

De Delierium Wijk in het Grote Bastion

Het resultaat van de "Steensoep" methode die aangeleerd werd door Nikolaj tijdens de workshop "We maken er een soepje van!" op 28 februari 2026 over het improviseren van "random tables" door het maken van willekeur met zowel de spelers als de GM.

- [De Steensoep Methode](#)
- [De Delieriumwijk in het grote Bastion](#)
- [Sessie 1: Uitmuntende Roof!](#)

De Steensoep Methode

“ Steensoep is een volksverhaal uit Portugal over samenwerken en schaarste. Volgens het verhaal komen reizigers in een dorp. Ze hebben geen geld om eten te kopen en kunnen niet rekenen op de vrijgevigheid van de dorpsbewoners. Midden in het dorp zetten ze een ketel op het vuur waarin alleen water zit en een meegebrachte steen. Nieuwsgierige dorpelingen krijgen te horen dat ze met de "soepsteen" een heerlijke "steensoep" gaan maken, "Maar het zou helemaal perfect zijn met wat extra kruiden om het op smaak te brengen." Andere dorpelingen komen voorbij en ieder gaat een andere ingrediënt halen. Uiteindelijk is er een goede soep gekookt en iedereen eet lekker mee. (van Wikipedia)

Voor TTRPG's betekent dit dat wanneer je niet voorbereid bent of geen inspiratie hebt, of als je gewoon iedereen bij het spel wilt betrekken en zelf verrast wilt worden, je de dingen aan willekeurige tabellen kan toevertrouwen, en dat je de inhoud van die tabellen als groep terplekke samenstelt. Dit kan gaan over "world building" (namen, kledij/uiterlijk, ...), de setting zelf (we mixen van verschillende kolommen) of zelfs wat voor schatten of vijanden de personages zouden kunnen tegenkomen of wat er zou kunnen gebeuren als er iets moet gebeuren, maar je weet niet goed wat.

Voorbeeld voor setting:

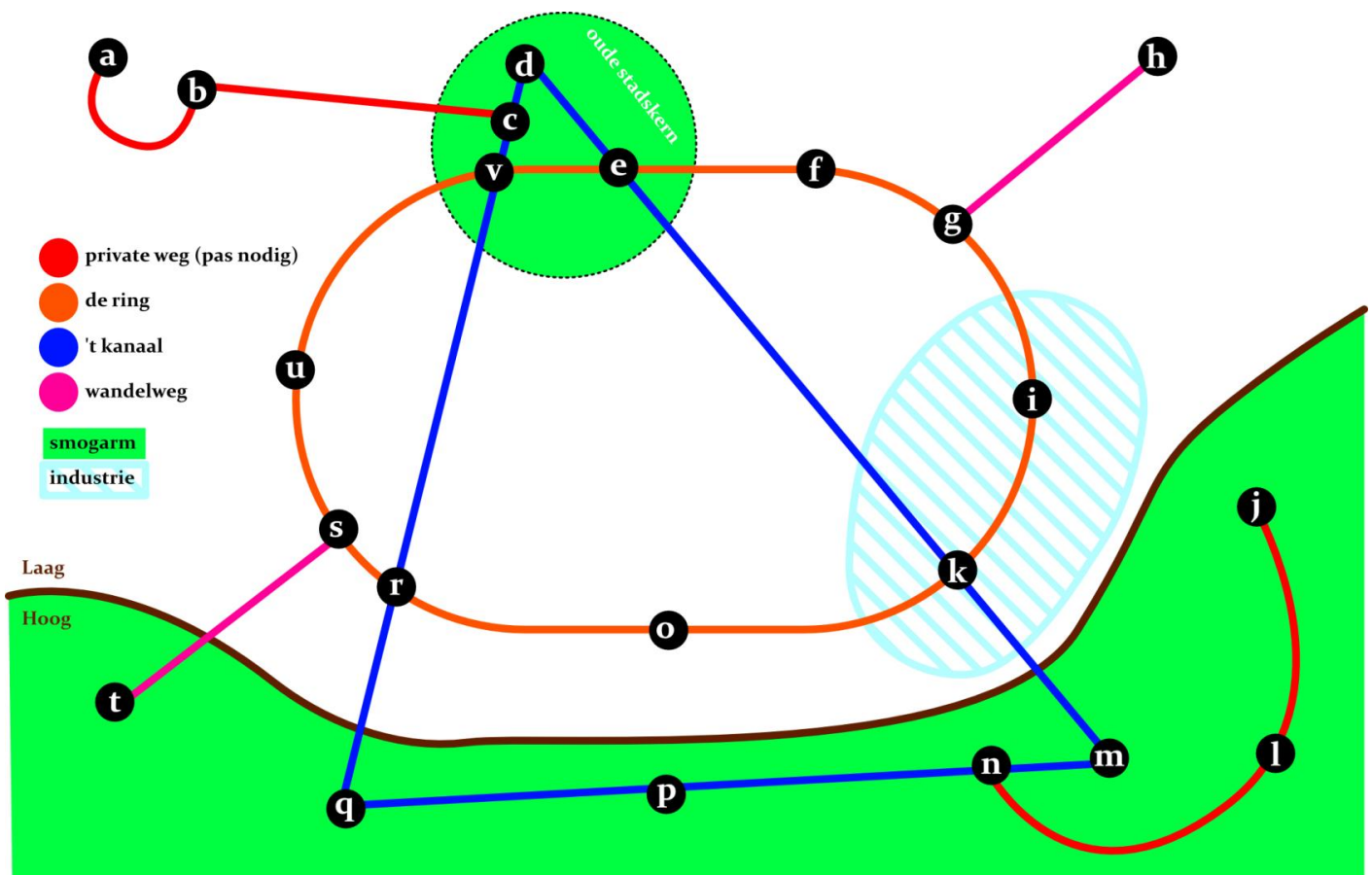
TERM 1 (ruim)	TERM 2 (specifiek)
1. Space Opera	1. FC De Kampioenen
2. High Fantasy	2. De Muppets
3. Grim & Gritty	3. Power Rangers
4. Wereldoorlog 1	4. Alice in Wonderland
5. Soap Serie	5. De Troetelbeertjes
6. Romantische Komedie	6. Koning Artuur en de Ridders van de Ronde Tafel

