

JANEK

HISTORIA MAŁEGO
POWSTAŃCA



Beniamin Muszyński, Maciej Słomczyński

JANEK

Historia Małego Powstańca

Wprowadzenie

W czasach, gdy geopolityczne napięcia osiągają nowe szczyty, a tragiczny atak na Ukrainę przypomina nam o kruchości pokoju, niezwykle istotne jest odpowiedzialne podejście do tematyki wojennej w społeczeństwie zdominowanym przez rozrywkę. Coraz częściej gry stają się medium przekazu, które, oferując atrakcję zwaną „rozrywką”, przyciągają młode pokolenie. Marshall McLuhan słusznie zauważył, że forma przekazu kształtuje jego treść – i tak, grając w „Małych Powstańców”, świadomie czy nieświadomie zmiękczamy brutalność wydarzeń Powstania Warszawskiego.

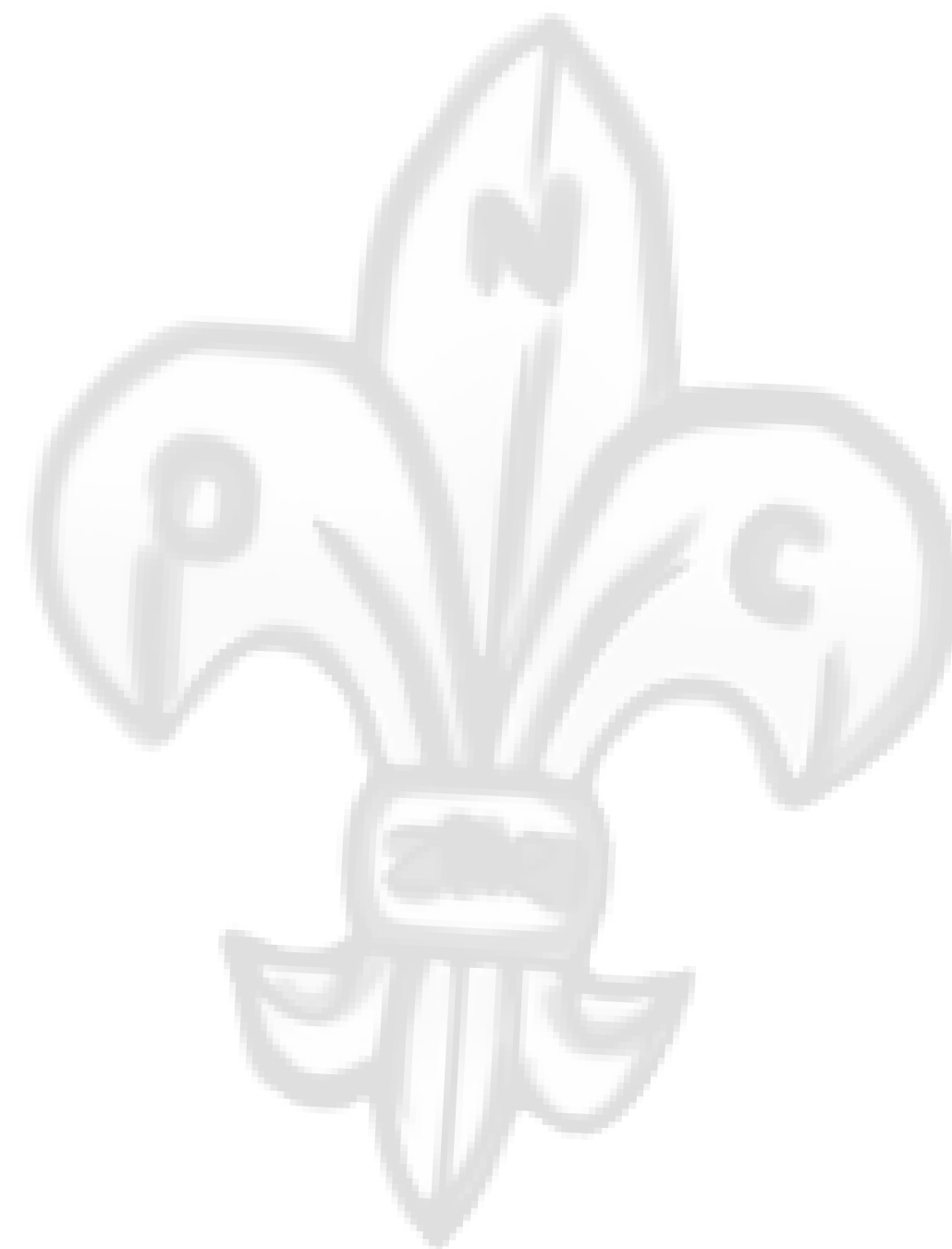
W epoce WEB 3.0, gdzie interaktywność i współtworzenie treści dominują, młodzi ludzie nie chcą być biernymi odbiorcami wiedzy, lecz aktywnymi uczestnikami wydarzeń. Aby przełamać edukacyjny impas, prezentujemy edukacyjną grę książkową, która łączy przeszłość z teraźniejszością, dedykowaną uczniom szkół podstawowych.

Bohaterem naszej opowieści jest młody członek Szarych Szeregów, „Zawiszak”, który w obliczu wojny staje przed trudnymi wyborami. Jego decyzje nie zmieniają biegu historii – powstanie i tak upadnie – ale pozwolą graczom lepiej zrozumieć siebie oraz skomplikowaną atmosferę zarówno historycznych wydarzeń Powstania Warszawskiego, jak i współczesnych konfliktów. Poprzez interakcję z grą, młodzi uczestnicy mają szansę na refleksję nad wartościami, decyzjami i konsekwencjami, jakie niesie ze sobą wojna.

dr Maciej Słomczyński

Zasady przygody

Masz w rękach grę książkową, której zasady wyjaśnię Ci w niniejszym wstępie. Nie są one skomplikowane. Do zabawy potrzeba jedynie chwili wolnego czasu i czegoś do pisania. Tekst podzielony jest na ponumerowane, osobne fragmenty – paragrafy. Nie czytasz ich jednak według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośnik do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać, i udajesz się do wskazanego numeru. Dzięki temu sam wpływasz na przebieg akcji. Jesteś jednocześnie czytelnikiem, bohaterem i autorem. W książce wcielisz się w postać młodego „Zawiszaka” Janka, uczestnika Powstania Warszawskiego. Na początek Twoim zadaniem będzie roznoszenie listów, a co będzie potem? O tym zadecydujesz sam. Do dzieła!





AKT I

Piątek, 4 sierpnia 1944

Czwarty dzień Powstania Warszawskiego, pora obiadowa

Powstanie stało się faktem, a Ty przemierzasz wyzwolone dzielnice walczącej Warszawy, rozmyślając, jak mógłbyś okazać się pomocny. Jesteś za młody, by walczyć, ale przecież na pewno znalazłoby się dla Ciebie jakieś pożyteczne zajęcie! Tymczasem wędrujesz, zastanawiając się, czy zobaczysz dziś coś naprawdę interesującego. W końcu przychodzisz w okolice, gdzie niedawno trwały zacięte walki. Tym właśnie sposobem trafiasz w pobliże ulicy Barskiej, a tam widzisz...

Przejdź do 1.

1 (AKT I)

Czołg! Prawdziwy czołg! A to ci gratka! Ruszasz szybkim krokiem ku potężnej maszynie, machając przyjaźnie do pilnującego jej młodego chłopaka. Nieznajomy mierzy Cię wyzywającym spojrzeniem, poprawia zawieszony na ramieniu karabin i ostrzega:

- Tylko bez żadnych wygłupów, mały!
- Tylko nie mały – odpowiadasz z udawaną urazą, wyciągając w stronę rozmówcy dłoń i mówiąc rażno: – Jestem Janek.
- Antek.
- Co to za czołg?
- Niemiecki.
- Ale jaki?
- No, ten... Tygrys chyba... – rzuca niezbyt pewnie chłopiec, maskując swoje niezdecydowanie szorstkim pytaniem: – A ty co tak się kręcisz bez zajęcia?
- A co mam robić?
- Jesteś harcerzem?
- No tak.
- A twój drużynowy żyje?
- Zniknął gdzieś jakiś czas temu.
- Rozumiem... Wiesz co? Tacy jak ty to mogą listy nosić na przykład. Od dzisiaj to już nawet oficjalnie. Albo rozkazy, ale to już nie dla byle kogo – tłumaczy chłopak z wyższością w głosie.
- A ty, Antek, jesteś żołnierzem?
- Oczywiście!
- A wyglądasz na szesnaście lat.
- Wyglądać mogę sobie na pięć, w papierach mam osiemnaście, to się odczep!
- Spokojnie, kolego!
- Dobra, mały, zmykaj, bo ja tu na warcie stoję.
- Czołgu pilnujesz?
- Jak się tego domyśliłeś, geniuszu? – pyta z ironicznym uśmieszkiem Antek. – A w ogóle mogę ci powiedzieć, jak ten czołg do nas trafił, chcesz?

- Jasne! 3
- Wolałbym na niego wejść, mogę? 2



2 (AKT I)

– No nie wiem, jeszcze ktoś zobaczy...

– Tak na chwilę, proszę!

– Lepiej nie.

– Bądź człowiekiem...

– Mówię, że nie.

– Ale na pewno?

– Sio, młody!

– Dobra, dobra – marudząc, cofasz się o kilka kroków.

O co tyle hałasu? Już nawet na czołg nie pozwolą się wspiąć, co za czasy! – marudzisz pod nosem.

Przejdź do 4.

3 (AKT I)

– Wyobraź sobie, że to było dzisiaj! Rano dwa czołgi jechały ulicą... Hmm, to była ulica...

– Mniejsza o ulicę – ponaglasz Antka, ciekawy rozwoju wydarzeń.

– Mam opowiadać czy nie?

– Przepraszam.

– No! To słuchaj. No i na tej Barskiej zaczął się Osa z chłopakami, mieli dwie rury i...

– Eee...

– A, no tak. Cywil – stwierdza z wyższością w głosie Antek. – Osa to pseudonim takiego sympatycznego sierżanta z oddziału Gustawa.

– A rury?

– Panzerfausty tak nazywamy. A panzer...

– To akurat wiem, to takie małe rakiety do niszczenia czołgów.

– Powiedzmy... W każdym razie Osa strzelił i rozwalił jeden czołg, potem drugi raz strzelił, ale jakoś mu tak fartownie zeszło, że nie trafił.

– Gdzie tu fart?

– Będziesz ty cicho, basałyku?

– Dobra, dobra...

– Fartownie – tłumaczy ze znanstwem Antek – bo trafił w słup. Słup się zwałił na pancerz, a zaraz po tym ze środka uciekła cała załoga. I czołg był nasz!

– I ty to wszystko widziałeś?

– Prawie tak. W sensie sam Osa mi opowiedział, jak było. A to prawie to samo!

– Zapewne – mruczysz pod nosem.

– No dobra, mały, sio.

– Sio?

– Sio!

Zdegustowany, odchodzisz od wartownika, chociaż w duchu przyznajesz, że historia zdobycia czołgu naprawdę była ciekawa.

Przejdź do 4.

4 (AKT I)

– Albo czekaj! – woła za Tobą Antek. – Właściwie to możesz się na coś przydać. Skocz no do tamtej kamienicy i zajrzyj przez okno, czy oddział nadal je. I czy taki łysawy facet z brodą harmonię ma wyjętą z futerału.

– Nie ma sprawy! – wołasz, ruszając we wskazanym kierunku.

Szybko docierasz na miejsce i przez otwarte na oścież okno zerkasz do wnętrza salonu wypełnionego polskimi żołnierzami. Część z nich (chyba oficerowie) siedzi przy niezle za-

stawionym stole, inni podpierają ściany, zjadając zupę z różnej maści misek, manierek i garnczków. W kącie pokoju dostrzegasz łysawego, brodatego jak szanujący się cadyk mężczyznę, który czyści swoją harmonię. Zadowolony z wyników swojego „zwiadu” szybko wracasz do Antka i składasz mu „raport”.

– Dobra robota, Janek! – chwali Cię starszy kolega. – Jak stary rychtuje swoją harmonię, to nieprędko wyjdą. Mamy czas!

– Na co?

– Przejechać się! Już się co nieco podpytałem u mechanika, wiem, jak odpalić czołg!

– Ale to tak można? – pytasz zaniepokojony.

– A dlaczego by nie?

– A jak coś zepsujesz?

– Aaa, z tobą takie gadanie! Sam przed chwilą chciałeś wleźć na pancerz, a tu zabawa sto razy lepsza. Chodź szybko!

– No nie wiem... **5**

– Dobra! **6**

5 (AKT I)

– Nie bądź cykor!

– Nie boję się! – odpierasz gniewnie.

– Jasne, a zęby to ci tak szczękają z zimna?

– Ale taki czołg to nie zabawka, nawet ja o tym wiem.

– Nie wymądrzaj się tak. Wiesz, kiedy będziesz miał następną okazję do takiej przejażdżki czołgiem? Nigdy!

– A jak nas złapią?

– No i co nam niby robią? Ty i tak jesteś cywil, a ja to albo na warcie stoję, albo sprzęt czyszczę, i taki ze mnie żołnierz.

– A jak się coś zepsuje?

– To jest czołg, matole! Co się niby ma zepsuć, przecież do takiego czołgu się strzela i w ogóle, a on jeździ!

– Ale...

– Żadne „ale”, szkoda mojego czasu. Ja zaraz jadę, tak czy siak. A ty tchórzysz czy jedziesz ze mną?

