



OD 18  
LET

INTERAKTIVNÍ ROMÁN

# KLINIKA SMRTI

M. H. STEINMETZ



M. H. Steinmetz

**KLINIKA  
SMRTI  
-ZEMĚ MRTVÝCH-**



Copyright © německojazyčné vydání  
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK  
Text © M. H. Steinmetz  
Lektorát: Alexander Kühnert, Anja Koda

Překlad: Miroslav Krybus  
Korektury: Jitka Šenkeříková  
Proofreading: Jan Horníček, Bára Vaňková  
Sazba: Petr Holý  
Ilustrace: Hauke Kock  
Obálka: Raphael Francavilla, Matthias Lück

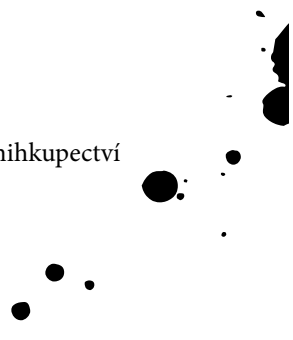
Vydal Jiří Reiter, nakladatelství Mytago jako svou  
96. publikaci, 2022.  
Vydání první, 576 stran.

[www.mytago.cz](http://www.mytago.cz)

Naše knihy distribuuje [imago.cz](http://imago.cz)  
tel.: 774 421 641, email: [info@imago.cz](mailto:info@imago.cz)

Knihy je možné zakoupit v internetovém knihkupectví  
[www.imago.cz](http://www.imago.cz)

ISBN: 978-3-96188-010-2



*„Odepřeš-li mi dát nebeského býka,  
vypácím dveře podsvětí,  
přerazím závoru, rozbiji veřeje a vyvedu mrtvé,  
ti pohltí živé a mrtvých víc bude než živých!“*

*Epos o Gilgamešovi, šestá tabulka (Mezopotámie, 2. tisíciletí  
př. Kr.)*

*„Schopnost mnohobuněčných organismů zvyšovat tělesnou  
teplotu na úroveň horečky jako přirozenou reakci imunitního  
systému je pravděpodobně starší než 600 milionů let. V průbě-  
hu evoluce zůstala tato schopnost zachována a také byla často  
využívána.“*

## PROLOG

Náznaků bylo mnoho, nikdo jim ale nevěnoval pozornost. Možná to bylo jen tím, že se blížily Vánoce a lidé se starali především sami o sebe. Ve své aroganci zavírali oči před nevyhnutelným a namlouvali si, že hrůza, kterou znají pouze z filmů, se nikdy nemůže stát realitou.

Tvůj pohled na svět, a na to co přijde po něm, se od základu změnil po tom tajemném incidentu, v němž hrál hlavní roli tvůj otec. Starý pán žil už rok v domově pro seniory stojícím na kopci uprostřed města. Jeho tělo bylo unavené životem. A co hůř, v hlavě měl prázdno. Demence ho oloupila o všechny vzpomínky – na život, na vše co kdy dokázal, na jeho příbuzné, a také na tebe – posledního blízkého člověka který mu zůstal.

Jedné noci se probudil, vzal si vycházkovou hůl s masivní mosaznou hlavicí a začal s ní tlouct svého spolubydlícího, pana Waltera, který byl dlouhodobě upoután na lůžko. Přestal až ve chvíli, kdy z hlavy pana Waltera zůstala jen neurčitá kašovitá hmota. Povlečení jeho lůžka i stěny kolem byly zastříkány od krve, která na podlaze místnosti vytvořila bizarní mozaiku.

Pan Walter byl ze staré školy. Jeho oči se pokaždé, když jsi přišel na návštěvu za otcem, rozzářily radostí a vždy pro tebe měl vlídné slovo.

Za ním už návštěvy nechodily – z jeho příbuzných nezůstal nikdo naživu.

To vědomí pro něj bylo horší, než kdyby stále zapomínal, že někoho má. Pan Walter byl však vždy milý a pozorný.

V onu noc stál tvůj otec oblečený jen v krvi zastříkaném pyžamu před sesternou a třesoucím se hlasem plačtivě vyprávěl svou verzi toho, co se právě stalo. V rukou přitom stále držel zakrvácenou hůl.

