

Die Wölfe von Lobloch

Start:	N49.373874, E8.158025; Kurpfalzstraße 154
Gelände /Länge:	mittel (***-), ca. 8 km (nicht Kinderwagen geeignet)
Rätsel:	leicht – mittel (**-)
Ausrüstung:	Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, bei feuchter/winterlicher Witterung unbedingt festes Schuhwerk
Karten:	nicht nötig
Einkehrmöglichkeit:	diverse unterwegs

Clue:

Nachdem ihr euer Letterboxmobil geparkt habt, begeben euch zum Geländer an der südlichen Seite der Straße und lasst euren Blick auch in diese Richtung schweifen. Unter euch zieht sich der kleine, eingemeindete Ortsteil „Lobloch“ entlang – da bemerkt ihr einen Mann mittleren Alters mit Vollbart, dessen Kleidung darauf schließen lässt, dass er nicht nur ein „einfacher“ Landwirt ist. Aber irgendetwas ist mit ihm, also sprecht ihr ihn an ...

„Ob etwas mit mir sei und ob man mir helfen könne? – Fremder, ihr könntet keinen verzweifelteren Mann als mich auf dieser Erde finden. Seit mehreren Jahren grüble ich über einen Ausweg aus einer Situation, die bald das Glück und die Lebensfreude aus meiner kleinen Familie reißen wird. Ich habe schon alles hin und hergewendet, ja sogar mein Leben riskiert – ich bin keinen Schritt weitergekommen. Der nächste Vollmond naht und dann wird es unwiederbringlich geschehen und ich konnte nichts tun und niemand kann mir helfen – doch Moment, waren das nicht genau eure Worte? Ich bin schon weitergekommen als alle vor mir, vielleicht weil ich ursprünglich nicht von hier bin – mit eurer Hilfe, edle Leute, könnte ich es vielleicht doch noch schaffen das Schicksal abzuwenden. Sollten ortsunkundige die einzigen sein, denen es gelingt hinter das kryptische Gestammel der alten Kräuterfrau zu kommen?

Doch von Anfang an, ich zeige euch, wie das Grauen über uns gekommen ist. Gestattet, Karl Flersheimer ist mein Name. Geht mit mir gen Westen bis zu einer Treppe hinab in unseren Ort. Beachtet die Hinweistafel dort, auch wenn sie uns in meiner Sache nicht weiterhilft. Hört mir während des Abstiegs weiter zu: Wir stoßen direkt auf meinen Amtssitz, hier gehe ich meiner Nebentätigkeit als Dorfherr nach. Ich komme eigentlich aus einem kleinen Weiler etwas weiter weg von hier. Nach meiner Hochzeit mit meiner geliebten Frau suchte ich ein kleines Häuschen und ein paar Äcker Land um uns eine gute Zukunft zu ermöglichen. Hier habe ich gefunden, was ich suchte, fruchtbare Böden und ein günstiges Eigenheim.

Zu meiner Verwunderung gab es einige leerstehende Gehöfte – und so bot ich dem Pfalzgrafen an, mich als Dorfherr einzusetzen. Oh, wie konnte ich nur die Blicke übersehen, die sich die anderen Bewohner zuwarfen und die Erleichterung, als ich zum Dorfherrn ernannt wurde - und erst recht die sehr überschwänglichen Glückwünsche, als mir meine liebe Frau unser erstes Kind schenkte ... Als sie mit unserem zweiten Kind schwanger war hatte sie arg zu leiden und suchte daher in der Hoffnung auf Linderung die sonderliche alte Kräuterfrau auf. Nur durch diese Begegnung, durch diesen Zufall, haben wir

von dem Fluch überhaupt erfahren, sonst wären wir am nächsten Vollmond aufs grausamste überrascht worden – wobei vielleicht wäre das besser gewesen.

Folgt mir weiter, den Bergen entgegen. Doch halt: Die alte Frau sagte doch etwas von einem Schild vor der Kapelle (in deren Form) und von der Anzahl der Buchstaben der ersten Zeile, nimm sie als WERT A = _____. Der Brunnen an der Kapellenmauer ist auch wichtig, genauer gesagt die Anzahl der kleinen Kugeln darauf (WERT B = ____). Folgt mir noch ein paar Schritte bergauf, hier ist auf der rechten Seite ein Relief an der Mauer, welches zeigt, wie der Fluch über Lobloch hereinbrach. Auch wenn die zu Speyer etwas anders behaupten, hier ist dargestellt, wie vor über tausend Jahren (Jahreszahl am rechten Rand: WERT C= _____) die Jagd auf die Wölfe ihr grausames Ende fand – man sieht, wie der letzte Wolf erlegt wird. Doch dies war das Oberhaupt der magischen Wölfe von Palatin und im Todeskampf belegte er den Loblocher, welcher den entscheidenden Streich führte, mit einem Fluch:

So soll mein Geist nach jeder Dekade zum Vollmond dieses Monats zu euch fahren und der Erstgeborenen des Dorfherren wird ihn Begleiten zurück zu unseren Ahnen.

