



# RPG Knihovna

Svazek 033

## Velký seznam zápletek v RPG

Pomůcka pro GM v podání Johna Rosse, druhá verze

RPG Knihovna se svolením Asterionských poutníků vám přináší výtečný seznam zápletek, který může posloužit každému GM. Vlastními slovy S.J.Rosse: „To, co následuje, je soubor maličností... má sbírka zápletek v RPG v abstraktní podobě. Vypracoval jsem ji na základě osobních zkušeností se stovkami publikovaných dobrodružství pro všechny možné systémy (včetně těch, které se již nevydávají), ve snaze zredukovat je na společné jmenovatele. Výsledek vidíte níže: subjektivní a občas nadbytečné poznámky. Nicméně, kdykoli potřebuji čerstvý námět do herního sezení na další týden, dívám se do něj. To mi pomáhá neupadnout do tématicky „vyježděných kolejí“. S trochou štěstí může podobně posloužit i vám.“

Poznámka: „Zápletky“ jsou seřazeny podle názvu v abecedním pořádku. Jelikož jsou však názvy výsledky mé svévole\*, neslouží to žádnému účelu.

\* a překladatelovy (pozn. Překladatele)

### 1) Přístav v bouři

VP hledají přístřeší před živly či nějakým jiným ohrožením, až přijdou na místo, které jim poskytne přístřeší/úkryt. Poté se tu postavy setkají s něčím nebezpečným, tajemným či nadpřirozeným, s čím si musí nějak poradit.

**Běžné zvraty a variace:** V úkrytu je zdroj ohrožení, před kterým se do něj postavy schovaly (hlavní základna nebo příšera). VP tu nejde jen o zajištění bezpečí, nýbrž o přežití. Místo již svým způsobem je útočištěm, avšak pro někoho jiného, a VP nejsou vítány, a musí situaci řešit mečem nebo chytrou myslí.

### 2) Lepší pozdě než nikdy

Přijeli zlí chlápci a provedli nějaké opravdu zlé věci. VP z toho nebudou moudré. Zlí chlápci se nyní pokoušejí utéct, a postavy mají možnost je honit, než se jim podaří návrat do rodného národa, za nepřátelské linie, do doupěte apod.

**Běžné zvraty a variace:** Zlí chlápci se snaží utéct ukradením dopravního prostředku, se kterým umějí VP zacházet lépe než oni... Zlí chlápci uhnou na pomyslnou (nebo skutečnou) vedlejší cestu, kde se pokusí zmizet v okolí (často nepřátelském k VP)... Jestliže zlí chlápci překročí určitou „konečnou linii“ (přísně střeženou hranici, provedou skok hyperprostorem atd.), již není způsob, jak je dosáhnout.

### 3) Vydírání

Obvykle díky nějakému podvodu (či hrabání se v minulosti postav) má nepřítel něco, čím drží postavám nůž na krku a nutí je dělat to, co chce. Hrozba může být jakákoli od fyzické po sociální, avšak závisí na tom, že protivník má něco - dokonce i informaci - co ostatní nemají. Nyní tahá za nitky a nutí postavy dělat věci, které nechťejí. VP musí cyklus vydírání přerušit a na samém konci se ho zbavit, přičemž je potřeba vyděrače udržovat v domnění, že je vše v pořádku.

**Běžné zvraty a variace:** Jedna z možností bývá dvojité vydírání (vyděrač počítá s protiakcí skupinky, které využije) (velmi cynické)... K úspěchu se postavy musí spojit s někým podobně vydíraným... Obětí vydírání není VP, nýbrž někdo, o koho se stará nebo koho chrání.

#### 4) Vpády a vniknutí

Cíl mise: vstoupit na nebezpečné území a získat důležitou informaci, předmět nebo cennou osobu. K tomu musí obejít či přemoci řadu ochran (obran).

**Běžné zvraty a variace:** Cílem není věc získat, nýbrž zničit (zabít místo zachránit, zničit plány na invazi, uzavřít portál) ... Cíl se změnil (nebo je na jiném místě) ... Cílem je informace, kterou je třeba okamžitě po získání poslat dál ... Vše je třeba udělat bez vyrušení kohokoli (tj. bez boje) ... VP nevědí, jak moc je dané místo nebezpečné ... VP musí zaměnit jeden předmět za jiný.