Artrózou stížený pan Walter se prý se strašidelným zvukem praskajících kloubů zvedl z postele a začal pobíhat po pokoji sem a tam, jako by ani nevěděl kde je. Chrčivě oddechoval, znělo to prý, jako když se v pokladničce přesypávají drobné mince. Pak spadl na zem a zkroutil se bolestí.

Tvůj otec chtěl stisknout tlačítko přivolávající noční službu. V tu chvíli se prý druhý stařec otočil, vyplivl zbytek zničené zubní protézy a beze slova se na něj vrhnul.

Tvůj otec se dle svých slov jen bránil. Celé je to prý politováníhodné nedorozumění. Policejní vyšetřovatel později uvedl, že oběť utrhla více než padesát úderů, které z hlavy pana Waltera udělaly beztvarou směs krve, mozku a úlomků kostí.

Padesát úderů do hlavy. V sebeobraně.

Po nějaké době u tebe zazvonil telefon. Když jsi dorazil do domova, našel jsi svého otce sedět v slzách na židli v sesterně. Na rukou měl pouta.

Neustále opakoval, že jeho historka se zakládá na pravdě. Že se Walter musel změnit v nějaké monstrum.

Potom přišli policisté. Musel jsi vyplnit několik formulářů. Vyšetřovatel ti řekl, že důkazy viny jsou jednoznačné. Tvůj otec byl z moci úřední uznán společností nebezpečným a převezen do Institutu pro nestandardní nervová onemocnění v centru města, neboť vzhledem k jeho věku a zdravotním obtížím nebylo možné jej vzít do vazby.

Institut nebyl standardní psychiatrickou klinikou, jaké známe z knih. Jednalo se o jedinou budovu, se samostatným oddělením pro obzvláště těžké případy.

Na tomto oddělení působil speciálně vyškolený personál, bylo zde veškeré potřebné vybavení a především jeden volný pokoj. Při soudním procesu bylo řečeno, že člověk nakonec skončí v takovém zařízení, jaké si sám zaslouží. Zazvonil zvonec a byl konec.

Otcova slova ti však stále nešla z hlavy. Začal sis všímat nej-různějších anomálií – lidí, kteří se náhle začali chovat jako monstra. Lidí, kteří ze dne na den zcela bez důvodu změnili své chování.

Pak ti spadly klapky z očí. Bylo to, jako by ses probudil z dlouhého nevědomí. Ve zprávách se čím dál častěji objevovaly zmínky o lidech, kteří údajně zešíleli a zaútočili bez důvodu na ostatní. Muži, ženy, děti i staří lidé. S množícími se útoky začala média spekulovat o dosud nepoznaném druhu šílenství, spojeném s novým kmenem chřipkového viru.

Šílenci neútočili jen pomocí pěstí a nohou. Kousali a rvali své oběti jako divá zvěř.

Tekla-li krev, jejich zuřivost se zdvojnásobila.

Pan Walter si několik dnů před osudnou nocí také stěžoval na nachlazení. Kromě toho začal s chutí jíst maso – i když měl ve zdravotní kartě napsáno, že je vegetarián.

Spirála se pomalu začala otáčet. Brzo se objevily první případy úmrtí – několik z nich i ve tvém městě. Nemoc se rozšířila rychlostí lesního požáru. Ve zprávách nemluvili o ničem jiném. Vědci virus podrobně zkoumali a hovořili o pandemii rozměrů Španělské chřipky z roku 1918.

Jejich dítě muselo mít jméno: XJ09. Virový kmen, kterým to vše začalo.

Zdravotnické organizace přišly s narychlo připravenými opatřeními – lidé se měli vyhýbat větším shromážděním a vyvarovat se kontaktu s ostatními.

