Sytuacja w Polsce pogarszała się już od roku 2004, tuż to po przystąpieniu Polski do Unii Europejskiej. Obiecywane dofinansowanie realizowane było nawet wolniej niż przewidywali eurosceptycy, a międzynarodowy kryzys finansowy roku 2008 nie oszczędził Polaków, powodując gwałtowny wzrost bezrobocia i kosztów życia.

Unia Europejska, opuszczana przez kolejne państwa (Frexit 2010, Brexit 2018), przyjęła w końcu radykalny kurs reform, wzmacniając swoje struktury i obierając kurs na zjednoczenie. Z kolei na wschodzie, Rosja prowadziła swoją własną politykę terytorialną, wchłaniając kolejno Gruzję (2008), Białoruś (2015) i tzw. Noworosję (2018).

Kolejne rządy w Polsce, czując zagrożenie ze wschodu i niestabilność na zachodzie, gwałtownie zwiększały nakłady na zbrojenia. Powszechna stała się militaryzacja życia społecznego, a poprzednie plany rozformowania dywizji szybko zostały zastąpione przez plany tworzenia nowych jednostek, często uzbrojonych w co tylko się dało: w europejski, amerykański, polski czy też zmodernizowany, postsowiecki sprzęt.

Iskrą w beczce prochu była decyzja Niemiec o reformie Unii w pełną Federację. Rządzące Polską siły proeuropejskie, skupione wokół koalicji politycznej o nazwie Sojusz Europejski, parły do podpisania Akcesji Berlińskiej, aby zapewnić Polsce bezpieczeństwo w ramach europejskiego superpaństwa. W odpowiedzi na to, opozycyjne partie utworzyły Blok Wolności, powołując się na konstytucyjną suwerenność państwa Polskiego. Obie strony zaczęły mobilizować swoje bojówki, a naciskani przez polityków generałowie brygad i dywizji stawali przed trudnymi wyborami.

Swoistą enklawą spokoju zostawał Śląsk, gdzie popularność zyskiwał ruch tamtejszej, neutralnej wobec obu stron konfliktu, Autonomii.

Rosnące napięcie osiągnęło swoje apogeum, kiedy o północy 13 grudnia roku 2025, w odpowiedzi na gromadzenie się uzbrojonych grup opozycyjnych, prezydent pochodzący z partii Sojuszu Europejskiego, ogłosił stan wojenny. Posłowie Bloku Wolności zaczęli wówczas nocną okupację Sejmu i nawoływali do obalenia rządu. Z kolei wyprowadzone na ulice lojalne wobec rządu wojska starały się siłą blokować protesty.

Podczas jednego z takich protestów, tłum pracowników Zakładów Mechanicznych w Tarnowie próbował usunąć stacjonujących tam żołnierzy. Padły strzały i pojawiły się pierwsze ofiary śmiertelne. Naprędce zmobilizowane przez prezydenta miasta oddziały samoobrony wyparły żołnierzy i opanowały cały teren Zakładów. Lokalni politycy Bloku przemawiając do rozentuzjazmowanego tłumu, wypowiedzieli posłuszeństwo rządowi w Warszawie.

Ale rząd nie zamierzał tolerować takiej sytuacji. Autostradą A4, pomimo rozlicznych blokad czynionych przez mieszkańców Małopolski, błyskawicznie zmierzały do Tarnowa lojalne wobec rządu jednostki 2 Brygady Zmechanizowanej Legionów, mające zaprowadzić porządek w zbuntowanym mieście. W odpowiedzi na to, Blok Wolności ogłosił powstanie Armii Wolności, a siły samoobrony przemianowane zostały w 16 Tarnowską Samodzielną Brygadę Armii Wolności (TSB-AW). Formowano prowizoryczne jednostki, sprowadzając koleją sprzęt z sympatyzującymi z Armią Wolności Lublinem i Rzeszowem. Rankiem 20 grudnia wrogie siły spotkały się pod Tarnowem.

**Zasady gry**

W scenariusz należy grać zgodnie z systemem World War III (WW3) wydawnictwa Taktyka i Strategia. Są one dostępne do kupienia jako osobny produkt w sklepie Taktyka i Strategia (link <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:

**20. Śmigłowce Szturmowe:**

Gracz dysponujący Śmigłowcami Szturmowymi może nimi dowodzić jak każdą jednostką liniową. Śmigłowce Szturmowe zupełnie ignorują teren, jeśli chodzi o ruch, jak i modyfikatory w przypadku, kiedy Śmigłowce Szturmowe się bronią. Podczas ataku, Śmigłowce Szturmowe korzystają z tabeli terenu do określenia modyfikatora.

**26. 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 znacznik **zniszczeń**. Gracz atakujący przemieszcza **Uchodźców** drogą w stronę wschodniej części mapy. Jeśli jest to niemożliwe, atakujący wybiera drogę północną, lub południową. Wejście jednostki bojowej na pole z **Uchodźcami** jest zabronione. Z raz zniszczonej miejscowości (oznaczonej żetonem zniszczeń) nie można utworzyć nowych **Uchodźców**.

**Opis scenariusza**

Zadaniem gracza kierującego 2 Brygadą Zmechanizowaną Legionów **Sojuszu Europejskiego - BZL-SE** (niebiescy) jest zniszczenie **Zakładów** **Azotowych** oraz **Zakładów** **Mechanicznych** (obszary te zaznaczono **czerwonymi** zabudowaniami) do końca czasu scenariusza. Zniszczenie odbywa się przez samodzielny ostrzał artyleryjski (zgodnie z zasadami **zniszczenia** obiektu) lub też przez zajęcie tego terenu przez jednostkę, i wydanie wszystkich punktów ruchu w kolejnej turze. Fakt zniszczenia oznacza się **żetonem** **zniszczenia** (prawy przycisk na jednostce i komenda ‘**Zniszcz’**).

Celem gracza kierującego 16 Tarnowską Samodzielną Brygadą **Armii Wolności – TSA-AW** (czerwoni) jest obrona wymienionych wcześniej Zakładów przed upływem końca scenariusza.

Gracze automatycznie wygrywają też, gdy zniszczą wszystkie jednostki przeciwnika.

Na początku gracz **TSA-AW (czerwony)** rozmieszcza swoje żetony na dowolnych polach, oprócz kolumn 10xx i 11xx. Następnie gracz **BZL-SE** (**niebieski**) stawia swoje żetony na polu 1005 (początek autostrady A4) i rozpoczyna grę mając **inicjatywę**.

Gra twa 8 tur.



Kryzys 2025

Marsz Przez Magnuszew

System World War 3, Taktyka i Strategia