#### 5) Dobyť vlajky

VP musí zajistit vojenský cíl pro své dobrotivé zaměstnavatele. Jsou tu ale zlí chlapíci, kteří si myslí, že by neměl být zajištěn. Jeden ze základních taktických scénářů.

**Běžné zvraty a variace:** VP musí pro daný úkol sestavit a/nebo vytrénovat jednotku ... VP pracují se špatnou rozvědkou a cílová zóna není popsána ... VP musí spolupracovat s jinou skupinkou (a možná utiřit vzájemnou rivalitu) ... V cílové zóně žijí nevinní lidé, křehké předměty nebo jiné věci, které nesmí být v boji poškozeny.

#### 6) Vyčištění hexu

Je tu místo, kde žijí zlé „věci“. VP jej musí udělat bezpečným kvůli milým lidem, kteří tu žijí, nejlépe systematickým „vyčištěním“.

**Běžné zvraty a variace:** Zlé „věci“ nelze porazit v přímém konfliktu ... VP se o nich musejí před vyřešením problému něco důležitého dovědět ... Strašidelný dům, zamoření mimozemšťany, divoký hvozď.

#### 7) Volání zlata

VP jsou hledači pokladů, kteří právě dostali echo o zřícenině. Jdou ji prozkoumat, a musejí se vypořádat s nadpřirozenými obyvateli, aby získali poklad a dostali se ven živí.

**Běžné zvraty a variace:** Sám poklad o sobě je něco nebezpečného ... Poklad není ve zřícenině, nýbrž v divočině nebo dokonce ukrytý někde v „civilizaci“ ... Poklad je něčím právoplatným majetkem ... Poklad má svou vlastní vůli.

#### 8) Nejezte ty fialové

VP zůstanou trčet na podivném místě, a k přežití musí najít jídlo a přístřeší, teprve poté se mohou starat o cestu domů.

**Běžné zvraty a variace:** VP musí přežít pouze krátké období, než dorazí pomoc, nebude opravena loď/rádio či něco podobného (v „opravovacích“ scénářích se postavy občas musí podívat po okolí kvůli vhodným náhradám za porouchané součástky).

#### 9) Jednoduché, milý Watsone

Byl spáchán zločin nebo jiné zverstvo; VP jej musí vyřešit. Musí vyslechnout svědky (a uchránit je před „náhlou smrtí“), poskládat vodítka (a uchránit je od ukradení nebo zničení). Musí získat důkaz a doručit ho autoritám, nebo samy posloužit jako zosobnění vykonavači spravedlnosti.

**Běžné zvraty a variace:** Postavy pracují pro očištění falešného obvinění (možná namířeného proti nim)... VP musí na „případu“ pracovat současně s profesionálním vyšetřovatelem nebo s jiným nežádoucím pomocníkem ... Uprostřed dobrodružství je VP „odebrán případ“ jejich hostitelem/autoritou (často jako výsledek politických machinací pachatele) ... Pozadí tvoří soudní síň nebo bojová aréna ... Rozsah zločinu může dosahovat rozmezí podle dobrodružství od vraždy na maloměstě až po celosvětový skandál kvůli znečištění.

#### 11) Eskorta

VP mají cenný předmět (cestují s důležitou osobou), který je třeba vzít (doprovodit) k právoplatnému majiteli (na bezpečné místo). Musí podstoupit nebezpečnou cestu, během které se jim snaží jedna či více frakcí (včetně náhody a smůly) cestu překazit.

**Běžné zvraty a variace:** S věcí či osobou jsou potíže, snaží se od postav utéct nebo je podvést ... cíl cesty byl zničen nebo zabrán nepřítelem, a VP na sebe musí vzít odpovědnost za další vývoj cesty ... Osoba je politický odpadlík ... Bezpečným příjezdem do cílového místa zápletka nekončí, postavy musí smlouvat o odměně (možná s osobou jako rukojmím, např.) ... VP musí osobu chránit, aniž by o tom věděla.

## 12) Dobrá domácnost

VP se dostanou do vedení velké organizace (obchodní společnosti, feudálního baronství, CIA) a musí ji navzdory nedostatku zkušeností vést k prosperitě.

