

Od słowiańskich wierzeń do popkultury: 40 lat Wiedźmina w regionie łódzkim

Witaj Łowco!

Wyruszasz na szlak dawnych opowieści, ukrytych znaków i zapomnianych istot. Każdy punkt na mapie kryje zadanie, które odsłoni fragment większej historii. Pod wskazanymi adresami (lub w ich najbliższej okolicy) znajdziesz kody QR i wskazówki prowadzące dalej. Podążaj tropami i rozwiąż łamigłówki, a odkryjesz światy, w których folklor i tradycja spletają się z wyobraźnią i fantastyką. Punkty możesz odwiedzać w dowolnej kolejności, ścieżkę wybierasz sam!

UL. NARUTOWICZA 45

Raport terenowy nr 1/10 - POŁUDNICA

W różnych regionach duch południa nosił różne imiona. Stare księgi cechu wspominają o nazwie znanej tylko nielicznym łowcom. Aby ją poznać, wykonaj zadanie.

Na fasadzie kamienicy znajduje się pięciu atlantów. Każdy trzyma inne przedmioty. Stojąc twarzą do budynku policz atlantów od lewej i znajdź tego, który trzyma atrybut południcy. Słowo przypisane do numeru właściwego atlanty ujawni rzadką, zapomnianą nazwę tego ducha.

1 – M A₃ R A₁₁ • 2 – Ż Y T N I₃ C Z₁₁ K A • 3 – M₃ A M U₁₁ N A
4 – W₁₁ I L₃ A • 5 – R U S₃ A L₁₁ K A

UL. PIOTRKOWSKA 182

Raport terenowy nr 2/10 - WĘDROWIEC

Mural na łódzkim Manhattanie nawiązuje do obrazu „Wędrowiec nad morzem mgły” Caspara Davida Friedricha. W romantyzmie kierunek patrzenia postaci miał znaczenie symboliczne. Stań przed muralem i ustal, w którą stronę świata patrzy Wędrowiec. Kierunek wskaże Ci, jaki symbol nosi na medalionie.

PÓŁNOC – K O₁₄ T • WSCHÓD – N I E D Ź W₁₄ I E D Ź
POŁUDNIE – W I L K₁₄ • ZACHÓD – R₁₄ Y Ś

PODWÓRKO PRZY UL. WIĘCKOWSKIEGO 4

Raport terenowy nr 3/10 - ISTOTA MIĘDZYWYMIAROWA

Na podwórku znajdują się obrazy Wojciecha Siudmaka, mistrza realizmu fantastycznego. Jego wizje często przedstawiają istoty, które wyglądają, jakby przenikały z innych wymiarów. W „Narodzinach dnia” zobaczysz jedną z nich: zieloną postać o fantastycznej formie. Która cecha tej istoty najdobitniej zdradza, że nie masz przed sobą człowieka, lecz stworzenie o naturze baśniowej?
SKRZYDŁA MOTYLA • R₅ O G₈ I B Y K A
TRZĘCIE O₅ K O • MAŁP₅ I O G₈ O N

UL. STRUGA 28

Raport terenowy nr 4/10 - ROŚLINY MAGICZNE

W dawnych wierzeniach ludowych istniało drewno, które uważano za jedno z najpotężniejszych narzędzi ochronnych. Pod wskazanym adresem znajduje się brama ozdobiona dwoma motywami roślinnymi. Rozpoznaj liście wyrzeźbione na bramie. Z jakiego drewna, pozyskiwanego z drzewa o takich właśnie liściach, palono dym, który miał oczyszczać powietrze i odpędzać to, co nieczyste?

K A S Z₁₀ T A N O W C A • B₁₀ R Z E Z I N Y
L E S Z C Z Y N Y₁₀ • D E Ą B I N₁₀ Y

UL. KILIŃSKIEGO 86

Raport terenowy nr 5/10 - STRAŻNIK SKARBÓW

Gryfy od wieków uchodziły za strażników tego, co cenne: złota, kamieni szlachetnych, tajemniczych artefaktów. Stań naprzeciw wskazanej kamienicy i unieś wzrok ponad linię okien. Policz wszystkie gryfy czuwające nad kamienicą. Ich liczba poprowadzi cię do właściwej litery w hasle.

