



King Quest 3 To Heir is Human

É proibida a reprodução total ou parcial deste documento. Ele está protegido pela lei de copyright e pertence ao Site:

Pratas Dicas / Walkthrough

A equipe **Pratas Dicas** está a sua disposição através do e-mail indicado no site. Qualquer dúvida entre em contato.



INTRODUÇÃO

Este 3º jogo da série continua no mesmo esquema dos anteriores no que diz respeito aos comandos. Temos que digitar tudo para que a ação seja executada.

As semelhanças param por aqui. A 1ª diferença que notamos logo no início é que não comandamos ninguém do REINO DE DAVENTRY (?!), mas sim um jovem (GWYDION) que vive sob o domínio de um malvado Feiticeiro (MANANNAN).

A outra grande diferença é que o jogo possui um relógio que comanda alguns eventos. Deve ficar de olho neste relógio. Por conta disto, o jogo não é sequencial e de tempo em tempo as tarefas serão executadas.

No início do jogo o Feiticeiro dará a você alguma tarefa. Após isto acontecer, terá no máximo 5 minutos para executar a tarefa dada pelo Feiticeiro e mais algumas outras.

Após os 5 minutos o Feiticeiro aparece de novo e avisa que vai viajar. Ele retornará daqui uns 25 minutos de jogo.

Quando ele aparecer de volta da viagem você não pode estar carregando nenhum item mágico (marcado no Inventário com "***") e também não poderá ter deixado nenhuma pista, tipo portas e gavetas abertas. Deve esconder seus pertences no seu quarto, embaixo da cama.

Quando o Feiticeiro voltar da viagem e você ainda não tiver executado tudo o que necessita, dê a ele a comida e ganhará mais um tempo, pois ele come e dorme um pouco.

Note as funções do teclado: F1 = Ajuda, F7 = Restore, F9 = Restart, F5 = Save, ALT,Z = Sair, F10 = muda velocidade, TAB = mostra Inventário. É recomendável SALVAR constantemente. O jogo apresenta também uma contagem de pontos que está indicada entre parênteses.

Em um determinado momento do jogo pegará um MAPA. À medida que for circulando pelo REINO este mapa será montado. Para facilitar sua localização nas telas, consulte o **MAPA DE LLWEDOR.**

CASA DO FEITICEIRO



Após a sequência inicial você, GWYDION está no HALL da Casa do Feiticeiro MANNANAN. Ele aparece e te dará uma ordem que pode ser:

- LIMPAR A BIBLIOTECA==> Vá até lá (porta a sua frente), digite **"LOOK"** e **"LOOK CABINET"**. Aproxime-se do pequeno armário à esquerda e digite **"CLEAN STUDY"**.

- LIMPAR A COZINHA==> Vá até lá (porta a sua direita e mais outra porta) e veja uma vassoura perto da lareira. Chegue perto e digite **"GET BROOM"**.

- DAR COMIDA PARA AS GALINHAS==> Saia da casa e chegue perto do galinheiro. Digite **"LOOK"** e **"LOOK CHICKENS"**. Chegue perto da casinha (do lado de fora do galinheiro) e digite **"FEED CHICKENS"**.

- LIMPAR O POTE NO QUARTO DE MANNANAN==> Suba um lance de escada e entre no quarto a sua frente. Digite **"LOOK"** e **"LOOK FLOOR"**. Chegue perto da cama e do pote e digite **"GET POT"**.

Após executar a tarefa que foi imposta observe o tempo e tente fazer mais algumas tarefas.

Vá até a SALA DE JANTAR, digite **"LOOK"** e **"LOOK TABLE"**. Chegue perto do copo que está na mesa e digite **"GET CUP"** (1-1), pegando o copo de cima da mesa.

Vá até a COZINHA e digite **"LOOK"** e **"LOOK TABLE"**.



Chegue perto da mesa à direita e digite **"GET FOOD"** (3-4), pegando fruta, pão e carne.

Vá perto da prateleira à esquerda e digite **"LOOK SHELF"** e **"GET BOWL"** (1-5), pegando uma tigela.

Vá ao lado esquerdo da lareira e digite **"LOOK WALL"**, **"LOOK RACK"**, **"GET KNIFE"** (1-6) e **"GET SPOON"** (1-7), pegando uma faca e uma colher.

