

Die 12 Etappen der Heldenreise

1. Die gewohnte Welt

Konflikt/Problem



2. Ruf des Herolds zum Abenteuer

Herausforderung



3. Weigerung

Angst vor Veränderung



4. Mentor

Wissen, Werkzeug, Waffen



5. Erste Schritte

neue Welt mit neuen Regeln



6. Bewährungsproben

Abfolge von Konflikten



7. Tiefste Höhle

Kernproblem liegt offen



8. Entscheidende Prüfung

Krisenhafte Zuspitzung



9. Belohnung

(im)materielles Gut



10. Rückweg

Gegner formieren sich neu



11. Wiedergeburt

Selbstopfer, Wertewandel



12. Heimkehr

mit „Elixier“ für die Welt