

ATENÇÃO

Veja com cuidado para evitar ver as dicas seguintes e estragar a continuidade do seu jogo. Se preferir uma ajuda mais genérica, veja o outro arquivo **Dicas Caladuril**.

CALADURIL - A Chama de Luz

Guia Passo à Passo

Tradução Português por Henrique Porto

Nesta seção, *itálico* representa os nomes de objetos que você encontrará no jogo, e os caracteres em **negrito** são os comandos que você deve executar naquele momento. Algumas situações e objetos que fazem parte do enredo desta aventura não são necessárias para a conclusão e portanto não constam neste Guia. Mas para o seu divertimento, tente decifrá-las. A história começa entre as montanhas que envolvem Footfall Vale, casa do filho do ferreiro Jarnerend. Mas a aventura o atrai para ...

Início da Aventura

Mova-se para o Sul (Baixo) e um pouco para o Leste (Direita). A mensagem de Arian, Senhor do Ar, será vista. Continue para Sudeste. Encontre o *Oak (Carvalho Alto)*. **SUBA OAK**.

No Carvalho Alto

Vá para o Norte. **PEGA BALDE**. Vá para o Oeste. **PEGA CORDA**. **AMARRE CORDA NO BALDE**. Vá para Sudeste até o fim do galho que se estende sobre a água. Mova-se para o ponto mais à direita e para baixo. **DESCA BALDE** e **PUXE CORDA**. Visível ao Noroeste está o *Fogo ardente*. **DERRAME AGUA NO FOGO**. Vá além de onde o *Fogo* estava e **PEGA ALAVANCA**. Vá para o Leste até a *Ponte*. **DESENROLE PONTE**. Cruze a ponte para o Leste e **PULE FALHA**. Vá para o Sul e **PEGA CHAVE**. **PULE FALHA** novamente. **DESTRANQUE BAU**. **ABRA BAU**. **PEGA LATA**. **PULE FALHA** na ponte novamente. **SPRAY BUG** (*Bug inseto*). **DEIXE ALAVANCA**. **SUBA CIPO**.

Além das Árvores Gêmeas (Oak Carvalho Alto)

Mova-se diretamente para o Sul e um pouco para o Leste para encontrar a *Porta da Fortaleza*. **VEJA PORTA**. **VA PORTA**.

Na Fortaleza da Fenda dos Deuses

Vá para o Sul. **VA BURACO**.

No Santuário de Mulromar (a primeira seção subterrânea)

Vá um pouco para o Norte e Leste. **PEGA TOCHA**. Volte um pouco para o Oeste e, em seguida, suba ao Norte até ver a *Porta Ferro pesada*. Ao Leste há dois caminhos que vão para Leste e Sul. Desça pelo caminho voltado para o Sul até encontrar um *Saco de Sal*. **PEGA SAL**. Saia e vá para o Norte até a ponte. **DEIXE SAL** perto da ponte. Ao Leste da ponte há dois caminhos que vão para leste. Siga o caminho abaixo dos dois e encontre *Lata de Oleo*. **PEGA LATA** e mais ao Sul, o *KIT*. **PEGA KIT**. Retorne à área da ponte, e desta vez tome o superior dos dois caminhos orientais.

Mova-se para o Leste até ver a *Corda fina* e a *Calha rasa*. **DERRAME OLEO CALHA**. Volte para o Oeste e para o Sul até a área da *Porta Ferro pesada*.

Vá para o Leste pelo corredor MUITO CUIDADOSAMENTE até surgir a mensagem "*Parece haver um estranho tom esverdeado no teto deste tunel*".

ACENDA TOCHA. Siga para o Leste e **PEGA ACIDO**.

Volte com toda a velocidade até a *Calha rasa* e **ACENDA OLEO**. A tocha deve estar apagada agora e não será mais necessária.

Vá um pouco para o Oeste para ter espaço e **DEIXE TOCHA, LATA e KIT**. Volte para a *Corda queimada*. **PUXE CORDA**. **PEGA MARTELO**. Volte à ponte. **MARTELE PINOS** com o martelo. **DEIXE MARTELO e ACIDO**.

PEGA SAL (que você deixou aqui anteriormente). Vá para o Oeste atravessando a ponte. Pegue a passagem inferior que leva ao Oeste além da ponte. A parede vai desabar atrás de você. Dê a volta para o Norte e **DERRAME SAL NO GELO**. **PEGA CHAVE**. Vá para o Leste e **PEGA JOIA**.

