

# Im Auftrag der Gräfin

**Startort:** Starkenburg (Mosel)

**Parkplatz:** Parkbuchten entlang der Schlossstraße (zwischen Bänken und Bäumen)

Koordinaten: N 49°57.434, E 007°08.353

**Empfohlene Landkarte:** nicht notwendig, Wanderkarte Mittelmosel

**Ausrüstung:** Kompass, Stempel, Stempelkissen und Logbuch

**Schwierigkeit:** leicht, die eine oder andere Rechnung

**Gelände:** leicht-mittel, meistens geschotterte Wege

**Länge:** ca. 7,5 km, etwa 2,5 Stunden

**Einkehrmöglichkeit:** unterwegs nur Picknickstellen,  
„Schöne Aussicht“ in Starkenburg

## Infos:

Die Gräfin Loretta von Sponheim, die Ihr schon aus einer anderen Letterbox-Tour kennt, hat nach euch geschickt, denn ihr sollt einen Auftrag für Sie erledigen:

*„Meine lieben Freunde,*

*Seit einiger Zeit werden die Bauern und angrenzenden Dörfer von einem Ritter aus dem Hunsrück überfallen, ausgeraubt und verschleppt.*

*Darum ist der Graf mit seinen Vasallen losgezogen, diesem in seiner Burg zur Rede zu stellen...*

*Doch nun haben unsere Kundschafter herausgefunden, dass der Ritter gleichzeitig gegen die Starkenburg zieht und die Kämpfenden aneinander vorbeigezogen sind.*

*Die Starkenburg ist nun schutzlos und ich kann mit den wenigen Dienern die Burg nicht verteidigen.*

*Euer Auftrag ist es nun die Bauern und Handwerker, und alle Leute die Ihr trifft zur Burg zu rufen, damit sie helfen diese zu verteidigen. Außerdem müsst ihr eine im Wald versteckte Truhe mit Waffen und Vorräten zu finden, die der Graf zur Sicherheit versteckt hat.*

*Trefft mich zunächst in der kleinen Kirche in Starkenburg. Dort nehmt euch das Zeichen mit dem unsere Getreuen erkennen werden, dass Ihr in meinem Auftrag handelt und die Wahrheit sprecht.*

*Beeilt Euch wir haben nicht viel Zeit...*

*Loretta von Sponheim“*



Viel Spaß wünschen Euch die WormserWanderWölfe !!!

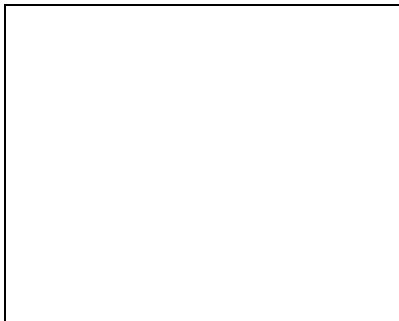
## Clue:

Parkt eure Kutsche am Rand der Schlossstraße; zwischen den Bäumen und Bänken entlang der Aussichtspromenade. Begeht euch danach weiter die Straße hinunter zur Kirche.

Drinne trifft die Gräfin:

*„Danke dass Ihr so schnell hierher geeilt seid. Bitte sucht und trommelt alle, die Ihr findet zusammen um die Burg zu verteidigen. Und vergesst nicht die Truhe mit den Waffen und Vorräten zu finden. Die guten Leute von Starkenburg werden euch Hinweise für eure weitere Suche geben.*

*Damit alle wissen, dass Ihr in meinem Auftrag handelt, nehmt den Abdruck dieses Zeichens mit:*



*In nördlicher Richtung findet Ihr einen grünen Mast mit einem ähnlichen Zeichen. Kurz darauf biegt rechts ab und beginnt dort eure Suche.*

*Viel Erfolg!!!“*

Gesagt, getan und los geht's ...

