

Witam Cię, Drogi Questowiczu, któryś przebył szmat drogi.  
Stoisz w tym momencie w miejscu, w którym ja kiedyś stałem.  
Jest rok 1945.

Za mną drzwi prowadzące na peron.

Nade mną zadaszenie, otacza mnie 6 słupów,  
a na każdym rozetki. Ile ich jest, powiedz mi, proszę. — —

Mam na imię Kazimierz, żona ma Barbara, razem z nami syn  
nasz Witold.

Byliśmy zmuszeni tu przyjechać ponieważ chcieliśmy nadal być  
Polakami

i mieszkać w naszym pięknym kraju.

Lecz była to podróż w nieznane i los rzucił nas akurat w to  
miejsce.

Sam nie wiem, czy chcemy tu zostać... Musimy się nad tym  
zastanowić.

Wyraźnie widzisz, gdzie jesteś<sup>13</sup>. Znaków jest tu wiele.

To — — — — —

Opowiem Ci, co nas spotkało w tym mieście.

Zatem ruszaj ze mną w podróż śmiało.

Wyobraź sobie, że obok Ciebie lokomotywa  
ciężka, ogromna... skąd ona przybywa?

Sznur wagonów stoi, z nich wysypują się ludzie z tobołkami,  
zwierzętami...

Słyszysz dookoła gwary kresowe: wileńską, lwowską, poleską,  
wołyńską...

A czas iść z nami do — A — — — — —<sup>15</sup>



Stojąc tyłem w kierunku wiaduktu, spaceruj.

Po drodze na budynku znajdź stary napis. Budynek jest ceglany,  
a Ty się kierujesz do jego rogu.

Dalej za nim<sup>28</sup> podążysz brukiem i chodnikową płytą<sup>30</sup> ku górze,  
Tam — — — — —<sup>6</sup> dalszą drogę

Ci wskaże.



Lampa, za nią tablica, a Ty kieruj się w stronę muzeum.

Za chwilę znajdziesz duży głaz w wielkich drzew cieniu.

Wnet wyjaśni się tajemnica, z którą historia  
kresowian-osadników się wiąże.

Ważna sentencja ku pamięci naszej<sup>3</sup> w języku polskim brzmi:<sup>7 16 26 25</sup>

Może uda<sup>9</sup> Ci się ją zapamiętać jeszcze po łacinie:<sup>18 29 8</sup>

Dwie daty również masz tu zestawione — — — — — i maj — — — — —

Zostaw obelisk po prawej stronie i udaj się prosto przed siebie.

Schody z metalowymi poręczami po lewej Twojej stronie  
upewnią Cię, że dobrą obrałeś drogę.

Dalej łuk poprowadzi Cię we właściwą stronę.

Rozejrzyj się dookoła, spójrz na kartę Questu,

Poszukaj budynku, który jest na zdjęciu.

Stojąc w tym samym miejscu,  
zdradź mi numer domu i nazwę ulicy,  
na której płaskorzeźba się znajduje

— B — — — — —<sup>12</sup> — — — — —

Kieruj się na pojedyncze

drzewo wyrastające z chodnika.

To — — — — —<sup>14</sup> — — — — —

Gdzieś po prawej stronie na rogu

budynku nr — — — — — taki trochę przestarzały.

Znajdź słup. Podobny już dzisiaj widziałeś, podejdź do niego.

Przystań na chwilę i wykonaj działanie.

Miałeś wcześniej dwie daty. Zapisz tą pierwszą,

zsumuj cyfry — + — + — + — = — — — — —,

następnie odejmij od niej numer domu — — — — —, który przed chwilą  
mijałeś.

— — — — — = — — — — —

Teraz poszukaj numeru budynku, który wskazuje wynik  
działania.

Usiądź wygodnie na ławce.

Tu rzecz stała się straszna, bowiem kiedy znalazłem się w tym  
miejscu,

zaskoczyła mnie dramatyczna sytuacja.

Zobaczyłem, jak sowiecki oficer zastrzelił Józefa Diamentę.

