

Схватка с духом

Вызывание духа: чтобы дух явился - необходимо на месте пропеть строки пиратской песни:

«В крошечной тьме не виден свет.

Корабль в пути десятки лет.

Надежда есть, а смысла нет.

Десятки лет, десятки лет.

Десятки лет в пустой борьбе.

Корабль-призрак нас возьмёт к себе.

Корабль-призрак нас возьмёт к себе.

Шторм разметал все снасти, на рифы нас несёт.

У смерти в чёрной пасти, у чудовища во власти -

Лишь чудо нас спасёт, лишь чудо нас спасёт,

Весь экипаж поёт...»

Припев (петь всем вместе):

«Нас не оставила мечта,

Нас не покинула надежда.

Под их чудесными лучами

Идём мы днями и ночами.

Идём неведая куда.»

Характеристика духа: предпочитает появляться и атаковать в темноте, избегает света. Человек умирает, если дух схватил его за руку, либо если человек сам попытается схватить духа.

Инструменты в борьбе с духом:

1. Источник света: Свеча + спички (выдаст Ясновидящий)
2. Ловушка: Образец породы (выдаст Ясновидящий)
3. Активатор ловушки: фотоаппарат со вспышкой (есть у вас)

Правила безопасности:

- Чтобы не быть атакованным необходимо находиться в зоне освещения свечи.

- Не нужно пытаться загнать духа при помощи источников света в угол или тупик, т.к. в таком случае дух атакует даже при свете.

Техника использования ловушки (образца породы):

Необходимо установить ловушку на пути духа и подманить его, создав полную темноту. Чтобы **активировать ловушку**, необходимо в момент прохождения духа в зоне ловушки сделать фото со вспышкой. На получившемся фото должно быть видно, что хотя бы одна нога духа находится в зоне ловушки. Если фото получилось, необходимо громко сказать «Ловушка сработала». Дух тут же прекратит свои действия и исчезнет, что означает, что он пойман.

Фото в дальнейшем после окончания задания необходимо показать Ясновидящему. Если фото не удовлетворяет описанным выше требованиям, то считается, что вся команда погибла. Если не уверены в фото, то лучше перефотать.

Бонусы: поимка духа: 10 минут + возможность продолжать задание.

Штрафы:

1. Использование телефона или фонаря в качестве источника освещения – **3 минуты** за каждую замеченную попытку.
Исключение для телефона: проверка оставшегося времени или проверка сделанного фото духа;
2. Использование вспышки фотоаппарата в качестве источника освещения – **3 минуты**. Исключение: **активация ловушки**;
3. Смерть человека – **3 минуты** за каждого. Убитый не участвует в дальнейших действиях. Он должен молча встать возле стены, либо выйти, если рядом выход. Игра для него закончена;
4. Убитый продолжает участвовать в задании – **5 минут**.

Что делать дальше?

- Если все члены команды убиты, то задание окончено, выходите на поверхность.

- Если дух пойман - продолжайте задание и найдите в одной из комнат коробку с взрывным устройством. Активируйте таймер на взрывном устройстве (читаем инструкцию в коробке).

Время будет ограничено! 20 минут на все действия!

В случае выполнения задания полностью (Поимка духа + Активация взрывного устройства) и в срок:

бонус 20 минут + бонус 10 минут за поимку духа - штрафы