

Giros inesperados para tus tramas

¿No sabes como sorprender a tu público?

Aquí tienes 90 giros inesperados para tus tramas. Úsalos o igual te sirven para inspirarte y crear de nuevos.

1. Eso era lo último que esperaban encontrar en la cocina.
2. En alguna parte de la vida de tu personaje, algo que ha dado por sentado todo este tiempo, resulta ser un mensaje en código para otro personaje.
3. Alguien del pasado del personaje aparece de la nada, con la intención de vengarse.
4. Nadie ha escuchado a escondidas así antes. Tu personaje se ve obligado a permanecer en una posición dolorosa o precaria para escuchar lo que necesita saber desesperadamente.
5. Parte de tu reparto ahora tiene que confiar en un método de viaje inusual (para ellos, al menos). Un reno, o un globo de aire caliente, o patines.
6. Tus personajes se ven obligados a interrumpir un funeral. Uno de los dolientes les proporciona sabiduría inesperada.
7. Tu villano se obsesiona con las bromas. Su segundo al mando alarmado planea un golpe de estado.
8. Inesperadamente encuentran la casa de sus sueños. Y eso lo cambia todo.
9. Justo cuando no podían perder tiempo, tus personajes se ven atrapados en una celebración, festival o fiesta local.
10. Ese terrible temor de que tu personaje principal haya estado cuidando y teniendo pesadillas sobre algo. Si no lo enfrenta ahora, lo perderá todo.
11. Un personaje esencial se niega constantemente a hablar con tu personaje principal. Por razones que nadie puede entender. (Todavía.)
12. Vienen a través de una silla con propiedades mágicas o míticas. ¿Tu personaje se sienta en ella o no?
13. Sea cual sea el problema al que se enfrentan tus personajes, lo curan con agua salada: sudor, lágrimas o agua del mar.
14. Justo cuando tus personajes pensaron que podían relajarse, el techo se derrumba. (O cae una rama de un árbol. O la tienda se derrumba. O la mina se derrumba).
15. Alguien importante ha sido envenenado.
16. Dale a un personaje secundario una fe inquebrantable en algo en lo que el personaje principal no cree. ¿Cómo es que esto los pone en desacuerdo?
17. Un caso de identidad equivocada: alguien confunde a tu personaje principal con un ícono cultural importante, un villano conocido, un espía o alguien de su pasado.
18. El lugar al que viajaba tu personaje, ya sea la cocina, la escuela u otra ciudad, de repente ya no existe.

19. Un animal llama la atención de los personajes para que sorprendan y alteren la dirección.
20. El siguiente paso para tus personajes principales se revela en un sueño. Solo que resulta que el sueño estaba equivocado y lo ha interpretado mal.
21. Tu personaje está encerrado en una prisión de algún tipo. La única manera de obtener la clave es cantando.
22. Establecer una escena importante en un museo de arte. Una de las pinturas o esculturas recuerda a tu personaje algo importante, olvidado hace mucho tiempo.
23. Un rumor cobra impulso y fealdad. Pronto separa a tu personaje principal de sus aliados.
24. El único en el que pueden confiar ahora es un estafador o maleante.
25. El lanzamiento de una moneda adquiere una importancia tremenda.
26. Un personaje se introduce repentinamente en una sociedad secreta. ¿Serán los otros miembros de la sociedad el peor tipo de antagonistas o unos aliados inesperados?
27. Para evitar cierta condena, tu personaje tiene que inventar una historia muy elaborada.
28. Un personaje secundario se enamora del peor tipo de persona para él, en el peor momento posible.
29. La siguiente etapa de los planes de tus personajes se ve frustrada por un ataque masivo de insectos.
30. Sea cual sea la herramienta, habilidad o tecnología en la que sus personajes confiaban más, se rompe. Deja de funcionar. Es defectuoso ¿Ahora que?
31. Algo desagradable sale a la superficie del plato de sopa de tu protagonista.
32. Resulta que todos los relatos antiguos sobre esta hora del día, este personaje, este lugar o esta tradición eran ciertos. Y eso es una muy mala noticia.
33. Tus personajes sabían que se estaban quedando sin tiempo. La nueva información reduce su tiempo restante a la mitad. Esto obliga a tus personajes a confiar en alguien que saben que no es confiable.
34. Si aún no has matado a un personaje menor, hazlo. Si has matado a uno, intenta resucitarlo, de una forma u otra.
35. Y luego encuentran una vieja carta, con terribles implicaciones para ellos, para lo que están a punto de hacer y contra quién se enfrentan.
36. Sus personajes (ya sean los buenos o los malos) interrumpen una obra de teatro, concierto, recital, película o evento deportivo, y exigen la ayuda de toda la audiencia.
37. Alguien se cae: a través del piso, a través del hielo, en arenas movedizas, a través de las escaleras. Dondequiera que estén, el suelo cede.
38. Algo irresistible tienta a tu personaje principal, pero si se rinde ahora, lo pierde todo. ¿Cómo la combate?
39. Una barrera en la que todos contaban, ya sea física, mental, social, financiera o emocional, cede. En el caos, ¿qué hace tu personaje?
40. Es hora de un desastre natural. Tormenta, inundación, fuego, terremoto, avalancha ... Envía a tus personajes revueltos.
41. Para avanzar, tu personaje principal debe viajar a un lugar al que juró que nunca regresaría.
42. Tu personaje principal arriesga todo para salvar a alguien más débil que él.
43. Uno de los personajes secundarios es un asesino profesional.
44. El villano en realidad está protegiendo al protagonista de un villano peor.
45. El amigo online de tu protagonista fue reemplazado hace un tiempo por un impostor.
46. El monstruo puede viajar entre espejos. Los charcos cuentan como espejos. El protagonista no está seguro ni fuera de casa.

