

**Nightshift**  
**2019 Copyright © Victoria Hancox**

английска  
първо издание  
©СДРУЖЕНИЕ „КНИГИ-ИГРИ” 2020

© Превод от английски: Александър Торофиев

© Илюстрации на цяла страница, малка разделителна „котка“:  
Венцислав Великов

© Малки разделителни илюстрации: <https://pixabay.com/>

© Илюстрация и дизайн на корицата: Петър Станимиров

Редакция и корекция: Юри Иванов, Александър Торофиев

Предпечат: Георги Миндизов

Издава: Сдружение „КНИГИ-ИГРИ“

Град София, 2020 г.

ISBN: 978-619-7160-19-2

Виктория Хенкокс  
**НОЩНА СМЯНА**

Корица: Петър Станимиров  
Илюстрации: Венцислав Великов



книга-игра  
2020 г.

# Предисловие

НОЩНА СМЯНА е книга-игра... но по-различна!

Тук няма да избираш характеристиките на героя си. Ще бъдеш обикновен човек с обикновена работа, който се озовава на странно и опасно място.

Споменах ли „опасно“? Ще те преследват като плячка и ако те хванат... ами, нека кажем, че има много начини, по които може да се умре.

Няма зарове за хвърляне и да си го кажем правичката - ако имаше, само щеше да мамиш. О не, няма да се измъкнеш с печелене на битки и изкарване на късмет, а още по-малко пък с магии, отвари и мечове.

Вече разполагаш с това, което ти е нужно, за да се справиш с нощната смяна – знания, умения, памет и молив. Препоръчително е да си водиш записки за всички улики, на които попаднеш. Място за това ще намериш в края на книгата.

Ако навържеш следите и решиш загадките, може пък и да успееш да се измъкнеш жива.

## Правила

Важните правила са малко. Записвай кодовите думи (в „получер шрифт и кавички“) и отговаряй честно, когато се пита дали имаш някоя от тях. Записвай и предметите, които вземаш. Ако стигнеш до място, където имаш избор кой предмет да използваш, можеш да избереш само сред тези, които имаш отбелязани в дневника – ако нямаш нито един от изброените, приеми това за провал и край на приключението. Силно препоръчително е да си водиш бележки за важната информация и подсказките, които получаваш, дори и първоначално да изглеждат неясни.

В случай че не можеш да се справиш с някой от скритите преходи, обаче не искаш да започнеш приключението отначало, можеш да погледнеш в помагалото, качено в секцията на книгата на [www.LegacyOfKreya.com](http://www.LegacyOfKreya.com). Прави това само в краен случай, защото по този начин можеш да пропуснеш част от историята и със сигурност ще намалиш предизвикателството.

Вече можеш да започваш. Премини на епизод 1.

# 1

Събуждаш се стреснато и заради мрака първоначално не можеш да се ориентираш. Къде се намираш? С разтуптяно сърце опипваш напосоки около себе си. Лежиш изпъната на здрави и леко лепкави кожени кресла. А, вярно. Очите ти привикват с тъмнината в малката стая за отдих и въздъхваш облекчено. Дали си спала дълго?

До момента нощната смяна в хирургичното отделение е напрегната. Влетя направо на спешна операция на пациент с аневризъм на аортата и въпреки усилията на всички, той почина на масата. Точно когато приключи с почистването, телефонът звънна и ти казаха, че има спешен неврохирургичен случай. Този поне мина по-добре – съсирекът беше премахнат, но трудно може да се определи какво е увреждането на мозъка. Всичко това се случи само до 3:30.

Ти и Нанси се довлякохте до стаите за отдих и тя се заяпа в нещо по Netflix, а ти реши да наваксаш малко от недоспиването си. Винаги си страдала от безсъние по време на нощните смени.

Постепенно забелязваш тишината. Може би и Нанси е заспала. Но има и нещо друго... и в този ред на мисли – какво те събуди? Ставаш от креслата, протягаш се и гръбнакът ти изпуква. Отиваш до вратата, отваряш я и разбираш, че нещо определено не е наред. Коридорът е тъмен. Кой е изгасил осветлението? То никога не се изгася. Тогава го чуваш: монотонно и тежко прокапване. Мислиш да извикаш на Нанси, но гърлото ти е свито и не успяваш да издадеш и звук. Сантиметър по сантиметър се приближаваш до входа на голямата стая, с долепени до стената ръце. Все по-наблизо си и вече можеш да видиш мъждукаща светлина в мрака. Звукът на телевизора е спрял, но светлината от екрана осветява гледката.

