

MARK LEIKNES



(K) ein Auftrag
für Anfänger

Originaltext *und* Zeichnungen von
NED

Wiederhergestellt, übersetzt *und* bearbeitet von
J. B. LÜCASTOOTHÉ

Zusätzliche Texte *und* Zeichnungen von
MARK LEIKNES

Übersetzung aus dem amerikanischen Englisch von
KANUT KIRCHES



Die Bastei Lübbe AG verfolgt eine nachhaltige Buchproduktion.

Wir verwenden Papiere aus nachhaltiger Forstwirtschaft und verzichten darauf, Bücher einzeln in Folie zu verpacken. Wir stellen unsere Bücher in Deutschland und Europa (EU) her und arbeiten mit den Druckereien kontinuierlich an einer positiven Ökobilanz.



Titel der amerikanischen Originalausgabe:
„Quest Kids and the Dragon Pants of Gold“

Für die Originalausgabe:
Copyright © 2022 Mark Leiknes

Dieses Werk wurde vermittelt durch die Literarische Agentur Thomas Schlück GmbH, 30161 Hannover.

Für die deutschsprachige Ausgabe:
Copyright © 2023 by Bastei Lübbe AG, Köln
Published by Arrangement with Mark Leiknes
Umschlaggestaltung: Guter Punkt GmbH & Co. KG, München,
unter Verwendung einer Illustration von Mark Leiknes
Satz: Helmut Schaffer, Hofheim a. Ts.
Gesetzt aus der Hockey is Lif und der Cochin LT
Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany
ISBN 978-3-8339-0773-9

5 4 3 2 1

Sie finden uns im Internet unter: luebbe.de
Besuchen Sie auch die bunte Welt der BuchstabenBande:
buchstabenbande.com

Vorwort

Meine persönliche Reise begann im Sommer 1947, als ich mit meinem Frettchen Oskar Urlaub machte. Ich erkundete die Höhlen entlang des Rheins in der nördlichen Schweiz, als ich etwas entdeckte, das mein Leben für immer verändern würde.



Oskar und ich, Schweiz, Juni 1947

Ich förderte einen uralten Text zutage, der eine Welt beschreibt, die nur noch in Sagen und Märchen existiert. Eine Welt von Zauberern, Elfen, Trollen und Drachen. Eine Welt, die so lebendig beschrieben wird, dass weder Oskar noch ich wussten, ob es Fantasie oder Wirklichkeit war. Ich überlasse es euch und euren Frettchen, das zu entscheiden.

Die letzten siebzig Jahre habe ich damit verbracht, diese seltene Sammlung wiederherzustellen – und den ersten Band haltet ihr jetzt in euren Händen. Aber ich muss die Lesenden warnen! Was folgt, ist nichts für schwache Nerven. Wenn Gefahr, Abenteuer und Tod nicht so ganz euer Ding sind, bitte ich eindringlich darum, diesen Text nicht weiterzulesen und euch aus dem Staub zu machen.

Immer noch hier? Na dann, lasst uns keine Zeit verschwenden und macht euch bereit für die Geschichte des mutigen Ned und seiner questenden Freunde!

J. B. Lücastoothé

J. B. Lücastoothé, Herausgeber
der Quest-Kids-Manuskripte

Kann mir **BITTE**
jemand helfen,
diesem schlafenden
Drachen die Hose
runterzuziehen?

Ähm ..

Was?



KAPITEL 1

Nicht in allen unseren **QUESTS** werden wir Drachen die Hose klauen. Das will ich von Anfang an klarstellen. Großen Tieren **DIE HOSEN RUNTERZUZIEHEN** ist supergefährlich und nichts, was wir auf die leichte Schulter nehmen.

LETZTE WOCHE



Okay, das war aber wirklich das einzige andere Mal.

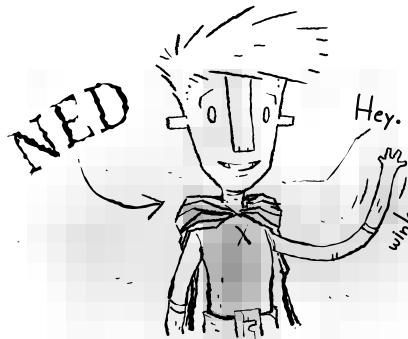
Außerdem sind Drachen **BÖSE** und verdienen keine Hose. Dieser hier hat ein ganzes Bergdorf gezwungen, Gold in Fäden zu spinnen und ihm eine riesige glitzernde **JOGGINGHOSE** zu nähen.