– Jadę. **6**

– Sam jedź. **7**

6 (AKT I)

Błyskawicznie wspinasz się na pancerz i przez górny właz wchodzicie do wnętrza potężnej maszyny. W środku jest więcej miejsca, niż mógłbyś przypuszczać. Antek siada za sterami i z miną znawcy majstruje coś przy jakichś dźwigniach. Jego plecy skutecznie zasłaniają kokpit sterowniczy, ale wydaje Ci się, że chłopak ma pojęcie, o tym, co robi. Jakby na potwierdzenie tego silnik z głośnym kaszlnięciem zapala. Ruszyliście! Antek dzielnie steruje maszyną.

– Widzisz?! Mówiłem! – krzyczy radośnie.

Huk silnika sprawia, że na Twoich ustach zakwita szeroki uśmiech. Jedziesz czołgiem! Prawdziwym! I to coraz szybciej i szybciej!

– Zwolnij! – wołasz.

– Już, już. Czeka! Ach!

Maszyna z głośnym zgrzytem staje jak wryta. Antek przez moment siłuje się ze sterowaniem, gdy nagle odwraca się pobiadły w Twoją stronę, oznajmiając:

– Coś się zepsuło! Spadajmy stąd!

Szybko opuszczacie uszkodzony pojazd. Ty stajesz przy jego boku, ale Antek po prostu ucieka w głąb ulicy Grójeckiej, na której stanęliście. Zostałeś sam! A co, jeśli ktoś pomyśli, że to Ty zepsułeś czołg?!

Uciekasz! **11**

Zostajesz. **10**

7 (AKT I)

Antek prycha z pogardą i zaczyna wspinać się na pancerz. Patrzysz z dezaprobatą na jego zachowanie, ale nic nie mówisz. A może właśnie powinienś? W końcu ktoś ryzykował życie, żeby zdobyć tę maszynę, a brawura młodego wartownika może przynieść opłakane skutki. Chociaż z drugiej strony jesteś tylko cywilem, czy Twój sprzeciw ma jakiegokolwiek znaczenie? Po krótkich, gorączkowych rozmyślaniach postanawiasz:

Spróbować pokrzyżować plany Antka. **9**

Obserwować rozwój wypadków. **8**

8 (AKT I)

Maszyna, hucząc niemiłosiernie, kieruje się żwawo na ulicę Grójecką, co kilka metrów to przyspieszając, to hamując gwałtownie. Oczarowany, patrzysz jak złowroga, metalowa bestia nagle nabiera prędkości. Jedzie coraz szybciej i szybciej! Trach!!! Z głośnym jękiem maszyna staje w miejscu. Coś się zepsuło! Podbiegasz w stronę unieruchomionego pojazdu, z którego wyłania się Antek. Chłopak rozgląda się na wszystkie strony. Jego oczy są pełne strachu. Na moment skupia wzrok na Twojej twarzy i szepcze coś niezrozumiałego, po czym zaczyna uciekać. Zostałeś sam na miejscu katastrofy! Kto wie, może ktoś pomyśli, że to Ty zepsułeś czołg!

Uciekasz, nic tu po Tobie! **11**

Czekasz dzielnie na rozwój wypadków. **12**

9 (AKT I)

– Zaczekaj! – wołasz. – Czeka!

– Czego chcesz? – Antek obraca się w Twoją stronę z gniewnym wyrazem twarzy.

– Przestań! Nie możesz tak po prostu uruchomić czołgu dla zabawy!

– Założysz się?

– Przecież jesteś wartownikiem, dostałeś rozkazy!

– Gwiżdż na nie!

Podbiegasz do czołgu i w kilku zręcznych susach znajdujesz się przy górnym włazie, do którego wchodzi właśnie Antek.

– Daj spokój! – prosisz zrezygnowany.

– Idź stąd, cywile!

– Ale...

Milknie, gdy zamknięta z hukiem kłapa włazu oddziela Cię od Antka. Cóż, zrobiłeś, co mogłeś. Pośpiesznie zeskakujesz z czołgu, którego silnik właśnie się uruchamia i:

Czekasz na rozwój wypadków. **8**

Wracasz do domu. **13**



10 (AKT I)

Przerażony, stoisz obok unieruchomionego czołgu, drżąc jak osika. Tymczasem słyszysz pierwsze okrzyki nadbiegających powstańców. Z sekundy na sekundę czujesz się coraz bardziej przerażony. Na pewno pomyślą, że to wszystko Twoja wina! Powinieneś uciekać! Ale co jeśli obwinia kogoś innego? Antek może przecież wykić się kłamstwem, zwalając winę na kogoś, z kim ma zatarg. Szybko! Zaraz Cię zobaczą! Co robisz?

Zostajesz. **12**

Uciekasz! **11**

11 (AKT I)

Rzucasz się do ucieczki, wybierając drogę na chybił trafił. Dopiero po kilku minutach sprintu przystajesz, żeby złapać oddech. Trafiłeś na opustoszałą ulicę, pełną starych budynków z fasadami upstrzonymi śladami po kulach. Gdzieś, całkiem blisko, słyszysz odgłos eksplozji. Oj! Chyba zbliżyłeś się zbyt blisko do strefy walk! Już masz się wycofać, gdy z pobliskiej, otwartej bramy dobiega Cię wyraźny odgłos... szlochania? A może to tylko skomli jakiś wystraszony pies? Kolejny wybuch jest już niedaleko, poczułeś nawet lekkie drżenie ulicy pod stopami. Trzeba się stąd wynosić!

Tak też czynisz. **24**

Najpierw wchodzisz do bramy. **15**

12 (AKT I)

Z każdą chwilą Twoja odwaga topnieje niczym lody w upalny dzień. Gdy uzbrojeni powstańcy są już koło Ciebie, czujesz, jak zaczyna brakować Ci powietrza. Sytuacji nie poprawia wścickły mężczyzna, który krzyczy prosto w Twoją twarz:

– COŚ TY NAROBILI?!

– Ja... To nie ja! – odpowiadasz. – To Antek, ja mu mówiłem...

– Co? Antek! ANTEK!

– On uciekł, proszę pana – wybąkujesz.

– Gdzie?

– Nie wiem.

– Co tu się w ogóle stało? Nieczuja! Do czołgu, sprawdź, czy Antek czegoś nie rozwalił. A ty, mały...

– Jestem Janek.

– A ty, Janku, opowiedz nam, co się tutaj stało.

Szybko streszczasz wydarzenia ostatnich minut, czując, jak z wolna zaczyna wracać Twoja odwaga.

– I tak to właśnie było, proszę pana – kończysz swoją relację.

– Naprawdę?

– Słowo harcerza!

– O proszę! Było od razu mówić, żeś harcerz. No dobra, zmykaj do domu, Janku. Dzielny z ciebie chłopak, muszę przyznać. Niejeden wzięłby nogi za pas w takiej sytuacji.

– Dziękuję!

Rozmówca kłania Ci się i zaczyna dyskusję z pozostałymi powstańcami. Nic tu po Tobie, wracasz do domu zadowolony, że mimo wszystko wykazałeś się odwagą.

Przejdź do **13**.



13 (AKT I)

Czas wracać do domu! Teraz, gdy z ulic zniknęli Niemcy, możesz w końcu trochę pobiegać. Nareszcie! Wcześniej wszędobylscy okupanci nie byli zadowoleni z jakichkolwiek (domniemanych) zakłóceń porządku, a wielu z nich biegające dzieci uznawało właśnie za tego rodzaju akt niesubordynacji. Przechodniom natomiast Twoje zachowanie najwyraźniej zupełnie nie przeszkadza, lecz mimo to instynktownie przechodzisz do szybkiego marszu.

Przejdź do 23.

14 (AKT I)

Dochodzisz do wniosku, że nie dasz rady przekonać Antka do zmiany decyzji. A może tak naprawdę wcale tego nie chcesz? W końcu chłopak był dla Ciebie niemiły, dlaczego więc miałbyś nie odplacić mu tym samym. Bez słowa zostawiasz smutnego chłopca własnemu losowi i pośpiesznie opuszczasz kamienicę.

Przejdź do 19.

15 (AKT I)

Za drzwiami siedzi poblady Antek. Widząc Cię, cichnie, ale jego zaczerwienione oczy wyraźnie świadczą, że to on przed chwilą głośno płakał. Jego karabin stoi oparty o ścianę kawałek dalej i właśnie zsuwa się z głośnym klekotem, uderzając o posadzkę. Ten dźwięk jakby budzi w chłopcu świadomość – sięga po broń, kładzie ją sobie na kolana i rozkazuje Ci:

- Idź sobie! Teraz będziesz się ze mnie śmiał, prawda?
- Wcale nie! Chodź, tutaj nie jest bezpiecznie.
- I co z tego? Jak wrócę do oddziału, to mnie wyrzucą!
- Ale musisz im powiedzieć, co się stało!
- Nic nie muszę.
- Przecież jesteś żołnierzem!
- Phi. Nie ma Polski, to i nie ma prawdziwego wojska. Ja się tylko nastrzelać chciałem, bo mi Niemcy dziadka zabili.

Milczysz, zastanawiając się, co teraz powinieneś zrobić albo powiedzieć. Możesz:

Spróbować przekonać Antka do opuszczenia niebezpiecznej okolicy. **16**

Siedzieć tutaj razem z chłopcem. **17**

Odejść w swoją stronę. **14**

16 (AKT I)

- Dosyć tego! – wołasz gniewnie, łapiąc chłopca za koszulę. – Wstawaj! Nie wstyd ci, że młodszy kolega musi cię zbierać do kupy?
- Nie tarmoś mnie!
- To weź się w garść! Tutaj jest niebezpiecznie, musimy uciekać! A jak nie chcesz już walczyć, to oddaj chociaż karabin żołnierzom, bo przecież od nich go dostałeś!
- Ale...

– Żadnych ale! Tutaj nie ma miejsca na wahanie, trzeba działać! – krzyczysz, cytując gniewne okrzyki swojego nauczyciela, który w ten sposób próbował zmobilizować was do szybkiego rozwiązywania zadań na tablicy.

Antek podnosi się z ziemi i przewiesza broń przez ramię, mówiąc znacznie śmielej:

- No dobra! No to w drogę!

Szybko opuszczacie zagrożony teren. Mieliście fenomenalne szczęście! Dosłownie minutę po waszym odejściu na opustoszałą kamienicę spada pocisk. Gdybyście zostali w bramie,



to Warszawa straciłaby coś znacznie cenniejszego od czołgu – życie dwóch swoich młodych obywateli! Antek jest Ci niesamowicie wdzięczny.

– Uratowałeś mi życie! – przyznaje zgodnie z prawdą. – Dzielny z ciebie chłopak, Janku.

– Do usług! – odpowiadasz rozbawiony.

– Słuchaj, ja teraz wracam do oddziału, co ma być, to będzie, a tobie radzę zgłosić się jak najszybciej na ulicę Świętokrzyską dwadzieścia osiem do pana porucznika Broniewskiego. Jego pseudonim to Orsza. Tam teraz rezyduje poczta. Każda para rąk się przyda, a teraz dużo chłopców w twoim wieku śmiga z listami.

– Dzięki! To chyba coś w sam raz dla mnie.

Na skrzyżowaniu żegnasz się z Antkiem, który, wyraźnie przestraszony, wraca do swoich. Ty natomiast ruszasz dalej z mocnym postanowieniem wpisania się w szereg młodych listonoszy!

Przejdź do **18**.

17 (AKT I)

Siadasz obok Antka i wzdychasz ciężko. Skoro nie dasz rady go przekonać, to przynajmniej dotrzymasz mu towarzystwa. Wiesz, że to niebezpieczne, ale masz nadzieję, że tym razem los się do Ciebie uśmiechnie. *Bo niby dlaczego coś miałoby się stać akurat mnie?* – myślisz sobie. – *Przecież nic nikomu nie wadzę.* W tej samej chwili przeraźliwy huk całkowicie Cię ogłusza, a sufit rozpada się w kawałki, zasypując Ciebie i Antka masą gruzu. Niestety, podczas wojny nic nie jest pewne. Śmiercionośny pocisk nie pyta o zasługi, leci tam, gdzie skieruje go pochłonięty ślepą gorączką walki człowiek...

Przejdź do paragrafu 1 i na przyszłość uważaj przy podejmowaniu decyzji. Pamiętaj też o tym, że Ty możesz sobie pozwolić na komfort „cofnięcia czasu”, jednak na polu walki wielu małych bohaterów i bohaterek nie miało takiej szansy.

18 (AKT I)

Mimo początkowych obaw bez większych problemów zostajesz przyjęty w poczet młodych listonoszy. Powstanie to nie czas na formalności. Jako harcerz cieszysz się dużym kredytem zaufania, ale póki co mowy nie ma o przenoszeniu jakichś ważniejszych pism, co też w pełni rozumiesz. W końcu najpierw musisz pokazać, ile jesteś wart! Do poczmistrza masz zgłosić się jutro, punktualnie o ósmej, by wraz z innymi, którzy zapisali się dzisiaj, odbyć krótkie szkolenie. Wtedy też zostaniesz przepytany ze znajomości układu dzielnic miasta i ważniejszych ulic, ale akurat nie martwisz się tym zbytnio. W Warszawie nigdy byś się nie zgubił! Zadowolony, wracasz dziarsko do domu.

Po południu, kiedy wraca Twoja mama, od razu dzielisz się z nią wesołą nowiną. Ona jednak nie jest zbyt szczęśliwa. Wprost przeciwnie, na jej twarzy dostrzegasz smutek.

– Jesteś na mnie zła, mamu? – pytasz.

– Nie, to nie to. Po prostu mogłeś z tym poczekać i spytać mnie o zdanie.

– Bałem się, że już miejsc zabraknie.

– Rozumiem.

