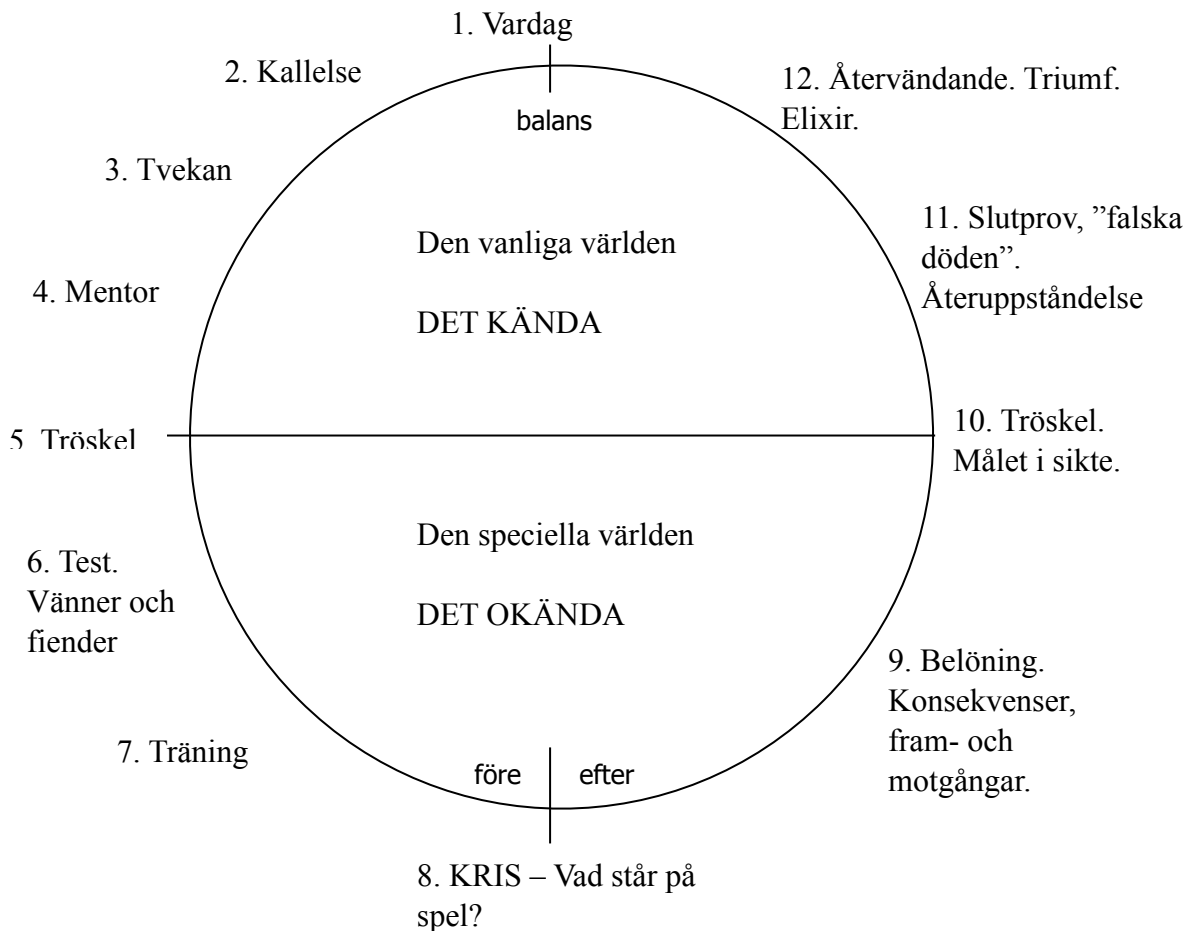


HJÄLTENS RESA - DEN MYTISKA CIRKELN



1. Vardag. Balans råder. Inget har ännu hänt som driver hjälten ut i äventyret.
2. En händelse, upptäckt eller handling av en annan person driver hjälten ut i äventyret.
3. Ibland tvekar hjälten inför äventyret.
4. Mentorn är den person som med sin större erfarenhet, magiska krafter e.d. hjälper hjälten. Typexempel: Obi Wan Kenobi, Athena, Dumbledore. Hjälten kan ha flera mentorer.
5. Ett avgörande steg in i äventyret tas av hjälten. Ofta ett val.
6. Tester där hjälten inte sällan är i underläge och nätt och jämnt klarar sig. Vänner är personer utan större styrka än hjälten men som är ett ovärderligt stöd. Typexempel: Ron och Hermione, Sam Gamgi m.fl., Timon och Pumba. Fiender visar sig och formerar sig.
7. Hjälten genomgår förberedelser, träning och ställer in sig på en hård kamp.
8. En avgörande handling, ett avgörande ställningstagande av hjälten. Hjälten måste lägga något viktigt i potten.

HJÄLTENS RESA - DEN MYTISKA CIRKELN

9. Hjälten får en viss belöning. Konsekvenser av hjältens ställningstagande under krisen visar sig som fram- och motgångar.

10. Hjälten träder tillbaka över tröskeln för att möta sin slutliga prövning. Här finns ingen återvändo, målet är utstakat och i sikte.

11. Den slutliga striden/prövningen. Ofta upplever hjälten en skenbar död, eller uppfattas av omgivningen som död eller helt chanslös. Hjälten måste här möta faran helt ensam.

12. Hjälten har segrat och återvänder i triumf. Hjälten har med sig ett "elixir" (fr. arabiska, "magiskt stoft") som kan vara en fred, visdom, eller ett ting som ger trygghet. Elixirets verkan ska inte vara begränsad till hjälten personligen, utan vara till nytta för "världen" i någon mening. Det ger en kvarvarande förändring.