Papa, meine **FINGER** schmerzen vom ganzen **NÄHEN**.

Näh brav weiter, mein Kind, damit wir nicht **GETOASTET** werden.



MOMENT, fangen wir von vorn an. Du kennst mich noch gar nicht. Das bin **ICH** ...



Ich stürze mich in Abenteuer – oder **QUESTS**, wenn man so will. Dann schreibe ich darüber in diesem super hilfreichen Handbuch. Damit können Questanfänger lernen, was man braucht, um Erfolg zu haben. Das hier sind meine Freunde, die **QUEST KIDS!**



TERRA ist eine Elfe. Sie ist 700 Jahre alt, aber sieht aus wie elf. Vielleicht bedeutet elf in **ELFENJAHREN** 700? Ich weiß es nicht. Aber vielleicht ist ihr hohes Alter ein Grund dafür, warum sie so viel schlauer ist als wir.



BROCKEN ist ein Felstroll. Normalerweise zerquetschen Felstrolle Leute herzlos zu feiner Marmelade, aber Brocken ist **WIRKLICH NETT!** Das könnte der Grund sein, wieso seine Furcht einflößenden Felstrolleltern ihn zurückgelassen haben. Aber darüber sprechen wir nicht ... (Übrigens ist er ein ausgezeichneter Koch.)



GIL ist mein bester Freund. Wir stammen beide aus dem Dorf Schinkenstett und kennen uns, seit wir Klein waren. Gil war der Lieblingsschüler von Gazimar dem Großen und auf dem besten Weg, ein richtiger Zauberer zu werden, bis eines Tages sein Lehrer **VERSCHWAND**. Zurück blieb nur sein Bart, den Gil seitdem zu seinen Ehren trägt.



ASH ist unser Hund, ähm, Schwein, ähm ... Ding. Okay, wir haben keine Ahnung, was Ash ist, aber wir wissen, dass er fürsorglich und treu ist – und er riecht nicht gerade rosig. Stellt euch faule Eier vor, die in der Mittagssonne schmoren und gießt dann **BRENNENDES SAUERKRAUT** darüber. Ja, es ist die Hölle.



ICH SELBST sehe aus wie ein Elfjähriger, genau wie Terra. Aber im Gegenteil zu ihr bin ich tatsächlich elf Jahre alt. Ich bin außerdem Waise, genau wie Brocken – meine Eltern sind in derselben Nacht verschwunden wie Gils Lehrer. Gil und ich sind dann losgezogen, um herauszufinden, was mit ihnen passiert ist. Unterwegs trafen wir auf Terra, Brocken und Ash. Aber als die **SPUR** kalt wurde, beschlossen wir,

Quests von **ANDEREN LEUTEN** anzunehmen, um unseren Lebensunterhalt zu verdienen. Genau deshalb sind wir auf **DIESER** Quest unterwegs. Unsere kleine Gruppe hatte sich gerade aufgeteilt, um in der Stadt Vorräte zu besorgen, als die Dorfbewohner mich **OFFIZIELL MIT DER QUEST BEAUFTRAGTEN.**



Nun ja, vielleicht nicht mich, sondern diese beiden äußerst fähigen Ritter. Aber zum Glück hab ich alles mit angehört.

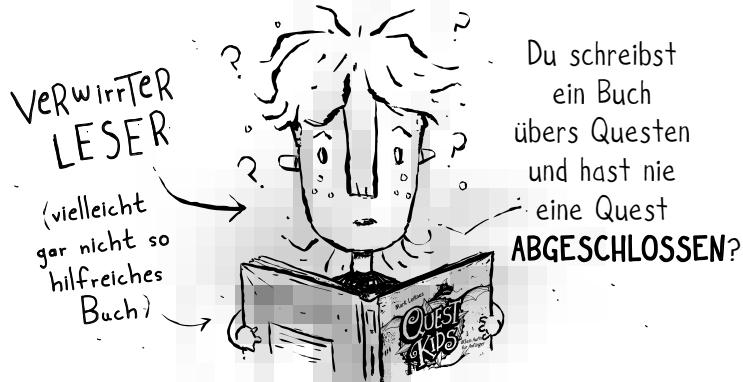
Also lief ich schnell zurück zu meinen Freunden und überzeugte sie davon, den Rittern heimlich zu folgen. Was sich als **GAR NICHT SO SCHLECHTE IDEE** herausstellte.

