

## ***Lapis Philosophorum - Der Stein der Weisen***

Einst regierte König Gieselher Gutfried jenes kleine Land Alkanien mit gerechter und weiser Hand. Seine Untertanen liebten und achteten ihn, und unter seiner Herrschaft blühten und gediehen Reichtum und Wohlstand.

Doch schon einige Jahre später fiel eine tiefe Trauer über einen jeden im Königreiche, als da sie vernahmen, dass die junge und hübsche Königin einer schweren Krankheit erlegen war.

Nun vergingen die Jahre, und der König ward alt und grau. Da er seinen Thron jedoch nicht ohne Erben lassen wollte, beschloss er, sich erneut zu vermählen. Auch die neue Königin hatte tiefes Leid gesehen, als ihr erster Gatte verstarb. Aber ihr Trost war ihr einziger Sohn, den sie mitbrachte nach Alkanien. Doch das Schicksal wollte es so, dass dem König keine eigenen Erben beschieden waren, und so sprach er die Thronfolge seinem Stiefsohne zu.

Doch dieser war machthungrig, geldgierig und ohne Skrupel. Da er nicht bis zum Tode des Königs ausharren wollte, um die Herrschaft zu erlangen, fasste er einen finsternen Plan. Er vergiftete die Speise des Königs, und alsbald wurde dieser schwerkrank.

Vom Krankenbett aus schickte er Gesandte in alle Richtungen, um einen Heilkundigen zu finden. Doch es fand sich keiner, denn der finstere Stiefsohn hatte einen jeden Heilkundigen im Lande bestochen oder mit dem Tode bedroht.

Rettung schien fern. Doch da fiel einem der Gesandten dein Name ein. Er kam zu dir geeilt, und obschon du vor Jahren ein Gelübde ablegtest, nicht mehr der Alchemie zu frönen, erklärtest du dich doch bereit, alles in deiner Macht stehende zu tun, um das Leben des Königs zu retten ...

Nachdem der Gesandte mich verlassen hatte, nahm ich die alten Bücher vom Dachboden zur Hand, blies den Staub von ihnen und schlug in den vergilbten Seiten nach, was dem König wohl helfen möge. Nach einem intensiven Studium der uralten Texte war klar, dass ihm nur „Lapis Philosophorum“, der „Stein der Weisen“, helfen konnte. Das Buch enthielt den Hinweis, dass lediglich den Mönchen des Moorklosters das Wissen um dessen Zubereitung zu eigen sei. So machte ich mich denn auf, das Kloster zu finden und das Pulver zuzubereiten.

Die Laute aus der Kiste vom Dachboden steckte ich ein, das Buch verwahrte ich wieder sicher in der Kiste. Die Wachen ließen mich jedoch das Stadttor nicht passieren, da sie eine entsprechende Anweisung vom königlichen Stiefsohn hatten. Er wusste also von meinem Plan! Da ich das Kloster sowie die erforderlichen Zutaten für das Pulver nur außerhalb der Stadt finden konnte, war daher meine erste Aufgabe, aus der Stadt hinauszugelangen.



Hier geht's vorerst nicht lang ...

Es war ein herber Rückschlag, dass der Stiefsohn bereits von meinem Plan wusste. Also hatte er wohl auch schon gedungene Schurken auf mich angesetzt, um mir das Handwerk ganz sicher zu legen! Darauf musste ich erst einmal einen Schluck Wein zu mir nehmen – natürlich aus medizinischen Gründen, um die Nerven zu beruhigen. Vom Wein löste sich meine Zunge, und ich spielte eine traurige Weise auf meiner Laute. Tatsächlich gefiel das Instrument einem Gast so gut, dass er es mir abkaufte und ich nun etwas Geld besaß.



In der Schenke geht es hoch her

Mit dem Geld konnte ich mich provisorisch für mein Abenteuer rüsten. Auf dem Markt kaufte ich ein Messer, eine Lampe, eine Schaufel, eine Axt und ein Schwein ein. Das meiste davon deponierte ich in meiner Wohnung, da ich nicht gerade über Trollkräfte verfüge. Beim Seiler erstand ich vom letzten Geld ein Seil. Beim Durchstreifen der Stadt fand ich auf dem Müllhaufen des Töpfers einen etwas asymmetrischen Krug, der jedoch sonst in Ordnung war, so dass ich ihn mitnahm und am Brunnen mit Wasser füllte, um zu sehen, ob er auch dicht war. Ich brachte den Krug daraufhin in mein Haus.

