Kraków oczyma bohatera. Rozpoznanie

Tylko w aplikacji:

**Quest uzupełniają nagrania audio. Słuchawki pogłębią Twoje doświadczenia questowe.**

**Quest jest czynny w weekendy w godzinach 12-18, a w dni powszednie: 9-18.** **Możesz go pokonać pieszo, na rowerze, na hulajnodze – wybór należy do Ciebie!**

**Uwaga: Kontynuacją jest quest „Kraków oczyma bohatera” pt. „Dociekanie”. Jako całość gra tworzy pętlę.**

**Tematyka:**

Jakie zagadki pragnął rozwikłać w Krakowie amerykański oficer w cywilu, Victor Moss? Wyrusz jego śladami, pokonując trasę tego wyjątkowego questu, balansując na pograniczu świata rzeczywistego i akcji sensacyjnej powieści Mariana Noconia, aby odkryć skarb ukryty w Mieście Królów.

**Gdzie to jest:**

Kraków leży w sercu Małopolski, można go też znaleźć na kartach powieści "Artefakt umysłu".

**Początek wyprawy:**

Na początku ulicy Stolarskiej, od strony Placu Dominikańskiego. GPS: 50.059615, 19.938919

**Długość trasy:**

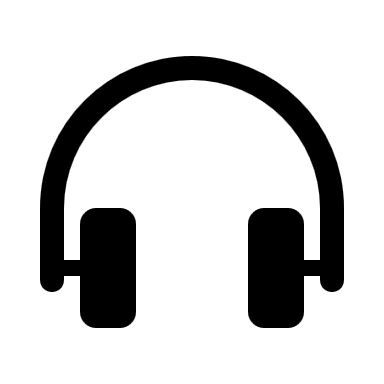
2,7 km

**Czas przejścia:**

1 godz. 30 min (albo 1 godz. 45 min licząc z odsłuchiwaniem nagrań)

**Charakterystyka:**

pieszy, liniowy (w połączeniu z drugą częścią - w pętli)

1.

Masz trudne zadanie – nie zgubić tropu Mossa,

amerykańskiego majora, komandosa.

Przybył do Krakowa z przesyłką tajemniczą,

twórcy tych wskazówek na Twą bystrość liczą.

Victor Moss jest weteranem wojny w Zatoce.

Podobno w grę wchodzą starożytne moce

jakichś artefaktów. Sprawa zagadkowa –

ważnym kluczem są skarby starego Krakowa!

Moss miał się spotkać z wicekonsulem Wilsonem.

Nic nie wskazywało, by było zagrożone

życie Victora albo też innych ludzi,

mimo że Wilson zaufania nie budził.

Kazał na siebie czekać. Victor w konsulacie

natrafił na kartkę. Wciąż myślał o tej stracie –

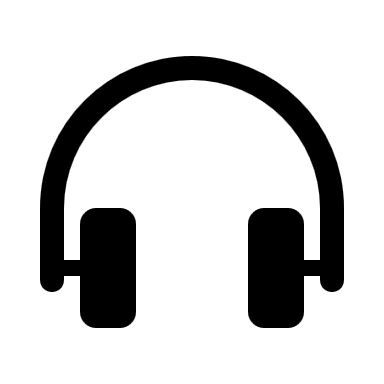
kompanie Peterze. Przecież zniknął w Iraku!

A tu czas spotkania z nim i miejsce: Wawel, Kraków.

Znajdź konsulat kraju Mossa. Widzisz flagę?

Stąd wyruszył w miasto. Ty też masz odwagę?

American **CENTER** odczytasz na szybie. C-15

Rozejrzyj się, czy ktoś tu na Ciebie nie dybie. 2.

Kto idzie czyimś tropem, sam może mieć ogon!

Przejdź jeszcze kawałek, wciąż tą samą drogą,

Victor znalazł pasaż zaraz z lewej strony.

Nie boisz się wejść w zakątek zaciemniony?

To Pasaż Bielaka. Na białej tablicy

obok nazwy łatwo trzy **ARKADY** zliczysz. A-24, R-2

On Cię poprowadzi na krakowski rynek.

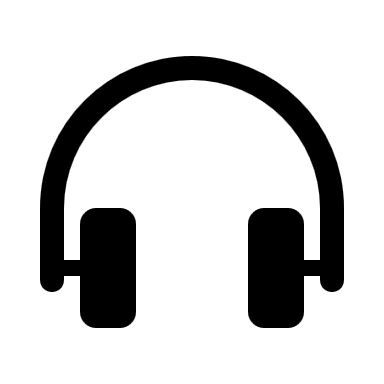
Wychodząc, na pierwszą popatrzysz godzinę.

Najstarszy z przetrwałych kościołów w Krakowie,

świętego Wojciecha – patron coś podpowie?

Znajdziesz go nad wejściem, anioły po bokach,

prawy trzyma **WIOSŁO**, macha Ci z wysoka. O-3

3

Victor minął kościół, szedł ku bazylice,

też stań przed jej frontem, wznieś głowę w zachwycie.