Außer vielleicht für die Ritter selbst.



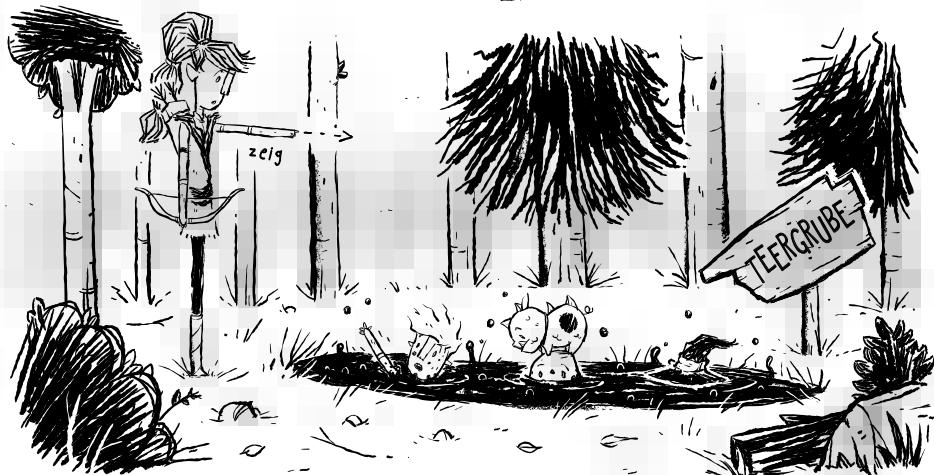
Versteht mich nicht falsch: Wir wären gern für alle die **ERSTE** Wahl. Aber es ist schwer, für Quests angeheuert zu werden, wenn man ein **KIND** ist, oder aussieht wie ein **KIND**, oder ein **KIND** mit einem falschen Bart ist, oder ein Furcht einflößender Felstroll, der auch ein **KIND** ist. Vermutlich hilft der Name Quest **KIDS** auch nicht besonders.

Aber all das wird sich ändern, sobald wir unsere
ERSTE QUEST abgeschlossen haben.



Auch wenn es streng genommen richtig ist, dass wir **NIE** eine Quest **ABGESCHLOSSEN** haben, muss man doch sagen, dass wir es oft versucht haben.

QUEST-VERSUCH #1: ZäheR Strt



Und es stimmt auch irgendwie, dass nie jemand versucht hat, uns mit Quests zu **BEAUFTRAGEN**. Aber das hat uns nicht davon abgehalten, uns ins Abenteuer zu stürzen.



