentenwerkplaats... teveel om op te noemen.

Grammelinge is het bruisende centrum van de legendejagersmaatschappij. Van heinde en verre komt men naar Grammelinge voor legendejagerszaken of soms alleen maar om dit geweldige dorp te zien en te beleven. En natuurlijk komen veel legendejagers ook naar het kasteel van Melchior dat op enige afstand ligt in de bossen.

Hier zie je de kaart van Grammelinge omstreeks het jaar 1564 met een aantal van die typische plekjes waar je terecht kunt voor je legendejagerskleding, je instrumenten, een paard of een biertje.

Grammelinge lag niet zo ver van Breda. De gemiddelde legendejager doet er een half uur over om van centrum tot centrum te raken

Het kasteel zie je niet op deze kaart. Dat ligt ongeveer hier



De westkant van Grammelinge typeert zich door veel akkerbouw en veeteelt. Verder westelijk wordt het gebied steeds natter en zilter. Dan kom je bij Bergen op Zoom.

Het was ooit de bedoeling om heel Grammelinge te omheinen met een stadsmuur. Delen daarvan zijn ook werkelijk aangelegd. Maar even zoveel is in de loop der tijd vergaan of nooit afgebouwd.

- De situatie in de hoogtijdagen van Grammelinge Zo rond 1564
1. Herberg De Grimlein.
  2. De Smidse
  3. Burgemeesterswoning
  4. Stadsbal
  5. De winkel van Silke Fillemeyer.
  6. De woning van Dieder Gvanelle-Laris
  7. De drakke van Julia de Raorter
  8. Schepenmaker/loerlogier Willem Tannu
  9. Boekhandel Van Wyl & Grimpier
  10. Mitgering Ghevaerts
  11. Bakkerij van Zeren
  12. Boerkerij van Stoffelen
  13. Reisaagenschap "De Wereld"
  14. Het Klooster van Sol
  15. De heere van Swarts
  16. Het huis van de Nhon (bevestigingshuys)
  17. De erezels rockenwinkel
  18. Standbeeld oud Burgemeester Olivier Tomhout
  19. tehuis voor oude legendejagers
  20. De Dauw
  21. Madame Manrique Verbruden rocken
  22. Antiquarisch Drog
  23. Sostespoort
  24. Duwe Jacobsbuys
  25. Brouwerij "Stoute Nol"
  26. Kleermakers Grintel Suys
  27. De Molen
  28. De Westpoort
  29. 4 Pesthuysen
  30. De Kluisbentoren
  31. Delinquanten loket van Rothery Lake
  32. Gedenkmonument
  33. De Dorpsom
  34. De negerswinzer
  35. Linnobers Bachelery

Kijk, hier is het allemaal begonnen. Herberg de Grimlein. De driesprong met de herberg, de smidse en nog enkele huizen was het eerst begin van het dorp, daterend uit de elfde eeuw.

Het klooster van Sol

Ten oosten en noordoosten van Grammelinge strekken zich uitgestrekte heidevlakten, zandverstuivingen en bossen zich uit

De Dauw. Een heuvel waar vaak samenkomsten zijn, met grote kampvuren

De Stoute Nol, de dorpsbrouwerij

Het stadhuis met het stadsplein waar de officiële dorpsbijeenkomsten zijn

DE HOEKHOEK  
DE VEEKHOEK  
DE STUWEN

De streek ten zuiden van Grammelinge typeert zich door afwisselend bossen en een licht heuvelachtig karakter. Hier stromen klaterende beekjes en waan je jezelf in een sprookjesbos.

Het landschap ten zuidwesten van Grammelinge is getekend door de turfwinning, lange vaarten en moerassen wisselen heidevlakten af tot aan Antwerpen toe.

Dit is rivier de Mark, al heet die in Grammelinge, de Gram of de beek.

Er is regelmatig gestreden om Grammelinge. Met name het buitengebied ten zuiden van Grammelinge had nogal eens te lijden van legerkampen en veldslagen.



