1. Encuentro con el Bosque Encantado: Durante su exploración, los jugadores se encontrarán con un árbol antiguo y sabio que guarda la entrada al corazón del bosque. El árbol, con su voz susurrante, plantea al jugador una serie de dilemas disfrazados como reflexiones sobre el estado emocional:

* "A lo largo de los años, he observado cómo las emociones de los habitantes de este reino se desvanecen como hojas marchitas en el otoño. ¿Cómo te sientes al respecto?" a) A veces me siento triste. b) No estoy seguro/a de cómo sentirme al respecto. c) Creo que siempre hay esperanza.

1. Encuentro con el Espíritu de la Duda: En el corazón del bosque, los jugadores se encuentran con una entidad etérea que personifica la duda y la incertidumbre. Este ser desafía al jugador con preguntas que cuestionan su confianza y autoestima:

* "¿Crees que siempre fracasarás en tus esfuerzos?" a) A veces tengo dudas sobre mis capacidades. b) No estoy seguro/a de lo que me depara el futuro. c) Confío en que puedo superar cualquier obstáculo.

1. Encuentro con la Senda de la Superación: Encontrándose con un sendero lleno de desafíos, los jugadores se topan con una bifurcación que representa las diferentes perspectivas sobre la habilidad personal y el éxito:

* "¿Cómo te ves a ti mismo/a en tus habilidades y logros?" a) Creo que puedo hacer bien la mayoría de las cosas. b) A veces siento que fallo en muchas cosas. c) A menudo me siento incapaz de hacer nada correctamente.

Pregunta 4: Me divierten muchas cosas

1. **Encuentro en el Festival de la Alegría:** Durante su viaje, el jugador llega a un vibrante festival en el corazón de una ciudad bulliciosa. Se encuentra con un animador que invita al jugador a participar en diversas atracciones y juegos. Mientras disfrutan del bullicio del festival, el animador plantea preguntas disfrazadas sobre el disfrute y la diversión:

* "¿Qué te hace reír y sentirte emocionado/a en este festival?" a) Muchas cosas aquí me divierten. b) Algunas cosas me divierten, pero no todas. c) Nada en este festival me divierte.

Pregunta 5: Soy malo siempre

1. **Encuentro con el Espejo de la Autocrítica:** El jugador se topa con un espejo antiguo y misterioso en el interior de un castillo abandonado. El espejo refleja no solo la apariencia física del jugador, sino también sus dudas y miedos internos. Mientras se mira en el espejo, el jugador escucha una voz susurrante que plantea preguntas encubiertas sobre su autoimagen y confianza:

* "¿Qué ves cuando te miras al espejo? ¿Crees que eres malo/a todo el tiempo?" a) A veces me siento malo/a. b) No estoy seguro/a de si soy malo/a. c) Creo que siempre soy malo/a.

Pregunta 6: A veces pienso que me pueden ocurrir cosas malas

1. **Encuentro con la Senda de la Preocupación:** Mientras explora un camino oscuro y retorcido, el jugador se encuentra con una figura enigmática que personifica la ansiedad y el temor al futuro. Esta figura, conocida como el Guardián de la Inquietud, plantea preguntas disfrazadas sobre la preocupación y el miedo:

* "¿Alguna vez te has sentido ansioso/a por lo que el futuro pueda depararte?" a) A veces pienso en cosas malas. b) Me preocupa que me ocurran cosas malas. c) Estoy seguro/a de que me van a ocurrir cosas terribles.

Pregunta 7: Me odio

**Encuentro en el Espejo de la Reflexión:** Mientras el jugador explora un antiguo palacio en ruinas, se encuentra con un espejo encantado en una habitación olvidada. El espejo, cubierto de polvo y misterio, refleja no solo la imagen física del jugador, sino también sus pensamientos más profundos y emociones ocultas. Con una voz suave pero penetrante, el espejo plantea preguntas disfrazadas sobre la autoestima y el autoconcepto:

* "¿Qué ves cuando te miras en este espejo? ¿Te encuentras a ti mismo/a o solo ves defectos?" a) A veces siento que me odio. b) No me gusta completamente como soy. c) Me gusta la persona que veo reflejada aquí.