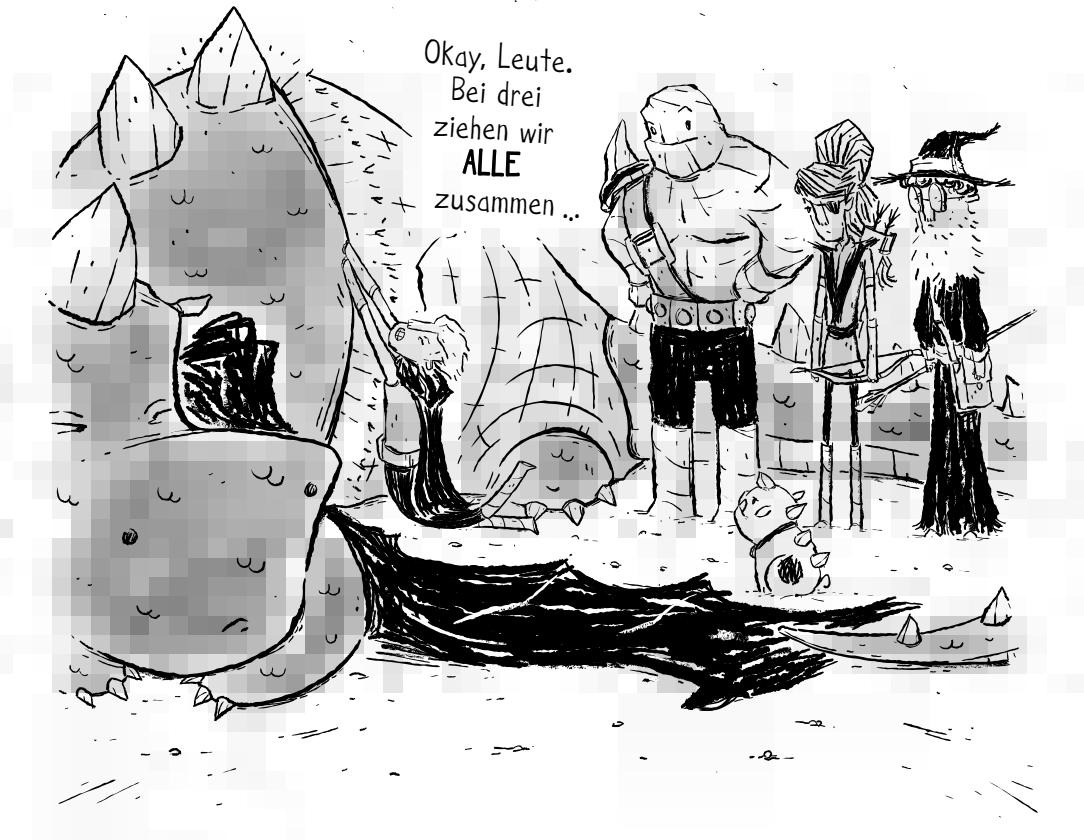
QUEST-VERSUCH #2: UpSi ☺

Okay, unsere Versuche gehen manchmal **FÜRCHTERLICH** schief oder führen zu nichts. Aber trotzdem versuchen wir es **IMMER** und **IMMER** wieder.



Man kann im Leben halt keinen Erfolg haben, wenn man nicht **ZUERST SCHEITERT**. Und jetzt, wo wir all dieses Scheitern abgehakt haben, können wir uns vollständig auf den **ERFOLG** konzentrieren!

QUEST-VERSUCH #6: Runter da mit!





KAPITEL 2

Möglicherweise dachten meine Freunde, das hier wäre eine Befreiungsmission. Während ich mit **VOLLER POWER** daran arbeite, dass diese riesige goldene Hose ihren Besitzer wechselt, sind die anderen **ULTRAFOKUSSIERT** darauf, Pausbäckchen Flauschball die Dritte zu finden – eine erfundene Katze, die der Drache angeblich gestohlen hat. Ich hatte einfach das Gefühl, dass ich die Sache spannender machen musste, damit sie mitkommen. Vor allem, nachdem unsere letzte Hosenmission so schlimm geendet hatte.



Als Questanführer muss man manchmal auf Kleine Notlügen zurückgreifen, damit die Sache am **LAUFEN BLEIBT** – oder überhaupt erst in Gang kommt. Das könnte man „falsch“ finden, wenn die Gruppe der Aufgabe nicht gewachsen wäre. Aber ich **WEISS**, dass wir alles schaffen können.

QUEST-VERSUCHE in letzter Zeit

#~~1~~: Zäher Start

#~~1~~: Schlechte Aussichten

#~~2~~: UPS!

#~~5~~: Langschläfer

#~~3~~: Kuckuckskinder

Okay, streng genommen haben wir diese Sachen **NOCH NICHT** geschafft. Aber wir müssen trotzdem rausgehen und es versuchen. Und wenn ich mir dafür **KATZEN** mit verrückten Namen **AUSDENKEN** muss, die wir angeblich retten müssen, dann ist es eben so.

