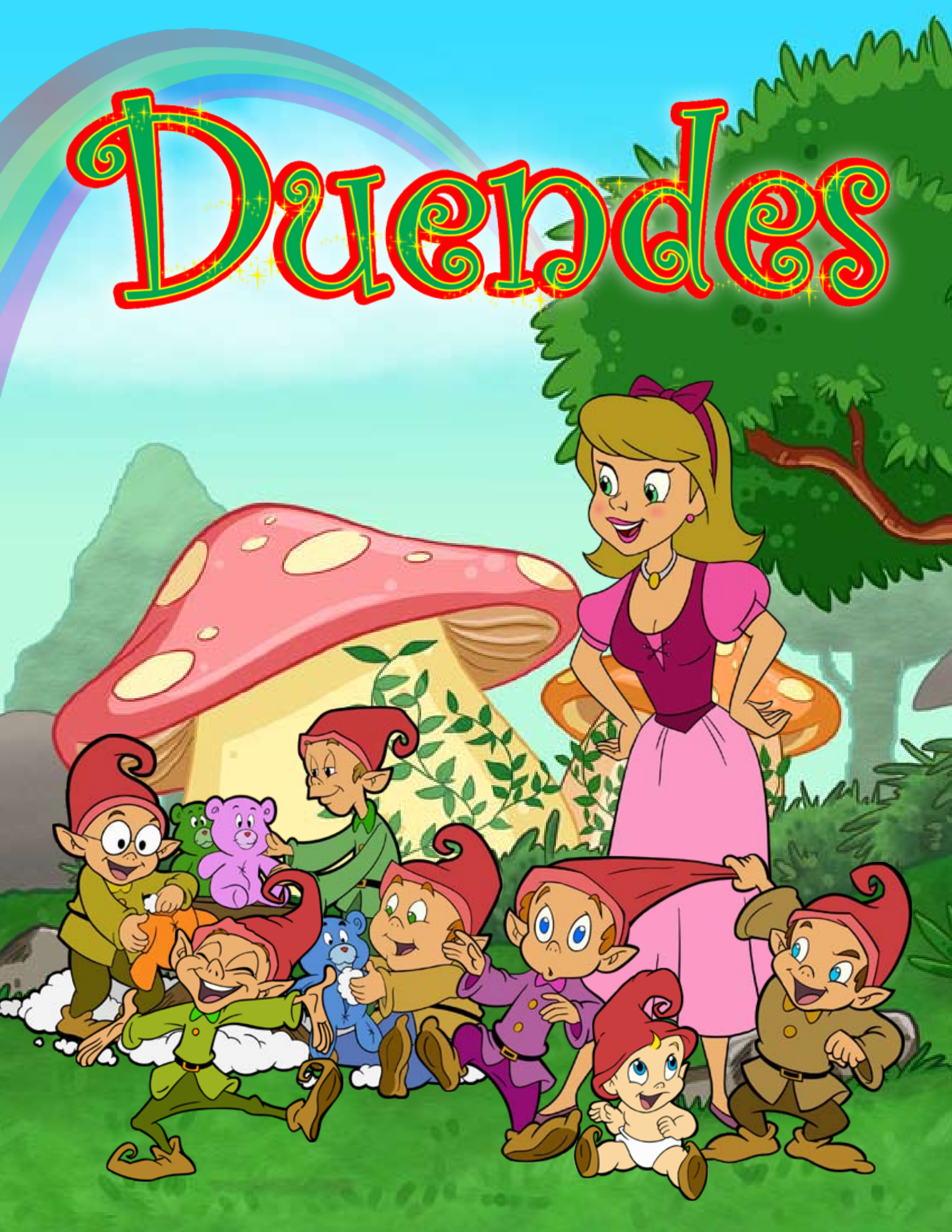


# Duendes





# Conceito

Situado num mundo de contos de fadas, a série animada “Duendes” segue as aventuras de Sábio, Forte, Piada, Guloso, Mané e Toco que juntos tentam preservar a floresta encantada e manter a ordem no reino de Alegrus, governado pelo simpático, mas inseguro, rei Orlando I e pela jovem e destemida princesa Jasmine. Seu principal inimigo é o malvado Rei Maldo, feiticeiro e líder dos ogros que, disfarçado como Conde Naldus, o conselheiro do rei, tenta a todo custo tomar o trono de Alegrus e destruir a floresta.

Mas para isso, ele precisa encontrar o lendário Pote de Ouro, fonte de todo o poder mágico dos Duendes, escondido no final do arco-íris.

Série Animada  
52 x 11' / Animação 2D digital  
Aventura e Comédia  
Público alvo: 3 a 7 anos









# Estrutura da Série

Em Alegrus, os Duendes são considerados os guardiões do reino. Habitantes da floresta encantada há séculos, é lá que esses pequenos heróis escondem a fonte de toda a sua magia: o seu precioso Pote de Ouro. O pote produz um pó dourado que dá poderes mágicos temporários aos pequenos heróis. Para isso basta salpicar um punhado de pó sobre a cabeça e dizer as palavras mágicas certas. Dependendo das palavras mágicas, o poder concedido será baseado em uma das forças vitais da natureza: terra, fogo, ar, água e luz.

