
AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas

O SOBRINHO DO MAGO

“A porta errada”

1. Sherlock Holmes de Sir Arthur Conan Doyle e os Bastables do livro “Cinco crianças e um segredo” de E. Nesbit.
2. Chorando
3. Um túnel atrás das casas geminadas que eles chamavam de “caverna”
4. A casa vazia “mal-assombrada” atrás da casa de Digory
5. Uma bandeja de madeira contendo anéis amarelos e verdes
6. Altíssimo e muito magro com uma cara comprida, um nariz pontudo, olhos faiscantes e uma moita de cabelos grisalhos
7. Um dos anéis amarelos que faziam zumbido

“Um diálogo estranho”

1. Gritos
2. Dona Lenir
3. Ela tinha sangue de fadas
4. Atlântida
5. Tio André pensava que as regras sobre o certo e o errado não se aplicavam à sua madrinha ou a “grandes estudiosos e grandes pensadores . . . conhecedores da sabedoria oculta”—o que ele se considerava.
6. Eles apenas funcionavam se tocassem na pele

Um Bosque entre Dois Mundos”

1. Um lugar rico como um panetone. Havia pequenos lagos entre as grandes árvores e a luz coando-se através das folhas era cálida e verde. Estava tudo completamente calmo e tinha-se a sensação de atemporalidade.
2. O porquinho-da-índia
3. O túnel
4. Eles precisavam ter certeza de que conseguiriam voltar ao nosso mundo
5. Que Digory fizesse uma marca no lago (ele cortou uma braçada de relva com o seu canivete)
6. Os anéis amarelos levam ao Bosque e os anéis verdes levam a pessoa do bosque para outro mundo.

“O sino e o martelo”

1. Era uma luz tristonha, meio avermelhada
2. Era silencioso
3. As faces mudaram de pessoas simpáticas para faces cruéis
4. Um pequeno arco dourado do qual pendia um pequeno sino, do lado do qual havia um martelinho de ouro sobre uma coluna quadrada com um metro de altura

5. Ele queria tocar o sino, mas ela não queria
6. Ele tocou o sino

“A palavra execrável”

1. Ele acordou a rainha Jadis
2. Calabouços, câmaras de tortura e outras salas infames
3. Usando a palavra execrável
4. Como tio André, alegando ser livre de todas as regras que pessoas “comuns” devem seguir.
5. Que tio André era um grande rei e grande mago do nosso mundo e que ele havia enviado Digory para buscar Jadis por amor à beleza dela
6. Furiosa, a rainha soltou as mãos das crianças e agarrou os cabelos de Polly (onde dói mais)

“Começam as complicações de tio André”

1. Segurando o cabelo de Polly
2. Ele a enfraquecia—ela se sentia como se estivesse morrendo
3. Sangue de gigantes na família real de Charn
4. Um tapete voador ou um dragão em boa forma
5. Ela lançaria um feitiço sobre ele que faria ele sentir como se estivesse sobre ferro em brasa ao sentar e sob blocos invisíveis de gelo ao se deitar
6. Por torcer o pulso de Polly, tocar o sino e deixar que a feitiçeira viesse do Bosque agarrada à orelha dele
7. Ele vestiu suas melhores roupas e ficou se admirando no espelho, congratulando-se por trazer a “criatura impressionante” por força mágica para o nosso mundo. Ele também começou a imaginar que a feitiçeira se apaixonaria por ele
8. Pedindo dinheiro emprestado à sua irmã, tia Leta

“O que aconteceu na rua”

1. Do circo
2. Reduzi-la a pó
3. Levá-la de volta ao Bosque entre Dois Mundos
4. O fruto da Terra da Eterna Juventude
5. De pé no teto de um cabriolé, dentes à mostra, castigando um cavalo sem pena
6. Um segundo cabriolé com um joalheiro gordo e um policial, um terceiro cabriolé com dois policiais, meninos que não têm nada a fazer em bicicletas e um bando de gente a pé
7. O cocheiro cujo cavalo a feitiçeira havia roubado

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

“A briga”

1. Imperatriz de Tiririca da Lagoa do Bode
2. Uma das barras do poste da rua
3. O calcanhar de Jadis
4. Jadis, tio André, o cavalo e cocheiro
5. Ele foi beber água em um dos lagos e, enquanto fazia isso, as crianças colocaram os anéis verdes
6. Nada
7. Cantar um hino
8. Fazer Digory colocar o anel e levá-lo para casa
9. Estrelas
10. O canto representava uma magia diferente, mais forte do que a dela
11. Um Leão enorme e peludo

“A criação de Nárnia”

1. Roubar os anéis
2. Ela assaltou um joalheiro e fez tio André lhe oferecer um almoço oneroso
3. Ela arremeteu a barra na cabeça do Leão
4. Dar-lhe um tiro
5. Um poste de luz
6. A terra da eterna juventude
7. Eles rodearam o Leão e mudaram de tamanho
8. Desperte, ame, pense e fale. Que as árvores caminhem, que os animais falem e as águas sejam divinas

“A primeira piada”

1. Faunos, sátiros, anões, o deus do rio e as náiades
2. Eu lhes dou a si mesmas, dou-lhes para sempre esta terra de Nárnia, as matas, os frutos, os rios, as estrelas e a si mesmo (Aslam, a palavra em turco para leão, pronunciada “Ass-lan”). Cuidem dos animais mudos, mas não ajam como eles, ou se tornarão como eles.
3. A gralha
4. O chefe Anão, o Deus do rio, o Carvalho, o Sr. Coruja, o casal Corvo e o Sr. Elefante
5. Torrões de açúcar
6. Ele se convenceu de que era apenas uma “zoeira infernal de feras sanguinárias e esfomeadas”
7. Animal, vegetal ou mineral?

“Digory e o tio em apuros”

1. Desmaiou
2. Dinheiro — as moedas que sobraram do almoço
3. Uma árvore
4. “O mal virá deste mal, mas temos ainda uma longa jornada, e cuidarei para que o pior caia em cima de mim”.
5. Rei e rainha em Nárnia

6. “Reinarão sobre estas criaturas e a elas darão nomes, e farão justiça, e as protegerão dos inimigos quando os inimigos vierem”.
7. Se ela havia perdoado Digory

“A aventura de Morango”

1. Lágrimas nos olhos de Aslam
2. Que ela retornaria a Nárnia
3. Um beijo
4. Depois da grande cachoeira, passando pelo Ermo Ocidental, no cume de um monte verde escarpado perto de um lago azul, cercado por montanhas, no centro de um jardim
5. Ele sentia que não merecia a honra por não ser um cavalo muito inteligente
6. Puxa-puxa
7. Os sinais que Aslam havia lhes dado
8. De acordo com Polly, uma forma alta e escura deslizando depressa no sentido oeste

“Um encontro inesperado”

1. Frutas de uma árvore de puxa-puxa
2. Galhos das árvores no jardim pendiam sobre um muro alto de relva que tinha altos portões de ouro fechados, virados para o oriente
3. Entre pelos portões de ouro ou não, Apanhe o meu fruto para outro ou não, Aquele que roubar ou escalar os meus muros, Encontrará desespero, junto com o desejo do seu coração.
4. Roubar uma maçã para si mesmo
5. A feiticeira; comeu uma maçã; sua pele ficou completamente branca
6. Conhecimento que tornaria Digory feliz pelo resto da vida
7. Era a maçã da juventude, da vida
8. Ela sugeriu que fossem embora sem Polly
9. A lembrança das lágrimas brilhando nos olhos de Aslam

“Planta-se uma árvore”

1. Agiu bem
2. Ela foi lançada na terra macia perto do rio
3. Conhaque
4. Sono
5. Das árvores que cresceram do dinheiro que caiu dos bolsos do tio André
6. Nárnia, as Ilhas e Arquelândia)
7. A árvore de proteção
8. O perfume da árvore
9. Colher uma maçã da árvore

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

“Fim desta história e começo de todas as outras”

1. O lago vazio no Bosque entre Dois Mundos que levava a Charn
2. A bondade dourada de Aslam
3. Nem um pouco
4. Pegar os outros anéis para enterrá-los como Aslam havia comandado
5. Ela sorriu e adormeceu
6. Uma árvore já estava crescendo do miolo da maçã que Digory havia plantado
7. Na casa de campo do velho tio-avô Kirke
8. O segundo filho do rei Franco
9. Ela foi transformada em um guarda-roupa

O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA

“Uma estranha descoberta”

1. Ataques aéreos a Londres na Segunda Guerra Mundial
2. Pedro, Susana, Edmundo, Lúcia
3. Estava chovendo
4. Um guarda-roupa
5. É uma tolice fechar-se dentro de um guarda-roupa
6. Um lampião no bosque
7. Era um fauno carregando um guarda-chuva. Pernas de bode pretas e acetinadas e uma cauda. Ele tinha uma barbicha pontuda e cabelos frisados e dois chifres.

