



NANOWRIMO 2022 IDEE-EDITIE
PROJECT DIZARY - [WWW,DIZARY.NL](http://WWW.DIZARY.NL)



NANOWRIMO 2022 EDITIE

LOLLIG, FICTIE

1. De president van een onbekende republiek wil zijn land op de wereldkaart zetten door een ruimtevaartorganisatie op te richten – hij wil naar mars vliegen. Dat lijkt zowaar te lukken. Over de hele wereld is iedereen na vijf jaar getuige van de landing en de astronaut die zijn voet op het rode zand zet. (Aanvullend: net op dat moment stort ook het decor op de achtergrond in elkaar.)
2. Op zekere dag is iedereen in staat om spiegels in en uit te lopen. Maar je realiseert je niet wat jouw spiegelbeeld in de werkelijke wereld doet zodra jij in de spiegelwereld zit.
3. Nee, in dit Noormannendorp hoor je geen luid gezang of strijdkreten. Er wordt alleen maar gefluisterd, want niemand wil de Sirene in de baai wakker maken.
4. ‘Eh, sorry meneer. Zou u daarmee willen stoppen? Duistere magie is niet toegestaan in de supermarkt.’
5. Je komt terecht in het slechts geschreven verhaal ooit. Jouw taak – zorgen dat het een bestseller wordt. Maar sommige woorden laten zich nou eenmaal niet schikken.
6. Je erft een landhuis van een tante waar je het bestaan niet van wist. Als je het een jaarlang volhoudt om er te wonen ligt er zelfs 1 miljoen euro op je te wachten. Daarvoor moet je voor het huis zorgen, inclusief de vele katten, vleermuizen en ontelbare geesten van de voorouders. Je bent ook nog eens allergisch voor zo een beetje alles.

7. Je vindt een magische tekenboek dat al jouw tekeningen tot leven brengt. Helaas ben je de beroerdste tekenaar die er rondloopt en je hebt net een soort van dinosaurus-iets losgelaten.
8. Niet de ridders van de ronde tafel maar Merlijnen van de ronde tafel. Want tja, er is iets mis gegaan met zijn tovenarij en hij heeft zichzelf vermenigvuldigd. Dat zal een hoop gedoe opleveren.
9. “Meisje toch, ik weet dat je altijd al een huisdier hebt gewild. Maar deze kun je echt niet houden – het is een draak!”
10. Je pakt de landkaart erbij en leest de zin die bij jouw locatie staat nog eens goed: let op, hier zijn draken.
11. Het verhaal van de tovenaarsleerling, maar dan in een laboratorium waar met DNA wordt geklooid.
12. Dit verhaal gaat over een rockband die de wereld rondreist en concerten geeft, maar tegelijk ook misdaden oplost.
13. Twee personages die op zoek gaan naar een schat, zodat ze hun trouwerij kunnen betalen. Als dat maar goed gaat.
14. Een meisje moet noodgedwongen het werk van haar vader overnemen – het opvoeden van draken, die verkocht worden aan de allerrijksten der aarde.
15. Een jongetje is vastberaden later te gaan trouwen met een buitenaardse prinses.
16. Op zekere dag blijkt op elk portretschilderij in het Rijksmuseum jou gezicht te staan. Zelfs alle aanwezigen op de Nachtwacht ben jij. Op het hondje na dan...
17. Leerlingen bereiden de meest epische examenstunt ooit voor.
18. Dit verhaal gaat over een schrijver die probeert zijn schrijfverslaving op te geven.



19. Een vrijgezelle thrillerauteur schrijft zich op 35 jarige leeftijd eindelijk in bij een datingbureau. Zijn profiel wordt echter gebaseerd op zijn zoekgeschiedenis van internet. Bij hem komt dat zo een beetje neer op dat van een seriemoordenaar. Die avond heeft hij al direct een match en een date...
20. Om wat zakgeld te verdienen vraag je een klusje aan je vader. Hij zegt voor de grap dat hij de toverstok van Merlijn wil hebben. Dus je stopt wat eten en kleding in je rugtas en gaat op pad.
21. Je beste vriend zorgt ervoor dat je op blind date kan. Als je op het afgesproken tijdstip in het restaurant aankomt, zit je beste vriend daar op je te wachten.
22. Al je huisdieren (en dat zijn er een boel) doen er ongemerkt alles aan om een leuke date voor je te regelen. Ze leven echt met je mee en zien dat je ongelukkig bent. Stiekem willen ze eigenlijk meer aandacht krijgen en beter worden verzorgd.
23. De aarde blijkt daadwerkelijk plat te zijn. Daar kom je achter nadat je er bijna vanaf was gevaren met je zeilboot.
24. Een verhaal waarin schrijvers worden gezien als de grootste celebrities in de wereld.
25. Je haalt net op tijd de laatste bus, maar het eindstation is niet wat je had gedacht.
26. Een bejaard echtpaar in een tehuis zijn eigenlijk oud detectives en lossen elke week nog steeds een misdaad op door te puzzelen en op onderzoek uit te gaan met de rollator.
27. Telkens als je niest, verander je van gedaante.

