

# Die Heldenreise

1. **Die gewohnte Welt** – äußeres Problem, innerer Mangel
2. **Ruf des Herold zum Abenteuer** – Herausforderung
3. **Weigerung** – Angst vor Veränderung
4. **Mentor** – verleiht 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, endgültiger Wertschwenk
12. **Heimkehr** – mit „Elixier“ für die Welt