– Mogę to jeszcze odkręcić.

– Jak już się stawiałeś, to nie byłoby w porządku tak nagle rezygnować. Dotrzymywanie słowa to bardzo ważna rzecz, synku.

– Nie martw się mamu, będę tylko listy nosił.

– Twój ojciec też tylko po zakupy wyszedł i już go rok nie ma! Nie wiadomo, czy go gdzieś zabrali, czy... Przepraszam, Janku.

– Oj mamu, nie martw się, będzie dobrze! Nie będę chodził w niebezpieczne miejsca.

– A gdzie tu teraz w Warszawie jest bezpiecznie? Oj synku, synku. No nic, jakoś to będzie,



masz rację. Szlachetnie postąpiłeś, zawsze byłeś uczynnym chłopcem. Tylko pamiętaj! Nie graj bohatera, żadna sprawa nie jest warta łez matki nad straconym dzieckiem! A teraz chodź, zdobyłam trochę ziemniaków, pomożesz obierać. Idziesz z mamą do kuchni, zastanawiając się nad jej słowami. Zdecydowanie będziesz musiał na siebie uważać. Lecz mimo wszystko pozwalasz sobie na pełen satysfakcji uśmiech. W końcu od jutra będziesz prawdziwym listonoszem, a to nie byle gratka!

Przejdź do 22.

19 (AKT I)

Ruszasz szybkim krokiem przed siebie, gdy nagle padasz na ziemię w akompaniamencie przeraźliwego huku. Próbujesz wstać, ale przez kilka chwil w ogóle nie jesteś w stanie utrzymać równowagi. Słyszysz też irytujące dzwonienie w uszach, które powoli przechodzi w niski pisk, aż w końcu całkiem cichnie. Dopiero wtedy jesteś w stanie zebrać myśli i zrozumieć, co się stało. Gdzieś niedaleko wybuchł pocisk, a Ty znalazłeś się w jego polu rażenia. Rozglądasz się i zamierasz z przerażenia. W miejscu kamienicy, w której bramie przed chwilą siedziałeś razem z Antkiem, jest jedno wielkie płonące rumowisko. Wiesz, że chociaż Tobie się udało, to ten nieszczęsny chłopak nie miał tyle szczęścia. Łkając, ruszasz w stronę domu.

Przejdź do 23.

20 (AKT I)

Ponownie uchylasz drzwi i czekasz, aż mały listonosz będzie mijał Twoje piętro. Gdy tylko widzisz go na schodach, pytasz uprzejmie:

- Masz chwilę czasu? Jestem Janek.
- Bartek – odpowiada tamten, podając Ci dłoń. – Mam jeszcze dużo listów do rozniesienia, więc niespecjalnie mogę gadać.
- Rozumiem. Powiedz mi tylko, dlaczego roznosisz listy?
- No, jestem listonoszem.
- Ale ty tak sam czy ktoś ci kazał?
- Ja sam! – odpiera z dumą. – Od dzisiaj mamy pocztę i my, harcerze, nosimy listy!
- Ja też jestem harcerzem! Myślisz, że mógłbym zostać listonoszem?
- Jasne! Idź na Świętokrzyską dwadzieścia osiem, tam teraz jest główna poczta. Tam zgłoś się do porucznika Broniewskiego. Albo powiedz, że ty do Orszy, to jego pseudonim, i chcesz listy nosić. Tylko się pośpiesz! Wielu chłopaków już się zapisało, nie wiadomo, czy dla wszystkich będzie miejsce. Cześć!
- Cześć!

Bartek odchodzi, a Ty przez chwilę zastanawiasz się, co począć. Iść zapisać się już teraz czy poczekać na mamę i porozmawiać z nią o tym pomyśle?

Czekasz na mamę. 21

Idziesz się zaciągnąć! 18

21 (AKT I)

Kiedy Twoja mama wraca po południu do domu, opowiadasz jej o pomyśle wstąpienia w szeregi młodych listonoszy. Nie wydaje się nim specjalnie zachwycona, ale chwali Cię, mówiąc:

- To dobrze, że zaczekałeś na mnie z podjęciem tej decyzji. To ważna sprawa, a nie zwykła zabawa!
- Wiem o tym, mamu.
- Nie mam zamiaru cię zniechęcać. Jeśli czujesz, że tak powinieneś postąpić, to niech tak będzie. Zawsze lubiłeś pomagać innym. Po prostu uważaj na siebie!



- Tak będę robił, mamu.
- To co, teraz pewnie będziesz chciał pobiec się zaciągnąć, co?
- Miejsc może zabraknąć...
- No dobrze, leć, synku, leć.
- Dzięki, mamu!

Do siedziby poczty docierasz stosunkowo szybko i pomimo początkowych obaw zastajesz tam sporo ludzi. Bez większych trudów zapisujesz się na dosyć długą listę chętnych, odpowiadając wcześniej na kilka pytań. Jako że nie ukończyłeś jeszcze czternastu lat, jesteś harcerzem oraz znasz świetnie miasto, możesz być pewny sukcesu. Jutro o godzinie ósmej masz razem z innymi chłopcami stawić się u poczmistrza na przeszkolenie. Tak oto zaczyna się Twoja kariera powstańczego listonosza!

Przejdź do 22.

22 (AKT I)

Szybko znajdujesz „Kuropatwę”, czyli harcmistrza podporucznika Przemysława Góreckiego, który organizuje Harcerską Poczta Polową. Tym oto sposobem przystąpiłeś do „Zawiszków”, najmłodszej grupy harcerskich Szarych Szeregów. Do dzieła, mały listonoszu! Harcerska Poczta Polowa dopiero raczkuje, ale dzięki zaangażowaniu takich chłopców jak Ty ma szansę wpisać się trwale w historię walczącego miasta. Tak więc Twoja przygoda nie kończy się w tym miejscu, to dopiero jej początek!

Przejdź do Aktu II

23 (AKT I)

Powrót do domu nie zajmuje Ci wiele czasu. Wyciągasz spod wycieraczki klucz i wchodzisz do środka. Wiesz, że Twoja mama wróci dopiero późnym popołudniem, postanawiasz więc wykorzystać twórczo wolny czas. Wyjmujesz z niegdyś bogatej biblioteczki ojca jedną z powieści Sienkiewicza. Zastanawiasz się, czy po wojnie odzyskacie wszystkie te piękne książki, które mama dała komuś w zastaw. Nagły odgłos pukania odrywa Cię od lektury. Ostrożnie podchodzisz do drzwi, na które po cichu zakładasz łańcuch, przekręcasz klucz w zamku i uchylasz je nieco. Na progu stoi młody chłopak, mniej więcej w Twoim wieku, z przewieszoną przez ramię groteskowo dużą torbą listonosza.

- To mieszkanie piętnaście? – pyta.
- Nie, piętnaście to piętro wyżej.
- A, to przepraszam.

Chłopak rusza ku schodom, a Ty zamykasz drzwi.

- Dlaczego to właśnie on nosi listy? – zastanawiasz się na głos.
- Postanawiasz spytać o to chłopca.

Przejdź do 20.

24 (AKT I)

Ruszasz szybkim krokiem za siebie, gdy nagle padasz na ziemię w akompaniamencie przeźrliwego huku. Próbujesz wstać, ale przez kilka chwil w ogóle nie jesteś w stanie utrzymać równowagi. Słyszysz też irytujące dzwonienie w uszach, które powoli przechodzi w niski pisk, aż w końcu całkiem cichnie. Dopiero wtedy jesteś w stanie zebrać myśli i zrozumieć, co się stało. Gdzieś niedaleko wybuchł pocisk, a Ty znalazłeś się w jego polu rażenia. Miałeś fenomenalne szczęście! Wzdychając z ulgą, ruszasz w stronę domu.

Przejdź do 23.



AKT II

8 września, podczas zawieszenia ognia, kilka tysięcy cywilów dobrowolnie opuszcza Warszawę. Od rana trwa silny napór nieprzyjaciela na Śródmieście Północ. Wróg usiłuje wdrzeć się w głąb dzielnicy od strony Nowego Świata i Królewskiej. O świcie Powstańcy muszą wycofać się z kompleksu gmachów Ministerstwa Spraw Wewnętrznych i Administracji oraz Komendy Policji przy Krakowskim Przedmieściu. Nieprzyjaciel obsadza odcinek od ul. Świętokrzyskiej do kościoła Św. Krzyża. Niemcy opanowują prawie całą ul. Warecką. Docierają w bezpośrednie sąsiedztwo Poczty Głównej przy Placu Napoleona. Zgrupowanie mjr. Włodzimierza Zawadzkiego „Bartkiewicza” utrzymuje pozycje na Królewskiej. Niemcy wielokrotnie szturmują Al. Jerozolimskie od strony Marszałkowskiej i Nowego Świata. Ich celem jest zniszczenie barykady osłaniającej przejście przez Aleje. Nieprzyjaciel prowadzi silny ostrzał artyleryjski południowej części Śródmieścia, szczególnie rejonu Hożej i Kruczej.

Kartki z kalendarza, Muzeum Powstania Warszawskiego (www.1944.pl)

1 (AKT II)

Bierzesz głęboki oddech i kurczowo zaciskasz dłoń na przewieszonym przez ramię chlebaka z listami. Dziś rozniosłeś ich już prawie czterdzieści. Czekasz na odpowiedni moment, żeby opuścić swoją kryjówkę... Teraz! Wybiegasz ze zrujnowanej klatki schodowej i pędem przebiegasz przez naznaczoną licznymi śladami wybuchów ulicę. Twoim celem jest położony kilkanaście metrów dalej kolejny budynek. Wpadasz do niego niczym burza, czując, jak ze strachu zeszytniały Ci palce. Mimo to niezgrabnie otwierasz chlebak, aby upewnić się, czy żaden z listów nie ucierpiał. Na szczęście Twój cenny ładunek jest nienaruszony i na swoim miejscu.

Na początku myślałeś sobie, że podczas powstania praca listonosza to nic ważnego i byłeś trochę zawiedziony, gdy nie pozwolono Ci walczyć. Jednak już po dostarczeniu pierwszej przesyłki zrozumiałeś, jak wiele radości możesz dać przerażonym ludziom. Mężczyzna, któremu dostarczyłeś list od jego córki, zaczął głośno płakać ze szczęścia – dziewczyna wciąż żyła. Pierwszy raz widziałeś, żeby dorosły tak płakał.

Już od pierwszego dnia walk zauważyłeś, że wszystkie historie, które słyszałeś, wielkie słowa o bohaterstwie, patriotycznym poświęceniu, niezwyklej przygodzie i honorze, giną gdzieś pośród odgłosów wystrzałów, wrzasków oraz płaczu rozpacz. Kiedy to wszystko się skończy, już nigdy, przenigdy nie będziesz chciał bawić się w wojnę...

Nagle słyszysz czyjś krzyk:

– Podejdź tutaj!

Dostrzegasz leżącego kilkadziesiąt metrów dalej, opartego o ścianę zawalonej kamienicy żołnierza AK. Chyba jest ranny. Chciałbyś mu pomóc, jednak podwórko, które musiałbyś przebiec, jest pod ostrzałem wroga. To naprawdę wielkie ryzyko, a wciąż nie rozniosłeś jeszcze wszystkich listów.

Postanawiasz zatem:

Pomóc żołnierzowi. **2**

Najpierw zająć się rozniesieniem listów. **6**

2 (AKT II)

Wkładasz chlebak pod ramię i pędzisz ile sił w nogach. Wokół Ciebie zaczynają świstać kule, z charakterystycznym stuknięciem odbijają się od bruk. Przypadasz do resztek kamiennego murka, przy którym siedzi ranny akowiec. Widzisz, że ma spieczoną niemal do krwi wargi – na pewno jest bardzo spragniony. Chcesz mu ulżyć, sięgasz zatem po manierkę z wodą. Niestety, wyczerpałeś już swój zapas. Młody mężczyzna uśmiecha się, mówiąc:

– To nic, trudno... Wojna...

Jego mundur w okolicach prawego barku jest przesiąknięty skrzeplą krwią. Musi tu siedzieć



co najmniej od rana. Widziałeś już wiele ran, wiesz więc, że ta nie jest śmiertelna. Dla tego nieszczęsnego, zapomnianego bohatera jest jeszcze nadzieja. Mógłbyś poszukać dla niego wody, ale to znacznie opóźniłoby roznoszenie poczty. A przecież dostałeś wyraźne rozkazy, żeby zajmować się tylko i wyłącznie swoimi obowiązkami.

Mimo to postanawiasz poszukać wody dla rannego mężczyzny. **3**
Rozkaz to rozkaz, w końcu jesteś żołnierzem. Odchodzisz. **6**

3 (AKT II)

Pytasz rannego, gdzie w okolicy znajduje się jakaś czynna studnia. Z początku rzecz jasna nie chce powiedzieć i próbuje odwieść Cię od tego niebezpiecznego pomysłu, w końcu jednak wspomina o pewnym miejscu, oddalonym o jakieś pięć minut drogi stąd, na jednym ze zrujnowanych podwórz. Nieszczęśnik patrzy Ci głęboko w oczy. W jego spojrzeniu widzisz, jak bardzo jest wdzięczny za okazaną pomoc. Już wiesz, że uczucie towarzyszące ratowaniu życia drugiemu człowiekowi to coś, co pamięta się przez całe życie.

Ruszasz w drogę, szybko przebiegając plac, tym razem, o dziwo, nie będąc ostrzelanym przez nieprzyjaciela. Odgłosy wystrzału karabinów maszynowych dochodzą ze znacznie większej odległości. Domyślasz się, co to może oznaczać – zaraz zacznie się ostrzał artyleryjski.