28. Je strandt in een verlaten dorp waar jouw wensen lijken uit te komen. Zodra je honger hebt, verschijnt er de geweldigste banketbakkerij die je ooit gezien hebt. Zodra je maar denkt aan een nieuwe outfit, verschijnt er een winkel met de coolste kleding. En alles is gratis. Die nacht heb je jammer genoeg ook een nachtmerrie.
29. In een krantenarchief vindt je een foto van jezelf op de cover van een krant uit 1950. En die andere mensen naast je lijken ook wel heel erg veel op je ouders. Je besluit dieper in het archief te duiken en komt jezelf en je ouders op meer foto's tegen uit 1910, 1860 etc.
30. Op een reclamezuilen zie je opeens allemaal posters met de oproep: 'Valt het leven je tegen: wordt dan een dinosaurusjager.' En alleen jij blijkt die posters te kunnen zien.
31. Een boekenwinkel die het laatste toevluchtsoord is van een groep fans van een ongewoon en zeer specifiek genre.
32. Een schipbreukeling spoelt aan op een kunstmatig eiland, waarvan de excentrieke miljonair al jaren dood is. De schipper wil alleen maar weer weg, maar alle boobytraps om het fortuin te bewaken doen het allemaal nog.
33. Een restaurateur is bezig met het herstel van een oud meesterwerk. Tijdens het röntgenonderzoek komt er een portret achter de verflagen naar voren – dat blijkt die van de restaurateur zelf te zijn.
34. Er wordt een nieuwe tombe van een farao ontdekt bij een opgraving in Egypte. Er ligt echter een mobieltje als gift ingepakt op de vloer.
35. Er verschijnt een circus in het dorp en na de voorstelling blijkt



iedereen iets totaal verschillends te hebben gezien: iets wat hen persoonlijk raakte of aan het denken zette. Er komen emoties boven die het hele dorp op zijn kop zal zetten.

36. Er worden op diverse plaatsen slachtoffers gevonden, begraven met persoonlijke bezittingen, zoals alleen de Vikingen hun doden begroeven.
37. Middenin de wildernis vindt iemand een verlaten bunker met bewakingscamera's, aangedreven door een generator.
38. Tijdens een bijeenkomst van moord mysterie schrijvers, wordt een van de schrijvers op mysterieuze wijze vermoord.
39. Een vrouw is vastberaden om alle jurken te vinden en op te kopen die haar grootmoeder ontworpen heeft.
40. Elke nacht wordt Bas wakker van het geluid van een trein. Maar er ligt niet eens een treinspoor en de buurt.
41. Een vrouw vraagt aan een schrijver om haar levensverhaal op te schrijven. Ze zegt een groot geheim te weten, maar de vrouw wordt opeens vermist.
42. Op zekere dag ben je in staat om naast elke gewone deur ook steeds een smaller deurtje te zien. Deze nieuwe deurtjes verschaffen toegang tot tussenruimtes, doorgangen met spiekgaten in de muren, waardoorheen je grote geheimen ontdekt.
43. Op de zolder van je ouders, vind je een schatkaart. Hoe cliché je het in het begin ook vind, langzaam maar zeker leer je de grote waarheid. Uiteraard is er niemand die je vandaag de dag nog gelooft.
44. Niemand van ons dorp is ooit voorbij dit punt geweest. Als jij dit ook maar niet doet.
45. De bergen zijn hier niet voor niets zo hoog. Weet je dan niet wat



eronder verborgen ligt?

