



het **Hint**

Historisch Institutioneel Tijdschrift

De Steen Der
Wijzen

Book Tips

The Wee Folk of
Ireland

Fantasy

Nummer 5 - 2025

HOOFDREDACTIONEEL

Beste lezers,

We zijn alweer aan het eind van het jaar 2025 gekomen en daar hoort ook weer een gloednieuwe editie van het HInT bij. We gaan in onze serie van boekengenres deze keer naar *fantasy* om de magische sfeer van de feestdagen en winter te proberen te verwezenlijken.

Sinterklaas is alweer een tijdje het land uit als jullie deze editie in handen krijgen, maar we hebben toch nog een lekker nostalgisch artikel over sinterklaasmuziek. Rosa is terug in de tijd gedoken om de Super de Boer Sinterklaas cd's weer even in het zonlicht te brengen. Er is ook nog een kleine terugblik op de vorige editie met een review van Franke over de nieuwe *Frankenstein* film van Guillermo del Toro. De docenten top-10 maakt ook zijn terugkeer met David de Boer als guest star en Isabella als onze schrijver. Isabella heeft ook een top 5 gemaakt van fantasiedieren en een lijst met aanbevolen *fantasy* boeken. Als we het over boeken hebben, kent iedereen natuurlijk *Harry Potter* waar het eerste boek over de steen der wijzen gaat. Cara heeft zich verdiept in de geschiedenis van dit artefact, dus als je op zoek bent naar het eeuwige leven is dat zeker een aanrader. Saartje heeft een stuk geschreven over Ierse mythologie rondom feeën, zeer boeiend om te lezen, met name ook vanwege de prominentie van 'feeën' in moderne *fantasy*. Voor liefhebbers of misschien geïnteresseerden heeft Maarten een inleidend artikel over *Dungeons and Dragons* gemaakt. En onze brief naar een bekend persoon is dit keer door Ruben geschreven aan George R.R. Martin. Je kunt vast wel raden waar dat over gaat. Voor wat actualiteiten heeft Carlijn geschreven over *AI* in het hoger onderwijs, want de helft van wat dat verzint is natuurlijk ook gewoon pure fantasie. Donny behandelt in zijn opiniestuk de vraag wanneer iets binnen het genre *fantasy* valt. Het is namelijk een heel erg brede term. Om af te sluiten is er een origineel verhaal van Willemijn over magiërs in het Romeinse Rijk. En vergeet niet het recept waar deze keer een gerecht met wat fantastische elementen een mooie aanvulling op een kerstmenu kan zijn.

We hebben in deze editie ook een creatieve pagina die helemaal leeg is. Hier kan je helemaal losgaan met je eigen creativiteit en fantasie. Veel plezier met lezen!

Rens Versteeg
Hoofdredacteur 2025/2026

Jaargang 42, Nummer 2
Het Historisch Institutioneel
Tijdschrift (*HInT*) is het periodiek van
GSV Excalibur

Redactie
Erasmusplein 1
Kamer E12.11
6525HT Nijmegen
hintredactie@gmail.com

Oplage: 150
ISSN: 0923-9375
© GSV Excalibur 2025

Redactie
Jetze Boon, Carlijn Braakhuis, Saartje
Bruens, Franke de Jonge, Maarten
Lucassen, Willemijn van Mierlo,
Ruben Menkveld, Cara Peters, Rosa
Raeijmaekers, Donny Reuvers, Isabella
Spoeltman, Rens Versteeg

Eindredactie
Carlijn Braakhuis, Saartje Bruens,
Willemijn van Mierlo, Rens Versteeg

Lay-out
Saartje Bruens

Hoofdredacteur
Rens Versteeg

Hoofd lay-out
Saartje Bruens

Voorpagina
Älva een schilderij van August
Malmström via Wikimedia Commons

*Niets uit dit tijdschrift mag worden
veelvoudigd of openbaar gemaakt, in de
ruimste zin van het woord, zonder voor-
afgaande schriftelijke toestemming van
het Historisch Institutioneel Tijdschrift.*

INHOUD

04 The Wee Folk of Ireland

The history and stories of Irish Fairies

06 Top-5

Mythische Wezens

08 De Steen Der Wijzen

Een klein stukje alchemie dat de tijd overleefde

09 Dear...

George R.R. Martin

10 Roll Initiative

What makes Dungeons and Dragons so great

12 Schrijftips

Hoe je je boek kan laten uitgeven

13 De geheimzinnige vrouwen

Verhaal

15 Create your own fantasy

An empty page to go wild

16 AI in het hoger onderwijs

Een zegen of een vloek?

17 Docenten top-10

Met David de Boer

18 The World of Warhammer

An introduction to the Warhammer fantasy

20 Wanneer is het Fantasy?

Opinie

22 Review

Guillermo del Toro's *Frankenstein*

24 Luistertips

De Club van Sinterklaas MeezingCeeDee's

25 Booktips

Fantasy Books

26 Magische Maaltijd

De fantasierijke steak die geen steak is

Zelf voor het HInT Schrijven?

Eenmalig of in de redactie? Dat kan!

Mail naar hintredactie@gmail.com.

THE WEE FOLK OF IRELAND

The history and stories of Irish Fairies

By Saartje Bruens

One of the most fascinating conversations I've ever had with an Irish acquaintance revolved around fairies. I had mentioned my love of folklore and, as the proud Irishman he is, he immediately dove into the rich mythological heritage of his home country. Among the tales he shared were those of the fairies. If you picture fairies as tiny, sparkly, winged creatures dancing in flowers, the Irish version may come as a surprise. Their fairies are older, wilder, and far more formidable. In this article, the concept and stories of the Irish Fae will be explored. As my acquaintance told me: even though most people wouldn't openly claim to believe in fairies, many still keep them in the back of their minds.

The Origin Story of the Fairies

In Irish folklore, the original inhabitants of Ireland were the *Tuatha Dé Danann*, a name that translates to "the people of the goddess Danu." Early texts describe them as beings akin to fallen angels: neither wholly good, nor wholly evil. They are said to be descendants of Danu, a goddess associated with motherhood, fertility, and the land itself.

According to the *Lebor Gabála Éirenn* ("The Book of the Taking of Ireland"), a collection of medieval Gaelic poems and prose intended to recount Ireland's history from the creation of the world to the Middle Ages, the *Tuatha Dé Danann* arrived in Ireland shrouded in "dark clouds," landing on the mountains of Conmaicne Rein in Connacht. They were said to have come from four great cities to the north of Ireland. Each city had knowledge of various arts and sciences, including: architecture, craftsmanship, and magic.

The *Tuatha Dé Danann* flourished for a time, powerful and skilled beyond mortal measure. But their reign ended when they were confronted by the *Milesians* (often identified with the Celts), who were warrior people whose arrival marked a turning point in Irish mythic history

since the *Tuatha Dé Danann* were the strongest for a long time. Defeated, the *Tuatha Dé Danann* retreated underground, using their magic to transform themselves into the *Sidhe* (pronounced "shee"). These beings are what we know today as the "fairies," "the little people," or (my personal favourite) "the wee folk."

Description

The *Tuatha Dé Danann* are depicted as an idealized, supernatural version of humanity: radiant and eternally youthful. They possess powerful magical abilities and are immune to sickness and aging. The powers that are most often attributed to these fairies are: control of the weather and elements, and the ability to shapeshift themselves and other things. It's been said that they also control the fertility of the land. After retreating into the Otherworld (where they are now said to live), these qualities remain part of the folklore surrounding the *Sidhe*, who continue to play a mysterious and influential role in Irish storytelling.

Irish Myths:

Oisín in Tír na nÓg: The Price of Eternal Youth

One of the most famous myths involving the fair folk is the story of Oisín, a great warrior and poet of Fianna. One day, while hunting, he encountered Niamh *Chinn Óir* (Niamh of the Golden Hair), a radiant princess of the Otherworld. She rode a white horse across the sea and invited Oisín to accompany her to *Tír na nÓg*, the Land of Eternal Youth. Entranced by her beauty, Oisín agreed. In *Tír na nÓg* he found everything he could ever desire: feasting, music, love, and a life free from aging or sorrow. But after what seemed only a few years, Oisín grew homesick and wished to return to Ireland. Niamh reluctantly granted him permission, on one condition: he must never touch the ground of mortal Ireland. She gave him her magical horse and watched as he rode back over the waves. But Ireland had changed. The Fianna were long dead,

their halls in ruins. Centuries had passed. While helping a group of men lift a stone, Oisín fell from his horse and touched the earth. In an instant, he aged hundreds of years, becoming a withered old man. Some versions say he lived long enough to speak with Saint Patrick, others claim he turned to dust the moment he hit the ground. This story highlights a signature feature of fairy lore: time passes differently in the Otherworld. A day among the *Sidhe* may be a lifetime for mortals.

The Children of Lir: A Tragic Enchantment

Few Irish stories are as heartbreaking, or as firmly rooted in fairy magic, as the tale of *The Children of Lir*. Lir, a lord of the *Tuatha Dé Danann*, had four beloved children. After the death of their mother, Lir married Aoife, a woman who soon grew jealous of the affection he showed his children. In a fit of envy, Aoife used powerful *Sidhe* magic to transform the children into swans and condemned them to wander the waters of Ireland for 900 years: 300 on Lake Derravaragh, 300 on the Sea of Moyle, and 300 off the coast of Erris. She allowed them only one mercy, the ability to retain their human voices. The children endured storms, cold, loneliness, and the slow fading of the old gods. When their curse finally ended, they reverted briefly to human form, but as frail, ancient beings, their lives nearly spent. They died shortly afterward, marking the sorrowful close of a story that blends loss, endurance, and the lingering power of fairy enchantment. This myth is a reminder that the *Sidhe* are not always kind or gentle, their gifts and punishments alike can be devastating.

Changeling Legends

Not all fairy myths are grand romances or tragic epics. Some come from rural folklore, whispered by firesides and carried from village to village through generations. One of the most persistent of these tales involves changelings. According to tradition, fairies sometimes steal human infants, usually those considered particularly beautiful or promising, and replace them with one of their own. A changeling was believed to be a sickly fairy child or an elderly *Sidhe*, magically disguised as a human baby. These changelings were said to be ill-tempered, constantly crying, or strangely silent. They often aged too quickly or not at all. Parents devised many rituals to protect their children: placing iron near the cradle (as fairies hated

iron), keeping fires burning, or baptising infants as soon as possible. While modern readers may interpret changeling stories as attempts to explain childhood illness or disability, within Irish tradition they reflect a core belief: the fairies do not follow human rules, and what humans cherish, they may covet.

