

MONSTRENGOS DA NOSSA TERRA
RICARDO AZEVEDO



CAVALO-DE-TRÊS-PÉS

Animal assombroso que aparece nas estradas desertas durante a noite, correndo, dando coices e voando. Não tem cabeça mas possui asas. Quem pisar em seus rastros será imensamente infeliz.



PÉ-DE-GARRAFA

Tem a figura de um homem, mas os pés são redondos como fundo de garrafa. Anda pelo mato dando gritos tão fortes que fazem as pessoas enlouquecerem e se perderem para sempre.



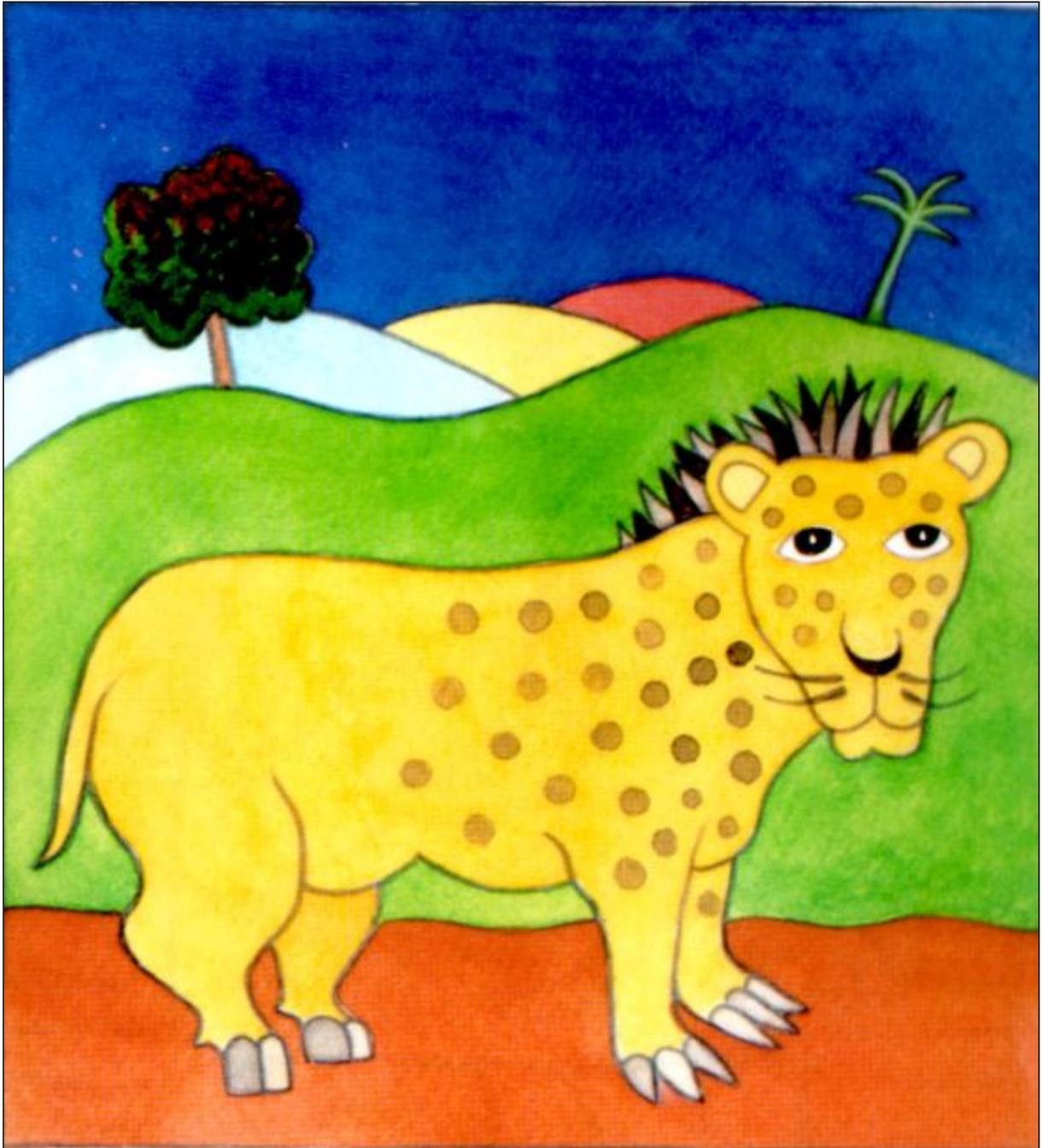
ONÇA-BOI

Animal assombrado que anda pela floresta sempre em duplas. Quando um fugitivo sobe em uma árvore, o casal monstruoso fica esperando embaixo, pois não sabe subir em árvores.



CABOCLO-D'ÁGUA

Criatura fantástica que vive no fundo dos rios. Tem o domínio das águas e dos peixes. Ataca canoeiros e pescadores, virando barcos e criando ondas enormes. Para evitar seus ataques, quem viaja sozinho deve fincar uma faca no fundo da canoa. É bom também oferecer fumo a este monstrengo das águas.



