Abertura 01 – praça.

1. **Irmão**: Oba! Pracinha!

*Jogador*: É, pracinha. Não vai longe maninho.

1. **Jogador**: Esse jogo é legal, mas podia ser melhor... Fase do Thor... Derrote Anúbis... Ok... Ué o que é isso? Um aviso em inglês? Talvez seja um bônus.
2. **Jogador**: Ah, é uma notícia... O que é um fogo-fátuo? Ah isso é muito chato, vou voltar pro jogo que ganho mais!
3. **Irmão**: Mano, tem uma velha muito feia aqui... Ela tá vestindo uma roupa engraçada.

*Jogador*: Deixa ela pra lá! Quase consegui. Será que eu vou ter que usar o poder de Shiva que ganhei na outra fase? Ah droga, mais avisos!

1. **Jogador**: Que coisa chata, eu não quero saber disso! Agora estão inventando bobagens e falando de... Monstros?! E têm monstros interessantes aqui no Brasil por acaso? Se fossem os de fora do país pelo menos...
2. **Irmão**: Ei mano, parece que a velha tá vindo na minha direção!

*Jogador*: Já falei pra não mexer com ela. A mãe já te disse pra não fazer isso. Humm, o braço extra não adiantou! Ah, já sei! O tridente de Poseidon! Deixa só eu achar onde... Ah, de novo?!

1. **Jogador**: Mais notícias idiotas... Isso não para de me atrapalhar! Vou ver nos comentários se pelo menos são de verdade...

**Não**! Tudo bobagem!

1. **Irmão**: Puxa, ela tem mão verde!... EI, ME SOLTA!!

*Jogador*: O quê? EI! ESPERA AÍ!!!

1. <sem diálogos>
2. **Jogador**: Mas o que aconteceu? Cadê o meu irmão? Isso... Isso aqui ficou pra trás?!
3. <sem diálogos>
4. **Saci**: EI!!! Esse aí é o meu gorro, me devolve ele!!!

*Jogador*: Quem é você? Não vou te dar! É a única pista que tenho do meu irmão!

**Saci**: Que pista o quê?! Devolve meu gorro!

1. *Jogador*: Antes você vai me dizer o que aconteceu com meu irmão!

**Saci**: A Cuca levou, ué!

*Jogador*: O que é Cuca?... Promete me ajudar a achar meu irmão e te devolvo o gorro.

**Saci**: Tá! Devolve e prometo que te dou informações pra achar a Cuca e a criancinha chata.

1. *Jogador*: ...Tá, toma!
2. **Saci**: E aí, o que você quer saber?

*Jogador*: Primeiro... Eu quero saber quem é você. Eu já te vi em algum lugar...

**Saci**: Claro! Eu sou muito famoso. Sou até mascote de time de futebol!

1. *Jogador*: Sério??

**Saci**: Ó, vou facilitar a tua vida. Toma aí, meu cartão de visitas.

1. <sem diálogos>
2. **Jogador**: Você é procurado pela polícia?

*Saci*: Hehe, não. Só achei que ficava mais divertido assim. Vai dizer que você também não gosta dessas coisas americanas do tipo FBI?

**Jogador**: E essa história de garrafa de vidro? Por que não pode ser uma faca ou uma arma?

1. **Saci**: Ô garoto, é pra me prender e não matar! Mas que criança que não sabe de nada!

*Jogador*: Ei! Eu não sou criança!

**Saci**: Mas continua não sabendo de nada.

*Jogador*: Eu sei o que me interessa!

1. **Saci**: Ah é? Então me diz pra onde a Cuca levou teu irmão.

*Jogador*: Eu não sei! E você ainda não me disse o que é essa Cuca!

**Saci**: Viu? Sabe de nada, inocente! Nem do que te interessa!

*Jogador*: Você prometeu que ia me ajudar!

1. **Saci**: E vou! Eu cumpro minhas promessas. Vem comigo! Mas te prepara! A viagem pra chegar na Cuca é bem longa! Ah, e ela é uma bruxa.

Abertura 02 – floresta.

1. Ué, mas que lugar é esse?
2. O que você acha? UM SHOPPING!!
3. Como é que é?
4. Sabe de nada mesmo né inocente? Olha em volta... As árvores, as montanhas, os cânions...
5. Não. E não tem nenhuma placa em volta... se você não vai me dizer vou olhar na Internet.

