Szare Szeregi

Gra fabularna

BULLY PULPIT

FAJNE RPG

SZARE SZEREGI

Sekcja 1. Terytoria zajęte przez siły niemieckie będą zarządzane przez Generalnego Gubernatora okupowanych polskich terytoriów z wyjątkiem tych, które zostaną włączone do Rzeszy Niemieckiej.

Sekcja 2. (1) Wyznaczam Ministra Rzeszy Dr. Franka na Generalnego Gubernatora okupowanych polskich terytoriów. (2) Na Zastępcę Generalnego Gubernatora wyznaczam Ministra Rzeszy Dr. Seyssa-Inquarta.

Sekcja 3. (1) Generalny Gubernator ma odpowiadać bezpośrednio przede mną. (2) Wszystkie gałęzie administracji mają być zarządzane przez Generalnego Gubernatora.

—Adolf Hitler, 12 września 1939

Mam szczerą wolę całym życiem pełnić służbę Bogu i Polsce, nieść chętną pomoc bliźnim, być posłusznym prawu harcerskiemu. Ślubuję na Twoje ręce pełnić służbę w Szarych Szeregach, tajemnic organizacyjnych dochować, do rozkazów służbowych się dostosować; nie cofnąć się przed ofiarą życia.

—Przysięga Harcerska w wersji Szarych Szeregów

Wojna nie jest czymś, czego by się chciało.

—Hans Frank, 14 kwietnia 1946

Dedykacja

Tę grę dedykuję Szarym Szeregom, z całym moim respektem i podziwem.

Podręcznik ten został złożony przy użyciu fontów Literaturnaya firmy ParaType oraz Verlag autorstwa Hoefler & Frere-Jones. Czcionki te, jak i wiele innych, możesz znaleźć na stronach **http://www.paratype.com** oraz http://www.typography.com. Dodatkowe materiały do Szarych Szeregów w języku angielskim znajdziesz pod adresem http://www.bullypulpitgames.com.

Copyright Notice

Grey Ranks is copyright 2007 by Jason Morningstar. All rights are reserved.

Polskie tłumaczenie:

Copyright © FajneRPG, Kraków 2014

ISBN: 978-83-64473-21-0 (książka)

ISBN: 978-83-64473-31-9 (ebook)

Książka ani żadna jej cześć nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy.

Jeśli podoba Ci się ta gra i chciałbyś tworzyć oraz dzielić się materiałami do niej, chętnie pomożemy. By ustalić szczegóły, napisz do nas: info@bullypulpitgames.com (w j. angielskim).

SZARE SZEREGI

autor
Jason Morningstar

Tłumaczenie
Marek Golonka

Okładka
Tomasz Tworek

Ilustracje
JEFF BENT
www.sporecloud.com

Redakcja
Alina Komsta

Korekta
Justyna „Ma-Ruda" Pawłowska

Skład
Szymon „neishin" Szweda

Specjalne podziękowania:
Krzysztof Hryniów za sprawdzenie podręcznika

Produkcja
Michał „Puszon" Stachyra, Piotr „Ramel" Koryś

Ten podręcznik został sfinansowany dzięki użytkownikom portalu wspieram.to.

Specjalny patron podręcznika – Piotr Szczerbiński.
Piotrze – dziękujemy!

Podręcznik wsparli:

Sebastian Adamus, Jakub Barański, Mirosław Berdzik, Emilia "Iluviel" Biela, Jakub Borkowski, Paweł Borkowski, Paweł Bosak, Jeremiasz Bremer, Szymon Brycki, Sławomir Busz, Paweł Chełmiński, Jarosław Cieśla, Bartosz Czapnik, Paweł Dobroczek, Dawid Dorynek, Marcin Czechak, Marcin Galicki, Artur Ganszyniec, Joanna i Jan Garus, Jerzy Gliwicki, Jacek Gołębiowski, Sebastian Grochala, Carlos Hytrus, Radoslaw Idol, Greg Jalk, Daniel Jarosz, Jakub Jaworski, Marcin Jedruch, Artur Jeziorski, Mateusz Jurys, Maciej Kaminski, Szymon Konicz, Michał Kosmala, Aleksander Kowaliński, Andrzej Krakowian, Marcin Kuczyński, Jerzy A. Kulig, Kuba Lis, Barbara Lisowska, Łukasz Maludy, Przemysław Matuszewicz, Maciej Matuszewski, Paweł Matysiak, Paweł Mączewski, Karol Mański, Antoni Nowacki, Jakub Nowosad, Rafal Olszowski, Jakub Osiejewski, Janusz Otto-Pawlicki, Andrzej Pałka, Jan Pastwa, Tomasz Paterman, Mateusz Piekarski, Adam Pięzdiak, Adam Piwek, Zosia Płocieniak, Hanna Rozwadowska, Dariusz Ptasiński, Jan Popieluch, Stanisław Rutkiewicz, Koena San, Jakub Składowski, Norbert Snopek, Adrian Sprysak, Katarzyna Staciwa, Michał Studniarek, Piotr Szczerbiński Kamil Sznajder, Dariusz Szołtys, Marek Szumny, Ed Teach, Agata Trojanowska, Oskar Walczewski, Agata Wasilewska, Jakub Wojtusik, Tomasz Wolski, Natalia Wołkiewicz, Edyta Woźniak, Sławomir Wrzesień, Jakub Zapała, Jan Żaba, Mam Do Kogo Się Przytulić, Silver RAT, Питер Бумелант

SPIS TREŚCI

Szare Szeregi w pigułce 9
Część Pierwsza: Tło Historyczne 13
Gdy zaczyna się gra... 13
Inwazja i okupacja 13
Armia Krajowa i Armia Ludowa 14
Szare Szeregi 14
Wojna na Wschodzie 16
Powstanie w Getcie Warszawskim 16
Zagrożenie Wyzwoleniem 17
Kapitulacja 21
Warszawa w 1944 23
Część Druga: Tworzenie Paczki 29
Tworzenie postaci 29
Rozdział Pierwszy: Prolog 37
Największy Skarb 41
Reputacja 44
Otoczenie Paczki 47
Część Trzecia: Rozgrywka Szarych Szeregów 51
Kształt Gry 51
Początek i koniec 53
Przebieg Rozdziałów od Drugiego do Dziewiątego 54
Elementy Sytuacji 56
Dowódca 57
Sceny 59
Modyfikowanie Rzutów 68
Gdy Twoja Postać Odeszła 72
Skrócona Rozgrywka 74
Rozdział Dziesiąty: Epilog 80
Część Czwarta: Radiostacja Błyskawica 81
Sesja Pierwsza: Ruch Oporu 81
Sesja Druga: Powstanie 84
Sesja Trzecia: Katastrofa 85
Część Piąta: Lista Sytuacji 89
Część Szósta: Materiały Dodatkowe 107
Lista imion 108
Nazwiska 108
Glosariusz 112
Bibliografia 116
Od autora 119
Indeks 121

Jadwiga i Janek złapani na gorącym uczynku pod pomnikiem Zawiszy Czarnego.

Autorzy

Projekt gry: Jason Morningstar
Redakcja i kierownictwo: Steve Segedy
Układ tekstu: Patrick M. Murphy
Okładka i grafiki: Jeff Bent
Mapy: Jason Morningtar i Patrick M. Murphy.

Wersja polska

Tłumaczenie i adaptacja: Marek Golonka
Redakcja: Alina Komsta
Korekta: Justyna Pawłowska
Konsultacja historyczna: Jacek Radzymiński, Aleksandra Wierzchowska
Konsultacja językowa: Maria dos Santos
Polskie mapy i karty: Bartłomiej Fedyczak
Skład: Szymon „neishin" Szweda
Producenci wykonawczy: Piotr Koryś i Michał „Puszon" Stachyra

Wydawca:

FajneRPG: Kuźnia Gier Michał Stachyra, ul. Stokrotek 1, 31-463 Kraków,
email: kontakt@fajneRPG.pl
Dowiedz się więcej o fajnych RPG wydawanych przez nas (Savage Worlds,
Wolsung i nie tylko) na: www.FajneRPG.pl

Podziękowania autora

Emily Care Boss za przyjaźń i wsparcie.

Radkowi Drozdalskiemu za wyszukiwanie informacji, tłumaczenie i wszystko inne.

Ronowi Edwardsowi za trafne uwagi i dobre pomysły wtedy, gdy najbardziej ich potrzebowałem.

Piotrowi Korysiowi za przeczesanie tekstu w poszukiwaniu błędów gramatycznych i historycznych.

Ericowi Provostowi za bycie jednoosobowym, projektanckim think-tankiem.

Mike'owi Richbergowi i Andrew Kernickowi za redakcję i korektę wersji ostatecznej.

Autumn Winters za podzielenie się swoim doświadczeniem zawodowym co do romansów o nastolatkach.

Podziękowania tłumacza

Tomaszowi Rudnickiemu, Beacie Rajca i Agacie Wasilewskiej za świetną zabawę przy sesjach próbnych.

Weronice Pęter za dające do myślenia rozmowy o Powstaniu.

Testerzy gry

Kevin Allen, Jr., Emily Care "Zeta" Boss, Rob "Kraut" Bohl, Piers "Zbigniew" Brown, Ian "Wanda" Burton-Oakes, Maura "Halina "Byrne, Joel "Henryk" Coldren, Jeffrey Collyer, Ron "Drab" Edwards, Steve "Ola" Ellis, Bret "Joanna" Gillan, Mike "Józek" Graves, Phredd "Roman" Groves, Chris Hanrahan, Gregor Hutton, Shane Jackson, Andrew Kenrick, Andy Kitkowski, Michael Maners, Hans "Zygmunt" Messersmith, Mike Montesa, Mark "Kolya" Mueller, Joe "Irena" Murphy, Clinton R. Nixon, Tod "Zodiak" Olson, Lisa "Roma" Padol, Nathan D. Paoletta, Greg "Quarrel" Phillips, Joe J. Prince, Eric Provost, Lisa Provost, Mik "Adam" Reed, Steve "Elf" Segedy, Fredrik "Mar" Sellevold, Paul Strack, Julie "Zofia" Stauffer, Remi Treuer, Matt "Zodiak" Weber, Erik "Mikhail" Weissengruber i Mel "Cardinal" White.

Wsparcie pomysłami i zachętą do pracy

Seth Ben-Ezra, Joshua Bishop Roby, Eric J. Boyd, Gerald Cameron, Troy Costisick, Malcolm Craig, Luke Crane, Bryan Hansel, Jon Hastings, Brian Hollenbeck, Mike Holmes, Mischa D. Krilov, Sophie Lagace, Judson Lester, Tony Lower-Basch, Ralph Mazza, Joe McDonald, Michael S. Miller, Enno Siemsen, Guy Shalev, Brennan Taylor, Mark Vallianatos, Graham Walmsley, Bill White, Matt Wilson, Fred Wolke i Dave Younce.

Szare Szeregi w pigułce

W tej grze wcielisz się w rolę młodego polskiego partyzanta żyjącego przed, w trakcie i po Powstaniu Warszawskim. Wspólnie ze znajomymi stworzycie historię grupy nastolatków walczących za wolność swojego miasta, jednej z niezliczonych załóg Szarych Szeregów idących w bój. Wasi bohaterowie – dzieci-żołnierze – będą pełni młodzieńczego entuzjazmu, ale też będą się zmagać z problemami swojego wieku. W trakcie sześćdziesięciu trzech dni Powstania szybko dorosną – lub zginą.

Historia, którą wspólnie stworzycie, będzie czerpać z wielu źródeł. Rozgrywka *Szarych Szeregów* jest podzielona na sceny, z których każda rozgrywa się konkretnego dnia w roku 1944. Wstępnych informacji o scenach dostarczają audycje Radiostacji Błyskawica, a gracze uzupełniają je wybranymi przez siebie urywkami historii oraz dramatycznych sytuacji. Dzięki współpracy wszystkich powstają ekscytujące i niebanalne sceny – niektóre związane z walką powstańczą, inne osobiste.

Każda kolejna scena jest coraz trudniejsza, a zwiększenie szansy na wygraną wiąże się z dramatycznymi wyborami. Czy dla osiągnięcia celu warto zniszczyć coś bezcennego dla twojej postaci? Jak zmieni się Reputacja bohaterów, którzy z dzieci muszą szybko stać się dorosłymi? Stan psychiczny członków drużyny jest opisywany za pomocą pozycji na Siatce Emocji rozpiętej między Miłością a Nienawiścią oraz między Entuzjazmem a Wyczerpaniem. Sukcesy i porażki postaci będą pchać je ku tym skrajnościom, na przecięciu których czeka śmierć i rozpacz.

Ważne Ostrzeżenie

Szare Szeregi to gra poruszająca dojrzałe tematy. Przed rozpoczęciem gry bezwzględnie powinieneś

Jesteś nowy w świecie RPG? Nie martw się – postępując zgodnie z zawartymi w podręczniku wskazówkami poradzisz sobie świetnie! Warto wspomnieć tylko o tym, jak opisane są kości: k4 to kostka czterościenna, k12 dwunastościenna – tych pomiędzy na pewno łatwo się domyślisz. Jeśli masz jakieś pytania, odezwij się na Facebooku *Fajne RPG* lub napisz na *kontakt@fajnerpg.pl*

porozmawiać ze znajomymi o tym, z czym czujecie się komfortowo i jak chcecie obchodzić się z trudnymi tematami, jeśli jakieś uważacie za takie. Omów to, na ile grupa czuje się komfortowo, poruszając kwestie takie jak rasizm, antysemityzm i totalitaryzm. W szczególności powinniście omówić kwestię Nazizmu i Holokaustu, decydując, w jaki sposób los polskich Żydów pojawi się (lub nie pojawi) w grze. W *Szarych Szeregach* centralnym tematem jest miłość i seksualność nastolatków oraz przemoc dokonywana przez i wobec dzieci — włącznie ze śmiercią. Żadna z tych kwestii nie może być do końca usunięta z gry o nastoletnich żołnierzach, ale można odnosić się do nich mniej lub bardziej otwarcie.

Możliwe, że wszyscy będą otwarci na wszelkie sytuacje, które wynikną w trakcie rozgrywki, ale równie możliwe jest, że ktoś nie będzie chciał doświadczać jakiejś. Możecie też grupowo ustalić, że jakiś temat jest wyłączony z gry i nie może się w niej pojawić. Zamiast tego możecie wskazać tematy, których nie chcecie wprowadzać wprost — mogą być wspomniane, ale nie pojawią się w żadnej ze scen. Typowe tematy wykluczane to przemoc seksualna, tortury i drobne codzienne przejawy rasizmu — a wszystkie one mogą pojawić się w *Szarych Szeregach*.

Jak korzystać z tej książki

Na marginesach podręcznika pojawiają się dwa typy informacji dodatkowych. Pierwsze z nich, oznaczone kotwicą Armii Krajowej, zawierają informacje o historycznym tle wydarzeń i cytaty. Te drugie często są słowami Hansa Franka, Generalnego Gubernatora okupowanej Polski, po wojnie osądzonego i straconego za swe zbrodnie. Drugi typ, oznaczony symbolem błyskawicy, to komentarze i propozycje, mające pomóc w uczynieniu waszej gry jeszcze lepszą.

Nie musisz koniecznie czytać materiałów o tle historycznym. Jeśli chcesz, przeskocz od razu do reguł opisanych w części drugiej — zaczynają się na stronie 29. Część pierwsza jest źródłem kontekstu i szczegółów dla tych, którzy ich potrzebują, i może posłużyć za pomoc podczas gry, gdy nagle potrzebna okaże się nazwa ulicy czy garść szczegółów.

Przygotowania do gry

Szare Szeregi są zaprojektowane z myślą o czwórce graczy. Można grać w trójkę lub w piątkę, ale czwórka działa najlepiej. Jeśli jest was więcej niż piątka, podzielcie się na dwie równoległe grupy, między którymi jedna lub dwie postaci mogą zmieniać się z sesji na sesję. Każdy gracz w *Szare Szeregi* przygotuje i odegra własnego bohatera. Nikt nie sprawuje roli Mistrza Gry — wszyscy mają taką samą władzę i odpowiedzialność związaną z grą.

Pełna, obejmująca dziesięć Rozdziałów gra może być rozegrana w trakcie trzech sesji. Krótsze jednostrzały także są możliwe — propozycje ich rozegrania znajdują się na stronie 74. Ogólnie rzecz biorąc, rozegranie jednego Rozdziału zajmuje godzinę.

Podczas gry potrzebujecie kopii Siatki Emocji (strona 124) i unikatowego znacznika dla każdego gracza. Audycje Radiostacji Błyskawica (strona 81) i lista sytuacji (strona 89) powinny być stale pod ręką — możesz oznaczyć je w podręczniku lub skserować. Przyda się także kilka tuzinów kości o ilości ścianek od czterech do dwunastu.

Globalnie a Osobiście

Gra w *Szare Szeregi* oznacza zanurzenie w bardzo konkretny czas i miejsce — 63 dni w Warszawie i okolicach, od gorącego lata do wczesnych przymrozków w 1944. Weźmiecie udział w wydarzeniach, za którymi stoi bieg wielkiej historii, ale nie musicie być ekspertami od geopolityki Drugiej Wojny Światowej. Gra jest tak pomyślana, by na bieżąco dostarczać szczegółów uprawdopodobniających opowieść. Oczywiście, im więcej wiesz, tym więcej możesz wnieść do gry, a kontekst historyczny, który możesz poznać, jest niezwykle szeroki. Stanowi on spojrzenie globalne, które możesz badać i włączać do opowieści. Duża część gry będzie jednak skupiać się na osobistym spojrzeniu na wydarzenia, w którym wielka historia nie jest ważna. Każdy doświadczył miłości, a często też bólu towarzyszącego jej utracie. By przyjąć osobiste spojrzenie, potrzeba przygotować tylko jedno — pamięć o tym, jak to było mieć szesnaście lat.

W punkcie kontrolnym na Czerniakowskiej fałszywe papiery Janka mogą kosztować życie niemieckiego żołnierza.

CZĘŚĆ PIERWSZA: TŁO HISTORYCZNE

Gdy zaczyna się gra...

Lipiec 1944. Zarówno niemieccy okupanci, jak i okupowani Polacy, szykują się w Warszawie na niepewną, pełną przemocy przyszłość. Od dawna oczekiwane Powstanie wybuchnie już za miesiąc. Klęski Rzeszy na obu frontach godzą w jej potworną pychę. Zamordowano miliony ludzi. Nie ma w Polsce osoby, która by nie miała krewnego w obozie koncentracyjnym – lub na cmentarzu.

Osłabienie Niemców daje Szarym Szeregom większe szanse na szkodzenie i kompromitowanie znienawidzonych okupantów. Zbliża się czas Powstania. Przygotowania postępują, a zadania zostały rozdzielone. Kwestią czasu jest wybuch prawdziwej bitwy – otwartej walki o wyzwolenie Warszawy przed przybyciem Sowietów. Armia Krajowa twierdzi, że zajmie ona około tygodnia i zakończy się wielkim, chwalebnym triumfem.

Co doprowadziło wydarzenia w Warszawie do tego punktu?

Ogólnie rzecz biorąc, o administrowaniu Generalnym Gubernatorstwem powiedzieć można, że całość tego terytorium jest łupem wojennym Rzeszy Niemieckiej...

—Hans Frank
15 grudnia 1939 k

Inwazja i okupacja

Pierwszego września 1939 nazistowskie Niemcy najechały Polskę i rozpoczęły drugą wojnę światową. Siedemnaście dni później Sowieci rozpoczęli przygotowaną inwazję na wschodzie, a po sześciu tygodniach Polska przestała istnieć. Rozległe terytoria na zachodzie kraju zostały włączone do Rzeszy, wschód stał się częścią ZSRR, a w centrum – obejmującym Warszawę – powstało Generalne Gubernatorstwo, będące *de facto* nazistowską kolonią zarządzaną przez Hansa Franka.

Zarządzanie Polską ma polegać na wykorzystywaniu kraju za pomocą bezwzględnej eksploatacji, wywożeniu zapasów, surowców, maszyn, urządzeń fabrycznych etc., które są ważne dla niemieckiej gospodarki wojennej.

—Hans Frank
3 października 1939

Niemiecka polityka w Gubernatorstwie była brutalna — zmierzała do wykorzystania Polaków jako siły roboczej, podludzkiej i posłusznej. Edukacja ponad poziomem szkoły podstawowej była zabroniona, a Kościół Katolicki prześladowany. Od początku okupacji tysiącami mordowano polską inteligencję. Polscy Żydzi byli stopniowo zmuszani do osiedlenia w gettach, a następnie wywożeni do obozów koncentracyjnych i obozów zagłady. Do końca wojny zginęły ich trzy miliony.

Gdyby Polacy choćby spróbowali wszcząć cokolwiek, odpowiedzią będzie ogromna kampania zniszczenia. Wtedy nie będę miał nic przeciwko zaprowadzaniu rządów strachu, ani nie będę się obawiał ich konsekwencji.

—Hans Frank
8 marca 1940

Armia Krajowa i Armia Ludowa

Armia Krajowa (AK) była zbrojnym ruchem oporu, lojalnym względem polskiego rządu na uchodźstwie w Londynie. W jej struktury zaangażowane było prawie 400 000 głęboko zakonspirowanych ludzi. Z kolei Armia Ludowa (AL) to militarne skrzydło polskiej partii komunistycznej i marionetka Sowietów, liczyła ona nie więcej niż 30 000 żołnierzy. Choć te dwie organizacje miały podobne cele, były nieustannie skłócone. Rosyjska propaganda przedstawiała Armie Krajową jako leniwych próżniaków lub narzędzia faszystów.

(Generalne Gubernatorstwo) zamyka wszystkie placówki oświatowe, zwłaszcza szkoły techniczne oraz uniwersytety, by powstrzymać kształcenie nowej polskiej inteligencji. Związek Harcerstwa Polskiego zostaje rozwiązany. Wszystkie organizacje młodzieżowe działające na terenie Generalnego Gubernatorstwa zostają niniejszym zlikwidowane.

—Hans Frank
3 października 1939

Szare Szeregi

Gdy rozwiązano Związek Harcerstwa Polskiego, organizacje młodzieżowe połączyły się i zakonspirowały. Szare Szeregi były podzielone na komórki, będące adaptacją do nowych warunków przedwojennych jednostek organizacyjnych harcerstwa. Kara za bycie przyłapanym na misji była poważna, więc rodzice często nie wiedzieli, w czym brały udział ich dzieci. Szare Szeregi były samowystarczalne, miały własne sieci posłańców, kody i sygnały. Poproszone o to, pomagały Armii Krajowej, często jednak działały na własną rękę. Najstarsi harcerze byli włączani do bardzo kompetentnych bojówek — na tym poziomie różnica między harcerzem a żołnierzem była rozmyta.

Postaci graczy tworzą komórkę operacyjną – najmniejszą jednostkę organizacyjną, znaną też jako *Pszczoły,* lub potocznie, *Paczka*. Zgromadzenie grup Pszczół stanowi odpowiednik przedwojennej drużyny harcerskiej, a wszystkie Pszczoły w danej dzielnicy lub wiosce są określane jako *rój*. Wszystkie Pszczoły w mieście są z kolei zwane *ulem*.

Komenda Główna Szarych Szeregów jest ukryta poza Warszawą i zwana *Pasieką*. Dowódca, Stanisław Broniewski, nosi pseudonim *Orsza*. Na terenie okupowanej Polski działa dwadzieścia uli, kontaktujących się dzięki sieci młodych kurierów.

Komórki Szarych Szeregów skupiają harcerzy podobnych wiekiem. Najmłodsi trafiają do Zawiszaków – rdzeń tej grupy tworzą nastolatkowie poniżej 15. roku życia. Nie wolno im brać udziału w akcjach ruchu oporu, są więc kurierami, dostarczycielami poczty i, z własnej inicjatywy, psotnikami.

Typowi członkowie Szarych Szeregów to młodzież od piętnastego do siedemnastego roku życia, i to na nich skupia się niniejsza gra. Ich komórki zwane są Bojowymi Szkołami i przydziela się im bardziej niebezpieczne zadania niż Zawiszakom – szerzenie dezinformacji i propagandy, Mały Sabotaż i sianie ogólnego chaosu w szeregach wroga. Bojowe Szkoły nie mają brać udziału w walce z okupantem, ale rozpaczliwe okoliczności Powstania uczynią z każdego żołnierza.

Grupy Szturmowe to w istocie oddziały paramilitarne, odpowiadające przed Armią Krajową. Są one zorganizowane w bataliony i zajmują się sabotażem na wielką skalę, ćwicząc przed dniem ogłoszenia powszechnego Powstania. Pod wieloma względami Grupy Szturmowe są elitarnymi, wysoce zmotywowanymi siłami specjalnymi w obrębie AK, i ich członkowie są bardzo dumni z tej roli. Postaci graczy mogą pragnąć dołączyć do tych grup – na

przykład kluczowych dla Powstania *Zośki*, *Wigrów* czy *Parasola*.

Jeśli o mnie chodzi, to po wygraniu wojny z Polaków, Ukraińców i innych okolicznych ludów można zrobić mielonkę albo cokolwiek innego.

—Hans Frank
12 stycznia 1944

Wojna na Wschodzie

Pod koniec czerwca 1941 Niemcy najechały Związek Radziecki. Generalne Gubernatorstwo stało się najpierw linią frontu, następnie zaś kluczowym obszarem zaopatrzenia ogromnych bitew na froncie wschodnim. Pomimo początkowych postępów, wojna na wschodzie była kiepsko przemyślaną wyprawą, która musiała skończyć się katastrofą. W początkach roku 1943 to Sowieci byli w pełnej ofensywie i wypierali Niemców z terenów Ukrainy.

Niemcy zorientowali się, że Warszawa była strategicznym punktem obrony zachodniej części Polski. Siłami robotników przymusowych zaczęli gorączkowo wznosić umocnienia dookoła miasta w 1943. Polskie podziemie utrudniało te wysiłki, organizując przerwy w pracy i sabotaże. Choć kluczowe posterunki Niemców zostały otoczone przez betonowe bunkry i druty kolczaste, miasto nijak nie było gotowe na odparcie ataku zmechanizowanych jednostek sowieckich.

Względem Żydów wymykających się z gett należy podjąć surowe środki i zostaną one podjęte. Wydawane na nich wyroki śmierci muszą być wykonywane tak szybko, jak tylko się da. Rozkaz nakazujący stracenie każdego Żyda napotkanego poza gettem musi być wykonywany bez wyjątków.

—Hans Frank
16 grudnia 1941

W czasie niemieckiej okupacji Armia Krajowa zdecydowała się zorganizować częściowy opór i czekać na właściwy czas. Ostatecznym celem polskiego Państwa Podziemnego było ogólnonarodowe powstanie. Pierwotny plan zakładał wywołanie w państwie chaosu tuż przed przybyciem Brytyjczyków, w 1943 stało się jednak jasne, że do niego nie dojdzie. Wyzwoliciele Polski mieli nadejść ze Wschodu.

Powstanie w Getcie Warszawskim

To, jak przedstawicie los polskich Żydów, jest ważnym tematem w dyskusji przed grą, ale *Szare Szeregi* z wyboru nie są grą o Holokauście.

Do powstania w getcie doszło w kwietniu 1943, ponad rok przed wydarzeniami przedstawianymi w tej grze. W konsekwencji tej nierównej walki tysiące żydowskich partyzantów zostało zabitych, a około

50 000 cywilów wysłano do obozów zagłady, gdzie dołączyli do setek tysięcy już tam skierowanych. Był to ostatni, rozpaczliwy zryw ludzi wiedzących, że ich zupełne unicestwienie było tylko kwestią czasu. Był to także największy akt oporu przeciwko Ostatecznemu Rozwiązaniu. Powstanie w Getcie Warszawskim było upokarzającym wydarzeniem dla nazistowskich władz i sprowokowało bestialską odpowiedź. W lipcu 1944 z niegdysiejszego getta zostały głównie puste, dymiące ruiny.

W pewnym sensie powstanie w getcie było poprzednikiem tego z 1944, pod żadnym pozorem nie należy jednak mylić tych dwóch wydarzeń. Warto wspomnieć, że grupka ocalałych z getta walczyła w Powstaniu Warszawskim ramię w ramię z AK. Sami możecie wyciągnąć wnioski co do odwagi i oddania tych ludzi.

