

Bekenner, Haudegen und Eroberer – Teil 3

(placed by NeuVoPi April 2013)

Start: ? ? ?
Wanderkarte: nicht nötig
Länge: 10 km
Beschaffenheit: Letterboxer bedenke, die Längenangabe ist ab dem Startpunkt bis zum Finale. Parkst du an dem größeren Parkplatz, so wie wir, musst du ca. 1 km dazu rechnen.
Tipp: Vergiss nicht deine Marschverpflegung. Es gibt keine bewirtschaftete Einkehr auf deiner Erkundung.

Nun, nach dem ihr bereits die dritte Letterbox dieser Serie finden wollt, solltet ihr zwischenzeitlich wissen um welchen Krieg es sich beim Hintergrund dieser Touren und der dazugehörigen Rittersteine handelt. Diese Angaben findest du nicht im Wald. Solltest du es noch nicht heraus gefunden haben, hilft dir sicherlich das www.

Es geht um die französischen _____ kriege.

Wandle die Buchstaben in Zahlen um ($a = 1$), _____
_____ bilde die Summe als deinen Wert A _____ und die Quersumme als deinen Wert B _____.

Soldat, suche dir deinen Startpunkt. Die Angaben findest du im Logbuch der Letterbox Bekenner, Haudegen und Eroberer - Teil 2.

Am Ritterstein angekommen siehst du in A _____ - ($B \times B \times 2 - B$) = _____ ° und gleichen _____ m Entfernung eine halb entwurzelte Lärche. Im Wurzelwerk rechts findest du deine nächsten Befehle.

C =	D =	E =	F =
-----	-----	-----	-----

Begib dich querfeldein in C _____ ° zum Forstweg, dem du nach F _____ folgst. Biege ab zu einem Hochsitz an einer Wildwiese. Die Anzahl der Leitersprossen notiere dir als dein Wert G = _____.
Weiter geht es in $2 \times D$ _____ °.

Nach einer Weile kommst du an eine Wegspinne mit Bekenner, Haudegen und Eroberer. Gib acht, dass du nicht in einen Hinterhalt gerätst. Abgehende Wege und Pfade interessieren dich nicht die Bohne. Begebe dich an der Bauminself auf die Westseite und gehe weiter in Richtung $A \text{ ______} + C \text{ ______} = \text{ ______}^\circ = \odot$

Nach $2 \times D \text{ ______} = \text{ ______}$ Schritten geht es weiter in $\odot \text{ ______} : QS \text{ von } D \text{ ______} + A \text{ ______} = \text{ ______}^\circ$ querfeldein zum nächsten Forstweg. Am Forstweg angekommen geht es nach $F = \text{ ______}$.

In einer Linkskurve findest du $E = \text{ ______}$ einen 3 m hohen Baumstumpf mit einem Schild.

Wo weist dieses Schild hin? Zum $\text{ ______} \text{ ______} \text{ ______} \text{ ______} \text{ ______} \text{ ______}$.

Wandle die Buchstaben in Zahlen um ($a = \text{Wert } G \text{ ______}$) $\text{ ______} \text{ ______} \text{ ______}$ und addiere zum Wert $H = \text{ ______}$. Die Quersumme davon ist dein Wert $I = \text{ ______}$.

Gehe nun zu dem gesuchten „Objekt“ und der dazu gehörigen Alutafel. In wie vielen Zeilen kannst du dich an der Tafel über das Objekt informieren? $K = \text{ ______}$ (alle Zeilen).

Zurück zum Forstweg und diesem weiter folgen. An der nächsten T-Kreuzung wähle den Weg in

$G \text{ ______} \times K^2 \text{ ______} - G \text{ ______} = \text{ ______}^\circ = \otimes$ um dann beim nächsten Abzweig nach $F \text{ ______}$ und an einer weiteren Kreuzung in Richtung $\odot \text{ ______} + H \text{ ______} = \text{ ______}^\circ$ weiter zu marschieren.

Sei nun besonders auf der Hut. Denn dein Weg führt dich zwischen zwei „Armeen“ (wandle die Zahlen in Buchstaben um; $a = \text{Wert } B$)

20 | 22 | 21 | 22 | 18 | 2 | 19 | 1 | 2 | 25 | 12 | 21

$\text{ ______} \text{ ______} \text{ ______} \text{ ______} \text{ ______} \text{ ______} \text{ ______} \text{ ______} \text{ ______}$ hindurch, bis du zu einer weiteren Grünrock Behausung kommst. Auch hier zähle schnell die Sprossen und notiere die Angabe als dein Wert $L = \text{ ______}$.

Danach marschiere einfach weiter bis du nach einer ganzen Weile links des Weges eine lange, ca. 1m hohe Sandsteinwand mit eingemeißelten Jahreszahlen findest.

Lasse die Jahrhundertangabe weg und subtrahiere dann den kleineren vom größeren Wert. Das Ergebnis ist dein Wert $M = \text{ ______}$.

Ein Stück weiter nimmst du den vergessenen Hohlweg in

$B \text{ ______} \times C \text{ ______} + C \text{ ______} = \text{ ______}^\circ = \otimes$

Wieder erreichst du einen Weg der Zivilisation.

Bevor du diesem in Richtung

A _____ + C _____ + C _____ + K _____ = _____ ° = ☼ folgst,
 schaue dich an einer mächtigen Eiche um. Auf der Rückseite findest du
 am Boden eine Nummer auf Metall. Notiere dir noch die Quersumme als
 Wert als N _____.

Nun aber weiter Soldat. Bald erkennst du eine Markierung, der du bis
 zum Scheitelpunkt folgen sollst. Oben angekommen findest du in

☼ _____ - C _____ = _____ ° = ☼ den nächsten Befehlsstand. Melde
 dich dort für eine kurze Lage Besprechung und zum Essen fassen.
 Hoffentlich hast du dafür auch an deine Brotzeit gedacht.

Bevor du wieder zurück zum Weg gehst und diesen weiter marschierst,
 notiere dir noch die Flächengröße von diesem Objekt als dein Wert
 O = _____. Im Befehlsstand hast du die Aufgabe erhalten der
 Markierung weiter zu folgen.

Vorbei an einem Bekenner mit der Nummer (erste und letzte Ziffer von
 Wert H) _____ zu einer Kreuzung mit einer markanten Buche. Hier folge
 weiter deinem Weg bis zu einer Gabelung. Nun geht es in Richtung
 A _____ - D _____ = _____ ° weiter.

Beim Bekenner, der die Nummer K _____ + L _____ + M _____ = _____
 trägt, wechselt deine Richtung in ☼ _____ °

Hast du dich für einen Weg entschieden, folge diesem bis zu einer lang
 gezogenen Wegspinne. Achtung: Die Spinne hat ein Bein verloren ;-).
 Vor der nächsten Aufgabe bedenke, jedes Bein der Spinne hat seine
 eigene, gedachte Nummer.

Gehe nun davon aus, dass dein ankommender Weg (Bein der Spinne)
 die Nr. 1 ist.

Dann zähle im Uhrzeigersinn bis zum Weg Nr. K _____.

Direkt am Abzweig dieses Weges siehst du einen ca. 1 m hohen, alten
 Baumstumpf. Im Umkreis von K _____ m findest du die finalen Hinweise.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O

☉	☼	☼	☼	☼