## PARIJS

Het waren niet de Franse legendejagers Foucault en Saunière die Parijs tot legendejagersstad hebben gemaakt. Het was Gijsbrecht van Wulvenhout, voorman van de Zwarte Orde die met een twintigtal louche bannelingen zich tijdelijk ophield in het onderaardse gangenstelsel van de Franse hoofdstad. Na verloop van tijd pikte Gijsbrecht zijn nomadenbestaan weer op en woont dan hier en dan daar. Het kost altijd wat tijd om zijn verblijfplaats te ontdekken. Degenen die zich vast in Parijs vestigden, wonden vooral in het gebied rondom de Ile De France. Hun huizen stonden in verbinding met elkaar door onderaardse gangen en die gangen strekken zich uit tot onder de hele stad. Dat gangenstelsel herbergt tal van mysterieuze plekken zoals Catacomben, spookstations en een heus meer dan bekend is van het spookachtige verhaal Le Phantome d'Opéra van Gaston Leroux.

Niemand kent de weg door het hele gangenstelsel dan alleen dat kleine groepje legendejagers. Een smalle gevel, iets breder dan een deur biedt de toegang tot deze legendejagersplaats. En ook hier is het een komen en gaan van legendejagers uit alle windstreken. Avenue du Loupe Noir 378 (zie pagina 12) is het adres. Maar ga er net als met Grammelinge niet naar op zoek, want je komt er alleen met de skills van een legendejager.



## THE OLD MAN OF SKYE, SCHOTLAND

Gilthud Fennegar heeft haar hoofdkwartier gevestigd op een wel heel markante plek in Schotland. Op het prachtige eiland Skye, niet ver van Loch Leathan en de oostkust van het eiland lijkt een enorme menhir te balanceren op de heuvelrug.

In de bergen daarachter staat een oude ruïne waartegenaan, in de beschutting een grote hoeve is gebouwd. Dit is het hoofdkwartier van de Orde van Skye, maar tevens een belangrijke plaats van ontmoeting. Het is er veilig vanwege de afgelegen ligging. Hier en in de directe omgeving wonen tal van legendejagers van de Orde van Skye.

The Old Man of Skye

## ST. MALO

Piratenstad bij uitstek en gelegen aan de Bretonse kust is het een ideale uitvalsbasis voor de legendejagers die overzee opereren. De zee is een belangrijk onderdeel van het legendejagersimperium.

St. Malo is een ruige stad met veel woeste zeemannsverhalen. Het is ook de stad waar de Orde van Skye veel leden heeft ondergebracht. Nogmaals, ook St.Malo is niet alleen bevolkt door legendejagers, maar zij vormen wel een geheime genootschap binnen de muren van die stad.

Zoek je legendejagers in St. Malo, zoek dan naar huizen met een uithangbord, stoeptegel of luik met daarop de Keltische, eeuwige knoop. Het beroemdste moment uit de legendejagersgeschiedenis van St. Malo is het ontzet van Aegirs schepen. Twaalf schepen van de Aegirsorde waren met een list in de havens van St. Malo gelokt door de Inquisitie die de legendejagers vooral als een ketters genootschap zien. Daarbij hadden ze niet gerekend op de Orde van Skye, die met slechts drie schepen te hulp schoten. De inquisitie had het nakijken en het gebeuren werd door de kerk doodgezwegen.



Het ontzet van Aegirs schepen in St. Malo

## BYRKA

Het Zweedse eiland Byrka, gelegen in het archipel van Malaren ten oosten van Stockholm, zou een vikingeiland zijn. Ooit zou dit een grote vikingstad zijn. Wat niemand weet is, dat dit de woonplaats is van de ordemeesteres Gudrun Sjøman Verden. Ze woont in een imposante houten woonstee en langs de kant van het eiland liggen vele van haar drakars. Bezoek je het eiland in deze tijd, dan is het een stuk stiller, maar vergis je niet. Op Byrka kan het even druk zijn als in St. Malo.