47. El protagonista mató accidentalmente al villano al principio de la historia y ha estado alucinando de remordimientos desde entonces.
48. El protagonista sabía que era el hijo del personaje 2 todo el tiempo.
49. Cuando el villano presenta su plan malvado al protagonista parece que tiene razón. De repente, el Malo no es tan malo.
50. El personaje secundario resulta ser el héroe y el protagonista su ayudante.
51. El villano había puesto micrófonos al protagonista.
52. Una fuente de información fiable del protagonista resulta ser una planta.
53. El protagonista (o su mejor amigo) en realidad es el villano; a propósito o sin querer.
54. ¿Qué personaje es el que más respeta tu protagonista? ¿Y qué sucede cuando descubre que ese personaje no es todo lo que pensó?
55. Un regalo inesperado parece ser un maravilloso regalo al principio. Pero rápidamente se convierte en una fuente de daño, caos y dolor.
56. El único que (a regañadientes) está de acuerdo con tu personaje principal es su persona menos favorita. Ahora tendrán que trabajar juntos.
57. Su siguiente visión, o su próxima pista, proviene de una importante figura histórica.
58. Tus personajes tienen que escapar a un jardín ... Lo cual, resulta que está lleno de algo más que flores y plantas.
59. Hay una palabra que nadie debería decir. O un nombre que nadie mencionará. Un lugar del que nadie habla. O un proverbio que nadie repite. ... Excepto por tu personaje principal, que va totalmente por ello.
60. Dos personajes se pelean por donde cada uno va a sentarse. Se les sale de las manos.
61. La siguiente escena tranquila es interrumpida por el agua: una inundación, una fuga, la lluvia que entra por las ventanas, una bañera desbordante, una taza de té derramada...
62. Todas las personas cercanas al protagonista van muriendo de manera cruel. Al final se descubre que el protagonista era el que los mató.
63. El personaje paranoico había tenido razón todo el rato.
64. El villano está bajo el control de un villano aún peor.
65. Algo que el protagonista lleva buscando todo el tiempo en realidad no existe.
66. El personaje que se había descartado como traidor porque era "demasiado obvio" es el traidor.
67. El Elegido del que habla la Profecía no es un ser humano.
68. El personaje misterioso de la máscara y la capa en realidad solo es otro personaje que pensó que la aventura del protagonista era muy interesante y había decidido seguirlo para cotillear.
69. La Profecía es una mentira inventada por el villano para que el protagonista hiciese algo, que va a ayudar al villano a cumplir sus deseos.
70. La historia estaba contada desde el final.
71. Aquel niño no era tan inocente como parecía.
72. Los perros eran enviados alienígenas.
73. Esa arma de Rusia tan obvia en realidad no sirve para nada.
74. El cura al que el protagonista se estuvo confesando toda la historia es un informador disfrazado.
75. Un personaje secundario tiene un hermano gemelo y llevan alternándose toda la historia.
76. El protagonista no es valiente, solo lleva toda la historia intentando suicidarse.
77. La canción favorita del protagonista reproducida al revés desvela el plan del villano.
78. La capa de invisibilidad no funciona y todo el mundo sabía qué había hecho.
79. Alguien del jurado es el verdadero asesino.

80. El dueño de la panadería en realidad es un agente secreto que tiene un alijo de armas del que nadie sabe nada. La contraseña es “tarta de zanahoria y canela”. Pero algo pasa cuando lo dice sin querer un cliente sin relación con la trama.
81. Las armas estaban escondidas en peluches, que llevan a la vista toda la historia.
82. La última víctima era el asesino. Intentó hacerse daño para evitar sospechas, algo salió mal y se mató.
83. La mano derecha del villano había estado actuando por su cuenta en favor del protagonista.
84. El aprendiz del protagonista estaba trabajando para el villano.
85. El personaje secundario murió hace unos capítulos, pero el protagonista, incapaz de aceptarlo, ha estado alucinando con él todo el rato.
86. El Malo en realidad es una niña de 10 años que es un genio del mal.
87. La damisela en apuros es un monstruo.
88. El caballero y el dragón se hacen amigos.
89. Nunca habían abandonado la Tierra.
90. De pronto descubre que la víctima estaba embarazada y todo cuadra.

Revision #2

Created 27 January 2020 12:10:09 by Carlesgodia

Updated 26 January 2023 19:59:20 by Carlesgodia