[TYLKO W APLIKACJI - zagadka dźwiękowa:

Odsłuchaj hejnały, najsłynniejszy znać należy.

A więc, który gra się z tej mariackiej wieży?]

Spuść wzrok i spójrz jeszcze na wrota środkowe,

zauważ jedyną zwróconą w bok głowę.

Pójdziesz za jej wzrokiem, znajdziesz zegar łatwo

na murze świątyni, napędza go światło.

**QVASI** – łacińskie słowo pierwsze w rzędzie drugim. V-13, S-23

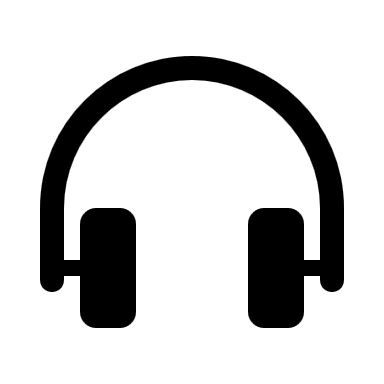
A propos czasu, jesteś tu już czas zbyt długi!

Przy dźwiękach hejnału Victor poszedł dalej,

minął Sukiennice, czujnym będąc stale.

Dotarł na róg i szedł w lewo wzdłuż budynków,

wnet był tam, gdzie Szewska dobiega do Rynku.

4

[TYLKO W APLIKACJI:

Musiał tu słyszeć krzyk potrąconej kobiety.

Zbieg, aresztant! Nie rzucił się w pościg niestety.

Choć nie reagować nie miał on w zwyczaju,

miał status dyplomatyczny obcego kraju.]

Może w lewo rzucił tu spojrzenie szybkie,

myśląc: każdy złodziej rozbiłby tę szybkę,

gdyby mógł! To skarbonka miejska przeszklona

z inicjałem "K". Co prócz kasy kryje ona?

Cracovia totius Poloniae **URBS** celebrrima – B-12, S-22

"Kraków najsłynniejszy w Polsce", znów łacina.

Victor poszedł dalej, Rynek wciąż okrążał.

Miasto obserwował, w myślach się pogrążał?

Zaszedł do księgarni, w mieście jednej z wielu,

pytał podobno o drogę do Wawelu.

Wejdź tam, to róg Brackiej, cenny miejski pałac,

rodzina Potockich go przebudowała.

W księgarni poszukaj wyjścia na dziedziniec,

niczym mały Wawel, choć w świecie nie słynie!

Herb górujący nad tym miejscem znajdziesz w locie,

**TOPÓR** jakby wbity w koronę ma w klejnocie. R-11

Przejdziesz znów księgarnię, ale… coś tu czeka

w jednej z książek ukryte? Poszukaj, nie zwlekaj!

Gdy wyjdziesz z pałacu, spójrz jeszcze do góry

na tympanon, wieńczy okazałe mury.

W centrum siedzi muzyk czy bóg uwielbiany?

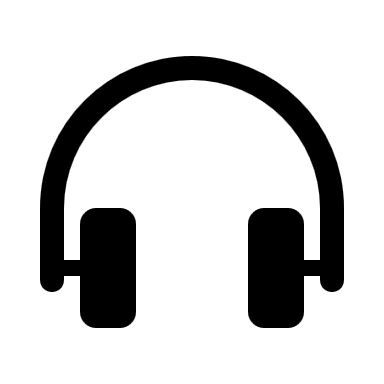
Trzyma **LIRĘ**, antyczny instrument szarpany. I-14

W prawo idź ku Grodzkiej, wchodząc w lej szeroki,

Victor tędy też szedł, spoglądał na boki.

Gdy mijał "Wierzynek", tuż, z tej samej strony

mógł usłyszeć muzykę, słuch ma wyostrzony.

6

Fortepian! Już musiał gdzieś słyszeć Chopina,

pod czternastką brzmiała arcymistrza wena.

Grają tu koncerty w wewnętrznym ogrodzie.

Gdzie? W Domu **POLONII**. Chopin zawsze w modzie! P-2, O-21

Budynek też cenny – renesansowe stropy,

gotyckie piwnice, średniowieczne tropy...

Ty, wciąż tropem Mossa, w Grodzkiej się zanurzaj,

może się wyłoni jego sylwetka duża?

Przeciął Plac Wszystkich Świętych, tramwaju tory,

z prawej wpadł mu w oko pawilon dość spory,

dziwnie nowoczesny tu, w tym otoczeniu,

poświęcony Stanisławowi Wyspiańskiemu.

Zauważył litery białe: "Kraków **STORY**" T-16, R-18

nad przeszkleniem w pawilonie dosyć sporym.

Victor szedł dalej, choć jest tu informacja.

Znał drogę na zamek, tak mówi relacja.

Nie wiedział, idąc obok dwóch białych kościołów,

że setki lat temu był najazd Mongołów,

mury dwuwieżowego mieszkańców chroniły

przed straszną śmiercią, gród płomienie trawiły.

Lecz nie Wawel, to wzgórze było niezdobyte!

Victor przeszedł Grodzką, mury znakomite

mu się ukazały, znalazł drogę w górę

z lewej strony muru, zakręca za murem.