Agora volte pela ponte, mas tome cuidado com a pedra rolante que destruirá a ponte. **DEIXE SACO**. **PEGA ACIDO**. Vá para o Sul até a *Porta Ferro pesada*.

Caminhe direto pela parede falsa acima da *Porta Ferro pesada*. Encontre a *Porta de Metal*. **DERRAME ACIDO PORTA**. Passe pela porta e **PEGA CHAVE (Chave Granito)**. **DEIXE POTE**. Volte para a área da ponte. Logo a Sudeste da ponte, você verá uma barra vertical. Esta é a *Porta Granito liso*. **DESTRANQUE PORTA**. Vá para o Nordeste até a área onde você encontrou o *KIT* (o que fez o fogo) até o *Gate de Cobre*. E então **DESTRANQUE GATE**. **PEGA AMULETO (Amuleto brilhante)**. Vá para o Noroeste até a *Porta Granito liso* e **EMPURRE PORTA**. Vá para o Sul até onde você pegou a *Tocha Pinho* pela primeira vez. Vá ao Leste na sala quadrada. **PONHA JOIA NO PEDESTAL**.

De volta à Fortaleza

Vá para o Norte e **ABRA PORTA**. **VEJA CORPO**. **PEGA CHAVE**. **DESTRANQUE PORTA**. Passe pelo buraco onde estava a porta trancada. A visão agora muda para uma cena 3D do seu personagem na ponte da Fortaleza. Vá até o extremo Noroeste e **VA PORTA**.

No Labirinto das Flechas

Esta seção não exige truques, apenas a coordenação de um polvo pilotando um helicóptero e tocando gaita de fole ao mesmo tempo. O único conselho útil que podemos dar é salvar o jogo repetidamente e perseverar, pois é possível !. A dica é o “timing” na maioria dos locais. Espere o momento certo e ao chegar num local seguro, SALVE seu progresso. Foi pego ? carregue a última localização que você salvou e tente de novo.

Após completar o labirinto das flechas, **VA PORTA**.

Vá para o Oeste e **VA BOTE**.

Perto do Túmulo de Tarin

Vá até a figura de uma espada, na *Porta Obsidiana*. Na **VA PORTA**. Neste ponto, você terá uma conversa com Arian novamente. Ele o levará de volta ao continente, onde você deve passar pelo *Arco ao Sul*. **VA ARCO**.

No Castelo de Silmnoleh

VEJA GARGULA. PEGA OLHO, PEGA CAUDA e PEGA SACO.

CORTE CORDA COM OLHO. PEGA CORDA.

AMARRE CORDA NO GANCHO. ERGA GRADE COM CAUDA. SUBA CORDA.

PEGA ESCUDO (O *Escudo Madeira* será o primeiro Escudo a ser pego).

À menos que você especifique o Escudo, p.e., *Ferro Escudo* ou *Madeira Escudo*).

DEIXE OLHO, CAUDA E SACO. Vá todo para o Sul até ver uma chave. **PEGA CHAVE** (*Chave Cinza*). Desça e **APERTE TOMADA** (pequeno ponto na parede leste).

Desça e **PEGA MARTELO**. Volte e **APERTE TOMADA**.

Vá para o Norte, Oeste e Sul pelo corredor imediatamente a Oeste.

Não pare, mas se esconda no espaço onde está o grande bloco. Uma flecha passará por você. Agora você pode continuar para o Sul além da besta automática. **CORTE MESA. DEIXE MARTELO**. Vá para o Leste até que o *Poço profundo* esteja à vista.

DEIXE ESCUDO. O escudo cairá no Poço. Volte para onde você pegou o *Escudo de Madeira*. Você terá que ir e voltar para fazer a besta automática disparar. Vá logo acima de onde você se escondeu antes até o ponto sensível que ativa a besta. Vá para o Norte até ativá-la, depois volte imediatamente para o Sul e se esconda na parede. Depois que a flecha passar, vá imediatamente para o Norte novamente antes que a besta recarregue. Agora que você está de volta perto do escudo de ferro, vá para o Leste até a *Porta Cinza* (a debaixo).