05b. < sem diálogos >

05c. EI! Cadê meu celular?

1. Haha, adivinha! Não tem sinal de Internet aqui, mas eu já coloquei algumas coisas importantes!
2. Deixa eu ver... Aqui diz que as araucárias são da região sul do Brasil... Mas isso não faz sentido, era lá que a gente estava e esse lugar é bem diferente! O que mais você colocou aqui...?
3. < sem diálogos >

08b. Mas... O quê... O quê é isso?

08c. Sabe de nada mesmo... Ô garoto, não é isso, é esse! E aí Boitatá, beleza? Calma aí, vem aqui conversar. Tem alguma coisa diferente em você?

1. Claro que tem Saci! Você não está vendo? Meus olhos! Eu perdi todos eles! Eu não sei como ela conseguiu, mas a Cuca os roubou!
2. Eu estive tentando acalmar o Boitatá, mas ele está muito agitado!
3. Tinha que ser! Esse cara tá sempre procurando ajudar! E aí Negrinho do Pastoreio, como vai cara?
4. Outra vez essa Cuca? Você disse que é ela que está com o meu irmão... Mas quem é ela afinal?
5. Aquela velha! Sempre causando problemas! A Cuca é uma bruxa! De uns tempos pra cá ela está causando mais problemas que o normal. Depois olha teu celular, coloquei tudo lá!
6. Mas que ideia... Tudo bem então... Mas...
7. O que você quer dizer com isso? Como assim ela roubou seus olhos?
8. Há muito tempo atrás houve uma grande inundação, eu comi os olhos dos animais mortos e o sol visto por eles me deu poderes...

16b. O brilho deles me deixa quase transparente e me dá controle sobre o fogo. Com eles, posso ver incêndios e cuidar das florestas.

1. É só isso mesmo? Se eu tivesse olhos de fogo não sei se eu ia ficar só cuidando das plantinhas...
2. Err... Só... Eu sou a vítima aqui! A Cuca me atacou com um feitiço! Agora eu estou aqui cego e meus olhos perdidos por aí, incendiando a floresta!
3. Não tem nada pegando fogo...
4. Mas vai ter se ninguém achar meus olhos logo!!!
5. ... Vou até pegar meu cachimbo depois dessa! Escuta, talvez a gente possa ajudar.
6. Mas eu já tenho meu próprio problema! Eu tenho que achar o meu irmão!... Espera aí, você fuma?
7. ... Fogo... Meus olhos de fogo espalhados por aí... Bolas e fogo brilhantes e sempre em chamas!
8. Olha só, eu sou bem mais velho do que pareço... Muito! E depois, quanto mais olhos pra procurar a criança chata melhor, não acha? Que tal se mexer e achar os olhos do Boitatá?
9. Me mexer como? Eu não conheço nada nesse lugar, não sei nem por onde começar! Eu também preciso de ajuda lembra?
10. Eu sou muito bom em achar coisas perdidas. Eu e o Saci vamos ficar aqui cuidando do Boitatá... Prefiro não deixar ninguém que ele não conheça sozinho com ele... Você pode usar minhas velas para encontrar os olhos dele.
11. Velas? Que velas?
12. Eu recebo velas como pagamento por procurar coisas para as pessoas. Elas estão espalhadas pela floresta. Se você as acender elas vão apontar para o olho do Boitatá que estiver mais próximo delas.
13. Mas isso vai demorar uma eternidade! E o meu irmão?! Ele precisa de ajuda, eu tenho que encontrar ele!
14. Mas e se ele estiver preso por aqui na floresta? Ele pode acabar queimado...
15. Eu não tinha pensado nisso!... Será que essas velas também podem achar meu irmão?
16. Não se preocupe. Minhas velas podem achar qualquer coisa perdida. Se ele estiver por aqui você vai encontrar.

Encerramento.

