



50 IDEEËN VOOR

CREEPY VERHALEN

NANOWRIMO

Patrick Berkhof - Project Dizary

50 ideeën voor Creepy Verhalen

1. 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.

2. Een bezeten drugsbaron is diep in jungle van Guatemala bezig met het bouwen van een piramide, zijn graf. Hij laat slaven het ding bouwen bovenop de ruïnes van een oud complex. Op zeker moment begint het complex, dat een graftombe blijkt te zijn, zijn ware kracht te tonen en is niemand meer veilig.

3. De angst voor de dood is nog nooit zo groot geweest. Voorheen werd er gesproken over een licht na de dood, nu wordt er alleen maar vuur waargenomen door bijna doodervaring. Kennelijk komt iedereen na de dood in de hel. Iedereen doet er alles aan om zo lang mogelijk te leven en daar hebben mensen heel veel voor over.

4. In een wereld waar dromen tastbaar zijn en werkelijkheid kunnen worden, gaat een jonge droomwever op zoek naar de bron van een mysterieuze en gevaarlijke nachtmerrie die haar dorp teistert.

Onderweg ontdekt ze de duistere geheimen van de droomwereld en de kracht van haar eigen creativiteit, terwijl ze haar eigen dromen tot realiteit weeft om de nachtmerrie te overwinnen.

5. Twee vrienden zijn de weg kwijt en struinen al een hele nacht door het bos als ze opeens een verlaten circus tegenkomen. Ze gaan op onderzoek uit, maar ze realiseren zich al snel dat er geen artiesten meer zijn. Bovennatuurlijke wezens zullen van hen de mooiste act maken die het zombiepúblic ooit gezien heeft. Mist ze op tijd weten te ontkomen.



www.DIZARY.nl

6. Schrijf het verhaal over een onprofessionele begrafenisondernemer.

7. Een jonge magiër met een talent voor necromantie gaat in de leer bij een machtig necromancer. Maar naarmate ze dieper in de mysteries van doodsmagie duikt, ontdekt ze een duister complot dat een leger van levende doden op de wereld dreigt te ontketenen. Met de hulp van een groep onwaarschijnlijke bondgenoten, gaat ze op een gevaarlijke zoektocht om de necromancer te stoppen.
8. Iedereen bezit een beschermengel. Jij blijkt echter een beschermdemon te hebben. Die handelt alles op een wat radicalere, maar effectieve manier af.
9. In dit dorp probeert iedereen de natuur angstvallig buiten de deur te houden. De natuur blijkt in deze regio erg hongerig. Planten en insecten kun je maar beter niet in je huis hebben want ze zullen in aantallen en afmeting exploderen zodra ze met menselijk bloed in aanraking komen.
10. De spiegel breekt en nu zie je jezelf in honderd fragmenten, maar op een van de scherven zie je toch echt iemand anders.
11. Je raakt de weg kwijt en komt bij een wijngaard aan. Hier wordt uiteraard wijn gemaakt, alleen is deze wijn wel erg rood. Hij wordt gemaakt voor heel bloeddorstige klanten die op een heel nette manier hun lust naar bloed willen stillen.
12. Je begrijpt niet waarom, maar je de doden blijft aantrekken. Hun zielen spreken tegen je in je slaap, zombies achtervolgen je op straat. Wellicht komt het omdat je zelf al jaren dood had moeten zijn. Maar je bent de dood blijkbaar ontlopen. De doden willen weten hoe je dat geflikt hebt.



One Shot ttrpg. www.DIZARY.nl

13. “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.”

14. Een groepje vrienden gaan op road trip door een Oost Europees land om lol te hebben en om hun geslaagde examenjaar te vieren. Ze stoppen bij een verlaten kerk. Daar waart een bezeten figuur rond die de groep bezweert met een mysterieuze entiteit. Die neemt bezit van hun lichaam en gebruikt hen om wraak te nemen op de mensen die hen in het verleden hebben gekwetst.

15. Rond een dorp verschijnt plots een muur van insecten en die muur verplaatst zich steeds verder naar binnen toe. Worden de insecten ergens door aangetrokken? Of heeft iets of iemand die muur bewust gemaakt om de bewoners te beschermen? Als imker ben jij de enige in het dorp die geacht wordt iets van insecten te begrijpen.

16. Meneer Vogel, een gepensioneerd leraar, staat erom bekend dat hij altijd een zilveren fluitje bij zich draagt. Volgens lokale legendes heeft het fluitje de kracht om de doden op te roepen. Kinderen uit de

buurt dagen elkaar uit om 's nachts bij zijn huis langs te gaan. Ja, velen die de uitdaging aannemen, keren terug, maar iets minder als mens.

17. 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.