DESTRANQUE PORTA. PEGA CHAVE Cinza e **PEGA AÇUCAR**. Volte um pouco para Oeste até a *Porta Verde*. **DESTRANQUE PORTA. APERTE TOMADA** (*Tomada Ar Condicionado*, um ponto preto na parede Norte acima da porta).

Desça até o *Gerador* (onde você encontrou a chave cinza).

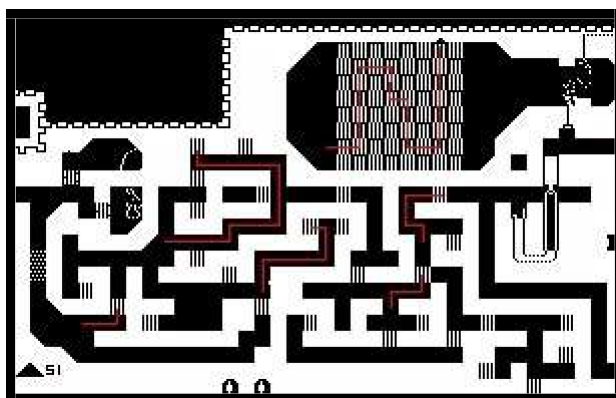
VEJA GERADOR. DERRAME AÇUCAR NO TUBO. Volte para o Norte e vá para o Oeste pelo corredor logo abaixo do Escudo de Ferro onde havia uma *Névoa*. **PEGA LUVAS. DEIXE CHAVE** (as duas). **PEGA FERRO ESCUDO** (*Escudo Ferro*). Vá para a sala a Leste e **PONHA ESCUDO NO LAGO** (*Lago de Acido*). **PEGA CHAVE** (*Chave Vidro*). Vá todo para o Sul de volta ao *Poço profundo*. Cuidado com a flecha automática: ela ainda estará ativa.

DEIXE LUVAS. PEGA TABUA. Mova-se para o Leste até que o *Poço fundo* fique visível. **PONHA TABUA NO POCO.** Agora você deve estar carregando apenas a *Chave Vidro* e a *Caixa Vazia*.

CRUZE TABUA (*Tabua sobre Poço*).

Vá todo o caminho até o Leste até a *Janela Vidro*. **DESTRANQUE JANELA. PEGA TALCO COM CAIXA. PUXE CORDA.** Vá para Sul (*Escada*). **PEGA PLUMA.** Volte pela *Escada*. **PULE POÇO. PEGA TABUA. DEIXE CHAVE. PEGA ESCUDO. DEIXE PLUMA. PEGA ALAVANCA.** Você está agora protegido das pedras que caem pelo *Escudo Madeira*. Vá para o Leste e volte pelas escadas. Mova-se para o *Poço fundo* e **PONHA TABUA. DEIXE ESCUDO. CRUZE TABUA.** Siga para o Norte (voltando pela flecha automática novamente) e vá até onde originalmente encontrou os Escudos. **PEGA GRADE. PEGA SACO.**

Neste ponto, certifique-se de estar carregando a *Grade Metal*, *Saco*, *Caixa com Talco* e *Alavanca*. Agora siga para o Leste e Sul. Algumas tábuas (não as que você usou antes) vão desabar atrás de você. Use o mapa abaixo para atravessar esse labirinto de teletransporte.



Mapa para o labirinto de teletransporte e o tabuleiro de xadrez eletrificado

DEIXE GRADE e CAIXA. PUXE CORDA. Vá além do bloco e Norte até a *Valvula de gás*. **VIRE VALVULA.** Vá Leste e Norte que há outra *Válvula*. **VIRE VALVULA. DEIXE ALAVANCA.** Siga para o Sul e encontre uma passagem além da flecha cruzada que você encontra ali. No fim desta passagem infestada de flechas afiadas há uma *Placa*

bem antiga pendurada na parede. Ajuste o tempo de chegada da flecha corretamente e você poderá pegá-la. **PEGA PLACA.**

Vá para o Sul e Leste. **TOQUE TRIANGULO.**

Cruze o tabuleiro eletrificado de acordo com o mapa mostrado acima.

TOQUE TRIANGULO. PEGA CHAVE. TOQUE TRIANGULO. Existem três portas aqui. Desbloqueie a superior e a inferior. **DESTRANQUE PORTA** (*Porta Vidro*) inferior. **PEGA PROTETOR.** Vá para porta na parte superior. **DESTRANQUE PORTA** (*Porta Madeira*) superior. Siga pelo corredor atrás da porta superior. Encontre a *Rocha projetada* mais a Leste.

