

## Para saber mais: Etapas da jornada do Herói

Aqui abaixo nós temos a descrição das 12 etapas da Jornada do Herói. Você pode utilizá-la como um exemplo de desenvolvimento do roteiro, principalmente no segundo ato, mas lembre-se que não é obrigatório seguir todos os passos. Utilize aqueles que fazem sentido na sua trama e ajudam no desenvolvimento do seu roteiro.



Créditos da imagem: <https://viverdeblog.com/jornada-do-heroi/> (<https://viverdeblog.com/jornada-do-heroi/>)

## A JORNADA DO HERÓI

**01 - Mundo Comum** - O mundo normal do herói antes da história começar.

**02 - O Chamado da Aventura** - Um problema se apresenta ao herói: um desafio ou a aventura.

**03 - Reticência do Herói ou Recusa do Chamado** - O herói recusa ou demora a aceitar o desafio ou aventura, geralmente porque tem medo.

**04 - Encontro com o mentor ou Ajuda Sobrenatural** - O herói encontra um mentor que o faz aceitar o chamado e o informa e treina para sua aventura.

**05 - Cruzamento do Primeiro Portal** - O herói abandona o mundo comum para entrar no mundo especial ou mágico.

**06 - Provações, aliados e inimigos** - O herói enfrenta testes, encontra aliados e enfrenta inimigos, de forma que aprende as regras do mundo especial.

**07 - Aproximação** - O herói tem êxitos durante as provações.

**08 - Provação difícil ou traumática** - A maior crise da aventura, de vida ou morte.

**09 - Recompensa** - O herói enfrentou a morte, se sobrepõe ao seu medo e agora ganha uma recompensa (o elixir).

**10 - O Caminho de Volta** - O herói deve voltar para o mundo comum.

**11 - Ressurreição do Herói** - Outro teste no qual o herói enfrenta a morte, e deve usar tudo que foi aprendido ou última tentativa de uma grande mudança.

**12 - Regresso com o Elixir** - O herói volta para casa com o "elixir", e o usa para ajudar todos no mundo comum.