1. < sem diálogos >

01b. < sem diálogos >

01c. < sem diálogos >

1. EI! Por onde você andou? Ficamos te esperando lá. E aí, conseguiu todos os olhos?
2. Estão aqui, mas não sei se são todos... Uma garota estranha me causou problemas e fez me perder. Onde é que estamos?
3. Err... Em um lugar não muito legal pra falar a verdade... Aqui é onde mora um pessoal novo, chegaram há alguns anos, mas não estão se adaptando bem...
4. Então me tira daqui!
5. Ok... Mas antes... Enquanto você pegava os olhos, o Negrinho começou a procurar o seu irmão. Na boa, ele não conseguiu.
6. O quê?!
7. Pois é... É estranho, isso não costuma acontecer. Ele acha que a Cuca está bagunçando a procura dele, usando os poderes dela para se esconder dele.
8. Então, ele não vai conseguir achar meu irmão?
9. Humm... Não exatamente...
10. ...? Como assim?
11. Ele não conseguiu achar o lugar em que a Cuca está com seu irmão, mas conseguiu uma ideia geral de ode eles estão.
12. E...?
13. Norte!
14. Norte?
15. Isso aí parceiro, Norte! Bate aqui!
16. Só isso?
17. Ei garoto, o Negrinho teve o maior trabalho para descobrir isso... Mas que ingrato!
18. Tá bem, tá bem... E o que eu faço agora?
19. Segue em frente. Mas fica de olho aberto que esse lugar é meio barra pesada. Esse pessoal novo que mora aqui não tá se adaptando nada bem ao lugar e isso deixa eles... Zangados... Muito fácil.

20b. Eu não posso ficar aqui pra te ajudar agora, tenho que levar os olhos que você pegou pro Boitatá. Assim ele vai conseguir evitar que tudo pegue fogo...

20c. Incluindo a minha casa, hehe.

1. Ei, mas você prometeu que ia me ajudar!
2. Não, eu disse que ia te dar informações! E isso eu estou fazendo sim! Agora vai lá, segue em frente enquanto eu levo esses olhos de volta pro Boitatá. Quando eu souber de mais alguma coisa eu volto e te aviso!

22b. < sem diálogos >

22c. < sem diálogos >

1. Mas que filho da...!!

Textos dentro da fase 01.

1.   As **velas** do **Negrinho do Pastoreio** localizam **itens perdidos**. A chama aponta para o item mais próximo.

2.   Use a **barra de espaço** para saltar

3.   Colete **gemas** para acumular **pontos** e ganhar **vidas extras**.

4.   Evite os **espinhos** saltando sobre eles. Se atingido, você **perderá meio coração**.

5.   **Saci**: Tá precisando de um descanso? Aperte **P** e tudo vai ficar parado por um tempo...

Até você...

Mas pelo menos você vai estar seguro...

Certo?

6.   **Saci:** se você cair em um **buraco** eu posso te salvar com meus redemoinhos de vento...

Mas você ainda vai receber **dano de um coração**...

7.   Segure **seta para cima** ou **seta para baixo** para se prender na corda e subir ou descer por ela.

10. Segure **seta para baixo** para se agachar e ande para frente para empurrar a caixa.

11. Tá vendo esses papéis espalhados por aí? São **anotações** que **contam mais sobre os seres** que vivem nesse mundo. Use a **aba de personagens** do menu de pausa para ver as que já encontrou e o que elas dizem. **Encontre todas! Se for capaz!**

12. Há **plataformas que se movem** neste mundo. Mantenha a **atenção** e procure **tirar vantagem** delas.

13. **Saci**: Ahh!! Cuidado com o **Boi da Cara Preta!** Esse bicho é enorme! Se chegar muito perto **se agache** tente passar entre as pernas dele...

Sabe... Eu sempre quis montar nele hehe... Será que é posível?

14. Uoooou!! o **Boi da Cara Preta** se move **muito rápido**... **cuidado para não cair das beiradas**...

15. Que placa estranha... ela aponta para **duas direções**...

16. Carbúnculo:[LFBSC4]

16.1.  Preso <antes de ser visto pelo jogador>:

16.1.1. SOCORRO!! Alguém me ajuda!

16.1.2. Ué… De onde vem essa voz?

16.2.  Preso <conversando diretamente com o jogador>

16.2.1. Aqui! SOCORRO!

16.2.2. Nossa! Quem é você?

16.2.3. Carbúnculo.

16.2.4. O quê? Acho que eu não ouvi direito...

16.2.5. Carbúnculo!

16.2.6. Que nome é esse…? Qual é o problema? Por que você é tão tímido?

16.2.7. Eu tenho vergonha... Mas eu queria ajudar você a procurar os olhos… Eu não quero que a floresta pegue fogo...

16.2.8. Como você foi parar aí em dentro?

16.2.9. Alguém fez essa armadilha pra me pegar. Só pode ter sido a Cuca ou alguém que trabalha para ela. Você pode me tirar daqui?