Pregunta 8: Todas las cosas malas son culpa mía

**Encuentro con el Guardián de la Culpa:** En lo profundo de un laberinto subterráneo, el jugador se encuentra con una figura sombría y encapuchada que parece estar cargando el peso del mundo en sus hombros. Este ser, conocido como el Guardián de la Culpa, plantea preguntas disfrazadas sobre la responsabilidad y el autojuicio:

* "¿Sientes que todas las cosas malas que suceden a tu alrededor son culpa tuya?" a) A veces pienso que tengo la culpa de todo. b) Muchas veces me siento responsable de lo que sucede. c) Generalmente no creo que las cosas malas sean culpa mía.

Pregunta 9: No pienso en matarme

**Encuentro con la Estrella de la Esperanza:** En lo alto de una colina bajo el resplandor de la luna, el jugador se encuentra con una figura celestial que brilla con una luz reconfortante. Esta figura, conocida como la Estrella de la Esperanza, plantea preguntas disfrazadas sobre la lucha interna y la fortaleza emocional:

* "¿Has sentido alguna vez que no quieres seguir adelante? ¿Que la vida es demasiado difícil?" a) A veces he tenido pensamientos oscuros, pero no los seguiría. b) Aunque a veces pienso en ello, sé que hay esperanza. c) Nunca he considerado tomar mi propia vida, siempre encuentro una razón para seguir adelante.

Pregunta 10: Tengo ganas de llorar

**Encuentro en el Valle de las Emociones:** El jugador se aventura en un valle rodeado de altas montañas y cascadas cristalinas. En el corazón del valle, descubre un santuario tranquilo donde los susurros del viento llevan consigo las emociones más profundas de aquellos que lo visitan. Allí, se encuentra con un espíritu compasivo que plantea preguntas disfrazadas sobre la tristeza y la vulnerabilidad emocional:

* "¿Sientes a menudo el deseo de llorar? ¿Qué te hace sentir así?" a) A menudo siento ganas de llorar todos los días. b) Algunos días siento la necesidad de llorar. c) De vez en cuando, me siento abrumado/a por la tristeza.

Pregunta 11: Las cosas me preocupan

**Encuentro con el Guardián de las Inquietudes:** En lo profundo de un bosque enredado, el jugador se encuentra con una criatura protectora que vela por el equilibrio de la naturaleza. Esta criatura, conocida como el Guardián de las Inquietudes, plantea preguntas disfrazadas sobre la ansiedad y el estrés cotidiano:

* "¿Te preocupan constantemente las cosas que te rodean? ¿Sientes que estás constantemente bajo presión?" a) Siempre estoy preocupado/a por lo que pueda pasar. b) Muchas veces me siento ansioso/a por las cosas que suceden. c) De vez en cuando, las preocupaciones me abruman.

Pregunta 12: Me gusta estar con la gente

**Encuentro en la Plaza de la Compañía:** El jugador llega a una plaza animada en el corazón de una bulliciosa ciudad, donde la gente se reúne para celebrar la vida y la camaradería. Aquí, se encuentra con un anfitrión acogedor que plantea preguntas disfrazadas sobre la sociabilidad y la preferencia por la compañía de los demás:

* "¿Cómo te sientes acerca de pasar tiempo con otras personas? ¿Disfrutas de su compañía o prefieres estar solo/a?" a) Me encanta estar con la gente todo el tiempo. b) A menudo, prefiero estar solo/a que rodeado/a de personas. c) No tengo interés en estar con la gente en absoluto.

Pregunta 13: No puedo decidirme

**Encuentro en la Encrucijada de Elecciones:** El jugador se encuentra en un cruce de caminos en medio de un bosque misterioso, donde cada sendero parece llevar a un destino desconocido. En este lugar, se encuentra con un guardián sabio que plantea preguntas disfrazadas sobre la toma de decisiones y la indecisión:

* "¿Te resulta difícil tomar decisiones? ¿O sueles encontrar claridad en tus elecciones?" a) A menudo me siento incapaz de decidirme. b) Me cuesta tomar decisiones con facilidad. c) Por lo general, me decido rápidamente.

