RETOMADA DE LYUNA

Formato: curta metragem - 2D

Gênero: Aventura

Período: 2024

Localização: Brasil

Público: infantil

1. **CONTEÚDOS**

**Logline:**

No Bioma da Mata Atlântica, Lyuna, uma adolecente Kaingang, recebe a missão divina do Xamã Wyrad para encontrar cura dos rios envenenados, no Bioma da Amazônia.

Na aldeia dos Pinheiros, no Rio Grande Sul do Brasil,há um território indígena do povo Kaingang, da língua do tronco macro-jê, um lugar de paisagem com vasta mata atlântica de médio e grande porte, com clima tropical úmido, é a terra onde fica a aldeia da indígena Lyuna (14), esbelta, de cabelos longos, grossos e escuros como a noite. filha de uma artesã de belas cestarias JU(49) e de um agricultor TUCUMAM(50), um grande conhecedor do roçado. Lyuna sabe o quanto os grafismos são sagrados e desde cedo assumiu esse papel de pintar o próprio corpo e de todas as outras indígenas da aldeia com pó de carvão. Adquiriu o dom de aplicar os grafismos também nos utensílios de cerâmica e cestarias.

Pela manhã, ao sair com seus pais para a roça da família,no intervalo do trabalho da colheita,como é de seu costume banhar-se no riacho principal da aldeia, ela se depara com o riacho com aspecto e cores turvas, sem acreditar o que está vendo ela ingere a água e rapidamente desmaia,seus pais ao se darem falta da presença de Lyuna nas suas atividades,vao a sua procura e rapidamente a ela é acudida por eles, ao despertar a sua única preocupação é o que aconteceu com a água, Desesperada ao ver a contaminação e vários peixes mortos boiando no riacho. rapidamente corre a procura de seu primo Anagé (17), o futuro cacique da aldeia, para alertá-lo sobre o perigo iminente que pode vir acontecer a todos da aldeia.

No entanto, ele ignora as suas preocupações e a situação cada vez pior,os parentes da aldeia já demonstram mal estar. Anagé é um jovem de corpo robusto, cabelos grossos na altura do ombro,com temperamento forte e vive com um tacape nas mãos.

Lyuna por respeitá-lo e por ser o prometido a ser cacique, contar sua aflição a respeito das tragédias a Anagé, ele se mostra indiferente com as questões de

Lyuna busca o sábio Xamã Jabuti e relata o ocorrido. Em resposta, o Xamã convoca uma reunião comunitária com todas as lideranças da aldeia. Utilizando folhas de mate em um ritual sagrado, ele anuncia a missão da Kapoi.

Em um momento solene, o Xamã entrega uma Flauta Sagrada à Kapoi, advertindo que seu poder só deve ser invocado quando necessário. A força da Flauta será despertada ao longo da jornada, à medida que Kapoi enfrentar desafios e superar provas.

O prometido a ser cacique, Anagé, demonstrou repugnância, ficou cochichando com todos na aldeia, dizendo que uma missão dessa era para ser oferecida a um homem, no caso, ele que era o prometido a ser cacique daquele lugar. Com o direcionamento do Xamã ela aceita a sua missão de defender o seu território, ela se nutre de forças, pega seu maracá, uma mochila e enche com alimentos, se despede do Xamã e de toda a aldeia, e parte para a sua jornada.

Ato 2.

Lyuna a pé caminha e desbrava o seu território do Bioma Mata Atlântica, e se impressiona com o tamanho da diversidade que vai encontrando ao longo da caminhada pois nunca antes havia saído de sua aldeia. À medida que se embrenha na mata descobre belezas nunca vistas.

É dia Lyuna tem a sensação de estar sendo observada, e continua a sua caminhada passa por uma região perigosa, de árvores carnívoras, esse é o único caminho a pé para alcançar o outro lado.

Lyuna, determinada, avança pelo bosque, rumo ao outro lado. No entanto, as árvores parecem se mover em sua direção, bloqueando seu caminho e intimidando-a. Galhos afiados são lançados em sua direção, e os troncos das árvores parecem se fechar ao redor dela, tentando impedi-la de prosseguir.

Sem se deixar abalar, Lyuna enfrenta os obstáculos, quebrando os galhos e abrindo caminho à força.

