

150 СЮЖЕТНЫХ ПОВОРОТОВ

1. Подарок от квестодателя группе за хорошую работу оказывается ловушкой.
2. Антагонист - это демон, который может вселяться в людей, и после того, как игровые персонажи думают, что они победили, демон убегает, вселившись в животное, и они узнают, что демон вселился в квестодателя, чтобы дать им квест.
3. Выясняется, что все в городе или месте приключений являются клонами, которых выращивают, чтобы использовать в качестве корма для темных экспериментов злодея.
4. Антагонист умер несколько лет назад в результате несчастного случая, а настоящий антагонист — его родственник, который винит в смерти квестодателя.
5. Призрак, терроризирующий город, на самом деле является человеком, пойманным в Царство теней, который видит всех остальных призраками.
6. Персонаж умирает во время кульминационной схватки или сбегает в квесте только для того, чтобы снова появиться через много квестов позже.
7. «Люди», которых группа исследовала и узнавала от других персонажей, оказались животными из зоопарка.
8. Король или другой дворянин на самом деле является жаждущим славы бывшим авантюристом, который, как предполагается, погиб во время одного из своих приключений.
9. Старый друг партии — это тот, кто нанимал людей, чтобы убить их.
10. Казалось бы, безразличный и дружелюбный дворянин оказался злодеем, нанявшим доверчивых героев, чтобы уничтожить соперника.
11. После зачистки логова гоблинов группа приходит к неудобному осознанию того, что они монстры в глазах существ, на которых они охотились и которые пытались мирно сосуществовать.
12. Квестодатель и антагонист — призраки, которые много лет назад погибли в результате трагедии.
13. «Дом с привидениями», который игроки исследуют и находят полным призраков, застрял между планами, и игроки преследуют живых обитателей настоящего дома просто на другом плане.
14. Антагонист обманом заставляет персонажей завершить последнюю часть их плана, представляя им то, чего они боятся больше всего.
15. Страшное событие, над предотвращением которого работали игроки, показывает обратное: оно защищало мир от совершенно другого поистине ужасного события.

16. Антагонист на самом деле является отцом одного из игроков.
17. Злодей, которого считают могущественным волшебником или военачальником, — всего лишь простой простолудин, который все это время вел себя так, и все каким-то образом получалось.
18. Партия вынуждена оставаться в болезненном или опасном положении, чтобы услышать то, что ей отчаянно нужно знать.
19. Контакт утверждает, что у него есть информация, но оказывается мертвым.
20. Сын злодея, которого ищет партия, является настоящим вдохновителем и все время маскировался под своего мертвого отца.
21. Группа узнает, что все эти события были просто волшебным сном. Только это было не так. Это ложь, сфабрикованная злодеем, чтобы сбить их с толку.
22. NPC, который дал квест, на самом деле является человеком, которого партия наняла, чтобы найти его, но этот NPC не осознавал этого.
23. Локация начинает самоуничтожаться, возможно, из-за исчезнувшего благословения.
24. После выполнения политической миссии интриг местного лорда (разоблачение злого лорда, спасение короля от переворота и т. д.) их заговор раскрывается, и благородный лорд, с которым работала партия, казнен королем за измену.
25. Ключевая сила партии используется, чтобы стать ключевой слабостью.
26. Подарок от квестодателя группе за хорошую работу оказывается ловушкой.
27. Во время своего приключения группа натывается на собственные трупы.
28. Злодей успешно подставляет NPC, которого персонажи встречали раньше.
29. Король, принцесса или верный союзник партии убиты злодеем в результате магического жертвоприношения только для того, чтобы воскреснуть при помощи той же магии после того, как злодей побежден.
30. Союзник, путешествующий с ними с самого начала, оказывается человеком, которого они искали, которого предал антагонист.
31. Надежный союзник или наставник партии все время оказывается настоящим злодеем.
32. На самом деле антагонисты — это два в тайне работающих человека, которых игровые персонажи встречали раньше.
33. «Счастливый конец», который, по мнению группы, они получили в предыдущем приключении, оказывается ложью, сказанной им тем самым NPC, который вместо этого вызвал плохой конец.
34. Злодей, всегда на два шага впереди группы и способный исчезать и снова появляться на больших расстояниях или в нужном месте в нужное время, оказывается братьями-

близнецами, работающими вместе.