Beim weiteren Erkunden der Stadt fand einen Hinterhof voller Unrat, woran sich Mäuse gütlich taten. Eine davon war vorwitzig genug, mir in die Tasche zu krabbeln – mir wäre im Traum nicht eingefallen, eine zu fangen!

Im Osten wurde die Stadt an einer bestimmten Stelle von einer hohen Mauer begrenzt. Da ich schon immer neugierig war, beschloss ich, sie einmal zu erklimmen, um zu sehen, ob ich nicht auf diese Weise aus der Stadt fortkommen könnte. Dazu lieh ich mir vom Tischler eine Leiter und kletterte mit ihrer Hilfe in der Sackgasse, wo mich niemand sah, auf die Mauer. Leider begann dahinter ein Felsmassiv, so dass dieser Versuch vergebens war. Halt – nicht vollkommen vergebens! Immerhin sah ich eine Katze auf der Mauer lauern. Da ich noch immer die Maus mit mir herumtrug, lockte ich die Katze mit deren Hilfe. Dadurch fasste sie Zutrauen und sprang mir auf den Arm. Es war ein kleiner Kater! Da die Wachen bereits Verdacht geschöpft hatten, kletterte ich schnell wieder hinunter und brachte die Leiter zurück – schließlich hatte ich sie mir nur geliehen.

Bei meinem weiteren Spaziergang durch die Stadt begegnete mir eine alte Frau, die ihren „Felix“ suchte. Als ich sie fragte, ob der Kater vielleicht Felix sei, bejahte sie das und freute sich so, ihn wiederzusehen, dass sie mir ihre Kette mit einem Amulett schenkte. So leicht kann man Menschen glücklich machen!