Byrka is het legendejagershoofdkwartier van Noord Europa.

## ALEXANDRIË

De bibliotheken van Alexandrië zijn wereldberoemd en omdat legendejagers van nature verbonden zijn met verhalen zijn boeken voor hen heilig. En dus... komen zij al eeuwenlang veel in Alexandrië. Zo vaak zelfs dat zij zelf een verborgen deel van de bibliotheek

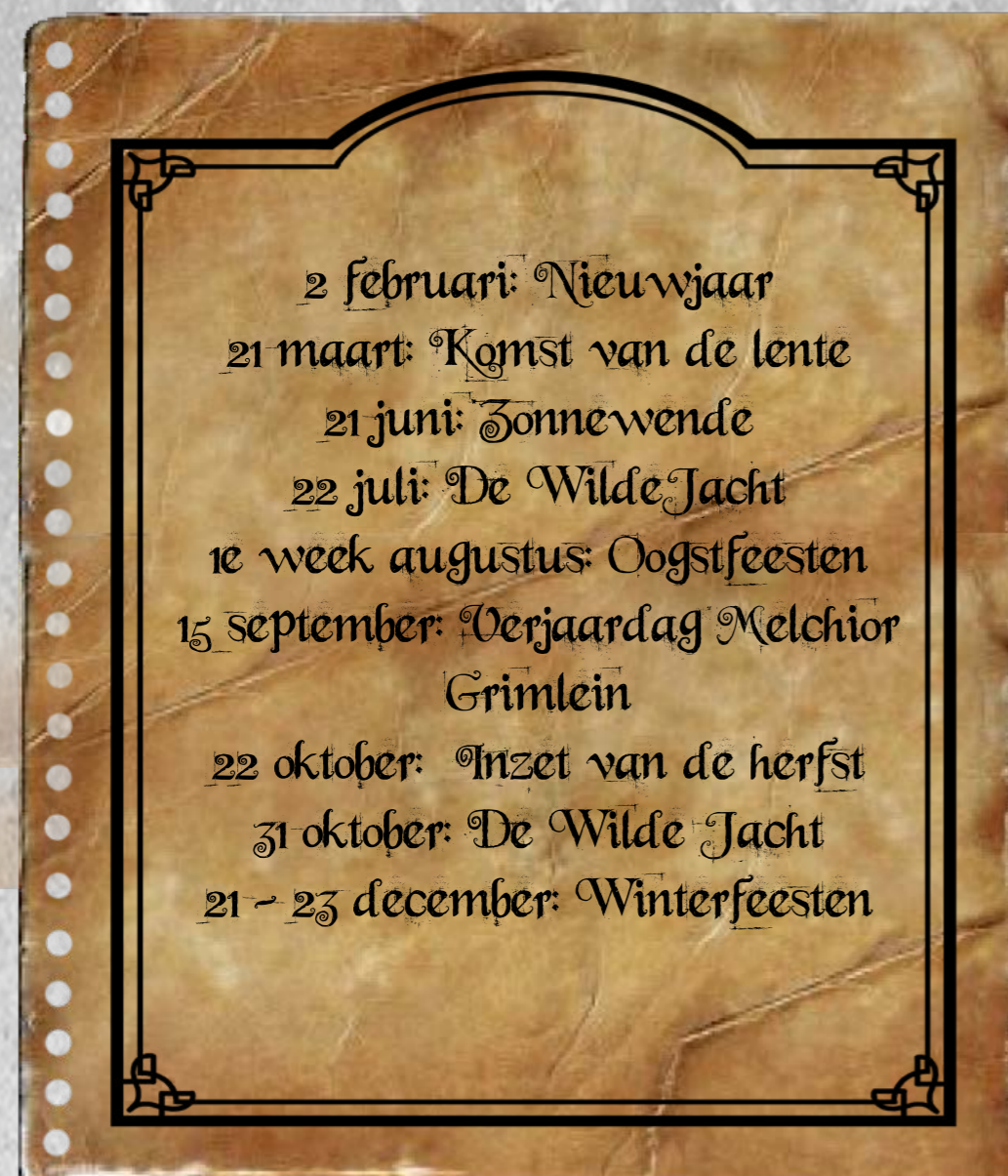
beheren. Daarvoor moet je naar de bibliotheek van de achttiende eeuw reizen. De oude bibliothecaris woont daar tussen de boeken. In de loop der tijden heeft hij vele deskundige legendejagers om zich heen verzameld die hem helpen de kennis waarnaar men zoekt te vinden. het is een groep bijzondere mannen en vrouwen die zich daar in die stad huisvest.