ANTA-CACHORRO

Animal grande e misterioso que tem forma de onça e mãos com casco de anta. É bem feroz mas não consegue trepar em árvores por ser gordo e meio desengonçado.

se estiver perseguindo um adversário e este, por infelicidade, cismar em subir numa árvore, cava a terra com suas unhas de anta até que a árvore caia.



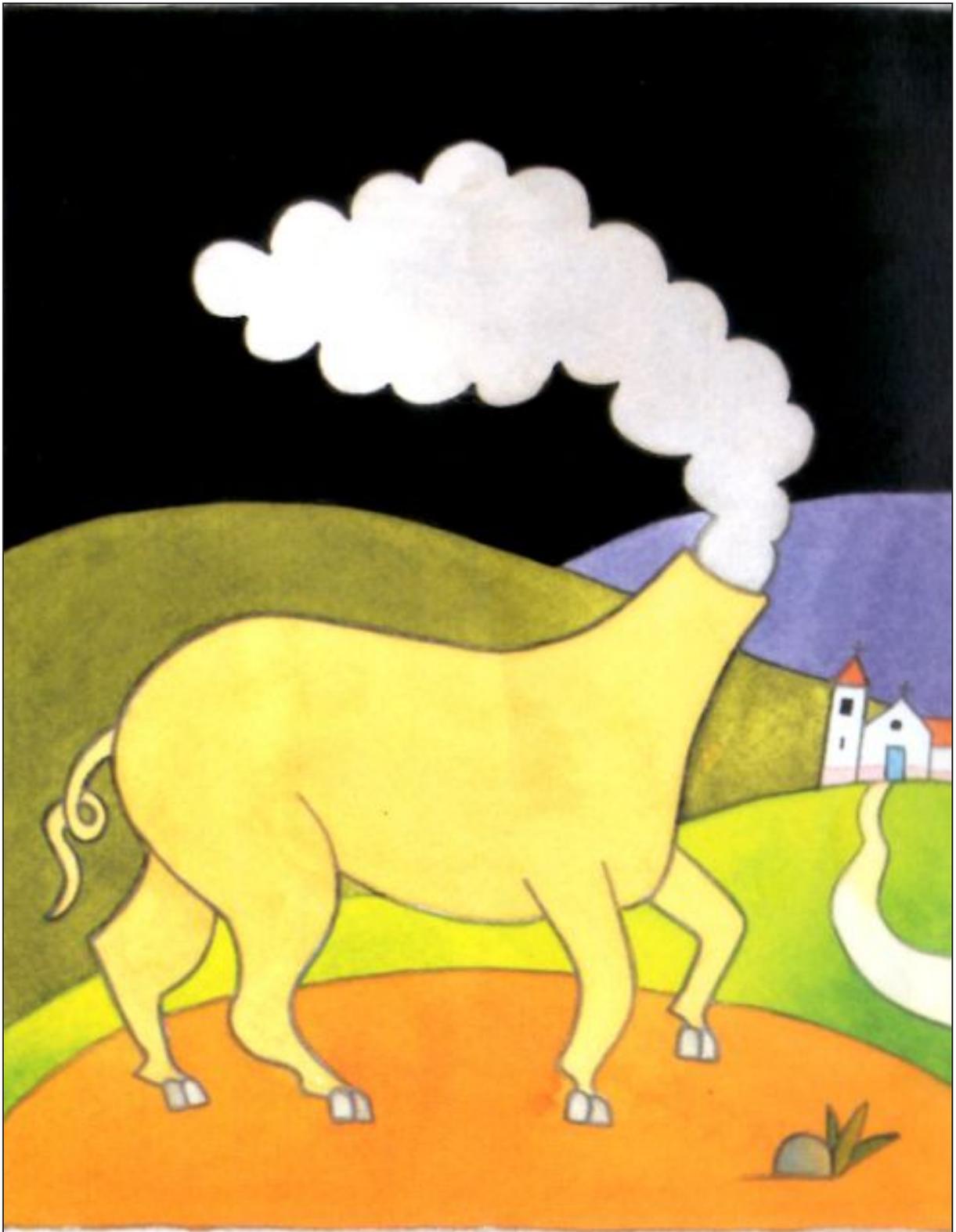
PAPA-FIGO

É um tipo de bicho-papão. Anda esfarrapado e sujo.
Muito feio, pálido e barbudo, rouba crianças
mentirosas e as leva embora para sempre.



DOMINGO PINTO COLCHÃO

Também conhecido como Pinto Pelado. É um bicho endiabrado, meio desengonçado e depenado que entra pelas casas derrubando tudo, fazendo bagunça e soltando gargalhadas.



MULA-SEM-CABEÇA

Galopa pela noite assombrando e dando coices. Soltas chispas de fogo pelas narinas e pela boca. Às vezes

soluça feito criatura humana. Para evitar seu
ataque, é só esconder unhas e dentes.



BOIÚNA

Cobra escura e gigantesca que habita os rios amazônicos. Pode se transformar em barco ou navio. Solta fogo pelos olhos e engole pessoas com grande facilidade.



