

50 MAGISCHE VERHAALIDREFFEN



NaNoWriMo

PATRICK BERKHOF - PROJECT DIZARY

50 Magisch verhaaldeën

1. Wanneer een jonge prins onverwachts in de rol van koning wordt geduwd, ontdekt hij dat hij een koninkrijk heeft geërfd dat op het punt staat oorlog te voeren met een machtige draak. Maar terwijl hij probeert vrede te sluiten met de draak, ontdekt hij een schokkend geheim dat niet alleen zijn koninkrijk, maar de hele wereld dreigt te vernietigen. Met de hulp van een woeste drakenrijder en een wijze oude wijze moet hij de confrontatie aangaan met de duistere magische krachten die zijn koninkrijk bedreigen en het evenwicht in het land herstellen.

2. In een wereld waar alchemie de meest geavanceerde technologie is, ontdekt een jonge leerling dat ze de macht heeft om de structuur van materie te manipuleren. Dit loopt uit de hand als ze alchemistisch intelligente materie creëert met een wel heel eigen wil. Geen enkel aards element in nog veilig.

3. Deze zeven rijken worden door een magisch verbond al eeuwen bijeengehouden en beschermd tegen de gevaarlijke krachten buiten de grenzen. Op zeker dag breekt dit magische verbond.

Welk rijk is schuldig hieraan, welk rijk profiteert opeens van deze ramp (en is dit terecht?) en welk rijk zal ten gronde worden gericht?

4. In deze wereld maken heksen en tovenaars deel uit van het dagelijks leven. Er is een jonge heks besluit een ouderschapsgids te schrijven voor nieuwe heksen en tovenaars. Haar onconventionele methoden en oneerbiedige humor passen echter niet goed bij de tradities van heksen en tovenaars. Zijn proberen publicatie te verhinderen. Terwijl ze vecht om haar boek gepubliceerd te krijgen, leert ze ook de ware betekenis van ouderschap en de waarde van het breken met tradities.

5. In een wereld waar bureaucratie koning is, moet een ongelukkige tovenaars genaamd Vladifixie navigeren door het complexe systeem van vergunningen, goedkeuringen en formulieren die nodig zijn om magie uit te voeren. Vladifixie's pogingen om zijn magie te gebruiken om de bureaucratie te omzeilen, resulteren altijd in onbedoelde gevolgen en hilarische ongelukken. Wanneer een kwaadaardige bureaucraat alle magie in het rijk dreigt te stoppen, moet de tovenaars zijn vaardigheden gebruiken om de bureaucratie van binnenuit neer te halen.



6. Je ontdekt dat je biologische moeder een kwade heks is en nu wil ze je terug.

6. Tovenarij is gemeengoed, een ingeburgerd fenomeen. Tegen betaling kun je van magie gebruikmaken om van alles te fixen. Maar geen enkele tovenaar of tovenares weet dat hun krachten voor 90% worden ingetoomd door de overheid. Jij bent de klokkenluider met deze waarheid en uiteraard wordt je achterna gezeten.

7. Een criminele bende maakt in de huidige tijd misbruik van een tovenaar. Die wordt gedwongen om zaken te voorspellen, de nummers van kluisen te zien en bendeleden onzichtbaar te maken. Jij bent de agent die de bende probeert op te rollen en uiteindelijk de tovenaar moet bevrijden.

8. Iemand heeft een scheur gemaakt in het tere weefsel van de fantasie. Nu druppelt er van alles binnen wat hier niet hoort te zijn.

9. Je vindt een mobiele telefoon. Deze blijkt van een tovenaar te zijn die met zijn tijd is meegegaan. De apps die erop staan zijn wel heel erg magisch, net als de lijst van contactpersonen.

10. Je bent een postbode en je bezorgt alleen maar post die echt noodzakelijk is voor de gemoedsrust in de dorpen van de vallei. Op zekere dag raak je echter in de band van een vervelende macht. Die dwingt je om foute post te bezorgen waardoor er ellende in het dorp ontstaat. Ben je in staat om de chaos te voorkomen?

11. Een wanhopige vader doet er alles aan om zijn gezin in leven te houden. Hij pleegt inbraken, helaas ditmaal in het huis van een magiër.