Modern day Ireland and Fairies

Throughout Ireland, circular earthen mounds and stone ringforts dot the countryside. Historically, many are remnants of ancient dwellings, but in folklore? They are fairy forts, sacred places the *Sidhe* use as meeting points or gateways to their realm. Stories warn that disturbing a fairy fort, cutting a tree that grows upon it, plowing through it, or attempting to build over it, can bring terrible misfortune. Farmers who tampered with one were said to lose livestock, fall ill, or see their homes destroyed by inexplicable accidents. There are even modern accounts of roads being rerouted around lone hawthorn trees believed to be fairy trees. Fear of fairy retribution has caused many major projects to topple, protecting these heritage sites and monuments associated with the wee folk. Folklore has played a more significant role in protecting these monuments and trees than the official government institutions.

Even now, the influence of the wee folk hasn't faded. Ask an Irish local about fairies, and you'll probably get a laugh that's followed by a story, a warning, or a confession that they'd never dream of touching a fairy fort. It's that delightful contradiction that keeps the folklore alive: people don't believe in the *Sidhe*, but they don't want to disrespect them either. In a world where so much has been mapped, measured, and explained, the Irish fairies still claim a little corner for the unknown. And perhaps that's the true magic of the *Sidhe*: they remind us that the world is still full of wonder, so long as we leave a little room for it.

TOP-5

Mytische Wezens

Door Isabella Spoeltman

Al eeuwenlang fantaseren en huiveren mensen over wezens die grenzen aan het onmogelijke. Maar deze fabeldieren zijn meer dan enkel verhalen; ze zijn de perfecte spiegel van onze diepste menselijke angsten. In deze rubriek zet ik de top 5 figuren die onze grootste vrees én onze grootste hoop vertegenwoordigen op een rijtje.

Nummer 1: De Draak

Aan de top van de lijst staat een mythisch wezen dat met kop en schouders boven de rest uitsteekt: de draak. Dit is niet zo gek, want dit beest is de ultieme combinatie van menselijke oerangsten: slangen, grote roofvogels en vuur. Draken zijn vandaag de dag nog steeds immens populair; van *Game of Thrones* tot *How to Train Your Dragon*. De draak is bekend in vrijwel elke cultuur, van Europa tot China tot Amerika, en drakenverhalen waren een vroege manier om vondsten van grote botten te verklaren. Inmiddels weten we dat deze botten tot dinosauriërs toebehooren. Het is niet duidelijk waar verhalen over draken voor het eerst opdoken, maar er werden al grote vliegende reptielen beschreven in de tijd van de oude Grieken en Sumeriërs. Destijds hadden deze wezens niet per sé een kwaadaardige connotatie, ze waren er soms ook om te helpen. Toen het christendom zich verspreidde, kregen draken echter een meer sinistere interpretatie en representeerden ze het



kwaad, en de duivel. Veel middeleeuwers waren vooral bekend met draken door verhalen uit de Bijbel, of door legenden zoals Sint Joris en de Draak. Hoewel iedereen draken kent, verschillen de beschrijvingen enorm. Sommigen hebben vleugels en vier poten, anderen lijken meer op vleugelloze slangen, en hun habitat varieert van berggrotten tot de diepzee. Deze veelzijdigheid, gepaard met hun angstaanjagende kracht en magische eigenschappen is de reden waarom de wezens nog steeds zo immens populair

zijn. Geen ander fabeldier belichaamt zowel onze diepste angsten als onze grootste fascinatie beter dan de draak.

Nummer 2: Sirenes

Als de draak onze angst voor catastrofale natuurkrachten belichaamt, dan is de sirene de personificatie van het gevaar van verleiding. Tegenwoordig denken we bij een sirene aan een vrouw die met haar schoonheid en charme mannen verleidt en manipuleert, vaak afgebeeld als een zeemeermin op een rots die zeelieden met haar prachtige zang naar de ondergang lokt. Dit beeld is echter recent. De originele sirenes, voor het eerst beschreven in Homerus' *Odyssee*, waren vogelachtige wezens, sterk verbonden met de dood. Hun vogelpoten en vleugels symboliseerden hun zwevende bestaan tussen leven en dood. Om niet verleid te worden door hun lied, vulde Odysseus de oren van zijn bemanning met bijenwas, terwijl hij zelf vastgebonden aan de mast naar hun gezang luisterde. Hun transformatie naar zeemeermin-ach-

tige wezens begon pas in de Middeleeuwen, mogelijk door invloed van Keltische tradities en hun associatie met de zee. Binnen het christendom werden zij het ultieme symbool van verleiding, gebruikt om te waarschuwen tegen zonden. Tot op de dag van vandaag staan sirenes symbool voor fatale aantrekkingskracht, en door die thematiek blijven zij uiterst populair in popcultuur.

Nummer 3: Vampiers

Op nummer drie staat de vampier. Dit bloeddorstige wezen komt voort uit de menselijke angst voor ziektes en besmetting, en de onzekerheid of de doden wel écht dood waren. De mythe heeft zijn wortels in de Slavische volksverhalen uit de 17e en 18e eeuw. De paniek rond de *upir*, een overledene die terugkwam om zijn naasten aan te vallen, werd gevoed door onkunde over het vergaan van menselijke lichamen. Verschijnselen zoals een bloeding rond de mond, of een nieuwe huidlaag onder rottend vel, waren onverklaarbaar. Deze gruwelijke verschijnselen wekten de vrees dat het lichaam niet echt gestorven was, maar een vampier was wiens maag gevuld was met vers bloed. Hoewel we tegenwoordig weten hoe het verval werkt, blijven vampiers immens populair in moderne verhalen, van horror tot *romantasy*.

Nummer 4: De Feniks

In tegenstelling tot de vampier, vertegenwoordigt de feniks juist de hoop op overwinning op de dood. De legendarische vogel, onder meer bekend uit *Harry Potter*, staat op nummer vier omdat zij het ultieme symbool is van wedergeboorte en het cyclische karakter van de tijd. De feniks, vaak afgebeeld met gouden en felrode veren, vindt haar oorsprong in de oudste beschavingen, hoewel niet duidelijk is welke. Ze duikt al op in Egyptische mythen, waar zij bekend stond als de bennu-vogel. De bennu was een symbool van de zonnegod Ra en was

nauw verbonden met de dagelijkse cyclus van de zon.

Naast de westerse mythe is de Fènghuáng uit China een even krachtig figuur. In het westen wordt dit wezen vaak de Chinese Feniks genoemd. Hoewel de gelijkenissen oppervlakkig zijn, is de Fènghuáng het waard om vermeld te worden. Dit wezen staat symbool voor vrede en liefde, en de relatie tussen de man en de vrouw. Waar de Chinese Draak de keizer representeert, staat de Fènghuáng voor de vrouw of keizerin. Deze Chinese vogel is dan ook door veel vrouwelijke heersers door de geschiedenis heen omarmd. Hoewel de feniks iets minder populair is in moderne media, verdient zij met haar prachtige symboliek toch zeker een plek op deze lijst.

Nummer 5: De Basilisk

Als afsluiter op nummer vijf staat de basilisk. Dit angstaanjagende reptiel vertegenwoordigt een angst die vergelijkbaar is met die van de draak, namelijk de vrees voor slangen. Het wezen komt waarschijnlijk voort uit dezelfde biologische oerangst voor lange reptielen. Historisch verschijnt de Basilisk in de verhalen van Plinius de Oudere als een kleine, kroon dragende slang wiens giftige adem alles op zijn pad vernietigde. Later, in de Middeleeuwen, werd de mythe vervormd: Het dier zou geboren worden uit een hanenei, vervolgens uitgebroed worden door een pad, en de kracht krijgen om te doden met slechts een blik. Dankzij films als *Harry Potter* is de Basilisk vandaag de dag opnieuw bekend als een enorme, dodelijke slang.



DE STEEN DER WIJZEN

Een klein stukje alchemie dat de tijd overleefde

Door Cara Peters

Alchemie wordt vaak gezien als een onwetenschappelijke kunst: een mengsel van symboliek en fantasierijke interpretaties. Toch heeft het al eeuwenlang invloed uitgeoefend op wetenschappers en denkers, onder wie Isaac Newton (die zich zelf ook weleens bezighield met alchemistische praktijken). Binnen deze mysterieuze kunst is de Steen der Wijzen een van de bekendste en meest wonderlijke onderwerpen. Deze legendarische steen zou niet alleen ziekten kunnen genezen en mensen kunnen verjongen, maar zelfs de macht hebben om onedele metalen in goud te veranderen.

De oorsprong van de alchemie ligt in verschillende culturele tradities, waaronder die van Griekenland, Egypte, India, China en het Midden-Oosten. In China bestonden al in de vierde eeuw v.Chr. vormen van alchemie. In het Westen werd Egypte, en met name de stad Alexandrië, een belangrijk alchemistisch centrum. Daar kwamen Griekse filosofie, Arabische mystiek en Egyptisch-hellenistische goudsmederij samen, waardoor een unieke omgeving ontstond waarin theorie en experiment hand in hand gingen. In wezen was alchemie een studie van transformatie. Dat kon een materiële verandering zijn, zoals de poging om metalen in goud om te zetten, maar ook een innerlijke transformatie van het menselijk bewustzijn. De alchemistische theorieën waren voornamelijk gebaseerd op de ideeën van Aristoteles. Volgens hem bestonden alle stoffen uit vier elementen – aarde, water, lucht en vuur – die in verschillende verhoudingen aanwezig waren. Men geloofde dat een stof kon veranderen in iets anders wanneer de verhoudingen werden aangepast. Door eigenschappen van een element toe te voegen of juist weg te nemen, hoopten alchemisten nieuwe stoffen te creëren. Binnen deze aristotelische gedachtewereld bestond het idee dat alles naar volmaaktheid streefde: zo zouden metalen uiteindelijk vanzelf in goud transformeren. Alchemisten probeerden dit langzame natuurlijke proces te versnellen met behulp van verhitting, koeling en allerlei bewerkingen.

In de middeleeuwen vormde zich daarnaast het idee van een universeel medicijn, dat on-

der namen als 'het Levenselixir', 'het Verheven Gezag' en 'de Steen der Wijzen' bekend kwam te staan. De steen zou volgens de verhalen niet alleen onsterfelijkheid, verjonging en genezing schenken, maar ook in staat zijn metalen te verheffen tot hun 'volmaakte' staat. Een van de belangrijkste figuren die zich hiermee bezighield, was Theophrastus von Hohenheim (1493-1541), beter bekend als Paracelsus. Hij legde zich vooral toe op de medische kant van de Steen der Wijzen en experimenteerde met het zuiveren en mengen van stoffen zoals zwavel en kwikzilver in een poging de steen te vervaardigen. In de zestiende eeuw ontstonden in Europese hoofdsteden talloze alchemistische werkplaatsen waar zich gelijksoortige praktijken afspeelden. Ondanks de grote verwachtingen leverden deze pogingen nooit het gewenste resultaat op. Mislukte experimenten en fraude brachten de alchemie zelfs in diskrediet. In sommige landen, zoals Engeland, werd alchemie uiteindelijk door de overheid verboden. Hierdoor kelderde de reputatie van de alchemisten en langzaam doofde de alchemie als praktijk uit. Hoewel veel alchemistische theorieën onhoudbaar bleken, legden alchemisten wel belangrijke fundamenten voor de moderne chemie. Ze legden de basis voor tal van chemische processen, waaronder een betere vervaardiging van glas.