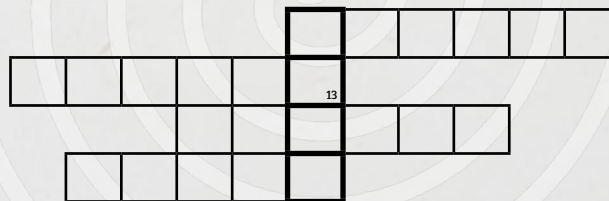
10 – T₁₂ • 9 – A₁₂ • 18 – N₁₂ • 5 – S₁₂

KSIEŻY MŁYN (CENTRUM TURYSTY)

Raport terenowy nr 6/10 - DIABŁY

Każdy z diabłów obiera własny obszar działania i przejawia odmienny sposób ingerencji w otoczenie. Odszukaj okno pod wskazanym adresem, tam znajdziesz opisy potrzebne do rozwiązania krzyżówki.

Zidentyfikuj każdą istotę i wpisz jej imię w wyznaczone miejsce. Hasło krzyżówki to miano wędrownego opowiadacza i strażnika historii, tego, który zbiera pieśni, legendy i świadectwa o istotach, by przekazywać tę wiedzę dalej.



ŁÓDZKIE
DLA KULTURY

URZĄD MARSZAŁKOWSKI
WOJEWÓDZTWA ŁÓDZKIEGO

ZADANIE WSPÓLFINANSOWANE Z BUDŻETU SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA ŁÓDZKIEGO

PARK ŹRÓDLISKA (TUBAJKA)

Raport terenowy nr 7/10 - BIAŁE DAMY

W regionie od pokoleń opowiada się o białych damach – zjawach młodych kobiet, które po śmierci nie potrafiły odejść od miejsc bliższych ich dawnemu życiu. Odszukaj w parku miejsce, gdzie według podań trzy zjawy zastygły w tańcu. Naprzeciwko znajduje się gościnną gospoda pod drzewami, w której odnajdziesz zapomniany, pradawny alfabet potrzebny do dokończenia zaklęcia. To ostatnie słowa, których potrzebują białe damy, by zakończyć swój taniec i odejść w spokoju.

Blade siostry, czas już minął,
niech was niesie mglisty szlak.
Pójdźcie tam, gdzie czas odptynął



WÓLCZAŃSKA 17

Raport terenowy nr 8/10 - KRASNOLUDKI

W dawnych opowieściach mówi się, że w podziemiach instytucji znajdującej się pod tym adresem istniała ukryta kraina pomniejszych istot – Szuflandia. Jej mieszkańcy marzyli o eliksirze, który pozwalał im wyrwać się spod władzy szyszkownika Kilkujadka. Odszukaj przed budynkiem rzeźbę krasnoludka i zbierz cztery ukryte słowa. Z oznaczonych liter ułóż hasło, które zdradzi, o co naprawdę walczyli mieszkańcy Szuflandii.

1. Tajemniczy napój – to właśnie jego formuły szukali buntownicy z Szuflandii. Dzięki niemu mogli choć na chwilę żyć w świecie ludzi, w „królewskim rozmiarze”.



2. Szuflandia ukryta była pod Instytutem Badań... dokończ nazwę działu, który pojawia się w filmie.



3. Przed budynkiem stoi rzeźba jednego z najbardziej znanych mieszkańców Szuflandii. Wpisz jego imię.



4. Gdy ojciec Ali wrócił z króliczej postaci do ludzkiej, wciąż trzymał w ustach zielony ślad swojej wcześniejszej formy – co to było?



HASŁO:



Zobacz
nagranie
i opis



Zobacz
nagranie
i opis



PIOTRKOWSKA 28 (INFORMACJA TURYSTYCZNA)

Raport terenowy nr 9/10 - PRAWO NIESPODZIANKI

W starych opowieściach mówi się o układach zawieranych nie z ludźmi, lecz z losem. Tam, gdzie ktoś obiecał „to, czego jeszcze nie zna”, przeznaczenie do dziś potrafi upomnieć się o swoją część. Odszukaj witryny, w której umieszczono dwie dawne legendy. Na ich podstawie uzupełnij luki w podanych fragmentach. Dopiero wtedy zrozumiesz, jak dawno temu narodziło się Prawo Niespodzianki i dlaczego od wieków budziło respekt wśród ludzi.