16.2.10.  Mais um que a Cuca pegou! Eu vou te ajudar!

16.2.11.  Essa corrente está presa no alto dessas pedras. Se você conseguir chegar lá em cima talvez ache uma forma de me soltar.

16.3.  Livre da jaula:

16.3.1. Muito obrigado! Aqui, já sei como posso ajudar. Pegue minha pedra, com ela você pode desejar que os olhos do boitatá voltem para o lugar.

16.3.2. O poder dela tem haver com riqueza e esses olhos são um tipo de bem muito precioso.

16.3.3. Vai ser bem rápido, mas primeiro você precisa juntar todos os olhos. A Cuca é poderosa, o feitiço dela espalhou os olhos então é melhor juntar eles primeiro antes de desejar que voltem para o lugar deles.

16.3.4. Posso usar isso para trazer meu irmão pra junto e mim? Ou para nós tirar daqui?

16.3.5. Talvez… nunca ninguém tentou algo assim, mas se não funcionar, você vai ter desperdiçado o desejo e a mata vai continuar em perigo de queimar.

16.3.6. Ok… eu vou pensar no que fazer, vou deixar guardado por enquanto.

17. Tirolesa:

17.1.  Trancada:

17.1.1. Parece que não está funcionando ainda...

17.2 Isso! Derruba essa caixa aqui embaixo! Use ela pra alcançar a outra ponta da corrente e me soltar!

17.3.  Destrancada <após o diálogo final com o carbúnculo>:

17.3.1. <Som metálico é ouvido>

17.3.2. Você ouviu isso? Parece que a tirolesa lá em cima destrancou! Você pode subir pela corrente para chegar lá mais rápido.

17.4.  Se o jogador vai até a borda da plataforma após o som:

17.4.1.     As plataformas pararam de se mover...

18. Na caverna (Encantado pedindo ajuda):[LFBSC7]

18.1.  Alguém aí pode me ajudar?

18.2.  Por favor, eu preciso de ajuda.

18.3.  Mais um… Quem está aí? é você irmão?

18.4.  Olá, venha até aqui, me ajuda!

18.5.  Espera, eu já estou indo!

19. Em frente a Encantada (ainda presa, falando com o jogador):

19.1.  Socorro, socorro, preciso de ajuda!

19.2.  Você não é meu irmão. Nossa, tem tantos olhos de fogo em volta de você, você está bem?

19.3.  Eu sou uma das Encantadas… nós somos ninfas da água. Estes olhos devem ter percebido isso e estão irritados, estou presa aqui há horas.

19.4.  Olhos podem ficar irritados?

19.5.  ... Pelo visto!!

19.6. Eu não sei o que fazer, eu peguei alguns deles enquanto caminhava, mas são tantos, está tão quente!

19.7. Imagine pra mim então! Você tem uma coisa que pode me libertar, eu posso sentir, você tem não tem?

19.8. Eu estou guardando para algo muito importante, desculpe, vou tentar buscar alguém.

19.9. Não há tempo, você não quer me ajudar? Você quer, eu sei que sim, por favor, por mim!<*em cor diferente sugerindo seu poder*>

19.10. Eu... preciso.. ajudá-la...<*em cor diferente sugerindo enfeitiçado*>

19.11.  <*efeito especial ocorre no jogo*>

20. Em frente a Encantada (livre, falando com o jogador):

20.1.  Muito obrigada.

20.2.  Porque você fez isso? Eu podia ter encontrado meu irmão! Ter levado a gente para casa!

20.3.  Não seja chato, só te ajudei a tomar a decisão certa! Nossa que criancinha chata, parti garoto!

21. Encantada vai embora, jogador a segue:

21.1.  AH, NÃO!!

21.2.  ESPERA AÍ! ISSO NÃO VAI FICAR ASSIM!!

Textos dos personagens.

**Cuca:**

Se o perigo tivesse um formato, certamente seria o da Cuca: ela é má e sem escrúpulos, tem dentes afiados, e é tão falsa que decidiu ser loira de farmácia.