Após uma longa e exaustiva caminhada, Lyuna alcança a beira da estrada de chão, onde se senta para descansar. A noite está fria e escura, e ela sabe que precisa encontrar lenha para fazer uma fogueira e também procurar alimento.

Lyuna sobe em um pé de araucária para colher pinhões, mas é atacada pela gralha azul, que voa em sua direção, bicando seu corpo e comendo o que está em suas vestes. A ave ataca com ferocidade, e Lyuna é forçada a pular de galho em galho para escapar.

Ferida e desesperada, Lyuna cai no chão, mas não desiste. Com uma força interior que vem de sua identidade como Mulher Kanaimé, ela reúne suas forças e retira de sua sacola uma flauta feita de ossos, um presente do velho Xamã Jabuti.

Com a flauta, Lyuna entoa um som suave e hipnótico, que evoca a essência da mulher Kanaimé. O som da flauta tem um efeito imediato sobre a gralha azul, que se acalma e se torna paralisada, permitindo que Lyuna se levante e se afaste em segurança.

Com a flauta de encantamento, Lyuna estabelece uma conexão profunda com a gralha azul. Ela dialoga com a ave em sua língua, explicando a missão urgente que lhe foi designada e pedindo sua ajuda para encontrar o caminho.

A gralha azul, sensível à determinação e à pureza de Lyuna, decide presenteá-la com um dom precioso: o poder de chamá-la à distância, no momento de maior angústia. Além disso, Lyuna pede à ave que lhe conceda a visão a longa distância, permitindo que ela possa enxergar além dos obstáculos. Com a ajuda da gralha azul, Lyuna obtém o alimento e a lenha necessários para montar um acampamento. Ali, ela se aquece ao fogo e descansa, preparando-se para as próximas etapas de sua jornada.

Ao amanhecer Lyuna partiu em direção ao sol, a gralha azul se junta a ela, a sua visão por cima e Lyuna por Baixo, o pássaro a alertava sobre os perigos, com sons bem altos.

Lyuna caminha pela paisagem seca e calorosa da Caatinga, observando atentamente o ambiente ao seu redor.

De longe ela avista uma nuvem de fumaça, Lyuna decide seguir, e ela chega ao território do povo Xukuru, que é chamada de Serra do Ororubá. o povo é do grupo lingüístico Cariri. se aproxima para conhecer, se depara com homens negros com cabelos enrolados, suas vestes diferentes, estes usavam saia e palha na cabeça, ela se depara com um menino do povo Xukuru chamado GUJÁ(8) este era uma menino negro de cabelos de Samambaia, o seu rosto e corpo eram pintados com argila Amarela e preta com muitas pintas. Lyuna dá a ele os pescados que havia pegado no rio.

O Menino Gujá a convida para ir a sua casa, apresenta a sua mãe LEONI(45) que está adoentada a beira da morte, com pouca esperança de ser salva por quem encontrar as sagrada mandioca que está sendo guardada pela temível guardian Cobra-grande em um alto penhasco da região da Caatinga, Lyuna se dispôs a procurar as manivas com outros da Aldeia, mas antes de sair a Leoni à instrui o caminho que o levará a encontrar a mandioca sagrada, a alerta sobre a queimadura do sol e sobre a grande cobra, Lyuna sair desbravando a caatinga e passa por uma região de serras e chapadas, com vários abismos no alto se Lyuna avançava pela caatinga o sol ardente batendo em suas costas..

De repente, ela se viu diante de uma vasta extensão de areia movediça. Lyuna precisa atravessar essa área sem afundar. Ela respira fundo e começa a pular, seus pés tocando levemente a areia. No entanto, ela logo percebe que não estava sendo rápida o suficiente. A areia começou a afundar sob seus pés, e Lyuna precisa usar todo seu poder de reação para não ser engolida pela areia. Nesse momento, ela tenta usar um poder especial, mas ele foi inefetivo. No entanto, o som que ela emiti chamo a atenção das crianças que estao observando de longe.