18. Een kunstverzamelaar koopt een portret van een vrouw. Zodra het schilderij in huis hangt, merkt ze dat het beeld elke dag een beetje dichterbij komt. Ondertussen beginnen er in huis vreemde dingen te gebeuren: fluisterende stemmen, voetstappen en ervaart ze een constant gevoel van bekeken worden. Op een dag is het portret volledig uit het schilderij verdwenen, staat ze oog in oog met een



exclusieve set. www.DIZARY.nl

19. Je kijkt naar het brandende huis en je vraagt jezelf af waarom jij met een Jerry-can voor benzine in je hand staat.

20. Je loopt door je huis en je ziet dat je vieze voetstappen op de trap hebt achtergelaten. Je boent ze weg, maar een uur later staan ze er weer.

21. Mensen zijn in staat om hun dromen te uploaden naar een digitaal netwerk om ze later opnieuw te beleven of te delen met anderen. Maar al snel ontdekken gebruikers een afgelegen deel van het netwerk, gevuld met nachtmerries van een enkele, onbekende gebruiker. Deze dromen zijn vreemd levendig en besmettelijk, waardoor iedereen die ze bekijkt gevangen wordt in een eeuwige nachtmerrie - in werkelijkheid en digitaal.

22. Je hebt net ontdekt dat je broer een weerwolf is. Je hoopt maar dat je niet gebeten wordt. Of bezit je zonder het te weten al het zelfde bloed?

23. De inbraak in het bejaardenhuis is laf maar deze makkelijke klus zal je veel geld 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.

24. Een personage komt vast te zitten in een geheugenpaleis en probeert aan de hand van teruggevonden clous iemand anders te redden.

25. Een ziekenhuismedewerker van de intensive care houdt een bezoeker op de gang tegen. De kamer waar deze persoon naartoe liep, was immers alleen voor familie toegankelijk. De persoon zegt: 'Oh, dus je kunt me zien?'



26. Vanochtend verscheen er een zwarte regenboog aan de hemel.

27. Een interieur styliste 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.

28. Je valt in slaap in je hangmat en zodra je wakker wordt, ben je omgeven door alleen maar mist die naar zwavel ruikt en waarin je angstwekkende kreten hoort.

29. 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.

30. Je maakt voodoooppoppen voor de kost en verkoopt ze aan klanten uit de onderwereld. Op een dag moet je een pop maken die wel heel erg lijkt op een persoon die je goed kent.

31. Op zekere dag verschijnt er een levend oog op de muur van je woonkamer en die volgt je bij alles wat je doet. Super irritant natuurlijk, maar je weet er op zeker moment handig mee om te gaan.

32. Je bent in een nieuwe wijk gaan wonen. Buiten hoor je de ijscoman arriveren, je hebt trek in een ijsje. Blij loop je naar buiten, maar jouw burens vluchten allemaal naar binnen rennen, de ramen en deuren sluitend.

33. Je bezoekt zoveel mogelijk griezelige locaties om met geesten in contact te komen, om voor jezelf bewijzen te vinden van hun bestaan. Maar geen enkele locatie weet je te overtuigen. Bij jou thuis beginnen echter dingen te verschuiven, deuren dicht te slaan en ook valt de stroom geregeld uit. Wat heb je mee naar huis genomen?

34. In een verlaten ziekenhuis besluit een groep jongeren een seance te houden. Gek genoeg komen ze met geen enkele geest in contact. Juist op deze plek hadden ze contact verwacht. Maar als geesten zelfs niet op een bepaalde plek durven te zijn, wat voor duistere kracht heerst daar dan? De dood zelf?



35. 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.

36. Als beginnend thrillerauteur verdien je voorlopig de kost in een wasserette. Een bloedspetter op een kledingstuk is vrij normaal. Maar van één specifiek adres komt toch wel vaak bloederige kleding binnen. En in een broekzak vind je een kogel. Uiteraard trekt dit je aandacht en ga je op onderzoek uit.

37. Je bespot een kinderachtige wensput en werpt er een waardeloos muntje in. Dan sleurt een knokige arm je naar beneden. Je veranderd in de wensputcreep. Deze vloek zal je alleen verlaten als je de wens van iemand laat uitkomen.

38. Het geheimzinnig museum van Meneer Moros is alleen 'op uitnodiging' te bezoeken. De tentoonstellingen veranderen volgens de diepste angsten van de bezoeker. Een groep vrienden ontvangt een uitnodiging en besluit het museum te bezoeken, denkend dat het een leuke griezelervaring zal zijn. Eenmaal binnen worden ze geconfronteerd met levensechte scenario's van hun ergste nachtmerries. Terwijl ze proberen te ontsnappen, ontdekken ze dat Meneer Moros een verzamelaar is van niet alleen zeldzame artefacten, maar ook van de zielen van de bezoekers die hun angsten nooit zullen overwinnen.

39. Een stel kinderen beweren dat ze 's nachts poppen achter de ramen van een creepy poppenwinkel hebben zien bewegen. Een nieuwsgierig meisje besluit een kijkje te nemen in zijn werkplaats en doet een schokkende ontdekking: elke pop is gemodelleerd naar een vermist kind, en ze houden allemaal een stukje ziel van het kind vast, waardoor ze tot leven komen.