A Cuca é uma bruxa poderosa e já era uma velha conhecida dos portugueses antes de se “descobrir” o Brasil: dizem que ela já foi um dragão, derrotada por um santo há muito tempo atrás. As más línguas dizem que isso não passa de mentira e ostentação; verdade ou não, ela lembra sim um réptil, principalmente um jacaré. Ela é conhecida por raptar e comer crianças, preferindo o sabor das desobedientes – é, os dias de hoje são uma época de fartura para a Cuca…

Ela é também a grande suspeita de profanar o equilíbrio entre o mundo do folclore e o mundo ‘real’, causando vários desastres naturais no país. Não se sabe o que ela pretende e se recomenda aos pais que não percam de vista seus filhos nem por um instante e que reforcem os alertas em forma de canção “Dorme neném/ Que a Cuca vem pegar”, “Cuidado Com a Cuca/ Que a Cuca te pega”, porque quando se trata de prevenir-se dessa ardilosa criatura, todo cuidado é pouco.

**Saci:**

Procurado por vandalismo em todos os estados do Brasil, o Saci-pererê, ou apenas Saci, foi visto pela última vez aos pulos com sua única perna, saindo de seu tornado em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Não se sabe quais são as suas reais intenções, dado que segundo conhecidos trata-se de um sujeito extremamente imprevisível. Um fumante inveterado, o Saci costuma abordar suas vítimas sob o pretexto de precisar de fumo para o seu cachimbo, o qual tem sempre enfiado entre um lábio e outro.

Muito astuto, o Saci reúne todas as características do malandro brasileiro, com sua conversa cativante e bem humorada e atitude travessa, criando confusões e problemas por diversão, sem a intenção de causar mal algum. Ele só fica transtornado de verdade quando pegam sua toca: passa a seguir a pessoa que a tem, fazendo pequenos favores até consegui-la de volta.

As autoridades pedem aos cidadãos cautela e que tomem o cuidado de andar sempre com uma garrafa de vidro nas mãos. Aprisionar o Saci em uma garrafa de vidro é o único meio de se defender desse meliante.

**Boitatá:**

A grande serpente Boitatá é uma das criaturas mais instáveis do mundo folclórico: seu humor inconstante faz com que muitas vezes use seu poder de controlar o fogo para proteger as matas; no entanto, quando se enfurece ele as incendeia.

Isso, ou ele é apenas um grande desastrado e suas tentativas sobrenaturais de proteger a natureza de malfeitores nem sempre saem como o planejado… Ninguém sabe de verdade... Ele é muito misterioso”...

O Boitatá possui um hábito mal visto e considerado deselegante na maioria das sociedades: o de comer os olhos de seus desafetos. O caso mais famoso é o mesmo que lhe deu seus poderes, quando comeu os olhos de diversos animais mortos em um dilúvio e recebeu a energia do último sol visto por eles.

Bandido ou mocinho, recomenda-se cautela ao cruzar caminhos com esta cobra e ficar atento a lampejos na mata. A ciência e a mídia do mundo ‘real’ falam de fogos-fátuos e ações ilegais de desflorestamento, mas o que eles sabem do mundo folclórico e suas leis naturais? O fogo queima, cobras mordem, e cuidado nunca é demais.

**Negrinho do Pastoreio:**

Diferente de muitos dos seres que habitam o mundo do Folclore, o Negrinho do Pastoreio foi humano um dia e viveu no Brasil: era um jovem escravo a quem foi negado até mesmo um nome e que pertencia a um estancieiro cruel que o maltratava. Exausto pelos castigos físicos, o jovem adormeceu e perdeu o rebanho de seu dono por duas vezes. Furioso, o estancieiro o espancou e o deixou para morrer, nu e machucado, sobre um formigueiro.

O estancieiro voltou mais tarde, esperando encontrar apenas os restos de um escravo mirrado a quem ninguém dava importância, e que fora merecidamente devorado pelas formigas. No entanto, se deparou com o garoto livre e sem marcas, ao lado da Virgem Maria, que disse ser sua madrinha agora que ele não fazia mais parte desse mundo.

Um espírito do bem que relembra a injustiça dos maus-tratos e incorpora a esperança de uma existência sem dor para aqueles que foram escravos no Brasil, o garoto passou a ser visto à noite vestindo belas roupas e liderando um rebanho a cavalo. O Negrinho está sempre disposto a auxiliar na procura de objetos perdidos, e costuma auxiliar todo àquele que acende uma vela e solicita sua ajuda.

**Carbúnculo:**

Carbúnculos são criaturas que possuem muitas formas – cães, gatos e, com mais frequência, lagartos. Há quem jure de pés juntos que eles possuem pacto com o Coisa-Ruim, mas isso é conversa fiada: a maioria dos carbúnculos são criaturas tímidas que tendem a sofrer <i>bullying</i> na escola do folclore.