De Delieriumwijk in het grote Bastion

Als toepassing van de **Steensoep Methode** aangeleerd tijdens de workshop "We maken er een soepje van!" op 28 februari 2026 maakten we gezamenlijke **spark tabellen** om hiervan dan een wijk te maken volgens de regels van Electric Bastionland. Deze kan door iedereen gebruikt worden op spelnamiddagen als setting voor een spel.

We maakten de Spark Tabellen gezamenlijk en definieerden gezamenlijk enkele "haltes" op de kaart. De rest maakte Nikolaj nadien verder af met behulp van de samen gemaakte Spark Tables. De enige aanpassing, met de workshop over [Ethische Hulpbronnen](#) in het achterhoofd is dat één item van de lijst vervangen werd door een niet IP-gebonden benaming: De Elektromuis.

De Delieriumwijk in het Grote Bastion



SPARK TABLES:

1. vis
2. bloemetjes
3. specerijen
4. smog
5. grijs
6. reuzeratten
7. suikerspin
8. schaap
9. moeraswater
10. kale mensen

1. elektromuis
2. generaal
3. fabrieken
4. dictator
5. standbeelden
6. vlaggen
7. geheimen
8. executie
9. niveauverschil
10. sporen

Locaties:

a. Gaskamers

Hier worden gevangen elektromuizen vergast, om de populatie wat in toom te houden.

b. Smogzuigcentrale

Zuigt smog weg en verwerkt deze in Smogblokken™ die verkocht worden als brandstof. De overschot wordt naar de gaskamers (a) gepompt.

c. Bloemvormige Smogzuigers

Hier staan heelder perken vol als bloemen gecamoufleerde afzuigsystemen die de smog wegzuigen en naar de centrale (b) pompen.

d. Het Generaal Soete Plein

Bekend om zijn woensdagse snoepmarkt, waar kraampjes vol snoepgoed staan, de bekendste onder hen **Generaal Suikerbaard**, een suikerspin kraam.

e. Heemkundig Delieriaans Beeldmuseum

Toont het ontstaan en de populariteit van de ambachtelijk gemaakte Delieriaanse Beeldjes, die gebruikt werden voor een of ander verloren gegaan spel. Het spel is vergeten, de beeldjes zijn gebleven en de mensen zijn ze blijven maken!

f. Werkkamp voor Kalenden

Kaal zijn is een groot taboe in de Delieriumwijk. Kalende mensen vluchten vaak naar een andere wijk of dragen pruiken die ze op de zwarte markt gekocht hebben. Wordt je als kale persoon toch gespot, dan wordt je hier opgesloten!