Zagrożenie Wyzwoleniem

Polsce i Związkowi Radzieckiemu daleko było do przyjaźni. W pewnym momencie dziejów carska Rosja zmieniła Polskę w swój protektorat, przez cały wiek XIX zajmowała większą część polskiego terytorium, a po pierwszej wojnie światowej doszło do krwawej wojny o przebieg granic. Nienawiść do nazistów była zwykle większa niż do Sowietów, ale tylko polscy komuniści (i ich Armia Ludowa) cieszyli się na myśl o „wyzwoleniu" przez Armię Czerwoną.

Ze swej strony Sowieci jasno określali swoje cele — wyprzeć Niemców i uczynić Polskę krajem-satelitą. W tym celu NKWD, rosyjska tajna policja, dbała o stracenie lub uwięzienie wszystkich napotkanych polskich oficerów. W Lesie Katyńskim zastrzelono 27 tysięcy polskich wojskowych, duchownych i intelektualistów. Ujawnienie tej zbrodni przez Niemców w 1943 roku i żądania rządu polskiego, by wyjaśnić tę sprawę, spowodowało zerwanie stosunków z nim przez Związek Radziecki.

> *W gruncie rzeczy nieszczęsny polski naród nie chciał niczego ponad życie niezakłócane przez dwóch ogromnych sąsiadów. Powstanie, które wybuchło, gdy nadchodziła Armia Czerwona, miało w zamierzeniach po prostu zabezpieczyć przyszłą niepodległość Polski. Teraz jednak Sowieci czekają w pobliżu Pragi, dzielnicy Warszawy, na prawym brzegu Wisły. Bez żalu obserwują, jak ostatni polscy przywódcy i intelektualiści zostają wymordowani. Zabronili nawet anglo-amerykańskim aliantom korzystać ze swoich lotnisk, by pomóc powstańcom.*
>
> —*Leutnant* Hans Theime
> Pracownik wywiadu Wehrmachtu
> 203. Dywizjon Piechoty

Polskie ziemie bezpośrednio włączone do Trzeciej Rzeszy
Generalne Gubernatorstwo
Zajęte przez Sowietów w 1939, Niemców po 22 czerwca 1941
LITWA
MORZE BAŁTYCKIE
PRUSY WSCHODNIE
Gdańsk
Wilno
Nowogródek
NIEMCY
Bydgoszcz
Białystok
Toruń
Pińsk
Poznań
WARSAW
Brześć
Wisła
Bug
Łódź
Lublin
Kielce
Łuck
Odra
San
Katowice
ZSRR
Kraków
Lwów
Tarnopol
CZECHOSŁOWACJA
Stanisławów
WĘGRY
RUMUNIA
POLSKA
Pod okupacją

Gdy Sowieci dotarli do niegdysiejszej granicy Polski, rząd w Londynie stanął przed trudną decyzją – wszcząć wiele kosztujące powstanie we współpracy ze zdradzieckimi, morderczymi Sowietami, czy pozwolić, by AK okrzyknięto tchórzami i kolaborantami? Stalin domagał się działań polskiej partyzantki i kpił z Armii Krajowej, gdy jego wojska pancerne kierowały się na Warszawę. A przy tym Armia Krajowa już od dawna miała opracowany plan powstania – Akcję „Burza".

Akcja „Burza"

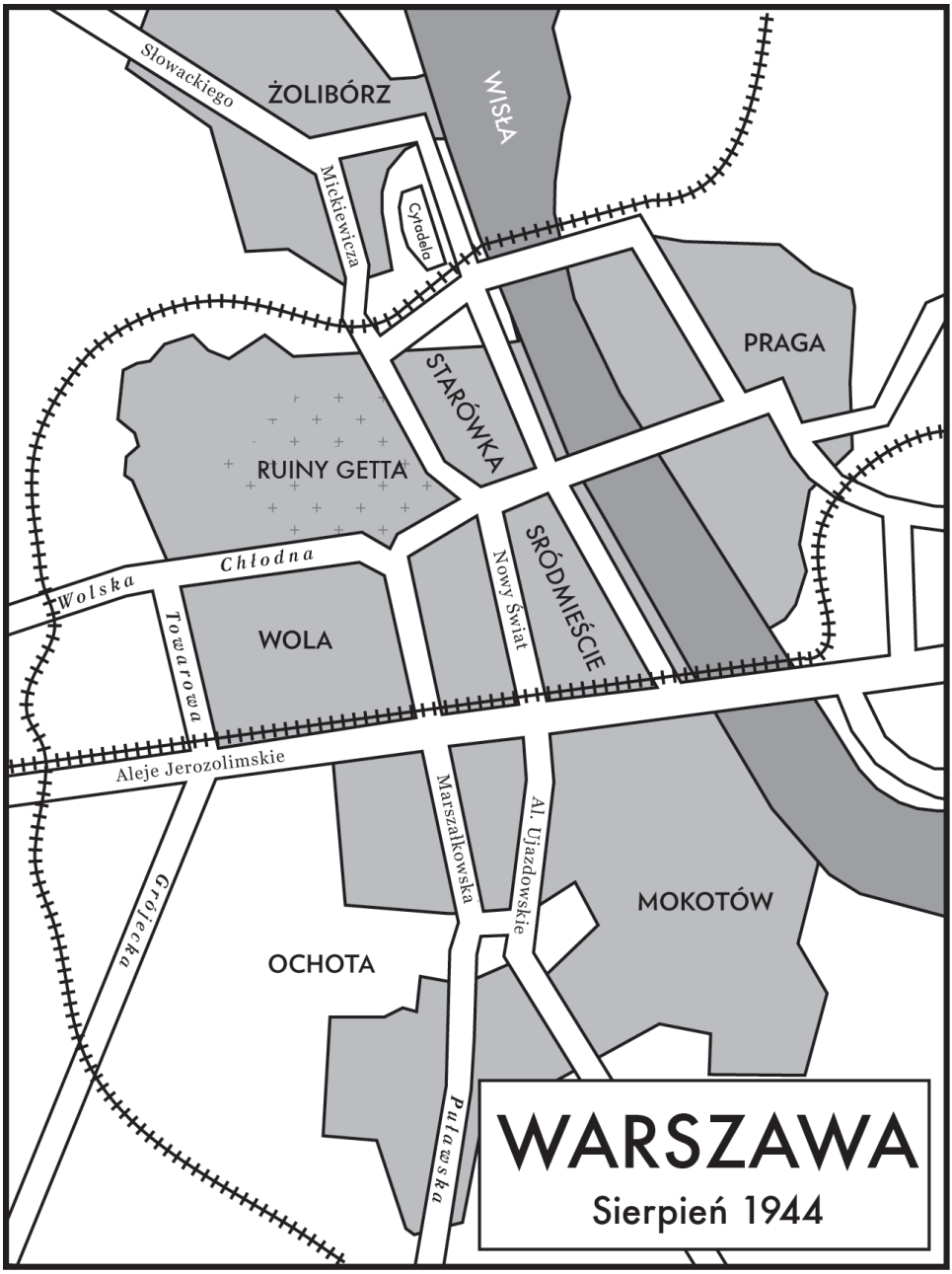
Armia Krajowa, zdecydowana powitać Sowietów jako gości, a nie wyzwolicieli, wkroczyła do akcji pierwszego sierpnia 1944. Był to źle wybrany termin, dowództwo zdecydowało się jednak na wszczęcie Powstania w obawie przed dekonspiracją.

Rozdział Pierwszy zaczyna się miesiąc przed powstaniem, pierwszego lipca 1944. Otwarty bunt zaczyna się w Rozdziale Trzecim.

W Warszawie AK miała może nawet pięćdziesiąt tysięcy ludzi, ale lata niemieckiej okupacji i lichego tajnego wsparcia sprawiły, że byli oni nędznie wyposażeni – mieli w najlepszym razie jedną sztukę broni na dwóch żołnierzy. Większość broni wywieziono ze stolicy, by wesprzeć oddziały walczące na prowincji. W warszawskich zakładach mechanicznych miesiącami ręcznie produkowano karabiny, a o koktajle Mołotowa było dużo łatwiej niż o granaty. W całej Warszawie w polskich rękach znajdowała się „imponująca" liczba siedmiu karabinów maszynowych z taśmą nabojową.

Powstanie nie zaczęło się pomyślnie. Godzinę wcześniej Niemcy zostali ostrzeżeni przez informatora i chaotyczne walki zaczęły się w świetle dnia. Siły niemieckiej policji zostały szybko wzmocnione, a wiele celów AK – przede wszystkim lotnisko na Okęciu, na południe od miasta – nigdy nie zostało zdobytych. Najlepiej udało się w Śródmieściu, na Starówce i na Woli, i to te dzielnice stały się sercem wyzwolonego miasta.

Początkowe sukcesy polskich partyzantów i wstępna kontrofensywa Niemców to temat Rozdziału Czwartego, Piątego i Szóstego. Rozdział Siódmy rozpoczyna się 14 sierpnia, gdy sytuacja przemienia się w okrutną porażkę.


Słowackiego
ŻOLIBÓRZ
WISŁA
Mickiewicza
Cytadela
PRAGA
STARÓWKA
RUINY GETTA
Chłodna
Wolska
Towarowa
WOLA
Nowy Świat
ŚRÓDMIEŚCIE
Aleje Jerozolimskie
Marszałkowska
Al. Ujazdowskie
MOKOTÓW
Grójecka
OCHOTA
Puławska
WARSZAWA
Sierpień 1944

Niemcy, wściekli na ciągły opór Warszawy w trakcie okupacji, odpowiedzieli brutalnie. Hitler rozkazał, by odbić miasto, a następnie zrównać je z ziemią — dosłownie wymazać z mapy. Rozpoczęła się kampania grozy mająca złamać wolę walki Armii Krajowej. Obejmowała ona stracenie czterdziestu tysięcy cywilów, celowe bombardowanie szpitali i zbiorowe egzekucje pojmanych żołnierzy. Te zbrodnie nie złamały jednak morale Warszawy, wręcz przeciwnie. Armia Krajowa walczyła dalej mimo niewyobrażanych trudności.

Nie czujmy obrzydzenia, słysząc, że zabito 17 tysięcy ludzi. Mamy teraz obowiązek trzymać się razem — my, zgromadzeni na liście zbrodniarzy wojennych pana Roosevelta. Mam zaszczyt zajmowania na niej pierwszego miejsca.

—Hans Frank
25 stycznia 1943

Walka, zaplanowana na maksymalnie siedem dni, bynajmniej nie wydawała się skończona po upływie tego czasu. Bój o ulice Warszawy toczył się w bliskim zasięgu i był koszmarny, miotacze ognia i materiały wybuchowe były używane jak popadło. Walki często toczyły się nie o budynki, ale wręcz o poszczególne pokoje. Po sierpniu nadszedł wrzesień a Armia Krajowa wciąż walczyła, stopniowo oddając pola, aż wreszcie w jej rękach pozostało tylko Śródmieście i niewielkie, przyległe do niego obszary.

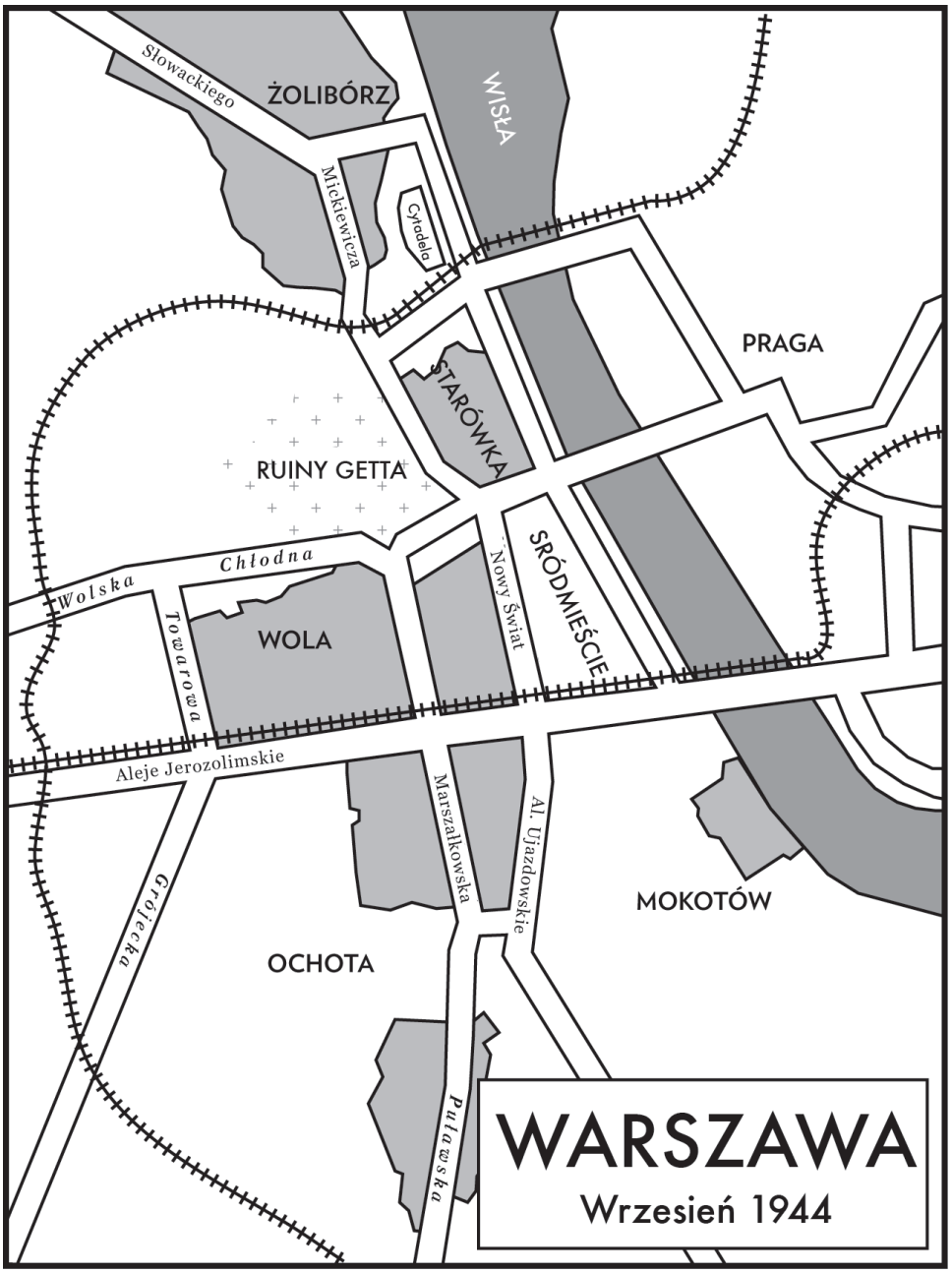
W połowie sierpnia Sowieci, oddaleni zaledwie o sto metrów po drugiej stronie Wisły, zatrzymali ofensywę i obserwowali. Brytyjskie i amerykańskie samoloty na próżno próbowały zrzucić zapasy dla powstańców. Stalin nie dał pozwolenia na korzystanie z radzieckiej przestrzeni powietrznej i lądowisk, więc samoloty aliantów musiały lecieć aż z Włoch.

Kapitulacja

Siły AK ostatecznie skapitulowały 3 października 1944, po 63 dniach nieustających walk. Podczas powstania zginęło 18 000 polskich żołnierzy, a rannych było dwukrotnie więcej. Zginęło być może nawet 200 000 cywilów, wielu z nich w masowych egzekucjach wykonywanych przez niemieckich żołnierzy i ich pomocników.

Po tym powstaniu i jego stłumieniu Warszawę spotka zasłużony los — zupełne zniszczenie.

—Hans Frank
5 sierpnia 1944


Słowackiego
ŻOLIBÓRZ
WISŁA
Mickiewicza
Cytadela
PRAGA
STARÓWKA
RUINY GETTA
Chłodna
Wolska
Towarowa
WOLA
Nowy Świat
SRÓDMIEŚCIE
Aleje Jerozolimskie
Marszałkowska
Al. Ujazdowskie
Grójecka
MOKOTÓW
OCHOTA
Puławska
WARSZAWA
Wrzesień 1944

Od 3 października Wehrmacht rozpoczął rozbrajanie Armii Krajowej. Około 5 000 ludzi – jedna czwarta ocalałych żołnierzy – uciekła i uniknęła losu jeńców wojennych. To, co zostało z Warszawy, zostało na rozkaz Hitlera opróżnione z ludności. Około pół miliona Polaków zostało rozproszonych po Generalnym Gubernatorstwie, z czego 150 000 wysłano do obozów pracy lub zagłady. Samo miasto było, wciąż na rozkaz Hitlera, niszczone budynek za budynkiem. Gdy Sowieci „wyzwolili" Warszawę 17 stycznia 1945, była ona zupełnie zniszczona.

Warszawa w 1944

Warszawa to miasto stare i żywotne. Położona na skrzyżowaniu między licznymi wrogami, została zburzona przez Szwedów w 1655. Praga została zniszczona, a jej ludność zmasakrowana przez Rosjan podczas insurekcji kościuszkowskiej w 1794.

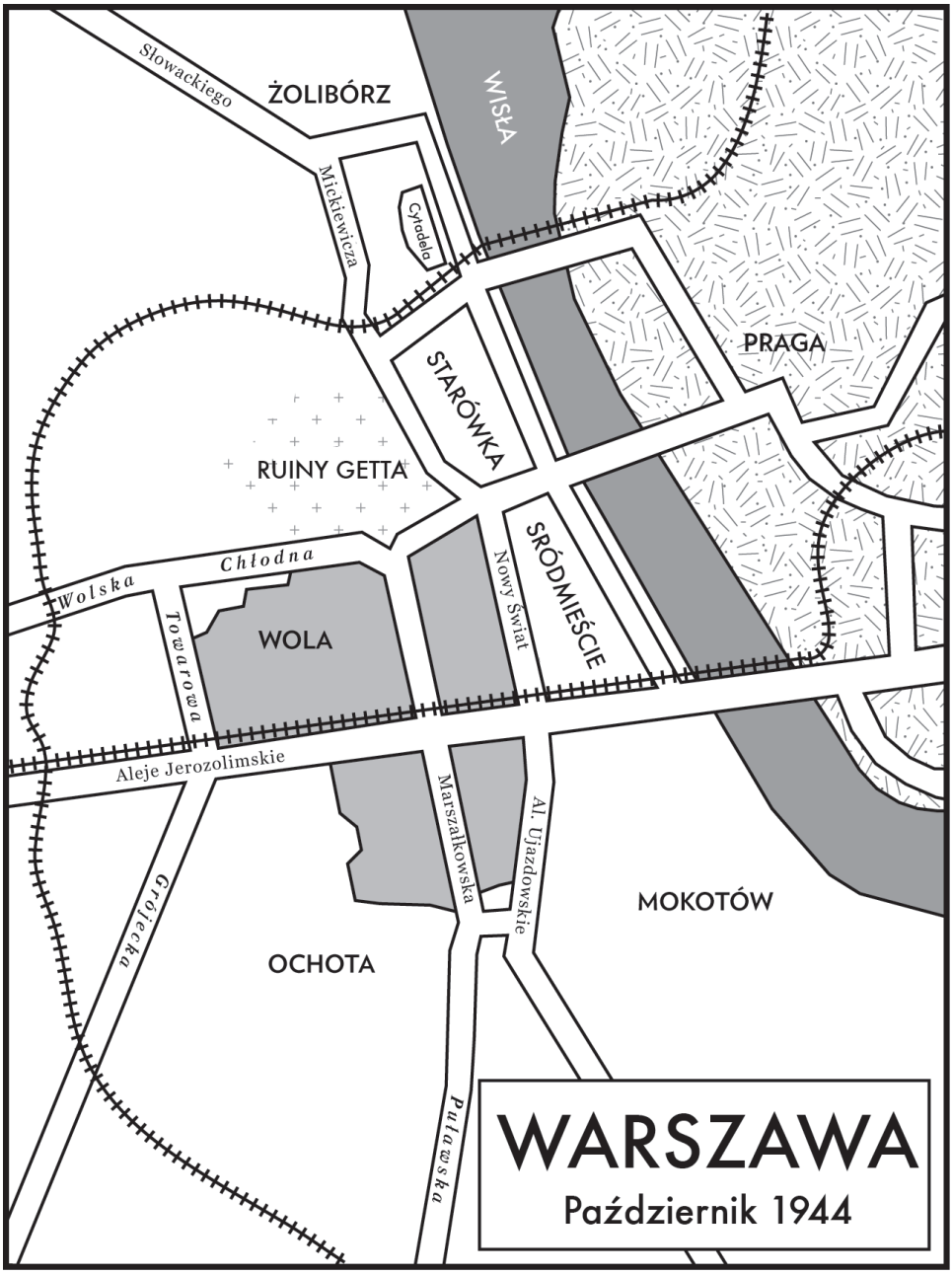
W 1939 Warszawa była „Paryżem Północy" – pięknym, postępowym europejskim miastem i godną konkurencją dla bardziej znanych zachodnich stolic. Położone nad przecinającą Polskę od Karpat do Bałtyku rzeką Wisłą miasto było i nadal jest centrum transportu Europy środkowo-wschodniej. Jego mieszkańcy cieszyli się wysokim standardem życia, było ono kulturalnym i finansowym sercem narodu.

Całe zło tego kraju bierze się z jednego miejsca. Jest nim Warszawa. Gdyby nie było jej w Generalnym Gubernatorstwie, nie mielibyśmy czterech piątych problemów z tym obszarem. Warszawa była i będzie centrum chaosu i punktem, z którego opór rozprzestrzenia się na cały kraj.

—Hans Frank
14 grudnia 1943

Podczas niemieckiej inwazji Warszawa stawiła opór i drogo za to zapłaciła. Miasto zostało oblężone 8 września 1939, tydzień po rozpoczęciu natarcia, a zacięte ataki kumulowały się ze wszystkich stron. Bombowce Luftwaffe niszczyły cywilne obszary Starówki, a masowy ostrzał artyleryjski wymusił kapitulację miasta po trzech tygodniach walk, 28 września.

Życie w okupowanej Warszawie bywa trudne – na rynku ciągle czegoś brakuje, a wiecznie obecny


Słowackiego
ŻOLIBÓRZ
WISŁA
Mickiewicza
Cytadela
PRAGA
STARÓWKA
RUINY GETTA
Chłodna
Wolska
Towarowa
WOLA
Nowy Świat
SRÓDMIEŚCIE
Aleje Jerozolimskie
Marszałkowska
Al. Ujazdowskie
MOKOTÓW
Grójecka
OCHOTA
Puławska
WARSZAWA
Październik 1944

terror niemieckiej policji i wspierających ją kolaborantów czyni życie jeszcze bardziej nędznym. Po ulicach kursuje sprawna sieć tramwajów elektrycznych. Gdy zacznie się Powstanie, wiele z nich zostanie zdjętych z torów i wykorzystanych jako barykady, do końca służąc swemu miastu.

Starówka

Starówka jest sędziwa, uboga i tłoczna. Drewniane chatki czepiają się w niej starszych, rozsypujących się budowli. Jest tu wszystko, co czyni średniowieczne miasta dumnymi, w tym katedra Św. Jana i Zamek Królewski. Budynki te zostały jednak poważnie uszkodzone podczas nalotów Luftwaffe w 1939. Starówka już dawno straciła tytuł serca Warszawy na korzyść Śródmieścia i popadła w zaniedbanie oraz straszliwą biedę.

Interesujące miejsca na Starówce: Wybrzeże Gdańskie, Zamek Królewski, Ogród Saski, Mennica Państwowa, Plac Grzybowski, Szpital Świętego Łazarza, Kościół Świętego Krzyża, Most Średnicowy, Pawiak, Pałac Brühla, Ruiny gett na ulicy Powarkowskiej i Leszno zniszczonych w 1943.

Śródmieście

Prawdziwe serce Warszawy (a co za tym idzie, zdaniem Warszawiaków, całej Polski) to piękna i zarazem przestronna dzielnica o szerokich ulicach i eleganckich parkach — oraz pełna wstrząsających ruin. Główne arterie komunikacyjne są wypełnione drogimi sklepami, których asortyment obejmował przed wojną luksusy, które poza tym były do zdobycia tylko w Paryżu czy Londynie. Potężnie kontrastuje z tym również położone w Śródmieściu getto, do niedawna dom 380 000 Żydów, a obecnie morze ruin, wynik brutalnie stłumionego powstania z 1943. Dworzec Główny posiada jedne z najbardziej nowoczesnych peronów i torów w Europie. Uniwersytet i Politechnika nadawały życiu Śródmieścia nutkę cyganerii, ale są teraz zamknięte. Gdy zaczyna się Powstanie, większość centrum znajduje się w rękach Niemców, włącznie z niesławną Aleją Szucha — lokalną siedzibą Gestapo. Łazienki Królewskie oddzielają Śródmieście od Mokotowa.

Interesujące miejsca w Śródmieściu: Elektrownia Powiśle, Poczta Główna, Wieżowiec Prudential, Dworzec Główny, Politechnika Warszawska, Bank Polski, Kino Palladium, Muzeum Narodowe, Plac Piłsudskiego, Uniwersytet Warszawski, Hala Mirowska, Ratusz, Most Poniatowskiego, Niemiecka Centrala Telefoniczna, Polska Akcyjna Spółka Telefoniczna (PAST), Główne Koszary Policji.

Żoliborz

Przed odzyskaniem niepodległości rozwój tej części Warszawy był uniemożliwiony przez Cytadelę. W dwudziestoleciu układ urbanistyczny Żoliborza odpowiadał wizji wolnego narodu. Szerokie, uważnie rozplanowane ulice, liczne parki i stawy oraz przemyślana architektura czyni z Żoliborza atrakcyjny dom dla fachowców i rzemieślników. W tej dzielnicy mieszczą się także ogromne bloki mieszkalne i Cytadela, masywna fortyfikacja górująca nad Wisłą i Starym Miastem.

⚓ Interesujące miejsca na Żoliborzu: dworzec Warszawa Gdańska, Plac Wilsona, pociąg pancerny *Panzerzug 75*, Cytadela Warszawska (dla Niemców *Festung Warschau*), Most przy Cytadeli.

Wola

Podobnie do Mokotowa Wola jest dzielnicą robotniczą, wypełnioną kamienicami i rozległymi kompleksami mieszkalnymi. Nieprzyjemnie ściśnięty rozkład budynków w dzielnicy sprzyja powstańcom. W ścianach grubości tektury łatwo wybić prowizoryczne drzwi, a sieć połączonych piwnic biegnie pod całą Wolą. Znajdują się tu dwa cmentarze, zapewniające miejsce do ukrycia i swobodę poruszania się.

⚓ Interesujące miejsca na Woli: Plac Kercelego, Cmentarz Powązkowski, Zakłady Zbrojeniowe Kammlera, Koszary Policji, więzienie Gęsiówka i obóz koncentracyjny *KZ Warschau*, ulica Górczewska.

Ochota

Bardzo elegancka dzielnica z centrum na Placu Narutowicza, niegdyś skupisko polskiej elity intelektualnej i naukowej. Obecnie pełno w niej rodzimych Niemców i polskich kolaborantów. W dzielnicy tej jest tylu konfidentów, zdrajców i niemieckich agentów, że plany Powstania nie obejmują wyzwolenia jej — to *de facto* terytorium wroga.

⚓ Interesujące miejsca na Ochocie: gazownia, wodociągi, pomocnicza centrala telefoniczna, Instytut Marii Skłodowskiej-Curie — szpital onkologiczny dla kobiet, Aleje Jerozolimskie.

Mokotów

Mokotów to nieuporządkowany obszar przemysłowy pełen fabryk oraz ciasno upchanych kamienic i domów szeregowych, w których mieszkają pracownicy. Mokotów jest kluczowym punktem strategicznym — leży między Śródmieściem, lotniskiem i arteriami komunikacyjnymi ku Polsce południowej.

⚓ Interesujące miejsca na Mokotowie: Główna Drukarnia Warszawska, Komenda Główna Policji, dzielnica przemysłowa Służewiec, ulica Czerniakowska.

Praga

Praga, oddzielona Wisłą od pozostałych części Warszawy, to połączenie mniejszych dzielnic klasy robotniczej. To w dużej mierze obszar mieszkalny wypełniony solidnymi blokami – często posiadanymi przez wielopokoleniowe rodziny – i dobrze utrzymanymi ulicami. Dworzec Wileński to brama na Wschód i początek (oraz koniec) podróży dla niemieckich żołnierzy jadących na front wschodni.

Interesujące miejsca na Pradze: Dworzec Wileński, Most Kierbedzia, Warszawski Ogród Zoologiczny – chwilowo bez zwierząt, ale dzięki pomysłowemu dyrektorowi Janowi Żabińskiemu, będące punktem przerzutu dla ukrywających się Żydów.