...“Há uma exceção famosa: a de um carbúnculo fêmea, em forma de lagartixa, e que passou a viver em uma Salamanca em Jarau após sérios incidentes no povoado em que morava. Mas isso é outra história”...

O motivo do *bullying* é a joia que trazem em sua cabeça. Ela é tão importante que às vezes o Carbúnculo nem tem cabeça, mas a joia nunca falta! Essa joia dá o poder de conceder desejos, especialmente riquezas, e os pobres carbúnculos são muitas vezes perseguidos, intimidados e até mesmos aprisionados para que possam tomar-lhes sua joia.

Alvos constantes da cobiça alheia, carbúnculos em geral são criaturas bondosas, que tendem a ceder sua joia aos que julgam humildes e de bom coração.

...“Ou seja, é bem difícil de encontrar alguém que receba a joia espontaneamente”...

**Boi da cara preta**

O Boi da Cara Preta é uma criatura de origem incerta: para uns é um boi de muitos nomes, que pode ser o mesmo Boi-Bumbá ou Bumba-meu-boi, era o boi favorito de seu dono e foi revivido por pajés e curandeiros para evitar a punição pela morte de um escravo que o havia matado e cortado sua língua para saciar o desejo da esposa grávida. Essa história é bem famosa e aceita, mas ninguém é capaz de dar seus detalhes, que mudam sempre que se conta a história. Afinal quem chamou os pajés? O escravo? A esposa? O dono do boi? Teve festa depois? Foi boa?

Outros dizem que o Boi é amaldiçoado, bravo desde pequeno e filho de uma vaca arisca que morreu no parto. Ele teria crescido e se tornado um boi negro como o carvão que foi capturado uma única vez por um vaqueiro em um cavalo tão negro e rápido como ele. O cavalo teria sido convencido pelo boi a fugir com ele da fazenda enquanto todos comemoravam sua captura. Essa história parece colocar o Boi da Cara Preta como símbolo dos negros escravos que tinham esperança de conquistar sua liberdade através da união.

Todos afirmam que o Boi é perigoso, bravo, e que parece não gostar de crianças. Por isso se canta sempre “Boi, boi, boi/ Boi da Cara Preta/ pega esse(a) menino(a) que tem medo de careta”.

**Os Porcos do mato do Curupira:**

Eles não são criaturas folclóricas, e sim bichos que obedecem seu mestre, o Curupira. Esses Porcos do Mato (*Caitetus*) são criaturas selvagens que foram domesticados pelo Curupira, que cavalga sempre o maior de seus porcos sob o pretexto de que quer “evitar a fadiga”.

Com seus pés virados para trás e cabelos ruivos, o Curupira é um ávido protetor das matas que pode causar a loucura naqueles que entram na floresta com más intenções. Há casos de pessoas que ficaram perdidos por dias, incapazes de achar o caminho de volta.

...“Você acha que os mosquitos, doenças estranhas, objetos perdidos e febres misteriosas são por acaso? Não se engane!”...

Infelizmente, o controle do Curupira sobre sua vara de porcos do mato foi quebrado pela Cuca e agora as criaturas correm furiosas, por todos os cantos, atacando qualquer um que encontrem até que seu mestre possa domá-las de novo.

**As encantadas:**

Belas mulheres capazes de deixar qualquer homem louco, as Encantadas são ninfas da água que viviam em uma pequena gruta de frente para o mar na Ilha do Mel, no Paraná. São parentes das sereias das mitologias estrangeiras e, como suas parentas, usam suas habilidades da mesma forma: cantam para atrair os marinheiros até elas, levando-os a chocar os navios em rochedos e à morte.

...“Parece que não chamam a luxúria de um dos sete pecados à toa, afinal…”

Há relatos que essa gangue das bonitonas largou a prática depois de uma delas ter se apaixonado de verdade e levado um marinheiro – que, diga-se de passagem, nunca mais foi visto – junto com suas comparsas para o fundo do mar.

As encantadas exaltavam seus crimes em “código”, cantando-os na língua Tupi: “Passa com cuidado a ponte/ E vive bem com os outros/ Assim como eles vivem bem/ Tu também poderás viver/ Hão de te vir buscar e te levarão com eles/ Para a tua morada”.