g. Doolhof der Kaalheid

Dit doolhof heeft vele doodlopende gangen waar standbeelden staan die de zondigheid van haarloosheid en kaalhoofdigheid uitbeelden.

h. Het monument van het Schaap en de Elektromuis

Deze promenade eindigt in een groot mozaïek die de bekende fabel van het Schaap en de Elektromuis afbeeldt.

i. De Pepermolen

Hier worden verschillende specerijen verwerkt voor verdere verkoop.

j. De Rattenkolonie Ratmandu

Intelligente ratten zo groot als Dobbermannen hebben hier hun eigen enclave. Geregeerd door **Ronny de Rattenkoning**.

k. Generaal Suikerbaard (n.v.)

Hier worden de suikerspinnen gemaakt volgens geheim recept. Die worden dan op de woensdagmarkt (d) verkocht.

l. Gigantische Stenen Vissen

Hier steken gigantische stenen vissen (zo groot als een huis) de grond uit. Men vermoed van een verloren gegane beschaving.

m. De Grije Vissen (Loge)

De Loge van de Grije Vissen. Mysterieus!

n. Poort Naar Ratmandu

De poort naar Ratmandu. Prominent aanwezig zijn vlaggen met bloemenmotief, vermoedelijk verwijzende naar belangrijke rattenfamilies

o. Schrijn v/h verloren kruid

Standbeeld van een uitgestorven kruid. Iets dat Munt heette of zoiets? Heeft voor sommigen een religieuze betekenis.

p. Keizer Kardamum

Een populaire dancing genaamd naar een mythologisch figuur. Een deel van de dansvloer is plexiglas over water.

q. Mireille's Miniatuurschappen

Schappenkwekerij voor schapen zo groot als schoothondjes. Gepopulariseerd door popsterren!

r. Zalmkanon:

Schiet de zalm stroomopwaarts naar boven, waar ook de zalmkwekerijen zijn.

s. Bloemenpracht:

Gigantische bloemenperken waar je middels betaling zelf je boeketten mag plukken en samenstellen. Prachtig begin van de promenade.

t. Rattenvlag werkhuis

Hier maken de ratten hun vlaggen, waarvan de gewone bevolking ze enkel hier aan de ingang van hun domein (j) kan zien.

u. 't Moeras

Een stinkend moeras. Naar men zegt "verdwijnen" hier soms mensen die te veel weten.

v. Prins Kankerkwad's Fontein

De prins zou verantwoordelijk zijn voor de uitroeiing van de muntplant. Hier is hij vereeuwigd in grijze steen, water spwend zoals hij zijn gal spuwde.

Sessie 1: Uitmuntende Roof!

2026/03/14 | GM: Nikolaj | Spelers: Toon, Stan, Bardokar | Systeem: [Roll for Shoes](#)

Lines and Veils: Suikerspin met gerookte zalm smaak (?) (Veil)

tl;dr: Caspar, Oswald en Renée breken in en stelen de enige muntplant die bestaat. Oswald bespeelt verschillende contacten en verdeelt de plant in 3 voor dubbel de opbrengst, waardoor de hele schuld afgelost is. Hij heeft ook een ongeschreven overeenkomst om samen met Basil in een pand dat hij geërfd heeft een nieuwe snoepzaak op te starten.

Gevolgen en "loose threads":

- 3 verschillende organisaties/personen hebben mogelijk een herontdekte muntplant. Enkel één van hen (Oswald en Co.) weet van het bestaan van de andere planten af. Oswald en Co. en Generaal Suikerbaard N.V. willen dit gebruiken voor snoepfabricatie. Wat de Ratten van Ratmandu ermee willen is een mysterie. Hoe Generaal Suikerbaard met concurrentie om zal gaan is ook nog een vraag. Oswald en Co. valt onder een speler (Toon).
- Caspar heeft een vijand gemaakt uit de Loge van de Grijsse Vissen. We hebben deze enkel gemaskerd gezien en weten dus niet wie dit is.
- De Pepermolen is overvallen en een uiterst geheim product is gestolen. Hoe reageren ze hierop? Houden ze het geheim of komt het in de krant? Verhogen ze hun beveiliging? Willen ze hun plant terugkrijgen?
- Overleven de stekjes het of was het verdelen van de enige plant in drie te veel voor de plant?
- Was dit de enige muntplant die de Pepermolen had? En hoe kwamen ze hieraan?
- Zal Balthazar Rex (de rivaal met de pruik) kunnen ontsnappen uit het werkkamp voor kalenden? Wanneer hij dit doet, hoe zal hij dan wraak willen nemen op Caspar, Oswald en Renée?

