

Kryzys 2025

**Hasło: „Kraków”**

**by. DARIUSZ JANICKI**

System World War 3, Taktyka i Strategia

# Uwaga: Poniższy scenariusz nie przedstawia żadnej oceny wydarzeń politycznych w Polsce i w Europie. Ta hipotetyczna sytuacja jest wymyślona w celach zabawy i refleksji nad sposobem i procesem prowadzenia działań zbrojnych na terenie Polski, z uwzględnieniem ludności cywilnej oraz infrastruktury krytycznej dla Polski.

# **Zmierzch polityki, świt wojny**

Na północ od Krakowa, na terenie Wyżyny Małopolskiej, rozgrywały się kolejne dramatyczne wydarzenia, które miały zaważyć na losach kraju. Armia Wolności, skonsolidowana po zwycięstwie pod Tarnowem, rozpoczęła kontrofensywę w kierunku Kielc. Ich celem było odcięcie lojalistycznych sił rządowych od wsparcia z Warszawy i zabezpieczenie południowego frontu. Buntownicze kolumny pojazdów bojowych i żołnierzy sunęły na północ przez wiosenne roztopy.

# **Polityczne fiasko**

W tym samym czasie w Warszawie rozmowy między przedstawicielami rządu, Polskiej Ligi Samoobrony i delegatami Armii Wolności zakończyły się fiaskiem. Wszystkie strony oskarżały się nawzajem o zdradę, brak dobrej woli i współpracę z siłami zewnętrznymi. Polska Liga Samoobrony, początkowo dążąca do neutralności, coraz wyraźniej pokazywała swoje ambicje, prezentując siebie jako jedyną siłę zdolną uratować kraj przed upadkiem. Jednak ich postulaty o przejęciu pełnej władzy tymczasowej spotkały się z ostrym sprzeciwem zarówno Sojuszu Europejskiego, jak i Bloku Wolności.

Coraz większe obszary kraju ogarniały bunty. Na Mazurach pojawiły się grupy separatystyczne, które, powołując się na historyczne krzywdy, żądały autonomii. Na Pomorzu, gdzie kontrolę utrzymywały siły rządowe, wybuchły masowe protesty stłumione brutalnie przez żandarmerię wojskową. W centralnej Polsce powstawały kolejne oddziały Armii Wolności, kierowane przez byłych wojskowych.

# **Widmo interwencji**

Na wschodnich granicach Polski Rosja zwiększyła swoją obecność wojskową, oficjalnie deklarując, że działania mają na celu ochronę ludności rosyjskojęzycznej w regionie. W praktyce jednak Kreml bacznie obserwował rozwój wydarzeń, gotowy wkroczyć w odpowiednim momencie. Tymczasem Federacja Europejska wysłała do Warszawy ultimatum, żądając od rządu zdławienia buntu i stabilizacji sytuacji w kraju.

Stany Zjednoczone, wciąż rozdarte wewnętrznymi problemami, nie podjęły żadnych działań, ograniczając się do symbolicznego wsparcia Armii Wolności w postaci dostaw sprzętu przez prywatne firmy.

# **Ofensywa na Wyżynie Małopolskiej**

Na wyżynnych terenach Małopolski Armia Wolności posuwała się szybko. Lojalistyczne jednostki, wyczerpane walkami pod Tarnowem, nie były w stanie skutecznie stawiać oporu. Kluczowymi punktami stały się Chmielnik, Jędrzejów i Szczekociny, których strategiczne położenie mogło zapewnić kontrolę nad drogami do Kielc i Warszawy. Władze tych miast, rozdarte między lojalnością wobec rządu a rosnącym poparciem dla Armii Wolności, ogłosiły neutralność. To jednak nie powstrzymało walk.

W teren walk została skierowana elitarna 10 Brygada Kawalerii Pancernej. Czekając na wsparcie z reorganizujących się oddziałów 2 Brygady Legionów i 17 Wielkopolskiej Brygady Zmechanizowanej, siły Sojuszu czekały na przeciwnika. Oddziały Strzelców Podhalańskich z Rzeszowa i Kłodzka zostały wyznaczone do przeprowadzenia ataku, przy wsparciu Brygady Powietrznodesantowej z Krakowa. Posiłki, w postaci brygad Lubelskich i Tarnowskich zmierzały już na pole bitwy.

# **Przyszłość w chaosie**

Wraz z nadejściem nowego roku Polska znajdowała się na krawędzi. Kraj, rozdarty między trzema głównymi siłami i niezliczonymi lokalnymi ruchami, zmierzał ku niepewnej przyszłości. Czy którakolwiek ze stron będzie w stanie przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść? A może naród, zmęczony krwią i zniszczeniem, odnajdzie sposób na odbudowę, zanim chaos pochłonie całą Europę Środkowo-Wschodnią?.