Saia da COZINHA e suba a escada, indo para o QUARTO DE MANNANAN (faça o que der tempo!).



Digite **"LOOK"** e chegue perto da penteadeira. Digite **"LOOK DRAWER"** e **"OPEN DRAWER"** (1-8), pegando um espelho.

Chegue perto da cômoda à direita, fique um pouquinho afastado e digite **"LOOK DRESSER"** e **"OPEN DRAWER"** (1-9), pegando um vidro de essência de rosas.

Vá até o guarda-roupa e digite **"LOOK CLOSET"**, **"OPEN CLOSET"** e **"LOOK BEHIND CLOTHES"** (7-16), pegando um MAPA. Digite **"CLOSE DOOR"** e **"LOOK TOP CLOSET"** (3-19), pegando uma chave de bronze.

Vá rápido para seu QUARTO e digite **"HIDE ALL"** (4-23), escondendo tudo debaixo da cama.

Ande um pouco pela casa até o FEITICEIRO aparecer e avisar que vai viajar. Anote o horário para ter uma idéia de sua "folga". Veja o que deixou de fazer das tarefas anteriores e termine-as.

Depois que o FEITICEIRO sair, vá para seu QUARTO e digite **"GET ALL"**, pegando todos os seus pertences. Ande pela casa e localize o gato. Chegue perto e digite **"GET CAT"** e **"GET FUR"** (1-24), pegando um pouco do pêlo do gato.

Suba a escada até o final, chegando no OBSERVATÓRIO.



Digite **"LOOK"**, **"LOOK FLOOR"** e **"GET FLY"** (1-25), pegando a asa da mosca.

Desça a escada e entre na BIBLIOTECA. Digite **"LOOK"**, **"LOOK CABINET"** e **"UNLOCK CABINET"** (4-29), pegando a varinha mágica. Automaticamente você fecha e tranca o pequeno armário.



Chegue perto da estante de livros à direita, se posicione e digite **"LOOK BOOKS"** e **"MOVE BOOK"**, achando uma alavanca. Digite **"PULL LEVER"** (5-34) e aparece no chão um alçapão.

Desça pela escada e se o gato estiver nela volte e torne a descer até ele sair. Com o gato na escada você cai e morre.

Quando descer toda a escada, chegara no LABORATÓRIO.



Digite "LOOK" e chegue perto do armário que tem à esquerda. Digite "LOOK SHELVES", "GET BONE" (1-35), "GET JUICE" (1-36), "GET MANDRAKE" (1-37), "GET SAFFRON" (1-38), "GET SPITTLE" (1-39) e "GET TOADSTOOL" (1-40), pegando osso de peixe, suco de sombra, raiz de mandrake, açafrão, saliva de sapo e cogumelo venenoso.

Chegue perto da mesa e digite "LOOK BOOK" e veja que é um livro de feitiçarias. Para executar estes Feitiços deve primeiro digitar o número da página, depois os ingredientes, recitar um verso e usar a varinha mágica.

Deve fazer agora o 1º Feitiço, o *FEITIÇO PARA VOAR COMO ÁGUIA*. Este Feitiço servira para transformar você em uma mosca ou em uma águia durante o jogo. SALVE O JOGO pois se errar o Feitiço vira contra você. Se posicione bem em frente ao livro e digite exatamente o que está escrito abaixo:

TURN PAGE IV

PUT SAFFRON IN ESSENCE

OH WINGED SPIRITS, SET ME FREE

OF EARTHLY BINDINGS, JUST LIKE THEE

IN THIS ESSENCE, BEHOLD THE MIGHT

TO GRANT THE PRECIOUS GIFT OF FLIGHT

WAVE WAND (10-50)

Após terminar o Feitiço saia do LABORATÓRIO subindo a escada (cuidado com o gato), chegando na BIBLIOTECA.

Vá até perto da estante e digite "PULL LEVER" e "MOVE BOOK". Chegue perto do pequeno armário e digite "UNLOCK CABINET", guardando a varinha mágica. Deve ser cuidadoso com os vestígios.

Saia da casa e chegue perto do galinheiro. Digite "OPEN GATE" e entre. Fique perto de uma galinha e digite "GET CHICKEN" e "GET FEATHER" (1-51), pegando uma pena da galinha. Digite "OPEN GATE" e saia do galinheiro.