„ ci wyciągnę, jeno przyrzeknij, że oddasz mi w nagrodę to, co znajdziesz w domu, a o czym dotąd ci niewiadomo.”

„Gdy dasz mi, o czym nie wiesz w swym domu
Ja ci oddam, patrz oto, te

i złoto”

PIOTRKOWSKA 3 (PASAŻ RÓŻY)

Raport terenowy nr 10/10 - ILUZE

W dawnych wierzeniach lustra uznawano za powierzchnie, które potrafią odsłonić więcej, niż pokazują na pierwszy rzut oka. W opowieściach o Wiedźminie pojawia się zaklęcie, które odbija moc i kieruje ją z powrotem ku temu, kto je rzucił. Poznasz jego nazwę odczytując ukryte słowo z poniższej wykreslanki, korzystając z luster w podwórku.

I	Ċ	₵M	₂	U	Š	Ɔ	Ċ	₵K	T	Ɔ	₵J
A	l	Š	U	M	₵Ò	H	Ń	X	E	₵O	Ò
Š	Ɔ	₵S	Ɔ	M	X	₵₂	Š	Ɔ	₵Ń	H	Ń
₵O	Ɔ	Ɔ	Š	O	₵I	Ò	Ċ	A	₂	A	₵T
X	E	₂	l	V	₵J	Q	H	₵Y	₵E	Q	Ɔ
Q	H	₵A	₵I	Š	M	₵Ń	Ċ	₵Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ń
Š	K	V	Š	₵₂	₂	Ɔ	l	₂	₂	M	T
₵Ò	T	U	V	₵M	A	Ċ	Ń	U	M	₵E	l
A	Ɔ	D	A	I	Ɔ	Ɔ	₵E	I	₵W	₂	₂
W	₵J	Ń	₵Ɔ	Ɔ	Ń	₂	D	₵Ɔ	K	Y	₵A
₵M	Y	Y	A	₵S	₵A	₂	D	₵E	T	A	₵M

HASŁO KOŃCOWE GRY MIEJSKIEJ:

<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="10"/>
<input type="text" value="11"/>	<input type="text" value="12"/>	<input type="text" value="13"/>	<input type="text" value="14"/>	<input type="text" value="15"/>	<input type="text" value="16"/>				



**PIOTRKOWSKA 86 • RÓG AL. MICKIEWICZA I UL. PIOTRKOWSKIEJ
KOPERNIKA 2 • KOPERNIKA 22
TUWIMA 2 • PLAC WOLNOŚCI 1**

Raport terenowy nr 11 - ZAKŁĘTE W PRZESTRZENI MIASTA*

Mówi się, że ślady dawnych istot potrafią przetrwać w najróżniejszych formach: w metalu, obrazie, kamieniu... Niektóre z tych znaków przypominają stworenia znane z wiedzmińskich podań: jedne groźne, inne opiekuńcze, wszystkie jednak niosące w sobie echo magii. Twoim zadaniem jest odnaleźć te zaklęte ślady w przestrzeni Łodzi.

Odwiedź co najmniej trzy z sześciu wskazanych miejsc. W każdym z nich rozejrzyj się uważnie i poszukaj jednego konkretnego symbolu nawiązującego do świata Wiedźmina: jednorożca, smoka, konia, sowy, lwa lub skorpion. Każdy adres kryje inny motyw, a Twoim zadaniem jest go odnaleźć. Zrób zdjęcie detalu, który Twoim zdaniem jest śladem dawnej mocy. Aby zdobyć nagrodę specjalną – książkę, prześlij w formularzu dostępnym pod kodem QR hasło końcowe gry oraz trzy wykonane fotografie (w tym jedno selfie) wraz z krótkim uzasadnieniem, dlaczego wybrany motyw kojarzy Ci się z wiedźmińskim światem.



Tu znajdziesz wersję online gry wraz z materiałami dla dociekliwych łowców:
<https://regiocentrum.pl/wiedzmin-w-lodzkiem>

