

Droga bohatera – pierwszy schemat konstrukcji

1. **ZWYCZAJNY ŚWIAT.** Początek historii to ukazanie bohatera w jego codziennym świecie. Ład i równowaga, które za chwilę zostaną zachwiane.
2. **ZEW PRZYGODY.** Ład, jako się rzekło, został zakłócony, bo pojawił się problem, konflikt. Bohater otrzymuje wezwanie do wyprawy.
3. **OPÓR BOHATERA.** Na początku bohater nie chce podjąć wyzwania. Chce zostać w swoim świecie.
4. **MĄDRY STARZEC.** Ale pojawia się „mądry starzec”, mentor, który pomaga bohaterowi w podjęciu decyzji.
5. **NOWY ŚWIAT.** Bohater wyrusza więc w podróż.
6. **PRÓBA, SPRZYMIERZEŃCY I WROGOWIE.** Po drodze bohater spotyka sprzymierzeńców i wrogów. Walcząc z wrogami uczy się stawiać czoła własnym słabościom.
7. **JASKINIA MROKU.** Bohater dochodzi wreszcie do swojego celu – wkracza w świat antagonisty.
8. **CIERPIENIE.** Bohater ponosi klęskę, która koniec końców daje mu siłę do ostatecznego starcia.
9. **PRZEJĘCIE MIECZA.** Jak wyżej. Doświadczenie wyniesione z przegranej daje bohaterowi nową siłę i wiedzę, dzięki którym może ponownie stanąć do walki.
10. **DROGA Z POWROTEM.** Bohater wraca do swojego świata, ale jego wrogowie wciąż chcą go dorwać.
11. **ODRODZENIE.** Duchowe odrodzenie bohatera.
12. **POWRÓT Z ELIKSIREM.** Bohater wraca do swojego świata z artefaktem, dzięki któremu w wytrąconym z równowagi świecie, ponownie nastanie ład.