# **Zasady gry**

W scenariusz należy grać zgodnie z systemem **World War III** (WW3) wydawnictwa **Taktyka i Strategia**. Instrukcja z zasadami systemu jest dostępna do kupienia jako osobny produkt w sklepie Taktyka i Strategia (<https://taktykaistrategiasklep.pl/produkt/instrukcja-system-world-war-iii/>), lub jako element do pudełkowych wersji gier wydawanych przez to wydawnictwo.

Scenariusz ten korzysta z własnych żetonów i wprowadza następujące modyfikacje do systemu WW3:

**10. Lotnictwo**

Lotnictwo jest reprezentowane przez obustronne żetony jednostek Lotnictwa, które zawierają informacje o PS (Punktach Siły). Przed każdym użyciem lotnictwa zgodnie z zasadami WW3, należy sprawdzić wpływ pogody i obrony przeciwlotniczej, poprzez rzut K6:

* 1-3 - lotnictwo może wykonać misję i bezpiecznie wraca do bazy

4 - pogoda i obrona przeciwnika uniemożliwiają przeprowadzenie misji

* 5 - za cenę 1 PSB lotnictwo może wykonać misję pomimo utrudnień ze strony pogody i obrony p-lot przeciwnika
* 6 - lotnictwo ponosi stratę 1 PSB i nie może wykonać misji

**21. Śmigłowce Szturmowe:**

Gracz dysponujący **Śmigłowcami Szturmowymi** może nimi dowodzić jak każdą jednostką liniową. Śmigłowce Szturmowe ignorują teren zarówno podczas ruchu, jak i modyfikatory terenu podczas obrony. Śmigłowce Szturmowe podczas ataku na wrogą jednostkę uwzględniają modyfikatory terenu. Śmigłowce Szturmowe nie posiadają strefy kontroli (SK), nie mogą budować umocnień, ignorują SK przeciwnika, mogą przemieszczać się przez żetony przeciwnika, ale ruch muszą zakończyć na wolnym polu.

**23. Uchodźcy i zniszczenia:**

Jeśli walka między jednostkami odbywa się w miejscowości lub mieście, to przed wprowadzeniem efektów tej walki, należy utworzyć w mieście jednostkę **Uchodźców** (komenda **Stwórz Uchodźców**) oraz należy położyć **Żeton Zniszczeń**. Gracz atakujący przemieszcza Uchodźców drogą w stronę północnej części mapy. Jeśli jest to niemożliwe, atakujący wybiera alternatywną drogę. Wejście jednostki bojowej na pole z Uchodźcami jest zabronione. Z raz zniszczonej miejscowości (oznaczonej Żetonem Zniszczeń) nie można utworzyć kolejnych Uchodźców. Na początku swojej fazy ruchu gracze przemieszczają Uchodźców drogami tak, aby zmierzali oni na wschód.

**24. Piechota powietrznodesantowa:**

Reprezentowana przez żetony z żołnierzami z białym helikopterem w tle, jeśli nie znajduje się w SK przeciwnika, to może w danej turze wydać wszystkie PR i przenieść się na dowolne pole miasta Kraków, które nie są w SK przeciwnika.

Podobnie w drugą stronę, tylko z miasta Kraków, korzystając ze wszystkich PR taka jednostka może przemieścić się na dowolne miejsce na planszy, które nie jest w SK przeciwnika.

Uwaga - z racji ograniczeń w ilości helikopterów, gracz może zdecydować tylko na JEDNĄ z wymienionych wyżej akcji w stosunku do jednego batalionu - czyli ALBO może wysłać JEDEN batalion w dowolne miejsce na mapie z Krakowa ALBO może wycofać JEDEN batalion z powrotem do Krakowa.

**25. Kompanie Logistyczne**

Kompanie Logistyczne to nowy typ jednostki. Kompania logistyczna posiada dwa tryby - mobilny (symbol ciężarówki) o zasięgu logistyki 4, oraz rozłożony o zasięgu logistyki 8. Wszystkie pojazdy danej strony, które NIE są w zasięgu logistyki nie mogą korzystać ze swoich gwiazdek podczas walki. Artyleria znajdująca się poza logistyką, używa zielonej wartości ostrzału zarówno w ataku i w obronie. Kompanie logistyczne, zarówno w postaci mobilnej i rozłożonej nie posiadają PS, jeśli jednostka która stała z nimi w stosie poniosła straty, albo została zmuszona do odwrotu, to kompania logistyczna zostaje zniszczona. Pojazdy logistyki poruszają się jak pojazdy kołowe. Zbudowanie bazy logistycznej (rozłożenie) wymaga wykorzystania wszystkich PR. Tak samo po złożeniu bazy logistycznej do postaci mobilnej, należy poczekać do kolejnej swojej fazy ruchu na możliwość wykonania ruchu kompanią logistyczną.

