

# Cmentarz Świętokrzyski

Jacek Radzyński

*Na czele zaś szedł król ludu, a zarazem ksiądz, ubrany podług zwyczaju w futrach i w koralach, na głowie zaś miał wieniec z węzłów nieżywych zamiast korony. (...) Nazywano go zaś Szamanem, tak albowiem nazywa lud sybirski królów i księży swoich, którzy są czarownikami.*

Juliusz Słowacki, Anelli

## Tło przygody

Scenariusz rozgrywa się w Warszawie w roku 1924. Dziadek jednego z bohaterów, urodzony w 1845 powstaniec styczniowy i sybirak, umiera. W kufrze, gdzie znajdują się rzeczy przywiezione z Syberii, pełno jest osobliwości. Co gorsza, kamienica, w której mieszkał, została zbudowana w miejscu Cmentarza Świętokrzyskiego założonego pod koniec XVIII wieku przez księży misjonarzy. Od momentu, gdy starszy człowiek opuścił ten padół łez, nikt nie odprawiał już rytuałów mających uspić zło pochowane na cmentarzu.

### *Motyw #1: Dziadek sybirak*

Historia rodziny jednego z graczy jest mocno zagmatwana. Dość powiedzieć, że jego dziadek walczył w powstaniu styczniowym i został zesłany na Syberię. Pracując w tajdze przy wyrębie drzew, spotkał tubylców oddających hołd dziwnym bożkom na kamiennym ołtarzu. W ciągu 25 lat zsyłki dziadek stał się prawdziwym ekspertem w dziedzinie syberyjskiego folkloru. Po powrocie do Kongresówki jego notatkami zainteresował się uczonej z Petersburga, którego kontakty umożliwiły sybirakowi podjęcie pracy na kolei warszawsko-wiedeńskiej. Dziadek wynajął mieszkanie w kamienicy przy ulicy Leopoldyny. Czwierćwiecze zesłania zmieniło go nie do poznania – stał się mrukliwy i ponury. Stróż kilkakrotnie przyłapał go w piwnicy, podczas gdy odprawiał dziwne rytuały.

### *Motyw #2: Księża misjonarze*

Zgromadzenie księży misjonarzy zostało założone w XVII wieku. Polska prowincja tego zgromadzenia należała do najaktywniejszych, wysyłała misje ewangelizacyjne w najróżniejsze miejsca świata. Kontakt z tubylcami nigdy nie jest jednostronny – w podziemiach kościoła Świętego Krzyża przy Krakowskim Przedmieściu można znaleźć wiele niepokojących „osobliwości” przywiezionych z misji. Księża bywali także w Rosji, głosząc Słowo Boże wśród ludów syberyjskich. Przywiezione przez nich informacje mogą ogromnie przydać się graczom w rozpoznaniu przedwiecznego zła pochowanego na Cmentarzu Świętokrzyskim...

## Motyw #3: Cmentarz Świętokrzyski

Pierwszy cmentarz poza rogatkami w Warszawie. W XVIII wieku ludzie zaczęli zdawać sobie sprawę, jak niebezpieczne jest grzebanie zwłok na terenie miasta – szybko rosnąca populacja miejska przyniosła także większą liczbę pogrzebów. Księża misjonarze jako pierwsi zakupili działkę dla swoich parafian. Pomysł grzebania ludzi poza terenami przykościelnymi spowodował masową histerię, wielu uważało, że pochowanie poza ochroną Najświętszego Sakramentu stanowi zagrożenie dla ich nieśmiertelnych dusz. Opór przeciwko pochówkom przełamał dopiero biskup smoleński, Gabriel Wodzyński, który w swoim testamencie nakazał się pochować właśnie na cmentarzu świętokrzyskim. Historia cmentarza okazała się krótka – zbudowano go na żyłce wodnej, co doprowadziło w końcu, w czasie gwałtownych ulew, do zawalenia się połowy katakumb i wypłukiwania kości z grobowców. Ostatecznie, władze carskie zakazały grzebania tam zwłok w roku 1836, ale na uporządkowanie niszczących ruin trzeba było czekać do końca lat 70tych XIX stulecia, kiedy wytyczono przez cmentarz ulicę Leopoldyny (od 1920: Emilii Plater) i wybudowano tam kamienicę.