Está pronto para descer a montanha e conhecer LLEWDOR. SALVE O JOGO e se for necessário, consulte o [MAPA DE LLEWDOR](#) para se localizar melhor.

REINO DE LLEWDOR

Tem muito a fazer aqui, mas deve se preocupar com seu tempo. Fique de olho no relógio e quando estiver quase na hora do FEITICEIRO aparecer, retorne para CASA, esconda seus pertences embaixo da cama e fique com uma comida no Inventário. Dê comida para o FEITICEIRO e ganhara mais tempo para agir.

Vamos andar pelo REINO, tomando cuidado com uns bandidos que podem aparecer e roubar tudo de você. Assim que eles aparecerem, mude de tela imediatamente.

Deve também prestar atenção em uma águia que aparece em lugares aleatórios. Quando ela aparecer, deve pegar a pena que ela deixa cair no chão.

Assim que chegar na base da montanha direcione-se para a CASA DOS URSOS, descendo duas telas (posição D3 no Mapa).



Chegue perto da porta e digite "OPEN DOOR". Verifique se a casa está vazia. Se os ursos estiverem lá, entre e saia da tela até conseguir.

Uma vez dentro da casa, observe a mesa de jantar. Deve ter nela 3 potes de mingau. Se eles não estiverem, entre e saia da casa até eles aparecerem.

Chegue perto do menor prato e digite **"LOOK"**, **"LOOK TABLE"** e **"GET BOWL"** (2-53), pegando um pote de mingau de aveia. Digite **"SIT"** e veja o que acontece.

Suba a escada e estará no QUARTO dos ursos.



Digite **"LOOK"**, chegue perto do armário e digite **"OPEN DRAWER"** e **"GET THIMBLE"** (1-54), pegando um dedal.

Saia da casa e fique no canteiro de flores. Digite **"LOOK"**, **"LOOK FLOWER"** e **"GET DEW"** (1-55), pegando orvalho com o dedal.

Ande para a direita (posição D4 do Mapa) e veja o início da praia e uma árvore.



Chegue perto da árvore e digite **"LOOK"**, **"LOOK TREE"** e **"GET MISTLETOE"** (1-56), pegando o visgo branco da árvore.

A águia costuma aparecer neste local e deixa cair no chão uma pena. Digite **"LOOK FLOOR"** e **"GET FEATHER"** (2-58), pegando a pena da águia.

Suba uma tela (posição C4 do Mapa) e chegara na CIDADE.



Vá até a TAVERNA e digite **"OPEN DOOR"**. Repare dentro do bar e se a garçonete estiver sozinha, saia e torne a entrar, até 2 homens aparecerem sentados na mesa.



Quando os bandidos estiverem na mesa do bar deve acionar o *FEITIÇO DE VOAR COMO ÁGUIA* para escutar a conversa deles.

Digite **"PUT FLY ESSENCE"** (3-61) e vai virar uma mosca, escutando a conversa e descobrindo o esconderijo dos bandidos.

Digite **"FLY BEGONE MYSELF RETURN"** para desativar o Feitiço e saia da TAVERNA.

Deve agora voltar para CASA. Abra o MAPA Mágico digitando "LOOK MAP" e repare que ele está sendo montado passo a passo. Coloque a seta na montanha e tecle "F6". SALVE O JOGO e suba a montanha.

CASA DO FEITICEIRO

Entre na casa "OPEN DOOR" e vá rápido para seu QUARTO. Digite "HIDE ALL" e "GET FRUIT", ficando só com as frutas no Inventário.

Aguarde um pouco e o FEITICEIRO aparece, dizendo que está com fome.

Desça para a SALA DE JANTAR e chegue perto da mesa.



Digite "GIVE FRUIT TO WIZARD" e aguarde. Após o FEITICEIRO sair, ande pela casa até ele aparecer de novo e avisar que vai dormir.

Vá até seu QUARTO e digite "GET ALL", pegando todos os objetos. Digite "LOOK MAP" e escolha um lugar para seu retorno.

REINO DE LLEWDOR

Vá para o local onde tem uma grande árvore com um buraco na base (posição C2 do Mapa).