Okolice Warszawy

Podmiejskie dzielnice – Marymont, Sadyba, Powązki, Bielany i Bemowo – to, ogólnie rzecz biorąc, enklawy spokoju, do których przemoc nie dociera. Ziemia wzdłuż Wisły jest żyzna, więc pełno na niej farm i willi wypoczynkowych. Na północny zachód od Bielan znajduje się Puszcza Kampinoska, wielka połać sosen i jodeł zmieszanych z wydmami i mokradłami. To dom niezliczonych partyzantów, wykorzystujących go jako miejsce przygotowań przed atakami na Niemców. Mówi się, że partyzant, który dociera do Kampinosu, staje się wolny. Ze względu na liczbę partyzantów i dobrą organizację, obszar puszczy nazwano Rzeczpospolitą Kampinoską.

Interesujące miejsca w otoczeniu Warszawy: Puszcza Kampinoska, mokradła i wydmy, farmy – działające lub opuszczone, wille. Nowoczesna Akademia Wychowania Fizycznego na Bielanach.

Janek szybko dorasta przy nrze 25 Al. Szucha
– pod kwaterą główną Gestapo.

CZĘŚĆ DRUGA: TWORZENIE PACZKI

Tworzenie postaci

Każdy gracz tworzy własną postać. Dochodzi do tego przed, w trakcie i po Rozdziale Pierwszym, który służy za prolog.

Przed Rozdziałem Pierwszym

1. Porozmawiajcie o tematach, które należy traktować ostrożnie (patrz *Ważne Ostrzeżenie*, strona 9).
2. Wybierz płeć swojej postaci.
3. Wybierz wiek postaci: 15, 16 lub 17 lat.
4. Wybierz imię dla postaci i jej pseudonim.
5. Wybierz Dzielnicę, którą twoja postać uznaje za dom.
6. Ustaw swoją postać na dowolnej z czterech początkowych pozycji na Siatce Emocji. To samo miejsce może być zajmowane przez kilka postaci.
7. Wybierzcie elementy sytuacji ze specjalnej listy dla Rozdziału Pierwszego.

O Twojej Postaci

Postać, którą wykreujesz w trakcie rozgrywki *Szarych Szeregów,* będzie ukształtowana zarówno przez twoje własne pomysły, jak i te poddane przez współgraczy. Większość decyzji podejmiesz w trakcie gry. Zaczynając, bohaterowie są tylko ogólnie opisani.

Ty określisz większość szczegółów opisujących bohatera — imię, osobowość, pochodzenie i być

⚓ Prawdziwe Szare Szeregi: po tym Rozdziale rozrzucone są opisy prawdziwych chłopców i dziewcząt, którzy służyli — i czasami zginęli — w Szarych Szeregach podczas Powstania Warszawskiego. Każde z nich zostało wybrane jako przykład jednego z Największych Skarbów (patrz strona 41). Ich historie są przerażające i zarazem typowe.

⚓ **Danusia: *Przyjaciele*.**

Podczas niemieckiej inwazji w 1939 Danuta Raby była jedenastoletnią harcerką. Służyła w Szarych Szeregach jako posłaniec i bardzo blisko związała się ze swoją paczką, często imprezując z innymi nastolatkami do bladego świtu, a następnie zgłaszając się do raportu. Brała udział w toczących się z domu do domu walkach na Woli i postrzeliła niemieckiego żołnierza w głowę. Po kapitulacji Danusia trafiła do obozu dla jeńców wojennych, ale przeżyła wojnę.

może jakieś cele. Wybierzesz też, co jest dla niego najcenniejsze.

Inni gracze będą współpracować z tobą, by dopełnić obrazu postaci. To oni są odpowiedzialni za to, jaką unikatową Reputacją cieszy się twoja postać. Będzie ona oparta na ich spostrzeżeniach i własnych motywacjach. Oczywiście ty z kolei pomożesz określić opinie krążące o ich postaciach.

Reguły gry narzucają pewne wymagania, które mają wesprzeć i pokierować tworzoną przez was historię. Wszyscy członkowie Paczki muszą:

- Być Polakami. Twoja postać może być żarliwym katolikiem, Żydem lub nawet komunistą o niemieckim pochodzeniu, ale będzie uważała się za Polaka.
- Mieć 15, 16 lub 17 lat. Gdyby byli starsi, byli by w AK. Gdyby byli młodsi, nikt nie dałby im broni do ręki (z tragicznymi i niezwykłymi wyjątkami, patrz Warszawiak, ramka na stronie 43).
- Być członkami Szarych Szeregów. Być może dalekimi od ideału harcerza lub niechętnymi służbie, ale jednak członkami.
- Pragnąć uczuć. Miłość i romans są nie do uniknięcia i nie należy nawet próbować się bez nich obejść.
- Być zdolnym do nienawiści. To naprawdę nie powinien być problem. Nawet, jeśli nie potrafisz sobie tego wyobrazić na początku gry, w jej trakcie zdarzy się tyle złych rzeczy, że po pewnym czasie nienawiść wyda się naturalna.

Warto poświęcić chwilę na zastanowienie się, jakim człowiekiem chcesz grać. Zastanów się, co uważasz za ważne i jak przełożyć to na to, na czym zależy

ϟ Być może podczas czytania tych reguł owładnie tobą wizja gry wypranym z emocji, trzynastoletnim, osieroconym, azerskim muzułmaninem. Zauważ jednak, że zawężony temat tej gry ma zwiększyć, a nie zmniejszyć ilość możliwości pojawiających się w trakcie rozgrywki. Wspólnota jest z początku ważniejsza od unikatowości – postaci zaczną się bardziej różnić wraz z tokiem gry. Pracując w ramach powyższych wyznaczników, możesz liczyć na bardziej udaną rozgrywkę

twojej postaci i co czyni ją niezwykłą. Skieruj swą grę ku tym sprawom w Rozdziale Pierwszym i użyj ich jako sygnałów dla współgraczy, którzy przydzielą twojej postaci Reputację opartą na tym, co im pokażesz.

Wiek

Szare Szeregi to żołnierze-dzieci, paramilitarne wsparcie Armii Krajowej. Początkowy wiek twojej postaci to piętnaście, szesnaście lub siedemnaście lat.

Piętnastolatkowie są ambitni i chcą się wykazać. Mogą nie do końca znać własne ograniczenia, i w konsekwencji podejmować głupie ryzyko. Takie postaci mają mało czasu (i szans) na uwikłanie w miłość.

Szesnastolatkowie mają te same problemy, atuty i motywacje, co zarówno ich młodsi, jak i i starsi kamraci, ale żyją w okresie przejściowym, w którym skrajności wydają się łagodniejsze.

Siedemnastolatkowie są starsi, mądrzejsi i wypełnieni buzującymi hormonami. Takie postaci bardzo pragną miłości, co może uczynić je nieuważnymi lub pozbawionymi motywacji podczas zadań. Zwodniczy blask młodzieńczej nieśmiertelności już dla nich przygasł.

Wiek postaci ma wpływ na rozgrywkę. Jeśli bohater ma piętnaście lat, wszyscy są odpowiedzialni za to, by Sceny Misji były nadzwyczaj niebezpieczne i ekscytujące. Z drugiej strony gracz wcielający się w piętnastolatka powinien zachowywać się niezdarnie w Scenach Osobistych. Odwrotnie dla siedemnastolatków – ich Sceny Misji powinny być bardziej emocjonalne, pełne strachu biorącego się ze starcia z własną śmiertelnością. Z kolei Sceny Osobiste powinny ukazywać dramatyzm znajdowania i tracenia Miłości. Więcej informacji o Scenach znajdziesz na stronie 59.

Urodziny

Postać mająca piętnaście lub szesnaście lat może raz w trakcie gry świętować swoje urodziny. Może to być drobiazg dodany do opowieści o czym innym albo centralny temat Sceny. Urodziny siedemnastolatka mogą być odpowiednim pożegnaniem postaci, która zostaje włączona do Armii Krajowej (patrz Gdy Twoja Postać Odeszła, strona 72).

Dziewczyna czy Chłopiec?

Twoja postać może być dowolnej płci — zarówno harcerze, jak i harcerki działają w Szarych Szeregach w mieszanych Paczkach.

⚓ Od harcerek czasami oczekiwano przyjęcia bardziej „domowych" obowiązków — roli pielęgniarek i opiekunek — ale wiele z nich było kurierkami i przewodniczkami po kanałach, a to były jedne z najtrudniejszych zadań w Powstaniu. Wiele zginęło w walce.

Imiona

Wymyśl dla postaci imię lub wybierz je z listy na stronie 108. Znajdź dla niej także pseudonim — każdy członek Szarych Szeregów musi jakiś mieć. Często będziecie się zwracać do siebie za pomocą tych nietypowych określeń, więc wybierz lub wymyśl coś barwnego.

Dzielnica

Wybierz rodzinną Dzielnicę postaci. Paczki są celowo mieszane tak, by ich członkowie mogli ukrywać się w wielu okolicach, gdy wpadną w kłopoty. Podział jest oparty na sektorach dowodzenia w AK:

I. Śródmieście i Starówka — serce Warszawy.

II. Żoliborz, Warszawa Północna.

III. Wola, Warszawa Północno-Zachodnia.

IV. Ochota, Warszawa Południowo-Zachodnia.

V. Mokotów, Warszawa Południowa.

VI. Praga, wschodni brzeg Wisły.

VII. Okolice Warszawy — przedmieścia, lasy i farmy.

⚓ **Banan: *Wiara*.**

Siedemnastoletni katolik Zbigniew Banaś był entuzjastycznym harcerzem jeszcze przed wojną. Zbigniew, przywódca własnej paczki, przeprowadzał ryzykowne działania skupione na Powiślu — okolicy, w której się urodził. Banan był znany na mieście jako nieustraszony kurier, który, ufny w Bożą opiekę, nie bał się podejmować najtrudniejszych zadań. Zginął z ręki snajpera 17 sierpnia 1944.

Możesz wybrać którykolwiek z tych obszarów lub uczynić swoją postać uciekinierem spoza nich. Ten wybór to głównie określenie tła bohatera, choć ty i współgracze będziecie mieli mnóstwo okazji do wprowadzenia w Scenach konkretnych Dzielnic. Okolica Warszawy, Praga i Ochota praktycznie nigdy nie trafiają w polskie ręce, a Śródmieście i Starówka to ostatnie bastiony oporu. Wola jest miejscem okropnych masakr, a Mokotów i Żoliborz – zaciętej walki z domu na dom (Patrz „Warszawa w 1944", s. 23).

Siatka Emocji

Centralnym elementem *Szarych Szeregów* jest Siatka opisująca Emocje postaci, a szerzej – jej ogólny stan duchowy i emocjonalny. Każdy bohater jest reprezentowany na Siatce przez jakiś znacznik, a jego pozycja będzie wpływać na grę na wiele ważnych sposobów, opisanych w Części Trzeciej. Na Siatce są cztery pozycje startowe. Na początku gry wybierasz jedną z nich dla swojej postaci i dajesz tym samym znać swoim znajomym, jakim bohaterem chcesz grać. Pozycje startowe mogą się powtarzać, choć w sytuacji idealnej każdy harcerz będzie reprezentował inny „typ". Umiejscowienie postaci nie musi opisywać jej idealnie – to tylko punkt startowy. Połóż znacznik na odpowiednim miejscu na Siatce.

B2 to najlepszy start dla postaci skupionej na akcji, patriotycznej lub pewnej siebie. To pozycja najbliższa Męczeństwu.

B4 to najlepszy start dla postaci zamyślonej, religijnej lub nieśmiałej. To pozycja najbliższa Załamaniu Nerwowemu.

D2 to najlepszy start dla postaci wygadanej, skupionej na rodzinie lub agresywnej. To pozycja najbliższa Degeneracji.

D4 to najlepszy start dla postaci pesymistycznej, samotniczej lub apatycznej. To pozycja najbliższa samobójstwu.

Musicie naszkicować, skopiować lub wydrukować Siatkę, by korzystać z niej w trakcie gry. Trzymanie jej podczas gry w centralnym miejscu stołu pozwoli wszystkim szybko przypomnieć sobie ogólny stan — i relatywne zagrożenie — każdej z postaci.

Elementy Sytuacji

W trakcie gry będziecie używać Emocji postaci, by określić elementy sytuacji, ale Rozdział Pierwszy korzysta z osobnej listy identycznej dla wszystkich. Ta lista otwiera Rozdział poświęcony Elementom Sytuacji na stronie 89. Każdy powinien wybrać z niej interesujący go element, który chce włączyć do Rozdziału Pierwszego. Jeśli ktokolwiek wybierze jako element sytuacji postać, pamiętajcie, by spisać jej imię — może się potem przydać.

ϟ Gdy już rozegracie *Szare Szeregi* kilka razy, śmiało wybierajcie dla Rozdziału Pierwszego elementy sytuacji związane z Emocjami postaci. Specjalna lista istnieje po to, by dzięki dobremu zbiorowi różnorodnych elementów dać wam wspólne podstawy do rozkręcenia gry.

Paczka: Przed Rozdziałem Pierwszym

DAVE: Okej, cieszę się, że udało nam się dzisiaj spotkać. Przejdźmy do rzeczy. Gramy dzisiaj w *Szare Szeregi*, no nie?

SOPHIE: Chcemy rozegrać pełną grę. To będą trzy sesje, dla mnie brzmi dobrze.

DAVE: Dobra. Porozmawiajmy chwilkę o ogra--niczeniach. Zacznę od siebie — czuję się naprawdę niekomfortowo z tematem przemocy seksualnej.

JOEL: Ja też. Po prostu zupełnie o nim nie wspominajmy. Zupełnie wykreślmy.

DAVE: Świetnie. Coś jeszcze?

SOPHIE: Mark, a co ze zwierzętami?

MARK: Racja, to może się pojawić. Sam na to nie wpadłem, ale to czuły punkt. Ranienie

ϟ W polskim tłumaczeniu zdecydowaliśmy się zachować angielskie imiona grających z wersji oryginalnej. Dzięki temu nie ma ryzyka, że imiona graczy i postaci pomylą się. To też małe podziękowanie dla anglojęzycznego autora gry.

i zabijane zwierząt – czy możemy po prostu trzymać to poza kamerą?

DAVE: Oczywiście! Cały tydzień ciągle i wciąż rozmawialiśmy o historii, faszyzmie, powstaniu w getcie i tak dalej – czy musimy omówić coś jeszcze?

MARK: Możemy iść dalej, Dave!

DAVE: W porządku, nie tak szybko, Mark. Jeśli będziecie czuć się z czymś dziwnie albo niekomfortowo, pamiętajcie, że możemy przerwać i porozmawiać o tym. A teraz – kto gra kim?

Czwórka graczy bierze ołówki w dłonie i wypełnia karty postaci.

SOPHIE: Wiem, kim chcę być – starszą dziewczyną imieniem Jadwiga. To siedemnastolatka ze... Starówki, serce całej sprawy.

DAVE: I moje przeciwieństwo. Myślałem o młodziku, trochę błaźnie. Janek, piętnastolatek z Mokotowa.

MARK: Świetnie, już to jest dobrana para. Ja chcę zagrać dziewczyną o imieniu Irena, wszyscy wołają na nią Irka. Ma szesnaście lat i jest z rodziny robotniczej.

DAVE: Może z Woli?

MARK: Wola brzmi dobrze. Będą tam ostre walki, świetnie.

JOEL: Mój gość też ma szesnaście lat. Ma na imię Robert, ale wszyscy znają go pod pseudonimem „Pelikan".

SOPHIE: To świetny pseudonim.

JOEL: Pochodzi z Żoliborza i jest bardzo poważny. Co prowadzi nas do Siatki Emo-

⚓ **Wanda: *Rodzina*.**

Celina Pastuszko była córką z bogatej rodziny, która postanowiła zostać w Warszawie podczas Powstania. W wieku siedemnastu lat oddała mieszkanie swoich rodziców przy Żurawiej 11 na szpital polowy i placówkę komunikacyjną. Celina pracowała we własnym domu jako niewykształcona pielęgniarka i medyczka, wspierając zarówno Szare Szeregi, jak i zgrupowanie AK *Bartkiewicz*. Zginęła w ostrzale artyleryjskim 4 września 1944.

⚓ **Goliat:** ***Kraj***.

Julian Eugeniusz Kulski służył w Szarych Szeregach jako młodociany partyzant w trakcie okupacji. Będąc synem prezydenta Warszawy, Julian miał do czynienia z ruchem oporu na długo przed Powstaniem – był nawet więziony w więzieniu Gestapo na Szucha. Podczas Powstania on i jego paczka walczyła w Żoliborzu aż do wydania rozkazu poddania się. Miał piętnaście lat.

cji. Pelikan trafia na D4 – coś ponurego i tajemniczego. Dave, Janek na pewno trafi na B2 – dam głowę, że będzie radosnym śmieszkiem.

DAVE: Czytasz mi w myślach, Joel.

SOPHIE: D2 dla Jadwigi – jest twarda i doświadczona.

MARK: W przeciwieństwie do Irki, która jest nieśmiała, nieśmiała i jeszcze raz nieśmiała. To niewinna, młodziutka dziewczyna. W sam raz na B4.

DAVE: Każdemu na razie podoba się jego postać?

SOPHIE: Już widzę kilka interesujących możliwości. Zacznijmy Rozdział Pierwszy!

DAVE: Spokojnie, Sophie. Musimy najpierw wybrać kilka elementów sytuacji.

Czytają listę elementów sytuacji dla Rozdziału Pierwszego na stronie 89.

DAVE: Popatrzmy. Ha: „List uprawniający okaziciela do poruszania się po mieście po godzinie policyjnej."

SOPHIE: Nieźle. Dla mnie coś dobrego – wybieram „Jadwigę Rufflową, patriotyczną dziwkę."

MARK: W życiu!

SOPHIE: Ale tak tu jest napisane i to świetnie pasuje do mojej postaci. Mówiłam, że jest doświadczona.

MARK: W sumie racja. Pasuje świetnie. Wybieram „Niemieckich uciekinierów ze Wschodu tłoczących się wokół Dworca Gdańskiego."

JOEL: A dla Pelikana: „Ty i ja pochodzimy z różnych światów." Spiszę to wszystko, żebyśmy mogli się do tego odnieść.

Rozdział Pierwszy: Prolog

Rozegrajcie Rozdział Pierwszy, by wprowadzić wasze postaci. Na razie nie ma żadnych pobocznych bohaterów, więc każda Scena powinna być skupiona na Paczce bohaterów graczy. Rozdział Pierwszy jest rozwiniętą częścią tworzenia postaci i składa się na niego jedno zadanie bez Scen Osobistych. Wykorzystaj go jako pozbawioną ryzyka okazję do pokazania, jaką osobą jest twoja postać. Reputacje bohaterów i ich Największe Skarby będą przydzielone tuż po Rozdziale Pierwszym, więc dawanie znać o swoich oczekiwaniach w trakcie gry to dobry pomysł. Porady, jak rozegrać Rozdział, znajdziecie w Części Trzeciej, zaczynającej się na stronie 51.

Paczka: Rozdział Pierwszy

MARK: Kto odczyta audycję Radiostacji Błyskawica?

DAVE: Ty, Mark! Masz zabójczy głos spikera. Posłuchajmy go!

Mark czyta tekst dla Rozdziału Pierwszego z dramatycznym wczuciem.

DAVE: W porządku, kogo ogłaszamy przywódcą?

MARK: No ciebie, Dave! Masz zabójcze spojrzenie dowódcy.

Sophie i Joel radośnie zgadzają się. Dave myśli przez chwilę i przegląda sekcję o historii, by znaleźć pomysły.

DAVE: Mam dla nas zadanie. Nasza Paczka ma umieścić w pociągu relacji Kraków-War-

Anna: ***Pierwsza Miłość***

Lucyna Maciejewska była kurierką i medyczką z Szarych Szeregów. Osią jej historii jest głęboka miłość do Zenona, harcerza, którego spotkała na początku 1944. Ona miała szesnaście lat, a on siedemnaście, i oboje wiedzieli, że są dla siebie stworzeni. Powstanie rozdzieliło ich i Lucyna modliła się, by Zenon nie dołączył do poważnie rannych chłopaków, którymi musiała się codzienne zajmować. Zenon został złapany i stracony na Gibalskiego na Woli, wcześniej zdążył jednak napisać do Lucyny ostatni list, prosząc, by na niego poczekała. Dziewczyna przeżyła wojnę i nigdy nie wyszła za mąż.

szawa sfałszowane niemieckie gazety obiecujące szybką śmierć wszystkim wrogom Armii Krajowej.

JOEL: Brzmi pasjonująco. Dobrze pasuje do wybranych sytuacji.

DAVE: Zaczynamy w pociągu – wracamy z Warszawy do Krakowa.

SOPHIE: W porządku. Skoro to Pierwszy Rozdział, ostateczny sukces jest pewny – celem tej części jest ukształtowanie naszych postaci.

JOEL: I posmakowanie sukcesu!

DAVE: Cynik. Pozwólcie, że rozkręcę grę Sceną zadania dla Sophie. Joel, ty też tam jesteś.

Dave opisuje moment na początku Misji, gdy Jadwiga i Irka muszą oczarować niemieckiego żołnierza, by wpuścił ich do przedziału tylko dla Niemców podczas powrotu do Warszawy. Prosi Joela, by wcielił się w Niemca. Zaczyna się odgrywanie rozmowy z opryskliwym starym żołnierzem i namawiania go, by przepuścił dziewczyny ze stosami gazet.

JOEL: Papiery proszę!

SOPHIE: Ojej, Jadwiga ma kłopoty – i wykorzystuje to, że jest seksowna. Pokazuje fragment nogi.

JOEL: I natychmiast zostaje wzięta za prostytutkę. Pasuje Ci to?

SOPHIE: No ba!

JOEL: Ten gość to pruderyjny służbista. Konfiskuje twoje bez wątpienia sfałszowane papiery i zamyka cię w łazience, wołając pomoc.

SOPHIE: To tak złe, że aż dobre, Joel.

MARK: Irka upuszcza swoje gazety i ucieka. Modli się na bezdechu, pędząc ku tyłowi pociągu. Jest przerażona.

Każdy dostaje własną Scenę po rozwiązaniu Sceny Sophie. Irka ostrzega resztę Paczki, a ta planuje uwolnienie Jadwigi. W tym samym czasie Pelikan rozprowadza gazety między znudzonymi niemieckimi żołnierzami, a jego umysł zajmują myśli o dziewczynie w Warszawie i o tym, jak wyobcowany jest ze swojej pełnej życia Paczki. W końcu zostaje tylko jedna Scena — Scena Dave'a dla Janka. Dave opisuje wspinaczkę na dach pociągu i przeciskanie się przez wentylację łazienki, by dostać się do zdziwionej Jadwigi. Opisuje, jak oboje jadą na dachu aż do Dworca Gdańskiego i jak Janek promienieje, gdy dostrzega wieżowiec Prudential. Jadwiga jest tak rozpalona zwycięstwem, że zgadza się na psotny pomysł Janka, by z pomocą farby i pędzli namalować coś na pomniku w pobliżu dworca. Zostają odkryci i uciekają przed żołnierzami w radosnym pościgu po rodzinnej Dzielnicy Jadwigi.

DAVE: I tak kończy się Rozdział Pierwszy. Ktoś chce wody?

Jak to, zero konfliktu?
A przynajmniej zero kości — konflikt jest zawsze mile widziany. Pierwszymi kośćmi rzucisz dopiero w Rozdziale Drugim. To bardzo dobrze działa w praktyce — dostajesz szansę na zaprezentowanie swojej postaci w oczekiwaniu na przydzielenie jej Reputacji i Największego Skarbu, czyli praktycznie wszystkiego spośród jej cech, co ma znaczenie mechanicznie. Jeden z twoich znajomych przygotuje dla ciebie Scenę w Rozdziale Pierwszym — odwdzięcz się mu pasjonującą i wymagającą Sceną, w której będzie mógł zabłysnąć.

Więcej o Scenach misji dowiesz się na stronie 62.

Po Rozdziale Pierwszym

1. Wybierzcie dla każdej postaci jej Największy Skarb w oparciu o to, czego dowiedzieliście się o bohaterach w trakcie Rozdziału. Każdy wybiera sam, ale wybory nie mogą się pokrywać, więc mogą być potrzebne negocjacje. Gdy ustalicie Skarby, każdy gracz powinien opisać, czemu dana rzecz jest ważna dla jego postaci i co stanowi jej materialny symbol.
2. Grupowo wybierzcie dwa początkowe aspekty Reputacji każdego bohatera. Gracz nie może

Tak też można zdobyć karabin: Janek i Pelikan w mieszkaniu przy ul. Gibalskiego, na Woli.

określić Reputacji swojej własnej postaci, choć może coś zaproponować. Tu też nic nie może się pokrywać u różnych postaci.

3. Stwórzcie wspólnie dodatkowych nastolatków — każdy gracz wymyśla jednego. Na pewno powinniście wprowadzić choć jedną dziewczynę i jednego chłopaka. Nie muszą być od razu połączeni z bohaterami graczy, ale jeśli chcecie — mogą. Przyznajcie każdemu z nich aspekt Reputacji, który nie dostał się żadnej z postaci. Wystarczy pojedyncze słowo, jak „szczodry" czy „okrutny". Świetnym materiałem na tych Statystów są nastolatkowie spotkani w Rozdziale Pierwszym.

Największy Skarb

Największym Skarbem dla twojego bohatera może być jedna z sześciu rzeczy. Ty i twoi znajomi wybierzecie jedną z nich dla każdej ze swoich postaci, muszą one być unikatowe — dwójka bohaterów nie może dzielić tej samej. Wybór ten bardzo mocno wiąże się z miłością, wiarą, patriotyzmem i obowiązkiem. To dosłownie dusza twojej postaci. Utrata tego Skarbu spowoduje trwałą ranę.

Podczas gry będziecie zmuszeni Wprowadzić do narracji, Zagrozić im i w końcu Zniszczyć Skarby drużyny, gdy bohaterowie zawiodą pod presją. Gdy dojdzie do Zniszczenia, musi ono być zupełne. Największy Skarb musi mieć konkretny symbol — na przykład Katedrę Św. Jana, naszyjnik matki czy młodszą siostrę. Gdy tracisz swój Skarb, także ten symbol przepada jako metafora głębszej katastrofy. Wybierz coś, co może być nasycone wielkim znaczeniem, ale także może zostać zniszczone. Powiedz otwarcie, co wybrałeś, by każdy to wiedział.

Największy Skarb może pojawiać się tak często, jak tylko chcesz, ale jego wykorzystanie trzy razy może dać konkretną przewagę w trakcie gry. Za

pierwszym razem zostaje W*prowadzony* — musisz wykorzystać go w swojej opowieści o jakiejś Scenie. Po wprowadzeniu z twojego Skarbu mogą korzystać też inni we własnych Scenach. Przy drugim wykorzystaniu jest *Zagrożony* — wisi nad nim jakieś niebezpieczeństwo. I wreszcie za trzecim razem zostaje ostatecznie *Zniszczony*.

Największymi Skarbami postaci mogą być:

Wiara

Życie duchowe jest sercem tego, kim jesteś — symbolem tej Wiary może być wikary, pobliski kościół, Katedra Warszawska, lokalna jadłodajnia lub jakiś dowód twojej osobistej relacji z Panem. Bez względu na to, jak określasz swoją Wiarę, jej utrata oznacza poważny osobisty kryzys duchowy. Na przykład, jeżeli jesteś chrześcijaninem lub Żydem, oznacza to, że przestałeś wierzyć w Boga. Jeśli tylko chcesz, możesz także mieć — i stracić — wiarę w światowy komunizm.

Kraj

W tym ruch oporu, Armia Krajowa i wszystko, co związane z walką o niepodległą Polskę. Ojczyzna jest ważną częścią twojej tożsamości, jesteś oddanym patriotą. Cenisz symbole dumy narodowej — być może paszport matki lub „Bora" (przywódcę AK), albo Kolumnę Zygmunta przed Zamkiem Królewskim. Utrata tego znaku oznaczała by, że porzucisz ideę niezależności Polski — może to sprawić, że zapomnisz o swoich ideałach, poddasz w wątpliwość dowództwo, zaczniesz uchylać się od obowiązku lub nawet wydasz Przyjaciół wrogowi.