**Běžné zvraty a variace:** Postavy získaly tu práci, protože se chystá něco velkého a stará „garnitura“ chce mít zadní vrátka ... Rolníci, spolupracovníci, zaměstnavatelé atd VP nesnáší kvůli jejich (novátorským, přihlouplým a jiným) metodám a všichni milují starého šéfa.

## 13) Pomoc je na cestě

Osoba (církve, národ, galaxie) je v nebezpečné situaci, kdy nemohou přežít bez záchran. To je práce pro VP. V některých scénářích je volání o pomoc silné jako řev v dálce, jinde jde jen o slabý chrčivý signál.

**Běžné zvraty a variace:** Oběti jsou zároveň rukojmí nebo je obléhají nepřátelské síly, a VP se musí vypořádat s vězňem nebo prolomit obléhání ... Je tu nebezpečí, že jakékoli pokusy o záchranu povedou k tomu, že se ze zachránců stanou také zachraňovaní ... Zachraňovaní nejsou lidé, nýbrž zvířata, roboti či něco úplně jiného ... „Oběti“ netuší, že potřebují zachránit, myslí si, že dělají něco rozumného a/nebo bezpečného ... Hrozbu netvoří žádná bytost; jedná se o přírodní pohromu, jaderný výbuch nebo infekci ... Zachraňovaní nemohou odejít; musí se starat o něco nepohyblivého a životně důležitého na místě dobrodružství ... VP začínají jako jedni ze zachraňovaných, musí utéci a sehnat pomoc, se kterou se vrátí.

## 14) Skrytá základna

VP při cestě nebo průzkumu narazí sršší hnízdo zlých chlapíků, připravujících se na Velkou špatnost. Musí buď najít nějakou cestu k dobrým chlapcům, nebo se tajně pokusit o zneškodnění místa na vlastní pěst, nebo kombinaci obojího.

**Běžné zvraty a variace:** VP musí přijít na to, jak využít místní zdroje k obraně jich samých nebo šanci napadnout zlé chlápky.

## 15) Kdo bude první?

Na nějakém určitém místě se nachází něco důležitého a cenného. VP (nebo jejich zaměstnavatelé) to chtějí, avšak o totéž jde jedné či více dalším skupinám. Ti, kteří přechytračí, překonají, předeženou či zničí ostatní, nejlépe vyjdou s místními domorodci nebo se doví nejvíce o svém cíli. Každá skupina má svůj vlastní plán a zdroje.

**Běžné zvraty a variace:** Domorodci požadují před odhalením cennosti sjednocení skupin ... Cennost byla odvezena někam, kde se její převoz porouchal (kurýr zmizel).

## 16) Promiňte?!

VP si hledí vlastních záležitostí, když jim začne někdo vyhrožovat nebo je napadne. Neví proč. Musí vyřešit záhadu útočnickových motivů, a mezitím čelit dalším útokům. Musí si dát dvě a dvě dohromady a vypořádat se s novým problémem.

**Běžné zvraty a variace:** VP mají něco, co zlí chlapíci chtějí - nemusí o tom však nutně vědět ... Zlí chlápkové se přišli pomstít za smrt kumpána z minulého dobrodružství ... Zlí chlápci si spletli VP s někým jiným.

## 17) Na elfy jsou krátké nebo dlouhé vidle?

VP tvoří diplomatický předvoj a snaží se navázat (či podpořit) at' už politické, kulturní nebo obchodní vztahy s cizí kulturou. Vše, co musí udělat, je zvládnout žít po krátkou dobu v cizí kultuře, aniž by někoho těžce urazili/napadli .. a informace, které mají, jsou jednak kusé, jednak nebezpečně zavádějící.

**Běžné zvraty a variace:** VP si vybral někdo, kdo ví o jejich nepřipravenosti a snaží se jejich práci sabotovat (k zabránění katastrofě je nutné viníka odhalit).

## 18) Dívat se, nesahat

VP jsou na výzvědáčích - sledují osobu, shánějí informace o zvířatech v divočině, prozkoumávají novou oblast. Nezávisle na rozsahu dobrodružství spočívá primární konflikt (alespoň zpočátku) v pravidle, že postavy smějí pouze pozorovat, naslouchat a poučit se. Nesmí zasahovat nebo se odhalit.

**Běžné zvraty a variace:** Cíl rozvědky se dostane do potíží a VP se musí rozhodnout, zda poruší pravidlo nezasahování kvůli záchraně.