“O que Lúcia encontrou”

1. Filha de Eva
2. Sr. Tumnus
3. Do lampião ao grande castelo de Cair Paravel
4. Sala Vazia
5. A caverna dele
6. Desejos
7. A Feiticeira Branca
8. Sempre inverno e nunca Natal
9. Um lenço

“Edmundo e o guarda-roupa”

1. Não havia passado nenhum instante e o fundo do guarda-roupa estava sólido
2. Esconde-esconde
3. Para debochar do país imaginário de Lúcia
4. Duas renas brancas
5. Um anão forte vestido de peles de urso polar e um capuz vermelho. Uma grande dama envolta em peles brancas com uma coroa de ouro na cabeça, trazendo uma longa varinha dourada

“Manjar turco”

1. Cobre
2. Uma bebida quente, muito doce, espumante e espessa
3. Manjar turco
4. Príncipe
5. A Feiticeira Branca
6. Entre duas colinas

“Outra vez do lado de cá”

1. Ele disse que Nárnia não existia — ele e Lúcia estavam brincando
2. Eles pensavam que Lúcia estava louca
3. Lógica
4. Lúcia estava mentindo/Ela estava louca/Ela estava falando a verdade
5. A diferença na passagem do tempo entre o nosso mundo e Nárnia
6. Ela era antiga e famosa, indicada em histórias e guias turísticos
7. Seja porque já estivessem meio avoados, ou Dona Marta estivesse atrás deles, ou houvesse mágica na casa

“Na floresta”

1. Casacos
2. Ela foi queimada e saqueada, ou um pedaço de papel estava pregado no tapete
3. Auxílio aos inimigos da rainha/abrigo a espiões/confraternização com humanos
4. Maugrim

“Um dia com os castores”

1. O lenço de Lúcia
2. Aslam
3. Ao dique dele
4. Costurando
5. Truta, pão e manteiga, batatas cozidas, cerveja, leite cremoso e rocambolo de sobremesa
6. Beliches nas paredes, presuntos e réstias de cebolas pendendo do teto, uma mesa com banquinhos de três pés, botas de borracha, oleados, machados, tesouras, pás, colheres de pedreiro, caniços de pesca, redes e sacos

“Depois do jantar”

1. Levado à casa da rainha e possivelmente transformado em pedra
2. O Leão, Rei dos Bosques, filho do grande Imperador de Além-Mar
3. Lilith e gigantes. Na mitologia hebraica, Deus formou Lilith, a primeira mulher, do mesmo modo que formou

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

Adão, exceto pelo fato de ter usado detritos e sedimentos em vez de puro pó. Dizia-se que os filhos dela eram os inúmeros demônios que continuam atormentando a humanidade. Lilith escapou da maldição da morte que sobreveio a Adão, porque eles se separaram muito antes da Queda. Diz-se que Lilith estrangula crianças e seduz homens no sonho.

Embora os castores digam que ela seja filha de Lilith e um gênio, sabemos de uma origem diferente no *Sobrinho do Mago*. Essa aparente inconsistência pode ser explicada nas Crônicas como folclore narniano que surgiu entre os narnianos durante o longo inverno. Séculos de paz em Nárnia certamente envolveram os narnianos em um senso de esquecimento sobre o “nau”. Então, quando Jadis retornou, eles talvez tivessem uma vaga lembrança dos eventos na Criação do seu mundo, mas não tinham histórias sobre o que aconteceu antes do capítulo nove em *O Sobrinho do Mago*. No entanto, o rei de Nárnia que foi derrotado quando Jadis assumiu Nárnia certamente havia ouvido histórias de ninar transmitidas a respeito de Lilith e o gênio pelos seus tataravós rei Franco e rainha Helena.

4. Dois filhos de Adão e duas filhas de Eva sentariam nos quatro tronos de Cair Paravel ou Quando a carne de Adão, quando o osso de Adão, em Cair Paravel, no trono sentar, então há de chegar ao fim a aflição.
5. Os olhos dele
6. A saída de Edmundo

“Na casa da feiticeira”

1. Casaco
2. Construir estradas decentes
3. Leão
4. Aslam
5. Rabiscou um bigode nele
6. Maugrim

“O encantamento começa a quebrar-se”

1. Sacos, presunto, chá, açúcar, fósforos, pães, meia dúzia de lenços limpos
2. Uma caverna, um antigo esconderijo para situações de perigo
3. Papai Noel
4. Significava que a mágica da rainha estava se enfraquecendo
5. Todos: uma bandeja com cinco taças de chá e os respectivos pires, um açucareiro, uma tigelinha de creme de leite e uma grande chaleira ainda a chiar
Sra. Castor: uma máquina de costura
Sr. Castor: Dique terminado e consertado e uma comporta nova em folha
Pedro: escudo e espada

Susana: aljava e setas, trompazinha
Lúcia: garrafinha de diamante e punhal

“A aproximação de Aslam”

1. Pão e água
2. A neve
3. ela os transformou em estátuas de pedra
4. Primavera/degelo
5. Amarrou as mãos dele e obrigou-o a andar

“A primeira batalha de Pedro”

1. Uma grande pedra antiga sustentada por outras quatro com caracteres esquisitos gravados em uma língua desconhecida
2. Driades, náíades, centauros, um unicórnio, um touro com cabeça de homem, um pelicano, um cachorro e dois leopardos
3. O castelo, Cair Paravel
4. Susana soou a trompa
5. Matou o lobo
6. Limpar a espada dele

“Magia profunda na aurora do tempo”

1. Matar Edmundo
2. Um velho tronco de árvore e uma rocha arredondada
3. Ela deveria deixar a varinha mágica debaixo do grande carvalho
4. A Mesa de Pedra, as pedras de fogo da Montanha Secreta, o cetro do Imperador de Além-mar
5. Nárnia será subvertida e perecerá em água e fogo
6. O rugido de Aslam

“O triunfo da feiticeira”

1. Na margem do Beruna
2. Susana e Lúcia
3. Que as meninas colocassem as mãos na juba dele
4. Ogros, lobos, homens com cabeça de touro, espíritos de árvores más e de plantas venenosas, vulpinos, bruxas, incubos, fúrias, horrores, espectros, sátiros, lobisomens, anões, macacos
5. Cortou a juba de Aslam
6. Matar Aslam em vez de Edmundo

“Magia ainda mais profunda de antes da aurora do tempo”

1. Partir para a guerra
2. Mordaça
3. Ratos
4. Ao nascer do sol
5. Lambeu a testa dela

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

6. Quando uma vítima voluntária, inocente de traição, fosse executada no lugar de um traidor, a mesa estalaria e a própria morte começaria a andar para trás.
7. Deu um terrível rugido
8. Ao castelo da feiticeira
9. Aslam saltou/voou por cima da muralha

“O que aconteceu com as estátuas”

1. Uma chama fraca que percorre a borda de um pedaço de jornal quando aceso por um fósforo
2. O gigante
3. Sr. Tumnus, o fauno
4. Ele destruiu os portões, duas torres e um pedaço de muralha para abrir uma passagem para todos
5. O lenço dela
6. Um leão, um cão de guarda
7. Pedro e Edmund e todo o restante do exército de Aslam lutando desesperadamente contra o terrível exército da feiticeira. Certa vez, uma menina perguntou a C.S. Lewis o que aconteceu aos festeiros que foram transformados em pedra. Ele respondeu: “Pensei que as pessoas iriam pressupor que Aslam consertou tudo. Agora vejo que deveria ter dito isso.”
8. Pedro

“A caçada ao veado branco”

1. Edmund
2. Aslam queria que ela cuidasse dos outros feridos, mas ela queria esperar para ver Edmund melhorar
3. Nomeou-o cavaleiro
4. Aslam providenciou a comida
5. Cair Paravel
6. Um salão formidável, com teto de marfim, uma parede coberta de penas de pavão e uma porta aberta para o mar
7. “Quem é coroado rei ou rainha em Nárnia será para sempre rei ou rainha”
8. Tritões e sereias
9. “Como sabem, ele é selvagem. Não se trata de um leão domesticado”.
10. As respostas irão variar. Os atos deles incluíram: destruir o que restava do exército da feiticeira, fazer leis justas, manter a paz, não permitir que as árvores fossem derrubadas sem necessidade, libertar os anõezinhos e os sátiros da tirania escolar, acabar com os importunos e intrometidos, dar força para as pessoas comuns, que só querem viver e deixar que os outros também vivam, expulsar os gigantes maus do norte de Nárnia, estabelecer

tratados de boa vizinhança e firmar alianças com outros países, e crescer tornando-se adultos.