Natuurlijk zijn we er nog niet. Maar de genoemde plaatsen bevatten wel de grootste populaties legendejagers.

Er zijn nog vestigingen in Rusland, Nepal, India, Nieuw Zeeland, Zuid- en Noord Amerika... en nog veel meer, maar hier kun je niet echt spreken van legendejagersplaatsen.

Daarnaast is er een groot aantal legendejagers zonder vaste verblijfplaats. Zij trekken voortdurend rond.

# Legendejagerskalender



Het legendejagersjaar loopt niet gelijk met dat van de gemiddelde sterveling. De legendejagers hebben zich gedistantieerd van religie. Religie bepaalt nog altijd heel veel in onze wereld. Legendejagers vinden religieuze voorkeur iets persoonlijks en individueels. Dat kan nooit voor iedereen gelijk zijn. Dat vult iedereen naar eigen behoefte in. Iets dat wel voor iedereen gelijk is, is de aanwezigheid van de natuur. Natuurwetten gelden voor iedereen ongeacht hun afkomst of geloof. Neem bijvoorbeeld de verandering die de lente en de herfst brengen. En dus is de natuur eerder de leiddraad voor de legendejagerskalender, dan religie.

Het jaar begint bij de Legendejagers op 2 februari in plaats van 1 januari. Op 1 januari is de winter net begonnen. Terwijl een maand later alle natuurlijke processen en sapstromen stilstaan. Vanaf dat moment komt het leven alleen maar verder tot bloei. Verder in het jaar zijn er nog wat natuur-gerelateerde feestdagen zoals de zonnewenden, midzomer op 21 juni (de langste dag) en 21 december (de langste nacht). Ook bij de komst van de lente en de herfs wordt stilgestaan, niet bij de komst van de zomer en winter. Die vloeien voort uit de lente en herfst. het zijn perioden van opbouw en afbraak, actie en rust. Een heel natuurlijke cyclus. Begin augustus zijn er oogstfeesten waarbij vooral stil wordt gestaan hoe rijk we zijn met een goede oogst en een gezonde natuur. Voor veel legendejagers is dit een kwestie van leven of dood tijdens hun omzwervingen. Ookal was het niet Melchiors idee: 15 september viert de Broederschap de verjaardag van Melchior Grimlein en de oprichting van de Broederschap in 1350.

De meeste feesten van de Legendejagers worden vrij bourgondisch gevierd. Dat wil zeggen, met behoorlijk wat te eten en te drinken. Er wordt muziek gemaakt, gezellig samen aan een kampvuur.

We lichten even twee feesten uit:

## De Wilde Jacht

Twee keer per jaar wordt er op verschillende plaatsen een Wilde Jacht georganiseerd. Geen jachtparij op wild, maar een groots spel waarbij bestaande vastgelopen onderzoeken en lokale mystreries de hoofdrol spelen. Hoofdgedachte is dat bij deze Wilde Jacht elke legendejager de kans krijgt zijn skills te oefenen. Hordes legendejagers van jong tot oud komen op die Wilde Jacht af. Op 31 oktober beslaat zo'n Wilde Jacht, één dag. Maar van 22 tot en met 24 juli is er een grote Wilde Jacht op verschillende plaatsen. Daarbij gaan één of meerdere ploegen met bepaalde instructies op zoek naar de oplossing van een mysterie of moeten zij binnen bepaalde tijd een personage opsporen of ontmaskeren. De benaming Wilde Jacht suggereert een driest festijn. Nou, in veel gevallen gaat het er ook niet zachtzinnig aan toe. De Wilde Jacht, wil men graag geloven, is een zaak van instinct. Behoorlijk wat legendejagersonderzoeken of mysteries zijn in de loop van de tijd dankzij de Wilde Jacht alsnog opgelost.

