



Unverkäufliche Leseprobe

Jason Lethcoe
Benjamin Piff
und die Macht der Flüche



Aus dem Amerikanischen von Martin Baresch
15,3 x 21,5 cm, Hardcover
288 Seiten, ab 9 Jahren, Januar 2009
14,90 EUR [D]
15,40 EUR [A] · CHF 27,50
ISBN: 978-3-7855-6328-1
www.loewe-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten. Die weitere Verwendung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© 2009 Loewe Verlag, Bindlach

Die Erlebnisse des Benjamin Piff

In der Wunschfabrik werden die Wünsche der Menschen geortet, bewertet und – falls der Mensch richtig gewünscht hat – auch erfüllt. An dieser Aufgabe arbeiten Tausende von Angestellten, darunter Zauberwesen wie Elfen, Dschinns und Kobolde. In diese geheimnisvolle Welt gerät der Waisenjunge Benjamin Piff, als er sich an seinem Geburtstag wünscht, dass ihm von nun an alle weiteren Wünsche erfüllt werden. Dieser Wunsch verursacht eine schreckliche Überlastung der Wunscherfüllungsmaschinen. Hinzu kommt, dass der Wunsch, in einer Kapsel aufbewahrt, vom Besitzer der Fluchfabrik gestohlen wird. Er will die Energie des Wunschs nutzen, um damit eine Fluchmaschine zu bauen. Zusammen mit seinen neuen Freunden macht sich Ben auf den Weg, seinen Wunsch aus der Fluchfabrik zu befreien und wieder ungeschehen zu machen. Durch sein mutiges Vorgehen erhält Ben schließlich einen Ausbildungsplatz in der Fabrik und muss nicht ins Waisenhaus zurückkehren. Voller Vorfreude tritt er dann auch seinen Posten als neuer Abteilungsleiter für *Geburtstagswünsche 3 bis*

12 Jahre an. Bens erste Wunscherfüllungsmission geht allerdings gründlich schief. Ein Bild von ihm taucht in den Nachrichten auf und dass, obwohl die oberste Regel für die Wunscherfüllung lautet: Bleibe unbemerkt! Ausgerechnet Penelope, Bens fiese Cousine, sieht das Bild. Sie nimmt Kontakt zu einem verräterischen Kobold auf und gelangt in die Wunschlande, wo sie sich durch einen Wunsch zur neuen Präsidentin macht. Ein erbitterter Kampf um die Wunschfabrik bricht aus, der nur mit Hilfe von Candlewick gewonnen werden kann, doch der ist spurlos verschwunden. Zusammen mit seiner Koboldfreundin Nora macht sich Ben in einem alten Flattersessel auf die Suche nach ihm. In den Hallen des Schlafes finden sie Candlewick und kehren mit ihm schnellstmöglich in die Wunschfabrik zurück, wo bereits heftig gekämpft wird. Mithilfe einer Geheimwaffe gelingt es den Truppen der Wunschwirkwerke zu siegen, doch die Fabrik liegt danach in Trümmern und Magie für die Wunscherfüllung ist kaum mehr vorhanden.

Mahdis Wunsch



Mahdi nahm eine Handvoll heiße Erde und ließ sie zwischen seinen Fingern hindurchrieseln. Seit drei Monaten schon sehnten die Einwohner des kenianischen Dorfes Kumahumato den nächsten Regen herbei.

„Mahdi!“, rief sein Vater mit müder Stimme.

Der Junge unter dem alten Akazienbaum erhob sich und trottete zur Tür der elterlichen Hütte.

„Ja, Abu?“, fragte er und benutzte das Kisuaheli-Wort für „Papa“.

„Ich will, dass du damit auf den Markt gehst und so

viel Wasser und Lebensmittel wie möglich einkauft.“ Sein Vater gab ihm eine Zwanzig-Schilling-Münze. Mahdi war erst zehn, aber alt genug, um zu wissen, dass man mit zwanzig Schillingen nicht sonderlich viel kaufen konnte.