Depois de superar a areia movediça, Lyuna se vê diante de um novo desafio. Ela precisava superar um desafio de ritmos para adquirir o poder especial da furtividade da Cobra Grande e pegar a mandioca sagrada para a mae de Gujá. Lyuna sabia que precisava ser precisa e rápida para acertar os ritmos da flauta . Ela concentrou-se e começou a tocar a flauta os ritmos, sua mão movendo-se rapidamente sobre o instrumento. Finalmente, ela acertou o último ritmo, e um brilho de luz iluminou seu corpo. Lyuna sentiu que havia adquirido o poder da furtividade através da força que contia na flauta, a força de Exu..

Com o poder da cobra, Lyuna se sentiu mais confiante para enfrentar o próximo desafio. Ela precisava utilizar a furtividade para tornar-se invulnerável às queimaduras do sol. Lyuna sabia que precisava seguir os pontos de sombras espalhados pela fase para se proteger do sol. Ela começou a correr, seus pés movendo-se rapidamente sobre a areia. À medida que ela corria, a tela começou a ficar cada vez mais clara e difícil de enxergar. Lyuna sabia que precisava encontrar os pontos de sombras rapidamente para se proteger. Ela finalmente encontrou o primeiro ponto de sombra e se refugiou nele, sentindo-se aliviada. No entanto, ela sabia que ainda precisava encontrar os outros pontos de sombra para completar o desafio.

Enquanto Lyuna corria, ela percebeu que havia cactos espalhados pela área. Ela sabia que precisava desenterrar esses cactos para prosseguir. Lyuna começou a cavar, sua mão movendo-se rapidamente sobre a areia. Finalmente, ela desenterrou o último cacto e sentiu-se aliviada. Ela havia superado o desafio e estava pronta para prosseguir em sua jornada.

Lyuna segue escalando uma região de serra, no alto da chapada encontra uma morada da grande cobra- Mãe que arredores faz um plantio de mandiocas da cura. Lyuna corre para arrancar mais é impedida pela grande cobra,que está camuflada atrás de uma rocha perto das manivas,pavorosa Lyuna se afasta da grande cobra, paralisada e hipnotizada,ela evoca o espírito da gralha azul junto a ela,que aparece e a leva a Cobra-Mãe para cima,elas degladiar contra a cobra e de cima ela a derruba, ambas estao cansadas. Lyuna tira de seu bolso a cabaça com o mel e passa na língua da Cobra Grande e ela rapidamente se acalma e fica paralisa, A cobra grande fala que todos que forem entrar dentro de seu território deve primeiro pedir permissão para retirar a mandioca,A grande cobra- mãe, mansamente rasteja com olhos fixos para Kapoi e permite que ela entre no plantio natural e arranque as mandiocas sagradas.

Com o jamaxim nas costas cheio de mandioca, retornam à aldeia e entregam as mandiocas para Gujá, que prepara a alimentação para a mãe, ao se alimentar da mandioca Leoni se sente melhor da enfermidade, todos ali que se alimentava da mandioca se tornavam cada vez mais fortes. A guerreira Lyuna se sente feliz por ter ajudado a aldeia,Todos na casa celebram a coragem de Lyuna.

Pela madrugada Leoni acorda Lyuna que ela deve prosseguir sua jornada seguindo a Lua.

Lyuna chega no Pantanal, e se depara com uma comunidade com grandes Ocas, na qual habitavam famílias em grandes número de povo Xavante, ela se aproxima e foi cercada por jovens que a pegaram pelo braço e a levaram para o centro da Aldeia, pois todos estavam alí.

Era tempo de competições na aldeia com todos os jovens, homens e mulheres pintados de preto, com grafismo de carvão e vestidos com bermuda vermelha.

Muká, um jovem de 15 anos, faz parte da mesma equipe de Lyuna. Juntos, eles participam da tradicional corrida da tora, uma competição que exige força, resistência e trabalho em equipe.

A corrida ocorre dentro da mata, com um percurso de 5 km. A tora, que pesa mais de 200 kg, deve ser carregada nas costas da equipe, sem que caia no chão. O objetivo é chegar primeiro ao final do percurso, garantindo a vitória e a recepção triunfal da aldeia, com danças e celebrações.

No entanto, quando a tora é passada para Lyuna, ela não consegue aguentar o peso e deixa-a cair no chão. A equipe perde a competição, e Lyuna se sente envergonhada e se afasta do grupo.

