

11

Partida



O heroe/heroína ten que marchar

12

Proba



O heroe/heroína recibe unha proba que os prepara para recibir unha recompensa.

13

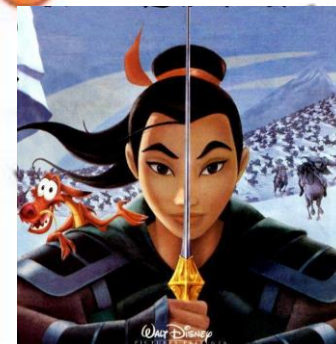
Don máximo



O heroe/heroína descobre un poder máximo.

15

Misión



O heroe/heroína viaxa a outro lugar/tempo onde se atopa algo que procura.

16

Enfrontamento



Protagonista e antagonista enfrontanse.

17

Poderes do antagonista



O antagonista emprega un don máximo/obxecto/poder.

18

Vitoria



O heroe/heroína derrota o antagonista.

19

Reparación



A falcatrada inicial queda reparada.

20

Regreso



O heroe/heroína regresa.

21

Persecución



O heroe/heroína é perseguido/a.

22

Socorro



O heroe/heroína é auxiliado/a.

25

Tarefa difícil



Propónselle ao heroe/heroína unha difícil misión.

27

Recompensa



O heroe/heroína recibe un recoñecemento pola súa fazaña

28

Desenmascaramento



O/a antagonista é descuberto/a.

28

Transfiguración



O heroe/heroína recibe unha nova aparencia.

29

Consecuencia



O antagonista recibe unha consecuencia polo seu comportamento inadecuado.

1

### Afastamento



Un dos membros da familia afástase por algún motivo

2

### Prohibición



Recae unha prohibición sobre o héroe/heroína.

3

### Transgresión



Unha lei é transgredida ou unha prohibición incumplida.

4

### Aparición do/a antagonista



O heroe ou heroína coñece o seu inimigo/a.

6

### Engano



O heroe/heroína é enganado/a polo antagonista.

8

### Falcatruada



A familia do heroe/heroína sofre algún ataque por parte do/a antagonista.