Niewykluczone też, że gdzieś w okolicy czają się snajperzy.
Ponawiasz pokonać odcinek dzielący Cię od studni:

Biegnać. **5**

Czołgając się. **4**

4 (AKT II)

Czołgasz się wytrwale, pamiętając o udzielanych Ci na szkoleniu lekcjach – najważniejsze to trzymać głowę nisko. Posuwasz się powoli, ale sukcesywnie do przodu, czując, jak wznie-siony przez Ciebie pył dokuczliwie podrażnia Twoje oczy, nos i usta. Pomimo tego po kilku minutach widzisz już studnię.

Możesz:

Wstać i przebiec dzielący Cię od niej odcinek. **8**

Znieść niewygody i nadal się czołgać. **9**

5 (AKT II)

Zawsze byłeś dobrym biegaczem, jednak wydarzenia ostatnich tygodni sprawiły, że stałeś się prawdziwym mistrzem. W końcu stawką w tych „ulicznych wyścigach” było Twoje życie, którego wartość poznałeś, gdy tylko śmierć przestała być dla Ciebie jedynie zwykłym słowem, a stała się realnym zagrożeniem – częścią powstańczego dnia walczącej stolicy. Biegniesz wytrwale przed siebie, gdy nagle gwałtowny huk potwierdza Twoją teorię – niemiecka artyleria zaczęła swoją ponurą pieśń śmierci. Podmuch bliskiej eksplozji niemal zwała Cię na ziemię, nagrzane powietrze natychmiast wypełnia duszący pył. Do studni zostało jeszcze tylko jakieś pięćdziesiąt metrów. Przypominasz sobie, jak jeden z powstańców radził Ci, żebyś zawsze w akcji „liczył metr za dwa”.

Mimo to myślisz, że dałbyś radę błyskawicznie przebiec ten stosunkowo krótki odcinek. **10**
Ponawiasz skrócić w stronę zgliszczy, nakładając w ten sposób drogi, ale zyskując względne bezpieczeństwo. **11**



6 (AKT II)

Odchodzisz pośpiesznie, czując narastające poczucie winy. Nie wiesz dlaczego, ale wydaje Ci się, że ranny żołnierz nie ma do Ciebie pretensji. Każdy ma swoje rozkazy, a jego prędkiej czy później ktoś odnajdzie i udzieli pomocy. Ty musisz skupić się na swoim zadaniu, w końcu niesiesz ludziom nadzieję, a ostatnimi czasy to najcenniejszy „towar”, jaki można dostać w ogarniętej płomieniami walki stolicy.

Nagle gdzieś za Tobą słyszysz potężny huk eksplozji – chyba zaczął się ostrzał artyleryjski. Odruchowo odwracasz się i z przerażeniem dostrzegasz, że pocisk wybuchł niedaleko miejsca, gdzie leżał ranny akowiec. Mężczyzna jest pod zwałami gruzu i rozpaczliwie próbuje się stamtąd wydostać. Pędzisz mu na pomoc, lecz gdy docierasz na miejsce, pojmujesz, iż nie ma dla niego nadziei. Nieszczęśnik ostatkami sił oswabada rękę i wyciąga w Twoją stronę chlebak, który bezwładnie opada na ziemię. Dla tego żołnierza ta wojna już się skończyła. Na zawsze.

Zaglądasz ostrożnie do chlebaka i uświadamiasz sobie, że wszedłeś w posiadanie rozkazów dla walczących w okolicy placówek. Nie wiesz, czy polecenia są nadal aktualne, jednak z pewnością nie możesz ich tutaj zostawić. Musisz jak najszybciej wrócić do Poczty Głównej i zgłosić komuś tę sprawę. Równie dobrze możesz zrobić to nieco później, ponieważ w najbliższej okolicy pewien starszy mężczyzna czeka na list od swojej wnuczki, który masz ze sobą. Mógłbyś dostarczyć ten jeden list, a potem szybko wrócić do siedziby Poczty Głównej mieszczącej się na placu Napoleona 8/10.

Po chwili namysłu postanawiasz:

Wrócić z rozkazami do Poczty Głównej. **16**

Najpierw dostarczyć list. **7**

7 (AKT II)

Docierasz pod wskazany adres, jednak budynek jest w fatalnym stanie. Nauczony doświadczeniem ostatnich dni schodzisz do piwnicy, gdzie zastajesz lokatorów tej na wpół zawalonej kamienicy. Wszyscy patrzą na Ciebie, gdy sięgasz do swojego chlebaka i wyciągasz list. Odczytujesz nazwisko i rozglądasz się po zatłoczonym pomieszczeniu.

– To ja! To na pewno od Ani! – z podłogi zrywa się starszy mężczyzna, śmiejąc się radośnie. Odwzajemniasz uśmiech i wręczasz mu przesyłkę. Teraz możesz spokojnie pomyśleć nad sprawą zdobytych rozkazów. Mógłbyś wrócić na Pocznię Główną albo udać się bezpośrednio do kwatery AK.

Tylko gdzie dokładnie ona się znajduje? Próbujesz sobie przypomnieć adres, ale mimo usilnych prób wciąż masz nazwę ulicy tylko na końcu języka.

– Przepraszam – zagadujesz grzecznie pochłoniętego czytaniem listu mężczyznę.

Czekasz chwilę, aż staruszek zorientuje się, iż właśnie do niego mówisz i odłoży cenne wiadomości od wnuczki.

– Tak, chłopcze?

– Nie wie pan może, gdzie znajduje się kwatera główna Armii Krajowej? Pan jest starszym człowiekiem, a oni wiedzą najwięcej, tak zawsze mówi mama – dodajesz po chwili.

– Ha, ha! Nie zawsze tak jest, młodzieńcze, ale akurat masz szczęście. To będzie ulica Świętokrzyska. Wiem, bo często słyszałem rozmowy powstańców, którzy wpadają tu nieco odpocząć przed akcjami.

– Dziękuję bardzo!

Świetnie, teraz znasz już adres siedziby AK! W tej sytuacji dochodzisz do wniosku, iż najlepszym rozwiązaniem będzie:

Wrócić na Pocznię Główną. **16**

Odwiedzić siedzibę AK. **15**

**8 (AKT II)**

Zrywasz się z ziemi i niemal natychmiast padasz na nią z powrotem. Zostałeś zraniony przez zabłąkaną kulę, zresztą kto wie, może to nie przypadek, lecz podstępny atak snajpera? Masz szczęście, pocisk tylko zahaczył o Twoje ramię, zwykłe zadraśnięcie, ale naprawdę najadłeś się strachu...

Czekasz chwilę, próbując odzyskać chociaż odrobinę zimnej krwi, po czym ruszasz ostrożnie w stronę studni. Gdy tam docierasz, napełniasz swoją manierkę, zachowując pewną ostrożność. Nagle zauważasz, że ktoś pozostawił tam chlebak, taki sam, w jakim nosisz listy. Co za nieostrożność! Najwidoczniej powstańcza armia musiała skądś zdobyć cały zapas i teraz większość dostaje je podczas wykonywania swoich akcji. Nie możesz jednak pozwolić sobie na szukanie jego właściciela. Uciekło Ci już sporo czasu, a przecież liczy się każda sekunda. Niedaleko od miejsca, gdzie jesteś, wybucha pierwszy pocisk – nieprzyjaciel znów rozpoczął ostrzał artyleryjski. Jego działa z głośnym hukiem wyrzucają z luf pociski, które niszczą wszystko wokół.

Gasisz pragnienie, zostawiając wszakże odpowiednią ilość wody dla rannego żołnierza, po czym podnosisz swój chlebak i ruszasz w drogę powrotną. Ta okolica zaczyna robić się stanowczo zbyt niebezpieczna...

Przejdź do paragrafu 13

9 (AKT II)

Czołgasz się wytrwale i już po chwili jesteś na miejscu – udało się! Szybko nabierasz wody do swojej manierki, dostrzegając przy tym, że o studnię oparty jest chlebak, który jest identyczny jak Twój. Na pewno też służy do przenoszenia listów albo rozkazów. Co za głupota, jak ktoś mógł zostawić coś tak ważnego w takim miejscu! Będziesz musiał zgłosić to komuś z przełożonych. Nagle cały świat wiruje Ci przed oczyma, a niebo i ziemia zamieniają się miejscami. Czujesz, jak przez chwilę lecisz bezwładnie podrzucony do góry siłą wybuchu. Nic nie słyszysz. Wszystko znika w tumanie kurzu, pyłu i dymu. Ból rozlewa się po całym Twoim ciele, jakbyś nagle wskoczył do wanny pełnej gorącej wody. Tracisz przytomność.

Żyjesz. To pierwsza myśl, jaka przychodzi Ci do głowy po tym, jak otwierasz oczy. Nie wiesz, ile czasu minęło, jednak wciąż świeci słońce, jest dzień. To ten sam czy już następny? Dookoła panuje cisza... i nagle wracają dźwięki – ciche, stłumione, jakby dobiegające zza ściany. Prawie straciłeś słuch. Jakiś rytmiczny łomot. Co to? Aha, to wystrzały... – myślisz. Niedaleko od siebie widzisz sporej wielkości krater. Swąd spalenizny... Jesteś w piekle? Nie... To tylko walcząca Warszawa...

Powoli dochodzisz do siebie, wciąż czując silne zawroty głowy. Mrugasz, z trudem powstrzymując opadanie powiek. Czujesz się naprawdę bardzo zmęczony. Nogi i ręce jak z ołowiu – tyle razy słyszałeś to określenie, ale dopiero teraz naprawdę doświadczasz tego uczucia. Wszystkie ruchy wykonujesz z opóźnieniem, jakbyś lada chwila miał zasnąć. Musisz stąd uciec! Wstajesz i niemal natychmiast tracisz równowagę, jednak nie upadasz. Twardy z ciebie chłopak! – tata zawsze tak mówił. Bierzesz swój chlebak, który leży nieopodal, i ruszasz przed siebie w stronę najbliższego budynku. Wprawdzie teraz to tylko sarta gruzów, jednak zapewni Ci ona ochronę przed zabłąkanymi kulami. Pokonując ból i strach, kulejąc nieco, ruszasz przed siebie.

Przejdź do paragrafu 12

10 (AKT II)

Niespodziewanie tuż przed Tobą, powstaje gęsta ściana dymu, a gwałtownie wyrzucona w powietrze ziemia z impetem uderza Cię w twarz. Jednocześnie zdajesz sobie sprawę z dwóch faktów. Po pierwsze – lecisz w powietrzu; po drugie – niczego nie słyszysz. Potężne uderzenie



w plecy – spadłeś. Zaczynasz się dusić – nie raz wstrzymywałeś z kolegami powietrze, mierząc przy tym czas, przez sekundę po odetkaniu nosa i otworzeniu ust czułeś coś podobnego. Teraz jednak od kilku sekund próbujesz zaczerpnąć powietrza, płuca palą Cię, jakby ktoś nalał tam wrzątku. Krzyczysz, czując, jak życiodajne powietrze wpływa przez usta. Możesz oddychać!

Nagle zachodzi słońce... Nie, to nie to. Świat ciemnieje... Widzisz go w czerni i bieli, zamazany, jakbyś patrzył przez brudną szybę. Biel przeistacza się w odcienie szarości, czerń napływa jakby od dołu i z boków i okrywa wszystko. Straciłeś przytomność.

Odzyskujesz ją dopiero w szpitalu, gdzie dowiadujesz się, że cudem uratowano Ci życie. Twoja walka dobiegła końca. Ach! Gdybyś tak mógł cofnąć czas!

Przejdź do paragrafu 1 i na przyszłość uważaj przy podejmowaniu decyzji. Pamiętaj też o tym, że Ty możesz sobie pozwolić na komfort „cofnięcia czasu”, jednak na polu walki wielu małych bohaterów i bohaterek nie miało takiej szansy.

11 (AKT II)

Biegniesz wśród gruzów, praktycznie okrążając studnię. Widzisz też, jak jeden z pocisków wybucha nieopodal miejsca, przez które pierwotnie chciałeś przebiec. Jak dobrze, że wybrałeś okreśłą trasę!

Ukrywasz się za na wpół zawaloną ścianą, czekając na dobry moment, żeby dobiec do wody, gdy ktoś zbliża się do Twojego „posterunku”. Z ulgą zauważasz jednego ze starszych kolegów, który wita Cię tradycyjnym:

– Cześć, młody.

Przez chwilę rozmawiacie ze sobą, zauważając przy tym, iż macie identyczne chlebaki. Najwidoczniej powstańcza armia musiała skądś zdobyć cały zapas i teraz większość młodych dostaje je podczas wykonywania swoich „akcji”. Twój kompan po chwili odchodzi, a Ty podbiegasz do studni i szybko napełniasz manierkę wodą, po czym wracasz na swoją poprzednią pozycję. Na szczęście podczas tego krótkiego „rajdu” nie spotkała Cię żadna niemiła niespodzianka. Najwidoczniej walka znów przesunęła się w inną stronę. Odruchowo zaglądasz do swojego chlebaka i zamierasz przestraszony. A niech to! Przez przypadek masz teraz chlebak swojego starszego kolegi! W środku są jakieś dokumenty – to chyba rozkazy. Postrawiasz jak najszybciej wrócić do rannego żołnierza, on na pewno pomoże Ci zrozumieć, gdzie musisz zanieść te papiery!

Przejdź do paragrafu 14

12 (AKT II)

Odpoczywasz pod prowizoryczną ochroną klatki schodowej zawalonego do połowy budynku. Czujesz się fatalnie, w dodatku zaczynasz odczuwać mdłości. Mimo iż ból zdążył już ustąpić i prawdopodobnie nie jesteś poważnie ranny, to na pewno w najbliższym czasie będziesz odczuwał skutki wybuchu. Żeby zająć czymś myśli, zaglądasz do swojego chlebaka, aby upewnić się, czy z listami wszystko w porządku.