A única que sabe, além dos Duendes, da localização do Pote é a princesa Jasmine. Amiga e aliada dos pequenos heróis é ela que convoca os Duendes toda vez que seu pai, o rei Orlando, cai na lábria dos mal-intencionados conselhos do terrível conselheiro real, Conde Naldus (que, na verdade, é o Malvado Rei Maldo disfarçado por um encantamento), deixando o reino a mercê de mais um de seus planos de conquista. Para isso, a princesa conta com Atena, sua coruja de estimação.

Do outro lado da floresta, no Vale Ogral, fica o castelo lúgubre do Rei Maldo. É lá que o vilão sempre planeja de que forma pretende roubar o Pote de Ouro dos Duendes e ter a magia só para si, e para isso, conta com a ajuda de seus guardas ajudantes: os ogros Tony e Pablo.

Felizmente, os esquemas mirabolantes e cômicos do malvado Rei/Conde são continuamente frustrados pelos Duendes. Mesmo assim, com a ajuda de seus ogros ineptos, o vilão está determinado a continuar a enganar o rei Orlando para, quem sabe, tentar tomar-lhe a coroa numa próxima oportunidade.



# Personagens







## Personagens Principais



### Sábio

É o mais inteligente e estudioso. Ele conhece cada canto, cada planta e habitante da floresta, a ponto de mapear todo o reino. Mestre em poções é extremamente metuculoso e detalhista. Seus principais passatempos incluem a mania de inventar traquitanas e engenhocas bem complexas para ajudar a todos nos afazeres da vila e experimentar novas poções em seu laboratório, podendo ocasionar eventuais explosões. É o guardião do livro dos encantos, cujas as páginas ensinam as palavras mágicas que devem ser ditas ao usar o pó encantado do Pote de Ouro.

#### Qualidade

É paciente, calmo e adora aprender coisas novas e ensinar os outros.

#### Defeito

É muito metódico, detalhista e metuculoso a ponto de tirar os outros Duendes do sério.

#### Desejo

É apaixonado por Jasmine

#### Necessidade

Não ser tão detalhista.





## Forte

É o mais valente e destemido. Adora se aventurar pela floresta e enfrentar perigos, utilizando seu arco e flecha, o qual é um mestre. Impetuoso, acaba muitas vezes se metendo em confusão, por agir sem pensar ou estourando com os demais duendes já que não tem paciência, principalmente, com a meticulosidade exagerada do Sábio, as brincadeiras sem graça do Piada ou a lerdeza do Mané. Seus passatempo principais são fazer ginástica correndo pela floresta e se lançando em acrobacias pelos galhos das árvores ou pegar um dos mapas do Sábio e tentar achar na floresta algum lugar ainda desconhecido.



### Qualidade

É leal, corajoso e está sempre pronto à socorrer um amigo.

### Defeito

É agitado e, às vezes, precipitado. Falta-lhe paciência para lidar com os outros ou com determinadas situações.

### Desejo

É apaixonado por Jasmine.

### Necessidade

Conseguir relaxar um pouco e aprender a ser mais paciente.







## Piada



Adora contar piadas e anedotas ou pregar peças para desespero de todos. Seu objetivo é tentar sempre arrancar uma gargalhada dos outros duendes, mas se conseguir um leve sorriso já fica satisfeito. Seus principais passatempos são fazer caretas e malabarismos circenses, além de tocar instrumentos musicais, como flauta, trompete, violino e bateria. O pior é quando resolve tocar sua tuba, principalmente, de noite quando todos querem dormir. Piada é dono de um raríssimo trevo de quatro folhas que lhe confere muita sorte para escapar ileso de eventuais situações de perigo.

### Qualidade

É alegre e está sempre de alto-astral.

### Defeito

Às vezes, pode ser um pouco inconveniente.

### Desejo

É apaixonado por Jasmine.

### Necessidade

Conseguir alegrar as pessoas.







# Guloso

Como o seu próprio nome diz, este é o mais comilão. Dono de um apetite voraz, ele está sempre com fome. Dono de um paladar e olfato aguçados consegue distinguir aromas e sabores como ninguém. Quando fica muito tempo sem comer, seu estômago ronca de tal forma que o estrondo cria um pequeno terremoto. Seus passatempos favoritos são ler livros de receitas da biblioteca do Sábio e devorar o bolo de amoras silvestres que a Jasmine faz toda semana.



## Qualidade

É sensível e um ótimo ouvinte, principalmente, enquanto come alguma guloseima.

## Defeito

Por ter um apetite sem controle, às vezes tem dificuldade em dividir as coisas, principalmente, a comida.