11. O Veado Branco
12. No dia e na hora em que entraram no guarda-roupa para se esconderem.
13. Os casacos desaparecidos

O CAVALO E SEU MENINO

“Shasta começa a viagem”

1. A Idade do Ouro—durante os reinados do Grande Rei Pedro, do rei Edmund e das rainhas Susana e Lúcia
2. Ele era pescador
3. Ele era um homem de pele escura com uma barba ondulada pintada de vermelho carmesim que usava um elmo pontudo envolto em um turbante, uma cota de malha, uma cimitarra, um escudo de bronze, uma lança e uma pulseira de ouro
4. Shasta
5. No ano em que o Tisroc assumiu o trono, numa noite de lua cheia, o pescador não conseguiu dormir. Enquanto andava pela praia, ouviu um choro miúdo e descobriu uma canoa levando uma criança e um homem morto. Arriche levou a criança.
6. Shasta sempre tinha remorso por ser incapaz de sentir afeto por Arriche
7. Fugir para o Norte
8. Com os joelhos
9. Brrri-rini-brini-ruri-rá

“Uma aventura na noite”

1. Ele disse que o dinheiro era a presa de guerra deles
2. Bri rolou de costas na relva/ele temia que fosse um mau hábito que ele havia adquirido, mas que os cavalos narnianos não tinham
3. Eram as guerras do Tisroc e ele lutou nelas como escravo
4. Semanas e semanas
5. Um longo rugido de um leão
6. Outro rugido de leão
7. Era tão ruim quanto ser pego pelo leão, porque ele seria enforcado como ladrão de cavalo
8. Um enorme, peludo e terrível leão
9. Ela era um cavalo falante e o tarcaã na verdade era uma jovem, sendo que as duas também estavam fugindo
10. Eram cavalos meio aparentados certa vez removidos de Nárnia
11. Contar histórias

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

“Às portas de Tashbaan”

1. O noivo de Aravis, Achosta, era um homem velho e corcunda, de origem plebeia, que havia se tornado candidato a ser o próximo grão-vizir por meio de lisonja e maus conselhos
2. A égua dela falou e insistiu que ela não fizesse isso.
3. Oferecer sacrifícios secretos a Zardena, Senhora da Noite, na companhia de uma de suas servas
4. Ela misturou entorpecentes à bebida dela
5. Ela enviou uma carta falsa ao pai dela, supostamente de Achosta, dizendo que eles haviam se casado imediatamente e que ele deveria levar o dote dela à casa de Achosta
6. Ela seria espancada
7. As Tumbas dos Antigos Reis
8. O plano de Huin era cortar as caudas, lambuzar-se na lama e disfarçar as crianças como mendigos e então atravessar a cidade
9. Cortar as caudas

“Shasta encontra os narnianos”

1. Ela não gostou de entrar na cidade como mendiga — ela deveria estar sendo carregada em uma liteira com escravos e soldados em volta dela
2. Usar o cavalo de sela do patrão como cavalo de carga
3. Shasta foi forçado para frente da multidão e então os narnianos o agarraram e acusaram de ser o fujão que procuravam
4. Príncipe Corin de Arquelândia
5. Sr. Tumnus
6. Tumnus disse que Shasta parecia ofuscado e havia sofrido insolação
7. A rainha Susana estava visitando o príncipe Rabadash para considerar sua proposta de casamento
8. Três semanas
9. A rainha Susana havia visto o príncipe Rabadash na sua própria casa, e ele havia se mostrado, para citar o rei Edmundo “um tirano enfatuado, violento, ganancioso e desalmado”.

“Príncipe Corin”

1. Quando Rabadash recebesse a recusa de casamento de Susana, Edmundo pensava que eles se tornariam prisioneiros
2. O corvo discutiu duas formas de cruzar o grande deserto.
3. Toupeiras plantavam um pomar — provavelmente o mesmo pomar que as crianças aproveitaram ao retornarem para ajudar o príncipe Caspian
4. Convidar o príncipe para um grande banquete a bordo do galeão narniano

5. Lagosta, salada, narceja recheada, um prato de fígado de galinha, melões, delícias congeladas e vinho branco
6. A armadura e o cavalo que ele receberia no seu próximo aniversário, a condição de cavaleiro, o Festival de Verão, danças e fogueiras na floresta e a possibilidade de ver Aslam
7. Um vaso de porcelana quebrando
8. Príncipe Corin
9. Um garoto da rua que fez uma piada de mau gosto sobre a rainha Susana
10. Ir até o rei Luna e dizer-lhe que Shasta é amigo de Corin

“Shasta Among the Tombs”

1. Cerca de doze grandes blocos de pedra com o formato de gigantescas colmeias alongadas, cada um com uma entrada arqueada dando para as trevas
2. Chacais
3. A fera rugiu e então a parecia ser um gato de grandes olhos verdes
4. Ele murmurou para si mesmo que uma vez havia atirado pedra num gatinho doente quase morrendo de fome
5. Ele deu um mergulho
6. Ele achou que os outros poderiam ter chegado aos túmulos e partido sem ele
7. Bri e Huin apareceram, mas sem Aravis

“Aravis em Tashbaan”

1. Ela fez contato visual com Lasaralina
2. Elas haviam frequentado as mesmas casas e as mesmas festas antes de Lasaralina se casar
3. Ela estava com um vestido novo e queria que as pessoas o vissem
4. Ele estava na cidade procurando Aravis
5. Embora ela achasse os homens “lindos”, não achou a rainha Susana muito bonita
6. Lasaralina gostava mais de falar que de ouvir, dava muitas risadinhas e estava mais interessada em roupas, festas e escândalos
7. O noivo de Aravis tinha três palácios, um no lago de Ilkin, possuindo “uma fábula em pérolas” . . . e . . . “banhos de leite de jumenta”
8. Houve um grande banquete naquela noite
9. “Esperem por ele, é claro”
10. O Tisroc, o príncipe Rabadash e Achosta, o grão-vizir

“Na casa do Tisroc”

1. O Tisroc convenceu Rabadash de que os narnianos provavelmente estivessem buscando um ancoradouro melhor

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

2. Achosta citou o provérbio de um poeta sobre a razão apagando o fogo do coração
3. Até recentemente, Nárnia vivia coberta de gelo e neve, tornando-a um país pouco atraente para se conquistar. Além disso, o fim desse feitiço era devido aos poderosos encantamentos dos Pevensie
4. Atacar Nárnia, por causa de Aslam, era uma “empresa duvidosa” com a qual o Tisroc não queria se envolver porque não queria meter a mão de onde não pudesse retirá-la
5. Rabadash sugeriu uma forma de atacar Nárnia sem consequências adversas para o Tisroc se o plano falhasse
6. Se ele pudesse capturar e manter Anvar, eles sentariam às portas de Nárnia, podendo montar um grande exército pouco a pouco para atacar Nárnia mais tarde
7. Rabadash acreditava que Pedro, na sua prudência, veria grande vantagem em ser aliado da casa do Tisroc por meio de casamento
8. A poesia narniana tratava de amor e guerra, enquanto a poesia calormana era mais notória — cheia de máximas úteis
9. Rabadash estava começando a ficar perigoso, como os príncipes calormanos no passado, por isso a sua morte precoce ajudaria a garantir que o Tisroc não morresse antes da hora

“Através do deserto”

1. Ela entraria no salão e daria um berro — fazendo com que ambas fossem pegadas e mortas na certa
2. Os vestidos, a casa e a vida de Lasaralina
3. Organizar um esquadrão de duzentos cavalos e cavaleiros com água, comida e armamentos leva tempo
4. Shasta não tinha sapatos para vestir e a areia queimava os pés dele
5. Um bloco de pedra que fazia sombra, onde eles podiam almoçar e dar água aos cavalos
6. Quando a lua havia subido
7. Eles adormeceram
8. Andar pelo vale do rio levava mais tempo
9. Bri queria comer alguma coisa
10. Huin

“Um eremita no caminho”

1. O rio chamado de Flecha Sinuosa
2. O que ele achava que fosse fumaça, mas na verdade era o exército do príncipe Rabadash
3. Um leão
4. Um homem alto, barbudo, vestido com um manto alaranjado
5. Ele gritou duas vezes para o leão: “Vai para casa!”