Nie ma ich! Najwidoczniej musiałeś zabrać przez pomyłkę chlebak, który ktoś zostawił przy studni. Niestety, teraz listy przepadły, zawiodłeś. Czujesz napływające do oczu łzy, ale powstrzymujesz się od płaczu. Musisz być dzielny! Przeglądasz pobieżnie dokumenty, w których posiadanie wszedłeś wbrew swej woli i przeżywasz kolejny, tym razem zupełnie inny wstrząs. To rozkazy! Nie masz czasu do stracenia, musisz jak najszybciej pokazać je któremuś z dowódców!

Możesz:

Poprosić o pomoc rannego żołnierza. **14**

Wrócić do siedziby Poczty Głównej. **16**



13 (AKT II)

Po drodze zatrzymujesz się na chwilę pod ścianą jednego z zawalonych budynków. Postrzymujesz się od podrapania uporczywie swędzącego ramienia. Mimo że rana nie jest poważna, odczuwasz w niej nieprzyjemny, pulsujący ból. Zerkasz do swojego chlebaka i zdumiony odkrywasz, iż nie ma w nim listów. Przez pomyłkę zabrałeś chlebak spod studni! Uważnie oglądasz dokumenty, w których posiadanie wszedłeś. Czujesz rosnące podekscytowanie – to rozkazy! Na pewno walczący powstańcy czekają na nie z niecierpliwością, tylko gdzie je zanieść?

Możesz:

Poprosić o pomoc rannego żołnierza. **14**

Wrócić do siedziby Poczty Głównej. **16**

14 (AKT II)

Udaje Ci się wrócić do rannego żołnierza bez większych problemów. Na szczęście mężczyzna wciąż jest przytomny. Gdy ofiarowujesz mu wodę z manierki, pije zachłannie, po czym bierze głęboki oddech i oświadcza słabym głosem:

– Dziękuję, przyjacielu...

Chyba jego rana jest znacznie poważniejsza, niż myślałeś. Żołnierz jest bardzo słaby i wygląda, jakby za chwilę miał stracić przytomność. Szybko relacjonujesz mu przebieg wyprawy po wodę, tłumacząc, w jaki sposób wszedłeś w posiadanie rozkazów.

– Musisz... – Mówienie sprawia nieszczęśnikowi coraz więcej trudności. – Musisz iść do naszej kwatery... głównej... Jest na Świętokrzyskiej numer trzydzieści... W schronie poszukaj... jaej...

Ostatnie słowo jest zupełnie niezrozumiałe. Twój rozmówca traci przytomność, a kto wie, czy nie znacznie więcej. Spoglądasz na nieruchomego akowca, zastanawiając się, czy od razu udać się pod wskazany przez niego adres, czy też najpierw odwiedzić swoich bezpośrednich przełożonych na Poczcie Głównej.

Postanawiasz udać się:

Na ulicę Świętokrzyską, do schronu, w poszukiwaniu Komendy Głównej AK. **17**

Do siedziby Poczty Głównej. **16**

15 (AKT II)

Im bardziej zbliżasz się do celu, tym więcej zniszczeń zastajesz. Przemierzając opustoszałe ulice i zburzone nalotami szkielety domów, próbujesz przypomnieć sobie, jak ten obszar wyglądał przed wybuchem powstania. Nigdy byś nie pomyślał, że w tak krótkim czasie okolica, którą znasz od dzieciństwa, zmieni się w połacie zwęglonych gruzów.

Gdy docierasz na miejsce, widzisz jedynie zniszczony gmach i kilku biegających w pobliżu żołnierzy. Jeden z nich przystaje na chwilę i woła w Twoim kierunku:

– Dzieciaku, zmiataj stąd! Cała kwatera już dawno przeniesiona. Zaraz będą Niemcy, uciekaj do schronu!

Niestety, potwierdziły się Twoje najgorsze obawy. Spóźniłeś się. Jedyne, co możesz teraz zrobić, to:

Udać się na Poczta Główną. **16**

Poprosić kogoś w schronie o wskazówkę. **17**



16 (AKT II)

Wracasz ostrożnie w stronę gmachu Poczty Głównej. Ostatecznie możesz po prostu przekazać te dokumenty komuś starszemu stopniem. Okazuje się jednak, iż nie będzie to wcale taka prosta sprawa. Już z pewnej odległości słyszysz odgłosy walki. Postanawiasz wejść przez zaplecze od strony ulicy Wareckiej. Niestety, budynek jest pod ostrzałem nieprzyjaciela. Oczywiście mógłbyś spróbować przedrzeć się do środka, lecz jest to bardzo ryzykowne.

Mimo to próbujesz swoich sił. **31**

Postanawiasz wrócić do schronu w okolicy dawnej Kwatery Głównej AK. **17**

17 (AKT II)

W prowizorycznym schronie siedzi kilka skulonych osób, wśród których dostrzegasz znajomego harcerza. Pozdrawiasz go radośnie i pytasz:

– Wiesz, gdzie jest teraz nowa komenda AK?
– Na Mokotowskiej przy Wilczej, a bo co?
– Nic, potrzebuję się tam dostać.
– Żadna Mokotowska! – wtrąca się do rozmowy inny młody powstaniec – Teraz kwatera jest na Piusa XI, jestem tego absolutnie pewien! Przy okazji, nazywam się Izaak Blumenfeld. Po tym, co było w gettcie, to już chyba ostatni Blumenfeld w Warszawie – dodaje smutnym głosem.

– Piusa? – pyta z niedowierzaniem harcerz.

– Tak, Piusa, w gmachu Małej Pasty. Będziesz musiał tam iść przez obszar bombardowania. To najszybsza droga.

Dziękujesz obu chłopakom, którzy w międzyczasie zaczęli się zawzięcie kłócić o obecne położenie Kwatery Głównej, i wychodzisz. Wahasz się, komu możesz zaufać. Znasz harcerza i wiesz, że na pewno celowo nie wprowadziłby Cię w błąd. Mimo wszystko wydawał Ci się trochę zdezorientowany i przestraszony. Powstaniec z kolei był bardzo, może nawet za bardzo pewny siebie, ale sprawiał wrażenie znającego się na rzeczy. Musisz wybrać jedną z możliwości, a wydaje Ci się, że prawidłowy adres to:

Mokotowska. **18**

Piusa XI. **19**

18 (AKT II)

Pokonując zmęczenie, ruszasz pod wskazany adres z nadzieją, że dokonałeś właściwego wyboru. Co za szalony dzień! W ciągu ostatniej godziny kilkakrotnie otarłeś się o śmierć, a najwyraźniej zanosi się na to, że to jeszcze nie koniec. Na szczęście zauważasz grupkę żołnierzy AK stojących przed budynkiem. Chyba mają odprawę. Czekasz kilka minut, po czym podchodzisz do jednego z nich i pytasz:

– Na którym piętrze jest Kwatera Główna?

– Masz pecha, mały. Dowództwo od dwóch dni jest na Piusa XI.

Krzywisz się rozgoryczony, grzecznie dziękując żołnierzowi za poświęcony Ci czas, i odchodzisz. Decydujesz się przejść fragment drogi ulicą Wilczą. Masz skrytą nadzieję, że dziś nie będzie bombardowania. A przynajmniej nie w tym rejonie...

Przejdź do paragrafu **19**



19 (AKT II)

Pędzisz najszybciej jak potrafisz przez kompletnie wyludniony teren bombardowań. Zewsząd otacza Cię istne morze gruzów. Liczne kratery i porozrzucany bruk spowalniają Twoje tempo, mimo to starasz się jak najszybciej opuścić tę strefę. Nagle stajesz jak wryty, słysząc charakterystyczny ryk zbliżających się samolotów. Czujesz, jak paraliżuje Cię strach. Zadzierasz głowę i spoglądasz na zbliżającą się szybko eskadrę wrogich samolotów. Po chwili słyszysz już pierwsze odgłosy spadających bomb. Głośny świst pocisków wyrwa Cię z otępienia, zaczynasz biec, a chwilę później wokół Ciebie rozkwitają pierwsze wybuchy. Jeden z pocisków uderza w budynek dokładnie przed Tobą. Przerażony, otumaniony głośnym hukiem i uderzeniem gorącego powietrza stoisz bez ruchu, patrząc na walący się na Ciebie spory kawałek ściany. Nie możesz się ruszyć, strach całkiem Cię sparaliżował. W akcie rozpaczki zamykasz oczy i niezdarnie zasłaniasz głowę rękoma, czekając na najgorsze. Po około sekundzie czujesz wprawdzie silne uderzenie, ale w prawy bok, i jest to coś zdecydowanie bardziej miękkiego niż cegły. Padasz na ziemię, słysząc głuchy huk roztrzaskującej się o bruk ściany. Chcesz otworzyć oczy, lecz w tej samej chwili ulatuje z Ciebie świadomość. Zemdlałeś.

Przejdź do paragrafu 20

20 (AKT II)

Gdy tylko odzyskujesz przytomność, podnosisz powoli powiekę i natychmiast otwierasz szeroko oczy zdumiony tym, co ujrzalesz. To jakiś cud! Nad Tobą nachyla się anioł! Na czole ma przewiazaną białą chustę, spod której wystają niesfornie kosmyki jasnych włosów. Delikatne rysy idealnie pasują do okrągłej, zarumienionej buzi. Mrużysz oczy oświecony niebiańskim blaskiem, w tej samej chwili zdając sobie sprawę z tego, że to nic innego jak słońce. Przenosisz wzrok na anioła. Nadal jest nieziemsko piękny, lecz wiesz już, iż to nie wysłannik z nieba, tylko dziewczyna, młoda sanitariuszka. Zdezorientowany, zrywasz się z ziemi, zanim nieznajoma zdążyła się odchylić, więc uderzacie o siebie czołami i oboje lądujecie na bruku.

– Ładne podziękowanie za ratunek! – narzeka dziewczyna, chociaż śmieje się przy tym wesoło. – Jestem Zosia, a ty?

– Janek.

– Miło mi. Wiesz, musisz bardziej uważać, byłby z ciebie placek!

– Lubię placki.

– Ale chyba nie z samego siebie...

– Lepiej stąd chodźmy, jest stanowczo zbyt niebezpiecznie. A ja jeszcze muszę dostać się na Piusa XI.

– Oj, to w przeciwną stronę niż ja... A już myślałam, że może ty mi pomożesz, szkoda.

– A jaki masz problem? 21

– Niestety, muszę wypełnić bardzo ważne zadanie. Do widzenia, Zosiu! 32

21 (AKT II)

– Wiesz, to koszmar, Ci wszyscy ranni... – mówi z przejęciem dziewczyna. – Gdybym miała chociaż trochę leków od Niemców.

– Od Niemców? – pytasz zdziwiony.

– Lek to lek. Żołnierze walczą, nie lekarze – stwierdza rezolutnie. – Oni tam mają mnóstwo cennych lekarstw. Gdyby tak zakraść się do chociaż jednego składziku i trochę ich wynieść. Nawet kilka buteleczek antybiotyku.

– To ważny lek?

– O tak! Bardzo! Dzięki temu wielu naszych chłopców by przeżyło...

– Wiesz, mogę specjalnie dla ciebie zdobyć ten lek – odpowiadasz natychmiast. 22

– Chętnie bym ci pomógł, ale muszę jak najszybciej iść na komendę AK. 32



22 (AKT II)

- Naprawdę? Mógłbyś?!
- Oczywiście! Jestem żołnierzem, moim obowiązkiem jest pomaganie ludziom.
- To wspaniale! Chodź za mną. Znam jeden słabo strzeżony składzik z lekami!

Dziewczyna zaczyna biec, nie pozostaje Ci więc nic innego, jak ruszyć za nią. Po około pięciu minutach zwalniasz nieco tempo i zaczynasz się ostrożnie skradać. Czujesz, jak szybciej bije Ci serce, ale nie dajesz tego po sobie poznać. Zosia jest pod wrażeniem Twojej odwagi. Lepiej, żeby tak zostało...

Po pewnym czasie Twoja przewodniczka zatrzymuje się i kładzie palec na ustach. Potem ostrożnie wystawia głowę zza rogu, a Ty idziesz w jej ślady. Pokazuje Ci mały, drewniany składzik ustawiony przy jednej z ocalałych ścian kamienicy. Ulica jest pusta, jednak być może gdzieś w okolicy kręci się niemiecki patrol. Musisz naprawdę dobrze pomyśleć, jak rozegrać tę sytuację na swoją korzyść.

Do głowy przychodzą Ci trzy pomysły:

Wykorzystać okazję i natychmiast iść do środka. **23**

Zbić okienko w magazynie i zobaczyć, co się stanie. **24**

Tutaj poczekać na rozwój sytuacji. **25**

23 (AKT II)

Idziesz śpiesznie w stronę składziku, gdy nagle ze środka wychodzi zdziwiony niemiecki żołnierz. Odwracasz się na pięcie i zaczynasz uciekać. Słyszysz terkot wystrzałów z karabinu maszynowego i głośny krzyk Zosi. Przewracasz się na ziemię, nie do końca zdając sobie sprawę z tego, co się stało. Chyba dostałeś...

Przejdź do paragrafu 1 i na przyszłość uważaj przy podejmowaniu decyzji. Pamiętaj też o tym, że Ty możesz sobie pozwolić na komfort „cofnięcia czasu”, jednak na polu walki wielu małych bohaterów i bohaterek nie miało takiej szansy.

