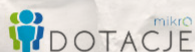


CHOW NIEC

STOWARZYSZENIE KULTURALNO-EDUKACYJNE

z Archiwum Sz Szczecin pisany tajemnica

Zbiór scenariuszy RPG poświęcony Szczecinowi



współfinansowane ze środków Miasta Szczecin



Miasto Szczecin

RZUCAJ!
NIE GADAJ!

TWÓRCY:

Autorzy wstępu: Weronika Witkowska, Grzegorz Tylińczak

Autor scenariusza "Krucze Dzieci": Marcel Mroczek

Autor scenariusza "Miasto, które zgasło": Adrian Kopp

Autor scenariusza "Wakacje w Szczecinie - Tajemnice jeziora Dąbie": Marek Kozłowski

Skład: Agnieszka Szydłowska

Korekta: Magdalena Kozłowska oraz Wojciech Kuczyński

INFORMACJA O LICENCJI:



Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pl>

 facebook.com/stowarzyszeniechowaniec

 www.chowaniec.org

 stowarzyszenie.chowaniec@gmail.com

 youtube.com

Zbiór scenariuszy „Szczecin pisany tajemnicą” powstał w ramach projektu

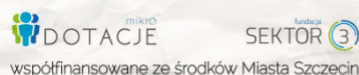
z Archiwum Sz [REDACTED]

Publikacja sfinansowana ze środków Miasta Szczecin w ramach programu regrantingowego #mikroDOTACJE2020 - wsparcie doraźne, prowadzonego przez Fundację Sektor 3.

Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów - Miasto Szczecin oraz Fundacja Sektor 3 nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.



RZUCAJ!
NIE GADAJ!



Szczecin 2020

SPIIS TREŚCI

WSTĘP	1
I. Wstęp szczecińsko-erpegowy	1
II. Stowarzyszenie Chowaniec - czyli kim jesteśmy?	2
III. RPG - czyli co?	2
IV. Zainspiruj się szczecińsko	3
 KRUCZE DZIECI	 9
Wstęp	10
Scenografia opowieści	10
Kim są Krucze Dzieci?	11
Chronologia Wydarzeń	12
Załączniki	33
 MIASTO, KTÓRE ZGASŁO	 35
Prolog	36
Wstęp/Tło przygody	37
Scena I	39
Scena II	41
Scena III – Finał	48
Epilog i ewentualne pomysły na kontynuację	49
Dodatki	49
 WAKACJE W SZCZECINIE - TAJEMNICE JEZIORA DĄBIE	 66
Wstęp	67
Tło wydarzeń	67
Sedno Tajemnicy	68
Jezioro Dąbie i okolice	68
Dzieciaki wkraczają na scenę	68
Ognisko Powitalne	69
Godzilla	70
Noc Strachu	71
Dni Kultury Morskiej	73
Wyścig Dąbski	74
Wycieczka na „Berlin”	75
Finał	76
Epilog	77
Postacie niezależne	78
Spis Scen	80

Wstęp

Weronika Witkowska, Grzegorz Tyliczszak

I. Wstęp szczecińsko-erpegowy

Czas epidemii wirusa COVID-19 dał wszystkim w kość. Wielu z nas musiało odwrócić swój tryb życia o 180 stopni i powoli dostrajać się do nowej „koronawirusowej” rzeczywistości. Skupiając się na nowych metodach pracy czy nauki, bardzo często zapominaliśmy o tym, co niezwykle ważne – aktywnym odpoczynku i wykorzystywaniu czasu wolnego. Ponieważ był okres, w którym w ogóle nie było możliwości wychodzenia poza swój dom celem rekreacji, nasze Stowarzyszenie postanowiło wykorzystać tę sytuację, by wypromować jeden ze znanych sobie niezwykle sposobów odprężenia – sesje gier RPG online. Tak też zrodził się projekt „Z Archiwum Sz”, którego efektem jest zbiór scenariuszy „Szczecin pisany tajemnicą”, który właśnie masz przed sobą.

Jako Stowarzyszenie chcieliśmy połączyć dwa nasze zainteresowania – wspomniane wcześniej narracyjne gry fabularne i historię Szczecina. Nie wychodząc z domu, chcieliśmy rozpropagować wiedzę o tym niezwykle ciekawym na mapie Polski mieście, którego obiekty czy przestrzenie nie zawsze są odpowiednio wyeksponowane. Oczywiście, wiele z nas nie raz przechodziło się Wałami Chrobrego lub alejkami Cmentarza Centralnego, ale jako mieszkańcy miasta nie zawsze widzimy w nich scenografię do jakiegoś filmu czy opowieści. Być może nowojor-

czycy już przywykli do tego, że z każdym kolejnym obrazem kinematograficznym ich miasto jest niszczone bądź atakowane przez jakąś siłę pozaziemską, jednakże szczecianie nie mieli jeszcze zbyt wielu takich okazji. Dlatego teraz jako Stowarzyszenie chcielibyśmy Wam taką okoliczność zaproponować i zaoferować inne spojrzenie na miejsce, w którym mieszkamy, uczymy się czy pracujemy. Zaś tym, którzy nie byli jeszcze w Szczecinie, chcemy zaoferować wyobrażeniową wycieczkę po historii i miejscach tego pięknego miasta, które w tym roku obchodzi swoje 75-te „polskie urodziny”.

Niniejszy zbiór zawiera 3 gotowe scenariusze RPG oraz garść pomysłów i inspiracji dla osób, które chciałyby uczynić Szczecin bohaterami swoich opowieści. Takie zbiory powstały już o Warszawie, Krakowie czy Poznaniu, lecz perła województwa zachodniopomorskiego musiała długo czekać, nim ktoś wydobył ją z dna morskiego. Mamy nadzieję, że spełni ona Wasze oczekiwania i że historia Szczecina będzie na ustach wielu pasjonatów RPG nie tylko w naszym mieście, ale również w innych miejscach Polski.

II. Stowarzyszenie Chowaniec - czyli kim jesteśmy?

Stowarzyszenie Kulturalno-Edukacyjne Chowaniec powstało w 2019 roku z inicjatywy kilkorga pasjonatów fantastyki zainteresowanych wspólnym działaniem na rzecz rozwoju kulturalno-edukacyjnego w Szczecinie.

Grupa w szeregach skupia przedstawicieli szczecińskiego fandomu (organizatorów wydarzeń, autorkę podcastu), bibliotekarza, kulturoznawcę, polonistę, pedagoga, informatyka - tych, których umysły są otwarte i którzy mogą pochwalić się szerokim spektrum zainteresowań oraz umiejętności.

Stowarzyszenie Chowaniec obrało sobie za cel aktywizować i budować szczeciński fandom, inicjować wydarzenia kulturalne, edukować młodzież i dorosłych poprzez sztukę oraz gry. Celem Stowarzyszenia jest również działanie na rzecz, jak również wspieranie nauki, kultury, sztuki, ochrony dóbr kultury i dziedzictwa kulturowego oraz działalność społeczna, artystyczna oraz edukacyjna na rzecz integracji dzieci, młodzieży i dorosłych, jak również wspieranie i promowanie działalności kulturalnej oraz społecznej, powiązanej z szeroko rozumianą fantastyką oraz hobby, jakim są gry typu *Role-Playing Games* (RPG) oraz *Live Action Role-Playing* (LARP). Stowarzyszenie zamierza wykonywać aktywność edukacyjną, integracyjną, terapeutyczną i animacyjną.

III. RPG - czyli co?

RPG (ang. *role-playing game*) to narracyjna gra fabularna. Jak naprowadza nazwa - tu

fabułę snujemy wspólnie opowiadając, zaś poszczególni gracze wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się w świecie istniejącym tylko w wyobraźni grających. Całość nadzoruje Mistrz Gry (MG). To na ich barkach opiera się opisywanie przestrzeni, w której odbywa się fabuła, ogrywanie NPC-ów (*non-player character*), czyli bohaterów niezależnych, z którymi spotkają się Bohaterowie Graczy (BG), tworzenie scenariuszy, bądź ich wyszukiwanie i przedstawianie Graczom, przygotowanie oraz wykorzystanie gadżetów, zagadek i innych ciekawostek. W dużym uproszczeniu - MG to reżyser i scenarzysta, Gracze to improwizujący aktorzy.

RPG to gra wyobraźni, wymaga jednak zaangażowania Graczy - ich ciekawości, aktywności, chęci przeciwstawienia się różnym przeciwnościom. Bez tego fikcyjny świat, niezależnie jak dobrze przygotowany, będzie zwyczajnie pusty. Dlatego, jeżeli czytacie to, drodzy Gracze, pomagajcie swoim MG w tworzeniu wspólnej opowieści, aby każda ze stron wyszła z sesji usatysfakcjonowana. Dobrej zabawy!

RPG W CZASACH ZARAŻY

RPG to gra towarzyska, jednak w czasach zarazy wielu MG i Graczy przeszło na inne kanały rozgrywania sesji, niż zwyczajne spotkania twarzą w twarz. Dobrym rozwiązaniem okazały się istniejące platformy do grania online. Oto dwie najbardziej rozwinięte i popularne:

Roll20.net - bardzo zaawansowana platforma. Zawiera możliwość tworzenia pokoi grania, edytowalne karty do popularnych systemów oraz daje możliwość

łatwych do wykonania rzutów.

Discord - aplikacja. Wysoka rozdzielczość obrazu, stabilne łącze, prosty interfejs. Jednak do wykonania rzutów wymagany jest zaprogramowany bot. Zdecydowanie lepsze od grania przez Skype'a.

IV. Zainspiruj się szczecińsko

MIEJSCA

Adrian Kopp, Marek Kozłowski i Marcel Mroczek stworzyli trzy scenariusze dziejące się w różnych czasach z łączącym je wspólnym miejscem akcji – Szczecinem, jednak ich wybory nie są jedynymi, jakie można wykorzystać podczas regionalnej sesji RPG. Spójrzmy, gdzie jeszcze można by umiejscowić historię, gdyby miała dzieć się w Szczecinie?

JEZIORO SZMARAGDOWE

Jezioro Szmaragdowe to jedno z najpiękniejszych miejsc w Szczecinie. Powstało w Puszczy Bukowej w 1925 roku w wyniku zalania przez wodę, wybijającą z południowej ściany wyrobiska, dawnej kopalni kredy. Kopalnia eksploatowana była przez pobliską fabrykę cementu portlandzkiego "Stern". Do czasów obecnych na dnie jeziora zachowane są pozostałości maszyn górniczych. W pobliżu wciąż widnieje betonowy most (pozostałość torów kolejowych), taras widokowy z panoramą na Dolinę Dolnej Odry oraz miasto Szczecin, a także była baza strażacka wraz z podziemnym systemem korytarzy.

Jak nic pod szmaragdową taflą wody czeka na Bohaterów Graczy jakaś zatopiona tajemnica! Legenda mówi również o niejakim skrzacie Skarbku, który, chcąc ocalić przed

górnikami swoje nagromadzone przez lata skarby, celowo zalał kopalnię. Kto wie, może Skarbek nadal grasuje w Puszczy Bukowej, uprzykrzając życie turystom i nazbyt ciekawskim mieszkańcom?

WAŁY CHROBREGO

Prawdopodobnie jeden z najbardziej charakterystycznych miejsc Szczecina. Cały projekt *Hakenterrasse* opracował bardzo ceniony architekt Wilhelm Meyer-Schwartau pod koniec XIX wieku. Na miejsce najbardziej reprezentatywnych budynków ówczesnego Stettina wybrano skarpę nad Odrą, która była pozostałością dawnych szczecińskich fortyfikacji. Budowę tarasów rozpoczęto w 1901 r., kiedy nadburmistrzem Stettina był Hermann Haken. Pierwszym budynkiem, nad którym ruszyły prace w ramach *Hakenterrasse* był gmach Krajowego Zakładu Ubezpieczeń (dzisiejszy budynek Akademii Morskiej), następnie przystąpiono do wznoszenia kompleksu Rejencji Szczecińskiej (dziś Urzędu Wojewódzkiego), a także Muzeum Miejskiego (które znajduje się w tym budynku do dziś). Problemy finansowe spowodowane I wojną światową (1914-1918) oraz kryzysem po tej wojnie spowodowały, że pełnych planów dotyczących tego miejsca nie zrealizowano. Niemniej Wały Chrobrego robią wrażenie ze względu na monumentalność budynków oraz style architektoniczne, w których zostały zrealizowane – neorenesans oraz neobarok. Zarówno po I, jak i po II wojnie światowej było to jedno z najważniejszych miejsc w Szczecinie i, z pewnością, jedno z najbardziej reprezentatywnych.

Myśląc o przygodach związanych z Wałami

Chrobrege nie sposób nie wziąć pod uwagę historyczności tego miejsca. Może podziemia wszystkich budynków są ze sobą połączone, a w dawnych, ukrytych korytarzach pofortecznych kryją się tajemne pomieszczenia i skarby? Może każdy z tych monumentalnych budynków skrywa swoją tajemnicę związaną z ich twórcą lub dawnym pracownikiem, która tylko czeka na odkrycie? A może ciekawym pomysłem będzie podróż do Stettina międzywojennego, gdy wszystkie te budynki były nowe? Kto wie, co może spotkać ciekawskich w latach 20. i 30. XX wieku w jednym z najważniejszych niemieckich miast położonych na wschodzie kraju?

GWIAZDOZBIÓR POD STOPAMI

Mało kto wie, że trzy najważniejsze ronda w Szczecinie odzwierciedlają... gwiazdozbiór Oriona. Plac Sprzymierzonych odpowiada gwiazdzie Mintaka (miał być nazywany placem miłości), plac Odrodzenia gwiazdzie Alnilam (znany podobno jako plac dobrobytu), a plac Grunwaldzki to gwiazda Alnitak (miał być znany jako plac zdrowia). Jest to kopia położenia egipskich piramid w Gizie, zaś Odra i jej dopływy: Warta i Nysa Łużycka mają odpowiadać Nilowi. Tego odkrycia dokonali szczecińscy astrologi - Małgorzata i Edward Gardasiewiczowie w 2004 r. W XIX i na początku XX wieku Europejczycy odkrywali kulturę egipską na nowo. Było to pewne novum, które bardzo fascynowało ludzi kultury, sztuki, ale i architektury czy polityki. Uważa się, że za konceptem budowy placów odpowiadających gwiazdozbiorowi Oriona stali: nadburmistrz miasta Hermann Haken oraz architekci: James Hobrecht, Konrad Kruhl i Wilhelm Meyer-Schwartau, którzy wykorzystali moment przebudowali miasta,

by zawrzeć w nim odniesienia do kultury starożytnej. Orion, czyli dla starożytnych Egipcjan Ozyrys był przyczyną dobrobytu kraju i podobnie jak dbał o bogactwo starożytnego Egiptu, tak miał teraz dbać o pomyślność Stettina. Na upamiętnienie tego faktu w chodniku każdego z placów znajduje się tablica informująca, której gwiazdzie odpowiada dany plac.

Tego typu miejsce aż się prosi do wykorzystania motywów i teorii spiskowych.

W przedwojennym Stettinie funkcjonowało wiele łóż masońskich – może to one doprowadziły do tego, że postanowiono upamiętnić pas Oriona wśród stettińskich ulic? Może nadburmistrz i architekci ukryli coś w mieście – coś o wielkiej wartości i mocy, a te place niczym gwiazdy na niebie wyznaczają drogę i wskazują kierunek? Może w zagadkowym i fascynującym układzie szczecińskich dróg i rond ukrywa jest jakaś wiadomość, zagadka, czy tajemnica?

POSTACI

Historia Szczecina – od tej najdawniejszej do współczesnej kryje wiele inspirujących i ciekawych postaci, które często miały wpływ na cały Stary Kontynent. Ich biografia, dokonania czy życie mogą również stanowić pewnego rodzaju impuls do stworzenia przygód dziejących się w Szczecinie lub odwołujących się do tego miasta. Jakie postaci mogą stanowić przyczynek intrygującej przygody lub stać się fascynującymi Bohaterami Niezależnymi?

Jan Wyszak – żywy dowód na to, że piraci to nie tylko wyjęci spod prawa banici znani z popkultury. Ten żyjący w XI lub XII w. korsarz był możnym, kupcem, a nawet wójtem

szczecińskiego podgrodzia. Był też świetnym żeglarzem posiadającym prywatną flotę, którą to wyprawiał się łupić Duńczyków. Nie każda z wypraw kończyła się sukcesem. Podczas jednej z nich, kiedy dowodził flotą księcia pomorskiego Racibora, dostał się do duńskiej niewoli. Legenda mówi, że po 2 latach niewoli przyśnił mu się biskup Otton z Bambergu, który obiecał mu odzyskanie wolności za przyrzeczenie zrzeknięcia się piractwa na zawsze. Po przebudzeniu Wyszak zauważył, że krępujące go pęta są poluzowane, co pomogło mu w ucieczce. Nad brzegiem korsarz dostrzegł małą łódkę i postanowił wrócić nią przez morze do Szczecina, mimo ryzyka zatonięcia. Wiatry okazały się cudownie pomyślne, dzięki czemu Wyszak cały i zdrow powrócił do domu. Kiedy biskup Otto pojawił się u bram Szczecina podczas swojej drugiej misji chrystianizacyjnej Pomorza, dawny korsarz pokazał mu łódkę, którą cudownie powrócił z niewoli. Ponoć głos Wyszaka przeważył podczas wiecu na korzyść przejścia na chrześcijaństwo Szczecina, a sam żeglarz był jednym z pierwszych ochrzczonych. Pirat jest widoczny w przestrzeni miasta: na Alei Żeglarzy stoi pomnik „Łódź Wyszaka”, a sam bohater upamiętniony jest w rzeźbie przy fontannie na Wałach Chrobrego.

Postać szczecińskiego pirata można wykorzystać w sesjach w klimacie morskim i żeglarskim lub osadzonych we wczesnym średniowieczu, być może w kontekście procesu chrystianizacji. Może być to bogaty kupiec, którego dochód ma często nielegalne pochodzenie, potajemnie sprzyjający nowej wierze możny, „najzwyczajniejszy” znakomity żeglarz i korsarz lub nawet starzec wspominający swoją dawną chwałę w tawernie.

Bogusław X – uznany za najwybitniejszego z książąt pomorskich z rodu Gryfitów. Urodził się w 1454 r., jako syn Eryka II, księcia wołogoskiego, szczecińskiego i słupskiego. Przebywał w młodości na Wawelu, gdzie prawdopodobnie był uczniem Jana Długosza, a sam król Kazimierz Jagiellończyk pasował go nieco później na rycerza. Początki rządów Bogusława w 1474 r. to konflikt z Brandenburgią, zakończony rozejmem i ślubem księcia z Małgorzatą, bratanicą elektora. Po śmierci księcia wołogoskiego Warcisława, Bogusław zjednoczył pod swoim panowaniem wszystkie księstwa pomorskie. Skupił się następnie na reformach – centralizacji, ograniczeniu wydatków dworu, wymiany poborców podatkowych, nadania lenn kościelnych. Brandenburczykom nie podobala się polityka księcia. Tym razem król Polski Kazimierz Jagiellończyk interweniował dyplomatycznie, doprowadzając do podpisania traktatu przeclawskiego – książę musiał się stać lennikiem Brandenburgii, utracił część ziem, ale zachował faktyczną niezależność. W celu obrony przed wpływami niemieckimi dokonano unii personalnej z Królestwem Polski – książę ożenił się z córką króla Kazimierza Anną Jagiellonką. Kolejne próby zbliżenia nie były już jednak udane. W latach 1496-98 Bogusław udał się z pielgrzymką do Ziemi Świętej, pozostawiając księstwo pod regencją żony. Na terenie Włoch negocjował (wówczas bezskutecznie) z królem Niemiec uzyskanie dla siebie tytułu księcia Rzeszy. Tytuł udało mu się uzyskać pod koniec życia na sejmie w Wormacji w 1521 r. W latach swojego panowania dochodziło do sporów z mieszczanami Koszalina, Słupska i Szczecina, z których Bogusław wychodził zwycięsko. Książę zmarł w Szczecinie w 1523 r.

W kontekście RPG najlepiej chyba obsadzić Bogusława X jako jego samego – księcia pomorskiego, sprawnego polityka lawirującego pomiędzy sąsiednimi potęgami i porządkującego sprawy wewnętrzne. Może stać się patronem Bohaterów Graczy albo ich antagonistą, który ukróca swawolę lokalnego rycerstwa lub mieszczaństwa.

Sydonia von Borck – w takim zestawieniu nie może zabraknąć legendarnej, szczecińskiej czarownicy. Przyszła na świat w 1548 r. i mimo tego, że pochodziła z wpływowego na Pomorzu Zachodnim rodu, jej życie nie było usłane różami. Zamek w Strzmielach, w którym się urodziła, szybko popadał w ruinę, a ród Borcków stracił oszczędności w wyniku upadku banku. Poniekąd losowi Sydonii nie pomagała jej ponoć nieprzeciętna uroda. Żyła ona bowiem w przeświadczeniu, że jest najpiękniejszą damą na Pomorzu. Kiedy przebywała na dworze księcia Filipa I w Wołogoszczy, oświadczył się jej jego syn, Ernest Ludwik. Do ślubu jednak nie doszło. Z powodu presji rodziny narzeczonny wycofał się z obietnicy i poślubił córkę księcia brunszwickiego. Wtedy to Sydonia miała przekląć ród Gryfitów, że wyginie w przeciągu 50 lat. Jednak jeszcze wówczas nie spadły na nią za to oskarżenia. W międzyczasie spierała się o majątek ze swoim bratem, wierzycielami, a w dalszych latach również miała zatargi z sąsiadami. Problemem nie były wyłącznie kłopoty finansowe, ale trudny, konfliktowy charakter Sydonii. Początkowe przychylne nastawienie sądów stawało się coraz bardziej jej niechętne. Mimo podeszłego wieku miała co najmniej 15 narzeczonych, ale do żadnego ślubu jednak nie doszło. Szlachcianka również wielokrotnie zmieniała miejsce zamieszkania, ostatecznie znajdując schronienie w klasztorze w Marianowie, przemianowa-

nym na zakład dla wysoko urodzonych panien. Tam otaczała się zwierzętami, interesowała się ziołarstwem i udzielała porad lekarskich. Z drugiej strony nadal złoże- czyla ludziom i ponoć coraz częściej spraw- dzały się jej przepowiednie. W wyniku tego wszystkiego została oskarżona o czary. Przypomniano sobie jej przekleństwo rodu Gryfitów, szczególnie z powodu nagłych zgo- nów kilku książąt. Została oskarżona o przestępstwo polityczne, truciicielstwo, czary i obcowanie ze złymi duchami... Łącznie jej zarzuty były sumą 74 artykułów. W 1619 r. została osadzona na zamku Oderburg w Grabowie pod Szczecinem. Pod- czas procesu Sydonia odpowiadała na zarzu- ty bardzo rozsądnie, jednak złamały ją tor- tury i zeznania ok. 50 świadków, w tym Wolde Albrechts, którą wcześniej uznano za czarownicę. W 1620 r. uznano ją winną śmierci 9 osób i skazano na ścięcie mieczem. Wyrok wykonano za murami miasta, a jej ciało zostało spalone na stosie i pochowano na cmentarzu dla biedoty. Kilkadziesiąt lat po jej śmierci podważono jej winy i stopnio- wo Sydonia von Borck stała się bohaterką legend i romansów, można by rzec – postacią popkulturową, którą jest na Pomorzu Zachodnim po dziś dzień.

Osoba Sydonii jest niemalże archetypiczna. Postawienie przed Bohaterami Graczy oskar- żonej o czary szlachcianki to potencjał na ciekawą przygodę. Czy opowiedzą się po stro- nie większości czy jednak uwierzą w jej nie- winność? I w którym wypadku będą mieć rację? Bohaterowie mogą też pojawić się w czasach, kiedy kłątwa uśmierconej czaro- wnicy dopełnia się i trzeba coś na to pora- dzić...

Katarzyna II Wielka – tej osoby nie trzeba

chyba nikomu szczególnie opisywać, wpisała się bowiem w historię Europy i Polski znacząco, choć w przypadku tej drugiej bardzo niekorzystnie. Niewielu jednak wie, że caryca urodziła się w Szczecinie w 1729 r. jako Zofia Fryderyka Augusta, córka księcia Christiana Augusta von Anhalt-Zerbst. W 1745 r. wyszła za następcę tronu Cesarstwa Rosyjskiego Piotra i przeszła na prawosławie, przyjmując imię Katarzyna. Wkrótce nawiązała romans ze Stanisławem Poniatowskim, późniejszym królem Polski. W 1762 r., po półrocznych rządach swojego męża, razem ze swoimi zwolennikami dokonała zamachu stanu i przejęła władzę w Rosji. W latach swojego panowania wzmocniła władzę centralną, poprawiła pozycję Rosji na arenie międzynarodowej (poszerzenie terytorium w Azji, wojny z Turcją, protektorat nad wschodnią Gruzją). Polepszyła się też nieco sytuacja chłopstwa, a mieszczenie i kupcy stali się oficjalnie stanem. Caryca mieszała się wielokrotnie w sprawy Polski, stając się początkowo protektorką państwa, a później aktywną stroną rozbiorów. Dzięki armii rosyjskiej obalono Konstytucję Trzeciego Maja, a później stłumiono insurekcję kościuszkowską. Podobno Katarzyna prowadziła bogate życie erotyczne. Obdarzała swoich kochanków, często znacznie od niej młodszych, licznymi tytułami i przywilejami. Zmarła w 1796 r. w Petersburgu.

Bogata biografia carycy aż się prosi o włączenie do sesji RPG. My jednak zastanówmy się nad czymś innym. Co by było gdyby Katarzyna (a raczej wtedy jeszcze Zofia) nie opuściła ziemi szczecińskiej? Jak mogłyby potoczyć się jej losy? Czy i tutaj doczekałaby się takich zaszczytów i wpływów jak w Petersburgu? A może byłaby tylko szlachcianką znaną z licznych i skandalicznych romansów?

Johannes Quistorp – przedsiębiorca i filantrop związany przez wiele lat ze Szczecinem. Urodził się w 1822 r. w Greifswaldzie, a kształcił się m.in. w Rostocku. W 1846 r. przeprowadził się do Szczecina, gdzie w 1850 r. założył własne przedsiębiorstwo, m.in. fabrykę cementu portlandzkiego „Lebbin” w Lubinie na wyspie Wolin. Posiadał kopalnię kredy, fabrykę szamotu i klinkieru w Skolwinie, cegielnię parową na Stołczynie oraz dobra ziemskie w Szczecinie i w kilku innych miejscowościach. Był inicjatorem powstania nowych dzielnic Szczecina: *Westendu*, *Neu Westendu* i *Braunsfelde*, czyli współcześnie zachodniej części Centrum, Łękna i Pogodna. Był jednym z pierwszych przedsiębiorców w Szczecinie i Prusach, który angażował się w sprawy socjalne swoich pracowników. Finansował chociażby budowę szkół, pensji, schronisk, sierocińców i fundacji. Wśród jego największych „dzieł” filantropijnych znalazły się: kompleks zakładu opiekuńczego *Bethanien* (przy którym został pochowany po śmierci w 1899 r.), naprawa drogi Stołczyn-Glinki, sfinansowanie budowy szkoły podstawowej w Lubinie, założenie kas dla wdów i sierot oraz przekazanie miastu ziemi, na której powstał *Quistorp Park* (obecnie Park Kasprowicza). Po śmierci Johanna jego syn i spadkobierca **Martin** kontynuował działania ojca. To dzięki niemu zbudowano 50-metrową wieżę widokową na wzgórzu Arkony nazwaną Wieżą Quistorpa, z jego datków utrzymywano zakład dla sierot, liceum, sanatorium, pensjonat dla dziewcząt, zakład dla głuchoniemych oraz dom nauczycielek. Przekazał również miastu ziemię, na której powstał urząd miejski oraz Las Arkoński razem ze wspomnianą wcześniej wieżą.

Postaci kapitalistów i filantropów idealnie

nadają się do sesji w klimacie „wieku pary”, gdzie mogą pełnić rolę wpływowych postaci niezależnych, które zlecają bohaterom różne fascynujące zadania. Być może będą szantażowani lub ich dobroczynność jest podszyta niecznymi motywami?

Maksymilian Golisz – urodzony na Kaszubach w 1906 r., znany przede wszystkim jako działacz polonijny w międzywojennym Szczecinie. Zanim tu trafił, ukończył Seminarium Nauczycielskie w Lubawie, a pracę rozpoczął na Powiślu. Był już wcześniej działaczem Związku Polaków w Niemczech. W 1932 r. władze hitlerowskich Niemiec zakazały mu wykonywania zawodu nauczyciela. Z tego powodu Związek Polskich Towarzystw Szkolnych w Niemczech zdecydował o przeniesieniu Golisza do pracy w Szczecinie, w którym szybko stał się on czołowym animatorem życia tutejszej Polonii, koncentrując się głównie na nauczaniu młodzieży języka polskiego, historii i geografii. Dzięki niemu powstała też w mieście pierwsza polska drużyna harcerska „Gryf”. Wkrótce ZPTS przeniósł nauczyciela do Berlina, w którym od 1937 r. Golisz rozpoczął współpracę z polskim wywiadem wojskowym w Berlinie i Szczecinie pod kryptonimem „Cronenberg”. Jednym z jego zadań był werbunek do wywiadu przyszłych oficerów Wehrmachtu spośród obywateli niemieckich polskiego pochodzenia. W 1939 r. Golisza aresztowano i osadzono w obozie koncentracyjnym w Oranienburgu, a następnie w Sachsenhausen. Zwolniony w 1940 r., został wcielony do Wehrmachtu. Rok później Niemcy odnaleźli w warszawskim Forcie Legionów dokumenty dotyczące agentów wywiadu polskiego, co spowodowało kolejne aresztowanie Golisza i w konsekwencji jego egzekucję. Symboliczny grób Maksymiliana

Golisza znajduje się w Alei Zasłużonych Cmentarza Centralnego w Szczecinie.

Osoba polonijnego nauczyciela i agenta idealnie może wpasować się w opowieści detektywistyczne, horrory w latach dwudziestolecia międzywojennego lub w historię zmiennych ludzkich losów podczas II wojny światowej. Bohater? Podwójny agent? Więzień KL? Chociażby w takich rolach można osadzić postać wzorowaną na Goliszu.

Marcel Mroczek

Krucze dzieci



WSTĘP

Drogi Czytelniku, pisząc scenariusz RPG w ramach projektu „Z Archiwum Sz”, obrałem sobie za cel zgłębienie ostatnich dni niemieckiego Szczecina, by rzucić Bohaterów (a Twoich Graczy) w niepewny i okrutny czas II Wojny Światowej. Wszyscy zdajemy sobie sprawę, jak trudny był to okres dla każdej ze stron konfliktu – ludzie ginęli pod ostrzałem ciężkiej artylerii, umierali z wycieńczenia podczas walk i w obozach koncentracyjnych, a na koniec dnia najważniejszym celem było jedynie przeżyć dzień następny. I tego też dotyczy poniższy scenariusz – walki o życie, o tożsamość i przede wszystkim o czas. Sam okres wojny można uznać za horror *per se*, jednak by uczynić ten scenariusz bardziej „grywalnym” i „grozotwórczym” postanowiłem dodać do niego motyw nieco paranormalny.

Scenariusz ten napisany jest pod system *Zew Cthulhu*, który został wydany przez wydawnictwo Black Monk, jednakże każdy Mistrz Gry będzie umiał z łatwością zmodyfikować go do odpowiedniej dla siebie mechaniki. Ważnym dla mnie jako autora jest, by zachować sens samego scenariusza i jego przesłanie.

Cała fabuła scenariusza jak i bohaterowie tej opowieści są fikcyjni. Jedynie scenografia gry i sytuacja historyczna są jak najbardziej prawdziwe i mają swoje odzwierciedlenie w rzeczywistości. Jeżeli dopatrzysz się w tym scenariuszu, Czytelniku, jakichś nieścisłości, proszę Cię o wyrozumiałość i zrzuć tego na karby wymogów jego tworzenia.

SCENOGRAFIA OPowieści

Przenieśmy się w czasie do 29 kwietnia 1945 r., gdy to trzy dni wcześniej Armia Czerwona wkroczyła do *Festung Stettin* - twierdzy, której nikt nie chciał zdobywać i której ostatecznie niewielu broniło. Miasta, które stało na drodze do Berlina, a które większość oddziałów radzieckiej Armii ostatecznie ominęła, pozostawiając za sobą zbombardowane zgliszcza i ruszając na prawdziwego wroga - Hitlera. Mówi się, że Szczecin został „wyzwolony” 26 kwietnia, kiedy to m.in. od strony Pomorza wkroczyli żołnierze radzieccy, eksplorując kolejne gruzы niegdyś jednego z trzech największych miast III Rzeszy, jednak o żadnym wyzwoleniu nie może być mowy. Prawda jest bardzo prozaiczna – wojska radzieckie weszły w obręb Starego Miasta z ogromną łatwością, bowiem żołnierze Rzeszy ewakuowali się, dosłownie paląc za sobą mosty i inne ważne budowle infrastruktury. Ruszyli w stronę własnej stolicy, pozostawiając chociażby za sobą korowód tramwajów, stojący na drodze dzisiejszej trasy nad jezioro Głębokie. Tam majaczyły one swoją pustością, przypominając o niechybnym odwrocie nazistowskiego wroga.