De Steen der Wijzen werd echter nooit gevonden. In de zeventiende eeuw ontstonden er wel legendes over de Parijse schrijver en kopiist Nicolas Flamel (1330-1418), aan wie alchemistische traktaaten werden toegeschreven, omdat men geloofde dat hij de steen had vervaardigd. Later bleek dat deze teksten vervalsingen waren die slechts aan hem waren gekoppeld vanwege zijn rijkdom. Toch blijft het idee voortleven in moderne verhalen. In *Harry Potter en de Steen der Wijzen* staat de steen centraal en bezit zij de kracht om onsterfelijkheid en rijkdom te schenken. Ook Nicolas Flamel verschijnt in het verhaal als de stokoude, onsterfelijke bedenker van de steen. In de BBC-serie *Merlin* duikt in aflevering twaalf de 'Mage Stone' op, een steen die goud kan maken. Zo blijft de Steen der Wijzen, eeuwen na haar symbolische bestaan, een geliefd en magisch element dat de tijd heeft doorstaan.

Dear George R.R. Martin

In the year of our lord 1996, you released *A Game of Thrones* and began the grand narrative that would define fantasy for the decades after that. While Dolly the clone sheep made science fiction a reality, you offered people an escape from reality with your *Song of Ice and Fire*. You dared to take us to the land of Westeros, where political intrigue and magical mysteries intertwined in a grand narrative. The tales of lowly knights and great kings weave together in a grand tapestry of genre defining stories.

Three years later the sequel, *A Clash of Kings*, continued the story and expanded the narrative and page count. One year later, at the turn of the millennium, you brought us *A Storm of Swords*. After the climactic ending of the third installment we patiently waited five years for you to pick up the story again in *A Feast for Crows*. You set up new plotlines, brought us interesting new characters and made us wait till 2011 to finally release *A Dance with Dragons*. Your fifth book didn't yet deliver on the big promises *A Feast for Crows* made, but you set up even more plotlines. Who would win the battle for the Iron Throne? Claimants to the throne of Westeros we once believed couldn't lose lay defeated in the snow while newcomers seem to make nothing but progress in their conquest of the continent. All the while the other worldly threat of the white walkers loomed ever closer.

You left us hanging with all these questions and grand promises for where your story would take us, all the while you didn't promise us a date for the next installment of your series. But that wasn't a problem (for now), you needed to take your time to continue such a big story. In the meantime we had the adaptation of your books to keep us entertained. *Game of Thrones* brought our favourite tyrants and traitors to television and moved us once again, and it kept the audience distracted while you could write on *The Winds of Winter*, your next book. It all seemed to work out just right. . .

Now it's been six years since the disastrous final season of *Game of Thrones*. The last seasons showed us that the show was nothing without your books, but we still aren't hearing anything about your books. It has been fourteen years since your last book and you can't even give us a glimpse of a timeframe of when the next installment might be released. Now the shows will not distract us anymore, and your silence discontents us, it even worries us. As winters come and go we are starting to wonder if the next book will ever be written!

Dear George, this is not a critique, this is a plea! We keep asking when *The Winds of Winter* will be finished, not because we want to annoy you, but because we love your work. You have written a story that captured us like no other story could, you forged a fantasy world unlike any other, and most importantly: you have left us hanging like no other author ever dared to do.

Dear George R.R. Martin, please answer our questions: when will the book be done? Will the book ever be done?

Regards: your biggest fan

ROLL INITIATIVE

What makes Dungeons and Dragons so great

By Maarten Lucassen

With the arrival of the new season of *Stranger Things*, Dungeons and Dragons once again makes its return to the television screens of millions of people. Even though the show has started to walk away more and more from the Dungeons and Dragons aspect, in its heart it still uses elements from the famous tabletop roleplaying game. That can be found in creatures like Vecna, a famous figure in the Dungeons and Dragons universe, and the use of the Demogorgon in both the show and the Dungeons and Dragons game. Because of the show, which started in 2015, interest in the tabletop game has piqued and the game has been brought to people everywhere around the world. But what makes this board game so great that it is still being played all those years later?

Dungeons and Dragons, or DnD for short, is, as mentioned before, a tabletop roleplaying game (or TTRPG for short). This means that there are multiple dice and that players really play a character of their own creation, and do actions or talk like them during the game. The boardgame was originally created in 1974 by Gary Gygax and Dave Arneson, but was later revised in the 1980's. Since then, multiple editions have been produced, each with new rules or a revision of the old ones. The most played version today is the fifth edition, or 5e as it is named within the community. In DnD there are seven dice, each with a name corresponding to the highest number of eyes on that specific die, the most important of which is the D20, a twentieth-sided die. The game is run by a Dungeon Master, or DM for short, who manages non-playable characters the players may encounter, manage the world the players are playing in and who asks the player what they

want to do in which situation, and what dice they must role in order to make it all happen. Finally, you have the players who play characters of their own creation who roam the world which the DM has laid out for them. They can talk, fight and perform other actions in the game, together with the other players at the table. And I think that here, we can find the first reason as to what makes DnD such a great game: fantasy.

The entire premise of DnD is that it is a fantasy roleplaying game, but also that you create your own worlds, characters and plotlines. As a player, you can create your own characters with their own unique backstory, personality traits, quirks etc. You can make it as serious or silly as you want. You can create an elven priest who has fallen out of faith and searches for something new to cling to after something happened to his family, or you can create a fighter mouse whose sole purpose in life is finding new and interesting cheeses. The same goes for the DM: they can create their own world, own dynasties, own characters and own plotlines for their players to go wild with. I think that in exactly that element, creating your own characters and worlds, the first reason lies for what makes DnD so great: the creativity. This freedom is everything a fantasy-geek really wants, unlimited access to fantasy elements, and the fact that your characters that you created, or the worlds that you created, are being played with or used by multiple people. There are of course pre-set adventures, campaigns, characters and worlds in which your DnD game can take place, but a lot of people still opt for the option to create their own, which is also called *homebrew* in the community. This freedom leads to another reason as to why DnD is considered one of the greatest TTRPGs:

accessibility.

DnD can be played by everyone, which is why the online community for this game is so big. It is a game in which everyone becomes someone different, just by rolling dice and playing a character. What makes DnD so great is the fact that you don't really need that much in order to play the game. You only need three things, a pen, a piece of paper, and some dice. You don't even need friends to play, as there are multiple online groups of people who are happy to play with anyone else, but it is of course more fun to play with people you know. In the past few years more services have dropped to make the game easier to play. You don't really need a pen and paper or dice anymore, as the online service of DnDbeyond has a built in dice roller and character creator. In that case, the only thing you really need is a large amount of fantasy and you are ready to go. This is what makes DnD so great, the fact that you don't really need a lot to play it, just grab some friends and search online for some of these services, or do it the more old-fashioned way and use pen and paper and with physical dice.

Finally, another reason as to why DnD is such a great game is because you get to spend more time with your friends, or at least with other people. Playing DnD can take a long time, from sessions ranging from two hours to sessions going on as long as six hours, but what really keeps you hooked, next to the fantasy-elements, is playing with your friends all this time. It is a fun experience to just roll these dice with your friends and see where things go next in the story, and laugh at mistakes some people make at the table. It really is an outing and sticks friend groups together, as they crawl through the different stories of DnD together. It forms a stronger bond to keep each other alive in the game, or fight an evil dragon together, then if you don't.

DnD has become more and more mainstream in the past decade. Originally it was a stereoty-

pe for people to play it in the attic or basement with a bunch of other friends, but now it is as if you don't play it or have played it, or don't even know about it, you are in the minority. Everyone has at least heard of something relating to DnD, from the *Stranger Things*-series, to different DnD oriented shows and podcasts like the famous *Critical Role* or *Dimension 20*. It has inspired movies like the *Dungeons and Dragons: Honor Among Thieves* film and has inspired videogames like the hit *Baldur's Gate 3* or *Divinity Original Sin*. Famous fantasy authors like Brandon Sanderson, author of the *Stormlight Archive*-series, also play or take inspiration from DnD, which only confirms the influence this tabletop game has.

In short, DnD has changed over the years. Starting from a simple boardgame to play with friends into multi-award winning TV-shows and book-series. Some could even say that it is the greatest board game there is, given its influence and the amount of players it has in its 51 year lifespan. What makes the game so great is the fantasy freedom one gets when they play the game, from creating your own character and playing with them, to creating your own world and destroying the characters your players so thoughtfully created. The accessibility is another element that makes this game so great, as everyone can play it with just the right amount of fantasy and creativity. And finally, the human connection that DnD offers makes the game great to play. That's because you are not only acting in a carefully crafted fantasy world with amazing plotlines, but you are also playing with friends in real life or online. So if you haven't already, ask around if people are interested in playing and when you have finally gathered a group of people, please, roll initiative.

Schrijftips voor aspirerende schrijvers

Hoe je jouw boek kan laten uitgeven

Door Willemijn van Mierlo

Een van onze auteurs bij het HInT, Willemijn van Mierlo, heeft in 2023 een boek uitgebracht: 'De geheimen van Zeezicht.' In dit fantasyboek verhuist Felix naar het saaie ouderwetse dorp Zeezicht, maar niets is wat het lijkt. Er staan spannende avonturen en mysterieuze gebeurtenissen te wachten op hem. Dit boek was goed genoeg daadwerkelijk uitgegeven te worden en in dit artikel lees je 15 tips van Willemijn om dit zelf ook voor elkaar te kunnen krijgen.

1. Ten eerste zorg ervoor dat je karakters consequent zijn. Er zijn boeken waarin het personage op pagina één rood haar heeft en op pagina 43 opeens zwart haar. Een heel lief karakter moet niet opeens slecht worden. Dan moet het karakter eerst een proces doorgaan waarbij het slecht wordt. Wees consequent!

2. Laat een iemand die je vertrouwt je verhaal lezen. Een auteur is altijd bevooroordeeld over zijn eigen werk. Jij kan denken dat je werk heel slecht is, terwijl een ander het stuk geweldig vindt. Andere perspectieven helpen vaak ook om een meer gestroomlijnd verhaal te krijgen

3. Auteurs geven vaak tips over hoe een schrijfproces in elkaar zou zitten. J. K. Rowling bedacht eerst al haar personages en de wereld waarin ze leefden, voordat ze haar verhaal over Harry Potter opschreef. Ikzelf begon gewoon te schrijven en pas toen ik mijn verhaal af had, wist ik het einde. Kijk naar welke stijl het best bij je past. Er is geen goed of fout!

