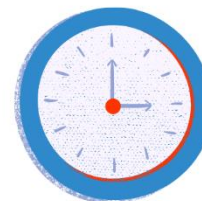




**DECISION  
TIME!**



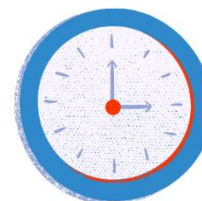
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Has conocido a Voladoira, la bruja que puede volar. Te ofrece volar con ella:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Estás perdido en el bosque encantado y conoces Dama vampiro:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Tu socio de negocio te está robando todo tu dinero para irse de vacaciones. No sabes que hacer, así que le pides ayuda a Dama de Castro:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Estás montando a caballo cuando este empieza a inquietarse porque una serpiente cruza la carretera:

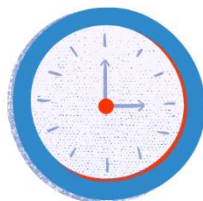


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

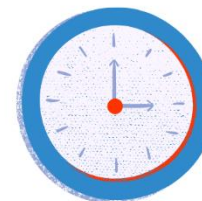




**DECISION  
TIME!**



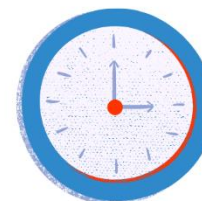
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Vuelves a casa de un viaje muy largo. Encuentras la puerta principal abierta. ¿Qué haces?



Un amigo tuyo ha vuelto de un viaje en el extranjero. Te ha traído un regalo. Es un aparato que no habías visto nunca antes. ¿Qué haces?



Te ha pasado algo extraño. Nunca había pasado antes. Un paquete misterioso ha caído en tus manos. ¿Qué haces?

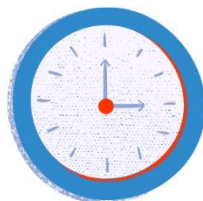


Te han ofrecido unirse a un nuevo juego. Nunca habías oído hablar de él. Parece ser algo alternativo. ¿Cómo reaccionas?

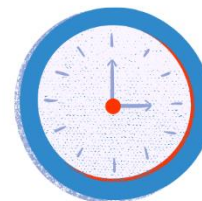




**DECISION  
TIME!**



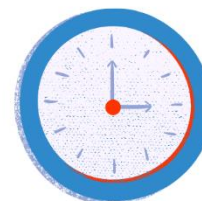
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Uno de tus proveedores propone un producto nuevo para poner en el mercado. Tú aceptas con entusiasmo:



Te vas con tu compañero aventurero a un viaje complicado. Debéis recuperar un manto mágico. Llegáis a una tierra desierta y:



Tú y el gran amor de tu vida vivís en dos pueblos separados por un valle. Un dragón vive en el valle. No quiere que los habitantes se reúnan. Tu deseo es abrazar a tu amor.



Debes hacer frente a un gran desastre natural. En la tierra ha empezado a llover a cántaros. La lluvia ha llegado y está cubriendo tu casa.



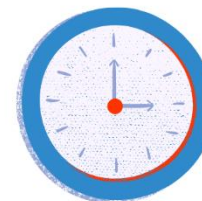




**DECISION  
TIME!**



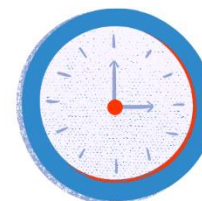
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Vives en tu casa en paz. De repente conoces a una persona y te enamoras. Esta persona quiere que vivas solo para él. Decides escapar de él. Pero esta persona no te deja y te persigue a todos lados.



Una bella princesa vive en un antiguo castillo. Ella piensa que es la persona más fascinante de todo el universo. Esta forma de ser ofende a la diosa de la belleza. La diosa te ordena que le des un castigo a la princesa:



Se te ha ordenado que realices una gran hazaña: se te ha ordenado matar a un monstruo. Tiene nueve cabezas, da mucho miedo y roba a los pueblos. Encuentras al monstruo y...



Debes salvar tu pueblo del ataque del enemigo. Eres atrapado por ellos. Te torturan para que reveles tus secretos.



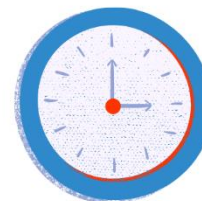




**DECISION  
TIME!**



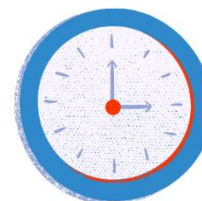
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Eres el guerrero más valiente de tu pueblo. Nada puede derrotarte y sin ti, todas las batallas se pierden. Sabes que en el siguiente combate puedes morir...



Eres azotado con una grave enfermedad que te impide usar tus piernas. Estás tan enamorado de la vida que no te rindes.



Estás caminando por el bosque. De repente empieza a soplar un fuerte viento: vienen las hijas de la luna. Tienen el poder de hacerte perder la memoria y hacerte desaparecer con sus bailes.



Quieres encontrar el tesoro escondido en las montañas de Roccia Azzurra. Para ello tienes que encontrar la solución en el mapa. Estás intrigado pero requiere mucha energía. ¿Qué haces?