46. Om de waarheid van de schatkaart te ontrafelen moet je steeds iets dierbaars loslaten.
47. Grootmoeder vertelt dat ze een schat in de tuin heeft begraven. Jammer dat die tuin meerdere hectaren groot is. Diverse familieleden zoeken er ook al jaren naar. Als jonge psycholoog denk jij er makkelijk achter te komen door grootmoeder onder hypnose te brengen. Je ontdekt echter een groter geheim over de familie dan die ene schat.
48. Een auteur is tegelijkertijd bezig met de memoires van twee uiteenlopende personen. Zij blijken elkaars vijanden te zijn geweest.
49. Tijdens een rioolinspectie wordt een mummie gevonden, die helemaal nog niet zo oud blijkt te zijn. Bovendien vinden ze ook hiëroglyfen op de tunnelwand.
50. Een hypnotiseur stelt zich op als een soort Robin Hood en zet zijn gave in om te stelen van de rijken en te delen met de armen.
51. De dochter van de president ziet geesten in het Witte Huis en ze hebben een wel heel duidelijke boodschap voor hem.
52. Jij hebt iets ondenkbaars gedaan – onbekend land ontdekt.
53. Na de crematie van jou niet zo geliefde grootvader, stoot je per ongeluk de urn omver. Je doet er alles aan om het goed te maken. Langzaam maar zeker blijkt dat niemand, van de niet zo geliefde familie, een goede band met hem had.
54. Om wat bij te verdienen start je een webshop en verkoopt voor de grap ook brandveilige kleding voor drakenbezitters. Dat loopt uiteraard niet zo hard, maar op zekere dag krijg je toch een bestelling binnen. Je besluit het zelf te gaan bezorgen.



55. Een zakkenroller vindt een briefje in een zojuist gestolen portemonnee. Er staat op: ‘Kom om negen uur naar de klokkentoren, ik heb een klus voor je, en neem mijn portemonnee mee.’
56. Na een week lijkt iedereen in het dorp de vermissing van Kim al volledig te zijn vergeten. Alsof haar afwezigheid uit ieders geheugen gewist wordt. Zelfs haar ouders beginnen haar te vergeten. Maar jij zult als hartsvriendin er alles op alles zetten om haar te vinden. Ook bij jou beginnen veel herinneringen van haar al te vervagen. Waarom?
57. Je zit in het park van de zon te genieten als er opeens iemand naast je komt zitten die begint te schrijven op een ouderwetse typemachine.
58. Nog maar twee weken geleden overleed plotseling een goede vriend van je. En nu ben je beland in een eigen onderzoek naar zijn moord.
59. Op een ochtend word je wakker en je kunt geen woord meer zeggen. Maar je blijkt de schitterendste muziek te kunnen schrijven. Niets aan dit stadje langs de snelweg is bijzonder en iedereen sjeest er altijd zo voorbij. Ze moeten wat verzinnen anders gaan ze ten onder – wat dacht je van een murder mystery of spookstad?
60. Op een zekere dag word je overal waar je loopt nagestaard. Soms hoor je mensen tegen elkaar fluisteren: ‘Hij is het...’. Je portret komt ineens overal op tv voorbij en in de krant sta je ook. Wat heb je de vorige avond of nacht uitgespookt?
61. Op deze kruising in het bos verdwijnt er elk uur een wandelpad en komt er een nieuwe bij in een andere richting.
62. Bij eb verschijnen er reuzengrote runentekens in het zand. Symbolen van onze voorouders, bedoeld om de goden te eren. Voor

wie moeten de bewoners van de kustplaats door de knieën?