Muká, notando a tristeza de Lyuna, se aproxima e a convida para se juntar aos outros da aldeia para comer peixes e jacarés moqueados. Essa gentileza de Muká ajuda a aliviar a dor da derrota e reforça a união e o apoio entre os membros da comunidade.

Ao anoitecer Lyuna é colocada na rede do meio para descansar,ela deita em sua rede,bem baixinho susurra e chora com saudade de casa.

Ao amanhecer, fora da Oca se ouve um bravo gemido de um lobo guará- fêmea, essa foi capturada e amarrada pelos guerreiros da Aldeia. E todos com anseio de domá-la,Lyuna pede para que soltem. os homens vendo o animal machucado sem nenhuma ameaça o deixa livre.

No chão está o lobo guará - fêmea deitada com suas patas todas machucadas pela queimada,todos ficam com dó do animal,os homens mais velhos cochicham entre si, dizendo que ela veio de um lugar tão distante em busca de ajuda, Kapoi entende que isso é um aviso e precisa acompanhá-la imediatamente, ela e Muká a seguem o lobo- guará fêmea, eles atravessam um lago a cerca de 200 metros para alcançar a outra região, a que está em chamas. Atravessam andando o lago seco, e ao seu redor há muitos jacarés que os perseguem famintos e com sede, mas não os alcançam.

De longe avistaram fumaças tão altas, que assustavam os pássaros que sobrevoam em bando. Lyuna desesperada o que via querendo, sobe em cima de uma árvore para ver o horizonte, enquanto isso o lobo guará fêmea não parava de correr desesperada para uma direção.

Lyuna e Muká agilizam os passos com mais rapidez. O lobo - guará toda machucada parar em frente a uma caverna rodeada por árvores pegando fogo e começa a rosnar bem alto. dentro de uma caverna se ouve barulhos dos pequenos filhotes de lobo guará .

Lyuna e Muká pegam os filhotes no colo e saem com eles no colo os protegendo da queimada em direção a Aldeia. Ao retornar,Muká conta o que aconteceu, e todos comemoram e o Lobo Guará-fêmea passa a viver junto na aldeia.

Pela madrugada ela vê Muká sentado, cantando e mexendo seu Maracá, preocupado com o pensamento distante.

Ela senta ao seu lado e ouve ele dizer que os rios estavam secando e que seu povo teriam que deslocar para outro lugar em breve, mas não queriam pois alí seus avós estavam enterrados.

Muká está com rosto desesperançoso sobre o amanhã, Não entendiam o porque, o fogo está cada vez chegando perto da Floresta e da Aldeia e os rios já não tem tanta fartura como antes e a plantação com poucas colheitas para mantimento, Muká teme que o seu povo pereça.

A guerreira Lyuna fala para Muká sobre sua missão e fala sobre seu povo que já está doente porquanto da água. Decide partir novamente.

Lyuna consegue driblar o motorista por causa da sua idade e viaja do pantanal para a Amazônia de Ônibus, Anagé sempre na espreita. Na verdade ele já nem tem tanta certeza dessa sua perseguição a Kapoi, começa a sentir um vazio, a não ver mais razão para o que anda fazendo, se sente inútil, porém continua a segui-la , mas com outro sentimento.

Lyuna desembarca na região da Amazônia, ela consegue um barco com nome Pirarucu, que vai descendo o Rio até o seu destino,ela amarra sua rede na embarcação e fica dias percorrendo o rio até seu destino, pelo caminho das águas encontra outros povos em canoas pescando. à beira do rio, ela observa várias ariranhas se alimentando de peixes e mais na frente pescadores jogando tarrafas.

Lyuna desce em um Ramal, com sua mochila nas costas, pega a canoa e sai por um rio estreito, sempre se localizando pelo celular, quando de repente em um desequilíbrio a canoa afunda. E ela começa a nadar para a beira do rio, mesmo sendo uma excelente nadadora, a correnteza é tão forte que vai perdendo as forças,e vai sendo levada para o rio abaixo-a quase sem fôlego por ingerir muita água acaba desmaiando. Anagé em terra firme fica numa aflição vendo Lyuna se afogar, ele se joga na correnteza da água para salvá- la, porém aparecem na frente dele dois botos Tucuxi, que a socorrem levando-a para a beira do rio, Lyuna permanece a beira do rio desacordada. Anagé massageia o peito dela , em seguida vai pedir ajuda na aldeia.