4. De ene auteur schrijft elke dag, ik schrijf eens in de zoveel tijd. Kijk zelf hoe vaak je het fijn vindt om te schrijven. Als je maar af en toe schrijft, kan het handig zijn om je ideeën/ verhaal op te schrijven zodat je niet telkens alles vergeet.

5. Wees niet bang om contact te zoeken met een uitgeverij als je je verhaal wilt laten publiceren. Dat een uitgeverij je verhaal niet aanneemt, betekent niet dat je verhaal slecht is. Uitgeverijen hebben vaak een specifieke doelgroep in gedachten en het kan gebeuren dat je daarbuiten valt. Blijf proberen dus!

6. Zorg dat jij de rechten van je verhaal in handen houdt. Lees het contract van de uitgeverij goed door.

7. Een aantrekkelijke cover voor je verhaal is essentieel. Een auteur die ik ontmoet heb, heeft met AI een cover in elkaar geflanst. Geef altijd credits naar degene die je cover heeft gemaakt.

8. Het is belangrijk als auteur om je gezicht te laten zien. Laat jezelf als auteur zien via Facebook, Instagram, TikTok en andere social media. Mensen zijn sneller geneigd om je boek te kopen als ze het idee hebben dat ze je kennen.

9. Je kan een boek ook in eigen beheer uit laten geven. Een boek uitgeven kan geld kosten. Je hebt ook online fora zoals Wattpad waar je verhalen op kunt zetten en wie weet is het zo populair dat je het alsnog kan uitgeven.

10. Doe mee aan een schrijfwedstrijd. Als je wint, kan dat een goed startpunt zijn om een naam in de schrijverswereld te krijgen.

11. Een verhaal kan meerdere genres omspannen. Het kan *fantasy-horror* zijn, romantisch-historisch. Soms valt een verhaal niet in te delen in een bepaald genre en dat is ook prima. Een verhaal hoeft niet binnen een bepaald kader te vallen.

12. Dat je dyslexie hebt hoeft niet te betekenen dat je geen boek kan schrijven. Een goede auteur vormt goede, aantrekkelijke zinnen. Je spelling kan altijd nog gecontroleerd worden door iemand anders. Je idee is speciaal en alleen jij kan daar over schrijven

13. Ga naar boek-evenementen en zoek contact met andere auteurs. Zo bouw je een netwerk op en kan je je creativiteit delen met anderen

14. Zorg dat je met netjes geformuleerde zinnen schrijft in een consistente stijl. Niets is vervelender dan telkens weer een ander soort zin te lezen.

15. Houd in de gaten dat jij alles weet over je verhaal, maar dat de lezer begint bij het begin als hij je verhaal gaat lezen. Houd er dus rekening mee dat je sommige dingen moet uitleggen en dat je voorkomt dat belangrijke twists te vroeg verklapt.

DE GEHEIMZINNIGE VROUWEN

Een Romein in een wereld vol vrouwelijke magiërs

Door Willemijn van Mierlo

80 v.C.

“Ga weg.” De stem van de vrouw klinkt dreigend. Ze staat recht voor ons. Mijn hart bonst. “Zien jullie haar ook?” Vraag ik aan de anderen. Ze kijken me aan alsof ik gek ben. Blijkbaar ben ik de enige die haar ziet. Misschien heb ik gisteravond te veel gedronken? We gaan verder. Ik loop naast mijn vader Marcus Terra Dionysus. Hij drinkt de hele tijd wijn. Mijn reisgenoten maken achter zijn rug om grappen over zijn grote buikomvang en zijn oneindige eetlust.

’s Avonds zijn we weer terug in ons kamp. Tot nu toe hebben we op onze weg door dit ruige land niemand gezien. We houden een feest met veel wijn. Het gaat er wild aan toe. Ik val van een tafel en doe een hond na. Mijn vader sluit het feestje af en iedereen zoekt zijn bed op. Met barstende koppijn val ik in slaap.

“Pax, kom je naar buiten?” De vrouw staat voor me. Ze kijkt me smekend aan. Ze vertelt me dat ze mijn hulp nodig heeft. Ik sta op en volg haar. Want wie wil er nou niet een dame in nood helpen?

Au! Een brandend gevoel schiet door me heen. Ik kijk op en zie dat ik over een tak heen ben gevallen. Blijkbaar heb ik geslaapwandeld. *Waar is de vrouw?* In de verte zie ik een mysterieuze gestalte. Ik hef mijn zwaard om aan te vallen, maar het blijkt een eekhoorn te zijn. “Sjonge, jij bent een slechte krijger. En dan te bedenken dat jullie Romeinen jezelf helemaal geweldig vinden.” Geschrokken draai ik me om. Er staat een vrouw achter me. Ik wil haar aanvallen, maar ze heft haar hand en opeens vliegt mijn zwaard mijn hand uit. *Hoe deed ze dat?* Ik heb altijd geleerd dat vrouwen het zwakkere geslacht zijn en niet kunnen vechten. Een andere vrouw ver-

schijnt en ze beginnen met elkaar te praten. De vrouwen blijken Veronica en Sera te heten. Sera maakt een beweging met haar hand en opeens schieten plantenwortels omhoog die zich om mij heen binden. Ik probeer me los te worstelen. Ik spring op en neer. Het lijkt wel alsof ik een vogel ben die niet weet hoe hij moet vliegen. Met een keiharde BOEM val ik op de grond. “Weet je zeker dat we deze Romein hadden moeten kiezen? Hij is slap als riet en superdom”, zegt Veronica. “Ik ben niet dom! Ik ben de zoon van de proconsul!” Veronica en Sera vallen stil. Dan realiseer ik me dat ik mijn identiteit niet kenbaar had moeten maken. Als ze hadden gedacht dat ik een gewone Romein was, zouden ze me hebben laten gaan. Maar nu ze weten dat ik de zoon van een proconsul ben, hebben ze nog meer aan mij als krijgsgevangene. Veronica vormt met haar hand een wolkje en opeens sluit de mist zich om ons heen.

De mist gaat open en we zijn in een andere wereld. Blaadjes hangen aan de bomen en heuvels schieten omhoog. Sera fluit en er verschijnen drie paarden met vleugels. Ik word gedwongen om op het achterste paard te stappen. Ik heb nog nooit op een gevleugeld paard gereden. Ik stap erop. Het paard gooit me van zijn rug. Weer stap ik op het paard. En weer beland ik op de grond. De vrouwen lachen. “Gebruik het commando *Skipjo*”, legt Veronica uit. “*Skipjo!*” Nu laat het paard me op zijn rug stappen.

We vliegen door de lucht. Mijn haren waaien alle kanten op. Ik voel me geweldig. Onder me gaat het landschap voorbij. In de verte is een paleis. Opeens maken Veronica en Sera voor mij een bocht. Ik probeer ze te volgen en maak een verkeerde beweging.

Ik merk dat ik begin te vallen. Geschrokken kijken Veronica en Sera om. "Serieus, hoe onhandig is die Romein?" Zeggen ze tegen elkaar. Gauw vliegen ze op me af en Sera pakt me stevig vast. De rest van de rit moet ik achter haar zitten op het paard. "Wat een vernedering. Waarom moet ik deze ellende doorstaan? Heb ik niet goed genoeg geofferd aan de goden?"

We komen aan bij het paleis. Het is gemaakt van terracotta. Een vrouw met blond haar en blauwe ogen komt op ons af. Ze heeft een vriendelijke lach op haar gezicht. "Vinnia, kun jij xeria doen?" Vraagt Veronica. Vinnia, de blonde vrouw, glimlacht vriendelijk naar me. Ze legt haar hand op mijn hoofd. Een kietelend gevoel vervult mij en ik barst in lachen uit. Ik rol over de grond. De vrouwen barsten alle drie in lachen uit. Vinnia mompelt dat ik net een varken lijk. *Is dit een vorm van mishandeling in dit vreemde land? Proberen ze informatie uit mij los te krijgen?* Vinnia legt haar hand op mijn hoofd en het kietelen stopt. Ik vraag aan de vrouwen waarom ze dit deden. "Omdat het leuk is," geeft Vinnia toe.

In een grote troonzaal zit een vrouw op haar troon. Sera noemt haar 'Rexia'. Rexia is een vrouw met donkerbruin haar en groene ogen. *Hebben ze een koningin? Wat voor barbaren zijn dit?* De vrouwen leggen alles uit aan Rexia. "Waarom hebben jullie mij krijgsgevangene gemaakt?" Vraag ik aan Rexia. "Jullie zijn zomaar ons gebied binnengedrongen met de intentie om het te veroveren. En daarom is het niet meer dan terecht dat we een krijgsgevangene pakken om jullie te dwingen om te vertrekken" Ik protesteer dat het verkeerd is om een Romeins burger als krijgsgevangene te nemen. Nu wordt Rexia boos. Ze wrijft me in dat Romeinen zelf ook krijgsgevangenen hebben genomen om hun zin te krijgen, zoals de Griek Polybius. En hoe erg ik het ook vind om toe te geven, Rexia heeft een punt.

Rexia stuurt de andere vrouwen weg. Ze pakt mijn hoofd vast en haar ogen worden felblauw. Ik voel een vreemde aanwezigheid in mij. *Ik ben het, Rexia. Ik lees je gedachten.* Hoor ik de stem

van Rexia in mijn hoofd. Ze begint door mijn herinneringen te rommelen. Allerlei pijnlijke en gekke herinneringen komen naar boven. Hoe ik tig keer van een paard viel voordat ik goed leerde rijden. Of die keer dat mijn vriend en ik in een dronken bui op straat gingen staan in de hoop omver gereden te worden. Rexia verdwijnt weer uit mijn hoofd. "Jullie Romeinen zijn echt zo vreemd." Mompelt ze. Ik wil protesteren dat Rexia en haar gezellen vreemd zijn. Een land dat door vrouwen geregeerd wordt kan niet functioneren.

"Pax, wil je wat magie leren?" Veronica komt naast mij staan. In de paar dagen hier heb ik veel geleerd. De vrouwen van dit land leren magische spreken. Behalve Rexia, is er een volksvergadering met mannen en vrouwen. De mannen zijn soldaten op deze plek en de vrouwen beschermen het land door magische spreken. Ik voel me hier steeds meer thuis. Iedereen behandelt elkaar met respect. "Ja, dat wil ik heel graag." Ik richt me tot Veronica. "Horio," mompelt Veronica. Haar hand licht op. Wat gaaf. "Horio," zeg ik en ik steek mijn gewaad in de fik. Veronica lacht. Mijn gezicht wordt rood van schaamte. Veronica besluit dat we een ritje gaan maken.