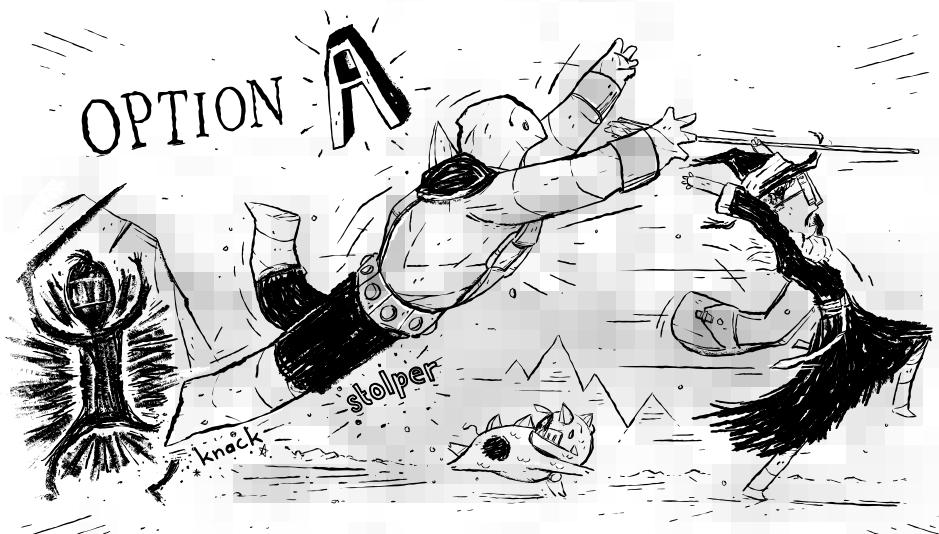




Normalerweise vermeide ich es, jemanden beim Schlummern zu stören, der **WEISSGLÜHENDE FLAMMEN** speien kann. Doch jetzt, wo die Bestie wach ist, denkt ihr bestimmt: Warum **ERSCHLAGE** ich sie nicht einfach? Hm, gute Frage. Warum fragt ihr nicht die beiden Ritter?



Oh Moment, das könnt ihr ja gar nicht – weil sie
TOT sind. Nein, Gewalt ist sinnlos und gefährlich. Ich
hab nicht einmal ein Schwert. Die Dinger sind KRASS
SCHARF! Wenn also Probleme ihre hässliche Fratze
zeigen, gibt es zwei gute Optionen: A) WEGLAUFEN
oder B) VERSTECKEN.



Es ist ein weit verbreiteter Irrglaube, dass man umdrehen sollte, wenn ein Freund im Angesicht von Lebensgefahr stolpert. Nennen wir das Option **C) RETTEN**. Es hängt wirklich davon ab, welcher Freund in Gefahr schwebt – und wie groß die Gefahr ist. Wenn die Gefahr aus dir selbst definitiv einen **PFANNKUCHEN** machen würde, aber für deinen Freund nur unangenehm ist, bleib bei Option A oder B.



Brocken ist FSUS (Felsig Stark Und Steinhart) und damit etwas stabiler als so ziemlich jeder sonst. Ich hab gehofft, dass der Drache über das **HARTE UND SCHWERE DING** stolpern und vielleicht umknicken würde.

Aber leider weicht die Bestie Brocken einfach aus und rennt uns hinterher.



Führt nie einen Drachen zurück zum Dorf, nachdem eine Quest schiefgegangen ist. Das ist Anfängerwissen. Jeder gute Quester wird euch bestätigen, dass das nicht gut ausgeht. Wir haben das direkt nach

QUESTVERSUCH 2 gelernt.





Wenn man ehrlich ist: Die **DORFBEWOHNER** sind **SELBST** an der ganzen Sache **SCHULD**. Warum haben sie überhaupt jemanden angeheuert, um die Drachenhose zu klauen? War doch klar, dass der Drache **ZUERST** in ihrem Dorf danach suchen würde.

Und selbst wenn der Drache das Dorf nicht aus **RACHE** niederbrennt, wird er bestimmt dafür sorgen, dass sie ein weiteres Jahr **ACKERN**, um eine **NEUE** Jogginghose herzustellen. Schlechter Stil – unterdrückte Bergdorfbewohner, ganz schlechter Stil.

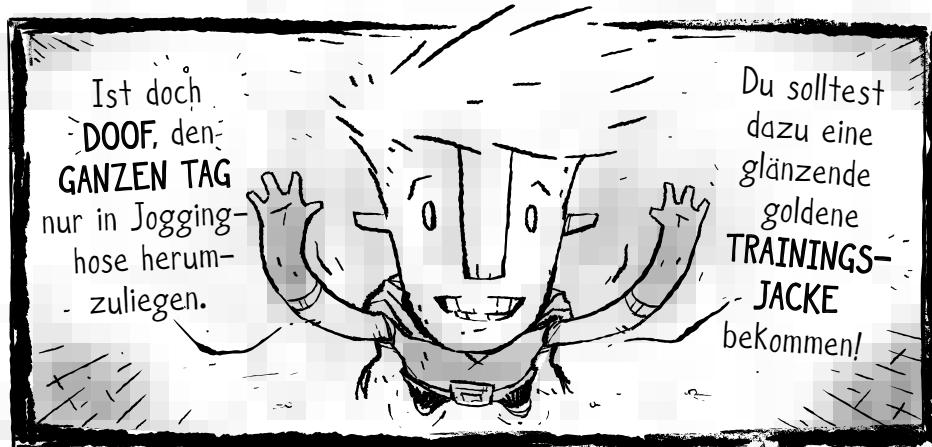
Es scheint nicht besonders wahrscheinlich, dass wir diese Quest überleben werden – und das Bergdorf auch nicht. Was kann es da schaden, zu versuchen, ob man mit diesem **RIESIGEN GLITZERHOSEN-MONSTER** vernünftig reden kann? Lasset uns also die nicht so verbreitete **VIERTE OPTION** probieren.





