



XXXVII
Gincana Cultural
de Charqueadas

157 - Mundungus Fletcher - Etapa 9

Dizem que Mundungus Fletcher não negocia apenas com objetos... mas com segredos esquecidos nas partes mais sombrias do mundo bruxo. Longe dos olhares do Ministério da Magia, ele se esconde em becos onde a luz mal alcança, cercado por artefatos de origem duvidosa e histórias que ninguém ousa confirmar.

Mas o que poucos sabem é que ele não está sozinho.

Entre sombras e sussurros, vive seu fiel aliado: Monstro. Alguns contam que a criatura não foi encontrada... mas herdada, presa a promessas antigas e a uma lealdade que beira o inexplicável. Dizem que Monstro guarda mais do que objetos — guarda intenções, reconhece aqueles que carregam ambição... e rejeita os que não pertencem.

Há quem jure que, antes de qualquer negociação, é preciso passar por ele. Pois nada chega até Mundungus sem antes ser aceito pelas sombras que o cercam.

E nas profundezas desse mercado esquecido, nem tudo que é negociado... pode ser devolvido.

A Captura: Apenas o integrante caracterizado como Mundungus Fletcher (conforme as orientações da reunião inicial) está autorizado a capturar o Monstro.

O Desafio: Os integrantes caracterizados com a temática da etapa devem cumprir o desafio proposto pelo Mundungus.

A Negociação: Após encerrar os desafios, iniciem a negociação com o Mundungus para adquirir os objetos essenciais da gincana.

Caracterização dos 4 Integrantes: Para esta etapa, a temática da caracterização é **Alvis e os esquilos**. Os quatro integrantes devem utilizar:

- Um integrante de blusão vermelho com capuz com a letra A no peito + um microfone.
- Um integrante de blusão verde com bone verde+ um microfone.
- Um integrante de blusão azul e touca azul + um microfone.
- Um integrante careca de terno de qualquer cor + óculos preto + uma maleta.

Equipes para libertar o monstro, levem uma camisa GG oficial da sua equipe.

Atenção: A foto em anexo serve como exemplo:



Local do encontro:



Conforme escopo da tarefa.

Horário: 05:30 às 06:10 do dia 29/03/2026.

Pontuação: 125 Pontos por obter informações e libertar o Monstro e 125 Pontos por cumprir o desafio do Mundungus Fletcher.

Pontuação Máxima: 250 pontos.