**Gabarito jornada do herói - Nosso herói: Brendan**

1. **Mundo Comum** - O mundo normal do herói antes da história começar. Qual o local de origem de Brendan?

O mundo normal, ou comum, de Brendan é o mosteiro.

1. **Chamado da Aventura** - Um problema se apresenta ao herói: um desafio ou a [aventura](https://pt.wikipedia.org/wiki/Aventura)**.**

Aidan chega ao mosteiro e já percebe o talento de Brendan e sua curiosidade. Aidan sugere que Brendan tome coragem para ir até a floresta pegar as sementes de carvalho para fazer a tinta.

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

Brendan tem medo, principalmente porque vai desobedecer ao seu tio. Ele ainda carrega as ideias de que a floresta é um lugar cheio de perigos e seres do mal.

1. **Encontro com o mentor ou Ajuda Sobrenatural** - O herói encontra um [mentor](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mentor) que o faz aceitar o chamado e o informa e treina para sua aventura.

O irmão Aidan incita Brendan a querer aprender a ilustrar o livro. Aidan vê o potencial de Brendan e o faz perceber que ele pode fazer parte da produção do livro. Aidan começa a ensinar Brendan a ser um iluminador.

1. **Cruzamento do Primeiro Portal** - O herói abandona o mundo comum para entrar no mundo especial ou [mágico](https://pt.wikipedia.org/wiki/Magia).

Brendan vai até a floresta com Pangur Ban, seu primeiro aliado.

1. **Provações, aliados e inimigos ou A Barriga da Baleia** - O herói enfrenta testes, encontra aliados e enfrenta inimigos, de forma que aprende as regras do mundo especial.

Brendan enfrenta os lobos, encontra Aisling, sua outra aliada. Ela mostra os segredos da floresta a Brendan.

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

Brendan consegue as sementes de carvalho e as entrega a Aidan. O mentor ensina Brendan a fazer a tinta e começa seu treinamento.

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

Aidan fala sobre o Olho de Crom, o prisma. Brendan vai até o templo de Crom e o enfrenta.

1. **Recompensa** - O herói enfrentou a morte, se sobrepõe ao seu medo e agora ganha uma recompensa (o [elixir](https://pt.wikipedia.org/wiki/Elixir)).

Brendan vence Crom e consegue o olho, o prisma. Ele continua seu treinamento. Podemos dizer que o prisma é o elemento mágico que o ajuda na confecção do livro.

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

Brendan tem êxitos no seu treinamento, ele se demonstra um bom ilustrador.

1. **Ressurreição do Herói** - Outro teste no qual o herói enfrenta a morte, e deve usar tudo que foi aprendido.

Os vikings invadem o mosteiro. Brendan e Aidan são obrigados a fugirem do mosteiro. O tempo passa e ele continua seu treinamento. O livro pode ser compreendido sendo o elixir.

1. **Regresso com o Elixir** - O herói volta para casa com o "[elixir](https://pt.wikipedia.org/wiki/Elixir)", e o usa para ajudar todos no mundo comum.

Brendan concluí o livro. Ele o usa para evangelizar as pessoas, Aidan morre. Com o livro concluído, Brendan volta ao mosteiro e reencontra seu tio. Ele mostra o livro concluído.

**Pense**: Todos nós temos nossa jornada do herói em vários momentos das nossas vidas. Concorda? Comente.

Resposta pessoal.

**Obs.: Nem sempre é possível encaixar perfeitamente os fatos do enredo de Brendan na jornada do herói, fiz algumas adaptações.**