Неволно си поемаш рязко въздух и закриваш уста с ръка. Гледаш втрещено – не можеш да откъснеш поглед – и знаеш, че е твърде късно да се помогне на Нанси. Тя се е свлякла на една страна, а гърлото ѝ е прерязано от ухо до ухо. По цялото ѝ тяло има прободни рани – навсякъде! Бавно съсирващата се кръв капе от врата ѝ в разширяваща се локва на пода.

Тогава забелязваш и тях. Стъпките. Кървавите стъпки, които се отдалечават от трупа в посока към коридора. Това прекъсва вцепенението ти и простенваш. Той още е тук. Убиецът е още тук. За миг изпитваш непреодолима нужда да се проснеш на пода и просто да изчакаш да те намери. Но отхвърляш мисълта. Не, не искаш да умираш. Трябва да се измъкнеш.



Velikov

Бързо премисляш ситуацията. Спешното отделение. Много хора. Много помощ. Това е най-доброто място. Събуваш чехлите си и се промъкваш почти безшумно по малкия коридор. Спираш се на вратата, сетне решително я отваряш и се шмугваш в коридора към главното операционно отделение. Замръзваш на място с притаен дъх. Вслушваш се. Вратата тихо се затваря зад теб с леко издайническо изсвистяване. Ако я е чул, знае точно къде си. Стоиш неподвижно като паметник сякаш цяла вечност, макар вероятно са минали само секунди. И пак тръгваш. Завиваш надясно и прибъгваш към заключената врата в далечния край на коридора. Тази, която води до спешното отделение. Само още няколко стъпки, само още няколко. Плъзваш се под свода и опитваш да дишаш безшумно. Гади ти се. Но почти стигна. Сега само трябва да въведеш кода за отключване на вратата.

Тогава го чуваш. Ясно изкашляне и отваряне на врата. Стъпки на тежък човек. Уверени стъпки. Стъпки, които се приближават към теб.

Мозъкът ти избухва в паника и всички неврони стрелят едновременно. Излизай! Поглеждаш клавиатурата – сещаш се единствено, че кодът е първите четири прости числа. Той се приближава. Можеш да чуеш дъха му. Можеш да го помиришеш. Имаш само един шанс.

Какво число ще въведеш с потните си хлъзгави пръсти?

2357  
1235  
1357

Премини на 230  
Премини на 40  
Премини на 351

## 2

Пристъпваш тихо по коридора, потънала в размисли, когато пронизителен писък раздира тишината. Завърташ се, но в коридора няма нищо. Сякаш дойде от някъде отляво. Нямах идея какво би могло да издаде такъв писък и защо, освен ако някакво животно не се е вмъкнало в стаята там. Табелката гласи, че това е Неврохирургичното отделение. Ако искаш да влезеш, премини на 268.

Точно срещу него е стаята за молитви. Никога не си влизала в нея, но ако искаш да го направиш сега, премини на 11. А можеш и да игнорираш тези стаи и да си продължиш по коридора (премини на 113).

### 3

Трябва да завършиш заклинанието си, преди демонът да е измислил нещо ново. Вземаш отварата от тезгяха и се приготвяш да добавиш последната съставка - предсмъртното издихание. Ако знаеш как да го сториш, трябва да си получила закодиран термин. Обърни буквите в числа, използвайки принципа: А=1, Б=2, В=3... Я=30. След това ги събери и ги добави към номера на *този* епизод. Премини на епизода, отговарящ на номера, който си получила.

Ако не знаеш термина, не можеш да довършиш заклинанието и можеш да си сигурна, че Йезебет има предостатъчно оръжия в арсенала си, с които да те надвие. Приключението ти свършва тук.

### 4

Изричаш думите на глас: *Атриум или ешафод, достигни през четвърти епизод*. Тихо изсцраване прекъсва тишината и щом пробваш дръжката, вратата се отваря. Влизаш в златиста стая. Цветът ѝ е пищен, дори натруфен. Осветена е само от многобройни свещи. На насрещната стена има картина с маслени бои – портрет на жена в престилка. Вляво от теб е разположена маса с тава за дисекция и не е празна! Приближаваш се и разпознаваш органа в нея – матка.

Вратата се затваря зад теб и, когато се обръщаш да провериш дали е заключена, виждаш сърце, заковано на нея. Номерът „6“ е надраскан с кръв под него. Докато се чудиш колко ли още органи има из тайната стая на Йезебет, те призовава глас. Поглеждаш в посоката, от която дойде и виждаш жената в портрета да намества очилата си и да се взира късогледо в теб.