## Winterfeest

In december vieren de Legendejagers geen kerstmis maar wel een feest dat daar iets weg van heeft. Ze vieren de zonnewende rond de kortste dag (21 december). En omdat het dan in onze contreien (Grammelinge) behoorlijk winters kan zijn, zoekt men graag het warme gezelschap van familie en vrienden. Ook in het kasteel is het dan altijd gezellig druk. Op 21 december wordt op de binnenplaats van het kasteel een groot kampvuur gestookt waarbij warme kruidenwijn wordt geschonken en allerlei zoete en hartige hapjes passeren. Er is muziek en vrolijkheid tot diep in de nacht. Allemaal buiten, als het enigszins kan. Dergelijke vreugdevuren zijn op meerdere plaatsen, waar legendejagers samenkomen, zoals ook op het stadplein in Grammelinge. De eerste dag van het winterfeest (22 december) is het tijd om de minder bedeeden, ouden en zieken te bezoeken en te verwennen. En dit gebeurt vooral in de buurt waar legendejagers wonen. Het mondt meestal uit in vrolijke kroegtochten.

Er is in Grammelinge geen kerk. Iedereen viert zijn geloof op zijn eigen manier. Maar degenen die toch behoefte hebben aan een stichtelijk samenzijn, kunnen naar het klooster van Sol. Daar wordt geen echte kerkdienst gehouden, maar worden wel verhalen verteld en zijn er sprekers die fraaie toespraken houden. En er is tijd voor samenzang en gebed.

En ja, er is een derde dag in deze winterfeesten, waarop iedereen eigenlijk een beetje doet waar hij of zij zin in heeft. Vanuit het kasteel is er dan vaak een lange wandeling door de besneeuwde bossen en velden, onderbroken door verschillende maaltijden. Her en der staan karren met hapjes en drankjes en zijn er vuren aangelegd waar de wandelaars zich kunnen warmen en even kunnen genieten voor zij weer verder wandelen. De laatste avond viert iedereen op wat intiemere sfeer met naaste familie of, zoals op het kasteel met de vaste bewoners en beste vrienden. Op pagina 8 en 9 zie je hoe zo'n laatste avond er uit kan zien.

Soms, maar lang niet altijd worden op die laatste avond van de winterfeesten, cadeautjes uitgedeeld. Legendejagers zijn niet erg materialistisch en als er al cadeautjes worden uitgedeeld, zijn het vaak aardigheidjes. Een sierraad, een talisman... een teken van geluk voor de rest van je leven.

# OP BIYAK MET DE LEGENDEJAGERS



**H**et legendejagersleven zit vol verrassingen. Het ene moment zit je duimen te draaien bij een fijn haardvuur en het andere moment haast je je door de stormende regen onderweg naar een bijzondere missie. Als legendejager weet je nooit of je die nacht in je eigen bed zal slapen, als je al een eigen bed hebt. Van reizigers is bekend dat zij een zwervend bestaan leiden. Zij zijn hun leven lang onderweg en hebben nauwelijks bezit.

Soms moet je noodgedwongen je eigen hutje bouwen in de regen en op een provisorisch kampvuurtje een maaltje maken met wat je hebt of kunt vinden.

Veel legendejagers hebben in zadeltassen of rugzakken altijd wel een stuk ingevet canvas bij zich. Zij zetten een stevige tak van een meter of twee in de vork van een boom, hangen het canvas er overheen, zetten het vast aan de grond en de slaapplek is geregeld.