Er nickte, steckte die Münze ein und machte sich auf den Weg. Bei jedem Schritt wirbelten seine nackten Fußsohlen winzige Staubwölkchen auf. Das Dorf sah verlassen aus, aber Mahdi wusste, dass die Menschen sich nur in ihre kleinen Hütten zurückgezogen hatten, weil es dort ein wenig kühler war. Deshalb herrschte solch eine Stille.

Nachdem Mahdi einige Minuten lang unterwegs gewesen war, erblickte er einen tiefen, ausgetrockneten Brunnenschacht vorbei. Früher hatten die Leute hier ihre Kamele und ihr Vieh getränkt. Heutzutage taten sie das nicht mehr. Der Name *Kumahumato* bedeutete „Jenes, das alles Vieh aufrecht hält“, aber es schien eine Ewigkeit her, seit das Dorf seinem Namen gerecht werden können.

Etwas zog Mahdi zu dem Brunnen. Er schlurfte hinüber und spähte in die Tiefe. Vielleicht sollte er den Eimer hinablassen, nur für den Fall, dass sich am Grund Wasser gesammelt hatte?

In Gedanken hörte er die Stimme seines Vaters. Wie

oft er ihn ermahnt hatte, sich keine Hoffnungen zu machen. In einem Land, das von Dürren und schrecklichen Überschwemmungen heimgesucht wurde, lernte die arme Bevölkerung von Kindesbeinen an, dass Hoffnung ein Luxus war, den man sich eigentlich nicht leisten konnte. Wunder geschahen nicht in Kumahumato. Das Leben war hart und jeder, der von besseren Zeiten träumte, verschwendete nur seine Kraft und war dumm. Gar nichts würde sich ändern, nie.

Aber Mahdi war da ganz anderer Meinung.

Wünsche können in Erfüllung gehen, dachte er. Erwachsene vergessen das nur manchmal.

Wie von selbst schob sich seine Hand in die Hosentasche und umschloss die Münze.

Mahdi wusste, dass er mit den zwanzig Schillingen Wasser kaufen musste, unbedingt. Seine Gedanken schweiften zu seiner Familie, zu Cousin Abdi, dessen Mutter letzte Woche am Fieber gestorben war, und zu seiner kleinen Schwester Nathifa, deren durstiges Wimmern ihn fast jede Nacht wachhielt.

Er zog die Münze aus der Tasche und beobachtete, wie sich das Sonnenlicht darauf spiegelte. Was er im Begriff war zu tun, würde ihm gewaltigen Ärger einbringen, aber er konnte nicht anders. Etwas hatte ihn zu dem Brunnen gelockt.

Ich wünsch mir, dass dieser Brunnen wieder voller Wasser ist und dass die Menschen im Dorf keinen Durst mehr leiden müssen, dachte Mahdi mit fest geschlossenen Augen.

Er warf die Münze über den gemauerten Rand und sah zu, wie sie glitzernd in die Dunkelheit davonwirbelte. Er lauschte, ob vom Grund her ein Plätschern zu hören war.

Aber Mahdi hörte gar nichts.

Bitte mach, dass mein Wunsch in Erfüllung geht, dachte er verzweifelt, als er sich abwandte und die staubige Straße zum Dorf zurückging. Noch nie hatte er sich etwas so sehnlichst gewünscht.

In der Düsternis, tief unten, am staubigen Grund des Brunnens, tauchte in einem geheimen Gang ein glutrotes Augenpaar auf und starrte begehrllich zu der goldenen Münze hin. Plötzlich zuckte eine knorrige Hand mit abgesplitterten gelben Fingernägeln nach vorn und schnappte sich das Geldstück.

Unheimliches Leben regte sich in dem ausgetrockneten Brunnen.

Der geträumte Flug



Benjamin Bartolomäus Piff schwebte in seinem flaumweich gefederten Flattersessel hoch über den Wunschwirkwerken. Noch immer hatte er seine Höhenangst nicht ganz besiegt, trotzdem grinste er mit jedem neuerlichen Flügelschlag ein bisschen breiter.