Nein, wieso hast du diese armen Dorfbewohner gezwungen, dir eine goldene Jogginghose zu machen?





Und sie muss **VIEL** weicher als die Hose sein. Die fühlt sich an wie Stahlwolle.
Das scheuert unnormal da unten!

Ekelhaft.

SIE WIRD WEICH
WIE SEIDE SEIN!

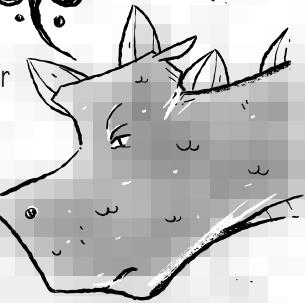


Okay, aber woher bekommt ihr das Gold dafür? Meins trage ich bereits am Körper.

Entspann dich, für so was sind meine Freunde und ich da. Wir stürzen uns in Abenteuer und finden Dinge. Wir questen. Wir sind

die **QUEST KIDS!**

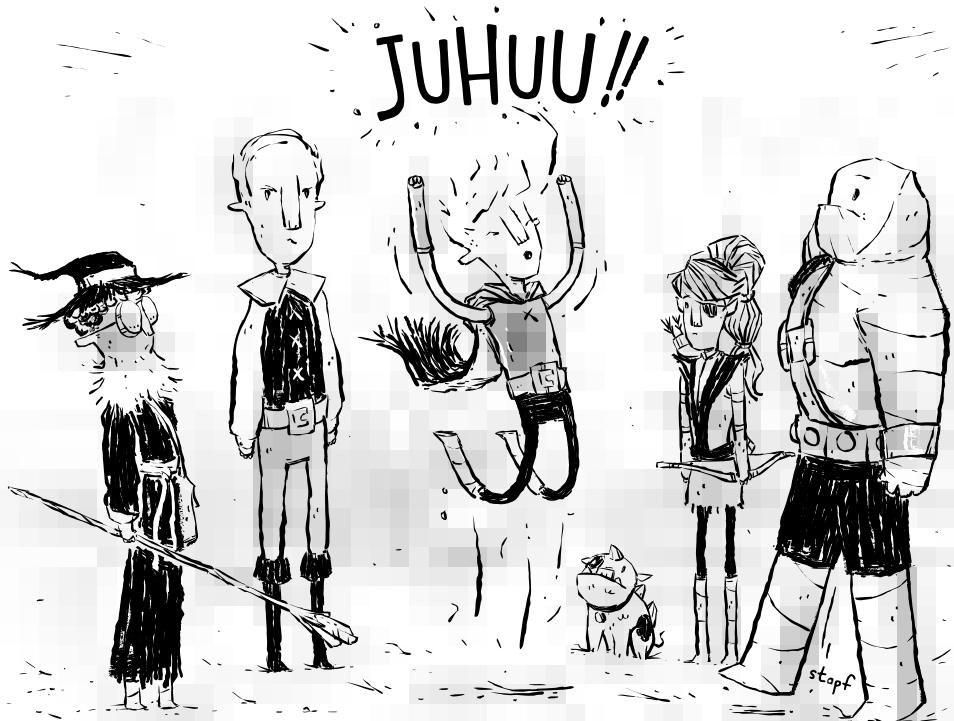
Alter,
zeig nicht
auf uns.



Okay, **QUEST KIDS**. Ihr seid engagiert. Aber wenn ich in einem Jahr nicht meine superweiche goldene Trainingsjacke mit Reißverschluss habe, wird das Dorf gegrollt.

DRACHENABGANG!





KAPITEL 3

Wir sind heute nicht lebendig verbrannt worden. Ein großer Erfolg! Außerdem hat man uns für unsere erste **OFFIZIELLE QUEST** engagiert. Noch etwas Großartiges! Klar, den Drachen zurück zum Dorf zu führen, hätte eine Wiederholung des Fehlschlags von Questversuch 2 werden können, aber so kam es nicht. Das macht mich zu einem **HELDEN!**

Danke, dass ihr mich da oben **ZURÜCK-GELASSEN** habt. Was ist mit ihm los?