# **Opis scenariusza**

**Cel niebieskiego**: Głównym zadaniem gracza kierującego 10 Brygadą Kawalerii Pancernej Sojuszu Europejskiego - przy wsparciu elementów 17 Wielkopolskiej Brygady Zmechanizowanej i 2 Brygady Zmechanizowanej Legionów - jest obrona kluczowych węzłów komunikacyjnych na północ od Krakowa - czyli Chmielnika, Jędrzejowa i Szczekocin. Opcjonalnym zadaniem niebieskiego jest powstrzymanie ofensywy przez zajęcie jej źródła - Krakowa.

**Cel czerwonego**: Celem gracza kierującego 21 Brygadą Strzelców Podhalańskich oraz 6 Krakowską Brygadą Powietrznodesantową (przy wsparciu 17 Lubelskiej Brygady Zmechanizowanej i 16 Tarnowskiej Samodzielnej Brygady Armii Wolności) jest zdobycie tych miejscowości, otwarcie drogi na Kielce i Piotrków Trybunalski w celu wyprowadzenia ofensywy na Nizinę Polską.

**Wisła** Traktowana jest jako duża rzeka.

**Rozmieszczenie jednostek**

Do folderu z grą został zamieszczony zapis gry z rozstawionymi wojskami, niemniej jednak lista rozmieszczenia jednostek wygląda następująco:

* Gracz czerwony dysponuje dwoma kluczami lotnictwa (Klucz 1 i 2 32 Bazy Lotnictwa Taktycznego)
* Gracz niebieski dysponuje dwoma kluczami lotnictwa (Klucz 1 i 2 23 Bazy Lotnictwa Taktycznego)
* Na początku gracz czerwony rozmieszcza wszystkie jednostki 6 Krakowskiej Brygady Powietrznodesantowej oraz śmigłowce bojowe H, W oraz Z na terenie Krakowa.
* Następnie gracz niebieski rozmieszcza jednostki 10 Brygady Kawalerii Pancernej, trzech śmigłowców A, B, C i trzech kompanii logistycznych na dowolnych heksach na północ od linii heksów 1008-6808.
* Następnie gracz czerwony rozmieszcza jednostki 21 Brygady Strzelców Podhalańskich w następujący sposób: 1 Batalion (wraz z kompanią logistyczną i 1. Baterią Dywizjonu Artylerii) na terenie na południe od Wisły, a na wschód od rzeki Dunajec (prawy dolny róg mapy, okolice Zalipia).
* Gracz czerwony rozmieszcza 5 Batalion 21 Brygady (wraz z kompanią logistyczną i 2. Baterią) między Uszwicą a Rabą (również prawy dolny róg mapy, miejscowość Szczurowa).
* Gracz czerwony rozmieszcza 22 Batalion 21 Brygady (wraz z kompanią logistyczną i 3. Baterią) na autostradzie A4, na heksie 1031.
* Następnie grę rozpoczyna czerwony, który od teraz ma inicjatywę

**Uzupełnienia:**

* (czerwoni): W turze 2 z na drodze z heksem 6821 pojawia się 3 Batalion 19 Lubelskiej Brygady Zmechanizowanej z kompanią logistyczną
* (niebiescy): W turze 2 z na drodze z heksem 1001 (Zrębice) pojawia się 1 Batalion 17 Wielkopolskiej Brygady Zmechanizowanej z kompanią logistyczną
* (czerwoni): W turze 3 z na drodze z heksem 6821 pojawia się 19 Batalion Pancerny 19 Lubelskiej Brygady Zmechanizowanej z kompanią logistyczną oraz Dywizjon Artylerii 19 Lubelskiej Brygady Zmechanizowanej
* (niebiescy): W turze 3 z na drodze z heksem 5203 (Tokarnia) pojawia się 3 Batalion Pancerny i Dywizjon Artylerii 2 Brygady Zmechanizowanej Legionów z kompanią logistyczną
* (czerwoni): W turze 4 z na drodze z heksem 6832 (Żabno) pojawia się cała 17 Tarnowska Samodzielna Brygada Armii Wolności
* (niebiescy): W turze 4 z na drodze z heksem 1001 (Zrębice) pojawia się 3 Batalion Pancerny 17 Wielkopolskiej Brygady Zmechanizowanej z kompanią logistyczną

**Punktacja:**

* (czerwony) +1 za każdy zajęty heks Jędrzejowa, Chmielnika i Szczekocin
* (niebieski) +1 za każdy utrzymany heks Jędrzejowa, Chmielnika i Szczekocin
* (niebieski) +5 za jakąkolwiek jednostkę w Krakowie

**Dezorganizacja:**

* czerwoni (brygada Tarnowska): 9-12
* czerwoni: 10-12
* niebiescy: 10-12

**Czas gry**: Gra trwa 10 tur.

**Autor scenariusza**: Dariusz Janicki, Styczeń 2025.