Digite **"LOOK"**, **"LOOK TREE"** e **"LOOK HOLE"**. Deve repetir o *FEITIÇO DE VOAR COMO ÁGUIA*. Digite **"PUT FLY ESSENCE"** (5-66) e entrara na árvore como mosca. Saia da árvore e digite **"FLY BEGONE MYSELF RETURN"** e volte à forma humana.

Chegue perto da árvore e digite **"GRAB HOLE"** (3-69) e aparece uma escada. **SALVE O JOGO** e suba a escada (2-71) com as setas e com cuidado.

Entre na casa do bandido que deve estar dormindo. Caso contrário, restaure o jogo pois deve morrer.



Uma vez dentro da casa, digite **"LOOK"** e **"LOOK TABLE"**. Chegue perto da mesa e digite **"GET COIN"** (4-75), pegando o dinheiro dos bandidos. Desça rápido e vá para a **CIDADE** (posição C4 do Mapa).

Entre na **LOJA** **"OPEN DOOR"** e digite **"LOOK"** e **"LOOK SHELVES"**, vendo alguns objetos que deseja comprar.



Digite **"BUY OIL"** (1-76), **"BUY SALT"** (1-77), **"BUY POUCH"** (1-78) e **"BUY LARD"** (1-79), comprando óleo de peixe, sal, uma bolsa vazia e banha.

Chegue perto do cachorro e digite **"GET FUR"** (1-80), pegando um pouco de pêlo do cachorro.

Deve agora voltar para CASA. Digite **"LOOK MAP"** e vá para a base da montanha, subindo por ela com cuidado.

CASA DO FEITICEIRO

Vá para a BIBLIOTECA e chegue perto do pequeno armário. Digite **"UNLOCK CABINET"** e torne a pegar a varinha mágica. Vá até a estante e digite **"MOVE BOOK"** e **"PULL LEVER"**.

Desça a escada e entre no LABORATÓRIO. Deve fazer agora o *FEITIÇO DE TRANSFORMAR OUTRO EM GATO*. Este Feitiço servirá para você acabar de vez com o FEITICEIRO. Ele será colocado na comida que vai oferecer para o FEITICEIRO.

Se posicione em frente ao livro e digite exatamente o que está escrito abaixo:

TURN PAGE XXV

PUT MANDRAKE ROOT POWDER IN A BOWL

PUT CAT HAIR IN THE BOWL

PUT TWO SPOONS OF FISH OIL IN THE BOWL

STIR MIXTURE WITH A SPOON

PUT THE DOUGH ON THE TABLE

PAT DOUGH INTO A COOKIE

MANDRAKE ROOT AND HAIR OF CAT

MIX OIL OF FISH AND GIVE A PAT

A FELINE FROM THE ONE WHO EATS

THIS APPETIZING MAGIC TREAT

WAVE WAND (10-90)

Depois de terminar o Feitiço digite **"PUT COOKIE PORRIDGE"**. Pronto, a comida do FEITICEIRO está preparada.

Saia do LABORATÓRIO e suba até a BIBLIOTECA. Digite **"PULL LEVER"**, **"MOVE BOOK"** e **"UNLOCK CABINET"**.

Vá para seu QUARTO e digite **"HIDE ALL"** e **"GET PORRIDGE"**. Fique andando pela casa até o FEITICEIRO aparecer e falar que está com fome.

Vá até a SALA DE JANTAR e se aproxime da mesa. Digite **"GIVE PORRIDGE WIZARD"** (12-102). Assista a sequência e veja que ficou livre do FEITICEIRO para sempre. Vá até seu QUARTO e digite **"GET ALL"**.

Deve agora, olhando no MAPA, retornar para o REINO DE LLEWDOR e executar a 2ª PARTE DO PLANO.

REINO DE LLEWDOR

Com mais calma agora, vamos terminar nossas tarefas pr aqui. Vá para a árvore onde é o esconderijo dos bandidos (posição C2 do Mapa) e digite **"LOOK FLOOR"** e **"GET ACORNS"** (1-103), pegando algumas avelãs do chão. Pode acontecer de ter dificuldade em pegar essas avelãs. Fique digitando várias vezes e de olho no seu contador de pontos. Quando ele mudar, significa que conseguiu pagá-las.

