

Le voyage du héros

3 actes, 12 étapes



Le monde ordinaire

L'appel de l'aventure

Le refus de l'appel

Rencontre avec le guide/mentor

Passage du premier seuil de l'aventure

Les épreuves, alliés et ennemis

L'approche du cœur de la caverne

L'épreuve suprême

La récompense

Le chemin du retour

La résurrection

Le retour avec l'élixir



Acte 1

Le départ ou l'écision du héros de s'impliquer dans l'action

Étapes	Descriptif
#1	Le monde ordinaire : le héros n'a qu'une conscience limitée du problème.
#2	L'appel de l'aventure : un événement vient rompre l'équilibre de vie du héros, c'est l'élément perturbateur/déclencheur.
#3	Le refus de l'appel : le héros hésite à vouloir engager le changement.
#4	Rencontre du guide/mentor : elle supprime les craintes du héros.
#5	Passage du premier seuil de l'aventure : le héros s'engage au changement.



Acte 2

L'initiation ou l'action elle-même



Étapes	Descriptif
#6	Les épreuves, alliés et ennemis : le héros expérimente les premiers changements et affronte ses premiers obstacles.
#7	L'approche du cœur de la caverne : le héros se prépare à un grand changement et prévoit un plan.
#8	L'épreuve suprême : le héros manque mourir dans son combat face aux ennemis.
#9	La récompense : le héros récupère ce qu'il est venu chercher et apprend de ses échecs.



Acte 3

Le retour ou les conséquences de l'action



Étapes	Descriptif
#10	Le chemin du retour : le héros se lance dans une dernière tâche, tandis que le méchant attend son heure.
#11	La résurrection : il est temps pour le héros d'affronter ses ennemis et de montrer ce qu'il a appris.
#12	Le retour avec l'élixir : le héros rentre de son aventure, grandi, et avec sa récompense.