## Desejo

É apaixonado por Jasmine

## Necessidade

Aprender a controlar o apetite e comer menos guloseimas.





## Mané

É o mais pateta dos duendes. Por ser dotado de um raciocínio meio lento, ele demora mais que os outros para entender as coisas. Disperso, muitas vezes esquece de algum compromisso e se deixa levar por alguma outra coisa que lhe desperte mais atenção. Coelhos e borboletas são distrações recorrentes no meio da floresta. Ele até tem uma agenda que o Sábio lhe deu para não esquecer de nada, só que, infelizmente, ele não lembra onde a guardou. Dono de um enorme e bondoso coração, não pode ver uma animal ou planta machucados que logo tenta acudi-los. Seus passatempos favoritos são pescar no lago ou caçar borboletas mas, com dó dos bichinhos, sempre acaba devolvendo os peixes para a água ou soltando as borboletas de novo.

### Qualidade

Tem um bom coração e ama as plantas e, principalmente, os animais.

### Defeito

É extremamente distraído e desligado. Tem dificuldade de focar e se concentrar em um assunto ou situação.

### Desejo

É apaixonado por Jasmine.

### Necessidade

Conseguir prestar mais atenção em assuntos importantes mesmo que uma borboleta passe por ele.







## Toco

É o mais jovem e curioso. Anda sempre na cola do Sábio perguntando sobre tudo. "Por quê os pássaros conseguem voar?", "Como os peixes conseguem respirar debaixo d'água?", são algumas das perguntas frequentes que o pobre Sábio se esmera em responder. Quando o Sábio não está por perto, pergunta as coisas para os demais duendes que inventam respostas malucas para que ele os deixem em paz. Mas por possuir uma imaginação super-fértil, essas respostas absurdas o levam a imaginar situações e brincadeiras que só criam confusão e muita correria.

### Qualidade

É muito curioso e tem uma grande imaginação.

### Defeito

Sua curiosidade é tanta que suas muitas perguntas tiram os outros do sério.

### Desejo

É apaixonado por Jasmine.

### Necessidade

Quer aprender e entender melhor as coisas.



## Baby

A cada cem anos, nasce do arco-íris um novo duende. Baby é o último bebê duende que nasceu. Como não sabe falar ainda e se comunica através de mímicas e gestos. Ele adora mandar beijinhos e só não pode ser contrariado pois tem o poder de chorar criando um rio de lágrimas.



**Qualidade**  
Carinhoso e sensível.

**Defeito**

É ciumento, chora muito e é um pouco mimado

**Desejo**

É apaixonado por Jasmine. E quase sempre tenta monopolizar a atenção da princesa.

**Necessidade**

Aprender a chorar menos.



# Princesa Jasmine

Jasmine é a princesa do reino de Allegrus e é a única do reino a saber da localização da Vila e do Pote de Ouro dos Duendes. Isso porque, certa vez, seguindo um arco-íris descobriu onde os Duendes escondem o Pote de Ouro, e ao tocar no pó que ele produz, diminuiu temporariamente para o tamanho deles e pode entrar na sua vila.

Ela secretamente visita a floresta e contribui para que seus amiguinhos consigam preservar a floresta e o reino contra o vilão Rei Maldo e seus ogros. Ela bem sabe que os Duendes são apaixonados por ela. Inteligente e carinhosa, Jasmine é amada e respeitada por todos. A princesa sabe lidar bem com as manias e temperamento de cada um. Por isso, assume muitas vezes o papel de líder do grupo, organizando tudo e administrando os conflitos gerados pelas diferentes personalidades deles. Seus passatempos favoritos são cuidar do seu canteiro de flores e cozinhar bolos de amoras silvestres que o Guloso adora devorar.



## Qualidade

É destemida, carinhosa, inteligente e uma ótima líder.

## Defeito

Às vezes fica irritada com a insegurança de seu pai.