Aber ... Moment mal! Waren im letzten Wunschwirkkrieg nicht sämtliche Sessel des Flatterkarussells sowie das Flatterkarussell selbst von seiner bössartigen Cousine Penelope Pauline Piff zerstört worden? Wenn das so war, wie konnte er dann in einem dieser Sessel fliegen?

Darüber musste Ben erst einmal nachdenken und

dazu brauchte er Zeit. Er schaltete auf Autopilot und Geradeaus-Gleitflug.

Also! Ein mächtiger Dschinn namens Hoccus hatte den Wunschwirkwerken, die von vielen liebevoll auch „Die Fabrik“ genannt wurden, die altehrwürdigen Baupläne zur Verfügung gestellt. Das Flatterkarussell, jener gewaltige Turm, der wie ein aufgespannter Regenschirm aussah, sollte ebenso in neuem Glanz erstehen wie die normalerweise daran aufgehängten geflügelten Sessel. Aber der Wiederaufbau ging so langsam voran! Seit Jahrhunderten gehörten die Sessel so selbstverständlich zu den Wunschwirkwerken wie die Luft zum Atmen. Niemand war je in die Verlegenheit gekommen, ein solches Gefährt nach uralten Skizzen eigenhändig nachbauen zu müssen, jedenfalls seit *Menschengedenken* nicht. Und hätte man heute auch nur einen einzigen Sessel mit Dschinn-Magie herstellen lassen, so wären die zur Verfügung stehenden Energiereserven der teilweise in Trümmern liegenden Fabrik vollständig aufgebraucht worden.

Plötzlich bemerkte Ben eine huschende Bewegung unter sich, an der östlichen Mauer der Wunschwirkwerke. Er zog den Steuerknüppel zu sich heran und ließ den Flattersessel behutsam tiefer gehen.

Flugwind piff Ben ins Gesicht, trotzdem erkannte er



Er zog den Steuerknüppel zu sich heran und ließ den Flattersessel behutsam tiefer gehen.

jemanden, den er nie im Leben ausgerechnet hier zu sehen erwartet hätte. Ein Mädchen mit langen Zöpfen, rundlichem Gesicht und säuerlicher Miene führte mehrere dahinzuckelnde unheimliche Gestalten durch einen in der Mauer klaffenden Riss. Das Mädchen war Bens berühmt-berüchtigte Cousine Penelope und die Ruckel-Zuckel-Kreaturen waren Spinnaffen aus den Fluchwirkwerken; Geschöpfe, halb Riesenspinne, halb Affe. Penelope war mit einer neuen Armee zurückgekehrt!

Man brauchte nicht gerade eine blühende Fantasie zu haben, um zu begreifen, dass diese dämonische Truppe kurz davorstand, die Fabrik anzugreifen. Ben zog sich seinen Zylinderhut ein bisschen tiefer in die Stirn. Er musste Thomas Candlewick, den Präsidenten der Wunschwirkwerke, warnen!

Ben riss den Flattersessel herum, beschleunigte und flog mit rasender Geschwindigkeit zum Wolkenturm. Candlewicks Büro jedoch war einsam und verlassen. Der Präsident war nirgends zu sehen. Dann bemerkte Ben den Notizzettel, der am Schreibtischsessel klebte. Mit einer fürchterlichen Vorahnung las er, was dort mit rosaroter Tinte geschrieben stand:

LEBEND WIRST DU IHN NIE WIEDERSEHEN!

Da dämmerte Ben die entsetzliche Wahrheit.

Candlewick war entführt worden, von Penelope!

Nicht schon wieder!

Erst vor wenigen Wochen war Candlewick über Nacht aus der Fabrik verschwunden, weil Penelope sich zu ihrem zwölften Geburtstag gewünscht hatte, Herrin der Wunschwirkwerke zu sein. So war sie Präsidentin geworden und eine Zeit des Schreckens hatte begonnen. Die Wunscherfüllungsmaschinen waren zu Verwünschungsmaschinen umgebaut worden und den Geburtstagskindern in der Menschenwelt wurden keine Wünsche mehr erfüllt, sondern stattdessen nur noch die gruseligsten Bösarbeiten geliefert.