Pregunta 14: Tengo buen aspecto

**Encuentro en el Espejo de la Autoimagen:** El jugador se topa con un espejo encantado en lo profundo de una caverna brillante, donde la luz refleja las formas y colores de la roca circundante. Este espejo, con su superficie brillante, plantea preguntas disfrazadas sobre la autoestima y la percepción de uno mismo:

* "¿Qué ves cuando te miras en este espejo? ¿Te sientes seguro/a de tu apariencia?" a) Me siento bien con mi aspecto físico. b) Hay algunas cosas de mí que no me gustan. c) Creo que soy feo/a.

Pregunta 15: Siempre me cuesta ponerme a hacer los deberes

**Encuentro en la Biblioteca de la Procrastinación:** El jugador llega a una biblioteca antigua y polvorienta, donde los libros están llenos de conocimiento y sabiduría olvidados. Aquí, se encuentra con un bibliotecario melancólico que plantea preguntas disfrazadas sobre la procrastinación y la motivación:

* "¿Encuentras difícil comenzar tus tareas? ¿O te resulta fácil ponerte a trabajar?" a) Siempre me cuesta ponerme a hacer los deberes. b) Muchas veces me cuesta empezar. c) No tengo problemas para ponerme a hacer los deberes.

Pregunta 16: Todas las noches me cuesta dormirme

**Encuentro en el Jardín del Sueño Tranquilo:** El jugador se adentra en un jardín mágico iluminado por luciérnagas y estrellas centelleantes. En este lugar de serenidad, se encuentra con una figura etérea que plantea preguntas disfrazadas sobre el sueño y el descanso nocturno:

* "¿Encuentras difícil conciliar el sueño por la noche? ¿O duermes plácidamente sin preocupaciones?" a) Todas las noches me cuesta dormirme. b) Muchas noches tengo dificultades para conciliar el sueño. c) Duermo muy bien sin problemas.

Pregunta 17: Estoy cansado

**Encuentro en el Oasis de la Energía Renovada:** El jugador llega a un oasis en medio del desierto, donde las aguas cristalinas y las palmeras altas brindan sombra y descanso. Aquí, se encuentra con un viajero fatigado que plantea preguntas disfrazadas sobre la energía y el agotamiento:

* "¿Te sientes cansado/a la mayor parte del tiempo? ¿O encuentras momentos de vitalidad y energía?" a) Estoy cansado/a de cuando en cuando. b) Estoy cansado/a muchos días. c) Estoy cansado/a siempre.

Pregunta 18: La mayoría de los días no tengo ganas de comer

**Encuentro en el Banquete de los Sentidos:** El jugador llega a un banquete espléndido en un salón adornado con tapices y candelabros brillantes. Aquí, se encuentra con un chef generoso que plantea preguntas disfrazadas sobre el apetito y el disfrute de la comida:

* "¿Sueles tener apetito la mayor parte de los días? ¿O a menudo no sientes ganas de comer?" a) La mayoría de los días no tengo ganas de comer. b) Muchos días no tengo apetito. c) Como muy bien y disfruto de la comida.

Pregunta 19: No me preocupa el dolor ni la enfermedad

**Encuentro con el Sanador de las Preocupaciones:** El jugador se encuentra con un sanador sabio en una cabaña oculta en lo alto de una montaña nevada. Este sanador, con su mirada compasiva, plantea preguntas disfrazadas sobre la salud y el bienestar:

* "¿Te preocupas por tu salud y bienestar? ¿O vives sin miedo al dolor y la enfermedad?" a) No me preocupa el dolor ni la enfermedad. b) Muchas veces me preocupa mi salud. c) Siempre me preocupa el dolor y la enfermedad.