Ato 3.

Em direção ao rio vai Krawi a cacica da aldeia Ashanika pegar água para a fabricação do chá que a comunidade prepara e encontra Kapoi desfalecida quase sem vida.

Krawi corre para chamar as outras mulheres para socorrê-la, mas o coração de Lyuna bate lentamente, as mulheres preparam o ritual da ayahuasca e dar de beber aLyuna ,ela ingere, aos pouco vai voltando o batimento cardíaco. Lyuna se espanta e pergunta onde está e que aconteceu com ela. A cacica responde que está no território Ashanika, Lyuna fica frustrada fica parada chorando, percebe que está numa aldeia muito diferentes, as pessoas são diferentes, suas vestimentas são de algodão e muito coloridas.

Lyuna ainda desnorteada caminha para fora, olha para o Rio que passa em frente a aldeia fica observando as crianças pularem e brincarem nas águas e questiona a si mesma o que está fazendo naquele local e o porquê dessa missão. Anagé observa tudo atrás da árvore, fica com dó de Lyuna , é tomado por um arrependimento, se dá conta de que essa perseguição por Lyuna não tem sentido. Decide voltar para seu território, retomar a missão o qual foi destinado: ser cacique, agora mais amadurecido.

Krawi caminha até Lyuna e a chama para tomar suco de bacaba com carne de Pirarucu.

É fim da tarde a líder da aldeia convoca a todos para fazer o ritual na cachoeira Sagrada e fala que seus velhos ancestrais precisam falar com ela urgentemente. Ao chegar na grande cachoeira pede permissão à Mãe da água e mergulha em suas águas. Fica alí conversando com as águas, da sua muito cansada jornada e encontra-se debilitada e está muito preocupada, pois não sabe se levará a cura ao retornar ao seu território.

Ela senta na rocha olhando para a cachoeira que escorre livremente e dos olhos de Lyuna caem lágrimas, vindas de um coração puro, que contagia toda a água da cachoeira que vai descendo aos rios, lagos e as nascentes e foi acontecendo a purificação do mineral precioso que é a água. A cacica em suas mãos pega seu pau de chuva e entoa seu canto olhando para o céu enquanto a chuva cai fazendo a purificação de todo o território. E Lyuna entra nas águas límpidas e milagrosas e se transforma na mãe d'água, a grande entidade, sendo a cura do próprio território. E toda aldeia celebra no seu ritual que a cura está na própria natureza.

**PERSONAGENS**

**Personagens**

**Kapoi (14)**

Descrição Física

- Idade: 14 anos

- Altura: 1,40 m

- Pele: Marrom

- Pintura corporal: Genipapo do pé à cabeça

- Botoque: Na boca

Personalidade

- Corajosa: Sempre disposta a enfrentar desafios

- Determinada: Focada em seus objetivos

- Sensível: Conectada com as emoções e necessidades dos outros

- Líder natural: Capaz de inspirar e guiar os outros

Habilidades

- Pintura de grafismos sagrados: Com pó de carvão

- Conexão com a espiritualidade: Profunda compreensão da cultura e tradições de seu povo

**Anagé(15)**

Descrição Física

- Idade: 15-16 anos

- Etnia: Kaingang

- Pintura corporal: Vermelha com corda branca no pescoço

- Vestimenta: Bermuda preta

Personalidade

- Jovem atleta: Ágil, forte e rápido

- Amigo leal: Fiel e protetor de seus amigos

- Conexão com a natureza: Profunda conexão com a floresta e seus habitantes

- Espiritualidade: Conectado às tradições e crenças de seu povo

Habilidades

- Atletismo: Habilidoso em corrida, salto e luta

- Conhecimento da floresta: Sabe identificar plantas medicinais, encontrar água e navegar pela floresta

- Liderança: Tem potencial para liderar e inspirar seus amigos e comunidade

**Personagens Secundários**

1.XAMÃ WYRAD (90), franzino, o xamã é o guia Espiritual que guiará Kapoi durante toda a jornada .

