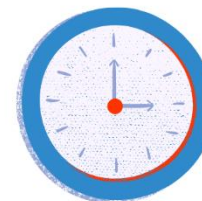




**DECISION  
TIME!**



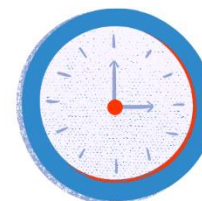
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Incontri la maga Cartuxeira. È in grado di leggere le carte per predire il futuro:

**1 o 2)** Ti dice che diventerai ricchissimo ma sarai solo e infelice **-5**

**3 o 4)** Ti dice che ti innamorerai di una persona speciale **+10**

**5 o 6)** Ti dice che ti ammalerai e perderai tutti i tuoi averi per curarti. **-15**



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



Stai passeggiando per il mercato con i tuoi 3 nipotini. Incontri la ladra dei bambini Marimanta:

**1 o 2)** Ti ruba i nipoti, non te ne accorgi. Ti chiede un riscatto **-15**

**3 o 4)** La riconosci e scappi via con i bambini **+5**

**5 o 6)** Chiedi aiuto ed insieme agli altri la cacciate dal mercato. Liberate i bambini **+10**



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



Devi attraversare il fiume per andare a lavorare. Sul bordo del fiume incontri Feiticeira. Vuole farti annegare, ingannandoti con le sue canzoni:

**1 o 2)** Crei dei tappi per le orecchie con la cera e riesci ad attraversare il fiume **+5**

**3 o 4)** Ti fai legare, ascolti le sue canzoni, e vedi il suo ballo senza annegare **-5**

**5 o 6)** Cadi in acqua e ti riesci a salvare, ma sei gravemente ferito **-15**



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



Convivi da un anno con la tua dolce metà. Scopri che ti tradisce. Sei disperato ed incontri la Dama de Castro. Questa donna è sempre disponibile ad aiutare gli altri:

**1 o 2)** Ti fa incontrare un'altra persona e trovi la felicità **+10**

**3 o 4)** Ti fa dimenticare tutto con un incantesimo **+5**

**5 o 6)** Fa un incantesimo, ma non succede nulla **-15**

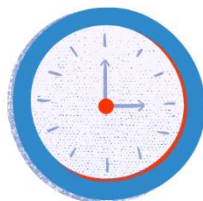


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

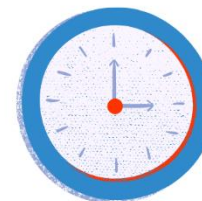




**DECISION  
TIME!**



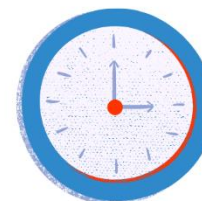
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Stai parlando con tua sorella di un tuo problema personale. Lei non è interessata e cambia discorso.

**1 o 2)** Ti infastidisci e finisci la conversazione litigando con lei **-15**

**3 o 4)** La ascolti nei suoi discorsi anche se non sei interessato **-5**

**5 o 6)** Riprendi il tuo discorso e spieghi che ti ha ferito. **+5**



Stai festeggiando il tuo compleanno. È arrivato il momento di aprire il regalo. Cosa hai ricevuto?

**1 o 2)** Un libro di poesia scritto per te **+10**

**3 o 4)** Denaro: compri ciò che vuoi **-5**

**5 o 6)** Un viaggio in barca. Ma tu soffri di mal di mare. **-15**



Lo stregone della foresta ti mette davanti ad uno specchio che mostra uno dei tuoi più grandi difetti.

**1 o 2)** Non riesci ad accettare grandi cambiamenti nella vita. **-15**

**3 o 4)** Rifletti molto e calcoli gli aspetti positivi e negativi di ogni situazione. **+5**

**5 o 6)** Ti senti troppo fragile e fai prendere le decisioni agli altri **-5**



Uno dei tuoi consulenti ti illustra il suo progetto per il nuovo anno. Ma non riesci a capire cos'è.