In de schuld, een gepeperde rekening.

De spelers zijn personages met een **gezamenlijke schuld van 10.000 nieuwpond**. Die schuld wordt min of meer officieel beheerd door een organisatie, in dit geval **de Ratten van de ondergrondse spoorweg in Ratmandu**. De spelers hebben een achtergrond waarin ze gefaald zijn. Om deze te beslissen rolden we op de spark table voor inspiratie. Ieder kreeg ook een item of twee dat overgebleven was van die gefaalde carrière. Zo ontstonden ...

- **Caspar** (Bardokar) de elektromuizen vanger (niveau grijs, wat beter is dan niveau wit), met een rubberen vangnet en een gas-pomp vol muizenslaapgas.

- **Renée** (Stan) de gefaalde student met een obsessie voor de grote stenen vissen, een verstevigd vergrootglas om te bestuderen en een rat-onesie om zich te vermommen tussen de ratten van Ratmandu.
- **Oswald** (Toon), een snoepverkoper die zijn stand uitbaatte aan het standbeeld van de Parabel van het Schaap en de Elektromuis, maar de prijzen van vergunningen werden duurder en duurder, en Generaal Suikerspin kon als grote keten veel goedkoper werken, waardoor hij steeds meer in de schulden kwam te staan. In het begin was alles wat hij nog maar over had 3 suikerspinnen en zijn connecties.

Op dezelfde Spark Tables viel de GM (Nikolaj) terug om een mogelijke missie te genereren aan de tafel zelf. En zo leerden de spelers dat de ratten bereid waren om hun te helpen met hun schuld als ze zouden proberen een muntplant te stelen uit de Pepermolen. Nu moet je weten dat de muntplant een uitgestorven plant is, uitgeroeid door Generaal Kankerkwad en met een Schrijn toegewijd aan de plant dat publiekelijk te bezoeken is. Als deze plant echt nog zou bestaan, dan... zou daar veel geld mee te verdienen vallen... Dat was in ieder geval de insteek van de personages. Geen artificiële muntsmaak meer. Oswald's snoepzaak zou terug kunnen opgestart worden! Onderzoek naar de betekenis van de Grote Stenen Vissen zou gefinancierd kunnen worden!

Waarom de ratten zelf de muntplant wilden was niet geweten. De ratten waren in ieder geval bereid hen te compenseren op de volgende niveau's:

- **1000 NP** van de schuld af voor **bevestiging** dat het er was.
- **2000 NP** van de schuld af voor **tastbaar bewijs** (een blaadje, een logboek, ...)
- **5000 NP** van de schuld af voor **de plant zelf**.

En zo begon het spel in **Ratmandu**, vanwaar ze vertrokken naar de **Pepermolen**, met een plan. De ratten lieten hen ook nog weten dat ze dezelfde missie ook al aan anderen hadden meegegeven, en dat ze dus niet de enigen zijn die hierom strijden.

Het Plan

Oswald wilde zijn connecties gebruiken om te zien of er nog meer munt geslagen kon worden uit het vinden van dit plantje. Het hoofdkantoor van Generaal Suikerbaard N.V. was op weg naar de Pepermolen, en hij vermoedde dat er daar ook wel interesse zou kunnen zijn naar echte munt, in plaats van de artificiële versie die ze nu hebben. En dus gingen ze op weg. Na meteen wat tijd te verliezen door Renée hun gids te laten zijn door het gebied van de Grote Stenen Vissen (een omweg werd genomen, met extra uitleg etc.) werden ze ook nog lastig gevallen door tiener ratten die de vreemdelingen eens wilden pesten. Aan de prijs van een emmertje suikerspin dat naar het hoofd van de ratten gegooid werden, geraakten ze eindelijk tot aan de poort van Ratmandu, en in de feitelijke wijk van Delierium. Maar dat was wel een steile helling naar beneden.

De Afdaling

Caspar, onze gewezen electromuizenvanger, liet zijn kleuren zien en begon in de containers van de Loge van de Grijsse Vissen te "dumpsterdiven" op zoek naar gewaden of iets dergelijks om aan

elkaar te knopen om de afdaling te kunnen maken naar beneden, maar de Loge kon daar niet echt mee lachen. Een man in een maatpak en met een zilveren vismasker op kwam hen weggagen. Caspar probeerde hem zo lang te overtuigen van een elektromuizenprobleem dat deze Zilveren Vis zich zijn gezicht zeker nog wel zou herinneren.