Agora, digite **"SHOW MIRROR TO MEDUSA"** mas não dê **"ENTER"**. Vá uma tela para a esquerda (posição C1 do Mapa) e entre no DESERTO.



Vire imediatamente para a direita (não pode olhar para a MEDUSA) e aguarde a MEDUSA se aproximar. Quando ela estiver mais próxima de você, tecle o "ENTER" e conseguira exterminar com a MEDUSA (5-108).

Digite "LOOK" e se aproxime da grande pedra. Digite "GET CACTUS" (1-109), pegando um cacto.

Suba duas telas e ainda continuara no DESERTO (posição A1 do Mapa).



Digite "LOOK FLOOR" e "GET SKIN" (1-110), pegando a pele de cobra.

Vá agora até a CATARATA (posição A3 no Mapa).



Digite **"LOOK"**, **"LOOK FLOOR"**, **"LOOK STRAM"** e se posicione na margem do rio. Digite **"GET MUD"** (1-111), pegando um pouco de lama.

Ande para a direita até chegar no MAR (posição A5 do Mapa).



Entre um pouco na água e digite **"GET WATER"** (1-112), pegando um pouco de água com seu copo.

Vá agora para a caverna da TEIA DE ARANHA (posição A4 do Mapa).



Se posicione um pouco perto da caverna (cuidado com a aranha) e digite **"LOOK"** e **"LOOK CAVE"**. Deve fazer o *FEITIÇO DE VOAR COMO ÁGUIA*. Digite **"PUT EAGLE FEATHER ESSENCE"** (4-116) e se transformara em uma águia. Vá direcionando a águia com as teclas de seta e chegue perto da aranha.

Assista a sequência e você leva a aranha para o mar, retornando e voltando para a forma humana.

Entre na **CAVERNA DO ORÁCULO** e assista a sequência, vendo que **ROSELLA** (sua irmã !!) está prisioneira de um dragão.



Automaticamente recebe do **ORÁCULO** uma pedra mágica (3-119).

Agora já pegou tudo o que necessita aqui. Olhe para o **MAPA "LOOK MAP"** e vá para a base da montanha, subindo com cuidado.

CASA DO FEITICEIRO

Retorne até o LABORATÓRIO, fazendo os procedimentos na BIBLIOTECA.

Uma vez no LABORATÓRIO, vamos fazer os outros Feitiços, salvando sempre o jogo. Faça o *FEITIÇO PARA ENTENDER A LINGUAGEM DAS CRIATURAS*. Com este Feitiço poderá entender a conversa dos animais, pássaros e peixes.

Se posicione bem em frente ao livro e digite exatamente o que está escrito abaixo:

TURN PAGE II

PUT THE SMALL FEATHER IN A BOWL

PUT THE DOG FUR IN A BOWL

PUT THE SNAKE SKIN IN THE BOWL

ADD A SPOONFUL OF POWDERED FISH BONE

PUT THE THIMBLE OF DEW IN THE BOWL

MIX WITH HANDS

SEPARATE MIXTURE INTO TWO PIECES

PUT DOUGH PIECES INTO YOUR EARS

FEATHER OF FOWL AND BONE OF FISH

MOLDED TOGETHER IN THIS DISH

GIVE ME WISDOM TO UNDERSTAND

CREATURES OF AIR, SEA AND LAND

WAVE WAND (10-129)

Faça agora o *FEITIÇO DO TELEPORTATION STONE*. Para usar este Feitiço deve digitar "**RUB THE STONE**". Automaticamente sairá da situação de perigo que está e irá para outro lugar. Porém, nada garante que este lugar para onde vai será melhor ou pior do que o lugar que se encontra.

Se posicione em frente ao livro e digite exatamente o que está escrito abaixo:

:

TURN PAGE VII

GRIND A SPOONFUL SALT IN A MORTAR

GRIND THE MISTLETOE IN THE MORTAR

RUB THE STONE IN THE MIXTURE

KISS THE STONE

WITH THIS KISS, I THEE IMPART

POWER MOST DEAR TO MY HEART

TAKE ME NOW FROM THIS PLACE HITHER

TO ANOTHER PLACE FAR THITHER

WAVE WAND (10-139)

Faça agora o *FEITIÇO DA TEMPESTADE*. Após preparar este Feitiço ele ficara em um frasco. A poção deve ser misturada em um lugar aberto, para ser usada. Para ativar o Feitiço mexa a mistura com os dedos "STIR BREW WITH FINGER" e digite "BREW OF STORM CHURN IT UP". Se desejar parar a tempestade, digite "BREW OF STORM CLEAR IT UP".