PONHA PLACA ROCHA. Há uma *Placa* ao lado do Guarda. **PEGA PLACA.** Vá pelo corredor depois do Guarda. **DEIXE PLACA, CHAVE e SACO. PONHA PROTETOR ESTEIRA. APERTE TOMADA.**

VA TUNEL. Vá para o Norte e **PEGA CAIXA** (*Talco*) e **PEGA GRADE** que você deixou anteriormente. Volte para o Sul e passe pela água corrente. Contorne para o Sul, Oeste e Norte até chegar a uma sala com uma ameba viscosa se movendo por ela. Evite a ameba gosmenta. **PONHA GRADE NO POSTE.** Espere a Grade filtrar o *Robe sujo* de dentro da viscosidade. **PEGA TUNICA.** Volte para o Sul até a *Máquina de lavar.* **PONHA TALCO MAQUINA. PONHA TUNICA MAQUINA. APERTE BOTAO** (botão acima da máquina). **PEGA TUNICA** que agora está limpa. **DEIXE CAIXA** (de Talco).

Agora volte passando pela ameba viscosa e pela sala com todos os guardas vestidos de branco. **PEGA IMÃ. DEIXE TUNICA.** Passe pela passagem com paredes pontiagudas. O balão estourará e você terá a *Chave de Luz.*

DESTRANQUE PORTA (*Porta borracha*). **PEGA BOTAS. PEGA TUNICA** ao passar por ele. Volte até o *Protetor Bota* (a extremidade Oeste da esteira transportadora).

PEGA PROTETOR. PONHA PROTETOR BOTAS. Vá para o Norte.

PUXE CORDA. Siga pelos corredores ao redor até o primeiro *Triângulo dourado* que você encontrou logo após a segunda besta lançadora de flechas.

TOQUE TRIANGULO. Você é teleportado para o Tabuleiro de Xadrez novamente, mas desta vez você pode atravessá-lo graças às suas botas de borracha.

PEGA CALADURIL (batidas de tambor, por favor...).

Abaixo do Castelo de Silmnoleh

PEGA SINO. Vá para o Leste e **PEGA JIPE** (*Brinquedo*). **PEGA SUETER. DESFIE**

SUETER. AMARRE CORDA NO JIPE. Contorne para Leste e Norte. **PEGA LUVAS.**

Contorne para Leste até o *Gancho pequeno.* **RODE JIPE. AMARRE CORDA NO SINO.**

PENDURE SINO NO GANCHO. Contorne até onde encontrou as *Lovas borracha* e vá até a *Fenda.* **PUXE CORDA.**

Silmnoleh sairá para o jantar dele. Corra até o Oeste para onde Caladuril é encontrado.

PEGA CALADURIL. Contorne para dentro da sala do tesouro de Silmnoleh (onde ele estava quando você chegou a esta área).

PEGA MORDURIL. PENDURE CALADURIL NO GANCHO. Volte para onde você encontrou Caladuril e espere.

Esta parte acima deve ser concluída sem ficar dentro da linha de visão de Silmnoleh, e antes que ele retorne do Garçon que serviu o jantar. Outra vez, é uma questão de “timing” e estratégia para não ser pego.

Agora Silmnoleh deve retornar e, por engano, pegar Caladuril em vez de Morduril, sendo destruído pelas forças em conflito de Luz e Trevas dentro dele. Parabéns!. Você completou Caladuril a Chama de Luz !.

Extras

Existem 3 situações, que não são essenciais para completar o jogo, mas que podem ser realizadas durante o jogo. São informações que podem ajudar ... ou não !.

- **COBRA** : À Leste de onde você encontra o *Kit* (que faz acender a tocha), existe uma fenda que ao examiná-la você encontra uma Barra de Ouro. **PEGA OURO** e siga pelo caminho até a *Cobra*. **EXAM COBRA**.

- **ESTATUA MARMORE** : Antes de colocar a joia no Pedestal, vá Leste até encontrar a *Coroa*. **PEGA COROA**. Fique com ela até chegar na *Estatua* de Marmore que fica ao lado do *Bote*. **PONHA COROA CABECA**.

- **AVE** : Ao passar pela correnteza você encontrará uma *Ave* (Papagaio). Até o momento de escrever este guia não encontrei a solução para atravessar a *Ave* pela água.