Pregunta 20: Nunca me siento solo

**Encuentro en el Refugio del Alma:** El jugador llega a una choza acogedora en medio de un bosque frondoso, donde el calor del fuego y el murmullo reconfortante de una canción llenan el aire. Aquí, se encuentra con un ermitaño amable que plantea preguntas disfrazadas sobre la soledad y la compañía:

* "¿Sueles sentirte solo/a la mayor parte del tiempo? ¿O siempre encuentras compañía y conexión con otros?" a) Nunca me siento solo/a. b) Me siento solo/a muchas veces. c) Me siento solo/a siempre.

Pregunta 21: Nunca me divierto en el colegio

**Encuentro en el Patio de la Diversión:** El jugador llega al patio de recreo de la escuela, donde los niños corren, juegan y ríen. Aquí, se encuentra con un estudiante solitario que plantea preguntas disfrazadas sobre la diversión y el disfrute en el entorno escolar:

* "¿Sientes que nunca te diviertes en la escuela? ¿O a veces encuentras momentos de alegría y entretenimiento?" a) Nunca me divierto en el colegio. b) A veces me divierto en el colegio. c) Me divierto en el colegio muchas veces.

Pregunta 22: Tengo muchos amigos

**Encuentro en la Plaza de la Amistad:** El jugador llega a una plaza animada llena de risas y conversaciones animadas entre grupos de amigos. Aquí, se encuentra con un compañero comprensivo que plantea preguntas disfrazadas sobre la amistad y la conexión interpersonal:

* "¿Tienes muchos amigos con quienes pasar el tiempo? ¿O te sientes solo/a sin la compañía de otros?" a) Tengo muchos amigos. b) Tengo algunos amigos pero me gustaría tener más. c) No tengo amigos.

Pregunta 23: Mi trabajo en el colegio es bueno

**Encuentro en la Aula del Aprendizaje:** El jugador entra en un aula iluminada por la luz del sol filtrada a través de las ventanas, donde los estudiantes trabajan en proyectos y tareas. Aquí, se encuentra con un tutor amable que plantea preguntas disfrazadas sobre el rendimiento académico y la autoevaluación:

* "¿Crees que tu desempeño escolar es satisfactorio? ¿O sientes que estás luchando más de lo habitual?" a) Mi trabajo en el colegio es bueno. b) Mi trabajo en el colegio no es tan bueno como antes. c) Llevo muy mal las asignaturas que antes llevaba bien.

Pregunta 24: Nunca podré ser tan bueno como otros niños

**Encuentro con el Maestro de la Confianza:** El jugador se encuentra con un sabio mentor en una biblioteca silenciosa, rodeada de estanterías llenas de libros antiguos. Este mentor, con su voz calmada, plantea preguntas disfrazadas sobre la autoestima y la comparación con los demás:

* "¿Te sientes inferior a los demás? ¿O crees en tu propio potencial para alcanzar tus metas?" a) Nunca podré ser tan bueno como otros niños. b) Si quiero puedo ser tan bueno como otros niños. c) Soy tan bueno como otros niños.

Pregunta 25: Nadie me quiere

**Encuentro en el Jardín de la Empatía:** El jugador llega a un jardín tranquilo lleno de flores y mariposas, donde el aire está impregnado de paz y armonía. Aquí, se encuentra con un consejero compasivo que plantea preguntas disfrazadas sobre el apoyo emocional y la autoestima:

* "¿Sientes que nadie se preocupa por ti? ¿O crees que hay personas que valoran tu presencia y te quieren?" a) Nadie me quiere. b) No estoy seguro de que alguien me quiera. c) Estoy seguro de que alguien me quiere.

Pregunta 26: Generalmente hago lo que me dicen

**Encuentro en el Camino de la Autonomía:** El jugador se encuentra en un cruce de caminos donde se extienden senderos que llevan a destinos desconocidos. Aquí, se encuentra con un guía enérgico que plantea preguntas disfrazadas sobre la independencia y la obediencia:

* "¿Sueles seguir las instrucciones que te dan? ¿O prefieres seguir tu propio camino y tomar decisiones por ti mismo/a?" a) Generalmente hago lo que me dicen. b) Muchas veces no hago lo que me dicen. c) Nunca hago lo que me dicen.

