

ATENÇÃO

Neste guia temos uma lista de dicas organizadas de acordo com a história. Veja com cuidado para evitar ver as dicas seguintes e estragar a continuidade do seu jogo. Se precisar de uma ajuda mais detalhada, veja o outro arquivo **Caladuril Passo a Passo**.

Caladuril - Chama de Luz

Dicas e Sugestões

Tradução Português por Henrique Porto

Esta é uma lista de dicas organizadas de acordo com a história. Se ficar preso, procure na lista até ver a primeira coisa que ajude você a se livrar do enredo. Cabe à você convertê-las nas ações abreviadas do jogo. Use SAVE sempre que progredir em alguma situação.

ALGUNS VERBOS USADOS

ABRA	ACENDA	AMARRE	APAGAR
APERTE	CORTE	CRUZE	DEIXE (D)
DERRAME	DESENROLE	DESTRANQUE	DESCA
DESFIE	EMPURRE	ERGA	ESMAGUE
FECHE	GIRE	JOGUE	MARTELE
OLHE	PASSE	PEGA (P)	PENDURE
PONHA	PULE	PUXE	QUEIME
RODE	SPRAY	SUBA	TRAVE
TOCA	TOQUE	VA	VEJA
VIRE			

EXAM = EXAMINE

INV = INVENTARIO

LOAD = Carregar Jogo

SAVE = Salvar jogo

PREFER = Preferências na rolagem do texto

RESTART = Recomeçar

No Início

Vá para o Sul e encontre a árvore mais próxima da margem do rio.
Suba no Carvalho.
Amarre a corda no balde.
Baixe o balde do galho que fica sobre a água. Apague o fogo.
Desenrole a ponte. (Você precisará da Alavanca.)
Pule a falha. Destranque o baú. Pulverize o inseto. Suba pelo cipo.

Além das Árvores Gêmeas

Vá para o Sul até a Porta da Fortaleza e entre nela.
Desça pelo buraco.

A tocha pode ser acesa com o Kit de pederneira.
Use a tocha acesa para passar pela gosma verde.
A ponte precisa ser assegurada antes de você atravessá-la.
Para fazer a corda balançar até você, queime-a.
Para queimar a corda, encha a calha com óleo e acenda.
Use o martelo para fixar os pinos que prendem a ponte.
Certifique-se de levar o sal pela ponte com você.
O sal derrete o gelo.

A Porta de Ferro Pesada derrete-se quando você derrama o ácido sobre ela, mas isso não significa que seja o que você deva fazer. Olhe com muita atenção logo acima da Porta de Ferro Pesada. Você pode passar diretamente pela rocha ilusória bem acima da Porta de Ferro Pesada.

Certifique-se de destrancar a porta de granito com a chave de granito antes de usar a chave de latão no Gate.
Você precisa estar carregando o amuleto para passar além das facas que te cortam perto de onde você entrou.

De volta à Fortaleza

Sua nova força permitirá abrir a porta.
Você está por conta própria para a seção do labirinto de flechas.
Persista e use SAVE com frequência.

Além da Fortaleza

Use o bote. Entre na Porta Obsidiana.

Dentro do Castelo de Silmnoleh

Observe o Gargula.
Use o olho como lente para cortar a corda. Use o rabo para erguer a grade.
Amarre a corda no gancho e suba pela corda.
Deixe cair o Escudo de madeira perto do poço profundo.
Aperte tomada antes de você desativar o gerador.
Derrame o açúcar no gerador para desativá-lo.
Coloque o Escudo de Ferro no ácido.

Use as luvas para tirar a chave de vidro do ácido.

Corte a mesa com o martelo para obter tábuas para atravessar o poço.
Use a caixa para pegar o talco em que a janela de vidro se desintegrou.
Se estiver segurando a pluma, pode cair sem sofrer danos no poço.

Leve a Alavanca, Caixa com Talco e a Grade com você através do labirinto de teletransporte.

Vire as válvulas com a alavanca. Toque no triângulo.
Consulte o Guia se precisar de ajuda para atravessar o tabuleiro de xadrez eletrificado.
Das três portas que a chave abre, abra apenas as superiores e inferiores.

Coloque a placa na rocha saliente em frente ao guarda, e ele se moverá para observar no canto.
Agora você pode levar a placa que diz 'proibido a entrada', e o guarda deixará você passar.

Como você não pode levar nada através do túnel, coloque o protetor de bota na esteira transportadora.
Coloque a grade entre os postes, que filtrará a túnica suja da ameoba interna.
Você deve usar uma roupa branca limpa para passar pela sala com todos os guardas de branco.

Use o talco da janela de vidro e a máquina de lavar para limpar a túnica suja.
Remova ela antes de levar o ímã pela cavidade próxima, pois a sujeira preta dentro do balão cairá e sujará a túnica.
Certifique-se de usar o protetor de bota antes de tentar levar as botas pela sala com o protetor de botas.
Agora você pode andar ileso pelo tabuleiro de xadrez, pois as botas isolam você do piso eletrificado.

Abaixo do Castelo de Silmnoleh

Desfie o suéter. Amarre a corda no jipe.
Amarre corda no sino. Pendure sino no gancho.
Rode o brinquedo e coloque-o no chão.
Vá ao redor e puxe a corda.

Conceda Silmnoleh ao mesmo destino que você quase sofreu ao trocar as duas espadas.
Você deve estar usando as luvas para manusear Morduril.