6. Um pátio circular cercado por uma sebe alta. Havia um tanque no centro sombreado por uma árvore grande e bonita. Uma casinha de pedra coberta de folhas de palmeira e algumas cabras eram tudo que havia além disso
7. Rei Luna
8. Dez
9. Sorte
10. Voltar para os calormanos
11. Sua auto-estima

“Um viajor sem as boas-vindas”

1. Seu filho, o príncipe Corin
2. A forma como ele montou no cavalo—Shasta tinha “a postura de um verdadeiro cavaleiro”
3. Shasta não sabia usar as rédeas ou as esporas para fazer o cavalo mudo avançar
4. Todo o saque — as mulheres, o ouro, as joias, as armas e o vinho
5. Ele percebeu que uma coisa grande andava ao lado dele
6. Apenas um leão era responsável por todos os encontros
7. A cada um só é contada a história que lhe pertence
8. “Eu mesmo”
9. Eles diziam que Aslam era um demônio que costumava aparecer na forma de um leão
10. Shasta pulou do cavalo, atônito

“Shasta em Nárnia”

1. A grande marca da pata do Leão
2. Um porco-espinho
3. O cervo
4. Mingau, creme de leite, café, leite quente, torrada, lombo defumado e cogumelos
5. Rogin
6. O pavilhão era um leão vermelho de pé sobre as pernas traseiras em um campo verde
7. Homens e mulheres, cavalos falantes, cavalos comuns, centauros, ursos, cães falantes, gigantes e anões
8. O príncipe Corin recebeu ordem de não lutar na batalha de Anvar
9. O rei Pedro proibiu Lúcia de levá-lo a guerras comuns
10. Corin
11. A armadura do anão Espinhel

“A batalha em Anvar”

1. Ele lhe ensinou como usar as rédeas do cavalo
2. Ela era uma dama adulta comum — não frequentava guerras
3. Botas enormes com ponteiros que lhes chegavam aos joelhos
4. Ele se deu por perdido

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

5. Olhando para o tanque debaixo da árvore no seu eremitério
6. Um aríete
7. Seu antigo amo, Amradin
8. Os gatos
9. O rei Luna, flanqueado por Dar e Darin
10. “O raio de Tash caiu do alto”.

“Lição de sabedoria para Bri”

1. Ele queria que sua cauda crescesse novamente
2. As suíças dele
3. Que Aslam a comesse
4. Ele disse a Bri para tocá-lo e cheirá-lo. Ele lhe mostrou suas patas, sua cauda e as suíças
5. Os arranhões eram iguais àqueles que a madrastra de Aravis deu à escrava que Aravis fez dormir
6. Shasta
7. Cor salvaria Arquelândia do maior perigo que ela já havia enfrentado
8. Lorde chanceler Bar
9. Cavalos falantes não eram montados, exceto durante a guerra
10. Rolou na relva

“Rabadash, o ridículo”

1. Cor correndo para o leão para salvar Aravis
2. Rainha Lúcia
3. Ele mencionou como se transformou de um traidor em um amigo quando chegaram em Nárnia pela primeira vez
4. Aslam
5. Ele foi transformado em um burro
6. Ele jamais deveria se afastar mais de dez quilômetros do templo de Tashbaan
7. Rabadash, o ridículo
8. Vencer o gigante de duas cabeças Piro, transformá-lo em pedra e casar-se com a rainha Liln
9. O rei estava sob a lei e não podia quebrá-la, e a lei dizia que o primogênito deveria ser rei
10. Ele lutou aos socos com um urso falante do lado narniano do Pico da Tempestade por trinta e três assaltos
11. Áries, o Grande

O PRÍNCIPE CASPIAN

“A ilha”

1. Um ano
2. Susana
3. Eles estavam procurando uma fonte de água fresca
4. Eles haviam terminado de comer toda a comida que haviam trazido
5. Um pomar cheio de macieiras e algumas ruínas

“A casa do tesouro”

1. Maças assadas
2. A peça de xadrez de ouro que Susana encontrou
3. Alvipata
4. Ela sugeriu que eles procurassem a porta para a antiga sala do tesouro
5. Susana
6. Edmundo usou sua lanterna
7. Os presentes que ganharam do Papai Noel
8. A trompa de Susana—ela se perdeu quando eles voltaram para a Inglaterra enquanto caçavam o Veado Branco

“O anão”

1. Da mesma forma que nenhum instante havia passado quando eles voltaram pelo guarda-roupa tendo sido reis e rainhas durante anos—o tempo em Nárnia flui de modo diferente do nosso.
2. Um barco com dois soldados e um anão a bordo
3. Acertou o capacete de um dos soldados com uma seta
4. Dizia-se que a floresta em volta de Cair Paravel era assombrada
5. O chapéu de Edmundo
6. Caspian X, rei de Nárnia

“O anão conta a história do príncipe Caspian”

1. Rei Miraz e rainha Prunaprismia
2. A ama dele
3. Cornelius era baixo, gordo, feio, velho e tinha uma barba pontuda e prateada que lhe descia até a cintura. Ele era o tutor de Caspian.
4. Dois planetas que se cruzam a menos de um grau um do outro a cada duzentos anos, Tarva, o Senhor da Vitória, e Alambil, a senhora da Paz
5. Ela tinha seis salas vazias, uma longa escada e uma porta fechada à chave entre ela e os demais habitantes do castelo
6. Ele era meio anão
7. A Idade do Ouro de Nárnia
8. Eles tinham medo de Aslam e das árvores

“As aventuras de Caspian nas montanhas”

1. Miraz não gostava de navios nem do mar
2. A rainha Prunaprismia teve um bebê
3. Miraz atirou em alguns em caçadas, enviou vários para lutarem com os gigantes do Norte, outros foram executados por alta traição, dois foram trancafiados como loucos e sete foram enviados para o Oceano Oriental, de onde jamais voltaram.
4. Ouro e a trompa da rainha Susana
5. Um galho de árvore durante uma tempestade

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

6. Dois anões e um texugo — Nikabrik, Trumpkin e Caçatrufas
7. Nikabrik

“O esconderijo dos antigos narnianos”

1. Os Ursos Barrigudos, Farfalhante, os sete irmãos do Bosque Trêmulo, cinco anões negros e Ciclone, Ripchip, Escava-terra, a toupeira, os três Trincadores, Camilo, a lebre, Barbaças, o ouriço, e os faunos Mentius, Obentinus, Dumnus, Voluns, Voltinus, Girbius, Nimienus, Nausus e Oscuns.
2. Assistir a um esquilo indo até a despensa de nozes ou passar a impressão de querer saber.
3. Cotas de malha, elmo e espada
4. Dois ogres e uma feiticeira
5. Guerra
6. Despertar as árvores
7. Uma campina relvada, à volta da qual havia choupos altos e um poço

“A antiga Nárnia em perigo”

1. Eles queriam fazer a festa primeiro
2. Doutor Cornelius
3. Enfiar a espada nele
4. O cavalo de Caspian, Destro
5. Monte de Aslam. Em inglês, a palavra para “monte”, “how”, vem de uma antiga palavra nórdica para morros ou moledros
6. O Monte de Aslam tinha espaço para todas as provisões e as galerias e cavernas ofereceriam um lugar de refúgio para todos, exceto o gigante
7. Tocar a trompa da rainha Susana
8. Monte de Aslam, Ermo do Lampião ou Cair Paravel
9. O nascer do sol às vezes tinha impacto nas operações de magia branca

“A partida da ilha”

1. A trompa de Susana foi tocada ao mesmo tempo que eles eram atraídos para Nárnia
2. Trumpkin arriscou cortar caminho pelo campo descoberto
3. Uma vez que os Pevensie eram crianças, eles pensavam que elas não serviriam de nada na guerra
4. Edmund convidou Trumpkin para um combate de esgrima
5. Edmund desarmou o anão dando um jeito especial à espada — o ar de Nárnia estava atuando sobre ele e suas antigas habilidades de batalha voltaram
6. Uma disputa de tiro ao alvo com Susana
7. Curou a ferida dele com uma gota do seu frasco
8. Nosso caro amiguinho

9. O grande navio tinha uma cabeça de cisne na proa e asas entalhadas que chegavam quase ao meio do barco, velas de sela e músicos no alto dos mastros

“O que Lúcia viu”

1. Ela chamou as árvores para acordar as dríades e hamadriades, mas teve a sensação de ter falado cedo ou tarde demais ou ter acrescentado uma palavra errada.
2. Um urso
3. Se um dia, no nosso mundo, os homens se transformassem por dentro em animais ferozes, mas por fora continuassem parecendo homens, de modo que fosse impossível distinguir uns dos outros.
4. Aslam
5. Descer em vez de subir, como Aslam lhe havia ordenado.

“O retorno do Leão”

1. Eles foram atacados pelos arqueiros de Miraz
2. Maças assadas envoltas em fatias de urso
3. As árvores
4. Aslam
5. Não porque Aslam tivesse crescido, mas porque a cada ano que ela crescesse, Aslam lhe pareceria maior
6. Lúcia escondeu o rosto na juba de Aslam e magicamente uma força a invadiu
7. Pedro espantosamente concordou de imediato, então voltou a dormir, Susana acordou e disse a Lúcia (com o ar aborrecido de um adulto) que ela estava sonhando e deveria voltar a dormir e Edmund estava mal-humorado, mas acompanhou Lúcia

“O Leão rugiu”

1. O Grande Rei
2. Fixando os olhos em Aslam
3. Depois de Aslam beber do rio, ele levantou a cabeça, virando-se para eles
4. Ouvir os seus medos
5. Aslam agarrou-o, segurou-o entre os dentes como uma bola, então o sacudiu e atirou no ar
6. Aslam rugiu
7. Baco, Sileno e seus burros e moças loucas
8. Videiras e uvas

“Magia negra e repentina vingança”

1. Mal Trumpkin partiu, Miraz atacou
2. Ele sentia que ela os havia desapontado
3. A Feiticeira Branca

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

4. Aslam não havia ressuscitado realmente e o seu desaparecimento nas histórias antigas logo depois que os Pevensie estabeleceram o reinado deles era uma confirmação da sua morte
5. Os castores
6. Ela disse que feiticeiras nunca morrem de fato — sempre é possível invocá-las de volta.
7. Uma feiticeira e um lobisomem
8. Nikabrik, a feiticeira e o lobisomem foram mortos/ Caspian foi mordido.