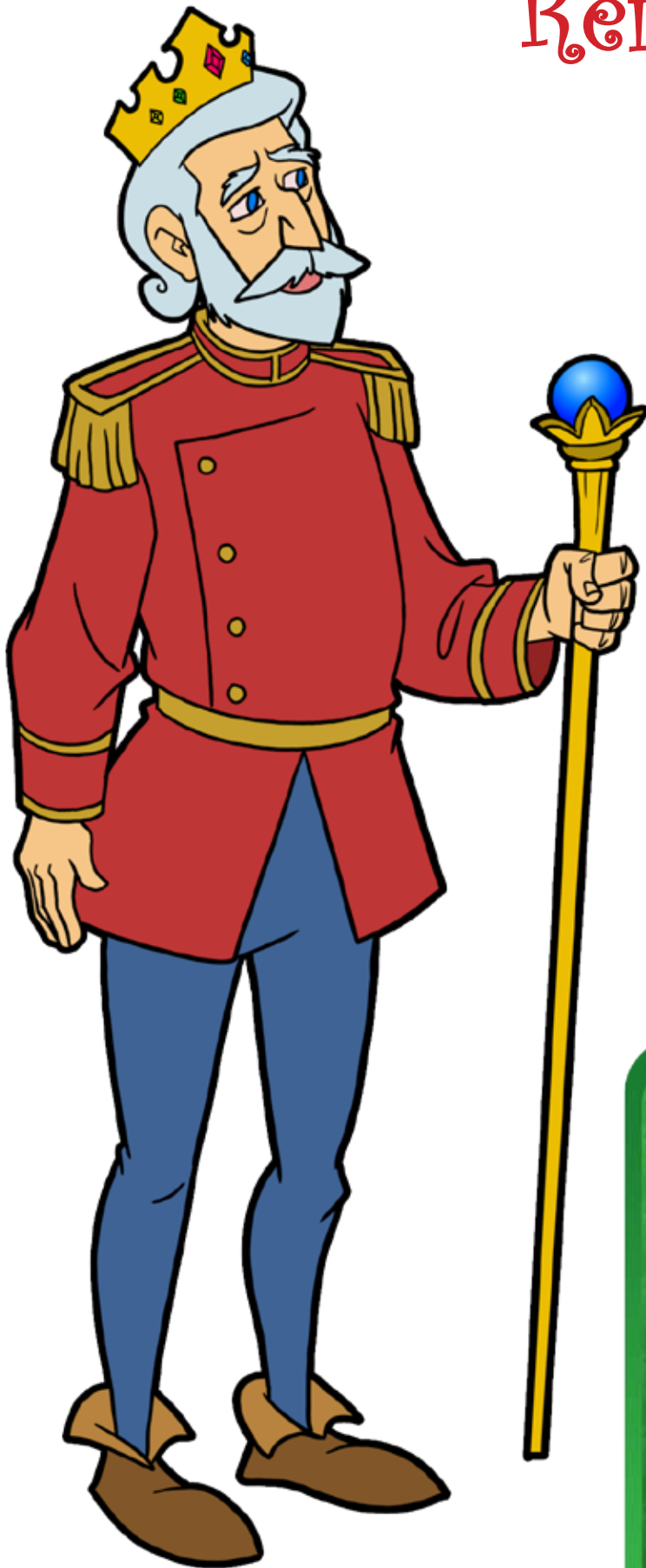
## Desejo

Conseguir desmascarar o Conde Maldo.

## Necessidade

Quer ser mais respeitada e ouvida pelo seu pai, o rei Orlando I.

# Rei Orlando I



Viúvo, bondoso, mas inseguro e um tanto ingênuo, não se sente muito confortável com a difícil tarefa de governar o reino. Para isso, sempre pede a ajuda de seu "fiel" conselheiro real, Conde Maldo, que sempre está de prontidão para orientar o rei no que for preciso. Infelizmente, o que o monarca não sabe, é que as reais intenções do Conde são outras: Maldo quer destronar o rei e tomar o trono para si.

## Atena



Coruja de estimação da princesa Jasmine, foi dada de presente à princesa pelos Duendes como forma de agradecimento, pela jovem ter guardado o segredo sobre eles, mesmo após tê-los encontrado acidentalmente. É Atena que manda os avisos de socorro de Jasmine e graças a uma mágica do pó dourado, ela pode falar como gente.



# Rei Maldo/Conde Naldus

Na frente de todos, ele se passa como o mais confiável conselheiro que um rei pode ter mas, por trás, o Conde Naldus é na verdade o malvado Rei Maldo, que disfarçado por um de seus encantamentos, não para de inventar planos mirabolantes para tomar a coroa de Alegrus para si e destruir a Floresta Encantada e, conseqüentemente, os Duendes. Para isso, se aproveita da insegurança e ingenuidade do rei Orlando para dar-lhe conselhos duvidosos, que propiciam condições de realizar seus esquemas amalucados. Infelizmente, para ele, as coisas sempre dão errado, graças a providencial intervenção dos Duendes. Seu único medo é passar na frente do espelho e ter sua identidade revelada, já que o encanto de disfarce não funciona em espelho algum.



## Objetivo

Achar o Pote de Ouro para conquistar o reino de Alegrus e destruir a Floresta Encantada e os Duendes.



## Tony & Pablo

Essa dupla de ogros grandalhões foi o que restou de toda uma raça de criaturas grotescas que um dia quase dominaram o reino de Alegrus. Assistentes fiéis do Rei Maldo, os dois mais atrapalham do que ajudam, já que não são lá muito espertos, mas bastante desajeitados. Mesmo assim, sempre tentam agradar o feiticeiro, mesmo quando ele, vez ou outra, os transformam em insetos, sapos ou coisas parecidas.



## Corvo Crow

O Corvo Crow é o corvo de estimação do Rei Maldo que vive fazendo vôos de reconhecimento sobre a floresta tentando localizar os Duendes e descobrir onde esta o Pote de Ouro. Ela também serve de espião para o Rei Maldo.