Nasz wzrok skierujmy jednak nie na Las Arkoński, lecz właśnie okolice Starego Miasta, a konkretnie dzielnicę Górny Wik (daw. *Oberwiker*), gdzie znajduje się obecna ulica Potulicka (*Lisinger Str.*). To ona będzie tłem naszej opowieści, naszej sesji RPG. Ulica ta nawet dzisiaj obfituje we wspaniałe budowle i miejsca, które kuszą ciekawskie oko. U jej początku straszy zaniedbany budynek dziewiętnastowiecznej kamienicy, który ma zostać odrestaurowany i stać się szczecińskim Hiltonem. Zaraz obok mamy Wojewódzki

Sztab Wojskowy i Hotel Rycerski, znajdujący się w pięknym budynku z czerwonej cegły oraz przylegającą do niego Agencję Mienia Wojskowego. Dalej napotykamy kolejne budynki przedstawicieli władzy – Sąd, Policyjną Izbę Dziecka i Komendę Miejską. Wszystkie te obiekty, choć dzisiaj mogą napawać zachwytem miłośników architektury, w większości były, jeśli nie zniszczone, to przynajmniej poważnie nadszarpnięte przez alianckie naloty. Wcześniej znajdowały się tutaj obiekty wojskowe - koszary, place ćwiczeń - więc ich bytność zagrażała przyszłym zwycięzcom. Wyobraźmy sobie więc, że wszystkie te budynki były zniszczone; że raziły swoimi pustymi oknami, swoimi czarnymi od sadzy i ziemi ścianami, i że wokół rozpościerał się głównie szary gruz i rozsypane po ziemi czerwone cegły. Wyobraźmy sobie, jak trudno było się przemieszczać między kamieniami, odłamkami szkła z okien, między trupami ukrytymi gdzieś pod tymi usypiskami. Na koniec wyobraźmy sobie zapach towarzyszący nam po wejściu w takie rumowisko - swąd dymu, odór ciał i kontrastująca do tego woń rozwijającej się wiosny. Mamy bowiem koniec kwietnia, a przyroda już zaczyna się upominać o swoją należność - rodzącą ziemię. I choć niebo było wtedy jednako niebieskie jak dzisiaj, a chmury nie układały się w dziwniejsze kształty niż na co dzień, to nadal ten widok przytłaczał, zasmucał i budził dziwną nostalgię za dawno minionymi czasami rozkwitu. W takiej to ogólnie nakreślonej scenerii bohaterowie naszej opowieści (Bohaterowie Graczy, BG) będą mieli za zadanie rozwikłać tajemnicę Kruczych Dzieci, enigmatycznych postaci, które dają się we znaki oddziałowi Armii Czerwonej.

KIM SĄ KRUCZE DZIECI?

Najprościej mówiąc, są to niemieckie sieroty wojenne, które z różnych powodów pozostały w Stettinie (już po jego zdobyciu przez czerwonoarmistów), ukrywające się w dawnym Tunelu Kolejowym, późniejszym schronie, a obecnie – w XXI w. – strzelnicy i magazynie. Sieroty zamieszkują tę przestrzeń od nieco ponad miesiąca, a ich los spoczywa w rękach „starszych” – Arnego i Friedy, dwójga nastolatków, które obrały sobie za cel ratunek „nadziei Rzeszy” czyli dzieci. Jaki jest cel Kruczych Dzieci (*Rabenkinder*)? Przetrwać. Nikt nie wie, jak długo wroga armia pozostanie w dawnej twierdzy, dlatego należy również zrobić wszystko, by nie umilać jej czasu okupacji. Krucze Dzieci doskonale znają okolicę swojego schronu - budynki kolejowe nad Odrą oraz to, co znajduje się powyżej nich - skarpe, po której ciągnie się *Lisinger Str.* Choć ulica ta podczas wojny była jednym wielkim gruzowiskiem, są na niej ważne punkty odniesienia i to właśnie te punkty będą kluczowymi dla naszej opowieści.

Schron-dom naszych najmłodszych bohaterów ciągnie się 100 metrów w głąb skarpy i zakręca w niej łagodnie w stronę Pomorza. U jego końca znajdują się schody prowadzące do Wieży Ciśnień, znajdującej się na powierzchni. Wieża, podobnie jak schron, zachowała się do dziś. To z tej Wieży nasze dzieci najczęściej wychodzą na powierzchnię, by utrudniać życie okupantom. Wydostanie się z niej, jak i wejście, nie jest proste, bowiem otaczają ją gruzy zniszczonych obok budynków. Na szczęście dzieci już nieraz pokonywały to rumowisko i znają je na wylot.

Kilkanaście metrów od Wieży znajdują się inne ważne miejsca naszej opowieści – ruiny nieistniejącego już Kościoła ewangelickiego pw. Zbawiciela (*Erlöserkirche*) oraz zniszczony cmentarz (*Jürgen Kirchhof*). Kościół runął pod nalotem bombardowań i choć nie był zbyt duży, jego krzyż wyraźnie odznacza się pośród gruzowiska. Podobnie jest z cmentarzem – jego nagrobki zraszą ziemię swoimi krzywiznami, odłamkami i nieregularnością. Wyrzucona w powietrze ziemia nakryła wiele tych nagrobków, inne wyrzuciła w niepowołane miejsca, zaś między powstałymi hałdami widoczne są pozostałości po trumnach i ich właścicielach. Obecnie na tym terenie znajduje się zajezdnia tramwajowa i nic nie wskazuje na funeralną przeszłość tego skrawka zieleni.

Ostatnim ważnym miejscem dla naszych dzieci jest Szubieniczne Wzgórze i Kruczy Kamień (*Rabenstein*), od którego nazwy określono naszych najmłodszych bohaterów-antagonistów. Szubieniczne Wzgórze znajduje się na końcu wzniesienia, po którym ciągnie się ulica Potulicka. To na nim od czasów średniowiecza, gdy Stettinem władali Gryfici, wymierzano kary i to tu eksponowane były zwłoki przestępców i rzezimieszków. Z uwagi na swoje położenie było też wyraźnym symbolem dla przybywających do miasta, że w nim przestrzega się prawa i kara za jego złamanie jest surowa. Skąd zaś Kruczy Kamień? Legenda głosi, że pod samą szubienicą lub w jej bardzo bliskiej okolicy znajdował się średniej wielkości głaz, na którym kruki żerowały, oderwawszy od gnijących złoczyńców kawałki mięsa. Widok musiał być równie upiorny, jak i sugestywny dla potencjalnych oprychów. Szubieniczne Wzgórze nie było jedynym miejscem kaźni w Stettinie, jednakże na potrzeby naszej

fabularnej opowieści skupimy się jedynie na nim. Obecnie nie widać żadnych pozostałości po tej najstarszej szczecińskiej szubienicy, zaś na terenie, na którym stała, znajduje się osiedle mieszkaniowe. Kruczy Kamień, o ile rzeczywiście istniał, przepadł w dziejach historii. Podobno jeszcze na początku lat dwutysięcznych znajdował się w tej okolicy jakiś głaz, który cieszyłby krucze oko, lecz teraz nie pozostał po nim żaden ślad.

Właśnie te wyżej opisane przeze mnie tereny są najlepiej znane Kruczym Dzieciom. To głównie po nich się przemieszczają, często nie znając ich zamierzchłej historii. Krucze Dzieci widziały na własne oczy cmentarz, kościół i Wieżę Ciśnień, lecz te najmłodsze być może od swoich przywódców-nastolatków słyszały co nieco o Szubienicznym Wzgórzu i Kruczym Kamieniu, który w pewien sposób otaczają czcią. Dlaczego tak go traktują? O tym dowiesz się, czytając ten scenariusz do końca.

CHRONOLOGIA WYDARZEŃ

W związku z tym, że ten scenariusz pisany jest jako „jednostrzał”, czyli do rozegrania w ciągu jednej 3-4 godzinnej sesji, postanowiłem sobie zaproponować pewien ciąg przyczynowo-skutkowy do rozegrania wraz ze swoimi graczami. Mistrzu Gry, jeżeli uznasz, że Twoi gracze potrzebują dłuższego czasu, by rozwikłać tajemnicę Kruczych Dzieci, nie bój się go przekształcić. Najważniejsze byś pamiętał, że celem tej historii jest opowiedzieć Graczom o okropieństwach i konsekwencjach wojny w mieście, którego historia miała na nowo zostać napisana.

1.CO STAŁO SIĘ NIM NASI BOHATEROWIE ZATRZYMALI SIĘ W STETTINIE?

W nocy z 25 na 26 kwietnia oddziały nazistowskiej Grupy Armii „Wisła” (*Weichstetl*), otrzymawszy rozkaz ewakuacji miasta, wraz z cywilami udają się w stronę jeziora Głębockiego, a dalej m.in. do Polic i Tanowa, niszcząc po drodze mosty i najważniejsze obiekty infrastruktury portowej. W wyniku ustaleń radzieckich dowódców Stettin ostatecznie „zdobywa” 2. Armia Uderzeniowa pod dowództwem gen. Iwana Fiedunińskiego, wcześniej stacjonująca w okolicy Dąbia i Stepnicy. Jej zadaniem jest okrażyć Stettin od zachodu i zepchnąć wojska, broniące niedawnej twierdzy. Wkraczając do miasta, żołnierze Armii Czerwonej nie natrafiają na opór. Formalnie nie było w mieście już żadnych przeciwników, jednakże wraz z wejściem rosyjskich żołnierzy od strony Gumieniec, kierując się ku dzisiejszemu pl. Kościuszki i dalej do centrum miasta, natrafiano na pojedyncze eksplozje w budynkach powodowane zapewne działaniami pozostałych maruderów. W oknach pozostali Niemcy obywatele wywieszali „białe flagi”- płótna, prześcieradła, wszystko co wskazywałoby na poddanie się wrogiej armii. Wieczorem 26 kwietnia 1945 r. całe miasto dostało się pod jurysdykcję czerwonoarmistów.

Właśnie w wyniku powyższych działań wojennych nasi Bohaterowie pojawili się w Stettinie. Zobaczyli zapewne niewielkie grupy Polaków z czerwono-białymi opaskami na ramionach spieszących z radością do wyzwolicieli. Ich oczom na pewno również ukazali się obywatele Rzeszy, którym nie udało się ewakuować wraz z innymi cywilami

lub którzy postanowili zostać w ukochanym mieście. Ci z wyciągniętymi w poddańczym geście rękoma wychodzili z częściowo nie-zburzonych kamienic lub ich zgłiszczy, gdzie być może czekali aż Armia Czerwona przejdzie dalej, pozostawiając ich we względnym spokoju.

Rosjanie rozpoczynają porządkowanie miasta, nakazując Niemcom i Polakom przetrzymywanym w obozach jenieckich pracę w zamian za chleb. Na potrzeby naszej sesji (opowieści) uznajmy, że jeden z takich obozów mieścił się w obecnej Bramie Portowej (*Berliner Tor*, *Brama Berlińska*), która, być może dzięki zakamuflowaniu jej bluszczem, przetrwała wojnę i naloty. Jeden jej wylot (ku portowi) był w tamtym okresie zamurowany, ponieważ mieściła się w nim fontanna bogini Amfitryty. Sam pomnik został na początku wojny zdemontowany i ukryty. W tym to obiekcie przetrzymywani byli ludzie mający odgruzowywać miasto, zakopywać odnalezione zwłoki i oddawać w ręce Rosjan znalezione wartościowe przedmioty. Dla żadnej ze stron – czy to niemieckiej, czy polskiej – nie był to dobry okres. Nie wiadomo było, w czyje ręce wpadnie miasto, bowiem wojna nadal trwała. Ciągła niepewność i ciężka praca wszystkim dawała się we znaki. Dodatkowo trzeba było kombinować, by dobrze wypościć po wycieńczającej pracy. Większość jeńców (ok. 40 osób) śpi na gołej posadzce, w ścisku, brudzie i na „głodowych” pensjach. Na ich ciałach widać już ślady postępujących chorób – gorączkę, czerwonkę – i nadzieja wszystkich jest powrót do cywilizowanych warunków mieszkalnych. Niestety, wojna toczy się swoimi prawami i osoby „żyjące” w tych obozach musiały się z nimi liczyć.

2.KIEDY ROZPOCZYNAJĄ SWOJĄ PRZYGODĘ I KIM SĄ NASI BOHATEROWIE?

Odnajdujemy ich o świcie 29 kwietnia 1945 r., kiedy to wychodzą ze swoich kwater, namiotów wojskowych, ustawionych na placu przed wejściem do Bramy, kierując się ku ustawionej naprędce kuchni polowej. Obudził ich zapewne zapach prostej zupy i upieczonego chleba, delikatnie wdzierający się w przemęczone ciała Bohaterów. Obok ich namiotu znajduje się mniejszy namiot medyczny, gdzie jedno z Bohaterów może odbywać służbę. Oba te obiekty stoją vis-a-vis Berliner Tor, na szerokim pasie zieleni, przy którym niegdyś spacerowali mieszkańcy tego miasta. Niestety, wojna nadszarpnęła tę piękną okolicę i obecnie zamiast pięknych kamienic widzimy wokół mnóstwo budynków pozbawionych dachów, okien czy całych ścian. Za kwaterami naszych Bohaterów znajdują się dwa zniszczone kościoły: neo-romański Kościół pw. św. Wojciecha (*Bugenhagenkirche*) oraz modernistyczny Kościół pw. Najświętszego Serca Pana Jezusa (*Garnisonkirche*). Bohaterowie, jeżeli będą czuli taką potrzebę, zawsze mogą się do nich udać, szukając duchowego spokoju. Mimo, że nigdy nie były to kościoły prawosławne, sakralna atmosfera może z biegiem fabuły przydać się naszym Bohaterom.

A kim oni są? Mówiąc najprościej żołnierzami Armii Czerwonej, jednakże by drużyna była kompletna, a jej możliwości w grze dobre, należy rozdzielić ich funkcje, by się wzajemnie uzupełniały. Jedno z graczy powinno wcielić się w postać medyczną – czy to lekarza, czy to pielęgniarkę polową. Nieważna jest tu płeć tylko umiejętności, które

mogą okazać się przydatne naszej drużynie. Kolejny z graczy winien grać strzelcem lub postacią bardzo dobrze obeznaną z bronią strzelecką. Nigdy nie wiadomo, kto może jeszcze czaić się w ruinach zdobytego miasta i nim udałoby się do potencjalnego wroga dobiec, można by go „unieszkodliwić” właśnie za pomocą broni palnej. Kolejne dwie osoby (albo jedna, w zależności od Waszych możliwości) mogą być zwykłymi szeregowymi lub starszymi szeregowymi, z zaznaczeniem, że co najmniej jedna z tych osób zna podstawy niemieckiego. Może być to spowodowane posiadaniem jakiejś dalekiej rodziny lub bycia wcześniej studentem uczelni, na której uczył/ła się niemieckiego. Czwarty Bohater, jeżeli bierze udział w naszej przygodzie (opowieści), mógłby wyróżniać się rozwiniętą budową fizyczną lub dobrymi umiejętnościami społecznymi, jednakże w mieście, w którym zdecydowana większość pozostałych osób mówi po niemiecku i przy braku jednoczesnego posiadania znajomości tego języka, tego rodzaju umiejętność mogłaby się wydać nieprzydatna. Osobiście doradzałbym osobie odgrywającej Bohatera ze znajomością języka niemieckiego postawienie akcentu na umiejętności społeczne właśnie. Pamiętajmy, że mimo wszystko Armia Czerwona, choć przez Polaków traktowana jak wyzwoliciel, była na tym terenie obcą i nie znającą dawnych zasad. Bohaterowie Niezależni (zarówno Polacy jak i Niemcy) mogą podchodzić do czerwonoarmistów z, co najmniej, lekką rezerwą.

W ten sposób wracamy do początku naszego scenariusza, kiedy to czwórka Bohaterów (żołnierz-medyk, żołnierz-strzelec, żołnierz-poliglota i żołnierz-siłacz) spotyka się na polowym śniadaniu, leniwie jedząc podane przez kucharza „rarytasy”.

Mistrzu Gry, to jest moment, w którym możesz pozwolić swoim graczom na porozmawianie (i przy okazji stworzenie) ich przeszłości. Może, jedząc, będą wspominali zażartą bitwę o Dąbie? Może opowiedzą o snach, których doświadczyli dzisiejszej nocy? Może zapach chleba przypomni im odległy dom i rodzinę, wyczekującą na powrót swego dziecka? To jest dobry moment na integrację naszych graczy i pozwolenie im na „wejście w świat”. Może opowiedzą, jak odnajdują zdobytą Twierdzę? Pozwól im i sprowokuj ich do rozmowy, bowiem za chwilę rozpocznie się zawiązanie przygody. W pro-wokowaniu do rozmów mogą im pomóc, śniadający z nimi, współtowarzysze broni: szeregowy Nikolai, który miał w nocy koszmary spowodowane świeżymi (sprzed miesiąca) wspomnieniami z bitwy o Dąbie (Altdamm), kucharz Ilja, „psioczący” na nikle zaopatrzenia lub strzelczyni wyborowa Swieta, tęskniąca za siostrą i wioską, którą porzuciła.

3.ZAWIĄZANIE PRZYGODY I DRUŻYNY

Sielski nastrój śniadania, budzenie jeńców do pracy, poranne rozmowy żołnierzy itp. przerywa niepokój dowódcy, kpt. Daniły Sokołowa, który ze swojego namiotu głośno wzywa do siebie dwóch szeregowych, Jewgienija Bezuchowa i Aleksandra Lebediewa. Ku zaskoczeniu wszystkich, poszukiwanych żołnierzy nie ma w obozie. Mieli nocny patrol i powinni zdać z niego raport kapitanowi, lecz nie pojawili się na nim. Kapitan będzie kłął na czym świat stoi, lecz nawet najgorsze wyzwiska nie sprawia, że żołnierze nagle pojawiają się w obozie. Po krótkiej chwili pełnej krzyków, przeszukiwania namiotów i okolicznej zieleni jeden z naszych Bohaterów (lub jakaś Postać Niezależna) może wskazać na samotną osobę

powoli wychodzącą zza rogu *Lisingerstrasse*. Postać ta kroczy wolno, ciężko, wygląda jakby zaraz miała się przewrócić. Z daleka dostrzegalny jest brudny mundur, brak broni i zakrwawiona twarz. Postać ta – poszukiwany Jewgienij – zatacza się co chwilę i chwieje. Po zrobieniu kilku kroków pada twarzą na częściowo uprzątniętą ulicę, wzniecając kurz wokół siebie.

Na ten widok kapitan wpada w szal, rzucając rozkaz podniesienia towarzysza broni. Wywołuje lekarzy (w tym naszego Bohatera) do zjęcia się Jewgienijem. Wraz z wniesieniem go do namiotu medycznego nakazuje wszystkim – prócz naszym Bohaterom - powrót do swoich obowiązków, zwłaszcza pilnowania jeńców.

DANIŁA SOKOŁOW

kapitan w służbie Armii Czerwonej

S 60 KON 60 BC 70 ZR 50 INT 75 WG 55
MOC 65 WYK 60 P 65 PW 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Krzepa: 1

Ruch: 1

Punkty Magii: 13

Szczęście: 40

Walka Wręcz (Bijatyka)

60% (30/12) obrażenia 1k3+MO

Broń Palna (krótka)

73% (36/14) obrażenia 1k10

Unik 35%

Umiejętności: Nasłuchiwanie 55%, Perswazja 70%, Spostrzegawczość 68%, Zastraszanie 65%

Opis: 55 lat, krępy mężczyzna o przetykanych siwizną czarnych włosach i śniadej cerze. Posiada parę krzaczastych brwi i zielone oczy. Z charakteru poważny i sprawiedliwy. Bardzo serio traktuje swoją misję i stara się dbać o bezpieczeństwo wszystkich będących w jego służbie.

Dlaczego dowódca właśnie naszym Bohaterom pozwala pozostać w namiocie? Po pierwsze, ponieważ wie, że się z nim przyjaźnią. Po drugie, widok przyjaciół może w razie konieczności uspokoić Jewgienija. Po trzecie, pozwoli to fabularnie wciągnąć nasze postacie w meritum przygody.

3.1 OGŁĘDZINY I RELACJA JEWGIE- NIJA BEZUCHOWA

Po ułożeniu szeregowego na łóżku polowym, jedna z postaci medycznych może przystąpić do oględzin, nim ocuci zemdlonego pacjenta. Zdany Test Medycyny wykaże:

- » ślad po uderzeniu w głowę jakimś nieregularnym i tępym przedmiotem,
- » mnóstwo małej wielkości siniaków na całym ciele (zwłaszcza w okolicy nóg i brzucha),
- » na plecach widoczne ślady po ciągnięciu ciała (rozerwane ubranie w miejscu przetarc),
- » krew na twarzy najprawdopodobniej nie należy do Jewgienija, ponieważ na jego ciele nie ma widocznych naciec czy rozcięc,
- » z ust Jewgienija czuć alkohol.

Po obdukcji medyk przystąpi do cucenia bohatera i przyjdzie mu to z łatwością. Jewgienij z szeroko otwartymi oczami będzie tępo

przyglądał się żołnierzom znajdującym się w namiocie. Na jego twarzy widoczny będzie wyraźny przestach i chęć odnalezienia się w bezpiecznych warunkach. Po krótkiej chwili kapitan Sokołow rozkaże ojcowskim tonem zdać raport z nocnego patrolu i odpowiedzieć na podstawowe pytanie - gdzie jest Lebediew? Przestraszony szeregowy widocznie duka i z bólem odtwarza z pamięci relację z patrolu. Co słyszą nasi Bohaterowie?

- » Jewgienij razem z Aleksandrem wyruszyli na patrol ok. godz. 22, obserwując okoliczne gruzy i jednocześnie szukając pozostałości dobytków obywateli Rzeszy (szli *Elisabethstrasse*, równoległą do *Lisingerstrasse*),
- » okolica wydawała im się wyludniona, więc nie spieszyli się z patrolem, lecz ostrożnie pokonywali przeszkody w postaci gruzów, pomagając sobie latarkami,
- » gdy weszli już w *Lisingerstrasse* doszedł do nich dźwięk dziecinnego zawodzenia (gdzieś przy zakręcie), więc ruszyli do niego,
- » po krótkiej chwili natrafili na wspomniane dziecko – ok. 6 lat, w zniszczonym ubranku, za dużych butach, z brudną twarzą, cuchnące wilgocią i rozkładem ciała – lecz nim zaczęli z nim rozmawiać, Jewgienij poczuł silne uderzenie w tył głowy,
- » obudził się, gdy było jeszcze ciemno. Poczuł pod sobą wilgotną ziemię, a do jego uszu dochodził szum rozmów, w tym dziecinny śmiech. Język raczej niemiecki, bo jakiś dziwny, gardłowy. W mdłym świetle latarki – zapewne jego – zobaczył tłum niskich, czarnych postaci, który robił coś nad ciałem Aleksandra. Zauważył też w tym nikłym świetle zarysy

poprzewracanych i połamanych krzyży i nagrobków. Nie chcąc zwracać na siebie uwagi, począł powoli czołgać się, starając wydostać z tego miejsca,

- » gdy przeszedł kawałek drogi (nie pamięta czy długi), usłyszał, że ktoś nawołuje, więc szybko ukrył się w pobliskich krzakach,
- » obudził się ze świtaniem i wciąż skołowaciały począł przemieszczać się między gruzami w stronę *Berliner Tor*.

Jewgienij jest strasznie rozedrgany, opowiadając, co przeżył ostatniej nocy. Na pytanie kapitana, dlaczego nie użyli broni palnej wobec napastników, szeregowy odpowiada: „Przecież to było zwykłe dziecko”. Po wysłuchaniu raportu z patrolu dowódca zdenerwowany opuszcza namiot, uprzednio nakazując lekarzowi, by zajął się Bezuchowem, a naszych Bohaterów zaprasza do swojej kwatery. Bohaterowie po wyjściu kapitana mogą jeszcze „przesłuchać” Jewgienija. Udany Test Gadaniny lub Zastraszania rozwiąże język szeregowemu. Czego więcej dowiedzą się Bohaterowie?

- » w jednej z odkrytych kamienicznych piwnic udało im się natrafić na drobne kosztowności i alkohol („jakieś mocne wino” – w rzeczywistości koniak), więc wzięli dwa „na drogę”,
- » tłum na cmentarzu Jewgienij uznaje za bandę czartów lub demonów, które bronią swojej przeklętej ziemi,
- » siły nieczyste niczym mantrę powtarzały jakieś zdanie, z którego Jewgienij zapamiętał tylko słowo *Stein* (kamień).

3.2 SPOTKANIE Z DOWÓDCĄ

Bohaterowie zastają kapitana w jego namiocie, gdy z zamyśleniem wpatruje się w podane przed nim śniadanie. Pojawienie się Bohaterów wyrwie go z tego stanu i uczyni jego twarz poważniejszą. Po chwili wpatrywania się rozkaże naszym żołdatom, by odnaleźli zaginionego Lebediewa albo przynajmniej coś, co świadczyłoby o jego porwaniu lub śmierci. Chce dowiedzieć się wszystkiego jak najszybciej. W głosie dowódcy nie będzie słyszalne przejęcie się zaginionym, lecz niepewność co do terenu, który został mu oddany „we władanie”. Bohaterowie mogą mieć wrażenie, że Lebediew został już spisany na straty.

3.3 ROZMOWA Z JEŃCAMI (OPCJONALNIE)

Nim nasza drużyna wyruszy śladem nocnego patrolu, może chcieć dowiedzieć się czegoś na temat wskazanego przez Jewgienija terenu. Bohaterowie nie muszą robić tego w tym momencie gry, jednakże gdyby wpadli na ten pomysł, jeńcy mogą udzielić im kilku ciekawych informacji.

Jeżeli tak się stanie, Bohaterowie znajdują jeńców (zarówno Polaków jak i Niemców) kończących śniadanie (skromne porcje chleba) i szykujących się do wymarszu na odgruzowywany teren (*Elisabethstrasse*). Zarówno jedni, jak i drudzy będą wyglądali na wygłodniałych i przemęczonych. Ich ubrania bardziej wiszą na nich, niż ich zdobią. Ich ręce noszą ślady ran, a spojrzenia świadczą o niepewności co do własnej sytuacji. Wśród jeńców są widoczne wszystkie pokolenia Rzeszy. Dzieci chowają się za zniszczonymi i dziurawymi spódnicami swoich matek. Młodzi

wspierają starszych (ok. 60 lat) swoim przemęczonym ramieniem. Gdy tylko Bohaterowie podejda blisko barierek wydzielających obóz u wylotu Bramy Portowej, jeńcy poczną się wycofywać ze strachu. Żadne z nich nie wie, jakie intencje mają czerwonoarmiści i co ich czeka w tych trudnych czasach, zwłaszcza że wojna wciąż trwa, choć nie w samym Stettinie.

Aby w tym czasie gry uzyskać jakiegokolwiek informacje od jeńców, któryś z Bohaterów znających język niemiecki powinien zdać Test jednej z umiejętności społecznych – Uroku lub Gadaniny. Jeńców należy sobie zjednać, dając im poczucie bezpieczeństwa i podchodząc do nich z sympatią. Jeżeli Bohaterowie będą chcieli Zastraszyć któregoś z Bohaterów Niezależnych (BN) lub będą chcieli użyć na nich Perswazji, będzie to automatycznie Test z Kością karna, bowiem nikt tutaj do końca nie ufa zdobywcom miasta.

Jeżeli Test okaże się sukcesem, jeden z jeńców, młody Polak, Thadeus Schnitke, dopytując jednocześnie starszych osób, udzieli im poniższych informacji:

- » dokładnie wskaże, jak dojść do dawnego cmentarza (*Jürgen Kirchhof* znajduje się na końcu *Lisingerstrasse*), przed wojną już nieużywanego, ale będącego miejscem pochówku ważnych dla Stettina obywateli,
- » przy wejściu na cmentarz stał niegdyś niewielki Kościół pw. Zbawiciela (*Erlöserkirche*), ale z tego co wiadomo nie przetrwał nalotów,
- » tamtą okolicę zawsze otaczała zła sława, ponieważ było to jedno z miejskich miejsc straceń (*Galgenberg*). Nikt nie zakradał

się tam nocą, a już zwłaszcza podczas obecnej wojny, ponieważ często słyszano „przeraźliwe Walkirie przyjeżdżające po ciała swoich bohaterów”,

- » w miejscu, gdzie stała niegdyś szubienica, leży Kruczy Kamień (*Rabenstein*), pamiętający niejednego szczecińskiego zbrodniarza.

Mistrzu Gry, tę scenę polecam odegrać, jakby nagle cały obóz jeniecki, chcąc choć na chwilę „wymigać się” od pracy, atakował naszych Bohaterów informacjami. Zwłaszcza najstarsi obywatele Rzeszy będą skłonni do dzielenia się legendami Szczecina i jego nadprzyrodzonymi elementami. Rzecz jasna, po jakimś czasie czerwonoarmiści odpowiedzialni za pracę przymusową, przegonią naszych Bohaterów, zasłaniając się obowiązkami i zabierając jeńców na odgruzowywany teren.

4. POSZUKIWANIA ALEKSANDRA LEBIEDIEWA

Jeżeli Bohaterowie postanowią pójść zgodnie z trasą nocnego patrolu, tj. *Elisabethstrasse*, następnie skręca w prawo w krótki odcinek *Mühlenbergstrasse* (obecnie ul. Hetmana Stefana Czarnieckiego), a później odbiją w stronę cmentarza w *Lisingerstrasse*, to natrafią nie tylko na jeńców uporządkowujących tutejszy teren, przenoszących kamienie i cegły na ciężarówki, przeszukujących gruzy w poszukiwaniu kosztowności - ale również na pozostałości niedawno pitego alkoholu. Tuż przy zakręcie w *Mühleberg Str.* widoczne będą **rozbite butelki**, wyczuwalny będzie także **zapach** niedawno oddanego **moczu** i ślady czegoś w postaci kamiennego siedziska. Większość budynków na tej trasie została zrównana z powierzchnią ziemi.

Gdzieś tam odkryte są piwnice, mającą rozczłonkowane fasady kamienic, a sama droga wydaje się czekać na wysprzątanie jej. Prócz błękitu nieba widoczne są czerwone cegły, szary tynk i czarna ziemia.

Jeżeli Bohaterowie postanowią udać się bezpośrednio do zakrętu, przy którym Jewgienij wraz z Aleksandrem usłyszeli dziecko, już w połowie trasy rzuci im się w oczy duże stado ptaków krążące nad końcem ulicy. Po drodze - z prawej strony - miną dawne budynki wojskowe, koszary z wysokim murem (częściowo zniszczone) oraz - z lewej - opustoszałe i zrujnowane kamienice. Okolica będzie wyjątkowo cicha, a głównym i charakterystycznym dźwiękiem będzie odległe krakanie.

4.1 POTWIERDZENIE OPOWIEŚCI JEWGIEIJA

Doszedłszy do skrzyżowania ulic *Lisinger* z *Mühlenberg* nasi Bohaterowie zauważą, że sięgając wzrokiem dalej, widać odradzające się pasy zieleni (trawniki) i linie krzewów. Z łatwością rozpoznają, który z nich został niedawno zdewastowany przez chowającego się w ukryciu Bezuchowa. Idąc dalej wzdłuż ulicy, mogą wykonać Test Tropienia i po jego zdaniu zauważą ślady ludzkich stóp, a raczej pozostałości ziemi naniesionej na zagruzowany teren. Śladów tych będzie dużo i będą one różnych rozmiarów. Część ziemi naniosły gołe stopy, a część obute. W pewnym momencie widoczna również na nierównym podłożu zaschnięta krew, w miarę świeża.

Kierując się tym tropem, Bohaterowie natrafią na żołnierski but, skrawki ubrań czy drobne elementy żołnierskiego ekwipunku. Widać, że tędy były ciągnięte dwa ciała. Okolica

wyduje się wyludniona, lecz nasi Bohaterowie mogą czuć się obserwowani. Wkroczyli właśnie na obcy sobie teren i spomiędzy gruzów może czaić się na nich niebezpieczeństwo. Jeżeli chcesz, Mistrzu Gry, możesz zarządzić, by Bohaterowie wykonali Test Spostrzegawczości dla dodania niepokoju sytuacji, lecz prócz kraczących ptaków, gruzów budynków czy pozostałości murów niewiele się tu dzieje. Na pewnym odcinku tej ulicy, po jej prawej stronie, zauważą rotundowy budynek o spiczastym dachu – Wieżę Ciśnień.



Fot. Marcel Mroczek

Wieża Ciśnień – obiekt istnieje od 1897 r., a jego zadaniem było doprowadzanie wody do parowozów, znajdujących się w lokomotywni poniżej skarpy. Wieżę zaprojektował Bogdan Gisevius. Zdjęcie współczesne.

4.2 WIEŻA CIŚNIEŃ

Budynek Wieży jest jednym z niewielu punktów odniesienia na tej trasie. Nie jest dobrze widoczny z uwagi na pozostałości zbombardowanych budynków i powoli odradzające się drzewa, ale jest dla tego miejsca punktem charakterystycznym. Duże, częściowo przeszkłone okna ubrudzone są sadzą i kurzem. Mała część okrągłej ściany jest zawalona i zasłonięta gruzami. Jeżeli Bohaterowie zbliżą się do niej na odległość co najmniej 10 metrów, do ich nozdrzy dojdzie ogromny

smród gnijących ciał. Nagle widoczne zaczyna być fragmenty rozczłonkowanych lub przykrytych gruzami ciał w nazistowskich mundurach. Słyszalne będzie brzęczenie much, a ich ilość jest wyraźnie przytłaczająca. Jednakże ślady ciągnięcia ciał kierują się nadal wzdłuż ulicy. Nic nie wskazuje na to, by Jewgienij lub Aleksander zbliżali się do tego budynku.

Mistrzu Gry, jeżeli mimo wyraźnych przesłanek Twoi gracze postanowią, że ich Bohaterowie udają się w głąb Wieży – a wewnątrz niej rzeczywiście widać jakieś pozostałości metalowej drabinki biegnącej w dół – przejdź do Pkt 5.1. Jeżeli postanowią iść szlakiem ciągnięcia ciał, przejdź do następnego punktu.

4.3 KOŚCIÓŁ I CMENTARZ

Pokonując kolejny odcinek gruzów, Bohaterowie bez problemu odnajdą leżący po lewej stronie cmentarz. Część ich drogi może nawet być usłana pozostałościami po roztrzaskanych nagrobkach. Im bliżej niego się znajdują, tym tych nagrobków jest więcej. Bardziej słyszalne są również **odgłosy ptactwa** - kruków, wron, a nawet mew. A ich ilość, unosząca się na końcu ulicy, może przytłaczać.