“O Grande Rei assume o comando”

1. Desafiar Miraz a um duelo
2. O dia seria ocupado com a tarefa de enviar emissários de parte a parte, passar em revista o exército de Miraz e fortalecer a sua posição.
3. No décimo segundo dia do mês dos Prados Floridos, no primeiro ano de Caspian X
4. Um golpe — eles tramavam pressionar Miraz a aceitar o desafio para que ele vencesse definitivamente ou morresse, para que então eles tomassem conta de Nárnia
5. Se Miraz deveria arriscar a vantagem deles aceitando a aposta
6. Miraz chamou Glozelle de covarde
7. Os ursos tinham o direito de fornecer um dos árbitros das disputas
8. O urso chuparia os dedos
9. Os humanos têm medo de ratos, por isso a presença de Ripchip poderia fazer Miraz perder o ânimo

“Confusão geral”

1. Dríades, hamadríades e silvanos
2. “Criaturas enormes—lindas—parecem deuses e gigantes e deusas”
3. A borda do escudo de Pedro fincou-se no pulso dele
4. Eles gritaram que Pedro havia apunhalado Miraz pelas costas enquanto ele estava indefeso e convocaram Telmar às armas
5. Glozelle
6. Os ratos golpearam os pés dos inimigos com suas minúsculas espadas e se o inimigo caísse ao pular, os ratos acabavam com eles.
7. As árvores
8. Baco e sua gente fizeram grandes sebes crescerem e arrancarem a ponte
9. A sala de aula da professora de História foi destruída, Goendolina foi liberta da roupa incômoda e se juntou às ménades, animais da fazenda alegremente se juntaram a

eles, um homem zangado foi transformado em árvore, meninos parecidos com porquinhos se transformaram em porcos enquanto a sua professora se uniu ao grupo de Aslam e a “titia” curada

“Aslam abre uma porta no ar”

1. Caspian disse que não se sentia apto para assumir o reinado
2. Sua cauda
3. Pipcik e os outros ratos estavam prontos a cortarem suas próprias caudas se Ripchip ficasse sem a dele
4. Eles ficaram aprisionados em Beruna e receberam carne e bebida
5. A sua dança selvagem forneceu alimento a todos
6. Ele e a Lua se contemplaram com imensa alegria
7. Uma ponte de lugar nenhum para lugar nenhum
8. Piratas
9. Eles não voltariam a Nárnia
10. Sua lanterna nova

A VIAGEM DO PEREGRINO DA ALVORADA

“O quadro”

1. Eustáquio Clarêncio Mísero
2. Professor Kirke/América
3. Um quadro de um barco com apenas um mastro e proa com cabeça de dragão, asas douradas em um casco verde e uma vela púrpura
4. Ela tirou os sapatos e manteve os olhos abertos e a boca fechada
5. Caspian
6. Ele sentiu enjoo
7. Vinho aromático quente
8. Abraçá-lo
9. Um pequeno quarto com uma janela, com painéis pintados representando aves, outros bichos, trepadeiras e dragões vermelhos

“A bordo do peregrino da alvorada”

1. Lorde Drinian
2. Três anos
3. Revilian, Bern, Argos, Mavramorn, Octasiano, Restimar, Rupe
4. O país de Aslam, uma dríade
5. Ondas doces
6. Que ele se casasse com a filha do duque
7. Uma gota do frasquinho de diamante
8. Em um compartimento dentro do pescoço dourado do dragão
9. Fez ele rodopiar pela cauda
10. A escola de Eustáquio não tinha castigo corporal

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

“As Ilhas Solitárias”

1. Lúcia
2. Eles eram piratas e vendedores de escravos/raptos
3. 150 crescentes
4. Ele se apaixonou e se casou
5. Gumpas
6. Um ataque direto ao navio de Pug
7. A frota narniana inexistente

“Uma vitória de Caspian”

1. Amigos de Bern e gente honesta avisada na noite anterior
2. Abrir um tonel de vinho e beber à saúde do rei
3. Tributo
4. A abolição da escravatura
5. Eustáquio
6. Recondicionado em doca seca, abastecido com água e mantimentos e água para uma viagem de trinta dias

“A tempestade”

1. Quase três semanas
2. Jogar xadrez
3. Doze dias
4. O mastro, um homem, as galinhas e dois barris de água
5. Ripchip
6. Nove
7. Duas
8. Para evitar trabalhar/ “tirar uma soneca”
9. Solidão
10. Um nevoeiro

“As aventuras de Eustáquio”

1. Depois de servir-se de carne pela segunda vez
2. Dragão
3. Ele “não tinha lido os livros que lhe convinham”.
4. A morte do dragão
5. Tempestade/chuva forte
6. Tesouro
7. Um bracelete com pedras encrustadas
8. Rince disse que “não era má ideia” se Eustáquio tivesse sido morto por animais ferozes.
9. Uma dor no seu braço esquerdo
10. O companheiro (dragão) do animal
11. Grandes e quentes
12. Dormir sobre o tesouro de um dragão, com pensamentos gananciosos, típicos de um dragão
13. Ele percebeu que queria amigos e que ser dragão o separava da humanidade
14. Dragão fresco
15. Ele descobriu que conseguia voar
16. Comer Eustáquio

17. Ripchip

18. O frasquinho de diamante dela

“Como terminou a aventura”

1. Octasiano
2. Trazendo comida ao navio, arrancando uma árvore para servir de novo mastro, sendo uma bolsa de água quente, oferecendo-se para levar as pessoas em voos ao redor da ilha
3. Seis
4. As respostas irão variar
5. Ele ficou pendurado em uma saliência na rocha acima da inscrição que Caspian mandou fazer

“Dois sérios perigos”

1. Um barquinho de couro e um remo.
2. Verde e vermelha com manchas purpurinas e mariscos agarrados em alguns lugares/cabeça de cavalo sem orelhas/olhos enorme e uma dupla fileira de dentes, afiados como os dos peixes
3. Ele saltou para o costado e golpeou a serpente com uma espada
4. Ela esmagou a popa entalhada
5. Um punho de espada narniana
6. Uma lança de caça
7. O rei Caspian ordenou ao rei Edmundo que guardasse segredo sobre o poço
8. Aslam
9. Porque então eles voltariam em breve para casa

“A Ilha das Vozes”

1. Campos com relva que lembrava um parque, aparada como nas grandes casas inglesas
2. Uma pedrinha no sapato dela
3. Ficar entre o grupo que desembarcou e o navio, então apanhar o grupo quando tentasse embarcar
4. “Mecânica”—uma bomba d’água que parecia se mover para cima e para baixo sozinha
5. Cinquenta
6. Um encantamento que os deixou feios
7. Entrar e subir as escadas da casa do mágico e pronunciar o encantamento que os tornaria visíveis

“O livro mágico”

1. Gigantescos gafanhotos ou rãs
2. As conversas consistiam quase inteiramente em aprovações
3. Um corredor com entalhes e painéis cheio de portas com gravuras curiosas, um espelho barbado

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

4. Ela precisava ficar de costas para uma porta que não conseguia fechar
5. Uma cura para verrugas/dores de dentes/convulsões, um encantamento para se ver livre de um enxame de abelhas, como achar um tesouro enterrado, lembrar coisas esquecidas, esquecer coisas aborrecidas, adivinhar se os outros dizem a verdade, chamar (ou evitar) o vento/o nevoeiro/a neve/a geada, mergulhar as pessoas no sono, como dar orelhas de burro a um homem, um encantamento para beleza, para saber o que os amigos pensam de nós, um feitiço para refrescar o espírito, um feitiço para tornar visíveis coisas ocultas
6. A face de Aslam apareceu
7. Margarida disse a Ana que Lúcia não era má menina”, mas que antes do fim do ano ela já estava cheia dela
8. Uma taça, uma espada, uma árvore e uma colina verde
9. Aslam
10. Aslam obedece às suas próprias leis
11. Bisbilhotice (escutar atrás das portas)
12. Aslam passaria anos contando a história do livro a Lúcia

“Os anõesinhos do mágico”