# Sinopses dos Episódios





## EPISÓDIO 01 O ANIVERSÁRIO DA PRINCESA

Toco resolve seguir Forte em uma de suas excursões pela floresta mas acaba se perdendo no meio do caminho. Ele acaba chegando ao vilarejo de Alegrus onde todos estão preparando uma festa para o aniversário da princesa Jasmine. Para não ser visto por ninguém, Toco se esconde no meio de uma banca do comércio local repleta de brinquedos e bonecos de fadas, gnomos e duendes. Eis que surge o conde Naldus para comprar um presente para a princesa e leva Toco consigo, confundindo-o com um dos brinquedos. Dentro do castelo, Toco, que finge ser um boneco, escuta a conversa do conde, num aposento ao lado, com um de seus ogros através de um espelho mágico. O vilão pretende usar uma vela encantada no bolo de aniversário, que ao ser assoprada fará com que todos no reino caiam num sono eterno. Resta a Toco a missão de impedir que isso aconteça, com uma ajudinha de Atena, a coruja. No final é o Conde que cai no sono encantado e para acordá-lo, advinha quem dará uma bitoca nele? Os ogros, é claro.







## EPISÓDIO 04 O SAPO ESPIAO

Irritado com seus ogros, que mais atrapalham do que ajudam, o Rei Maldo transforma-os em sapos do brejo. Enquanto os dois esperam seu mestre se acalmar, para que ele os destransforme, os dois resolvem dar uma volta pelas redondezas. Desastrado, Pablo, machuca uma de suas pernas de sapo. Enquanto Tony volta ao castelo de seu mestre para buscar ajuda, Pablo é encontrado pelo duende Mané, que sempre preocupado com os animais, resolve levar o "pobre sapinho" até sua casa para cuidar da perna machucada. Pablo percebe a oportunidade que tem: ele finalmente descobrirá a localização secreta da vila dos Duendes e do Pote de Ouro. Paporicado ao extremo por Mané, Pablo tem a sua perna tratada e durante o processo, descobre vários segredos sobre os duendes. Curado, ele foge da vila e "salta" velozmente em direção do Vale Ogral, levando consigo um pequeno punhado do pó encantado do Pote de Ouro como prova. Quando chega ao castelo de Maldo, conta ao vilão que descobriu a localização da vila dos duendes e do Pote de Ouro. Maldo não acredita nele. Pablo então resolve provar, jogando o punhado de pó que trouxera sobre si. Mas o que ele não sabia era que sem as palavras mágicas do livro dos encantos o pó é imprevisível. Ele começa a espirrar de tal forma que seu corpo é lançado para o alto fazendo-o bater sua cabeça no teto e esquecer tudo o que tinha visto.





## EPISÓDIO 05 - UMA RECEITA DE BOLO ACIDENTAL

Se tem uma coisa a qual o Guloso não consegue resistir, é o bolo de amoras que Jasmine faz todo mês para seus amigos Duendes. O problema é que, durante o preparo da receita, um punhadinho de pó dourado caiu dentro da massa e quando a princesa vai oferecer uma fatia de bolo para cada duende, Guloso não se contém e acaba comendo tudo sozinho. Nisso, Atena, a coruja, chega avisando que o Conde Naldus está aprontando mais uma das suas: usando feijões mágicos, lançou o castelo de Alegrus nas alturas, em mais uma tentativa de dominar o reino. A princesa e os Duendes correm para salvar Alegrus mas logo percebem que há alguma coisa errada com o pobre Guloso. Parece que a mistura de amoras com o pó mágico gerou um tipo de efeito colateral. Guloso passa a ter soluços esporádicos. A cada soluço, ele adquire um tipo de poder mágico maluco diferente que acaba ajudando, sem querer, os pequenos heróis a salvar o reino. No dia seguinte, Jasmine prepara mais um bolo de amora, como agradecimento, e todos vão se servir menos Guloso que, trancado no banheiro, sofre o último efeito colateral: uma baita dor de barriga.



## EPISÓDIO 06 CADÊ O PÓ MÁGICO?

Certo dia, um desastre sem proporções acontece na vila dos Duendes: o Pote de Ouro estava quase vazio. Restava apenas um único punhadinho de pó encantado no fundo. Desesperados os Duendes correm até o Sábio para saber o que aconteceu. Sábio logo explica que ultimamente eles andaram gastando pózinho demais e que levará tempo para o Pote de Ouro repor tudo. Para piorar a situação, Atena, a coruja, chega com a notícia de que o Rei Maldo está aprontando das suas de novo: o vilão criou uma poção que multiplicou seus dois ogros assistentes em um batalhão para invadir o castelo, onde Maldo, disfarçado como Conde abriria "sem querer" os portões. Cabe aos Duendes deter os ogros usando apenas suas habilidades pessoais e aprender a racionar com sabedoria o último punhadinho de pó que resta. Enquanto isso, a princesa Jasmine tenta enrolar o Conde para que ele não consiga abrir os portões do castelo. O esforço vale a pena, o plano é frustrado. Sobra para o Rei Maldo ter que aturar não apenas dois, mas um batalhão de ogros atrapalhados em seu castelo até que passe o efeito da poção multiplicadora.