"Mis je je thuis?" Vraagt Veronica wanneer we op twee gevleugelde paarden rijden. "Nee," zeg ik. Verrassend genoeg realiseer ik me dat het waar is. In Rome is er continu competitie. In deze wereld worden ieders talenten gewaardeerd. Ik let niet goed op en per ongeluk maak ik een verkeerde bocht. Nog voordat ik op de grond stort, pakt Veronica mij stevig vast. Dankbaar kijk ik haar aan.

De volgende dag spreek ik Rexia. Rexia zegt dat ze spijt heeft dat ze me meegenomen heeft. Ze denkt dat het beter is dat ik terug ga naar huis, omdat de Romeinen mij anders gaan zoeken. Ik protesteer, maar Rexia blijft vastberaden. "Ik beloof je dat we je komen halen wanneer de maan rood is."

En met de belofte van Rexia keer ik weer terug naar huis.

CREATE YOUR OWN FANTASY

An empty page to let your imagination go wild

Send your beautiful creation to hintredactie@gmail.com, the best creation wins a prize!

AI IN HET HOGER ONDERWIJS

Een zegen of een vloek?

Door Carlijn Braakhuis

Het gebruik van AI in het hoger onderwijs is sinds een aantal jaren flink toegenomen. Voor veel studenten is AI tegenwoordig zelfs een essentieel hulpmiddel tijdens het studeren. AI heeft echter ook een keerzijde. Is AI in het hoger onderwijs dus een zegen of een vloek? Allereerst, wat is AI? AI staat voor *Artificial Intelligence*, ook wel kunstmatige intelligentie (KI) in het Nederlands. AI is op veel manieren in te zetten, maar de meeste mensen zijn bekend met zogenaamde generatieve AI; ook wel *GenAI* geheten. Hierbij worden teksten, plaatjes, video's en zelfs complete liedjes door middel van patroonherkenning gegenereerd.

Voor veel studenten maakt *GenAI* het leven een stuk makkelijker. Zo maakt *GenAI* een samenvatting van een lange of ingewikkelde tekst, geeft het een mooi overzicht van bijvoorbeeld alle genoemde bronnen of argumenten en kan het internationale studenten helpen een Engels hoorcollege snel te vertalen naar hun moedertaal. Maar niet alleen studenten maken er gebruik van, ook docenten vinden het handig. *GenAI* kan een PowerPoint bekijken op spelfouten, of een startpunt geven als je structuur in je ideeën mist. Zelfs onderzoekers geven aan *GenAI* te gebruiken, bijvoorbeeld bij het helpen beoordelen of een tekst te begrijpen is voor mensen zonder vakinhoudelijke kennis. Ook is AI goed te gebruiken om patronen in complexe datamodellen te vinden en begrijpen. In dit geval spreken we niet van generatieve AI, omdat alle informatie al door de onderzoeker aangeleverd wordt.

Maar *GenAI* heeft ook zeker donkere kanten. Zo verbruikt elke prompt (opdracht) veel water en energie, wat een significante impact heeft op het milieu. Daarnaast rijst de vraag hoe vaardig onze toekomstige wetenschappers zullen zijn als zij hun studieopdrachten en werkstukken (deels) met *GenAI* maken; ontwikkelen ze dan nog wel de juiste vaardigheden? Een ander cruciaal punt

is dat *GenAI* de antwoorden niet écht weet; *GenAI* genereert namelijk een antwoord op basis van patroonherkenning en logisch redeneren. Het is dan ook uiteindelijk een taalalgoritme gebaseerd op *machine learning* en géén zoekmachine. Zo geeft *GenAI* vaak een fout antwoord of gaat hij zelfs *hallucineren*. Dit betekent dat als er te weinig informatie beschikbaar is, zoals over een recente gebeurtenis, *GenAI* de ontbrekende details zelf invult. Dit kan dus zorgen voor informatie die nep of onjuist is.

Er zijn dus zowel risico's als mogelijkheden verbonden aan *GenAI*, maar is hier wel een balans in te vinden? Onze universiteit probeert dit met behulp van een aantal richtlijnen rondom *GenAI*. Hierin staat: "De eindverantwoordelijkheid voor het gebruik van tools zoals *ChatGPT* ligt bij de student zelf, maar docenten hebben wel de verantwoordelijkheid om studenten te helpen hier op een verantwoorde manier mee om te gaan en te wijzen op de risico's." Er worden ook tips en 'aandachtspunten' gegeven, maar er is geen centraal document waarin alles op een rijtje staat. De meesten vinden deze richtlijnen dan ook maar vaag en onduidelijk. Betekent dit dat we *GenAI* maar compleet moeten vermijden? Zeker niet. AI is een razendsnel groeiende technologie die inmiddels onmisbaar is, ook in het hoger onderwijs.

Kortom, de opkomst van *GenAI* moeten we niet proberen tegen te houden, maar juist voorzichtig omarmen. Universiteiten moeten duidelijk zijn over hun richtlijnen en de consequenties van het misbruiken van *GenAI*. *GenAI* kan absoluut een zegen zijn, mits studenten, docenten en onderzoekers hun eigen teksten blijven schrijven en zo hun eigen ideeën de wereld in brengen. *GenAI* is ongelooflijk handig en de sleutel tot een wereld vol nieuwe inzichten, maar het is en blijft een ondersteunend instrument.

DOCENTEN TOP-10

David de Boer

Ingeleid door Isabella Spoelman

In deze editie staat weer een Docenten Top Tien! Deze keer heeft David de Boer een bijdrage geleverd aan de lijst. Drie mensen zijn doorgestreept en vervangen door nieuwe belangrijke historische figuren. Zie hier de nieuwe lijst!

Cai Lun
Paus Gregorius I
Vladimir Iljitsj Oeljanov (Lenin)
Isma'il Pasha
~~Maria~~ Mitochondriale Eva
~~Kazimir Severinovitsj Malevitsj~~ Gregory G. Pincus
Leonardo da Vinci
Marie Curie
~~Viktor Robertovitsj Tsoi~~ Florence Nightingale
Anna Maria Sibylla Merian

Hoe meet je invloed? Gaat het om doelmatige en succesvolle pogingen om de wereld een bepaalde richting in te duwen? Tellen de bewuste handelingen van iemand die er geen benul van kon hebben hoe groot de consequenties zouden zijn? Hoe zit het met lukrake handelingen die als het ware per ongeluk de wereldgeschiedenis bepaalden? Of misschien zelfs mensen die tijdens hun leven niets schokkends deden, maar aan wie later allerlei bijzonders is toegeschreven?

Dat laatste geldt, mijns inziens, voor Maria, wier claim to fame toch voornamelijk rust op het feit dat ze 'de moeder van' was. Als we dan toch in de lijst 'moeders van' opnemen die niet per se iets bijzonders deden, dan stel ik voor dat we het goed doen, met Mitochondriale Eva. Zij is de meest recente gemeenschappelijke voorouder van alle nu levende mensen. Zonder haar had letterlijk niemand van ons bestaan (maar wel andere mensen). Speaking of voortplanting en de onvoorziene invloed die dit kan hebben op de wereldgeschiedenis, dan ook een plekje voor degene die vrouwen veel meer controle gaf over hun wens zich al dan niet voort te planten: Gregory G. Pincus, uitvinder van de pil. Er is veel terechte kritiek op deze vorm van anticonceptie, maar haar invloed op de wereldgeschiedenis is moeilijk te onderschatten.

Als laatste kies ik Florence Nightingale, grondlegster van de moderne verpleegkunde en wereldwijd een belangrijke wegbereider voor vrouwen op de moderne arbeidsmarkt. Malevitsj' inktzwarte vierkantjes zijn mooi hoor, maar ik verkies licht boven duisternis. Aan zijn tijdgenote Nightingale, "*The Lady with the Lamp*" kan hij dus niet tippen.

THE WONDERFUL WORLD OF WARHAMMER

An introduction to the world and factions of Warhammer fantasy

Door Rens Versteeg

One of the most popular tabletop wargames at the time is known as Warhammer 40K sold by Games Workshop. In this game you play against an opponent using painted miniatures of various factions, creating an asymmetric war game experience. Perhaps you are thinking to yourself right now: 'but isn't that science fiction?' and you would be right. That is why instead of 40K, this article is about its lesser known brother Warhammer fantasy.

In 1983 Games Workshop released the first version of the Warhammer fantasy tabletop game at the time simply called Warhammer. In this game you and your opponent build an army of miniatures and fight each other on a battlefield using dice and rules to determine a winner. These miniatures have to be bought and are usually hand-painted by the owner to create a personalised army. There are various different factions, each with their own army models and special rules. This creates a huge amount of possibilities and variety in the matches, but it can also turn into quite an expensive hobby if you want to experience every part of it. Every miniature has to be bought separately in order for you to use it, so the entry level can be quite high.

To accompany this tabletop experience, Games Workshop also created a vast fantasy world with an extensive history so that the setting of the tabletop battles truly came alive. When you take a look at the map you might confuse it with an actual world map of our Earth at first. This is not a coincidence as the Warhammer world is loosely based on the real one both geographically and historically. The major difference is the variety of fantasy species inhabiting the warhammer world alongside regular humans.

Yes there are humans present in warhammer, albeit with their own fantastical flair. Take The Empire of Man for example, based on the Holy Roman Empire, they inhabit what would be Europe and are a combination of independent countries united under the Emperor. Sounds fairly normal, until you learn that they have all sorts of different magical lores, ride gryphons (a mix of a lion and an eagle) and demigryphs (gryphons without wings) and they even have a tank based on the original design of our real world DaVinci. Oh and I forgot to tell you about the vampires in what would be Romania leading a horde of undead zombies and skeletons. There may also be something in the sewers under their cities, but surely that's just a myth.... (if you know, you know). There are also human nations based on other real world cultures, like the Arthurian knights of Bretonnia with special powers from the Lady of the Lake or the Slavic-based Kislev with their bear riders and winged hussars. Of course the vikings can't be missed either so there is Norsca with their raiding marauders riding mammoths and supported by werewolves. Then there is Grand Cathay, the human faction based on China with terracotta constructs hiding behind their Great Wall. And that was just the human factions, the real craziness has yet to begin.