Wenn wir nichts tun, wird mein Sohn zum nächsten Vollmond aus unseren Armen gerissen und was man hört auf grausamste Art und Weise. Sämtliche Versuche, dies zu verhindern sind in den letzten tausend Jahren gescheitert ...

Die alte Kräuterfrau ist vieler Dinge kundig, jedoch hier enden ihre Kräfte. Sie ist sich jedoch sicher, dass die Tal-Hexe helfen kann – nur weiß niemand genau, wo sie haust. Ich habe sie schon oft gesucht, bin auf fremdes Terrain geraten und fast erschlagen worden – ich habe die Zeichen nicht deuten können. Die Kräuterfrau hat mir alle Hinweise gegeben, welche sie kennt, aber ich habe die Tal-Hexe nicht gefunden. Hier könnt ihr mir helfen“:

Strebt den Bergen vom Relief aus zu. An der nächsten Kreuzung folgt dem Weg, der bald für Kutschen endet. Noch bevor dies eintritt, findet ihr links einen Hinweis auf eine Wiese. Die Zahl im ersten Absatz ist WERT D= _____. Vorbei geht es an zwei Sitzgelegenheiten zu einer gefährlichen Überquerungsmöglichkeit eines Kutschpfades und hinüber zu einer Anlage mit Brunnen. Neben der Eiche steht ein Schild auf dem die Zahl Drei eine wichtige Rolle spielt. Welche Zahl kommt dreimal vor (WERT E = _____)? Weiter geht es in C – D = _____ - _____ = _____ ° bis zu einer Treppe auf der rechten Seite. Hier findet ihr ein Schild mit den Gimmeldinger Mühlen (Anzahl ist WERT F = ____). Den Treppen folgend kommt ihr direkt am nächsten Schild vorbei (Baujahr ist WERT G = _____). Nach den letzten Treppen steht rechts ein großer Sandsteintrog (erste Zahl ist WERT H = ____). Der anschließende Hof wird zunehmend größer, bevor er richtig anfängt geht es links einen kleinen Weg entlang und um die Ecke. Ab hier ist ein Gotteshaus zu sehen, an dessen Stirnseite ein braunes Schild auffällt. Links von ihm an der Wand ist eine kleine Metallplakette mit zwei Buchstaben zu sehen. Nehmt die beiden eingravierten Buchstaben ___ und ___, wandelt sie in Zahlen um (A = 1, B = 2, C = 3 ...) und rechnet sie zusammen _____ + _____ = _____. Diese Anzahl, vermehrt um Wert A, geht an Schritten in Richtung

- Westen, wenn unter dem Schild auf dem Boden ein Kreuz zu sehen ist;
- Norden, wenn unter dem Schild auf dem Boden eine Muschel zu sehen ist;
- Süden, wenn unter dem Schild auf dem Boden ein Grenzstein ist.

Dort sucht einen Pfosten mit vielen Pfeilen und folgt der Mehrzahl von diesen bis zur nächsten Kreuzung. Dort folgt ihr der Straße in Richtung

eine ordentliche Strecke vor uns, also läuft zurück zum Adler und nimmt den anderen Weg in dessen Blickrichtung. Folgt diesem Weg bis zu einem Forstweg. Folgt diesem bergan, bis ihr zu einem Weg an der rechten Seite kommt. Folgt diesen etwa 10 Minuten lang (entlang an einem Felsen in einer engen Kurve, lasst eine Treppe links liegen, im Zweifelsfall immer oben halten), bis ihr an eine Treppe links des Weges kommt, die zu einem Schild führt.

Von der Kreuzung vor dem Schild haltet euch auf dem Weg in $I/2 + J = (\underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} : 2) + \underline{\quad} \underline{\quad} = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$. Wieder ist ein gutes Stück zu Laufen, aber vor einer Sitzgelegenheit seht ihr zwei Treppen mit insgesamt $\underline{\quad}$ (= WERT R) Stufen. Weiter geht es, bis ihr zu einem Zaun mit einigen Schildern kommt. Hier irgendwo muss die weise Frau der Berge wohnen, auch ihr möchte ich mich lieber alleine nähern.“

Während wir warten, lassen wir den Blick schweifen lassen, auch auf die Überdachung. Dieser Punkt heißt $\underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}$. Sorgsamerweise notieren wir uns die Anzahl der Buchstaben (WERT S = $\underline{\quad} \underline{\quad}$). Um den Unterstand herum und ein Stück weiter sehen wir erneut einen Adler, als wir auch schon Karls aufgeregte Stimme hören.

„Das Reich der Wölfe liegt gut versteckt und sie haben sich alle Mühe gegeben, den Weg zu ihnen durch einige Richtungswechsel zu verschleiern. Wir müssen dem Blick des Adlers folgen, aber nicht am Grenzstein vorbei. Nach wenigen Minuten erreichen wir einen Zaun mit Schild und sehen eine Markierung vor uns. $A = \underline{\quad} \underline{\quad}$ Schritte vor ihr nehmen wir einen unscheinbaren Pfad nach rechts. Wir steigen vorsichtig bergab, bis wir an einen Doppelgrenzstein kommen. Die Quersumme der Jahreszahl darauf ist WERT T = $\underline{\quad} \underline{\quad}$. Weiter bergab weist uns wieder der Adler den Weg, diesmal folgen wir seiner Blickrichtung nach unten, bis wir auf eine Treppe stoßen, welche wir hinabschreiten. Von hier ab gehen wir der aufgehenden Sonne entgegen bis zu einer Kreuzung.

