Viaje del héroe

Las doce etapas de Campbell y Vogler

Héroe _____ **Historia** _____

Etapa	Mi versión en esta historia
1. Mundo ordinario	
2. Llamada a la aventura	
3. Rechazo de la llamada	
4. Encuentro con el mentor	
5. Cruce del umbral	
6. Pruebas, aliados y enemigos	

Guía

Mundo ordinario: cómo vive el héroe antes del cambio. Llamada: qué le plantea la aventura. Rechazo: qué miedo lo frena. Mentor: quién le da herramienta o consejo.

Notas sobre el mundo ordinario y la llamada

Notas sobre el mentor y el umbral

Viaje del héroe (continuación)

Etapa	Mi versión en esta historia
7. Acercamiento a la cueva	
8. Prueba suprema	
9. Recompensa	
10. Camino de regreso	
11. Resurrección	
12. Regreso con el elixir	

Guía

Prueba suprema: enfrentamiento con la muerte, real o simbólica. Resurrección: última prueba que demuestra que cambió. Elixir: qué trae de vuelta para su mundo.

¿Qué muere y qué nace en el héroe en la prueba suprema?

¿Qué lleva el héroe de vuelta y a quién beneficia?