63. Een stuk van de stad laat op zekere dag gewoon los, stijgt op en blijft op grote hoogte hangen. Niets liever wil jij naar je geliefde toe die zich op dat stuk van de stad bevindt.
64. Je hebt een tatoeëring laten zetten, maar die zit de volgende dag in spiegelbeeld op je andere arm. Je kunt jezelf dan afvragen of jij je spiegelbeeld bent geworden.
65. Het was ontzettend gezellig met al die gasten in het café. Je hebt er echt een groot feest van gemaakt. De volgende dag wil je de foto's op je mobiel nog eens bekijken, maar alleen jij staat op de foto's. Ook ontdek je dat het café een maand geleden al was afgebrand.
66. Tijdens de voorjaars schoonmaak vindt je een sleutel die je beslist nog nooit eerder gezien hebt.
67. Je woont al jaren in deze stad en je zweert dat je deze steeg nog nooit eerder gezien hebt. Aan het einde ervan ligt een boekenwinkel.
68. Een onderzoeker met een uitmuntend reukvermogen wordt bij een moordonderzoek te hulp gevraagd. Op het slachtoffer herkent de onderzoeker een heel specifieke geur. Dit blijkt dezelfde geur te zijn als van de hoofdinspecteur.
69. Je bent een archeoloog en vind onder een dikke laag zand een glasplaat. Die blijkt van een Biodome die al honderden jaren onder de grond verborgen heeft gelegen. Maar wat voor wezens hebben dit voor elkaar gekregen?
70. In een bibliotheek ontdekt je een boek en de auteur heeft exact jouw naam. Je begint te lezen en merkt dat het jouw levensverhaal is. Je arriveert bij de pagina's van het moment dat je dit boek vindt en dan ben je nog niet eens bij hoofdstuk 2.



71. In de jaszak van een jas die je al jaren niet gedragen hebt, vindt je een voorwerp dat je sinds gisteren pas kwijt was.
72. De Koninklijke familie geeft een groot feest en jij krijgt een uitnodiging, zomaar?
73. Je komt er jaren later achter dat je nog een broer hebt. Hij blijkt een graaf te zijn en hij bezit een heus kasteel.
74. Je organiseert een expeditie om het bestaan van een legendarisch monster te bewijzen. Zodra je wilt beginnen, komen er geheel onverwachts toch nog een aantal mensen opdagen om je te vergezellen.
75. Op een dag ontvang je de krant met de datum van over een week.
76. Je staat al maanden op de wachtlijst voor een bepaald boek in de bibliotheek. Op een dag ontmoet je in de bieb de persoon die het boek had.
77. Je gaat de deur uit om een pak melk te halen en vanaf dat moment komt je in een waanzinnig avontuur terecht.
78. Een dief steelt je meest waardevolle bezit, maar je had er een zender in gedaan. Nu weet je waar de dief woont, wat ga je doen?
79. Een stel wetenschappers is het gelukt een appel te teleporteren naar een andere locatie. Op die andere plek blijken het echter twee appels te zijn geworden.
80. Tijdens een boswandeling ontdekt je wel heel eigenaardige voetsporen. Ga je die volgen.

81. Een criminele bende maakt in de huidige tijd misbruik van een tovenaar. Die wordt gedwongen om zaken te voorspellen, de nummers van kluizen te *zien* en bendeleden onzichtbaar te maken. Jij bent de agent die de bende probeert op te rollen en uiteindelijk te tovenaar moet bevrijden.
82. De seizoenen worden in deze wereld worden bepaald aan de hand van de dobbelsteen van de machtige tovenaar. Dit jaar laat hij hem al uit zijn handen vallen nog voor het landelijk ritueel is begonnen. De dobbelsteen blijkt op de punt te zijn gevallen en blijft zo staan.
83. ‘Koningen en goden hebben voor mij gebogen. Waarom denk jij dat je dat niet hoeft te doen?’
84. Je ontdekt dat je biologische moeder een kwade heks is en nu wil ze je terug.
85. Een wanhopige vader doet er alles aan om zijn gezin in leven te houden. Hij pleegt inbraken, alleen ditmaal in het huis van een magiër.
86. Een stel doodverveelde magiestudenten organiseren een groots feest ter gelegenheid van hun examen. Nou, het lijkt erop dat hier niets fout kan gaan, toch?
87. De gelukssokken van Frankie, waar hij elke sportwedstrijd mee won, worden te heet gewassen en nou past hij ze niet meer. Gelukkig kan oma goed breien. De vraag is alleen of ze op tijd klaar is voor de grote finale.
88. Halverwege een competitie krijgt jouw hoofdpersonage de mo-



gelijkheid om vals te spelen en zo te winnen. Zal hij of zij deze mogelijkheid grijpen?