Tyle historia. Prawda jest jednak o wiele mroczniejsza. Kilku księży misjonarzy wróciło z Syberii wyraźnie odmienionych, a plotki o tym, że zawarli pakt z diabłem, wcale nie były aż tak przesadzone, jak mogłoby się wydawać. W zamian za uzyskanie mocy i wiedzy mieli oddać określoną liczbę niewinnych dusz, czego dokonali zwabiając ludzi, by ci dali się pochować na specjalnie założonym cmentarzu. Kiedy biskup Wodzyński dowiedział się o tym, spragniony władzy zapragnął dołączyć do paktu – pochowany na cmentarzu po 100 latach miał wstać z martwych w nowej formie nadanej mu przez zło spoza gwiazd.

### *Motyw #4: Kamienica przy Emilii Plater*

Zwykła kamienica czynszowa, w której wynajął mieszkanie dziadek jednego z bohaterów. Zbudowana jest, jakżeby inaczej, nad grobem biskupa Wodzyńskiego. Na szczęście w roku 1888, kiedy ten miał powstać z martwych, dziadek bohatera powrócił właśnie z Syberii i zamieszkał tam, odczyniając każdego roku rytuał opóźniający nieuchronne. Niestety nikt inny nie

uwierzył w jego opowieści, a tym samym po jego śmierci nikt nie zastąpił go w corocznym obrządku...

## Wydarzenia kluczowe

Moja ulubiona forma straszenia polega nie na tym, by gracze spotykali potwory, duchy etc. Wokół powinny się raczej dziać niesamowite zdarzenia, dostrzegalne jedynie kątem oka, a zatem w samej fabule nie będą wyskakiwać na graczy shoggothy ani Mi-Go.

### X. Zwiastuny przebudzenia

Przez całą przygodę bardzo ważną rolę stanowi czas. Od śmierci dziadka zło z grobowca biskupa będzie wiło się na granicy snu i jawy. Za każdym razem, kiedy gracze będą w kamienicy lub okolicach, dojdzie do niepokojących wydarzeń, na przykład:

- zauważą, że od kamienicy z daleka trzymają się wszystkie ptaki, a konie wpadają w popłoch, kiedy dorożkarze chcą się przy niej zatrzymać

- starsza sąsiadka zdradzi im, że w ostatnim czasie nie może skupić się na modlitwie, a nocami czuje na sobie „diabelski wzrok”

- stróż powie im z ulgą, że z piwnicy zniknęły wszystkie szczury

- w nocy równo co godzinę gasną tam wszystkie źródła światła, niezależnie, czy są to świece, lampy gazowe, czy elektryczne.

### 1. Odnalezienie testamentu i listu dziadka

W czasie porządkowania rzeczy dziadka gracze natkną się na testament nakazujący niezwłoczne powiadomienie o jego śmierci uczonego z Leningradu, który jest wtajemniczony w całą sprawę, list dołączony jest do testamentu. Jeśli gracze od razu go przeczytają, dowiedzą się o obawach dziadka, który przewidział, że nikt nie będzie w stanie powtórzyć jego rytuałów. Wysłanie listu do Związku Sowieckiego, choć teoretycznie możliwe, zwróci na nich uwagę kontrwywiadu polskiego.

### 2. „Kolekcjonerka”

Ze spadkobiercą dziadka skontaktuje kobieta, która pragnie kupić wszystkie notatki i pamiątki z Syberii. Oferuje duże pieniądze. Gracze jeszcze nie znaleźli kufra, gdzie dziadek je trzymał, więc czy się zgodzą, czy nie, jest właściwie bez znaczenia. Jej wizyta ma zachęcić graczy do gruntownego przeszukania mieszkania i piwnicy. Znajdą tam miejsce, gdzie bez wątpienia jeszcze niedawno stał kufer, ale ktoś go zabrał.