From the various factions in this world, a whole bunch are directly inspired by Tolkien's Middle Earth. There are elves, dwarves and greenskins (orcs and goblins) to be found in warhammer. What sets them apart from Tolkien's iteration is the overall darker tone of warhammer and the hilarious ways their bad traits get magnified. Take the Dwarfs for example, in Middle Earth they often live in mines under the mountains and sure they can be a bit greedy and stubborn at times, but they mostly behave like humans. In warhammer this gets cranked up to 100 and they are portrayed as only caring about them-

selves and excessively holding grudges. They even have their Book of Grudges where the high king notes every single wrong that has ever been done to them, until it has been resolved, either by payment or righteous vengeance.... In this world they are also genius inventors, including the invention of gunpowder, which they use for guns, cannons, flamethrowers, bombs and even helicopters. Their arch-enemy are the Greenskins based on Tolkien's orcs. They are a mixture of orcs and goblins with a clear hierarchy putting goblins below orcs. They are led by warlords and all they care about is fighting, sometimes amassing in a massive campaign called a Waaaaaagh! Warhammer's elves are immortal prideful beings who originally lived on a donut in the Ocean called Ulthuan, inspired by what could be the location of Atlantis. There they live forever guarding the Great Vortex that prevents daemonic forces from entering the world. At some point the elves split into three groups. One group became the Wood Elves, forest hippies living in and protecting forests around the world. The High Elves live on Ulthuan and are in eternal conflict with the Dark Elves who live in Naggoroth, what would be our North America. The Dark elves are the most evil edgelords you can imagine, even engaging in mass slavery.

As already mentioned before there are daemonic forces that want to enter and destroy the world. They are led by 4 different chaos gods: Khorne, the god of war, Nurgle, the god of disease, Slaanesh, the god of pleasure, and Tzeentch, the god of trickery. They feed on the emotions of mortals, which creates a fun paradox, since they also want to destroy the world. They themselves exist in the realm of chaos, an alternate dimension that warps the minds of men. They lead a vast host of daemonic beings based on your worst nightmares (or deepest fantasies in the case of Slaanesh). They also have followers in the mortal world, namely Norsca and also the Warriors of Chaos. Warbands scattered around the world, who reject the rulings of men or were corrupted in their soul.

There are still a few major factions left to discuss so let's start with the Lizardmen. The Lizardmen are situated in Lustria (South America) and are

based on Aztec culture. The most unique thing about them is that, you may have guessed, they are all based on lizards, crocodiles and frogs. This creates one of the most bizarre fantasy races I have ever read about and to make them even cooler, they also tame and ride dinosaurs into combat. Lizards riding even bigger lizards is just such a cool and unique concept. The Lizardmen are led by Slann Mage priests who interpret the will of the Old Ones. These Slann are extremely powerful mages and they move around on some sort of floating mobility scooter. The Lizardmen can also harness solar energy to fire powerful lasers, the warhammer world is truly crazy.

Situated in the Nehekaran Desert (read Saharan) are the Tomb Kings. Pretty much Ancient Egyptians if they rose from the dead and their sphinxes and other construction came alive. They live in pyramids (of course) and mostly hate the other undead led by vampires. Then there are the Ogre Kingdoms. Though they share a name, they look mostly like Shrek, except they are not green and have normal ears. The ogres are cursed with forever being hungry so they eat and smash their way through battlefields, often as mercenaries. As long as you keep them from eating you, they can prove a powerful ally on the battlefield.

As you may have noticed by now warhammers world is heavily based on real world stereotypes from history or even current day. This makes it a somewhat controversial, but fun setting. In 2015 Games Workshop decided to blow up warhammer fantasy in an epic narrative called the End Times. This was disappointing for many players and lore enjoyers alike. The one bright spot on the horizon was the video game adaptation by Creative Assembly resulting in Total War: Warhammer I, II and III. Recently Games Workshop rebooted some elements from warhammer fantasy in a new tabletop game called Warhammer the Old World. Focussing more on the European-based factions of the setting. Warhammer keeps being an interesting world for enjoyers of history and fantasy, due to its fun references to real history in a fantastical setting.

WANNEER IS HET FANTASY?

Een queeste op zoek naar de ware aard van het fantasy-genre

Door Donny Reuvers

Ah, *fantasy*... wat een genre. Voor iedereen die teert op het verslinden van boeken en films zijn de wonderen van magie, levendige werelden en de strijd tussen goed en kwaad onvermijdelijk. Al is het misschien niet iedereen's favoriete genre, de meesten onder ons als lees- en schrijf-goeroes hebben geleerd onze aandachtsboog te spannen met verhalen zoals *The Lord of the Rings*, *The Chronicles of Narnia* en *Koning van Katoren*.

Maar heb je je ooit afgevraagd wat *fantasy* nou precies *fantasy* maakt? Op welke hoekstenen leunt deze categorie binnen fictie nou eigenlijk? Als een zelfbenoemde "*sortericus*" wilde ik proberen lijnen te trekken en een keurige definitie te vinden voor mijn boekenplank... maar dat bleek minder simpel dan gedacht.

Dankzij grondig *Google*-onderzoek heb ik een keurige definitie kunnen vinden. Zoals beschreven op *Britannica.com* is *fantasy* een genre dat leunt op het gebruik van vreemde settings en wezens, gebaseerd op het bovennatuurlijke in plaats van het wetenschappelijke (om samsmelting met sciencefiction te vermijden). Dit betekent dus dat een verhaal pas *fantasy* is als het zich afspeelt in een niet-bestaande wereld met niet-bestaande wezens die ook onmogelijk kunnen bestaan binnen de grenzen van onze werkelijkheid. Klinkt allemaal best keurig, toch? Echter, deze termen zijn veel vager dan ze lijken. Om dit te demonstreren kunnen we deze definitie het best even toepassen.

Welkom bij de HInT Fantasy Quiz! (patent pending) Vandaag gaan we ontrafelen wat wel en niet *fantasy* is. Om te beginnen, een klassieke kandidaat: *The Lord of the Rings*. Als een waar icoon van *fantasy* slaagt dit meesterwerk van Tolkien zonder enige moeite. Middle-Earth zul

je niet op de wereldkaart kunnen aanwijzen en met tovenaars zoals Gandalf en wezens zoals trollen en Hobbits is dit flinke stuk literatuur rijk aan het bovennatuurlijke.

De volgende kandidaat is *Harry Potter*. Misschien niet het eerste verhaal waar je aan zou denken bij *fantasy*, maar toch is het een onbetwist lid van het genre. Hoe lang je ook blijft zoeken in de Schotse hooglanden, je zal Zweinstein niet kunnen vinden en schepsels als Dobby de elf zul je niet in het echt tegenkomen.

De volgende kandidaat is... *Toy Story*? Nou, (zover ik weet) praat ons speelgoed niet, en hoewel je kan aannemen dat de film zich afspeelt in de Verenigde Staten is en blijft dat een aannname, dus... *fantasy*?

De volgende kandidaat is *Dora the Explorer*. Oké, dat kan serieus niet door de beugel, toch? Nou, Boots het aapje, een pratende kaart en een harige trol onder een brug bestaan helaas niet, dus toch een soort van *fantasy*?

En de laatste kandidaat is... oh jee, *The Barbie Movie*?! Jullie gaan stellen dat ik gek ben, en hoeveel redenen je daar ook voor kan vinden is dit er spijtig genoeg niet een van. Een vreemde setting genaamd Barbieland bewoond door een volk pop-mensen die precies lijken op het schoonheidsideaal en allemaal dezelfde naam hebben, valt toch echt binnen de definitie van niet-bestaande wezens in een niet-bestaande wereld.

Het is dus duidelijk dat de definitie van de term *fantasy* nogal veelomvattend is. Hoewel niemand zal betwisten dat *The Lord of the Rings* en *Harry Potter fantasy* verhalen zijn, is dit natuurlijk niet een serieuze oproep om Woody en Barbie tussen Gandalf en Voldemort in de bieb te plaatsen. Hoe kan het dan toch zo makkelijk zijn om te beargumenteren dat deze verhalen wel degelijk een vorm van *fantasy* zijn? Zoals

je zelf vast kunt zien is de definitie niet bepaald specifiek; iets is al fantasy wanneer het niet bestaat en niet kan bestaan in onze wereld, wat op een bepaald niveau de meerderheid van fictie omvat. Maar is het dan zo moeilijk om fantasy verder te definiëren?

De lijn tussen genres is in principe altijd wat vaag. Dat is ook de reden dat we een verschil maken tussen comedy en horror, maar er ook zoiets als comedy-horror bestaat. Desondanks zou ik beargumenteren dat fantasy in het bijzonder een vaag concept is. Je kunt beargumenteren dat *IT* een vorm van *fantasy* is over een niet-bestaand wezen dat leeft in een niet-bestaand dorpje. Derry, Maine en de keizer van horrorclowns bestaan beiden simpelweg niet en kunnen dat (hopelijk) ook niet binnen de wetten van onze natuur. Maar probeer je dit andersom te doen en te beargumenteren dat *Shrek* een horrorverhaal is, dan kom je toch echt vast te staan; horror is per definitie bedoeld om mensen bang te maken, wat het al een stuk minder veelomvattend maakt.

Waarom en hoe wij genres onderscheiden is niet altijd met logica te beredeneren en is vaak iets wat met tijd verandert, maar ik ga het toch proberen. Ik zou beargumenteren dat fantasy zich vanuit een bepaalde hoek veel dieper wortelt tot onze verbeelding dan andere genres. Wat is nou de reden dat we verhalen schrijven en lezen? Weliswaar om ons in te leven in een andere wereld waarin de schrijver het doel heeft om aan ons een bepaald gevoel over te brengen en het gevoel dat de schrijver wilt overbrengen hangt vaak af van het genre. Wederom, horror is het duidelijkste voorbeeld hiervan, omdat dit genre specifiek het doel heeft om angst over te brengen. Bij *fantasy* is vaak het doel iets wat in Engelse termen *wish-fulfillment* heet.

Wish-fulfillment betekent in een literaire context het verlangen van mensen om te ontsnappen aan het alledaagse door het lezen van verhalen die zich niet betrekken tot de werkelijkheid. Dit verlangen is zo fundamenteel aan verhalen en is intrinsiek tot heel veel fictie. Dit is waarom we in zo veel verhalen lezen over mensen die uit-

verkoren zijn om grootse dingen te doen, over superhelden die misdaad bestrijden en over mensen die een crimineel leven leiden. Dit zijn allemaal situaties die zo buitengewoon zijn van wat wij kennen van het dagelijkse leven, omdat ze spannend en gewild lijken waardoor wij ze ook willen beleven. Ik geloof dat dit de basis is van het gevoel dat *fantasy*-verhalen willen overbrengen: het gevoel van ontsnapping aan het alledaagse. De ontsnapping aan de werkelijkheid is waar het schrijven van verhalen over niet-bestaande werelden en niet-bestaande wezens op leunt om ons te helpen bij die ontsnapping. Dat is dus iets dat we doen in heel veel soorten fictie en ik denk dat dit de vaagheid van de definitie van fantasy best goed verklaart.

