



Concours *Des mondes à inventer* –  
*Crée ton univers ! Comics & Games en français*

## Modello Games - Istruzioni

Il **Viaggio dell'Eroe**, conosciuto anche come monomito, è una struttura narrativa universale che attraversa epoche e culture diverse. Schema narrativo antico e efficace, è spesso usato per raccontare storie di trasformazione, crescita e scoperta.

È anche uno **strumento utile per la scrittura creativa** con 12 tappe e 8 archetipi funzionali, facilitando la nascita di mondi, storie e personaggi.

Il concorso invita i partecipanti a **descrivere 8 personaggi** secondo i seguenti archetipi :

- 1) Eroe: Il protagonista che intraprende il viaggio.
- 2) Mentore: Guida, saggio che offre saggezza, strumenti o allenamento all'eroe.
- 3) Guardiano della Soglia: Ostacoli iniziali che mettono alla prova la determinazione dell'eroe.
- 4) Messaggero: Porta la chiamata all'avventura, annunciando il cambiamento.
- 5) Shapeshifter (Mutatore di Forma): personaggio ambiguo, i cui intenti non sono chiari, è spesso un alleato che diventa un nemico (o viceversa).
- 6) Ombra: Il cattivo, il nemico principale, ma anche la parte oscura dell'eroe stesso.
- 7) Trickster (Imbroglione): Porta caos, umorismo, a volte rivela verità nascoste.
- 8) Alleato / Servitore: personaggio di supporto.



Concours *Des mondes à inventer –*  
*Crée ton univers ! Comics & Games en français*

## Modello Games - Istruzioni

Per facilitare la descrizione dei personaggi, potete utilizzare questa scheda :

1. Nome del personaggio :
2. Archetipo di riferimento :
3. Età (reale o simbolica) :
4. Genere (se rilevante per la storia) :
5. Aspetto fisico (tratti distintivi) :
6. Abbigliamento / oggetti importanti :
7. Contesto o epoca di appartenenza :
8. Breve storia delle origini del personaggio :
9. Che funzione ha questo personaggio nel viaggio dell'eroe? :
10. Tre aggettivi che descrivono il carattere e la personalità del personaggio :
11. Pregio principale :
12. Difetto o limite :
13. Punto debole :
14. Paura più grande :
15. Cosa desidera davvero questo personaggio? :
16. Qual è il suo conflitto principale? (*interno: dubbio, paura, colpa – esterno: nemico, legge, ostacolo*) :
17. Questo personaggio cambia nel corso della storia? Se sì, come? :
18. Individua una frase tipica, un modo di dire o una battuta che rappresenti il personaggio :
19. Eventuali aspetti secondari :
20. Note :