Teren Cmentarza swoim kształtem, jeżeli możemy mówić o czymś takim w warunkach zbombardowanego miasta, przypomina trójkąt i zwieńczeniem jego najwyższych boków jest właśnie zrujnowany kościół przy którym najpierw znajdą się nasi Bohaterowie. Spośród czarnej, wilgotnej ziemi wyraźnie wyziera metalowy krzyż, który niegdyś wieńczył te budowle. Pozostałości po kościele odznaczają się od nagrobków i połamanych drewnianych

krzyży. Kościół pw. Zbawiciela zbudowany był z czerwonej cegły. Za cmentarzem, tuż przy końcu skarpy zwieńczającej tę ulicę, znajdują się ruiny niegdyś pięknego budynku – Teatru *Bellevue*. Budynek ten i jego historia nie bierze jednak udziału w naszej opowieści.

Wchodząc na pozostałości poświęconej ziemi, Bohaterowie mogą wykonać Test Tropienia, by odnaleźć miejsce, w którym leżał Jewgienij. Odnajdą przy nim również **dużo śladów bosych i obutych stóp**. Ślady te kierują się w różne strony i nachodzą na siebie. Część kieruje się w stronę torów kolejowych, ciągnących się u stóp skarpy, na której znajduje się *Lisingerstrasse*, część kieruje się w stronę nagromadzonego ptactwa, część ku ulicy, z której przybyli Bohaterowie. Trudno wyczytać, które z tych śladów są „najświeższe”. Dodatkowo widoczne są również ślady łap psów.

Na cmentarzu widać również **świeży grób** albo coś co mogłoby go przypominać. Wyrażnie odkształca się równo usypana ziemia, przysypana pojedynczymi kwiatami polnymi. Kwiaty są zerwane i przyniesione z okolicy. Leżą tutaj może kilka dni. Jeżeli Bohaterowie stwierdzą, że chcą rozkopać grób, odnajdą w nim płytko zakopane ciało dziecka – chłopczyka, który w ręce będzie miał włożoną przypinkę ze swastyką. Test Medycyny wykaże: widoczne objawy niedożywienia, zepsute i łatwo wypadające zęby (prawdopodobnie skorbut), odparzenia na twarzy i skórze głowy (spowodowane noszeniem czegoś przylegającego), liczne czerwone plamki na skórze (zapewne szkarlatyna). Jeżeli dojdzie do zbezczerstwienia grobu, Bohaterowie powinni wykonać Test Poczytalności.

4.4 SZUBIENICZNE WZGÓRZE I KRUCZY KAMIEŃ

Jeżeli Bohaterowie jedynie obejrzą grób i skierują się ku gromadzącemu się ptactwu, po kilkunastu metrach dostrzegą ich obiekt zainteresowań. Na średniej wielkości płaskim głazie (wys. 50-60 cm), usytuowanym u brzegu skarpy, będą leżały umundurowane i zakrwawione **zwłoki żołnierza** Armii Czerwonej – Aleksandra. Ptaki będą wydziobywały sobie kawałki mięsa z pozostałości po nodze żołdata. Co rusz przysiadają na jego klatce piersiowej lub głowie, racząc się porzuconym ciałem. Na sam widok tej ohydy nasi Bohaterowie powinni wykonać Test Poczytalności. Sam głaz również poplamiony jest krwią, a u jego podstawy powoli rośnie kałuża czerwonej posoki.

Na widok Bohaterów, zbliżających się do Kruczego Kamienia, ptaki się rozpierzną i odlecą, lecz będą ciągle krążyć nad tym miejscem i/lub przysiadają na pobliskich gruzach. Zwierzęta krakaniem będą starały się przegonić napastników. Gdy BG dojdą do samej skarpy, zauważą również kręcące się w tej okolicy **dzikie psy** różnej rasy i maści, wyczekujące tylko na „właściwy moment”. Jeżeli żołnierze otworzą do nich ogień, szybko uciekną w tylko sobie znajome nory i miejsca. Trzeba się jednak mieć na baczności, ponieważ sfora może w każdym momencie wrócić i to w zwiększonej liczebności.

Bohaterowie mogą na tym etapie obejrzeć zwłoki lub starać się je przenieść do własnego obozu celem dokładniejszego zbadania. Test Medycyny i/lub Spostrzegawczości wykażą:

- » powodem śmierci było prawdopodobnie silne uderzenie w tył głowy (jakimś tępym, nieregularnym narzędziem),
- » widoczne obtarcia na całym ciele i dziury w mundurze (spowodowane wleczeniem ciała),
- » czuć zapach alkoholu, unoszący się z ust,
- » lewa noga żołnierza została nieumiejętnie odcięta (jakimś ząbkowatym narzędziem), dodatkowo widoczne są ślady ingerencji zwierząt,
- » rany cięte na ciele (w miejscu żył) zostały wykonane pośmiertnie.

4.5. PRZESZUKIWANIE OKOLICZNEGO TERENU

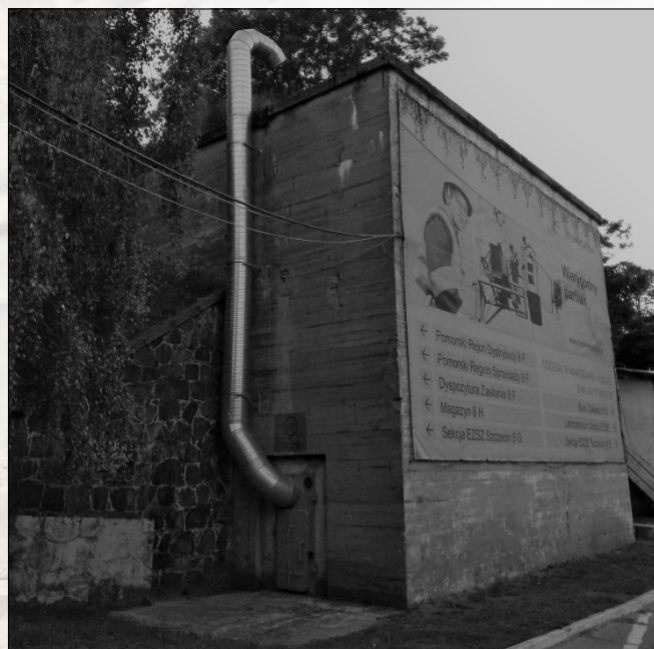
Bohaterowie mogą chcieć zbadać okoliczną skarpe. Pierwsze co się rzuci w oczy, to oddalona o ok. 1 km wieża Kościoła pw. św. Józefa Oblubieńca NMP (*Lutherkirche*). Kościół został tylko częściowo uszkodzony przez naloty, dlatego jego czerwona fasada wyraźnie odróżnia się od gruzów, leżących między nią a naszymi Bohaterami. Bliżej widoczne są szyny kolejowe, powyginane w różne strony, rozczłonkowane przez bombardowanie Nowego Miasta, w którego skład wchodził Górny Wik. Najbliżej Bohaterów znajduje się budząca do życia trawa. Niezbyt stroma skarpa usiana jest polnymi kwiatami, „samosiejkami” etc. W wielu miejscach widać przydeptaną zieleni, a odciski śladów świadczą zarówno o ludzkiej stopie jak i łapach zwierząt. Ludzkie ślady kierują się ku torom, okalającym skarpe od strony Odry.

4.5.1. WZDŁUŻ TORÓW

Jeżeli Bohaterowie uznają, że chcą iść wzdłuż torów – jednocześnie wracając do obozowiska bardzo okreśłą drogą – natrafią na

duży kompleks budynków kolejowych. Kompleks ten jest bardzo zrujnowany, czerwona cegła ściele się gęsto po torach i brukowanych uliczkach. Na tym tle widoczne są pojedyncze pozrywane kwiatki podobne do tych rozrzuconych przy świeżym grobie dziecka. W pewnym momencie po lewej – na skarpie – widoczne będą betonowe **schody** prowadzące do położonej na górze Wieży Ciśnień. Zaraz obok schodów znajduje się duża betonowa konstrukcja, wcinająca się w brzeg skarpy – dawny Tunel Kolejowy. Kwadratowe oko tunelu jest zamurowane i otynkowane. Do środka wejść można ciężkimi metalowymi drzwiami, usytuowanymi u jego lewym boku.

Fot. Marcel Mroczek



Tunel kolejowy - betonowy tunel powstały w drugiej połowie XIX w. wraz z rozbudową Dworca kolejowego. Początkowo służył do zawracania lokomotyw, lecz gdy zaczęto usuwać z miasta część murów fortyfikacyjnych, zamurowano wlot do niego. Podczas II WŚ służył jako schron i magazyn. Zdjęcie współczesne.

Drzwi są lekko uchylone, ale widoczny jest gruz u stóp drzwi – zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz wejścia. Czuć również smród trupów - podobny do tego wyczuwalnego

przy Wieży Ciśnień. Nad Tunelem, na skarpie, którą porastają pojedyncze drzewa, widoczne są **ciała powieszonych żołnierzy** nazistowskich. Wszystkie mają na szyi zawieszoną drewnianą tabliczkę z napisem *Ich bin ein feigling* („Jestem tchórzem”). Tekst ten na pewno jest znany naszym Bohaterom, ale jeżeli chcą mieć pewność, co znaczy, jeden z Bohaterów powinien wykonać Test Języka Niemieckiego z Kością premiową. Test Spostrzegawczości pozwoli zorientować się, że ciała wisielców nie są kompletne. Każdemu brakuje jakiejś kończyny, co było to trudne do rozpoznania na pierwszy rzut oka z powodu zachowanej całości munduru.

Jeżeli Gracze:

- a. wzięli ze sobą ciało Lebediewa, mogą chcieć wrócić z nim do obozu, wchodząc po schodach i idąc *Lisingerstrasse*. Przejdź do Punktu 6.,
- b. nie wzięli ciała, mogą po nie wrócić (idąc schodami lub z powrotem wzdłuż torów), lecz ciało towarzysza może już nie być w tym samym stanie (na pewno żerowały na nim psy i ptaki). Jeśli uznasz, że duża sfera psów posila się na Szubienicznym Wzgórzu, możesz zarządzić walkę Graczy z nimi. Jeżeli po walce (lub jej braku) udadzą się do dowódcy, przejdź do Punktu 6.,
- c. postanowią wejść w głąb Tunelu Kolejowego, by go przeczesać, czeka ich niemiła niespodzianka. Przejdź do Pkt. 5.2. i 5.3.

5. W GŁĄB WIEŻY CIŚNIEŃ LUB TUNELU KOLEJOWEGO

5.1 WIEŻA CIŚNIEŃ

Wejście od strony Wieży Ciśnień jest trudne, ale nie niemożliwe. Przedostawszy się przez okoliczne gruzy, można zauważyć na podłożu metalową drabinę, kierującą się w głąb skarpy, do ciemnego tunelu. Drabina ma około 20 m. Oprócz drabiny wewnątrz budynku widoczny jest ogromny zbiornik na wodę i rury wpadające w podłoże. Na jednym z pierwszych szczebli widoczna jest mocno napięta lina. Czuć również obrzydliwy zapach rozkładającego się ciała wisielca. Jego ciało będzie można zauważyć jedynie w świetle latarki. Jeżeli Bohaterowie postanowią wyciągnąć lub odciąć truchło, zaalarmują czujkę Kruczych Dzieci. Jeżeli postanowią zejść drabiną pomimo ciała, mogą zwrócić uwagę Dzieci, przypadkowo kaszląc, kichając lub najzwyczajniej brzydząc się dotyku wisielca. W takim wypadku na pewno zarządzi Test Poczytalności. Jakikolwiek wybór podejmą Bohaterowie, najprawdopodobniej zaalarmuje on małych mieszkańców Tunelu. Sam Tunel z drabiną jest wąski i nie ma możliwości przedostania się przez niego, nie dotknąwszy wisielca. Drabina jest stara i zaniedbana. Co chwila brakuje jakiegoś szczebla. Możesz prosić Graczy, by wykonali Test Zręczności, czy uda im się zejść cało na samo dno.

Wisielec z drabiny – informacje:

Jeżeli Bohaterowie wyciągną ciało na powierzchnię, zdany trudny Test Spostrzegawczości lub normalny Medycyny powie im, że osoba na nim wisząca nie zginęła od uduszenia/

*powieszenia. Ciało raczej zostało po śmierci w tym miejscu powieszone. Wisielec jest ubrany w strój codzienny, a sam ubiór jest bardzo zniszczony. Widoczne są dziury po kulach wzdłuż nóg denata. Na szyi wisielca znajduje się drewniana tabliczka z napisem *Ich bin ein feigling* („Jestem tchórzem”) - jeżeli BG robili wcześniej Test Języka Niemieckiego, nie muszą ponownie go przeprowadzać. Litery wypisane na tabliczce będą zdradzały dziecięcą rękę.*

Zszedłszy na dno tunelu, Bohaterowie wyczują zmianę w powietrzu. Smród ciał nie będzie aż tak doskwierający, a zamiast niego wyczuwalny będzie dodatkowo młodzieńczy pot. Tunel jest długi i ciemny. Z jednej strony Bohaterowie widzą uchylone wejście do Tunelu Kolejowego (Pkt 4.5.1.), nikło oświetlające tamtą przestrzeń. Z drugiej tunel ciągnie się leniwym zakrętem wzdłuż skarpy (kierując się ku Szubienicznemu Wzgórzcu).

Jeżeli Bohaterowie udadzą się ku światłu, wykorzystaj informacje z Punktu 5.2.

Jeżeli Bohaterowie udadzą się podziemiem w stronę Szubienicznego Wzgórza (ok. 90 m), przejdź do Punktu 5.3.

5.2 TUNEL KOLEJOWY

Otworzenie drzwi prowadzących do Tunelu nie będzie trudne, ale na pewno zwróci uwagę czujki Kruczych Dzieci. Same drzwi są stare, ciężkie, a ich zawiasy nienaoliwione. Uwagę czujki zwróci zarówno powiększający się pas światła, jak i dźwięk otwieranych wrót. Wszedłszy do środka, oczom Bohaterów ukaże się mnóstwo gruzów, fragmenty odłamanego tynku czy skruszonego betonu, ale również kilka leżących tutaj ciał, nad

którymi pastwią się muchy i inne robactwo. Te zwłoki nie mają widocznych braków kończyn i są to głównie zwłoki cywilów - mężczyzn i kobiet w różnym wieku. Znajdują się tutaj również beczki z benzyną (ustawione równo pod ścianami), stare koce, pojedyncze narzędzia do naprawy maszyn (śrubokręty, klucz francuski etc.). Wprawne oko (Test Spos- trzegawczości) znajdzie również fragmenty zepsutych dziecięcych zabawek. W tunelu panuje nienaturalna cisza przetykana brzę- czeniem much. Idąc Tunelem, Bohaterowie natrafią na drabinę, kierującą się ku powierz- chni i wiszące na nich zwłoki wisiela (patrz Pkt 5.1.).

5.3 OBRONA TUNELU PRZEZ DZIECI

Dzieci chroniących się w tym Tunelu jest ok. 15-20. Dokładną ich ilość wybierz sam, Mis- trzu Gry. Wszystko zależy od ilości Graczy. Dzieci mają kilka przewag nad naszymi Boha- terami: znają Tunel, ich wzrok dobrze przy- zwyczaił się do działania po omacku, mają przewagę liczebną i posiadają broń, czego BG mogą się nie domyślać. Nawet jeżeli Boha- terowie będą używali latarek w podziemiu, co uważam za oczywiste, to nadal będą mu- sieli kluczyć w labiryncie barykad, który ukaże się ich oczom. Krucze Dzieci nagroma- dziły tutaj dużo cegieł i postawiły z nich pro- wizoryczne ściany. Zazwyczaj służą one jako wydzielona dla dzieci przestrzeń, coś w ro- dzaju pokojów/sypialni, lecz podczas ataku nieproszonych gości mogą służyć za „wały obronne”.

Najmłodsze dzieci (4-8 l.) ukrywają się na końcu Tunelu i są pod opieką Friedy ‘Mutti’ Mohl (15 l.). Będą tam czekały aż napastnicy zostaną usunięci lub wycofają się z Tunelu. Na przedzie, ukryci między ścianami,

workami z piaskiem, pod kocami znajdują się dzieci będące „zbrojnym ramieniem” Arnego Neumayera, najstarszego (16 l.) Chłopca, przywódcy Kruczych Dzieci i członka *Hitlerjugend*. Gdy tylko Arne uzna, że Bohaterowie są za blisko, poleci na nich grad cegieł i kamieni. Co starsi (ok. 10 osób) będą w ostateczności używali noży, a w naj- gorszym wypadku broni palnej, którą posia- dają. Zazwyczaj są to starej daty pistolety, ale nadal sprawne za sprawą Arnego. Starsi będą walczyli do momentu: a) zabicia Arnego, lub b) unieszkodliwienia połowy walczących Dzieci.

Mistrzu Gry, jeżeli Bohaterowie będą mieli świadomość, że atakują dzieci – domyślą się tego, wydedukują, zobaczą ich twarze w świetle latarek – obowiązkowo zarządz Test Mocy. Zabijać żołnierzy na wojnie to jedno, ale podnieść rękę na dziecko to druga, poważ- niejsza sprawa. Jeżeli Bohaterowie skrzyw- dzą dzieci i dopiero w konsekwencji zorien- tują się, że strzelali do dzieci, obowiązkowym jest Test Poczytalności nawet w trakcie walki.

Jeżeli Bohaterowie przeżyją (albo przynaj- mniej ich połowa wyjdzie cało ze starcia), Frieda podda się i przyprowadzi ze sobą maluchy, mające wysoko wyciągnięte ręce. Przejdź do Pkt. 9.

Jeżeli Bohaterowie nie przeżyją tego starcia, co jest bardzo prawdopodobne, Dzieci ukryją ich ciała i wykorzystają na swój „kruczy” sposób. Ta opcja sprawi, że pod koniec dnia zaniepokojony kpt. Daniła Sokołow postano- wi wysłać z samego rana kolejną ekspedycję ratunkową.

Jeżeli Bohaterowie uciekną z Tunelu w trak- cie walki, Dzieci nie będą ich goniły. Zamiast

tego przeczekają chwilę i uciekną jednym lub drugim wyjściem z Tunelu, szukając schronienia w innych częściach Stettina. Oczywiście, moment ucieczki może być dobrym na ponowne zaatakowanie Dzieci, ale wtedy – zapewne w świetle dnia – będzie to zarazem prostsze (z praktycznego punktu widzenia) jak i bardziej problematyczne (dla ludzkiej psychiki).

6. ZDANIE RAPORTU DOWÓDCY

Bohaterowie, odnalazłszy ciało Aleksandra Liebiediewa, mogą zabrać je i odnieść do swojego obozu. Oczywiście kapitan Daniła Sokołow będzie wyczekiwał głównie ich raportu, ale odnalezienie ciała i sprowadzenie go do żołnierskich kwater wzbudzi w nim dumę z żołdatów. Przekaze któremuś z podwładnych, by zajęli się zbadaniem ciała i pochówkiem, ale skupi się przede wszystkim informacjach o potencjalnych wrogach na jego terenie.

W zależności od tego, ile Bohaterowie się dowiedzą i ile przekażą dowódcy, kapitan postanowi albo natychmiastowe odesłanie ich w celu odnalezienia sprawców (jeżeli uzna, że zagrożenie jest małe), albo rozkaże drużynie, by przygotowała się do ataku i wyruszyła w nocy, zabierając ze sobą lepszy sprzęt i zastawiając pułapkę na wrogów pod pozorem kolejnego patrolu. Jeżeli Gracze nie rozmawiali wcześniej z jeńcami, może wskazać im, by zrobili to teraz, celem lepszego zrozumienia i rozpoznania terenu. W takim wypadku wróć do informacji w Pkt. 3. Możesz skorzystać również z informacji zawartych w Pkt. 7.

Jeżeli Gracze poinformują kapitana, że mordercami są dzieci, nakaże on sprowadzić do

siebie jak najwięcej z nich, a zwłaszcza ich lidera. W Sokołowie obudzi się instynkt ojcowski i będzie widocznie bardzo zdenerwowany i przejęty takim obrotem spraw.

7. SPOTKANIE Z JEŃCAMI (OPCJONALNE)

Jeżeli Gracze wcześniej nie porozmawiali z jeńcami, mogą chcieć zaczerpnąć od nich informacji w tym momencie gry. Odbędzie się to zapewne albo w trakcie ich pracy na *Elisabethstrasse*, albo gdy będą już spożywać kolację we wnętrzu *Berliner Tor*. Bohaterowie dowiedzą się informacji i plotek zawartych w Pkt. 3.3.

Jeżeli Gracze wyjawiają, że problem dotyczy jakichś dzieci, wśród starszych obywateli Stettina pojawiają się dwie postawy: pierwsza – miłosierna i patriotyczna, prosząca Bohaterów o pomoc młodym Niemcom, wtóra – gniewna i pełna lęku, złorzecząca na *Rabenkinder* (Krucze Dzieci) i ich poczynania. Bohaterowie usłyszą, jak mieszkańcy Stettina opowiadają o tym, że słyszeli o dzieciach-*duchach*, które mordują niepokornych Niemców.

8. NOCNA ZASADZKA NA KRUCZE DZIECI

Mistrzu Gry, jeżeli Twoja drużyna lubi „kostkowanie” i survival, możesz zarządzać Testy Zręczności i innych umiejętności fizycznych na każdej przecznicy, jaka prowadzi do Kruczego Kamienia. Teren, który mają pokonać Twoi Gracze, nie należy do najłatwiejszych. Osobiście polecam pozwolenie „przeskoczenia” Graczom od razu do miejsc, które chcą zająć podczas zasadzki i rozpoczęcie sceny od obserwacji.

Krucze Dzieci wraz z zapadnięciem całkowitej ciemności, wyjdą ze swojego „domu” od strony Tunelu Kolejowego. Będą ostrożnie szły wzdłuż torów kolejowych, okalających skarpe, a następnie wespną się ku Kamieniowi, mrucząc pod nosem *Füttere den Stein* (Test Języka Niemieckiego – „Nakarm kamień”). Będą to cicho powtarzały jak mantrę, dopóki nie otoczą kamienia – zwłaszcza małe dzieci, idące pod opieką Friedy – i nie złożą na nim kości po ostatnim posiłku. Po drodze najmłodsi zbierają kwiatki lub po prostu jakieś gałązki, które docelowo złożą na grobie małego przyjaciela. Po wykonaniu obydwu czynności, Frieda pozostawi jedno małe dziecko-zasadzkę wraz z Arnem i jego pacholkami. Sama wróci tą samą drogą z pozostałymi maluchami. Starsze Krucze Dzieci będą przygotowywały się do ataku na patrol żołnierzy.

W którym momencie Bohaterowie zaatakują Dzieci, zależy tylko i wyłącznie od nich. Jedno jest pewne – starsi pod dowództwem Arnego będą walczyli do ostatniej kropli krwi, byle tylko nie dopuścić Bohaterów do najmłodszych. Frieda, usłyszawszy walkę, pocznie uciekać ze swoją dziatwą w głąb Tunelu, zamykając za sobą ciężkie metalowe drzwi od środka i czekając na atak od strony Wieży Ciśnień. Jeżeli wyczuje, że przeciwnicy mają dużą przewagę liczebną, podda się i wyjdzie z dziećmi na powierzchnię.

Zbrojne ramię Kruczych Dzieci jest noca dobrze wyekwipowane. Najstarsi posiadają zarówno pistolety, jak i noże. Będą także używali do obrony przedmiotów znajdujących się wokół nich – cegłówek, kamieni, kijów etc. Oczywiście, poziom ich wyszkolenia pozostawia wiele do życzenia – jedynie Arne i Frieda zostali porządnie przeszkoleni –

ale będą z narażeniem życia walczyć o życie swoje i najmłodszych dzieci.

Dodatkowo jeżeli Bohaterowie nie skupili się wcześniej na rozłożeniu terenu, Dzieci będą miały nad nimi przewagę. Trzeba też pamiętać o tym, że jeżeli to pierwsza walka z Kruczymi Dziećmi, to wymagane będzie wykonanie Testu Mocy i/lub Poczytalności. Graczy powinna przytłoczyć odwaga młodych Niemców.

Mistrzu Gry, pamiętaj, że starsze Dzieci pod dowództwem Arnego nie będą miały nic do stracenia i będą zażarcie broniły najmłodszych. Dopóki Arne żyje, dopóty będą chciały zabić Bohaterów. Przyświeca im również myśl, że będą mogły uchodzić za bohaterów, jeżeli zabiją radzieckich najeźdźców.

ARNE NEUMAYER

Przywódca Kruczych Dzieci, członek Hitlerjugend

S 45 KON 40 BC 40 ZR 50 INT 40 WG 50
MOC 50 WYK 40 P 40 PW 8

Modyfikator obrażeń: brak

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 8

Szczęście: 50%

Walka Wręcz (Bijatyka)

55% (27/11) obrażenia 1k3+MO

Broń Palna (krótka)

60% (30/12) obrażenia 1k10

Unik 50%

Umiejętności: Nasłuchiwanie 65%,
Perswazja 50%, Rzucanie 40%,
Spostrzegawczość 60%,
Sztuka Przetrwania 40%, Tropienie 30%,
Ukrywanie 60%, Zręczne Palce 60%

Opis: 16 lat, chudy blond chłopak o bladej cerze i stalowoniebieskich oczach. Na twarzy widoczne ślady po przebytej ospie. Z charakteru zasadniczy i obowiązkowy, typ lidera. Traktuje wszystkich – prócz swoich podopiecznych – z wyższością i pogardą.]

KRUCZE DZIECKO

przykładowe statystyki zastępców Arnego

S 35 **KON** 30 **BC** 35 **ZR** 40 **INT** 25 **WG** 45
MOC 25 **WYK** 15 **P** 40 **PW** 6

Modyfikator obrażeń: -1

Krzepa: -1

Ruch: 6

Punkty Magii: 8

Szczęście: 50%

Walka Wręcz (Bijatyka)

20% (10/4) obrażenia 1k3-1

Broń Palna (krótka)

40% (20/8) obrażenia 1k10

Unik 20%

Umiejętności: Gadanina 40%, Nasłuchiwanie 40%, Rzucanie 35%, Spostrzegawczość 40%, Tropienie 15%, Ukrywanie 50%, Zręczne Palce 30%

Opis: dziecko w wieku 10-12 l. Widocznie chude i brudne, z posklejnymi na twarzy włosami. Ubranie dziurawe i zaniedbane. Przy Arnem butne i wojownicze, a bez dowódcy strachliwe i nieufne.

9. SPOWIEDŹ I PRAWDA KRUCZYCH DZIECI

W zależności od tego, jak potoczy się sesja, ostatecznie Bohaterowie mogą mieć możliwość porozmawiania z jednym z Kruczych Dzieci. Może to być Arne, ich przywódca, ale może to również być Frieda „Mamusia” lub któregoś z maleństw. Kiedy Bohaterom uda się odbić Tunel lub po prostu pokonać swoich antagonistów, mogą zechcieć sami lub w obozie pod okiem kapitana Sokołowa przesłuchać i poznać historię Kruczych Dzieci. W zależności od postaci „spowiedzi” te mogą być bardzo różne ze względu na motywacje, ale, oczywiście, będą miały punkty wspólne.

9.1 PRZESŁUCHANIE/HISTORIA ARNEGO NAUMAYERA:

(Arne pomimo przegranej będzie bardzo butny i stanowczy w swojej opowieści; będzie z dumą opowiadał o swojej przeszłości (Hitlerjugend) oraz misji, jaką sobie obrał za cel - uratowanie jak najwięcej dzieci III Rzeszy)

Arne, jak wielu młodych obywateli Rzeszy, był w szeregach *Hitlerjugend* od najmłodszych lat. W Stettinie miał swoją rodzinę (mieszczanie z dziada pradziada o kupieckim rodowodzie), lecz nie była ona znacząca na mapie miasta. Była jedną z wielu rodzin, popierających Hitlera na Pomorzu Zachodnim i szczyciła się swoim skromnym wkładem w postaci jedyne go syna w szeregach młodzieżowej bojówki. Niestety, wojna nie oszczędziła rodziny Arnego i podczas bombardowania w nocy 17/18 sierpnia 1944 r. zginęła pod gruzami własnej kamienicy na terenie Śródmieścia (dawniej *Neu Stadt*). Stąd też Arne znał dobrze okoliczne tereny.

On sam przeżył ten nalot ukryty w bunkrze, co wyrzucał sobie nieustannie. Widząc konsekwencje nalotów, powoli zaczęła w nim kiełkować myśl, że należałoby ratować zwłaszcza tych najmłodszych, którzy tak jak on pozostali sami na płonącym w ogniu wojny świecie. Nim jednak mógł zacząć realizować swój plan, pomagał żołnierzom w przygotowywaniu obrony *Festung Stettin*. Był świadomy jak słaba jest ta nazistowska twierdza i jak szybko mogłaby paść pod radzieckim ogniem. Wykonywał jednak rozkazy sumienia, nie dając przełożonym cienia wątpliwości co do jego oddania Sprawie. Dowiadując się z opowieści mundurowych, jak kolejne przyczółki niemieckiego wojska padają pod naporem Armii Czerwonej, powziął decyzję ratunku sierot, które pozostały w zrujnowanym mieście.

Począł „zbierać” wojenne sieroty gdzieś pod koniec marca 1945 r., które poukrywane i często zebrane w małe grupki po 2-3 osoby przeczekiwały zimę. Często odnajdywał je przy ciałach swoich rodziców, którzy odeszli z tego świata z powodu wycieńczenia i głodu. Jak mógł, okradał i szabrował „podejrzanych” Niemców, chcąc zapewnić swojej powoli rodzącej się dziatwie jak najwięcej jedzenia, ubrań czy innych niezbędnych rzeczy. Z czasem jednak robiło się coraz gorzej, bo i ludzi było coraz mniej w Stettinie, a Ci, którzy pozostali, sami posiadali niewiele. Wtedy też – na początku kwietnia – poznał Friedę, która początkowo pomagała medykom wojskowym w Twierdzy. Dowiedziawszy się o jej umiejętnościach, postanowił z nich skorzystać i nadać ich życiu większy sens. Razem rozpoczęli „wychowywanie” zebranych dzieci i schronili się z nimi w dawnym Tunelu Kolejowym, które obrali za swój nowy dom.

Życie w Tunelu nie należało do łatwych, bowiem zapasów było skandalicznie mało, a i możliwości się kończyły, dlatego powzięli tworzyć historię, bajkę dla swoich podopiecznych – że otrzymują dary od kogoś z armii Rzeszy, a które to dary pozostawiane są na „magicznym Kruczym Kamieniu”. Początkowo tylko Arne zdobywał mięso dla „rodziny” i było to mięso pozyskane ze świeżych dezertów, którzy nie zdążywszy uciec przed żołnierzami, byli wieszani czy to na drzewach, czy to w oknach pozostałych budynków. Lecz z czasem dezertów bywało coraz mniej, dlatego też należało zacząć szukać lepszego pożywienia – żywych ludzi. I zazwyczaj ofiarami byli cywile, którzy wpadali w pułapkę Arnego – szli za płaczem dziecka. Jako że Arne sam już nie mógł wykonywać tego obowiązku, wtajemniczył najstarszych z grupy i odtąd wyposażali rodzinę w jedzenie w kilka osób. Dając upust dziecięcej ciekawości co do magiczności Kamienia, wmówili im, że kości po ofiarach należy odkładać na niego, by w ten sposób wyrazić wdzięczność wobec tajemniczego ofiarodawcy. W ten sposób dzieci ukuły frazę, że należy „karmić kamień”, by w ten sposób pozyskać kolejne „smakowite kąski”.

Wraz z nagłym zniknięciem żołnierzy niemieckich ze Stettina (ewakuacja armii i cywilów w nocy 25/26 kwietnia) Arne i Frieda wiedzieli, że pozostali sami w mieście, a przynajmniej tak przypuszczali. Wiedzieli, że samodzielnie nie uda im się przetransportować dzieci, dlatego postanowili przeczekać przejście Armii Czerwonej. Ta jednak, o dziwo, nie ruszyła w całości na Berlin, wobec czego zmuszeni byli w jakiś sposób bronić swojej rodziny. A dzieci, jak wiadomo, zawsze są głodne. Dodatkowo Arne od jakiegoś czasu zauważał pogarszający się stan psychiczny

Friedy i bał się, że wraz z wyjściem z Tunelu, Frieda będzie za bardzo zwracała na siebie uwagę.

Czy jedli ludzkie mięso na surowo? Oczywiście, że nie. Jednakże obróbka mięsa była możliwa tylko po zmroku, kiedy żaden dym nie byłby widoczny na wysokości Tunelu czy Wieży Ciśnień. Nie jedli też tego mięsa zbyt dużo, bowiem byłoby to niebezpieczne – zapach zwracałby uwagę, obróbka termiczna byłaby trudniejsza etc.

Arne nie żałuje tego, co zrobił Liebiediewowi, uważał go za kogoś gorszego, a gdyby musiał, zabijałby kolejnych żołnierzy, czekając na rozwiązanie się sprawy przynależności narodowej miasta. Jest mu wstyd, że udało się go złapać i jeśli będzie miał możliwość, popełni honorowe samobójstwo.