In conclusie kun je stellen dat binnen de algemene definitie van *fantasy* heel veel soorten fictie vallen. *Fantasy* is een vaag te definiëren genre dat nogal veelomvattend is. Hoewel de grens tussen genres wel vaker vaag is, is dit in het bijzonder zo voor fantasy, omdat het gebruik van niet-bestaande elementen zich focust op *wish-fulfillment*. Een thema en verhaaltechniek die leeft in heel veel soorten fictie.

Uiteindelijk is het ook belangrijk om te beseffen dat het niet zo heel veel uitmaakt wanneer iets nou fantasy is of niet, omdat we dan altijd terugkeren naar dit soort semantische discussies die de kern van creativiteit en ontdekking in de weg zitten in ruil voor ordening. Toch blijft het leuk om op zoek te zijn naar definitiëring en dat zal mij dus ook blijven leiden in mijn queeste als uitverkorene der sortering en ik hoop dat jullie dat net zo vermakelijk vonden als ik.

GUILLERMO DEL TORO'S *FRANKENSTEIN*

Review

By Franke de Jonge

When thinking of fantasy, one's brain would naturally veer toward stories such as J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings* (1954) or Frank Herbert's *Dune* (1965). For this edition, however, the latest interpretation of Mary Shelley's classic Gothic dark fantasy novel, *Frankenstein* (1818), will be reviewed. A story that blends genres of horror, romance, drama, and fantasy, this timeless tale has inspired generations of stories spanning across media. The first film adaptation was by James Whale in 1931, starring Colin Clive and Boris Karloff. The success of which spurred an array of sequels and spinoffs about fantastical supernatural beasts that dominated film in the 30s and 40s. Since then, several adaptations have been released with a mixed reception, until Guillermo del Toro finally took the reins.

(SPOILERS AHEAD)

"I can not die, and I can not live," gasped The Creature (Jacob Elordi) to his creator, Victor Frankenstein (Oscar Isaac), as he begged for another one of his kind to be created.

del Toro's depiction of the tragic tale is told in three chapters: "Prelude," where we see the movie open in the Arctic with a crew stranded in the ice. When trying to escape the grip of the landscape, they see an explosion occur in the distance. On the scene, the crew finds a wounded traveler who goes by the name of Victor Frankenstein before they are chased back to their ship by a monster. When Victor regains consciousness, he explains the situation he finds himself in, which starts the next chapter.

"Victor's Tale" covers Victor's backstory and the reason and manner in which he went about creating The Creature. Delving into the problematic relationship he had with his mother (Mia Goth) and father (Charles Dance). Lacking sympathy and love for his family, the father was cruel and demanded much from his son. After the mother dies giving birth to his brother, William (Feliz Kammerer), Victor grows resentful as his father favors the newborn. Due to the passing of his mother, he becomes obsessed with finding a death cure by reanimating corpses. He eventually receives funding from Henrich Harlander (Christoph Waltz), an arms merchant, after being ousted by medical colleges. Through this, he can finally work on his creation using harvested body parts from criminals and war dead. The experiment eventually works, and the creature comes alive, only for Victor to find out that it can only say one word: "Victor". The niece of the now-deceased arms dealer and fiancée of William Frankenstein, Elizabeth (Mia Goth), develops a bond with the creature. Victor becomes jealous of the bond, which quickly turns him into a hateful and cruel figure toward his own creation. Victor, consumed by hatred, destroys his laboratory and The Creature with it in an attempt to kill this chapter of his life.

As Victor was recalling these events on the ship, The Creature had finally boarded the ship and reached the captain's office, where he would then recall his own story in "The Creature's Tale". Embedded in tragedy and discovery, The Creature's story picks up after the explosion of the laboratory, from which he managed to escape. After fleeing the scene, The Creature seeks refuge in a farm's abandoned mill where a family has taken up residence. Whilst under-

cover, The Creature learns language, reading, and human emotion from the Blind Man (David Bradley) who lived there. Eventually, The Creature finds out the truth of his nature and flees the mill to confront Victor. He does so at the wedding of William and Elizabeth, where Victor rejects his plea to create another of his kind. In the fray of the situation, Elizabeth is accidentally shot by Victor, and William is killed by the Creature. Victor then chases The Creature to the ends of the earth to put an end to his creation, leading him to the Arctic, where he is defeated by The Creature and left wounded on the ice for a crew to find him. Looping back to the beginning of the movie, the conclusion sees Victor and The Creature talk about their history together. Eventually, Victor apologizes for his selfish ways and hopes that The Creature can live a life worth living. Before his death, The Creature forgives his creator and frees the ship from the ice, and begins his life anew.

Themes of death, religion, and belonging stay prevalent throughout the movie as the characters navigate this mid-19th-century landscape. Victor's character is often compared to that of a God that has the power to create and take life, while at the same time exhibiting some of the most flawed of human characteristics.

Guillermo del Toro's spin on this classic is, unsurprisingly, masterfully done. Del Toro's signature dark and gothic direction blends perfectly with the tone of the story. The set designs

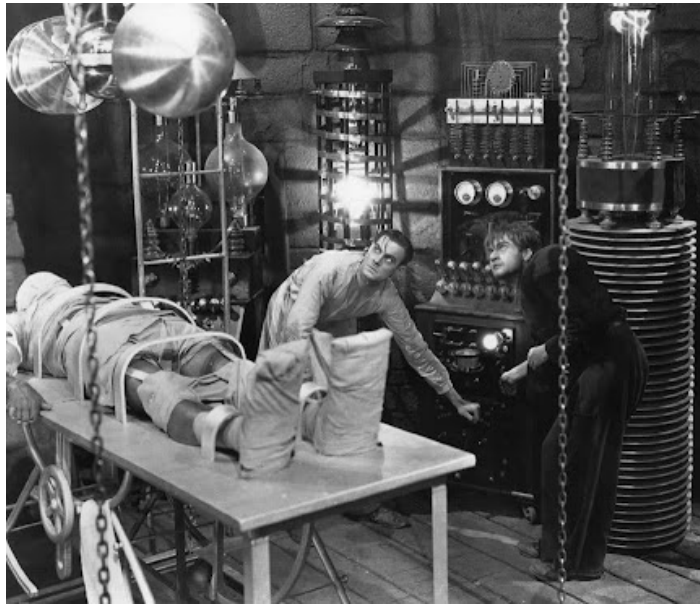
and practical effects of this film are what make it the special project that it is. Particularly, the scene where Victor presents his animatronic creation in the early stages of his research to a council at his college was fascinating to watch. The star-studded cast does not disappoint as Oscar Isaac and Christoph Waltz thrive, especially in the first half of the movie. Charles Dance, David Bradley, and Mia Goth provide further excellent performances, making it so that there is no moment in the movie without a well-acted scene. Most notably, Jacob Elordi's performance leaves little to be desired, blending

his facial and bodily movements to create a creature that commands much of the screen's presence whenever he appears.

In terms of criticisms, there are also a few, however. Aside from the poorly CGI'd wolves at the midpoint of the movie, the almost constant exposition that is force-fed to

the audience gets a little bit overdone at some point. Further exploring the relationship between The Creature and Elizabeth would also have helped make the movie make more sense. Their connection felt hollow and deserved more time to develop. It makes scenes where she cares deeply for The Creature after only one interaction confusing.

All in all, del Toro delivers another beautiful rendition of a classic tale by putting his spin on it without impacting the story at its core. I for sure recommend giving this a watch if you have 2.5 hours to spare!



LUISTERTIPS

De Club van Sinterklaas MeezingCeeDee's

Door Rosa Raeijmaekers

Deze cd's van de Super de Boer zijn voor velen van mijn generatie een nostalgisch deel van onze jeugd. Toen een aantal redactieleden het over de liedjes had tijdens de HlnT-vergadering, bleek dat velen van onze jongste redactieleden net of nog niet geboren waren toen deze muzikale hits uitkwamen. Uiteraard ontstond bij mij meteen de noodzaak om hier een artikel aan te wijden. Dus bij deze een artikel ter introductie van dit genre of juist om jeugdherinneringen op te halen.

Super de Boer

Voordat we naar de spaaractie van deze *MeeZing-CeeDee's* gaan is het belangrijk om wat te weten over de supermarkt die dit mogelijk maakte, maar helaas niet meer onder ons is; de Super de Boer. In 2009 werd de keten overgenomen door Jumbo en zo verdween het blauwgroene logo uit het straatbeeld. De Super de Boer had het imago van een dure winkel tot er in 2004 begonnen werd met een grote rebranding. De Super de Boer zou een supermarkt voor iedereen worden. Er kwam een huismerk en er kwamen spaaracties: voetbalpoppetjes en -kaartjes, Eftelingfiguren, knuffeltjes van de figuren uit *Ice Age*, pietenstempels en als klap op de vuurpijl; de *MeezingCeeDee's*.

Pieten bij de Super de Boer

Al eerder had de Super de Boer Sinterklaas gerelateerde acties. Zo had ik vroeger flippo's en stempels. In 2007 kwamen de tien cd's met de befaamde liedjes. Om de cd's te sparen hoefden er geen zegeltjes gespaard te worden, maar kreeg de consument bij aankoop van bepaalde producten de cd gratis mee. Zo ging de cd van Testpiet mee naar huis na het kopen van een zak witte bollen, een doos vissticks of na het afrekenen van drie zakken luiers.

De muziek

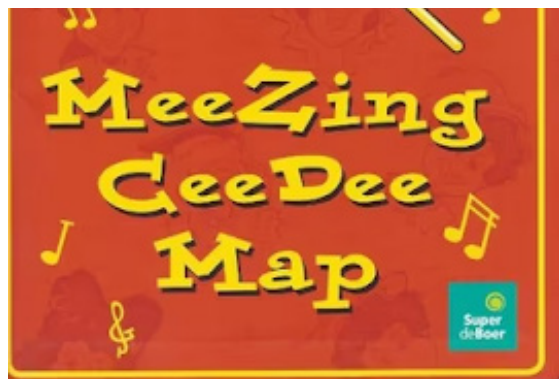
Op deze tien cd's stonden elke keer twee liedjes, gezongen door de piet die centraal stond op de cd. Een van deze liedjes was een Sinterklaasklassieker in een modern jasje, het andere liedje was origineel. Zo verscheen op de cd van Coole Piet, ingezongen door de niet onomstreden Harold Verwoert, een HipHop versie van 'Daar wordt aan de deur geklopt', inclu-

sief vette lines als 'Coole Piet, Coole Piet Yo!'. Acrobaat Piet, die ik nu pas herkende als Henry van Loon, brengt een versie van 'Hop Hop Hop' die voorzien is van een aantal baslijnen en -solo's waar de Red Hot Chili Peppers niks bij zijn.

Daarnaast verscheen van elke piet een eigen, nieuw liedje, vaak gerelateerd aan de piet in kwestie. Van Muziek Piet, die verdacht veel weg heeft van Elvis, verscheen bijvoorbeeld het 'lied van de shake' waarop de luisteraar wel met de heupen moet schudden. Hocus Pocus Piet zingt levert een meezinger over zijn witte konijn.