24 (AKT II)

Podnosisz jeden z licznych walających się wszędzie kawałków bruku i bierzesz spory zamach. W swoim życiu sporo narzucałeś się kamieniami, jednak nigdy byś nie przypuszczał, że ta umiejętność może kiedyś pomóc Ci przy ratowaniu ludzkiego życia. Doskonale! Brzęk tłuczonego szkła zwiastuje, iż twój pocisk trafia prosto w cel. Zaraz po tym rozlega się wściekły okrzyk Niemca. Ze środka natychmiast wypada hitlerowiec i oddaje w powietrze krótką serię z karabinu maszynowego.

Niedługo cała okolica zaroi się od Niemców – to był zły pomysł. Nie ma już sensu, abyście nadal tu stali, po cichu odchodzicie w stronę Komendy Głównej Armii Krajowej.

Przejdź do paragrafu **32**

25 (AKT II)

Czekasz cierpliwie, czując na uchu oddech Zosi, która niecierpliwie wspina Ci się na plecy, żeby coś zobaczyć. Odsuwasz się nieco, aby zrobić dla niej miejsce. Przez kilka minut bacznie obserwujecie składzik, gdy nagle ze środka wychodzi niemiecki żołnierz. Mężczyzna wyciąga z kieszonki munduru papierosnicę i zapala jeden z papierosów, po czym idzie spokojnie przed siebie i po chwili znika za rogiem. Teraz! To Twoja szansa!

Skradasz się szybko w stronę wejścia i niepostrzeżenie wślizgujesz się do środka. Pośpiesznie przeglądasz półki w poszukiwaniu antybiotyków. Być może to ampułki oznaczone jako ANTIBIOTIKUM, chociaż to chyba zbyt proste. A może to te drugie, tajemnicze



WASSERSTOFFPEROXYD. Bierzesz kilka ampułek jednego rodzaju (zastanów się, które wybierasz) i już masz wyjść, gdy z zewnątrz dobiegają Cię liczne głosy. Przed wejściem do składziku zatrzymała się grupa Niemców!

Przejdź do paragrafu 26

26 (AKT II)

Okazuje się, że opuszczenie składziku jest znacznie trudniejszą sprawą niż było dostanie się do jego środka. Na zewnątrz aż roi się od Niemców, a przecież każdy z nich może tutaj wejść. Sytuacja jest naprawdę nieciekawa, jednak skoro powiedziało się „A”, trzeba też powiedzieć „B”.

Nie masz ochoty się poddać, a więc masz do wyboru tylko dwie możliwości:

Zaryzykować i po prostu wybiec na zewnątrz, uciekając ile tylko sił w nogach. To na pewno zaskoczy Niemców! 27

Ukryć się wewnątrz i poczekać na dalszy rozwój wypadków. A może znajdziesz tutaj jeszcze coś ciekawego? 28

27 (AKT II)

Wypadasz na zewnątrz i mijasz kompletnie zaskoczonych Niemców, pędząc w stronę, gdzie czeka na Ciebie Zosia. Nagle dziewczyna wyskakuje zza rogu i czymś rzuca. Przerażony, dostrzegasz przelatujący Ci nad głową granat! Wybuch powala Cię z nóg, jednak był na tyle odległy, że poza irytującym brzęczeniem w uszach nic Ci się nie stało. Z okrzyków za sobą wnioskujesz, iż przeciwnikom też nic, poza szokiem, nie dolega.

Uciekasz z dziewczyną ile sił w nogach, aż ponownie trafiacie do strefy kontrolowanej przez powstańców. Tam odpoczywacie, śmiejąc się głośno, żeby przegnać paniczny strach, który was ogarnął. Sięgasz do kieszeni, lecz niestety trafiasz tylko na kawałki szkła – podczas upadku potłukłeś ampułki. Aż dziw, że wcześniej tego nie poczułeś. Dziewczyna jest wprawdzie nieco zawiedziona, ale i tak nagradza Cię buziakiem za odwagę. Odpoczywacie jeszcze trochę, po czym ruszacie do kwatery AK. Czas, abyś w końcu dostarczył dokumenty dowództwu.

Przejdź do paragrafu 32

28 (AKT II)

Niestety, nie znajdujesz tutaj nic ciekawego. Zza drzwi dobiega rytmiczny odgłos kroków, prawie krzyczysz, gdy drzwi zaczynają skrzypieć. Ktoś tu wchodzi! Kryjówka, musisz jakąś znaleźć! Tylko gdzie?! Dopiero po chwili orientujesz się, że to tylko jeden z żołnierzy oparł się o drzwi. Serce bije Ci jak oszalałe, czujesz, jak oblewa Cię pot. Jeszcze nigdy tak się nie bałeś!

Nagle słyszysz głośny huk! Ktoś rzucił granat! Na zewnątrz wybucha panika, to Twoja szansa! Wypadasz przez drzwi jak burza i pędzisz przed siebie, odprowadzany wściekłymi okrzykami. Za rogiem cierpliwie czeka Zosia, pewnie to ona rzuciła granat.

Uciekacie ile sił w nogach, dopóki znów nie trafiacie na teren opanowany przez żołnierzy AK. Tam odpoczywacie, z trudem łapiąc oddech. To dopiero była szalona ucieczka! Po chwili odkasłujesz teatralnie, po czym triumfalnie sięgasz do kieszeni i wyciągasz stamtąd trzy ampułki oznaczone jako:

ANTIBIOTIKUM. 29

WASSERSTOFFPEROXYD. 30



29 (AKT II)

Dziewczyna przygląda się ampułkom, po czym wiesza Ci się na szyi i całuje w policzek, mówiąc:

– Jesteś wspaniały! Dokładnie o to mi chodziło! Uratowałeś życie wielu ludziom!

Nagle robi Ci się strasznie gorąco, ciekawe, czy się zaczerwieniłeś? Masz nadzieję, że nie. W ogóle chcesz sprawiać wrażenie, jakby buziaki od dziewczyn były dla Ciebie codziennością. Jakoś średnio się to udaje i żeby ukryć swoje zmieszanie, mówisz:

– Gdyby nie ty, nie wiedziałbym o takim leku.

– A ja bez ciebie nigdy bym go nie zdobyła. Jesteś wielki, naprawdę!

Śmiejecie się radośnie, na moment zapominając o otaczającej was wojennej rzeczywistości.

Wkrótce odgłos wybuchu przypomina wam jednak, gdzie jesteście. Trudno zapomnieć o przerażających realiach, gdy jęki rannych i straszące na wpół zburzonymi ścianami budynki wciąż o tym przypominają. Teraz, gdy zdobyłeś dla Zosi leki, możesz udać się do kwatery AK.

Żegnasz się z dziewczyną, która wyraźnie posmutniała.

– Spotkamy się jeszcze, co? – rzuca za Tobą.

– Jasne! Znajdę cię. Na pewno nie ma drugiej tak ładnej sanitariuszki!

Machasz na pożegnanie i odprowadzony śmiechem Zosi ruszasz przed siebie.

Przejdź do paragrafu 32

30 (AKT II)

Niestety, okazuje się, że ta tajemnicza nazwa oznacza po prostu wodę utlenioną. Zosia wprawdzie jest rozczarowana, jednak i tak serdecznie Ci dziękuje za okazaną pomoc. Rozmawiacie jeszcze przez chwilę, po czym każde z was odchodzi w swoją stronę.

Przejdź do paragrafu 32

31 (AKT II)

Pędzisz przed siebie, gdy nagle orientujesz się, że leżysz na bruku. Natychmiast po całym Twoim ciele, poczynając od prawego boku, rozlewa się ciepło, a zaraz po nim ból. Dostałeś! Och, gdybyś tylko mógł cofnąć czas!

Przejdź do paragrafu 1 i na przyszłość uważaj przy podejmowaniu decyzji. Pamiętaj też o tym, że Ty możesz sobie pozwolić na komfort „cofnięcia czasu”, lecz na polu walki wielu małych bohaterów i bohaterek nie miało takiej szansy.

32 (AKT II)

W końcu udaje Ci się dotrzeć do celu. Masz tylko nadzieję, że nie straciłeś po drodze zbyt wiele czasu. Zaczepiasz jednego z powstańców i pytasz grzecznie:

– Przepraszam, znalazłem jakieś dokumenty...

– Wybacz, mały, ale bardzo się śpieszę. Poszukaj lepiej Granicę, on zawsze ma dla was czas! Dziękujesz za radę i zaczynasz wypytywać ludzi o „Granicę”. Okazuje się, że jest to jeden z pseudonimów Kazimierza Grendy. To właśnie dzięki jego pomysłowi poczty polowej „Zawiszczy” tacy jak Ty mogli zacząć roznosić listy. Każdy go tu zna, więc szybko udaje Ci się go odszukać i opowiedzieć o swojej przygodzie. Mężczyzna z poważną miną przegląda przyniesione przez Ciebie dokumenty i nagle kładzie Ci rękę na ramieniu, mówiąc uroczyście:

– Świetna robota, żołnierzu! Wiele z tych dokumentów nadal jest aktualne. Zaraz podeślę kogoś, żeby to rozniósł naszym walczącym chłopcom.



- Dziękuję. Bardzo chciałem pomóc, chociaż jestem tylko Zawiszakiem.
- Nie tylko, mój drogi. Każde zadanie jest ważne, bo służy dobru nas wszystkich. A ty udowodniłeś dziś swoją odwagę.
- Dziękuję! – wykrzykujesz radośnie.

Grenda śmieje się głośno i czochra Ci włosy. Przepelnia Cię duma z dobrze wykonanego obowiązku, ciekawe, jakie jeszcze czekają na Ciebie zadania?

Przejdź do Aktu III

AKT III

14 września walki na Pradze z udziałem jednostek 1 Armii Wojska Polskiego kończą się całkowitym wyparciem Niemców za Wisłę. Czerniaków jest nadal głównym celem nieustannych, zmasowanych ataków nieprzyjaciela. W tej sytuacji ppłk Jan Mazurkiewicz „Radosław” podejmuje decyzję przesunięcia sił powstańczych bliżej brzegu rzeki, dla utrzymania przyczółka. Zgodnie z planem do wieczora następuje koncentracja oddziałów na niewielkim obszarze pomiędzy ulicami Okrąg, Czerniakowską i Zagórną. Oddziały AK nacierają na pozycje niemieckie w pobliżu przejścia przez Al. Jerozolimskie. Powstańcy opanowują ruiny „Cristalu” i spychają Niemców z parzystej strony Al. Jerozolimskich do „Café Clubu” na rogu Nowego Światu. Na Żoliborzu trwa silny napór wroga na Marymont. Niemcy atakują jednocześnie od strony Bielan, ulicami Słowackiego i Gdańskiej. Powstańcy tracą rozległy teren od Bielan do ul. Krasińskiego. Na Mokotowie lotnictwo niemieckie bombarduje redutę „Alkazar” na rogu Odyńca i Al. Niepodległości. Mimo to obrońcy nadal ją utrzymują. Gabinet Naczelnego Wodza w Londynie depeszą zawiadania gen. Tadeusza Komorowskiego „Bora” o awansowaniu płk. dypl. Antoniego Chruściela „Montera” do stopnia generała brygady.

Kartki z kalendarza, Muzeum Powstania Warszawskiego (www.1944.pl)

1 (AKT III)

Przez najbliższą godzinę, albo i dłużej, możesz nareszcie odpocząć, co też skwapliwie czynisz. Oddaliłeś się trochę od oddziału, ale wszyscy wiedzą, gdzie Cię szukać w razie jakiegoś nagłego wypadku. Na szczęście, póki co, nikt Cię nie niepokoi. Co to był za dzień! – myślisz, ziewając i wpatrując się w Wisłę. Wielka rzeka leniwie toczy swoje wody, w których odbijają się ostatnie promienie zachodzącego słońca. Wzdychasz. Od samego świtu byłeś na nogach, roznosząc rozkazy po całym Czerniakowie, w którym od kilku dni toczą się naprawdę ciężkie walki. Ciekawe, czy w innych dzielnicach jest podobnie? Z zaciekawieniem spoglądasz na drugi brzeg Wisły, ku Pradze, która została dziś odbita z rąk Niemców. Odwracasz się za siebie, ze smutkiem przyglądając się morzu wyludnionych ruin powstałym na skutek uporczywych, całodziennych nalotów. Kiedyś uwielbiałeś samoloty, ale od początku wojny te straszne maszyny kojarzą Ci się wyłącznie z eksplozjami.

Nagle dostrzegasz, jak od strony zrujnowanego domu podbiega do Ciebie cywil. Jest wyraźnie przestraszony, co chwilę poprawia niezdarnie beret i potyka się o gruz. Chyba ten biedak po raz pierwszy jest w strefie walk!

– Cześć! – pozdrawiasz młodego nieznajomego.

Już masz spytać, co tutaj robi, gdy dostrzegasz coś niezwykłego. Pomimo męskiego ubrania i obsmarowanej sadzą twarzy rozpoznajesz w nim dziewczynę!

– Cii – prosi Cię nieznajoma. – Mam do ciebie wielką prośbę!

– Dlaczego jesteś w przebraniu?

– Inaczej by mnie zawrócili do domu, a ja muszę dostać się do szpitala powstańczego!

– Którego?

– No tutaj, na Czerniakowie. Dowiedziałam się, że jest w nim mój brat, muszę wiedzieć, co z nim będzie! Tylko on mi został!