- Да, точно ти. Ела насам. Нямаме цял ден, нали знаеш.

Приближаваш се до картината без грам идея какво да я попиташ. За щастие, жената няма време да чака твоего колебание и продължава своя скоростен монолог. Има акцент на човек от Нова Англия.

- Номер 6 беше Елизабет. Страховита вещица с впечатляващи умения да прави магии. Йезебет желаше тази опасна способност, но и се боеше от нея. Затова я държеше затворена в тази стая, така че ако възнамеряваш да забъркаш своя собствена смес, за да унищожиш демона, трябва да го сториш тук. Трябва да си подготвена, преди да се сблъскаш с нея. Не мога да ти помогна с кой знае какво друго, но първо трябва да избереш съда, в който да забъркаш съставките.

С това портретът замлъква и спира да се движи, а ти отново си сама. Оглеждаш какво си насъбрала в торбата си дотук.

В какво искаш да създадеш своята магия?

Дървена купа

Премини на 150

Златен бокал

Премини на 379

Сребърен бокал

Премини на 229

## 5

Тя те поглежда с учудване и леко раздразнение.

- Това пък откъде да го знам? Нали току-що ти казах, че не съм вещица. Над четиристотин години изминаха и хората *все още* мислят, че съм вещица!

Тя тропва с крак и излиза през вратата. Ти пък смяташ, че достатъчно си седяла сред влагата и смрадта в тази стая и също изкуцукваш навън. Премини на 368.

## 6

Отваряш вратата, обзета от страх какво може да те очаква зад нея. По време на обучението си изкарала само един ден с патоанатоми и това ти стига за цял живот. Въпреки това положението се оказва не толкова лошо. Има тяло на масата за аутопсии, но е покрито с бял чаршаф. Отделно от това помещението изглежда чисто и стерилно като в операционна.

Вляво от теб от пода до тавана са наредени единични фризери за трупове, номерирани от 1 до 24, а вдясно е зоната за хигиенизация и складиране. Мислиш, че може би тук можеш да откриеш изхода, но ако знаеш само толкова, никога няма да се измъкнеш. Ако някой ти е подсказал нещо повече, може и да навържеш нещата. Кой фризер ще отвориш?

Фризер 1?

Премини на 141

Фризер 12?

Премини на 63

Фризер 23?

Премини на 225

Фризер 24?

Премини на 327



## 7

В края на бръшлянения тунел има врата с нарисувано над нея петлистно синьо цвете. Отместваш встрани няколко от лианите, за да прочетеш табелата „Добре дошли в Зелениковото<sup>1</sup> отделение – Педиатрия“.

Опитваш да отвориш вратата, но не поддава. Заключена ли е? Готова си да се върнеш обратно, когато шумата се отдръпва и разкрива голям железен ключ в ключалката. Може би това е просто за по-голяма сигурност на децата вътре, мислиш си.

Завърташ ключа и преминаваш през топъл, боядисан в розово коридор, който в далечината свършва с врата. Има врати и от двете страни на коридора, а по средата му има разклонение вдясно. Отделението е тихо, с изключение на постоянното свистене от течението. Тогава, обаче, чуваш стъпки в далечината. Сякаш някой приближава от отсрещната страна. Ако искаш да останеш на място и да видиш кой е, премини на 346. Ако мислиш, че е по-добре да се скриеш, премини на 161.

## 8

С бърза крачка се запътваш към изхода и свиваш вляво по коридора към вратите на операционното отделение. Завърташ райбера, за да отключиш, и излизаш в преддверието. Сърцето ти се свива, тъй като надеждите ти мястото да изглежда нормално и най-сетне да се пробудиш от този кошмар се оказват напразни.

Истината е, че изглежда дори по-зле. Панелите на окачения таван са виснали от огънатата металната арматура, а в остатъците от мазилката по стените има дълги дълбоки резки. Би предположила, че това са следи от животински нокти, но няма как да е истина, нали? Поемаш дълбоко въздух и опитваш да планираш следващите си стъпки. Накъде ще тръгнеш?

Наляво

Премини на 106

Надясно

Премини на 166

## 9

Обратно при разклонението, можеш или да тръгнеш наляво по другия коридор (премини на 94) или да провериш стаята, от която се чуваха детски гласове, ако още не си го направила (премини на 182).

<sup>1</sup> Зеленика – зимзелен или самодивско цвете – петлистно синьо цвете, предвестник на пролетта.