Pregunta 27: Me llevo bien con la gente

**Encuentro en la Encrucijada de las Relaciones:** El jugador se encuentra en una encrucijada donde se cruzan caminos que conducen a diferentes destinos sociales. Aquí, se encuentra con un viajero amistoso que plantea preguntas disfrazadas sobre la interacción social y las relaciones personales:

* "¿Tienes buenas relaciones con los demás? ¿O te encuentras en conflicto constante con quienes te rodean?" a) Me llevo bien con la gente. b) Me peleo muchas veces. c) Me peleo siempre.

Distribucion de las preguntas en islas

1. **Isla del Bosque Encantado (5 preguntas):**

* Pregunta 1: "A lo largo de los años, he observado cómo las emociones de los habitantes de este reino se desvanecen como hojas marchitas en el otoño. ¿Cómo te sientes al respecto?" a) A veces me siento triste. b) No estoy seguro/a de cómo sentirme al respecto. c) Creo que siempre hay esperanza.
* Pregunta 7: "¿Qué ves cuando te miras en este espejo? ¿Te encuentras a ti mismo/a o solo ves defectos?" a) A veces siento que me odio. b) No me gusta completamente como soy. c) Me gusta la persona que veo reflejada aquí.
* Pregunta 11: "¿Te preocupan constantemente las cosas que te rodean? ¿Sientes que estás constantemente bajo presión?" a) Siempre estoy preocupado/a por lo que pueda pasar. b) Muchas veces me siento ansioso/a por las cosas que suceden. c) De vez en cuando, las preocupaciones me abruman.
* Pregunta 15: "¿Encuentras difícil comenzar tus tareas? ¿O te resulta fácil ponerte a trabajar?" a) Siempre me cuesta ponerme a hacer los deberes. b) Muchas veces me cuesta empezar. c) No tengo problemas para ponerme a hacer los deberes.
* Pregunta 19: "¿Te preocupas por tu salud y bienestar? ¿O vives sin miedo al dolor y la enfermedad?" a) No me preocupa el dolor ni la enfermedad. b) Muchas veces me preocupa mi salud. c) Siempre me preocupa el dolor y la enfermedad.

1. **Isla de la Confianza (6 preguntas):**

* Pregunta 2: "¿Qué ves cuando te miras al espejo? ¿Crees que eres malo/a todo el tiempo?" a) A veces me siento malo/a. b) No estoy seguro/a de si soy malo/a. c) Creo que siempre soy malo/a.
* Pregunta 8: "¿Sientes que todas las cosas malas que suceden a tu alrededor son culpa tuya?" a) A veces pienso que tengo la culpa de todo. b) Muchas veces me siento responsable de lo que sucede. c) Generalmente no creo que las cosas malas sean culpa mía.
* Pregunta 12: "¿Cómo te sientes acerca de pasar tiempo con otras personas? ¿Disfrutas de su compañía o prefieres estar solo/a?" a) Me encanta estar con la gente todo el tiempo. b) A menudo, prefiero estar solo/a que rodeado/a de personas. c) No tengo interés en estar con la gente en absoluto.
* Pregunta 16: "¿Encuentras difícil conciliar el sueño por la noche? ¿O duermes plácidamente sin preocupaciones?" a) Todas las noches me cuesta dormirme. b) Muchas noches tengo dificultades para conciliar el sueño. c) Duermo muy bien sin problemas.
* Pregunta 20: "¿Sueles sentirte solo/a la mayor parte del tiempo? ¿O siempre encuentras compañía y conexión con otros?" a) Nunca me siento solo/a. b) Me siento solo/a muchas veces. c) Me siento solo/a siempre.
* Pregunta 24: "¿Te sientes inferior a los demás? ¿O crees en tu propio potencial para alcanzar tus metas?" a) Nunca podré ser tan bueno como otros niños. b) Si quiero puedo ser tan bueno como otros niños. c) Soy tan bueno como otros niños.