2. Gujá(08): Menino curioso e amigável, com uma conexão profunda com a natureza e a espiritualidade de seu povo.

3. Muká (15): indígena[[1]](#footnote-0) Xavante, tem a pintura no corpo de vermelho e corda branca no pescoço, usa uma bermuda preta Jovem atleta e amigo leal, com uma conexão profunda com a natureza e a espiritualidade de seu povo.

8. Cacica Krawi (50): Líder Yawanawá[[2]](#footnote-1) respeitada e sábia, com uma conexão profunda com a natureza e a espiritualidade de seu povo.

**Entidades e Animais**

1.XAMÃ WYRAD (90), franzino, o xamã é o guia Espiritual que guiará Kapoi durante toda a jornada .

2. Gralha Azul: Animal entidade mágico e transformador, com uma conexão profunda com o Bioma Mata Atlântica.

3. A Cobra-Mãe: Entidade poderosa e transformadora, com uma conexão profunda com o Bioma Caatinga.

4. Lobo Guará: Animal nobre e leal, com uma conexão profunda com o Bioma Pantanal.

5. Boto Tucuxi: Animal mágico e transformador, com uma conexão profunda com o Bioma Amazônia.

6. Mãe da Água: a tranformaçao de Kapoi na Entidade poderosa e transformadora, com uma conexão profunda com a natureza e a espiritualidade de seu povo.

CONTEXTUALIZACAO

O território do povo de Lyuna chegou ao seu limite, sem mais recursos naturais é necessário se mover para outro território e dar o tempo que a natureza precisa para se recuperar. Através de um sonho, Lyuna se conecta com seu ancestral que lhe diz o que é necessário fazer e lhe aponta o caminho. Seu ancestral, o xamã Jabuti, antes de partir ainda lhe deixa um presente: a flauta sagrada de sua etnia. Assim começa o Caminho de Lyuna.

Ainda em seu território, na mata Atlântica, Lyuna enfrenta seu primeiro desafio: conseguir comida para a longa jornada. Para conseguir o alimento precisa encantar a Harpia que impede sua subida nas árvores, usando sua flauta sagrada Lyuna consegue amansar a grande ave que a presenteia com suprimentos.

Seguindo sua jornada, agora Lyuna chega ao segundo bioma, a Caatinga. Ali ela se encontra com o povo de cabelo de samambaia com suas peles negras e grafismos diferentes. Lyuna precisa cooperar com as crianças do quilombo para se salvar da areia movediça e conseguir peixes para apaziguar a cobra gigante que guarda o caminho do jardim de baobás, as árvores sagradas que acompanham a tribo guerreira desde sua terra natal. A cobra lhe recompensa com um conselho: o Sol está alcançando sua potência máxima no céu e Lyuna precisará da proteção das sombras projetadas pelos baobás para continuar sua jornada.

Com o anoitecer, a pequena guerreira continua sua jornada e chega ao cerrado e encontra o pacifico lobo-guará, ele lhe avisa sobre os perigos do fogo que tem tomado conta de sua casa e do pantanal, o animal gentil lhe oferece o conhecimento de como amansar o fogo com a música da flauta sagrada e Lyuna volta a caminhar e se depara com as queimadas. Ela precisa desviar do fogo para alcançar o ponto certo para tocar a música encantada e apaziguar o fogaréu. Com a ajuda do lobo Lyuna finalmente vence as chamas e consegue alcançar o rio que a levará a seu destino.

Ao finalmente chegar a seu destino, Lyuna não encontra nada daquilo que esperava, os rios estão secos, os peixes mortos e os animais em estado passando fome e sede. Ao investigar, ela logo encontra o motivo daquela situação, uma barragem construída pelos homens impede o fluxo natural das águas. Após conseguir desobstruir o rio, se salvando dos escombros da barragem no processo, Lyuna encontra com a guardiã daquele território, a grande onça pintada. Porém algo está errado, a onça machucada e acuada tenta atacá-la. Lyuna lembra das palavras de Jabuti e oferece seu único bem, a flauta sagrada, à guardiã. Agora, calma, a onça acompanha Lyuna até a cachoeira e as duas entram juntas na água. Lyuna passa pelo encantamento, agora ela é a Mãe D'água que irá nutrir os territórios de seu povo. Ela retornou ao seu lar.