## EPISÓDIO 07

### SALVEM A FLORESTA ENCANTADA

Irritado com todas as vezes que os Duendes atrapalharam seus planos de conquista, o Rei Maldo resolve se vingar dos pequenos heróis. Disfarçado como Conde Naldus, o vilão convence o Rei a desmatar a floresta encantada com a desculpa de que o vilarejo do reino não tem mais espaço para expandir, mas o que o vilão deseja mesmo é destruir a vila secreta dos Duendes e, quem sabe, encontrar, finalmente, o tão sonhado Pote de Ouro. Ao saber da notícia, a princesa Jasmine avisa os amigos Duendes que preparam um plano de defesa. Enquanto Forte, Piada, Mané, Guloso e Toco tentam atrasar os lenhadores usando os poderes mágicos, Jasmine e Sábio tentam mostrar para o Rei, a importância da floresta para o reino. Quando Rei questiona sua filha sobre como poderia arrumar mais espaço para os aldeões morarem, Sábio cria a solução: Alegrus é o primeiro reino dos contos de fadas a ter um conjunto de apartamentos instalados num pé de feijão gigante.



## EPISÓDIO 08 - O OVO DE DRAGÃO

Numa de suas excursões pela floresta, Forte vê Rei Maldo e seus ogros se esgueirando na mata à procura de alguma coisa. Ele os segue até uma caverna que, segundo os mapas de Sábio, é proibida. Ele descobre que Maldo está atrás do ninho de um dragão para pegar um ovo e chocá-lo. Assim, ele pretende criar o filhote para poder controlá-lo e usá-lo para ajudar o vilão a dominar o reino. Forte decide atrapalhar o plano do feiticeiro e consegue chegar ao ninho primeiro. Ele leva o ovo até a vila dos Duendes e conta como frustrou os planos de Maldo. Só que o ovo choca e nasce um dragãozinho que acha que Forte é sua mãe. Por ser ainda muito pequeno, o filhote não consegue controlar direito suas chamas e acaba colocando a vila em risco, não sem antes chamuscar alguém. Sábio dá uma bronca em Forte e manda-o levar o filhote de volta para a caverna antes que algo pior aconteça. Com a ajuda dos Duendes, Forte tenta levar o dragãozinho de volta, mas não sem ter que se esquivar de Maldo e seus ogros e enfrentar uma mamãe dragoa furiosa com o sumiço de sua cria.



## EPISÓDIO 09 A PEDRA MÍSTICA

O Rei Maldo cria um novo plano para conquistar Alegrus. Ele substitui uma das jóias da coroa real por uma pedra mística. Assim que o Rei coloca a coroa na cabeça fica sob o controle do vilão, agora disfarçado como Conde Naldus. Jasmine nota que o pai está agindo de forma estranha e pede ajuda dos Duendes. Mas não antes de ser colocada de castigo na torre mais alta do castelo por ordem de seu pai, controlado por Naldus. Assim que os Duendes chegam no castelo, Sábio logo identifica a jóia mística na coroa. Ele divide os Duendes em dois grupos: um para tirar a princesa da torre e outro para tirar a pedra da coroa do rei. Usando seus poderes mágicos, os pequenos heróis conseguem libertar a princesa e o Rei. Mas o Rei se lembra de que foi Naldus que o aconselhou a colocar sua filha de castigo. Mesmo argumentando que ele estava apenas seguindo as ordens do monarca, o Conde é setenciado a ficar de castigo uma semana inteira na mesma torre do castelo.





## EPISÓDIO 10 QUAL É O DUENDE FAVORITO?

Se tem uma coisa pela qual todos os Duendes são totalmente apaixonados, sem exceção, é a princesa Jasmine. Cada vez que ela visita a vila ou os ajuda a salvar o reino, os Duendes disputam entre si a atenção da linda princesa. Cada um sempre achando que ama mais a princesa do que o outro. E esse sentimento acabou gerando uma intensa rivalidade entre todos eles, a ponto de criar muita briga e confusão. Dispostos a resolver isso, eles decidem promover um concurso no dia do aniversário da princesa para que Jasmine, finalmente, escolha qual o seu Duende favorito. Para isso, cada um terá que dar um presente que a impressione de forma a facilitar a sua decisão. Mané resolve caçar uma borboleta rara para dar-lhe de presente, Forte decide pintar um quadro para ela mesmo não tendo jeito e paciência para isso, Sábio quer inventar um novo perfume com rara fragância mesmo que para isso exploda seu laboratório e Piada resolve escrever um lindo poema mesmo sem saber rimar direito as palavras. O problema é que Toco decide ir até as perigosas Montanhas Cristalinas para colher uma rara Flor de Gelo. Quando descobrem isso, os demais duendes correm para salvá-lo, mas para isso precisam deixar suas rivalidades de lado. No dia do aniversário da princesa, Jasmine se espanta com tantos presentes e decide o que mais gostou de ganhar. Quem será o vencedor?