89. Iemand heeft een scheur gemaakt in het tere weefsel van de fantasie. Nu druppelt er van alles binnen wat hier niet hoort te zijn.
90. ‘Sesam open u,’ riep hij en de wand spleet open. De poort naar de andere dimensie was gereed.
91. Je burens gaan geregeld verkleed naar fantasy-festivals. Jij hebt er niets mee, maar ze vragen je een keer mee te gaan. Je ontmoet er de liefde van je leven.
92. Vandaag ben je op bezoek bij de *Verteller*. Voor elk verhaal opent hij met zijn oneindig grote sleutelbos een specifieke lade, waarin dan een verhaal verborgen ligt. Voor één lade bezit hij geen sleutel – die blijkt jij te hebben.
93. Jij bent een klusjesman die als enige ter wereld gespecialiseerd is in het maken van magische deuren, doorgangen en passages.
94. In een dorp woont een echtpaar dat drankjes maakt. De drankjes worden zagezegd onder de toonbank verkocht en alleen als het echt noodzakelijk is, om zeg maar een goed doel te dienen. De zaak loopt uit de hand als er op een nacht wordt ingebroken. Diverse drankjes ontbreken. Het blijkt dat het echtpaar het stadje al jaren in een bedwelmende staat hield. Wellicht om een bepaalde rede.
95. Je schaft een mooi in leer gebonden dagboek aan. Elke avond schrijf je er iets in, maar de ochtend erna zijn de pagina's steeds weer leeg. Je ontdekt dat bepaalde woorden wel mogen blijven staan en die vormen de zin: vandaag ontmoet ik haar/hem...
96. Een tovenaars in de huidige tijd brengt een magische barrière aan rondom zijn huis. Inbrekers kunnen wel binnenkomen, maar kunnen



nooit meer naar buiten.

97. Ouders even een weekendje weg. Dus dat wordt feesten thuis. Maar het loopt flink uit de hand en het huis wordt nog net niet gesloopt. Een van je vrienden kent een tovenaar en die zal alles in een oogwenk herstellen. Maar elke magie heeft zijn prijs. Vooral als blijkt dat de dochter van de tovenaar de pispaal op school blijkt te zijn.
98. Zoals gewoonlijk haal je weer een rotstreek uit bij iemand. Als je later door het bos loopt krijg je een boekje naar je hoofd gesmeten. Het blijkt het dagboek van je beschermengel te zijn. Zal wat je daarin leest je eindelijk veranderen?
99. Je ontdekt een verlaten huis in het bos. Dit onderkomen bevat je zeer. Je besluit het huis op te knappen en zo trekt je de meest bijzondere mensen aan. Het hele naastgelegen dorp leeft er zelfs weer helemaal van op.
100. Schrijf over een personage wiens taak het is om de verbeelding van mensen op te ruimen.
101. Alleen de farao's mogen een kat bezitten. Maar in de stal ontdekt de dochter van een eenvoudige boer een nest van 6 kittens. Ze kan zich er niet toe aanzetten om deze verboden dieren om te brengen. En maar goed ook, want elke katje blijkt een heel bijzondere gave te bezitten.
102. Het skelet van een Minotauros wordt gevonden. Door middel van het gevonden DNA wordt het monster opnieuw gecreëerd en tot leven gewekt. Niet wetende dat het de directe omgeving in een labrynt zal veranderen.
103. Na jaren in een bunker te hebben geleefd mag jij samen met je collega als eerste onderzoeken hoe de wereld buiten eraan toe is.



Beschrijf wat je ervaart zodra de deur voor je opengaat. Wellicht bevalt het je zo goed dat je nooit meer naar binnen wilt, ook al is dat een order.

104. Een man laat het stadsleven achter zich en wil in een afgelegen bos nog voor de winter een blokhut bouwen. Maar met geen mogelijkheid krijgt hij de bomen omgehakt of gezaagd. Wat hij ook doet, geen boom laat zich kennen. Pas nadat hij de bomen gesmeekt heeft en een belofte doet dat hij nieuwe zal planten, geven ze mee. Vanaf dan ontstaat er een heel bijzondere relatie met het bos.
105. Je bent geboren met het vermogen om tijd stil te zetten. Als je dat op zekere dag doet, zie je toch nog iets bewegen.
106. “Hoi, heb je nog een mooie droom voor mij. Die ik gisteren van je had gekocht, had ik ik al eens gezien.” – “Al eens gezien? Dat is onmogelijk. Elke droom die ik verkoop is uniek.”
107. Gek genoeg haal je al je examens, terwijl je in veel vakken helemaal geen ster bent. Als de examenperiode voorbij is, staat er op straat opeens een eigenaardig persoon voor je en die zegt: ‘Je bent me wat verschuldigd nu ik je wens in vervulling heb laten gaan.’