Miasto

Kochana Warszawa, wielkie polskie miasto i jedyne miejsce, jakie znasz. Wszystkie jego place i ulice są

⚓ **Wojtek: *Miasto*.**

Piętnastoletni Wojciech Wajszczuk walczył na Ochocie pierwszego dnia i nocy, aż działania w tej dzielnicy stały się niemożliwe. Wraz z nieomalże setką innych powstańców Wojtek starał się przebić przez pozycje Niemców do bezpiecznych podwarszawskich lasów. Pod podmiejską wioską Pecice doszło do zaciętej walki, w trakcie której powstańcami dowodzili świetnie zaznajomieni z terenem harcerze z Szarych Szeregów. Niemieckie karabiny maszynowe pocięły ich na plasterki, a ocalali — w tym Wojtek — zostali otoczeni. Następnie byli torturowani i zbiorczo straceni. Przeżyła tylko dwudziestka.

ci bliskie. W tym mieście masz rodzinę, przyjaciół, nauczycieli, lekarzy i wszystko to, co składa się na dom – a raczej Dom. Serce ci się kraje, gdy widzisz, jak jedno z najpiękniejszych miast Europy jest bezdusznie niszczone. Utrata go będzie oznaczała, że przestaniesz dbać o siebie i swoją społeczność, że staniesz się bezsensownie niszczycielski, i że przyczynisz się do dalszego upadku.

Rodzina

Chodzi przede wszystkim o najbliższą rodzinę – mamę, tatę, dziadków, braci i siostry – ale też o dalszą: kuzynostwo, ciotki i wujków, a może nawet bardziej odległych krewnych, kto wie, czy w ogóle znanych przed ich nagłym pojawieniem się w Warszawie. Gdy stracisz Rodzinę, na pewno będziesz, co zrozumiałe, zrozpaczony i prawie na pewno postarasz się stworzyć nową, niekoniecznie zdrową „rodzinę" jako zamiennik.

Przyjaciele

Chodzi o twoją Paczkę i być może bliskich Przyjaciół spoza Szarych Szeregów – pewnie starszych, działających w ruchu oporu, a może młodszych Zawiszaków? Skoro Przyjaciele są tym, co dla ciebie najważniejsze, ich utrata zapewne uczyni z ciebie zgorzkniałego samotnika. Z drugiej strony, może prowadzić do szukania uwagi innych za wszelką cenę. Bo po co miałbyś dalej żyć?

Pierwsza Miłość

Twoja Pierwsza Miłość to ktoś niezwykły, zapewne działający w Szarych Szeregach. To, że ta osoba tyle dla ciebie znaczy, może wynikać z wielkiego uczucia lub niezdrowej obsesji, choć ty zapewne nie dostrzegasz tej subtelnej różnicy. Utrata Pierwszej Miłości jest niszczącym doznaniem. Nic nie będzie w stanie ci jej zastąpić, choć pewnie i tak będziesz

Warszawiak: *Zawiszak i żołnierz*.

Witold Modelski uzyskał swój chwalebny pseudonim dzięki fanatycznemu oddaniu dla miasta w czasie Powstania. Podał fałszywy wiek, by być kurierem, sprawdził się w walce, szybko został przeniesiony do batalionu *Parasol* i służył dobrze, zdobywając Krzyż Walecznych. Został zabity 20 września 1944, broniąc jednego z ostatnich umocnień AK w Śródmieściu. Miał dwanaście lat.

próbował to zrobić — ciągle i wciąż, w coraz bardziej głupich i nierozważnych związkach.

Reputacja

W przeciwieństwie do Największego Skarbu Reputacja oddaje to, co sądzą o tobie inni. Każda postać ma na początku dwa aspekty Reputacji wybrane przez innych graczy. Te początkowe opisy zawsze są negatywne. Podobnie, jak Skarby, aspekty Reputacji nie mogą się powtarzać u różnych postaci.

Twoja postać zaczyna jako niezgrabny nastolatek, którego Reputacja ma dwa negatywne aspekty. Wraz z upływem czasu zmienią się one jednak na pozytywne. Przed końcem Powstania wszyscy bohaterowie powinni dostać szansę na rozwinięcie swojego potencjału. Wszyscy dorosną szybko. Dwa aspekty Reputacji postaci wybiorą twoi współgracze na podstawie twojego odgrywania — być może jest słaba i gadatliwa, ale ma potencjał, by stać się silną, wygadaną młodą kobietą.

Na początku każdego Rozdziału każdy gracz wybiera jeden z aspektów Reputacji postaci i k4 — to tak zwana Kość Reputacji. Może być wykorzystana w Puli Misji lub do rozwiązania Sceny Osobistej bohatera. Tam, gdzie przydzielona zostanie Kość Reputacji, opinia o postaci powinna odegrać pewną rolę, na dobre lub na złe, i bez względu na to, czy jest to Scena Misji czy Osobista. Najlepiej, by była ważną częścią narracji i konfliktów. Rodzaj tej kości może ponadto się zmienić. Więcej informacji o używaniu Reputacji podczas rozgrywki znajdziesz na stronie 55.

Proponowane aspekty Reputacji

Poniżej znajdziesz szesnaście przykładowych aspektów Reputacji, którymi może się cieszyć postać. Nie krępuj się także wymyślić innych. Możliwe jest także zmodyfikowanie poniższych — ciekawa

może być, na przykład, droga od Niemądrego do Ostrożnego. Zadbacie, by Reputacja nie powtarzała się wśród różnych postaci.

Od Brzydkiego do Atrakcyjnego

Z początku wydajesz się niezgrabny lub odrzucający przez zapach ciała czy przykry oddech. Możesz też wyglądać po prostu głupkowato. Z czasem twoje prawdziwe piękno wyjdzie na jaw.

Od Niezdarnej do Zręcznej

Niezdarna, powolna, niecelna — to cała ty. W kluczowym momencie udowodnisz, że potrafisz wbijać pinezki kolbą karabinu i bezszelestnie przekraść się przez gruzowisko.

Od Słabego do Silnego

Jesteś w kiepskiej formie, trochę przy kości lub zbyt kościsty, a może głodujący lub chory? Masz jednak w sobie ukryte rezerwy i w ogniu walki staniesz się silny jak wół.

Od Miękkiej do Twardej

Mówią, że jesteś miękkie kluchy i że nie wytrzymasz trudnych sytuacji. Tak naprawdę jesteś nie do zdarcia i masz stalowe nerwy.

Od Nieuważnego do Ostrożnego

Masz opinię człowieka nieobecnego duchem, stale czymś zaabsorbowanego, bezmyślnego lub naiwnie wierzącego w łaskę losu. Z czasem udowodnisz, że jesteś zdolny rozsądnie planować i dbać o swoje bezpieczeństwo.

Od Nerwowej do Spokojnej

Jesteś niespokojna, zamartwiasz się, wszystkim za bardzo się przejmujesz. Możesz jednak wznieść

się ponad to. Przyjdzie czas, w którym odnajdziesz w sobie spokój i pożegnasz się z całym tym zamieszaniem.

Od Niemądrego do Sprytnego

Możliwe, że twoje plany są niedopracowane a pomysły szalone. Może wydajesz się nieco dziwaczny. Jesteś jednak bystry, a twoja inteligencja wnet zacznie ratować życie innym.

Od Zwracającej Uwagę do Niepozornej

Z jakiegoś powodu trudno cię przegapić – może jesteś głośna i irytująca, a może po prostu śliczna? Tak czy siak, nauczysz się wtapiać w tło, unikając łapanek czy szykując snajperski strzał. Ten aspekt można łatwo odwrócić – od Szarej Myszki do Bogini.

Od Gaduły do Wygadanego

Ludzie myślą, że lubisz dźwięk własnego głosu – może masz teatralną manierę, a może po prostu lubisz mówić lub jesteś marudą. W końcu twoja smykałka do słów okaże się cennym talentem.

Od Samotniczej do Przyjaznej

Ludzie mają cię za trochę odludną i trochę obłudną. Jesteś trochę nieśmiała, trochę milkliwa, trochę sarkastyczna. Pod tą kującą skorupą masz w sobie mnóstwo ciepła i humoru – zapewne czarnego, ale i tak ożywczego.

Od Niedojrzałego do Doświadczonego

To pewne, że nie żyłeś tu tyle, co inni – jesteś trochę zaściankowy i więcej mówisz, niż robisz. To się jednak zmieni – za zakrętem czekają miłość i wojna.

Od Nijakiej do Charyzmatycznej

Nie jesteś bardzo interesująca. Pewnie kiepsko się ubierasz, może jesteś molem książkowym lub dewotką, a może jesteś trochę naiwna. Poznając cię lepiej, inni odkrywają jednak fascynującą osobę, która tylko czeka, by wyzwolić się z ciuchów domowej roboty — oby nie dosłownie!

Od Nieudolnego do Zdolnego

Masz opinię kompletnego nieudacznika lub głośno gadającego pyszałka, ale jesteś naprawdę zdolny w pewnych sprawach. Niesamowicie zdolny.

Od Fanatycznej do Lojalnej

Z początku twoje niewolnicze oddanie Państwu Podziemnemu wydaje się trochę niepokojące i odpychające. Ten zapał oddaje jednak szczerą, serdeczną lojalność, a ta jest bezcenna. W końcu inni to zrozumieją.

Od Pechowca do Szczęściarza

Wszyscy myślą, że ciąży na tobie klątwa — jeśli coś może pójść nie tak, pójdzie nie tak właśnie tobie i to w najgorszej z możliwych chwil. Bóg ma jednak plan dla ciebie i nie pozwoli ci przepaść. Twoje szczęście odmieni się, gdy przyjdzie właściwy czas.

Od Samolubnej do Przedsiębiorczej

Być może bierzesz więcej niż dajesz i jesteś trochę rozrzutna, ale oddajesz więcej, niż dostałaś — pokażesz im, jak łatwo potrafisz skombinować to, czego akurat potrzeba.

Otoczenie Paczki

Ostatnią częścią tworzenia postaci jest wymyślenie grupki Statystów. Będą oni rywalami, elementami

ϟ Nie krępujcie się zaludnić Warszawy przyjaciółmi, wrogami, krewnymi i tajemniczymi nieznajomymi — i dajcie wszystkim imiona! Stworzenie takich relacji na początku gry jest niesłychanie użyteczne. Potem możecie spojrzeć w tył i skorzystać z wymyślonej już obsady, by uspójnić historię. Potrzebujecie sklepikarza? Może to czyjś ojciec. Może ten tchórzliwy badylarz jest mężem kobiety, którą uwielbia twoja postać.

fabuły i potencjalnymi ukochanymi bohaterów graczy, więc powinni być nastolatkami. Stwórzcie wspólnie tylu Statystów, ile jest postaci graczy, w tym co najmniej po jednym chłopcu i dziewczynie. Nadajcie im imiona i po jednym unikatowym aspekcie Reputacji. W grze są oni własnością wspólną i mogą zostać wprowadzeni do Sceny, gdy tylko jest to konieczne. Ich Reputacja także może zmienić się z negatywnej w pozytywną w okamgnieniu — początkowa jest tylko punktem zaczepienia do rozwinięcia ich osobowości. Gdy stworzycie już tę grupkę ciekawych postaci, możecie dodawać ich więcej z każdym Rozdziałem.

Po tych krokach postaci są gotowe. Czeka na was Rozdział Drugi i reszta historii — czas na grę!

Paczka po Rozdziale Pierwszym

JOEL: Rozdział Pierwszy był całkiem zabawny.

MARK: Naprawdę podobała mi się Scena z Jadwigą zamkniętą w łazience pociągu.

SOPHIE: Akcja Janka z graffiti była fajnym momentem. Wszyscy mogliśmy się trochę popisać.

JOEL: Pelikan był humorzasty i smutny. Janek był głupkiem. Irka była nieśmiała i miękka. Jadwiga była... cóż, patriotyczną dziwką.

DAVE: Świetne podsumowanie, Joel. Rozbudujmy te postaci. Największy Skarb?

Dave spisuje na kartce rzeczy bezcenne dla każdej postaci, gdy gracze je wybierają.

MARK: U Irki Wiara, to pewne.

DAVE: I chciałbym zaklepać Miasto dla Janka, jeśli wam to nie przeszkadza.

SOPHIE: Hmm, patriotyczna dziwka — na pewno Kraj. A ty, panie humorzasty i smutny?

JOEL: To będzie Pierwsza Miłość!

MARK: Dobry pomysł! To ktoś z nas?

JOEL: Mark, miałbyś coś przeciwko, żeby był bardzo zadurzony w Irce? Ona będzie symbolem, prawdziwym Największym Skarbem.

MARK: Naprawdę świetnie!

JOEL: Dobrze. Dave?

DAVE: Dla Janka symbolem Miasta będzie wieżowiec Prudential, najwyższy w Polsce.

SOPHIE: Dla Jadwigi medal za odwagę jej ojca, zawsze ma go przy sobie.

MARK: Mam dziwny pomysł dla Irki. Ma smoczek — zakonnica dała go jej, gdy była dzieckiem i miała go przez całe życie. Przypomina jej o jej wierze, nosi go przypiętego do swojej sukienki.

DAVE: Skąd taki pomysł?

MARK: Widziałem historyczne zdjęcie z Powstania, była na nim dziewczynka ze smoczkiem. To wyglądało naprawdę wzruszająco — dziecko stawiające czoła śmierci, ale wierzące w lepsze jutro, chcące kiedyś być porządną katolicką mamą.

DAVE: Brzmi naprawdę świetnie, Mark. Joel, mogę zaproponować Reputację dla Irki? Co ty na Miękką?

MARK: Oczywiście.

SOPHIE: I Nerwową!

Więcej informacji o Największym Skarbie znajdziesz na stronie 41

Więcej informacji o Reputacji znajdziesz na stronie 44.

Mark spisuje aspekty Reputacji Irki na karcie postaci, reszta uzupełnia swoje, gdy zostają wybrane. Janek okazuje się impulsywny i dziwaczny, Jadwiga zostaje uznana za prostą i banalną, a Pelikan – za samotniczego i prostolinijnego.

JOEL: Opracujmy kilku Statystów.

SOPHIE: Co wy na Halinę... ładną Halinę, której Reputacja to Wpadająca w oko?

JOEL: Brzmi cudownie. Może to rywalka Irki? Ja dodaję moją irytującą młodszą siostrę Mirę.

DAVE: Też kogoś mam. Ślaz, chłopak o Reputacji Brzydkiego.

MARK: I Ada, dziewczyna mająca opinię Niezgrabnej. Wpadnie w kłopoty.

SOPHIE: Chcę, by Halina była najlepszą przyjaciółką Jadwigi.

DAVE: Fantastycznie. Wróćmy do gry!

CZĘŚĆ TRZECIA: ROZGRYWKA SZARYCH SZEREGÓW

Kształt Gry

Szare Szeregi są przeznaczone do rozegrania w trakcie trzech sesji. Każda z nich ma wątek przewodni — Ruch Oporu, Powstanie i jego Upadek. Każdy z dziesięciu Rozdziałów *Szarych Szeregów* dzieje się konkretnego dnia w czasie powstania i odpowiada jednej z audycji Radiostacji Błyskawica (więcej informacji o niej na stronie 54).

Sesja Pierwsza: Ruch Oporu

- **Rozdział Pierwszy**: 1 lipca.
  Prolog: Mały Sabotaż.
- **Rozdział Drugi**: 27 lipca.
  Naziści Robią się Nerwowi.
- **Rozdział Trzeci**: 1 sierpnia.
  Warszawa Powstaje!

Sesja Druga: Powstanie

- **Rozdział Czwarty**: 2 sierpnia.
  Rozpaczliwe Walki Uliczne.
- **Rozdział Piąty**: 4 sierpnia.
  Szczytowy Moment Powstania.
- **Rozdział Szósty**: 7 sierpnia.
  Niemieckie Czołgi przeciwko Karabinom Domowej Roboty.

Sesja Trzecia: Katastrofa

- **Rozdział Siódmy**: 14 sierpnia.
  Starówka Musi Wytrzymać.

ϟ Oto szybkie podsumowanie tego, o czym macie pamiętać w każdym Rozdziale:

1. Wysłuchajcie Radiostacji Błyskawica i wybierzcie elementy sytuacji.

2. Weź Kość Morale i Kość Reputacji. Ta druga zaczyna jako k4. Zmień Reputację postaci, jeśli używasz k8.

3. Wybierzcie dowódcę Misji. Jeśli to ty, wymyśl Misję.

4.Stwórz Scenę Osobistą, przydzielając jej jedną ze swych kości, i Scenę Misji dla innego gracza — w dowolnej kolejności.

5.W Scenie Misji stworzonej przez innego gracza snuj opowieść zgodnie z rodzajem kości, który wykorzystałeś. To ostatnia Scena Misji? Dowódca rzuca przed nią pulą Kości Misji.

6. Jeśli jesteś dowódcą, po Rozdziale wyodrębnij kogoś.

7. Porusz się po Siatce Emocji. Docierasz do krawędzi? Porusz się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Do rogu? Porusz się prosto. Wyodrębniony rusza się dwa razy.

Paczka świętuje odbicie hotelu Adria.

- **Rozdział Ósmy**: 2 września.
  Starówka Upada, Ucieczka Przez Kanały.
- **Rozdział Dziewiąty**: 10 września.
  Sowieci Przybywają Nad Wisłę i Obserwują.
- **Rozdział Dziesiąty**: 3 października.
  Epilog: Kapitulacja.

Rozdziały od Drugiego do Dziesiątego stanowią rdzeń gry. Rozdział Pierwszy i Dziesiąty służą jako prolog oraz epilog i rządzą się specjalnymi zasadami (patrz Początek i Koniec, poniżej).

Rozdziały składają się z ciągu Scen. Mamy dwa ich typy — Misji i Osobiste. Na każdym graczu spoczywa odpowiedzialność stworzenia podczas Rozdziału jednej Sceny każdego rodzaju.

Sceny Misji są połączone we wspólne przedsięwzięcie, w którym biorą udział wszystkie postaci graczy. To skupiona na akcji historia, która zwykle rozpoczyna i kończy każdy Rozdział. Każdy gracz otrzyma Scenę Misji, w trakcie której jego postać będzie w centrum uwagi. Całe Misje są jednak wspólne, każda postać dokłada się do powodzenia lub porażki grupy.

Sceny Osobiste mogą wydarzyć się w dowolnym momencie Misji, przerywając akcję, i często są umieszczane jako retrospekcje. To skupione na relacjach momenty wpływające na pojedyncze postaci.

Mamy więc Sceny Misji i Sceny Osobiste, a obydwa rodzaje działają inaczej. Jak? Przede wszystkim tak, by na każdej sesji postaci działały i grupowo, i indywidualnie. Sceny Osobiste istnieją, by pokazać i rozwinąć wewnętrzne walki bohaterów, i najlepiej, by zostały wplecione w większą historię wspólnej walki z okupantem.

Początek i koniec

Rozdział Pierwszy i Dziesiąty nie wykorzystują kości. Ten pierwszy jest prologiem i dzieje się równy miesiąc przed Powstaniem. Stanowi przedłużenie tworzenia postaci i składa się wyłącznie ze Scen Misji, po jednej na gracza, których powodzenie jest pewne. Nie rzuca się kośćmi, a Emocje bohaterów

pozostają niezmienne. Więcej informacji o Rozdziale Pierwszym znajdziesz na stronie 37.

Rozdział Dziesiąty — epilog — stanowi okazję, by gracze opisali, jak ich postaci mierzą się z kapitulacją, i jaka przyszłość je czeka — zakładając, że przeżyły Powstanie. Rozdział Dziesiąty powinien też zawierać kończącą rozmowę służącą omówieniu związanych z grą odczuć graczy i wszelkich osobistych lub grupowych spraw, które pojawiły się w trakcie gry. Więcej informacji o Rozdziale Dziesiątym znajdziesz na stronie 80.

Przebieg Rozdziałów od Drugiego do Dziewiątego

Przed Rozdziałem

Warto pamiętać, że dysponujesz w każdym Rozdziale Kością Emocji i Kością Reputacji, oraz masz wystąpić w Scenie Osobistej i Scenie Misji. Dwie kości, dwie Sceny. Możesz swobodnie wykorzystać którąkolwiek z kości w którejkolwiek ze Scen. Pamiętanie o tych regułach ułatwia zorientowanie w grze.

1. Przeczytaj i omów audycję Radiostacji Błyskawica dla rozpoczynającego się Rozdziału.
2. Każdy gracz wybiera element sytuacji oparty o rozpoczynający się Rozdział i Emocje postaci. Podzielcie się nimi i zanotujcie je na skrawku papieru lub odwrocie audycji Radiostacji.
3. Każdy gracz bierze do ręki k4 jako Kość Reputacji i odpowiednią Kość Emocji.
4. Wybierzcie dowódcę Misji. Wybrany określi, z pomocą innych, wymiar i szczegóły Misji. Zbiera także kości, które gracze dokładają do Puli Misji.

Radiostacja Błyskawica

Radiostacja Błyskawica tak naprawdę zaczęła nadawać 8. sierpnia, a więc między 6. a 7. Rozdziałem gry. Historia została nieco nagięta, by wesprzeć rozrywkę.

Radiostacja Błyskawica była tajną rozgłośnią działającą w trakcie Powstania, przekazującą warszawskim partyzantom informacje i słowa otuchy. Każdy Rozdział *Szarych Szeregów* ma przypisaną audycję Radiostacji, którą należy odczytać na głos. Omówcie, jakie aspekty wydarzeń wspomnianych w audy-

cji wydają wam się interesujące i emocjonujące dla was jako graczy, lub skomplikowane i wymagające dla bohaterów. Audycje, łącznie z elementami sytuacji, zapewniają Scenom kontekst. Powinny stanowić inspirację dla pojedynczych Scen obu typów.

Dwie Kości na Rozdział

Jako gracz możesz wykorzystać w każdym Rozdziale dwie kości — jedną związaną z Emocjami postaci, a drugą z wykorzystaną Reputacją. Te kości obejmują zakres od k4 do k12, przy czym domyślna k4 zawsze jest dostępna. Powinniście trzymać je przed sobą na widoku w trakcie gry, by każdy mógł łatwo zobaczyć, ile zostało Scen. Jedną kość przeznacza się na Scenę Misji, rozpoczynaną dla twojej postaci przez innego gracza, a drugą na Scenę Osobistą, którą możesz rozpocząć w dowolnym czasie.

Gracze powinni sięgnąć po k4 jako domyślną Kość Reputacji i "ulepszyć" ją dzięki jednorazowym kościom dopiero w trakcie Rozdziału (patrz Korzystanie z Reputacji, strona 55).

Kość Morale

Każda pozycja na Siatce Emocji związana jest z pewnym rodzajem kości. Każdy gracz sięga po kość odpowiedniego typu na początku Rozdziału.

Kość Reputacji

Korzystanie z Reputacji

Oba aspekty Reputacji postaci przyjmują domyślną wartość k4. Zawsze możesz wykorzystać k4 jako Kość Reputacji i jest to bezpieczna opcja, gdyż w każdej chwili możesz ją zwiększyć. Z obo-ma aspektami Reputacji związane jest też k6, k8 i k10. Są jednokrotnego użytku — gdy użyjesz któ-rejś z nich, przepada na zawsze. Muszą być użyte w kolejności, więc nie możesz skorzystać z k10 danego aspektu, dopóki nie sięgniesz po jego k6 i k8. To zwykle bardzo zły pomysł, ale gracz może "spalić" w jednej Scenie więcej niż jedną Kość Reputacji.

Zwiększanie Kości Reputacji sprawia, że masz sześć kości lepszych od domyślnego k4 do wykorzystania w trakcie ośmiu Scen. Na szczęście k4 sprawdza się nieźle w począt-kowych Scenach, a ponadto zawsze możesz skorzystać z Największego Skarbu (patrz Modyfikowanie rzutów, strona 68). Pozostanie bez mocnych kości w finałowych Scenach popchnie twoją postać ku Depresji Samobójczej.

Gdy korzystasz ze związanego z Reputacją k8, musisz zmienić odpowiedni aspekt Reputacji na pozytywny. Niezgrabny może stać się Zwinnym, lub – w zależności od doświadczeń postaci – Ostrożnym. To okazja dla graczy, by opisać zmianę na lepsze i coraz większą dojrzałość ich bohaterów.

Bohater, który już ujawnił pozytywną stronę swojej Reputacji, może wciąż korzystać ze standardowej k4 z wyboru lub konieczności. Taka postać wraca do dziecinnego i niepochlebnego zachowania, prawdopodobnie ze względu na nieznośne napięcie. Opisując to, możesz podeprzeć się jego Morale.

Elementy Sytuacji

W *Szarych Szeregach* z każdym stanem Emocji powiązane są Elementy Sytuacji – dziesięć dla każdej pozycji na Siatce i dodatkowe dziesięć dla Rozdziału Pierwszego. Sytuacje te mają różną formę i każdemu graczowi jedne spodobają się bardziej, inne mniej. Niektóre to urywki relacji międzyludzkich, inne – nazwy przedmiotów i miejsc lub imiona ludzi. Wiele zostało zaczerpniętych z historii Powstania. Za każdym razem znajdziecie jakieś, które pasują do obecnej sytuacji w grze – oraz takie, które nie pasują. Przed każdym Rozdziałem (nie licząc Dziesiątego) każdy gracz wybiera Element Sytuacji i proponuje go grupie do wykorzystania. Możesz sięgnąć po dowolny z dziesięciu Elementów związany z obecnymi Emocjami twojego bohatera i nie ma nic złego w sięganiu po te, które już zostały wykorzystane. Przeciwnie, powtórne ich wprowadzenie może stworzyć niezwykle wyrazistą Scenę.

Każdy gracz powinien wybrać Element Sytuacji na początku Sceny i ogłosić innym swój wybór. Zapiszcie je, by o nich nie zapomnieć. Dowolny z graczy może włączyć w narrację dowolny z tych Elementów.

ϟ Jeśli nie wszystkie Elementy sytuacji zostaną wykorzystane, nie jest to problem – a prawdę mówiąc, jest to prawdopodobne. Nie czujcie się zmuszeni do tworzenia Scen, które zawierają ich mnóstwo, i nie martwcie się, gdy w Scenie nie pojawia się żaden.

Dowódca

Gracze wybierają dowódcę Misji. Gdy nim zostajesz, to ty określasz ogólne zadanie w oparciu o audycję Radiostacji Błyskawica, Elementy Sytuacji i własne pomysły. Dowódca powinien się zmieniać — ta pozycja jest oparta na ustaleniach graczy i nie odzwierciedla faktycznej pozycji w Szarych Szeregach (choć można uznać, że jednak tak — poszczególne Paczki mają wiele swobody w organizowaniu się). Najprostszym sposobem przydzielania roli dowódcy jest przekazywanie jej kolejnym graczom z Rozdziału na Rozdział.

Dowódca ma trzy zadania — stworzyć i naszkicować daną Misję, rzucić kośćmi z Puli Misji przed ostatnią Sceną Misji i wyodrębnić kogoś po zakończeniu Rozdziału (więcej o wyodrębnianiu na stronie 70).

Paczka: Przed Rozdziałem Piątym

SOPHIE: W porządku, to szczytowy moment Powstania. Dzięki za odczytanie Błyskawicy, Mark. Wybierzmy świetne Elementy Sytuacji!

DAVE: Biorę "Snajpera na dachu strzelającego do Polaków, którzy próbują się dostać do ostatniej działającej pompy wodnej w dzielnicy."

MARK: Wybieram "To będzie nasz sekret na zawsze". Czas, by Irka i Pelikan się zeszli!

JOEL: Tak sądzisz, Mark? Ja wybieram "To szczenięca miłość, nic więcej".

SOPHIE: Ha! A ja biorę "Hotel Adria, tylko dla Niemców — do najbliższego poranka".

DAVE: Jak wygląda sprawa z kośćmi? To Rozdział Piąty, więc nasz stopień trudności to dwadzieścia. Mam k8 z Emocji i k4,

Czym jest dobra misja? To zależy od was, ale coś związanego z Wielkimi Wydarzeniami mogące dotknąć bliskich postaci i Największego Skarbu jest dobrym początkiem. Dobra misja jest jasno opisana, sugestywna i otwarta: "Musimy powstrzymać konwój zaopatrzenia Waffen SS przed dotarciem na Dworzec Gdański" brzmi dobrze.

które na pewno podbiję do k6 dzięki mojej Reputacji Impulsywnego.

JOEL: Mam k6 z Emocji i k4 z Samotniczego, na pewno podbiję je do k6.

MARK: k8 z Emocji i wiem, że użyję k6 z Miękkiej.

SOPHIE: k8 z Emocji, k4 za Banalną. Jadwiga ma siedemnaście lat, więc bardzo chcę Scen osobistych. Słuchajcie, naprawdę muszę wygrać jakąś.

JOEL: Mogę być dowódcą? Chcę stworzyć naprawdę ciężką Misję.