1. Um homem idoso descalço com uma barba longa, vestido com uma túnica vermelha, coroado com uma grinalda de folhas de carvalho e apoiado em um bastão todo trabalhado
2. Trumpkin, o anão, cavaleiro da Ordem do Leão
3. Ela o deixava meio sonolento
4. Vinho e pão
5. Não querer tirar água do riacho que passa pelo jardim
6. Lavar pratos e facas antes do almoço, plantar batatas cozidas, tirar todo o leite da leiteira em vez de tirar o gato
7. Astrolábio: Instrumento que costumava ser usado para calcular a altitude das estrelas
Planetário: Aparelho que demonstra o movimento dos planetas em torno do Sol
Cronoscópio: Um dispositivo usado para medir o tempo em decimais
Teodolito: Um dispositivo de sonda usado para medir ângulos horizontais e verticais
8. Ele lhes ensinou a fazer uns remos toscos para poderem usar os pés como pequenos barcos
9. Como a ajuda de Drinian, ele desenhou mapas mágicos
10. Ele consertou magicamente a proa, que havia sido danificada pela serpente do mar

“A Ilha Negra”

1. Doze dias/jogando xadrez
2. Aventura e honra
3. Ele estava medindo a profundidade da água para que o navio não encalhasse na escuridão
4. A ilha onde os sonhos se tornam realidade
5. Ela pediu ajuda de Aslam
6. Um albatroz
7. Lorde Rupe
8. Que ele não voltasse mais ali

“Os três dorminhocos”

1. Um grande espaço, lajeado com pedras macias e rodeado por colunas cinzentas
2. Os últimos três lordes
3. Uma linda moça alta de vestimenta azul-clara que lhe deixava os braços nus, com cabelos louros que lhe caíam soltos pelas costas
4. Um dos lordes pegou a Faca de Pedra—um objeto que ele não deveria tocar
5. A Faca de Pedra—afiada como se fosse de aço, perigosa e antiga—usada pela Feiticeira Branca para matar Aslam
6. Ripchip
7. A Bela Adormecida
8. O príncipe não pode beijar a princesa antes de desfazer o encanto

“O princípio do fim do mundo”

1. Cantaram para o sol nascente
2. Pássaros/colocavam um pedaço brilhante de fruta ou carvão aceso na língua do velho
3. Eles precisavam navegar até o Fim do Mundo, ou o mais próximo possível dele, e regressar depois, deixando um dos tripulantes navegar até a parte mais oriental que existe para nunca mais voltar
4. Uma estrela
5. Ele era uma estrela que recebeu a tarefa de governar os Tontos como punição
6. Que eles teriam que remar por todo o caminho de volta a Nárnia
7. Ouro ou terras suficientes para torná-lo rico pelo resto da vida e o título de “Peregrino da Alvorada” que seria conferido a ele e todos os seus descendentes
8. Sono sem sonho
9. Ele tinha horror a ratos
10. Caspian queria falar com a filha de Ramandu quando retornasse

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

“As maravilhas do mar derradeiro”

1. Quase não precisavam dormir, o sol era maior e a água era muito transparente
2. Os corpos nus eram da cor de marfim e o cabelo de um tom púrpura bastante escuro. Eles eram diferentes de sereias pelo fato de não terem caudas, e sim montarem grandes cavalos-marinhos.
3. Ele descobriu que a água era doce, ou seja água potável — não água salgada
4. A água fazia com que eles não precisassem de comida e pudessem olhar diretamente para o sol
5. Que eles pudessem cair da borda do mundo
6. Nosso mundo é redondo, mas o mundo de Nárnia é plano

“O fim do mundo”

1. Lírios
2. A corrente tinha apenas uns vinte metros de largura
3. Caspian desejava abdicar e prosseguir para o extremo oriente
4. Ulisses
5. Ripchip, Eustáquio e os Pevensie deveriam prosseguir, enquanto o Peregrino da Alvorada deveria voltar para Nárnia
6. Uma parede de água — uma longa onda atrás da qual viam o país de Aslam
7. Ele navegou no seu bote por cima da onda para o país de Aslam
8. Um cordeiro assando almoço em uma fogueira
9. Em todos os mundos há um caminho para o país dele
10. Ele lhe disse que também está no nosso mundo, mas tem um nome diferente
11. Ela se casou com Caspian e se tornou uma grande rainha, além de mãe e avó de grandes reis

A CADEIRA DE PRATA

“Atrás do ginásio”

1. Alguém andara mexendo com ela
2. Eustáquio havia mudado desde o ano passado — ele estava resistindo em vez de bajular os valentões
3. Ele havia estado fora do nosso mundo, em um lugar onde os animais sabem falar—um lugar como nos contos de fada
4. Eustáquio pensava que isso não daria certo com Aslam, como se fosse possível mandar ele fazer coisas
5. Estender os braços para o oriente com as palmas das mãos viradas para baixo e chamar Aslam
6. Pela porta no grande muro de pedra que cercava a escola
7. Um barulho de algazarra de pássaros envolto por um silêncio profundo

8. Eustáquio ficou branco ao ver que estavam no alto de um grande precipício
9. Enquanto brigava com Jill, Eustáquio perdeu o equilíbrio e caiu do penhasco
10. Um leão

“A missão de Jill”

1. Lembrar do berro de Eustáquio ao cair
2. Ela estava com sede
3. Ele disse que já havia devorado meninos e meninas, homens e mulheres, reis, imperadores, cidades e reinos
4. Aslam lhe disse que ele havia chamado Jill e Eustáquio para fora do nosso mundo
5. Eles só teriam chamado se Aslam os tivesse chamado primeiro
6. Procurar o príncipe até encontrá-lo, para trazê-lo de volta, ou até morrerem, ou até voltarem ao seu próprio mundo
7. 1. Eustáquio deve cumprimentar seu velho amigo logo que ele colocar os pés em Nárnia. 2. Jornada para a cidade em ruínas dos gigantes. 3. Proceder como ordena a inscrição que eles encontrarão em uma pedra da cidade em ruínas. 4. O príncipe é identificado como a primeira pessoa em toda a viagem a pedir alguma coisa em nome de Aslam.
8. Os sinais não apareceriam como ela esperava e o ar e a sua mente tinham clareza no país de Aslam, mas não teriam em Nárnia
9. Recitá-los ao acordar, antes de dormir e, caso acordar, durante a noite
10. No sopro de Aslam

“A viagem do rei”

1. Plumalume, a coruja
2. Caspian X, o navegador
3. Trumpkin, o anão
4. Que eles haviam vindo para procurar o príncipe perdido
5. O Colégio Experimental não ensinava às crianças quem eram Adão e Eva
6. Um quarto redondo em uma das torres, onde havia uma banheira embutida no chão, uma lareira e um candeeiro pendurado do teto
7. Eustáquio não conversou com o seu velho amigo, o rei
8. Aslam deve ter soprado Jill com mais força para compensar o atraso
9. Sopas, peixes, carne de caça, aves raras, pastéis, sorvetes e geleias, frutas, nozes, refrescos e vinhos
10. O cavalo e seu menino

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

“Uma reunião de corujas”

1. Ele era fiel ao rei e não se envolveria em nenhuma conspiração contra o rei.
2. O rei lhe disse para não permitir que mais valentes fossem aniquilados na procura pelo príncipe porque Nárnia já havia perdido mais de trinta valentes (incluindo centauros e bons gigantes etc.)
3. Caspian jamais esqueceu a sua jornada ao fim do mundo e queria voltar para lá.
4. Como elas eram corujas, achavam reuniões de dia um hábito pouco natural
5. Rilian e a rainha de Caspian foram para o norte para festejarem a primavera com escudeiros e damas de companhia. Rilian e os outros deixaram a rainha sozinha para descansar, quando uma serpente verde a mordeu.
6. Uma linha mulher coberta por uma veste verde
7. Caspian avançou sobre o lorde Drinian com um machete de guerra para matá-lo, mas em vez disso o abraçou e chorou
8. A menção à cidade em ruínas dos gigantes
9. Os paulamas

“Brejeiro”

1. Pernas e braços compridos com mãos e pés ligados por uma membrana, um tronco não muito maior do que de um anão. Rosto magro e comprido com bochechas encovadas, nariz pontudo, sem barba e com tufo de “cabelo” que lembravam junco.
2. Provavelmente iria chover, nevar ou trovejar. As crianças provavelmente não conseguiram dormir nem um pouco. Elas esqueceriam o nome dele, ele não pescaria nenhuma enguia, as crianças não iriam gostar da comida dele, a lenha estaria úmida e, se conseguissem acendê-la — a chuva iria apagar o fogo.
3. Eles haviam dito que ele era muito volúvel, não levava a vida muito a sério e era todo “empáfia e fanfarronada”.
4. Ao navegar para o Oriente no Peregrino da Alvorada
5. O ronco de Brejeiro

“As terras agrestes do Norte”

1. Gigantes
2. Os gigantes estavam tentando acertar um monte de pedras à direita dos viajantes e, como eles tinham uma péssima pontaria, corriam o risco de acertar Brejeiro, Eustáquio e Jill
3. Os gigantes que estavam “uivando e abrindo o berreiro”
4. Um gigante riu deles
5. Um cavaleiro com armadura e cavalo completamente negros e uma dama de vestido verde deslumbrante montada de lado em um cavalo branco