9.2 PRZESŁUCHANIE/HISTORIA FRIEDY MOHL:

(Frieda w przeciwieństwie do Arnego będzie bardzo pokorna wobec Bohaterów, a podczas swojej opowieści będzie płakała i bardzo emocjonalnie podchodziła do tego, co opowiada. Widać w niej skrucę odrobiny szaleństwa, ale również dumę z tego, że dzieci mimo wszystko przeżyły i że „karmiły Kamień”)

Frieda, tak jak jej koleżanki, należała do *Mädelbund in der Hitlerjugend* – żeńskiego oddziału HJ i marzyła o zawodzie pielęgniarki. Wojna jednak częściowo zrewidowała te plany i zamiast udać się do odpowiedniej szkoły, Frieda pomagała w szpitalach, wspierając profesjonalnych medyków w lazaretach. Okropności i bezsens wojny ostro wryły się w jej pamięć, a wiara w „tysiącletnią Rzeszę” powoli w niej

opadała. Poprzysięgła jednak pomagać chorym i potrzebującym, a chcąc być dumą rodziny (młoda matka i dwie młodsze siostry, ojciec na wojnie), nadal sumiennie wypełniała najgorsze szpitalne obowiązki. Gdy rodzina otrzymała wieści, że ojciec poległ w walkach pod Mohylewem na Białorusi (1944), matka załamała się i widziała ratunek jedynie w ucieczce ze Stettina. Niestety, nie było to łatwe, w związku z czym cała rodzina spędziła wojnę w powoli rujnowanym mieście. Okazja nadarzyła się w na początku kwietnia 1945 r., lecz Frieda już wtedy poznała Arnego, który zafascynował ją swoją historią i misją ratowania dzieci. Matka, wymuszając na Friedzie przyrzeczenie, że dołączy do niej i siostr u rodziny w Löcknitz, uciekła z miasta pod osłoną nocy, zaś Frieda poczęła pomagać Arnemu w jego misji.

Nie ulega wątpliwości, że Frieda zakochała albo przynajmniej zauroczyła się w Arnem. Gdy mówi o nim, mówi to jednocześnie z podziwem i tklivością. I choć nie podobało jej się, jakie kroki podjął, by wykarmić dzieci, wiedziała, że jest to jedna z możliwości utrzymania najmłodszych przy życiu. Od początku, nie wiedząc czemu, dzieci zwracały się do Friedy per *Mutti* (mamusia). Słuchały jej, szanowały ją i bawiły się z nią. Frieda co noc opowiadała im różne bajki na dobranoc i to właśnie to zachęciło ją do stworzenia bajki o „magicznym Kruczym Kamieniu”. Sama dobrze знаła jego historię, lecz chcąc wynagrodzić dzieciom cierpienie, postanowiła karmić je opowieściami o dobrym ofiarodawcy, który pozostawia prezenty dla jej dziatwy. Dzieci bardzo chętnie wysłuchiwały tej opowieści i postanowiły odwdziżyć się pozostawianiem nocą kości na położonym na wzgórzu głazie. Frieda nie odciągała ich od tego pomysłu i jednocześnie cieszyła się,

że jej podopieczni zaczynają żyć jej wymyśloną historią.

Frieda, podobnie jak Arne, wiedziała, że trzeba jak najdłużej zająć czymś dzieci, by nie tylko nie ucierpiały z rąk żołnierzy, ale i własnych. Zajmowała się nimi jak tylko umiała najlepiej, starała się ich nawet wyprowadzać poza obręb Tunelu, lecz Arne dla bezpieczeństwa grupy rozkazywał pozostanie w środku. Jedynie nocą dzieci mogły wychodzić na powierzchnię.

Frieda z powodu braku lekarstw była świadkiem śmierci kilku swoich podopiecznych i zawsze był to dla niej cios w samo serce. Każde z dzieci kochała jak swoje, lecz warunki w jakich żyły pozostawiały wiele do życzenia. Dzieci najczęściej chowali na cmentarzu na skarpie i tak też się stało z ostatnim (Fritzem), na którego grób Bohaterowie mogli natrafić.

Z biegiem czasu i z powodu sytuacji, w jakiej się znalazła, zaczęła sama wierzyć w bajkę o Kruczym Kamieniu, którą wymyśliła. Zaczęła wierzyć, że rzeczywiście jest ktoś – nie Arne – kto dba o jej stadko i komu zależy na nadziei Rzeszy. Zachęcała dzieci do dziękowania Kamieniowi podczas nocnych wizyt i wyczekiwała razem z nimi na kolejny „prezent”. Myślała o Arnem jako pośredniku między światem Tunelu a światem poza nim.

Frieda przejęcie dzieci przez Armię Czerwoną postrzega dwojako – cieszy się, że zostaną nakarmione, być może przygarnięte i będą teraz żyły „dostatniej”, lecz jednocześnie ma wrażenie, że zawiodła Kamień i jego magicznego opiekuna.

9.3 PRZESŁUCHANIE/HISTORIA DZIECKA:

(Im młodsze Krucze Dziecko będzie przesłuchiwane, tym jego opowiadanie będzie radośniejsze i pozbawione wstydu. Będą również słyszalne miłość i oddanie przywódcom – Arnemu, a zwłaszcza Friedzie. Starsze Dzieci będą widocznie zatroskane o własny los)

W zależności od wieku przesłuchiwanego dzieci będą opowiadały podobną historię:

- » ich rodzice zginęli lub zaginęli w ciągu ostatnich dwóch/trzech miesięcy (trudno im zachować rachubę czasu),
- » Arne i *Mutti* odnaleźli ich, gdy zebrali lub szukali schronienia/jedzenia/wody w mieście pełnym żołnierzy,
- » początkowo jako wciąż rozrastająca się grup,a blakali się po piwnicach kamienic, aż w końcu osiedli w Tunelu
- » choć byli razem i było im ciepło nocą, to burczało im w brzuskach,
- » *Mutti* opowiadała im bajki o Czerwonym Kapturku, Jasiu i Małgosi, ale również o magicznym Kamieniu, na którym czeka jedzenie dla nich,
- » Arne co jakiś czas przynosił im zabawki, którymi mogli bawić się tylko w ciszy,
- » zawsze w nocy, gdy za dnia Arne znalazł prezent na Kamieniu, szli razem wzdłuż torów, by podziękować magicznemu Kamieniowi za dar i by nakarmić go kośćmi z obiadu,
- » jedynie najstarsi (10-12 l.) będą opowiadali jak razem z Arnem zasadzali się na ludzi, by złapać ich celem zdobycia jedzenia. Wiedzieli, że robią to dla dobra Ojczyzny i pozostałych dzieci. Zresztą Arne im rozkazywał to robić, bo inaczej

nie mieliby co jeść. Rozczłonkowywaniem ciała zajmował się Arne, zaś pozostałości zazwyczaj układano pod wejściem do Tunelu od strony Wieży Ciśnień, by tam odstraszały potencjalnych ciekawskich.

10. TRUDNA DECYZJA

Jeżeli Gracze wysłuchają pod nieobecność dowódcy historii Kruczych Dzieci, do nich będzie należeć decyzja, co z nimi zrobić. Czy zostawić w Tunelu? Czy może pozbyć się ich w jakiś sposób? Czy może zabrać do obozu i pozostawić kapitanowi decyzję, co do losu nowych jeńców?

Jeżeli Gracze wysłuchają opowieści w obecności dowódcy w jego namiocie – jeden z Bohaterów, znających język niemiecki może symultanicznie tłumaczyć wypowiadane słowa – wyprosi on opowiadającego, a później rozkaże zabić Arnego i Friedę (jeżeli pozostali przy życiu) albo najstarszego z pozostałych, którzy znali prawdę na temat poczynąń opie-kunów. Wobec najmłodszych kapitan okaże łaskę i przekaże ich Niemcom będącym w obozie jenieckim, lecz wobec przywódców będzie bezwzględny. Wyrok śmierci ma zostać wykonany nocą bez udziału nikogo spoza grupy naszych Bohaterów. Kapitan zasugeruje, by zrobić to w znajdujących się zaraz przy obozie ruinach kościoła (dzisiejszy pw. św. Wojciecha) lub na okolicznym cmentarzu (*Neuer Militär Kirchhof*, obecnie skwer miejski im. Friedricha Ackermanna). Po wydaniu rozkazu wyprosi Bohaterów ze swojego namiotu.

To, jak potoczy się dalej historia, zależy już tylko i wyłącznie od decyzji Bohaterów. Wierzę, Mistrzu Gry, że Gracze będą mieć dylemat moralny, co zrobić ze skazanymi przez kapitana. Możesz poprosić Graczy, by wykonali Test Mocy przed podjęciem decyzji. Możesz

również pozwolić im na wolną dyskusję co do tego, co zrobić z przywódcami Kruczych Dzieci. Wszystko teraz zależy od nich.

Jeżeli Bohaterowie wykonają rozkaz kapitana, historia się zakończy, a pamięć o Arnem i Friedzie przepadnie w odmętach historii. Jeżeli Bohaterowie postanowią oszczędzić Arnego, prawdopodobnie następnego dnia jakiś patrol natrafi na jego wiszące ciało z tabliczką „Jestem tchórzem”. Jeżeli Bohaterowie postanowią oszczędzić Friedę, pożegna ich ona salutem rzymskim i ucieknie (zapewne) w stronę Löcknitz. Gdyby zarówno Frieda jak i Arne zostali wypuszczeni, wspólnie uciekną gdzieś w stronę obecnej granicy – ku Gumieńcom.

11. EPILOG

Nasi Bohaterowie mogą być świadkami, jak następnego dnia w obozie jenieckim grupa niemieckich seniorów opiekuje się nowymi dziećmi, lecz widocznie są oni wystraszeni opowieściami najmłodszych. Co starsi na pewno będą wychodzili do prac przymusowych, by odgruzowywać zrujnowane miasto. Po obozie rozejdzie się wieść, że na jednym z budynków (Czerwonym Ratuszu) wywieszono białą-czerwoną flagę i że jest to oficjalna decyzja najwyższych radzieckich władz. Lecz wiadomo również, że w Stettinie nadal znajduje się nowy, oficjalny, niemiecki burmistrz miasta.

Co dalej? Tutaj moja opowieść się kończy. Teraz, Mistrzu Gry, zależy wyłącznie od Ciebie, czy pozwolisz „odejść na emeryturę” naszym Bohaterom, czy postanowią oni nadal eksplorować zupełnie obce im miasto i zgłębiać tajemnice szerokich, pełnych historii lecz zagruzowanych ulic.

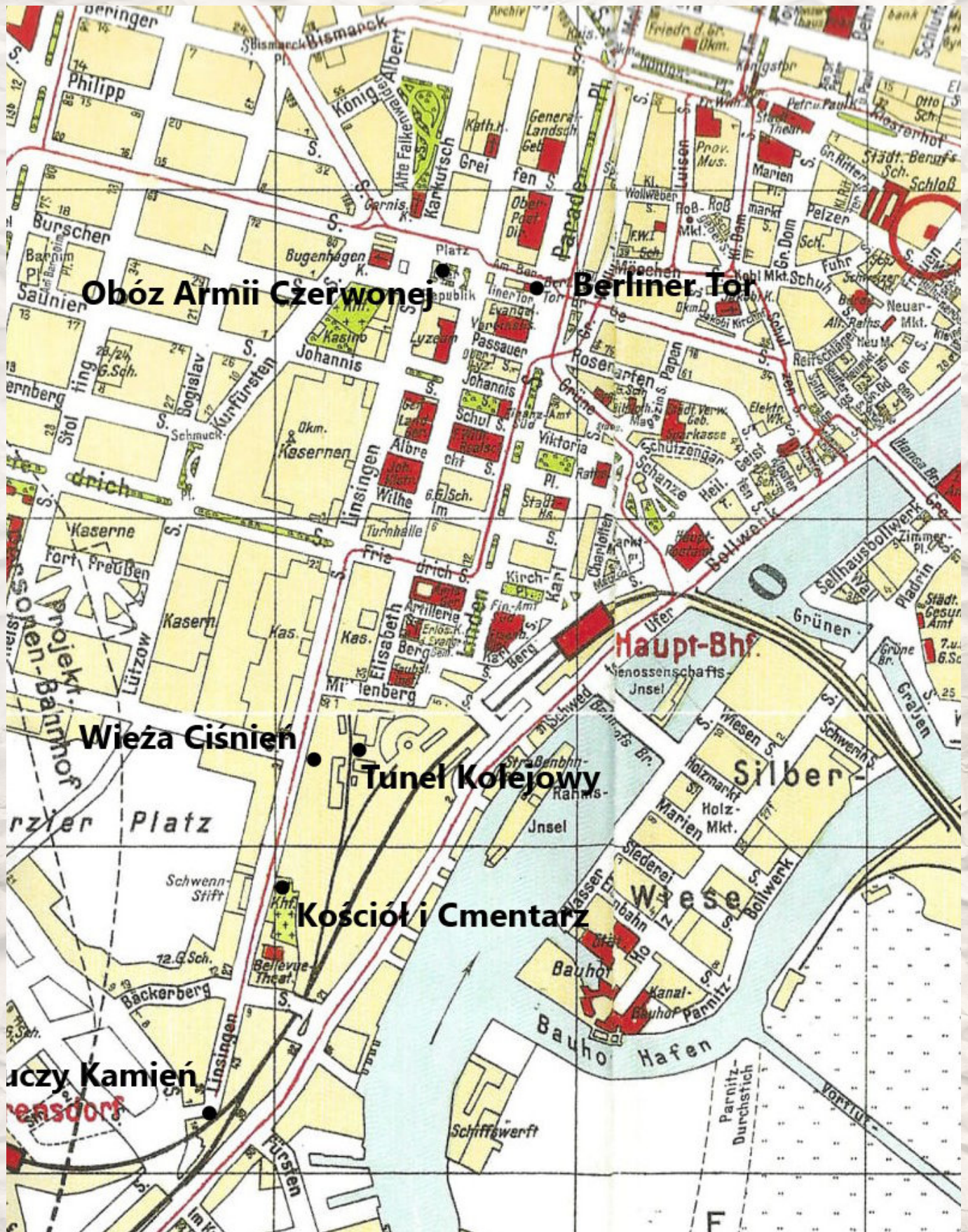
Od Autora:

Czytelniku, jeżeli zainteresował Cię ten okres w historii Szczecina, szczególnie polecam Ci poniższe pozycje książkowe, z których osobiście korzystałem, oraz portal *sedina.pl*

- » Czejarek R., *Szczecin przełomu wieków XIX/XX. Opowieść o życiu miasta*, Księży Młyn Dom Wydawniczy, Łódź 2016.
- » Łuczak M., *Szczecin Śródmieście, Nowe Miasto*, Pomorskie Towarzystwo Historyczne, Szczecin 2015.
- » Rembas M., Ciechanowski G., *Bitwa o Szczecin dzień po dniu*, Szczecin 2015.

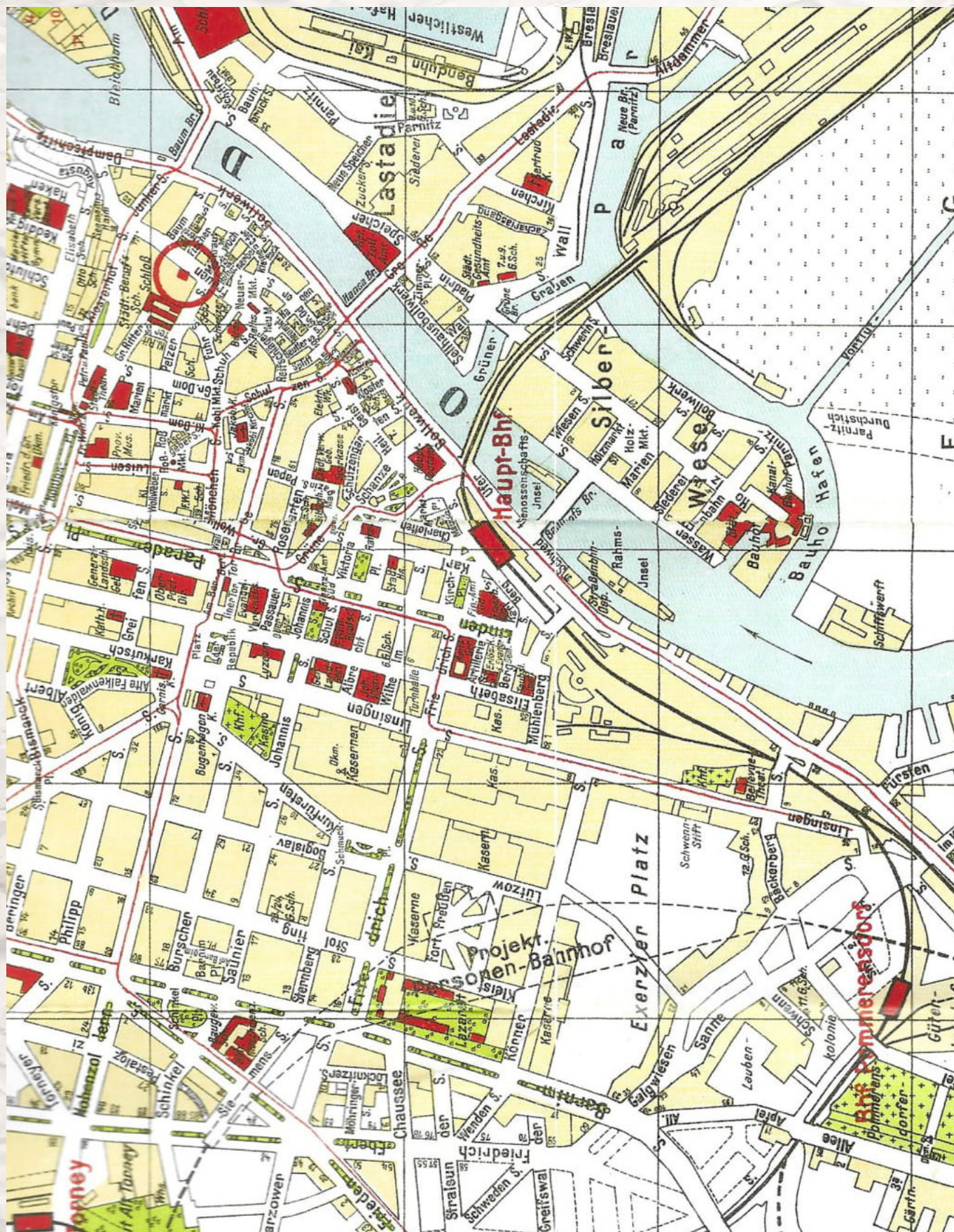
ZAŁĄCZNIK 1

(mapa eksplorowanego terenu z zaznaczonymi ważnymi miejscami)



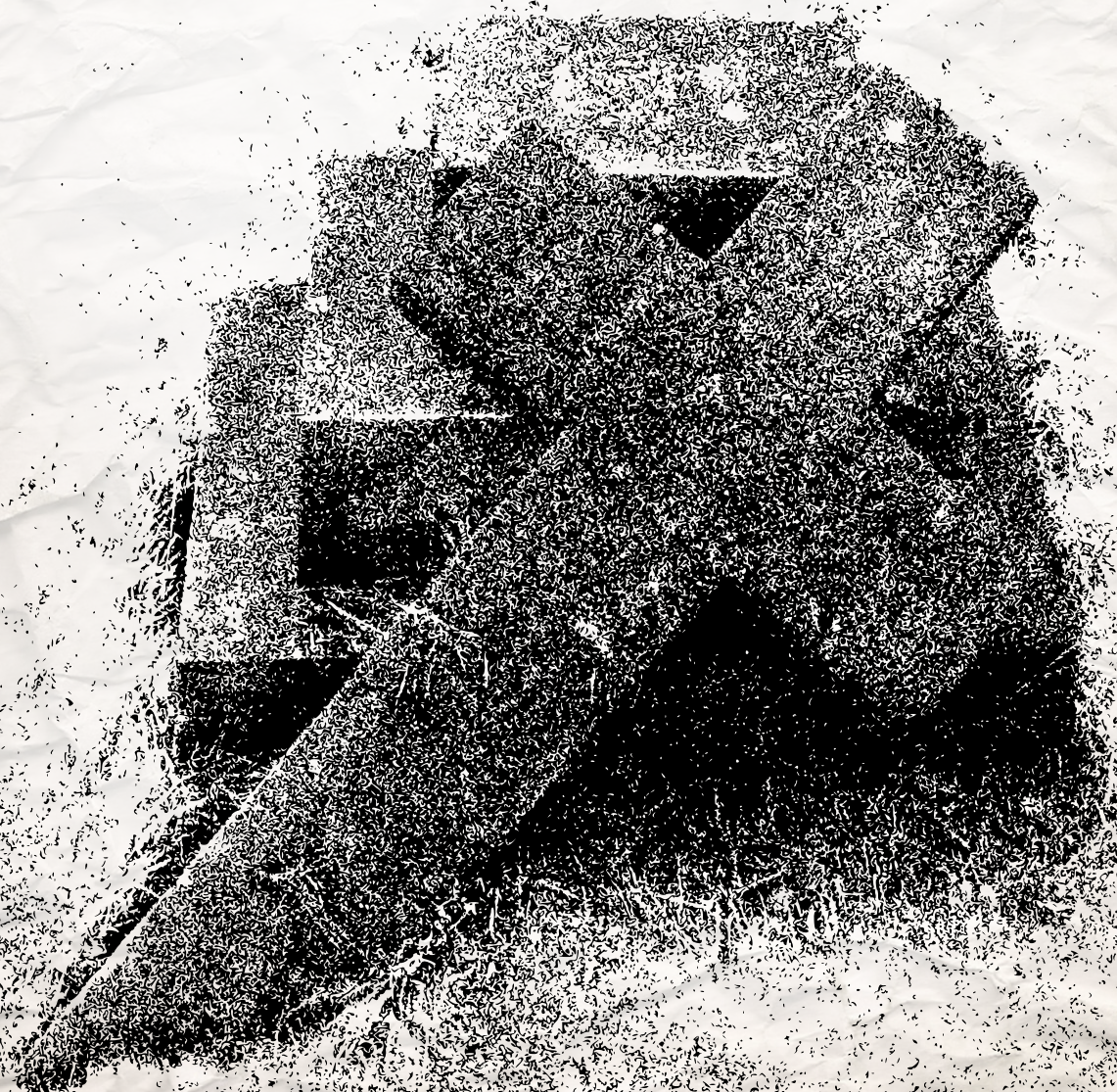
ZAŁĄCZNIK 2

(mapa eksplorowanego terenu bez zaznaczonych miejsc)



Adrian Kopp

Miasto, które zgasło



PROLOG

- Dawno nie było tak okropnego początku kwietnia – powiedziała do siebie Krystyna Rudowska, 76-letnia kobieta, wkładając ciepłą, puchową kurtkę. Rzeczywiście, pogodę zza okna bez wątplenia można było określić jako „pod psem” – wczesna wiosna z opadami mokrego śniegu i powiewami zimnego wiatru. Krystyna Rudowska wczesnym rankiem wyszła na spacer ze swoim psem, rudo-białym kundelkiem. Postanowiła zejść na Cmentarz Centralny, gdzie od niedawna spoczywał jej mąż. Lubiała tu przychodzić wczesnym rankiem, gdy nikogo wokół nie było. Idąc wzdłuż ulicy próbowała sobie przypomnieć dziwny sen, który miała tej nocy. Nie pamiętała szczegółów, ale uczucie pustki i zmęczenia było dojmujące. „Jakbym robiła jakieś strasznie męczące rzeczy” – pomyślała. Minęła bramę cmentarza. Był to piękny, lecz nieco zapuszczony już budynek z czerwonej cegły. Poszła główną drogą i miała skręcić obok kaplicy, gdy nagle jej pies zerwał się ze smyczy i pobiegł za wiewiórką. Krystyna widziała tylko uciekającą rudą kite, migającą w porannym słońcu. – Fiodor! Fiodor, do nogi! – krzyczała przyspieszając kroku. – Fioooooor! – kontynuowała, lekko zasapana, gdy zbliżyła się do starej części cmentarza. Odpowiadała jej jednak tylko cisza. Nawet ptaki, które chwilę wcześniej uskuteczniały swój poranny świergot, jakby zamilkły. - Fioo... - urwała, gdy zobaczyła smycz z fragmentem obroży. Dobrze jej znana czerwona smycz. Gdy nachyliła się nad nią, zobaczyła trochę fiodorowej sierści, kilka kropel krwi w mokrym śniegu, a w nozdrza uderzył ją zapach. Pachniało jak po burzy, lecz się na nią nie zanosilo. Było zimno, ale słonecznie. Krystyna rozejrzała się wokół w poszukiwaniu śladów psa, ale te się ury-

wały. Biegły do pewnego miejsca, w kierunku nagrobka z milczącym aniołem, a potem zniknęły. - Fiodor – zaczęła wołać, już znacznie ciszej. – Fiodor, gdzie jesteś? – podjęła po chwili ciszy, rozglądając się niepewnie i ruszając w kierunku cmentarnego muru...

Marta wyciągnęła z portfela 20 zł i podała swojej córce. – Asiu, pamiętaj by po lekcjach zejść na grób dziadka Tadeusza. Dziś są jego urodziny. Znaczący, dziś byłyby jego urodziny – powiedziała niemal niełamiącym się głosem. – Kup jakieś kwiaty na grób. Może chryzantemy? Białe są bardzo ładne, a tak lubił biały kolor – powiedziała bardziej do siebie, niż do córki. – Mamo, wiem, pamiętam – westchnęła, ziewając, 19-letnia rudowłosa Joanna, tegoroczna maturzystka. Matka ciągle traktowała ją jak dziecko. Dziewczyna wzięła pieniądze, naciągnęła wełnianą czapkę na głowę, cmoknęła mamę w policzek i poprawiając ciężką torbę wyszła z domu. „Ale jestem niewyspana” – pomyślała dziewczyna, przecierając oczy. Marta została sama ze swoimi myślami. Nie lubiła cmentarzy i nie czuła się komfortowo w jakiegokolwiek bliskości śmierci, więc cieszyła się, że to jej córka odwiedzi grób byłego teścia. Lubiała Tadeusza – bardzo jej pomógł po rozwodzie, mimo, że to przecież z jego synem się rozeszła. Może miał poczucie winy, że Michał zachował się tak, jak się zachował. Ale cóż, pogodziła się już z tym, ułożyła sobie życie, aż tu nagle zmarł Tadeusz. Nigdy się nie skarżył, by na cokolwiek chorował. Albo sama nie chciała tego zauważyć. Rak. Nie było już jak go ratować. Kobieta otrząsnęła się ze swoich myśli, wzięła torebkę i zbiegła do samochodu – nie może dziś się spóźnić do pracy. Ma zbyt wiele do roboty... Gdy wróciła wieczorem do domu po długim i męczącym dniu, z ulgą zdjęła buty. „Za dużo czasu na zbyt wysokich obcasach” – pomyślała,

masując palce i piętę. – Asiu, zamawiamy coś na kolację? – krzyknęła w kierunku pokoju córki. – Asiu! – powtórzyła po chwili ciszy. Podeszła do pokoju, pukając do drzwi. – Asiu, jesteś tam? – zapytała, naciskając klamkę. Ta ustąpiła, pokazując pokój z niepościelonym łóżkiem, pozostawionym w chaosie. Pozbawiony był on jednak rudej czupryny Asi. Puls Marty lekko przyspieszył. Była już 20:00. Jej córka zawsze była o tej porze w domu, szczególnie w tygodniu. Uczyla się przecież pilnie do matury. Nie przypominała sobie, by Asia jej pisała, że wróci później. Sprawdziła komórkę. Nie było żadnej wiadomości ani nieodebranego połączenia. Teraz już na poważnie zaczęła się denerwować. Jej oddech przyspieszył zdecydowanie. Ręce zaczęły lekko drżeć. Wybrała w kontaktach numer Asi i nacisnęła „połącz”. Biały telefon, leżący w plamie brudnego śniegu, tuż obok nagrobka w kształcie bramy zaczął cicho dzwonić...

- Akurat nie pada. Trzeba to wykorzystać – powiedział cicho do siebie Rafał, zakładając buty. Wieczorne bieganie to coś, co go odprężało, pozwalało oderwać myśli, zresetować się. Po prostu odpocząć od nauki. A tej na szczecińskiej Akademii Medycznej było jej całkiem sporo. Zresztą, był dziś od rana jakiś poddenerwowany. Zupełnie się nie wyspał. Nawet nie pamiętał ile spał tej nocy, ale na pewno nie było to zbyt długo. Rafał miał swoją ulubioną trasę do biegania. Z pokoju, który wynajmował, było do niej całkiem blisko. Przechodził na drugą stronę ulicy i już mógł zaczynać biec - najpierw wzdłuż muru Cmentarza Centralnego, potem przez sam cmentarz, gdzie zataczał spore koło, przebiegając obok Pomnika Braterstwa Broni, starej kaplicy, na moment odbijał w starszą część cmentarza i wybiegał główną bramą. Lubił tę trasę. Była cicha, spokojna, zielona. I miała swój klimat. Tym

razem jednak ten bieg nie skończył się tak jak zaplanował Rafał. Wszystko szło normalnie aż do kaplicy. Gdy jednak skręcił w stronę lapidarium usłyszał... ciszę. Oczywiście nie od razu. Dopiero po chwili uświadomił sobie, że jest przerażająco cicho. Nie słyszał szumu drzew, odgłosów niedalekiej ulicy, ptaków, czy jakiegokolwiek szelestu w zaroślach. Poczuł również specyficzny zapach. Zapach bardzo świeży, ostry, jakby ozonu. Nagle poczuł, jakby coś z ogromną siłą uderzyło go w brzuch. Zdażył tylko zwietrzyć zapach żelaza i ciepło przy bosej stopie. Z krótkim westchnieniem wypuścił powietrze. Nieoczekiwanie uświadomił sobie, że spada. Nie mógł widzieć ani słyszeć. Tylko czuł. Jakby osuwał się coraz niżej i niżej. Coś próbowało go szarpać, rozerwać, pozbawić tchu. A on tylko spadał. Plachty czerwieni, które pojawiły się przed jego oczami, przykryła czerń. Rano, na Cmentarzu Centralnym w Szczecinie, w okolicach lapidarium znaleziono but. But stosunkowo nowy. Wokół niego znajdowało się kilka rudych plam w resztkach mokrego śniegu.

Wstęp/Tło przygody

Drogi Narratorze, Mistrzu Gry czy Strażniku Tajemnic – witaj w Szczecinie! Mamy rok 2008, dosyć chłodny kwiecień, ze sporadycznymi opadami śniegu. Przygoda, którą Tobie proponuję, ma łączyć elementy śledztwa oraz grozy. Możesz poprowadzić ją na zasadach Zewu Cthulhu, Świata Mroku czy innego systemu, który uznasz za odpowiedni. Miejsca, budynki oraz część faktów są prawdziwe, ale stanowią one jedynie element lub punkt wyjścia do fikcyjnej historii. Na końcu znajdziesz krótkie informacje dotyczące prawdziwych elementów tej przygody. Reszta to wytwór wyobraźni. Scenariusz przygody jest

inspirowany historią Szczecina, jego znanymi miejscami oraz fabułą zawartą w książce P. K. Dicka „Człowiek z Wysokiego Zamku”, rozwinietą później w serialu o tym samym tytule. Sama sesja jest przewidziana na około 6-7 godzin gry. Można jednak ograniczyć ilość budynków, proponowanych do odwiedzenia podczas śledztwa dla Twoich Graczy i skumulować wskazówki w ograniczonej liczbie miejsc – sesje wtedy może trwać krócej.

Cmentarz Centralny w Szczecinie – największa nekropolia w Polsce, trzecia co do wielkości w Europie i podobno jedna z największych na świecie. Zaprojektowana przez cenionego architekta Wilhelma Meyera-Schwartau na początku XX wieku w klimacie parku-ogrodu. To teren pełen zieleni, zabytkowych nagrobków w różnym stanie oraz wielu urokliwych ścieżek. Na potrzeby tego scenariusza to w tym miejscu zaczynają tajemniczo znikać ludzie. Zresztą, nie tylko ludzie. W lokalnych mediach pojawiają się krótkie informacje o zaginięciu kilku osób – licealistki, studenta medycyny, jakiegoś staruszka, jak również zwierząt. Zniknięcia wiążą się czasowo ze słynnym szczecińskim Blackoutem – długotrwałym defektem linii energetycznej Krajnik-Glinki, która zasilala całe miasto. To była największa awaria sieci energetycznej od czasów zakończenia II wojny światowej – uziemione tramwaje, brak prądu w całym mieście i okolicach, brak odpowiedzi ze strony sieci komórkowych. Wydarzenia z prologu scenariusza zaczynają się na dwa dni przed 8 kwietnia 2008 roku, kiedy Blackout miał miejsce. Prolog może służyć tylko Tobie – jako pomoc do nakreślenia właściwego klimatu. Możesz również odczytać go Graczom lub nawet zachęcić ich do wcielenia się w postaci z prologu – wszystko zależy od Twoich potrzeb i stylu prowadzonej sesji. Datą wyjściową dla głównej części przygody

jest 8.04.2008 r. – dzień Blackoutu.

W rzeczywistości naszej przygody dzieją się w tym czasie dwie rzeczy. W okolicy nagrobka Hakenów, w starej części Cmentarza Centralnego, powoli otwiera się portal – przejście do innego świata, świata równoległego, w którym dwa systemy totalitarne – nazizm i komunizm - nigdy nie upadły, co doprowadziło świat do zagłady jądrowej. Portal, który otwiera się na Cmentarzu Centralnym, jest bardzo niestabilny i aktywuje się w losowych momentach w rejonie lapidarium – stąd zaginięcia osób i zwierząt w tej okolicy. Po prostu znajdują się w nieodpowiednim miejscu i nieodpowiednim czasie. Przez fakt, że przejście jest niestabilne, można znaleźć niemal chirurgicznie odcięte elementy garderoby – portal zamyka się zbyt szybko, pozostawiając takie specyficzne „pamiątki” po „naszej” stronie. Dodatkowo osoby mieszkające w okolicy nekropolii zaczynają się skarżyć na bezsenność lub „dziwne” sny, których rano nie potrafią sobie przypomnieć. Ta chaotyczność portalu rodzi wielkie zagrożenie - istnieje ryzyko zaginięcia bądź zniszczenia najbliższej okolicy. W tym samym czasie do „naszej” rzeczywistości przeniknęli tajni agenci odtworzonej Abwehry (nazistowski wywiad i kontrwywiad) – potrzebowali na to całej masy energii, co właśnie było przyczyną szczecińskiego Blackoutu według tego scenariusza. Naziści umieją otworzyć portal tylko ze swojej strony, ale działa wtedy w bardzo ograniczonym zakresie; mogą przez niego przejść maksymalnie 4 osoby. Pierwsze udane próby miały miejsce w latach 90. XX wieku. Ich wiedza na temat tego wyjątkowego przejścia bierze się z badań nad notatkami Hermanna Hakena, które zostawił w tamtej rzeczywistości, gdy trafił do świata równoległego. Agenci starają się otworzyć portal z tej strony, aby stworzyć

nową przestrzeń dla III Rzeszy w „naszym”, niezniszczonym bombami atomowymi świecie. Z dokumentów i wszelkich analiz udaje im się ustalić, że za portal, który właśnie samostannie i chaotycznie zaczął otwierać się na szczecińskim cmentarzu odpowiadały dwie historyczne postaci: Hermann Haken oraz Wilhelm Meyer-Schwartau, którym udało się zamknąć przejście, gdy tylko zobaczyli jak groźne może ono być. Jak się jednak okazało – udało się je zamknąć jedynie na jakiś czas. Zgodnie z notatkami znalezionymi przez Abwehrę w ich rzeczywistości, najkorzystniejszy moment na całkowite i kontrolowane otwarcie portalu to 10 kwietnia 2008 r. Do tej pory muszą dostać się do wszelkich informacji czy konstatacji Hermanna Hakena i Wilhelma Meyera-Schwartau, które ocalały w „naszym” świecie, a zostały zniszczone w świecie równoległym.