Nikt nie ma nic przeciwko, a Joel zaciera ręce z uciechy.

JOEL: A oto, co się dzieje. Nasza Paczka bierze udział w ataku na Hotel Adria, umocniony niemiecki przyczółek w pobliżu Prudentiala.

DAVE: O nie!

JOEL: Jeśli ktoś potrzebuje na szybko k12, to właśnie Największy Skarb Janka — symbol Miasta, najwyższy budynek Warszawy. No a Misja to praktycznie samobójstwo — rzucają nas przeciwko umocnionym karabinom maszynowym na parterze.

DAVE: Dziękuję bardzo, Joel. Co ze snajperem?

JOEL: Na pewno wnet to odkryjemy.

ϟ Musicie pamiętać, że nikt nie tworzy Sceny Misji dla siebie samego. Jeśli masz jakiś nieprzyzwoicie fajny pomysł na to, co twoja postać może zrobić, włącz go w Scenę Osobistą.

W Trakcie Rozdziału

I. Rozdział zaczyna się. Stopień trudności Misji jest równy numerowi Rozdziału pomnożonemu przez liczbę graczy. Gracz chcący to zrobić,

może rozpocząć Scenę Osobistą lub Misji, w dowolnej kolejności. Sceny Osobiste są rozpoczynane przez gracza dla jego własnej postaci i są rozwiązywanie indywidualnie na końcu Sceny. Sceny Misji są rozpoczynane przez gracza dla postaci innego gracza. Gdy inny gracz rozpoczyna Scenę Misji dla twojego bohatera, przekaż dowódcy Kość Misji.

II. Wynik całej Misji jest ustalany tuż przed ostatnią Sceną Misji. Dowódca rzuca wszystkimi kośćmi z Puli Misji naraz i wylicza sumę, porównując ją ze stopniem trudności by ustalić, czy drużynie powiodło się czy nie.

III. Pozostałe Sceny Osobiste mogą nastąpić po ostatniej Scenie Misji.

IV. Rozdział kończy się, gdy każdy gracz rozegrał Scenę Misji i Scenę Osobistą.

Sceny

Każdy gracz dwa razy w ciągu Rozdziału znajduje się w centrum uwagi — w Scenie Misji oraz Osobistej. Nie ma ustalonego porządku, w której mają one następować. Powinieneś stworzyć Scenę Osobistą dla swojej postaci, choć inni gracze śmiało mogą podrzucać ci pomysły. Powinieneś także stworzyć Scenę Misji dla innej postaci. Rozdział kończy się dopiero, gdy każdy gracz rozegrał po jednej Scenie obu typów.

Gdy projektujesz Scenę Misji, możesz włączyć w nią, kogo tylko chcesz. Jeśli sięgasz po Statystę, powinieneś przydzielić odgrywanie go innemu graczowi na czas tej jednej Sceny. To, by ten sam gracz wcielał się w te same postaci w różnych Scenach, jest mile widziane, ale nie konieczne.

ϟ Możecie odkryć, że jeden z typów Scen jest łatwiejszy do wymyślenia niż drugi. Jeśli na koniec Rozdziału zostanie wam do rozegrania kilka Scen Osobistych, poświęćcie kilka minut na rozmowę o postaciach i ich celach, marzeniach i prawdopodobnych losach. Jeśli na odwrót — to Sceny Misji są kłopotliwe — poczytajcie przez chwilkę o tle historycznym lub przejrzyjcie Elementy Sytuacji w poszukiwaniu pomysłów.

Sceny Osobiste

Sceny Osobiste powinny mieć jasny cel, w którym interesującymi opcjami są zarówno sukces, jak i porażka. Gdy dochodzi do konfliktu, gracz tworzący Scenę rzuca kością, by ustalić rezultat.

Pamiętaj, że Sceny Osobiste mogą wydarzyć się dosłownie kiedykolwiek – nawet w trakcie cudzej Sceny. W gruncie rzeczy przerwanie czyjegoś niesamowicie napiętego momentu wzruszającą Sceną miłosną jest dokładnie tym, do czego powinni dążyć gracze.

Sceny Osobiste zakłócają przebieg narracji Misji. W przeciwieństwie do Scen Misji powinny skupiać się na wewnętrznym życiu i rozwoju bohatera. Większość Scen Osobistych nie stanowi części spójnej chronologii tak, jak Sceny Misji. Dobrą Sceną może być retrospekcja czegoś, co zdarzyło się w tle poprzedniej Sceny, a może przed rozpoczęciem gry. Każda musi mieć wprost wyrażony przez gracza cel, na przykład "chcę skraść Jadwidze buziaka".

Sceny Osobiste mogą być oparte na poprzednich, z Rozdziału na Rozdział. Może to dać szczególnie dobre efekty, jeśli powiążesz Scenę z Emocjami postaci i jej ogólnym nastawieniem. Ponowne wprowadzanie wykorzystanych już Elementów to dobry pomysł. Załóżmy, że Misja doszła do chwili, w której cała Paczka jest przyszpilona przez ogień z karabinów maszynowych. Możesz opisać grozę, jaką czuje twoja postać, i nagle przejść do Sceny Osobistej skupionej na tym, jak przełamała strach przed wyznaniem miłości swojej dziewczynie.

Klasycznym przykładem jest romans – zaczyna się od szczenięcych zadurzeń i przechodzi przez pierwsze pocałunki, chodzenie ze sobą oraz wzrastające napięcie ku intymności kochanków. Każda Scena Osobista może ukazywać większą bliskość z partnerem, a sukces lub porażka pokierują związek w ciekawym i dramatycznym kierunku.

I przeciwnie – Sceny Osobiste mogą ukazać mroczną twarz postaci. Rosnąca Nienawiść może objawiać się w tragicznym rozwoju od ślepego posłuszeństwa przez przemoc, zabijanie, morderstwa i wreszcie zupełną Degenerację. Postać o rosnącej Nienawiści ma do opowiedzenia historię nietypową, ale równie odpowiednią i pociągającą.

Sceny Osobiste mogą również wiązać się z Reputacją i skupiać na pokonywaniu przeszkód na drodze ku dorosłości. Zmiana, przykładowo, z Nerwowej w Opanowaną może wiązać się z wieloma wymagającymi momentami, a każdy z nich może być świetną Sceną. Jeśli wykorzystujesz Kość Reputacji w Scenie Osobistej, powinieneś uwzględnić odpowiedni aspekt Reputacji.

Poza rozwijaniem wątków gracz zawsze może osnuć Scenę Osobistą wokół urodzin postaci, być może świętowanych z resztą drużyny. Konflikt w takiej Scenie łatwo powiązać z Reputacją.

Oczywiście to, jakie motywy rozwijacie, może się zmieniać między Rozdziałami, ale spójna narracja przekłada się na emocjonującą rozgrywkę.

ϟ Nie masz pomysłu na Scenę Osobistą? Wybierz aspekt Reputacji i stwórz sytuację, w której wejdzie on w konflikt z Reputacją innej postaci. Twój bohater jest leniwy, a inny godny zaufania? Przypomnij chwilę, w której przez ślamazarność twojej postaci ta druga musiała kłamać w jej obronie i zobacz, czym to się skończyło.

Ustalanie Celu

W każdej Scenie Osobistej postać musi mieć cel. Dobry cel poznasz po tym, że jest interesujący bez względu na to, czy zostanie osiągnięty, czy nie. Gdy to, czy uda się go osiągnąć, staje się kluczowe dla Sceny, rzuć kością. Jeśli brałeś już udział w Scenie Misji rzuć tą, która ci została, jeśli nie, sam wybierz.

Pamiętaj, że siedemnastolatkowie, ogólnie rzecz biorąc, powinni radzić sobie w Osobistych Scenach lepiej niż piętnastolatkowie.

Rozwiązanie Sceny Osobistej

Wynik *powyżej* numeru Rozdziału oznacza sukces. Emocje postaci rozwiną się ku Entuzjazmowi lub Miłości.

Wynik *poniżej* numeru Rozdziału to porażka. Emocje postaci spadną ku Nienawiści lub Wyczerpaniu.

Remis z numerem Rozdziału oznacza, że gracz wybiera, czy Scena udaje się, czy nie.

Więcej informacji o zmianach Emocji znajdziesz na stronie 71.

Sceny Misji

Scena Misji jest tym, na co wygląda — zadaniem podczas Powstania wyznaczonym przez AK, Szare Szeregi, dowódcę Paczki lub czystą rozpacz. Misja jest ustalana przez dowódcę Paczki. Każdy gracz może rozpocząć pojedynczą Scenę Misji dla postaci innego gracza, włączyć do niej inne postaci oraz Statystów (bądź stworzyć nowych) i wykorzystać interesujące Elementy Sytuacji. Gracz, którego postać jest w centrum Sceny, włącza się w zaproponowaną sytuację i próbuje sobie z nią poradzić, daje też dowódcy kość.

ϟ Twórz mocne Sceny Misji! Powinny one dawać kuszące możliwości wprowadzenia dobrze znanych Statystów i lokacji. Powinny także zapierać dech w piersiach, zagrażać Największemu Skarbowi postaci i naświetlać jej Reputację.

Twój Udział w Misji

Rodzaj kości, którą gracz dodaje do Puli Misji, określa narrację — im mniejsza kość, tym lepszy rezultat danej Sceny. Istnieje ograniczona ilość typów kości, które można użyć, więc gracze będą ograniczeni co do możliwych typów rezultatów. Oto pewne wskazówki:

ϟ To może wydać się nielogiczne. Pomysł polega na tym, by narracja wiązała się z mechaniczną presją — zdecydowanie się na skomplikowanie sytuacji jest nagradzane. Są szanse na to, że wybór będzie trudny i kuszący, gdyż dowódca będzie oceniał twój udział pod kątem tego, kogo wyodrębnić. Sytuacja, w której Paczka przeżywa serię zupełnych klęsk zakończonych zwycięstwem lub szereg triumfów i wreszcie porażkę, jest bardzo filmowa, w stylu Kurta Vonneguta. Być może takie rozwiązanie trudniej opisać i wymyka się prawdopodobieństwu, ale — taka jest wojna. Podczas niej zdarzają się rzeczy dziwne, okrutne i cudowne.

Danie k4 powinno oznaczać triumf — coś udaje się całej Paczce lub postać samodzielnie odnosi wielki sukces. Dobrym przykładem użycia k4 jest znalezienie skrytki z jedzeniem i bronią albo bycie wspomnianym w raporcie dla dowództwa AK.

Użycie k6 oznacza powodzenie — widowiskową akcję w centrum uwagi lub osiągnięcie czegoś wartościowego. Może to być, na przykład, popisanie się bohaterstwem i śmiałością lub otrzymanie listu miłosnego od tajemniczej wielbicielki.

Przy k8 dochodzi do porażki — coś idzie źle i to wina postaci lub coś, o co się troszczy zostaje zaniedbane. I tak, na przykład, postać może nie zjawić się

na romantycznym rendez-vous, by wykonać Misję — lub na odwrót.

I wreszcie dołożenie k10 lub k12 do Puli Misji oznacza katastrofę, zapewne dla całej Paczki — coś bardzo nieprzyjemnego lub tragicznego dla wszystkich. Przykładem użycia k10 lub k12 może być śmierć towarzysza broni.

Pamiętaj, że siedemnastolatkowie raczej nie wystawiają się na ryzyko, za to piętnastolatkowie nieustannie trafiają w środek niebezpiecznych sytuacji.

Rozwiązanie Scen Misji

Bezpośrednio przed Sceną Misji ostatniego gracza dowódca rzuca kośćmi oddanymi przez wszystkich graczy na potrzeby Misji.

Misje to zadania grupowe. Paczka pracuje wspólnie, by osiągnąć stopień trudności równy liczbie graczy pomnożonej przez numer Rozdziału. Przykładowo w Rozdziale Siódmym podczas gry na cztery osoby docelowa liczba wynosi 28. Misja kończy się sukcesem, jeśli zbiorczy wynik wyrzucony przez dowódcę na kościach dostarczonych przez całą załogę wynosi 28 lub więcej. Jeśli wynosi on mniej, Misja kończy się porażką. Sukces lub porażka dotyczą wszystkich postaci i wpłyną na ich Emocje. Na graczu prowadzącym ostatnią Scenę Misji spoczywa obowiązek powiązania wszystkich poprzednich w spójną opowieść.

> ϟ Każdy dokłada kostkę do Puli Misji. Żywi, umarli, ostatni gracz, który jeszcze nie rozegrał Sceny akcji — wszyscy. Ten ostatni gracz będzie wiedział, jaki jest wynik całej Misji, i nie ma w tym nic złego.

Paczka: Rozdział Piąty

JOEL: Czyja Scena teraz?

DAVE: Rozkręcę nas Sceną Misji dla Sophie.

Sophie daje Markowi, dowódcy, k4.

JOEL: K4? Dajesz tylko tyle?

SOPHIE: Na co narzekasz? Dzięki temu wszyscy wypadniemy genialnie. Dave? Jak wygląda sytuacja?

DAVE: Zaczynamy w środku akcji. Nasza czwórka przywarła do ściany w zbombardowanej drukarni. Trzecie piętro, wszędzie tynk i gruzy. W pobliżu słychać kaleczący uszy hałas.

JOEL: Którą mamy?

DAVE: Szóstą rano.

SOPHIE: Powinniśmy być w punkcie zbiórki przed atakiem na Adrię.

JOEL: A więc co robimy w środku drukarni?

DAVE: Polujemy na snajpera.

SOPHIE: A, tak. Jadwiga kiwa na Pelikana i rusza ku drzwiom. Zagląda za próg i w porannym słońcu widzi niemiecką grupę snajperską. Strzelec i gość, który wyszukuje cele, z małą lunetą i karabinem półautomatycznym.

JOEL: Mam nóż i nic więcej.

SOPHIE: Właściwie to nie mamy broni palnej. Straciłam pistolet. Kieruję Irkę ku innym drzwiom i patrzę na Janka z miną "nie ruszaj się".

DAVE: Janek ma pogrzebacz i chociaż twierdzi, że nie ma opcji, by się wycofał, jest przerażony.

SOPHIE: Wszyscy prześlizgujemy się na pozycje, Jadwiga odlicza na palcach. Przy zerze ona i Pelikan wbiegają do środka!

MARK: Stop! Przerwijmy akcję. Cięcie, retrospekcja – Scena Osobista.

ϟ Przyjacielskie przypomnienie – przerywanie Scen Misji jest nie tylko dozwolone, ale i polecane.

Mark wykłada swoją k8.

SOPHIE: Na Boga, Mark!

MARK: Napięcie wzrasta. Joel, chcę stworzyć Scenę o Irce i Pelikanie.

JOEL: Koniec gry w chowanego, tak?

MARK: Czekałem na to od ostatniej sesji. Mamy lato 1942. Irka pracuje na farmie poza Warszawą i przechodzi szkolenie Szarych Szeregów w tutejszej tajnej szkole.

SOPHIE: Ma czternaście lat.

MARK: Racja. I pojawia się ten chłopak. Wygląda dobrze, jest mniej więcej w jej wieku i coś ciągnie ich do siebie. Ma na imię Robert, jest z Żoliborza.

JOEL: Jest z wyższych sfer i zbyt modny, by móc dać się przyłapać z taką dewotką jak Irka.

MARK: Podoba mi się to. Stwórzmy Scenę, w której ona osacza go na strychu. Czy się pocałują? To właśnie cel Irki.

Mark i Joel rozgrywają tę Scenę. Irka jest rozna-miętniona i nieco zdesperowana, a Pelikan nie-chętny – ale nie za bardzo niechętny. W końcu ona przyszpila go do stogu siana i nadchodzi moment prawdy.

JOEL: Jej twarz jest oddalona od jego o centymetry. Pelikan czuje zapach jej ciała. To nie jest zły zapach – pachnie ciężką pracą i czystą pościelą. Rzuć kością, Mark.

Mark rzuca k8. Rezultat to trzy – porażka. Mark przegląda kartę postaci i zastanawia się nad zniszczeniem Największego Skarbu Janka, ale zamiast tego decyduje się wprowadzić swój.

MARK: Wprowadzam Wiarę Irki.

DAVE: Zdajesz sobie sprawę, że jeśli wygrasz to, ale przegramy Misję, Irka przesunie się w prawo na Siatce Emocji, wprost w róg, prawda?

MARK: Tak. Ale wygramy Misję, nie martw się. W porządku, Irka ma tylko czternaście lat, ale ten chłopak — to ten jedyny. Ona to wie i on też. To Boży plan. Irka to już prawie dorosła kobieta i znalazła swojego mężczyznę.

Mark rzuca k12, wynik to siedem — sukces! Skreśla "Wprowadzony" dla Największego Skarbu Irki.

ϟ Więcej informacji o Scenach Osobistych znajdziesz na s. 60.

MARK: Irka nachyla się i łączą się w krótkim, niezgrabnym pocałunku.

DAVE: To było słodkie.

MARK: Dzięki. A teraz — do zabijania nazistów!

SOPHIE: Jasne. O ile dobrze pamiętam, Jadwiga i Pelikan szaleńczo szarżują, by zaskoczyć niemiecką drużynę snajperską.

DAVE: Obserwator odwraca się i was dostrzega. Krzyczy i sięga po broń.

SOPHIE: Walimy w nich jak w kaczy kuper. Jadwiga ma paskudną maczugę z wbitymi gwoździami i miażdży nią jego czoło.

JOEL: Dźgam snajpera w nogę. Krzyczy i obraca się, a ja znów go dźgam. To obłędne.

SOPHIE: Obserwator został błyskawicznie ogłuszony. Rzecz jasna cały ten ruch zepsuł ich kryjówkę i teraz żołnierze AK prują kulkami do wyrwanych okien dookoła nas. Jedna trafia chwiejącego się obserwatora i on umiera, tak po prostu.

JOEL: Siłuję się ze snajperem.

MARK: On krzyczy, a wszędzie jest krew. Kule odłamują tynk z sufitu.

JOEL: Dosłownie wyrzucam go przez okno. Strzały z dołu kończą się, dochodzi nas nierówny wiwat.

SOPHIE: Nastaje długa chwila, w której łapiemy oddechy. Jadwiga instynktownie sprawdza, co z Jankiem, a ten przygląda się wszystkiemu z szeroko otwartą buzią.

DAVE: Jadwigo... musimy iść.

Sophie patrzy na Siatkę Emocji i zauważa, jak blisko Degeneracji jest Jadwiga.

SOPHIE: Ona jeszcze nie skończyła. Jadwiga wali obserwatora swoją maczugą, robi wielkie, zamaszyste ciosy, jakby cięła drewno. A z każdym ciosem, miażdżąc ciało, wypowiada inne imię. To praktycznie syk. Ludzie, których znała, ojciec, przyjaciele. Mam nadzieję, że to dla was w porządku.

Rozgrywana jest reszta Rozdziału, Scena za Scenę. W Misji Dave'a Paczce udaje się wziąć Adrię szturmem dzięki heroizmowi Janka. Mają chwilę, by świętować – w Osobistej Scenie Sophie cała czwórka wdeptuje nazistowską flagę w pył.

MARK: Joel, wydaje mi się, że finałowa Scena Misji jest twoja. Mam też na nią dobry pomysł.

JOEL: No to dajesz! (Daje Markowi k6). Co to będzie, dowódco? Uda nam się, czy zawiedziemy? Nas czworo, Rozdział Piąty, lepiej wyrzuć 20.

Mark rzuca kośćmi wszystkich – k4 Sophie, k6 Dave'a, k6 Joela i k8 Marka. Wyniki: 1, 2, 6 i 3 – w sumie 12, zupełna klęska.

Więcej informacji o wykorzystywaniu surowców, by zmieniać wyniki rzutów, znajdziesz na stronie 68.

MARK: Ktoś chce poświęcić Największy Skarb? Wykorzystać Kość Reputacji? Nie? Dobra, przegrywamy. To źle dla ciebie, Sophie. A oto Scena...

Mark opisuje zaciekłe kontrnatarcie Niemców, które wypiera ich z powrotem tam, gdzie zaczęli. Pomimo początkowych sukcesów cała Misja nie udaje się.

Modyfikowanie Rzutów

W zależności od okoliczności można zmienić rodzaj kości na większe lub mniejsze albo rzucić jeszcze raz. Gracze nie zawsze będą chcieć sukcesu — zwłaszcza, gdy sukces oznacza utratę postaci. Istnieje tylko kilka sposobów, by zmienić wynik rzutu.

Wprowadzanie Największego Skarbu

Czemu miałbyś nie używać k12 podczas przerzutu? Bo czasami chcesz, by test się nie udał.

Wprowadzenie Największego Skarbu pozwala przerzucić dowolną kość wykorzystaną w Scenie, używając takiej samej kostki lub k12. Możesz przerzucić kostkę wykorzystaną przez dowolnego gracza. Tylko gracz prowadzący daną postać może wprowadzić jej Największy Skarb.

Zagrożenie i Zniszczenie Największego Skarbu

Zagrożenie i Zniszczenie czyjegoś Największego Skarbu ma takie same reguły, jak jego wprowadzanie — możesz przerzucić dowolną kość, wykorzystując taką samą lub k12. Trzeba pamiętać, że w przeciwieństwie do wprowadzania można zagrozić lub zniszczyć czyjś Bezcenny Skarb równie łatwo jak własny.

Po Zakończeniu Rozdziału

1. Zaznaczcie wykorzystanie k8 Reputacji i wynikające z niego zmiany z negatywnej na pozytywną.

2. Dowódca Misji wybiera jedną osobę, która ma zostać wyodrębniona (strona 70), i tłumaczy swoją decyzję.
3. Zaznaczcie sukcesy i porażki postaci, a następnie odpowiednio zmieńcie ich Morale, przygotowując się na kolejną Scenę. Wyodrębniona postać przechodzi dwie zmiany.

Reputacja

Gdy k8 Reputacji zostanie wykorzystana, dany aspekt zmienia się z negatywnego ("Gadatliwy") na pozytywny ("Wygadany"). Patrz "Dwie Kości na Rozdział", strona 55.

Emocje

Ostatnią czynnością w każdym Rozdziale jest zmiana pozycji postaci na Siatce obrazującej Emocje. Każda postać gracza porusza się o jedno pole, a wyodrębniona — o dwa (patrz "Wyodrębnienie", strona 70).

Pozycja postaci na Siatce określa rodzaj kości, którą będzie posługiwała się w kolejnym Rozdziale oraz to, z której listy wybierze najbliższy Elementy Sytuacji. Sukcesy i porażki zmieniają Emocje postaci. Rogi Siatki oznaczają ich rozpaczliwe, niszczycielskie skrajności.

Na Siatce Emocji można poruszać się w czterech kierunkach: w górę lub dół (Miłość i Nienawiść) oraz w lewo i prawo (Wyczerpanie i Entuzjazm).

Siatka Emocji powinna zajmować centralną pozycję przy stole i być dostępną dla wszystkich graczy. Potrzebujecie znaczników w różnych kolorach, by oznaczyć postaci. Emocje postaci dają świetne pomysły na przygody — sukces w Scenie Osobistej pcha postać ku Miłości, a porażka ku Nienawiści. Wygrana w Scenie Misji zwiększa Entuzjazm, a przegrana — Wyczerpanie. Gdy ktoś zmierza ku Depresji Samobójczej, zarysujcie dla niego Scenę Misji, w której będzie mógł poczuć nadzieję lub rozpacz.

Niebezpieczne Skrajności

W lewym górnym skraju Siatki — tam, gdzie spotykają się Miłość i Entuzjazm — czeka brawura i Męczeństwo.

W prawym górnym skraju — na spotkaniu Miłości i Wyczerpania — dochodzi do Załamania Nerwowego i traumy wojennej.

W lewym dolnym skraju — połączeniu Entuzjazmu i Nienawiści — czeka Degeneracja i obłęd.

W prawym dolnym rogu — gdzie Nienawiść łączy się z Wyczerpaniem — pojawia się Depresja Samobójcza.

Gdy twoja postać dochodzi do skraju, ale nie rogu Siatki, i ma iść dalej, zamiast tego porusz się wzdłuż krawędzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rogi to jedyne pola, na których postać może wyjść "poza" Siatkę. Postać może przechodzić z jednego rogu do drugiego (ale skraju nie). Takie przechodzenie nie jest niczym dobrym.

Powiedzmy, że twoja postać kończy Rozdział na pozycji A1. Udaje jej się i Scena Misji, i Osobista, więc porusza się w górę. Gdyby była na A2, uderzyłaby o "krawędź" i przeszła na A3, ale skoro jest w rogu, przechodzi z A1 na E1. Przejście od Męczeństwa do Degeneracji to całkiem obiecująca zahaczka do odgrywania w kolejnym Rozdziale.

Postać, która trafi dwa razy do tego samego rogu, Znika z opowieści. Dochodzi do tego przy najbliższej okazji, gdy Scena jest skupiona na postaci — najpóźniej w kolejnym Rozdziale (patrz "Gdy Twoja Postać Odeszła", strona 72). Te reguły wyglądają nieco inaczej w krótkiej grze (strona 74).

"Zniknięcie" może oznaczać śmierć, ale też obłęd, pojmanie, kalectwo, przejście do AK w dniu 18. urodzin lub inny trwały koniec historii postaci w Szarych Szeregach. W związku z tym rogi Siatki są nadzwyczajnie niebezpieczne, gdyż każdy z nich jest połączony z dwoma innymi — przejście z jednego do drugiego i z powrotem nie jest trudne. Taki ruch oznacza nagłą zmianę w światopoglądzie — być może wygrywa histeria, depresja lub wycieńczenie walką.

Wyodrębnienie

W każdym Rozdziale jedna z postaci zostaje Wyodrębniona — na dobre lub na złe. To, którego bohatera to czeka, wybiera dowódca Misji tuż po zakończeniu Rozdziału. Jeśli to ty nim jesteś, możesz wybrać własną postać, jeśli chcesz. Musisz wyjaśnić swoją decyzję, ale bronić jej już nie. W przeciwieństwie do

Zmiany Emocji [tabela]

Wyniki Scen Osobistych i Scen Misji wspólnie oznaczają kierunek ruchu:

Wygrana w Scenie Osobistej i Scenie Misji to ruch o jedno pole w górę (w stronę Miłości).

Wygrana w Scenie Osobistej, ale porażka w Scenie Misji powoduje ruch o jedno pole w prawo (ku Entuzjazmowi).

Przegrana w obu Scenach w konsekwencji przesuwa postać o jedno pole w dół (ku Nienawiści).

Przegrana w Scenie Osobistej przy wygranej w Scenie Misji powoduje ruch o jedno pole w lewo (ku Wyczerpaniu).

innych postaci Wyodrębniony bohater wykonuje dwa ruchy po Siatce — oba w tym samym kierunku. Często prowadzi to do niebezpiecznych, nagłych zmian nastroju i może być bardzo nieprzyjemne, ale czasami także zbawienne. Jako dowódca możesz wybrać dowolne kryteria, by zdecydować, kogo wyodrębnić — może to być małostkowa zazdrość o postać lub podziw, jakim ją darzysz, chęć ujrzenia współgracza w tarapatach, lub ocalonego przez klęską albo kaprys niezrozumiałego losu.

ϟ Szczególnie zabawnie jest ogłosić reguły, wedle których dokonasz wyboru na początku Rozdziału — być może wyodrębnisz bohatera, który w swojej Scenie Misji wystawi na niebezpieczeństwo najmniej innych postaci. A może tego, w którym podkochuje się twój harcerz?

Paczka po Rozdziale Piątym

MARK: Misja skończona. Mam teraz kogoś wyodrębnić. I to będzie Janek — przez ten wariacki manewr podczas Misji i przez to, że Dave przyniósł chipsy.

DAVE: Dzięki, Mark. Janek rusza się o dwa pola, w prawo od Załamania Nerwowego, i przeskakując do Męczeństwa.

MARK: Do usług!

SOPHIE: Kilkoro z was skoczyło do k8 Reputacji, no nie?

DAVE: Na przykład Janek.

MARK: Wszyscy widzieli, jak wykorzystał zsyp na węgiel, by dostać się do Adrii, no i zabił człowieka.

DAVE: Racja. Janek to już nie naiwniak — nie jest Niemądry, jest Sprytny. Ale przy tym znajduje się w rogu Załamania Nerwowego, zupełnie wstrząśnięty przez swoje straszliwe przeżycia. Boję się, że nie dotrwa do końca.

Więcej informacji o Siatce Emocji znajdziesz na stronie 33.