Se posicione bem em frente ao livro e digite exatamente o que está escrito abaixo:

TURN PAGE LXXXIV

PUT A CUP OF OCEAN WATER IN BOWL

LIGHT A CHARCOAL BRAZIER

HEAT THE BOWL ON THE BRAZIER

PUT A SPOON OF MUD IN THE BOWL

ADD A PINCH OF TOADSTOOL POWDER

BLOW INTO THE HOT BREW

ELEMENTS FROM THE EARTH AND SEA

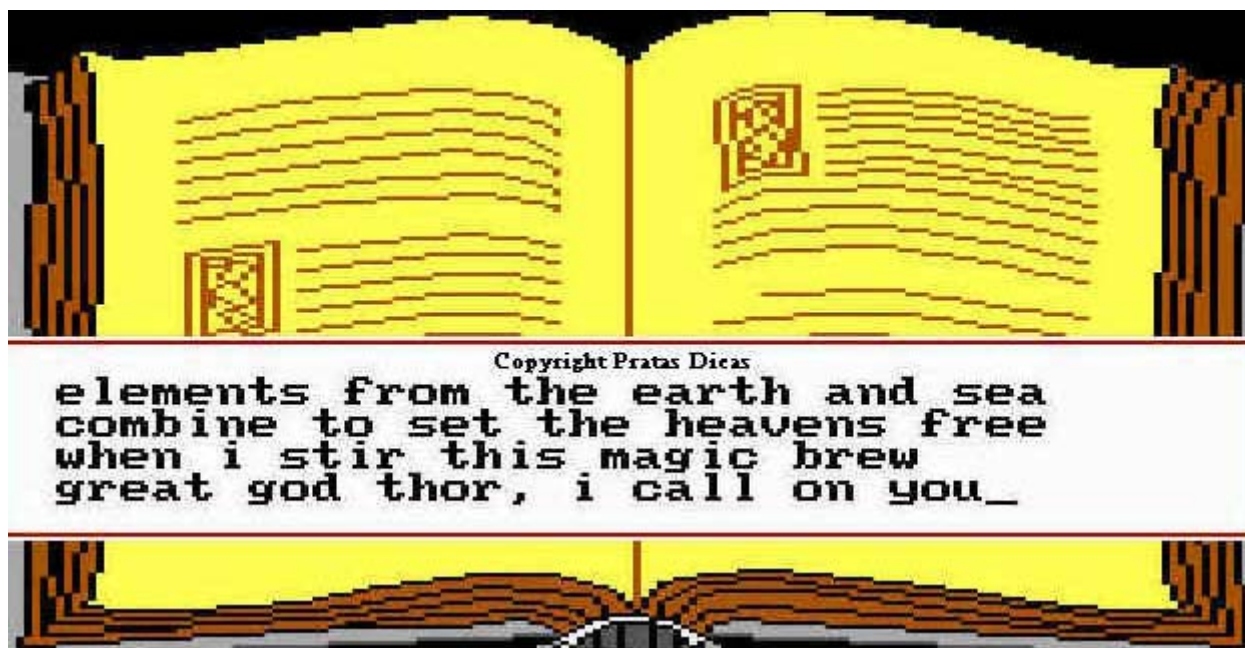
COMBINE TO SET THE HEAVENS FREE

WHEN I STIR THIS MAGIC BREW

GREAT GOD THOR, I CALL ON YOU

WAVE WAND

POUR THE STORM BREW INTO THE JAR (10-149)



Faça agora o *FEITIÇO DO SONO PROFUNDO*. Após preparar o Feitiço ele ficara dentro de sua bolsa. Para usar o Feitiço deve coloca-lo no chão, em um lugar frio e escuro "POUR SLEEP POWDER ON THE FLOOR" e depois digite "SLUMBER, HENCEFORTH"

Se posicione em frente ao livro e digite exatamente o que está escrito abaixo:

TURN PAGE XIV

GRIND THE ACORNS IN A MORTAR

PUT THE ACORN POWDER IN A BOWL

PUT THE NIGHTSHADE JUICE IN THE BOWL

STIR THE MIXTURE WITH A SPOON

LIGHT A CHARCOAL BRAZIER

HEAT THE MIXTURE ON THE BRAZIER

SPREAD THE MIXTURE ON A TABLE

ACORN POWDER GROUND SO FINE

NIGHTSHADE JUICE LIKE BITTER WINE

SILENTLY IN DARKNESS YOU CREEP

TO BRING A SOPORIFIC SLEEP

WAVE WAND

PUT THE SLEEP POWDER IN THE POUCH (10-159)

Faça agora o *FEITIÇO DA INVISIBILIDADE*. Após preparar o Feitiço ele ficara em um frasco. Este Feitiço só funciona em local onde tenha fogo e neblina. Deve usar o Feitiço no seu corpo "**RUB THE OINTMENT ON BODY**" e ficara invisível por um curto espaço de tempo. Só poderá ser usado uma única vez.

Se posicione em frente ao livro e digite exatamente o que está escrito abaixo:

TURN PAGE CLXIX

CUT THE CACTUS WITH A KNIFE

SQUEEZE THE CACTUS JUICE ON SPOON

PUT THE CACTUS JUICE IN A BOWL

PUT THE LARD IN THE BOWL

ADD TWO DROPS OF TOAD SPITTLE

STIR THE MIXTURE WITH A SPOON

CACTUS PLANT AND HORNY TOAD

I NOW START DOWN A DANGEROUS ROAD

COMBINE WITH FIRE AND MIST TO MAKE

ME DISAPPEAR WITHOUT A TRACE

WAVE WAND

PUT OINTMENT IN THE EMPTY LARD JAR (10-169)

Após fazer todos os Feitiços, saia do LABORATÓRIO e da CASA. Chegue perto das galinhas e escute a conversa. Digite "**LOOK MAP**" e retorne para o REINO.

REINO DE LLEWDOR

Ande um pouco pelo REINO e escute os esquilos, pássaros e lagartos. Finalmente ficara sabendo que você é ALEXANDER !!

Vá até a TAVERNA e entre "**OPEN DOOR**".



Digite **"LOOK"** e **"TALK MAN"**, conversando com o CAPITÃO. Digite **"GIVE COINS"** (3-172) e compra uma passagem no navio do CAPITÃO.

Saia e ande à direita pelo CAIS. Vendo o navio do CAPITÃO.



Entre no navio (2-174) e partirá para

DAVENTRY

NAVIO PIRATA

Descobre rapidamente que entrou em uma fria e que está em um NAVIO PITRATA, preso no COMPARTIMENTO DE CARGAS.

Digite **"LOOK"**, repare a escada e ande à direita por entre os caixotes, mudando de tela.

Neste novo compartimento, digite **"LOOK"** e veja uma pequena caixa no chão. Chegue perto e digite **"GET BOX"**, retornando para o compartimento da escada.

Deve colocar esta pequena caixa no chão. Veja na figura abaixo o local exato.



Digite **"PUT BOX"**, **"JUMP BOX"**, **"JUMP BOX"** e **"JUMP"**, pulando para a pequena caixa, a média e a grande. Suba a escada com as setas (2-176).

Está no 1º andar do navio. À esquerda é a **CABINE DO CAPITÃO**. Repare se ela está vazia. Se o **CAPITÃO** estiver lá dentro, vá para a direita e retorne rápido.



Quando a Cabine estiver vazia entre. Digite **"LOOK"** e se aproxime do baú que está à esquerda da cama azul. Digite **"OPEN CHEST"** e **"LOOK CHEST"** (3-179), pegando todos os seus pertences.

Saia da Cabine e vá para a direita. Às vezes tem um marinheiro fazendo patrulha na **CASA DA MÁQUINA**. Caso ele esteja, saia e torne a entrar, até o caminho ficar livre.

Digite **"LOOK"** e chegue perto da pá. Digite **"GET SHOVEL"** (1-180), pegando a pá.

Retorne para o **COMPARTIMENTO DE CARGA** e vá novamente para a direita, onde pegou a pequena caixa. Entre e saia desta tela até escutar a conversa dos ratos, indicando o local onde o tesouro dos piratas está enterrado.