**D**e legendejagerskeuken  
Legendejagers houden van lekker eten en drinken. Maar ze zijn ook erg vindingrijk als ze even wat krapper zitten. Zelfs als ze in een provisorisch tentje van takkenbossen de wacht houden in een tochtige, regenachtige streek, kunnen ze van simpele dingen een waar feest maken.  
Een kijkje in de keuken van de legendejagers.



**V**olkoek  
Voor het deeg:  
250gr bloem  
175 gr boter in blokjes  
2 eidooiers  
zeezout en peper  
Voor de vulling:  
25 gr basilicum  
50 gr ontpitte groene olijven  
150 gr geraspte kaas zoals parmezan, manchego of oude goudse kaas

Bereiding:  
Doe de bloem en boter in een kom en vermeng het goed met elkaar tot een kruimig deeg ontstaat. Voeg er vervolgens een eetlepel water en één eidooier aan toe. Kneed tot er een glad deeg is ontstaan en zet dat een half uur koud weg.  
Hak de basilicum en olijven en vermeng met de manchego, zout en peper. Maak van het deeg dunne, ronde schijfjes. Doe daarin een beetje vulling. Bestrijk met een natte vinger

de rand van de deegschijfjes en vouw het dicht.  
Besmeer de koeken met de andere eidooier en bestrooi het met zeezout. Leg ze in een Dutch oven op de gloeiende kolen met wat kolen op het deksel. Je kunt ze ook bakken op hete stenen die in de gloeiende kolen liggen. Draai ze in beide gevallen regelmatig om tot ze mooi goudbruin zijn. Heb je de luxe van een eigen oven, dan moeten ze op 190 graden na 20 minuten gaar zijn.

Dit hapje is geen onbekende in onze werkelijkheid. Het is immers een Empanade. En vrijwel elke legendejager maakt zijn eigen versie van deze volkoek. Gevuld met appel, kaneel en rozijnen. Of wat dacht je van zalm met bieslook en een beetje room? Rookvlees, appel en een druppeltje appelstroop? Of gegrilde paprika, geitenkaas en peterselie.

**R**OVERSPANNENKOEK  
De benaming van dit maal is niet zomaar uit de lucht gegrepen. Herberg de Grimlein maakte deze wraps een tijdlang voor rovers van de Zwarte Orde die de postkoetsen overvielen op zoek naar specifieke informatie. Ze kostten niet veel en waren opgerold handig mee te nemen. Gewikkeld in papier is dit eigenlijk inmiddels een veel voorkomend hapje in de legendejagersknappzak. En je kunt er eindeloos op variëren. Sommige legendejagers sjouwen een rugzak vol losse ingrediënten mee en hebben de basisingrediënten, zoals meel en zout altijd bij zich.  
Hierbij het originele recept van de roverspannenkoek.

Per pannenkoek:  
2 eetlepels Meel per pannenkoek  
Water of melk  
½ Prei en of ui  
Kaas  
Bieslook  
½ eetlepel Room  
en/of Pepersaus (chipotl is prima)  
Boter  
Doe je meel in een kommetje. Maak er een kuultje in en giet daarin wat water of melk. Mix het water/melk en de meel met je vingertoppen en wrijf zo de klontjes weg. Voeg meer water/melk of meel toe als je beslag te dik of te dun wordt. Uiteindelijk moet je beslag nog gietbaar zijn (yoghurt-dikte).. Als je meer pannenkoeken maakt, kun je ook een ei toevoegen en wat minder water of melk.

Snij de prei/ui in dunne ringen en was de prei goed.  
Bak de prei/ui even aan  
Hak de bieslook fijn  
Rasp de kaas

Doe een klontje boter in de pan en laat het smelten. Giet wat beslag in de pan zodat de bodem bedekt is. Bak de pannenkoek en draai hem halverwege om. Bak zoveel pannenkoeken als je mee wilt nemen op je legendetocht. Laat ze afkoelen op een bord.