Hier in der Nähe findet sich ein ovales Holzschild. Der letzte Buchstabe wird in eine Zahl umgewandelt zu unserem WERT U = $\underline{\quad}$. Von der Kreuzung geht es weiter wie zuvor, bis wir an eine große Straße für Kutschen kommen. Diese überqueren wir, folgen weiter unserer Richtung, bis wir einen Pfad in $I + R \times U = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} + \underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$ einschlagen können. Diesen folgen wir in Schlangenlinien, bis wir wieder festen Untergrund erreichen. Dort angekommen sehen wir in $R \times T + E = \underline{\quad} \cdot \underline{\quad} \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$ zwei Bänke oberhalb einer Treppe. Diese steigen wir hinab und sehen uns unten angekommen um. In der Nähe sehen wir ein Schild vor der Böschung. Wir gehen in dessen Richtung den Weg weiter, um eine Kurve und hinab bis zu einem gefährlichen Kutschpfad. Bei genauer Betrachtung sieht man auf der anderen Seite einen Trampelpfad, zu dem wir vorsichtig den Kutschpfad queren. Wir behalten unsere ursprüngliche Hauptrichtung bei, überqueren eine Kreuzung, bis wir an eine T-Kreuzung gelangen.

Dort wenden wir uns der Richtung

$N - G - O \times J = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} - \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} - \underline{\quad} \cdot \underline{\quad} \underline{\quad} = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$ und gehen an den folgenden Kreuzungen in Richtung

1. $I + E \times A = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} + \underline{\quad} \cdot \underline{\quad} \underline{\quad} = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$
2. $I + T = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} + \underline{\quad} \underline{\quad} = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$
3. grünem Pfeil auf weißem Schild.

Bald nach der letzten Kreuzung fällt uns etwas abseits des Weges auf der linken Seite ein Schild auf, welches wir uns genauer anschauen.

Im grünen Feld nehmen wir nur die großen Buchstaben und wandeln sie in Zahlen um. Die Summe ist WERT V = ___ + ___ + ___ + ___ = ____. Zurück auf dem Weg, folgen wir ihm ein paar Schritte, bis wir an ein Holzschild auf der linken Seite stoßen. Auf ihm steht der Name des Pfades, welchen wir bis zum Ende folgen. Oben angelangt sehen wir linker Hand eine Sitzgelegenheit, welche den Namen eines Feldherren trägt. Unser Weg führt uns weiter in I + J = ___ + ___ = ___°, sämtliche Abzweigungsmöglichkeiten ignorierend, bis wir ein rot umrandetes Schild auf einem großen Stein erblicken, ganz in der Nähe liegt etwas versteckt ein Brunnen. Vom Schild nehmen wir die Zahl hinter dem Buchstaben als WERT W = ___ und gehen den Weg am Brunnen vorbei, bis uns Heidi von zwei Sitzgelegenheiten auf der rechten Seite begrüßt.“

Hier stockt Karl der Atem, er weiß, dass jetzt die Entscheidung naht und zwar über nicht viel weniger als das Schicksal seiner Familie.

„Wir betreten jetzt das Reich Isegrim. Geht mit Bedacht vor und achtet auf jene, die nicht von Lobloch sind. Wir wenden uns von Heidi aus

$W/2 = \frac{\text{---}}{2} = \text{---}$ Schritte gen I + A x Q + 5 = ___ + ___ · ___ + ___ = ___°
und von dort noch mal

$(A + H) \times B = (\text{---} + \text{---}) \cdot \text{---}$ Schritte in C – W + T = ___ - ___ + ___ = ___°.
Im Sockel der ehemals mächtigen Feste verbirgt sich der Geist des Wolfenkönigs.

Berge ihn mit Umsicht, siehe dem Wolfenkönig direkt in die Augen und lasse ihn den Stern erblicken – so wird der Bann gebrochen!“

Sowie ihr bleibende Abdrücke auf Pergament gedrückt und magische Grußworte hinterlassen habt, ist es geglückt. Der Geist wird wohl in seiner Kammer verwahrt – wer weiß welche Flüche er noch im Diesseits hinterlassen hat.

Jetzt wird es Zeit, wieder gen Lobloch zu streben, Karl ist nach einer zünftigen Feier zumute. Folgt am Brunnen an der dortigen Kreuzung dem östlichen Weg, an der nächsten Abzweigung ebenso. Die nächste Kreuzung führt euch in den Ort hinein und wiederum an der nächsten Kreuzung folgt dem grünen Schild – bis zum LBM.

„Gehabt euch wohl, die nächsten armen Geschöpfe ersehnen eure Hilfe!“

A=	B=	C=	D=	E=	F=	G=	H=
I=	J=	K=	L=	M=	N=	O=	P=
Q=	R=	S=	T=	U=	V=	W=	