**1 o 2)** Fai finta di aver capito e lasci perdere **-5**

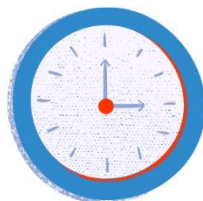
**3 o 4)** Ammetti di non aver capito e chiedi di ripetere **+10**

**5 o 6)** Lo accusi di non essersi spiegato **-15**

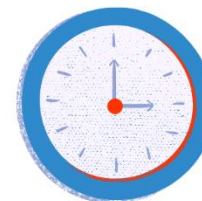




**DECISION  
TIME!**



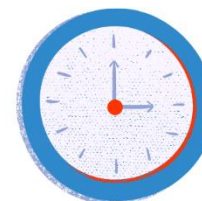
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Sei in gita con i tuoi amici. State passeggiando tra le rovine di un'antica città. Trovi una clessidra. La prendi e ti accorgi che è maledetta. Cosa fai?

**1 o 2)** Cerchi un modo per scaricare la maledizione su qualcun altro; **-15**

**3 o 4)** Accetti le conseguenze della maledizione; **-5**

**5 o 6)** Riportare la clessidra al suo posto; **+5**



Hai deciso di cambiare vita. Incominci una nuova avventura:

**1 o 2)** Parti dopo aver già organizzato tutto; **+5**

**3 o 4)** Sali sul primo aereo. Arrivi in un posto nuovo e inizi la tua nuova vita. **+10**

**5 o 6)** Decidi di non partire più. **-15**



Decidi di tentare la fortuna e parti per l'America:

**1 o 2)** Incontri lì il grande amore, trovi lavoro e vivi felice **+5**

**3 o 4)** Dopo aver vissuto in povertà, decidi di dedicarti ad aiutare gli altri; **+10**

**5 o 6)** Parti con la nave, ma lungo il viaggio affonda. Trovi riparo in un'isola deserta. **-15**



Incontri la maga Vedoira. È in grado di comunicare con le anime del cielo e del purgatorio:

**1 o 2)** ti mette in contatto con l'anima di tua madre che ti dice che troverai la felicità **+10**

**3 o 4)** Ti mette in contatto con un'anima del purgatorio che ti obbliga a raccontare il tuo più grande segreto agli altri giocatori **-5**

**5 o 6)** Non riesci a metterti in contatto con nessun'anima dell'aldilà **-15**



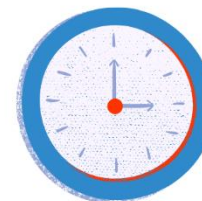




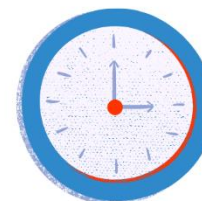
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Nel tuo giardino trovi un vaso. Sul vaso c'è scritto che non deve essere aperto. Cosa fai?

**1 o 2)** Lo sotterrai in modo che nessuno possa trovarlo; **+5**

**3 o 4)** Lo apri e perdi la memoria **+10**

**5 o 6)** Ti scivola dalle mani, si rompe e l'erba del tuo giardino si secca all'istante **-5**



Ti è appena arrivata una lettera. C'è scritto che devi abbandonare la tua casa. Non potrai più mettere piede nel tuo villaggio perché non vuoi arruolarti nell'esercito.

**1 o 2)** Vai dai sovrani e spieghi perché non puoi arruolarti **+5**

**3 o 4)** Prepari le tue valige e inizi la ricerca di una nuova casa **-5**

**5 o 6)** Non vuoi abbandonare la tua casa, cambi identità ma vieni scoperto **-15**



Stai inseguendo un corteo di gnomi in una foresta. Scopri che hanno una miniera di diamanti e vivono con una principessa. Cosa fai?

**1 o 2)** Chiedi di poter lavorare con loro, e accettano la tua proposta **+10**

**3 o 4)** Chiedi di sposarti con la principessa, ma lei rifiuta **-5**

**5 o 6)** Rubi tutti i diamanti che puoi e scappi via. **-15**