Wawel jest miasta królów perłą w koronie!

Tu Jagiellonowie zasiadali na tronie.

Baszty, które mijasz, ta dynastia wzniosła,

przy drugiej, Sandomierskiej, stoi brama rosła.

Brama Bernardyńska. Późna – wiek Hitlera,

choć architekt polski, imienia nie wybierał.

Też Adolf, nazwisko znane: Szyszko-Bohusz.

Za bramą drogowskaz, widać kilka pokus.

Do **SMOCZEJ JAMY** zaprasza pierwsza od dołu. Z-5, A-19

Victor szedł do "Castle", lekko, bez mozołu,

bo tam miał się spotkać z sierżantem Nowakiem,

w celu rozwikłania zagadki. A jakiej?

Tajemniczy notes kluczem być tu musi.

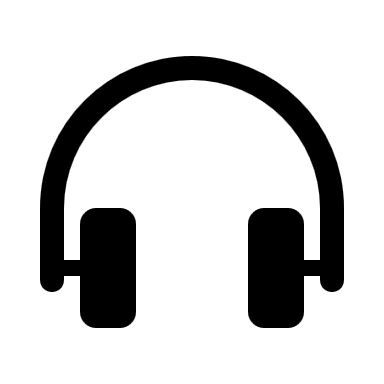
Na widoki z lewej jeszcze się pokusisz,

teraz nie zgub tropu. Nie bacząc na widoki,

Victor do katedry wprost skierował kroki.

Chcesz tu iść za Victorem? Do katedry kupi bilet.

Możesz zostać, dołączysz do niego za chwilę.

7

Na wrotach rozpoznał inicjał ze skarbonki.

W środku ujrzał groby. Królowie, nie pionki

są tu pochowani. Minął grób Jagiełły,

zwierzęta u stóp grobu, skąd się tu wzięły?

Możliwe, że te **PSY** są symbolem grzechu, [bez liter do hasła]

a sokoły – dobra. Miń grób bez pośpiechu,

Victor też go minął, idąc ku kaplicom

królewskim, każdego ich wnętrza zachwycą.

Świętokrzyska – z dłuta Wita Stwosza nagrobkiem,

Jana Olbrachta – też z ważnym sztuki dorobkiem,

Zygmuntowska – północna renesansu perła,

Wazów – barok, godna królewskiego berła.

Victor jednak myślał o swym przyjacielu,

próbował go dostrzec pośród ludzi wielu

w pobliżu tych kaplic, lecz wszystko na próżno!

Uznał, że za wcześnie przybył, nie za późno.

Mogą być symbolem łowów te zwierzęta

przy grobie Jagiełły. A łowy rzecz święta,

trop Victora wiedzie obok łusek lśniących

na dziedziniec zamku. Trafił tam niechcący?

Przed światłem dziedzińca trzy herby zobaczysz,

w nich orła, pogoń, **WĘŻA** – a co on znaczy? Ę-6, A-10

Ustalisz to bez nas, teraz badaj ślady.

Na dziedzińcu przystań i policz arkady.

Wynik podziel przez osiem. Jaka liczba wyszła?

**OSIEM**. Masz inne wskazówki, czy nadzieja prysła? S-4, M-20

Wracaj. Przy katedrze Victor się zatrzymał,

jakby poczuł dreszcze. Dziwnie się zaczyna?

Też stań, przy kaplicy Zygmuntów, pod złotem,

na zagadkę pewnie masz jeszcze ochotę?

W jej centralnym oknie jest wieniec symboli,

wzrok skieruj na ten, gdzie litera stoi.

Przy nim inny symbol – słowo na tę literę.

To **SŁOŃCE**. Wróć ku Wiśle, chęci były szczere, S-8, O-17

nie widać Victora, ale trop – niezgubiony!

Mijasz Basztę Złodziejską, jest z prawej strony.

W jej podziemiach lochy w przeszłości się kryły.

Stań, podziwiaj miasto, zregeneruj siły.

Victor wrócił na dół, usiadł w kawiarence,

miał tu wrócić później. Też dowiesz się więcej!

Zanim to się stanie, spójrz jeszcze na basztę,

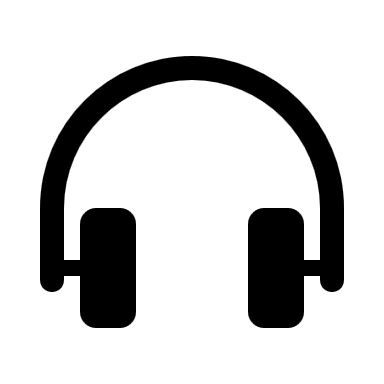
po pięć małych **OKIEN** naliczysz pod masztem, O-7, K-9

czyli na samej górze, na każdej jej ścianie.

Masz hasło, więc tu się kończy Rozpoznanie!

To hasło wypowiesz w miejscu końca questu

drugiego – "Dociekanie". Start jego jest gdzieś tu!

9

hasło: **PROSZĘ O SKARB VICTORA MOSSA**