Okay, der Dorfbewohner hat nicht ganz unrecht. Ja, in einem Jahr wird ihr ganzes Dorf höchstwahrscheinlich ein **RAUCHENDER HAUFEN** von Asche und Trümmern sein. Aber sie haben ein Jahr – und da kann eine Menge passieren.

Wir haben ein
GANZES JAHR
gebraucht, um das
Gold zu einer
JOGGINGHOSE
zu verarbeiten.
Wir bräuchten
das Gold **HEUTE**,
um eine Chance
zu haben.



Als ich dem Drachen eine superweiche goldene Trainingsjacke mit Reißverschluss versprochen habe, war ich bereit, **ALLES ZU SAGEN**, um zu überleben. Ich hatte keine Ahnung, ob so etwas überhaupt möglich war. Die **DETAILS** würden sich dann schon irgendwie ergeben, dachte ich mir.



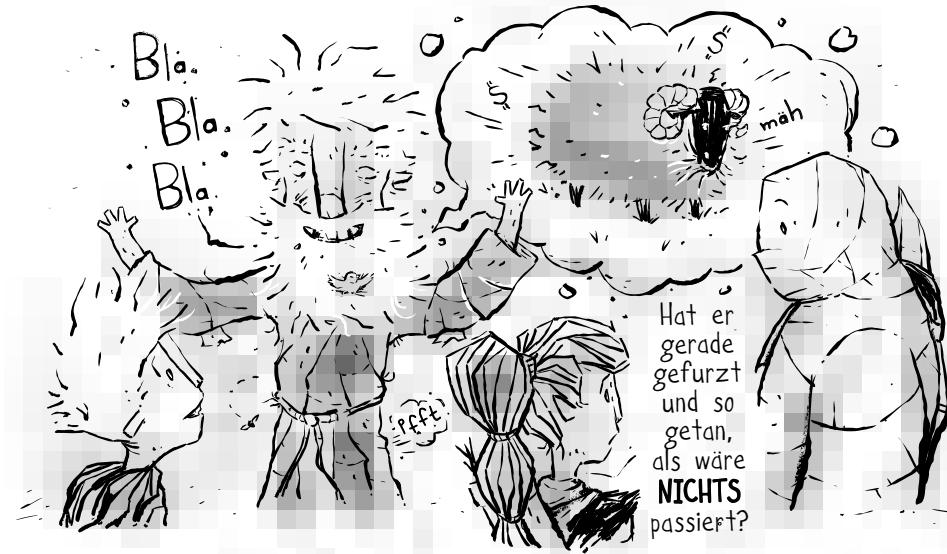
Dann steht der fröhliche Lumpenhaufen plötzlich auf und entpuppt sich als lebhafter alter Mann. Und was dieser alte Mann als Nächstes sagt, wird unsere Leben für immer verändern.



Nicht das. Das ...



Der alte Mann beschreibt eine Kreatur mit **WEICHEM GOLDENEN PELZ**. Praktisch ein riesiger goldener Widder.



Die **TATSACHE**, dass es Gold in so etwas wie Fadenform gibt, löst schon mal unser Zeitproblem. Aber was der alte Mann uns erzählt, klingt fast zu praktisch.

ZU SCHÖN, um wahr zu sein. Doch ihr wisst, was ein guter Quester über Dinge sagt, die zu schön sind, um wahr zu sein ... manchmal sind sie **WIRKLICH** wahr!