Kurz darauf erreicht Ihr schon die alten Lagerräume des Dorfes. Leider sind sie schon ziemlich verkommen, doch als Ihr dem Lagerverwalter vom der bevorstehenden

Bedrohung berichtet und das Zeichen der Gräfin zeigt, ruft er schnell die Knechte zusammen und sagt:

*„Lauft bis zum nächsten Querweg. Dort findet Ihr links im Gebüsch einen alten Wegweiser. Nehmt den Weg **entgegen** der KM-Angabe, aber merkt Euch auch die größere Ziffer für später. Wenn Ihr nirgends abbiegt, gelangt Ihr zum Oberen Boor.“*

A = \_\_\_\_\_

Am grünen Eisentor zum Oberen Boor (ein Boor ist eine in einem Raum / Gewölbe gefasste Quelle) stoßt Ihr auf die Wasserträger, die sogleich Richtung Burg eilen.

*„Der Brunnenmeister ist am unteren Boor, Ihr findet es, wenn Ihr den nächsten Weg nach links nehmt und am alten Holzlager und Kippe auch links läuft. Nach ca. 150 Schritten solltet Ihr links das Boor entdecken.*

*Übrigens, die Anzahl der Backsteinreihen aus denen der Sturz über Eingang zum Boor besteht ist Euer nächster Hinweis, aber zieht davon lieber 1 ab.“*

B = \_\_\_\_\_

Am alten unteren Boor findet Ihr den Brunnenmeister der mit einigen Handwerkern, die gerade Reparaturarbeiten durchführen. Nachdem ihr ihm die Nachricht überbringt sagt er:

*„Wir werden umgehend zur Burg gehen. Aber zuvor hab ich noch einen Hinweis für euch: Der Baum am Eingang zum Boor erinnert an einen Buchstaben. Merkt euch die Stelle des Buchstabens im Alphabet.*

*Bitte sagt auch noch den Müllern bescheid, die kommen bestimmt auch zu Hilfe. Die Mühle findet Ihr, wenn Ihr den Weg bis zum Holzlager zurücklauft und dort den Weg grob Richtung Süden nehmt. Folgt dem Hauptweg immer in Laufrichtung weiter. Seid vorsichtig wenn Ihr den wilden Gebirgsbach überquert und haltet euch immer abwärts.“*

C = \_\_\_\_\_

Am breiten Querweg angekommen sehen wir auch gleich die alte Mühle. Doch diese ist ziemlich runtergekommen. Und einen Müller treffen wir auch nicht. Aber dafür ein paar Hirten, denen wir auch die Nachricht der Gräfin erzählen.

*„Diese Mühle wird nicht mehr genutzt. Nur am Wochenende sind hier einige große Herren, doch die lassen die Mühle verkommen.  
Wir treiben unser Vieh schnell zusammen und machen uns auf den Weg zu Helfen. Sucht das grüne Schild hier in der Nähe und merkt euch die Erste Ziffer darauf. Wenn Ihr die Müller sucht, dann müsst ihr dem Weg der grob nach Osten führt folgen und bleibt immer auf dem unteren Weg.“*

D = \_\_\_\_\_

Nach einiger Zeit erreichen wir endlich die Mühle und die Müller laden uns zu einer kurzen Rast ein. Wir berichten ihnen vom Auftrag der Gräfin und die Müller versprechen gleich zur Burg zu eilen und auch Vorräte mitzunehmen.

