

1

Inizio



*Situazione di partenza
Inizia la storia...*

2

Allontanamento



*Uno o più membri della famiglia si
allontanano da casa, oppure un
genitore va a lavorare lasciando soli
i figli, o ancora qualcuno muore.*

3

Proibizione~Ordine



*All'eroe viene imposto un divieto:
non fare, guardare, toccare qualcosa.*

4

Infrazione~Disobbedienza



Il divieto viene infranto.

5

Danneggiamento~ Mancanza



Il cattivo danneggia un membro della famiglia (rapimento, abbandono, ecc.) oppure viene a mancare qualcosa.

6

Riconoscimento del danno~ Partenza



La sciagura o la mancanza vengono alla luce: l'eroe è costretto a partire.

7

Incontro con il donatore~ mezzo magico



L'eroe viene messo alla prova, interrogato, aggredito per ottenere il mezzo magico.

8

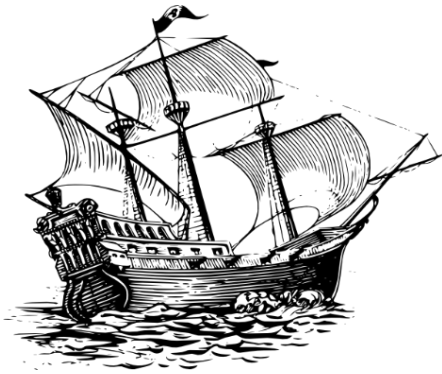
Prove~ Conseguimento del dono



L'eroe reagisce, risponde, supera la prova e ottiene il mezzo magico.

9

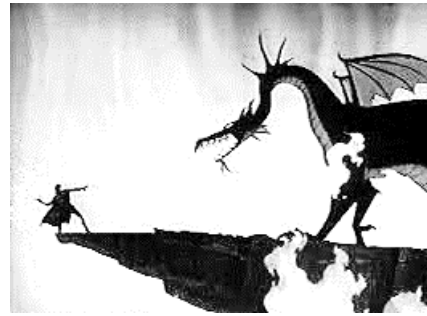
Trasferimento~Viaggio



L'eroe si trasferisce o viene portato nel luogo dove si trova l'oggetto delle sue ricerche.

10

Incontro con antagonista~lotta



L'eroe si scontra con l'antagonista in una gara o in un duello.

11

Riparazione sciagura~probe



La sciagura iniziale viene rimossa~ritrovamento dell'oggetto perduto~della persona scomparsa.

12

Ritorno a casa



L'eroe ritorna.

13

Persecuzione



L'eroe viene perseguitato dallo stesso nemico, risorto, o da altri nemici.

14

Arrivo in incognito



L'eroe arriva a casa o in un altro paese senza farsi riconoscere.

15

Pretese infondate del falso eroe



Il falso eroe o altre persone affermano di essere stati loro gli artefici delle imprese compiute e pretendono il premio.

16

Compito difficile~lotta



All'eroe viene imposta una prova da superare.

17

*Adempimento~Superamento~
Vittoria*



Il compito viene eseguito.

18

Smascheramento~Identificazione



*Il falso eroe~antagonista viene
smascherato, in genere grazie ad un
segno~oggetto portato dall'eroe.*

19

Trasfigurazione



*L'eroe subisce una trasformazione
(diventa più bello~cambia forma~
indossa un nuovo vestito~ecc.)*

20

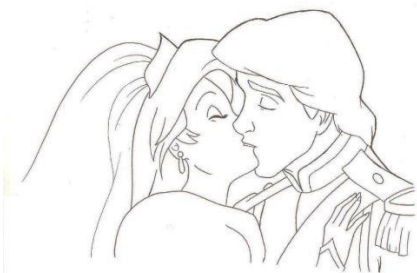
Punizione~Salvezza



Il cattivo viene punito

21

Nozze~Lieta fine



L'eroe si sposa e~o sale al trono.

*Le carte
di
Dropp*

*Le carte
di
Dropp*

*Le carte
di
Dropp*