Ook de andere pieten leverden kwaliteit: Hoge Hoogte Piet bracht een rockballad, met een gitaarriff die ik als kind niet genoeg gewaardeerd heb. Profpiet zou een carrièreswitch moeten maken als carnavalszanger en Kleurpiet zou met zijn musical-lied volgend jaar op het podium bij *Soldaat van Oranje* moeten staan.

Dat mijn CD's helemaal grijs gedraaid zijn is dus niet gek. De liedjes zijn een tijds capsule en genre overstijgend. Niet iedereen zingt even goed, maar dat hoor je toch niet als kind. Daarnaast zijn het meezing CD's, dus moet je vooral je eigen stemgeluid horen tijdens het luisteren van de liedjes. Vooral de klassiekers in een modern jasje vond ik als kind een verademing. Je kent de tekst al, maar toch net weer anders. Dus mocht je nog een keertje een muziekje zoeken voor tijdens het schoonmaken, een lange treinrit of gewoon voor het luisteren, dan is dit zeker een aanrader. Ze staan allemaal op YouTube.



BOOK TIPS

Fantasy books

By Isabella Spoeltman

As an avid fantasy reader, I was thrilled to see that the theme of this edition HInT is dedicated to the genre! This fantastic theme presented the ideal opportunity to share some of my favourite hidden gems that deserve a spot on every reader's shelf.

***Blood Over Bright Haven* by M.L. Wang**

M.L. Wang, known for her acclaimed Japanese-inspired military fantasy *The Sword of Kai-gen*, published the standalone dark academia novel *Blood Over Bright Haven* in 2023. The book delivers a gripping social commentary on classism, colonialism, and sexism, making it a powerful and absolutely worthwhile read. The story takes place in the city of Tiran, a place that is protected by a magical barrier from the deadly and mysterious 'Blight', that brutally murders people outside the barrier. We follow Sciona, who is determined to shatter precedent and become the first woman admitted to the city's prestigious order of high mages. Once admitted, her sexist colleagues refuse to give her an actual lab-assistant and pair her with Thomil, a Kwen janitor from beyond the barrier, whose people are treated like slaves by Tiranish citizens. However, the two make an excellent team, and together they uncover a horrifying truth about their society and the Blight itself. A must-read for readers who enjoy intricate world-building and unique magic systems coupled with a powerful social critique!

***Jade City* by Fonda Lee**

Jade City, the first instalment of the *Greenbone Saga*, is an urban fantasy that centres on family, loyalty, and organized crime. The story follows the Kaul family, leaders of the No Peak Clan, one of two rival clans controlling the city of Janloon, the capital of the jade-rich island of Kekon. This jade grants supernatural abilities to those

with the right bloodline and training, known as Greenbones. Author Fonda Lee constructs the magic system and world-building with a scientific style, reflecting her sci-fi background. When the drug 'shine' allows outsiders to wield jade, the global power balance violently shifts. We watch the Kaul family navigate this globalization and the resulting clan war with the Mountain Clan. This is a brilliant blend of martial arts fantasy and epic crime drama that you won't be able to put down!

***The Poppy War* by R.F. Kuang**

While Rebecca Kuang is widely known for her dark academia fantasy (*Babel* and *Katambasis*) and literary-fiction novel (*Yellowface*), her groundbreaking debut, *The Poppy War* (the first in a trilogy), remains criminally overlooked. The story follows Rin, a war orphan in a fantastical, China-inspired land, desperate to escape a forced marriage arranged by her abusive adopted parents. Her only way to freedom is a grueling imperial examination, called the Keju. After securing the help of a tutor, she scores high enough to gain entrance to the country's elite military academy, Sineward. Though the early chapters resemble a typical 'magic-school' fantasy, the story quickly transforms. Rin's education is violently cut short when a devastating war, inspired by the brutal Second Sino-Japanese War, thrusts her and her classmates into a dark military conflict. Rin's shamanic connection to the vengeful god the Phoenix might be the only thing that could save her people, but this might also cost her humanity in the process. *The Poppy War* is a gruesome epic military fantasy that tackles heavy topics such as colonialism, substance abuse, racism, colourism, sexual violence, war, and genocide. It's definitely not a light read, but so worth it nonetheless!

MAGISCHE MAALTIJD

De fantasierijke steak die geen steak is

Door Rens Versteeg

Ingrediënten (voor 2 personen)

200 gram *dry-aged* bietstuk (Albert Heijn)
500 gram zoete aardappel (kleur maakt niet uit)
125 mililiter melk
40 gram boter
600 gram regenboog wortelmix (bospenen kan ook)
50 gram hazelnoten
Sap van een ½ citroen
2 tl gemalen koriander
2 tl gemalen komijn
2 tl dille
3 el olijfolie
Peper
Zout

Instructies

1. Schil de wortels en de zoete aardappels en snijd de zoete aardappels in blokjes van ongeveer dezelfde grootte.
2. Breng een pan met water aan de kook en kook de wortels voor 7 minuten, giet daarna af en spoel de wortels af met koud water. Droog ze af met keukenpapier en leg apart.
3. Breng opnieuw een pan water aan de kook en kook hierin de zoete aardappels voor 15 tot 20 minuten tot ze zacht zijn.
4. Marineer de wortels met koriander, komijn en 1 el olijfolie.
5. Bak de wortels dan af in een koekenpan voor ongeveer 10 minuten tot ze beetgaar zijn. Bak tegelijkertijd de bietstuk volgens de aanwijzingen op de verpakking. Ondertussen kun je de dressing maken door hazelnoten grof in stukken te hakken en te mengen met de overige olijfolie, de citroensap en de dille. Breng op smaak met peper en zout.
6. Als de zoete aardappels gaar zijn, giet je ze af en stamp je ze fijn. Voeg vervolgens de boter en de melk beetje bij beetje toe tot je een smeuïge puree hebt. Het kan helpen om de melk op te warmen voordat je het toevoegt om afkoelen van de puree te voorkomen.
7. Leg alles mooi samen op een bord en je hebt een restaurant waardig, voor relatief weinig werk! Eet smakelijk

P.S. de dressing is in eerste instantie voor bij de wortels, maar is ook een lekkere combinatie met de 'bietstuk' en de puree :)

Als je deze maaltijd zo ziet, denk je waarschijnlijk dat het gewoon een klassieke biefstuk met aardappelpuree is. Maar niets is minder waar. Voor deze *fantasy*-editie heb ik een gerecht ontworpen wat geen echte steak gebruikt en ook geen echte aardappelen. En zelfs de wortels hebben een bijzonder kleurtje....

Het eerste component wat ik ga toelichten is de 'aardappelpuree'. Deze is gemaakt met zoete aardappelen en geen echte aardappelen. Wist je namelijk dat een zoete aardappel helemaal geen aardappel is? Deze groente is eigenlijk een knol die, net als de aardappel, uit Zuid-Amerika komt. Spaanse ontdekkingsreizigers hebben ze meegenomen naar Europa, maar de gewone aardappel sloeg hier een stuk beter aan dan de zoete aardappel. Het opvallendste kenmerk van de zoete aardappel is zijn kleur. Hij is te vinden in oranje, paarse, witte en zelfs roze varianten. De kleur heeft enige invloed op hoe zoet de aardappel proeft. De paarse is het minst zoet en de oranje het zoetst. Het kan leuk zijn om met de verschillende kleuren te spelen om een beetje een buitenaardse vibe te krijgen in je gerechten of om juist erg dicht bij de kleur van normale aardappelen te komen om een *fake-out* te creëren.

De *shining star* van dit gerecht is, zoals eerder gezegd, geen biefstuk van vlees. In plaats daarvan gebruik ik een soort *fantasy* biefstuk namelijk, een 'bietstuk'. Ja, je leest het goed, dit mooie stukje 'vlees' is gemaakt met rode bieten. Om de smaak en textuur van een echte biefstuk zo veel mogelijk na te bootsen, wordt er gebruikgemaakt van de *dry-aging* techniek. Dat houdt in dat het op een koele en droge plek wordt opgehangen om zo veel mogelijk vocht eruit te trekken. Ik moet zeggen dat dat aardig goed gelukt is. De textuur is bijna hetzelfde als een echt stukje vlees, maar de smaak blijft wel grotendeels van rode bieten. Dus als je niet van bieten houdt, zou ik



van deze vegetarische variant wegblijven.

Dan nog een leuk feitje over wortels, dat ik altijd leuk vind om te delen. Wist je namelijk dat wortels van nature helemaal niet oranje waren? Wortels bestonden voor de 17e eeuw in gele, paarse en witte varianten. Pas in de 17e eeuw ontwikkelden Nederlandse boeren een oranje variant van wortels die zoeter en minder vezelig waren. Verder was het ook een mooi eerbetoon aan het huis van Oranje en een symbool van nationale trots. Deze nieuwe variant bleek uiteindelijk zo'n succes te zijn, dat oranje wortels nu bijna overal de 'standaardwortel' zijn geworden.

Dat was dan de uitleg voor de inspiratie van mijn *fantasy* biefstuk recept om een nieuwe draai te geven aan een klassiek gerecht. Heel veel succes gewenst in de keuken!

In het hol van... Rens Versteeg



Niet ver van het Erasmusgebouw, zelfs nog op de campus, vind je het studentencomplex *Nemea*. Bij deze verzameling containerwoningen vind je ook het huis van Rens. Het heeft misschien een bijzondere vorm, maar is wel voorzien van een keuken en een badkamer helemaal voor hemzelf. Bij binnenkomst zie je gelijk een lekkere bank, vaak wel vol met allemaal rommeltjes die nog niet opgeruimd zijn, en een keukenkastje vol met kruiden, sauzen en wat je maar kan bedenken om de lekkerste gerechten te maken. Een collectie kookboeken en keukenaccessoires is ook niet te missen, want hij is iemand die geniet van lekker uitgebreid koken. De pastamachine is zijn favoriet om uitgebreid mee aan de slag te gaan, want zelfgemaakte pasta is toch echt een stuk lekkerder dan de gedroogde uit de winkel. Wat ook opvalt in zijn kamer zijn verschillende *Lego*-sets die het huis een kleurtje geven. Aan de muur hangt een *Lego*-versie van het beroemde kunstwerk *The Great Wave*. Er is ook een vaas met *Lego*-bloemen en een *Lego*-bonsaiboompje te bewonderen. Rens is een ware liefhebber van *Lego* dus. Waarom dat zo is? 'Het is leuk om iets zelf in elkaar te zetten en anders dan met echte bloemen kunnen ze niet doodgaan. Dat is fijn, want anders zouden ze het nog geen twee weken uithouden!'

Tekst en Foto door Rens Versteeg