35. Люди, которые, как считается, были похищены хобгоблинами, на самом деле были похищены знатью, что вызвало волну предвзятого насилия против предполагаемых монстров.
36. Ранее побежденный злодей все еще жив и все время был замаскирован под питомца/фамильяра/союзника партии.
37. Супруга антагониста — истинный вдохновитель, инсценировавшая их исчезновение и подставившая его на антагониста, узнав об измене.
38. Предмет или инструмент, на который группа полагалась, ломается и перестает работать именно тогда, когда он им нужен.
39. Антагонист — квестодатель, который не помнит, потому что у него диссоциативное расстройство.
40. Успешное завершение их квеста фактически вызывает апокалиптическое событие, которое опустошает страну и убивает миллионы.
41. Квестодателя убивает шериф, который хочет сохранить свою сделку с антагонистом в секрете.
42. Квестодатель и злодей не являются собой, потому что они поменялись телами.
43. Во время срочной миссии группа получает новую информацию, которая вдвое сокращает оставшееся время. Это может заставить их полагаться на сомнительного персонажа, чтобы не отставать.
44. У антагониста есть супруг или член семьи, тайно живущий в доме квестодателя, о котором он заботится.
45. Выяснилось, что двое игроков связаны друг с другом.
46. Пройдя через серию испытаний, чтобы избежать якобы отрицательного исхода за неудачу, игроки узнают правду: они все время были в плохом исходе, и то, чего они пытались избежать, - это хороший исход.
47. Персонаж умирает во время решающей схватки или сбегает в квесте только для того, чтобы снова появиться через много квестов позже.
48. Антагонист обманом заставляет персонажей завершить последнюю часть их плана, приведя их к тому, чего они боятся больше всего.
49. Начало — это конец, а конец — это начало, пойманные в одну большую петлю.
50. Группа находит доказательства того, что они каким-то образом путешествовали во времени, и это новое место на самом деле является их старым домом в будущем.
51. «Злодей», которому группа пытается помешать, является их лучшим союзником и помогает им выжить в некоторых сложных ситуациях на протяжении всего

приключения.

52. Отвлекающий маневр — все подозрения указывают на одного персонажа, но когда правда раскрывается, ужасный поступок совершил другой.
53. Рассказчик не тот, кем мы его себе представляли.
54. Слабость персонажа на самом деле является его самой большой силой.
55. Сила персонажа побеждает их.
56. Слабость персонажа спасает их.
57. Самый слабый персонаж - злодей.
58. Самый сильный персонаж умирает первым.
59. Самый умный персонаж перехитрит первым.
60. Самый опытный персонаж уступает наименее опытному персонажу.
61. Главный герой живет двумя жизнями.
62. Антагонист живет двумя жизнями.
63. Когда главный герой разгадывает тайну, открывается ящик Пандоры.
64. Неверное первое впечатление о персонаже.
65. То, что сначала казалось неверным первым впечатлением о персонаже, оказывается правильным.
66. Удивительный человек оказывается кукловодом, стоящим за всем.
67. Конфликт, через который проходил главный герой, был уловкой, придуманной их друзьями, чтобы помочь им с уверенностью или преодолеть страх.
68. Конфликт, через который проходил главный герой, был уловкой, придуманной бывшими жертвами их издевательств.
69. Конфликт, который переживал главный герой, был розыгрышем.
70. Главный герой, получающий помощь, на самом деле не хочет этого.
71. Главный герой, который, кажется, не хочет помощи, на самом деле хочет.
72. Подарок действительно опасен.
73. То, что сначала кажется опасным предметом, на самом деле является подарком, который помогает главному герою.
74. Мертвое тело не мертво.