Depois disto, deve ter paciência. Vai ter que esperar um bocado. Quando escutar os piratas falarem "LAND HO, CAPTAIN!....." pode voltar a agir.

Deve fazer agora o **FEITIÇO DO SONO PROFUNDO**. Digite "**POUR SLEEP POWDER ON THE FLOOR**" e "**SLUMBER HENCEFORTH**". Todos os piratas cairão no sono.

Suba novamente os caixotes "**JUMP BOX**", "**JUMP BOX**", "**JUMP**" e pela escada. Agora suba a escada até o **CAIS**.



Quando chegar no **CAIS**, saia da escada e digite "**LOOK MAP**". Escolha a posição mais perto da **ILHA** e tecle "**F6**" (5 - 185).

Vai aparecer no mar. Vá nadando para a direita e bem embaixo da tela. Se o tubarão aparecer, desça a tela e volte. Fique assim até conseguir chegar na **ILHA**.



1LHA

Nesta ilha, se posicione entre a árvore e a pedra da direita, conforme mostra a figura abaixo:



Digite "DIG" até conseguir achar o baú com o tesouro (7-192). Deve agora subir a MONTANHA. Observe abaixo o caminho que deve ser feito.

MONTANHA

- . Suba a tela
- . Vá para a direita
- . Vá para cima e esquerda
- . Vá para cima e chega em uma rocha.



- . Escale a rocha e vá para a direita
- . Vá para cima
- . Siga o caminho, chegando em uma CATARATA.



Atrás da CATARATA tem uma caverna. Entre por ela e escale. Assim que escalar um pouco, digite "RUB ROCK" e espere. Termine de escalar e vá para a direita. Se o ABOMINÁVEL HOMEM DAS NEVES aparecer, tecle "ENTER".

Sua meta é passar pela CAVERNA DO ABOMINÁVEL e chegar nos TÚNEIS. Se aparecer em outro local, digite "LOOK MAP" e retorne.

Quando chegar na CAVERNA DO ABOMINÁVEL, passe por ela, indo à direita (4-196).



Chegara na última tela. Deve descer pelo caminho à esquerda com cuidado e ficará pendurado na rocha.

Salve a todo o momento e repare na figura abaixo o caminho que deve fazer.



Escale a rocha até chegar no túnel da esquerda (cima - **1**). Entre neste túnel e saia no túnel da direita (cima - **3**).

Se posicione na rocha e escale até a entrada do túnel do meio (baixo - **5**). Entre neste túnel e saia no túnel à esquerda (baixo - **4**).

Escale a parede até o túnel do meio (cima - **2**). Entre neste túnel e finalmente sairá no túnel da direita (baixo - **6**).

Ande para a direita com cuidado, sempre no centro do caminho amarelo. No final deste caminho cairá perto da entrada de uma caverna.



Entre pela caverna e suba uma enorme escadaria. Lá em cima, pegue fôlego e saia da caverna. **SALVE O JOGO** e entre a esquerda. Veja ROSELLA presa e o DRAGÃO faz você virar cinzas.

Restaure o jogo e deve fazer o *FEITIÇO DA INVISIBILIDADE*. Digite "**RUB THE OINTMENT ON BODY**".

Entre a esquerda e junto ao DRAGÃO, faça o *FEITIÇO DA TEMPESTADE*. Digite "**STIR BREW WITH FINGER**" e "**BREW OF STORM CHURN IT UP**" (7-203).



Assista a sequência e o DRAGÃO será eliminado com seu Feitiço. Se aproxime de ROSELLA e digite "**TALK ROSELLA**" e "**UNTIE ROSELLA**" (3-206), libertando-a. Torne a falar com ROSELLA algumas vezes.

Retorne para a caverna, descendo a escadaria. Se ROSELLA ficar no seu caminho, retorne e tente de novo até conseguir.



Uma dica, antes de ficar preso, tecle as setas da direita e baixo, bem rápido que consegue passar.

Quando sair da caverna, ande à esquerda passando por entre as pedras e chegara em um poço. Siga o muro do poço e chega em DAVENTRY.

Fale com o velho e siga para o CASTELO. Entre no CASTELO (4-210) e participe da feliz reunião familiar.



Assista a **SEQUÊNCIA FINAL!!**



MAPA DO REINO DE LLEWDOR