MARK: Mała Irka też się zmienia. Też trafiła w Załamanie Nerwowe — to naprawdę złe wieści. Ale w ataku na niemiecki karabin maszynowy nie było niczego miękkiego. Irka ma powód do życia i motywuje ją ogniste wspomnienie namiętnego pocałunku. Stała się Odważna.

SOPHIE: Ostatnia sprawa — Jadwiga trafiła do rogu Degeneracji. Po prostu pobiła kogoś na śmierć ćwiekowaną pałką i przestała udawać, że to jej się nie podobało.

DAVE: Oj tak.

SOPHIE: No to Rozdział Szósty? Trudność Misji to będzie 24. Trudność Scen Osobistych będzie wynosić 6. Krucho z nami. Wiem, że to dość wczesna faza gry na używanie mnóstwa zasobów, ale czy moglibyśmy trochę podbić nasze kości? Bardzo chciałabym wygrać teraz Scenę Misji.

Gdy Twoja Postać Odeszła

Gdy twój bohater Znika z opowieści, wciąż rozgrywasz Sceny Misji i Sceny Osobiste, ale powinny one opowiadać o jego nieobecności. Nie krępuj się wprowadzić innych postaci i wchodzić z nimi w re-

Irka i Pelikan uciekają przed ostrzałem artyleryjskim w podziemiach parafii Najświętszego Zbawiciela, Marszałkowska 37.

lacje jako głos ich straconego towarzysza. Finałowe Emocje twojej postaci to jej epitafium — wykorzystuj przypisane im Elementy Sytuacji do końca gry. Aspekty Reputacji też zostają zamrożone w takim stanie, w jakim były przy odejściu bohatera. Jak zwykle przydzielasz jedną z tych kości na potrzeby Misji. Ponieważ twoje Emocje nie zmieniają się, sukces lub porażka w Scenie Osobistej nie mają mechanicznych konsekwencji.

ϟ Bohater, który odszedł, czy to żywy, czy martwy, nawiedza tych, którzy pozostali. Zagraj tym! Być może Scena za Sceną pojawia się ten sam Element Sytuacji. Nie zapomnij też, że wciąż możesz odgrywać Statystów, pomagać przy pomysłach oraz opisach i pod innymi względami brać normalny udział w rozgrywce.

Skrócona Rozgrywka

Grupy chcące zagrać pojedynczą sesję *Szarych Szeregów* mają przed sobą kilka opcji.

Część życia: Stwórzcie pełnoprawne postaci (przechodząc przez kroki sprzed Rozdziału Pierwszego i po nim) i przeskoczcie do późniejszych Scen, rozgrywając po kolei trzy. Te z sesji drugiej (Rozdziały Czwarty, Piąty i Szósty) rzucą drużynę w centrum akcji i zapewnią spójną historię. Późniejsza część walk (na przykład Rozdziały Szósty, Siódmy i Ósmy) zwiększą poziom trudności i poczucie zagrożenia.

Urywki: Przykładowe chwile z Postania. W takim wariancie wybierzcie i rozegrajcie po jednym Rozdziale z każdej sesji. Drugi, Piąty i Ósmy są dobrym połączeniem. Grając tym sposobem, nie zapomnijcie o odczytaniu audycji Radiostacji Błyskawica, by zapewnić sobie kontekst.

Przewijanie: Przyspieszcie grę przez zwykłe pomijanie Scen. Jeśli wszyscy gracze zgodzą się na to, po prostu przechodźcie szybko przez Sceny, które albo nie są pasjonujące, albo trzeba je wyciąć w imię tempa. Przy takim podejściu pamiętajcie o równowadze między Scenami Osobistymi a Misji, i upewnijcie się, że wszyscy pomijają taką samą liczbę Scen.

Oto zmiany, które warto wprowadzić w jednostrzale *Szarych Szeregów*, by zasugerowane wyżej sposoby gry miały angażujący poziom wyzwania:

1. Zmieńcie początkowe Emocje postaci. Każdy z graczy normalnie wybiera pozycję startową, po czym porusza postać na jedno z przyległych pól przy skraju Siatki. Na przykład postać na B2 może przejść na A2 lub B1, bliżej skraju Siatki.
2. Odkreślcie od razu k6 obu aspektów Reputacji — za pierwszym razem, gdy postać wykorzysta Reputację, sięgnie po k8 i zmieni aspekt na pozytywny.
3. Największy Skarb od razu jest Wprowadzony i czekający na zagrożenie ze strony kogokolwiek przy stole.
4. Zmieńcie reguły Znikania postaci — skończenie któregoś Rozdziału w rogu oznacza, że postać jest naznaczona. Musi ona zniknąć przed końcem gry, choć niekoniecznie w obecnej Scenie.

Co prawda, wszystkie te opcje są grywalne, ale najbardziej polecanym rozwiązaniem jest pełna, trwająca dziesięć Rozdziałów i trzy sesje rozgrywka.

Paczka: Przed Rozdziałem Ósmym

DAVE: Podsumujmy. Sophie, na ostatniej sesji wysadziłaś wieżowiec Prudential, pozbawiając Janka jego Największego Skarbu w Rozdziale Szóstym i doprowadziłaś do jego śmierci w Siódmym. A potem zostałaś Wyodrębniona, gdy Mark bardzo tego potrzebował!

SOPHIE: Hej, wygraliśmy Misję, no nie?

JOEL: Rozegranie urodzin Janka jako twojej Sceny Osobistej było miłym akcentem.

DAVE: Dzięki. Uznałem, że to właściwy czas.

MARK: Nie chciałem zawieść — Irka jest drugi raz na rogu, więc odchodzi w tym Rozdziale. Naprawdę starałem się tego uniknąć.

DAVE: Kości były przeciwko mnie bez względu na to, jak bardzo się starałem. Tak czy siak, mam z tobą rachunki do wyrównania, Sophie — straciliśmy połowę Paczki w ciągu ostatnich dwóch Rozdziałów.

JOEL: Więcej niż połowę — jeśli Irka odchodzi, Pelikan też.

DAVE: Przynajmniej Janek został zabity w akcji — był w rogu Męczeństwa, więc to pasowało.

JOEL: Pochowamy go na Starówce.

MARK: Irka znów przechodzi Załamanie Nerwowe. Oto, co chciałbym zobaczyć w Rozdziale Ósmym, jeśli się na to zgodzisz, Joel — Irka upada, jest w szoku. Pelikan, zupełnie w niej zakochany, decyduje się zabrać ją z Warszawy, porzucając Paczkę. Raczej im się nie uda.

↯ Więcej informacji o Znikaniu postaci z historii znajdziecie na stronie 72.

JOEL: Podoba mi się, ale to będzie naprawdę krótka sesja!

MARK: Wciąż trzeba sprawdzić, co się wydarzy i jak poradzi sobie Jadwiga. Osobiście cały czas na nią liczyłem. To twarda sztuka!

SOPHIE: Ej!

DAVE: I wszyscy będziemy duchem przy Jadwidze, do końca.

SOPHIE: Czyli nie jesteście na mnie naprawdę źli?

DAVE: Nie. No, może troszkę.

SOPHIE: Za tydzień kupuję pizzę, co wy na to? A teraz zaczynajmy! Trzy Rozdziały przed nami!

Paczka: Rozdział Ósmy

MARK: Starówka upada, ucieczka przez kanały — to nasza sytuacja.

Mark czyta audycję Radiostacji Błyskawica.

DAVE: Stopień trudności to 32 — aż się cieszę, że nie żyję.

JOEL: A nie 24? Troje ocalałych razy numer Rozdziału?

DAVE: Nie. Emocje i Reputacja Janka już się nie zmienią, ale ja wciąż dokładam kości i tworzę Sceny.

JOEL: To naprawdę dziwne. Fajne, ale dziwne.

SOPHIE: Sytuacja? Wybieram "miłą prywatną kryjówkę na strychu" dla Irki i Pelikana.

MARK: Jasne, że "Grupa żołnierzy AK została odcięta od reszty i jest uwięziona w ściekach".

JOEL: Co mi tam, "Kochanie się"!

DAVE: "Daniel Vollmann, ocalały Żyd pragnący zemsty".

SOPHIE: Sądzę, że Jadwiga spotka go w kanałach.

Przydzielają Dave'owi rolę dowódcy, a on wymyśla Misję dotyczącą bezpiecznego przeprowadzenia dzieci przez kanały. Joel tworzy Scenę Misji dla Sophie i prosi Dave'a o zagrania Daniela Vollmanna. Joel i Mark układają nawzajem swoje Sceny Misji, kreując koszmarną podróż przez kanały, gdzie z każdej strony czyha niebezpieczeństwo.

DAVE: Janek przepadł, ale wciąż o nim myślicie. Niektóre z tych dzieci są niewiele młodsze od niego, gdy umierał. Scena Oso-

bista – retrospekcja. Pierwsze spotkanie Jadwigi i Janka. Jak to było, Sophie?

Sophie i Dave odgrywają krótką, ale uroczą retrospekcję. Janek jest martwy, więc Dave nie przejmuje się rzutem – Morale postaci jest ustalone.

JOEL: Scena Osobista. Sypialnia na strychu, którą Irka dzieliła z siostrą. Wszystko poszło w gruzy. Dachu dosłownie nie ma, a domy po drugiej stronie ulicy płoną. To Wola, Niemcy mają tu pełną kontrolę, samo przebywanie tu jest obłędem.

MARK: Pelikan tu jest.

JOEL: O tak. Irka zmieniła się. Coś w niej pękło. Bardzo potrzebuje pomocy.

DAVE: Więc oboje siedzicie na łóżeczku Irki, tak?

JOEL: Dokładnie.

DAVE: Na ścianie wisi dziergana tkanina i obrazek kucyka. To pokój dziecinny.

MARK: Nie potrafimy zapomnieć o Janku – o tym, jak okrutnie zginął. Chcę się stąd wydostać.

JOEL: I tu mamy konflikt – ja chcę zostać. Pamiętaj, że Irka jest stracona – dwa razy była w rogu. Ustalamy tu, jak Zniknie z opowieści. A skoro powiązałeś z nią los Pelikana, on także odchodzi.

SOPHIE: Ej, to takie smutne.

JOEL: Byli już ze sobą. Pelikan dobrze udaje odważnego, co nie?

MARK: Przytulają się do siebie i całują, jakby to była ostatnia rzecz w ich życiu. I prawdopodobnie tak jest.

DAVE: Odgłosy odległych strzałów. Karabin maszynowy, jakby rozrywanie ubrań.

Joel rzuca k10 i uzyskuje 6 — porażka. Odgrywa z Markiem gwałtowną rozmowę, po której Irka i Pelikan próbują uciec do lasów otaczających Warszawę.

DAVE: Jak to ma się skończyć, chłopaki?

JOEL: Oczywiście pojmaniem. Przez żołnierzy RONY, praktycznie bandytów w mundurach. Prawdopodobnie pijanych.

DAVE: Granice. Tak tylko przypominam — pamiętajcie, jakich rzeczy nie chcemy w naszej grze.

JOEL: Nie potrzebujemy tu zbyt wielu szczegółów. Sądzę, że wszyscy wiemy, jak to wygląda.

MARK: Mogę? Irka i Pelikan zostają zmuszeni do wykopania sobie grobów, po czym zostają zastrzeleni.

JOEL: Tak kończy się ich historia. Brzmi to odpowiednio.

Paczka: po Rozdziale Ósmym

DAVE: Łał! Wszyscy czują się dobrze. Na koniec Rozdziału Ósmego wyodrębniam Jadwigę, to jedyna ocalała.

SOPHIE: Poza tym nic się nie zmienia — oba aspekty mojej Reputacji są pozytywne. Jadwiga nie jest już Prosta i Banalna, jest Złożona i Subtelna. A porażka za porażką pchają Jadwigę ku Nienawiści. Gotowi na Rozdział Dziewiąty? Naprawdę chcę, byście wypełnili tę historię wspomnieniami. Zobaczmy, jak bardzo Jadwiga jest nawiedzana przez duchy przyjaciół, których utraciła.

Więcej o wyodrębnianiu postaci znajdziecie na stronie 70.

Rozdział Dziesiąty: Epilog

Rozdział Dziesiąty nie jest pełnoprawnym Rozdziałem — podobnie jak w Pierwszym, nie używacie w nim kości. To okazja, by stworzyć przyszłość postaci — jeśli mają one jakąkolwiek przyszłość. To także moment, by omówić między sobą wyniesione z gry doświadczenia, podkreślić niezwykle zabawne i wymagające momenty, i podzielić się myślami o rozgrywce.

ϟ Rozdział Dziesiąty to przede wszystkim okazja do omówienia i przepracowania doświadczenia, które prawdopodobnie było bardzo intensywne. Mimo tego, nie ignorujcie jego wartości jako szansy na rozwiązanie historii bohaterów w sposób, który wyda wam się wierny reszcie opowieści i satysfakcjonujący.

Przed Rozdziałem Dziesiątym

Przejrzyjcie poprzednie Rozdziały, wskazując na kluczowe punkty z perspektywy postaci i gracza. Ponowne przeczytanie Elementów Sytuacji i listy Statystów to dobry pomysł na przypomnienie sobie szczegółów tego, co się wydarzyło. Radiostacja Błyskawica też może pomóc.

W trakcie Rozdziału Dziesiątego

Po rozpoczęciu Rozdziału każdy gracz, którego postać przeżyła, tworzy Scenę Osobistą pokazującą to, jak jego bohater radzi sobie z kapitulacją, i jaka przyszłość go czeka.

Po Rozdziale Dziesiątym

Zakończcie rozgrywkę rozmową o doświadczeniach graczy i omówcie wszystkie indywidualne lub grupowe sprawy, które wynikły w trakcie rozgrywki. Pamiętajcie także o podkreśleniu tego, co było świetne lub zabawne!

CZĘŚĆ CZWARTA: RADIOSTACJA BŁYSKAWICA

Komunikaty Radia Błyskawica to wasz przewodnik po szybko zmieniającej się sytuacji Powstania Warszawskiego. Nie zapomnijcie o odczytaniu ich na głos przed każdym Rozdziałem.

Sesja Pierwsza: Ruch Oporu

Rozdział Pierwszy: Mały Sabotaż

Niedziela, drugi lipca, 1944. Tu Radiostacja Błyskawica, głos wolnej Polski. Nadajemy z Warszawy, zawsze o krok przed gestapowcami. Następujące dwie osoby zostały skazane na śmierć przez Sąd Podziemny Armii Krajowej: komendant August Kretschmann z obozu koncentracyjnego Gęsiówka i Igo Sym, aktor, który zdradził swój kraj za pieniądze. Radiostacja Błyskawica spodziewała się po Tobie więcej, Igo.

⚓ Drugiego lipca Mińsk, stolica Białoruskiej SSR, wpadł w ręce Sowietów wraz z pięćdziesięcioma tysiącami Niemców.

Dowiedzieliśmy się, że pewien pomysłowy młody patriota wprowadził w kolportaż sfałszowane niemieckie gazety obiecujące szybką i pewną śmierć z rąk Armii Krajowej. Nie wiemy, kto jest sprawcą tego czynu, ale oddajemy honor jego zapałowi. Oby jego obietnica wnet się spełniła.

Tu Radiostacja Błyskawica, głos Polski Walczącej.

Rozdział Drugi: Naziści Robią się Nerwowi

Tu Radio Błyskawica. Mamy czwartek, dwudziestego siódmego lipca 1944. Wieści o przełomowych wydarzeniach: cztery dni temu siły AK we Lwowie rozpoczęły zbrojne powstanie przy współpracy naszych sowieckich sojuszników. Z przyjemnością melduję, że dziś Lwów jest już wolny. Radio Moskwa

wciąż namawia do ogólnonarodowego powstania w Polsce. Armia Krajowa rozsądnie woli jeszcze czekać — mieszkańcy Polski, Naczelny Dowódca domaga się cierpliwości. Nie będzie trzeba czekać długo.

Z wieści tego tygodnia warto wspomnieć o wysypie zdartych z proporców i rzuconych w błoto niemieckich flag. Równie godne wzmianki są latarnie na Moście Poniatowskiego, dumnie prezentujące nowiutkie tabliczki „do wieszania Niemców". Wnet mogą naprawdę do tego posłużyć.

Dla wolnej Polski nadawała Radiostacja Błyskawica.

Rozdział Trzeci: Warszawa Powstaje!

Wstrząsające wiadomości od Radiostacji Błyskawica! Wiadomość od Naczelnego Dowódcy, przekazana mi przez kuriera Armii Krajowej: żołnierze Warszawy! Dziś, we wtorek pierwszego sierpnia 1944, wydałem rozkaz rozpoczęcia otwartej walki przeciwko odwiecznemu wrogowi Polski — niemieckiemu najeźdźcy. Dziś otwarcie podniesiecie swą broń, by wyzwolić swój kraj. Przyjaciele i patrioci, nadeszła godzina W! Wszyscy żołnierze mają zgłosić się do punktów zbornych!

Najnowsze wieści — Batalion KB został rozwiązany ze względu na brak uzbrojenia. Grupa bojowa Hal ma zgłosić się do zamiennego punktu zbornego. Jednostki z grupy Golskiej mają wspierać Sosnę wedle pierwotnych rozkazów.

Radiostacja Błyskawica będzie informować was na bieżąco o przebiegu wypadków — słuchacze, zostańcie z nami!

Ostatnia reduta na ul. Filtrowej. Janek umiera na Ochocie.

Sesja Druga: Powstanie

Rozdział Czwarty: Rozpaczliwe Walki Uliczne

⚓ Drugiego sierpnia Pierwszy Front Białoruski ustanowił przyczółek na lewym brzegu Wisły, poniżej Baranowa.

Radiostacja Błyskawica wita Was w środę, drugiego sierpnia. Nadajemy z wyzwolonej Warszawy. Wiadomości, które dla Was mamy: pomimo braków w uzbrojeniu, polskie siły przejmują kolejne obszary. W niektórych dostaliśmy się do niemieckich umocnień, zdobywając potrzebną broń i amunicję. Walka jest zacięta, ale morale jest wysokie, w chwili obecnej duża część Warszawy jest wyzwolona. Kurierzy z Szarych Szeregów zapewniają nawet usługi pocztowe.

Audycje z Moskwy twierdzą, że tylko polscy komuniści walczą o Warszawę. Nie jest to prawda. Wśród żołnierzy zaangażowanych w walki nie ma nikogo z Armii Ludowej.

Dla Armii Krajowej: ocalali żołnierze z batalionu Czata 49 mają zgłosić się w dowództwie Grupy Radosław.

Zostańcie z Radiostacją Błyskawica, nadającą z wyzwolonej Warszawy.

Rozdział Piąty: Szczytowy Moment Powstania

⚓ Czwartego sierpnia Armia Czerwona dotarła do Zatoki Ryskiej. Szósta Armia Gwardii wciąż otaczała Niemców nad Bałtykiem, spychając ich na północ. Pierwszy Front Białoruski zatrzymał się celem odpoczynku i przegrupowania sto kilometrów od Warszawy.

Piątek, czwartego sierpnia 1944. Najświeższe wieści Radiostacji Błyskawica z wolnej Warszawy: w całym mieście wzniesiono barykady. Za każdą z nich czekają gotowi na wszystko żołnierze Armii Krajowej z koktajlami Mołotowa, które zniszczyły już wiele niemieckich czołgów.

Niemcy wciąż stosują taktykę terroru. Na ulicy Królewskiej wiele domów zostało spalonych. W jednym z nich SS zamordowało grupę emerytowanych polskich profesorów. Pomimo tych okropieństw morale Armii Krajowej pozostaje wysokie. Dewizą tych dni jest *Śmierć Niemcom!*

Brakuje nam słów na pochwalenie pracy, którą wykonują Szare Szeregi. Wielu młodych chłopców i dziewcząt oddało swoje życie.

Słuchacie Radiostacji Błyskawica.

Rozdział Szósty: Niemieckie Czołgi przeciwko Karabinom Domowej Roboty

Wojenne nowiny Radiostacji Błyskawica z poniedziałku, siódmego sierpnia. Wiadomość od Naczelnego Dowódcy głosi, co następuje: Polacy! Zbrojny bój o wyzwolenie stolicy rozpoczął się. Trzy dni walk przyniosły nam wielkie sukcesy. Armia Krajowa opanowała większość Warszawy i wyzwoliła w każdym polskim sercu entuzjazm dla walki i wiarę w jej powodzenie. Niech żyje Polska Niepodległa!

Niemieckie siły brutalnie zamordowały rannych przebywających w Szpitalu Świętego Łazarza na Wolskiej i Szpitalu Karola i Marii na Przejeździe.

Do naszych słuchaczy w wyzwolonej Europie i za kanałem La Manche: prosimy o wysłanie nam broni i amunicji tak szybko, jak to tylko możliwe.

Nadaje Radiostacja Błyskawica.

Sesja Trzecia: Katastrofa

Rozdział Siódmy: Starówka Musi Wytrzymać

Czternasty sierpnia 1944, mówi do Was Radiostacja Błyskawica. Doszły nas wieści, że Niemcy otoczyli i zniszczyli sowiecki Trzeci Korpus Pancerny pod Wołominem, 15 kilometrów od Warszawy. W Śródmieściu pilnie potrzebne są zrzuty zapasów. Wieżowiec Prudential na Placu Napoleona, najwyższy budynek w Warszawie, doszczętnie spłonął. Warszawa jest w ruinie. W wielu miejscach nie da się przejść chodnikiem, nie krocząc po świeżych grobach.

⚓ Siódmego sierpnia Sowieci doszli do przedgórza Karpat, w pobliże granicy rosyjsko-słowacko-węgierskiej. Nie poczynili postępów w środkowej Polsce.

⚓ W okolicach 14 sierpnia Pierwszy Front Białoruski wznowił wreszcie ofensywę, kierując się na północ, ku Warszawie. Niemcy otoczyli i zniszczyli sowiecki Trzeci Korpus Pancerny pod Wołominem, 15 kilometrów od Warszawy. Po wyzwoleniu warszawskiej Pragi w dniu 14 września 1944 roku 2 Dywizja Piechoty im. Jana Henryka Dąbrowskiego i 3 Dywizja Piechoty im. Romualda Traugutta dla wsparcia powstańców dokonały desantu na zachodni brzeg Wisły – zdobywając tak zwany „Przyczółek czerniakowski". Niestety, ze względu na brak wsparcia i znaczne straty (około 2500 zabitych, rannych i zaginionych) po stronie berlingowców, zmuszeni oni byli do odwrotu.

Żołnierze broniący naszych barykad są nieumyci, głodni i obszarpani. Mało który z nich ustrzegł się rany. Ich morale spada.

To audycja Radiostacji Błyskawica.

Rozdział Ósmy: Starówka Upada, Ucieczka Przez Kanały

⚓ Niedobitki niemieckich sił otoczone w Kiszyniowie skapitulowały przed Armią Czerwoną drugiego września. Pierwszy Front Białoruski dotarł do Radomia, na południe od Warszawy.

Mamy sobotę drugiego września, nadajemy ostatnią audycję Radiostacji Błyskawica. Wiadomość do sir Archibalda Sinclaira, brytyjskiego Ministra Lotnictwa: ze względu na nadzwyczajne okoliczności pozwalam sobie zwrócić się bezpośrednio do Pana, Sir. Sytuacja tu, w Warszawie, jest krytyczna. Za kilka dni zupełnie skończy nam się amunicja. Straty są kolosalne.

Wczoraj rozmawiałem z ocalałymi z rodziny, która trzy razy została pogrzebana w ruinach. Trójka spośród nich była ranna, a żaden nie jadł niczego od trzech dni. Dwóch członków rodziny zostało zabitych. Na ustach wszystkich jest pytanie: *Mój Boże, kiedy to się skończy*?

Prosimy, pomóżcie nam. Radiostacja Błyskawica kończy nadawanie.

Rozdział Dziewiąty: Sowieci Przybywają Nad Wisłę i Obserwują

Raport o stanie Armii Krajowej znaleziony w dłoni martwego kuriera z Szarych Szeregów:

10 września 1944. Ogromne braki w pożywieniu. Woda tylko ze świeżo wykopanych studni. Zaczynają szerzyć się epidemie. Wielu rannych i wielu zabitych. Warszawiacy żyją wśród ruin. Starówka zupełnie zniszczona. Ja sam umyłem się dzisiaj po raz pierwszy od sześciu dni, i jestem uważany za szczęściarza. Praktycznie nie ma chleba. Szpitale

są prowadzone tam, gdzie kilka tygodni temu były piwnice z węglem. Warunki są fatalne. Śródmieście wciąż w polskich rękach. Wiele ulic systematycznie niszczonych dom po domu. Znaki pojawienia się Rosjan za Wisłą, na Pradze — na Boga, czemu tu nie jadą?

Rozdział Dziesiąty: Kapitulacja

Żołnierze walczącej Warszawy! Dziś, trzeciego października, postanowiłem rozkazać zaprzestania walk. Niniejszym proszę wszystkich żołnierzy o karne posłuszeństwo wszelkim rozkazom, które zostaną wydane w konsekwencji tej decyzji. Cywilna populacja miasta ma wykonywać wszelkie związane z ewakuacją rozkazy wydane przeze mnie, oficera dowodzącego miastem i administrację cywilną. Z wiarą w ostateczne zwycięstwo naszej słusznej sprawy i w nasz ukochany, wielki kraj pozostaniemy żołnierzami i cywilami Polski Niepodległej, wiernymi fladze Rzeczypospolitej.

—Tadeusz „Bór" Komorowski, Naczelny Wódz Armii Krajowej

Potajemne spotkanie: Ostatni pocałunek Irki i Pelikana w zrujnowanej sypialni Irki na Woli, Elekcyjna 12.

CZĘŚĆ PIĄTA: LISTA SYTUACJI

Rozdział Pierwszy

Pamiętajcie, że w Rozdziale Pierwszym wykorzystujecie wspólną listę sytuacji, nie te związane z pozycją na Siatce.

- Brat domaga się, byś przestał(a).
- Maria Grekowa, umierająca sąsiadka.
- List uprawniający okaziciela do poruszania się po mieście po godzinie policyjnej.
- Para solidnych butów splamionych krwią.
- Kawiarnia robotników na ulicy Górczewskiej na Woli.
- Jadwiga Rufflowa, patriotyczna dziwka.
- Niemieccy uciekinierzy ze Wschodu tłoczący się wokół Dworca Gdańskiego.
- Jerzy Nowicki, wygadany badylarz, który zna wszystkich i każdego z osobna.
- Ty i ja pochodzimy z różnych światów.
- Twoi rodzice chcą mnie zabić!

Rząd A

A1: k12, Męczeństwo

- Tuziny polskich dzieci zostały otoczone w swojej szkole, są wykorzystywane jako zakładnicy.
- *SS-Sonderregiment* Dirlewangera "poluje na partyzantów" – gwałcąc i rabując.
- Awaz Hesujnow, niezwykle brutalny azerski oficer RONY, szykujący właśnie masowy mord.
- Igo Sym, zdolny polski aktor i informator nazistów.

- Daniel Vollmann, ocalały Żyd pragnący zemsty.
- Bunkier w Ogrodzie Saskim na Starówce.
- Punkt kontrolny na Placu Grzybowskim na Starówce.
- Skradziony z prywatnej kolekcji landszaft pędzla Piotra Michałowskiego w pozłacanej ramie.
- Walizka z przechwyconymi przez niemiecki wywiad planami działań sowieckiej armii.
- *SS-Hauptscharführer* August Kretschmann, komendant Obozu Koncentracyjnego w Gęsiówce.

⚓ Członkowie Oddziału Szturmowego Zośka zaatakowali więzienie w Gęsiówce 5 sierpnia z pomocą przejętego czołgu Panther (który nazwali „Magda"). Uwolnili 383 więźniów, w tym 348 Żydów.

A2: k12, O krok od Męczeństwa

- Kanały pod Starówką.
- Franciszek i Maria, źle postępujący rodzice o dobrych intencjach.
- Punkt przechwytywania sygnałów radiowych nad Placem Piłsudskiego w Śródmieściu.
- Dwie zakurzone landrynki w kolorowych papierkach.
- Pusta koperta pachnąca perfumami.
- Odtrącenie kogoś, kogo kochasz, dla jego własnego dobra.
- Dostępu do dzielnicy nie broni barykada, więc musimy ją zbudować — w godzinę.
- Broń domowej roboty, zatłuszczona i pokryta wiórami od tokarki.
- Piwnice komisariatu policji na Mokotowie.

⚓ Warszawskie kanały były linią zaopatrzenia dla otoczonych obrońców Starówki i drogą ucieczki dla tysięcy ludzi. Niekończące się, ciasne i niebezpieczne tunele wymagały doświadczonych przewodników, którymi często były harcerki z Szarych Szeregów.