40. Het oude, verlaten ziekenhuis is een beruchte plek voor nieuwsgierigen. Een jonge vrouw besluit om de plek te verkennen en wordt geconfronteerd met de legende van de 'Oude Bewaarder'. Zijn regels zijn simpel: breek niets, neem niets mee, en maak geen geluid. Als ze per ongeluk een oud verpleegstersuniform aantrekt, wordt ze gedwongen om voor altijd te werken in de schaduwachtige wereld van het ziekenhuis.

41. In een vergeten hoek van een oude platenwinkel vindt Sarah een ongelabelde vinylplaat. Thuis draait ze deze plaat en hoort een haast hypnotiserende melodie die haar doet denken aan een slaapliedje uit haar kindertijd. Die nacht begint ze te dromen van een andere tijd, een plek waar ze nooit is geweest, maar die akelig vertrouwd aanvoelt. Elke nacht, met elke droom, komt ze dichterbij een donkere waarheid uit een vorig leven, en een onafgemaakte, tragische liefdesaffaire die haar ziel nog steeds achtervolgt.

42. Bij het opruimen van de zolder ontdekt Alex een oud dagboek. Er staan geen handgeschreven notities in maar hij bevat schaduwen die bewegen. Ze veranderen als hij de pagina's omslaat en blijken bepaalde dodelijke gebeurtenissen

uit te beelden. Gefascineerd blijft hij kijken, tot hij zijn eigen schaduw in het dagboek ziet, met achter hem twee klauwen die hem naar de nek grijpen.

43. Een weeshuis, waar vreselijke dingen hebben plaatsgevonden, wordt eindelijk afgebroken. De brokstukken eindigen op een stortplaats waar een natuurgebied van wordt gemaakt. Wandelaars worden daar echter nog geregeld belaagd door gekwelde zielen van de kinderen die ooit in het weeshuis woonden.

44. Sarah vindt een oud dagboek onder een vloerplank van haar nieuwe kamer. De beschrijvingen beginnen als een normaal dagboek van een jong meisje genaamd Lila, maar wordt al snel duister. Lila beschrijft een "vriend" die alleen 's nachts tevoorschijn komt en onder haar bed woont. Naarmate Sarah verder leest, begint ze geluiden te horen van onder haar eigen bed. Het laatste bericht in het dagboek luidt: "Hij zegt dat hij een nieuwe vriendin wil. Ik heb hem over jou verteld, Sarah. Hij zei ook dat hij me in de tuin zou begraven."



45. Sinds je in een antiekwinkel een kristallen bol gebroken hebt ervaren alle kinderen in het dorp elke nacht dezelfde nachtmerrie. Als docent probeer je deze vloek te verbreken, maar je ontdekt dat het je eigen gruwelijke nachtmerries zijn die rondwaren.

46. Dit is jouw meest ongelukkige nacht ooit. Je rijdt iets aan, het blijkt een weerwolf te zijn en die bijt je. In paniek ga je er vandoor en arriveert even later bij jouw creepy hotel. Daar wordt je 's nachts door een vampier gebeten. Totaal onthutst strompel je die nacht door de tuin en daar wordt je gegrepen door een bloeddorstige zombie. De rest van je leven ben je in elk geval verslaafd aan bloed.

47. In het hart van het dorp staat een oude eik die ouder blijkt dan het dorp zelf. De lokale bevolking vermijdt deze na zonsondergang omdat het dan lijkt alsof de boom ogen heeft die je volgen. Op een nacht daagt een groep tieners elkaar uit om bij de boom te kamperen. Gedurende de nacht verdwijnen ze één voor één. Tegen de ochtend zijn ze veranderd in nieuwe "ogen" op de boom, gevangen voor de eeuwigheid.

48. Diep in de bossen staat een verwaarloosde serre. Lokale legendes beweren dat het ooit toebehoorde aan een botanicus die planten kweekte met menselijk bloed. Wanneer een groep studenten de serre bezoekt, ontdekken ze vleesetende planten die reageren op menselijke aanwezigheid en fluisterende bloemen die gezichten lijken te hebben. Maar de echte horror wacht in het hart van de serre: een boom met vruchten in de vorm van huilende menselijke gezichten, die niets liever menselijk bloed wensen.

49. 'Je hoeft alleen maar JA te zeggen. Dan zal ik je stoutste dromen waarmaken. Je diepste pijnen laten ervaren, het ware genot van kwelling. Je mag ook NEE zeggen... maar dat heeft andere consequenties.'

50. Een nieuw soort AI-gestuurde luidspreker belooft gebruikers hun verloren geliefden te kunnen laten horen door oude opnames, video's en gesprekken te analyseren. Een rouwende weduwnaar koopt het apparaat en begint de stem van zijn overleden vrouw te horen. Maar na een tijdje begint de stem dingen te zeggen die ze nooit heeft gezegd toen ze nog leefde. De stem onthult duistere geheimen en waarschuwt hem voor een dreigend gevaar.