12. Revolutie: de arme bevolking is de onderdrukking door de overheid zat. Ze hebben sinds kort echter een belangrijke ontdekking gedaan: magie. Maar weinig hebben de volledige controle over de magie, er valt nog een hoop te leren. Toch willen ze spoedig voorkomen dat een technologisch ontwikkeld leger de AI in werking stelt om de onderdrukking compleet te maken. Maar is de losgeslagen magie wel zo'n verstandig om te gebruiken?

13. Aanvulling: er zijn drie jonge mensen die samen een ongekend krachtige magie opwekken.

14. Aanvulling: er is een groep die de magie juist voor het verkeerde inzet en de politiek ermee probeert te manipuleren tot het doen van verkeerde dingen.

15. Een meedogenloze heksenjager wordt vervloekt door een machtige heks en veranderd in datgene waar hij een hekel aan heeft – een muis. Terwijl hij worstelt om in het reine te komen met zijn nieuwe vorm, ontdekt hij dat de vloek van de heks de sleutel kan zijn tot het ontsluiten van een krachtige magie die de loop van de geschiedenis zou kunnen veranderen. Met de hulp van een jonge heks en een bende

rebellen gaat hij op een gevaarlijke zoektocht om de vloek te verbreken en het hoofd te bieden aan de duistere krachten die het rijk bedreigen.

16. In een donker en onheilspellend bos staat een boom die zingt met de stem van een engel. Er wordt gezegd dat het lied van de boom de kracht heeft om elke ziekte of kwaal te genezen, maar alleen degenen met een zuiver hart en een zuivere intentie mogen het horen. Op een dag waagt een hebzuchtige en egoïstische koopman zich in het bos op zoek naar de boom, in de hoop zijn kracht voor eigen gewin te gebruiken. Maar met de magie van de boom valt niet te spotten, en de koopman ontdekt al snel de ware prijs van zijn hebzucht.

17. Het dragen van tweedehands kleding lijkt wellicht een goed doel, maar jij bent zo hooggevoelig dat je letterlijk in de persoon verandert die de kleding ooit droeg.



18. ‘Koningen en goden hebben voor mij gebogen. Waarom denk jij dat je dat niet hoeft te doen?’

19. In deze wereld worden de seizoenen en weersomstandigheden bepaald aan de hand van dobbelstenen. Dit jaar laat de hofmagiër ze al uit zijn handen vallen nog voor het landelijk ritueel is begonnen. (Evt. één van de dobbelstenen blijkt op de punt te zijn gevallen en blijft zo staan.)

20. Tijdens het voorprogramma van de Formule 1 wordt er per ongeluk overgeschakeld naar een voorbeschouwing van de internationale bezemstelenrace, die over een uur gaat plaatsvinden in de buurt van Stonehenge.

21. Een stel doodverveelde magiestudenten organiseren een groots feest ter gelegenheid van hun eindexamen. Nou, het lijkt erop dat hier niets fout kan gaan, toch?

22. 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. Halverwege een competitie krijgt jouw hoofdpersonage de mogelijkheid om vals te spelen en zo te winnen. Zal hij of zij deze mogelijkheid grijpen?

23. ‘Sesam open u,’ riep hij en de wand spleet open. De poort naar de andere dimensie was gereed.

24. 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. Als dat niet magisch is...

25. 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.



26. Jij bent een klusjesman die als enige ter wereld gespecialiseerd is in het maken van magische deuren, doorgangen en passages.

27. 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.

28. 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...

29. Een tovenaar in de huidige tijd brengt een magische barrière aan rondom zijn huis. Inbrekers kunnen wel binnenkomen, maar kunnen nooit meer naar buiten.

30. 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.

31. 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?

32. Je ontdekt een verlaten huis in het bos. Dit onderkomen bevalt 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.

33. Schrijf over een personage wiens taak het is om de verbeelding van mensen op te ruimen.

34. 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.



35. 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 magisch labyrint zal veranderen.

36. Een meisje vindt een magische paraplu die haar toestaat te zweven, maar alleen wanneer het regent.

37. 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.

38. “Hoi, heb je nog een mooie droom voor mij. Die ik gisteren van je had gekocht, had ik ik al eens gezien.” – “Hoe bedoel je, al eens gezien? Dat is onmogelijk. Elke droom die ik verkoop is uniek.”

39. 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.

