

139 - Gringotts - Etapa 2

Em uma investida ousada ao Banco de Gringotts, as equipes romperam antigas proteções e adentraram os cofres mais seguros do mundo bruxo. Dizem que cada corredor guarda não apenas riquezas, mas também segredos esquecidos por gerações — e que nem todos deveriam ser despertados.

O tempo é curto. A qualquer momento, as defesas do banco podem ser reativadas, selando todas as saídas. Entre passagens ocultas e vigilância constante dos duendes, cada decisão pode significar sucesso... ou captura.

Agora, resta às equipes avançar, explorar e saquear o máximo possível antes que a fuga se torne impossível — pois em Gringotts, nem todos que entram conseguem sair.

Há 3 duendes no local:

- 2 deles possuem partes da senha (ex: um tem A e o outro tem B)

- O terceiro está com o cofre

Vocês devem juntar as partes corretas e informar a senha completa para abrir o cofre(ex: $A + B = AB$).



Conforme explicado no escopo da tarefa.

Horário: 22:00 às 23:00 do dia 28/03/2026.

Pontuação: 150 Pontos cada Duende com senha + 50 Pontos por abrir o cofre.

Pontuação máxima: 350.