**1. El mundo ordinario:** Vida común y corriente en una aldea pobre sin muchos recursos.

**2. La llamada de la aventura:** La aldea queda destruida por culpa de la miseria y la falta de suministros cortados por el propio reino, se hunde en su propia soledad lo cual procede a crearle una entidad imaginaria.

\*Lugareño quejándose de que las medidas son exageradas y ejército se carga a unos cuantos lugareños

**3. El rechazo de la llamada:** No le queda nada en la aldea, por lo que decide partir.

**4. Encuentro con el mentor:** El mercenario extremadamente religioso del grupo de mercenarios que se lo encuentran solo por el bosque. El cual le enseña todo lo que sabe sobre el combate y le induce dentro de la creencia de una diosa olvidada.

**5. Travesía del primer umbral:** Expediciones con los mercenarios y la implementación total de lo aprendido por el mentor e ir escalando en sus delirios de Mesías.

**6. Pruebas, aliados y enemigos:** En un momento dado el grupo es atacado por el ejército real y son completamente aniquilados, refuerza la venganza del protagonista hacia el reino.

\*En este punto podríamos introducir a un Capitán del reino cómo pseudo antagonista

**7. Aproximación a la caverna más profunda:** ---

**8.Prueba difícil o traumática:** La lucha contra el Capitán del reino.

\*En este punto podríamos hacer que el personaje pierda algo (brazo, pierna, vista, etc).

**9. Recompensa:** ---

**10. Camino de regreso:**

**11. Resurrección del héroe:**

**12. Regreso con el elixir:**