108. Door een fout reis je terug in de tijd en kom je op de Titanic terecht. Op dat moment is er nog niets met de boot aan de hand, behalve dan dat er niemand aanwezig is.
109. Bij een vrijstaand huis diep in het bos wordt de leefgrens voor de bewoners bepaald door een muur van mist. Deze staat bij vloed tot op de gevel en trekt zich ver terug bij eb. Als de vloed er weer aan zit te komen, moeten de bewoners steeds een veilig heenkomen opzoeken. Maar dan vindt een van hen een zwaargewond persoon in het bos.
110. Je bent een echte klassieke bankovervaller, alleen doe jij je werk op verschillende planeten in verre sterrenstelsels en roof je data.
111. Het leek een gewone werkdag te worden, maar toen viel de stroom uit – voor altijd.
112. In de riddertijd zoekt de Koninklijke familie bescherming in hun schuilkelder voor een naderende storm. Als ze weer buiten komen is het 2023.
113. Jij was erbij zodra de schepen landde en de wezens zich begonnen te verspreiden. Wie had eigenlijk het recht om jouw thuisplaneet Mars te claimen?
114. Een kunstschilder reist interstellair om op diverse planeten het perfecte pigment te vinden voor zijn of haar meesterwerk.
115. Je bent op vakantie in de bergen en de weg wordt opeens geblokkeerd door een buitenaards voertuig op poten.
116. Door een fout reis je terug naar 1400, waar de technologie toch geavanceerder blijkt te zijn dan je had gedacht. Want waarom



had iedereen toen al een computer en mobieltje, en bestond er al Google en Facebook? Door wie of wat is deze technologie opeens verdwenen?

117. “Pap, die kamer met dat apparaat die we laatst op dat dak hadden gezien... waarom heette dat een sterrenkijker? Wat zijn sterren?”
118. Elke zaterdag gaan veel kinderen naar sport. Samen met je ouders ga jij ook naar training, alleen is deze om je voor te bereiden op een invasie van buitenaardse wezens. Uiteraard vind je dit onzin, maar je bent ze toch dankbaar als na een paar jaar de eerste ruimteschepen de atmosfeer betreden.
119. Mars is het nieuwe wilde westen geworden. Compleet met gunslingers en saloons.
120. Op de opleiding voor tijdreizen is er iemand die nog vooruit nog achteruit in de tijd kan. Hij of zij is als verankerd in het heden.
121. Hij is de slechtste kunstenaar op aarde, maar weet wel de aandacht van buitenaardse wezens te trekken. Op een andere planeet wordt hij uiteindelijk de winnaar van een kunstwedstrijd met als prijs een planeet.
122. Een meteoriet stort neer precies op jouw akker. Ga je dit geheim houden, laat je de media voor veel geld kijken, ga je eerst onderzoeken of het ding speciale krachten bezit, etc.
123. Een persoon viert een wel heel trieste verjaardag helemaal alleen. Helaas maar er zijn ook helemaal geen mensen meer op deze planeet.

124. Voor het slapengaan doe je alle deuren goed op slot. Je kruipt daarna in bed tegen je man aan. Je zegt dat alles goed op slot zit en je gaat slapen. Direct gaat je mobieltje. Het is je man die belt, en zegt dat hij autopech heeft en later thuis zal zijn...
125. Iedereen bezit een beschermengel. Jij blijkt echter een beschermdemon te hebben. Die handelt alles op een wat radicalere, maar effectieve manier af.
126. De spiegel breekt en nu zie je jezelf in honderd fragmenten, maar op een scherf zie je toch echte iemand anders.
127. Elke dag moet de put worden gevoed en moet iedereen een offer uitbrengen. Maar op een dag weigert iemand nog langer te offeren.
128. Het dorp waar je strand is ontzettend gezellig en de bewoners zijn er jolig, open en hartelijk. Je boekt er een kamer in een klein hotelletje. Je mag alleen 's avonds absoluut niet naar buiten.
129. Schrijf het verhaal over een onprofessionele begrafenisonderneemer.
130. "Bedankt voor je bijdrage aan ons medicatie onderzoek." De wetenschapper glimlacht naar je en zegt dan tegen zijn assistent: "Het is beter dat we dit resultaat in de doofpot stoppen. Spuit hem maar plat."
131. Een ziekenhuismedewerker van de intensive care houdt iemand op de gang tegen. De kamer was immers alleen voor familie toegankelijk. De persoon zegt: 'Oh, dus je kan me zien?'
132. Je kijkt naar het brandende huis en je vraagt jezelf af waarom jij met een jerrycan voor benzine in je hand staat.