- Piękna, granatowa suknia z notatką przyczepioną do obszycia.

A3: k10, Między Męczeństwem a Załamaniem Nerwowym

- Poważna rozmowa o miłości, patriotyzmie i rodzinie.
- Maria Dunajewska, nauczycielka angielskiego i niecna zdrajczyni.
- Restauracja u Grzelnika na Ordynackiej, która karmi za darmo chyba pół Warszawy.
- Na dachu nad Placem Wilsona na Żoliborzu.
- Renata Mazowiecka wnet będzie rodzić, trzeba przewieźć ją do szpitala. Jest poszukiwana przez Niemców.
- Janek Węcławek, kapuś, właśnie idzie poinformować Niemców o planowanej operacji.
- Grupa przestępców napada na pobliską firmę.
- Obsesja na czyimś punkcie.
- *Unterfeldwebel* Walter Singer, agresywny oficer bez przydziału i jego zaprawiony w bojach oddział.
- Złota obrączka ślubna.

A4: k8, O krok od Załamania Nerwowego

- To będzie nasz sekret na zawsze.
- Amalia Fissler, ambitna żona aptekarza i żarliwa nazistka.
- Zakład Wodociągowy i Gazownia na Mokotowie.

- Kuchnia polowa, w której nie ma czego gotować.
- Wyszczerbiona puszka z angielską marmoladą.
- Snajper na dachu strzelający do Polaków, którzy próbują się dostać do ostatniej działającej pompy wodnej w dzielnicy.
- Józef Augsberg, głuchy czternastolatek, zgubił się na terytorium wroga.
- Warszawski Sąd Podziemny skazał twojego kuzyna na śmierć jako donosiciela Gestapo.
- Gruby i stary album rodzinny pełen zdjęć i aktów urodzenia.
- Kościół przy targowym Placu Kercelego na Ochocie.

⚓ Armia Krajowa prowadziła tajne Sądy Podziemne, które w trakcie okupacji wymierzały sprawiedliwość kolaborantom, donosicielom i innym kanaliom. Oskarżeni byli często porywani, sądzeni i straceni tego samego dnia.

A5: k8, Załamanie Nerwowe

- Niemiecka policja opuszcza Pawiak, wypuszczając setki więźniów politycznych i przestępców.
- Członkowie *SS-Sturmbrigade* Dirlewangera umocnili się w budynku, są otoczeni.
- Grenadier Herbert Müller, nerwowy piechur tęskniący za Jeziorem Bodeńskim.
- Zagubione dziecko imieniem Ewa.
- Piwniczka z winem w *Festung Warschau* (Cytadeli), z okienkiem wychodzącym na Wisłę.
- Szpital polowy “pod zgiętą latarnią”.
- Moździerz *Karl*, 132-tonowy potwór zdolny przebić się przez 2,5 metra betonu.

⚓ *Dirlewanger stał wraz ze swymi ludźmi i śmiał się. Pielęgniarki ze szpitala zostały przepędzone przez plac, nagie i z rękoma na głowach. Po ich nogach spływała krew. Za nimi ciągnięty był lekarz ze stryczkiem na szyi. Wszyscy zostali poprowadzeni ku szubienicom, gdzie już wisiało kilka ciał. Gdy wieszali jedną z pielęgniarek, Dirlewagner sam odkopnął cegły, na których stała.*

—Mathias Schenk
Sturmpionier,
SS-Sturmbrigade
Dirlewanger

- Nadlatują bombowce *Stuka*. Partyzanci mają rozkaz, by nie marnować cennej amunicji na strzelanie w nie.
- Grupa żołnierzy AK została odcięta od reszty i jest uwięziona w ściekach.
- W rowie ukrywa się Horst Kuhn, poważnie ranny niemiecki żołnierz.

Rząd B

B1: k12, O krok od Męczeństwa

- Nasze rodziny się nie liczą.
- *Obergrenadier* Karl Witt, pijany żołnierz chcący pokazać, na co go stać.
- Prywatny ogródek w pobliżu pomocniczej centrali telefonicznej na Mokotowie.
- Postrzępione fragmenty przewodnika dla harcerek.
- Porzucone zwierzę o smutnych oczach, sama skóra i kości, siedzi w ogrodzie obok świeżo wykopanego grobu.
- Wybuch sprawił, że stary Niemiec, Otto Romeike, został przygnieciony przez tramwaj.
- Dr Rudolf Müller, psychiatra, chce przed ewakuacją odszukać jednego ze swoich pacjentów.
- Szpital Św. Łazarza — jedyny w Warszawie, który odmawia współpracy z niemieckim wojskiem.
- Niemiecki garnizon na Sadybie, warszawskim przedmieściu.
- Krótka i nierzeczywista chwila spokoju.

⚓ Lokalne i regionalne centrale telefoniczne były kluczowymi celami powstańców. Wysoki budynek PASTu (Polskiej Akcyjnej Spółki Telefonicznej) mieścił centralę Generalnego Gubernatorstwa i był miejscem zaciekłych walk. Batalion Kilińskiego wreszcie przejął go 20 sierpnia.

B2: k10, Ku Miłości i Entuzjazmowi

- Edmund Telakowski, buńczuczny partyzant i kłamca.
- Zaradna babcia z prezentem.
- Moi rodzice są zawstydzeni.
- Notatnik wypełniony obserwacjami ruchów niemieckich wojsk wokół Pragi na przestrzeni czterech lat.
- Najlepszy przyjaciel wtrąca się.
- Czemu nie możemy porozmawiać?
- Bank Polski w Śródmieściu, odwiedzany w rodzinnej sprawie.
- Szmaty, puste butelki po winie i dziesięć litrów benzyny.
- Koronkowa bielizna.

B3: k10, Oznaki Miłości

- Prawdziwi przyjaciele — więcej niż zakochani.
- Przyjaciele chcą, żebyśmy byli razem.
- Dom dziadka w okolicy Puławskiej na Mokotowie.
- Kampus Politechniki Warszawskiej.
- Piwnica, a w niej fartowna niespodzianka.
- Lok owinięty sznurkiem.
- Moi przyjaciele jej nienawidzą.
- Figle i flirty.
- Wódka domowej roboty w butelkach po szamponie, smakuje strasznie, ale daje kopa.

⚓ Kampus Politechniki Warszawskiej był wykorzystywany przez Niemców, ale w trakcie okupacji odbywało się tajne nauczanie. Od 1939 do 1945 dyplomy uzyskało 198 inżynierów. Kampus był też jednym z ostatnich bastionów niemieckiej obrony w październiku przeciwko armii sowieckiej, był też punktem oporu AK podczas Powstania — padł 19 sierpnia.

- Niewinny, ale ważny pocałunek.

B4: k8, Ku Miłości i Wyczerpaniu

- Karl-Heinz Lindenau, cichy sympatyk dręczony przez swą przeszłość.
- Apartament w pobliżu ruin getta na Ulicy Leszno na Starówce.
- Mieszkania niemieckich oficerów w pobliżu Polnej na Ochocie.
- Moknąca w rynsztoku, dokładnie związana seria listów miłosnych.
- Wszyscy wtykają nos w nasze sprawy.
- *Leutnant* Karl Thiel, oficer-myśliciel wstydzący się swojej służby i zarazem dumny z niej.
- Sypialnia jej rodziców.
- Władysław Kostecki, ranny męczennik, który ma o czym opowiadać.
- Kamień z serca: namiętny pocałunek, ale być może kolejnych nie będzie.
- Uroczysta obietnica.

W sierpniu 1944 Getto Warszawskie było morzem ruin. Graniczące z nim od zachodu cmentarze — żydowski i protestancki — stały się bastionem Armii Krajowej i sceną ciężkich walk.

B5: O krok od Załamania Nerwowego

- Ktoś kłamie, a ona mu wierzy.
- Georg Wohlgemuth, zapalony dziennikarz wierzący, że może być apolityczny.
- Magazyn sąsiadujący z Łazienkami.
- Napisanie na murze ostanie słowa umierającego.
- Akt małżeństwa czekający na jeden podpis.

- Marunia Krawczenko, Ukrainka zmuszona do zbierania informacji w Warszawie, została złapana.
- Brytyjskie oraz Polskie Siły Powietrzne wykonują kiepsko wycelowane zrzuty zapasów.
- Zdalnie sterowane czołgi-miny typu Goliat wjeżdżają na barykady pełne materiałów wybuchowych.
- Wywrócony tramwaj w pobliżu Puławskiej na Mokotowie.
- Śmierć bohatera.

⚓ Podjęto heroiczne starania, by wyposażyć walczącą Warszawę. Samoloty Amerykanów i Brytyjczyków leciały nad Warszawę z Włoch i ponosiły straszne straty, gdyż Sowieci nie pozwalali im na lądowanie. Tylko niewielka część zrzucanych zapasów trafiła wreszcie do powstańców.

Rząd C

C1: k10, Między Męczeństwem a Degeneracją

- Jerzy Białowiejski, irytujący syn ważnych rodziców.
- Skrzyżowanie kolejowe poza miastem.
- Ozdobiony wielką niemiecką flagą sklep mięsny na Marymoncie – wiejskim przedmieściu Warszawy.
- Kiepsko podrobione dokumenty.
- Tajne dokumenty dotyczące miejsc zrzutu członków KEDYWu.
- Ciężarówka transportująca oddział nerwowych *Panzergrenadierów* zgubiła się w złej części miasta.
- Spiżowy pomnik Kościuszki wnet zostanie wysadzony.
- Miła, prywatna kryjówka na strychu.

⚓ Większość członków KEDYWu (Kierownictwa Dywersji) należała wcześniej do Szarych Szeregów. Wielu oficerów było szkolonych w Anglii i trafiało do Polski, skacząc ze spadochronów.

- Park, gdzie spotkaliście się po raz pierwszy, teraz pokryty gruzami.
- Ukochany zabawkowy samolot.

C2: k10, Oznaki Entuzjazmu

- Wszyscy twierdzą, że powinniśmy być razem.
- Możemy zasypać przepaść między naszymi rodzinami.
- Moja rodzina mnie potrzebuje.
- Czekając na list na Poczcie Głównej.
- Ocieniony teren Pałacu Brühla.
- Pamiętnik zamknięty na klucz.
- Pożywne kanapki i świeże owoce.
- Nadzorowana wizyta.
- Wróżenie sobie pod gorącym, sierpniowym niebem.
- Kwiaciarnia na Długiej na Starówce.

C3: k8, Środek

- Kończenie nawzajem swoich zdań.
- Starzy przyjaciele — a teraz ktoś więcej?
- Stadion piłkarski Polonii na Konwiktorskiej.
- Trotuar za Zamkiem Królewskim na Starówce.
- Naprędce skreślone wyznanie miłości.
- Wymyślny bukiet tanich kwiatków.
- Świat może poczekać. Jesteśmy wolni i nic nikomu nie winni!

⚓ Życie kulturalne kwitło w trakcie powstania, a zwłaszcza w jego pierwszych dniach, gdy na Starówce prawie wróciła normalność sprzed wojny. Publikowano gazety, Szare Szeregi dostarczały listy, występowały orkiestry i grupy teatralne. Ludziom udzielało się zawrotne poczucie wolności. Nie trwało ono długo.

- Sfatygowany fagot w watowanym futerale.
- Skradzione piwo, wciąż chłodne.
- Nie można zaprzeczyć wzajemnemu pociągowi.

C4: k6, Oznaki Wyczerpania

- Niepewność jutra i brak poczucia bezpieczeństwa.
- W łódce niedaleko Pałacu na Wodzie w Łazienkach.
- Na Moście średnicowym w świetle księżyca.
- Pudełeczko czekoladek.
- Pudełko sowieckich papierosów z tekturowymi filtrami.
- Mamo, jesteśmy młodzi i musimy się bawić.
- Na działce z jego rodzicami.
- Stos dokładnie opisanych nagrań z Ameryki — Chick Webb, „Moonglow" Artie Shawa i inne.
- Medal Pielgrzyma nadany przez Piusa XIII i wytarty przez codzienne noszenie.
- Stosy sfałszowanych wydań niemieckich gazet, pism propagandowych i ulotek.

⚓ Pięć lat okupacji przez pedantycznych Niemców sprawiło, że Armia Krajowa potrzebowała zdolnych fałszerzy. Niektórzy byli przedwojennymi przestępcami, o wyrokach których zapomniano dla dobra ruchu oporu, inni byli utalentowanymi amatorami — często studentami sztuki.

C5: k6, Między Depresją Samobójczą a Załamaniem Nerwowym

- Hans Tollsdorff, optymistyczny biznesmen tak gruby, że trudno mu ustać na nogach.
- Burdel w pobliżu Stołecznej na Żoliborzu.
- Główna Drukarnia Warszawska na Mokotowie.

- Kosz piknikowy z batonikami, salami, świeżymi owocami, winem i butelką laudanum.
- Służbowy samochód eskortowany przez motocykle.
- Niemcy poszukują dom za domem czegoś, co jest zbyt wielkie, by to ukryć, i zbyt ważne, by to porzucić.
- Łajdacki polski kolaborant z garnizonu generała-porucznika Stahela.
- Za barykadą na Alejach Jerozolimskich.
- Podarta fotografia.
- Flaga polska.

W rozległych obozach koncentracyjnych utworzonych przez Niemców na obrzeżach miasta dziesiątki tysięcy Polaków umiera z głodu, gdyż żołnierze wroga w ogóle nie dają im posiłków. Wszyscy polscy wojskowi, którzy wpadną w niemieckie ręce, są mordowani.

—Wacław Zagórski
Armia Krajowa, Batalion Chrobry II

Rząd D

D1: k8, O krok od Degeneracji

- Gustaw Kleffel — cierpliwie czekający, stoicki weteran.
- Hotel Europejski na Krakowskim Przedmieściu na Starówce.
- Czapka przewodnika harcerskiego sprzed okupacji.
- Zakryte w pośpiechu zwłoki.
- Jedzenie się skończyło.
- Żołnierze AK wycofują się za barykadę, trzeba ją utrzymać z pomocą dwóch przeciwpancernych granatników PIAT.
- Ludzie zginą tej nocy, jeśli AK i Armia Ludowa nie zaczną współpracować.
- Czołg *Panther*, którego załoga zmusza kobiety do towarzyszenia im w charakterze żywych tarcz.

Tego ranka zobaczyłem na Rynkowej i na Ciepłej czołgi jadące za tłumami cywilów, którzy zostali posłani przodem, by zapewnić nazistom osłonę. Ktoś rozkazał strzelać. Niektórzy cywile zostali trafieni i zostawiono ich martwych na chodniku.

—Wacław Zagórski
Armia Krajowa, Batalion Chrobry II

- Hotel Adria, tylko dla Niemców — do najbliższego poranka.
- Nasza walka łamie mi serce.

D2: k8, Ku Nienawiści i Entuzjazmowi

- Anna Mięsowicz, kaleka piękność o nietypowych zdolnościach.
- Brat domaga się, byś przestał(a).
- Most samochodowy na drodze z Krakowa do Warszawy.
- Obdarta grupa ocalałych z getta uczy się walczyć.
- Lista podejrzanych o kolaborację znika na drodze do siedziby AK.
- Tato, ona i ja jesteśmy dla siebie stworzeni!
- W bagażniku pancernej, trzytonowej niemieckiej ciężarówki pocztowej marki Chevrolet.
- Z przesyłką pod murem getta na Powarkowskiej.
- Pełne łez pożegnanie.
- Wspólny znajomy utrudnia sytuację.

D3: k6, Oznaki Nienawiści

- To szczenięca miłość, nic więcej.
- Moi rodzice tego nie pochwalają.
- Muzeum Narodowe w stanie zaniedbania.
- Mokradło niedaleko Warszawy, w pobliżu łowiska.
- Kino w Śródmieściu, tylko dla Niemców.

⚓ Naziści uważali Polaków — i innych Słowian — za podludzi i, gdzie tylko się dało, oddzielali ich od Niemców. W Warszawie niektóre ulice, kina i restauracje nosiły znienawidzone oznaczenie *Nur für Deutsche* — tylko dla Niemców. Żartownisie z Szarych Szeregów lubili malować to hasło na murach cmentarzy i latarniach.

- Pojedyncza, delikatna sadzonka mieczyka.
- Koc do chrztu.
- Pijana kobieta przy kawiarni Pod Palmami na Grusa prosi o kilka złotych „na dzieci".
- Spóźnienie na pogrzeb.
- Specjalny bilet do kina, tylko dla Niemców.

D4: k6, Ku Nienawiści i Wyczerpaniu

- Dr Friedrich Uhlig, dociekliwy inspektor policji tworzący jakąś listę.
- Henryk Grzędzielski, unikający sławy bohater i ochoczy kobieciarz.
- Prowadzona przez SS farma za miastem.
- Fabryka odzieży położona naprzeciwko baraków policji na Woli.
- Dziewięćdziesięciopięcioprocentowy bimber domowej roboty zmieszany z sokiem malinowym.
- On jest tylko dokuczliwy czy naprawdę niebezpieczny?
- Namiętne pieszczoty.
- Tchórz pokazuje, kim naprawdę jest.
- Podsłuchiwanie i nieufność.
- Szczątki twojego salonu.

D5: k4, O krok od Depresji Samobójczej

- Anna Ostrowska, zaciekła komunistka uzależniona od morfiny.
- Cmentarz Powązkowski na Woli — miejsce masowych egzekucji.

- Lista polskich kolaborantów ukryta we frontyspisie luterańskiej Biblii.
- Pełna listów torba należąca do Poczty Harcerskiej.
- Ktoś jest w ciąży.
- Grupa szturmowa *SS-Gruppenführera* Reinfartha próbuje przedrzeć się przez blok mieszkalny.
- Emma Kraus, przerażona gospodyni domowa, zapłaci każdą cenę za bezpieczne opuszczenie Warszawy.
- Pociąg transportowy wiozący na Wschód konie i wyposażenie wojskowe.
- Kościół Jana Bożego na Starówce.
- Złośliwy rywal stawia wszystko na jedną kartę.

SS-Gruppenführer Hans Reinfarth był jednym z niewielu oficerów, którzy dosłownie zinterpretowali rozkaz Hitlera, by „zrównać Warszawę z ziemią". Jego żołnierze metodycznie wymordowali około 40 000 cywilów, wielu z nich na stadionie piłkarskim na Woli.

Rząd E

E1: k8, Degeneracja

- Polacy pracują dla Niemców, grzebiąc zmarłych. Niektórzy mówią, że to zdrajcy.
- Tadeusz Stożek, bogaty tchórz chcący udowodnić swoją wartość.
- Jan Krukowski, żołnierz AK przynoszący złe wieści.
- Szpital Św. Zofii przy Żelaznej na Woli, który swojego czasu był barakiem niemieckiej policji.
- Kanały pod wieżowcem Prudential w Śródmieściu.
- Ukryty pokój w okolicy Krasińskiego na Żoliborzu.

Tak zwane *Verbrennungskommando* składało się z przymusowo zwerbowanych Polaków muszących porządkować miejsca egzekucji i masakr. Pomaganie Niemcom w tak ponurym i trudnym zadaniu nie było ich wyborem, ale i tak byli pogardzani jako kolaboranci.

- Kościół Świętego Krzyża na Starówce.
- Nowiutka paczka niemieckich papierosów.
- Plecak wypchany pocztówkami od Żydów „ewakuowanych" do Auschwitz.
- Niemiecka policja organizuje łapankę i metodycznie eliminuje schwytanych.

E2: k8, O krok od Degeneracji

- Grenadier Gottfried Kreusler, wartownik i śpiewak operowy.
- Znajdująca się w polskich rękach umocniona Elektrownia Powiśle w Śródmieściu.
- Wiadro pełne różnorodnej amunicji.
- Barokowy ołtarz zrabowany ze zdemolowanego kościoła.
- Niedługo zginiemy, nie możemy już czekać.
- Grupa Bojowa Rohr w pobliżu sklepów na Stawkach na Starówce. Pracują tam greccy Żydzi z Salonik.
- Wóz pełen amatorsko wyprodukowanych granatów jedzie przez miasto do kryjówki AK.
- Pociąg pancerny *Panzerzug-75* na bocznym torze Dworca Gdańskiego.
- Przerobiona na punkt dowodzenia restauracja w okolicy Polnej na Ochocie.
- Zdrada.

W międzywojniu polska armia eksperymentowała z pociągami pancernymi, a te wpadły po klęsce wrześniowej w ręce Niemców. Jeden z nich stał w trakcie Powstania na Dworcu Gdańskim jako namiastka fortyfikacji.

E3: k6, Między Degeneracją a Depresją Samobójczą

- Aleksander Kowalski, osoba wszechstronna i podejrzana.

- Papierośnica pełna skrawków i resztek z pracowni fałszerzy AK, dzieło zdrajcy.
- Karl Stillger, płatnik grupy kolaborantów przekazuje im wypłaty.
- Ku Warszawie maszeruje *9 Armee Oberkommando*, poprzedza je tłum głodujących uciekinierów.
- Wóz na bydło pełen wiezionych do obozu Żydów stoi na poboczu, jest zablokowany.
- Tunel prowadzący do fundamentów garbarni Pfeiffera.
- Kawiarnia Kasztan na dziedzińcu Instytutu Głuchoniemych.
- Postrzępiony magazyn pornograficzny.
- Wysadzana klejnotami brosza ze swastyką.
- Szkoła w pobliżu Alei Jerozolimskich w Śródmieściu.

⚓ Jeden z ochotniczych plutonów AK składał się z wychowanków Instytutu Głuchoniemych.

E4: k4, O krok od Depresji Samobójczej

- Adam Łomnicki, religijny zabijaka mający swoją tajemnicę.
- Obóz koncentracyjny Gęsiówka powstały na ruinach getta.
- Stylowy czarny Polski Fiat 508.
- Zagubiona i poszukiwana paczka amunicji.
- Kochanie się.
- Przyszpilili nas ciężkim bombardowaniem.
- Pistolet Parabellum z pustym magazynkiem.
- Pudełko pełne lekarstw na choroby weneryczne.

- W niedawno wyzwolonym więzieniu na Pawiaku.
- Prowizoryczny szpital polowy w siedzibie sądu apelacyjnego na ulicy Leszno.

E5: k4, Depresja Samobójcza

- Dowodzona przez *Generalleutnanta* Clemensa Betzela Czwarta Dywizja Pancerna zbiera się w okolicy Ochoty.
- Oddział *SS-Gruppenführera* Heinza Reinefartha poluje na partyzantów jak na ptaki.
- Berta Millberg, histeryczka o wstrząsającej historii.
- Zniszczona stacja pomp na Wiśle.
- *Gefreiter* Karl Löwe — dezerter niemający gdzie pójść... albo szpieg Abwehry.
- Centrala Telefoniczna PASTy (Polskiej Telefonicznej Spółki Akcyjnej) na Śródmieściu.
- Prowadzony przez zakonnice Szpital Rycerzy Maltańskich w pobliżu Grzybowskiej.
- Tania ceramiczne figurka wypchana pieniędzmi i biżuterią.
- Para pierścionków z białego złota związanych puklem włosów.
- „Porzucony" niemiecki czołg zabezpieczony tonami materiałów wybuchowych.

Snajper strzelał do nas z dachu mieszkania po drugiej stronie ulicy. Trafiliśmy go i spadał, ale jego noga zahaczyła o belkę konstrukcyjną. Wisiał głową w dół. Wiele czasu minęło, nim umarł. Gdy wracaliśmy ciała Polaków, były rozrzucone po całej ulicy... w tym gorącu gniły szybko. Pył i dym odcinały nas od słońca. Wszędzie pełno much i robactwa. Byliśmy cali we krwi, mundury były lepkie.

—Mathias Schenk
Sturmpionier,
SS-Sturmbrigade
Dirlewanger

Ochotnicy z ukraińskiej brygady RONA dokonują egzekucji Irki i Pelikana.

CZĘŚĆ SZÓSTA: MATERIAŁY DODATKOWE

Przewodnik Enno po niemieckim

"Czy jesteś powstańcem?"— *Gehoeren Sie zu den Partisanen?*

"Przerwać ogień!"— *Nicht Schiessen!*

"Cholerni bandyci!"— *Verdammte Banditen!*

"Zawołaj posiłki!"— *Ruf Verstaerkung!*

"Stój! Przyjdź tu."— *Halt! Kommen Sie hier!*

"Na kolana!"— *Knie nieder*!

"Nie."— *Nein*.

"Poproszę papiery."— *Papiere, bitte*.

"Przeszukać te domy!"— *Dursucht diese Haeuser!*

"Cholera! Skosić ich wszystkich!"— *Scheisse, metzelt sie alle nieder!*

"Poddajcie się albo pozabijamy was wszystkich!"— *Ergebt euch, oder wir werden euch alle erschiessen!*

"To dzieci!"— *Es sind Kinder!*

"Nie jesteśmy Niemcami, jesteśmy z Ukrainy!"— *Wir sind keine Deutschen, wir kommen aus der Ukraine!*

"Tak."— *Ja* (lub *Jawohl*, gdy przyjmujesz wojskowy rozkaz)

"Jesteście otoczeni!"— *Ihr seid umzingelt!*

Lista imion

Nazwiska

Augustyńska
Zielewicz
Bartnik
Darda
Czerwińska
Małolepsza
Sawicka
Prochaska
Urbanowicz
Falewicz
Grudzińska
Marynowska
Bińkowska
Frycz
Łęska
Chmurzanka
Świderska
Zmyslowska
Wysocka
Pastuszko
Stefanowska
Kasperska
Nauman
Laskowska
Kołdoń
Więkowska
Sikorska
Jarkowska
Herman
Vorbrodt
Kieffer
Sidorowicz
Dudek
Kordulski
Hłasko
Gołebiowska
Lewandowski
Wajcowicz
Korzeniowska
Strachalska
Pietrasiewicz
Łempicka
Podkomorski
Karwicka
Grzeszczak
Kunicki
Polkowski
Słubicki
Wiwatowski
Sawicka
Hoffman
Kacprzak
Borowicz
Czarnecka
Wojnarowska
Zakrzewska
Ptaszyński
Raciborski
Krauze
Skiba
Kowalski
Pietrzyk
Samosarski
Lewińska
Malento
Kozicki
Dunin
Edelman
Huskowski
Jastrzębska
Butkiewicz
Cegłowska
Jaszczuk
Kabański
Gerbert
Krassowska
Meyer
Michałowska
Olszewska
Saski
Zapadko
Czechwicz

Zborowski
Dąbrowska
Kalinowska
Pindelska
Goral
Grabowska
Kapusta
Zwoliński

Imiona żeńskie

Janina/Jasia/Janinka
Maja
Maria
Irena/Irka/Irenka
Zofia/Zosia
Halina/Hala
Krystyna/Krysia
Hanna/Hanka/Hania
Irmina
Alina
Antonia
Kaja
Kazimiera
Alicja/Ala
Eugenia
Jadwiga
Aleksandra/Oleńka
Stefania/Stefa
Walentyna/Wala
Anna
Barbara/Basia
Beata
Julia/Jula
Stanisława
Danuta/Danusia
Dorota
Ada
Aldona
Jolanta/Jola
Ludwika
Zenka
Lidia/Lidka
Honorata/Honoratka
Wanda
Elżbieta/Żunia
Teresa

Żeńskie pseudonimy

Joanna
Tosia
Diana
Halszka
Kozak
Łucja
Zeta
Małgorzata
Ola
Bronka
Diana
Mała
Danka
Węgielek
Poznańska
Lilka
Guta
Jola
Żubr
Nina
Jenny
Jaga
Łosiów
Roma
Rafał
Magda
Monika
Mewa
Boja
Ola

Imiona męskie

Adam/Adaś
Witold/Witek
Marek
Jan/Janek

Stefan
Eugeniusz/Gienek
Henryk/Henio
Janusz/Janek
Jerzy/Jurek
Włodzimierz/Włodek
Aleksander/Olek
Zenon/Zenek
Jeremi
Tadeusz/Tadzio
Wacław/Wacek
Bronisław/Bronek
Czesław/Czesiu
Roman
Sławomir/Sławek
Bogusław/Boguś
Julian/Julek
Józef/Józek
Maciej/Maciek
Robert
Mieczysław/Mieciu
Stanisław/Staś
Kazimierz/Kazio
Lech/Leszek
Wiesław/Wiesiu
Zygmunt/Zyga

Męskie pseudonimy

Elf
Grom
Mustang
Biały
Amor
Chrobry
Bambo
Piła
Ślaz
Granat
Rost
Mucha
Gigant
Elektryk
Gurt
Mar
Skaut
Zodiak
Drab
Kruk
Lot
Łada
Mały
Jodła
Olcha
Pelikan
Skiba
Wit
Zeus
Ryba

Niemieckie imiona męskie

Jürgen
Ingo
Hans
Gerd
Wilhelm
Karl
Johannes
Alfred
Walter
Klaus

Niemieckie imiona żeńskie

Lotte
Hannah
Lise
Bertha
Edith
Bergit
Julia
Stefanie
Lena
Susanne

Niemieckie nazwiska

Kaufmann

Pfeifer

Meyer

Jäger

Wagner

Müller

Schmidt

Becker

Fischer

Köhler

Glosariusz

Akcja „Burza”: Kryptonim planu ogólnonarodowego Powstania.