Ben schwirrte der Kopf, so durcheinander war er. Nora und er hatten Candlewick doch gerettet, Penelope war in einem gewaltigen Kampf besiegt und vertrieben worden, das wusste er genau. Wie also konnte dies alles nun zum zweiten Mal geschehen?

Er geriet in Panik. Er wusste nicht, was er tun sollte. Nur eins wusste er: Er war noch immer Leiter der Abteilung *Geburtstagswünsche/Kinder von 3 bis 12 Jahren*. Deshalb lag es an ihm, den Präsidenten der Fabrik zu retten!

Die Besprechung



Sag mal, muss erst eine Horde Spinnaffen anmarschieren kommen, damit du aufwachst?“ Ben riss die Augen auf, aber zwei winzige Hände schüttelten ihn sicherheitshalber noch ein bisschen weiter.

„Häh?“, brummte Ben.

„Ich hab dich angerufen und es fünf Minuten lang klingeln lassen“, beschwerte sich Nora. „Auf deinem Anrufbeantworter findest du bestimmt ein Dutzend Nachrichten von mir.“

Ben schüttelte verdattert den Kopf. „Aber was ist mit Candlewick?“, fragte er.

Das Koboldmädchen seufzte. „Genau darum geht’s. Wenn wir uns nicht beeilen, kommen wir zu spät zur Besprechung.“

„Was denn für eine Besprechung?“, murmelte Ben verwundert.

„Hallo? Jemand zu Hause? Das Treffen mit Candlewick!“ Die letzten Worte hatte Nora ziemlich genervt ausgesprochen. Jetzt verschränkte sie die Arme. „Junge, das war das letzte Mal, dass wir so lange im *Zwei Flügel, ein Gebet-Café* geblieben sind. Du hast gestern Abend eindeutig einen Flubber-Prickler* zu viel erwischt.“

Natürlich, die Besprechung! Er musste geträumt haben, und wie! Mit einem Satz sprang Ben aus dem Bett. Wie hatte er das nur vergessen können?

„Alles klar!“, rief er hektisch. „Muss mich nur noch schnell anziehen. Wir treffen uns in fünf Minuten in Candlewicks Büro.“

Er duschte, putzte sich die Zähne und zog sich an – alles in Lichtgeschwindigkeit. Viereinhalb Minuten später preschte er die Straße mit den zerborstenen Pflastersteinen entlang Richtung Wolkenturm und hielt dabei

* Der Flubber-Prickler ist ein wahrlich ungewöhnliches Getränk und unter anderem für seine Eigenart bekannt, dass demjenigen, der es regelmäßig genießt, in aller Regel ein sechster Zeh wächst. Es ist das Lieblingsgetränk aller, die in den Wunschwirkwerken tätig sind.

sicherheitshalber mit der linken Hand seinen Zylinderhut fest.

Immer zwei Stufen auf einmal nehmend, raste er die Treppe zum Präsidenten-Büro hinauf. Candlewick nahm es mit der Pünktlichkeit äußerst genau, hoffentlich brachte ihn eine Verspätung von einer Minute und elf dreiviertel Sekunden nicht allzu sehr aus dem Konzept.

„Bin ich zu spät?“, japste Ben atemlos, als er die großen Türflügel hinter sich schloss. Der Präsident der Wunschwirkwerke schaute kurz auf seine reich verzierte Taschenuhr und bedachte Ben mit einem schwachen Grinsen.

„Beinahe.“ Er stand auf und straffte sich. Die Anstrengung, die es kostete, die Wunschwirkwerke wiederaufzubauen und neuerlich in Betrieb zu nehmen, forderte ihren Preis von dem vierzigjährigen Mann. Ben hatte es immer befürchtet, aber an diesem Morgen sah er es nun deutlich. Candlewicks Haare waren nicht mehr nur hier und da mit grauen Strähnen durchsetzt, sondern durch und durch grau geworden.