Scena I

Postaci Graczy z pewnością zaaferowane będą *Blackoutem* – warto im zrobić wprowadzającą scenę pt. „Jak sobie radzić bez prądu i komórki we współczesnym świecie”. Następnie mogą natrafić na informacje o zaginięciach w „Kurierze Szczecińskim” czy „Głosie Szczecina”. Tego dnia do wieczora nie będą mieli dostępu do lokalnych mediów radiowych, telewizyjnych czy internetowych, ale w godzinach wieczornych, gdy elektryczność wróci, po wielu informacjach związanych z *Blackoutem*, pojawi się wzmianka o zaginięciach. Nie będzie to główna informacja, wspomniana będzie raczej dosyć ogólnie, gdzieś w tle. O ucieczce swojego psa na Cmentarzu Centralnym będzie opowiadać również swojej przyjaciółce, podczas rozmowy na klatce schodowej, sąsiadka jednego z Graczy. Ostatecznie, tego samego dnia do drzwi jednego z Graczy zapuka przy-

jaciel – Daniel Żurawski, wykładowca historii na Uniwersytecie Szczecińskim, prosząc o pomoc w odnalezieniu żony, która zaginęła poprzedniego wieczoru. Informuje, że wracała z pracy, idąc na skróty przez Cmentarz Centralny i nigdy nie trafiła do domu. Policja zbywa go mówiąc, że przy osobie dorosłej trzeba czekać 48 godzin zanim przyjmą zgłoszenie o zaginięciu. Zasugerowali dodatkowo, że żona może postanowiła „zrobić sobie przerwę”, cokolwiek by to miało znaczyć.

GRACZE MOGĄ ZACZAĆ OD:

A) Szukania informacji o porwaniach

w redakcjach gazet – na miejscu udzielanie im są dosyć ogólne informacje – zaginięcie łącznie 3 osób (licealistka, student medycyny i pracownica biurowa), wszystkie w okolicach Cmentarza Centralnego. Mogą spróbować skontaktować się bezpośrednio z dziennikarzami – nikt jeszcze nie badał sprawy dogłębniej – zamierzają się przyglądać tej sprawie. Mogą się jedynie dowiedzieć, że zaginięcia miały miejsce w okolicach lapidarium.

B) Wizyty na policji

– zostaną jednak zignorowani. Policja nie chce komentować i nie udziela żadnych informacji. Jeśli któryś z Graczy pracowałby w policji lub miał „dojścia”, dowie się, że nie wiedzą jak i czy powiązać sprawy zaginięć. Zwalają to na przesilenie wiosenne i wyolbrzymioną panikę bliskich. Dodatkowo policja tłumaczy się sama przed sobą, że jest zbyt zajęta *Blackoutem* i chaosem z nim związanym. Wszyscy zaginieni byli pełnoletni i niewykluczone, że gdzieś wyjechali. Zaczną się martwić jak minie 48 godzin od zaginięcia. Gdyby udało im się dotrzeć do bliskich zaginionych, wszyscy powtarzają mniej więcej informacje, jakie otrzymali od przyjaciela jednego z Graczy – że osoba

zaginiona często bywała w okolicach Cmentarza Centralnego, wyszła w sprawach codziennych i nie spakowała ani nie brała żadnych rzeczy ze sobą, aby uznać, że gdzieś wyjechała. Zresztą, tego typu zachowanie nie leży w zwyczaju zaginionych. Mogą naturalnie próbować dzwonić (oczywiście tylko z telefonu stacjonarnego), ale linie do szpitali czy na policję są „zawalone” i są ogromne problemy z dodzwonieniem się.

C) Wizyty na pogotowiu lub w kostnicach

– nikt nie przyjmował osób o określonym rysopisie. Mogą naturalnie próbować dzwonić do tych miejsc (oczywiście tylko z telefonu stacjonarnego), ale linie do szpitali czy na policję są „zawalone” i są ogromne problemy z dodzwonieniem się.

D) Rozmowy z sąsiadką – Krystyną Rudowską.

Kobieta opowie o spacerze z psem, wspomnianym w prologu. Zapewni, że Fiodor nigdy się nie oddalał i pewnie jakieś zwierzę lub człowiek go porwał, o czym świadczy przerwana smycz z obrozą. Nie widziała jednak nic więcej na cmentarzu, chociaż czuła się dziwnie w tamtym miejscu. Chętnie zaprowadzi zainteresowanych Graczy na miejsce zdarzenia, po drodze opowiadając o swoim zmarłym mężu Włodzimierzu i ukochanym psie Fiodorze, oprowadzając Graczy po starej części Cmentarza Centralnego. W okolicy nekropolii oraz miejsca zamieszkania Krystyny Rudowskiej Graczom mogą rzucić się w oczy plakaty z ręcznie napisaną informacją o zaginionym psie i proponowaną nagrodą za jego odnalezienie. Jeśli będą bardzo spostrzegawczy, mogą natrafić również na inne plakaty – chociażby dotyczące zaginionych osób z prologu.

E) Wizyty na Cmentarzu Centralnym

(możliwe połączenie z podpunktem D) –

podczas tego punktu dowiedzą się zdecydowanie najwięcej. Jeśli Gracze będą się uważnie rozglądać już od wejścia na teren nekropolii, uwagę ich przyciągnie tablica z sylwetkami ważnych dla Szczecina postaci – Hermanna Hakena oraz Wilhelma Meyera-Schwartau. Wiedza na ich temat przyda się w dalszej części opowieści. W starej części Cmentarza Centralnego pierwsze, co uderza Graczy to cisza – zupełnie nie słychać zwierząt, ptaków, nawet szumu wiatru. W powietrzu unosi się wyraźnie zapach ozonu, kilka razy jednego z Graczy może „kopnąć” prąd jakby znikąd, z powietrza. Atmosfera jest dosyć złowroga. Wyczuwa się obecność „czegoś”, ale nic w rzeczywistości na to nie wskazuje. Jak było wspomniane wcześniej, Gracze znajdują się w sąsiedztwie niestabilnego, otwierającego się powoli portalu – drzwi do innego świata. W okolicy nagrobku nadburmistrza Szczecina Hermanna Hakena i jego żony Johanny to uczucie dyskomfortu szczególnie rośnie. Jeśli Gracze uważnie się rozglądają, to mogą po bliższym przyjrzeniu się znaleźć skrawki równo rozciętych materiałów, prawdopodobnie ubrań – pozostałości odzieży tych, których portal porwał. Znajdują również, szczególnie po drodze do wspomnianego pomnika, fragment spopielonej ziemi (oraz krąg po roztopionym śniegu wokół nagrobka) oraz wyraźniejsze ślady stóp (jak będą próbować badać ślady i pogoda temu sprzyja, to tutaj trzy różne tropy wyraźnie się urywają). Jeśli oglądają nagrobek Hakenów, znajdują obok ślady świadczące o tym, że ktoś próbował przesunąć pomnik – połamany żywopłot, ślady cięższego sprzętu i rysy na samym pomniku. Przy przeszukiwaniu okolicy mogą również znaleźć kartę papieru z pieczęcią przedstawiającą nazistowską swastykę. Na kartce znajdują napis – „H.H.W.M.S.”, zbiór cyfr (zob. zagadka) oraz współrzędne geograficzne,

wskazujące na 5 budynków znajdujących się w Szczecinie. Można dobrać trudność zagadki do Graczy lub stopniowo ujawniać im ukryte cyfry np. dzięki przyglądaniu się pod światło, szukaniu atramentu sympatycznego etc.

Trudniejsza wersja zagadki:

	26		21
15		50	
	05	04	25
09	42		23

Łatwiejsza wersja zagadki

	26		21
15		50	
43	05	04	25
09	42		23

Rozwiązaniem tej zagadki są inicjały dwóch osób: nadburmistrza Hermanna Hakena oraz architekta Wilhelma Meyera-Schwartau oraz cyfry przedstawiające datę 10.04.2008 (poniżej rozwiązanie):

10	26	20	21
15	04	50	08
43	05	04	25
09	42	03	23

Kolejnym ich krokiem powinno być zapoznanie się z postaciami Hermanna Hakena oraz Wilhelma Meyera-Schwartau. Gracze mogą przypomnieć sobie, że przy Bramie Głównej Cmentarza Centralnego znajduje się jakaś informacja o obydwu panach. Jest jednak dosyć skąpa i ograniczona do danych biograficznych. Pojawia się jednak informacja, że Hermann Haken był inicjatorem budowy Cmentarza Centralnego, a Wilhelm Meyer-Schwartau go zaprojek-

tował. Wymienione są również ich inne „wspólne” budynki – Muzeum Narodowe na Wałach Chrobrego, Kaplica na Cmentarzu Centralnym, modernistyczny kompleks budynków dawnego szpitala gruźliczego w Zdunowie (obecnie Samodzielny Publiczny Wojewódzki Szpital Zespolony w Szczecinie), neoromański budynek Gimnazjum Miejskiego (dziś I LO przy al. Piastów) oraz neogotycki kościół św. Gertrudy na Łasztowni (dziś ewangelicki kościół św. Trójcy). To właśnie miejsca wskazane przez współrzędne geograficzne na znalezionej kartce.

W tym momencie Graczom ciężko ustalić, co może być przyczyną zaginięcia – porwanie, nagłe zniknięcie, ucieczka? Aby dowiedzieć się więcej, Gracze muszą poszukać informacji w bibliotece, muzeum, internecie lub odwiedzając określone budynki. Mogą również skorzystać z wiedzy Daniela Żurawskiego – jest on wykładowcą historii na Uniwersytecie Szczecińskim. Czasu jest niewiele – niewykluczone, że Graczom nie uda się odwiedzić wszystkich miejsc.

Scena II

Graczy czeka teraz najbardziej absorbująca część przygody. Ważne, by czuli, że im więcej wiedzą, tym robi się coraz bardziej niebezpiecznie. Nastrój miasta bez prądu jest ponury – szarość przeplatana brudnym śniegiem, pochmurne niebo, zdenerwowani ludzie na ulicach. Miejsca, które Gracze chcą odwiedzić są obserwowane. Po wyjściu z pierwszego będą śledzeni. Po drugim miejscu – dostaną anonimowe pogróżki. Po trzecim – ktoś podpalił im samochód, wycieraczkę etc. Po czwartym – będzie próba napadu i pobicia. Z tym ostatnim zalecam jednak ostrożność – kiedy postacie Twoich Graczy bardzo się boją, taki napad może

przechylić szalę i poważnie zniechęcić Graczy do dalszego śledztwa. Im bliżej 10 kwietnia, tym częściej będą się pojawiać krótkie przerwy w dostawie prądu (oczywiście po jego „powrocie” wieczorem, 8 kwietnia). Presja czasu powinna stopniowo rosnąć. Jeśli do 10 kwietnia nie zakończą śledztwa pozytywnie, ich świat już nigdy nie będzie taki sam.

Szukając informacji o postaciach historycznych i określonych budynkach Gracze mogą skorzystać z następujących źródeł:

A) Skape źródła internetowe *(dostępne dopiero po powrocie prądu)*

W internecie w kwestii symbolu potwierdza jedynie, że to rzeczywiście nazistowska swastyka. Jeśli chodzi o postaci Hermanna Hakena i Wilhelma Meyera-Schwartau znajdują podobne informacje jak na cmentarnej tablicy. Jeśli zaś chodzi o budynki – łączyć ich będą wspomniane wyżej postaci.

B) Rozmowa z Danielem Żurawskim, w-kładowcą historii na Uniwersytecie Szczecińskim, przyjacielem jednego z Graczy

Daniel się zdziwi zainteresowaniem Graczy budynkami oraz postaciami Hermanna Hakena i Wilhelma Meyera-Schwartau. Po zdaniu relacji przez Graczy zacznie podejrzewać, że jego żonę ktoś po prostu porwał. Historyk nie musi zdradzać wszystkich poniższych informacji. Narrator, Mistrz Gry lub Strażnik Tajemnic może wybrać, które informacje przekazywane są Graczom od razu, a o które muszą dopytywać lub „wyciągać” od Daniela. Naturalnie, nie chodzi o to, że historyk nie chce się podzielić informacjami, które posiada – uważa je po prostu za zupełnie niezwiązane ze zniknięciem jego żony.

Jeśli chodzi o informacje powiązane z budynkami i postaciami historycznymi, Daniel poinformuje Graczy, że Hermann Haken i Wilhelm Meyer-Schwartau odpowiadają za zaprojektowanie Wałów Chrobrego (wcześniej Haken-terrasse), Cmentarza Centralnego, gdzie Haken i Meyer-Schwartau spoczęli, szczecińskiego układu ulic zawierającego liczne ronda, parku Żeromskiego i wspomnianych budynków. Nadmieni, że dzisiejszy budynek Muzeum Narodowego na Wałach Chrobrego został zniszczony podczas wojny, podziemia były jednak nieruszone. W kwestii kaplicy na Cmentarzu Centralnym, Gracze się dowiedzą, że po II wojnie światowej była nieużytkowana, a część spłonęła podczas prac remontowych w latach 80. XX wieku. Modernistyczny kompleks budynków dawnego szpitala gruźliczego w Zdunowie (obecnie Samodzielny Publiczny Wojewódzki Szpital Zespolony w Szczecinie) zachował się chyba najlepiej z wymienionych budynków – nie został znacząco zniszczony podczas II wojny światowej. Daniel wspomni, że budynek powstawał w dwóch etapach - w pierwszym (tuż przed śmiercią Hakena) został wzniesiony pawilon męski, pomieszczenia lekarskie, zabudowania gospodarcze oraz sala widowiskowa. W drugim etapie (w 1930 r.) uruchomiono pawilon kobiecy, budynek administracyjny, budynki mieszkalne oraz nowe pomieszczenia zabiegowe. W chwili obecnej koncepcja architektoniczna nie różni się niemal od pierwotnej. W sprawie neoromańskiego budynku Gimnazjum Miejskiego (dzisiejsze I LO przy al. Piastów) dowiedzą się poza ogólnymi informacjami, że główna bryła budynku nie została w ogóle zniszczona. Podobno pracownicy szkoły odkryli na jej terenie jakieś zapiski Wilhelma Meyera-Schwartau, które trzymają w sejfie. W kwestii ostatniego budynku - neogotyckiego kościoła św. Gertrudy na Łasztowni – Gracze

dowiedzą się o ogromnych jego uszkodzeniach podczas II wojny światowej. Prawdopodobnie nienaruszone było tylko jedno pomieszczenie w podziemiach kościoła. Daniel wspomni również, że od 1960 r. jest to ewangelicki kościół pod wezwaniem św. Trójcy.

Historyk może również wspomnieć o plotkach, jakoby Hermann Haken i Wilhelm Meyera-Schwartau należeli do Łoży Masońskiej, interesowali się okultyzmem, co podobno potwierdzają niektóre elementy budowli, które wspólnie opracowywali oraz że według niektórych przekazów poukrywali coś w niektórych budynkach, jakąś „tajemnicę”. Daniel kwestionuje jednak te informacje, podkreślając, że nie wierzy w nie i są to typowe legendy miejskie, zupełnie nieprawdziwe.

C) Wizyta w szczecińskiej Książnicy Pomorskiej i rozmowa z Anną Przyborską, bibliotekarką w dziale informacji naukowej

Gracze mogą wpaść na pomysł wizyty w bibliotece, skoro źródła internetowe są tak skąpe lub niedostępne. Poznają tam Annę Przyborską – bibliotekarkę pracującą w informacji naukowej. Dla ułatwienia – może być to również znajoma jednego z Graczy. Anna, poza informacjami o Hakenie, Meyerze-Schwartau i budynkach, może pomóc w ewentualnym tłumaczeniu wszelkich tropów z języka niemieckiego, gdyby była taka potrzeba. Kobieta pytana o postaci i budynki powtórzy w większości to, co powiedział Graczom Daniel Żurawski. Wspomni dodatkowo, że Haken wydał tomik wierszy, które były bardzo „dziwne”. Sama do nich nie dotarła, bo dawno zaginęły, ale według legendy rękopisy wierszy zostały wmurowane gdzieś w kaplicy na Cmentarzu Centralnym. Wspomina również, że znalazła całkiem niedawno dwa listy Wilhelma

Meyera-Schwartau, który wspomina o dziwnych zniknięciach na terenie Stettina w roku 1916. Znajduje również przedwojenną mapę Cmentarza Centralnego. Poszukiwania listów i mapy jednak trwają – katalog elektroniczny nie działa, więc musi udać się do magazynu sama, ewentualnie w towarzystwie Graczy, jeśli ją do tego przekonają.

D) Wizyta w Muzeum Narodowym na Wałach Chrobrego i rozmowa z Moniką Zabłocką, muzealniczką

Jeden z budynków „stworzonych” wspólnie przez Hermanna Hakena i Wilhelma Meyera-Schwartau z pewnością przyciągnie do siebie Graczy. Szczególnie, że to również muzeum.

W tym miejscu poznajemy Monikę Zabłocką – opiekunkę jednej z wystaw, poświęconej historii Szczecina (tymczasowo przeniesionej z Muzeum Historii Szczecina). Starsza kobieta z zacięciem opowie o planach Hermanna Hakena i jego współpracy z Wilhelmem Meyerem-Schwartau przy przebudowie Szczecina. Wspomni również o rzekomych okultystycznych zainteresowaniach Hakena i domniemanej przynależności obu panów do szczecińskiej Łoży Masonów. Podkreśli jednak, że to typowe legendy miejskie. Może również podzielić się pokrótce historią Łoży, która jakoby szukała „przejścia do innego świata”.

Gdy Gracze okażą zainteresowanie, kobieta zaprowadzi ich do jednej z podziemnych komnat, ocalałych podczas II wojny światowej. Jako ciekawostkę wskaże im niedawno odkryty malunek na ścianie, schowany wcześniej pod warstwami farby, który przedstawia skarabeusza, (może napomnieć, że podobno ścieżki Cmentarza Centralnego również układają się w kształt tego owada), a wokół niego

znajdują się: łacińska sentencja: *Et facient ea* („bądź ostrożny”) oraz cyfry w kole 80020401 (co ma być datą 10.04.2008 r. – czyli ponownym otwarciem portalu – nowy cykl). Wspomina, że skarabeusz był symbolem odrodzenia, przejścia i podróży pomiędzy światami (kula gnoju symbolizująca słońce, jak również bramę, jak twierdzą niektórzy). Symbolika Starożytnego Egiptu w ogóle była bardzo rozwijana i modna na tych ziemiach w czasach niemieckich, zarówno za Hakena, jak i za nazistów. Pod skarabeuszem jest również malunek, a właściwie szkic, przedstawiający anioła trzymającego palec na ustach (może się skojarzyć Graczom z nagrobkiem Neumannów, znajdującym się w okolicach dawnego Gaju Urnowego. Muzealniczka może ich naprowadzić na ten trop w razie potrzeby). Pod nim jest po niemiecku napis: *Vor der Öffnung ist das das Ende* – H. [„Na wprost otwarcia, które jest końcem – H.”]; napis ma sugerować, że do otwarcia portalu potrzebne jest przekreślenie pomnika tak, aby znajdował się frontem do nagrobka Hakenów).

Jeśli Muzeum nie jest jedną z dwóch pierwszych lokacji wybranych przez Graczy do odwiedzenia, poznają Monikę już po odwiedzeniu jej przez agentów Abwehry – będzie bardzo przestraszona, z podbitym okiem. Nie będzie chciała rozmawiać na żadne tematy związane z Hakenem lub Meyerem-Schwartau, przynajmniej nie od razu. Będzie wymagało wiele wysiłku i umiejętności przekonywania ze strony Graczy, by muzealniczka otworzyła się przed Graczami i przekazała podane wyżej informacje. Nie będzie chciała jednak komentować napadu na nią. Powie jedynie na końcu, by Gracze byli ostrożni i że nie tylko oni zainteresowali się tą tematyką.

E) Wizyta w kaplicy na Cmentarzu Centralnym i rozmowa z Romanem Pałką, tamtejszym stróżem

Kolejna wizyta na terenie Cmentarza Centralnego nie będzie prosta. W międzyczasie zniknęły dwie kolejne osoby – policja ogrodziła teren lapidarium i nikogo tam nie wpuszcza. Patrol nie jest zbyt liczny, ale ciężko będzie przekraść się obok nich w świetle dnia. Łatwiejsze będzie dostanie się tam w nocy. Wtedy również mogą spotkać Romana Pałkę – nocnego stróża. Po początkowej niechęci, jeśli Gracze przekonają go, że nie chcą nic ukraść bądź zniszczyć, opowie i wskaże miejsce, gdzie poprzednio znajdował się nagrobek Hakenów.

Zaprowadzi ich również do kaplicy, wspominając po drodze, że musi teraz częściej patrolować nocą cmentarz – przez te zniknięcia i próby wandalizmu (przesunięcie nagrobka Hakenów). Opowie, że już kilka razy wyganiał grupę mężczyzn, kręcącą się w nocy po Cmentarzu. Na pewno Niemców. Właściwie, to oni się jakoś ulatniali, gdy się do nich zbliżał. I że pomazali czymś schody przed kaplicą. Gdy Gracze się przyjrzą, zobaczą duży napis Tor (z j. niemieckiego „brama”). W samej kaplicy stróż wskaże zainteresowanym w podziemiach pomieszczenie, za którym prawdopodobnie coś się kryje, sądząc po głuchym odgłosie przy pukaniu. Nikt jednak nie chce tego ruszać od przeszło 20 lat, czyli od kiedy Roman pracuje jako stróż. Gdyby Gracze chcieli zniszczyć ścianę i dowiedzieć się, co za nią jest, pan Pałka będzie bardzo oponował. Nic go nie przekona, by Graczom pomógł – będzie starał się im przeszkodzić. Gracze będą musieli go unieszkodliwić lub zakraść się w to miejsce, gdy będzie znajdował się jak najdalej od kaplicy.

Gdyby Graczom udało się dostać do tajnego pomieszczenia, znajdują pustą, zakurzoną, niewielką komnatę, w której wisi tablica poświęcona mieszkańcom Stettina (po niemiecku). Jeśli Gracze będą uważni, uda im się znaleźć szkatułkę, która jest ukryta za tablicą, a w niej bardzo zniszczone rękopisy wierszy Hakena, w których opowiada o „innym świecie”, „podróżach”, „specjalnym układzie” i „świecie równoległym”. Często powtarza się również liczba 7 (może być to wskazówka do zagadki liczbowej z kartki znalezionej podczas pierwszej wizyty na Cmentarzu Centralnym – suma każdej linii wynosi 77). Gracze znajdują również ciężki, onyksowy wisiołek w kształcie skarabeusza, który leży na ułożonym w kształcie schodów aksamicie (może to skojarzyć się Graczom ze schodami przed kaplicą). Gracze raczej nie będą wiedzieć na tym etapie, że wisiołek jest potrzebny do otwarcia portalu – agenci Abwehry będą chcieli go odebrać za wszelką cenę, gdy tylko dowiedzą się, że jest w posiadaniu Graczy. Na ścianie w nowoodkrytym pomieszczeniu uwagę Graczy przyciąga bardzo zniszczony napis: *Aperiam im porta! Ad expand alas scarab! Et facti sunt a principio ad finem!* („Otwórz się bramo! Rozwiń skrzydła, skarabeuszu! Niech koniec stanie się początkiem!”). Widoczne są także ślady zniszczeń (niemal tak samo stare jak sam napis) – jakby ktoś próbował sam napis zniszczyć.

Jeśli Kaplica na Cmentarzu Centralnym jest jednym z ostatnich miejsc odwiedzanych przez Graczy, natrafiają na zniszczone przejście do ukrytego pomieszczenia, które jest zupełnie zrujnowane. W tej sytuacji nie znajdują tam m. in. wisiora – mogą jednak natrafić na porzuconą notatkę przez agentów Abwehry opisującą wspomniany wisiołek, pełniący rolę „klucza” oraz fragment jednego wiersza, w którym często powtarza się liczba 7.

F) Wizyta w szpitalu w Zdunowie i rozmowa z Iwoną Katz, tamtejszą recepcjonistką

Iwona Katz rzuci się w oczy Graczom już od wejścia. Wysoka, szczupła i bardzo zasadnicza oraz zniecierpliwiona blondynka pełni funkcję recepcjonistki. Jeśli zostanie zapytana o Hermanna Hakena lub Wilhelma Meyera-Schwartau, po początkowym milczeniu nie opowie im więcej, niż Daniel Żurawski – potwierdzi opowieści o dobrym zachowaniu budynku po wojnie. Zacznie jednak sama wypytывать Graczy o tym, co wiedzą o budynku oraz samym Hakenie czy Meyerze-Schwartau. Może również napomknąć o wynajmowanych pomieszczeniach w starszej części szpitala – szpital musi zebrać fundusze na planowaną rozbudowę. Wspomni o tym szczególnie w sytuacji, gdy Gracze w widoczny sposób będą chcieli ukryć przed nią informacje. W rzeczywistości Iwona jest agentką Abwehry – szuka reszty informacji i szczegółów dotyczących otwarcia portalu (w tym wisiora z kaplicy).

Wynajmowane pomieszczenia, o których wspomniała „machinalnie” są miejscem spotkań nazistów. Iwona Katz będzie starała się zniechęcić Graczy do budynku szpitala – zrobi wszystko, by się ich jak najszybciej pozbyć. Gdyby jednak Gracze pokazali jej wisiołek, za wszelką cenę będzie chciała go zdobyć. Jeśli Gracze będą upierali się, by obejrzeć starą część szpitala lub gdy Iwona wyczuje, że Gracze coś przed nią ukrywają, zaprowadzi ich do części, gdzie w nieczynnym skrzydle są wynajmowane pomieszczenia i zamknie ich w jednej z izolatek. W przypadku gdyby sami również postarali się tam przekraść, zostaną zauważeni przez recepcjonistkę i również skończy się to zamknięciem. Podczas próby wydostania się Gracze mogą znaleźć

w jednym z pomieszczeń rycinę przedstawiającą portal z dopiskiem o wisioru i potrzebnej energii, schemat maszyny podobnej do ogromnego akumulatora, plan napadu na kościół św. Trójcy (celem wykradzenia notatek Hakena), plac Cmentarza Centralnego z równoległego Szczecina (podobny do tego z Książnicy Pomorskiej, ale z dodatkowymi notatkami) oraz wypisane nazwy jednostek Wehrmachtu i zaznaczone cele, które mają zostać zajęte w Szczecinie zaraz po przejściu armii nazistowskiej.

W tym miejscu będzie problem z zasięgiem (nawet gdy sieci komórkowe zaczną już działać normalnie), więc Gracze nie będą mogli zadzwonić po pomoc. Muszą sami wpaść na pomysł, jak się stamtąd wydostać. Powinni również podjąć decyzję, czy zabierają znalezione dokumenty (będą wtedy bardzo „aktywnie” śledzeni przez nazistów) czy tylko robią im zdjęcia. Niezależnie od wyboru i sposobu ucieczki Gracze muszą poczuć, że są w wielkim niebezpieczeństwie. Gdyby postanowili wrócić ponownie do tego miejsca – nie znajdą już tam Iwony Katz, a wszelkie pomieszczenia, w których się znajdowali zostaną wyczyszczone ze śladów i wskazówek.

G) Wizyta w I Liceum Ogólnokształcącym i rozmowa z Izabellą Kłus-Mościcką, tamtejszą sekretarką

Kolejny budynek, którego współrzędne Gracze znaleźli na Cmentarzu Centralnym i który powiązany jest z Hermannem Hakenem i Wilhelmem Meyerem-Schwartau to I Liceum Ogólnokształcące (dawniej budynek Gimnazjum Miejskiego). Graczom uda się porozmawiać z sekretarką szkoły – w związku z *Blackoutem* tylko ona i stróż przebywają w obiekcie. Opowiadając o budynku szkoły, Izabella może wspomnieć również o dokumentach Wilhelma Meyera-Schwartau, które stosunkowo niedaw-

no zostały odkryte na terenie I Liceum Ogólnokształcącego. Gracze muszą jednak ją bardzo do tego przekonać – początkowo będzie zdecydowanie oponować twierdząc, że nic nie wie. Jednak w związku z tym, iż była jedną z osób, która je odnalazła, będzie ją mocno korciło, by się tym faktem pochwalić. Jeśli Gracze przekonają Izabellę do zwierzeń, dowiedzą się, że dokumenty są w złym stanie, a szkoła czeka na dofinansowanie, by je odnowić – nikt ich zatem nie dotyka. Dodatkowo są przedmiotem sporu pomiędzy szkołą, która chce je zatrzymać w swoich zbiorach, a Archiwum Miejskim, które domaga się ich oddania. Z tego powodu przedstawiciele szkoły nie mówią o nich zbyt głośno.

Jeśli uda im się przekonać sekretarkę, ta poda Graczom odnalezione dokumenty. Wspomni również, że nie są pierwszymi, którzy o nie pytali, ale poprzednicy Graczy byli mało kulturalni, więc nie powiedziała im o dokumentach – zresztą Graczom również nie powinna o nich wspominać, ale wydają się godni zaufania. Na pytanie o poprzedników powie, że byli prawdopodobnie z zagranicy (mówili z niewielkim akcentem). Była to kobieta – wysoka, szczupła blondynka i dobrze zbudowany brunet w skórzanej kurtce. W niemieckojęzycznych rękopisach architekta Gracze mogą natrafić na informacje o „architektach światów i specjalnych podróżach” oraz mapę Cmentarza z odpowiednim układem (niemal identyczna mapa jak z Książnicy Pomorskiej, jednak nieco dokładniejsza z naniesionym oznaczeniem elementów niezbędnych do otwarcia portalu), jak również szkic kaplicy na Cmentarzu Centralnym oraz schodów przed budynkiem ze wspomnianym wcześniej napisem *Tor*.

H) Wizyta w kościele św. Trójcy i rozmowa z Tobiaszem Schubertem, tamtejszym pastorem

Bardzo istotne, by Gracze spróbowali odwiedzić neogotycki kościół dawniej pw. św. Gertrudy na Łasztowni, dziś Kościół św. Trójcy. Jeśli jest to jeden z pierwszych wyborów Graczy – od miejscowego organisty dowiedzą się, że „on nic nie wie, a pastor Schubert wyjechał. Wróci może jutro”. Niech to ich jednak nie zniechęci. Gdy wrócą tu później, dowiedzą się wielu istotnych rzeczy. W przypadku, w którym kościół jest jednym z ostatnich miejsc odwiedzanych przez Graczy, natrafia tam na pastora parafii ewangelickiej - Tobiasza Schuberta, który podzieli się z nimi informacją, że z czasów Hakena i Meyera-Schwartau, jeśli chodzi o ten kościół, niezmienione zostały tylko podziemia. W razie czego pastor zna niemiecki – chętnie pomoże tłumaczyć niemieckojęzyczne wskazówki czy dokumenty, gdyby Gracze nie znali tego języka. Opowie również, jak wczoraj odwiedzili go pewni ludzie i po niemiecku domagali się otwarcia sejfu, ukrytego w podziemiach. Pastor chłodno odmówił, zresztą zaraz zaczynać się miało nabożeństwo, więc opuścili kościół bez słowa.

Pastora nie trzeba długo przekonywać, by pokazał Graczom podziemia kościoła. Zauważają tam wspomniany wcześniej sejf – pastor mówi, że jego poprzednik – pastor Wilhelm, który pamiętał jeszcze dzieje przedwojennego Stettina, zostawił mu klucz, ale wymusił przy sięgę, by go nie otwierać, chyba, że sytuacja to wymusi. On nie ma jednak zamiaru tego robić, szczególnie na żądanie osób, które tym sejfem zbyt wiele się interesowali. W tym momencie na górze słychać hałas, strzał i tupot kilku osób. Pastor Schubert przez chwilę staje jak sparaliżowany, ale po chwili mówi „To oni”.

Po lekkim wahaniu otwiera sejf, daje schowane tam dokumenty Graczom i każe im uciekać tajnym wyjściem łączącym kościół z domem parafialnym. Sam będzie chciał zatrzymać napastników, nie zdecyduje się na ucieczkę. Gracze mogą uciec tajnym przejściem. Jeśli zostaną – zostaną zaatakowani przez trójkę zamaskowanych osób, rozmawiających ze sobą po niemiecku.

Opcja pierwsza - Gracze wychodzą bezpiecznie z opresji, a pastor w stanie śpiączki trafia do szpitala. Dokumenty, które Gracze wynieśli z kościoła okazują się zapiskami Hermanna Hakena - opisującymi, co musi być zrealizowane, by portal otworzyć i by go zamknąć. Po pobieżnym czytaniu znajdują fragment, w którym nadburmistrz pisze, jak przez jego zainteresowania portalem zaczynają ginąć ludzie w 1916 r. i jak jedynym wyjściem, by portal zamknąć na długi czas jest odpowiednia ofiara, którą zamierza złożyć. Jest również ostrzeżenie, że według jego wyliczeń kolejny sprzyjający moment na otwarcie portalu może nastąpić dopiero 10.04.2008 r.