6. Ela, a Dama do Vestido Verde, manda lembranças e duas crianças do Sul para a Festa do Outono
7. Um esqueleto, alguém invisível ou nada
8. Se eles deveriam ir para Harfang ou não
9. As crianças deveriam prometer que não revelariam que estavam procurando o príncipe Rilian ou que eram de Nárnia
10. A Dama do Vestido Verde colocar na cabeça deles as camas e os banhos de Harfang

“A colina dos fossos estranhos”

1. Uma tempestade de neve havia caído sobre eles
2. Brejeiro perguntou qual era o próximo sinal de Aslam
3. Eles viram as luzes de Harfang
4. As caras azuis deles
5. Um saleiro enorme
6. As moças não aprendiam a fazer reverências no Colégio Experimental

“A casa de Harfang”

1. Ela perdeu a compostura e começou a chorar
2. Caldo, carne de peru, pastelão, castanhas assadas e frutas
3. Trazer brinquedos gigantes e grosseiros
4. Aslam
5. A Cidade em Ruínas e a inscrição “DEBAIXO DE MIM”
6. Brejeiro imaginava que a Dama do Vestido Verde quisesse que as crianças e o paulama esquecessem do príncipe Rilian
7. Fugir durante o dia
8. Com alegria
9. Eles iriam sair para caçar
10. Ela queria saber se as crianças tinham permissão para participar da festa na noite seguinte

“Uma descoberta que valeu a pena”

1. A porta da copa dava para fora do castelo, portanto não era preciso atravessar o pátio ou passar pelo grande portão de entrada
2. Ele ouviu que a carne de veado que eles estavam comendo era de um cervo narniano
3. Um livro de receitas que continha — entre outras receitas — instruções para a melhor forma de cozinhar pato, humanos e paulamas
4. As cores vivas chamavam atenção para as crianças e as roupas eram muito finas para oferecer proteção contra o frio
5. Se as crianças escapassem, não haveria “pastelões” no dia seguinte.
6. Eles encheram a abertura de pedras

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

7. Eles deslizaram por uma encosta de pedrinhas e detritos
8. A binga dele

“Viagem sem sol”

1. O guardião do Submundo
2. Poucos retornam às terras ensolaradas.
3. Os terrícolas estavam tão tristes que Brejeiro pensava que seriam eles que lhe ensinariam a levar a vida a sério
4. O Pai Tempo
5. O cavaleiro negro
6. Eustáquio desabafou o quanto a rainha do Submundo era má por enviá-los a Harfang para serem comidos
7. DEBAIXO DE MIM fazia parte de uma inscrição mais longa que dizia: “Sob a Terra agora destronado estou, embora tenha tido, quando vivo, a Terra inteira debaixo de mim”.
8. Brejeiro confiava que Aslam estava lá quando a inscrição foi gravada e previu o seu impacto nessa futura aventura.
9. Ela era de uma raça divina que não envelhecia nem morria
10. A mão da rainha do Submundo em casamento

“No castelo escuro”

1. Após ficar furioso e louco, ele se transformava em uma grande serpente
2. Inspecionando as escavações
3. Isso criaria dificuldades para a libertação do feitiço sob o qual ele estava
4. Uma curiosa cadeira de prata
5. “. . . em nome do grande Leão, do próprio Aslam, eu ordeno —”. O cavaleiro cumpre o último sinal
6. Ele destruiu a cadeira
7. Príncipe Rilian, filho de Caspian X
8. Dez anos

“A rainha do Submundo”

1. Ele renunciou ao plano da rainha para que Rilian liderasse um ataque ao Mundo de Cima como sendo completa vilania; ele declarou sua identidade como Rilian, filho de Caspian, o Navegador e exigiu salvo-conduto para fora do reino da rainha.
2. Atirou um punhado de pó verde no fogo e começou a tocar um instrumento musical
3. Ela sugeriu que Nárnia era apenas um sonho
4. O sol
5. Aslam
6. A rainha lhes disse que tudo de que se “lembravam” eram cópias faz-de-conta de coisas do mundo dela
7. Ele pisou no fogo para apagá-lo

8. Ela se transformou em uma serpente repugnante, verde como veneno
9. Decepoou a cabeça dela
10. Rilian deduziu que a serpente que matou a filha de Ramandu era a Dama do Vestido Verde.

“O Submundo sem rainha”

1. Com feitiços, ela havia determinado que, se morresse, aquele que a matasse seria queimado, afogado ou enterrado cinco minutos depois
2. Ele havia se transformado de preto em prata com um leão vermelho estampado
3. Ajoelhar-se e beijar a imagem do Leão
4. Carvão e Floco de Neve, os cavalos
5. Quando Rilian lhe disse que havia matado a rainha

“O fundo do mundo”

1. O país de Bismo
2. A feiticeira os havia trazido por chamados mágicos
3. Não havia teto — apenas céu
4. Um vitral e o sol tropical a pino
5. Incandescentes, inteligentes e engraçadas
6. Recusar as aventuras de Bismo seria desacreditar a honra deles
7. Rubis eram colhidos em galhos e diamantes eram espremidos em suco
8. Que as lâmpadas na estrada se apagassem
9. Economizaria dinheiro com enterro

“O desaparecimento de Jill”

1. Jill sendo puxada das mãos de Brejeiro para fora do buraco
2. A Grande Dança da Neve
3. Ele estava brandindo a espada e ameaçando quem tentasse aproximar-se
4. Eles carregaram a terra em carrinhos
5. Ele queria saber as más notícias (guerras, dragões etc.)
6. As “feiticeiras do Norte sempre miram o mesmo objetivo: em cada época da História, mudam apenas de tática”.

“Remate de males”

1. Salsichas, chocolate quente, batatas assadas, castanhas assadas, maçãs de forno recheadas de passas e sorvetes
2. Ovos mexidos e torradas
3. Encher o estômago humano e o estômago de cavalo era uma grande empreitada
4. Aslam o mandou voltar
5. Eles receberam permissão para montar nos centauros
6. As propriedades de ervas e raízes, a influência dos astros e os nove nomes de Aslam

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

7. Depois de abençoar Rilian, Caspian morreu
8. A música fúnebre para Caspian
9. Achar um espinho e enfiá-lo na pata de Aslam
10. Ela conseguiu um cargo na Câmara dos Deputados, onde viveu para sempre feliz
11. Ela guardou as roupas para uma festa especial
12. Ela foi mantida aberta e usada para festas de barco no mar frio e escuro

A ÚLTIMA BATALHA

“No Lago do Caldeirão”

1. Manhoso era muito astuto
2. Uma pele de leão
3. Enterrá-lo
4. Fazer alterações na pele para que ela coubesse no jumento
5. Aslam, o Grande Leão
6. Enganar os narnianos era bom porque, com Manhoso “aconselhando” Confuso, eles poderiam botar Nárnia nos eixos
7. A falta de laranjas e bananas e a necessidade de mais açúcar
8. Um alerta de que o plano de Manhoso estava terrivelmente errado
9. Manhoso “ia justamente dizer” que Aslam mandaria uma trovoadas se fosse da vontade dele que Confuso personificasse o Leão

“A precipitação do rei”

1. Eles haviam salvado a vida um do outro
2. Aslam estava em Nárnia
3. As estrelas previam acontecimentos desastrosos e indicavam que a notícia de que Aslam estava em Nárnia era mentira
4. As histórias diziam que Aslam não era “um leão domesticado”
5. Quarenta árvores haviam sido derrubadas no Ermo do Lampião
6. A árvore dela havia sido derrubada
7. Um batalhão de homens armados, um batalhão de cães falantes, dez anões arqueiros, um leopardo ou coisa parecida e o gigante Pé-de-Pedra
8. Metade da multidão eram calormanos
9. Era um cavalo falante
10. Eles decaptaram e traspassaram os dois calormanos que estavam chicoteando o cavalo

“Sua Majestade, o macaco”

1. A possibilidade de que Aslam tivesse vindo, mas não fosse como o Aslam em quem acreditavam há muito tempo e que ansiavam ver

2. Precioso foi preso com uma corda em volta do pescoço, enquanto as mãos de Tirian foram amarradas atrás das costas e seu diadema de ouro foi roubado
3. Muito mais feio do que antes, Manhoso vestia uma jaqueta escarlate que não lhe assentava muito bem por ter sido feita para um anão, sandálias cheias de joias nas patas traseiras, uma coroa de papel na cabeça e nozes na boca. A isso, ele acrescentou a espada do rei, pendurando-a no pescoço
4. Ele exigiu duas vezes as nozes dos esquilos até o pôr do sol no dia seguinte
5. Ele alegava ser um homem, não um macaco
6. Um suprimento regular de laranjas e bananas, estradas, cidades grandes, escolas, escritórios, armas, autoridades, selas, cadeias, canis e prisões
7. Manhoso disse que Tash é Aslam, e Aslam é Tash.
8. O gato, Ruivo
9. Ele disse que o macaco mentia como um calormano