Bens Atem hatte sich noch nicht wieder beruhigt, als ein zaghaftes Klopfen an der gewaltigen Doppelflügeltür seine Gedanken unterbrach. Die Tür flog auf und durch den Spalt schlüpfte Nora herein, in einem waldgrünen

Anzug und mit verwegen in die Stirn gezogenem, breitkremeligem, spitz zulaufendem Koboldhut. Sie sprang auf das Ledersofa und rief: „Tut mir leid, bin echt zu spät dran! Fizzle hat mich unterwegs aufgehalten. Sie wollte unbedingt, dass ich ein paar von den verrückten neuen Kaugummisorten probiere, die sie vor Kurzem erfunden hat.“

Fizzle war Noras und Bens Elfenfreundin. Sie hatte einige Wochen lang ihren kranken Großvater versorgt, den Besitzer von *Fizzypop's Kaugummiparadies*. Dieser Laden war weit über die Grenzen des Elfenreichs hinaus berühmt für seine magischen Kaugummis. Fizzle hatte die Zeit dort genutzt und ein paar eigene unglaubliche Rezepturen erfunden.

„Kein Problem“, versicherte Candlewick angespannt. Dann klappte er seine magische Uhr zu, kam hinter dem Schreibtisch hervor und setzte sich in einen wichtigen Ohrensessel.

„Okay“, sagte er und schaute Ben und Nora eindringlich an. „Wann habe ich euch bezüglich der Situation mit den Dschinns zuletzt auf den neuesten Stand gebracht?“

Ben und Nora wechselten einen Blick.

„Öhm, vor ein paar Wochen, glaube ich“, antwortete Ben und zuckte mit den Schultern. „Damals hast du uns

gesagt, dass ein Bote nach Snazz' Madoodle* geschickt worden ist und ein neues Vertragsangebot ausgehandelt werden soll.“

Ben wusste, wie verzweifelt der Präsident der Wunschwerke versuchte, das arg beschädigte Vertrauensverhältnis zwischen Dschinns und Menschen wieder zu verbessern. Aber das war schwer! Als Penelope Piff Herrin über die Wunschfabrik gewesen war, hatte sie eines der schlimmsten Verbrechen überhaupt begangen und

* Nachdem die Hauptstadt der Dschinns 494 n. Chr. fertiggestellt war, wurde ein großer Namenswettbewerb ausgerufen. Die Legenden jedoch besagen, dass keiner der von den Bürgern eingereichten Namen der Schönheit der Stadt gerecht zu werden vermochte. Als man der Suche schon müde wurde und sich in das Schicksal zu fügen gedachte, nunmehr für alle Zeiten in einer namenlosen Stadt leben zu müssen, da nieste während einer Audienz, bei der wieder einmal das leidige Namensproblem angesprochen wurde, ein jämmerlichst erkältetes Kind und eine in der Nähe stehende Aufseherin herrschte es an: „Schnäuz mal, du da!“ Bald darauf machten neue, wunderliche Namen die Runde, wovon „SCHNÄUZ MALDUDA“ und „SNAZ MALDODL“ noch die intelligenteren waren. Schließlich hörte man auf den Straßen nur noch einen Namen. Solcherart unter Druck geraten, wollten die verantwortlichen Politiker die mittlerweile äußerst unangenehme Angelegenheit nun zu einem raschen Ende bringen. Der während der Sommerferien kurzfristig anberaumten Abstimmung sowie der Schwerhörigkeit der überwiegenden Anzahl der anwesenden, ausnahmslos hochbetagten hohen Dschinn-Herren ist es zu verdanken, dass der auf den Straßen gewisperte Name als „SNAZZ' MADOODLE“ in die Stadt-Chroniken eingetragen wurde und nunmehr seit Jahrhunderten klaglos akzeptiert wird.