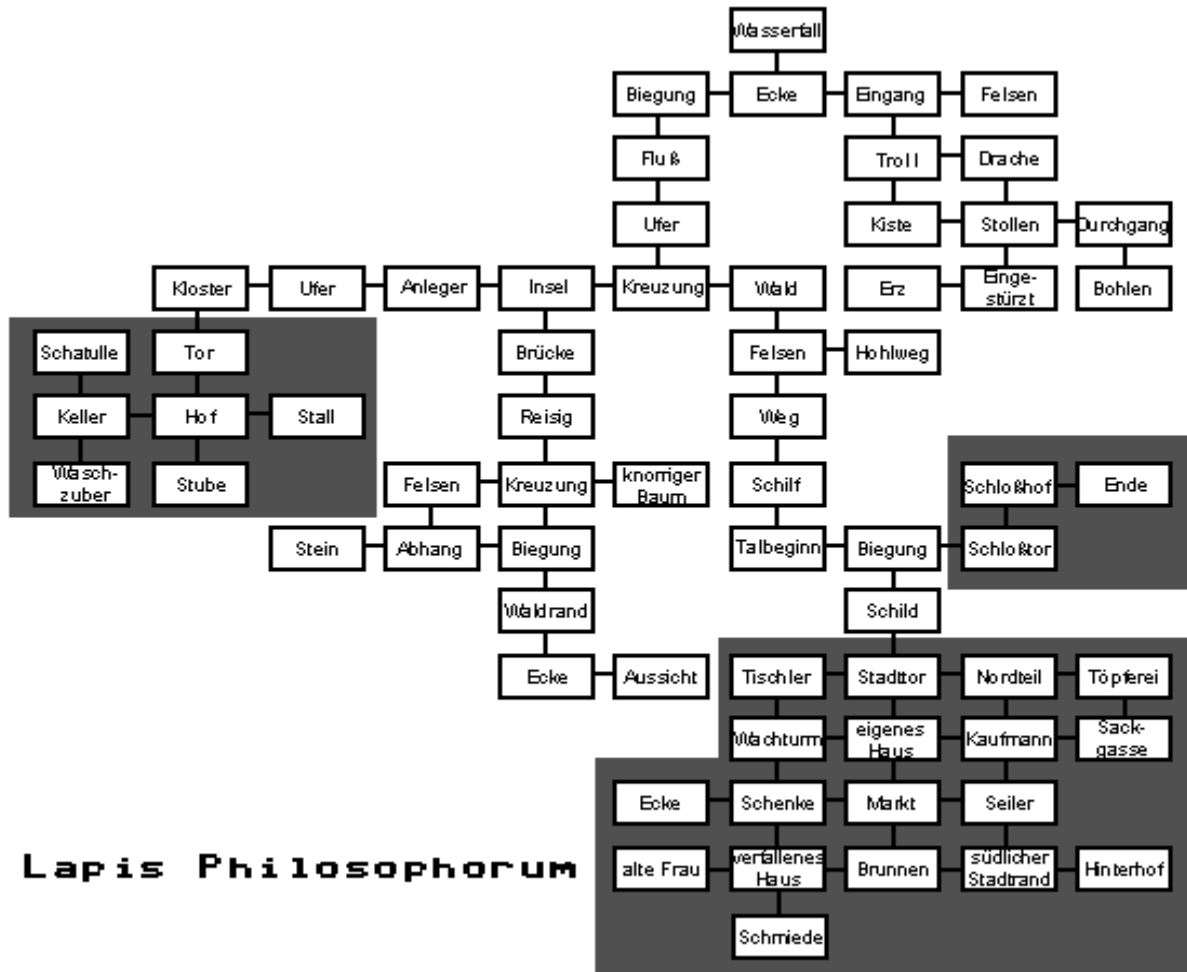
Ohne die alte Frau läuft nichts

Das Amulett strahlte eine magische Aura aus. Da ich in diesen Dingen nicht gänzlich unbewandert war, wusste ich, was man damit tun konnte ... Am Stadttor verzauberte ich die Wachen mit dem Amulett. Danach hatten sie ihren Auftrag vergessen, und ich konnte nach Belieben durch das Tor spazieren!

Ich machte mich auf den Weg, das Moorkloster zu suchen. Am Schloss des Königs vorbei (zu dem übrigens nur derjenige vordringen darf, der dem König wirklich helfen kann!) führte mein Weg nach Norden. Als ich an einem mit Schilf bewachsenen Uferstück entlangging, versuchte ich an einem Halm, ob das gekaufte Messer auch scharf wäre, und siehe da: Ich konnte sogar einen solch harten Halm mühelos abtrennen! Den Halm steckte ich ein, da ich noch Platz in meinen Taschen hatte.

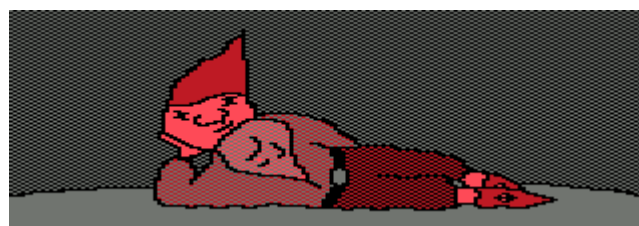
Etwas weiter nördlich begegnete ich einer Horde angetrunkenen Raubritter, denen ich mich durch ein kurzes Bad im Fluss gerade noch so entziehen konnte. Ein Glück, dass ich kurz zuvor einen Schilfhalm abgeschnitten hatte und so, von den Raubrittern ungesehen, durch den Halm atmen konnte.

Weiter im Nordosten, in einem Hohlweg, fand ich einen Stab, den ich mitnahm, und konnte in eine Höhle blicken, in der es metallisch glänzte. Da ich die Felsspalte mit dem gefundenen Stab nicht vergrößern konnte und zunächst das Kloster finden musste, beschloss ich, die Höhle später zu erforschen, und machte mich wieder auf den Weg.



Nachdem ich einen Wald nach Norden hin durchquert hatte, gelangte ich an einen Fluss, der mir das Weiterkommen unmöglich machte. Nach einigem Nachdenken beschloss ich, ein Floß zu bauen. Also ging ich nach Hause zurück, holte die restlichen Sachen, ging zum Wald, fällte einige besonders gerade gewachsene Bäume und baute am Ufer mit Hilfe des Seils ein Floß.

Mit dem gefundenen Stab stieß ich mich ab und erreichte nach einiger Zeit eine Anlegestelle am anderen Ufer. Als ich eine soeben entdeckte Höhle betreten wollte, um sie zu erkunden, stellte sich mir ein Troll in den Weg und gab mir ein Rätsel auf.



Der Troll mag Rätsel

**Mögliche Lösungen für das Rätsel des Trolls sind:**

- CHLOROFORM
- MATTERHORN
- ZIMMERMANN
- FISCHSUPPE
- STEINADLER
- SAUERKRAUT
- WATTENMEER
- BERGMASSIV
- BAUERNHAUS
- IE HÖHLE H (mit den Leerzeichen und dem Zeichen „Ö“!)

Als ich es gelöst hatte, durfte ich mich in der Höhle umsehen. Mit den gefundenen Werkzeugen und den Holzbohlen stützte ich einen einsturzbedrohten Teil der Höhle ab, so dass ich sie gefahrlos weitererforschen konnte. Ein Glück, dass ich die Lampe besorgt hatte – ohne sie wäre ich verloren!