*„Danke Ihr guten Leute, doch wir werden bei der Verteidigung der Burg noch mehr Hilfe brauchen. Lauft den Weg nach Nordwesten bis zu einem Kreuz rechts am Wegrand. Nehmt dort den Weg aufwärts und folgt Ihm durch **jede** Kehre (und lauft nicht ins Leere) bis Ihr zur alten Grube kommt. Ihr findet den Eingang links im Berg gegenüber einer Bank am rechten Wegrand. Fragt dort nach dem Bergvogt; er wird sicher auch helfen.  
Doch bevor Ihr geht, merkt euch noch die Zahl am Türpfosten der Mühle.“*

E = \_\_\_\_\_

Ihr passiert einige Abraumhalden. Hättet Ihr Zeit könntet Ihr hier etwas verweilen und nach Edelsteinen oder Mineralien suchen. Dafür sind diese Halden hier bekannt... Schließlich findet Ihr die Bank und den Eingang zur Schiefer- und Erzgrube Gondenau. Leider lässt euch ein Wächter nicht hinein doch da kommt auch schon der Bergvogt, der Eure unerfreuliche Nachricht entgegen nimmt.

*„Dies sind keine guten Nachrichten die Ihr hier bringt. Wir folgen jedoch dem Ruf der Gräfin. Ich rufe sofort meine Bergmänner zusammen, verschließe die Grube und mache mich auf den Weg zur Burg. Ihr solltet jedoch diesem Weg weiter durch **jede** Kehre folgen und auch wenn sich der Boden ändert eure Richtung beibehalten. Dort oben hab ich einige Wächter an einem „alten Vorposten“ gesehen. Die helfen bestimmt auch.  
Aber gebt Acht: unterwegs trifft Ihr auf ein Kreuz. Die vierte Ziffer darauf solltet Ihr euch merken!“*

F = \_\_\_\_\_

Nach einem mühseligen Weg erreicht Ihr schließlich ein Schild neben einer Bank. Aus dem Gebüsch kommen auch einige Bewaffnete heraus und wollten wissen was

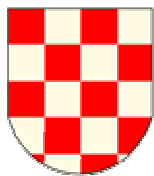
Ihr hier tut. Nach dem ihr Ihnen alles erzählt habt, zeigen sie euch wo Ihr noch weitere Helfer findet:

*„Nehmt den rechten Weg, Richtung Westen. Folgt diesem immer geradeaus und Ihr werdet nach einiger Zeit auf mehrere Bauern treffen.*

*Aber vergesst nicht euch zunächst die Anzahl der Buchstaben auf dem dritten Holzschild zu merken. Den Wegweiser gleich hier meinen wir.“*

G = \_\_\_\_\_

Bei den Gehöften angekommen kommt auch schon der Hofvogt angerannt und nimmt eure schlechte Kunde entgegen. Er verspricht sich gleich seine Knechte und Bauern zusammen zu rufen und sich auf den Weg zur Burg zu machen. Doch zuvor überreicht er euch noch einen Zettel mit dem Wappen der Sponheimer.



*Sucht den Holzmast nördlich der Höfe.*

*Geht ca.  $E \times G + B = \underline{\hspace{2cm}}$  Schritte in  $C \times B - A = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ .*

*Und nehmt den Weg in ca.  $E \times A = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ .*

*Am Ende des Weges geht's nach links bis zu einer „Insel“.*

*Sucht in ca.  $C + D \times F \times D + C = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$  den Rest eines Steinpfostens.*

*Von dort  $B \times D - G \times E = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$  und  $F \times E + E = \underline{\hspace{2cm}}$  Schritte,*

*Dann  $D \times (F - E) \times G = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$  und  $B / A \times B - A - C = \underline{\hspace{2cm}}$  Schritte.*

*Sucht dort nach der Truhe.*

*Doch seid vorsichtig und lasst euch nicht ertappen!*

Übrigens findet Ihr in der Schatzkiste die richtige Sage über „die treuen Bauern von Starkenburg“

### **Rückweg:**

Zurück zum Weg und folgt diesem in ursprünglicher Laufrichtung weiter. Folgt dem Weg immer in Laufrichtung weiter bis Ihr zu einem bekannten Punkt kommt. Von dort findet ihr schon alleine zurück.

Gerne könnt ihr auch noch die Burg am nördlichen Ende des Dorfes besuchen und beim Kampf gegen die Angreifer mithelfen ☺