nach langer Zeit zum ersten Mal wieder einen Dschinn in einer magischen Lampe eingesperrt. Mit dieser unglückseligen „Amtshandlung“ waren Thomas Candlewicks jahrelange, harte Anstrengungen, das Vertrauen der Dschinns zurückzugewinnen, mit einem Schlag zunichte gemacht gewesen. Die Dschinns konnten auf eine lange Geschichte ihres Volkes verweisen und eine ihrer wichtigsten Erkenntnisse war: Menschen kann man nicht vertrauen! Nach der Erfahrung mit Penelope hatten viele jenes alte Wissen bestätigt gesehen, Misstrauen und Vorurteile waren von Neuem aufgeflammt, und zwar stärker denn je. Mitten während des Kampfs gegen die Armee der Fluchwirkwerke hatten die Dschinns den Streik ausgerufen und waren nach Dschinnistan zurückgekehrt. Die fast zerstörten Wunschwirkwerke waren ohne nennenswerte Magie-Reserven zurückgeblieben und ohne jede Aussicht darauf, die Masse der Tag für Tag eingehenden Wünsche erfüllen zu können.

Candlewick zog die Schublade eines ganz in der Nähe stehenden Schränkchens auf, entnahm ihr einen großen Umschlag und warf ihn Ben zu. Der öffnete ihn und starrte auf die angekohlten Überreste von Candlewicks Vertragsentwurf. Dschinnische Schriftzeichen in blutroter Tinte waren über die Seiten gekritzelt worden.

„Sieht ganz so aus, als hätten sie ein klitzekleines biss-

chen daran auszusetzen gehabt“, witzelte er, obwohl ihm überhaupt nicht nach Witzen zumute war. Er gab Candlewick den Umschlag zurück.

Der Präsident nickte grimmig und legte den Brief wieder in die Schublade. „Ja, wahrhaftig. Und wenn wir keinen Weg finden, mit den Dschinns Frieden zu schließen, dann werden sie uns wohl den Krieg erklären.“

„Aber das kapier ich nicht!“, rief Nora. „Das alles ist doch Penelopes Schuld. *Sie* hat einen Dschinn in die Lampe gesperrt und versklavt. Alle anderen haben das doch seit ewigen Zeiten nicht mehr getan. Warum schieben die *uns* diese grässliche Sache in die Schuhe?“

„Du musst die Dschinns und ihre Art zu denken verstehen“, erwiderte Candlewick. „Für uns mag die Sache mit den Lampen eine uralte Geschichte sein, aber viele von ihnen haben nie vergessen, dass sie von den Menschen zu einem Sklavendasein gezwungen wurden. Dschinns leben sehr, sehr lange. Ein großer Teil ihres Volks ist jahrtausendealt und weiß noch, wie es sich anfühlte, in diese Lampen gebannt zu sein und jeden noch so dummen menschlichen Befehl ausführen zu müssen. Auch wenn wir hier in den Wunschwirkwerken die Dschinns als Gleichberechtigte behandelt haben, so trauen sie den Menschen doch manche Schlechtigkeit zu. Insbesondere natürlich, dass sie sie bei erstbestem sich

bietender Gelegenheit wieder in die Lampen zurückverbannen.“

„Ich verstehe sowieso noch immer nicht, wo Penelope diese magische Lampe überhaupt aufgetrieben hat“, sagte Ben. „Ich dachte immer, die seien alle vernichtet worden.“

Candlewick nickte. „Ich auch. Trotzdem hat sie eine in die Hände bekommen. Keine Ahnung, wie sie das angestellt hat.“

„Kann sie sich die Lampe nicht einfach gewünscht haben?“, hakte Ben nach.