4.2 - Personagens: descrição e caracterização e dos personagens do jogo

* Lyuna: garota de 10 a 13 anos, jovem guerreira do seu povo, muito atenta e curiosa. Tem uma afinidade especial com o mundo dos encantados e com os animais. Consegue se conectar com seu ancestral Jabuti através de sonhos e é enviada por ele numa jornada de retomada de seu território. É portadora da flauta sagrada. É uma jovem de estatura adequada a idade, tem cabelos negros e longos e se veste de acordo com os costumes de seu povo, porém sempre carrega consigo algo dos territórios que visita em sua jornada.
* Xamã Jabuti: ancestral de Lyuna, vive há gerações no mundo dos encantados. Escolhe Lyuna para fazer a grande jornada e retomar o território de seu povo e para isso lhe presenteia com a flauta sagrada. Assume a forma de um idoso de feições gentis e até travessas, gosta de falar por enigmas e por estar no mundo dos encantados aparece em sonhos para Lyuna. Também é conhecido por Makunaima, o guia do seu povo.
* Guajá: criança da Tribo Guerreira, o povo de cabelo de samambaia, tem mais ou menos a mesma idade de Lyuna. Ele e seus companheiros a ajudam a sair da areia movediça e a conseguir peixes. Guajá é mais baixo que Lyuna, tem a pele negra, cabelos verdes e pinturas corporais claras. Sempre com um sorriso no rosto, é rápido e está constantemente correndo de lá para cá, por isso é também conhecido como pequeno Esú.
* Harpia: o primeiro animal guardião encontrado por Lyuna, é majestosa e terrível quando está brava. Guarda o elemento ar, ama a música de instrumentos de sopro e é capaz de presentear com comida.
* Cobra grande: o segundo guardião encontrado por Lyuna, é imensa e capaz de bloquear de um lado ao outro de um caminho com seu corpo escamoso. Guarda o elemento terra e precisa comer muito para sustentar seu corpo gigante, por isso aceita oferendas de comida. É capaz de presentear com conselhos e permitir acesso aos Baobás sagradas da tribo guerreira.
* Lobo Guará: o terceiro guardião encontrado por Lyuna, é gentil e tímido. Guarda o elemento fogo e quer apenas ajudar quem atravessa seu bioma. É capaz de presentear com conhecimentos e ajuda contra o fogo destrutivo causado pelos homens.
* Onça Pintada: o quarto guardião encontrado por Lyuna. É grande e feroz. Guarda o elemento água e está furiosa com o desequilíbrio causado pelos homens em seu bioma. Ela precisa ser curada e pode oferecer o dom do encantamento.

4.3 - Mundo e Localidades: descrição do universo e das áreas do jogo

Biomas brasileiros, onde cada bioma representa uma fase com seus desafios a serem resolvidos.

* Mata atlântica
* Cerrado
* Pantanal
* Floresta tropical

Caatinga - Terra

1º: Lyuna precisa atravessar a areia movediça sem afundar, por isso precisa pular rápido antes que o solo sob seus pés afunde. Nesse momento ela ainda pode tentar usar o poder, que será inefetivo, mas chamará a atenção das crianças (por lembrar o assobio de Exu)

2º: Desafio de ritmos para adquirir o poder especial da furtividade da Cobra Grande.

3º: Utilizar o poder da cobra para tornar invulnerável às queimaduras do sol, seguindo os pontos de sombras (cerca de 5) espalhados pela fase, em que nesses pontos a personagem ficará protegida recarregando a furtividade. Quando exposta ao sol a tela vai ficando cada vez mais clara e difícil de enxergar. Caso passe tempo demais no sol, perde e tem que voltar para o começo da etapa.

Cactos entrar. A Luyna vai desenterrar..

Manter os gênios

1. [https://images.app.goo.gl/zUCRxUcPBbwb](https://images.app.goo.gl/zUCRxUcPBbwb9AX87) [↑](#footnote-ref-0)
2. <https://images.app.goo.gl/zdzQg39TJxhqt7XR6> [↑](#footnote-ref-1)