“O que aconteceu naquela noite”

1. Ele não conseguia limpar o filete de sangue que escorria do lábio e lhe fazia cócegas
2. Vinho e queijo, bolinhos de aveia com manteiga fresca
3. Ele se lembrou da declaração absurda de que Tash e Aslam eram a mesma coisa
4. Se Aslam não viesse pessoalmente, que ele enviasse as crianças de além-mundo
5. Uma sala iluminada onde sete pessoas estavam sentadas em volta de uma mesa, depois de acabarem de tomar a refeição. Havia um homem e uma mulher idosos, dois rapazes jovens e uma moça e um menino e uma menina — todos vestindo roupas muito esquisitas.
6. Pedro, o Grande Rei

“Chega auxílio para o rei”

1. Eustáquio e Jill
2. Quase uma semana
3. Dois sanduíches de ovos cozidos, dois sanduíches de queijo e dois sanduíches com patê
4. Uma torre de guarda no Ermo do Lampião
5. Pelo prazer de conversar sobre Nárnia e porque ele tinha a impressão de que alguém desejava a presença deles em Nárnia
6. Vestidos de trabalhadores para que, se alguém perguntasse, eles pudessem dizer que estavam trabalhando nos esgotos
7. Aslam os enviou imediatamente após um “tremendo solavanco e um barulhão” do trem onde estavam viajando
8. Um líquido para se disfarçarem de calormanos com a correspondente armadura do Sul

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

9. Arco e flecha
10. Um barril de vinho

“Um bom trabalho noturno”

1. Combate de espada usando uma cimitarra
2. Salvar Precioso
3. Ponta da Lança
4. Sentado de costas contra o estábulo com a boa cheia de capim amordaçado
5. Ela libertou o falso Aslam, Confuso
6. Decapitar o burro
7. Ele estava ansioso para mostrar a verdade sobre o plano maléfico do macaco

“Vivam os anões!”

1. Mataram-nos enquanto os anões davam um jeito nos outros dois homens do Tisroc
2. Tirian disse que Aslam não era “um leão domesticado”.
3. Os anões iriam viver por sua própria conta
4. Fez com que as pessoas parassem de acreditar no verdadeiro Aslam
5. O anão Poggin
6. Capim, torrões de açúcar e como cuidar dos cascos
7. Ele disse que Tirian estava amaldiçoando Aslam quando o Leão apareceu num clarão de luz e devorou o rei
8. Nem Tash, nem Aslam de fato existem

“As novas que a águia trouxe”

1. Tash tinha cheiro de morte e a opacidade de fumaça. Tinha forma de um homem com cabeça de pássaro, quatro braços e garras em vez de dedos.
2. Eles não tinham certeza se os animais e anões se juntariam ao rei em vez de simplesmente ficarem sentados olhando o que aconteceria
3. Jill supôs que sempre havia muitas aventuras acontecendo em Nárnia
4. Cisne Branco era tão linda que, quando se mirava em um lago da floresta, o reflexo dela resplandecia como uma estrela — dia e noite — por um ano e um dia.
5. O rei Furacão salvou as ilhas da ameaça de um dragão e os ilhéus deram as Ilhas Solitárias a Nárnia como agradecimento
6. A águia Sagaz
7. Cair Paravel foi capturada e fugiu do estandarte do Tisroc, o centauro Passofirme estava morto.
8. “Lembre-se de que todos os mundos chegam ao fim. E uma morte nobre é um tesouro que ninguém é pobre demais para comprar”.

“A grande reunião na Colina do Estábulo”

1. Voltar para a Colina do Estábulo, contar a verdade e enfrentar a aventura para a qual Aslam os enviou
2. Voltarem ao mundo deles
3. Eles não tinham nenhuma mágica necessária para voltar à Inglaterra
4. Morrer em um acidente da ferrovia britânica
5. Os narnianos sugeriram que eles poderiam se esconder no Bosque Ocidental como foras-da-lei e varrer os calormanos para fora de Nárnia quando eles estivessem desprevenidos
6. Ele disse que um jumento foi visto andando pela floresta vestido com uma pelo de leão, fingindo ser Aslam

“Quem entrará no estábulo?”

1. Cortar a pelo de leão de Confuso
2. Manhoso disse que qualquer um poderia entrar no estábulo para ver Tashlam
3. Eles deveriam entrar um de cada vez, Tashlam estava lambendo os beiços desde que comeu Tirian e havia urrado a manhã inteira
4. “Todos nós estamos nas patas do verdadeiro Aslam”
5. O gato Ruivo
6. Ruivo se transformou em um animal mudo
7. Emeth
8. Eles começaram a cercar um javali falante com as cimitarras desembainhadas para fazê-lo entrar no estábulo

“Acelera-se o passo”

1. 1) O tarcaã pulou para fora do alcance do perigo e convocou os calormanos e narnianos para o lado dele
2) O macaco foi jogado no estábulo e de lá resplandeceu uma ofuscante luz azul-esverdeada seguida pelo cacarejar de um pássaro monstruoso
3) Os cães falantes correram para o lado do rei
2. Eles temiam a ira de Tashlam
3. Libertar os cavalos falantes
4. O sátiro Brigão e o touro falante
5. Porque os anões iriam “viver por sua própria conta”
6. Os anões mataram os cavalos falantes
7. O rufar de tambores dos reforços calormanos
8. Os ataques da águia e as setas de Jill

“Pela porta do estábulo”

1. Eustáquio
2. Ele os jogou no “santuário de Tash”
3. O javali, os cães e o unicórnio viveriam (em cativeiro) se se rendessem — mas a águia, as crianças e o rei seriam oferecidos a Tash
4. Lanças

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA

Respostas às perguntas de compreensão

5. Ele deu um pulo para dentro do estábulo, puxando o tarcaã consigo
6. Ele foi banido em nome de Aslam e do Grande Pai de Aslam, o Imperador de Além-Mar
7. Ele foi limpo e vestido em finos trajes narnianos como os que ele usava para as festas em Cair Paravel
8. Jill
9. Minha irmã Susana já não é mais amiga de Nárnia”. A simples pergunta de Tirian, “onde está a rainha Susana?”, foi motivo de muita preocupação e debate desde que *A Última Batalha* foi publicado. Uma mulher chegou a escrever uma Crônica extraoficial chamada “A Caverna do Centauro” para explicar como Susana volta para Nárnia. A primeira nota de rodapé do verbete de Susana no *Companion of Narnia* é muito útil para compreender o significado por trás da ausência de Susana no final de *A Última Batalha*. Os alunos mais velhos podem ler João 6.37-40 e as últimas palavras de Aslam na coroação em *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* e em seguida escrever um parágrafo explicando por que Susana *entrará* com os demais no País de Aslam.

“Os anões não se deixam tapear”

1. Eles seguiram a sugestão de Pedro de comer as frutas das árvores de um bosque próximo
2. Eles estavam a caminho de Bristol
3. Eles se sentiam rejuvenescidos
4. Ambos continham coisas que eram maiores do que o estábulo era por fora
5. Ruivo havia visto Tash
6. Carrapicho e palha
7. Um banquete
8. A suspeita de que os outros anões haviam conseguido algo melhor para comer

“Cai a noite sobre Nárnia”

1. Nas cavernas profundas abaixo dos pântanos depois do rio Veloz
2. As estrelas caíram do céu
3. Resplandcentes com longos cabelos que pareciam prata em chama, carregando lanças de metal branco ardente
4. Eles deixavam de ser animais falantes e desapareciam no meio da sombra de Aslam
5. A grande alegria de encontrar vivos todos aqueles que ele julgava estarem mortos
6. “Avançar! Para frente e para cima!”
7. Os dragões e lagartos gigantes
8. Ele deveria fechar a porta — o que ele fez, trancando-a com uma chave de ouro
9. Um calormano

“Para cima e avante!”

1. Ele sentia vergonha de que eles entrassem em Nárnia disfarçados, usando mentiras e artifícios
2. Porque Aslam e Tash são opostos — nenhuma atitude que não seja má pode ser oferecida a Tash
3. Emeth chamou a si mesmo de cão, usando a palavra de forma depreciativa
4. A terra que eles estavam atravessando era a verdadeira Nárnia
5. “Caramba! Gostaria de saber o que essas crianças aprendem na escola!”
6. Eles conseguiam correr tão rápido quanto o unicórnio podia galopar

“Adeus às terras sombrias”

1. A grande cachoeira no Lago do Caldeirão
2. Lorde Digory e Lady Polly haviam sobrevoado o Ermo Ocidental quando Nárnia começou
3. Ripchip
4. Uma fênix
5. Cada anel que se adentra é maior do que o anterior, não menor
6. A velha casa do professor Kirke
7. Ocorreu um acidente ferroviário real e eles estão todos “mortos”