Candlewick schüttelte den Kopf. „Das hätte auf gar keinen Fall funktioniert. Ein solcher Wunsch wäre seitens der Fabrik niemals bearbeitet worden. Das hätte schon der magische Vertrag mit der Vereinigten Arbeiter Partei Dschinnistans verhindert.“ Mit einem Seufzen fuhr Candlewick fort: „Während der Amtszeit von Präsident Cheeseweasle kam es allerdings schon einmal zum Streit wegen der Lampen und aller damit zusammenhängenden Unklarheiten. Zahlreiche Dschinns behaupteten, die magischen Lampen seien in Wirklichkeit überhaupt nie vernichtet worden. Die Leitung der Wunschwirkwerke halte sie stattdessen in einer Geheimkammer tief unter der Fabrik versteckt. Freilich widersprach Cheeseweasle dieser Aussage und erklärte öffent-

lich, die Lampen seien schon seit Langem verschrottet. Zugleich aber verweigerte er den Dschinns die Einwilligung zu Grabungsarbeiten unter der Fabrik. Er verwies darauf, dass dies die Gnomen gegen die Wunschwirkwerke aufbringen könne. Sie sind es nämlich, die dort unten das Wunschbrunnen-Tunnellabyrinth kontrollieren. Die Dschinns waren von diesem Vorhaben natürlich nicht begeistert, wie ihr euch sicher vorstellen könnt.“

„Wunschbrunnen-Tunnellabyrinth?“, murmelte Ben und sah Thomas Candlewick verdutzt an. „Was ist das denn?“

„Ein weitverzweigtes Netzwerk aus Röhren und Gängen und Tunneln, das sämtliche Wunschbrunnen der Welt unterirdisch miteinander verbindet“, erklärte Nora an Candlewicks Stelle. „Mein Dad hat ständig davon geredet. Die Gnomen sammeln die Münzen ein, die weltweit in die Wunschbrunnen geworfen werden, und leiten die Wünsche an die Wunschwirkwerke weiter. Hier werden sie bearbeitet und erfüllt. Ist das geschehen, nehmen die Gnomen die Münzen, schmelzen sie ein und verwenden das Metall zum Bau ihrer unglaublichen Erfindungen. Sie schmieden neue Waffen daraus, die allesamt dazu dienen, notfalls die Fabrik zu verteidigen. Außerdem jede Menge komplizierten Schnickschnack

und noch kompliziertere Gerätschaften, also alles, was sich die Leute eben so wünschen.“*

Candlewick nickte. „Dein Dad hat recht. Aber die Dschinns argwöhnten, Cheeseweasle habe die Gnomen nicht nur als Ausrede, sondern auch als Gehilfen missbraucht. Sie waren davon überzeugt, dass die Gnomen die magischen Lampen versteckt hielten, erklärten den Wunschwirkwerken den Krieg und sicherten sich den Beistand von Abul Cadabra und dessen Lampe der Tausend Alpträume. Das war der Beginn des Ersten Wunschwirkkriegs.“

- * Eine der unlängst erst erfundenen gnomschen technischen Spielereien ist das „Handy“ beziehungsweise „Mobiltelefon“. Benannt wurde sie, altem Brauch folgend, nach ihrem Schöpfer Handyngton Mobiltelefoner, einem Gnomen mit ganz unverhältnismäßig großen Ohren. Anfangs hatte es sehr den Anschein, als sei seine Erfindung auf das Perfekteste vollkommen und so sonnten sich alle Gnomen hocheifrig im leidenschaftlich-begeisterten Zuspruch der gesamten Menschheit. Jedoch weist die zugrundeliegende Technologie einen fatalen Schwachpunkt auf: Handyngton verwendete ein Metall namens Plapperonium, als er das neue Nah- und Fernsprechgerät baute. Dieses Metall übt jedoch, wie sich alsbald ergab, einen höchst sonderbaren, süchtig machenden Einfluss auf zahlreiche Menschen aus. Insbesondere Mädchen im Teenageralter gelten als hochgradig gefährdet. Inzwischen gibt es zuverlässig dokumentierte Fälle, in welchen die Plapperonium-Sucht so übermächtig war, dass das Handy dauerhaft mit dem Ohr der jungen Person verwachsen ist. Die Forscher in den gnomschen Laboratorien arbeiten mit Hochdruck an einer Lösung des Problems.