### 3. Notes

W czasie przeszukiwania mieszkania dziadka, gracze znajdą w jego notatniku trzy interesujące adresy:

- do księdza misjonarza będącego spowiednikiem dziadka

- do dawnego architekta dzielnicy Śródmieście, przyjaciela dziadka

- do dziennikarki „Ekspresu wieczornego”, która chciała przeprowadzić wywiad z dziadkiem

Gracze prawdopodobnie podejmą śledztwo i odwiedzą wymienione wyżej osoby. Jeżeli nie zrobią tego z powodu chęci spieniężenia kufra i niepokojących znaków wokół kamienicy, trzeba ich do tego jakoś zachęcić – na przykład któreś z powyższej trójki złoży im wizytę.

### 4. Ksiądz, architekt i dziennikarka

Ksiądz misjonarz jest najważniejszą osobą z wymienionej trójki – dziadek w czasie ostatniej spowiedzi nie taił niczego, mówił również na temat paktu i biskupa. Ksiądz wprawdzie mu nie dowierza, ale rozmowa z graczami na temat niepokojących zjawisk może go skłonić do mniejszego sceptycyzmu.

Architekt opowie graczom o swojej przyjaźni z dziadkiem, o licznych spacerach, jakie odbywali razem po opuszczonych zakamarkach Warszawy. Oczywiście wie o tym, że w miejscu kamienicy znajdował się cmentarz, ale nie mówi tego wprost; niepokojące znaki skomentuje żyłą wodną pod kamienicą.

Dziennikarka o śmierci dziadka dowie się od graczy i bardzo ją to zasmuci; przeprowadziła z nim tylko jedną rozmowę, która dotyczyła młodości dziadka i jego udziału w powstaniu styczniowym. Jego niejasne aluzje dotyczące życia na zesłaniu mocno ją zainteresowały.

Każda z tych postaci może pomóc graczom w zbieraniu informacji, warto, jeśli gracze nie radzą sobie ze skojarzeniem faktów, dorzucić im jakąś wskazówkę za pośrednictwem tych postaci.

### 5. Odkrycie nagrobków

Ulica Emilii Plater znajdzie się w remoncie (wymiana nawierzchni), a któryś z graczy stanie się świadkiem, jak robotnicy pod brukiem znajdują trzy nagrobki ludzi pochowanych na tym cmentarzu. W zależności od tego, jak gracze sobie radzą z tropami, w tym miejscu można sprawę uprościć lub utrudnić – w łatwym wariantcie nagrobki należące będą do pochowanych tam proboszczów kościoła Świętego Krzyża, w wariantcie trudniejszym padnie tam nazwisko kolekcjonerki, dając graczom fałszywy trop, że jest ona jakoś w całą sprawę zamieszana. Architekt zapytany o groby odpowie im, że kamienica zbudowana jest na terenie cmentarza Świętokrzyskiego.

### 6. Włamanie do kamienicy

Gracze nie mieszkają w kamienicy, więc o włamaniu do kamienicy dowiedzą się od policjanta, który ich o tym zawiadomi. Będą poproszeni o oględziny miejsca, by sporządzić protokół rzeczy skradzionych. Na miejscu gracze spostrzegą, że chociaż drzwi są wyłamane, a wiele

rzeczy leży w nieładzie, to zasadniczo nic nie zginęło. Sami powinni wpaść na to, że zapewne chodzi dalej o kufer z pamiątkami z Syberii i spróbować powiązać to z kolekcjonerką – to fałszywy trop, ale może przedłużyć zabawę. Policjant powie, że ta kamienica jest jakaś „przeklęta”, bo ostatnio złapali wariata, który próbował ją podpalić, złapany wrzeszczał, że próbował uratować świat przed złem pochowanym w tym domu.

### 7. Wariat

Przetrzymywany w areszcie wariat powie niewiele. Policji nie udało się ustalić jego tożsamości, on sam będzie jedynie powtarzać, że świat zginie przez zło pochowane w piwnicy kamienicy. Z jego bełkotu gracze dowiedzą się także, że był świadkiem jakiegoś rytuału przeprowadzonego przez „fałszywych księży”. Wszystkie zdobyte do tej pory informacje powinny wskazać jednoznacznie, że chodzi o księży misjonarzy i kościół Świętego Krzyża, wizyta u architekta powinna rozwiązać wątpliwości także co do pochówku Wodzyńskiego.