MÃOZINHA-PRETA

Aparece sem mais nem menos andando pelo ar. Às vezes é útil, ajudando nos serviços da casa. Outras vezes fica brava e sai perseguindo, puxando e beliscando pessoas.



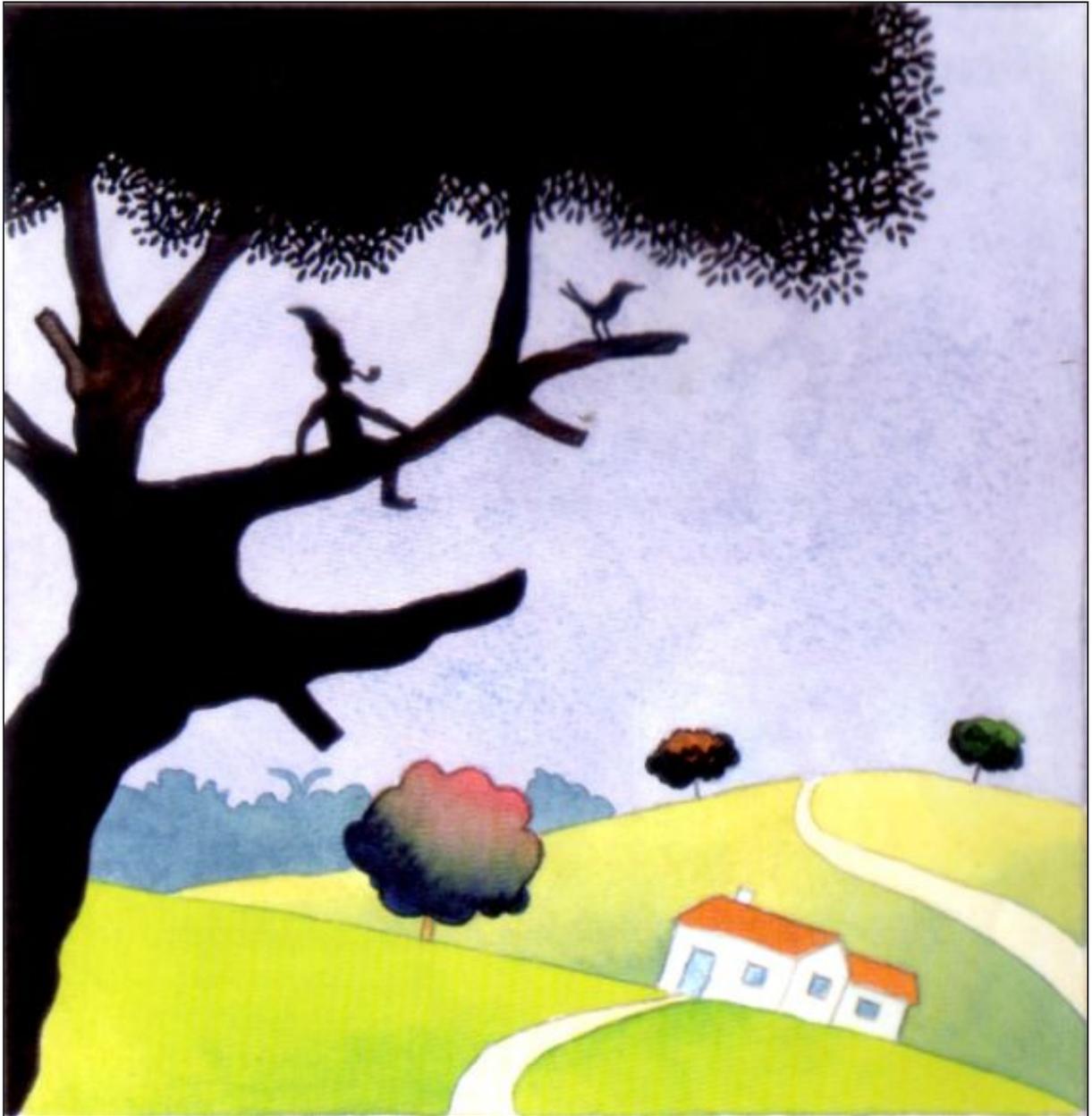
LOBISOMEM

Filho que nasce depois de sete filhas vira lobisOMEM. Aparece de noite nas encruzilhadas e cemitérios. Às vezes ataca, mordendo as pessoas. Uiva para a lua e aprecia comer cocô de galinha.



CURUPIRA

Índio misterioso e cabeludo que gosta de cachaça e anda pelas matas assobiando e cavalgando um porco-do-mato. Mora nos troncos das árvores e é protetor das florestas e dos animais. Ataca com pauladas os caçadores que se atrevem a penetrar seus domínios e, em geral, tem os pés virados para trás, por isso sempre consegue despistar os inimigos.



SACI-PERERÊ

Negrinho encantado de uma perna só que usa carapuça vermelha, adora fumar cachimbo e sabe ficar invisível. Vive a vida fazendo estripulias, apagando a luz, espantando o gado, escondendo coisa da casa, fazendo a comida queimar no fogão e pregando susto nos viajantes solitários. Detesta água e, de vez em quando, se transforma num pássaro, o Matintapereira.