- Spokojnie!
- Pomożesz mi?
- Chętnie, ale zostałem tu przydzielony dopiero dzisiaj i chociaż sporo się dziś nabiegałem po dzielnicy, to nie wiem, gdzie są tutaj jakieś szpitale. Muszę kogoś podpytać.
- Rozumiem. Tak w ogóle to jestem Kasia.
- Janek.
- Naprawdę z nieba mi spadłeś, Janku! Wszyscy dookoła byli zajęci, więc nie chciałam przeszkadzać, a ty...
- Ej! Ja też jestem zajęty, to znaczy byłem. Teraz mam nareszcie przerwę, bo cały dzień nosiłem rozkazy.
- Przepraszam! Nie chciałam powiedzieć, że ty nic nie robisz...
- Spokojnie, nie gniewam się – odpierasz z uśmiechem.
- To co, idziemy? Przecież o szpital możemy rozpytać w drodze!

- Masz rację, chodźmy, szkoda czasu! **2**
- Lepiej daj mi chwilę na zdobycie informacji i zaczekaj tutaj. **3**

2 (AKT III)

Ruszać w stronę ruin, próbując znaleźć kogoś, kto udzieli wam jakiejś wskazówki. Niestety, jak na złość, wszystkie ulice są opustoszałe. Wiesz wprawdzie, gdzie znajduje się najbliższy posterunek, do którego zostałeś zresztą przydzielony, ale wolałbyś uniknąć konieczności przyprowadzenia tam Kasi. Dziewczyna ma rację, na pewno odesłaliby ją poza strefę walk i nie wiadomo, kiedy znów miałyby szansę zobaczyć brata.

– Czekaj! – wołasz, porzucając dalsze rozmyślenia, w stronę Zawiszaka, który właśnie wyłonił się zza rogu ulicy.

Chłopak podbiega i pyta:

- Co się stało? Coś pilnego? Bo idę z rozkazami i rozumiesz, czas na wagę złota.
- Jasne. Słuchaj, szukamy szpitala powstańczego, jest jakiś w okolicy?
- Tak, nawet dwa. Pierwszy, Blaszanek jak go nazywamy, jest na ulicy Czerniakowskiej 199, w dawnej fabryce Citroena. A drugi na Zagórnej, pod numerem 9. Trafisz?
- Trafie, dzięki!

Ha! Nareszcie jakiś trop! Tylko, do którego szpitala iść? Kasia nie wie nic więcej ponad to, co już Ci powiedziała, więc musisz samodzielnie podjąć decyzję. Wybierasz:

Blaszanek. **5**
Ulicę Zagórnią **9. 6**

3 (AKT III)

- Ale to pewnie zajmie ci sporo czasu!
- Nie martw się, zaraz wrócę.
- Nie, proszę, chodźmy natychmiast!
- Nie wiemy nawet, gdzie iść.
- Po drodze kogoś spytamy. Och, przesłama taki kawał drogi i...
- Dobrze, dobrze, rozumiem – delikatnie przerywasz lekko rozhisteryzowanej dziewczynie.
- Wszystko będzie dobrze!
- Więc idziemy?

A ta znowu swoje – myślisz, kręcąc z niedowierzaniem głową.

- Nie, ty tutaj zaczekasz, a ja szybko dowiem się, gdzie jest szpital. Wrócę raz dwa! **4**
- Ech – wzdychasz ciężko. – Tak, chodźmy. **2**

4 (AKT III)

- Na pewno?
 - Słowo harcerza!
 - Skoro tak, to dobrze – zgadza się Kasia.
- Uśmiechasz się szarmancko i biegniesz w stronę ruin. Twój dobry nastrój szybko mija, gdy po kilku minutach nie możesz znaleźć dosłownie nikogo!
- Czy wszyscy nagle zapadli się pod ziemię? – wołasz poirytowany.
- Krążysz zrezygnowany po okolicy jeszcze przez moment i już masz zawrócić, gdy nagle uśmiecha się do Ciebie szczęście. Dosłownie wpadasz na biegnącego gdzieś powstańca, który znajduje jednak czas, żeby udzielić Ci krótkiej odpowiedzi. Zadowolony, wracasz szybko do Kasi, by obwieścić z dumą:
- Dowiedziałem się, że w okolicy są dwa szpitale. Jeden, nazywany Blaszanek, jest w dawnej fabryce Citroena, na ulicy Czerniakowskiej 199, a drugi działa na Zagórnej 9.
 - To gdzie pójdziemy? – pyta przestraszona dziewczyna.
- Szanse są pół na pół, więc w sumie to obojętne – myślisz, a na głos odpowiadasz:

- Do Blaszanek! **5**
- Na Zagórnią! **6**

5 (AKT III)

Ruszać przed siebie, wkraczając głęboko w zrujnowany, naznaczony bliznami bezlitosnych walk Czerniaków. Wasz cel, jak szybko się orientujesz, leży niebezpiecznie blisko strefy starć z Niemcami. Przed oczyma migają Ci budynki, które mijałeś podczas dzisiejszej gonitwy z rozkazami. Mimo zniecierpliwienia Kasi zwalniasz tempo, ostrożnie podchodząc do każdego skrzyżowania ulic.

Zapadła już noc i pomimo odległych łun wszechobecnego pożarów dookoła was zaczyna gęstnieć mrok. Jednak w powstańczej rzeczywistości, paradoksalnie, ciemność jest przyjacielem człowieka, bo pozwala mu się ukryć w razie nagłego zagrożenia. Tak jest i tym razem, gdy z Kasią kryjesz się w cieniu rzucanym przez na wpół zwalony budynek, a niedaleko od waszej kryjówki prześlizguje się niemiecki zwiad. Co oni tutaj robią? – myślisz przerażony. O ile dobrze się orientujesz, jesteście ledwie kilkaset metrów od szpitala, czyżby nieprzyjaciel w najbliższym czasie planował atak na ten rejon? Chyba powinienesz to komuś zgłosić, tylko co z Kasią? Wprawdzie do celu pozostało wam chyba nie więcej niż kilkaset metrów, ale boisz się puszczać ją samą. Mimo tego poczucie obowiązku skłania Cię do jak najszybszego złożenia meldunku. Co robić?!

Najpierw odprowadzisz Kasię do szpitala, nie zostawia się dziewczyny w potrzebie! **8**
Obowiązek przede wszystkim! Wytłumaczysz Kasi sytuację i zawrócisz, żeby zameldować komuś o dostrzeżonym zwiadzie. **7**

6 (AKT III)

Bez chwili zwłoki wkraczacie do strefy zrujnowanych zabudowań Czerniakowa. Dzielnica jest niemym pomnikiem losu całej powstańczej Warszawy, naznaczona bliznami wybuchów spogląda na was osmalonymi oczodołami pozbawionych szyb okien. Okaleczone wojną budynki rzucają coraz dłuższe cienie, lada moment zupełnie zniknie światło dnia i rozpocznie się noc, rozświetlona częściowo łuną odległych pożarów.

Przejdź do paragrafu **21**



7 (AKT III)

Dziewczyna nie ma do Ciebie pretensji, doskonale rozumie Twoją motywację. W końcu jesteś Zawiszakiem, więc ciążą na Tobie ważne obowiązki. To, że nie masz w rękach broni, nie umniejsza roli, jaką pełnisz w powstańczych szeregach. Niejednokrotnie miałeś już okazję przekonać się, że dostarczony na czas rozkaz jest równie ważny jak bezpośrednia pomoc w walce. Życzysz Kasi powodzenia i zawracasz.

Masz szczęście, na jednej z ulic zauważasz powstańczy patrol, do którego podbiegasz i szybko zdajesz relację z zaobserwowanych sił niemieckich. Powstańcy chwalą Cię za czujność, ale znają aktualne ruchy nieprzyjaciela, więc Twój raport niezbyt im się przydał. No cóż, zrobiłem, co do mnie należało – myślisz nieco zawiedziony. Nie masz już czasu wrócić, żeby sprawdzić, jak potoczyły się poszukiwania Kasi. W końcu nie znasz nawet jej nazwiska, a szpital na pewno pęka w szwach. Ruszasz w drogę powrotną na brzeg Wisy.

Przejdź do paragrafu 10

8 (AKT III)

Z zachowaniem szczególnej ostrożności ruszacie w dalszą drogę, by kilka minut później stanąć w bramie dawnej fabryki Citroena. Tutaj mieści się Szpital Powstańczy nr 1, Blaszan-ka, cel waszej wyprawy. Niezwłocznie zaczynacie poszukiwania sanitariuszek, lecz zamiast tego trafiacie na maszerującego gdzieś lekarza, którym okazuje się Piotr Załęski, kierownik tej placówki. Zatrzymujesz się, by złożyć mu raport, podczas gdy Kasia rozmawia ze stojącą nieopodal sanitariuszką. Z powagą meldujesz o widzianym niedawno patrolu, ale mężczyzna odpowiada uspokajająco:

– Wiemy o tym, nasi chłopcy monitorują ruchy nieprzyjaciela. Chyba niepotrzebnie się tutaj fatygowałeś, lepiej wracaj do swojego oddziału.

– Właściwie to eskortowałem pewną młodą damę, która szuka tutaj brata, więc jeszcze zaczekam.

– Eskortowałeś młodą damę, tak? To lepiej odeskortuj ją szybko jak najdalej stąd, wróg jest coraz bliżej.

– Ale chyba nie zaatakują szpitala?

Lekarz nie odpowiada, uśmiechając się smutno. Żegna się z Tobą i pośpiesznie wraca do swoich obowiązków. W międzyczasie Kasia uzyskała potrzebne informacje, chociaż z jej wyrazu twarzy wnioskujesz, że nie są pomyślne.

– Nie ma go tutaj – odpowiada smutno dziewczyna. – Musimy iść pod ten drugi adres.

Kiwasz ze zrozumieniem głową, chociaż ogarniają Cię pewne wątpliwości. Wiesz, że i tak zbyt długo przebywasz poza przydzieloną na odpoczynek strefą. Powinieneś jak najszybciej wracać. Ale co z Kasią? Dziewczyna dostrzega, że coś jest nie tak, bowiem spogląda na Ciebie wyczekująco z nadzieją w oczach. Ty natomiast postanawiasz:

Doprowadzić ją do drugiego szpitala. 21

Zawrócić, w końcu ciążą na Tobie powstańcze obowiązki. 9

9 (AKT III)

– Wybacz Kasiu, ale nie mogę za długo przebywać poza strefą, w której miałem czekać na dalsze rozkazy. Muszę wrócić.

– Rozumiem.

– Nie martw się! Ktoś tutaj na pewno powie ci, jak dotrzeć na Zagórną, a może nawet cię tam zaprowadzi.

– Pewnie masz rację. W każdym razie dziękuję za pomoc, Janku – mówi z uśmiechem.

– Do usług.

Kasia przytula Cię na pożegnanie i zaczyna nieśmiało rozpytywać wśród lekko rannych powstańców o drogę do drugiego szpitala. Wychodząc, słyszysz, jak ktoś ochotczo zaczyna



udzielać jej odpowiedzi. Spokojny o los sympatycznej dziewczyny, opuszczasz Blaszkę i śpiesznie ruszasz w drogę powrotną.

Przejdź do paragrafu **10**

10 (AKT III)

Maszerujesz szybko tonącymi w mroku ulicami, gdy gdzieś niedaleko rozlega się terkot karabinu maszynowego i niezrozumiałe okrzyki. Natychmiast przywierasz do na wpół zwalonej ściany, szukając kryjówki w cieniu. Zaciepła wymiana ognia, która trwa zaledwie kilka minut, w Twojej wyobraźni wydłuża się do co najmniej kwadransa. Gdy wszystko cichnie, natychmiast opuszczasz okolicę, z trudem powstrzymując chęć, by pobiec co sił przed siebie. Rozkojarzony, o mały włos nie wpadasz do otwartej studzienki kanalizacyjnej. Mało brakowało! Ostrożnie podejmujesz przerwana wędrówkę wśród złowieszczych ruin, mijając kolejne skrzyżowanie ulic. Nie rozpoznajesz go, czyżbyś szedł w złym kierunku?

Zaniepokojony, cofasz się nieco, przystając koło studzienki kanalizacyjnej, tym razem ostrożnie ją obchodząc. Nagle dostrzegasz zbliżającą się od strony wylotu ulicy grupkę Niemców. Wprawdzie jeszcze Cię nie zauważyli, ale to tylko kwestia sekund. Nie zdążysz w tak krótkim czasie niepostrzeżenie znaleźć schronienia, musisz poszukać innego rozwiązania. I to szybko!

Postanawiasz poważnie zaryzykować i spróbować ucieczki. **11**

Decydujesz się wejść do owianych złą sławą kanałów. **12**

11 (AKT III)

Bierzesz głęboki wdech i zaczynasz uciekać. Nie raz miałeś okazję biec wśród morza gruzów zaśmieających ulice, poruszasz się więc na tyle szybko, by móc żywić nadzieję na sukces. Wszystko zależy od tego, czy Niemcy zaczną strzelać, a jeśli tak, to na ile celnie. Nawet w półmroku panującym na ulicy na pewno zauważą Twój wzrost i zrozumieją, że mają do czynienia z chłopcem, a nie dorosłym przeciwnikiem!

Niestety, wojna nie pyta o wiek. Odgłosy wystrzałów poprzedzają Twój bezwładny upadek na bruk. Dostałeś.

Przejdź do paragrafu 1 i na przyszłość uważaj przy podejmowaniu decyzji. Pamiętaj też o tym, że Ty możesz sobie pozwolić na komfort „cofnięcia czasu”, jednak na polu walki wielu małych bohaterów i bohaterek nie miało takiej szansy.