Smeer een laagje room of pepersaus over de pannenkoek (allebei is ook lekker). Strooi hierover de kaas de prei/ui en de bieslook. Rol de pannenkoek op en verpak hem in bakpapier.

Je kunt oneindig variëren met deze lunch. Lapjes zalm, ham, pesto en kaas...



## ennegars vispot

Een echt Schots gerecht dat veel wordt gegeten op het hoofdkwartier van de Orde van Skye. Het wordt gemaakt met de vis die gevangen wordt en dat kan elke keer weer anders zijn. Maar proef het ruige Schotse land in dit heerlijke gerecht.

- 30ml olijfolie
- 1 grote ui, grof gesneden
- 1 prei, grof gesneden
- 2 tenen knoflook
- 450gr vleestomaten, grof gesneden
- 5 theelepels tomatenpuree
- 1,3kg visgraten of een visbouillon blokje
- een stuk sinaasappelschil
- venkelstelen
- laurierblad
- 250ml droge, witte wijn
- whisky
- 1kg gemengde vis (zoals zalm, schelvis, tong, koolvis, kabeljauw)
- zout en peper
- gehakte peterselie

Verhit de olie in een grote pan. Fruit de uien, de prei glazig. Voeg de knoflook, tomaten en tomatenpuree toe en laat het voor 5 minuten zachtjes koken. Doe de visgraten, de sinaasappelschil, kruiden, zout en peper erbij. Voeg genoeg water toe totdat alles net bedekt is. Breng het aan de kook en laat het een half uur op een laag vuur sudderen. Zeef de soep. Breng het geheel opnieuw aan de kook en draai het vuur laag. Voeg de vis toe en laat deze in de soep gaar koken. Doe er een flin-

ke scheut whisky in (Pastis is ook erg lekker). Voeg de peterselie, fijnere vissoorten en zeevruchten pas op het laatste moment toe. Juist genoeg om ze op te laten warmen.

## Kampvuur kipstoof

Maar al te vaak moeten Legendejagers zelf hun kostje bij elkaar sprokkelen. En daar zijn ze soms verdomd handig in. Als de gelegenheid zich voor doet, nemen zij een pan mee op hun reis. Het sjuuwen van de pan is niet altijd handig, maar als je rond een knisperend vuurtje bij een pruttelend potje zit, maakt dat zelfs de zwaarste reis zo mooi. En een eenvoudige maaltijd zoals deze hoenderstoof is dan een verrukking!

Om dit te verwezenlijken heeft de Legendejager een aantal zaken standaard in zijn knapsak. Ingedroogde bouillon (vergelijk het met je eigen bouillonblokjes) is daar een van. En een reeks kruiden. Onderweg raapt, plukt en jaagt de Legendejager het nodige bij elkaar. Dit recept heb ik speciaal voor reizende Legendejagers bedacht. Het lekkerst is het met een wilde boshoen. Maar met een gewone kip kan het ook.

- 4 Hoenderbouten
- 2 uien
- 1 prei
- 3 wortels, 2 knolrapen of 2 pastinaken
- een halve venkelknol
- een halve knolselderij of 3 aardappels
- bouillon
- water, wijn of bier.
- 2 laurierblaadjes
- 4 kruidnagels
- 5 takjes tijm
- peper en zout
- boter
- eventueel 3 sneden peperkoek

Snij de groenten niet te fijn. Je moet wel wat te knabbelenn hebben. Verwarm boter in een pan die iets boven het vuur hangt (niet

er in). Kruid de hoenderbouten naar wens en bak ze even aan. haal ze uit de pan. Voeg wat boter toe en fruit de groenten aan. Voeg de kippenbouten weer toe en giet zoveel water, wijn of bier erbij totdat alles bijna onder staat. Breng het aan de kook met de ingedroogde bouillon laurierblaadjes en kruidnagelen. Hang de pan zo hoog boven het vuur dat het niet te hard kookt. Laat het lekker lang sudderen. Hoe langer het suddert hoe beter het vlees van het bot valt. Voeg na een uur of anderhalf de tijmblaadjes toe. Wil je de stoofpot binden? Dan kan dat met een aantal sneden peperkoek.