Školy a školky byly uzavřeny. Továrny přestaly vyrábět, protože nikdo nepřišel do práce. Veřejný život se téměř zastavil. Pokud se někdo cítil nemocný, musel se nechat vyšetřit a byl zapsán do registrů. Byla-li u pacienta prokázána nákaza XJ09, byl přemístěn do zvláštních pečovatelských center. Byly to mobilní ambulanci jednotky, obehnané plotem z ostnatého drátu a chráněné vojenskými jednotkami. Většinou bývalé tělocvičny nebo komunitní centra.

Došlo k několika demonstracím. Některým lidem se nelíbila izolace nemocných za ostnatým drátem. Hovořilo se o porušování lidských práv, dokonce o koncentračních táborech.

Ať už to byli znepokojení občané, nacionalisté nebo nejrůznější aktivisté, všichni kladli „těm druhým“ za vinu vše, co souviselo s aktuální situací.

Vláda zareagovala vyhlášením zákazu shromažďování. Proti demonstrujícím byly nasazeny pořádkové síly.

Spirála se otáčela stále rychleji.

YouTube a Facebook se předháněly ve sdílení videí „očitých svědků“, kteří viděli takzvané nakažené, jak se s pěnou u úst a vytřeštěnýma očima vrhají na panikařící spoluobčany. Objevilo se i několik videí zobrazujících zdravé lidi, jak větší nakažené, s varovnými kartonovými cedulemi okolo krku, na pouliční osvětlení.

Hráze civilizace se tříštily, hranice byly uzavřeny a vlády začaly na vlastní pěst hledat viníky této katastrofy, aby tak zakryly vlastní bezmoc.

Byly tu ale další, dalekosáhlejší důsledky. Lidé vykoupili obchody. Ve strachu, že zanedlouho nebude možné nakoupit vůbec. Zásobování přestalo fungovat.





Prázdné regály obchodů byly příčinou prvních případů rabování.

Začal hon na čarodějnice. Výstupy proti nemocným byly na denním pořádku. Stačilo zakašlat a člověk se snadno stal obětí zdivočelého davu.

Na podporu pořádkových sil bylo v parlamentu odhlasováno nasazení armády na území celého státu. Na základě článků ústavy č. 35, 87a a 91 byl vyhlášen nouzový stav. Rozpad společnosti se však už nedal zastavit.

Když se situace zvrhla úplně a z pandemie se stala katastrofa, seděl jsi v obýváku s hlavou v dlaních. Nejprve jsi se s pláčem modlil za všechny své blízké, pak jsi začal nadávat na všechny a na všechno – a co bylo dál, to si dnes už nepamatuješ.

Venku za okny zněl řev davu táhnoucího ulicemi. Lidé nesli pochodně, mnozí měli i zbraně. Hořela auta i domy.

Nejhorší byly výstřely, které bylo slyšet po celém městě. Znělo to úplně jinak než ve filmech. Křik a hluk neustával. Zanedlouho dosáhl intenzity orkánu.

*Ráno se na město sneslo ticho a přikrylo jeho ulice jako pohřební rubáš. Všude vládla všeobjímající prázdnota, v níž uhasl veškerý život...*

## **Jde o holý život!**

Každý krok může být tvůj poslední. Každé tvé rozhodnutí je otázkou života a smrti.

Než se vrhneš do samotného dobrodružství, vysvětlíme ti, v čem spočívá rozdíl mezi klasickým a interaktivním románem, a také, jak interaktivní román funguje.



## JAK ČÍST KLASICKÝ ROMÁN?

Klasický román začínáme číst od první strany. Pokračujeme chronologicky a s každou stránkou se dozvídáme, co hlavní protagonisté románu zažívají v rámci pevně daného příběhu. Čtenář stojí mimo děj a nemá možnost ovlivnit, co se stane. A to může být pro někoho frustrující.

Proč se hlavní postava vydá do temného sklepa a nedá si pozor na dřevěné schody, pod kterými se může schovávat útočník? Tohle bys nikdy neudělal!

Co by se stalo, kdybys převzal kontrolu nad chováním hlavního protagonisty? A pokud by se tak stalo, jak by příběh pokračoval dál? K jakému konci?

## VÍTEJ V INTERAKTIVNÍM ROMÁNU!

*Interaktivní román* je kniha, ve které rozhoduješ ty!

Jak to funguje?