75. Информатор на самом деле является вдохновителем.
76. Предполагаемый вдохновитель на самом деле отвлекающий маневр.
77. В остальном простая романтическая комедия ведет на территорию ужасов.
78. Гигантский метеор проносится по небу.
79. Надвигается страшная буря, угрожающая всем.
80. В историю вступает незнакомец, сообщающий персонажам, что за всеми ними наблюдают.
81. Достигнутая цель в конечном итоге усугубляет ситуацию.
82. Любовный интерес - антагонист.
83. Предмет имеет особое значение.
84. Пропавший ребенок спланировал свое похищение, чтобы отомстить жестоким родителям.
85. Родитель на самом деле дедушка и бабушка.
86. Рассказчик — злодей, рассказывающий историю героя.
87. Рассказчик — герой, рассказывающий историю злодея.
88. Ваш персонаж — супергерой, потерявший свои способности.
89. Начальный герой убит в первом акте.
90. Злодей — двойник героя.
91. Герой - один из тройного трио.
92. Два злодея — это два из трио трио — герой — третий.
93. Главный герой одновременно и герой, и злодей.
94. Поддерживающий друг — убийца.
95. Выясняется, что у героя негероическое прошлое.
96. Злодей влюблен в героя.
97. Второстепенный персонаж - злоумышленник, работающий на злодея.
98. Герой связан со злодеем.
99. Злодей — злой клон героя.

100. Выясняется, что злодей все это время был прямо под носом у героя.
101. Сила персонажа на самом деле является его самой большой слабостью.
102. Герой должен умереть, чтобы спасти всех остальных.
103. Злодей передумал, но завел героя слишком далеко и должен остановить его.
104. Злодей оказывается настоящим героем.
105. Герой оказывается настоящим злодеем.
106. Герой и злодей живут двойной жизнью — в одной они герои, а в другой — злодеи.
107. Выясняется, что главный герой из будущего.
108. То, что мы считаем происходящим в прошлом, на самом деле происходит в настоящем.
109. То, что мы считаем происходящим в настоящем, на самом деле происходит в будущем.
110. То, что, по нашему мнению, происходит в будущем, на самом деле происходит в альтернативной реальности.
111. Выясняется, что главный герой из прошлого.
112. Выясняется, что главный герой из другого измерения или временной шкалы.
113. Антагонист оказывается будущим «я» главного героя.
114. Антагонист на самом деле является прошлым «я» главного героя.
115. Антагонист оказывается альтернативной реальностью главного героя.
116. Конец оказывается началом.
117. Начало оказывается концом.
118. Это все сон.
119. Это все кошмар.
120. Это все память.
121. Любовный интерес - телохранитель, посланный из будущего, чтобы защитить их.
122. Ваша история, основанная на реальных событиях или связанных с ними, представляет собой альтернативную реальность с другим концом.

123. В историю входит незнакомец, сообщающий персонажам, что все они уже делали это раньше.
124. Рассказываемая история оказывается вымышленной книгой, написанной главным героем.
125. Персонажи на самом деле являются плодом чьего-то воображения.
126. Персонажи являются проявлениями чьего-то множественного расстройства личности.
127. Антагонист представляет собой раздвоение личности главного героя.
128. В историю входит незнакомец, сообщающий персонажам, что их реальность не такая, какой кажется.
129. Любовный интерес на самом деле является плодом воображения одинокого человека.
130. Детектив, отслеживающий преступника, на самом деле преступник — он страдает диссоциативным расстройством личности .
131. Персонаж с ограниченными физическими возможностями не имеет физических ограничений.
132. Умственно отсталый персонаж не умственно отсталый.
133. Психически устойчивый персонаж не является психически устойчивым.
134. Убийца представил себе всю их убийственную ярость.
135. Выясняется, что главный герой - это психика человека, запертая в чужом теле.
136. Рассказчик - ангел, исследующий жизнь людей.
137. Бог — рассказчик, любующийся своими творениями.
138. Смерть рассказывает историю, свидетельствуя о жизни, которую он / она должен забрать.
139. Обнаруженное мертвое тело является точной копией человека, который его нашел.
140. Персонаж, который считает, что он в раю, на самом деле в аду.
141. Персонаж, который считает, что он в аду, на самом деле находится в раю.
142. Призраки не призраки — они из параллельной вселенной, сливающейся со вселенной главного героя.
143. Объект имеет особую силу.

144. Те, кого мы считали мертвыми, таковыми не являются.
145. Люди, которых мы считали живыми, мертвы.
146. Все события этой истории были компьютерной симуляцией.
147. Город, в котором живут персонажи, на самом деле находится на космическом корабле.
148. Город, в котором живут персонажи, на самом деле расположен глубоко внутри горы после ядерной войны.
149. Космический корабль, на котором происходит действие истории, на самом деле является тюрьмой, о чем экипаж не знает.
150. В остальном простая драма ведет на территорию научной фантастики.