### 8. Rytuał w piwnicy

Gracze mogą usłyszeć o rytuale od któregoś z sąsiadów, ale równie dobrze mogą być jego świadkami – istnieje możliwość, że zamieszkają w kamienicy lub będą pełnić w niej rolę. Trzech uczestników rytuału będzie wydawać z siebie nieartykułowane dźwięki. Jeśli gracze postanowią ich złapać i odstawić na policję, nie uda im się nic dowiedzieć – kultysty w chwili złapania odgryza sobie języki. Więcej będzie mógł powiedzieć ksiądz spowiednik, który rozpozna w odprawiających ceremonię diakonów księży misjonarzy.

### 9. Opowieść księdza

Pomimo zarzutu naruszenia tajemnicy spowiedzi, po zapoznaniu się z całą sytuacją, ksiądz opowie o spisku, o którym ostrzegł go dziadek. Już wcześniej, przykładowo dzięki dziennikarce prowadzącej własne śledztwo w tej sprawie, gracze mogli uzyskać informacje, które teraz w opowieści misjonarza się potwierdzą. Dowiedzą się wszystkiego, co istotne, ale bez kufra i notatek dziadka nie mają możliwości poradzania sobie z zagrożeniem. Ksiądz proponuje fizyczne zniszczenie szczątków biskupa poprzez zalanie ich kwasem solnym i odprawienie egzorcyzmu. To może załatwić sprawę, przynajmniej w tym scenariuszu... Z braku innych rozwiązań gracze na ogół się na nie godzą, zwłaszcza, że podobne zakończenie

jest w jednym z opowiadań H. P. Lovecrafta.

## Zakończenie

Nielogicznym może się wydać zwykle zalanie kwasem zła, które dziadek przez 40 lat utrzymywał w uspianiu przy pomocy rytuałów. Skoro to było takie proste, to czemu po przybyciu z Syberii po prostu nie wysadził wszystkiego w powietrze? Dla mnie odpowiedź jest jasna – stykając się z pradawnym złem na Syberii, dziadek panicznie bał się bezpośredniej konfrontacji. Inne warianty zakończenia

**Wersja pulpowa.** Osobiście nigdy bym czegoś takiego nie wykorzystał, ale znam takich, co nie wyobrażają sobie sesji bez walki z „bossem”. Wariant polega na tym, że przy rozkopywaniu piwnicy omackowany biskup wstaje i rozpoczyna się klasyczna konfrontacja. Jeśli szykujemy się na coś takiego, warto wśród wskazówek dać graczom możliwość odpowiedniego przygotowania się do tej walki.

**Wskazówki w liście.** Przyjaciół dziadka może po prostu odpisać na list i powiedzieć, jakim rytuałem można opóźnić nadejście biskupa. W tym wariantcie gracze są skazani na odprawianie rytuału w nieskończoność – pasuje to do konwencji gry, w której człowiek nie jest w stanie pokonać odwiecznego zła, może tylko opóźnić jego nadejście.

**Rytuał ostatecznego zniszczenia.** Dziadkiem interesował się polski kontrwywiad – stały kontakt z sowieckim uczonym mógł być formą szpiegostwa na rzecz Związku Sowieckiego. Dlatego też po jego śmierci, agenci zabezpieczyli kufer poszukując tam wskazówek dotyczących szyfru, jakim się posługiwali. Nie znalazłszy w nim nic poza bełkotem, postanowili zwrócić go spadkobiercom. Dziadek na chwilę przed śmiercią otrzymał wiadomość, jak ostatecznie zniszczyć zło pochowane na cmentarzu, ale śmierć uniemożliwiła mu ostateczny triumf. W tym wypadku radziłbym wprowadzić agenta kontrwywiadu, który będzie przesłuchiwał graczy po tym, jak wyślą list do Leningradu. Wtedy pojawienie się kufra po/przed opowieści/opowieścią księdza misjonarza nie będzie jedynie nieoczekiwaniem, „wziętym z powietrza” rozwiązaniem sprawy.