12 (AKT III)

Najszybciej jak to możliwe schodzisz po przerdzewiałych szczeblach drabinki, wkraczając do ponurego świata, który znałeś dotąd tylko z opowieści. Warszawskie kanały tworzą bowiem naprawdę rozległą sieć łączącą ze sobą różne dzielnice miasta, nic więc dziwnego, że powstańcy wykorzystują je do transportu broni, ludzi i rozkazów. Jednak ta droga nie jest ani wygodna, ani bezpieczna. Większość korytarzy jest ciasna, wąska i częściowo zalana wodą. Panuje tutaj również, jak masz okazję się przekonać, przejmujący fetor. O ile dobrze pamiętasz, pełno tutaj szkodliwych dla człowieka gazów. Odchodzisz od wylotu studzienki, brnąc po kostki w lodowatej wodzie. Czekasz chwilę, gdy niespodziewanie słyszysz zgrzyt zasuwanej, metalowej pokrywy wjazdu i głucho uderzenia spadającego na nią gruzu. Niemcy zablokowali wyjście z kanału, jesteś tutaj uwięziony! Musisz szybko znaleźć inne wyjście. Zrezygnowany, ruszasz przed siebie.

Nie wiesz, ile metrów przeszedłeś, może dwadzieścia, może sto. Tutaj, w nieprzeniknionym mroku, czas płynie zupełnie inaczej, a oszacowanie pokonanej drogi również nastrocza wielu



problemów. Wdychając ciężkie, przesycone wilgocią powietrze, czujesz, jak z wolna ogarnia Cię panika. Kleszcze strachu mocno uchwyciły Twoje serce. Przystajesz, próbując uspokoić nerwy. Myślisz o rodzicach, szkolnych kolegach i koleżankach oraz słońcu – życiodajnej gwieździe, której blask nigdy nie dociera tutaj, do trzewi roztrzaskanej wojną Warszawy.

Ten mrok jest nie do wytrzymania! Zapalasz zapałkę. **13**

Brniesz dalej w mrok. **14**

13 (AKT III)

Drżącymi rękoma wydobywasz z torby pudełko zapałek, próbując odpalić jedną z nich. Jej siarkowy łepiek wybucha z niezwykłą intensywnością, przez co niemal wypuszczasz z rąk drogocenne pudełko! Niebieskawy płomień szybko pochłania drewno, wyłaniając z ciemności ceglane ściany i eliptyczny przekrój wąskiego kanału, którym wędrujesz. Z żalem odrzucasz zapałkę, której płomyk boleśnie oblizał Twoje palce. Gaśnie z sykiem w mętnej wodzie. Znów otaczają Cię złowrogie ciemności. Zapalasz kolejną zapałkę?

Tak. **15**

Nie. **14**

14 (AKT III)

Wędrujesz w aksamitnym mroku, z ramionami wyciągniętymi na boki tak, żeby opuszkami palców muskać szorstką powierzchnię ścian. Dzięki temu nie przegapisz żadnej odnogi od korytarza, którym wędrujesz. Twoja metoda zdaje egzamin, bowiem udaje Ci się wykryć skręt w prawo, a kilka kroków dalej – w lewo. Dla pewności idziesz jeszcze parę metrów przed siebie, ale dalszą podróż uniemożliwia zawalony korytarz.

Tak oto stanąłeś przed wyborem: iść w lewo czy w prawo? To prawdziwa loteria, nie jesteś w stanie przewidzieć, gdzie zaprowadzi Cię podjęta decyzja.

– Ha! – krzyczysz, żeby dodać sobie odwagi.

Echo niesie Twój głos hen daleko, wypełniając nim ciemność dookoła Ciebie. Dostyś zabaw – mówisz sobie w duchu. Oddycha Ci się coraz ciężiej, a może takie tylko odnosisz wrażenie? W każdym razie im szybciej dotrzesz na powierzchnię, tym lepiej! Skręcasz w:

Prawo. **18**

Lewo. **19**

15 (AKT III)

Sięgając po kolejną zapałkę, wpadasz na genialny pomysł. Szybko wydobywasz ze specjalnej przegródki w swojej torbie plik papierów, które skręcasz w gruby rulon i podpalasz. Masz teraz pochodnię niczym poszukiwacz skarbów! Naturalnie nie zniszczyłeś żadnych ważnych dokumentów, tylko niemieckie ulotki propagandowe wzywające do poddania się. Wszędzie ich pełno i nie raz widziałeś, jak niektórzy powstańcy zbierają je pieczołowicie, żeby używać w charakterze podpałki.

Twoja papierowa pochodnia spala się bardzo intensywnie, więc szybko idziesz przed siebie. Wkrótce dochodzisz do skrzyżowania, które wymusza na Tobie podjęcie decyzji, czy ruszyć w prawo, czy w lewo, bowiem dalszą drogę uniemożliwia zawalony korytarz. Nagle ogień zaczyna szaleć, jest coraz większy i większy! Co się dzieje?!

Gasisz szybko pochodnię! **16**

Więcej ognia, więcej światła – nie ma się czym martwić. **17**

16 (AKT III)

Lepiej nie ryzykować! Gasisz pochodnię, ponownie pogrążając się w gęstym, smolistym



mroku. W pamięci kołaczę Ci się wspomnienie zasłyszanej któregoś dnia opowieści o podziemnym wybuchu, który pogrzebał nieszczęsnego powstańca, kolegę chłopca opowiadającego tę historię. Z ogniem lepiej nie igrzać, a ten tutaj wybitnie nie zachowuje się normalnie. Na szczęście, zanim nadciągnęła ciemność, zdążyłeś dostrzec na ścianie prawego korytarza narysowaną kredą strzałkę z literą „M”. Ciekawe, co to może znaczyć? A jeśli to nie było „M”, tylko koślawe „N”, jak Niemcy? Wolisz nie ryzykować kolejnego zakrzesania ognia, żeby się upewnić. Decydujesz się skrócić w:

Prawo. **18**

Lewo. **19**

17 (AKT III)

Blask ognia nieco Cię pokrzepia, chociaż niepokoisz się dziwnym zachowaniem żywiołu. Płomień co pewien czas nienaturalnie przybiera na sile, w dodatku płonąc wtedy z niezwykłym, niebieskawym odcieniem. Nagle, gdy mijasz kolejne, tym razem naprawę obszerne rozwidlenie korytarzy podziemnego labiryntu, błękit gwałtownie obejmuje cały płomień. W tej samej chwili ogień otacza Cię ze wszystkich stron! Ogłuszający huk eksplozji jest ostatnią rzeczą, jaką słyszysz. Co się stało?!

Wybuchł metan, jeden z niebezpiecznych, skrajnie łatwopalnych gazów, który często zalega w słabo wentylowanych kanałach ściekowych. Tym razem dodający otuchy płomień nie okazał się życiodajny.

Przejdź do paragrafu 1 i na przyszłość uważaj przy podejmowaniu decyzji. Pamiętaj też o tym, że Ty możesz sobie pozwolić na komfort „cofnięcia czasu”, jednak na polu walki wielu małych bohaterów i bohaterek nie miało takiej szansy.

18 (AKT III)

Maszerujesz wytrwale, zupełnie tracąc poczucie czasu. Przy kolejnych zakrętach kierunek wybierasz na chybił trafił, czując coraz większą rozpacz. Czyżby Twoim przeznaczeniem było pozostać w tych ponurych podziemiach już na zawsze?

Niekoniecznie! Uświadamiasz sobie, że powietrze jest coraz świeższe, przynajmniej jak na standardy kanałów. W dodatku słyszysz coś, co brzmi jak odgłos kroków. Przystajesz, żeby sprawdzić, czy nie jest to tylko echo. Jednak dźwięk nie ustaje, a wręcz przeciwnie – zbliża się w Twoją stronę. *A jeśli to Niemcy?* – myślisz przestraszony. Ale oni, o ile wiesz, nigdy nie schodzą do kanałów.

– Stój! – woła ktoś. – Kto idzie?

– Swój, Zawiszak! – odkrzykujesz szczęśliwy.

– Nie ruszaj się, młody, i mów coś, to cię namierzę!

Z trudem hamując ekscytację, pleciesz wszystko, co Ci ślina na język przyniesie. Nagle omiata Cię jasne światło latarki, od którego mrużysz zbolące oczy. Nieznajomy kieruje strugę światła niżej, tak, żebyś mógł mu się przyjrzeć. To drobny powstaniec, który z uśmiechem każe Ci iść za sobą. Wkrótce obaj opuszczacie bezpiecznie złowrogie, warszawskie kanały.

Przejdź do paragrafu **20**

19 (AKT III)

Brniesz w akompaniamencie chlupoczącego odgłosu kroków. Poziom wody zaczyna się



niebezpiecznie podnosić, jeszcze chwila i zakryje całe Twoje buty. Zziębnięty, zagubiony, otoczony przez mrok, poczułeś się tam samotny jak nigdy dotąd. Masz też poważne problemy z oddychaniem, bowiem w powietrzu unosi się bardzo nieprzyjemny zapach. Coś odbija się od Twojej nogi, z brzękiem uderzając o ścianę. Niezdarnie próbujesz namacać obiekt rękoma, co udaje Ci się dopiero po dłuższej chwili.

To hełm! Co on tutaj robi? Może ktoś go zgubił albo wyrzucił. Chyba że spadł z głowy komuś, kto tutaj zginął. Wzdrygasz się! Ostrożnie postępujesz kilka kroków do przodu, gdy nagle natrafiasz na jakąś przeszkodę. Wolisz nie sprawdzać, czy jest to nieszczęsny właściciel hełmu – odwracasz się i zaczynasz uciekać. Co za koszmar! Musisz natychmiast wydostać się z tych piekielnych kanałów! Maszerując tak szybko, na ile pozwalają Ci niekorzystne warunki, docierasz do rozwidlenia, tym razem wybierając drogę na prawo.

Przejdź do paragrafu 18

20 (AKT III)

Na powierzchnię wychodzicie studzienką w okolicy ulicy Szusta, jesteście więc na Mokotowie! Tadeusz, bo tak ma na imię powstaniec, który wyprowadził Cię z kanałów, miał za zadanie znaleźć bezpieczną drogę z Czerniakowa na Mokotów. Prosisz go uprzejmie o pomoc w powrocie do walczącej dzielnicy, ale nie uzyskujesz jego zgody.

– Jesteś zziębnięty, masz przemoczone buty, a w dodatku nawdychałeś się sporo różnego świństwa – tłumaczy Tadeusz. – Nie mam sumienia puszczać cię w takim stanie do akcji. Musisz zgłosić się do najbliższego szpitala!

– Ale muszę...

– Jedyne, co musisz, to iść do szpitala i spędzić tam noc. Zrobisz to?

– Tak.

– Słowo harcerza?

– Słowo.

– No! Ja muszę lecieć złożyć meldunek, a ty poszukaj ulicy Czeczota, numer 17, tam się tobą zajmą.

– To daleko?

– E, nie. Jakies kilkaset metrów w tamtą stronę. Trzymaj się, Zawiszaku!

Wyruszasz we wskazanym kierunku i dosyć szybko trafiasz do powstańczego szpitala, gdzie znajdujesz schronienie. Chociaż przed Tadeuszem robiłeś dobrą minę do złej gry, to w rzeczywistości czujesz się fatalnie. Całonocny odpoczynek dobrze Ci robi, bo w tym stanie i tak nie nadawałbyś się do pełnienia służby. Sanitariuszka znajduje dla Ciebie pościel, dostajesz też wypełnioną wrzątkiem szklaną butelkę, od której grzejesz zmarznięte stopy. Szczęśliwy, wkrótce zasypiasz z mocnym postanowieniem, że jutro skoro świt wrócisz na Czerniaków, by kontynuować powierzone Ci zadanie...

Przejdź do paragrafu 22

21 (AKT III)

Ku Twojemu zaskoczeniu droga na ulicę Zagórną zabiera znacznie mniej cennego czasu, niż przypuszczałeś, chociaż dla bezpieczeństwa nie poruszacie się zbyt szybko. Doświadczenie nauczyło Cię, że nie należy czuć się zbyt pewnym w okolicy pozornie opanowanej przez powstańców. Często ulice, a nawet pojedyncze domy w ciągu jednego dnia potrafią kilkukrotnie przejść z rąk do rąk, zamieniając się przy tym w stertę gruzów, o które niekiedy również prowadzi się zacięte walki. Maszerujecie w milczeniu, smutno wodząc oczyma po wojennym krajobrazie.

Szpital powstańczy znajdujecie bez trudu, gdyż mieści się w charakterystycznym, wolno stojącym gmachu szkoły powszechnej numer 29. Jeszcze nigdy nie cieszyłeś się tak na widok



szkoły! W środku uprzejma sanitariuszka pomaga Kasi sprawdzić, czy jej brat jest hospitalizowany w tym miejscu. Macie szczęście! Chłopak jest tutaj i, jak wkrótce przekonujecie się na własne oczy, jest w całkiem niezłym stanie. Dziewczyna jest wniebowzięta, dziękuje Ci serdecznie za pomoc. Natomiast jej brat to, jak się okazuje, członek elitarnego, znanego w całej powstańczej Warszawie zgrupowania „Radosław”! Młodzieniec salutuje Ci, dziękując za pomoc w doprowadzeniu siostry całej i zdrowej.

Nie chcąc przeszkadzać rodzeństwu, dyskretnie opuszczasz wypełnioną rannymi salę. Najwyższy czas wracać do swojego oddziału!

Przejdź do paragrafu **10**

22 (AKT III)

W tym momencie losy Twoje, czytelniku, i Janka rozchodzą się. Mały, dzielny Zawiszak, którego losami kierowałeś do tej pory, musi wyruszyć w swoją dalszą drogę samotnie. Dziękujemy za poświęcony mu czas!

Autorzy