Renée de jonge student probeerde de afdaling eens uit om te zien of hij daar niets kon vinden, maar hield er enkel een vuil pak aan over en een pijnlijke scheen. Uiteindelijk kwam Oswald met een goed idee. Wat als ze probeerden te zien of er nergens een zaakje was dat bootjes verhuurde, om het kanaal te kunnen bevaren. Ze hadden maar enkel genoeg geld om nog een broodje te gaan kopen, maar ze waren niet van plan iets te betalen. Deze keer lukte het Caspar wel om de zaakvoerder te overtuigen dat hij met een elektromuizen probleem zat en was dit afleiding genoeg voor Oswald om een soort van drijvende bol-boot te stelen waar de rest dan ook insprong en de stroomversnelling mee afdaalde. Wacht even? Stroomversnelling? Kan er iemand eigenlijk zo'n ding besturen?

Oswald probeerde het en bleek niet in staat om de Bubbelboot weg te houden van stenen en andere scherpe voorwerpen op de bodem van het kanaal en na de afdaling begon het vaartuig snel water te maken. Met een nat pak komen ze aan op de oever en Oswald merkt dat hij een ander emmertje suikerspin kwijt is, terwijl Renée zijn verstevigd vergrootglas kwijt is. Stinkend en nat komen ze bij Generaal Suikerbaard aan. Caspar kent op professionele basis wel het een en ander van gebouwen en vind een grote windpijp die warme, zoete lucht uit de fabriek blaast. Zo nemen ze even de tijd om zich droog te laten blazen alvorens, licht gekarameliseerd, naar binnen te gaan.

Oswald kan zijn oude zakencontact Gerhard Kügel overtuigen om een woordje met "de generaal" te gaan doen indien ze effectief de plant kunnen hebben. Na enig onderhandelen, waar Oswald best wel handig te zijn, kunnen ze hem overtuigen om hen (met de ere-handdruk van mensen die in't zwart werken) hen 2000 NP te beloven voor bewijs, en 5000 NP voor de plant zelf. Aangezien hij het geld momenteel wel niet heeft zal hij tijd nodig hebben om van anderen te lenen, wat antiek te verkopen, zijn vrouw te overtuigen om te studiebeurs van hun kinderen aan te snijden, etc.

Deze extra mogelijke betaling op zak, staan ze nu nog voor de opdracht zelf. De munt, als die al echt bestaat, stelen uit de Pepermolen, als die er al echt is. En dus begeven ze zich naar de Pepermolen.

De Pepermolen

Aangekomen bij de pepermolen, proberen onze personages te bedenken hoe ze binnen zouden kunnen komen. Oswald gaat weer even door zijn mentale Rolodex en klopt aan bij Basil, een oude leverancier voor kruiden, om te bespreken of die niet zou willen helpen om hen stiekem binnen te krijgen. Die wilt natuurlijk weten waarom al dat gesluip plots nodig is en na te horen dat er mogelijk terug munt bestaat slaat die de handen met Oswald in elkaar met de befaamde handelaarshanddruk van daarnet. Hij kan hen helaas niet helpen om binnen te geraken aangezien zijn levering net geweest is. Het zou verdacht zijn om weer met een hele kar te komen, maar, hij heeft wel nog een pand waar hij iets mee zocht te doen, dat hij wel samen met Oswald wilt gebruiken om 50/50 zaakeigenaar te zijn van Oswald's zaak. Hij wenst hen het beste en laat hen

weten wanneer de wissel van de wacht gebeurt aan de ingang voor de leveringen.

Wachten

En dus besloten ze te wachten bij de ingang voor de wissel van de wacht. Ze hadden ergens iets te eten gestolen na de man af te leiden met een mogelijke elektromuizen plaag in diens etablissement en waren aan het wachten bij de poort. Voor de wissel van de wacht gebeurde zagen ze iets opmerkelijk gebeuren. Drie andere individuen slopen op handen en knieën onder het raampje van de dispatcher/security heen. Een dik persoon, een dun persoon, en een klein persoon. Eén van hen leek een pruik op te hebben! (Kaal zijn is namelijk een groot taboe hier, waarvoor je in een werkkamp kan worden opgesloten!) Dit moet een andere groep schuldenaren zijn die dezelfde deal hebben met de ratten van Ratmandu.