In der hintersten Ecke eines Ganges entdeckte ich etwas Quecksilbererz, das ich mitnahm. Solches Erz ist immerhin ziemlich wertvoll ... Den Hammer legte ich ab und stibitzte dem schlafenden Drachen einen Diamanten. Den musste ich allerdings dem Troll geben, um die Höhle verlassen zu dürfen – wie gewonnen, so zerronnen ...



Ein schrecklicher Drache wohnt in der alten Mine

Mit dem Floß fuhr ich wieder ans andere Ufer zurück und wanderte nach Westen weiter, wo ich auf eine mit Lehm gefüllte Mulde stieß. Dort schien jemand etwas in den Lehm gedrückt und wieder weggenommen zu haben. Das machte mich neugierig, und mit der Schaufel hob ich die Mulde aus. Der Abdruck ähnelte einem Schlüssel!

Ich brachte ihn zum Schmied, der den Abdruck mit Eisen ausgoss und mir den fertigen Schlüssel gab. Ich ging zurück zur Lehmulde, nahm meine Sachen und suchte frohen Mutes weiter nach dem Kloster. Leider endete meine Reise zunächst an einer Fähranlegestelle: Der Fährmann war gerade am anderen Ufer und schien mich nicht zu bemerken, so sehr ich auch rief und winkte. Erst als ich mit Laub und in der Nähe befindlichem Reisig ein Feuer entzündet hatte, bemerkte er mich und kam herüber.



Endlich – das Kloster!

Weiter im Westen fand ich endlich das langgesuchte Moorkloster, musste jedoch zu meinem Leidwesen feststellen, dass es bereits seit langem verlassen war! Das war ein herber Rückschlag für mich. Ich entschloss mich jedoch, das Kloster trotzdem zu betreten – vielleicht gelang es mir, noch etwas Nützliches zu finden. Falls nicht, gab es keine Hoffnung mehr für den König!

Glücklicherweise passte der vom Schmied angefertigte Schlüssel zum Schloss des Tores, so dass ich es öffnen konnte. Im Klosterstall ließ ich mein Glücksschwein frei, das so glücklich war, dass es gar nicht mehr weg wollte. Wieder hatte ich ein Wesen glücklich gemacht. Hoffentlich konnte ich auch den König glücklich machen ... Außerdem fand ich in einem der Ställe ein Stück Kupferblech, das ich mitnahm.

In der Schreibstube entdeckte ich im Sekretär eine Zahlenkombination, die ich mir sorgfältig merkte.

Das westliche Gebäude erreichte ich, indem ich die Tür mit der Axt zerstörte. Im Keller des Klosters, neben einem Waschzuber, nahm ich ein paar Lumpen und putzte damit das Blech. Danach blitzte und blinkte es wie ein Spiegel. Im Norden des Kellers war eine Schatulle zu finden, die mit einem Zahlenkombinationsschloss gesichert war. Wie gut, dass ich eine solche Kombination bereits gefunden hatte! Erwartungsvoll gab ich die Kombination ein, aber sie funktionierte nicht! Argh! Was nun?



In tiefen Wäldern suchte ich nach einem Hinweis

Ich suchte die ganze Umgebung nach einem Hinweis auf die Kombination ab. Endlich, am Fuße eines Abhangs, fand ich einen Stein, dessen verwitterte Inschrift ich mit Hilfe des Kupferspiegels lesen konnte. Es war die Zahlenkombination! Zurück im Kloster öffnete ich die Schatulle und fand eine Ampulle und einen Zettel mit dem Rezept.

Nun kannte ich die Ingredienzien für das Pulver. In der Nähe eines knorrigen Baumes fand ich eine Feder, die ich jedoch für das Pulver nicht brauchte, und oberhalb eines Trampelpfades, ganz in der Nähe einer schönen Aussicht auf die Stadt, sah ich ein Edelweiß blühen. Doch wie daran kommen? Mir fielen die runden Steine ein, die ich weiter nördlich gesehen hatte. Einen davon rollte ich zum Trampelpfad und kletterte darauf. Nun konnte ich die Blume bequem pflücken.



So sollte das Abenteuer nicht enden ...

Nun hatte ich alles Notwendige beisammen und begab mich zurück in mein Haus. Dort machte ich ein Feuer und bereitete das Pulver zu. Mit dem Pulver ließen mich die Schlosswachen durch. Ich ging zum König und gab ihm das Pulver. Es half! Der König war genesen und stellte mich vor die Wahl: Ein Riesenberg Gold oder seine Tochter „Gruselda“ zur Frau. Leider verstand er meine Antwort nicht richtig ...



... allerdings auch nicht so!