Opcja druga - Gracze podejmują walkę z uzbrojonymi napastnikami – jest bardzo duże prawdopodobieństwo, że zostaną obezwładnieni i pozbawieni przytomności. Gdyby jednak udało im się pokonać napastników i pochwycić któregoś z nich, agenci Abwehry popełnią samobójstwo, wykorzystując fiolkę z trucizną ukrytą w zębie – za wszelką cenę nie będą chcieli dać się przesłuchać lub być doprowadzonymi przykładowo na policję. Istnieje duża szansa, że pastor zostanie ciężko ranny podczas napadu.

W przypadku utraty przytomności Gracze po jakimś czasie odzyskują przytomność, jednak po dokumentach z sejfu (i innych rzeczach

związanych z Hakenem i Meyerem-Schwartau jeżeli mieli takowe przy sobie) nie ma żadnego śladu. Znajdują obok siebie bardzo podobną kartkę do tej znalezionej na Cmentarzu Centralnym z napisem *Achtung*.

Wśród dokumentów z sejfu, Gracze znajdują pamiętnik Hakena. Jeśli poświęcają trochę czasu na analizę dokumentów, to natrafiają na fragmenty, w których były nadburmistrz Szczecina opisuje (po niemiecku oczywiście) specjalnie przystosowany układ Szczecina do otwarcia „bramy”. Wspomina swoją współpracę z Lożą Masońską oraz, przede wszystkim, Wilhelmem Meyerem-Schwartau, która miała na celu ostatecznie otwarcie bramy do innego świata. Siedmiokrotnie wypisane są zdania *Aperiam im porta! Ad expand alas scarab! Et facti sunt a principio ad finem!* („Otwórz się bramo! Rozwiń skrzydła, skarabeuszu! Niech koniec stanie się początkiem!”). Z czasem jednak w niewyjaśnionych okolicznościach zaczęli ginąć ludzie i Hermann Haken zdał sobie sprawę, że przejście należy zamknąć. Pod koniec pamiętnika pojawiają się znowu wspomniane powyżej łacińskie zdania, ale jest tam też dopisek *Und umgekehrt* („na odwrót”), który ma sugerować, że daną sentencję należy powiedzieć „odwracając ją” (zamiast „otwórz” „zamknij” etc.). Pamiętnik urywa się zdaniem *Jemand muss opfern* („ktoś musi się poświęcić”) i ryciną portalu, pod którą napisana jest data domniemanej śmierci Hermanna Hakena.

Scena III – Finał

Po zdobyciu wszystkich lub większości informacji Gracze powinni zdać sobie sprawę o dacie i miejscu próby pełnego otwarcia portalu oraz o konsekwencjach, które grożą, gdy to się stanie. Tu już nie chodzi o pojedyncze

zaginienia. W tym przypadku chodzi o coś zdecydowanie większego – z otwarciem portalu związana jest groźba ataku nazistów, jakkolwiek absurdalnie to brzmi. Gdyby próbowali się podzielić tym z policją – zostaną wyśmiani.

Tuż przed północą, 9 kwietnia późnym wieczorem na Cmentarzu Centralnym zaczną się zbierać 4 zamaskowane postacie. W oddali, w okolicach lapidarium słuchać będzie dźwięk jakiejś buczonej maszyny. Po uważniejszym wsłuchaniu się, Gracze mogą usłyszeć również odgłos przesuwania czegoś ciężkiego. Jeśli uda się im niepostrzeżenie dostać do kaplicy, znajdą tam związanego stróża, z którym rozmawiali wcześniej – Romana Pałkę; jest nieprzytomny. Jeśli Gracze go ocuca, ten powie, że nic nie pamięta. Będzie przytomny, ale oszołomiony. Cały Cmentarz Centralny spowija ciemność, która roznosi się coraz dalej – na cały Szczecin. Komórki nie są w stanie złapać sieci. Zaczyna się kolejny *Blackout* - Gracze muszą sami przeszkodzić w otwarciu portalu. Do jego całkowitego otwarcia naziści potrzebują: przemieszczenia o kilkaset metrów nagrobka Hakenów (na miejsce, które zajmował przed wojną) oraz przesunięcia nagrobka Neumannów (przedstawiającego milczącego anioła) frontem w kierunku nagrobka nadburmistrza Szczecina oraz jego żony. Niezbędne jest także posiadanie onyksowego wisiorka przedstawiającego skarabeusza oraz działającej maszyny, dostarczającej mnóstwa energii. Uwaga! Gdyby wisiorek znajdował się w rękach Graczy, adwersarze ze świata równoległego są w stanie wyczuć jego moc – będą podążać za Graczami, dopóki ci nie zniszczą wisiorka lub naziści go nie zdobędą. Przejście otwierać się będzie na schodach tuż przez główną cmentarną kaplicę. Aby przeszkodzić w pełnym otwarciu portalu,

Gracze muszą zniszczyć maszynę, ukraść wisiorek (jeśli go stracili) i rozbić go w drobny mak, zniszczyć nagrobek z milczącym aniołem lub przesunięty już nagrobek Hakenów. Ewentualne narzędzia mogą znaleźć w kaplicy.

Aby jednak całkowicie zamknąć i zapieczętować portal, choćby na kolejne 92 lata – potrzebują złożenia ofiary, podobnie jak uczynił to Haken – przynajmniej jedna osoba musi przejść przez portal dobrowolnie, powtarzając łacińską sentencję (w jej odwróconej wersji) znajdującą się w notatkach Hakena oraz w napisie w podziemiach kaplicy.

Naziści będą oczywiście się bronić i próbować zneutralizować Graczy – tym razem ostatecznie, więc wymagana jest wielka ostrożność. Nadchodzi moment kulminacyjny – Szczecin ogarnia kolejny *Blackout*, a maszyna pracuje pełną parą. Portal zaraz zostanie otwarty, a nasz świat będzie płonął wśród czerwonych proporców ze swastyką. Co zrobią Gracze?

Epilog i ewentualne pomysły na kontynuację

Jest kilka możliwości zakończenia przygody. Każda może zostawić jakąś furtkę na kontynuację.

Jeśli Graczom się nie udało – do „naszego” świata rzeczywiście wkroczyli naziści ze świata równoległego. Szczecin pogrążony jest w ciemności – utrzymanie portalu wymaga ogromnej ilości energii. Naziści szybko przejmują najważniejsze obiekty w Szczecinie, a niedługo potem również w niemal całej Polsce i Niemczech. Rozpoczyna się III wojna światowa. Gracze mogą, jako cudem przetrwałe postaci lub zupełnie nowi bohaterowie, próbować przeszkodzić nazistom lub podjąć próbę przekazania wszystkiego, czego się dowiedzieli o portalu i możliwości jego zamknięcia ruchowi oporu/

przedstawicielom innego państwa. Ale czy Gracze wpadną na to, jak pokonać nazistów i sprawić, by świat wrócił do normalności?

Jeśli Gracze po prostu zniszczyli maszynę, wisiorek, nagrobek z milczącym aniołem lub ten Hakenów – do Szczecina wraca energia – naziści zostają pochłonięci przez niestabilny portal i znikają tak samo jak postaci, o których Gracze słyszeli wcześniej. Później jednak Gracze co kilka dni słyszą o kolejnych zniknięciach – Cmentarz Centralny zostaje wyłączony z użytku, a policja prowadzi śledztwo. Czy Gracze zdają sobie sprawę, że aby zniknięcia ustały całkowicie, potrzebne jest poświęcenie i zapieczętowanie portalu, o którym pisał Haken?

Jeśli Gracz lub Gracze poświęcili się i przeszli przez portal, pieczętując go, kontynuacja może być przygoda w świecie równoległym. Tam właśnie trafiali zaginieni wcześniej ludzie i zwierzęta – może staną się oni sojusznikami naszych Graczy „po tamtej stronie” w świecie podzielonym między nazistowską Rzeszę i komunistyczny Związek Radziecki. W świecie, w którym cały glob uległ ogromnym, atomowym zniszczeniom, miejscami przypomina krajobraz jakby po apokalipsie. Jak Gracze mają przetrwać w takim świecie? Jak mogą wrócić do „naszego” świata?

Dodatki

I – POMYSŁ NA GRACZY/MOTYWACJE

W ciągu całej przygody bardzo ważne jest utrzymanie motywacji Graczy – aby dążyli do rozwiązania tajemnicy. O ile początkowa motywacja znalezienia żony przyjaciela nie powinna być dyskusyjna (jeśli jednak Twój Gracze potrzebują na początku większej moty-

wacji, zaginioną osobą może być ktoś bliski, z rodziny), to problemy z motywacją mogą pojawić się później – gdy już coraz mniej chodzi o zaginięcie bliskiej osoby, a o niebezpieczeństwo o wiele większe. Warto wtedy na każdym kroku uświadamiać Graczom, że zagrożeni zniknięciami są nie tylko obcy ludzie, ale i ci im bliscy. Kiedy zauważysz, że ich motywacja słabnie, możesz wprowadzić kolejne zaginięcia – może to być przyjaciel, członek rodziny, kolega z pracy, sąsiad, współlokator... Ważne, by Gracze poczuli, że zagrożenie jest tuż obok i wyciąga w ich kierunku swoje macki. Gdyby w trakcie śledztwa Twoi Gracze utknęli – nie bój się podsuwać im wskazówek. Może któraś z postaci posiadających informacje podsłucha, o czym oni rozmawiają między sobą i zechce się podzielić z nimi wiedzą? Może któryś z Graczy posiada obszerny album o Szczecinie? Może naziści zgubią ważne informacje i wskazówki, które już zdobyli, a Twoi Gracze „przypadkowo” na nie natrafia?

Jeśli chodzi o podtrzymanie motywacji do jakiejś formy konfrontacji z nazistami lub do zwiększenia chęci Graczy do całkowitego zamknięcia portalu, musisz im uświadomić na każdym kroku jako Narrator, Mistrz Gry czy Strażnik Tajemnic, że nikt poza nimi w te mrzonki nie wierzy – ani policja, ani media, ani pracownicy historyczni czy naukowci. Są zdani tylko na siebie. Jeśli nie wpadną na to, czym grozi ostateczne i trwałe otwarcie portalu 10 kwietnia, rzuć im jakieś wskazówki. Niech znajdą jakieś notatki, ryciny, zdjęcia czy plany, które uświadomią im rodzaj i skalę zagrożenia. I fakt, że w obecnej sytuacji tylko oni są w stanie to przerwać.

W sytuacji, gdyby, pomimo zagrożenia inwazją nazistów na naszą rzeczywistość, Twoi Gracze skupiali się wyłącznie na odnalezieniu zagi-

nionych – pozwól im na to. Niech część z nich przejdzie przez portal „na drugą stronę”, nawet przypadkowo – poprzez wciągnięcie w taki sposób jak poprzedni zaginieni – mogą wtedy spróbować znaleźć zaginionych bliskich po nazistowskiej stronie rzeczywistości. Możesz wtedy prowadzić scenariusz dwutorowo (gdy się rozdzielili) – po „naszej” stronie próbują do końca rozwiązać tajemnicę portalu i nazistów, a po drugiej, w wielkiej tajemnicy próbują odnaleźć zaginionych w groźnej poatomowej i totalitarnej rzeczywistości.

Niektóre z profesji Graczy mogą spowodować, że ich motywacja będzie mogła być wykorzystana w sposób bardziej „profesjonalny”. Prywatny detektyw na pewno za wszelką cenę będzie chciał odnaleźć zaginionych. Dziennikarka raczej nie odpuści opisanego w cyklu reportaży tak „soczystego” tematu, podobnie jak ambitna pisarka. Historyk czy pracownica naukowa (np. fizyczka) może być zachwycona i zafascynowana motywami historycznymi związanymi z Hakenem i Meyerem-Schwartau lub kwestią portalu i światów równoległych. Oddelegowany do sprawy policjant za sprawę honoru postawi sobie rozwiązanie tej sprawy, nawet jeśli przełożeni czy współpracownicy nie będą w jego rewelacje wierzyć. Artystka malarka może wziąć udział w śledztwie w pogoni za emocjami, które ześlą na nią długo wyczekiwane natchnienie, a księdzu z pobliskiej parafii będzie zależało, by za wszelką cenę uspokoić swoją duszę i zapewnić ukojenie zaginionym. W przypadku innych profesji warto wykorzystać ciekawość i empatię, tak bliską większości ludzi, lub relacje międzyludzkie i powiązania pomiędzy nimi oraz zaginionymi. Ciekawym pomysłem może być grupa studentów różnych kierunków, którzy mieszkają na wspólnej stacji - to również dobry pomysł na drużynę – ich umiejętności

mogą uzupełniać się wzajemnie, a Gracze są ze sobą w jakiś sposób powiązani na samym starcie.

II – BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Sander Weetling, Unsplash.com



Daniel Żurawski
historyk, przyjaciel Graczy

Daniel jest nieco skrytym i lekko roztrzepanym mężczyzną, w wieku około 35 lat. Mówi dosyć szybko, nosi się swobodnie, jednak nie można tego nazwać niechlujnością. Lubi poruszać się po mieście pieszo i jest typem raczej domatora – już od studiów, gdy jego przyjaciele imprezowali, on wolał siedzieć w domu i czytać. W życiu prywatnym jest mężem Joanny, 32-letniej brunetki, o pięknych zielonych oczach, która pracuje na anglojęzycznej infolinii w jednym z biur na Alei Piastów. Żurawscy małżeńs-

twem są od 3 lat, a poznali się na rejsie po Bałtyku zorganizowanym przez wspólnych przyjaciół. Zaczęli się spotykać, a reszta poszła dosyć szybko – od poznania do małżeństwa minęły 4 lata. Tuż przed zniknięciem Joanny rozmawiali o dziecku – Daniel podkreślał, że bardzo chciałby mieć gromadkę dzieci, natomiast kobieta była zdystansowana – dopiero co awansowała i na razie wolałaby się skupić na karierze. Żurawski po jej zniknięciu będzie się trochę obwiniał (dosyć nieracjonalnie), że ta różnica zdań spowodowała ucieczkę Joanny. Zdarzały się im oczywiście kłótnie, jednak po kilku godzinach (rzadziej dniach) ciszy w domu, potrafili się porozumieć i wyjaśnić sobie pewne rzeczy. Mieszkają na szczecińskim osiedlu Kaliny, w 3-pokojowym mieszkaniu w budynku z wielkiej płyty, które Joanna odziedziczyła po babci. Oboje pochodzą ze Szczecina.

Zawodowo Daniel jest wykładowcą historii starożytnej na Uniwersytecie Szczecińskim, ma tytuł doktora. Specjalizuje się w zagadnieniach związanych z demokracją ateńską, jednak wykłady prowadzi z różnorodnych zagadnień, związanych z historią starożytnego Bliskiego Wschodu, Egiptu, Grecji czy Rzymu. Przygotowując się do habilitacji, pracuje nad książką poświęconą Peryklesowi i jego przeciwnikom politycznym w złotym wieku Aten. Kiedy przychodzi do kwestii historycznych, Daniela opuszcza roztrzepanie – staje się bardzo skupiony, a ciekawostkami historycznymi sypie jak z rękawa. Ma świetną pamięć do dat, nazwisk i tego typu szczegółów. Wiedzę na temat historii miasta czy regionu posiada – nie jest jednak w tej tematyce wszechwiedzący.



Krystyna Rudowska

sąsiadka jednego z Graczy

Krystyna Rudowska jest emerytowaną sprzedawczynią, po siedemdziesiątce. Całe życie pracowała w sklepach sieci Społem, dochodząc do stanowiska kierowniczk. Od kilkunastu lat jest na emeryturze, gdzie oddaje się swoim pasjom – książkom o ogrodnictwie, muzyce klasycznej i serialom z Ameryki Południowej. Ma dosyć skrzekliwy głos, ale w jej zmarszczkach można odczytać, że przez swoje życie była osobą pogodną i często się uśmiechała. Krystyna jest osobą bardzo towarzyską, zdarza się jej rozmawiać z połową osiedla ze swojego parapetu, położonego na pierwszym piętrze budynku z wielkiej płyty. Ciągłe jest pełna energii – lubi robić przetwory, chodzić na lokalny bazar i spacerować ze swoim psem – każdy z nich w jej życiu nazwał się z rosyjska – był Misza, Borys, Saszka, a teraz jest Fiodor. Są to z reguły kundelki, przygarniane przez Krystynę ze schroniska, mimo, że po śmierci każdego z nich mówiła, że jest już zbyt stara na psy.

Krystyna była drugą żoną Włodzimierza – razem przeżyli niemal 40 lat. Jej mąż był tramwajarzem, jednym z pierwszych w Szczecinie. To dla niego Krystyna przeprowadziła się z rodzinnego

Krzyża do stolicy województwa zachodniopomorskiego. Prowadzili udane życie, szczególnie na emeryturze – bywali w filharmonii, chodzili na spacer, uwielbiali wspólnie rozwiązywać krzyżówki, a co wakacje, jeśli udało się im odłożyć z emerytury, jeździli do sprawdzonego ośrodka „Perełka” w Wiele, nad Morzem Bałtyckim. Ich synowie rozjechali się po Polsce – Wiktor pracuje w Poznaniu, Antek w Gdańsku, a Dawid aż w Lublinie. Starali się jednak odwiedzać Szczecin, szczególnie gdy zmarł Włodzimierz (zawał serca), a Krystyna została sama.

Od śmierci męża (3 miesiące) Krystyna nieco przycisła. Dalej sprawiała wrażenie energicznej, gdy wychodziła z domu, ale w środku chęć do życia bardzo zmalała. Skupiła się na swoim ostatnim psie – Fiodorze oraz spacerach – tym razem ich celem często był Cmentarz Centralny, gdzie odwiedzała swojego męża, prowadząc z nim bardzo długie rozmowy. Z uwagi na parkowy charakter nekropolii, nie przejmowała się, że chodzi tam z psem, a wszystkim niezręcznie było zwrócić uwagę staruszce, która odwiedza grób męża i spędza tam długie godziny.



Anna Przyborska

bibliotekarka w dziale informacji naukowej
Książnicy Pomorskiej

Anna Przyborska jest ładną dziewczyną po 30-stce, bardzo pozytywną i chętną do pomocy. Gdy ktoś dopiero co poznał Annę, to pierwsze skojarzenie, które się pojawia to „luzaczka”. Zawsze była nieco na bakier z regulaminami i procedurami. Również jej podejście do ubioru jest dalekie od formalnego – uwielbia wygodne i zwiewne ciuchy, nieco hipisowskie. Anna mówi z szybkością karabinu maszynowego – bywa nieco flirciarska i bardzo spontaniczna. Uwielbia robić ludziom (niekoniecznie tym znajomym) różne niewielkie psikusy. Jest singielką – twierdzi, że nikt nie wytrzyma jej życiowego tempa. Ma czas na wszystko – pracę, przyjaciół, imprezy, pasje i zainteresowania. Jeśli chodzi o te ostatnie, to trochę maluje, trochę gotuje, a trochę jeździ po regionie, starając się poznać tajemnice i ciekawostki każdej ze wsi, którą napotka, przemierzając rowem województwo zachodniopomorskie.

Pracując w informacji naukowej Książnicy Pomorskiej, Anna zawsze powtarzała, że to idealna praca dla niej – sama się czegoś dowie, pomoże innym w poszukiwaniach, zarobi tyle, by nie wydawać zbyt wiele, a sama praca nie powoduje u niej alergii (jeszcze). A zawsze,

gdy zirytują ją współpracownicy, może oddalić się i przeszukiwać spore magazyny Książnicy Pomorskiej. Ma bardzo dużą, ale wyrywkową wiedzę o historii i kulturze regionu. Pracę otrzymała niedługo po studiach, dzięki pomocy swojej ciotki Leokadii, która odchodziła właśnie na emeryturę. Anna ją po prostu zastąpiła. Wiazało się to z koniecznością przeprowadzki z Gryfina do Szczecina, ale według niej wyszło jej to tylko na dobre.



Monika Zabłocka

muzealniczka w Muzeum Narodowym na
Wałach Chrobrego

Monika Zabłocka jest na oko 60-letnią kobietą, sprawiającą wrażenie bardzo zasadniczej. Nie mówi szybko – jej wypowiedzi są wyważone i zdystansowane. Ubiera się bardzo stonowanie i stosownie do swojego wieku oraz pracy, nosząc z reguły garsonki w odcieniach szarości. Sprawia często wrażenie zimnej i oceniającej, ale poznając ją bliżej można się dowiedzieć, że to tylko pozory. Bywa podejrzliwa i przy natarczywości często zamyka się w sobie, staje się nawet lekko odpychająca. Z pewnością nie jest duszą towarzystwa i nie wzbudza sympatii od pierwszego wrażenia. W muzeum pracuje już ponad 20 lat. Miała wielokrotnie możliwość awansu, ale wolała się skupić na tym, co lubi – historii miasta. Prywatnie jest żoną Krzysztofa – właściciela firmy transportowej,

więc może sobie pozwolić na pracę dla przyjemności. Jest również matką Barbary, dla której, jak sama obecnie stwierdza, zawsze była zbyt surowa. Barbara wyjechała za granicę i utrzymuje sporadyczny kontakt z matką.

Monika jest niekwestionowaną ekspertką w historii Szczecina i okolic, szczególnie z czasów XIX i XX wieku. Zna biegle język niemiecki – jej matka była Polką, a ojciec Niemcem. Sama Monika do ukończenia szkoły średniej mieszkała pod Berlinem, do Szczecina przyjeżdżając dopiero na studia. Nie przepada za typowymi turystycznymi zwiedzającymi, których tak naprawdę nie interesuje, co się w muzeum znajduje. Gdy jednak natrafi na prawdziwie zainteresowanego historią Szczecina, który zadaje przemyślane pytania (ale nie natarczywe), świadczące o tym, że sam już wie co nieco – otwiera się natychmiast i z wielką przyjemnością dzieli się swoją wiedzą, ciekawostkami oraz pomieszczeniami i zbiorami niedostępnymi dla przeciętnego turysty czy zwiedzającego na co dzień.

Andy Art, Unsplash.com



Roman Pałka

nocny stróż na Cmentarzu Centralnym

Roman jest zaniedbanym mężczyzną po 50-tce. Nocnym stróżem na Cmentarzu Centralnym jest od kilkunastu lat – chce w tej pracy spokojnie dotrwać do emerytury. Miewał wcześ-

niej problemy z alkoholem – z tego powodu rozwiodła się z nim żona, która wzięła ze sobą dzieci. Obecnie Pałka nie pije już 4. rok, ma stałą pracę (wcześniej miewał „epizody” polegające na tym, że zniknął na kilka dni z pracy – na jego szczęście trafił na wyrozumiałego szefa, więc utrzymał tę robotę), a z nałogów zostało mu palenie – by zaoszczędzić papierosy kupuje od znajomego – Marka, który sprowadza je zza wschodniej granicy. Roman mówi z wielką chrypą, często spluwa, wydmuchuje nos przez palce. Ma żółkłe palce od nikotyny, a zniszczona twarz zdecydowanie go postarza. Nie przepada za ludźmi. Od kiedy nie pije, stał się typem odludka. Nie przywiązuje wagi do ubioru – najczęściej chodzi w starych jeansach i jeansowej kurtce. Do swojej pracy ma ambiwalentny stosunek – cieszy się, że rzadko spotyka ludzi, ale absolutnie nie jest to praca jego marzeń. Stróżem został tuż po 30-stce i miała być to praca „na chwilę”, jednak koleje jego losu sprawiły, że lata mijają, a Roman jest ciągle nocnym stróżem na Cmentarzu Centralnym.

Mężczyzna bywa opryskliwy, często przeklina i nie jest łatwo się czegoś od niego dowiedzieć. Jednak poczęstowanie lepszym papierosem czy łapówka sprawi, że podzieli się wszystkim, co wie. Oczywiście podkreślając swoją marudność i brak czasu na każdym kroku.



Iwona Katz

recepjonistka w szpitalu w Zdunowie
(tajna agentka Abwehry)

Iwona Katz jest bardzo piękną i zadbaną blondynką, tuż po 30-stce. Ubiera się w szykowne garsonki i wydaje się bardzo chłodna, rzeczowa i zdystansowana. Mówi z lekko wyczuwalnym, niemieckim akcentem, ale nie chce zdradzić, jaka jest tego przyczyna. Bardzo dba o swoje prywatne sprawy i pod żadnym pozorem nie chce rozmawiać o swoim życiu. Jedyne zagadnienia, które porusza, związane są z jej pracą. Iwona pracuje jako recepcjonistka od 2 lat i wszyscy współpracownicy wyrażają się o niej z dużym szacunkiem, chwając jej profesjonalizm. Jednocześnie nieco się dziwią, że osoba z jej umiejętnościami pracuje jako recepcjonistka, podkreślając ogrom wiedzy Iwony, także na tematy medyczne. Nigdy nie mówi więcej, niż to potrzebne, większość ludzi traktuje również w idealnie obojętny sposób. Jest odporna na wszelkie metody podrywu czy przekupstwa. Potrafi za to w bardzo inteligentny sposób wyciągać informacje od innych – jako agentka Abwehry jest wyszkolona w manipulacji oraz psychologii.

Iwona jest w rzeczywistości tajną agentką Abwehry, która została wysłana do naszej rzeczywistości przeszło 2 lata temu, by przy-

gotować grunt pod obustronne otwarcie portalu. Miała zaczepić się w jednym z budynków, którego budowę zlecił Hermann Haken, a zaprojektował Wilhelm Meyer-Schwartau. Wybór padł na leżący nieco na uboczu szpital w Zdunowie, który nie został zniszczony podczas wojny i ma wiele pomieszczeń, które można wykorzystać jako miejsce spotkań Abwehry czy magazyn wykorzystywany przez tajnych agentów nazistów. Iwona swoim profesjonalizmem szybko zdobyła zaufanie szefów i współpracowników, doprowadzając do tego, że do części nieużywanych pomieszczeń tylko ona posiadała klucze. Jako główna agentka w „naszym” świecie sprawuje kontrolę nad pozostałymi nazistami, szczególnie tymi, którzy do naszej rzeczywistości przybyli po niej. Stara się unikać przemocy fizycznej, ale zna biegle sztuki walki oraz znakomicie posługuje się bronią palną. Poza pracą badała pozostałe budynki, za które odpowiadali Haken i Meyer-Schwartau, próbując się dowiedzieć jak najwięcej o możliwościach otwarcia portalu. Informacje, które posiadała i materiały przez nią zdobyte przechowuje w jednym z nieużywanych pomieszczeń w piwnicy szpitala w Zdunowie. Niekiedy można na nią natrafić po godzinach pracy, gdy spaceruje w okolicach lapidarium Cmentarza Centralnego w Szczecinie, próbując wyczuć i wybadać miejsce portalu.



Izabella Kłus-Mościcka
sekretarka I LO

Izabella Kłus-Mościcka to bardzo zadbana kobieta po 30-stce o nieco pełniejszych kształtach, uwielbiana wyglądać modnie. Jest bardzo zadbana oraz pogodna. Uwielbia kolory pastelowe, w których się nosi oraz złotą biżuterię. Z charakteru jest bardzo ciekawska, czasem nawet wścibska. Nie wykorzystuje małych sekretów, których się dowiedziała o innych, ale lubi wiedzieć jak najwięcej, często się tą wiedzą szczycąc. Izabella stara się mówić w sposób wyszukany, by podkreślić swoje wykształcenie i pozycję. Jest bardzo łasa na komplementy i drobne prezenty. Przy odpowiednim podejściu jest w stanie zdradzić wiele tajemnic. Jednak w sytuacji, gdy ktoś próbuje coś na niej wymusić, lubi robić mu na przekór. Często sprawia wrażenie, że wie więcej, niż w rzeczywistości. Zdarza się jej również gardzić ludźmi, których uważa za nudnych czy nieużytecznych. Bywa bardzo interesowna, ale i strachliwa. Ma jednak na tyle instynktu samozachowawczego, by nie prowokować tych, którzy mogliby jej w życiu zaszkodzić w jakikolwiek sposób. Często ocenia ludzi na pierwszy rzut oka, ulegając stereotypom. Lubi się jednak uważać za otwartą i tolerancyjną.

Prywatnie jest żoną Roberta Mościckiego

i matką małej, 2-letniej Zosi. Bardzo ceni swoje życie rodzinne, ale potrzebuje odskoczni w postaci pracy. Kwestia finansowa również nie jest tu bez znaczenia. Bardzo lubi współczesną muzykę pop, kolacje w tych „lepszych” restauracjach, a jej największym marzeniem jest bycie jednym z widzów Tygodnia Mody w Mediolanie. Do swoich obowiązków podchodzi sumiennie, chociaż nie ukrywa, że stać ją na więcej i praca w charakterze sekretarki nie jest szczytem jej możliwości.



Thomas Jörn, Unsplash.com

Tobiasz Schubert
pastor w Kościele św. Trójcy

Pastor Tobiasz Szubert jest starszym, wysokim i postawnym mężczyzną niemieckiego pochodzenia. Mówi po polsku, z niemal niesłyszalnym niemieckim akcentem. Nosi się nienagannie, z reguły w czerniach. Mówi bardzo szybko, z rzadka wtrącając niemieckie słówka w wypowiedź. Jest bardzo żwawy i ekspresyjny – ma głos jak dzwon i żywo gestykuluje, niezależnie od tematu i wagi wypowiedzianych słów. Nie boi się mówić, co myśli. Pomimo tego, roztacza jednak aurę sympatyczności i szacunku. Pastor jest osobą bardzo inteligentną i przenikliwą, a jego wzrok wydaje się przyszywający – jakby wiedział o człowieku wszystko, tylko na niego patrząc.

Pastorem w Szczecinie jest już od kilkadziesiąt

lat, a od śmierci małżonki Zofii skupia się wyłącznie na życiu swojej parafii. Udziela się charytatywnie, dba o swoich parafian – wydaje się, że wie o nich wszystko – i bardzo stara się o remont kościoła św. Trójcy oraz domu parafialnego. Bardzo rzadko dzieli się swoimi prywatnymi sprawami, w tej kwestii jest raczej skryty. Ma ogromny szacunek do swojego poprzednika – pastora Wilhelma, który nauczył go wszystkiego i zaopiekował się nim w dzieciństwie. Jest gotów na największe poświęcenia dla tego, co uważa za słuszne; dla tego, o co prosił go pastor Wilhelm. Nie będzie chciał przekazać od razu Graczom wszystkiego, co wie i czego pilnuje, jednak w sytuacji zagrożenia będzie skłonny podzielić się swoją wiedzą oraz dokumentami, które przechowuje – byle tylko nie wpadły w ręce Abwehry.

III – OPIS POSTACI HISTORYCZNYCH, BUDYNKÓW, MIEJSC I ZDARZEŃ

Hermann Haken

Hermann Haken urodził się 5 maja 1828 r. w Koszalinie. Tam uczęszczał do gimnazjum, po którym udał się na studia prawnicze do Greifswaldu i Berlina. W 1852 roku wydał tomik wierszy, które swoją tematyką dotyczyły Greifswaldu, przyrody oraz narzeczonej – Johanny, z którą Haken ożenił się w 1857 roku w Kołobrzegu. W 1862 r. Hermann Haken został burmistrzem Kołobrzegu, pełniąc ten urząd przez dwanaście lat. W latach 1873-1878 został członkiem Pruskiej Izby Reprezentantów, reprezentując Narodową Partię Liberalną. W Kołobrzegu zapoczątkował i rozwinął działalność uzdrowiskową tego miasta, co przyczyniło się do nadania mu 1877 r. tytułu Honorowego Obywatela Miasta. Bardzo ważną datą dla Hermanna Hakena był 2 stycznia 1878 r. – objął wtedy urząd

nadburmistrza Szczecina. Jego kadencja trwała niemal 30 lat, a w ramach niej przeprowadził kompleksową przebudowę układu miasta, stając się niejako powodem powstania charakterystycznego układu szczecińskich ulic z wieloma rondami, pierwszej biblioteki publicznej, teatru miejskiego, Cmentarza Centralnego czy zagospodarowana terenu starych fortów, tworząc *Hakentaras* (dziś Wały Chrobrego – jedna z bardziej reprezentacyjnych części miasta). Hermann Haken był również pomysłodawcą budowy Wielkiej Trasy Żeglugowej, która miała połączyć Szczecin ze Świnoujściem i Berlinem. W 1907 r. nadburmistrz Szczecina po otrzymaniu tytułu Honorowego Obywatela tego miasta udał się na zasłużoną emeryturę i wraz z żoną wyjechał do Berlina, gdzie zmarł 9 lat później. Pochowany został w 1916 r. na Cmentarzu Centralnym w Szczecinie, a na jego grobie stanął pomnik ozdobiony rzeźbą, dłuta Ludwiga Manzla, która przedstawiała oboje małżonków. Po II wojnie światowej zapomniany, zniszczony i pozbawiony popiersia Hakenów pomnik nagrobny stał na kwaterze 20d w pobliżu Kwatery Zasłużonych. Kiedy po wojnie zmieniono układ alejek, nagrobek nadburmistrza Hakena został obudowany współczesnymi mogiłami. W 2007 r. Korzystając z okazji utworzenia lapidarium, pomnik został przeniesiony i odrestaurowany, a popiersie obojga małżonków zostało zrekonstruowane.

Wilhelm Meyer-Schwartau

Wilhelm Meyer-Schwartau urodził się 28 czerwca 1854 r. w Schwartau. Nauki pobierał w Akademii Budowlanej w Berlinie (*Berliner Bauakademie*). Po ukończeniu nauki zdobywał doświadczenie, pracując przy restauracji katedr późnoromańskich (m. in. św. Piotra w Wormacji i katedry w Spirze). W wieku 37

lat osiedlił się w Szczecinie i pełnił funkcję miejskiego radcy budowlanego. Blisko współpracował z nadburmistrzem Szczecina Hermanem Hakenem, projektując m. in. Cmentarz Centralny, *Hakenterrasse* (dzisiejsze Wały Chrobrego), *Stadtmuseum Stettin* (dzisiejszy Gmach Główny Muzeum Narodowego w Szczecinie), neogotycki kościół św. Gertrudy na Łasztowni (dziś Kościół Świętej Trójcy w Szczecinie), gmach magistratu (dzisiejszy rektorat Pomorskiego Uniwersytetu Medycznego), neo-romański budynek Gimnazjum Miejskiego (dziś I LO w Szczecinie), Dom Parkowy (obecnie Hotel Park) oraz modernistyczny kompleks budynków szpitala gruźliczego w Zdunowie (dzisiejszy Samodzielny Publiczny Wojewódzki Szpital Zespolony w Szczecinie). Wilhelm Meyer-Schwartau zmarł 14 sierpnia 1935 r. w Szczecinie i został pochowany na tamtejszym Cmentarzu Centralnym.