“ Toon: NPC's die kunnen toch alles hé. Die moeten ni rollen!

Actie!

En dus schoten ze in actie, met name Caspar, die een uitstekende klikspaan blijkt te zijn en de hele plek in staat van alarm brengt. De madam van den dispatch loopt even haar hokje uit om hulp in te roepen en onze inbrekers nemen hiervan gebruik om snel binnen te sluipen en zich te verstoppen.

De inbrekers zijn goed verstoopt voor de bewakers, maar niet voor de andere inbrekers. Oswald wilde de wachters afleiden en gooide met een potje kruidnagel of zo richting de andere inbrekers, maar raakte hierbij het hoofd van een bewaker. Renée deed ook een poging, maar zijn studentenarmpjes hadden niet genoeg kracht. De kat was uit de zak en de wachters keren zich op onze inbrekers! De andere inbrekers maakten hiervan handig gebruik om binnen te proberen komen. Ze kregen de laaddeur open en glipten binnen. Oswald zette meteen de achtervolging in, op zijn beurt achtervolgd door de bewakers!

Ondertussen had een deel van de bewakers zich naar Caspar gekeerd, maar lenig als die was maakte die daar ironisch genoeg een kat-en-muis spel van en bleef altijd uit hun buurt. Hij klom op een leeg rek en probeerde vergeefs om met een lopende start een open raam op het eerste verdiep binnen te springen. Als een natte dweil kletste hij tegen de muur en gleed hij naar beneden.

Renée gleed de plooiën in zijn naar-het-kanaal-en-suikerspin-ruikend-kostuum zo goed mogelijk recht en probeerde eruit te zien of hij hier thuis hoorde. Hij liep de laadruimte ook in en deed of hij een ietwat paniekerige boekhouder was die een bestelling was kwijtgeraakt en die moest controleren. Dit lukte. Het is te zeggen, de chaos was zo groot dat hij niet echt de grootste prioriteit was, dus ze lieten hem zijn gang gaan. Hij begon door de papieren te gaan en leek zich al gauw in zijn element te voelen. Mocht studeren niets voor hem blijken te zijn, dan ligt er zeker een carrière als boekhouder voor hem klaar!

Ziende dat de laadpoort open was rende ook Caspar naar binnen, de wachters achter zich latend aangezien die net bovenop het rek waar hij was eerder opgeklommen was geklommen waren. Daar

zag hij de andere wachters proberen een rek uit de weg te krijgen. Oswald had dit namelijk achter zich neer gegooid in de hoop alle achtervolgers achter zich te laten, maar de andere inbrekers waren hem gevolgd, en een handgemeen was begonnen. Caspar, lenig als een kat, sprong over de wachters en het gevallen rek en kwam in de impromptu arena terecht waar Oswald op de grond lag. Hij nam zijn DODO(TM) spuit die hij normaal op elektromuizen gebruikte en hoopte dat die ook op inbrekers zou werken. Met twee keer goed spuiten kon hij twee van de drie bandieten vellen, waarna hij zoals een kat met een muis, met ongeziene atletische vaardigheid een rek opklom en de laatste vanuit de hoogte te grazen nam. Oswald krabbelde recht en rommelde in zijn zakken. Met een paperclip en een spijker wist hij de deur verder door te openen, en hij en Caspar liepen de magazijnen binnen.

Na enig zoeken vonden ze een speciaal krat met een slot. Oswald was dat slot gemakkelijk de baas, maar helaas was dit leeg. Wel vonden ze op het etiket de informatie die ze zochten, dat de mysterieuze lading "Groene Adem" verhuist was naar een ruimte in de kelder.

Ondertussen vinden we Renée tussen een stapel papieren en mappen, waar hij uiteindelijk ook dezelfde informatie vindt, inclusief welke ruimte het zou zijn. Onze inbrekers verzamelden zich en vonden hun weg naar de kelder waar de mysterieuze plant onder een stolp aan één of ander nieuwsoortige generator gekoppeld was. Ze namen de plant mee en geraakten weg.

Afloop

Na langs nog een ander contact te gaan dat Oswald gemaakt had, kwamen ze met drie verschillende stekken muntplant Bastion binnen. Ééntje voor Herr Kügel, ééntje voor de Ratten en ééntje voor henzelf! Zo hebben ze in één klap hun hele schuld weg kunnen werken en zijn vrij van hun verplichtingen aan de Ratten van de ondergrondse Spoorweg en de onnavorsbare bureaucratie van Bastion zelve.