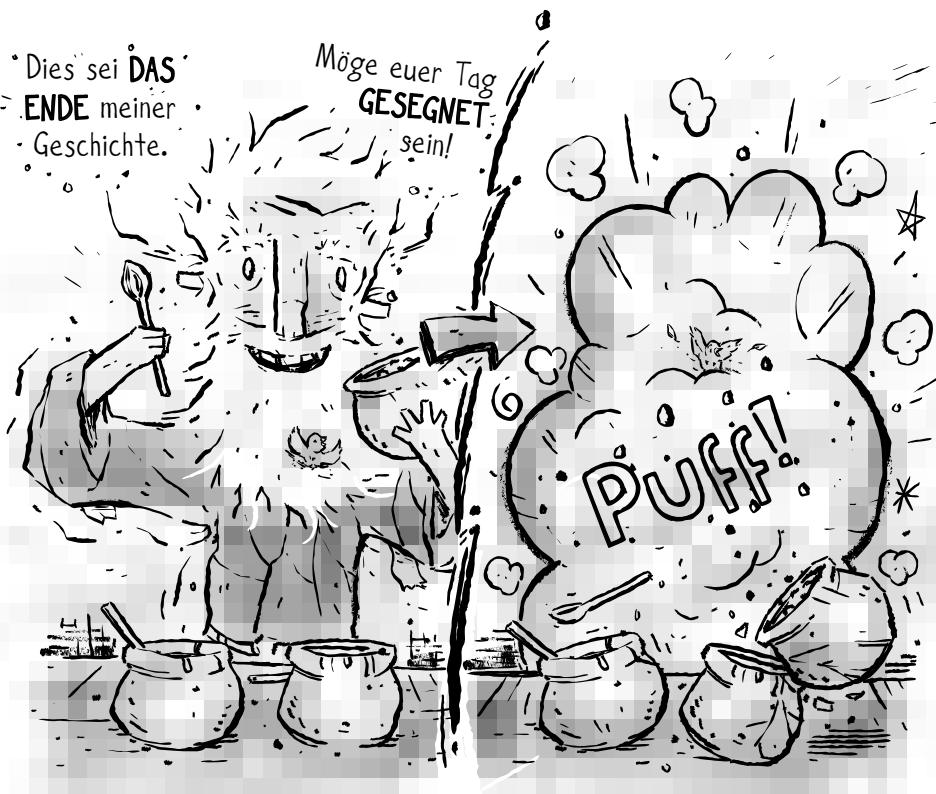
Augenblicke später im Tanzenden Pony



Als der stinkende Fremde eine Schüssel nach der anderen des **BERÜHMTEN CHILIS** des Tanzenden Ponys leert, erfreut er uns mit dem Rest seiner Geschichte. Questanfänger würden vielleicht denken, dass ihnen nur gesagt würde, was sie hören wollten, um Gratis-Chili rauszuschlagen, aber ich nicht. Ich glaube dem Mann. Nicht so sehr wegen der Sachen, die er uns erzählt, sondern wegen dem, was danach passiert ...

• Dies sei **DAS**
• ENDE meiner
• Geschichte.

Möge euer Tag
GESEGNET
sein!



Er ist ein **ZAUBERER!** Nur ein echter Zauberer kann in einer Wolke aus magischem Rauch verschwinden. Er hat wahrscheinlich nur darauf gewartet, sein **FANTASTISCHES WISSEN** an ein paar würdige Quester weiterzugeben, damit sie sich auf eine **FANTASTISCHE REISE** begeben können. Seine Geschichte ist zu 100 Prozent wahr, denn wie jeder weiß: Magie = Vertrauenswürdigkeit!



Ich weiß, dass der Lumpenhaufen, auf den Gil zeigt, ein **ANDERER** ist. Klar, er sieht so ähnlich aus wie der von vorhin, aber in diesem Fall **OHNE** einen Zauberer mit Blähungen drin. Außerdem, warum sollte der alte Mann nicht die Wahrheit sagen? Manchmal braucht man ein bisschen blindes Vertrauen und **EINE POSITIVE EINSTELLUNG**, um durch schwere Lebensphasen zu kommen.

FÜRCHTET EUCH NICHT! Die Quest
Kids werden diesen flauschigen Widder
finden und scheren, damit ihr
daraus eine superweiche goldene
Trainingsjacke mit Reiß-
verschluss für den **DRACHEN**
schneidern könnt!

Moment,
was?



Der Dorfbewohner sagt uns, dass ihm egal ist, was
wir tun, und dass sie wahrscheinlich **STROHPUPPEN**
basteln werden, damit das Dorf nicht verlassen aus-
sieht, wenn der Drache nächstes Jahr zurückkommt.

PLAN DES DORFBEWOHNERS

Hm, das ging **SCHNELL**.
Ganz ohne Geschrei.
Seltsam.



Ich erkläre dem Dorfbewohner, dass ihre hochentzündlichen Strohdoppelgänger nicht nötig sein werden. Denn die Quest Kids kümmern sich nun **OFFIZIELL** um diese Quest!

WIR BRECHEN... BEI MORGENGRAUEN AUF!