40. Julia, een jonge heks in opleiding, brouwt per ongeluk een thee die de tijd versnelt. Elke slok laat een dag voorbijgaan in enkele seconden. Haar kat drinkt ervan en wordt in een mum van tijd een oude kater. Haar planten groeien als gekken en het hele dorp raakt in paniek als ze ontdekken dat hun haren grijs worden, hun brood in een oogwenk muf wordt en baby's opeens kunnen praten. Julia moet een tegendrankje brouwen voordat de hele wereld in een knipoog ouder wordt.

41. Je bent geboren met het vermogen om tijd stil te zetten. Als je dat op zekere dag doet, zie je toch nog iets bewegen.

42. Toveren dat kunnen de twee jonge broers wel. Helaas dat ze hun gave alleen maar inzetten om zichzelf te verrijken met snoep, speelgoed en ander mooi spul. Jij bent de maatschappelijk werker die ze op andere gedachten moet brengen. Dus je stuurt ze gedwongen op avontuur.

43. Hoe iets simpels grote gevolgen kan hebben. Een tovenaarsleerling verwisselt per ongeluk zijn toverstok met die van zijn meester. Zo'n machtig ding in zijn klunzige handen zal uiteraard voor grote ellende zorgen. Of toch niet...?

44. Een jongen vindt een oude lamp en bevrijdt per ongeluk een wensgeest. Deze geest is helaas niet de vriendelijke, behulpzame geest die hij had verwacht. In

plaats van zijn wensen te vervullen, interpreteert de geest ze op de meest bizarre, letterlijke en komische manieren mogelijk. De jongen moet leren om zijn wensen zo specifiek mogelijk te formuleren om de chaos te vermijden.

45. Een amateur-alchemist probeert een liefdesdrank te brouwen om indruk te maken op zijn geheime liefde. Maar in plaats van liefde op te wekken, creëert hij een reeks hilarische bijwerkingen die zijn leven overhoop gooien.

46. Wanneer een nieuwsgierige tiener een oude magische hoed vindt en hem opzet, krijgt hij elke keer een ander beroep wanneer hij de hoed draait. Hij verandert van brandweerman tot bakker, van astronaut tot zeemeermin. Terwijl hij van het ene hilarische avontuur naar het andere springt, moet hij de ware eigenaar van de hoed vinden om de betovering ongedaan te maken.

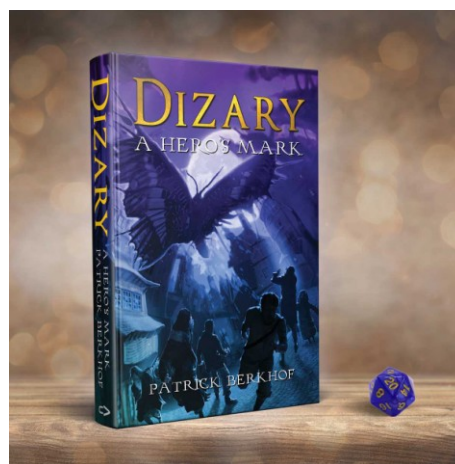


47. Twee beste vrienden horen over een legendarische wensput. Ze besluiten op reis te gaan en na maandenlange ontberingen bereiken ze eindelijk de put. De put blijkt een voorwaarde te hebben: slechts één van hen mag een wens doen. Hun vriendschap wordt op de proef gesteld.

48. In een dorp, dat aan de rand van een betoverd woud ligt, krijgt elke inwoner bij zijn geboorte een uniek lied dat zijn leven beschermt en geluk brengt. Een jonge violiste besluit het lied van haar geliefde te spelen om hun liefde te bezegelen, maar ze speelt per ongeluk een verkeerde noot.

49. Een jonge magiër ontdekt een spreuk waarmee hij schaduwen kan manipuleren. Aanvankelijk gebruikt hij deze kracht voor amusement, maar naarmate zijn macht groeit, worden de schaduwen agressiever en minder beheersbaar. Ze beginnen de wereld in duisternis te hullen en de magiër te consumeren. Ondanks zijn pogingen om de schaduwen terug te dringen, wordt hij uiteindelijk verslonden door zijn eigen duisternis.

50. Een groep jonge avonturiers ontdekt een magische dans die hen in staat stelt om op de wind te zweven en de lucht te doorkruisen. Ze reizen hoog boven de aarde en ontdekken een verborgen wereld in de wolken, vol met magische wezens en geheimen.



Al deze ideeën zijn vrij te gebruiken voor jouw eigen creatieve project. Ze zijn niet bestemd om in een andere vorm via eigen media weer aan anderen door te spelen of zelfs te verkopen.