Kaplica na Cmentarzu Centralnym, fot. Adrian Kopp



Cmentarz Centralny

Cmentarz Centralny w Szczecinie jest uznawany za największy cmentarz w Polsce, a trzeci w Europie. Jego powierzchnia wynosi dzisiaj ponad 172 ha. Otwarty został 6 grudnia 1901 r. a położony jest pomiędzy dzisiejszymi



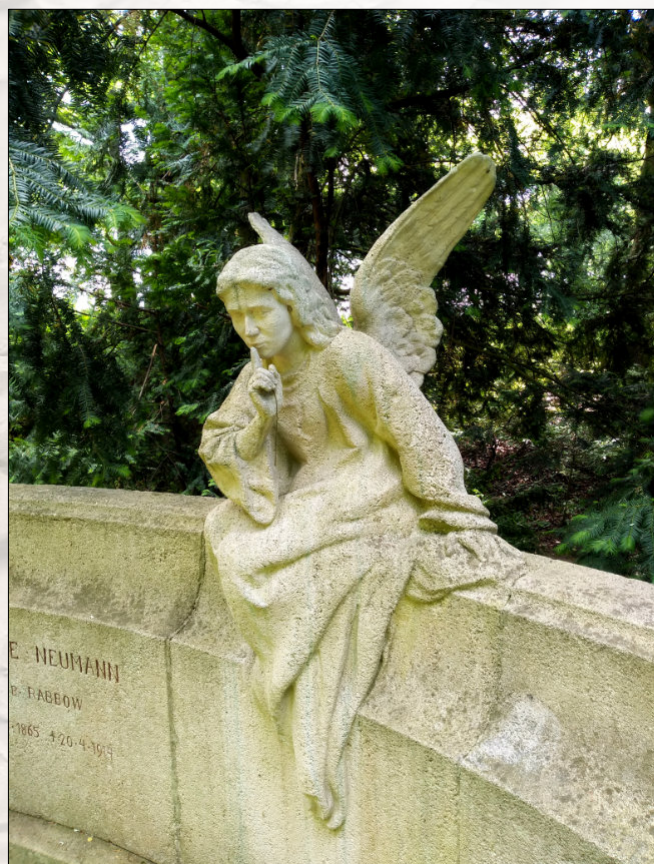
Pomnik Hakenów, fot. Adrian Kopp

ulicami Ku Słońcu oraz Mieszka I. Cmentarz Centralny (*Zentralfriedhof Stettin*) zaprojektowany został przez Wilhelma Meyera-Schwatrau z inicjatywy Hermanna Hakena jako nekropolia o charakterze parku-ogrodu. Na początku XX wieku zbudowano również neoromańską kaplicę znajdującą się w centrum cmentarza oraz główną bramę wjazdową, odnowioną ostatnio w 2009 r. Kaplica główna została zbudowana na planie krzyża greckiego, zwieńczona jest również wysoką kopułą. Była ona bardzo nowoczesna jak na tamte czasy. Zwłoki z położonej na dole kostnicy transportowano pod ołtarz za pomocą specjalnego podnośnika hydraulicznego. Dodatkowo, w 1925 r. obok kaplicy dobudowano krematorium. Pierwszy dyrektor cmentarza, Georg Hannig, określił, jakiego rodzaju urny, nagrobki i grobowce mają być stawiane na cmentarzu celem zachowania wysokiego poziomu estetycznego nekropolii. Zabronione były m. in. polerowane marmury i granity. Georg Hannig odpowiadał również za posadzenie ponad 350 gatunków drzew i krzewów, dobranych specjalnie dla Cmentarza Centralnego. Uliczki zaprojektowane przez wspomnianego wcześniej niemieckiego architekta mają momentami charakter kolisty,

a niektórzy nawet dopatrują się w nich kształtu skarabeusza. Kaplica i brama główna ucierpiały podczas wojny, ale zostały w czasach PRL-u odbudowane. Ważną częścią cmentarza jest lapidarium, które zostało otwarte 11.05.2007 r. na miejscu dawnego gaju urnowego, którego projektantem był pierwszy dyrektor Cmentarza Centralnego - Georg Hannig. Obecnie w lapidarium oprócz nagrobków zostało umieszczonych około 140 głów, których pierwotnego miejsca posadowienia nie można było ustalić. Znajdziemy tam również m. in. nagrobek nadburmistrza Szczecina Hermanna Hakena i jego żony Johanny. Na terenie Cmentarza Centralnego są poprowadzone trasy turystyczne i ścieżki spacerowe, które można znaleźć pod poniższym adresem:

http://www.cmentarze.szczecin.pl/chapter_11978.asp

Anioł z nagrobka Neumannów, fot. Marcel Mroczek



I LO w Szczecinie, fot. Adrian Kopp

I Liceum Ogólnokształcące im. Marii Skłodowskiej-Curie w Szczecinie

I Liceum Ogólnokształcące im. Marii Skłodowskiej-Curie mieści się przy al. Piastów w budynku, który przed wojną został zaprojektowany przez Wilhelma Meyera-Schwartau z polecenia nadburmistrza Szczecina i należał do męskiego Gimnazjum Miejskiego. Prace przy budowie zakończyły się w 1903 r. tworząc dużą budowlę w neorenesansowym stylu z użyciem ciosów z piaskowca. Najbardziej reprezentacyjną salą wewnątrz budynku jest znajdująca się na drugim piętrze aula o powierzchni 380 m² z emporą muzyczną dla 100 śpiewaków. W czasach wojennych budynek pełnił funkcję polowego szpitala wojskowego. Współcześnie elewacja szkoły została odnowiona w latach 2000–2003. Budynek związany jest z początkiem rozwoju polskiego szkolnictwa na Ziemiach Odzyskanych po II wojnie światowej. To właśnie tutaj Janina Szczerska uruchomiła zaraz po wojnie szkołę stopnia gimnazjalnego i licealnego, korzystając z bardzo niewielkich zniszczeń z czasów II wojny światowej. Początkowo było to Gimnazjum i Liceum Żeńskie, a dopiero od 1968 r. w budynku przy al. Piastów

znalazło się koedukacyjne I Liceum Ogólnokształcące powstałe z przekształcenia I Szkoły Żeńskiej, znajdującej się wcześniej w tym miejscu.

Książnica Pomorska - nowe wejście, fot. Adrian Kopp



Książnica Pomorska

Historyczne początki Książnicy Pomorskiej sięgają roku 1905, kiedy z polecenia nadburmistrza Hermanna Hakena w gmachu liceum z połowy XIX w. znalazła swoją siedzibę *Stadtbibliothek* (Biblioteka Miejska Szczecina). Jej najważniejszym dyrektorem był dr. Erwin Ackerknecht, który kierował tą placówką od 1907 do 1945 r. Za czasów jego dyktorowania *Stadtbibliothek* stała się najważniejszą biblioteką na Pomorzu Zachodnim, włączając do swoich zasobów przeszło 200 tysięcy tomów i pozycji. Po wybuchu II wojny światowej, aby ochronić zbiory przed zniszczeniami,

Książnica Pomorska - stare wejście, fot. Adrian Kopp



te najcenniejsze rozmieszczono na terenie całego Pomorza Zachodniego. Podczas bombardowań w 1944 r. budynek biblioteki został częściowo zniszczony. W lipcu 1945 r. zaczęła w tym miejscu działać Biblioteka Miejska w Szczecinie, a dwa lata później również Wojewódzka Biblioteka Publiczna. W 1965 r. biblioteka otrzymała status biblioteki naukowej, a 4 lata później otrzymała prawo do tzw. egzemplarza obowiązkowego (obowiązek przekazywania egzemplarza każdego druku ukazującego się w Polsce na rzecz danej biblioteki). Biblioteka rozwijała się oraz rozbudowywała. W 1962 r. dwa przedwojenne budynki zostały połączone nowym łącznikiem, a w 1999 r. wybudowano dodatkowo nowoczesny gmach biblioteki. W 1994 r. Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna została przekształcona w Książnicę Pomorską, która to nazwa używana jest do dziś.



Muzeum Narodowe na Wałach Chrobrego, fot. Adrian Kopp

Muzeum Narodowe na Wałach Chrobrego

Gmach Muzeum Miejskiego w Szczecinie został wybudowany w latach 1908-1911 z polecenia nadburmistrza miasta Hermanna Hakena i według projektu głównego architekta miasta Wilhelma Meyera-Schwartau, na terenie *Hakentarasse* (dziś Wały Chrobrego).

Muzeum Miejskie oficjalnie zostało otwarte w czerwcu 1913 r. Budynek został wybudowany na planie litery E, a stylowo łączy modernizm oraz secesję. Na fasadzie głównej (od strony Odry) znajdują się reliefy, które przedstawiają cztery obiekty symbolizujące epoki kultury: piramidę Cheopsa (kultura egipska), Partenon (kultura grecko-rzymska), katedrę w Kolonii (kultura średniowieczna) oraz Bazylikę św. Piotra (kultura renesansu włoskiego). Plany dotyczące budynku muzeum nigdy nie zostały w pełni zrealizowane. W Muzeum Miejskim wystawiano zbiory archeologiczne i etnograficzne, sztukę pomorską i europejską, kolekcje z Afryki, Azji i Oceanii oraz eksponaty przyrodnicze. Otwarcie pierwszej części w 1913 r. było jednocześnie końcem inwestycji z powodu wybuchu I wojny światowej. Podczas II wojny światowej gmach został zniszczony, a pod koniec wojny najcenniejsze eksponaty wywieziono do zamku w Koburgu. 29 czerwca 1948 r. w gmachu przedwojennego Muzeum Miejskiego otwarto Muzeum Morskie, które następnie stało się oddziałem Muzeum Narodowego w Szczecinie. Od 1976 r. poza działalnością muzealniczą i edukacyjną w gmachu działa również szczeciński Teatr Współczesny.

Kościół pw. św. Trójcy na Łasztowni

Kościół Świętej Trójcy w Szczecinie (który wcześniej nosił nazwę św. Gertrudy) jest budowlą w stylu neogotyckim, która została zaprojektowana przez szczecińskiego architekta Wilhelma Meyera-Schwartau. Został on wzniesiony na wyspie Łasztowni w latach 1894-1896 na fundamentach starego kościoła gotyckiego, który pochodził z XIII wieku. Kościół zbudowany został z ciemnej cegły, na planie krzyża. Został dosyć poważnie uszkodzony podczas bombardowań w trakcie II



Kościół pw. św. Trójcy na Łasztowni, fot. Adrian Kopp

wojny światowej. Po wojnie kościół św. Gertrudy niszczał i kilka razy zmieniał właścicieli. Początkowo został przekazany parafii rzymskokatolickiej, ale już w 1946 r. przekazano go Polskiemu Kościołowi Narodowemu. W 1959 r. kościół został przekazany polskiej parafii ewangelickiej, a po jego odnowieniu i remoncie, w 1960 r. kościół otrzymał nowe wezwanie – Świętej Trójcy.



Samodzielny Publiczny Wojewódzki Szpital Zespolony w Szczecinie-Zdunowie

Władze przedwojennego Szczecina do zrealizowania projektu wybudowania zakładu leczniczego - w stylu modernistycznym według projektu Wilhelma Meyera-Schwartau - przystąpiły w 1915 r. umiejscawiając go na skraju Puszczy Goleniowskiej, tworząc malowniczy zespół leczniczo-rehabilitacyjny. Szpital w Zdunowie budowany był w dwóch etapach. W pierwszym etapie wzniesiono pawilon męski oraz pomieszczenia diagnostyczne i zabiegowe, jak również zabudowania gospodarcze, a także salę widowiskową. W drugim etapie (w 1930 r.) uruchomiono pawilon kobiecy, budynki administracyjne, mieszkalne i pomieszczenia z przeznaczeniem na gabinety lekarskie oraz zabiegowe. Współcześnie koncepcja architektoniczna pozostała niemal niezmieniona. Podczas II wojny światowej szpital w Zdunowie nie poniósł większych zniszczeń, pełniąc funkcję szpitala wojennego, a po wojnie otwarto w tym miejscu dobrze na owe czasy wyposażone Państwowe Sanatorium Przeciwgruźlicze, gdzie leczono głównie pacjentów chorych na gruźlicę. W tym czasie placówka pełniła rolę zarówno sanatorium, jak i szpitala. Obecnie szpital w Zdunowie jest częścią Samodzielnego Publicznego Wojewódzkiego Szpitala

Zespolonego w Szczecinie. W latach 2009-2014 dobudowano do budynku szpitala trzypiętrowy, przeszklony budynek, powiększając powierzchnię szpitala o ponad 11 tysięcy metrów kwadratowych.

Łoża Masońska w Szczecinie

W Szczecinie już w XIX wieku działało kilka łóż masońskich, w skład których wchodził znani i szanowani obywatele przedwojennego Szczecina. Łożą z najdłuższą tradycją była Łoża *Zur den Drei Zirkeln* (Pod Trzema Cyrklami), która powstała jeszcze w XVIII wieku. Zdarzało się, że protektorami szczecińskich łóż masońskich byli książęta niemieccy, którzy z chęcią do takowych przystępowali. Łoża *Pod Trzema Cyrklami* prowadziła działalność społeczną, dobroczynną oraz artystyczną, organizując m. in. koncerty czy zbiórki charytatywne, jak również prowadząc dysputy o charakterze naukowym lub filozoficznym. Posiadała również bardzo bogatą bibliotekę. Tereny należące do tej Łoży (od lat 20. XIX wieku okolice dzisiejszego Teatru Polskiego) gromadziły elitę miasta – oprócz lokalu z widokiem na Odrę członkowie mieli do dyspozycji ogród z urokliwą małą architekturą, place do gier czy korty tenisowe. Jednym z bardziej znanych członków szczecińskiej Łoży był kompozytor Carl Loewe. W przedwojennym Szczecinie działały również łoże kapłańskie: *Pomerania Loge*, *Zur den Drei Ringen*, *Hain zum Frieden* oraz chociażby *Sedina* czy *Drei Goldene Anker zu Liebe und Treue* (działająca pod kuratelą Wielkiej Łoży Prus z Berlina). Łoże działały oficjalnie do 1935 r., czyli do momentu zlikwidowania i konfiskaty majątków łóż przez nazistów. Nie ma jednak dowodów, by do Łoży masońskiej należeli Hermann Haken i Wilhelm Meyer-Schwartau.

Szczeciński Blackout

8 kwietnia 2008 roku doszło do największej awarii prądu w powojennej historii Szczecina. Była to największa awaria sieci energetycznej od czasów zakończenia II wojny światowej. W środku nocy padły dwie główne linie energetyczne na linii Krajnik-Glinki zasilające Szczecin. Pierwsze informacje o tym, że nie ma prądu w mieście zaczęły docierać o godzinie 3.30. Szkoły, sklepy oraz większość zakładów pracy były tego dnia zamknięte. Nie kursowały tramwaje, sygnalizacja świetlna była wyłączona. Problemy były również z siecią internetową oraz telefonią komórkową. Pojawił się problem z dostawą wody czy ogrzewania. Przyczyną awarii okazały się nocne opady mokrego, ciężkiego śniegu, w wyniku czego zerwane zostały cztery linie wysokiego i niskiego napięcia, w efekcie czego nad ranem miasto pogrążyło się w ciemnościach. Szczecińskie szpitale pracowały jak na ostrym dyżurze - planowane zabiegi przenoszono, a operacje odbywały się jedynie w sytuacjach krytycznych. Prądu nie było także w wielu miejscowościach w okolicach Szczecina. Sytuacja wróciła do normy dopiero w późnych godzinach popołudniowych i wieczornych.

Szczeciński *Blackout* godzina po godzinie (za „Głosem Szczecińskim”):

- » **21:25** - Pierwsza awaria linii energetycznej Golczewo-Reclaw. Prądu nie ma Golczewo
- » **22:40** - Nowogard bez prądu
- » **00:02** - Awaria głównej linii zasilającej Szczecin
- » **3:30** - Prąd nie dociera do Lewobrzeża Szczecina oraz Polic i Zakładów Chemicznych
- » **4:30** - Prezydent Szczecina zostaje

powiadomiony o awarii

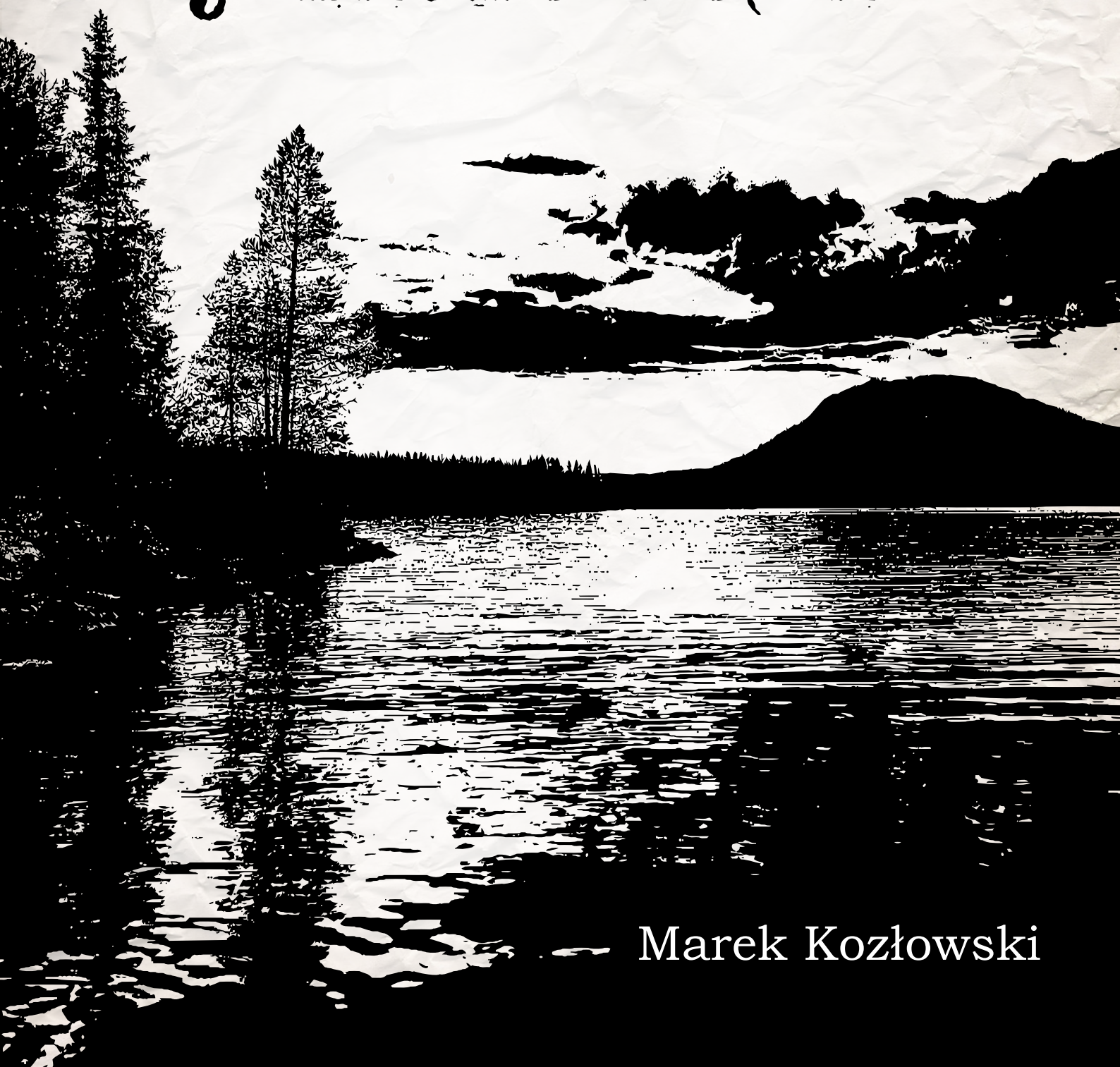
- » **5:00** - Informacja dociera do komendanta miejskiego policji
- » **6:00** - W urzędzie miejskim zbierają się służby odpowiedzialne za funkcjonowanie miasta
- » **7:00** - Sztab kryzysowy rozpoczyna pracę w komendzie straży pożarnej
- » **9:15** - Do elektrowni Szczecin udaje się doprowadzić prąd. Rozpoczyna się rozruch
- » **12:40** - Elektrownia Szczecin produkuje prąd
- » **14:30** - Podłączenie głównej linii zasilającej Szczecin
- » **17:10** - Linia energetyczna Krajnik - Glinki naprawiona
- » **17:23** - Prąd dociera do ZCH "Police"
- » **18:00** - Prąd jest już w centrum Szczecina
- » **18:10** - Energia dociera do bloków os. Arkońskiego
- » **18:40** - Jasno zrobiło się na os. Kaliny i Redy
- » **18:43** - Prąd jest już w Policach
- » **19:20** - Energia dociera do Wołczkowa i gminy Dobra





Wakacje w Szczecinie

Tajemnice jeziora Dąbie



Marek Kozłowski

Wstęp

Wakacje w Szczecinie to Tajemnica, która powinna zająć graczom jedną, czterogodzinną sesję. Oczywiście można ją przedłużyć do dwóch, zahaczając o wszystkie możliwe wątki. Przygoda jest bardzo prosta w swojej konstrukcji i od decyzji dzieciaków zależy będzie co się wydarzy i jakie będą tego konsekwencje.

Tło wydarzeń

- » *Naszym celem jest spokój i socjalizm!*
- » *Nie ma problemu granic w Europie – jest tylko problem pokoju!*
- » *Popieramy pokojową politykę ZSRR!*

Te hasła były niesione na ustach w Polsce w latach 80-tych XX wieku. Słabnąca pozycja ZSRR ośmielała jednak państwa z bloku socjalistycznego do wysuwania wzajemnych roszczeń. Takim przykładem jest NRD, która 20 grudnia 1984 ustanowiła dekret, na mocy którego poszerzyło swoje terytorium wodne o 12 mil morskich. Dekret wszedł w życie z dniem 1 stycznia 1985 r. i od tego czasu na Zalewie Szczecińskim i Zatoce Pomorskiej zaczęły pojawiać się fregaty pod banderą NRD patro-

lujące aneksowane tereny. Kilka miesięcy później w Legnicy zwolniono z Pętli Michała Kluskiewicza z za wypadek przy pracy. Jako naukowiec pracował nad nowym projektem i po wielu próbach stworzył wielowymiarowy czasowy portal. Podczas otwarcia dziury czasoprzestrzennej Kluskiewicz zlecił wysłanie zwia-
dowców bez konsultacji z przełożonym. W konsekwencji z ekspedycji nie wróciła połowa z ośmioosobowego zespołu. Okazało się, że wyrwa w czasie prowadzi przez 160 milionów lat wstecz, aż do ery jurajskiej. Dinozaury skutecznie rozprawiły się z większością ekspedycji. Pomimo wielkiego sukcesu naukowiec został dyscyplinarnie zwolniony. Wtedy też władze Stoczni Szczecińskiej postanowiły sprowadzić go do siebie. Od lat bowiem toczył się tu spór pomiędzy dwoma państwami socjalistycznymi o graniczne wody terytorialne. Ze względu na strach przed naciskami ze strony ZSRR, stoczniowe władze postanowiły zaryzykować i sprowadzić pradawnego potwora morskiego jako wroga dla PRL oraz NRD. Wspólny wróg miał zjednoczyć zwaśnione strony, dzięki czemu powinny one znaleźć kompromis i wspólnie rozwiązać konflikt. Obszar wodny miał stać się niebezpieczny, przez co mniej użyteczny, co w konsekwencji odbije się na jego wartości.

Fot. Marek Kozłowski



Rozwiązanie miało jednak pewien haczyk. Polski naukowiec miał dopilnować, by morskie monstrum miało pewnego rodzaju wyłącznik zamontowany w nim w taki sposób, by w odpowiednim czasie kontrolować stwora i w razie potrzeby go uśpić.

Sedno Tajemnicy

Michał Kluskiewicz rozpoczął pracę w Szczecińskim Zakładzie Magnetynowym, polegającą na sprowadzeniu morskiego potwora. Po kilku próbach udało się sprowadzić na próbę niewielkiego *Szastazaura*. Miał on tylko pięć metrów i jego szkodliwość okazała się niewielka. Pozostawiono więc go w jeziorze i rozpoczęto polowanie na większy okaz. Pierwszy osobnik zadomowił się na Małym Dąbiu, a obozowicze z wcześniejszych turnusów opowiadali historię o ogromnej rybie przewracającej żaglówki. Kolejny miał już jednak 22 metry i około 70 ton. Bez problemu mógł zaatakować niewielką fregatę. Zamontowano mu w ciele urządzenie, za pomocą którego możliwe było porażenie prądem o proporcjonalnym natężeniu w taki sposób, by nie zrobić mu krzywdy, lecz skutecznie unieruchomić w razie konieczności. Został on wypuszczony na wody jeziora Dąbie oraz Odry.

Niedługo do Szczecina ma przypłynąć wycieczkowiec „Berlin” z NRD. To on ma paść ofiarą potwora z głębin. Dzieciaki będą mogły jednak powstrzymać potwora! Jak? Wszystko zależy od nich!

Jezioro Dąbie i okolice

Szczeciński Ośrodek Wczasowy – jest to obszar dwóch hektarów na południowym brzegu jeziora Dąbie. Na południe od ośrodka wczasowego znajduje się **Miejski Klub Lotnictwa**

Magnetynowego. Na zachód od jeziora rozpościera się malownicze Międzyodrze. Najbardziej nie-zwykłą wyspą jest Ostrów Mieleński. Z kolei na Łasztowni działa **Szczeciński Zakład Magnetynowy**. To właśnie tam składowano prototypy maszyn nie wprowadzonych do masowej produkcji. Począwszy od lat 60-tych, gdy pojawiła się tam tajemnicza kula, zaczęły kierować się w jej kierunku wadliwe roboty. Przez lata stała się istnym cmentarzyskiem. Uszkodzone roboty kolejkowe, różnego rodzaju urządzenia a po środku tego tajemniczy pylon zdający się kontrolować wszystkie te maszyny.



Fot. Paweł Kłos

Dzieciaki wkraczają na scenę

Stwórz dla każdego dzieciaka krótką scenę z życia codziennego. Najlepszy będzie tutaj motyw pakowania. Niech gracz opowie co zabiera z domu, może pomaga mu w pakowaniu mama, a starsze rodzeństwo daje mu jakieś rady. Być może dzieciaki będą próbowały zabrać coś, czego nie powinny? Pamiętaj, by sceny przeznaczone na poszczególne dzieciaki były krótkie i służyły wczuciu się w nowe postacie. Jeżeli ta scena wpakuje ich w tarapaty, niech konsekwencje czekają do powrotu z obozu. Jest rok **1987** - miejmy nadzieję, iż będą to najlepsze wakacje w życiu dzieciaków!

Ognisko Powitalne

Pierwszego dnia, tuż po przyjeździe dzieciaków ma miejsce ognisko - pożegnalne dla uczestników poprzedniego turnusu, a powitalne dla tych nowoprzybyłych. Podczas ogniska dzieciaki słyszą pewną straszną historię, opowiedaną przez poprzedni turnus.

Uważajcie na Zakątek Płońska Kępa, tam mieszka gigantyczna ryba. Prawie przewróciła moją żaglówkę! Nie kłamię - Krzysiek i Ala też ją widzieli. Nocą widać jak skacze po jeziorze. Uważajcie, bo jeszcze Was zje.

Po tej wzmiance dzieci z poprzedniego turnusu już opuszczają obóz, a nasze dzieciaki mają pole do popisu. Mogą wykazać się swoimi umiejętnościami, popisać się przed innymi i powęszyc w okolicy.

Ognisko kończy się przydzieleniem domków. W każdym z nich znajdują się trzy łóżka piętrowe, dwie duże szafy na rzeczy, duży kufer oraz radio na parapecie. Pierwszy dzień jest spokojny, trzeba odpocząć po podróży i być gotowym na przyszłe atrakcje.

KŁOPOTY

Oczywiście mogą pojawić się one już teraz - chęć poszukiwania potwora może być zbyt silna. Pozwól na to, jednak pamiętaj, że tej nocy dzieciaki nie znajdą potwora w jeziorze. Nieudany test skradania może jednak spowodować spore kłopoty u opiekunów już pierwszego dnia.



Autor: Nobu Tamura.

SZASTOZAURY

Jest to grupa wczesnych ichtiozaurów, obejmująca infrarząd Shastasauria z jedną rodziną Shastasauridae. Wszystkie ichtiozaury, które z pewnością można zaliczyć do tej grupy, żyły w triasie, 230–210 mln lat temu. Istnieją przypuszczenia iż występowały również we wczesnej Jurze. Szonizaury miały ciało przypominające wieloryba z długimi płetwami, węższymi niż u innych ichtiozaurów. Ich długi, spiczasty pysk był uzębiony tylko w przedniej części i to prawdopodobnie tylko u młodych osobników. Te charakterystyczne cechy, niespotykane u późniejszych gatunków sugerują, że szonizaury reprezentują boczną linię ewolucji ichtiozaurów. Odkryty w Kanadzie w 1991 r. Shonisaurus sikanniensis jest największym znanym morskim gadem, osiągającym 23 metry długości, oraz największym znanym zwierzęciem mięsożernym. Osiągał on większe rozmiary od pokrewnego Shonisaurus popularis, już pierwszy odkryty okaz miał 21 metrów długości. Prawdopodobnie polował na mniejsze od siebie kręgowce, lub jak współczesne kaszaloty mógł żywić się olbrzymimi głowonogami. Jego czaszka była bardzo masysta (odkryta ważyła półtorej tony). Oczodoły ponad metrowej szerokości wskazują, że miał on największe oczy ze wszystkich znanych zwierząt.

Źródło: Wikipedia



Godzilla

Kolejnego dnia w świetlicy zorganizowany został seans filmu Godzilla z 1954 roku. Jeżeli zastanawiacie się jaki jest powód obejrzenia zagranicznego filmu science fiction - już wam odpowiadam. Po pierwsze, została zakupiona japońska wersja filmu, nie amerykańska. Po drugie, zakup obejmował prawie wszystkie kraje bloku socjalistycznego. Pokazywany był jako alegoria konsekwencji użycia broni atomowej. Powszechnie wiadomo, iż USA jako jedyne użyło tej broni.

Streść dzieciakom najważniejsze fragmenty filmu. To dość ważne dla przebiegu dalszej przygody. Wprowadź podczas seansu proste elementy humorystyczne, jak tajemniczy bąk na sali czy coś innego równie absurdałnego.

OPIS FILMU:

Na początku filmu widzicie jak japońska łódź rybacka jest zaatakowana przez smugę światła w okolicy wyspy Oto. Kolejna łódź wysłana

na ratunek zaginęła. Zaczęto mówić o prastarym bogu morskich stworzeń – Gojira (Godzilla). Yamane przegląda zebrane dowody i dochodzi do wniosku, że potwór nazwany Godzilla przeżył erę prehistoryczną i został przebudzony w wyniku eksplozji atomowych. Osad pozostawiony przez Godzillę zawiera w sobie stront, który mógł powstać jedynie w wyniku eksplozji bomby atomowej.

Po ogłoszonej przez Yamane prezentacji Zgromadzenie Narodowe nalega, aby prawdy nie podawać do wiadomości publicznej – konsekwencje tego mogą być opłakane, ponieważ ludzie nadal boją się broni atomowej i wszystkiego, co z nią związane. Japończycy używając bomb chcą pokonać potwora. Przynosi to jednak odwrotny skutek, a Godzilla atakuje Tokio.

Japończycy tworzą broń zwana destrukтором tlenu. Zrzucają broń do podwodnej siedziby Godzilli i zabijają potwora, poświęcając przy tym swoje życie.

SEN

Tej nocy wszystkim dzieciakom śni się dziwny sen. Przeczytaj poniższy tekst graczom:

Stoicie przed dziwnym, ogromnym hangarem nad brzegiem wody. Ze szpar między blachami wydobywa się dziwna, niebiesko-fioletowa łuna. Drzwi po chwili rozsuwają się, szyny delikatnie skrzypią. W środku widać kilku funkcjonariuszy straży granicznej i naukowca w białym kitlu.

W tym momencie się budzicie, a wasze radio stojące w pokoju zaczyna szumieć.

... - Towarzyszu Kluskiewiczzu, czy to aby na pewno bezpiecznie? Czy zdołamy tą łodzią złowić tego potwora? Czy urządzenie usypiające na pewno powali taką bestię?

... - Spokojnie kapitanie Lewnikowski, wszystko zostało już przetestowane na mniejszym osobniku. Robicie to dla pokoju. Nie możemy doprowadzić do eskalacji napięć na granicy. Będziemy go kontrolować - nie bez przyczyny montujemy mu ten czujnik na głowie i wyrzucamy elektryczne boje. Zaatakujemy za kilka dni „Berlin” i będzie po sprawie! Zabezpieczymy granicę strachem! HAHAAHAHAHAHAHA (demoniczny śmiech szalonego naukowca).

Radio ponownie zaczyna trzeszczeć, po czym gaśnie. Najdziwniejsze było to, że przewód cały czas wisiał obok - nie było ono podłączone do prądu.

KŁOPOTY

Jeżeli dzieciaki będą chciały wyruszyć w poszukiwaniu sygnału radiowego, będą musiały zdać

test na skradanie się – zdecyduje on o tym, czy uda im się wymknąć niezauważenie z terenu obozu. Przyłapanie będzie skutkowało stanem zdenerwowania i karą. Będzie to obieranie ziemniaków na obiad zamiast czasu wolnego.