Armia Krajowa (AK): Zbrojny ruch oporu lojalny względem polskiego rządu na uchodźstwie. W jego działalność zaangażowanych było nieomalże 400 000 ludzi. Pomimo wspólnych celów nieprzejednani wrogowie AL.

Na pierwszy rzut oka Armia Krajowa i partyzantka komunistyczna miały te same cele – wyprzeć Niemców z Polski – ale poza tym były zaciekłymi rywalami. AL przyjmowała rozkazy od Moskwy i była niepopularna. Będąc marionetką Sowietów, często starała się zniesławić AK i przywłaszczyć sobie jej zasługi.

Armia Ludowa (AL): Zbrojne ramie Polskiej Partii Komunistycznej, wspierane przez Sowietów. Pomimo wspólnej nienawiści do okupanta w nieustannym konflikcie z dużo silniejszą AK.

Bojowe Szkoły: Młodzież obojga płci w wieku od piętnastu do siedemnastu lat, rdzeń Szarych Szeregów. Przed Powstaniem Pszczoły z Bojowych Szkół otrzymywały bardziej niebezpieczne zadania, niż młodsi Zawiszacy – dezinformację i propagandę, Mały Sabotaż i sianie chaosu. Od Bojowych Szkół nie oczekiwano udziału w aktywnym ruchu oporu, ale po rozpoczęciu walki zostały w nią wciągnięte.

Bór: Kryptonim generała dywizji Tadeusza Komorowskiego, Naczelnego Wodza AK.

Dirlewanger, Dr. Oscar: *SS-Oberführer* i dowódca *SS-Sturmbrigade Dirlewanger*, polującej na powstańców jednostki złożonej z niemieckich przestępców, dewiantów i kłusowników. Sam Dirlewanger to skazany gwałciciel i pedofil.

Generalny Gubernator Hans Frank nie cierpiał Warszawy. Podczas swoich rzadkich wizyt zamieszkiwał byłą ambasadę Czechosłowacji na Szopena. Wciąż bojąc się o bezpieczeństwo, rozkazywał, by wszyscy w okolicy zostali prewencyjnie zaaresztowani przed jego przybyciem – zwykle spotykało to dwa tysiące ludzi.

Dzielnica (pojęcie mechaniczne): Rodzinny rejon postaci, ich podział jest oparty na strukturze dowodzenia AK.

Frank, Hans: Generalny Gubernator okupowanych terytoriów polskich (*Generalgouverneur für die besetzten polnischen Gebiete*). Po Hitlerze drugi najbardziej znienawidzony człowiek w Polsce. Wydaje zarządzenia, żyjąc wśród luksusów

w Krakowie, a jego życie skończy się na stryczku po procesie norymberskim.

Grupy Szturmowe (GS): Choć wywodzą się z Szarych Szeregów, w istocie są paramilitarnymi jednostkami złożonymi z osiemnastolatków i odpowiadającymi bezpośrednio przed AK. Są podzielone na bataliony, a przed Powstaniem zajmowały się sabotażem na ogromną skalę.

Misja (pojęcie mechaniczne): Wydarzenie w trakcie Powstania – często konkretne zadanie przydzielone Paczce bohaterów graczy.

Monter: Kryptonim Antoniego Chruściela, komendanta warszawskiego okręgu AK i dowódcy sił powstańczych w Warszawie.

Największy Skarb (pojęcie mechaniczne): Ogólne pojęcie i jego konkretny symbol, ważny zasób dla gracza i potencjalny element opowieści.

Orsza: Kryptonim Stanisława Broniewiskiego, dowódcy Szarych Szeregów z ramienia AK.

Paczka: Potoczne określenie komórki „pszczół" w Szarych Szeregach.

Pasieka: Komenda Główna Szarych Szeregów, ukryta poza Warszawą.

Pszczoły: Komórka operacyjna Szarych Szeregów.

Pula Misji (pojęcie mechaniczne): Kości przydzielone z osobna przez każdego z graczy podczas jego Sceny Misji. Dowódca rzuca całą pulą tuż przed ostatnią Sceną Misji w danym Rozdziale.

Reputacja (pojęcie mechaniczne): Każda postać ma dwa aspekty Reputacji, które zaczynają jako cechy negatywne i przekształcają się w pozytywne w toku gry. Wykorzystanie Reputacji daje ważne, ale ograniczone zasoby kości.

⚓ Tajna wizyta w Pasiece to dobra Misja na wczesne Rozdziały. Spotkanie z *Orszą* było by spełnieniem marzeń dla młodych patriotów z Szarych Szeregów.

Rodzaj kości: Ilość ścianek, które ma kostka, od czterech do dwunastu. „Zwiększ kość o jeden rodzaj" znaczy na przykład zmień k6 na k8, najbliższą kostkę o większej ilości ścianek.

RONA: Русская освободительная народная армии, Rosyjska Wyzwoleńcza Armia Ludowa składająca się z rosyjskich, ukraińskich i azerskich żołnierzy działających formalnie pod dowództwem nazistów. Specjaliście w walce z powstańcami i w zgodnej opinii wszystkich krwiożercze bestie.

Rozdział (pojęcie mechaniczne): Pełna rozgrywka *Szarych Szeregów* składa się z dziesięciu Rozdziałów, z których każdy obejmuje po jednej Scenie Misji i Osobistej dla każdego z graczy. Rozdział Pierwszy to prolog, a Dziesiąty – epilog.

Rój: Odpowiednik przedwojennej gromady harcerskiej, wszystkie Pszczoły w dzielnicy lub wiosce.

Scena (pojęcie mechaniczne): Odegrany fragment wydarzeń z Rozdziału. Patrz *Scena Misji* i *Scena Osobista*.

Scena Misji (pojęcie mechaniczne): Scena nakreślona przez jednego z graczy dla postaci innego gracza, będąca częścią wspólnej Misji. Gracz kierujący postacią, na której skupiona jest Scena, przydziela kość do Puli Misji, a Scena zostaje odegrana na podstawie rodzaju przydzielonej kości.

Scena Osobista (pojęcie mechaniczne): Scena stworzona przez gracza dla jego własnej postaci. Pojawia się w niej osobisty cel, którego osiągnięcie lub nie jest określanie w trakcie Sceny za pomocą odgrywania i rzutu kością.

Siatka Emocji (pojęcie mechaniczne): Wykres, którego jedną osią są Miłość i Nienawiść, a drugą Entuzjazm i Wyczerpanie. Oddaje on stan psychiczny bohatera w trakcie gry. Zmiana pozycji na

⚓ Najgorsze zbrodnie popełniali nie Naziści, ale Rosjanie. *Waffen-SS Brigade* RONA (*Russjaka Oswoboditelnaja Narodnaja Armija*), licząca około 1700 ludzi, składała się z wrogich komunistom ochotników, jeńców wojennych i rosyjskich dezerterów. Pod dowództwem *Waffen Brigadeführera* Bronisława Kamińskiego dokonywali gwałtów, morderstw i rabunków na skalę zadziwiającą nawet ich nazistowskich dowódców. Ich zachowanie tak bardzo wymknęło się spod kontroli w Warszawie, że potem zostali rozwiązani, a Kamińskiego stracono.

Siatce jest wynikiem sukcesów i porażek w Scenach Misji oraz Osobistych w trakcie Rozdziału.

Stahel, **Reiner**: Generał-porucznik, dowódca garnizonu Warszawy na początku Powstania.

Statysta: Każda pojawiająca się w grze postać, poza bohaterami graczy.

Szare Szeregi: Osiem tysięcy rozrzuconych po całej Polsce harcerzy i harcerek.

Ul: Wszystkie Pszczoły w danym mieście. W okupowanej Polsce jest dwadzieścia Uli powiązanych siecią Zawiszaków-kurierów.

Von Dem Bach, Erich: *SS-Obergruppenführer* i dowódca niemieckich sił walczących z powstańcami.

Wehrmacht: Niemieckie siły zbrojne.

Zawiszacy: Dzieci z Szarych Szeregów poniżej piętnastego roku życia, nazwane tak na cześć Zawiszy Czarnego. Nie wolno im było brać udziału w aktywnym ruchu oporu, byli więc kurierami, dostarczycielami listów i psotnikami.

Bibliografia

Wiele z książek, które proponujemy, ma więcej wydań. Jeśli chcesz przeczytać tylko jedną książkę, polecamy *Powstanie '44* Normana Daviesa.

Książki polskie

Barbasiewicz, Włodzimierz (redakcja). *Szare Szeregi: Harcerze, 1939-1945*. Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1988.

Bartoszewski, Władysław. *Dni walczącej stolicy: Kronika Powstania Warszawskiego*. Muzeum Powstania Warszawskiego, Świat Książki, Warszawa 2004.

Bartoszewski, Władysław. *Warszawski pierścień śmierci 1939—1944*. Świat Książki, Warszawa 2008.

Białoszewski, Miron. *Pamiętnik z Powstania Warszawskiego*. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2007.

Borkiewicz, Adam. *Powstanie Warszawskie*. Pax/Instytut Wydawniczy, Warszawa 1969.

Davies, Norman. *Powstanie '44*, Znak, Warszawa 2004.

Grużewski, Jan i Stanisław Kopf. *Dni Powstania: Kronika Fotograficzna Walczącej Warszawy*. Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1957.

Hanson, Joanna. *Nadludzkiej poddani próbie. Ludność cywilna Warszawy w powstaniu 1944 r.* Czytelnik, Warszawa 2004.

Komorowski, Tadeusz. *Armia podziemna*. Bellona, Warszawa 2009.

Korboński, Stefan. *W imieniu Polski Walczącej*. B. Świderski, Londyn 1963.

Kunert, Andrzej Krzysztof. *Kronika Powstania Warszawskiego*. Wydawnictwo Edipresse Polska, Warszawa 2004.

Likiernik, Stanisław. *Diabelne szczęście czy palec Boży?* Wydawnictwo Norbertinum, Lublin 2004.

Nowak Jeziorański, Jan. *Kurier z Warszawy*. Wydawnictwo Res Publica — Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Kraków 1989.

Strzembosz, Tomasz. *Szare Szeregi Jako Organizacja Wychowawcza*. Instytut Wydawniczy Związków Zawodowych, Warszawa 1984.

Książki obcojęzyczne

Ciechanowski, Jan. *The Warsaw Uprising of 1944*. Cambridge University Press, Cambridge 1974.

Deschner, Gunther. *Warsaw Uprising*. Ballantine, New York 1972.

Piekałkiewicz, Janusz. *Kampf um Warschau: Stalins Verrat an der polnischen Heimatarmee 1944*. Herbig, Munchen 1994.

Stargardt, Nicholas. *Witnesses of War: Children's Lives Under the Nazis*. Vintage, New York 2006.

Zawodny, Janusz Kazimierz. *Nothing but Honour: The Story of the Warsaw Uprising, 1944*. Hoover Institution Press, Stanford 1978.

Filmy

Klimov, Elem. *Idi i Smotri*. W rolach głównych: Aleksiej Krawczenko, Olga Mironowa (1985).

Kolski, Jan Jakub. *Pornografia*. W rolach głównych: Krzysztof Majchrzak, Adam Ferency, Krzysztof Globisz (2003).

Jeśli planujesz obejrzeć tylko jeden film, polecamy *Kanał* Andrzeja Wajdy.

Polański, Roman. *Pianista*. W rolach głównych: Adrien Brody, Thomas Kretschmann (2002).

Wajda, Andrzej. *Kanał*. W rolach głównych: Teresa Izewska, Tadeusz Janczar (1957).

Wajda, Andrzej. *Pokolenie*. W rolach głównych: Tadeusz Łomnicki, Urszula Modrzyńska. 1955.

Wajda, Andrzej. *Popiół i Diament*. W rolach głównych: Zbigniew Cybulski, Ewa Krzyżewska (1958).

⚓ Jeśli chcesz zajrzeć tylko na jedną stronę, polecamy www.1944.pl.

Strony internetowe

Armia Krajowa 1939-1945. Koło Byłych Żołnierzy Armii Krajowej – Oddział Londyn. <http://www.polishresistance-ak.org/>.

Muzeum Powstania Warszawskiego. <http://www.1944.pl/>

Protokoły z Procesu Norymberskiego, tom 7, sesja 60, 15 lutego 1946. <http://avalon.law.yale.edu/imt/02-15-46.asp>

Red Runs the Vistula: The Warsaw Uprising of 1944. American RadioWorks. <http://americanradioworks.publicradio.org/features/warsaw/>.

Warsaw Uprising 1944. Project InPosterum. <http://warsawuprising.com/>.

Od autora

Szare Szeregi były moim ukochanym projektem i jestem z nich bardzo dumny. Oryginalna wersja jest jednak pięknie złożona dzięki Patrickowi, pozbawiona błędów (ha-ha) dzięki Steve'owi i oszałamiająco zilustrowana dzięki Jeffowi. Dziękuję Wam z całego serca za tchnięcie w tę grę życia, dzięki Waszemu talentowi i oddaniu.

Ta gra łączy wiele moich pasji i zainteresowań, i chętnie dowiem się, jak doświadczacie ich w trakcie rozgrywki. Od początku chciałem stworzyć coś, co będzie zawierało w sobie pewną ilość empatii i introspekcji, ale pozostanie wciągające i dające rozrywkę. Drugorzędnym, ale osobiście dla mnie ważnym celem było pokazanie tragicznych i budzących podziw wydarzeń historycznych.

Spędziłem wiele czasu myśląc o tym, jak to było być szesnastolatkiem w Warszawie w 1944. Jak to jest służyć idei skazanej na porażkę? Jak to jest zginąć z bronią w rękach, nigdy nie pocałowawszy dziewczyny? Szerzej — jakie są granice poświęcenia? W pewnym sensie, ta gra to moje przemyślenia nad tymi sprawami.

Jeśli zaciekawiły Cię *Szare Szeregi*, zachęcam do poznania innych gier o podobnych regułach lub tematyce. Jeśli Twoje zainteresowanie wzbudził wątek romansu, warto przyjrzeć się *Breaking the Ice* i *Shooting the Moon* Emily Care Boss (w obie można łatwo zagrać w świecie *Szarych Szeregów*). Jeśli interesuje Cię to, jak wojna zmienia ludzi, *Carry: A Game About War* Nathana Paoletty może dać ci mocne przeżycia. Jeśli do *Szarych Szeregów* przyciągnęła Cię stojąca za nimi historia, warto, byś poświęcił trochę uwagi grze *Spione* Rona Ewardsa. Jeśli podoba Ci się pomysł wprowadzania konkretnych Elementów Sytuacji, wytrop *In A Wicked Age* Vincenta Bakera. Jeśli zaś interesuje Cię opowiadanie o życiu dzieci, możesz wejść w ich buty dzięki *The Prince's Kingdom* Clintona R. Nixona. I wreszcie, jeśli lubisz gry bez Mistrza Gry, nie powinieneś przegapić *Polaris* Bena Lehmana. Wszystkie te gry, razem z energią pełnej wsparcia społeczności entuzjastów, wpływają na kształt *Szarych Szeregów*.

Dziękuję bardzo także Tobie — za czytanie i rozgrywanie *Szarych Szeregów*! Z wielką chęcią dowiedziałbym się, jak odebrałeś tę grę — napisz do mnie na jason@bullypulpitgames.com (w języku angielskim) albo odwiedź nasze forum i dołącz do dyskusji.

Odkryty grób Janka, plac Krasińskiego, Stare Miasto.

INDEKS

Akcja "Burza", 19
Armia Krajowa, 14, 112
Armia Ludowa, 14, 112
Bibliografia, 116
Bojowe Szkoły, 15
Co kiedy się robi, 51 ramka
Dirlewanger, Dr. Oskar, 112
Dowódca [zob. Misja (termin gry)]
Drażliwe tematy, 9
Dzielnica (termin gry) (Zob. Postaci)
Dzielnica (termin gry), 32
Dzielnice
Mokotów, 26
Ochota, 26
Okolice Warszawy, 27
Praga, 27
Starówka, 25
Śródmieście, 25
Wola, 26
Żoliborz, 26
Dziewczyna czy chłopiec? (zob. Postaci)
Elementy Sytuacji [zob. Sytuacja (termin gry)]
Epilog [zob. Szare Szeregi (gra)].
Frank, Hans, Generalny Gubernator 112, 112 ramka
Gdy Twoja Postać Odeszła, 72
Glosariusz, 112
Gra w Szare Szeregi [zob. Szare Szeregi (gra)]
Grupy Szturmowe, 15
Historia
Gdy zaczyna się gra, 13
Inwazja i okupacja 13
Armia Krajowa i Armia Ludowa, 14
Szare Szeregi, 14
Wojna na Wschodzie, 16
Powstanie w Getcie Warszawskim, 16
Zagrożenie Wyzwoleniem, 17
Akcja „Burza", 19
Kapitulacja, 21
Warszawa w 1944, 23
Imię (zob. Postaci)
Język
Lista imion, 108
Przewodnik po niemieckim, 107
Kapitulacja (zob. Historia)
Karta postaci, 123
Korzystanie z Reputacji (zob. Reputacja)
Kształt Gry, 54
Lista Imion, 108
Lista Sytuacji [zob. Sytuacja (termin gry)]
Materiały dodatkowe, 107
Misja (termin gry)
Dowódca Misji, 57
Pula Misji, 55
Sceny Misji, 59 ramka, 60, 61 ramka
Modyfikowanie Rzutów, 68
Mokotów (Zob. dzielnice)
Monter, 113
Największy Skarb (termin gry)
Definicja, 41
Wprowadzony, Zagrożony, Zniszczony, 68
O Twojej Postaci (zob. Postaci)
Ochota (Zob. Dzielnice)
Okolice Warszawy (zob. Dzielnice)
Orsza, 15
Otoczenie Paczki [zob. Paczka (termin gry)]
Paczka (termin gry), 15, 29
Tworzenie paczki, 29
Otoczenie, 47
Pasieka, 15
Postaci
Dziewczyna czy chłopiec?, 32
Imiona, 32
O twojej postaci, 29
Urodziny, 32
Wiek, 31
Powstanie w Getcie Warszawskim (zob. Historia)
Praga (zob. Dzielnice)
Prolog (zob. Rozdział Pierwszy)
Przewodnik Enno po niemieckim (zob. Język)
Przygotowanie Rozgrywki [zob. Szare Szeregi (gra)]

Przykład rozgrywki
Rozdział Pierwszy, 34, 37, 48
Rozdział Piąty, 57, 63, 71
Rozdział Ósmy, 75, 77, 79
Pszczoły, 15
Radio Błyskawica, 54 ramka, 54
Reputacja (termin gry)
Definicja, 44
Sugerowane aspekty, 44
Zmiana, 44
Jedna kość za Reputację, 55
Kośc Reputacji, 55
Rodzaj kości (termin gry), 55 ramka, 9
RONA, 114
Rozdział (termin gry), 51
Kości Rozdziału, 55
Scena (termin gry), 59
Scena Osobista (termin gry), 60
Rozwiązanie Sceny Osobistej, 61
Scena Osobista (termin gry) [zob. Scena (termin gry)]
Sesja (termin gry)
Siatka Emocji (termin gry)
Skrajności, 69
Kość Morale, 55 ramka, 55
Czym jest, 33
Ruch wyodrębnionej postaci 70
Skrajności na Siatce [zob. Siatka Emocji (termin gry)]
Skrócona Rozgrywka, 74
Stahel, Renier, 115
Starówka (Zob. Dzielnice)
Statyści, 47
Sytuacja (termin gry)
Definicja, 56
Elementy, 89
W Rozdziale Pierwszym, 34
Szare Szeregi (gra)
Kształt gry 51
W pigułce 9
Przebieg Rozdziału Pierwszego, 37
Przebieg Rozdziałów od Drugiego do Dziewiątego, 54
Przebieg Rozdziału Dziesiątego, 80
Szare Szeregi (organizacja ; zob. Historia)
Śmierć postaci (zob. Gdy Twoja Postać Odeszła)
Śródmieście (zob. Dzielnice)
Tworzenie paczki [zob. Paczka (termin gry)]
Tworzenie postaci (zob. Postaci)
Ul, 15
Urodziny (zob. Postaci)
Von Dem Bach, Erich, 115
Warszawa 23
Wehrmacht, 115
Wiek (zob. Postaci)
Wola (zob. Dzielnice)
Wyodrębnienie, 70
Zawiszacy, 115
Zmiana reputacji (zob. Reputacja)

Imię _____ Pseudonim _____

Wiek 15 16 17

Dzielnica Starówka i Śródmieście | Żoliborz | Wola | Ochota | Mokotów | Praga | Okolice Warszawy

Największy Skarb Kraj | Miasto | Wiara | Rodzina | Przyjaciele | Pierwsza Miłość

Symbol _____ Wykorzystany ☐ Zagrożony ☐ Zniszczony ☐

Reputacja ..... k4 (zawsze dostepna) k6 ☐ | k8 ☐ k10 ☐

Reputacja ..... k4 (zawsze dostepna) k6 ☐ | k8 ☐ k10 ☐

Miłość
obie Sceny wygrane
Męczeństwo
Załamanie Nerwowe
A1 k12
A2 k12
A3 k10
A4 k8
A5 k8
B1 k12
B2 k10
B3 k10
B4 k8
B5 k8
C1 k10
C2 k10
C3 k8
C4 k6
C5 k6
D1 k8
D2 k8
D3 k6
D4 k6
D5 k4
E1 k8
E2 k8
E3 k6
E4 k4
E5 k4
Entuzjazm
wygrana Scena Misji, przegrana Osobista
Wyczerpanie
wygrana Scena Osobista, przegrana Misji
Degeneracja
Depresja Samobójcza
Nienawiść
obie Sceny przegrane

Teatr Histrioniczno-Anankastyczny

Występujemy na Polconie, zjAvie, Pyrkonie i Avangardzie i wielu innych polskich konwentach!

Byłam na spektaklu: KIEDY CTHULHU POZNAŁ ATLACH-NACHĘ - podobał mi się. Polecam!
Jadwiga Zajdel

Polecam
Piotr W. Cholewa

Polecam!
- Anna Kańtoch

www.facebook.com/histrionicznoanankastyczny

Zdjęcia z zasobów serwisu Qfant.

100 LECIE
Odnowienia tradycji
POLITECHNIKI
WARSZAWSKIEJ

SSPW

Rada Kół Naukowych Politechniki Warszawskiej

Avangarda Stowarzyszenie

FAJNE RPG

www.fajneRPG.pl

...czyli wydawnictwa odpowiedzielnego za takie tytuły jak: Wolsung, Savage Worlds, czy Adventurers!, a już wkrótce i Earthdawn!

Te i wiele, wiele innych, tylko najlepsze gry fabularne po polsku, zajrzyj do nas w sieci i na konwentowe stoisko!

MAGIA I MIECZ
Almanachy
Poradniki
Scenariusze
Larpy
Wszystko czego Gracze i MIstrzowie Gry mogą zapragnąć!
Ponad sto stron wypełnionych po brzegi
materiałami do i o grach fabularnych.
Legenda powróciła i znajdziecie ją co kwartał tylko
na konwentach oraz w sklepie internetowym...

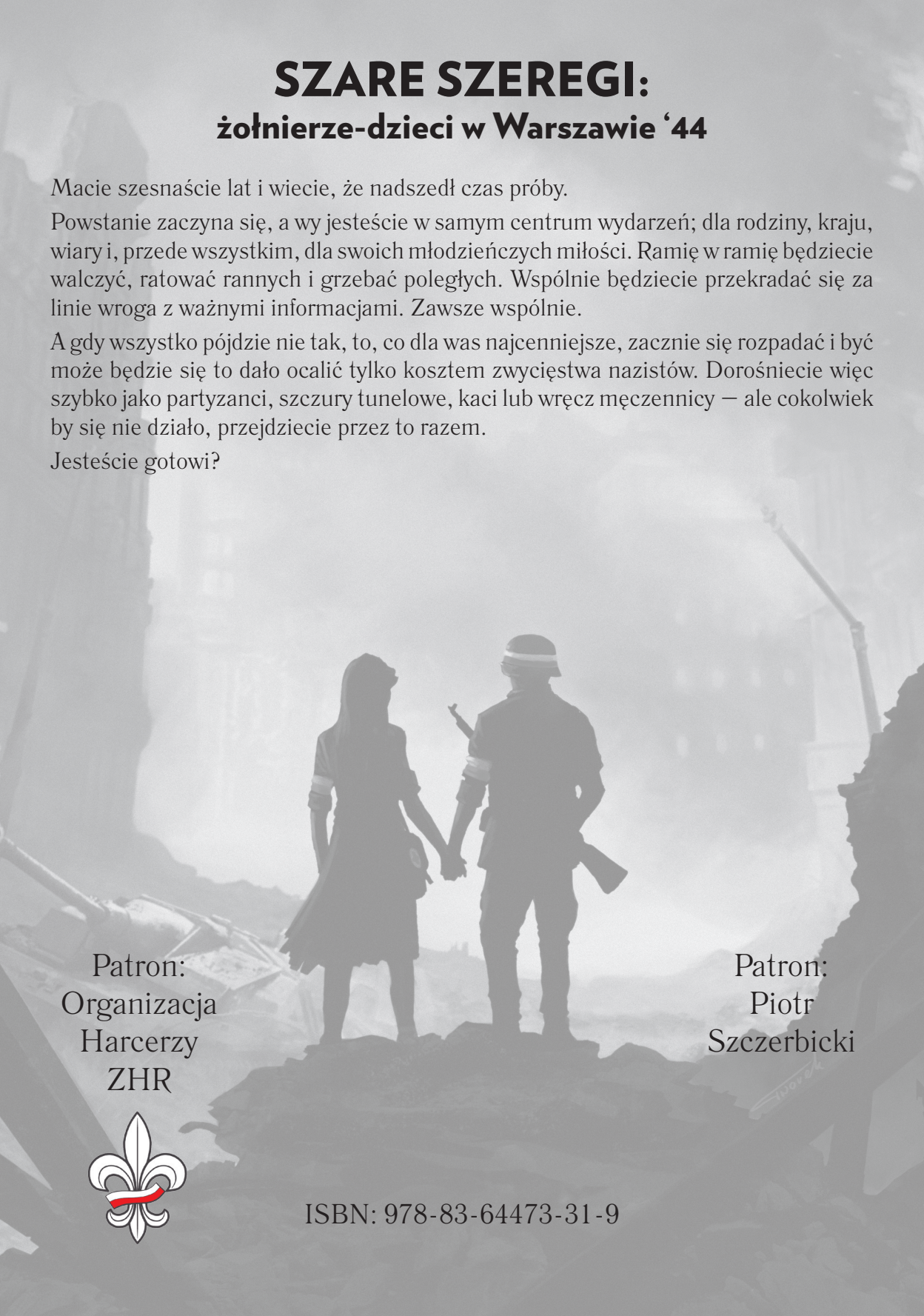
SZARE SZEREGI:
żołnierze-dzieci w Warszawie ‘44

Macie szesnaście lat i wiecie, że nadszedł czas próby.

Powstanie zaczyna się, a wy jesteście w samym centrum wydarzeń; dla rodziny, kraju, wiary i, przede wszystkim, dla swoich młodzieńczych miłości. Ramię w ramię będziecie walczyć, ratować rannych i grzebać poległych. Wspólnie będziecie przekradać się za linie wroga z ważnymi informacjami. Zawsze wspólnie.

A gdy wszystko pójdzie nie tak, to, co dla was najcenniejsze, zacznie się rozpadać i być może będzie się to dało ocalić tylko kosztem zwycięstwa nazistów. Dorośniecie więc szybko jako partyzanci, szczury tunelowe, kaci lub wręcz męczennicy — ale cokolwiek by się nie działo, przejdziecie przez to razem.

Jesteście gotowi?



Patron:
Organizacja
Harcerzy
ZHR

Patron:
Piotr
Szczerbicki

ISBN: 978-83-64473-31-9