## EPISÓDIO 11 A MÁQUINA ARCO-IRÍSTICA

Todo mundo sabe, inclusive o Rei Maldo, que a única pista que existe para se achar o lendário Pote de Ouro dos Duendes é que ele se encontra sempre no final do arco-íris. O problema é que toda vez que alguém e, em especial, o vilão, tenta seguir um arco-íris até o final, este some rapidamente não dando tempo de achar o local exato onde o pote está. Diante disso, Maldo resolve criar uma máquina que gere um arco-íris que dure o tempo necessário para isso. Quando os Duendes veem que um novo arco-íris não desaparece logo, percebem que o seu segredo está ameaçado e resolvem descobrir de onde vem esse estranho fenômeno. A questão é: quem chegará primeiro até uma das extremidades do arco-íris? O Rei Maldo e seus ogros, descobrindo assim onde está o Pote de Ouro, ou os Duendes, achando a máquina do vilão e destruindo-a a tempo de proteger seu precioso pote? Após se cruzarem no meio do caminho e parte deles atrasarem o vilão e seus ajudantes, Sábio, modifica a máquina e redireciona o Arco-íris para um lugar que levará o vilão para bem longe.



## EPISÓDIO 12 - QUE REI SOU EU?

Após tantas tentativas frustradas para conquistar o reino de Alegrus, o malvado Rei Maldo bola o mais louco plano para isso. Já que ele não pode governar Alegrus como Rei Maldo, por que não governá-lo como Rei Orlando I? Usando um velho encantamento, o vilão troca de mente com o bondoso monarca que, repentinamente, se vê perdido na floresta no corpo do vilão. Enquanto Maldo, agora no corpo do Rei Orlando, se esbalda mandando e desmandando no reino de Alegrus, Orlando é encontrado pelos Duendes que o atacam imaginando que ele fosse o vilão. Após o monarca conseguir convencê-los de sua real identidade, os pequenos heróis decidem ajudá-lo a retomar o trono e destrocá-los as mentes. Mas ao tentar, sofrem resistência até mesmo de Jasmine que, a princípio, não percebe a troca. Usando seus poderes mágicos, os Duendes levam o rei até o castelo do Rei Maldo onde após ele conseguir enganar os ogros, descobrem qual foi o feitiço usado pelo vilão e desfazem o encanto. Frustrado, resta ao vilão descarregar sua raiva nos pobres ogros transformando-os em duas lagartixas.

## EPISÓDIO 13 - O BEBÊ DUENDE

O Rei Maldo ataca de novo. dessa vez ele represa o rio que abastece o reino de Alegrus e a Floresta Encantada deixando todos sem água. Disfarçado como Conde ele tenta convencer o monarca a entregar o reino à sua outra identidade, em troca da água. Enquanto isso, algo estranho acontece com o Pote de Ouro na vila dos Duendes. Ele começa a brilhar cada vez mais e mais e os Duendes correm até o Sábio para saber o que está acontecendo. Ele então descobre

em seus livros antigos que a cada cem anos, a magia do Pote faz com que nasça um novo duende. Quando o pequenino nasce o que parecia ser a felicidade de todos, logo se torna um pesadelo. Baby, como o bebê é chamado, dá mais trabalho que qualquer duende possa imaginar. Cada vez que o pequenino chora um rio de lágrimas se forma, inundando as casas da vila. Desesperados os Duendes resolvem pedir a ajuda da princesa Jasmine. mas quando a encontram e descobrem o que o malvado Rei Maldo fez, eles tem uma idéia: basta o Baby chorar para encher o rio de novo. O problema é que o pequenino adorou Jasmine e só quer saber de rir.



# Regras da Série



É proibido o uso de elementos tecnológicos e contemporâneos. As máquinas ou engenhocas deverão ter um aspecto medieval, sendo construídas com madeira, ferro, ou pano.



Embora o Rei Maldo viva, de fato, no seu castelo lúgubre no Vale Ogral, onde ele arquiteta seus planos mirabolantes de conquista, ele consegue transitar e até se hospedar no Castelo Alegrus graças ao seu encanto de disfarce.



O Rei sempre confia totalmente no Conde e nem desconfia de suas reais intenções e, por isso, nunca escuta e acredita nos avisos de sua filha sobre o vilão



Mesmo que a princesa saiba que o Conde não é confiável, ela não sabe que ele é, na verdade, o malvado Rei Maldo e nunca consegue descobrir sua identidade ou reunir provas de sua culpa para apresentar ao seu pai, o rei Orlando.