## Vuur maken

Om te kunnen koken, moet je zelf je kampvuurtje kunnen maken. In de basisuitrusting van elke legendejager zit vaak een vuurslag, vuursteen en wat aanmaakmateriaal zoals pluus van de lisdodde, droge houtkrullen die in de olie zijn geïmpregneerd of stukjes papier. Ook tonder wordt vaak gebruikt. Deze zwam die vaak aan berkenbomen groeit wordt eerst gedroogd en dan in de parafine gedrenkt.

Zorg dat je droog hout hebt. Kleine takjes, bast, dennennappels, droge bladeren zijn fijn voor het begin. Maar ook grotere stukken hout voor later (die branden langer). Leg in een klein kommetje of kuiltje wat aanmaakmateriaal. Sla met je vuurslag op je vuursteen en laat de vonken in je aanmaakmateriaal komen. Zodra je iets ziet gloeien ga je blazen en zodra het aanwakkert voedt je het vuur met kleine droge takjes en makkelijk brandbaar materiaal. Hoe beter het vuur brandt, hoe meer grotere blokken je kunt toevoegen.

Heb je een Dutch oven (gietijzeren pan met deksel)? Dan kun je deze in gloeiende kolen zetten om daarin je potje gaar te stoven. Pas op met koken op direct vuur. Dat kan erg hard gaan! Een volgende Editon Special van de Courant zullen we meer recepten aanbieden.



## N AWOORD VAN AMBROSIUS:



Op het moment van schrijven is het vijftien jaar geleden dat de Broederschap besloot de geheimhouding op te heffen. En waarom? Doodeenvoudig omdat we als Legendejagers inmiddels een nieuwe missie hadden. Voorheen probeerden we de verhalen te vinden en hun achtergronden te doorgronden. Sinds 2010 willen we ook zorgen dat authentieke verhalen blijven leven en mensen stimuleren in het bedenken van nieuwe verhalen. Roderick en ik besloten tot het oprichten van de Stichting om die missie te volbrengen.

In de twintigste en eenentwintigste eeuw is er iets veranderd. Iets dat zijn oorsprong ver terug in de tijd heeft. De mens zoekt al eeuwenlang naar middelen om het zware werk uit handen te nemen. Een wasmachine, een grasmaaier. We maken in ons dagelijks leven te pas en te onpas gebruik van allerhande toetsenborden. Dat gaat veel sneller en efficiënter dan schrijven. Op zich is dat allemaal heel begrijpelijk. Maar de zucht naar gemak, sleept een nadeel mee in haar kielzog. Kijk eens naar je handschrift... wie schrijft er nog zorgvuldig en leesbaar?

Vaardigheden die je niet onderhoudt, verlies je. En dat is de tol die we gaan betalen voor allerlei handigheidjes als AI, ChatGPT en dergelijke. De verleiding is zo groot om snel wat woorden in te toetsen en hoppa, een prachtig verhaal of afbeelding is het resultaat. Helaas is dat geen eigen product waarvan jij kunt zeggen; 'Dat heb ik zelf gemaakt'. Erger nog; het is een product dat afgesteld is op de voorkeuren van de massa en zal nooit een uniek karakter krijgen.

Zelf maken is ons devies. Zelf verhalen vertellen, zelf bewerken, zelf tekenen. Geniet van hetgeen ons eigen creatieve brein kan voortbrengen. En dan, na een vertelling van een mooi verhaal mag jij terecht buigen voor het applaus van het publiek om dat jij het zelf hebt gemaakt.



**C**OLOFON:

REDACTIE EN VORMGEVING  
Ambrosius

[www.legendejagers.nl](http://www.legendejagers.nl)  
© 2025 Stichting Legendejagers