## 19) Stíhání

Někdo zmizel utekl, ztratil se nebo prostě jen nezavolal včas domů. Někomu schází nebo ho někdo chce zpátky. VP jsou povolány, aby jej dostihly a přivedly zpět.

**Běžné zvraty a variace:** Cíl byl unesen (možná jako návnada pro VP) ... Cíl je nebezpečný a utekl z nějakého druhu nápravného zařízení/laboratoře ... Cíl je cenný a utekl z místa určeného pro jeho ochranu ... Cíl měl k útěku důvod, který bude VP sympatický ... Cíl se zapletl do jiného dobrodružství (ať už jako hrdina či oběť), které musí VP vyřešit ... Ztracenou „osobou“ je celá expedice nebo nějaká jiná skupina ... Cíl neutíká nebo se neztratil - je to prostě někdo, koho mají VP zabít (možná na základě falešných důkazů).

## 20) Ztracené vzpomínky

Jedna či více postav se probudí bez vzpomínek na nedávnou minulost a zjistí, že se ocitli v potížích, kterým nerozumí. VP musí najít příčinu ztráty paměti a mezitím vyřešit jakýkoli problém, se kterým se setkají.

**Běžné zvraty a variace:** VP během navracení vzpomínek zjistí, že se snaží vypořádat s následky vlastních činů.

## 21) Velmi podivné, mamí

Děje se něco zlého a zároveň nevysvětlitelného (ve městě se zvedají rasistické nálady, zmizela energie, vyschly zásoby piva, sněží v červenci, všechen sýr snědli hordy mimozemšťanů), a spousta lidí je velmi postižena. VP musí vysledovat zdroj všech podivností a zastavit ho.

**Běžné zvraty a variace:** VP jsou nevědomky za celou situaci zodpovědné ... Co vypadá jako problém jedné povahy (technologický, osobní, biologický, chemický, magický, politický, atd), má ve skutečnosti povahu jinou.

## 22) Přes most nikdo neprojde

VP mají za úkol chránit jedno důležité místo (cokoli od horského průsmyku po sluneční soustavu) před blížícím se nebo možným útokem. Musí naplánovat obrannou strategii, rozestavit hlídky, nalíčit pasti, atd. a pak se vypořádat s nepřítelem.

**Běžné zvraty a variace:** Zprávy, které VP mají, jsou chybné, avšak jednání podle nových informací může vést k ještě většímu ohrožení (stejně tak nicnedělání) a VP si musí vybrat nebo vytvořit kompromis ... VP zjistí, že nepřítel má pro dobytí/zničení daného místa dobrý a sympatický důvod.

## 23) Země čaroděje OZ

VP si hledí svých vlastních záležitostí, když jsou přeneseny na podivné místo. Musí přijít na to, kde se ocitly a jak se vrátit zpátky.

**Běžné zvraty a variace:** VP byly na místo odeslány záměrně, aby pomohly někomu v nesnázích ... VP se tam dostaly kvůli nehodě, výsledkem něčeho podivného a tajného ... Spolu s VP byli na ono místo přeneseni i jejich nepřátelé (spolu s nimi či odděleně) a nyní tu je nové bojiště pro vyřešení starých sporů.

## 24) Trocha prevence

Zloduch či nějaká organizace připravuje něco zlého, a VP o tom dostaly nějakým způsobem tip. Musí o chystaném podniku zjistit ještě něco navíc a poté se mu snažit zabránit.

**Běžné zvraty a variace:** Počáteční tip slouží jako návnada na odpoutání pozornosti VP od skutečného chystaného zločinu ... Chystají se dvě věci zároveň, ale družina může vyřešit pouze jednu - kterou vybrat?

## 25) Pandořina skříňka

Někdo si hrál s věcmi, se kterými neměl, otevřel portál do jiné dimenze, rozbořil zed' státní věznice nebo vyvolal dávného babylónského boha smrti. Než se VP podaří eliminovat zdroj potíží, musí se vypořádat s „vlnami“ problémů, které zdroj vyvolal: příšerami, dávnými nepřáteli, zvědavými mimozemšťany, kteří si myslí, že auta/lidi/hamburgery od McDonald's připomínají jídlo, atd.