Embora a localização do pote de ouro seja no final do arco-íris, nunca alguém conseguiu achar o lugar sem antes o arco-íris desaparecer. A única exceção foi a princesa Jasmine.

## Poderees Mágicos

O poder que o pó dourado dá a cada Duende dependerá das palavras mágicas ditas por ele.

Os poderes serão baseados nas forças vitais da natureza: terra, fogo, ar, água e luz.

No dia-a-dia, os Duendes fazem uso de seus poderes mágicos para tarefas cotidianas como, por exemplo, criar uma nuvem de chuva para regar as plantas e hortaliças, gerar uma bola de fogo para acender uma fogueira ou lareira, ou até mesmo levitar rochas e pedregulhos extremamente pesados.

O duende que conhece o maior número de encantamentos é o Sábio, mas mesmo ele ainda não aprendeu todas as palavras mágicas escritas no antigo Livro dos Encantos.

Às vezes, um duende pode pronunciar uma palavra errada e adquirir um poder inesperado.

A pronúncia das palavras mágicas terá um quê de latim, como na série Harry Potter. Por exemplo: "Petra, levitatis in supra" (Pedra suba para cima).





# Geografia do Reino

**VALE OGRAL** - Localizado ao norte do reino, já foi lar de uma raça de ogros que ameaçou Alegrus no passado. Composto de pantanos e brejos, hoje só é habitado pelo malvado Rei Maldo e seus dois ogros assistentes, exceto quando o feiticeiro usa seu encanto de disfarce e passeia pelo castelo Alegrus livremente como o mal-intencionado conselheiro real, Conde Naldus

**CASTELO ALEGRUS** - Localizado na mais alta colina bem no centro do reino é a morada real do Rei Orlando I e sua filha, a princesa Jasmine. De suas torres e muralhas se pode avistar o vilarejo e a floresta encantada.

**MONTANHAS CRISTALINAS**  
É o ponto mais alto de todo reino. Há muitas lendas sobre os segredos que essas montanhas de gelo guardam em suas cavernas

**LAGO DOS ENCANTOS**  
Localizado ao sul do reino, muitos dizem que há uma sereia que habita suas águas.

**RIO ZIGUE-ZAGUE** - Atravessa todo o reino abastecendo-o de água, e como indica seu nome, ziguezagueando por entre vales, colinas e a floresta encantada. Sua nascente é nas montanhas cristalinas.

**VILAREJO DE ALEGRUS**- Aos pés da colina do castelo do rei, é composto de casa e choupanas dos habitantes e súditos do reino.

**FLORESTA ENCANTADA** - Lar dos Duendes. Sua vegetação protege a localização do Pote de ouro.





Informações  
sobre a  
produção





# A Produtora



A HGN produções é uma produtora especializada em animação 2D e 3D que esta há mais de 25 anos no mercado. Nosso estúdio tem em seu currículo diversas produções realizadas para o mercado nacional e internacional incluindo Comerciais, Especiais, Institucionais, Séries de TV e Longas Metragens. A HGN recentemente trabalhou em parceria com o Walt Disney Animation Studios nas produções do novo curta do Pateta " How to hook up your home theater" e no longa "A Princesa e o Sapo" e esta desenvolvendo e produzindo projetos de série de TV e Longa Metragem de conteúdo próprio

# O Diretor

Haroldo Guimarães Neto, designer, animador e produtor de animação, é formado pela California Institute of the Arts, berço da maioria dos artistas de animação contemporâneos. Ingressou nos estúdios Disney onde participou dos longas metragens "Oliver e seus companheiros" (Oliver and Company - 1987) e "A Pequena Sereia" (The little Mermaid - 1988). De volta ao Brasil em 1989, Haroldo fundou a HGN Produções e iniciou a produção de 8 seriados Disney no Brasil incluindo Ursinhos Gummi, Bonkers, Goof Troop e Aladdin. Um dos episódios da série Aladdin produzidos no Brasil foi lançado em video nos EUA pela Walt Disney Home Video. Em 2007 produziu parte do curta metragem do Pateta " How to Hook Up Your Home Theater" e em 2009 dirigiu a participação da HGN no novo Longa Metragem da Disney " A Princesa e o Sapo - The Princess and the Frog". Além da produção Disney, Haroldo animou e produziu vários trabalhos para o mercado doméstico incluindo comerciais para TV, especiais, seriados e videos institucionais dentre eles o especial com a personagem Xuxinha, o clipe Tieta com Caetano Veloso e Gal Costa e o seriado do Sesinho.



# Informações e Contato

**Haroldo Guimarães Neto - HGN Produções**

**Fones: (11) 98939-1416 / (11) 5535-9687**

**E-mail: [hgneto@uol.com.br](mailto:hgneto@uol.com.br)**

**[www.hgn.com.br](http://www.hgn.com.br)**

**HGN**  
PRODUÇÕES