1. **Isla de la Superación (5 preguntas):**
   * Pregunta 3: "¿Cómo te ves a ti mismo/a en tus habilidades y logros?"
   * Pregunta 9: "No pienso en matarme"
   * Pregunta 13: "No puedo decidirme"
   * Pregunta 17: "Estoy cansado"
   * Pregunta 21: "Nunca me divierto en el colegio"
2. **Isla de la Alegría (6 preguntas):**
   * Pregunta 4: "Me divierten muchas cosas"
   * Pregunta 10: "Tengo ganas de llorar"
   * Pregunta 14: "Tengo buen aspecto"
   * Pregunta 18: "La mayoría de los días no tengo ganas de comer"
   * Pregunta 22: "Tengo muchos amigos"
   * Pregunta 26: "Generalmente hago lo que me dicen"
3. **Isla de la Autoimagen (5 preguntas):**
   * Pregunta 5: "Soy malo siempre"
   * Pregunta 6: "A veces pienso que me pueden ocurrir cosas malas"
   * Pregunta 23: "Mi trabajo en el colegio es bueno"
   * Pregunta 25: "Nadie me quiere"
   * Pregunta 27: "Me llevo bien con la gente"

Historia de cada isla o nps con actividad

1. **Isla del Bosque Encantado - Temática de las emociones:**
   * **Guardián de las Emociones (NPC principal):** Plantea la pregunta principal sobre las emociones y dirige a Lucas hacia los siguientes NPCs:
     + **Hada de la Alegría:** Invita a Lucas a participar en un baile alegre para expresar su felicidad.
     + **Duende de la Tristeza:** Desafía a Lucas a superar un laberinto de lágrimas para demostrar su capacidad de superar la tristeza.
     + **Salamandra de la Ira:** Propone a Lucas un desafío de resistencia para aprender a controlar su enojo y mantener la calma.
     + **Sirena de la Sorpresa:** Invita a Lucas a explorar una cueva llena de sorpresas para entender cómo manejar la incertidumbre.
     + **Elfo de la Serenidad:** Guiará a Lucas a través de un jardín de meditación para encontrar la tranquilidad interior.
2. **Isla de la Confianza - Temática de la autoconfianza:**
   * **Dragón de la Determinación (NPC principal):** Plantea la pregunta principal sobre la autoconfianza y guía a Lucas hacia los siguientes NPCs:
     + **Fénix de la Valentía:** Desafía a Lucas a superar un curso de obstáculos para demostrar su coraje.
     + **Unicornio de la Fe:** Propone a Lucas un desafío de fe donde debe confiar en su intuición para superar una serie de pruebas.
     + **Grifo de la Fuerza:** Invita a Lucas a una competencia de fuerza para demostrar su confianza en su propio poder.
     + **Pegaso de la Persistencia:** Guía a Lucas a través de un viaje de resistencia donde debe perseverar a pesar de los obstáculos.
     + **Sireno de la Sabiduría:** Ayuda a Lucas a encontrar la confianza interior a través de la reflexión y la autoevaluación.
3. **Isla de la Superación - Temática de la perseverancia:**
   * **Guardián del Logro (NPC principal):** Plantea la pregunta principal sobre la perseverancia y dirige a Lucas hacia los siguientes NPCs:
     + **Gnomo de la Resistencia:** Desafía a Lucas a una carrera de resistencia a través de un terreno accidentado.
     + **Trol de la Tenacidad:** Propone a Lucas un desafío de fuerza bruta donde debe superar obstáculos físicos.
     + **Hada de la Habilidad:** Invita a Lucas a un desafío de habilidad donde debe demostrar su destreza en varias actividades.
     + **Centauro de la Constancia:** Guía a Lucas a través de un viaje de determinación donde debe superar desafíos mentales y emocionales.
     + **Elfo de la Resistencia:** Ayuda a Lucas a encontrar la fuerza interior para perseverar a pesar de las adversidades.
4. **Isla de la Alegría - Temática del disfrute y la diversión:**
   * **Maestro de la Risa (NPC principal):** Plantea la pregunta principal sobre la diversión y lleva a Lucas hacia los siguientes NPCs:
     + **Bufón de Bromas:** Desafía a Lucas a un concurso de chistes para hacer reír al público.
     + **Payaso de los Acertijos:** Propone a Lucas resolver una serie de acertijos y enigmas para desbloquear un tesoro escondido.
     + **Mimo de la Creatividad:** Invita a Lucas a participar en una actividad artística para expresar su creatividad y alegría.
     + **Artista de la Música:** Guía a Lucas en la creación de una canción alegre y pegajosa para difundir la alegría a través de la música.
     + **Malabarista de la Diversión:** Ayuda a Lucas a dominar una serie de trucos de malabarismo para impresionar a la multitud y ganar su admiración.
5. Isla de la Autoimagen - Temática de la aceptación personal:

* Espejo de la Autoestima (NPC principal): Plantea la pregunta principal sobre la autoimagen y guía a Lucas hacia los siguientes NPCs:
* Retrato de la Belleza: Invita a Lucas a participar en una sesión de arte donde él mismo es el modelo, celebrando la belleza única de cada individuo.
* Estatua de la Fortaleza Interior: Desafía a Lucas a una competencia de resistencia física y mental para demostrar su fuerza interior y su determinación.
* Reflejo de la Autoaceptación: Propone a Lucas un viaje introspectivo a través de un laberinto de autodescubrimiento, donde aprenderá a aceptarse tal como es.
* Lienzo de la Autoexpresión: Guía a Lucas en la creación de una obra de arte que represente su yo auténtico y único, promoviendo la expresión personal y la autoaceptación.
* Espejo de la Confianza: Ayuda a Lucas a enfrentar sus miedos y dudas, mostrándole que la verdadera belleza reside en la confianza en uno mismo y en la aceptación de nuestras imperfecciones.

**Isla del Bosque Encantado - Temática de las emociones:**

* **Guardián de las Emociones (NPC principal):** El Guardián de las Emociones podría contarle a Lucas sobre la antigua magia del bosque, que está intrínsecamente ligada a las emociones de quienes lo habitan. Le explica que algunas partes del bosque se han vuelto turbulentas debido a las emociones descontroladas, y que Lucas debe ayudar a restaurar el equilibrio emocional en la isla. Luego, lo guía hacia los otros NPC, cada uno representando una emoción diferente, para que Lucas pueda aprender a manejarlas.

 **Isla de la Confianza - Temática de la autoconfianza:**

* **Dragón de la Determinación (NPC principal):** El Dragón de la Determinación le cuenta a Lucas sobre la importancia de creer en sí mismo y superar los desafíos con confianza. Le explica que la isla está llena de pruebas diseñadas para poner a prueba su valentía y perseverancia. Le da a Lucas su primera tarea y lo dirige hacia los otros NPC, cada uno representando una faceta diferente de la autoconfianza.

 **Isla de la Superación - Temática de la perseverancia:**

* **Guardián del Logro (NPC principal):** El Guardián del Logro comparte con Lucas la historia de los héroes que han superado grandes obstáculos en la isla y han alcanzado grandes logros. Le explica que para triunfar en la isla, Lucas deberá demostrar determinación y persistencia en la cara de la adversidad. Le encomienda su misión y lo guía hacia los otros NPC, cada uno representando un desafío diferente que probará su perseverancia.

 **Isla de la Alegría - Temática del disfrute y la diversión:**

* **Maestro de la Risa (NPC principal):** El Maestro de la Risa recibe a Lucas con una gran sonrisa y le cuenta sobre la misión de la isla: difundir la alegría y la diversión a través de actividades entretenidas y creativas. Le asegura a Lucas que en esta isla, la diversión es la clave para resolver cualquier problema. Luego, lo lleva a conocer a los otros NPC, cada uno ofreciendo una actividad divertida y emocionante.

 **Isla de la Autoimagen - Temática de la aceptación personal:**

* **Espejo de la Autoestima (NPC principal):** El Espejo de la Autoestima le habla a Lucas sobre la importancia de la autoaceptación y la confianza en sí mismo. Le explica que en esta isla, aprenderá a valorar su propio valor y a reconocer su singularidad. Le asigna su primera tarea y lo guía hacia los otros NPC, cada uno proporcionando una lección sobre aceptación personal y autoimagen positiva.