**Běžné zvraty a variace:** VP zlo prostě nemohou porazit; musí jej najít a vrátit zpět ke zdroji ... VP jsou zdrojem pohlceny a musí vyřešit nějaký problém na „druhé straně“ ... K uzavření zdroje (či jeho části) je potřeba tajná kniha, kód nebo vzácný prvek ... Blízkým bratrancem tohoto typu zápletky jsou „cesty časem“.

## 26) Cesta za cenností

Někdo potřebuje nějakou vzácnost (aby naplnil proroctví, uzdravil panovníka, zabránil válce, vyléčil nákazu, či cokoli dalšího). VP ji musí nalézt. Je to často něco (nebo někdo) velmi starého, tajemného a mocného. VP se musí dovědět, jak to (ho) získat (na svou stranu), a vypořádat se s vedlejšími problémy.

**Běžné zvraty a variace:** Cennost je při nalezení nekompletní (jeden z nejvíc provokujících zvratů na světě) ... Někdo ji už získal (či ukradl) ... Cennost je informace, nápad nebo substance ... Na cennosti je někdo životně závislý (a použitím by se zničila)

## 27) Čerstvá zřícenina

Městečko, zámek, hvězdná loď, základna, či jakýkoli jiný výdobytek civilizace leží v troskách. Stalo se to velmi nedávno, před chvílí. VP musí do zříceniny vstoupit, prozkoumat ji, a zjistit, co se stalo.

**Běžné zvraty a variace:** Cokoli stavbu zničilo (lidé, cizí záření, příšery, nová rasa, duchové), je stále hrozbou; VP musí přežít ... Obyvatelé zničili sami sebe ... „zřícenina“ je ztroskotaná (vesmírná) loď nedávno objevená ... „Zřícenina“ je město duchů, avšak mapa říká, že je živé a v pořádku.

## 28) Zkouška ohněm

VP musí projít pře nebezpečné území, aniž by přišly o život, majetek, identitu, zdraví, či vzdělání. Potíže jen málokdy mívají podobu „nepřítele“ - nepřátelské je místo samo.

**Běžné zvraty a variace:** Místo není vůbec nebezpečné, a různá „nebezpečí“ jsou ve skutečnosti snahou o komunikaci někoho jiného (agenta, cizí rasy atd.)

## 29) Safari

VP jsou lovci na výpravě s cílem chytit nebo zabít těžko chytitelné a ceněné zvíře. Musí se vypořádat s prostředím, prověřit své lovecké a možná i bojové schopnosti.

**Běžné zvraty a variace:** Tvor je imunní vůči jejich přístrojům či zbraním ... Jsou tu další lidé aktivně chránící tvora ... Doupě tvora postavám umožňuje nakročit do dalšího dobrodružství.

## 30) Alespoň jeden bod

VP se účastní závodů, zkoušky, turnaje, sběru odpadků či jiné dobrovolné soutěživé zábavy. Musí vyhrát.

**Běžné zvraty a variace:** Jiní soutěžící nejsou příliš čestní a VP musí čelit jejich podvrtné hře ... VP mají pro výhru nějaký hlubší důvod, jako třeba ochranu jiného soutěžícího, sledování, či jen průnik do oblasti, kde se soutěží ... VP nechtějí vyhrát; chtějí jen zabránit ve vítězství nepříteli ... Jedná se o nedobrovolný test jejich schopností (např. vstupní prověrku) ... Soutěž se stane mnohem nebezpečnější, než VP očekávaly.

## 31) Útěk z vězení

VP jsou uvězněny a musí zorganizovat útěk, překonat hlídky, automatické přístroje a geografickou izolaci.

**Běžné zvraty a variace:** Ve venkovním světě se něco stalo a ostraha se kvůli tomu stala nedbalou ... VP byly najaty, aby vězení „otestovaly“ - nejsou skutečnými vězni ... Ostatní vězni se z důvodu pomsty nebo zášti rozhodnou útěk překazit ... VP jsou do věznice nasazeny jako špehové na jednoho vězně, ale nikdo to neví - včetně dozorců ... VP tlačí časový plán, protože potřebují ve venkovním světě vyřešit jiné dobrodružství.

### 32) Otočte to do Memfisu a nezpomalujte

VP jsou na palubě zalidněného dopravního prostředku (plachetnice, letadlo, trajekt, vesmírná loď), když jej unesou „zlí chlápci“. VP musí zasáhnout, zatímco se ostatní cestující nic netuše dobře baví.