WSKAZÓWKI

Dzięki transmisji w radiu dzieciaki dowiadują się nieco o potworze oraz urządzeniu jakie ma zamontowane na głowie. Będą mogły użyć tego w finałowym starciu.

Noc Strachu

Między seansem Godzilli, a Nocą Strachu upływają trzy dni. Dzieciaki spędzają je na plaży mieleńskiej, do której dopływają łódkami oraz żaglówkami. Warto zrobić tutaj przeskok czasowy.

Dzieciaki dowiadują się rano, iż dziś w nocy wyruszą łódkami na plażę mieleńską. Tam urządzamy Noc Strachu - nocny rajd po Wielkiej Kępie z przygodami.

Witajcie!

Dziś przed Wami Noc Strachu. Musicie w grupach czteroosobowych (rozmiar grupy dostosuje się do liczby graczy) przejść przygotowaną przez nas wcześniej trasę. Na drzewach macie odblaskowe strzałki wskazujące Wam kierunek. Po drodze musicie rozwiązać dwa zadania, a następnie wrócić na plażę. Każda grupa dostanie pistolet sygnalizacyjny, dzięki któremu w razie zagrożenia zdradzicie nam swoją lokalizację. Grupy ruszają w pięciominutowych odstępach. Cała trasa powinna zająć godzinę. Na końcu będzie na Was czekać ognisko z kielbaskami oraz pieczonymi ziemniakami.



ZADANIE I

Rozwiąż słynne zadanie matematyczne

$$2 \times 2 + 2 =$$

ZADANIE II

Wymień przynajmniej cztery województwa PRL:

województwa szczecińskie, koszalińskie, słupskie, gdańskie, elbląskie, olsztyńskie, suwalskie, ostrołęckie, łomżyńskie, białostockie, pilskie, bydgoskie, toruńskie, włocławskie, poznańskie, konińskie, kaliskie, województwa płockie, ciechanowskie, łódzkie, skierniewickie, warszawskie, sieradzkie, piotrkowskie, radomskie, województwa siedleckie, białkopodlaskie, lubelskie, chełmskie, zamojskie, gorzowskie, zielono-

górskie, leszczyńskie, jeleniogórskie, legnickie, wałbrzy-skie, wrocławskie, opolskie, częstochowskie, katowickie, bielskie, kieleckie, tarnobrzeskie, krakowskie, tarnowskie, rzeszowskie, przemyskie, nowosądeckie, krośnieńskie.

Każde poprawnie rozwiązanie zadanie to jeden dodatkowy sukces w rzucie na to, czy zwyciężą w wyścigu (by wygrać trzeba posiadać 6 sukcesów). Nasze dzieciaki mogą również całkowicie zboczyć z trasy i iść za przerażającym rykiem. Gdy tylko to zrobią - przejdź do Tarapatów.

Na koniec całej trasy czekają na uczestników kielbaski i ziemniaki z ogniska. Możemy również przetestować, jak szybko uda się graczom tam dotrzeć – testujemy Ruch, a za każde nierozwiązane zadanie odejmujemy jedną kość z puli. Odpalenie racy skutkuje przerwaniem wyścigu.

TARAPATY

Podczas przeprawy przez las opiekunowie krzyczą, udają wilki i straszą wszystkich w lesie. Dzieciaki jednak usłyszały coś jeszcze - przeraźliwy i mrozący krew w żyłach ryk, niczym ten *Godzilla*. Czy gracze zdecydują się na wystrzelenie flary czy też będą śledzili tajemniczą barkę, którą zauważyli?

Gdy tylko barka wpływa w Duńczę Zachodnią, cały zespół wspólnymi siłami i przy pomocy odpowiedniego sprzętu wrzuca stwora do wody, po czym wracają w kierunku portu gasząc światła na barce. Słuchać jednak co jakiś czas plusk i dziwne pomruki, a w wodzie widać pływające dziwne urządzenia wyglądające jak boje na niespokojnej tafli wody.

Opiekunowie tłumaczą, iż były to ich krzyki i nie ma czym się przejmować, bo oni tylko

udawali potwory. Pozostali obozowicze lekko naśmiewają się w przypadku, w którym nasze dzieciaki opowiadają o potworze. Wierzy im tylko Ilona Bąkowska. Jej brat był na poprzednim turnusie i dał jej ogromnego zęba, który utkwiał w jego łódce jako dowód. Jeżeli dzieciaki mówią o bojach, opiekunowie informują iż są to TMUWy, czyli Tlenowe Maszyny Uzdatniające Wodę. Nie ma się czego bać - dostarczają one tlen do najgłębszych obszarów, dzięki czemu ryby lepiej rosną.

WSKAZÓWKI

Gracze mogą odczytać oznaczenie na barce - jest to „Bizon WR3002”. Wyrzucał z barki urządzenia podobne do TUMW-ów. W rzeczywistości mają jednak one inną funkcję. Posiadają generator napięcia i długie pręty wprowadzone w wodę w celu wysyłania impulsów elektrycznych. Ma on na celu ogłuszanie lub wywoływanie agresji u Szastozaur.

Dni Kultury Morskiej

Dni Kultury Morskiej w Szczecinie to małe święto. W końcu jak wszyscy wiemy, Szczecin leży nad morzem, czyż nie? Na samą imprezę na Wałach Chrobrego dzieciaki udają się żagłówkami. Od ośrodka płyną Dąbskim Nurtem przepływając obok Sadlińskich Łąk. Ptaki głośno ćwierkają, a ich chmary unoszą się nad wyspą. Następnie dzieciaki wpływają w Parnicę obok Ostrowa Mieleńskiego. Z prawej strony widzą porzucone części maszyn, nieaktywne roboty i słyszą dziwne, niepokojące dźwięki wydobywające się z wyspy. Na Łasztowni widać hangary Szczecińskiego Zakładu Magnetynowego. Płynąc dalej, mijają dziesiątki zardzewiałych TMUWów, po czym ostatni odcinek pokonują Odrą Zachodnią i docierają do nabrzeża przy Wałach Chrobrego. W tym miejscu



Fot. Marek Kozłowski

rozpoczyna się właściwa impreza. Oto stoiska, które będzie można odwiedzić:

TMUWY DLA PRZYSZŁOŚCI

Na tym stoisku naukowcy prezentują zasadę działania TMUWów. Pokazują, jak prosto je naprawiać i która część za co odpowiada. Można wygrać nawet miniaturową wersję, dzięki której możemy gazować napoje. Wystarczy, że naprawimy urządzenie zgodnie z instrukcjami technika. Jeżeli naukowcy zostaną zapytani o nietypowe TMUW'y wrzucane nocą, nie będą nic wiedzieli o ich istnieniu. Rozstawia się je przeważnie za dnia, bo w nocy ich firma nie pracuje.

WSKAZÓWKI

Dzięki wiedzy jak naprawiać TMUW'y dzieciaki będą mogły pokonać morskiego potwora, bądź poznać kolejną opcję.

ROBOTY KOLEJKOWE

Przedsiębiorstwo produkuje roboty przeznaczone do stania w kolejce. Stoją one za osobą wskazaną im celownikiem laserowym, często stając się obiektem żartów.

KŁOPOTY

Ktoś z obozowiczów ustawił robota kolejkowego, by chodził za jednym z naszych dzieciaków. Wystawca jednak będzie twierdził, iż to sprawa naszych dzieciaków. Jeżeli jednak dzieciaki nie będą zgłaszały problemu dorosłym, robot podaży za nimi do obozu.

SZCZECIŃSKIE ZAKŁADY MAGNETY- NOWE (SZM)

Produkują transportowce magnetynowe, maszyny rolnicze, samobieżne kutry rybackie, a także maszyny do pasztecików. Przedstawiciele zakładu pokazują, iż ze starych części radzieckich składają maszyny, które robią paszteciki. Z farszem mięsny, jajecznym, pieczarkami, serem, a nawet śliwkami na słodko. Dzięki zainteresowaniu tym stoiskiem, dzieciaki będą mogli dostać niewielki generator magnetynowy, który będzie mógł unieść w powietrzu dowolny przedmiot do 20 kg.

WSKAZÓWKI

Tłumaczona jest zasada działania urządzeń o napędzie magnetynowym. Dzięki temu dzieciaki zdobędą kolejną opcję w finałowym starciu.

KLUB RADIOWCA

Gdy dzieciaki pojawiają się przy stoisku właśnie trwa wykład:

Zostały nam zatem fale krótkie - mają one zakres od 3 do 30 Mhz. Fale powierzchniowe tego zakresu ulegają rozproszeniu już w odległości od kilku do kilkudziesięciu kilometrów. Do odbioru tego typu fal jednak potrzebne jest odpowiednie wzmocnienie. Bez niego nadajnik

musiałby być niezwykle silny i oddalony o maksymalnie kilka kilometrów.

Wyścig Dąbski

Jest to całodniowy wyścig żaglówek. Trasa zaplanowana jest od Obozu przez Dąbski Nurt, opływając od strony południowej Sadlińskie Łąki Kanałem Parnickim aż do Przekopu Mieleńskiego. Na zachodniej stronie kanału można obserwować Ostrów Mieleński i cementarzysko robotów. Następnie szlak prowadzi Odrą Zachodnią aż do północnej strony Wyspy Mewiej. Tam też w Inoujściu chętni mogą zrobić przystanek i coś zjeść. Ostatni etap trasy prowadzi w kierunku południowym, wprost do obozu, gdzie znajduje się meta. Oprócz uczestników obozu w wyścigu biorą udział dzieci z Szczecińskiego Szkolnego Klubu Żeglarskiego.

Podczas wyścigu może się wiele wydarzyć - startuje on o 9:00, a kończy się o 20:00.

Co się podczas niego wydarzy i w jaki sposób przeszkadzać konkurencji zależy od naszych dzieciaków. Przed wyścigiem pamiętaj, by zaprosić Twoje dzieciaki do hangaru Pana Radyjko – pomoże on im skonstruować dwa urządzenia ich pomysłu. Pamiętaj jednak, by nie były one zbyt niebezpieczne dla innych.

WYŚCIG

Jeżeli dzieciaki chcą wygrać wyścig, będzie to traktowane jako nadzwyczajne tarapaty o normalnym poziomie trudności – **poziom zagrożenia 2 x liczba Dzieciaków**

Czym mogą dysponować inne dzieciaki, chcąc przeszkodzić w wyścigu?



Boje magnetyczno – magnetynowe - stosowane są do transportu powietrznego uszkodzonych jednostek pływających. Unoszą one jacht lekko nad wodą, jednak bez holownika będzie stał on w miejscu. Do uniesienia jachtu „Miś” potrzebne są trzy boje magnetyczno-magnetyczne.

Wirniki Wodne – niewielkie urządzenia generujące wiry wodne. Potrafią bardzo spowolnić pływające jednostki.

Śmierdzące balony – balony wypełnione starą zupą rybną. Strasznie śmierdzą i sprowadzają dziesiątki mew, utrudniając działania na pokładzie oraz sprawiają nudności.

Generator mgły – niewielki generator mgły, utrudnia nawigację.

Mechaniczne Malże – ołowiane urządzenia przyczepiające się do statku, używane do testowania maksymalnej wyporności. Mocno spowalniają jacht.

To tylko część z utrudnień - Twoje dzieciaki mogą skonstruować jednak własne.

Potwór

Warto podczas wyścigu dodać spotkanie z morskim potworem. Niech dzieciaki zobaczą mniejszego osobnika. Nie jest on agresywny, żywi się rybami w okolicach Wyspy Mewiej. Niech podpłygnie do naszych dzieciaków i w zależności

od ich reakcji stanie się ich sojusznikiem bądź wrogiem.

Młody szastozaur jest opłacany siecią rybacką - jeżeli gracze zrezygnują z gonitwy w wyścigu na rzecz pomocy, ten będzie im wdzięczny i pomoże w dopłynięciu do przystani, pchając ich przez większość drogi. Jeżeli jednak zostanie zaatakowany - powalczy przez chwilę, uszkadzając lekko jacht, po czym ucieknie. Wróci jednak w finale, jako sojusznik bądź jako dodatkowy wróg. Jeżeli dzieciaki będą neutralne, szastozaur po chwili sam odpłygnie.

Po Wyścigu

Pamiętaj, że po wyścigu należy się odpocząć i regeneracja. Ewentualne zniszczenia jachtów są naprawiane przez lokalną firmę Szczecińskie Zakłady Magnetynowe (SZM).

Wycieczka na „Berlin”

Dwa dni po wyścigu na jeziorze odbywa się wielka wycieczka. W międzyczasie można było swobodnie pływać po jeziorze i zwiedzać. To idealna okazja do tego by zobaczyć Szastozaura, uciekać przed nim i zobaczyć dziwne urządzenie na jego głowie. Przedostatniego dnia obozu odbędzie niezwykła wycieczka. Do Wałów Chrobrego przybija wielki wycieczkowiec z NRD, a dzieciaki będą miały okazję go zobaczyć i zwiedzić. Nikt jednak nie domyśla się, iż będzie on obiektem ataku. Nasze dzieciaki

będą na nim podczas tych wydarzeń. Czy uda im się powstrzymać atak? Pokonają potwora, a może znajdą jakiś inny sposób na tę niecodzienną sytuację?

Rano na nabrzeżu szykowane są jachty, a dzieciaki z opiekunami wyruszają na zwiedzić wycieczkowiec „Berlin”. Na jego pokładzie jest basen, bary i masa innych atrakcji. Od momentu, kiedy grupa wyruszyła, woda na jeziorze zachowywała się bardzo dziwnie - fale były zdecydowanie większe niż zazwyczaj. W pewnym momencie nasze dzieciaki czują niepokój spowodowany zagadkowym drżeniem wydobywającym się spod ich łodzi. Opiekunowie są też bardziej nerwowi. Poproszą dzieciaki o test na śledztwo. Dzięki sukcesowi będą w stanie zobaczyć dużą czarną plamę płynącą pod ich łódkami.

To Szastazaur, który znika jednak w pewnym momencie, gdy dzieciaki zbyt go interesują.

pixabay.com



ZWIEDZANIE STATKU

Statek robi wrażenie. Czerwony napis „Berlin” dumnie widniejący na burcie pokazuje, iż zrobiony jest w najlepszych stoczniach NRD. Nie jest to oczywiście pojazd o napędzie magnetywnym, a tradycyjnym, jednak wycieczkowiec i tak przytłacza swoim rozmiarem. Basen, kasyno czy sala koncertowa to tylko część atrakcji jakie możemy zobaczyć na okręcie. Technicy okrętowi tłumaczą przy basenie dzieciakom, iż aktualnie niestety nie można z niego korzystać, gdyż nalano tam dużą ilość chloru do jego oczyszczenia, a następnie poprzez rurę spustową będzie to odprowadzone na zewnątrz. Odpowiada za to robot automatyczny zbudowany w Wrześni – Wodo-pompa Automatyczna V3332 (Może być później użyty do walki z dinozaurem). Dodatkowo dzisiaj zostały na pokład wyniesione głośniki tak potężne, iż na całych Wałach Chrobrego słyszeć będzie najlepsze kawałki muzyki rozrywkowej z NRD. Już teraz zbierają się pod statkiem spragnieni rozgrywki Szczecinianie.

Finał

Gdy muzyka zaczyna grać, na Odrę wpływa znana już naszym dzieciakom barka. Dzieciaki wraz z opiekunami siedzą przy stolikach za głośnikami, tańcząc i bawiąc się. Nikt nie zauważa wielkiego dinozaura płynącego w stronę statku. Jeżeli nasze dzieciaki kogoś alarmują, to każdy twierdzi, że to pewnie część pokazu. W końcu nigdy nie wiadomo, co Niemcy z NRD wymyślą - im najbliżej do Zachodu.

Nikt nie pilnuje dzieciaków, każdy jest zajęty zabawą. Czas teraz na ich pomysły. Daj chwilę na opracowanie planu i czas na wielki finał! Pamiętaj o konsekwencji decyzji, jaką nasze

dzieciaki podjęły podczas wyścigu - młody Szastozaur będzie im pomagał, przeszkadzał, bądź nie będzie go w ogóle w tej scenie.

Do walki mogą użyć maszyn używanych jako przeszkody w wyścigu, urządzeń TMUW oraz dziesiątków pomysłów jakie wpadną im do głowy.

Poziom zagrożenia 3 x liczba Dzieciaków

To liczba sukcesów jakie muszą osiągnąć gracze podczas finałowej sceny, wynikających z deklaracji dzieciaków. Pamiętaj, by przypomnieć o maksymalnym wykorzystaniu przedmiotów, zdobytej wiedzy oraz otoczenia.

NASTĘPSTWA

Po pokonaniu dinozaura rząd Polski jak i SZM oraz NRD uznały, iż trzeba będzie zawiesić konflikt i dość do porozumienia. Jego eskalacja może być niebezpieczna. W gazecie widniały informacje o pokazie sztucznych ogni oraz pokazie inspirowanym filmem Godzilla. W „Kurierze Szczecińskim” pojawił się artykuł chwਾਲący współpracę dzieci z obozu, młodzieży NRD oraz techników ze szczecińskich zakładów. Dzięki międzynarodowej współpracy społeczności socjalistycznych państw pokazano, jak dużo te kraje są w stanie osiągnąć działając wspólnie. Jeżeli poczynania dzieciaków spowodowały jakieś zniszczenia, zostaną one naprawione w ramach porozumienia NRD ze Szczecinem zawartego w celu zacieśnienia współpracy. Oczywiście nie będzie to nazwane zniszczeniami, a celowymi działaniami mającymi na celu wzmożenie działań rewitalizacyjnych w tej okolicy. Ciało dinozaura (bądź dinozaurów) zostanie zabrane przez odpowiednie służby. Gdyby dzieciaki próbowały przekonać opiekunów co do prawdziwości swojej opowieści, ci

wykazują sporo zrozumienia. Większość dzieciaków była pod wrażeniem walki, którą wzięli za przedstawienie i również opowiadają jak kto walczył i w jaki sposób pokonano potwora.

Dzieci od władz **Szczecińskiego Zakładu Magnetynowego** dostały figurki dinozaurów oraz mały zdalnie sterowany model wycieczkowca „Berlin”.

Kluskiewicz zniknął, a część pracowników twierdzi, iż otworzył portal i przeniósł się w czasie. Niestety, przeciążył swoje urządzenie, zabierając jego sekrety ze sobą.

Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie, by Kluskiewicz powrócił w przyszłych przygodach. Zemsta na tych, którzy doprowadzili do niepowodzenia jego planu i zmusili do ucieczki to coś, na co warto czekać.

Epilog

Warto na koniec rozegrać powrót z obozu. Rodzice czekają na dworcu, a opowieściom dzieciaków nie ma końca. W końcu niezwykle opowieści dzieci wracających z obozu nie są niczym niezwykłym. Potwory, duchy, strachy i inne niezwykle rzeczy. Takie są uroki dzieciństwa. Rodzice z pewnością będą chcieli wiedzieć jak było na obozie, czy poznali nowych znajomych i oczywiście, jako najważniejsze, czy wygrali wyścig.

Jeżeli grupie zostało niewiele czasu, niech chociaż każdy w dwóch zdaniach opíše sytuację z życia codziennego po powrocie z obozu. Dopelni to obraz opowieści, w której niezwykle przygody przeplatają się z życiem codziennym późnych lat 80. XX wieku.

ZMIANY I DOŚWIADCZENIE

Jeżeli zamierzacie grać dalej, warto teraz po sesji przeanalizować ich karty postaci. Pomyśleć czy Tajemnica jakoś wpłynęła na ich dzieciaki. Być może wydarzyło się coś, co wpłynąć może na Dumę, Relację, Wyjątkowe Przedmioty, Problemy czy inne rzeczy bądź cechy.

PODSUMOWANIE

Na koniec po sesji warto podziękować sobie za wspólną zabawę. Zapytać graczy o to, co im się podobało, a co nie. Jeżeli gramy ze sobą w gry fabularne, warto rozmawiać o tym po sesji. Czasem, gdy wprost powiemy o czymś, co nam nie leży, bądź co nam się spodobało, wpłynie to pozytywnie na przyszłe sesje.

Pamiętajcie - najważniejsza jest dobra zabawa, a Tajemnice Pętli pozwalają nam przenieść się do lat 80-tych XX wieku, których nigdy nie było i tam jako dzieci przeżywać niezwykle przygody.

Postacie niezależne

Michał Kluskiewicz

42-letni naukowiec

pracujący wcześniej w Pętli Legnica. Po zwolnieniu dyscyplinarnym rozpoczął pracę w Stoczni Szczecińskiej, gdzie jego szalony pomysł miał pomóc w przywróceniu spokoju na Zalewie Szczecińskim i Zatoce Pomorskiej.

OPIEKUNOWIE:

Joanna Kowalewska

„Pani Asia” 44-letnia opiekunka.

Wysoka, szczupła kobieta o kruczoczarnych włosach i błękitnych oczach. Nie przejmuje się zbyt wiele przepisami, dla niej najważniejsza jest zabawa. Zdaje sobie sprawę z tego, że dzieci muszą rozrabiać, dlatego też nie raz słyszy groźby od pozostałych opiekunów, że jeżeli tak dalej będzie na wszystko pozwalać, to sprawa skończy się u kierowniczk. Ona jednak zdaje się kompletnie na to nie reagować - z doświadczenia wie, że choć brzmi to groźnie, w rzeczywistości takie nie jest. Wszystko z tego powodu, że dzieciaki za nią przepadają, przez co zadowoleni są także rodzice, a to przekłada się na większe zainteresowanie obozem. Pani Asia jest bardzo pogodna, zachęca dzieciaki do eksperymentów, dłubania w warsztacie nad usprawnieniami łodzi i do dobrej zabawy.

Krystyna Barcińska

52-letnia kierowniczka obozu.

Niska, krępa kobieta o kręconych, krótkich brązowych włosach. Posiada charakterystyczne, grube, czerwone okulary, choć bardziej niż jaskrawe oprawy, wzrok przykuwa elektroniczne lewe oko, którego spojrzenie przeszywa na wylot. Jest ona bardzo surowa i zaborcza, lubi mieć wszystko pod kontrolą.

Michał Zagórski

25 lat, opiekun obozowy,

niezwykle strachliwy i nadopiekuńczy. Uważa, iż samo wychylenie się za burtę jest proszeniem się o śmierć. Bardzo wysoki, ma 196 cm

wzrostu, jednak przez brak pewności siebie chodzi przeważnie zgarbiony z pochyloną głową.

Janina Pawik

24 lata, higienistka obozowa.

Bardzo czuła i przyjazna. Często śpiewa przy ognisku i stara się pomagać dzieciom. Ma gęste blond włosy i nienaganną figurę, przez co wielu chłopców się w niej podkochuje. Jest tego świadoma i umie to wykorzystać. W końcu taki grzeczny i miły chłopiec jak Ty z pewnością nie boi się ciemności, prawda?

Marek Rajewicz

22 lata,

zawsze chodzi w tej samej koszulce moro. Uwielbia straszyć dzieciaki, a nocą często pilnuje obozu. Posiada kilka masek i przebrań, które często przywdziewa, by odgryźć się na nieposłusznych dzieciakach. Nie zna umiaru w straszeniu, jednak warto podkreślić, że bardzo lubi pracę z dziećmi - ciężko mu to jednak okazać.

Leopold Górski

„Pan Radyjko” – 32 lata, technik obozowy

Prawie zawsze siedzi w hangarze, pomaga dzieciakom konstruować rzeczy do ulepszania łódek. Z chęcią pomoże w każdej technicznej sprawie.

DZIECIAKI:

Ilona Bąkowska

„Bąk”

Dziewczyna będzie zapatrzona w jednego z naszych dzieciaków. Będzie wierzyła mu we

wszystko i zrobi to, o co będzie prosił. Wierzy w potwory, kosmitów, a co ważniejsze ma starszego brata, który był na poprzednim turnusie. Dał jej wielki ząb jakiegoś potwora (32cm), który rzekomo zaatakował jego jacht.

Olga Jurczek

„Długa”

Najwyższa z dziewczynek na obozie. Uwielbia żeglarstwo i ma ambicję wygrać wyścig. To dla niej najważniejsze.

Klaudyna Wronowska

Od trzech lat rodzice wysyłają ją na tutejszy obóz. Dobrze zna jezioro i często lubi zapuszczać się na Ostrów Mieleński. Znajduje tam niezwykle rzeczy, jednak nie lubi o nich opowiadać.

Luiza Mateczko

Obozowa piękność, nie rozumie dlaczego znajduje się na takim obozie przecież wilgoć i kąpiele w jeziorze źle wpływają na jej cerę i włosy. Nawet na żaglówkę ubiera sukienkę i kokardy na włosy.

Urszula Rajewska

Typowa chłopczyca, częściej majstruje przy czymś z chłopakami w warsztacie, niż przebywa z dziewczynami.

Ewelina Fiołkowska

Przebojowa dziewczyna, chce zostać piosenkarką. Śpiewa zawsze przy ognisku najnowsze piosenki. Przy pasku ma walkmena oraz radio, a jej tata, co często podkreśla, jest marynarzem.

Halina Musiał

Skromna, przestraszona dziewczyna. Bardzo blada, drobna i strachliwa. Każdy, kto jej pomaga w przełamaniu strachu, zyskuje jej zaufanie.

Irena Tylman

„Skarpeta”

Zachodnie gwiazdy - to jest to. Irena stara ubierać się jak z zagranicznego teledysku. Dziewczyny jednak się z niej śmieją, że wypycha sobie stanik skarpetkami.

Krzysztof Radliński

Typowy nerd, ciągle siedzi z śrubokrętem i jakąś gazetą.

Sebastian Kowalski

„Seba”

Seba prawie zawsze jest z piłką - nożną, wodną, jakąkolwiek, ciągle w ruchu. Gra w młodzieżowym zespole piłkarskim w Rzeszowie.

Michał Piłatowski

ciągle by się o coś zakładał, a to o baterię do radia, a to o sznurówki czy o cokolwiek, co ma jakąś wartość. Nawet jak jej nie ma, to i tak warto się założyć.

Grzegorz Ufnalski

„Gruby”

solidnej postury Grzesiek jest bardzo grzecznym chłopcem. Pomimo tego czasem nawet dorośli są w stanie się go przestraszyć. Niestety, grzecznością nie jest w stanie nadrobić pewnych

niedoskonałości. Posiada bowiem krzywe zęby, przez co ma wadę wymowy.

Jarosław Solecki

„Łysy”

buntownik, nigdy nie wykona polecenia wprost. Jedynie na prośby Pani Janiny reaguje z wielkim entuzjazmem.

Wojciech Baranowski

„Baran”

Uwielbia zwierzęta, zawsze karmi jakiegoś ptaka, kota czy co tylko mu tam się nawinie pod rękę. Ma też dużą wiedzę, a jego rodzice pracują w zoo w Warszawie.

Edward Trando

„Tornado”

Chłopak zakochany w USA. Uwielbia superbohaterów, a sam udaje, iż jest jednym z nich. Jego pseudonim to TORNARDO.

Adrian Wiewiórski

„Adi”

Piroman. Zapalniczki, zapalki, petardy - zawsze coś z tych rzeczy ma w kieszeni lub w dłoni. Uwielbia, jak coś wybucha i zawsze pierwszy pcha się do odpalania ogniska.

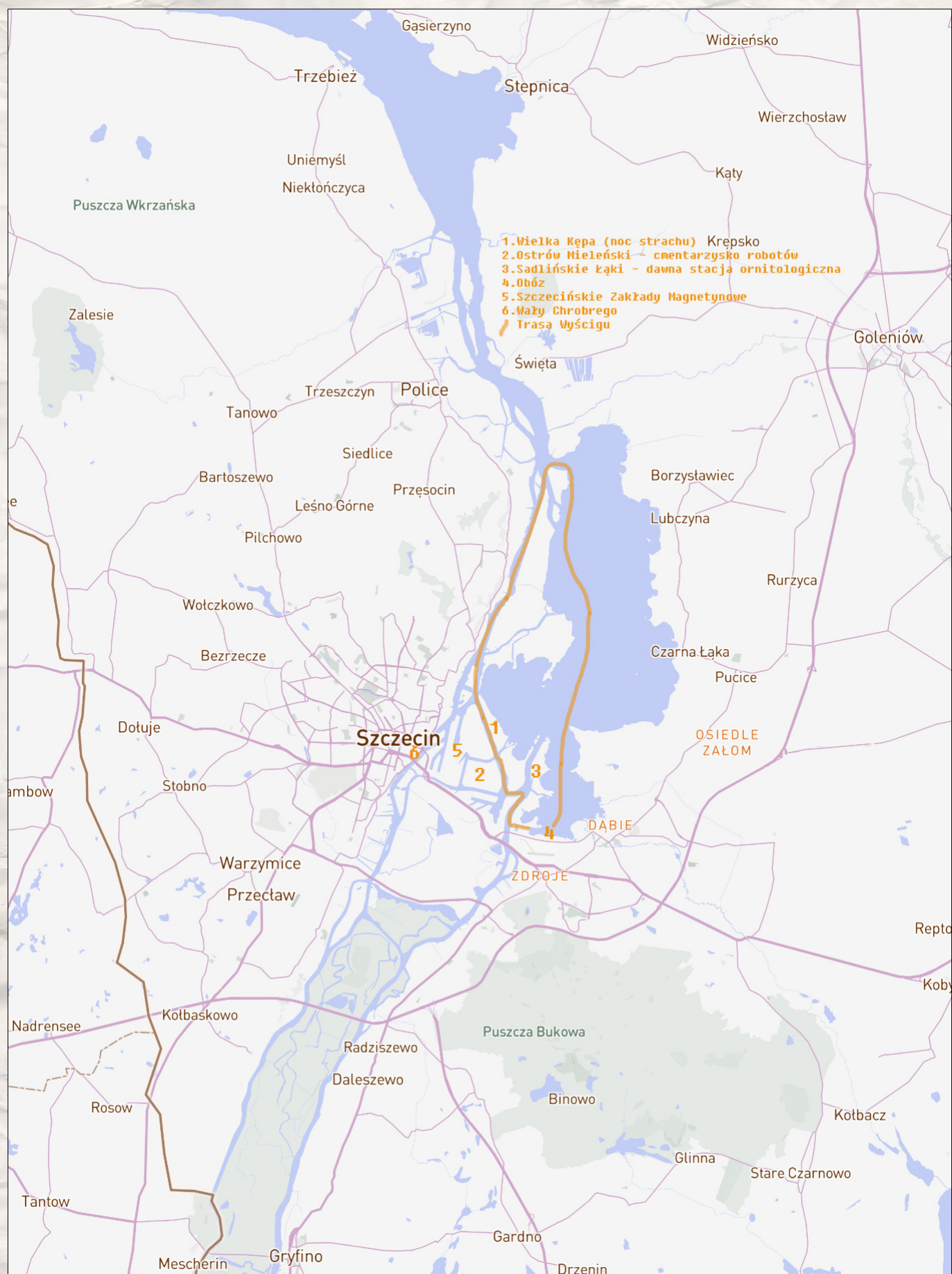
Spis Scen

Pamiętaj - jest to spis orientacyjny. Jeżeli gracze inicjują jakąś scenę, pozwól im na to. Pamiętajcie, że opowieść tworzycie razem, a dzieciaki są głównymi bohaterami tej Tajemnicy.

- » **I Scena** – Życie codzienne, pakowanie przed obozem. Podkreśl w tej scenie charakter postaci, dopytaj się co pakuje i jak na wyjazd reagują rodzice. Możesz wspomnieć o napięciach z NRD odnośnie Zatoki Pomorskiej. Nie podawaj jednak za dużo informacji.
- » **II Scena** – Przybycie do obozu, rozmowa z uczestnikami poprzedniego turnusu. Pojawiają się pierwsze wzmianki o czymś tajemniczym żyjącym w jeziorze. Niech nasze dzieciaki poznają jedną bądź dwie osoby.
- » **III Scena** – Film Godzilla - warto przeczytać fragment fabuły filmu, gdyż może on posłużyć za inspirację dla naszych dzieciaków do jednego z rozwiązań przy finałowym starciu. Po filmie warto dać możliwość rozegrania własnych scen wedle ich pomysłu.
- » **IV Scena** – Sen po seansie filmu, w którym dzieciaki widzą wydarzenia z otwarcia portalu. Silne pole zakrzywiające czasoprzestrzeń wpływa na urządzenia elektryczne w pobliżu.
- » **V Scena** – Scena przepłynięcia jachtami na plażę oraz rozpoczęcia Nocy Strachu. Możliwość poznania kolejnych dzieciaków.
- » **VI Scena** – Rozpoczęcie testu odwagi podczas wędrówki lasem. Dzieciaki słyszą przerażający ryk i mogą zobaczyć potwora zrzuconego do wody oraz wskazówkę na temat tego, jak naukowcy planują go kontrolować.
- » **VII Scena** – Podczas Dni Kultury Morskiej można rozegrać kilka scen. Jeżeli chcesz, niech każdy z dzieciaków dostanie krótką, osobną scenę na jednym z stanowisk.
- » **VIII Scena** – Wspólne majsterkowanie w warsztacie przed wyścigiem.
- » **IX Scena** – To jak będą wyglądały sceny podczas wyścigu zależy od graczy. Czy skupią się na walce z rywalami i wyścigu?

Być może postanowią poszukać potwora, a może nawet uda się im go spotkać. Jak to się skończy, zależy od nich.

- » **X Scena** – Naukowcy naprawiają łódzie w hangarze po wyścigu.
- » **XI Scena** – Przepłynięcie na Wały Chrobrego i zwiedzanie „Berlina”.
- » **XII Scena** – Finałowa Walka.
- » **XIII Scena** – Powrót do domu i powitanie rodziców.





z Archiwum Sz [REDACTED]
Szczecin pisany tajemnicą

Zapraszamy do kontaktu

 facebook.com/stowarzyszeniechowaniec

 www.chowaniec.org

 stowarzyszenie.chowaniec@gmail.com

 youtube.com