

15	TRA L'ESPERIMENTO DELL'EROE	L'eroe giunge o viene condotto nel luogo in cui dovrà compiere l'impresa.
16	LOTTA TRA EROE E ANTAGONISTA	L'eroe si batte contro il suo antagonista.
17	EROE MARCHIATO	All'eroe è posto un segno particolare, cioè marchio.
18	VITTORIA SULL'ANTAGONISTA	L'antagonista è vinto.
19	RIMOZIONE DEL DANNO	L'eroe raggiunge lo scopo per cui si era messo in viaggio.
20	RITORNO DELL'EROE	L'eroe torna nel luogo in cui era partito.
21	PERSECUZIONE DELL'EROE	L'eroe viene perseguitato o inseguito.
22	L'EROE SI SALVA	Sopravvive alla persecuzione o all'inseguimento.
23	L'EROE ARRIVA IN INCOGNITO A CASA	L'eroe arriva a casa senza farsi riconoscere.
24	PRETESE DEL FALSO EROE	Un antagonista (falso eroe) cerca di prendere il posto dell'eroe.

2 di 2

25	ALL'EROE È IMPOSTO UN COMPITO DIFFICILE	All'eroe è imposta un' ulteriore prova di bravura.
26	ESECUZIONE DEL COMPITO	La prova viene superata
27	RICONOSCIMENTO DELL'EROE	L'eroe viene finalmente riconosciuto.
28	SMASCHERAMENTO DEL FALSO EROE	Gli impostori vengono smascherati.
29	TRASFORMAZIONE DELL'EROE	Si trasforma, assume un nuovo aspetto.
30	PUNIZIONE DELL'ANTAGONISTA	L'antagonista riceve il giusto castigo.
31	LIETO FINE	L'eroe ottiene il meritato premio.



E VISSERO TUTTI
FELICI E CONTENTI