Na začátku se musíš seznámit s pravidly – stejně jako třeba u deskové hry.

Navrhneš si svou herní postavu, která přebírá pozici hlavního protagonisty.

Jak fungují pravidla a co s sebou nese tvorba herní postavy, bude vysvětleno dále.

Nyní se budeme věnovat struktuře této knihy.

Gamebook začíná kapitolou, v níž je naznačen úvod do daného příběhu. Jsou v ní obsaženy informace o tvé postavě – jaké je její aktuální rozpoložení a situace.

Tato kapitola tě připraví na nadcházející dobrodružství.

Rozdíl mezi komerčním románem a gamebookem je jasný: na konci kapitoly jsi to TY, kdo rozhoduje o tom, jak bude příběh pokračovat!

Každý úsek textu proto začíná číslem. Ve chvíli, kdy se dostaneš ke konci jednoho z úseků, můžeš si vybrat z několika možných pokračování.

## **Symbole, které ti pomohou**

V průběhu dobrodružství narazíš na různá pravidla, zkoušky nebo rozhodnutí, které nebudou součástí standardního textu. Tyto úseky budou vyznačeny *kurzívou*. Při jejich identifikaci ti pomohou následující symboly:

### **Biohazard! Pozor!**



Uvidíš-li tento znak, bude za ním následovat důležité upozornění týkající se úseku textu, který právě čteš. Může jít o odkazy na pravidla, bonus nebo postih k určitému atributu nebo jde o informace k aplikaci konkrétních pravidel.

### **Nech promluvit své ruce!**



Některá rozhodnutí budou mít formu zkoušky; rozeznáš je podle symbolu ruky.

Vezmi si kostky a svěř jim svůj osud. Snad budeš mít šťastnou ruku!

→ viz *Pravidla, kapitola Zkouška*.

### **Bojuj!**



Vždy, když uvidíš symbol sekery, poteče krev.

→ viz *Pravidla, kapitola Boj*.

## Přátelské viry ze sousedství



Po každém boji, zranění anebo kontaktu se zombii musíš provést test infekce. Podle jeho výsledku poznáš, zda ses i ty setkal s kamarádkými viry ze sousedství!

→ viz *Pravidla, kapitola Úroveň infekce.*

## Ještě je lék?!



**3x5** I když najdeš léčiva nebo jiné předměty určené k potírání infekce, může se stát, že nakonec skončíš neslavně. Čísla, která jsou u nich uvedena (např. **3x5**) uvádí, jak často (číslo před x) můžeš snížit úroveň infekce (**ÚI**) o daný počet bodů (číslo za x).

→ viz *Pravidla, kapitola Úroveň infekce.*

I zde je třeba dávat pozor: Některá antibiotika a léky proti bolesti snižují schopnost koncentrace a ovlivňují i motoriku. V našem případě půjde o Obratnost (**OBR**).

Nakolik ji ovlivní požití různých medikamentů se dozvíš v příslušném úseku následujícím po popisu jednotlivých předmětů.

## Kapitoly

Dobrodružství je rozděleno do tří kapitol.

Na konci každé kapitoly tě čeká bod uložení. Stejně jako u počítačových her, označuje určitý „záchytný bod“ v rámci celé hry. Zemře-li tvá postava, můžeš se vrátit k poslednímu bodu uložení nebo začít od začátku.

## Co *nedělat* v interaktivním románu

Abys dosáhl svého cíle, budeš muset při čtení příběhu vždy pokračovat na konkrétně určené úseky. Může se stát, že se

dostaneš daleko od místa kde se nacházíš, anebo naopak budeš vyzván, aby ses vrátil zpět k úseku nacházejícímu se před tvou aktuální pozicí.

Napětí bude stoupat a v některých ožehavých situacích budeš přímo hltat jeden úsek za druhým.

I když budou všechny úseky napínavé, je nutné, aby ses držel pouze těch, na které tě odkazuje příběh: Musíš mít na zřeteli svůj aktuální cíl!

***Nesmíš podlehnout pokušení číst další úseky textu, které se tě momentálně netýkají! Pokazil by sis zábavu ze hry!***