**Běžné zvraty a variace:** „Únosci“ jsou vládní agenti řešící komplikovaný případ a nutí postavy vybrat si stranu ... Únosci si neuvědomují další nebezpečí které hrozí, a jakýkoli pokus je upozornit považují za trik ... Pasažéři nechtějí postavám pomáhat nebo jsou k nim dokonce nepřátelští, protože se bojí, že postavy všechno jen zhorší.

### 33) Výtržníci

Zlý chlapík (nebo skupina, či různé skupiny) tropí výtržnosti, ruší sousedy, znečišťují studně, či způsobují jiné potíže. VP musí jít na místo činu, vystopovat výtržníky a zastavit jejich činnost.

**Běžné zvraty a variace:** VP nesmí výtržníkům ublížit; je potřeba je zneškodnit živé a zdravé ... Zlí chlápci mají pro případ neúspěchu připravený nebezpečný tajný plán ... „Zlý chlápek“ je příšera nebo nebezpečné zvíře (či inteligentní stvoření, které všichni považují za příšeru nebo zvíře ... „Zlý chlápek“ je vážená postava, vynikající důstojník nebo někdo jiný kdo zneužije svou autoritu, a VP se setkají s nečekaným odporem běžných lidí, kteří si prostě nechtějí připustit, že zlý chlapík je skutečně zlý ... Výtržnosti způsobuje nerovnováha sil a postavy si musí vybrat správnou stranu, aby vše urovnaly ... „Problém“ je diplomatické nebo politické povahy a VP jej musí vyřešit mírumilovně, nikoli bojem.

### 34) Neznámé vody

VP jsou průzkumníci a jejich cíl je vstoupit na neznámé území a prozkoumat ho. Přirozeně tu nepůjde jen o obyčejný průzkum a kreslení skic místní fauny; něco tu je, něco fascinujícího a hrozivého.

**Běžné zvraty a variace:** Místo samo o sobě je ohrožující nebo naopak velmi nádherné a cenné a někdo jiný nechce, aby se o tom civilizace dověděla ... Další potenciální konflikt spočívá v poruše vozidla či vybavení, kdy nastává varianta Nejezte ty fialové.

### 35) Díváme se na sebe zvenčí

Jakákoli z výše uvedených zápletek může být přepracována tak, aby se VP ocitly v roli diváků. Bud' se postavy setkají s někým, kdo je uprostřed podobného příběhu (často si je přizve na pomoc), nebo si prostě hledí svých věcí a připlou se do nějaké zápletky zcela nevinně, obvykle si musí vybrat stranu nebo alespoň přežít. U Přístavu v bouři mohou postavy např. již být (nebo bydlet) v útočišti, když se objeví podivná skupinka. VP se pak budou muset vypořádat s možnými náboženskými rozdíly, rasovou předpojatostí, fobiemi z příšer či čímkoli jiným z pohledu „druhé strany“.

**Běžné zvraty a variace:** VP se ocitnou ve vyvrcholení „cizí“ zápletky ... Vezměte jakoukoli zápletku a otočte ji, přičemž VP získají role „druhé strany“ - místo stíhání budou samy stíhané.

## Tipy a triky

**Uchylujte se k metaforám.** Napsal jsem zápletky jazykem (typicky velmi přízemním) akčního žánru, protože se jedná o základ herních dobrodružství - i když má však vaše hra více rozměrů než jen akci, seznam má stále svou cenu. V takovém případě jen pamatujte, že každá věc, místo a nepřítel mohou ve skutečnosti být informací, osobou nebo jen nezdravým postojem stejně jistě, jako se může vesmírná stanice zaměnit za jeskyni či magická ozvěna za otisky prstů.

**Propojte.** Hezkou základní metodou je hra ve stylu „chameleóna“, kdy se dobrodružství jeví být jasně „nasměrované“ podle jednoho scénáře, avšak během hry se promění na nějaký jiný. Někdy je tato proměna nevinná a přirozená - např. Nejezte ty fialové tvoří dobrý náběh pro Zkoušku ohněm, a Velmi podivné, mámi logicky může vést k Pandořině skříňce. Někdy je přechod méně příjemný nebo svobodný, kdy se příběh odhalí nakonec zcela jinak. Stále to může být nevinné, zvláště v případě, kdy budou oklamáni sami „zlí chlápci“ někým se zcela jinými úmysly.