133. Variant: Je staat vlak naast het dode neergestoken lichaam en je kijkt er naar. Je vraagt jezelf opeens af waarom jij met een bebloed mes in je hand staat.
134. Je mist je trein en gek genoeg zijn er helemaal geen andere treinen meer. Er komen ook geen treinen meer aan en het hele station is volledig verlaten.
135. Je maakt voodoopoppen voor de kost en verkoopt ze aan klanten uit de onderwereld.
136. Een personage komt vast te zitten in een geheugenpaleis en probeert aan de hand van teruggevonden clous iemand anders te redden.
137. Je loopt door je huis en je ziet dat je vieze voetstappen op de trap hebt achtergelaten. Je maakt het schoon, maar een uur later staan ze er weer.
138. Je hebt net ontdekt dat je broer een weerwolf is. Als jij maar niet gebeten wordt of al het zelfde bloed bezit.
139. Er is een rede waarom ik bang ben van mijn eigen schaduw. Als jij hem zien, ren dan weg.
140. De inbraak in het bejaardenhuis is laf maar deze makkelijke klus zal je veel opleveren. Niet wetende dat de bejaarden eigenlijk vampiers zijn. De nacht is voor hen uiteraard het grote moment om los te gaan. Ook leuk als een opzichter een weerwolf blijkt te zijn, maar dat laat ik aan jou over.
141. Een interieur stylist is er steeds meer van overtuigd dat de eigenaar van het huis, waar ze aan schilderen is, een moord probeert te verdoezelen. Ze wordt echter verliefd op de huiseigenaar, die weet op slinkse manier iedereen te verleiden.

142. Je traktaties op school worden gewaardeerd. En wat fijn dat je de dag ervoor die heks in het bos tegenkwam. Toen je haar vertelde over het feit dat je werd geplaagd, begon ze meteen allemaal kruiden te verzamelen. ‘Je wraak zal zoet zijn,’ had ze gezegd.
143. Het vak van klokkenmaker is niet meer van deze tijd en een winkeleigenaar kan de huur niet langer meer betalen. Totdat hij op zekere dag een wel heel bijzonder klok vindt waar geen mechaniek inzit maar een monsterlijk organisme. Bijna wordt de klokkenmaker erdoor gegrepen. Hij besluit zijn huurbaas de klok cadeau te doen.
144. Je bezoekt zoveel mogelijk griezelige locaties om met geesten in contact te komen. Zo kan je voor jezelf bewijzen dat ze bestaan. Maar geen enkele locatie weet je te overtuigen. Bij jou thuis beginnen echter dingen te verschuiven, deuren dichtslaan en valt de stroom geregeld uit.
145. Op zekere dag verschijnt er een levend oog op de muur van je woonkamer en die volgt je bij alles wat je doet.
146. Je valt in slaap in je hangmat en zodra je wakker wordt, ben je omgeven door alleen maar mist.
147. Je bent een tolk in dienst van de overheid. Op zekere dag wordt er een oude dame voorgeleidt die vreemde rituelen deed in haar woning. Jij bent de tolk voor deze Slavisch sprekende vrouw. Zonder dat je het door hebt, blijkt elke zin die je voor haar vertaald en op de rechter en jury overbrengt een bezwering te zijn.
148. Als beginnend thrillerauteur verdien je voorlopig de kost in een wasserette. Een bloedspetter op een kledingstuk hier en daar is vrij normaal. Maar van één specifiek adres komt toch wel vaak bloederige kleding binnen. En in een broekzak vind je een kogel. Uiteraard ga je

op onderzoek uit.

149. Vanochtend verscheen er een zwarte regenboog aan de hemel.
150. Je bent in een nieuwe wijk gaan wonen. Buiten hoort je de ijscoman arriveren, je hebt trek in een ijsje. Blij loop je naar buiten, maar je ziet al je burens naar binnen rennen, en de ramen en deuren sluiten.