Diament był członkiem przybyłej z Wielkopolski grupy  
inicjatywnej,

która miała wprowadzić w mieście administrację polską.

Śmierć jego była zupełnie przypadkowa. Ot znalazł się w  
niewłaściwym czasie w nieodpowiednim miejscu.

Czas dalej ruszać w drogę. Gdzieś w tekście ukryta jest duża  
litera. Podpowiem, że w alfabecie gra rolę pierwszoplanową.

Czy ją odnalazłeś?

Tak, to właśnie — — — — —

Podejdź teraz do tak właśnie  
oznaczonego budynku.<sup>17</sup>

Znajdziesz tam — — — — —

naszego powiatu.

Aby dalej ruszyć w drogę,

obierz kierunek zgodny ze zdjęciem.

Podążaj w stronę schodów

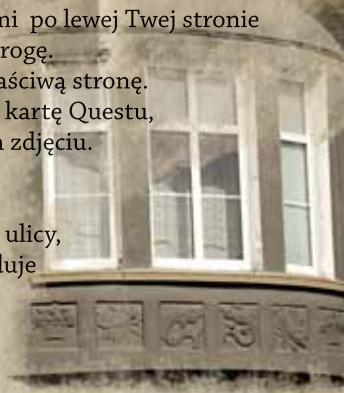
zdobionych szachownicą.

Powiedz mi, co w tym miejscu się mieści

— — — — —<sup>23 32</sup> — — — — —

— — — — —

A teraz przejdź przez pasy w stronę ściętego budynku



i skieruj się w ulicę naprzeciwko schodów.

XIX wieczne kamienice Cię otaczają.

Tutaj zawsze były i są nadal domy kupców handlu wszelakiego.

Wyobraź sobie szkło z rozbitych witryn pod nogami  
trzeszczące,

fruwające pierze, unoszący się zapach spalenizny

I wszechobecny odór rozkładających się ciał mieszkańców  
i żołnierzy niemieckich.

Ku Tobie zbliża się grupa żołnierzy Armii Czerwonej.

Są hałaśliwi i niebezpieczni.

Nie chcesz skończyć jak Diament,

uciekaj więc ulicą, a rozglądaj się dokładnie.

Gdzieś wysoko na budynku

maszkaron ukryty.

Kieruj się w stronę najbliższego  
przejścia dla pieszych.

Tam najwęższą ulicą

— — — — —<sup>11</sup> — — — — —

znikniesz niepostrzeżony.

Podejdź do miejsca,

gdzie sześć dróg się zbiega,

Dalej podążaj w stronę — — — — —<sup>27 21</sup> — — — — —



Ale uważaj, zanim wkroczysz na schody, przystań na chwilę.

Między drzewami, po Twojej lewej stronie,

świadcstwo średniowiecznej joannickiej historii miasta,  
Baszta, która onegdaj była zbrojownią.

Następnie podążaj w kierunku kościoła i obejdź go zgodnie  
z ruchem wskazówek zegara.

Dochodzisz do schodów, które wiodą do parku.

Zejdź nimi i idź wzdłuż kamiennego muru z 4 przyporami.

Podejdź do ulicy i przysiądź na murku po Twojej prawej stronie.

Przed Tobą starsza część budynku, na nią zwróć uwagę swoją.

Gdy Armia Czerwona wkroczyła do miasta Schwiebus

(tak dawniej nazywano to miasto),

dopuszczała się czynu okrutnego. Słyszysz krzyki?

To Siostry Boromeuszki pojмали i zhańbili.

Niektóre do skoku z okna zmusili, a inne zastrzelili.

A teraz przyjrzyj się budynkowi dokładnie

i policz, jeśli chcesz, wszystkie kule armatnie.

Gdzieś tam też jest literka schowana. Jaka? —

Skieruj się ku figurze świętego, który jest koloru brązowego.

Idź do rogu budynku, mając go po swej prawej stronie. Idź

wzdłuż niego.

Po drodze miniesz murek ceglany. Stań w świetle bramy.

Na budynku 6 okien na Ciebie spogląda.