**Zkuste se opakovat.** Vaši hráči to budou stejně dělat mnohem dříve než vy. Vyberte si náhodně dvě zápletky ze seznamu a vybudujte na nich vaše dobrodružství, nezávisle na tom, co se přihodí ve hře - první zápletky je návnada; druhá se skrývá za ní a tvoří hlavní část. Když si vyberete tu samou zápletku dvakrát za sebou, jděte do toho! Dvě vrstvy mohou mít podobnou strukturu, ale velmi odlišné kořeny nebo detaily.

**Propojte, druhá část:** Některá velmi povedená dobrodružství obsahují dvě oddělené (či tématicky spojené) zápletky najednou. Jednoduchý způsob, kterým lze tohoto docílit, spočívá ve fyzickém pojetí jedné zápletky a osobním druhé. Tímto způsobem vyžaduje pouze jedna zápletky jako působiště konkrétní místo, druhou si postavy mohou vozit „sebou“. Příklad: VP jsou najaty jako doprovod prince na sjezd, kde by se mohl před všemi objevit a ukončit válku (jednoduchý příklad fyzické Eskorty), avšak během cesty zjistí, že se jedná o slabocha se sebevražednými sklony, protože mu státní záležitosti zničily životní lásku, a postavy musí nějakým způsobem sebevraždu zabránit (osobní a metaforický příklad Trochy prevence).

**Nepanikařte.** Hodně GM se k tomuto seznamu uchyluje, pouze když začínají panikařit. Příliš mnoho GM se zbytečně trápí na zápletkami. Avšak vše, co mohou zápletky nabídnout, je jen kostra, hrubá struktura, nic víc. Pamatujte, že hlavní síla zápletky spočívá v jejich protagonistech - cizích postavách. Pouze ve hrách na hrdiny můžete zažít setkání s fiktivní postavou tváří v tvář. Vytvářejte své příběhy s co nejvíce setkáními. Jakákoli zápletky obsahující více než základní strukturu hrozí tím, že odpoutá pozornost od postav k příběhu, což jí učiní otažitou. Raději upravujte základní syžety zvraty a bavte se při tom. Relaxujte. Hrajte.

A nakonec tu je **Malý seznam univerzálních zvratů**, které fungují téměř u každé zápletky: VP musí spolupracovat s CP nebo organizací, se kterou by normálně nechtěly nic mít (jedná se rivaly, nepřátele, či jen „nabubřelé“ experty, kteří vědí všechno nejlíp) ... Oběti jsou ve skutečnosti padouši a padouši jsou obětmi ... VP potkají někoho, kdo jim pomůže, když ony pomohou jemu ... Padouch je někdo, koho postavy osobně znají, či dokonce obdivují nebo milují ... VP musí uspět bez použití násilí, tajně ... VP musí uspět bez možnosti použít sílu, vybavení či jiné zdroje, které obvykle mají ... Padouch se stále vrací ... Jiná skupina srovnatelná s VP zde již uspěla/padla, a jejich těla/vybavení/atd. poskytnou postavám vodítka k přežití ... Poblíž jsou nevinní civilisté, na které postavy musí během dobrodružství dávat pozor ... Dobrodružství začne zcela náhle a bez varování, a postavy se ocitnou uprostřed akční scény ... VP musí předstírat, že jsou někdo jiný, nebo se chovat zcela jinak, než obvykle ... VP nestíhají všechno a musí se rozhodnout: které zlo je horší? Koho zachránit nejdříve? Kterým hodnotám či ideálům zůstat věrní ... VP se musí osobně obětovat, jinak budou jiní trpět ... VP nejsou požádány o vyřešení problému, nýbrž pouze pomoci při odstraňování následků větší pohromy: dostat se do lodi pro zásoby, přepravit pacienta potřebujícího lékařskou pomoc, atd. ... Jedna z VP je (nebo si to o ní ostatní myslí) ztracený dědic, naplnění proroctví, vtělení boha, či nějaký jiný zachránce a/nebo bačkora, kvůli které se točí všechny zápletky družinky ... Je tu jiná skupina podobných postav, která s družinou „soutěží“ při stejném dobrodružství, pravděpodobně se zcela jinými cíli a metodami.