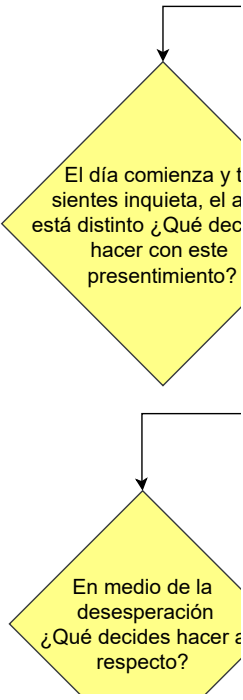


Eres Sophie, una joven responsable. Como las otras hermanas, dedicas tu vida a los sombreros que heredas de tu familia. Aunque tus manos crean belleza, Sope te percibes como una persona destinada a una vida sin g



```
graph TD; A[ ] --> B{El día comienza y te sientes inquieta, el ambiente está distinto ¿Qué decides hacer con este presentimiento?}; B --> C{En medio de la desesperación ¿Qué decides hacer al respecto?};
```

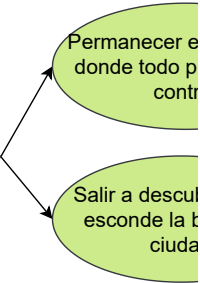
El día comienza y te sientes inquieta, el ambiente está distinto ¿Qué decides hacer con este presentimiento?

En medio de la desesperación ¿Qué decides hacer al respecto?

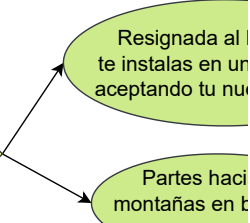
en reservada y
a mayor de tres
vida al taller de
aste de tu padre.
n piezas hermosas,
o alguien común,
grandes aventuras.



te
aire
cidirás



al



La ciudad donde vives está llena de magia, con hechiceros, castillos y encantamientos en cada rincón. Si prefieres la tranquilidad del tallo, el ritmo del trabajo y lo conocido, el refugio. Fuera de esas paredes, el mundo le parece demasiado imprevisto.

En la tienda,
parece bajo
rol

Atiendes
Entra a la
parece mal

brir lo que
bulliciosa
ad

Eres acogida
rescatada por
Son per
tenebrosos
lugar q

hechizo,
n geriátrico,
evo destino

Vivís
y fallece
t

ia las
busca de

Encuentra
espantapájaros
que te quita a

ena de vida y
os voladores
incón. Pero
ller, donde el
ido son tu
es, el mundo
redecible



Aunqu
vida de
vida e
de obse
el añ
atre

s clientes como siempre.
a tienda una señora que
lvada, resulta ser una bruja

osada por soldados y
por un misterioso mago.
rseguidos por entes
, el mago te deja en un
que creías seguro..



ahí un año
ces, junto a
tu gato

as un
os mágico
un castillo



En el casti
demonio d
lugar. Te ofr

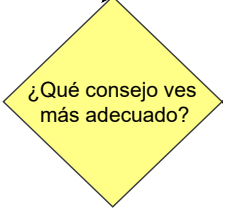
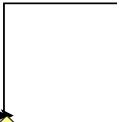
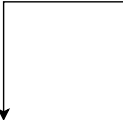
te estás rodeada por la bullicio
e la ciudad y de tus hermanas,
es solitaria. Sientes que su lugar
ervadora. En tu corazón, guard
helo de algo más, aunque no te
eves a imaginar qué podría ser

→ Una bruja te hechiza,
convirtiéndote en una anciana
incapaz de hablar sobre la
maldición.

illo, conoces a Calcifer, un
de fuego que da energía al
rece un trato: si lo ayudas a

sa
tu
ar
das
e

ana,
tu



una cur

Piensas que no
tienes nada que perd
aceptas

Desconfías de sus
intenciones, te niega

Que haga justicia
la guerra, ofreciénd
apoyo para enfren
conflicto juntos

Que no se
involucre, advirtiénd
sobre los peligros y l
consecuencias de
luchar.

a

que te guía a tu
ambulan

der,

Te liberás del hechizo
conviertes en aprendiz
mago, para encontrar
nuevo sentido en

s
as

Te convertís en
ama de llaves del
castillo, ya que
tienes donde ir

en
ole tu
tar el
s.

Luego de pasar la
guerra Howl
encuentra
con la

ole
las
e

Howl te pide que
pasar por su mansión
su lugar a recibir
oferta en la

un castillo
nte

romper su r

hizo y te
endiz del
ntrar un
n tu vida

En una de
magia Ho
fue convoco
no sab

n
del
no
ir

Empiezas a tene
más cercana c
mago) y te cue
convocado a l
pueblos que se e

rticipar en la
owl y tu se
cara a cara
bruja

ue te hagas
adre e ir en
chazar la
a corte

maldicción, él te ayudará con la tuya.

de las "clases" de
Howl te cuenta que
ocurrido a la guerra y
debe que hacer

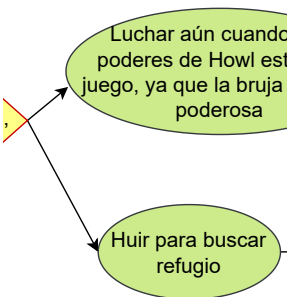
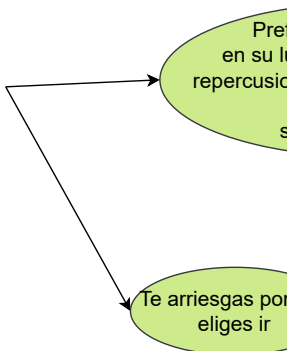
er una relación
con Howl (el
enta que fue
la guerra de
está desatando

1

```
graph TD; A{Decides seguirle la corriente con el engaño?} --> B{En esta situación inesperada y terrorosa, ¿Qué deciden hacer?}
```

Decides seguirle
la corriente con el
engaño?

En esta situación
inesperada y terrorosa,
¿Qué deciden
hacer?



fieres no involucrarte
ugar, preocupada por las
ones de engañar a la corte y
temiendo por la
seguridad de Howl.

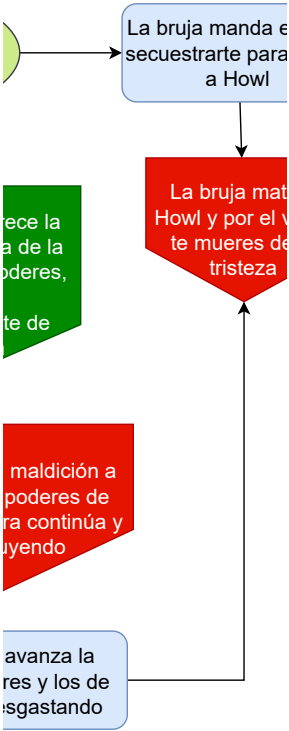
r él y

En la reunión apare
bruja y la hechicera
corte le quita los po
liberándote
consecuentement
la maldición

o los
tán en
es muy

Se revierte tu
costa de los
Howl. La guerr
viven hu

A medida que
guerra tus poder
Howl se van de



entes a
a atraer

ta a
vacío
e la

